

ÇOCUK - OYUN - OYUNCAK

TEMALİ ÇALIŞMALAR

EDİTÖRLER

Prof. Dr. Derya ÖCAL

Doç. Dr. Hasan ÇİFTÇİ

YAZARLAR

Prof. Dr. Sedat CERECİ

Doç. Dr. Tuğba AKDAL

Dr. Öğr. Üyesi Serhat ERDEM

Dr. Öğr. Üyesi Simge Deniz DEMİREL

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin ÖZKENT

Öğr. Gör. Dr. Hakan YÜKSEL

Dr. Tansel TEPE

Öğr. Gör. Recep ALTAY

Arş. Gör. Ayşe ÖZÇINAR

Canan MICIK

Ufuk ARTSIN



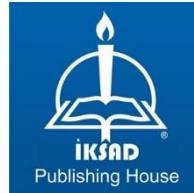
ÇOCUK – OYUN – OYUNCAK TEMALI ÇALIŞMALAR

EDİTÖRLER

Prof. Dr. Derya ÖCAL
Doç. Dr. Hasan ÇİFTÇİ

YAZARLAR

Prof. Dr. Sedat CERECİ
Doç. Dr. Tuğba AKDAL
Dr. Öğr. Üyesi Serhat ERDEM
Dr. Öğr. Üyesi Simge Deniz DEMİREL
Dr. Öğr. Üyesi Yasemin ÖZKENT
Öğr. Gör. Dr. Hakan YÜKSEL
Dr. Tansel TEPE
Öğr. Gör. Recep ALTAY
Arş. Gör. Ayşe ÖZÇINAR
Canan MİCİK
Ufuk ARTSİN



Copyright © 2021 by iksad publishing house
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of Economic Development and Social

Researches Publications®
(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)
TURKEY TR: +90 342 606 06 75
USA: +1 631 685 0 853
E mail: iksadyayinevi@gmail.com
www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.
Iksad Publications – 2021©

ISBN: 978-625-7636-36-0
Cover Design: İbrahim KAYA
April / 2021
Ankara / Turkey
Size = 16x24 cm

İÇİNDEKİLER

EDİTÖRDEN

ÖNSÖZ

Prof. Dr. Derya ÖCAL.....1

FOLGE 1

DIGITALE KINDHEIT DIGITALE CHARACTER: GEFÄHRLICHE SPIELE

Prof. Dr. Sedat CERECİ.....5

BÖLÜM 2

SANAL MİMÉSİS: GELENEKSEL OYUNLARIN SANAL GERÇEKLİKTE YENİDEN ÜRETİM UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Dr. Öğr. Üyesi Serhat ERDEM.....21

BÖLÜM 3

ÇOCUK TELEVİZYONUNDA ANLATI: İBİ

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin ÖZKENT.....51

BÖLÜM 4

İNTERNET MEDYASINDA ÇOCUĞA ŞİDDET HABERLERİNE DAİR SÖYLEM ANALİZİ “ENSONHABER.COM ÖRNEĞİ”

Öğr. Gör. Dr. Hakan YÜKSEL.....71

BÖLÜM 5

MADDEDEN SANAL UZAMA TAŞINAN İNTERNET OYUNLARI BAĞIMLILIĞI: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ANALİZ

Öğr. Gör. Recep ALTAY.....105

BÖLÜM 6

DİJİTAL OYUNLARDA ÖTEKİLEŞTİRME ETKİSİ: CALL OF DUTY OYUN SERİSİ İNCELEMESİ

Ufuk ARTSIN

Doç. Dr. Tuğba AKDAL.....133

BÖLÜM 7

EĞİTİMDE TEKNOLOJİ KULLANIMININ ÇOCUKLARIN SOSYAL DAVRANIŞLARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Canan MİCİK

Doç. Dr. Tuğba AKDAL.....153

BÖLÜM 8

LİDER DEDİĞİN OYUN OYNAR! (OYUNLARIN ÇOCUĞUN LİDERLİK VASFI GELİŞİMİNDEKİ ETKİLERİ)

Arş. Gör. Ayşe ÖZÇINAR.....177

BÖLÜM 9

ÇOCUKLARIN EĞİTİM SÜRECİNDE VE ETKİLİ İLETİŞİM BECERİLERİNİN GELİŞİMİNDE DİJİTAL OYUNLARIN ROLÜ

Dr. Öğr. Üyesi Simge Deniz DEMİREL

Dr. Tansel TEPE.....189

ÖNSÖZ

‘Oyun’, özünde, düşünen ve yaşam pratiklerini sürekli geliştirme eğilimi içerisinde olan bireyin hayal dünyasını ortaya koyma biçimidir. Sosyal bir varlık olan bireyin oyuna ilişkin geliştirdiği taktik ve kurallar, bu düşünce/hayal dünyası ve çevresel faktörlerden etkilenmektedir. Birey için iletişim ve etkileşim, sosyalleşmenin vazgeçilmez unsurları arasında yer almaktadır ve etkileşim süreçlerinde geliştirilmiş tüm yapıp edişler, toplumu oluşturan birey(ler)in sözlü ve davranışa dayalı katkılarından beslenmektedir. Toplamların yaşam alanları üzerinde açığa çıkardıkları tüm dönüşümler, hayal(ler)in ortaya konulması ve mevcudun üzerinde gerçekleştirilen müdahalelerle ilintilidir. Bu bağlamda oyun, gerçek dünyadan bağımsız düşünülemez ve gerçek dünyanın sınırlarını zorlaması nedeniyle de dönüştürücü role sahiptir. Kimi zaman öğre(t/n)me kimi zaman uzlaştırma ve rekabet açığa çıkarma kimi zaman da belirli bir birikimi yansıtma aracı olarak oyun, bireyin iş yapış pratiklerinde düzen, prensip, kural ve mükemmelliği arama/kaydetme/ortaya koyma çabasının bir sonucudur. Özgürlüğüne düşkün ve kendini gerçekleştirme istekliliği içerisindeki birey için oyun, aynı zamanda kendini sunma, toplumsal katkı açığa çıkarma ve hayallerini yaşam pratiklerine dönüştürme etkinliğidir. Gönüllü bir katılımın sağlandığı ve ‘eğlenme’ unsurunu içinde barındıran oyun, hayal dünyasının gerçeğe yansıtılması çerçevesinde zihinsel, fiziksel ve elbette biyolojik olarak ele alınabilecek bir eylemsellik biçimidir.

Oyunun kökeni, bireyin yaşam amacını ortaya koyma, kimliğini bulma/sergileme ve kendini kabul ettirme kurgusuna dayanmaktadır. Birey tarafından geliştirilen ve toplumların kimliği, kendini yansıtma biçimi -kültür unsuru- olma özelliği taşıyan her bir oyun, anlamlıdır ve farklıdır, -aynı zamanda da nesiller boyu aktarımı esnasında dönüşüme uğrama esnekliği sergilemektedir. Bireyin doğal yaşam örüntüleri ve çevresinde hâkim olan unsurlardan -zaman ve mekânın belirleyiciliğinden- bağımsız olarak düşünülemez olan oyun, gündelik yaşamın bir parçası olmaktan sıyrılamayacağı gibi -ironik biçimde- gündelik yaşamın rutine dayanan sıkıcılığından kaçışı sağlama rolünü üstlenmektedir. Özellikle kültürlerarası etkileşimin kaçınılmazlığı içerisinde oyun, toplumsal örüntü ve birikimlerin izini taşımakla birlikte yaşanan dönemin belirleyiciliği içerisinde özünü muhafaza ederek şekil ve format değişimine uğrayabilmektedir. Aynı zamanda kültürlerarasında taşınan bir değer olma özelliğine de sahiptir. Oyuna eşlik eden ‘oyuncak’, bireyin sosyalleşmesi ve çeşitli rolleri öğrenmesi bağlamında ele alındığında bir kültür taşıyıcısı konumundadır. Oyunlara eşlik etmekle kalmayıp, aynı zamanda geliştirildiği toplumsal yapı içerisinde bilim, sanat ve estetik üretimin - üretim tarzlarında öne çıkan bakış açılarının- bir uzantısı olan oyuncak, kültürel etkileşim ve temas aracıdır.

Toplumların dokusu, iş yapış pratiklerinin ortaya konulması ve etkileşim biçimlerinin çözümlenmesi bağlamında zengin bir birikime işaret eden oyun ve oyuncak, birçok çalışma alanının, disiplinin ilgisini çekmekte ve “insana dair olanı çözümleme” kaygısının bir parçası

olmaktadır. “Çocuk-Oyun-Oyuncak” başlıklı bu derleme kitap çalışması da benzer bir kaygının ve akademik araştırma/inceleme çabasının ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Konu başlıkları farklı olmakla ve birçok disipline hitap etmekle birlikte her bir çalışmanın ortak noktası, ‘oyun’ ve ‘oyuncak’tır.

Öncelikle bir iletişim yolu olan oyun, bu kitap ile çok değerli akademisyenlerin kaleminden çok farklı boyutları ve özellikleri ile ortaya konulmuştur. Titizlikle hazırlanan ve okurların ilgisine sunulan bu kitap, özverili bir çalışmanın ürünüdür. Bu vesileyle, kitabın yayınında emeği geçen tüm yazarlarımıza, dizgi ve tasarımda görev alan tüm İKSAD Yayınevi çalışanlarına ve elbette bu alanda değerli çalışmaları tek bir çatı altında toplayan İKSAD Yayınevi yönetimine teşekkürü bir borç biliriz.

Prof. Dr. Derya ÖCAL

FOLGE 1
DIGITALE KINDHEIT DIGITALE CHARACTER:
GEFÄHRLICHE SPIELE

Prof. Dr. Sedat CERECİ¹

¹ Hatay Mustafa Kemal Universität Fakultät für Kommunikation 31000 Hatay,
scereci@mku.edu.tr, ORCID 0000-0002-3763-6483

Anmeldung

Im Zeitalter hoher Informations- und Kommunikationstechnologien ist es für Kinder eine gefährliche Entwicklung, eher mit Technologieprodukten als mit Freunden zu arbeiten und Spiele zu spielen, die auf digitaler Technologie basieren, anstatt Kinderspiele, die das Leben lehren. Digitale Spiele, die Kinder zu Einsamkeit, Selbstsucht, Sucht und manchmal zum Tod führen, stellen eine vollständige Gefahr dar, wenn Eltern Kinder nicht vollständig kontrollieren können. Die Dominanz der digitalen Technologie von der Bildung bis zum Geschäftsleben, vom Militär bis zum täglichen Leben hat auch die Entwicklung und Bildung der Kinder beeinflusst. Die Welt hat in den letzten 200 Jahren einen raschen Wandel erlebt, fast alles von der physischen Struktur bis zu intellektuellen Ansätzen. In der Neuzeit spielen Kinder keine Spielzeuge mehr, deren Regeln mit den Realitäten des Lebens bestimmt sind, mit Spielzeugen aus Holz, Stein und Ton (Weinberger ve Lindner: 2019: 43). Die Welt hat sich verändert, von einem natürlichen Lebensstil zu einem konkreten und plastischen Stil, und nach der digitalen Revolution hat eine Technologie und ein Stil, die nichts mit der Realität zu tun haben, das Leben dominiert.

In der heutigen Zeit spielen Kinder heute mit Spielregeln aus Holz, Stein und Ton nach Lebensregeln (Weinberger ve Lindner: 2019: 43). Die Welt hat sich von einem natürlichen Lebensstil zu einem konkreten und plastischen Stil gewandelt, und nach der digitalen Revolution hat eine Technologie und ein Stil, die nichts mit der Realität zu tun haben, das Leben dominiert.

In der Moderne spielen Kinder nicht mehr mit Spielzeugen aus Holz, Stein und Ton mit den Realitäten des Lebens (Weinberger und Lindner: 2019: 43). Die Welt hat sich verändert, von einem natürlichen Lebensstil zu einem konkreten und plastischen Stil, und nach der digitalen Revolution hat eine Technologie und ein Stil, die nichts mit der Realität zu tun haben, das Leben dominiert. Kinder bevorzugen digitale Spiele aufgrund ihrer attraktiven und unterhaltsamen Inhalte gegenüber traditionellen Spielen (Metzinger, 2016: 144). Während digitale Spiele Kindern aufregende und unterhaltsame Umgebungen bieten, enthalten sie Effekte, die sie zu Wettbewerb und Wettbewerb führen und motivieren.

Das Spielen hilft dem Kind grob, sich an die Umgebung anzupassen, mit anderen Menschen zu kommunizieren, Objekte zu erkennen, Selbstvertrauen aufzubauen, glücklich zu sein und seine psychomotorische Struktur zu entwickeln (Frauke, 2018: 34). Das Spielen ist wichtig für die soziale, emotionale, physische, mentale und sprachliche Entwicklung des Kindes, und seit den ersten Menschen wurde aufgrund der Bedeutung des Spielens eine Vielzahl von Spielen und Spielzeugen entwickelt (Zoels, 165). Bei den ersten Spielen ging es hauptsächlich um die Merkmale und Regeln der sozialen Struktur, und die Spielzeuge wurden aus natürlichen Materialien wie Holz und Stoff hergestellt.

Ein Kind, das mit seinen Freunden spielt, verbessert seine Fähigkeiten, schließt neue Freunde, lernt zu teilen, erlebt, wie es die Anforderungen anderer akzeptiert oder andere dazu bringt, seine eigenen

Anforderungen anzunehmen, und die Fähigkeiten zur Problemlösung nehmen zu (Leuchter, 2013: 587). Das Kind lernt viele Verhaltensweisen, die Erwachsene nicht lehren können, soziale Regeln und Beziehungen zwischen Menschen, indem es sie in Spielen nachahmt, und erkennt und versteht die Welt, in der es lebt, und ihre Umgebung (O'Connor, 2014: 76). In gewissem Sinne ist das Spielen der Grundlehrer des Lebens für das Kind.

Kinder und digitale Spiele

Alle Kinder, von den ersten bis zu den letzten Kindern der Welt, haben Spiele gespielt; manchmal mit Steinen, manchmal mit Ästen, manchmal mit ferngesteuerten Autos, manchmal mit Computern... Spielen ist die unverzichtbare Handlung der Kinderwelt und die Hauptaktivität der Kindererziehung (Andresen, 2014: 15). Der Übergang von traditionellen zu digitalen Spielen hat über einen langen Zeitraum stattgefunden, und die Auswirkungen von Spielen auf Kinder haben sich nicht geändert.

Obwohl das Spiel als Unterhaltungswerkzeug angesehen wird, ist es tatsächlich ein unterhaltsames Lehrmittel und eine Lehranwendung. Das Spiel verfügt über Funktionen, die das Verhalten sowohl unterhalten als auch positiv verändern. Insbesondere traditionelle Kinderspiele enthalten sehr detaillierte Aufklärungs- und Sensibilisierungseffekte (Welsche & Friedrich, 2017: 32). Einige traditionelle Spiele sind eher eine schwere Lektion als ihr energetischer und unterhaltsamer Inhalt.

Das Spielen ist ein ebenso wichtiger und wirksamer Faktor für die Entwicklung des Kindes wie die Elternschaft. Das Spiel selbst ist ein Training und eine Lektion für sich. Besonders traditionelle Spiele enthalten alle Lebensinformationen, menschliche Charaktere und historische Erfahrungen. In gewissem Sinne sind Kinderspiele Erfahrungsaktivitäten, die alle Situationen wie Erkennen, Verstehen, Bewerten, Entscheiden und Ablehnen vermitteln, die das Kind entwickeln muss (Willemse et al., 2013: 10). Obwohl mehr Lebenswissen, Erfahrung, Manieren und Anstandsregeln, traditionelle Spiele mit sozialen Werten für die kindliche Entwicklung effektiver sind, sind auch die positiven Auswirkungen von Spielen mit moderner Technologie bekannt (Schreder und Brömer, 2012: 37). Es werden jedoch auch die negativen Auswirkungen diskutiert.

Digitale Spiele sind eine der Hauptunterhaltungen der Konsumgesellschaft und eines der wichtigsten Mittel, um Kinder anzuleiten. Digitale Spiele, die direkt auf die Kinderpsychologie abzielen, sprechen Emotionen wie Aufregung, Fantasie, Aufmerksamkeit, Führungsqualitäten und Heldentum innerhalb des Kindes an und ziehen Kinder an (Wild, 2018: 175). Während des Spielens in der digitalen Umgebung fühlt sich das Kind in der modernen Welt und sein Selbstvertrauen steigt, wenn es fortschrittliche Technologie einsetzt. Digitale Spiele geben Kindern virtuellen Mut und erzählen fantastische Heldengeschichten (Walter et al., 2018: 91). Digitale Spiele sind Designs, die sich in jedem Fall stark von

herkömmlichen Kinderspielen unterscheiden und Kinder in unkonventionelle Welten entführen.

Kinder zeigen großes Interesse an digitalen Spielen. Ein wichtiger Grund dafür ist, dass sie kein anderes Unternehmen finden sollten, das ihre Energie und Aufmerksamkeit aufwenden kann. Die Gleichgültigkeit der Eltern treibt Kinder auch zu digitalen Spielen. Es muss Beschäftigungen geben, die die aufregende und energiegeladene Welt der Kinder ansprechen. Digitale Spiele scheinen auf die psychologischen Bedürfnisse von Kindern zu reagieren. Diese Attraktion zieht Kinder zu digitalen Spielen an (Rürup, 2017: 189). Es ist die Pflicht der Eltern, Interessen zu schaffen.

Elternbesitzer sehen Kinder als einen der Hauptakteure des Konsums und machen den größten Teil ihrer Entwürfe für Kinder. Bedürfnisse für Kinder werden durch digitale Spiele geschaffen und auf diese Weise wird ein hohes Einkommen erzielt (Castendyk et al., 2020: 115). Informations- und Kommunikationstechnologien sind in allen Lebensbereichen integriert und dominant geworden und werden von allen in allen Lebensbereichen eingesetzt. Kinder und dann ihre Familien werden durch die in digitale Spiele hochgeladenen Nachrichten motiviert und zum Konsum geleitet (Gröger, 2020: 37). In gewisser Weise sind digitale Spiele eher eines der grundlegenden Motivationsinstrumente der Konsumkultur als die Unterhaltung für Kinder.

Für Kinder sind Vorbilder der wichtigste Effekt digitaler Spiele. Mit ihrer aufgeregten und neugierigen Psychologie finden Kinder

Vorbilder, die sie in ihrer Familie und Umgebung in digitalen Spielen nicht finden können (Meyer, 2018: 129). In gewisser Weise sind digitale Spiele eher eines der grundlegenden Motivationsinstrumente der Konsumkultur als die Unterhaltung für Kinder.

Neben digitalen Spielen spiegeln sich die Verhaltensmodelle und Charaktereigenschaften, die das Kind benötigt, vollständig in der digitalen Umgebung wider. Während des Spielens digitaler Spiele erwerben Kinder viele Funktionen, von mentalen Manövern bis hin zum Tonfall digitaler Spiele (Spötzl, 2019: 92). Digitale Spiele sind gewissermaßen einer der wichtigsten Faktoren, die den Charakter eines Kindes prägen.

Die Entertainment Software Association (ESA) gibt in ihren Statistiken für 2020 an, dass allein in den USA mehr als 214 Millionen Menschen digitale Spiele spielen (<https://www.theesa.com/esa-research/2020>, 2021). Die Organisation stellte fest, dass Erwachsene, die digitale Spiele spielen, auch digitale Spiele mit ihren Kindern spielen und Menschen häufig digitale Spiele spielen, um an einer virtuellen Freundschaftsumgebung teilzunehmen. In verschiedenen Ländern durchgeführte Studien haben auch den Schluss gezogen, dass Kinder sich digitalen Spielen zuwenden, um ihre Erwartungen zu erfüllen und ihre Träume zu verwirklichen (Rajić und Tasevska, 2019: 104). Digitale Spiele übernehmen die Aufgabe, Kindern eine reiche Fantasie, mündliche Kulturprodukte und eine farbenfrohe Welt zu vermitteln, die eines der wichtigsten Elemente der Kindererziehung sind.

Die wichtigste Auswirkung digitaler Spiele auf Benutzer ist die psychologische und physiologische Abhängigkeit. Digitale Spielsucht; Es verursacht soziale oder emotionale Probleme und kann manchmal außer Kontrolle geraten (Shiers, 2020). Sucht tritt nicht nur bei Kindern auf, sondern auch bei Teenagern und sogar einigen Erwachsenen.

Es wird argumentiert, dass digitale Spiele Geschlechtermodelle umformen, und es wird behauptet, dass Jungen auf offenem Raum gewalttätige Charaktere auferlegt werden. Es wird angegeben, dass in den Spielen, in denen Indoor-Modelle Mädchen vorgestellt werden, Verhaltensmodelle Jungen und Mädchen sehr scharf vermittelt werden (Schröder, 2019: 597). Die Inhaltsanalyse der Spiele zeigt, dass ungefähr 90 Prozent der Spiele Gewalt enthalten und die Charaktere im Spiel durch Gewalt heldenhaft werden (Puhm & Strizek, 2016: 48). Während einige Spiele die Psychologie junger Menschen zerstören, führen einige von ihnen zum Selbstmord. Bei Kindern und Jugendlichen werden häufig Situationen wie eine Zunahme feindlicher Gefühle, Depersonalisierung gegen Gewalt und Aggression beobachtet (Bareither, 2016: 83). Tatsächlich zeigt selbst die Tendenz zur Gewalt allein die Gefahr bei digitalen Spielen.

Zusätzlich zu Depressionen und Angstzuständen werden bei Kindern, die von digitalen Spielen abhängig sind, Phobien beobachtet (Brezinka, 2016: 93). Es wurde auch beobachtet, dass einige Kinder, die digitale Spiele spielen, geistige Entwicklung, soziale Aktivität und Umweltbewusstsein entwickeln (Andree, 2020: 186). Die Verlagerung der Welt in Richtung einer technologischen Achse, die Tatsache, dass

alle Arbeiten und lebenswichtigen Aktivitäten durch Technologie erledigt werden, hat einige Eltern dazu gebracht, den Umgang mit Technologie zu lernen.

Da die meisten Kinder die Art der Spiele nicht kennen, schaden Spiele, die Elemente enthalten, die Angst, Gewalt, Slang und negatives Verhalten fördern, Kindern auf natürliche Weise (Eichenberg & Auersperg, 2018: 154). Spiele, in denen Kinder zum Spaß, zur Unterhaltung oder zur Selbstverwirklichung naiv spielen, schaden Kindern natürlich, weil sie verletzlich sind. Kinder, die von ihren Eltern geführt werden, sind besser geschützt (Krieger-Lamina, 2017: 62). Diese Situation zeigt, dass Eltern Kenntnisse und Erfahrungen über digitale Kinderspiele haben müssen.

Einige Wissenschaftler und Beamte sagen, dass digitale Spiele Kindern Kreativität und Innovationsfähigkeit verleihen. Kinder wenden sich neuen Produktionen und Produktionen mit unterschiedlichen Ideen und Inspirationen zu, die sie von digitalen Spielen erhalten (Abu-Isbeih et al., 2017: 166). Ein anderes Segment von Wissenschaftlern und Beamten erklärte jedoch, dass digitale Spiele sie nicht daran hindern sollten, einige der positiven Aspekte, ihre Nachteile und Gefahren zu ignorieren.

Als Entwicklungs- und Bildungsinstrument ermöglicht das Spielen dem Kind, sich selbst und das Leben zu entdecken, zu hinterfragen und zu gestalten. Spielzeug ist in der Lage, Werkzeuge von Kindern als wichtige Werkzeuge der Welt der Kinder zu entwerfen und zu bearbeiten. Spiele sind Aktivitäten, bei denen Kinder lernen, zu

sprechen, zuzuhören, zu erkennen, zu bemerken, zu denken, zu zielen, zu begrenzen, zu pushen. Jedes Spiel als Lebensphase bereitet das Kind auf die Zukunft und den Kampf vor (Bonhoeffer ve Jenni, 2018: 310). Obwohl sich das Alter geändert hat, hat sich der Wunsch der Kinder nach Spielen nie geändert. Spiele sind für Kinder immer lehrreich.

Die Moderne ist ein Prozess, in dem Hochtechnologie die ganze Welt dominiert und souveräne Mächte die Welt durch Technologie regieren. Unter der Regel der Hochtechnologie nutzt fast jeder Technologie auf der ganzen Welt. Das Geschäft und das tägliche Leben werden durch Technologie fortgesetzt. Alle Bereiche von der Ausbildung bis zur Verwaltung, vom Militär bis zur Kunst nutzen Technologie (Schmid vd., 2016: 76). In diesem Zusammenhang ist die digitale Technologie, die die kompetenteste und funktionalste Technologie ist, zur am häufigsten verwendeten Technologie der Welt geworden.

Jetzt werden offizielle Transaktionen, Korrespondenz, Verhandlungen, Veröffentlichungen, Kurse, Entwürfe und Einreichungen über digitale Technologie durchgeführt, und alle Institutionen und Organisationen verwenden digitale Technologie auf der Grundlage ihrer Strukturen. Die digitale Technologie ist auch eines der unverzichtbaren Elemente des täglichen Lebens (Achab, 2019: 77). Die Möglichkeiten der digitalen Technologie werden vom Arbeitsumfeld bis zur Kommunikation, von der Hausarbeit bis zur Unterhaltung genutzt. Die Spielmöglichkeiten der digitalen Technologie ziehen auch die Aufmerksamkeit von Kindern auf sich.

Während digitale Spiele Kindern eine Reihe von Möglichkeiten und Erfolgen bieten, wirken sie sich auch auf ihre Psychologie und ihren Charakter aus. Untersuchungen zu diesem Thema zeigen, dass digitale Spiele mehr negative Auswirkungen haben. Digitale Spiele haben negative Auswirkungen auf einige Themen, insbesondere von der Kinderpsychologie bis hin zur Auswahl von Vorbildern (Staudacher, 2019: 5). In diesem Fall ist die Intervention und Kontrolle der Eltern erforderlich. Damit Kinder nicht durch digitale Spiele beeinträchtigt werden, wird den Eltern außerdem empfohlen, Informationen über Spiele zu haben, Spiele für ihre Kinder selbst auszuwählen und das Kind durch Steuerung des Spiels zu leiten.

RESSOURCEN

- Abu-Isbeih, K. R. und Emiri, K. und Langensiepen, H. und Kost, N. (2017). Indie-Games: Spielspaß durch Kreativität und Innovation. *Spiel versus Leben*. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen. Ed. Mauruschat, Fabian, Rürup, Matthias, Schäfer, Timothy, Schledjewski, Janine, Frankfurt: Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation, s. 159-184.
- Achab, S. (2019). Überlegungen zu den psychischen Herausforderungen von «always on» bei Jugendlichen. Aufwachsen im digitalen Zeitalter Bericht der Eidgenössischen Kommission für Kinder- und Jugendfragen.
- Andree, M. (2020). Gefährliche Medien. *Hand Buch Games Kultur*, Olaf Zimmermann und Felix Falk.
- Andresen, H. (2014). *Spielentwicklung und Spracherwerb Fiktionsspiel – Rollenspiel – Sprachspiel*. SAL-Bulletin, 152: 5-18.
- Bareither, C. (2016). *Gewalt im Computerspiel*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Brezinka, V. (2016). Computerspiele in der Psychotherapie – neue Entwicklungen. *Praxis Kinderpsychol Kinderpsychiat*, 65: 82-96.
- Bonhoeffer, J. ve Jenni, O. (2018). Das frühkindliche Spielverhalten – ein Spiegel der kognitiven Entwicklung. Zurich: Georg Thieme Verlag KG.
- Castendyk, O. ve Müller, J. ve Schwarz, M. ve Wolter, L. C. ve Adam, E. D. (2020). *Die Games-Branche in Deutschland 2018/19/20*. Hamburg: Hamburg Media School.
- Eichenberg, C. ve Auersperg, F. (2018). *Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche Ein Ratgeber für Eltern und Pädagogen*. Göttingen: Hogrefe Verlag GmbH & Co.

- Feige, D. M. (2019). Kleine Philosophie des Computerspiels Zur Ästhetik digitaler Spiele im Spannungsfeld von Ideologie und Kunst. *Aus Politik und Zeitgeschichte Gaming*, Ed. Johannes Piepenbrink, Jahrgang, (31-32): 4-8.
- Frauke, M. (2018). *Die Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung Wird das Kind durch Frühförderung in seiner Entwicklung unterstützt?* Hochschule Neubrandenburg: Neubrandenburg.
- Gröger, J. (2020). *Digitaler CO2-Fußabdruck Datensammlung zur Abschätzung von Herstellungsaufwand, Energieverbrauch und Nutzung digitaler Endgeräte und Dienste*. Berlin: Öko-Institut e.V. Köstl, G. (2011). Wachstumsstörungen bei Kindern und Jugendlichen. Jahrgang, 65 (979): 294-298.
- Hagemann, C. ve Trapp, A. (2018). *Lachen, Leben, Lernen*. Hattingen: Backwinkel.
- <https://www.theesa.com/esa-research/2020> (2021). 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/#:~:text=More%20than%20214%20million%20people,18%20regularly%20play%20video%20games,25.01.2021>.
- Imlig-Iten, N. (2019). *Lernen mit digitalen Lernspielen im Unterricht: Einfluss von angebots- und nutzungsspezifischen Faktoren*. Zurich: University of Zurich.
- Krieger-Lamina, J. (2017). *Privatsphäre in Online-Spielen*. Wien: Institut für Technikfolgen-Abschätzung der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- Köstl, G. (2011). Wachstumsstörungen bei Kindern und Jugendlichen. *Jahrgang*, 65 (979): 294-298.
- Leuchter, M. (2013). Die Bedeutung des Spiels in Kindergarten und Schuleingangsphase. *Zeitschrift für Pädagogik*, 59 (4): 575-592.

- Metzinger, A. (2016). Überforderung und übersteigertes Leistungsdenken in der frühen Kindheit. *KiTa aktuell*, 6: 142-144.
- Meyer, R. (2018). Sammeln und dokumentieren Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR. *Digitale Spiele Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, Ed. Christoph Hust, Bielefeld: Transkript.
- O'Connor, K. (2014). *Spiel und Pädagogik im Kindergarten*. München: Deutsches Jugendinstitut e.V.
- Puhm, A. ve Strizek, J. (2016). *Problematische Nutzung von digitalen Spielen*. Wien: Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit und Frauen.
- Rajić, S. ve Tasevska, A. (2019). The Role of Digital Games in Children's Life. *Inovacije U Nastavi*, 32 (4): 97-108.
- Retter, H. (2003). *Einführung in die Pädagogik des Spiels*. Darmstadt: Institut für Allgemeine Pädagogik und Technische Bildung.
- Rürup, M. (2017). Einleitung Teil 3: Konzept und Umsetzung des Projekts Spiel vs. Leben. *Spiel versus Leben*. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen. Ed. Mauruschat, Fabian, Rürup, Matthias, Schäfer, Timothy, Schledjewski, Janine, Frankfurt: | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation.
- Schmid, U. ve Thom, S. ve Görtz, L. (2016). *Ein Leben lang digital lernen – neue Weiterbildungsmodelle aus Hochschulen*. Arbeitspapier, 20. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.
- Scholz, L. (2019). Digitale Spiele-Faszination, Chancen, Risiken. https://www.bdkj-muenster.de/fileadmin/user_upload/Service/FJP2019/Workshop_Scholz.pdf, 24.01.2021.
- Schreder, G. ve Brömer, B. (2012). Lehren und Lernen Erläuterungen und Praxisbeispiele zum Qualitätsbereich VI des Hessischen

Referenzrahmens Schulqualität. Wiesbaden: Institut für Qualitätsentwicklung.

Schröder, L. (2019). *Digitale Spiele als Quellen Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen*. Hamburg: Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Hamburg.

Shiers, J. (2020). Kompetente Beratung zur Spielsucht bei Jugendlichen und Kindern. <https://www.internetmatters.org/de/hub/news-blogs/expert-advice-on-gaming-addiction-in-young-people-and-children/>, 25.01.2021.

Spötzl, S. (2019). *Digitale Medien und Medienerziehung in der Familie Eine qualitative leitfadengestützte Untersuchung über die subjektive Sichtweise von Eltern mit Kindern zwischen null und 18 Monaten*. Bayern: Hochschule für angewandte Wissenschaften Landshut Fakultät Soziale Arbeit.

Staudacher, N. (2019). Digitale Spiele und ihr Potenzial als Bildungs- und Lernräume. *Magazin erwachsenenbildung*, 35-36: 1-7.

Weinberger, S. ve Lindner, H. (2019). *Frühe Kindheit und Spiel. Faszination Spiel, Deutschland*. Springer, s. 31-58.

Welsche, M. ve Friedrich, B. (2017). 'Beziehung in Bewegung' – ein Eltern-Kind-Projekt. *Praxis der Psychomotorik*, 1: 26-33.

Willemse, I. ve Waller, G. ve Genner, S. ve Süß, D. (2013). Die Rolle von Medien in der Eltern-Kind-Beziehung. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte wissenschaften.

Zoels, S. (2020). Kreativität – Motivation – Potentiale Ein etwas anderer Blick auf Spiel, Spielzeug und Spiel-Mittel. *Spielzeug, Spiele und Spielen Aktuelle Studien und Konzepte*, Ed. Volker Mehringer, Wiebke Waburg, Deutschland: Springer Verlag, s. 157-172.

BÖLÜM 2

SANAL MİMÉSİS: GELENEKSEL OYUNLARIN SANAL GERÇEKLİKTE YENİDEN ÜRETİM UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Dr. Öğr. Üyesi Serhat ERDEM¹

¹Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema-TV Bölümü, Erzurum, Türkiye,
serhaterdem@atauni.edu.tr,0000-0002-3782-0147

GİRİŞ

Oyun, insanın ilk ortaya çıktığı andan itibaren farklı boyutlarda toplumsal yaşamın bir unsuru olmuştur. İnsanın yaşam pratiklerinin temelinde oyun yer almaktadır; avcı-toplayıcı insanın birtakım biyolojik ve fizyolojik gereksinimlerini karşılamak için gerçekleştirdiği eylemlerde dahi oyun ritüellerinin olduğu gözlenmektedir. Avlanma, vahşi hayvanlarla mücadele, hayvanları evcilleştirme, kabile, topluluk içerisinde ilişki kurma, eylemde bulunma kısaca yaşamın her alanında gerçekleştirilen eylemlerin içerisinde oyuna dair kalıntılara rastlamak olanaklıdır.

Akademik anlamada oyun ve oyuna dair yapılan çalışmaların başında Johan Huizinga'nın 1938'de kaleme aldığı *Homo Ludens* (Playing Man/oylayan insan) isimli kitabı gelmektedir. Huizinga, *Homo Ludens* adlı kitabında oyun ve oyun kuramını açıklamış ve oyunun toplum ve sosyal yaşam içerisindeki önemine vurgu yapmıştır. "*Homo Ludens*" yani "oyun oynayan insan" terimi, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade etmektedir (Huizinga, 2013:13). İnsan yaşamının başlangıcından itibaren eylemleri incelendiğinde yapıp-etmelerin yalnızca bir oyundan ibaret olmadığı -aynı zamanda oyunla iç içe olduğu- sonucuna varılabilmektedir.

Her ne kadar oyun kavramı ilk ortaya çıktığı andan itibaren toplumsal yaşamdaki önemini korusa da özü itibarıyla değişmiştir. Bu çalışmanın çıkış noktasını oyunun toplumsal yaşamdaki yeri ve önemi oluşturmaktadır. Oyunun ilk insandan günümüze kadar toplumsal yaşam ve ilişkilerdeki önemine vurgu yaparak oyunun zaman

içerisindeki değişim ve dönüşümüne, değişen zaman ve yeni teknolojilerin oyunu nasıl etkilediği incelenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda geleneksel oyunlar ve yeni teknolojiler ile internetin sosyal yaşama girmesiyle birlikte ortaya çıkan dijital oyunlar üzerine çalışmalar yapmak önemli sosyo-psikolojik sonuçlar açığa çıkaracaktır. Geleneksel oyunlar ve dijital oyunların etki düzeyinde bir değişme olmamasına rağmen oyunların ve oyunlara dair eylemlerin gerçekleştiği fiziksel mekan ve eylem biçimlerinde değişimin meydana geldiği gözlenmektedir. Bu noktada çalışmanın örneklemini oluşturan oyunların analizi sonucunda elde edilen verilere dayanarak oyununun ve türlerinin geçmişten günümüze kadar içerik ve etki olarak bir değişim yaşamamasına rağmen oynanma şekli ve oyuncunun konumu noktasında bir değişim yaşadığını ifade etmek olanaklıdır. Bu çalışmanın analiz ve örneklem kısmında bu bulguları kanıtlayacak nitelikte aynı isimle yer alan geleneksel oyunların, dijital versiyonları verilmektedir. Bu bağlamda bir “oyunun” temel kuralları ile deneyimlenebilme özellikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, oyun, oyun teorisi, oyunun tarihsel süreç içerisinde gelişimi açısından varılan sonucun somutlaşmış örneklerini taşıması açısından önem taşımaktadır.

Tarihsel Süreç İçerisinde Oyun ve Kültür İlişkisi

Oyun, kültürle bir arada ele alınması gereken bir kavramdır. Kültür, “iş yapış biçimi” olarak ifade edildiğinde, oyun da iş yapış biçiminin uzantısı olmaktadır. Kültür kavramı anlam olarak her ne kadar daraltılsa da bu kavram bir insan topluluğunun varlığını gerektirmektedir.

“Oyun, insanın varoluşunun bir kanıtı olarak kültürel bir unsur biçimselliğinde zamanın seyirindeki yolculuğunu sürdürmüş, ilk çağlardan bu yana insanlar tarafından yeniden yeniden kurgulanmış, insan ilişkilerine eşlik etmiş, insanın toplumsal yapı içerisindeki rolünü, uyum ve çatışmalarını sergileme rolünü üstlenmiştir. Oyun, bu bağlamda insanın kendi kendini sunduğu, kurguladığı, yorumladığı ve eleştirdiği “sembol” ve “yineleme” ağırlıklı eylemsellikler bütünü temsil etmektedir” (Öcal, 2016:11).

Oyun, insanın dışında da var olagelmıştır. Örneğin hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir (Huizinga, 2013:16). Hayvanlar oyunlarında, oyunun tüm temel çizgileri çoktan ortaya çıkarılmıştır. Hayvanların kendi aralarında gerçekleştirdikleri bu oyunlarda, içgüdüsel olarak birbirlerini ısırma ve engelleyen kurallar, birbirlerine zarar vermelerini yasaklayan kurallar mevcuttur. Oyun sırasında gerçekten çok öfkeliymiş gibi davranarak oyunu “kavga simülasyonuna” çevirmektedirler. -Mış gibi davranarak bu oyundan zevk almayı ve eğlenmeyi amaçlamaktadırlar. Bu oyunlar en ilkel eğlenceler olarak nitelendirilmekle beraber; daha gelişmiş olan hakiki müsabakalar ve seyirciler için canlandırılan güzel sahneler de mevcuttur.

Oyun en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir, oyun bu anlamda fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır (Huizinga, 2013:17). Alanda ilgili çalışmalardan bazıları

oyunun kökeninin ve temelinin, oyunu gerçekleştiren canlıların fazla yaşam enerjisini üzerinden atmak olarak nitelendirmektedir. Başka teoriler ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır. Antrenmanlar yaparak, ondan beklenecek ciddi faaliyetlere hazırlanmakta, insanın nefesine hakim olmasını sağlamaktadır (Huizinga, 2013:18). Yaşam içerisinde oyunun varlığı, inkar edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut tanımları – adalet, güzellik-akıl- vb. tanımlar inkar edilse de bu anlamda oyunu inkar etmek mümkün görünmemektedir. Oyun kültür ilişkisi ele alındığında kültürün oyun biçiminde doğduğu gözlenmektedir. Oyun başlangıçtan beri oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik topluluklarda kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedir.

Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir (Huizinga, 2013:70). Bu durumda kültürün ilk aşamalarından itibaren oyunun izlerini taşıdığını ve oyun biçimleri ile desteklenerek kendini geliştirdiğini söylemek olanaklıdır. Oyun nesnel olarak gözlenebilmekte ve somut bir biçimde ilkel unsurları ortaya çıkarabilmektedir. Kültür bu somut göstergelerden etkilenerek kendini geliştirme olanağına sahip olmaktadır. Ortaya çıkan bu tür ilkel unsurlar evrimleşerek ya da hiçbir şekilde kurallarından ayrılmadan yıllarca kümülatif bir şekilde birikerek, kültür aracılığıyla kendini ileri zamanlara da taşıyabilmektedir. Kültür ile oyun arasında ki bağlantı, toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya

bir grubun ya da karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemi ile ilişkili olduğu yerde aranmalıdır (Huizinga, 2013:71). Bireyin tek başına oynadığı oyunlar, kültür için ancak sınırlı ölçüde verimlidir. Oyunun ilkel ve temel kurallarından olan temsil, tahrik, taklit, kısıtlayıcı kurallar, bireyin tek başına oynadığı oyunlar içerisinde kendini gösterememektedir. Çocukluktan üst kültür faaliyetlerine kadar, insanın üstünlüğünden ötürü övülme veya saygı görme isteği, bireysel ve kolektif yetkinleşmenin en önemli etkenidir. Herkes kendi yeteneğine uygun düşen saygıyı arar, iyi yapmış olmanın tatminini duymak ister. Bu birinci olabilmek için, öyle gözükmek için, kendini öyle hissetmek için rekabet ve yarışmaları kullanır. Çünkü bu oyunlar yukarıda sayılan duyguların tatmini için gerçekleştirilen simülasyonlardır.

Toplumsal hayatın esas unsuru olarak kabul edilen müsabaka kavramı, uzun zamandan beri bizim *Helen Uygarlığı* anlayışımıza bağlıdır (Huizinga, 2013:99). Yunanlıların atletizm oyunları, onların kültürel yaşamlarının bir parçasıydı. Yunanlılar rekabetin mümkün olduğu her alanda yarışma düzenlemekteydiler. Panathenea ve Thesea bayramlarında erkekler arası güzellik yarışmaları yapıyordu. Symposia'larda şarkı söyleme, bilmece sorma, uyanık kalma ve içme yarışmaları yapıyordu (Huizinga, 2013:102). Romalılar gladyatör dövüşlerini kanlı, batıl itikada dayalı ve köleci yanlarıyla birlikte toplumlarının vazgeçilmez eğlencesi olarak görmekteydiler. Bu dövüşlere hazırlanmaları için “gladyatör okulları” kurar ve güçlü, dayanıklı köleleri dövüş alanında yetiştirirlerdi. Bu oyunlar kültürel hayatı bir müddet istila etmiştir.

Tarihsel süreç içerisinde oyunun izi sürüldüğünde tüm topluluk ve kavimlerde farklı boyutlarda oyunun yer aldığını ve sosyal hayatın vazgeçilmez unsurlarından biri olduğunu gözlemlemekteyiz. Bunun en güzel örnekleri yukarıda da belirtildiği gibi Yunanlıların olimpiyatları ve Romalıların gladyatör savaşlarında sergilediklerini görmekteyiz. Bu oyunlar aynı zamanda oyuna katılımcı olarak dahil olan sporcu ve savaşçıların toplumsal yaşamdaki statüleri ve saygınlıklarına dair referansları da oluşturmaktadır. Gladyatör savaşlarında en iyi olan aynı zamanda Romalıların gözünde güçlü, kudretli ve heybetli Roma savaşçısıdır. Ya da Yunan olimpiyatlarında başarılı olan atlet vd. sporcuları ele alacak olursak yarışmada galip gelen alanının en iyisi olma sıfatını da kazanmakta aldığı ödüller dışında toplumda tanınma, saygınlık vb. vasıfları da bünyesinde toplamaktadır. Bu durum bize oyunun yaşamla içiçeliğinin yanı sıra toplumsal yaşamdaki etkilerini gösterme açısından da önem taşımaktadır.

Geçmişten günümüze oyunun sosyal hayattaki varlığı aynı etkiyle devam etmekte değişen sadece örneklemin gerçekleştiği evren ve zaman dilimidir. Geçmişte odeonlarda gladyatör meydanlarında gerçekleştirilen eylemler toplumsal yapının değişip evrilmesiyle birlikte ağa uygun ortamlarda ve koşullarda varlığını devam ettirmektedir. Günümüzde oyunlar sokaklarda ve yüz yüze eylemlerden dijital ortamlara akışkanlık göstermiş ve dijital ortamların önemli bir unsuru haline gelmiş vaziyettedir. Günümüzde oyun oynama zamanlarının sanal ortamlarda, bilgisayar etkileşimi ile gerçekleştiren çocuklar, geleneksel oyunlar hakkında herhangi bir bilgiye sahip değildirler. Özellikle 90'lı yıllarda, daha çok mahalle kültürü ile

yoğrulmuş çocukluk yaşayan, günümüz 30’lu yaşlarda ki bireyler geleneksel oyunlar ile son kez karşılaşan, bu oyunları diğer arkadaşları ile oynayıp deneyimleyebilme şansına sahip olmuş bir kuşak olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

Çağdaş kentlerde, kent planlarında, yeşil alan ve çocuklar için oluşturulan park/oyun alanlarında, geleneksel oyunlar için herhangi bir alan yaratılmadığı görülmektedir. Modern kent planları futbol, voleybol, basketbol, golf vb oyunlar için alan açarken, örneğin bir “yakan top”, “saklambaç” oynamak için herhangi bir alan tahsis edilmemiştir. Modern kent yaşamının aslında geleneksel kent yaşamının bir parçası olduğu, geleneksel oyunlarında modern kent yaşamının sosyal bir parçası olması gerekliliği düşünülmemektedir. Modern kent yaşamından uzaklaşan geleneksel oyun kültürü “kırsal kesimlerin oyunları” olarak nitelendirilmeye başlanmıştır (Oğuz ve Petek 2014:4-5).

Değişen ve tek tipleşen dünyanın çocuğu “Günümüzde başarıya koşullanan ve zorlanan çocuğun oyunu da değişime uğramakta, serbest olmaktan çıkmakta, dört duvar arasına kapatılmaktadır; birlikte oynamanın yerini yalnız başına oynamak almaktadır” (Onur 2007:98) şeklinde açıklayan Bekir Onur “acele ettirilmiş”, “yetişkinleştirilmiş” bir çocuğun doğduğundan bahsetmiştir (Onur 2007, akt: Oğuz ve Petek 2014:5). Çocuklar eskiden olduğu gibi dışarı çıkarak diğer arkadaşları ile oyunlar oynayıp kaynaşmayı yani sosyalleşme sürecini gerçekleştirmek yerine; internet yolu ile iletişim sağlamayı, ağlar üzerinden sanal arkadaşlıklar kurmayı tercih etmektedirler. Bu durumu

bir örnekle somutlaştıracak olursak şu an 35 yaşında olan bir bireyin çocukluğunda veya gençlik döneminde sokakta oynadığı yakartop, kule, futbol vd. oyunları o dönemde arkadaşlarıyla yüz yüze iletişime girerek, aynı fiziksel mekanda olma koşuluyla gerçekleştirirken, günümüzde bilgisayar başında hiçbir fiziksel mekan engeli olmadan gerçekleştirebildiği görülmektedir.

Dijital Dünyada Dönüşen Oyun

Oyun, tarih boyunca insanın yaşam pratikleri içerisinde yer alan ve toplumdaki topluma, kuşaktan kuşağa aktarılan bir pratiktir. Bu pratiğin günümüze gelinceye değin kültürler arasında taşınması, oyunun kuralları sabit kalmak koşuluyla çeşitli biçimsel dönüşümlere uğramasına neden olmuştur. Günümüz küresel dünyasında etkileşimin artması ve tüm dünyada bireyler arasında ‘enformasyon’un hızla taşınması, aktarımı sonucunda oyun kültürü de geniş bir dönüşüm yaşamıştır. İnsanın, insanlığın en ilkel ve temel niteliklerinden biri olan oyunun elektronik ortamlarda ortaya çıkması, 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra ortaya çıkmaktadır. İlk etkileşimli elektronik oyunun, 1962 yılında Steve Russel ve arkadaşlarının MIT’de yapmış oldukları “*Spacewar*” olduğu kabul edilmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008:52). Ancak, 1958 yılında William Higinbotham tarafından ziyaretçileri eğlendirme amaçlı geliştirdikleri “*Tennis for Two*” adlı oyun da vardır ancak bu oyunun lisansı alınmamış ve bu oyun üretildiği dönemde analog bir bilgisayarda oynanmaktaydı (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008:53). Bu bağlamda, geleneksel kültürün önemli bir iletişim, etkileşim ve öğrenme aracı olan oyun, dijital

platformlara taşınırken ‘taklit’ (*mimesis*) edilmiş, mevcut halinin dijital esneklik içerisinde korunması ile birlikte, sanal ortamda gerçek‘miş’ algısı açığa çıkarmak üzere ‘sanal gerçeklik’ (*virtual reality*) ve ‘artırılmış gerçeklik’ (*augmented reality*) unsurları çerçevesinde farklılaş(tırıl)mıştır.

Türkiye’de atari salonlarından İnternet kafelere uzanan ve sonunda evlere kadar uzanan süreçte dijital oyunlar, her zaman çocukların ve gençlerin ilgisini çekmiş ve evlere kurulan kişisel bilgisayarlar etkisi ile de gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Sanal ortamlarda sanal topluluklar arasında gerçekleşen dijital oyunlar oyuncu profilleri ve oyunun türünün de dönüşmesini kaçınılmaz hale getirmiştir. Oyun özünü korusa da şekil itibariyle dönüşmüştür. Binark (2007:11-12, aktaran Akbulut) sanal ortamlarda oyun oynama edinimini dijital oyunlar olarak adlandırmaktadır. Gereken teknolojik altyapı ve ağ gereksinimi ile bu oyunlar için platform tamamlanmaktadır. Bu oyunları; konsol oyunları, PC oyunları veya çevrimiçi oyunlar olarak sınıflandırmaktadır.

Dijital oyunlar yaygınlaşırken oyun kültürü de farklı niteliklere bürünmektedir. Günümüzde geleneksel “mahalle kültürü” ile oynanan oyunlar aynı adla dijitale aktarılmakta ve genç kuşakların evlerinde, kişisel bilgisayarları ile bu oyunları deneyimleyebilme olanakları ortaya çıkmaktadır. Geleneksel oyunları oynayan çocuğa, artık vaktin geç olduğunu ve eve dönmesi, uyuması gerektiğini söyleyen bir ebeveyn ile karşılaşılmıyorken, yeni oyun ortamı olan dijital oyun platformunda oyunlar çoğunlukla gece oynanmakta ve oyuna dahil olan

bireyi bilgisayarın başından kaldıran bir ebeveynin varlığı zorunluluktan çıkmıştır. Çoğu kez oyunu oynayan bir çocuk değil bir yetişkin olabilmektedir.

Oyunda sınırların kalkması oyunu oynayanın özgürlüğü bağlamında önemli bir özelliği de dijital ortamda oynanan oyunun istenen zamanda, istendiği kadar oynanabilmesi, her an ertelenebilir ya da iptal edilebilir bir eylem olması nitelikleri, geleneksel ve dijital oyun türünde de geçerliliğini korur. Dijital ortamda oynanan oyunlar, geleneksel oyunlardan zaman, mekan engeli bakımından bireyi daha da özgür kılmaktadır. Geleneksel oyun ortamlarında bireylerin yüz yüze, aynı fiziksel mekanda olma zorunluluğuna karşılık dijital oyunlarda bir bilgisayar ve internet bağlantısının varlığı oyunu dünyanın herhangi yerindeki bir oyun arkadaşıyla oynama olanağı vermesi bireyi daha da özgürleştirmekte ve fiziksel mekan engelini de ortadan kaldırmaktadır. İnternet aracılığıyla gerçekleştirilen işlevsel etkileşim bu anlamda kullanıcıların iletişim sürecindeki egemenliğine vurgu yapmaktadır (Timisi, 2003: 132). Bu bağlamda düşünüldüğünde dijital oyunların ne kadar geniş bir oyun alanının olduğunu hayal etmek o kadar da güç değildir.

İnternet birçok açıdan bilginin kolaylıkla elde edildiği, ucuz ve hızlı bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca bireylerin kendilerine sanal bir özgürlük alanı oluşturdukları yerlerin anahtarı olarak da nitelendirilmektedir. İnternet 2binli yıllara kadar e-posta alınıp cevaplandığı, eğlence amacıyla gezinti yapıldığı bir ortam iken, günümüzde online gruplara üye olunduğu, sosyal paylaşımların

yapıldığı, geçmişimizde yer alan kişilerle iletişim kurulduğu ve simülasyonlarla deneyimlenmesi güç olan olayların keşfedildiği bir ortam olmuştur. İnternet artık sanal dünya ile fiziksel dünyayı birleştiren bir güç haline gelmiştir. (Dyson, 2006:116)

Oyun, internetin yaygınlaşmasına paralel olarak dijital platformda kullanıcılar arasında tercih edilen bir eğlence aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal medya platformlarında oynanan oyunlar birçok kullanıcıyı bilgisayar ekranına bağlamaktadır. Sosyal medya oyunları iletişim kurma biçimlerini de değiştirmektedir. Fiziksel iletişim azalması, iletişimde gerçeklik durumunun da yönünün değişmesine yol açmaktadır. Sosyal ağ siteleriyle kişisel web sayfaları, sohbet odaları, tartışma grupları ile bireyler çoklu iletişim kurabilmektedir (Sicilia ve Palazon, 2008:257). Sosyal ağ siteleri, insanları dijital bir platformda bir araya getirerek sanal bir sosyal çevre oluşturmaktadır. Oluşturulan bu sosyal çevreler bireylerin günlük yaşamsal aktiviteleri paralellik göstermektedir (Ploderer vd., 2008:333). Bireyler, oyun ve kültürel birikimlerini sanal ortamlarda, “geçmişini” ya da “sadece adını bildiği” geleneksel oyunları deneyimleyebilmektedir.

Geleneksel Oyunların Dijital Ortamlardaki Yansımaları

Çocuk oyunları çocuk kültürünün önemli ve geniş bir alanını kapsamaktadır. Çocuk oyunları, zaman içinde zenginleşerek, farklılaşarak, değişerek günümüze kadar gelmiştir. Toplumsal olaylarla değişen yaşam biçimlerinden, teknoloji, bilim ve sanattaki gelişmelerden çocuk oyunları ve oyuncakları da etkilenmiştir. Var olan oyunlar mekan ve aksesuar değişimleri ile devam edebilmişler,

unutulan oyunların yerini ise yeni oyunlar almıştır (Öz Pektaş; 2017:478)

Teknolojinin hızla ilerlemesi, şehir yapılandırması ve bu yapılanma içerisinde oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenler, özellikle küçük yaştaki çocukların oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıklarında değişikliğe yol açmıştır. Zamanla geleneksel sokak oyunlarının yerini bilgisayar ve internet oyunları almıştır. Son zamanlarda geleneksel oyunların sokaklarda deneyimlenmesi yerine, dijital oyunlara yönelim fazlaşmıştır. Geleneksel çocuk oyunları, sosyal ilişkiler ve zihinsel becerilerin gelişmesi açısından önemli bir yere sahiptir.

Dijital oyunlar, oyuncunun bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb. arayüze sahip araçlarla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır. Oyun endüstrisi içerisinde yer alan geliştiriciler, özellikle küçük yaşlarda oyuna merak saran çocuklara yönelik de oyun geliştirmeye başlamışlardır. Özellikle mahalle kültürü ile büyüyen, geleneksel oyunları sokaklarda deneyimlemiş bireylerin yakından tanıdığı, sokak oyunları da sanalda kendilerine yer bulmaktadır. Sokakta oynanan geleneksel oyunlarla birlikte çocuklar, psiko-sosyal ilişkilerini de geliştirebilme şansına sahip olmaktadır. Kendi çevrelerini, dünyayı anlamlandırabilme ve bu çevre içerisinde kendini nasıl konumlandırabilme yeteneğini elde edebilmektedirler. Oyun, çocuğa kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle birlikte öğrenmesi için bir fırsattır.

Dijitalleşen geleneksel çocuk oyunlarında, zaman ve fiziksel mekanda bulunma zorunluluğu ortadan kalkmaktadır. Bu durumda, oyuncu

bilgisayar ekranı karşısında, istediği pozisyonda bulunabilmektedir. Hata yaptığında ise oyunu tekrar baştan başlatarak, geleneksel oyun kuralları içerisinde yer alan “bir süre bekleme” şeklindeki ceza olgusunu da ortadan kaldırmış, istediği an oynama şansını elinde bulundurmaktadır. Saklambaç, el kızartmaca, seksek, ip atlama, körebe, köşe kapmaca vb. unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının dijital olarak, bilgisayar ara yüz ekipmanları ile birlikte oynandığı oyunların, oyun sitelerinde aynı isimle yer aldıkları da görülmektedir.

Saklambaç Oyunu

En az iki oyuncu tarafından oynanan bu oyunda, önce ebe seçilmektedir. Ebe seçilen oyuncu, sağ eli ile sol dirseğini, sol eli ile sağ dirseğini tutar ve duvara yaslanır. Kolları gözlerini kapatacak şekilde başını kollarına yaslamaktadır. Ebe olan oyuncu bu işlemi tamamladıktan sonra diğer oyuncular sağ sola dağılmaya başlar. Her bir oyuncu uzak-yakın bir yerlere saklanır. Oyuncular saklanana kadar ebe yerinde sabit bir şekilde durur ve ilk bulunduğu pozisyonu korur. Bazı yörelerde ebe ortak karar alınan belli bir sayıya kadar sesli bir şekilde sayar ve oyuncular, ebe bu sayıya erişene kadar saklanma işlemini bitirmek zorundadır. Bazı yörelerde ise oyuncular saklandıktan sonra “Oldu-Bitti!”, “Saklandık, gel bizi bul!” şeklinde seslenerek ebinin kendilerini bulması için oyunu başlatmış olurlar. (Onur ve Güney, 2002:61).

Bazı ebeler, oyuncular dağılırken kimse görmeden kollarını oynatıp, kendilerine dağılan diğer oyuncuları görebilecekleri ufak bir boşluk yaratırlar. Eğer ebe bu hareketi yaparken yakalanırsa oyun baştan

başlamak zorunda kalır. Bazı ebeler ise buna gerek duymaz ve oyuncuların ayak seslerinden gittikleri yönü tahmin etmeye çalışır. Bu noktada ebe odaklanarak dış sesleri dinlemeye ve kendine avantaj sağlayacak sesleri süzmeye çalışmaktadır.

Ebe ilk kimi bulursa, o oyuncu oyunu kaybeder ve ebe ilk bulunan oyuncu olur. Bazı yörelerde ise ebe gördüğü oyuncunun ismini yüksek sesle söyleyerek, oyun başında pozisyon almış olduğu gider ve duvara/ağaca dokunarak, ismini söylemiş olduğu oyuncuya oyunu kaybettir. Eğer oyuncu, isminin söylendiği ilk andan itibaren, ebenin ilk bulunduğu pozisyona, ebeden önce varıp duvara/ağaca dokunursa ebe olmaktan kurtulmaktadır. Oyun süreci tüm oyuncuların bulunup, sobelenip veya sobelenmemiş olmalarına kadar devam etmektedir. Ebe tarafından bulunup sobelenen oyuncular arasından yeni bir ebe seçilir ve oyun yeniden başlar (Onur ve Güney, 2002).

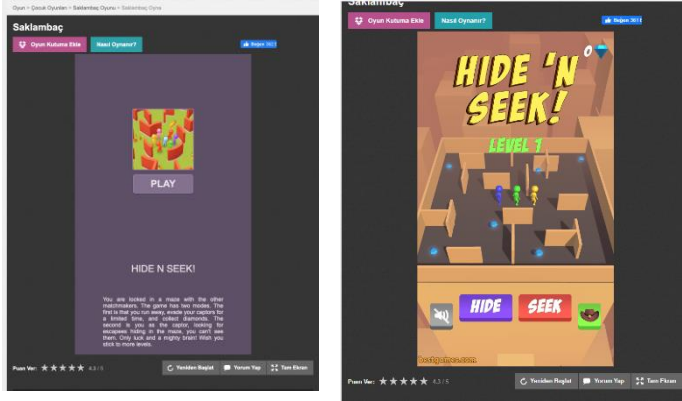


Görsel 1: Geleneksel Saklambaç Oyunu

Kaynak: oyunbilim, 2021.

Saklambaç oyununun sanal versiyonuna genel olarak bakıldığında, kuralların hemen hemen aynı olduğu görülmektedir. Oyunun, açıklama sayfasında “kısıtlı bir alanda karşımıza çıkan rakiplerin tamamını arayarak buluyor ve bölümleri tamamlıyoruz. Bölümleri tamamlayarak yeni bölümlerin kilidini açarak oyuna devam ediyoruz” şeklinde oyunun tanıtımı yer almaktadır.

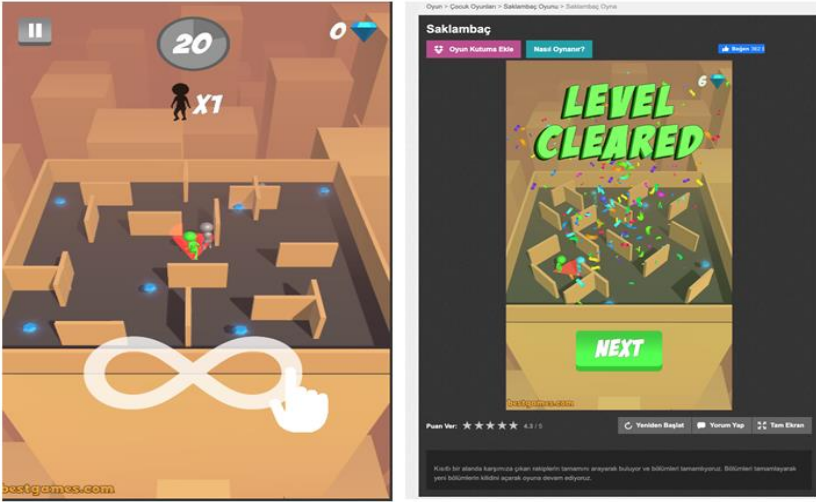
Oyuna erişim sağlandığında ilk olarak karşımıza oyunun yükleme ekranı çıkmakta ve daha sonra “play” (oyna) tuşuna, Mouse (fare) ile basılır. Bu süreçten sonra basit bir oyun müziği duyulmaya başlanır. Açılış ekranında seviye bilgisi yer alır ve ekranın orta/alt kısmında hangi oyuncu rolünde olmak istediğiniz seçim tuşları bulunur. Saklanan veya arayan şeklinde karşımıza çıkan bu tuşlara basarak oyunun başlaması sağlanır.



Görsel 2: Dijital Saklambaç Oyunu Giriş ve Seçim Ekranı

Kaynak: oyunkolu, 2021.

Oyuncu, hangi oyuncu rolü ile oynamayı seçtikten sonra oyun başlar ve oyunun nasıl oynanacağı konusunda bilgilendirici bir arayüz ekranda belirir. Bu arayüzde sanal karakterin hangi şekillerde yönlendirileceği konusunda hareketli bir animasyon ile oyuncuya, bilgi verilir. Sonsuzluk işareti (sekiz eğrisi) oluşturacak şekilde, mouse ile hareket sağlanarak sanal karakter sınırlı alanda hareket ettirilir. Sınırlı alan içerisinde bulunan bariyerlere gelindiğinde sanal karakter durur ve oyuncuya farklı bir yönde hareket verilmesi gerektiğini bildirir. Oyun içerisinde ebe rolü oynayan oyuncu, diğer karakterleri ararken, elmas şeklinde bazı materyalleri de toplayarak puan almaya devam eder. Oyun bu şekilde devam ettirilerek seviye geçmeye çalışılır ve kısıtlı zaman içerisinde görevler yerine getirilerek en yüksek seviyeye ulaşmak amaçlanır.



Görsel 3: Dijital Saklambaç Oyunu Hareket Yönlendirilmesi ve Seviye Tamamlama Ekranı

Kaynak: oyunkolu, 2021.

Saklambaç oyununun dijital olarak oynanan versiyonunda kurallar, sokakta oynanan şekli ile aynı görünmektedir. Sokakta oynarken, alan kısıtlaması yer almamaktadır. Oyuncular birbiri ile iletişimde bulunmakta ve sosyal becerilerini arttırmaktadır. Sorun çözmeye yönelik davranışlarını, sosyal bir ortamda gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Ebe olunduğunda, çevresel dünyasına odaklanarak, kendine oyunu kazanmak için avantaj sağlayacak verileri elde etmeye çalışmaktadır.

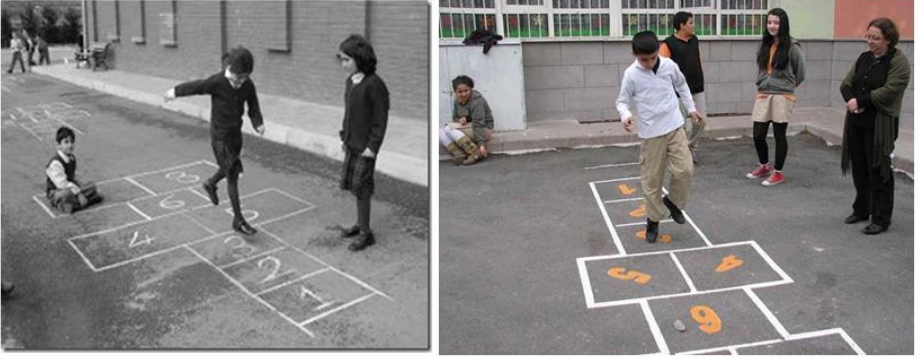
Oyunun dijital versiyonunda oyuncu sanal karakterler yer almakta ve bilgisayar ile arayüz ekipmanlarınca iletişim sağmaktadır. Oyunu kaybettiğinde tekrar tekrar oynama hakkına sahiptir ve oyunun sağladığı mekan içerisinde, zaman kısıtlaması olmadan defalarca oyunu oynamayı gerçekleştirmektedir. Oyun yapımcıları geleneksel oyunun oynanışını, dijitalde taklit etmeyi amaçlamaktadır.

Sek-Sek Oyunu

Yaşam ve oyun alanlarında çokça oynanan Sek-sek oyunu anonim bir oyundur. Oyunda dikkat, denge, algı ve koordinasyon önde gelmektedir. Salon, bahçe veya düz bir zeminde oynanabilmektedir. Tebeşir veya renkli kalemlerle oynanan yere daire veya kare kutucuklar çizilir. Çizilen bu daire veya kutucuklar numaralandırılır. En az iki oyuncu veya ikişer takım halinde oyuncular çizilen alanın başında toplanır.

Sırası gelen oyuncu, elinde bulunan yassı bir taşı, çizilen alanın içerisine, ilk numaraya atar. Eğer taş, çizili alanın dışına çıkar veya çizginin üzerine gelirse taş atma sırası diğer oyuncuya geçer. Eğer atış

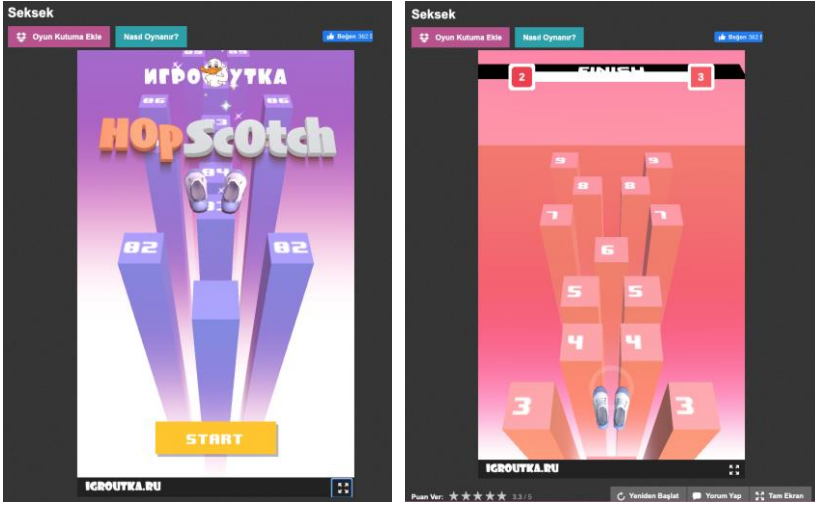
başarılı olursa oyuncu tercihe göre sağ veya sol tek ayağı üzerinde sekerek, diğer ayağı ile taşı iter ve bütün boşluklardan geçirmeye çalışır. Diğer ayağı yere değeri veya boşluklarken geçerken çizgiye basarsa sıra rakip oyuncuya geçer. Sek-sek oyununun diğeri bir şekilde ise oyuncu, taşı numaralandırmış alanların içerisinde kalacak biçimde atmaya çalışır. Atış başarılı olursa taşın bulunduğu karenin/yuvarlağın üzerinden atlayarak parkurun sonuna ulaşır ve geri dönerken taşı alarak, ilk bulunduğu noktaya geri döner.



Görsel 4: Sek-Sek Oyunu

Kaynak: gencgonulluler, 2021.

Sek-sek oyununun dijital olarak oynanış şekli, sokakta oynanan şeklinden biraz farklılık göstermektedir. Temelde kurallar ve oyun mantığı aynı olsa da, oyun parkurunda geri dönüş ve oyunun temel araçlarından biri olan “taş” yoktur.



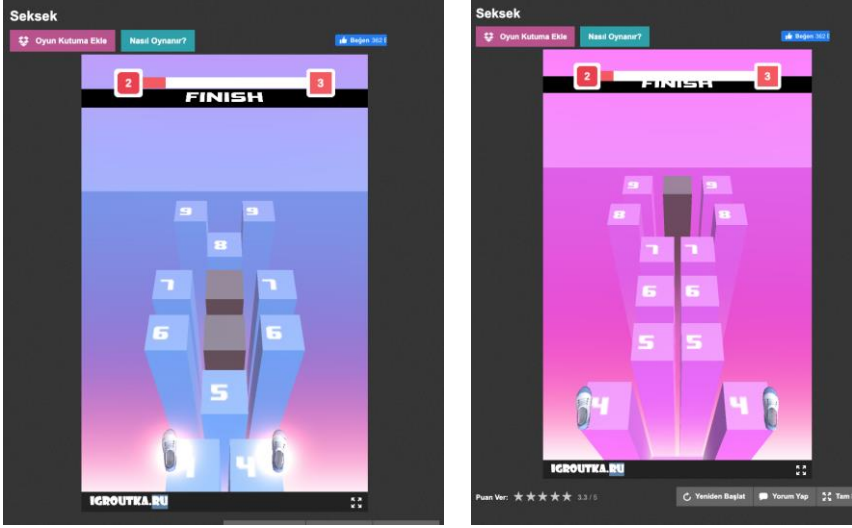
Görsel 5: Dijital Sek-Sek Oyunu Dijital

Kaynak: oyunkolu, 2021.

Oyuna erişim sağlandığında, oyuncu oyunun açılış arayüzü ile karşılaşmaktadır. Açılış ekranında sadece “start” (Başla) tuşu tıklanarak oyun başlatılır ve oyuncunun sanal karakteri olan ayakkabıları açıp-kapama şeklinde oyun oynama gerçekleştirilir. Ekranın alt kısmında, ayakların olduğu yerde bulunan çembere tıklanarak, sağda ve solda bulunan hareket eden sütunlar üzerinde, aşağı düşmeden sekme hareketi ile oyun oynama tamamlanır.

Oyun seviye atlama şeklinde ilerleme şeklinde oynanmaktadır. Sağ ve sol tarafta bulunan sütunlar, sanal karakter olan ayakkabılar yaklaştıkça sağa veya sola açılma şeklinde hareket ederek oyuncunun oyunu oynaması amaçlanmaktadır.

Taş atarak oyuna başlama ve parkurda geri dönüş olmadan sınırsız bir ilerleme sunan oyun, dijital oyun evreninin imkanlarını kullanarak geleneksel oyun anlayışını oyuncuya yaşatmaktadır.



Görsel 6: Dijital Sek-Sek Oyunu

Kaynak: oyunkolu, 2021.

El Kızartmaca Oyunu

El kızartmaca oyunu en az iki oyuncu ile oynanan geleneksel bir oyun çeşididir. Bütün çocuklar ellerini, avuç içleri aşağı bakacak şekilde üst üste koyarlar. Sırayla en altta ki elin sahibi olan oyuncu, en üstte bulunan ele hızlıca vurmaya çalışır (Onur ve Güney, 2002:528).

Eğer oyuncu en üstte bulunan ele vurmaya başarsa oyun aynı düzende ilerlemeye devam eder. Iskalarsa, iskalayan oyuncu ellerini üstte koyar ve vurma sırası diğer oyuncuya geçer. Diğer bir çeşidinde de elleri en çok kızaran oyuncu oyundan çıkar ve geri kalan oyuncularla birlik oyun

ilerler. Odaklanma, dikkat, hızlı hareket gibi motor becerileri bu oyunda önemli bir noktada yer almaktadır.



Görsel 7: El Kızartmaca Oyunu

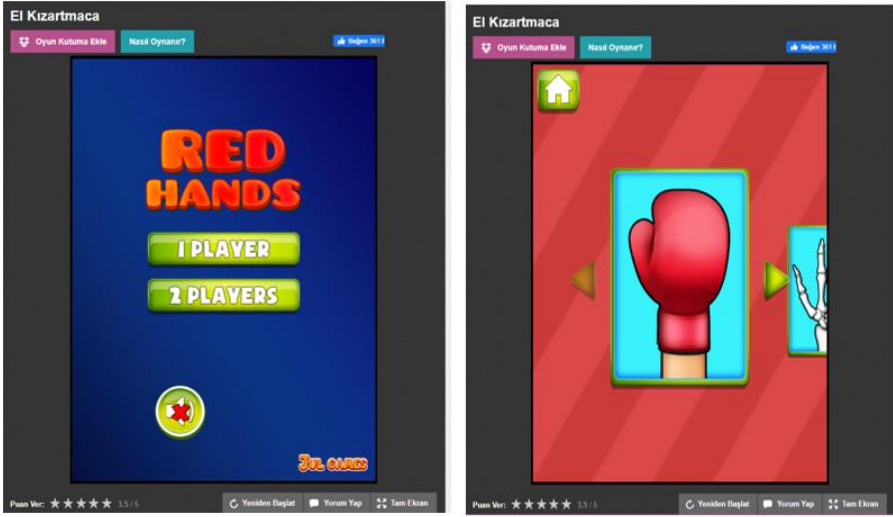
Kaynak: wappad, 2021.

El kızartma oyunu, kendine dijital dünyada da yer bulmuştur. Temel oyun oynama kuralları, gerçek dünyada oynanan şekline çok yakındır. Ancak oyun içerisine çeşitli eklemeler yapılarak, oyun daha eğlenceli bir hale getirilmeye çalışılmıştır.

Oyuna erişim sağlandıktan sonra play tuşuna basıp oyunun karşılama ekranı, oyuncunun karşısına çıkmaktadır. İkinci ekranda oyuncudan bu oyunu kaç kişi oynayacağını yanıtının verilmesi beklenmektedir. Oyuncu, tek başına oynamak isterse “1 oyuncu” seçeneğini seçer ve bilgisayar ile karşılıklı oynayacağı diğer ekrana geçiş yapar.

Gelen ekranda, oyuncu için değişik sanal karakterler yer almaktadır. Bu karakterler bileğe kadar uzanan bir el karakteridir ve oyuncu elinin hangi şekilde olması gerektiğini seçer. Bu ekranda, boks eldiveni

takmış el, iskelet el, mumya el vs. şeklinde değişik karakterler yer almaktadır. Oklar yardımıyla el karakteri seçildikten sonra oyun başlar. Oyun başladıktan sonra, oyun ekranının sol tarafında azalan bir zaman animasyonu yer almaktadır. Bu zaman animasyonu bitmeden oyuncu hamle yaparak, ekranın diğer kısmında yer alan ele hızlıca vurmaya çalışmaktadır. Vurma işlemini ekranın alt kısmında yazan “attack” (saldır) tuşuna, Mouse yardımı ile tıklayarak yapabilmektedir. Eğer ışıklarsa, vurma işlemi karşı tarafa geçmektedir ve ekranın alt kısmında “attack” yerine “Dodge” (atlama-geri çekilme) tuşu belirlemektedir. Mouse yardımı ile bu tuşu kullanarak oyuncu savunma yapabilmektedir.



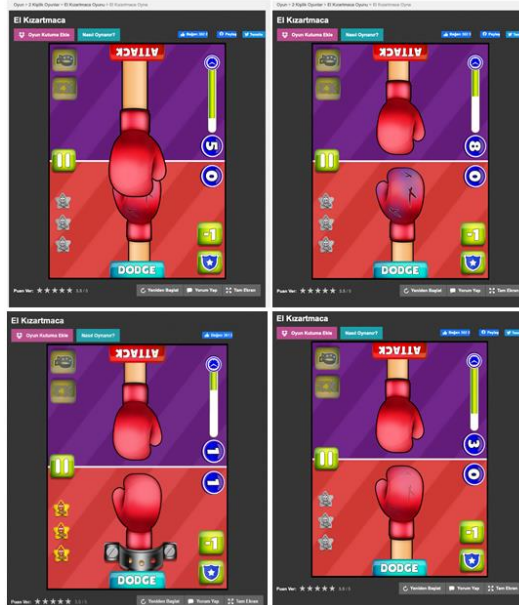
Görsel 8: Dijital El Kızartmaca Oyunu Giriş ve Karakter Seçim Ekranı

Kaynak: oyunkolu, 2021.

Dijital el kızartmaca oyununa, geleneksel oyunlardan biraz farklı kurallar eklenmiştir. Oyun ekranının sol tarafında, 3 adet alt alta

sıralanmış “tavuk” figürü bulunmaktadır. Eğer oyuncu üst üste, kısa aralıklarla elini geri çekerse, bu tavuk figürlerinde bir tanesi uyarı verir ve iki hakkının kaldığını söyler. Oyuncu elini hızlıca geri çekmeye devam ederse bu üç tavuk figürü yanar ve oyuncunun bileğine, bir diğer kural olan kelepçe gelir. Oyuncunun sanal karakteri bağlı kalır ve savunma yapamaz. Bu durum rakip için avantaj sağlar.

Dijital oyunun, geleneksel oyuna yaklaştırmak için, üst üste eline vurulan sanal karakterde, görsel olarak bazı değişimler gözlenir. Üst üste darbe alan karakterin görselinde bozulmalar, yaralanmalar gösterilir. Bu durum, oyunun kaybedilmeye yakın olduğunu göstermektedir. Nihayetinde eli kırmızıya dönen ve skoru 10 dan az olan o taraf oyunu kaybeder.



Görsel 9: Dijital El Kızartmaca Kelepçe ve Skor

Kaynak: oyunkolu, 2021.

SONUÇ

Oyun, insan yaşamında ‘etkileşim’ ve ‘toplumsallaşma’ süreçlerinde öne çıkan önemli bir öğrenme aracı ve biçimidir. Özellikle ‘eğlenme’ ve ‘eğlendirme’ yönü ile gönüllü katılımı sağladığı için oyun, akılda kalıcı eylemsellikler ortaya çıkarmakta ve bireyin oyuna katkısı bağlamında ‘yaratıcılık’ (*creativity*) geliştirmesine öncülük etmektedir. “Bu bağlamıyla oyun, insan yaşamının akışı içerisinde ‘tamamlayıcı’, ‘bütünleyici’, ‘bağlayıcı’, ‘iyileştirici’, ‘toplumsallaştırıcı’, ‘yarıştıracı’, ‘karıştıracı’ ve ‘sergileyici’ bir yaşam aygıtıdır” (Öcal, 2016:13). Genç kuşaklar tarafından ‘eski’ zamana ait olarak nitelendirilen olgular, ileri yaşta kişiler için “bizim zamanlarımız” olarak değerlendirilmektedir. Bu da tarihsel aktarımdaki farklılık ve algılama biçimlerini ortaya koymaktadır. Bunun nedeni, ileri yaştaki bireylerin o zamanları yaşamaları ve anı biriktirmesi değil, dahil olduğu kültürünün o dönem içerisinde yer almasıdır. Ancak bu duygu mensubu olduğu kuşağa değil, aynı zamanda sahip olduğu bilgiye de bağlıdır (Huizinga, 2013:244). Antik ve Orta Çağlara bakıldığında, düzenlenen sportif oyunlar, kültür yapısında ciddi bir yere sahiptir. Bu oyunlar yüzyıllardan bu yana sabit kalmıştır. Bazı müsabakalarda güç bazı müsabakalarda hız ön plana çıkmıştır. Oyunların, oynandığı zaman ve mekan değişiklik gösterse de, oyunu oluşturan temel oyun kuralları bozulmadan sonraki yıllara aktarılmıştır.

Oyunlar, içerisinde yaşanan kültürün özelliklerini, gelecek nesillere aktarmaya yarayan önemli bir araç konumundadır. “Bireyler kişilik özellikleri ve hayatı anlamlandırma biçimleri olarak birin-den

farklılaşmaktadır. Aynı zamanda farklı eğlence anlayışları ve boş zaman geçirme etkinlikleri söz konusudur. Bu bağlamda değerlendirildiğinde bir oyunun kimlere hitap edeceğini, yine, hedef kitle olan oyuncular belirlemektedir” (Doğan, 2020:401). Gelişen teknoloji, şehirleşme, yaşam koşulları oyunların oynanma şekillerini de etkilemiştir. Özellikle teknolojinin gelişiminden sonra ortaya çıkan oyun endüstrisi, çocukların daha çok bilgisayar karşısında vakit geçirmelerine neden olmuştur. Birçok tarza sahip oyunlar, bilgisayar karşısında, internet aracılığıyla sınırsız zaman içerisinde, çocuklara sanal bir dünya yaratmıştır. Bu dünya beraberinde kültürel öğeleri içerisinde barındıran, sokakta oynanan, oynanırken sosyalleşmelerini sağlayan geleneksel oyunların da zaman içerisinde unutulmasına yol açmıştır.

Çocuklar, hayatı oyunlardan öğrenerek, liderlik, güç, sorun çözebilme, sosyalleşme, kendi kültürünü tanıma gibi becerilerini de geliştirmektedirler. Çocuk, kaybetmenin ve kazanmanın nasıl bir duygu olduğunu, sokakta oynanan oyunlarla yaşayarak deneyimleme şansına sahiptir. Günümüz oyun yapımcıları bunları göz önünde bulundurarak unutulmaya yüz tutmuş bazı geleneksel oyunları sanal dünyaya taşımışlardır.

Kültür öğelerini de içerisinde barındıran dijital oyunlar, kurallar bakımında sokakta oynandığı şekildedir. Bölümde de anlatılmaya çalışılan geleneksel oyunlar şimdiki kuşağın deneyimlemeleri için yeniden tasarlanmıştır. İçinde doğdukları teknolojik zamanın getirilerinden olan bilgisayar ve arayüz giriş araçları ile kendilerinden

daha yaşlı olan kuşakların anlattığı oyunları deneyimleme şansını da bu oyunlarla elde etmektedirler. Örnekler sonucu tespit edildiği üzere aynı ismi taşıyan bazı geleneksel oyunlar, kuralları sabit tutularak sadece oynama şekilleri, zaman ve mekanları değiştirilerek, sanal dünyaya ‘taklit’ (*mimesis*) yoluyla aktarılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Doğan, D. (2020). “Dijital Oyun, Tasarım ve Reklam”. s.397-415. *Dijital Reklamcılık*. (Der.) Derya Öcal ve Hıdır Polat. Ankara: Nobel.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Oğuz, M. Öcal ve Ersoy, P. (2005). *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları*. Genişletilmiş 2. Baskı. Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.
- Onur, B. (2007). *Çocuk Tarih ve Toplum*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Öcal, D. (2016). “Çağlar Boyu İnsan Yaşamına Eşlik Eden Oyun”. s.11-24. içinde *Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun*. (Der.) Derya Öcal. Ankara: Ütopya.
- Öz, P. H. (2017). “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Modern Eğitimde Kullanılması”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Sayı 49. Cilt 10. s.478-490.
- Palazon, S. M. (2008). “Brand Communities on the İnternet, A Case Study of Coca-Cola’s Spanish Virtual Community”. *Corporate Communications: An International Journal*. Vol 13. No 3. pp.255-270.

Ploderer, B., Howard, S. and Thomas, P. (2008). *Being Online, Living Offline: The Influence of Social Ties over the Appropriation of Social Network Sites*. San Diego. California. USA.

Timisi, N. (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*. Ankara: Dost Kitabevi.

İnternet Kaynakları

“Dijital Saklambaç Oyunu Giriş ve Seçim Ekranı”.
<https://www.oyunkolu.com/cocukoyunlari/saklambac.html?oyunu=oyna> [Erişim Tarihi: 20.02.2021].

“El Kızartmaca Oyunu”. <https://www.wattpad.com> [Erişim Tarihi: 20.02.2021].

“Geleneksel Saklambaç Oyunu”. <http://www.oyunbilim.com/grup/saklambac> [Erişim Tarihi: 20.02.2021].

“Sek-Sek Oyunu”. <https://www.gencgonulluler.gov.tr/> [Erişim Tarihi: 20.02.2021].

BÖLÜM 3

ÇOCUK TELEVİZYONUNDA ANLATI: İBİ

Dr. Öğr. Üyesi Yasemin ÖZKENT¹

¹ Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Konya, Türkiye, yaseminozkentt@gmail.com, Orcid: 0000 0002 8617 8429

GİRİŞ

Çocuk programlarında seçeneklerin artmasıyla birlikte, çizgi dizilerin çocuklar üzerindeki etkisine, çizgi film ve kültür ilişkisine ve çizgi dizilerdeki temsil biçimlerine akademik alanda da ilgi artmıştır. Çizgi film izlemek çocukların tercihiyle gerçekleşen basit bir seçim gibi görünse de, izleme pratikleri bazı yerleşik hiyerarşilere bağlıdır. Her çizgi film kendine has anlatı özelliklerine ve üretim pratiğine sahiptir. Fakat çizgi filmlerin çocukların hayatında eğlenmek, dikkat dağıtmak ve oyalanmak gibi işlevlere sahip olması, akademik odağın anlatı yapısına ve karmaşıklığına daha az yönelmesine yol açmıştır. Çizgi filmlerin çocukların seyir zevkini nasıl inşa ettiği üzerinde durulmamıştır. Çocuklar çoğunlukla sunulan içeriği kolayca kabullenen izleyiciler olarak konumlandırılmıştır. Jason Mittell’in dikkat çektiği üzere diğer medya araçlarına kıyasla televizyon, daha fazla saygı görür ve genellikle kültürel bir “kötü nesne” olarak hizmet ettiği düşünülür. Televizyon sıklıkla kaba, hiper-ticari, formüle dayalı ve en düşük ortak paydaya hitap ettiği için eleştirilmiştir. Bu tür küçümseyici genellemeler yapanlar, televizyon programlarına yakından bakmak için daha az zaman ayırırlar ve geleneksel anlayışa meydan okuyabilecek farklı programlar ve türler arasında ayırım yapma eğilimindedirler (2013: 56). Bu eksiklikten yola çıkılan çalışmada *İbi* çizgi filmi özelinde televizyonda çocuk programcılığının karmaşık anlatı yapısını, fantastik tür özelliklerini ve estetik değerini tartışmak amaçlanmaktadır. Çizgi filmlerin tekrar eden özelliklerinin ve hikâyelerinin, parlak, rengarenk ve göz alıcı görüntülerinin ya da komik dilinin ötesinde kendine özgü üretim süreçleri analiz edilmiştir.

Çizgi filmlerde karmaşık hiâye anlatımı, çocukların izlerken zeka ile etkileşim kurabileceğini göstermektedir. *İbi*, çizgi filmlerdeki yerleşik anlatı eğilimlerinden farklılaşmış ve anlatısının merkezine karmaşıklığı başarılı bir şekilde yerleştirmiştir. *İbi* çizgi filminin hikâyesi, başkarakter İbi'nin çevresinde gelişen karmaşık olaylardan oluşmaktadır. Bir çok bölümünün arka planında ana olay örgüsüne bağlı olarak gelişen anlatı katmanları vardır. Anlatının derinliklerini kavramak, izleme sırasında güçlü odaklanmayı gerektirmektedir. Dizinin her bölümü daha geniş bir anlatım için ipucu içermektedir. Ayrıca *İbi*'nin her bölümünde Baldiyar adındaki fantastik evrenin birer parçasının sunulması ve sunulan bu bilgilerin olay örgüsünü kavramaya yardımcı olması en dikkat çekici özelliklerinden biridir. Bu doğrultuda çizgi filmlerin ticari odaklı, formüle dayalı ve tekrardan ibaret olduğuna yönelik görüşlere alternatif sunması bakımından *İbi*'nin yerinde bir örnek olduğunu söylemek mümkündür.

ÇİZGİ FİLM VE ÇOCUK

Çocuk ve televizyon ilişkisi üzerine tartışmalar, çoğunlukla televizyonun çocukların gelişimine uygun olup olmadığı üzerine yoğunlaşmıştır. Pek çok doktor, ebeveyn ve uzman, çocukların reklamlara maruz kalmasından şikayet ederek, televizyondaki şiddetle çocukların saldırgan davranışları arasında bağlantı kurmaktadır. Ayrıca çok fazla televizyon izlemenin çocukların fiziksel gelişimine zarar vermesine dikkat çekilir. Öte yandan, televizyonun olumlu yönlerine odaklananlar, modern medyanın çocuk gelişimindeki eğitimsel faydalarından bahsetmektedir. Ebeveynlerin ve çocukların birlikte

izlemekten keyif aldıkları ve tartıştıkları programlar üzerinden bağlantı kurabileceklerini belirtmektedir (Lemish, 2015). Ancak çocuk programlarının çoğu, özellikle de okul çağındaki izleyicileri hedefleyenler, eğitmekten çok eğlendirmeyi amaçlamaktadır. Çizgi filmlere yönelik eleştirileri kavrayabilmek, çizgi filmleri daha yakından incelemekle mümkündür. Çocuk televizyonunun kendi şartlarına göre nasıl çalıştığını anlamak için, çocuklar için neyin cazip olduğu araştırılmalı ve popüler programların çocuklar üzerinde nasıl etkileşimde bulduklarını dikkate almak gerekmektedir (Mittell, 2013: 57).

Çizgi filmler özellikle 2-6 yaş arası okul öncesi ve ilköğretim çağındaki çocukların dünyasına hitap etmektedir. Gündelik hayatta neredeyse en fazla kullanılan kitle iletişim aracı olan televizyonda çizgi filmlerin izlenme oranları oldukça yüksektir. Çizgi filmler, anne ve babaların çocuklarına yemek yedirmek ya da çocuklarını sakinleştirmek için başvurdukları bir araç olarak da ön plana çıkmaktadır (Temizkan & Atasoy, 2016: 580). Dahası, çocuklara efektler, maceralar, hayali kahramanlar, çeşitli yaratıklar aracılığıyla farklı deneyimler yaşatmaktadır. Bazı çizgi filmlerdeki gerçeküstü yaratıklar, doğal olaylar ya da sihirler çocukların zihinsel dünyasında olumsuz etkiler oluşturabilir. Dolayısıyla çizgi filmleri, taşıdığı içeriğin belirlediğini ve ailelerin bu sürece müdahale ederek çocukları olası etkilerden koruyabileceğini belirtmek gerekir (Yağlı, 2013: 710).

Türkiye’de çizgi film serüveni 1930-1940 yılları arasında başlamıştır. Yabancı çizgi filmlerin etkisiyle çizgi filmlere olan ilgi artmış ve

böylelikle ilk karikatür oyunları başlamıştır. Cemal Nadir Güler'in ünlü karikatürlemesi Amca Bey bu alandaki denemelerin başında gelmektedir. İlk yıllardan itibaren Yüksel Ünsal, Tan Oral, Erim Gözen, Tonguç Yaşar gibi sanatçılar Türkiye'de çizgi film sektörünün gelişmesinde etkili olmuştur. Sektör, uzun yıllar bireysel çalışmalarla sınırlı kalmışken, 1980'li yıllarda TRT ve Kültür Bakanlığı'nın katkılarıyla birlikte çizgi film sektörü gelişimine devam etmiştir (Taş Alicenap, 2015: 12).

Çizgi film kahramanları hayvanlar, insanlar ve düşsel varlıklar olarak ayrılabilir. Çizgi filmlerde hayvansal karakterlerin yoğun olması beklenen bir durumdur. Bu yolla hayvansal özelliklere masumiyet kazandırılmaktadır. Ayrıca adalet, yardımlaşma ve hoşgörü gibi soyut kavramlar çocuklara daha kolay aktarılır (Temizyürek & Acar, 2014: 28). Böylelikle çocuklara ekrandaki fantazi ve gerçekliği ayırt etme yeteneği kazandırılabilir. Bu yetenek, çocukların ve yetişkinlerin düşünce süreçleri arasındaki temel farklılıklardan biridir. “Televizyon gerçekliği” karmaşık ve çok boyutlu bir kavram olsa da, burada özellikle dolayimli gerçekliğin gerçekçilik derecesine atıfta bulunulur. Bu fenomenle ilgilenen araştırmacılar çoğunlukla şu sorulara cevap arar: Çocuklar televizyonda sunulan insanların ve olayların ekranın ötesinde var olduğunu ne zaman kavrayabilir? Kendilerini temsil eden gerçek insanlar veya rol oynayan aktörler olduklarını ya da ekranda tasvir edilen olayların dış dünyada olduğunu veya bir senaryoya göre yaratıldığını anlayabilir mi? Çocuklar televizyonun gerçek dünyaya açılan “sihirli bir pencere” olmadığını ne zaman fark

eder? Sosyal gerçekçilik çalışmaları, çocukların bu sorulara verdiği cevaplar üzerine kurulmaktadır (Lemish, 2015: 41).

Çizgi filmlerden öncelikli olarak beklenen çocuklar üzerinde olumlu etkide bulunmasıdır. Daha önce de bahsedildiği üzere ailelerin bu noktadaki etkisi önemlidir. İyi hazırlanmış çizgi filmler çocuğa sosyalleşme gibi olumlu bir katkı sağlayabilecekken, pedagojik olarak üzerinde düşünülmemiş çizgi filmler olumsuz etkilerde bulunabilir. Çizgi filmlerin eğitime olan katkıları sıralanırsa öncelikle çocuklara erken yaşta kavrama ve öğrenme becerisi kazandırdığı söylenebilir. Çocukların duygu ve düşünce dünyasının yanı sıra sanatsal ve estetik bakışını da geliştirir. Hayal gücünün gelişimine katkı sağlar ve eğlenerek öğrenmesine aracı olur. Dilsel becerilerini geliştirir. Farklı olaylar ve durumlarla muhakeme gücünü artırır. Çocuklara olumlu davranışlar kazandırır. Örneğin yardımseverlik gibi bir davranışta bulunan çizgi film karakterini izleyen çocuk bunu taklit etmek ister. Çocuğa görsel ve işitsel olarak hitap etmesi öğrenme sürecini hızlandırır ve kolaylaştırır. Ve bu yolla çocuklara daha kolay okuma alışkanlığı kazandırır (Yağlı, 2013: 718).

Televizyon programlarında kültürel hiyerarşinin en alt sınırına yerleştirilen pembe diziler gibi çizgi filmler de kültürel anlamda aşağıda görülmektedir. Sayısız kitap ve akademik çalışma, televizyonun nesillerdir çocuklara verdiği iddia edilen zararı ortaya çıkarmıştır. Öte yandan neredeyse herkes çizgi film türünün metinsel tanımını üzerinde hemfikirdir. Ancak televizyon program türleri, bir kategorinin alt satır sınırlamalarından daha fazlasıdır. Tür, herhangi bir metinsel tanımını

aşan anlam, değer ve sosyal işlevin geniş bir kültürel varsayımları dizisinden oluşur. Hepimiz hangi metinlerin çizgi film olarak etiketlenmesi gerektiği konusunda hemfikir olsak da, bu etiketin etkileri konusunda bir fikir birliği yoktur. Yaratıcı bir şekilde, televizyonu daha talepkâr ve sofistike hale getirmek için son yıllarda hikâye anlatma stratejilerinde farklılaşma ortaya çıkmıştır (Mittell, 2004 :56; 61; 64). Günümüzde televizyon endüstrisi, kitlesel çekiciliğe sahip içeriklerle geniş izleyici kitlelerini hedeflemekten uzaklaştıkça, daha niş bir kitleyi hedefleyerek belirli izleyici kesimlerini yabancılaştırma riskine girmeye istekli hale gelmiştir (Marx, 2013: 179).

Peki çizgi film türü bu dönüşümlerden nasıl geçmiştir? Bu süre zarfında televizyon yapımcıları, programcılar, ağlar, sponsorlar ve sendikacılar tarafından üstlenilen çeşitli endüstriyel uygulamalar, çizgi film türünü oluşturan genel söylemler kümesini yeniden tanımlamaya çalışmıştır. Bu durumda prodüksiyon birincil motive edici faktör değildir. Çizgi filmlerin birçoğunun televizyonda görünmeden yıllar önce üretildiği, tamamen farklı bir ortam ve sergi bağlamı için tasarlandığı bilinmektedir. Daha ziyade, geri dönüştürülmüş ve orijinal olan bu metinler, zamanlama ve kültürel sirkülasyon yoluyla, çizgi film türüyle bugüne kadar ilişkili kalan bir dizi varsayıma bağlanmıştır. Spesifik olarak, bir zamanlar kitlesel pazar türünün sözde “çocukluk” çekiciliğine sahip olan programların, sadece çocuklar için cumartesi sabahını dolduran programlara dönüştürülmesi, türe ilişkin kültürel anlayışımızda bazı önemli değişikliklere yol açmıştır. Bu genel değişim için tek bir nedensel faktör yoktur. Çoğu tarihsel incelemede olduğu

gibi, bu kültürel olguyu anlamak için gereken çeşitli nedenler vardır. Bu değişim için kültürel ve endüstriyel bağlamlar sağlayan bir dizi büyük ölçekli etki kısmen bu geçişi biçimlendirmiştir (Mittell, 2004: 62).

***İBİ*'DE ANLATI**

İbi, 2015 yılında TRT Çocuk'ta yayınlanmaya başlayan Türkiye'de üretilen bir çizgi dizidir. *İbi*'nin hikâyesi Baldiyar'da geçmektedir. Her Baldiyar'lı gibi İbi de arkadaşları Hoppa ve Pumpa ile birlikte kendi topraklarını keşfetmek için yolculuğa çıkar. İbi ve arkadaşları bu yolculukta karşılıklarına çıkan problemleri matematik ve fen bilgisi gibi yetenekleriyle çözerler. Dizinin hedef kitlesi öncelikle 6-8 yaş grubu çocuklar olsa da çocukların hikâyeyi anlamak için Baldiyar'ın bir çok yerini çözmesi gerekmektedir. Tosi'nin dedesi Tidebo kendi keşif yolculuğunda Baldiyar Atlası hazırlamıştır. Bu atlasta Baldiyar'daki farklı canlı türleri, gerçeküstü mekanlar ve daha önce kimsenin duymadığı masallar anlatılmaktadır. *İbi*, Baldiyar yolculuğunun karmaşıklığı, karakterlerin hem adayı hem de kendi yeteneklerini keşif süreci, bireysellik keşfi, cinsiyet konumlandırması gibi konulara değinmektedir. Oldukça renkli gösterilen Baldiyar'da tek insanın İbi olması, çizgi film aslında oldukça eğlenceli görünse de bir kıyamet ortamını akla getirir. İbi aslında derin bir yalnızlık içindedir ve gerçeküstü kişilerle birlikte karmaşık olayları çözmeye çalışmaktadır. Arkadaşlık ve macera odağında gelişen olay örgüsü karanlık ve trajedi de içermektedir. Dizinin anlatı biçimindeki nüansları anlamak için

temelindeki kıyamet sonrası dünyanın tasvirine daha yakından bakmak gerekir.

İbi'nin hikâyesi geleneksel cinsiyet rollerini pekiştiren *Pamuk Prenses*, *Rapunzel*, *Külkedisi* masallarındaki gibi ilerlememiştir. Disney'in cinsiyete yönelik muamelesi -özellikle de Disney prenseslerinin temsilinde- akademik çevreler ve izleyiciler tarafından sıklıkla eleştirilmiştir. Disney'in kadını temsil ediş biçimine yönelik eleştirilerin çoğu oldukça yerindedir. Çocuk filmleri, izleyicilerine yetişkin filmlerinden daha fazla rol model sunduğu ve çocukların kimlik gelişimi henüz tamamlanmadığı için bu tür konular çok önemlidir. Çocukların prensesleri rol model olarak "bir gün prensim gelecek" gibi pasif bir beklentiye girmesi, endişe vericidir. Özellikle *Pamuk Prenses* gibi bir çok filmdeki kadın tasviri, kadınların gücünü ve bağımsızlığını aşındırmaktadır. Ayrıca erkek çocukların bu rol modelden etkilenerek zihinlerinde geliştirebilecekleri kız tasviri de endişe vericidir (Booker, 2010: 3). Çizgi diziler çoğunlukla doğrudan erkek ya da kız çocuklarını hedef almamaktadır. Bu bakış *İbi* için de geçerlidir. *İbi*, bir çok geleneksel masal klişesini yıkararak güçlü bir kadının keşif yolculuğunda destek olan erkek karakterlerle ilerlemektedir. Dolayısıyla cinsiyet konumlandırması açısından geleneksel olmayan roller sunmaktadır. Peri masallarında geleneksel olarak bir prenses nihayetinde prens kavuşurken, *İbi*'nin güçlü ve bağımsız kadın imajı, cinsiyet hiyerarşisini aşmaktadır. Cinsiyet hiyerarşisini bozmak genelde çizgi dizilerde nadir görülür. Çocuklar

için sevdiği karakterleri geleneksel temsillendirmenin dışında görmek, çizgi dizilerde yaratıcı yenilikler için bir çerçeve oluşturmaktadır.

İbi'deki karakterler insan olmadıkları için birbirinden farklı ve çok yönlü dış görünümlere sahiptir. Karakterlerin görünümleri türlerine göre oluşturulmuştur. Örneğin Tosi “tuktuk kaplumbağası” türündendir ve görünüm olarak kaplumbağaya benzemektedir. Ayrıca isminin anlamı “sevimli”dir; sevimli ve güler yüzlü görünmektedir. Mühendislik bilgisi çok gelişmiş olan Hoppa ise, Makine Şehri Robon'da doğmuştur ve metal bir görünüme sahiptir. Dolayısıyla karakterlerin görünümlerinde cinsiyetlerinden öte fiziksel ve zihinsel özelliklerinin etkili olduğu söylenebilir.

Hikâye ilerledikçe gizemli yabancı Dodo ortaya çıkar ve Baldiyar Atlası'nı izinsiz alır. Böylelikle her şey daha da karmaşıklaşır. Tidebo'nun Saklı Kıta'ya ulaşması, Zaman Hükümdarı Horat ve Saklı Kıta Hükümdarı Borra kardeşler arasındaki anlaşmazlık, Baldiyar'da zaman depremine yol açar. Karakterlerin bu duruma engel olmak için çaba göstermesi gerekmektedir. Bu süreçte İbi, Baldiyar'ın her bölgesini gezmek zorundadır.

İbi ilk bakışta çocuk televizyonunun basit anlatılarından biri gibi gözükse de karakter oluşumu ve olay örgüsüyle formüsel bir yapı kazanmıştır. Karakterler karmaşık yeteneklere sahiptir ve incelikle oluşturulmuştur. Örneğin Tosi matematik oyunlarında iyidir; Hoppa'nın mühendislik bilgisi çok gelişmiştir; İbi ise mangala oyununda çok iyidir. İbi ve arkadaşları karşılaştıkları sorunları gelişmiş matematik ve fen bilgileriyle çözmektedir. Çocukların olağanüstü bir

evrendeki maceraları, incelikli görseller aracılığıyla gösterilir. Dizinin bölümleri arasında temel bir bağ bulunsa da her bölümde farklı bir macera işlenir. Fakat çocukların bu maceraların geçtiği yerleri bilmesi gerekmektedir. Baldiyar'ın kendine özgü bazı yerleri vardır. “Örneğin Kava Ormanı”, İbi'nin doğduğu yerdir. “Maku Bahçeleri”, Tosi'nin doğduğu yerdir ve Maku bahçelerinde her zaman bahar mevsimi hakimdir. “Machine City Robon” ise Hoppa ve Pumba'nın doğduğu yerdir. Ayrıca çocuklardan Baldiyar'daki “Baldiyar Üçgeni”, “Sualtı Şehri Vagu”, “Volkan Şehri Piru”, “Nera Takımadaları”, “Balon Köyü”, “Maden Şehri Kattu”, “Bulut Şehri Gökadası”, Hükümdar Horat'ın yaşadığı, “Dikey Şehir”, “Yüzen Kasaba”, “Gizli Kıta”, “Sonsuzluk Adası”, ve “Sisli Deniz” gibi yerleri bilmeleri beklenir. Bu doğrultuda Baldiyar'ın formüle dayalı bir evren olduğu söylenebilir. Çoğu bölümde geniş bir evrenin ipuçları verilir ve bölümler arasında bağ kurulur. Mittell'in belirttiği üzere, bir program belirli bir günde veya haftada yayınlansa da çocukların tipik olarak en sevdikleri programları tekrar tekrar izlemesi (Mittell, 2013: 58), bölümler arasındaki bağı kavramasına katkı sağlamaktadır. İzleyici *İbi*'nin formüsel hikâyesinden ne beklediğini bilse de, anlatı içindeki yaratıcı parametreleri çözmek zorundadır. İzleyici, yukarıda bahsedilen Baldiyar'ın kendine özgü yerlerini bilmediğinde hikâyenin işleyişine tam anlamıyla hakim olamaz. Böylelikle *İbi*, yaratıcılık ve fantazi türünü birlikte harmanlayarak çizgi filmler için yeni bir söylemsel kategori oluşturur.

İbi'nin, sunduğu evrenin anlaşılması için dikkatli izlemeyi beklemesi, pek çok eleştirinin çocuk televizyonunun basitliği üzerine sundukları görüşle çelişkili oluşturur. Bu durum aynı zamanda çocuk televizyona yöneltilen eleştirilere de meydan okumaktadır. Öyle ki Dan Hassler-Forest'in nitelikli televizyonla ilgili sıraladığı özelliklerden bazıları *İbi* için de geçerlidir. Yeni televizyon içeriklerine yönelik yaygın beğeni toplayan en dikkat çekici dönüşümlerden biri, fantastik türlerin öne çıkmasıdır. Senaryolu televizyon draması içinde uzun zamandır bir fenomen olan fantezi, korku ve bilim kurgu gibi türler, 21. yüzyıl nitelikli televizyonunun gelişiminde giderek daha baskın bir rol oynamaktadır (2014: 161). Fantastik anlatılarda sıklıkla görülen zaman sıçraması *İbi*'de de görülmüştür. Kardeşler Borra ve Zaman Hükümdarı Horat zaman konusunda anlaşmazlık yaşar. Borra zaman hızlı ilerlediğinde isteklerine daha kolay erişeceğini düşünerek zamanın hızlı ilerlemesi için komut verir. Baldiyar'da bir zaman depremi yaşanır ve bu durum Baldiyar'lıları oldukça zora sokar. Baldiyar'da yaşayanlar hızlı bir şekilde yaşlanarak hastalanır. Borra'nın böyle davranmasına erdem kolyesi engel olamamıştır ve Kardeşi Horat'la bu yüzden arası açılır. Bu noktada belirtmek gerekir ki zaman örüntüsü filmlerde iki bakımdan temel oluşturur: "İlk olarak insan hayatında var olan birçok şeyi ifade etmede bir servis veya bir fon ortaya koymaktadır. İkincisi ise sabittir ve değiştirilmez" (Yolcu & Şimşek, 2021: 148). Dolayısıyla zamanla ilgili bir kırılma filmin anlaşılmasını zorlaştıracığı için, çocuk programlarında nadir görülmektedir.

Öte yandan *İbi*, Baldiyar'daki keşif yolculuğunda kendi kimliğini de bulmaktadır. Bu durum hikâyenin karmaşıklaşmasını destekler. Ayrıca

İbi'nin masumiyetinin ve kahramanlığının iç içe geçmiş bir şekilde sunulması, çizgi filmi çocuklar için daha ilgi çekici hale getirmiştir. Zamansal sıçramalar, bölümler arasındaki yapısal değişiklikler ve karakter kombinasyonlarının farklı kullanımı, anlatıya daha güçlü odaklanmayı gerektirmektedir.

İbi'nin her bölümü geniş anlatı parçası için ipucu içerir ve bu ipuçlarının birleştiği noktada Baldiyar evreni tam olarak anlaşılabilir. Baldiyar'ın olağanüstü evreninde gerçekleşen olayların verdiği seyir zevki, geniş bir aralıkta gerçekleşmektedir. Mittell'in belirttiği üzere tamamen öngörülemeyen bir anlatı tarafından şekillendirilen bir deneyimden ziyade, her bölümde normların nasıl inceliklerle ayarlandığına bir yanıt içeren "tema ve çeşitleme" çocuklara daha fazla zevk vermektedir. Bu tür bir hikâyeye anlatımı, özellikle tekrarlayan izleme ve öğrenme stilleri kalıplarına ve kuralların keşfine öncelik veren çocuklar için caziptir. Burada hikâyeleri tekrar tekrar izleyerek veya duyarak, çocuklar bir anlatıdan ne bekleyeceklerini ve ince varyasyonların bir fark etmesi kastedilmektedir. Bu tekrar sayesinde, değişik biçimler zevkli bir mizahla karşılığını vererek, uzun bir süre yakından takip eden izleyicileri ödüllendirir (Mittell, 2013: 59).

İbi'nin Baldiyar'daki serüveni ne olacağından çok nasıl olacağı üzerine kurulmuştur. Evren hakkında bilgiye sahip olan izleyici, ayrıntılı ve çok parçalı hikâyeyi anladığında formülün altındaki karmaşıklığı keşfetmektedir. Sarah E. Cardwell'in belirttiği üzere temanın ve stilin, anlamlı ve etkileyici bir şekilde iç içe geçmesi, nitelikli içeriklerdeki iki semantik düzlemin (içerik ve stil) birbirini pekiştirmesini sağlar (2007:

6). Benzer anlatım stili yetişkinlere yönelik programlarda da görülmektedir. Mittell’in ifadesiyle bu kategorideki televizyon, aptalca ya da önemsiz, sıradan ya da formüsel değil, aksine, karmaşık ve zeki, zorlayıcı ve kalıpları yıkan bir yapıdadır (2015). *İbi*’nin anlatı estetiği yalnızca çocuklara değil, yetişkinlere de hitap etmektedir. Her bölüm tekrarlanan Baldiyar keşif serüveni, anlatı karmaşıklığının eğilimlerini içermektedir. *İbi* izleyiciden karmaşık anlatı yapısını çözümlmek üzere dikkatli izlemeyi talep etmektedir. Ayrıca her bölümde olay örgüsüyle bağlantılı bir şekilde farklı bilgiler vermektedir. Söz gelimi İllüzyon gözcüsünün Baldiyar’da yanılısamaları kullanarak istediği şeyleri herkese yaptırması ya da tuzun buzu eriteceği bilgisiyle Buz Gözcüsü’nü yenmeleri bu anlayışa yaslanmaktadır. Karmaşığa verilecek bir örnek ise kötü adam Dodo’nun ilerleyen bölümlerde İbi’nin babası olduğunun ortaya çıkmasıdır. Dodo, Baldiyar’ın on iki bölgesindeki anahtarları İbi’den önce davranarak toplamaktadır. Sonrasında Dodo’nun kızına göz kulak olmak için bu kılığa girdiği anlaşılmaktadır.

Teknoloji, yayın stratejileri, metinsel deneyler ve daha fazlası açısından, televizyon çalışması heyecan verici ve yenilikçi olanaklar vaat etmektedir (Dasgupta, 2012: 49). *İbi*, ilk bakışta iki boyutlu bir karikatür gibi gözüke de, karakterler incelikli görsellerle çizilmiştir. Aynı zamanda *İbi*’yle birlikte Türkiye’de ilk kez yüksek teknoloji olan *Toon Boom Harmony* yazılımı kullanılmıştır. *Toon Boom Animation Inc.*, animasyon ve storyboard yazılımlarında uzmanlaşmış bir yazılım şirkettir. 16 Ekim 2015’te, “Toon Boom” adı altındaki tüm yazılımları durdurarak, daha önce *Toon Boom Harmony* olarak bilinen Harmony

adlı yazılımla değiştirmiştir. *Toon Boom Harmony*'de kullanıcı, karakteri tek bir programda çizebilir ve canlandırabilir. Ayrıca, karakter animasyona ses eklemek ve Unity Game motoruna dışa aktarmak gibi oyun animasyonu ile ilgili bazı özellikler de sunmaktadır. *Toon Boom* birçok animasyoncu için iyi bir tercih olarak görülmektedir. Dahası, *Walt Disney Studios* ve *Universal Animation Studios* gibi birçok büyük animasyon şirketi tarafından kullanılmaktadır (Toon Boom a.). *İbi*'nin tasarımcısı ve yönetmeni Sinan Ölmez'e göre *İbi*'deki karakter ve sahne çeşitliliği bir iş katmanı daha eklese de hikâyenin kendisini büyük ölçüde zenginleştirmekte ve izleyici bunu hissedebilmektedir. Bu program aracılığıyla ellerindeki 50'den fazla mekân ve 60 karakterle, zaman zaman önceki bölümlerden veya sezonlardan karakterleri kullanırlar. Ya da diğer sahneleri geri getirerek sunulan çeşitlilikten yararlanırlar. Varlıklarını *Harmony* ve *Storyboard Pro*'da yeniden kullanabilmeleri, zaman yönetimine ve genel üretim kolaylığına büyük ölçüde yardımcı olmaktadır (Mastriaco, 2017). Bunda şüphesiz *İbi*'nin incelikli görsellerinde kullanılan teknolojinin de katkısı vardır. Sıradan çizgi filmlerle kıyaslandığında oldukça fazla meân ve görsele sahip olması olay örgüsünün de geniş olmasına katkı sağlamaktadır. Sözgelimi, *İbi*'nin doğum günü olan bölümde keşif macerası boyunca yolunun kesiştiği tüm kahramanlar toplanmıştır. Çocuk programlarında nadir görülecek şekilde *İbi*'de çok fazla karaktere yer verildiği, bu bölümde açık bir şekilde görülmektedir.

İbi'nin başarısız ilişkileri, sevdiği birinin ölümü, babasından ve arkadaşlarından kötülük görmesi ve giderek artan problemlerle başa

çıkması, anlatıyı onunla büyüyen hayranları için daha anlamlı hale getirmiştir. Özellikle Borra'nın, Baldiyar'ın her yerine gözcü koyarak Baldiyar'ı kendi yönetmek istemesi ve İbi'nin Borra'yla verdiği mücadele, çocuklara yönelik hikâye üretilirken yetişkinlerin de göz ardı edilmeyeceğini gösterir.

Çizgi filmin yaklaşık 11 dakikalık bölümler çeşitli mekanlarda gerçekleşen maceraları, konuyla ilişkili şarkıları, mühendislik, matematik ve fen bilimleri ile ilişkili bilgileri içermektedir. Ayrıca dizi, diyalogları açısından da mantıklı ve eğlencelidir. *İbi*'nin çocuk televizyonunda nadir görülen bir özelliği de bazı bölümlerinde başkarakter İbi'nin bulunmayışıdır. Fırtına Gözcüsü, İbi'yi ve diğer karakterleri farklı mekanlara savurduktan sonra, her bölümde bir karakterin yaşadıklarına odaklanmıştır.

SONUÇ

Çocuk televizyonunda karmaşık anlatı, metinsel zevklerin çeşitliliği, baş karakterin yanında yer alan çok sayıda yan karakter, biçimsel ve duygusal karmaşıklık gibi özellikler nadir görülmektedir. Bu çalışmada ele alınan *İbi* çizgi filmi, bahsedilen özellikleri ön plana çıkarma eğilimindedir. *İbi*, diğer çizgi filmler gibi tekrarlanan şarkılar, diyaloglar, yönlendirici yanmetinler ve mizahi unsurlara sahip olsa da izleyiciye hafızada tutmaya davet eden anlatısal bir evrene sahiptir. Karmaşık anlatılar ayrıntılı bir anlatı hafızası talep ederek karakterlere ve olay örgüsüne bu şekilde derinlik katmaktadır. *İbi*'nin keşif yolculuğuna çıktığı Baldiyar evreninin içinde çocukların öğrenmesi gereken bir çok fantastik mekan bulunmaktadır. Bu yolla hem

çocukların eğlenme arzusuna karşılık vermekte hem de hayal gücünü genişletmektedir. Böylelikle çocuk programlarında içerik geliştirirken yaratıcılığın nasıl işleyebileceğini de göstermektedir. Öte yandan *İbi*, geleneksel toplumsal cinsiyet rollerine uymayan kadın karakterleriyle, izleyiciye daha ilerici bir seyir zevki sunmuştur. *İbi*'nin keşif yolculuğundaki gelişimi, karakter derinliğine katkıda bulunmuştur.

Baldiyar'da zaman depreminin yaşanması anlatıyı sabit bir kronolojiden çıkarır ve zamanın hızlı akmasıyla anlatı kafa karıştırıcı olur. Dolayısıyla izleyici bu karmaşayı anlamak üzere ciddi bir şekilde takibe teşvik edilir. Bu yönüyle *İbi*, ticari çocuk televizyonundan beklenen rollerle çelişerek çocuk televizyonun hikâye anlatma geleneğine yaratıcı bir yenilik getirmiştir. Ana olay örgüsünün yanında anlatı boyunca ikincil hikâyeler de anlatılmıştır. Ayrıca *Toon Boom Harmony* teknolojisi aracılığıyla *İbi*'nin karmaşık anlatı yapısı daha da geliştirilmiştir. Böylelikle *İbi*'de karakter, mekan ve sahne çeşitliliği sağlanarak, hikâye büyük ölçüde zenginleşmiştir. Ayrıca çizgi film, karmaşık televizyon dizilerinde olduğu gibi metinsel zevklere dikkat çeken birden çok anlam, temsil, fantastik mekan ve efekt üretmeyi başarmıştır.

KAYNAKÇA

- Booker, M. K. (2010). *Disney, Pixar, and The Hidden Messages of Children's Films*. California, Colorado, England: Abc- Clio.
- Cardwell, S. E. (2007). Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement. J. McCabe & K. Akass (Ed.), *Quality TV Contemporary American Television and Beyond* (ss. 17-35). London: I. B. Tauris.
- Dasgupta, S. (2012). Policing the people: Television Studies and the problem of “quality”. *NECSUS*, 1 (1), 35-53. <http://www.necsus-ejms.org/policing-the-people-television-studies-and-the-problem-of-quality-by-sudeep-dasgupta/>
- Hassler-Forest, D. (2014). Game of Thrones: Quality Television and the Cultural Logic of Gentrification. *TV/Series* (6), 160-177.
- Lemish, D. (2015). *Children and Television: A Global Perspective*. Malden, MA: Wiley Blackwell Publishing.
- Mastriaco, D. (2017). Tidings from Turkey: Kelebek Animation <https://blog.toonboom.com/storytelling/tidings-from-turkey-kelebek-animation>, Erişim tarihi: 16 Şubat 2021.
- Marx, N. (2013). Family Guy: Undermining Satire. E. Thompson & J. Mittell (Ed.), *How to Watch Television* (ss. 177-186). New York, London: New York University Press.
- Mittell, J. (2004). *Genre and Television From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York, London: Routledge.

- Mittell, J. (2013). Phineas & Ferb Children's Television. E. Thompson & J. Mittell (Ed.), *How to Watch Television* (ss. 56-65). New York, London: New York University Press.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, London: New York University Press.
- Taş Alicenap, Ç. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. *TÜBAR-XXXVII*, 37, 10-26.
- Temizkan, M. & Atasoy, A. (2016). Söz Varlığının Gelişimi Açısından Çizgi Filmler Üzerine Bir Değerlendirme (TRT Çocuk ve Minika Çocuk Örneği). *Milli Eğitim Dergisi*, 45 (210), 577- 599.
- Temizyürek, F. & Acar, Ü. (2014). Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE*, Vol 3 (3), 2014, 25-39.
- Toon Boom Harmony, <https://www.toonboom.com/products/harmony>, Erişim tarihi: 27 Şubat 2021.
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun Eğitiminde ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou ve Pepee Örneği. *Turkish Studies*, 8(10), 707-719.
- Yolcu, P. & Şimşek, S. (2021). Nokta Filmi Özelinde Mizansen Film Analizi. H. Çiftçi (Ed.), *İletişim Çalışmaları ve Yeni Medya I* (ss. 137-164). Ankara: İksad Yayınevi.

BÖLÜM 4
İNTERNET MEDYASINDA ÇOCUĞA ŞİDDET
HABERLERİNE DAİR SÖYLEM ANALİZİ
“ENSONHABER.COM ÖRNEĞİ”

Öğr. Gör. Dr. Hakan YÜKSEL¹

¹Kafkas Üniversitesi, Sosyal Bilimler MYO, Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Kars, TÜRKİYE, hakanyuksel25@gmail.com, ORCID ID:000-0002-4560-6685

GİRİŞ

İnternet medyası; gerek kendi habercilik anlayışıyla gerekse diğer geleneksel medya alanlarına erişimi sağlayan etkileşim süreciyle, hedef kitlelerin enformasyon akışını takip ettiği kapsamlı bir alanı teşkil etmektedir. Hızlılık, güncellik ve erişim kolaylığı ölçüt olarak alındığında yerel, ulusal ve küresel ekseninde tüm haber içeriklerine internet platformları üzerinden ulaşmak mümkündür.

Ajanslardan içerik elde ettiği gibi kendi haber merkezleri üzerinden de yayıncılık gerçekleştiren internet medyasında haberlerin sunumu diğer medya organlarından farklılık göstermektedir. Küresel dünyanın önemli bir problemi olarak öne çıkan şiddet olgusunun haberleştirilmesinde de bu sunum farklılığı göze çarpabilmektedir. Nitekim söz konusu sunum biçiminin çocuğa şiddet eğilimi üzerinden internet medyasına nasıl yansıdığını tespit etmek bu çalışmanın temasını oluşturmaktadır.

Bu doğrultuda literatür kısmında şiddet kavramına değinen, şiddeti sunup farkındalık oluşturduğu gibi aynı zamanda körükleyici tarafını oluşturan medya faktörüne temas eden ve çocuğa şiddet meselesi üzerinde duran çalışmada; analiz sürecinde ise söylem çözümlemesi yapılmıştır. Zira örneklem olarak ele alınan ensonhaber.com sitesinin çocuğa şiddet haberlerini yansıtırma biçimi makro yapı bağlamında irdelenmiştir ve hem tematik hem de şematik yapı ekseninde bulgular ortaya çıkarılmıştır. Fiziksel saldırı ve cinsel istismar özelinde haber sunumlarının biçim ve içerikleri değerlendirilmiştir.

1. ŞİDDET OLGUSU

Kavramsal bağlamda şiddet olgusunun tanımlaması alan yazında fazlasıyla yapılmıştır ve öne çıkan tanımların ortak noktası ise şiddetin kontrolsüzce gerçekleştiği yönündedir. Nitekim şiddet; gerek şahıslara gerekse nesnelere yönelik gerçekleştirilen ve bu minvalde kontrolsüz olduğu kadar aynı zamanda zarar verici, aşırı ve aniden icra edilen bir eylem bütünü olarak adlandırılmaktadır (Yıldırım, 1998: 24).

Şiddetin mevcut tanımı içerisine, diğer canlı türlerine yönelik (hayvanlar, bitkiler gibi) zarar verici eğilimleri de dâhil edebiliriz. Öte yandan; eyleme dönüştürülen şiddet olgusunun karşı tarafa yahut taraflara verdiği zarar, yalnızca fiziksel olarak kalmamaktadır ve şiddetin psikolojik yansıması da ciddi tahribatlar bırakabilmektedir (Ergil, 1980: 3). Hatta şiddetin psikolojik etkileri fiziksel etkilerden çok daha uzun soluklu ve yıpratıcı düzeyde vuku bulabilmektedir ve ruhsal anlamda kalıcı zararlara yol açabilmektedir.

Şiddet kavramının Türk Dil Kurumu sözlüğündeki karşılığı ise şu ifadelerle eşdeğer gelmektedir (sozluk.gov.tr, 2021):

- *Karşıt görüşte olanlara kaba kuvvet kullanma*
- *Duygu veya davranışta aşırılık*
- *Kaba güç ve bir hareketten doğan güç*
- *Bir hareketin ve bir gücün derecesi, sertlik*

Dünya Sağlık Örgütü de, şiddet kavramını açıklamak adına şu tanımlamaya yer vermiştir (DSÖ, 2002):

“Gücün ya da fiziksel kuvvetin; tehdit yoluyla ya da gerçekte; fiziksel zarar, ölüm, psikolojik zarar, gelişme engeli ya da yoksunluğa neden olacak şekilde; kendine, bir başkasına ya da bir grup veya bir topluma karşı niyetli biçimde kullanılmasıdır.”

Dolayısıyla şiddet eylemi; kişilerin öfkeye kapılmasına, ciddi anlamda asabileşmesine, ruhsal bağlamda baskı hissetmesine ve bu yaklaşımların neticesi olarak yaralanmaya kadar gidebilecek fiziksel darp müdahalesine uğramasına sebebiyet veren bir olgudur (Steinmetz, 1986). Söz konusu öfkesel durum sonucunda kişi ya da kişiler şiddete uğrayabildiği gibi şiddeti uygulayan taraf konumuna da düşebilmektedir. Zira şiddet; öfke neticesinde ortaya çıkan baskın duyguların eyleme dökülmesidir ve fiziksel zorbalıkla dışa vurulmasıdır (Budak, 2017: 716).

Öfkesel yaklaşımı eyleme dönüştüren şiddet eğiliminin yasal bağlamda izahatı ise; hukuka aykırı davranarak şahsi haklara ve özgürlüklere müdahale edilmesi biçimindedir. Bununla birlikte; fiziksel baskı uygulanan kişinin onuruna darbe vurup huzur ve refahını zedelemek, şiddetin hukuki tanımlaması olarak değerlendirilmektedir (Kocacık, 2004: 12). Her ne kadar şiddet eyleminin fiziki neticeleri gözle görülür düzeyde olsa da ruhsal açıdan bıraktığı tahribatın denilebilirse ölçülemeyecek durumda olması, psikolojik yansımanın boyutunu bir anlamda karşımıza çıkarmaktadır (Alem, 2008: 149). Öyle ki toplum nezdinde kadına, çocuğa vb uygulanan şiddetin psikolojik etkileri ilerleyen süreçte başka problemleri ortaya çıkarabilmektedir.

Şiddetin doğuracağı yeni şiddetlerin yansıması da yine bireyleri fiziki ve ruhsal baskı altında tutmaya devam edecektir. Diğer taraftan şiddet kavramının doğrudan olduğu kadar dolaylı olarak da bireylere etkisi bulunmaktadır, bu etkiler manevi açıdan, kültürel bakımdan ve ahlaki yönden öne çıkabilmektedir (Michaud, 1991: 8). Nihayetinde kişiler kadar toplumları da etkileyen bir süreç söz konusudur ve bu sürecin toplumsal normlara aykırı olması, beraberinde yeni sorunları ortaya çıkarabilecektir. Bu nedenle şiddet; icra edenin değil şiddete maruz kalanın ve şahitlik edenin olgusal açıdan anlamlandırıldığı bir eğilimin adıdır (Riches, 1989: 12).

Öyle ki öfkeyle başlayan şiddet eğilimi giderek had safhaya ulaşabildiğinden nefret ve düşmanlık boyutuna dönüşmektedir. Saldırganlık durumunu ortaya çıkararak fiziki darbelere zemin hazırlamaktadır, kişiler kadar gruplara ve toplumlara da ciddi tahribatlar yansıtmaktadır (Köknel, 2000: 20). Ayrıca değişen ve dönüşen küresel dünya düzeninde tüketici toplumların gereksinimlerinin artması ve beklentilerinin değişkenlik göstermesi birtakım huzursuzlukları da beraberinde getirmektedir. Bunun sonucunda ortaya çıkan güvensizlikler ve belirsizlikler aynı zamanda dengesizleşen bir toplumsal yapıyı meydana getirerek şiddet eğilimini arttırmaktadır (Çakır, 2008: 166).

Maddi ve manevi problemler teşkil etmesi bakımından kişileri ve toplumları birçok açıdan etkileyen şiddet olgusunun, bu bağlamda alt türleri mevcut bulunmaktadır. Söz konusu şiddet türlerini ise şu başlıklarla öne çıkarabiliriz (Karagöz, 2019: 8-18):

- Fiziksel Açıdan Oluşan Şiddet
- Psikolojik Bağlamda Var Olan Şiddet
- Toplumsal Anlamda Seyreden Şiddet
- Ekonomik Yönden Vuku Bulan Şiddet
- Cinsel Olarak Gerçekleşen Şiddet
- Oyunlar Üzerinden Dışa Yansıyan Şiddet
- Tepkisel Nuktada Karşılaşılan Şiddet
- Öç Alma Eğilimli Olan Şiddet
- Kana Susamışlık Temelli Şiddet
- Ödünleyen Durumdaki Şiddet

Netice olarak ilgili şiddet türlerinin merkezinde insan vardır ve farklı yaşam koşulları altında hayat idame eden insanların gerek karşılaştıkları gerekse bizatihi uyguladıkları bu şiddet türleri, toplum tarafından da hukuki açıdan da tasvip edilmemektedir. Dolayısıyla işlenen şiddet suçlarına karşı her türlü cezai yaptırımların var olması; hem yasaların işlenmesi hem de kamu vicdanının rahatlaması adına ehemmiyet teşkil etmektedir.

2. MEDYA VE ŞİDDET BAĞINTISI

İnsanoğlunun haber/bilgi edinmek için başvurduğu yazınsal, işitsel ve görsel kitle iletişim araçları genel bağlamda medya olgusunu oluşturmaktadır. Gelişen teknolojiler minvalinde internet mecralarının geniş kitlelere hitap etmesiyle beraber ise; medya olgusunun biçimsel yapısı ve hedef ağı değişip dönüşmüştür. Bu çerçevede her an her ortamda medyayla iç içe olan bir kitle profili meydana gelmiştir.

Şiddet olgusunun her türünün yoğun kitlelere ulaştırılmasını, ayrıntılarına kadar betimlenmesini ve nihayetinde haberleştirilmesini de medya araçları gerçekleştirmektedir. Gazetelerde üçüncü sayfa haberi olarak öne çıkan, radyolarda aktüel haber içeriklerini oluşturan, televizyonlarda hem haberlerin hem de gündüz kuşağı programlarının gündemini teşkil eden ve internet ortamlarında enine boyuna yansıtılan bir şiddet faktörü söz konusudur. Bu ekseninde şiddeti medyayla doğrudan ilişkilendirmek, yerinde olacaktır.

Nitekim medya araçları, içeriği ne olursa olsun her durumda kitlelerin gözü ve kulağı konumunda olduğundan ötürü (Tokgöz, 2003: 100) şiddet içeriklerine basın mecralarında, reklam içeriklerinde, haber bültenlerinde ve diğer yayın akışlarında şahit olmak mümkündür. Dolayısıyla medya olgusu, kapsamlı içeriğiyle hedef kitleye olumlu veriler sunabildiği gibi saldırganlık ve şiddet eğilimini de yine yayın organları üzerinden aktarmaktadır (Köknel, 1996: 263). Popüler kültürün ağır bastığı küresel dünyada kitlelerin medyadan beklentileri de içerik dizaynında ayrı bir etki oluşturmaktadır.

Bu bağlamda medya araçlarının ticari gelirlere önem atfetmesi ve kitlenin yönelim gösterdiği içerikleri daha fazla sunmaya çaba sarf etmesi, şiddet içeriklerinin tüm medya ortamlarında karşımıza çıkmasına olanak tanımaktadır (Özal, 1996: 551). Şiddet içerikli konsol oyunlarının dahi reklam adı altında diğer kitle iletişim araçlarında tanıtılması, ticari kaygıların öne geçtiğini göstermektedir ve asli vazifesi mesleki ilkeler ekseninde toplumu bilgilendirmek olan medya üzerinden bu durum cereyan etmektedir.

Gerek reklamlar aracılığıyla gerekse dizi-film yapımları üzerinden şiddet içerikli unsurlarının gösterilmesi nihayetinde saldırganlığı tetiklemektedir ve bu doğrultuda ekranlardan bir silahın vb dahi paylaşılması medya ve şiddet arasındaki körükleyici etkileşimi ortaya çıkarmaktadır (Huesmann ve Taylor, 2005: 4). Özellikle şiddet verilirken kitle iletişim araçlarından faydalanmaya başlamıştır. Bu durum insan geleceğini etkiler düzeylere ulaşmıştır. Her etkiye hedef olan birey medya mesajları karşısında savunmasız durumdadırlar, kolayca etkilenebilecekleri için hedef haline getirmiştir (Çiftçi, 2018: 101). Ayrıca dizilerde ve filmlerde ana karakterlerin şiddet sahnelerinde yer almasını meşru gibi değerlendirerek adeta heyecanla bekleyen bir kitlenin oluşması, şiddeti normalleştirdiği gibi bu tarz sahnelerin de reyting kaygıları ölçüğünde artmasına yol açmaktadır.

Bu sebepten ötürü çocuk ve genç yaştaki kitleler saldırganlığı makul karşılamaktadır, gerçek hayatta şiddetin problem çözmek noktasında tercih edilebileceğini düşünmektedir (Zorlu, 2016: 29). Dini açıdan olduğu kadar ahlaki yönden de birtakım değerlerin anlamsızlaştırılıp basite indirgenmesi (Tozlu ve Solak, 2008: 52) şiddet unsurunun uygulanabilirliğini kolaylaştırmaktadır. Denilebilirse bazı medya içeriklerinin bu duruma çanak tutması, şiddetin her türlüşünün sıklıkla görülmesine ve netice olarak ortaya çıkan vahim tablonun 3. sayfa haberlerinde yer almasına zemin hazırlamaktadır.

Bilhassa günün her saatinde televizyon içeriklerinde şiddete dair hadiselere rastlanması; saldırganlığı tetiklemektedir, ekranlar üzerinden daha da vurgulanıyor olmasına sebebiyet vermektedir ve tekrar

yayınlarla şiddeti içselleştirmektedir (Gerbner, 2014: 13). Küresel piyasada ise şiddet içerikli yapımların daha fazla talep görmesi ve gelirlerin bu minvalde yükselmesi, medyanın şiddete olan yönelimini daha fazla arttırmaktadır (Özer ve Özer, 2010: 52).

Televizyon ve film endüstrisinde olduğu gibi gazetelerin iç sayfalarında yoğun bir biçimde yer edinen şiddet haberlerinin mevcudiyeti, vahim tabloyu ayrıca gözler önüne sermektedir ve saldırı haberlerinin toplum nezdinde giderek normal karşılanmasına neden olmaktadır (Oktay, 1995: 88). Medya araçlarında tercih edilen haber dili ise şiddetin yanlış aksedilmesine fırsat tanıdığı gibi kimi durumlarda suçsuz kişilerin zan altında bırakılmasına yol açmaktadır (Pollak ve Kubrin, 2007: 61).

Ayrıca söz konusu haber dili problemi; cinsiyetçi söylemi beraberinde getirerek şiddete uğrayanı değil de şiddeti gerçekleştireni meşru kılabilir. Bilhassa kadına şiddet haberlerinde öne çıkan haber dili, uğranılan şiddetin adeta gerekçesi olarak yan etmenleri yansıtmaktadır ve örneğin gece yolda gezen kadın, açık giyinen kadın, yalnız yürüyen kadın vb. gibi ifadelerle saldırı eylemlerine kılıf aranmaktadır. İnternet ortamında ise bu tarz haberlere kullanıcı yorumlarının yapılması, iki ayrı düşüncedeki kitleleri tartışma üzerinden birbirine düşürecek ortamı oluşturmaktadır.

Bu nedenle medyanın haber dili kullanımında azami özen göstermesi mühimdir. Şiddet içeriklerinde ise özellikle çocukların ruhsal durumu göz önünde bulundurularak hareket edilmelidir. Ancak televizyon yapımlarında ana karakterler üzerinden şiddetin özendirilmesi ve

aksiyon sahnelerinin daha fazla öne çıkarılması bir başka tetikleyici husustur (Hamieh ve Usta, 2011: 6). Zira özellikle çocuklar arasında kavgaların had safhaya ulaşması, televizyonlardan esinlenmenin bir sonucudur (Öngören, 1994: 16).

Dolayısıyla medyadaki şiddet içeriklerinin neredeyse her kesim üzerinde doğrudan ve dolaylı etkileri mevcuttur. Bu minvalde şiddete ve saldırganlık içeren her türlü yazınsal/işitsel/görsel öğelere maruz kalan kitlelerin karşılaştıkları problemler, şu başlıklar üzerinden yansıtılabilir (Potter, 2003: 35):

- Saldırganlığın doğasına ve etkisine kapılmak
- Şiddet eğiliminde olanları örnek alıp taklit etmek
- Çekingen tavırlardan sıyrılıp harekete geçmek
- Yeni tutum ve davranışlar edinmek ve ani değişimlere girmek
- Şiddet eylemlerine karşı giderek duyarsızlaşmak
- Geçici düzeyde korkular ve endişeler yaşamak
- Hadiselere karşı fizyolojik tepkileri kaybetmeye başlamak
- Öğrenilen davranışları öğretme durumuna geçmek
- Duygusal anlamda olumsuzluklara alışmak
- Yaşanan örnekleri genellemek
- Bilinçaltına işleyen şiddet ile uyuşturulmak
- İnançlar bağlamında pekişmek
- Toplumsal kuralları öğrenmeye başlamak
- Kurumların olaylara karşı daha baskın olmasını beklemek

Görüldüğü üzere şiddetin bireyler üzerinde kısa ve uzun vadeli birtakım etkileri bulunmaktadır ve bu etkiler ağırlıklı olarak olumsuz anlamda cereyan etmektedir. Olumlu netice doğuran tarafları ise; şiddete karşı hukuki ve toplumsal kurallara daha fazla bağlı kalmaktır ve inançlar noktasında doğru ile yanlış ayırt edebilmektedir.

2.1 Yeni Medya Alanında Şiddet Eğilimi

Yeni iletişim teknolojilerinin giderek gelişmesi ve dönüşmesi internet medyasını hedef kitle bağlamında öne çıkardığı gibi diğer medya mecralarını da bu alana kaydırmaya başlamıştır. Kullanıcı konumuna gelen bireylerin her türlü medya içeriğine eriştiği internet ortamında şiddet olgusu da daha fazla belirmiştir ve farklı içerikler üzerinden yansıtılmıştır. Nitekim sanal oyunlar, sansürsüz platformlar ve dijital alanlar şiddeti sunan mecralar arasında bulunmaktadır.

İnternet medyasının her ne kadar pratiklik, kolay erişim ve güncellik bağlamında kitlelere sunduğu olumlu nitelikleri var olsa da, negatif bir eğilimden bahsedildiğinde şiddet faktörü hemen öne çıkmaktadır (Çelik, 2018: 282). Yaygın etki uyandıran ve her kitleden insanlara kolayca aktarılan şiddetsel içeriklerin mevcut olması, beraberinde yalnızlaşma ve depresyona girme gibi birtakım ruhsal problemleri getirmektedir (Savcı, 2017). Bilhassa pandemi dönemimde internette geçirilen sürenin tüm dünyada ciddi artış göstermesi, şiddete maruz kalınmasına ve nihayetinde daha fazla psikolojik sorun yaşanmasına imkân tanımaktadır.

İnternet platformlarının doğrudan görsel sunumlara yer vermesi ise, şiddetin bu yönde öne çıkmasına neden olmaktadır (Erdal, 2012: 52). Bir tıkla tüm içeriklere erişmeye olanak veren internet ağlarında görsel şiddet unsurlarına sıkça rastlanması, aynı zamanda bu mecranın denetimsiz yapısıyla ilişkilendirilmektedir ve yoğun veri akışı içerisinde şiddet unsurları kontrolsüzce aktarılmaktadır.

Özellikle reklam şirketlerinin yeni medyaya eğilim göstermesiyle gerek sosyal medya alanları gerekse internet video kanalları adeta içerik ayırt etmeden birçok reklama yer ayırmaktadır. Bu doğrultuda daha fazla kâr elde etme beklentisiyle hareket eden platformlar karşımıza çıkmaktadır (Uysal, 2006: 125). Ancak kontrolsüzlüğün burada da var olması, örneğin basit bir çizgi film arasına dahi şiddet içerikleri reklamları yerleştirmektedir ve böylece yeterli ebeveyn denetiminin olmadığı ailelerde çocukların şiddete daha fazla maruz kalmasının yolu açılmaktadır.

Sanal ortamda icra edilen şiddet içerikli oyunların ulaştığı boyut ise, çocuk/şiddet ilişkisini endişelendirici noktaya taşımaktadır ve bu oyunlarda şiddetin adeta güç gösterisi olarak lanse edilmesi, problemi bir kat daha arttırmaktadır. Zira oyun bittiğinde dahi şiddete daha fazla direnenin takdir edildiği bir anlayış sergilenmektedir (Zorlu, 2016). Şiddeti tetikleyen ve saldırgan tutumları teşvik eden sanal oyunların normalmişçesine diğer medya ağlarında reklam olarak aksettirilmesi, medyanın şiddete karşı genel tutumunun reklam kaygısından öteye geçemediğini göstermektedir.

Hedef kitlenin şiddete olan yaklaşımı da tartışılması gereken bir hususu teşkil etmektedir. Kanla biten ve ölümler/yaralanmayla sonuçlanan haber içeriklerinin denilebilirse can sıkıntısını ortadan kaldırmak ve hatta görüntülere bakıp eğlenmek amacıyla takip edilmesi (Fromm, 1995: 315) muhtemelen psikolojik bir sorunla açıklanmaktadır. Sosyal medyada bu anlayışın giderek artması ise tehlikenin boyutunu arttırmaktadır.

Nihayetinde internet ortamlarının şiddet olgusunu tetiklemesine yol açan birtakım etmenler bulunmaktadır ve söz konusu bu etmenlere alt başlıklarla temas edebiliriz:

- Sanal oyunlarda saldırgan içeriklere fazlasıyla yer verilmesi
- Her türlü şiddet içeriğine erişimin kolayca sağlanması
- Televizyon ekranlarında sansürlenmiş ve kısa tutulan şiddet içerikli sahnelerin internette sansürsüz ve kesintisiz verilmesi
- Şiddet barındıran reklamlara internette sıklıkla yer ayrılması
- Ücretli ve abonelik gerektiren platformlarda şiddet faktörünün ana tema olarak yer alabilmesi
- Genel anlamda denetimsiz olan yapıdan ötürü şiddet içeriklerine yeterince müdahale edilememesi
- Yayın yasağı getirilen şiddet görüntülerine sosyal medya kanalıyla erişilebilmesi
- Son olarak ise; şiddeti körükleyen yapımlara prim verilmesi

3. ÇOCUĞA ŞİDDET PROBLEMİ

Şiddetin her türlü; tasvip edilmeyen ve edilmemesi gereken bir problem bütününi teşkil etmektedir. Bu bağlamda çocuklara yönelik uygulanan saldırgan tutumlar, kabul edilemez bir yaklaşımın neticesidir. Zira çocukların sağlıklı bir yaşam sürdürmesini ve yaşamını onurlu olarak devam ettirmesini engelleyen, bununla birlikte her türden fiziksel ve psikolojik baskıları çocuklara yaşatan bir sorun söz konusudur. Bu sorun, Dünya Sağlık Örgütü tarafından çocuğa şiddet olarak tanımlanmaktadır (DSÖ, 2017).

Çocuğa yönelik şiddetin boyutu öyle bir hâl almıştır ki, uygulanan şiddet hem fiziksel ve ruhsal anlamda hem de zihinsel olarak gerçekleşmektedir. Aynı zamanda ekonomik, duygusal ve cinsel bağlamda öne çıkan şiddet türleri çocukları kalıcı bir etki altında bırakmaktadır (Şenol ve Mazman, 2014: 15). Bu ekseninde medya araçlarının çocuğa şiddet içeren yapımlara yer vermesi bir bakımdan farkındalık oluştursa da diğer yandan hastalıklı bir zihin yapısına sahip kişilerin saldırganlık eğilimini tetiklemektedir.

Bilhassa televizyonlarda öne çıkan bu tarz yapımlara sosyal medya üzerinden ciddi tepkiler gösterilmesi, çocuğa şiddet görüntülerinin kurgusal olarak işlenmesinin önünü kesmektedir. Nitekim RTÜK tarafından bu içerikte yapımlara uyarı ile başlayan ve giderek ağırlaşan yaptırımlar uygulanmaktadır. Ancak haber içeriği söz konusu olduğunda yazılı, görsel ve işitsel basında çocuğa şiddet içeren

paylaşımlar yapılabilmektedir. Böylece çocukların maruz kaldıkları şiddetin ulaştığı boyut, kitlelere doğrudan ulaştırılmaktadır.

Öte yandan mevcut problem, küresel dünyanın bir gerçekliği olarak öne çıkmaktadır ve Dünya Sağlık Örgütü tarafından beyan edilen bilgilere göre, yeryüzünde kırk milyon civarında çocuk şiddete uğramaktadır. Çocuklar için hem sağlık hizmeti hem de psikolojik destek gerektiren söz konusu şiddetin boyutu her geçen yıl daha da artmaktadır (Runyan ve Zolotor, 2011: 620). Milyonlarca çocuğu ruhsal ve fiziksel açıdan tahribata uğratan söz konusu şiddet eğiliminin temelinde ise aile içi problemler olduğu gibi çevresel faktörler de öne çıkmaktadır.

Aile içerisinde cereyan eden şiddet olgusunun çocuklara sirayet etmesi ve fiziksel yaptırıma dönüşmesi birçok sorunu beraberinde getirmektedir ve nitekim ailelerin çocuklarına uyguladıkları cezaların ortaya çıkaracağı bulgular üzerine şu değerlendirmeler karşımıza çıkmaktadır (kidsgourmet.com.tr, 2021):

- Çocuklara yönelik fiziksel cezalar, çocukların saldırgan tutumlarıyla doğrudan ilişkilidir.
- 2 yaş altındaki çocuklara fiziksel ceza verilmesi, yaralanmalara yol açarak tahribat bırakmaktadır.
- Fiziksel cezaların sıklıkla gerçekleştirilmesi, ebeveyn ve çocuk arasındaki ilişkiyi saldırganlığa dönüştürmektedir.
- Fiziksel cezalar, çocuklar açısından psikolojik rahatsızlıkları ve asi yaklaşımları tetiklemektedir.

- Şiddete maruz kalan çocukların ileride ekonomik, psikolojik ve saldırgan bir yaşam sürmeleri muhtemeldir.
- Şiddete uğrayan çocukların yaşadığı psikolojik durum, istismara uğrayan çocukların ruhsal yapısıyla eşdeğerdir.

Dolayısıyla çocukların şiddete uğraması, kalıcı hasarlara yol açtığı gibi yeni şiddet problemlerine de zemin hazırlamaktadır ve bu döngü içerisinde her yeni kuşak saldırgan tutumlara maruz kalmaktadır. Milyonlarca çocuğun denilebilirse eziyete uğradığı küresel toplumda bu yaraya kesin çözüm bulunamaması ise ayrı bir tartışma konusudur. Bu bağlamda medya organlarına düşen görev, reyting/tiraj uğruna çocuğa şiddeti malzeme olarak öne çıkarmamasıdır.

4. YÖNTEM

Şiddet olgusu küresel toplumun kanayan bir yarası olarak farklı türlerde vuku bulmaktadır ve çocuğa şiddet meselesi de bu türler arasında yer almaktadır. Medya mecraları ise gerek konvansiyonel bağlamda gerekse internet ortamlarında şiddet içerikli haberleri hedef kitle ile paylaşmaktadır. Çalışmanın analiz sürecinde söz konusu şiddet haberlerinin çocuklar üzerindeki durumu irdelenmeye çalışılmıştır ve bu doğrultuda internet medyasında çocuğa şiddetin nasıl sunulduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Van Dijk'in söylem analizi yöntem olarak kullanılarak gerçekleştirilen araştırma sürecinde, makro yapı incelemesi yapılmıştır. Öncelikle mevcut veriler tematik olarak irdelenmiştir. Nitekim tematik yapıda haber başlıkları, haber girişleri ve haber fotoğrafları analiz edilmektedir

(Van Dijk, 2003: 15-83). Analizin şematik yapı sürecinde ise haberlerin ana olayı, sunum biçimleri, artalan/bağlam bilgisi ve haber kaynakları ele alınmıştır.

İlgili yöntemi gerçekleştirmek için örneklem olarak ensonhaber.com sitesi incelenmiştir. Uygun örneklem modeliyle bu sitenin tercih edilmiş olması, ensonhaber.com haber sitesinin internet kullanıcıları tarafından çok fazla takip edilmesiyle ilişkilidir. Zira Alexa şirketinin 2020 yılı verilerine göre ensonhaber.com, haber siteleri arasında ilk sırada yer alırken tüm siteler kategorisinde ise sekizinci sırada bulunmaktadır (alexa.com, 2020). Öte yandan çalışmanın evrenini Türkiye'deki internet haber siteleri teşkil etmektedir.

Çalışmanın internetteki haber siteleriyle sınırlı kalması, diğer medya mecralarını evren ve örneklem dışında bırakmıştır. Diğer taraftan; araştırma sürecinde ensonhaber.com sitesindeki çocuğa şiddet haberleri ele alınırken, tarihsel olarak 15 Haziran 2020 ve 15 Mart 2021 arası ölçüt olarak alınmıştır. Bu aralıktaki tüm haberler tek tek irdelendikten sonra, çocuğa şiddet içeriğine değinen 22 haber içeriğinin olduğu görülmüştür.

Mevcut haberler, makro yapı incelemesiyle kategorize edildikten sonra tematik ve şematik yapılar bağlamında bulgulara yer verilmiştir. Yürütülen araştırma sürecinin soruları olarak ise şu bilgiler edinilmeye çalışılmıştır:

- Çocuğa şiddet haberlerinin internet medyasındaki sunum biçimi nasıldır?

- Çocuğa şiddet haberlerinde haber fotoğrafları hangi biçimde ve nasıl kullanılmaktadır?
- Haber başlıkları ile haber içerikleri internet medyasında tam olarak örtüşmekte midir?
- Şiddete maruz kalan çocuklara dair hangi sınırlamalar yapılarak bilgi verilmektedir?

Haber metinlerinin biçimsel yapılarını ve işlevlerini sistemli olarak çözümlenmeye çalışan söylem analizinin (Yıldırım, 2015: 201) uygulandığı mevcut araştırmanın problemi ise; internet medyasının ve bu özelde örneklem haber sitesinin çocuğa şiddet haberlerinde sosyal bağlamı net olarak kullanıp kullanmamasıdır.

4.1 Makro Yapı Verileri (Tematik Yapı)

4.1.1 Haber Başlıkları

Örneklem konumundaki ensonhaber.com adlı haber sitesinde yer alan ve 15 Haziran 2020 - 15 Mart 2021 tarihleri arasındaki süreç üzerinden değerlendirilen çocuğa şiddet içerikli haberler söylem analizi doğrultusunda incelenmiştir. Bu bağlamda Tablo 1’de yansıtıldığı üzere haber başlıkları paylaşılmıştır. İlgili süreçte yer alan ve gerek ulusal gerekse ulus ötesi olarak öne çıkan çocuğa şiddet haberlerinde, haber başlıklarının kısa tutulduğu ve büyük kısmında olayın cereyan ettiği yerlerin belirtildiği görülmektedir. Nitekim 9, 11 ve 16 numaralı haber başlıklarının dışındaki tüm içeriklerde hadiselerin cereyan ettiği yerler aktarılmıştır.

Ensonhaber sitesi her ne kadar genel yayın anlayışında sansasyonel haber başlıklarına yer verse de çocuğa şiddet haberlerinde bu yaklaşımının dışına çıkmıştır ve haber başlıkları sade bir dille paylaşılmıştır. Zira incelenen haberlerin birçoğu cinsel istismar içerikli olduğundan, kullanılan haber dilinde tek tip bir tutum sergilenmiştir. Dolayısıyla olayın yerini, kısa içeriğini ve suçun neticesini içeren başlıklar paylaşılmıştır. Bu doğrultuda haberin genel yapısını özetleyen başlıkların tercih edildiği söylenebilir. 2, 4, 5, 7, 8, 9 ve 10 numaralı haber başlıklarında ise şiddete maruz kalan çocukların yaşları paylaşılmıştır. Ayrıca 19 numaralı haber başlığı incelendiğinde; neden sonuç ilişkisi öne çıkarılarak bir başlık kullanıldığı görülmüştür.

Tablo 1: Çocuğa Şiddet Haberleri (ensonhaber.com)

| NO | TARİH | HABERİN BAŞLIĞI |
|----|------------|--|
| 1 | 17.06.2020 | Konya'da Sürücünün Çocuğa Saldırı Anı Kamerada! |
| 2 | 22.07.2020 | Antalya'da Yaşlı Adam 13 Yaşındaki Çocuğu Taciz Etti! |
| 3 | 09.08.2020 | Gaziantep'te Cinsel İstismarcı Kadına 22 Yıl Hapis! |
| 4 | 11.08.2020 | ABD'de 8 yaşındaki Engelli Çocuğa Ters Kelepçe! |
| 5 | 22.08.2020 | Beylikdüzü'nde 7 Yaşındaki Çocuğa Şiddet Uygulandı! |
| 6 | 26.09.2020 | Kahramanmaraş'ta Bir Kuran Kursunda Çocuğa Şiddet! |
| 7 | 29.09.2020 | Kayseri'de 4 Yaşındaki Çocuğa Tokat Atan Adam! |
| 8 | 08.10.2020 | Çorum'da 3 Yaşındaki Çocuğa Cinsel İstismar Şüphesi! |
| 9 | 26.10.2020 | 6 Yaşındaki Çocuğu Taciz Eden Oyuncakçıya Ev Hapsi! |
| 10 | 09.11.2020 | Van'da 10 Yaşındaki Çocuğa Öldüresiye Dayak! |
| 11 | 14.11.2020 | Beyin Ameliyatı Geçiren Çocuğa Dayak ve İşkence İddiası! |
| 12 | 04.12.2020 | Fransa'da 300'den Fazla Çocuğu Taciz Eden Doktora Hapis! |

| | | |
|----|------------|--|
| 13 | 11.12.2020 | Zonguldak'ta İstismarcı Bakkala 31 Yıl Hapis! |
| 14 | 24.12.2020 | Şanlıurfa'da Çocuğa Şiddet Uygulayan Esnafa Tahliye! |
| 15 | 30.12.2020 | Esenyurt'ta Çocuğa Taciz İddiasına Linç Girişimi! |
| 16 | 12.01.2021 | Uyuşturucu Verdiği Çocuğa Tecavüz Eden Sapık Yakalandı |
| 17 | 21.01.2021 | Kayseri'de 3 Çocuğa Cinsel Saldırıda Bulunan Sanığa Hapis |
| 18 | 07.02.2021 | Mersin'de Kreş Şiddeti Kayıt Cihazıyla Ortaya Çıktı! |
| 19 | 12.02.2021 | Aydın'da Çocuğa Aşk Mektubu Yazdı, Hapis Cezası Aldı! |
| 20 | 13.02.2021 | Ukrayna'da Çocuklara Şiddet Uygulayan Dış Doktoru! |
| 21 | 19.02.2021 | Adana'da Çocuğa Cinsel İstismardan Aranılan Kişi Yakalandı |
| 22 | 03.03.2021 | Ankara'da Çocuğa Şiddet Kamerada! |

İncelenen tüm başlıkların kısa tutulması genelleme yapıldığını ve enformasyon eksiltme olduğunu ayrıca göstermektedir, olay örgüsü ana akış içerisinde aktarılmaktadır.

4.1.2 Haber Girişleri

İncelenen 22 haberin giriş verileri haber başlıklarını karşılamakta olup, olay örgüsünü özetler niteliktedir. Söz konusu haber girişlerinde bilhassa fiziksel şiddete maruz kalan çocukların isim bilgileri paylaşılırken, cinsel istismara uğrayan çocuklarda bu bilgiler sunulmamıştır. Zira 1, 7 ve 10 numaralı haberlerde şiddet uygulanan çocukların adları doğrudan verilmiştir.

Konya'da bisikletiyle gezen 9 yaşındaki Mustafa Arda Demir'i, yolda sıkıştırınca aracına tükürdüğü için tekme-tokat döven sürücünün yakalanması için çalışmalar sürüyor. (1 Nolu Haber)

4 yaşındaki Arda Özdemir'in tokat darbesiyle yere savrulduğu anlar kameraya yansırken, olaya şahit olan anne polise şikâyetinde bulundu. (7 Nolu Haber)

Arazide kendisinden yaşça büyük biri tarafından dövülerek kafasında birçok yarık oluşan Mert Akdemir ölümden döndü. (10 Nolu Haber)

Analiz sürecinde haber girişleri değerlendirilirken 5N 1K kuralına hangi ölçüde uyulduğu üzerinde durulmuştur. “Ne zaman” ve “Niçin” verilerinin eksik olduğu haberler ağırlıkta olduğundan ötürü tam anlamıyla bu kurala riayet eden bir haber spotuna rastlanmamıştır. Haberin içeriğini teşkil eden alt metinlerde ise ilgili kuralın sağlandığı görülmektedir. 1, 4, 5, 6, 7, 11, 14, 19, 20 ve 22 numaralı haberlerde haber spotu verilirken gizli kamera görüntülerinin olayı meydana çıkardığı üzerinde özellikle durulmuştur.

Netice olarak mevcut haber sitesinin haber spotları, ana olayın özetini bu kısımda sunduğundan dolayı, internet kullanıcılarının detaylara çok fazla girmeyeceği değerlendirilmektedir. Öyle ki haber başlığını genişleterek şiddet hadiselerini genel ölçekte aktaran bu kısımlar, haberin algılanması adına yeterli bir izlenim vermektedir.

4.1.3 Haber Fotoğrafları

İnternet medyasını gazetelerden farklı kılan hususlardan birisi, sunum içeriğinin oldukça geniş olmasıdır ve nitekim geleneksel gazetelerde haber fotoğrafı paylaşılırken belirlenen sayfa sınırı göz önünde bulundurulmaktadır. Buna karşın internet medyasında sınırsız bir veri

akışı mevcut olduğundan ötürü birden çok haber fotoğrafının paylaşılması mümkündür.

Dolayısıyla örneklem olarak incelenen haberlerde fotoğrafların genel olarak birden fazla kullanıldığı görülmüştür. Yalnızca 8 ve 17 numaralı haber içeriklerinde tek fotoğrafa yer verilmiştir. Diğer taraftan cinsel istismar içerikli olan çocuğa şiddet haberlerinde, istismarı gerçekleştirenlerin adliyedeki vb. görüntüleri sitede yer bulurken, fiziksel şiddete maruz kalan çocukların resimleri ise puslanmadan doğrudan paylaşılmıştır.

Aşağıdaki içerikte örnek olarak verilen haber fotosunda da görüldüğü üzere, fiziksel şiddet mağduru çocukların mevcut fotoğrafları doğrudan paylaşılabilir. 10 numaralı haber içeriğinin alt metninde yer alan ilgili haber fotoğrafı, İhlâs Haber Ajansı kaynaklı olarak kullanılmıştır.



Resim 1: 10 Numaralı Haberinin Fotoğrafı

Resim 2’de yer alan fotoğrafta ise uygulanan şiddetin kamera görüntüsüyle elde edildiği haber içeriğinde vurgulanmıştır ve haber metni aktarılırken fotoğrafı betimleyen ifadeler de yer verilmiştir. Resim 1 ve Resim 2’de yer alan fotoğrafların diğer açılara haber detaylarında ayrıca temas edilmiştir.



Resim 2: 20 Numaralı Haberin Fotoğrafi

Öte yandan; 1, 4, 11, 14, 15, 20 ve 22 numaraları haberlerde içerik sunulurken haber fotoğraflarını destekleyici unsur olarak haberin videosuna da yer verilmiştir. Bununla birlikte söz konusu tüm haberlerde kullanıcı yorumlarının açık olması, uygulanan şiddete verilen tepkiyi ayrıca öne çıkarmıştır. Bu bağlamda haber metinlerine ek olarak haber fotoğraflarının kullanılması olayların vahametini daha net gösterdiğinden ötürü, beyan edilen yorumlar içeriği algılayarak daha net şekillenmiştir.

4.2 Makro Yapı Verileri (Şematik Yapı)

4.2.1 Ana Olay ve Sunumu

Haberlerin ana olaylarında çocuğa yönelik şiddetin türü, boyutu ve neticesi paylaşılmıştır. Sunum biçiminde ise betimlemeler yapılmıştır ve öznel bir dil kullanılarak bilhassa cinsel istismar haberlerinde tepkisel yaklaşım sergilenmiştir. Örneğin iki numaralı haber içeriğinde ana olay aktarılırken şöyle bir ifade tercih edilmiştir:

“Küçük çocuk ağlayıp ailesine koştu, ahlaksız adam gözaltına alındı.”

Fakat haberlerin çoğunda olay olduğu gibi aktarılarak 5N 1K kuralıyla hareket edilmiştir. Ana olayın haber başlığını özetlemesi ve haber girişiyile örtüşmesi ise öne çıkan diğer husustur. Fiziksel şiddet içeren haberlerde öznel dilden uzak ve doğrudan bir haber sunumunun yapılması ise ayrıca dikkat çekmiştir. Zira fiziksel ve psikolojik şiddet içeren 4, 7, 9, 13, 15, 16, 18, 20 ve 22 numaralı haberlerde sunum biçimi irdelenince, nesnel bir yaklaşımın öne çıktığı anlaşılmıştır.

4.2.2 Haberde Artalan ve Bağlam Bilgisi

Söylem analizinde artalan ve bağlam bilgisinin mevcudiyeti önemlidir; zira ilgili söylem analizi medya içerikleri üzerinde uygulandığında, söz konusu içeriğin gerek sosyal gerekse politik arka planını anlayabilmek mümkün olacaktır. Haber sitesinde incelenen içeriklere odaklanıldığında ise; haber metinlerinde neden ve sonuç ilişkisi kurulmasına rağmen artalan ve bağlam bilgisinin her haberde yer almadığı görülmüştür. Söz konusu haberlerin şiddet içermesi ve politik

söylemden uzak olması, artalan ve bağlam bilgisini hadiselerin sosyal yönünü açıklamak açısından öne çıkarmaktadır.

“Aydın'da çocuğa aşk mektubu yazdı, 5 yıl 10 ay hapis cezası aldı.”

Yukarıdaki ana başlıkla öne çıkan 18 numaralı haberde, neden sonuç ilişkisinin kurulduğu görülmektedir fakat haberin içeriğinde yani ana olay sunumunda hiçbir şekilde toplumsal yöne ve farkındalığa temas edilmemektedir. Dolayısıyla aktüel ve siyasi haberlerde artalan ve bağlam bilgisini sıklıkla öne çıkaran ensonhaber sitesi, çocuğa şiddet haberlerinde öznel dil kullanmaktan uzak kalmıştır.

İlgili haber sitesinin bu yaklaşımının temel sebebi olarak ise; incelenen haberlerin çoğunun iddiadan ibaret olması gösterilebilir. Bu nedenle adli süreci devam eden ve soruşturulan olayların, haberlere nesnel bir dille aktarıldığı görülmektedir.

“Çorum'da üç yaşındaki çocuğun cinsel istismar sonucu öldüğü iddiasıyla iki kişi gözaltına alındı.”

8 numaralı haberin spotu olarak paylaşılan yukarıdaki haber metni irdelendiğinde, kesinlik olmadığı ve hadisen adli sürece taşındığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla normal şartlarda haber sitesinde manşet olarak verilmesi beklenen ve sert söylemlerle sosyal bağlama temas edebilecek olan bu haber içeriğinin, adeta emniyet kayıtlarına geçebilecek bir resmiyette olduğu görülmektedir.

Haberin artalan ve bağlam bilgisini öne çıkarmayan bu yaklaşım, internet kullanıcılarının haber analizi yapmasını da bir anlamda muğlak

kılmaktadır. Öyle ki artalan ve bağlam bilgisiyle haberin arka planına atıfta bulunmak, analiz ve yorumlama niteliğini kolay ve etkin hale getirmektedir.

4.2.3 Haberin Kaynak Verileri

Geleneksel medya araçlarının yeni medya ortamlarına entegre olmasıyla haber kaynağının niteliği değişmiştir ve her kurum kendi muhabirlerinden ve gazetecilerinden haberi edinmeyi öncelik edinmiştir. Haber ajanslarından yararlanmak, olayların görgü tanıklarına müracaat etmek ve kurumsal açıklamaları haber içeriğine aktarmak diğer kaynak edinim yöntemleridir.

Bu minvalde irdelenen örnek haberlerde ise; ağırlıklı olarak haber ajanslarının kaynak olarak yer aldığı görülmektedir. DHA en çok başvurulan ajans konumundayken ardından İHA ve AA gelmektedir. Daha sonra ise sitenin haber merkezinin kaynak olarak öne çıkarıldığı göze çarpmaktadır. Mevcut yirmi iki haberin kaynak verilerine aşağıdaki tablo üzerinden temas edebiliriz:

Tablo 1: Örnek Haberlerin Kaynakları (ensonhaber.com)

| HABER NO | HABERİN KAYNAĞI |
|----------|------------------------|
| 1 | Demirören Haber Ajansı |
| 2 | Haber Merkezi |
| 3 | İhlâs Haber Ajansı |
| 4 | Demirören Haber Ajansı |
| 5 | Demirören Haber Ajansı |
| 6 | Haber Merkezi |

| | |
|----|------------------------|
| 7 | İhlâs Haber Ajansı |
| 8 | Anadolu Ajansı |
| 9 | Demirören Haber Ajansı |
| 10 | İhlâs Haber Ajansı |
| 11 | Demirören Haber Ajansı |
| 12 | Demirören Haber Ajansı |
| 13 | Demirören Haber Ajansı |
| 14 | İhlâs Haber Ajansı |
| 15 | Demirören Haber Ajansı |
| 16 | İhlâs Haber Ajansı |
| 17 | Demirören Haber Ajansı |
| 18 | Demirören Haber Ajansı |
| 19 | Demirören Haber Ajansı |
| 20 | İhlâs Haber Ajansı |
| 21 | Demirören Haber Ajansı |
| 22 | Demirören Haber Ajansı |

Öte yandan haber merkezi olarak verilen içeriklerde muhabir bilgisi verilmemiştir ve yalnızca haber merkezi ifadesi kullanılarak paylaşım gerçekleştirilmiştir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Medya alanlarında haber sunum biçimlerinin medya araçlarına göre değişim göstermesi, hem ilgili mecraların yayın anlayışıyla hem de biçimsel yapılarıyla ilişkilidir. Öyle ki gazetelerin haber sunumunda metin ve görsel sınırlandırması mevcutken, televizyonlarda ise bu

durum daha esnektir ancak editoryal yapı ve kurumsal yaklaşım gereği kısıtlamalar olabilmektedir.

İnternet medyasında ise yayın serbestliğinin daha fazla olması ve gerek görsel gerekse yazınsal içeriklerde tüm detaylara yer verilebilmesi, hadiselerin vahametini açıklamak açısından önem teşkil etmektedir. Nitekim şiddet haberlerinde diğer medya mecraları yüzeysel bir sunuma ve puslanan görüntülere yer verirken internet medyasında bu sınırlar aşılmaktadır ve haberin tüm ayrıntıları paylaşılmaktadır. Bu yaklaşımın olumlu ve olumsuz neticeler doğurması ise ayrıca tartışılmaktadır.

Çocuğa yönelik şiddet haberlerinde ise fiziksel saldırıların, psikolojik baskıların ve cinsel istismarların sunum biçimleri medya mecraların temas ettiği bir diğer haber alanını teşkil etmektedir. Mevcut çalışmada bu habercilik yaklaşımını ortaya çıkarmak amaçlanmıştır ve söylem analizi uygulanarak makro yapı verileri üzerinden bulgular edinilmiştir. Analiz sürecindeki tematik ve şematik yapı verilerinin gösterdiği gibi; örneklem konumundaki haber sitesinden edinilen haberler derinlemesine incelenmiştir ve hem analiz verileri hem de çalışma geneli bağlamında değerlendirmeler tespit edilmiştir:

Örneğin; internet medyasında şiddet haberlerinin sunumu yapılırken görüntülerin açıkça paylaşılması etik bağlamda problem oluştursa da, olayın vahametini yansıtmak ve sansasyona neden olmak bakımından bu yaklaşım öne çıkmıştır. Söylem analizi uygulaması ise, şiddet haberlerinin sosyal anlamda arka planını ortaya çıkarmak noktasında

önemli bir nitel yöntem olarak değerlendirilmiştir. Bilhassa bu çalışmada makro yapı ekseninde verilere odaklanması, bulguların tematik ve şematik yapılarını karşımıza çıkardığı gibi verilerin daha net incelenmesini sağlamıştır.

Zira haber başlıkları ile haber içeriklerinin örtüşmesi, haber spotlarının olay örgüsünü özetlemesi ve kullanılan haber fotoğraflarının haber metnine destek sağlaması, uygulanan analiz yöntemiyle bağıntılıdır. Analiz sürecindeki verilerde de bu tespitler göze çarpmıştır ve ayrıca artalan bağlam bilgisi üzerinden çözümleme yapılmıştır. Bu doğrultuda haberin özellikle sosyal bağlam noktasında derinine inmek mümkün olmuştur.

İrdelenen yedi aylık süreç ve bu süreçte yayımlanan haber verileri, çocuğa şiddet haberlerinde adli süreçlerin devam edebildiğini gösterdiğinden ötürü, tepkisel başlık ve spotlara yeterince temas edilmemiştir. İddiadan ibaret kalan içerikler dolayısıyla nesnel bir haber dilinin kullanılması ve adli süreç bittikten sonra arşiv habere dönüş yapılarak çocuğa şiddetin yeniden gün yüzüne çıkarılması, sıklıkla karşılaşılan haber bütünlüğü olmuştur. İnternet medyasında interaktif kullanıcı yorumlarının var olması ise şiddet haberlerine yönelik tepkiyi ölçmek açısından bizatihi önem arz etmiştir.

KAYNAKÇA

- Alexa. (2020). alexa.com/topsites/countries/TR Erişim Tarihi 24.01.2021
- Alem, J. (2008). Medya ve Şiddet, Ankara: Nobel Yayınları.
- Budak, S. (2017). Psikoloji Sözlüğü, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Çakır, S. (2008). Medya ve Şiddet, Doğu Batı Dergisi. (43). 161-180.
- Çelik, E. (2018). İnternet Ortamındaki Şiddet Sunumları ve Yol Açtığı Sosyal Travmalar, Çağdaş Yönetim Bilimleri Dergisi. 5(3). 280-296.
- Çiftçi H. (2018). Kamuoyu Yönlendirme ve Yönetme Aracı Olarak Sosyal Medya, Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimlerde Akademik Çalışmalar, IVPE Yayınevi, Editör: Prof. Rıza KARAGÖZ, Ph.D.Prof. Timuçin KODAMAN, Ph.D.Asst. Prof. Marijan PREMOVIC.
- DSÖ. (2002). World Report on Violence and Health: Summary, Geneva.
- DSÖ. (2017). Child Maltreatment, who.int/topics/child_abuse/en/ Erişim Tarihi 27.01.2021
- Erdal, C.(2012). Medyanın Efendisi Şiddet, İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Ergil, D. (1980). Türkiye’de Terör ve Şiddet, Ankara: Turhan Kitabevi.
- Fromm, E. (1995). İnsandaki Yıkıcılığın Kökenleri, Çev: Şükrü Alpagut, İstanbul: Payel Yayınları.
- Gerbner, G. (2014). Medyaya Karşı, Der: Michael Morgan, Çev: Güneş Ayas, Veysel Batmaz, İsmail Kovacı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Hamieh, C, S., Usta J. (2011). The Effects of Socialization on Gender Discrimination and Violence, Beyrut: OXFAM Research Report.
- Huesmann, R, L. Taylor, L, D. (2005). The Role of Media Violence in Violent Behavior, *Public Health*, 1 (23). 1-81
- Karagöz, E. (2019). Haber ve Şiddet: Hayvana Yönelik Şiddet Haberlerinin Gazetede Sunumu, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kidsgourmet. (2021). kidsgourmet.com.tr/fiziksel-ceza-cocugun-tum-hayatini/ Erişim Tarihi 21.01.2021
- Kocacık, F. (2004). Aile İçi İlişkilerde Kadına Yönelik Şiddet. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları.
- Köknel, Ö. (1996). Bireysel ve Toplumsal Şiddet, İstanbul: Altın Kitaplar.
- Köknel, Ö. (2000). Bireysel ve Toplumsal Şiddet, İstanbul: Akdeniz Yayıncılık.
- Michaud, Y. (1991). Şiddet, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Oktay, A. (1992). Şiddet Üzerine, İstanbul: Milliyet.
- Öngören, M, T. (1994). Bu Ne Şiddet, Ankara: Kitle Yayınları.
- Özal, Ö. (1996). Medya ve Şiddet. *Yeni Türkiye Medya Özel Sayısı*, (1). 550-562.
- Özer, M., Özer Ö. (2010). Pazarda Satışın Öyküsü: Medyada Sunulan Şiddet Ekonomisi, İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Pollak, M. J., Kubrin, E.C. (2007). Crime in the News: How Crimes, Offenders and Victims Are Portrayed in the Media. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 14 (1). 60-83

- Potter, W. (2003). *The 11 Myths of Media Violence*, California: Sage Publications.
- Savcı M. (2017). *Ergenlerin Sosyal Zekâ, Sosyal Kaygı, Akran İlişkileri: İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Bağlılık Düzeyleri Arasındaki İlişkiler*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, EBE, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Sözlük, (TDK) (2021) sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 09.02.2021
- Steinmetz, S, K. (1986). *The Violence in The Home*, İnterdisciplinary, Harpercollins College Division.
- Şenol,D., Mazman, İ. (2014). *Çocuğa Uygulanan Şiddet: Türkiye Özelinde Sosyolojik Bir Yaklaşım*. KMÜ Sos. Ekonomik Arş. Der, (1). 11-17.
- Tokgöz, O. (2003). *Temel Gazetecilik*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Tozlu, N., Solak, A. (2008). *Medya ve Şiddet*, İstanbul: Hegem Yayınları.
- Uysal, M. (2006). *Toplumsal Bir Sorun Olarak Şiddet Sempozyumu*, Ankara: Eğitim Sen Yayınları.
- Riches, D. (1989). *Şiddet Olgusu Antropolojik Açıdan Şiddeti*, Çev: Dilek Hattaoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Runyan D. K., Zolotor, A. J. (2011) *International Issues in Child Maltreatment*, Canada.
- Van Dijk, T., A. (2003). *Söylem ve İdeoloji: Çok Alanlı Bir Yaklaşım*, İstanbul: Su Yayınları.
- Yıldırım, A. (1998). *Sıradan Şiddet*, İstanbul: Boyut Yayınları.
- Yıldırım, B. (2015). *İletişim Araştırmalarında Yöntemler: Uygulama ve Örneklerle*, Konya: Literatürk Academia.

Zorlu, Y. (2016). Medyadaki Şiddet ve Etkileri, *Humanities Sciences*, 11(1). 13-32.

BÖLÜM 5

MADDEDEN SANAL UZAMA TAŞINAN İNTERNET OYUNLARI BAĞIMLILIĞI: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ANALİZ

Öğr. Gör. Recep ALTAY¹

¹ Iğdır Üniversitesi, Tuzluca Meslek Yüksekokulu, Görsel İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, Iğdır, Türkiye, recep.altay@igdir.edu.tr, ORCID:0000-0001-9250-3382

GİRİŞ

Teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde yayıldığı ve aynı zamanda bireysel hayatımızda yer edindiği düşünüldüğünde bilgisayarlar, cep telefonları ve diğer teknolojik aletlerin günlük yaşantımızdaki vazgeçilmez konumu açıkça görülebilmektedir. Toplum ve teknoloji arasındaki geleneksel ilişki, bireyin interaktif olarak yer edinme özerkliği sayesinde gönderici ve alıcı gibi iletişim süreçleri değişime ve dönüşüme uğramıştır. Yeni iletişim teknolojilerindeki bu gelişmelerle beraber insanlık tarihinden bile eski olduğu bilinen oyun kavramı, gerçek bağlamdan sanal uzama taşınarak özellikle üniversite öğrencileri üzerinde bir etki alanı oluşturmuştur. Oyun sektörünün dünyanın yedinci sanatı olarak bilinen sinemayı geride bırakacak boyutta olması, sadece ekonomik anlamda değil sosyal, bilişsel ve psikolojik anlamda da ele alınıp incelenmesi gereken geniş bir mecra haline gelmiştir. Bu süreçlerin en önemli yansımaları ise oyun ve sanal bağımlılık kavramları olmuştur.

Bilgisayar oyunları oynayan bireylerin, günlük yaşam içerisinde karşılaştıkları sorunları çözebilme ve karar alma mekanizmaları bağlamında oyun oynamayanlara göre daha pratik oldukları yönündeki araştırmaların varlığı, oyun ve bağımlılık kavramlarının göz ardı edilmesi anlamına gelmeyeceği düşünülmektedir. Bu kapsamda araştırmanın temel problemi, bilgisayar oyunu bağımlılığı olan üniversite öğrencilerinin eğitim durumu, temel eğitim alanı, oyun oynama davranışları arasındaki ilişki tespit edilmeye çalışılmıştır. Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile

bağımlılık arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla ortaya konan bu araştırma; Atatürk Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi örneklemi dikkate alınarak yapılmıştır. Ayrıca bu çalışmada araştırmanın amacına uygun olarak ‘oyun ve bağımlılık’ kavramlarının tanımı yapılarak, bağımlılığın öğrencilerin bireysel ve toplumsal yaşantısında yaratmış olduğu değişim ve dönüşümlere bulgular üzerinden yer verilmiştir.

1. OYUN KAVRAMI VE BAĞIMLILIK İLİŞKİSİ

Kültür ötesi bir eylem biçimi olarak literatürde yer edinen oyun kavramı; temelde yarışma, eğlenme, rekabet, temsil gibi davranışları içerisinde barındırmaktadır. Huizinga, oyunu kültür ötesi bir kavram olarak tanımlamasının sebebi olarak, insana özgün bir etkinlik alanı olmasının ötesinde insan öncesi dönemlerde de var olduğu düşüncesine dayandırmaktadır (Huizinga, 2013: 16). Oyunun kendine has bir yapısı kaidesi ve anlamlı bir bütünlüğü mevcuttur. Sadece insanlar için değil hayvanlar içinde bir mana ifade eden etkinliktir. Bu tanımlamadan hareketle Türk Dil Kurumunun sözlüğüne bakıldığında oyunun sadece hoşça zaman geçirme etkinliği olmasının yanında yetenek gelişimine katkı sunduğu konusunda paylaşım yer almaktadır (www.tdk.gov.tr).

Oyun kavramı, eski çağlardan itibaren, toplumların farklı etnik ve kültürel özelliklerine bağlı olarak belirli aşamalardan geçerek bugünlere gelmiştir. Tarihte önem arz eden Gladyatör oyunları, olumsuz birçok çağrışımda bulunmasına rağmen, uzun bir dönemde Roma İmparatorluğu’nun büyüklüğüyle beraber ifade edilmiştir. Kamusal alanda iktidarı pekiştirme maksadıyla kullanıldığı görülen

oyunun, özellikle birliktelik düşüncesini ön plana çıkarmak, halkın eğleneceği bir alan inşa etmek, gösteriş sağlamak adına oluşturulduğu görülmüştür (Meijer, 2008: 20). Bu bağlamda Suits'e göre oyun; belirli bir gayesi olan etkinliktir. Fakat canlıların oyun oynama davranışları üzerinde yapılan araştırmalarda psikolojik ve fizyolojik etkenleri dikkate alarak ortaya çıkarılması planlanan çalışmada, hayvanların bu eylemi gerçekleştirmelerinin temel güdüsünü açıklamanın olanaklı olmaması oyunun rasyonel olmayan bir etkinlik olduğunu ortaya koymaktadır (Huizinga, 2013: 19).

Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından yapılan araştırmada 'internet bağımlılığının' bir hastalık olarak değerlendirilmediği görülmüştür. Çelebi, söz konusu bu tanımla bağımlılığın madde bağımlılığı anlamında söylendiğini ileri sürmüştür (Çelebi, 1999). Fakat sadece maddesel anlamda değil, teknolojik gelişmelerin birey üzerindeki etkileri konusundaki araştırmalardan da hareketle davranışsal anormallikler ve değişiklikler de bir tür bağımlılık olarak telaffuz edilmeye başlanmıştır. Kimyasal olmayan bağımlılıkların bireyin davranışlarında bağımlılık oluşturup oluşturmayacağı konusundaki dilemmaya McIlwraith, uyuşturucu bağımlıları için saptanan klinik ölçütle belirlenebileceğini ileri sürmüştür. Bu anlamda 'makine bağımlılığı ve oyun bağımlılığı' davranışsal olarak incelenmesine olanak tanımaktadır (McIlwraith ve ark., 1991).

İletişim teknolojileri bağlamında bakıldığı zaman; bilgisayar, internet ve telefon ve bilgisayar üzerinden oynanan oyunların bireyin fiziksel, sosyal ve psikolojik davranışları üzerinde olumlu ya da olumsuz etkileri

konusunda yapılan arařtırmalar artmaktadır. Cheng ve Li'ye gre; 2014 yılında 31 lkeden 89 bin 281 katılımcıyla gerekleřtirilen bir arařtırmada dnya nfusunun yzde 6'sı internet baęımlısıdır (Cheng ve Li, 2014). Sz konusu arařtırmanın yapıldığı gnden bugne kadar geen 7 yıllık sre zarfında nfusun artması ve yeni iletiřim teknolojilerin gn yzne ıkması internet baęımlısı insan sayısının byk oranda arttığını sylemek yanlış olmayacaktır. Bunun yanında internet ve oyun baęımlılıęı konusundaki yapılan arařtırmalarda tamamen olumlu ya da olumsuz sonuların olduęunu ifade etmek mmkn olmamaktadır. Alan taramasında yer alan bazı alıřmalarda bilgisayar oyunu oynayan insanların gnlk yařamda karřılařtıkları sorunları zme ve gerek hayatta ortaya ıkması muhtemel olan řiddet davranıřını sanal uzamda yařama edimleri olumlu geliřmeler olarak deęerlendirilmektedir. Ancak bunun tam tersi olarak ergenlik dnemindeki genlerin řiddet ierikli oyunlara maruz kalması, geliřim ařamasındaki bireyin benlięine zarar vermektedir (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 60). Ayrıca uzun sre internet kullanan ergenlerin benlik atıřması yařadıkları asosyal eęilimli oldukları tespit edilmiřtir (ifti, 2018: 417).

2. LİTERATR DEęERLENDİRMESİ

Bilgisayar ve internetin insanlar zerinde bir baęımlılık yarattığına dair ilk arařtırmaların 1988-89'lardan sonra yaygınlık kazandıęı grlmektedir. Sosyolojiden psikolojiye, iletiřimden multidisipliner dięer alanlara kadar birok bilim dalının konusu olan baęımlılık, Computer Addiction? A Study of Computer Dependency isimli

çalışmasıyla ön plana çıkan Shotton'un araştırmaları bu alana yeni bir bakış açısı sunduğu görülmektedir. Shotton, ilk olarak bağımlılığı ilaç ve tıbbi malzemelerin canlılarda yaratmış olduğu bağımlılık üzerinden hareket ederek bilgisayar aktivitelerinde aynı şekilde bağımlılık oluşturabileceği varsayımını ileri sürmüştür. Bu yaklaşım, teknoloji araçları ve bağımlılık gibi bir araştırma alanının oluşmasına zemin hazırlamıştır (King ve ark., 2010: 4). Birçok multidisipliner alan gibi iletişim alanında özellikle 2000'li yıllardan itibaren maddeden sanala dönük bağımlılık çalışmalarına ilgi duymaya başlamıştır. İlk örneklerine bakıldığı zaman bilgisayar kullanımı ve bilgisayar oyun türlerinin gelişim çağında olan kişilerin davranışlarında oluşturmuş olduğu etkiler araştırılmıştır. Ülkeler özelinde farklı amaçlarla yapılan çalışmalar olmakla beraber özellikle Uzak Doğu bölgesinde yapılan araştırmada, bilgisayar ve oyun bağımlılığının kişilerin sosyo-demografik değişkenleri üzerinden bulgulara erişilmeye çalışılmıştır (Chiu ve ark., 2004; Ko ve ark., 2005; Zhou ve Li, 2009). Aynı şekilde bu bölgede yapılan bir başka çalışmada, deneklerin zihinsel sorunları ile oyun bağımlılıkları arasındaki doğrusal ilişki konusuna odaklanılmıştır (Chuang, 2006). İletişim araştırmalarında bağımlılık temalı yeni bir çalışma mecrası ortaya çıkmasına rağmen, sağlık bilimlerinin kitle iletişim konusunda yaptığı araştırmalar kadar kapsayıcı olmadığı görülmüştür. Ancak 2000'lerin ortalarından itibaren psikoloji ve psikiyatri kadar bu alanda da çalışmalar gelişerek büyümektedir. Doğudaki ve batıdaki ülkelerde farklı sosyal yapıdaki bireyler üzerinde yapılan bilgisayar ve bağımlılık araştırmaları bu

çalışmada ise, amaca uygun olarak yapılan sınırlandırma kapsamında sadece üniversite okuyan öğrenciler ele alınmıştır.

Yeni iletişim teknolojilerin gelişmesi beraberinde sosyolojik araştırmalara da zemin hazırlamıştır. Bilgisayarın hayatımızın bir barçası haline gelmesi bilim insanlarının ‘bilgisayar- oyun ve bağımlılık’ konusunda çalışma yapmalarına olanak tanımıştır. Chiu ve arkadaşlarının (2004)’te Asya ülkesi Tayvan’da 20 okulda bin üzerinde öğrenciyle bağlantı kurarak, demografik özelliklerin bağımlılık düzeyine etkisini anket tekniğini uygulayarak bulmaya çalışmışlardır. Söz konusu araştırma bulgularına göre, 17 yıl önceki teknolojik gelişmelerin yeni yeni yaygınlaştığı dikkate alındığında oyun oynama yaşının 10 altında olması dikkat çekmektedir. Bilgisayar oyunu bağımlılarının oynamayanlara göre daha fazla husumet ve düşmanca davranış sergiledikleri yönündeki hipotezlerinin doğrulandığı görülmüştür. Ayrıca oyun oynama ile kişinin cinsiyeti, günlük yaşam sıkıntısı, ailenin o kişi üzerindeki etkisi gibi değişkenler pozitif yönlü olduğu tespit edilmiştir.

Aynı şekilde Griffiths, Davies ve Chappell (2004)’de kıyaslama yapmak amacıyla ergenlik çağında olanlarla yetişkin bireyler arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını inceledikleri araştırmada, her iki grubunda oyun oynama davranışları arasında anlamlı farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Ergenlik dönemine yeni girmiş bireyler, şiddete meyilli oyun içeriklerini daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Aynı zamanda bu farklılık oyun oynama sürelerine göre de değişkenlik göstermektedir. 2005 yılında Asya’da yapılan başka bir araştırmada,

üniversite okuyan erkek öğrencilerin çevrimiçi oyun alışkanlıklarının kızlardan daha yoğun olduğu, neden oyun oynandığına dair sorgulamada ise kızların oyunu zaman geçirme etkinliği olarak görmesine karşın, erkelerin başarıma arzusu ve sanal âlemde sosyal çevre edinme isteği ön plana çıkmıştır (Ko ve ark., 2005). Asya’da oyun oynama alışkanlıkları üzerine çalışmaların yoğunlaşması yeni araştırmaların yapılmasına zemin hazırlamıştır. 2007 yılında yapılan bir araştırmada, çevrimiçi ortamın sunmuş olduğu imkân dâhilinde uzak mesafelerde olan kullanıcıların sanal ortamda bir araya geldiği oyun türleri yaygınlaşmaya başladığı görülmüştür Charlton ve Danfort (2007).

2012 yılında Oggins ve Sammis’in yaptıkları bir araştırmada, bir dönemlerin popüler oyunu olan World of Warcraft’un gençler üzerindeki etkisi incelenmiştir. Söz konusu araştırmada şu sonuçlara varılmıştır: Bağımlılık özelliği, bir oyunda uzun süre zaman geçirme ile kişinin bireysel ve toplumsal ilişkileri arasındaki etkisini kapsamaktadır. Bazı bireyler uzun süre oyun oynama davranışının bağımlılık olarak adlandırılmasını doğru bulmazken, diğer bir kısmı ise, oyun oynamadıkları zaman bir madde bağımlısı gibi yoksunluk yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılar aynı zamanda uzun süre oyun oynama davranışlarını, günlük yaşam içerisinde yer alan sorunlardan bir kaçış olarak gördüklerini aktarmışlardır.

İskandinavya ülkelerinde yapılan bir başka araştırmada, psikolojik ve fiziksel ruh sağlığıyla sorunlu olarak adlandırılan sorunlu video oyunu oynamanın arasındaki ilişkinin tespiti yapılmaya çalışılmıştır.

Katılımcıların yarısından fazlasının oyun bağımlısı olduğu bulgularda, erkekler ve yaşça ergenlik döneminde olan kişilerde daha fazla sorunlu oyun oynama davranışı mevcut olmakla beraber, kaygı düzeyi ve yaşam memnuniyeti ile sorunlu video oyun kullanımı arasında pozitif ilişki vardır (Mentzoni ve ark., 2011). Başka bir araştırmada ise nicel araştırma yönteminden ziyade nitel desen kullanılarak yapılmıştır. 9 kişi ile derinlemesine yapılan görüşmede oluşturulan temalar üzerinden belirli sonuçlara varılmıştır. Bunlar; sanal arkadaşlık, oyunun muhtevası, eğlence beklentisi, çatışma hali ve kontrolsüzlüktür. Bu bulgulara göre, deneklerin oyun oynama davranışlarındaki ilk faktör sanal arkadaşlık ve eğlence arayışıdır. Video oyunu oynama süresi uzadıkça bir şeyleri kontrol etme azalıyor ve psikolojik bağımlılık ortaya çıkıyor. Bu durum ise gerçek yaşam ile sanal uzam arasında çatışmaya sebep oluyor. Almanya özelinde Festl ve arkadaşlarının 2013 yılında yaptıkları bir başka araştırmada ise, yaş aralığının daha geniş tutulduğu görülmektedir. Yetişkinler, gençler ve ergenlerin dâhil edildiği örneklemede; genç katılımcıların yoğun olarak dijital oyunları tercih ettiği, ergenlerin problemlili oyun oynama davranışları ile bağımlılıkları arasında pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu anlaşılmaktadır. Danimarka'daki bir diğer çalışmada ise, toplum nezdinde negatif olarak adlandırılan bazı davranış kalıplarının bireyin kimliklerinin oluşmasında doğrudan etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Söz konusu literatür değerlendirilmesinin yapıldığı yukarıdaki araştırma bulgularının, oyun bağımlılığının gençler üzerindeki negatif

etkisini ortaya koymas1 bakımından önemli olmakla birlikte, sonuçların tüm ülkeleri kapsamass1 mümkün olmamaktadır. Bu kapsamda bu arařtırmada, iki farklı bölgede yer alan 4 üniversitede okuyan öğrencilerin oyun oynama ve bağımlılıkları arasındaki ilişki ele alınmaya çalışılmıştır.

3. METODOLOJİ

3.1. Problemin Tanımı

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi, bilgisayar üzerinden oynanan oyunların özellikle üniversite öğrencileri arasındaki yaygınlaşmasına olanak tanımıştır. Literatür incelemesinden de anlaşıldığı üzere arařtırmalar genel olarak ergenler üzerinde ya da belirli bir bölgeyi dikkate alarak yapılmıştır. Türkiye’de ise üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmalara bakıldığında sadece bir bölgede yer alan üniversite gençleri dikkate alınarak yapılmıştır. Bu kapsamda arařtırmanın temel problemi, bilgisayar oyunu bağımlılığı olan üniversite öğrencilerinin eğitim durumu, temel eğitim alanı, oyun oynama davranışları arasındaki ilişki tespit edilmeye çalışılmıştır.

3.2. Arařtırmanın Amacı, Önemi, Sınırlılıkları

Literatür incelemesi sonucunda yapılan taramada, genel olarak 11-18 yaş aralığında yer alan ve ‘ergen’ olarak tanımlanan grup örnekleminde çalışmalar yapıldığı anlaşılmaktadır. Bu arařtırmada ise, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama bağımlılıklarının arka planında yer alan nedenler ortaya çıkarılmak istenmektedir. Ayrıca bu çalışmada, farklı 2 bölge ve 4 üniversitede okuyan öğrencilerin örneklem olarak

seçilmesi, elde edilen bulguların kıyaslanabilmesi açısından önemli görülmektedir. Araştırmacılar çalışma yaptıkları konunun sınırlılıkları hakkında bilgi sahibi olmalıdırlar (Creswell, 2009). Bu çalışmada da sonuçları etkileyecek yönde çeşitli sınırlılıklar mevcuttur. Her çalışma gibi zaman sıkıntısı bu çalışmada da mevcuttur. Bu kapsamda; Atatürk Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi öğrencileri ile sınırlı tutulmuştur. Nicel tasarımların, sanal veya gerçek bağımlılıkların ölçülebilmesine ve gözlenebilmesine olanak tanıdığı bilinmektedir. Son dönemlerde diğer bilimlere ilaveten iletişim alanında da yapılan çalışmalar bu kapsama dâhil edilmektedir. Erdoğan, nicel araştırmanın amaçlarından bahsederken “somut ve delile dayalı bilgileri toplamak, sorunları belirlemek, karşılaştırmalar ve değerlendirmeler yapmak” (Erdoğan, 2003:139) şeklinde sıralamaktadır. Bu kapsamda bu çalışmada, üniversitede okuyan öğrencilerin oyun oynama bağımlılıklarının nedenini belirlemek için nicel araştırma tasarımı kullanılmıştır.

3.3. Evren ve Örneklem

Elde edilen sonuçların genellenebilir olmasını amaçlayan evren kavramı, çoğunlukla soyut bir yapıyı ifade eder. Bundan dolayı genel bir evrene ulaşmak çoğunlukla imkânsızdır (Karasar, 2010: 109). Bu kapsamda araştırmanın evrenini Atatürk Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın yürütüldüğü 2019 yılında 4 farklı üniversiteden 700 öğrenciye yapılan anket analiz edilmiştir. Örneklemi evrene genelleme gibi bir durum söz konusu olmadığı için her

üniversiteden farklı sayıda öğrenci ile anket yapılmıştır. Erdoğan'a göre, amaçlı örnekleme çalışmanın amacına uygun olarak belirlenmiş birimler kullanılmaktadır (Erdoğan, 2003: 175). Bu araştırmada ise, yalnızca bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler çalışmaya dâhil edilmiştir. Ayrıca bulguların kıyaslanabilir olabilmesi için öğrencilerin cinsiyet, temel eğitim alanı gibi farklılıkları dikkate alınmıştır.

Bu bilgiler ışığında araştırmaya gönüllü olarak katılan 700 öğrencinin 'cinsiyet, yaş ve eğitim' oranlarının dağılımı aşağıda yer almaktadır. Buna göre;

- ✓ Araştırmaya katılanların % 60,2'si erkek, % 39,8'i kızdır.
- ✓ Katılımcıların %46,5'i 18-23 yaş aralığında, % 41,3'ü 24-29, % 10,2'si 30-35, % 2 ise 36 ve üzeri yaş aralığında yer almaktadır.
- ✓ Eğitim durumlarının tespit edilmeye çalışıldığı bu soruda öğrencilerin % 75'i lisans, % 25'i ise lisansüstü alanında eğitim görmektedir.
- ✓ Araştırmaya katılanların % 35'i fen bilimleri, % 31'i sosyal bilimler, % 22'si eğitim bilimleri, % 12'si ise sağlık bilimleri alanlarında eğitim gören öğrenciler olarak yer almaktadır.

4. BULGULAR VE YORUM

Araştırmada bulgular; öğrencilerin oyun oynama bağımlılıkları, bilgisayarda oyun oynama davranışlarının sebepleri ve diğer değişkenler arasındaki ilişkiyi içermektedir.

Tablo 1. İnternette Zaman Geçirme Süresi

| | F | % |
|-----------------|------------|--------------|
| 1 saatten az | 33 | 5 |
| 1-2 saat | 54 | 8 |
| 3-4 saat | 181 | 26.2 |
| 5-6 saat | 243 | 32 |
| 6 saatten fazla | 189 | 28.8 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 2. İnternette Oyun Oynama Süresi

| | F | % |
|-----------------|------------|--------------|
| 1 saatten az | 129 | 18.4 |
| 1-2 saat | 221 | 27.2 |
| 3-4 saat | 249 | 30.8 |
| 5-6 saat | 80 | 20.3 |
| 6 saatten fazla | 21 | 5.2 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Üniversite öğrencilerinin gün içerisinde internette zaman geçirme aralığı ile oyun oynama süreleri arasındaki ilişkinin tespit edilmeye çalışıldığı bu soruda, internette ‘1 saatten az’ zaman geçirenlerin oranı % 5 ile 33 kişi olurken, aynı zaman aralığında oyun oynayan kişilerin oranı ise % 18.4 olmuştur. İnternette günde 3-4 saat ve üzeri zaman geçirenler ile oyun oynayan öğrencilerin oranı % 80 ve üzeridir. Sanal ortamda zaman geçirme ve oyun oynama bağımlılığı arasındaki doğrusal ilişki üzerinden hareket edildiğinde, günlük internette geçirilen zaman arttıkça bu sürenin büyük bir çoğunluğunun oyun oynarken harcadığı anlaşılmaktadır. Young’un internet üzerinden oynanan oyunlar üzerine yaptığı araştırmada, bilgisayar oyunu oynayan bağımlı öğrenci profilinin giderek genişlediği yönündeki bulgusu tablo 1’deki veriler ile uyduğu görülmektedir (Young, 2009).

Tablo 3. Online Oyun Oynama Süresi

| | F | % |
|-----------------|------------|--------------|
| 1 saatten az | 175 | 25.4 |
| 1-2 saat | 281 | 30.2 |
| 3-4 saat | 177 | 26.5 |
| 5-6 saat | 59 | 12.5 |
| 6 saatten fazla | 8 | 5.4 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 4. Bağlantı Gerektirmeyen Oyun Oynama Süresi

| | F | % |
|-----------------|------------|--------------|
| 1 saatten az | 129 | 20 |
| 1-2 saat | 299 | 35.2 |
| 3-4 saat | 205 | 28.5 |
| 5-6 saat | 59 | 11.2 |
| 6 saatten fazla | 13 | 5.1 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Oyun oynama alışkanlığı olan üniversite öğrencilerinin online oyun oynama sürelerinin bağlantı gerektirmeyen oyunlara göre farklılıklarının ortaya konmaya çalışıldığı tablo 3’de, katılımcılardan % 44.4’ü oyunları daha çok online olarak oynadığı anlaşılmaktadır. İnternette zaman geçiren öğrencilerin online ya da bağlantı gerektirmeyen oyun oynama davranışlarına bakıldığı zaman sanal uzamda çevrimiçi oyun oynarken başka ihtiyaçların karşılandığı yönünde bir çıkarımda bulunulması olası görünmektedir. Charlton ve Danfort’un 2007’de Asya’da oyun oynama alışkanlıkları üzerine yaptıkları çalışma bu veriyi destekler niteliktedir. Söz konusu araştırmada, çevrimiçi ortamın sunmuş olduğu imkân dâhilinde uzak mesafelerde olan kullanıcıların sanal ortamda bir araya geldiği oyun

türleri yaygınlaşmaya başladığı görülmüştür Charlton ve Danfort (2007).

Tablo 5. Oyun Türleri Tercihleri

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Motor sporları ve yarış | 27 | 7.2 |
| Simülasyon | 65 | 10.5 |
| Strateji | 166 | 22.2 |
| Macera | 146 | 16.3 |
| Savaş | 151 | 19.1 |
| Spor | 65 | 10.5 |
| Mantık | 58 | 6.2 |
| Beceri | 22 | 4.6 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Üniversite öğrencilerinin sanal uzamda hangi tür oyun oynadıkları tablo 5’de verilmiştir. ‘Oyunu belirli bir gayesi olan etkinlik’ şeklinde tanımlayan Suits’in düşüncesinden de hareketle, gençlerin online ya da bağlantı olmadan oynadıkları oyun tercihleri üzerinden bir çıkarım yapılabileceği düşünülmektedir. Sekiz kategorinin yer aldığı bu tabloda, 700 öğrenciden 166 kişi strateji alanındaki oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bu rakam % 22.2 ile en yüksek orana sahip oyun türü olmuştur. Tabloda dikkat çeken önemli diğer bir bulgu ise, beceriye dayalı oyunları oynayan sadece 22 kişi olmuştur. Genele bakıldığında öğrenciler ‘strateji, savaş ve macera’ alanlarındaki oyunları yoğun olarak tercih ettikleri görülmüştür. Üç kategoride oynanan oyunların oranı yüzde 50’nin üzerinde olduğu anlaşılmaktadır. Tarhan ve Nurmedov’un oyun oynamanın gençler üzerinde etkisini tespit etmeye çalıştıkları araştırmada, genç olarak tanımlanan üniversite öğrencilerinin gelişim döneminde savaş gibi şiddet içeren oyunlara

maruz kalmasının bireyin ilerleyen yıllarda gelişim anlamında bazı olumsuzluklarla karşılaşılacağı ileri sürülmüştür. Bu çıkarım araştırmamızı destekler mahiyettedir (Tarhan ve Nurmedov, 2011: 60).

Tablo 6. Oyun Oynama Bağımlılığı

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 105 | 18.5 |
| Katılmıyorum | 261 | 27.4 |
| Fikrim yok | 217 | 23.8 |
| Katılıyorum | 80 | 15.3 |
| Kesinlikle katılıyorum | 35 | 14.6 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Literatür taraması yapıldığında bilgisayar oyunlarının bağımlılık etkisi özellikle 2000’li yıllardan sonra araştırılmaya başlandığı görülmüştür. Bu araştırmada ise, gün içerisinde ortalama 4-5 saat oyun oynayan öğrencilerin kendilerini bir oyun bağımlısı olarak görüp görmedikleri tespit edilmeye çalışılmıştır. (Chiu ve ark., 2004)’de yaptıkları bir çalışmada ‘bağımlılık’ kavramının birçok etkene göre değişiklik gösterebileceğini ileri sürmüşlerdir. 700 kişinin katılım gösterdiği ankette öğrencilerin %30’u kendilerini oyun bağımlısı olarak tanımlarken, % 45.9’u ise ‘kesinlikle katılmıyorum, katılmıyorum’ şeklinde cevap vermişlerdir. Tablo 6’da dikkat çeken diğer bir önemli bulgu ise % 23.8 ile ‘fikrim yok’ diyenlerin oranıdır. Kendisini oyun bağımlısı olarak görmeyen ve kararsız kalanların oranı % 69.7 ile dikkat çekmektedir. Chiu ve ark., çalışmalarından da hareketle oyun bağımlısı olduğunu kabul etmeyen bireyin bilinçli oyun oynama davranışı sergilediği söylenememektedir (Chiu ve ark., 2004).

Tablo 7. Oyun Oynama Davranışı (Kişisel Gelişim)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 87 | 13.2 |
| Katılmıyorum | 153 | 20.6 |
| Fikrim yok | 166 | 23.7 |
| Katılıyorum | 170 | 24.4 |
| Kesinlikle katılıyorum | 124 | 18.6 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 8. Oyun Oynama Davranışı (Kazanma Hırsı)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 30 | 12.6 |
| Katılmıyorum | 98 | 14.5 |
| Fikrim yok | 133 | 20.3 |
| Katılıyorum | 246 | 24.1 |
| Kesinlikle katılıyorum | 193 | 26.2 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 9. Oyun Oynama Davranışı (Başarı ve Mutluluk)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 62 | 14.1 |
| Katılmıyorum | 124 | 18.2 |
| Fikrim yok | 145 | 20.2 |
| Katılıyorum | 199 | 23.4 |
| Kesinlikle katılıyorum | 170 | 22.3 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Oyun oynama davranışının arka planında yatan nedenlerin tespit edilmeye çalışıldığı bu kategorilerde, öğrencilerin kazanma hırsıyla hareket ettikleri ve sonunda elde edilen başarı ve mutluluğa sahip olabilecekleri verilerle ortaya konmuştur. Tablo 8’ bakıldığında kazanma hırsından dolayı oyun oynayanların oranı % 50’nin üzerinde olduğu görülmektedir. Aynı şekilde ‘kazanma, başarı ve mutluluk’ hareket noktası alındığında büyük bir çoğunluğun bu düşüncelere

erişmek için oyun oynadıkları anlaşılmaktadır. Oyun oynamanın kişisel gelişime katkısı olduğunu söyleyenlerin oranı ise % 46’dır. Meijer’in gençlerin oyun oynama davranışının sebeplerini araştırdığı çalışmasında, öğrencilerin gelişim dönemlerinden kaynaklı olarak ‘hırs ve kazanma ’ odaklı bir eğilimle oyun oynadıkları yönündeki çıkarımı araştırmamızda da desteklenmektedir (Meijer, 2008: 20).

Tablo 10. Oyun Oynama Davranışı (Şiddeti Azaltma Eğilimi)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 64 | 8.2 |
| Katılmıyorum | 110 | 18.3 |
| Fikrim yok | 136 | 20.1 |
| Katılıyorum | 214 | 28.4 |
| Kesinlikle katılıyorum | 176 | 25.1 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 11. Oyun Oynama Davranışı (Mağlubiyetin Gerginliğe Etkisi)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 43 | 11.8 |
| Katılmıyorum | 89 | 15.6 |
| Fikrim yok | 131 | 19.4 |
| Katılıyorum | 248 | 28.2 |
| Kesinlikle katılıyorum | 189 | 23.9 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Alan taramasında yer alan bazı çalışmalarda bilgisayar oyunu oynayan insanların günlük yaşamda karşılaştıkları sorunları çözme ve gerçek hayatta ortaya çıkması muhtemel olan şiddet davranışını sanal uzamda yaşama edimleri olumlu gelişmeler olarak değerlendirilmektedir. Tablo 10 ve 11’de bilgisayar oyunu oynamanın ‘şiddeti azaltma eğilimi ve oyunda mağlup olmanın gerginliğe etkisi’ başlıklı anket sorusunda, oyun oynamanın şiddeti azalttığı yönünde fikir beyan edenlerin oranı

% 53.5 olmuştur. Çalışmanın güvenilirliğini ölçmek için sorulan tablo 11'de 'mağlup olmanın gerginliğe sebep olduğu yönünde cevap verenlerin oranı % 52.1'dir. 'Fikrim yok' şeklinde cevap verenlerin oranları her iki tabloda da % 19 ve üzeridir. Bu durumda katılımcılar her ne kadar oyun oynamanın şiddeti azalttığını belirtse de, verdikleri cevaplarla çeliştikleri görülmüştür.

2004 yılında Chiu ve arkadaşları ile Griffiths, Davies ve Chappell'in yaptığı çalışmaların sonuçlarına bakıldığı zaman, bilgisayar oyunu bağımlılarının oynamayanlara göre daha fazla husumet ve düşmanca davranış sergiledikleri yönündeki hipotezlerinin doğrulandığı görülmüştür. Ayrıca ergenlik dönemine yeni girmiş bireyler, şiddete meyilli oyun içeriklerini daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Aynı zamanda bu farklılık oyun oynama sürelerine göre de değişkenlik göstermektedir. Üniversite öğrencilerinin oyun oynama davranışlarının anlaşılmasına çalışıldığı bu araştırmada yukarıdaki sonuçların çalışmamızın bulgularıyla örtüştüğü görülmektedir.

Tablo 12. Oyun Oynama Etkinliği (Sosyal Etkileşim)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 89 | 9.2 |
| Katılmıyorum | 166 | 24.4 |
| Fikrim yok | 154 | 23.2 |
| Katılıyorum | 169 | 25.1 |
| Kesinlikle katılıyorum | 122 | 18.3 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Tablo 13. Oyun Oynama Etkinliği (Düşsel Ortam Arayışı)

| | F | % |
|-------------------------|------------|--------------|
| Kesinlikle katılmıyorum | 57 | 9.1 |
| Katılmıyorum | 113 | 17.2 |
| Fikrim yok | 130 | 19.4 |
| Katılıyorum | 220 | 28.1 |
| Kesinlikle katılıyorum | 181 | 25.2 |
| Toplam | 700 | 100.0 |

Oyun oynama davranışının arka planında birçok etkenin olduğu anlaşılmaktadır. Üniversite öğrencilerinin sanal bağımlılık nedenlerinin daha çok günlük yaşamdan uzaklaşma yönünde bir yaklaşımla hareket ettikleri görülmüştür. Ancak ‘oyun oynama etkinliğinin’ nedeninin tespit edilmeye çalışıldığı yukarıdaki sorularda, bireyin daha çok günlük yaşamda yapma imkânı bulamadığı bunun yerine sanal uzamda bazı bireysel ve toplumsal ihtiyaçlarını karşıladığı görülmektedir. Anket sonucunda verilen cevaplar belirli bir tema çerçevesinde şekillendirilmiştir. Katılımcılardan % 43.4’ü toplumsal yaşamda yapamadıkları ‘sosyal etkileşim’ davranışını çevrimiçi oyunlar ile kurmuş oldukları arkadaşlıklar aracılığıyla yürütmeye çalıştıkları anlaşılmaktadır. Kararsız kalanlar dâhil edilmediği takdirde 700 öğrencinin yarısı bu şekilde düşünmektedir. Bu tablodaki verilerden hareketle eğitim-öğretim faaliyeti içerisinde yer alan öğrencilerin iletişim süreçlerine yüz yüze değil de, online olarak katılım sağladıkları tespit edilmiştir. Ayrıca tablo 13’de de görüldüğü gibi bireylerin günlük hayatta elde etme olanağı bulamadığını düşündüğü ‘düşsel ortam arayışını’ sanal uzamda tamamlamaya çalışmaktadır. Üniversite öğrencilerinin % 50’sinden fazlası bireysel olanakların sınırlı

olmasından kaynaklı olarak düşsel mekân arayışlarını oyunlar aracılığıyla giderme yolunu tercih ettikleri görülmektedir.

SONUÇ

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler kitle iletişim araçlarının yapısında önemli değişimleri beraberinde getirmiştir. Bu değişim iletişim araçlarının işleyiş ve kullanım mantığına farklı bir eksene kaydırmıştır. İnternetle birlikte bireylerin sanal âlemde interaktif olarak yer edinebilme seçeneği, yeni bir medya-toplum yapısını ortaya çıkarmıştır (Altay ve Kavuran, 2021: 195). Bu safhada bilgisayar üzerinden oynanan oyunlar popüler hale gelmiş, özellikle üniversite öğrencilerinin kendilerini tanımladığı bir mecra olarak yer edinmiştir.

Bu araştırma, bilgisayar üzerinden çevrimiçi ve bağlantı gerektirmeyen oyun oynayan üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile oyun oynamalarının arka planında yatan bireysel ve toplumsal değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek üzere yürütülmüştür. Teknolojinin her geçen gün gelişmesiyle beraber bireylere farklı seçenekler sunan bilgisayar oyunları, bu yeni oluşumun bir parçası haline gelmiştir. Dijital oyun endüstrisinin birer nesnesi haline gelen milyarlarca kullanıcı bulunmaktadır (Ayhan, Çavuş ve Tuncer, 2016: 284). Teknolojik aletlerin kullanımında bilinçli olmayan bireyler ve özellikle üniversite öğrencileri büyük bir tehditle karşılaşmaktadırlar.

Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile bağımlılık arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla ortaya konan bu araştırma; Atatürk Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi örneklemi dikkate alınarak yapılmıştır. Ayrıca bu çalışmada araştırmanın amacına uygun olarak ‘oyun ve bağımlılık’ kavramlarının tanımı yapılarak, bağımlılığın öğrencilerin bireysel ve toplumsal yaşantısında yaratmış olduğu değişim ve dönüşümlere bulgular üzerinden yer verilmiştir.

Bu çalışmada elde edilen sonuçlar, internette ortalama günde 4-5 saat zaman geçiren öğrencilerin sanal ortamda zaman geçirme ve oyun oynama bağımlılığı arasındaki doğrusal ilişki üzerinden hareket edildiğinde, günlük internette geçirilen zaman arttıkça bu sürenin büyük bir çoğunluğunun oyun oynarken harcadığını göstermektedir. Öte yandan üniversite öğrencilerinin oyun tercihleri ise genelde ‘strateji, savaş ve macera’ olmuştur. Bu eğilim, genç olarak tanımlanan üniversite öğrencilerinin gelişim döneminde savaş gibi şiddet içeren oyunlara maruz kalmasının bireyin ilerleyen yıllarda gelişim anlamında bazı olumsuzluklarla karşılaşılacağı düşünülmektedir. Gün içerisinde uzun bir süre oyun oynayan genç bireylerin kendilerini oyun bağımlısı olarak görüp görmedikleri tespit edilmiştir. 700 kişinin katılım gösterdiği ankette öğrencilerin %30’u kendilerini oyun bağımlısı olarak tanımlarken, % 45.9’u ise ‘kesinlikle katılmıyorum, katılmıyorum’ şeklinde cevap vermişlerdir. Bu bulgu, öğrencilerin oyun oynama davranışları ve bilinç durumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığını ortaya çıkarmaktadır.

Araştırmada üniversite öğrencilerini oyun oynamaya iten birçok farklı sebebin olduğu anlaşılmaktadır. İlk olarak kazanma hırsıyla hareket ettikleri ve sonunda elde edilen başarı ve mutluluğa sahip olabilecekleri verilerle ortaya konmuştur. Ayrıca oyun oynamanın kişisel gelişime katkısı olduğunu söyleyenlerin oranı katılımcıların yarıya yakınıdır. Alan taramasında yer alan bazı çalışmalarda bilgisayar oyunu oynayan insanların günlük yaşamda karşılaştıkları sorunları çözme ve gerçek hayatta ortaya çıkması muhtemel olan şiddet davranışını sanal uzamda yaşama edimleri olumlu gelişmeler olarak değerlendirilmektedir. Bu kapsamda bilgisayar oyunu oynamanın ‘şiddeti azaltma eğilimi ve oyunda mağlup olmanın gerginliğe etkisi’ başlıklı araştırma sorumuzda, 700 öğrencinin yarısından fazlası oyun oynadıkları zaman şiddet eğilimlerinde paralel olarak bir azalma gördüklerini ileri sürmüşlerdir. Oyun oynamanın arka planında yatan nedenler konusunda en dikkat çeken ise, öğrencilerinin sanal bağımlılık nedenlerinin daha çok günlük yaşamdan uzaklaşma yönünde bir yaklaşımla hareket ettikleri, bunun yanında bireyin daha çok günlük yaşamda yapma imkânı bulamadığı bunun yerine sanal uzamda bazı bireysel ve toplumsal ihtiyaçlarını karşıladığı görülmektedir.

KAYNAKÇA

- Altay, R., ve Kavuran, T. (2021). *İnternet Gazeteciliği Yapan Haber Sitelerinin Ana Sayfa Tasarımları Üzerine Bir İnceleme: Independent ve Habertürk Gazeteleri Örneği*. Ankara: İKSAD Yayınları.
- Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*, (23), 1531–1548.
- Cheng, C., ve Li, A. Y.-I. (2014). Internet Addiction Prevalence and Quality of (Real) Life: A Meta-Analysis of 31 Nations Across Seven World Regions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7(12), 755-760.
- Chiu, S.-i., Lee, J.-Z., ve Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Creswell, J.W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3. baskı). California: Sage Publications.
- Çiftçi H. (2018). Kamuoyu Yönlendirme ve Yönetme Aracı Olarak Sosyal Medya, *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimlerde Akademik Çalışmalar*, Editör: Prof. Rıza KARAGÖZ, Ph.D.Prof. Timuçin KODAMAN, Ph.D.Asst. Prof. Marijan PREMOVIC, İVPE Yayınevi,
- Erdoğan, İ. (2003). Pozitivist Metodoloji: *Bilimsel Araştırma Tasarımı İstatistiksel Yöntemler Analiz ve Yorum*. ERK: Ankara.

- Griffiths, M., Davies, M. N., ve Chappell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence* (27), 87–96.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens* (4. b.). (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (21. b.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- McKinley, R. A., McIntire, L. K., ve Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: Comparing Video Game Players and Pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42.
- Meijer, F. (2008). *Gladyatörler Tarihin En Ölümcül Sportu*. (D. Güneç, Çev.) İstanbul: Homer Kitabevi.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J., Hetland, J., vd. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Selahattin Ç., Bünyamin A., Mehmet T. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43.
- Suits, B. (2012). *Çekirge (Oyun, Yaşam ve Ütopya)* (2. eds.). (S. Sertabiboğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tarhan, N., ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık Sanal veya Gerçek* (1. b.). İstanbul: Timaş Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

<http://www.tdk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 11.12.2020).

BÖLÜM 6

DİJİTAL OYUNLARDA ÖTEKİLEŞTİRME ETKİSİ: CALL OF DUTY OYUN SERİSİ İNCELEMESİ¹

Ufuk ARTSIN²

Doç. Dr. Tuğba AKDAL³

¹ Bu çalışma ZBEUN Kültürel Çalışmalar Tezli Yüksek Lisans Programı kapsamında, tez danışmanı Doç. Dr. Tuğba AKDAL danışmanlığında hazırlanan “Dijital Oyunlarda Ötekileştirme Etkisi: Call of Duty Oyun Serisi İncelemesi” adlı tez çalışmasından yararlanılarak hazırlanmıştır.

² Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, Zonguldak, Türkiye, ufukartsins@gmail.com . ORCID: 0000-0003-2407-0575

³ Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Zonguldak, Türkiye, tugba.akdal@beun.edu.tr, Orcid: 0000-0002-6964-0351

GİRİŞ

Dijitalleşme ile insanoğlu küresel bir iletişim ağı kurmuştur. Bu iletişim ağı ile insanlar birbirlerini ile yakınlaşmıştır. Dijitalleşmenin birçok aracı bulunmaktadır. İnsanoğlunun kurduğu bu büyük küresel iletişim ağında bireysel etkiler oldukça önemli olmaktadır. Dijital oyunlar dönüşen dijitalleşme ile birlikte bireylere etki ettiği düşünülmektedir. Dijital oyunların bireysel etkileri, dijitalleşme teknolojisini elinde bulunduran toplulukların istediği doğrultuda ilerlediği gözlemlenmektedir.

Bu çalışmada dijital oyunların etkileri, ötekileştirmenin yinelenmesi ve farklı şekillerde bireylere etki etmesi incelenmiştir. Bu çalışmanın temel amacı dijital oyunların bireyler üzerindeki ötekileştirme etkisini, özne-öteki ayrımını vurgulamasını nasıl yansıttığını ortaya çıkarmaktır. Bu amaç ile çalışmada evren olarak Call Of Duty oyun serisi belirlenmiştir. Oyun serisinin 2006,2007,2008 yılları arasındaki kullanıcı yorumları içerik analizi tekniğiyle incelenmiş, ayrıca ötekileştirmeye ilişkin durumun tespiti için metinler VOSviewer adlı program üzerinden frekans analizine tabi tutulmuştur. Bu analiz sonucunda ise ötekileştirme, öteki içeren kelimeler tespit edilmiş ve yoruma dayalı analize somut bir dayanak oluşturulmaya çalışılmıştır.

Araştırmada elde edilen verilere göre dijital oyunların bireyler üzerinde öteki-özne ayrımı yaptığı ve bu doğrultuda bireyleri yoğun bir şekilde ötekileştirdiği tespit edilmiştir.

1. Dijitalleşmenin Dönüşümü ve Dijital Oyunlar

Dijitalleşme kavramı dijital teknolojinin ve ardından gelişmelerin meydana gelmesi ile birlikte ortaya çıkmıştır. Dijitalleşme, dijital teknolojilerin sosyal yaşama, iş hayatına, gündelik yaşama entegre olmasına destek olmaktadır. Bu entegrasyon ile var olan yaşam tarzlarını değiştirmekte ve kendi kavramsal çerçevesinde yeni bir yaşam modeli yaratma sürecidir. Gartner'e göre "Dijitalleşme bir iş modelini değiştirmek ve yeni gelir ve değer üretme fırsatları sağlamak için dijital teknolojilerin kullanılmasıdır" (Gartner IT Glossary). Gartner dijitalleşmeye iş modelleri ve ekonomik çıkarlar doğrultusunda sınırlandırmıştır. Bu sınırlandırma dijitalleşmenin doğuşu ile bağlantılıdır. Dijitalleşme, sayısallaştırma ekseninde doğmuş ve sonradan dijital dönüşüm ile günümüzdeki etkiye sahip olmuştur. Günümüzde dijital dönüşüm ile dijitalleşme Gartner' in bahsettiği gibi sadece ekopolitik kapsamında olmamakta, yaşamın her alanını değiştirmek de ve yeni yaşam formları oluşturmaktadır.

Sayısallaştırma bilgi teknolojilerinin hızlı gelişmesine olanak sağlamıştır. Sayısallaştırma ile birlikte fiziksel halde bulunan bilgiler dijital hale dönüşmüştür. Dijital hale gelen veriler bilgisayar teknolojilerinin gelişimi ile birlikte işlenerek kullanılabilir hale gelmektedir. Dijitalleşme sayesinde fiziksel, analog veriler dijital ortamlara dönüştürülmüştür. Bu sayede fiziksel yer kaplayan bu veriler artık fiziksel yer kaplamamak ile birlikte verilerin işlenme hızı sayesinde zaman, mekan ve ekonomik çıkar sağlamıştır.

Sayısallaştırma kavramı için yapılan akademik çalışmalar genellikle makro bakış açısı ve ekopolitik planlamalar şeklinde yapılmaktadır.

Sayısallaştırma doğrultusunda ortaya çıkan dijitalleşme küresel köy kavramı daha uygulanabilir hale gelmiştir. “Söz konusu teknolojik gelişmeler aynı zamanda iletişimin küreselleşmesine katkıda bulunmuştur” (Thompson, 2008: 245). Küresel köy kavramının merkezinde iletişimin hızlı olması ve küreselleşmesi amaçlanmaktadır. Dijitalleşme sayesinde bu amaç birçok farklı yol sayesinde hızlı ve ulaşılabilir konuma gelmiştir. Dijitalleşmenin makro etkileri gibi mikro etkileri de bulunmaktadır. Dijital dönüşüm sayesinde kendini her an geliştiren ve Batı (medeni) yaşam formunu farklı yeni formlar ile hayatımıza entegre eden dijitalleşme kavramı günümüzde artık sadece makro ölçekte bulunmamaktadır.

Dijital dönüşüm, 1990’lı yıllardan itibaren hızla hayatımıza girmiştir. Dijital dönüşüm, dijital teknolojilerin ve gelişmelerin hayatımızın her alanına yayılma hatta hayatımızın merkezine yerleşme süreci olarak bilinmektedir. Dijitalleşme ile birlikte dünyanın dijital dönüşüm sürecinin amaçları; verimlilik artışı, risk oranlarını düşürmek, farklı ekonomik kazançlar sağlamak olarak gözükmektedir. Dijital dönüşüm ile yaşam tarzlarımız da değişiklik göstermeye ve bu dijital dönüşüme ayak uydurmaya çalışmıştır. Gündelik yaşama giren, internet, sosyal medya, e-ticaret, akıllı bilişim sistemleri, robot teknolojisi vb. dijitalleşme ürünleri dijital dönüşüme bizleri hazırlamış ve benimsememizi sağlamıştır.

Dijital dönüşüm birçok sektör de kendini bir daha çıkmamak üzere benimsetmiştir. Bu dönüşüm sayesinde iletişim, siyaset, ekonomi, sağlık gibi başat alanlar olmak üzere tüm alanlar dijitalleşmektedir. Dijital dönüşüm, “hızla gelişen bilgi ve iletişim teknolojilerinin sunduğu imkânlar ve değişen toplumsal ihtiyaçlar doğrultusunda, organizasyonların daha etkin, verimli hizmet vermek ve faydalanıcı memnuniyeti sağlamak üzere insan, iş süreçleri ve teknoloji unsurlarında gerçekleştirdiği bütüncül dönüşümü” (TÜBİTAK-BİLGEM, Dijital Dönüşüm Portalı). Dijitalleşmenin ilk başladığı coğrafi bölge olarak Batı dünyası göze çarpmaktadır. Batı dünyasının küresel köy olarak dünyayı görmesi ve dijitalleşmenin dünyayı bir yöne doğru yönlendirmesi oryantalist bakış açısını pekiştirmiştir. “İnsanlar, makro bütünleşme sürecinde kablo, radyo, iletim, uydu gibi teknolojileri kapsayan mikroçiplerle donatılmış elektronik aygıtları birbirine bağlayan bir iletişim altyapısıyla birbirine bağlanırken, mikro düzeyde ise toplumsal örgütlenmeler üzerinde değişim zorunlu olmaktadır” (Önür, 2002: 121,122). Dijital dönüşüm ile birlikte insanlar “sınırı” olmayan küresel bir köy de yaşadıkları iddiasını benimsemeye başlamıştır. Bu dönüşüme ayak uyduramayan toplumlar ise küresel köyün dışarısında bırakılmıştır. Bu toplumlar küresel köye girmek için dijital dönüşüm sağlayıcı ülkelerin direktifleri doğrultusunda o “Köyü” hak etmek zorunda olduklarına inandırılmaya çalışılmıştır.

Dijital dönüşüm ile aslında küresel köy kavramını tam yansıtan bir durum dünya da oluşmamıştır. Küresel köyü inşa etmiş ve dijitalleşmiş teknolojiyi elinde bulunduran Batı medeniyet görüşü ile dijital

dönüşüme ayak uydurmaya çalışan toplumlar küresel köyde bulunmaktadır. Onların dışında kalan toplumlar “öteki” olarak sınıflandırılmıştır. Ötekiler küresel köye ya girecektir ya da küresel köyün ötekisi olarak topluluklarını sürdürmeye devam edecektir. Dijital dönüşümün en büyük etkisi o dönüşüm çağına doğmuş çocuk ve gençler üzerine olmuştur. Dijital dönüşüm çağında çocukların gelişimi, gündelik yaşamı ve gelecek inşası dijital bir dünya üzerine olmuştur.

Dijitalleşmenin dikte ettiği dijital dönüşüm birçok alanda faaliyetini sürdürmüştür. Dijitalleşmenin de içinde olduğu küresel köy kavramı ve bu kavramın çıkış yeri olan Batı medeniyeti görüşü dijital dönüşümün geleceği için birçok yol seçmiştir. Bu yollar: sosyal medya, yeni tür televizyonculuk, sinema, sanat, müzik ve dijital oyunlardır. Dijital dönüşümün en yeni yolu olarak göze çarpan dijital oyunların etkisi gençler ve çocuklar üzerine oldukça yoğundur.

Oyun “genellikle boş vakitleri değerlendirmek için yapılan eğlendirici ve bazen de öğretici faaliyet. Oyunlar bir mükafat karşılığı yapılan işten ve estetik ya da ideolojik öğelerin ifade edilmesi olarak ortaya çıkan sanattan farklıdır. Yine de aradaki fark çok keskin değildir, birçok oyun aynı zamanda iş ya da sanat olarak “tanımlanmaktadır (Wikipedi,05.03.2021). Oyun kavramı hayatın yapı taşlarından biridir. Bu derece önemli olan oyun kavramı bebeklik döneminden başlayarak hayatın sonuna kadar insan dünyasına yer alan bir kavramdır. Oyun öğreticiliğinin yanı sıra, eğlendirme, düşündürme, geliştirme ve birçok başka etkileri gibi gündelik yaşamdan diğer tüm alanlara kadar insanlar üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Oyun kavramının en büyük etkisi ise

insanlara bir şey öğretme ve oyunun kendi gerçekliği içerisine almaktır. İnsanlar oyunu sadece eğlence sektörü olarak düşünmeye başlasa da zamanla oyunun içerisinde olurlar ve bu sayede oyunun onları yönlendirmesine açık hale gelmiş olurlar.

Dijital oyun, dijitalleşmenin getirdiği teknolojik ürünler ile vakit geçirilen bir aracı aletin bulunduğu dijital bir oyun sistemidir. Dijital oyun bir kültür endüstrisi ürünüdür. Dijital oyunların içerisinde sanat, sinema, gündelik siyasi konjonktür gibi konular işlenmektedir. Bu konular üzerinden oyunu oynayan bireyler oyunun gerçekliği etkisine alınmaktadır. “Dijital oyun, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biridir ve meta değeri için üretildiğini söylemek yanlış olmaz” (Binark ve Sütçü, 2008: 41, 42). Dijital oyunlar Batı medeniyet görüşünün tüm düşüncelerini yansıtmaktadır. Bu görüşün ötekilerini ve bu görüştekilerin ötekilerine karşı bakış açısı olan oryantalist bakış açısını hemen hemen tüm dijital oyunlar da görebiliriz. Dijital oyunlar kapitalist ekonomik sistemin bir ürünü gözükse de ana konuları sınıf ayrımı, öteki bakış açısı, oryantalist dünya görüşü, küresel köy kavramının aksine sınırları olan bir dünya çizimi, küresel köy kavramını ancak Batı medeniyetinin içerisinde olacağı düşüncesi gibi düşünceleri bireye gerçek gibi yansıtmaktadır.

Dijital oyunlar başlangıçtan günümüze bir gerçeklik inşası üzerine kuruludur. Bu gerçeklik ise “medeniyet” kavramı ile yansıtılmaktadır. Dijital oyun, oyuncuları kendi içerisinde buldukları toplumun yargıları ve doğrularını sorgulama, inkar etme içerisinde bulunmaktadır. Dijital oyun, oyuncuları ayrıca onlara yansıtılan dijital

gerçekliği kabul etme eğilimindedir. Günümüzde güçlü konumda bulunan ve giderek daha da güçlenen bir ekonomi alanına sahip olan dijital oyunlar farklı kategorilerde ulaşılabilirlik ve bu ulaşılabilirliğe göre de farklı gerçeklikler çizmektedir. Bu gerçekliklerin genel amacı da medeniyet çatışmasının asıl galibi ilan edilen Batı medeniyetinde olma ya da olmama üzerine kuruludur.

2.Dijital oyunlarda ötekileştirme etkisi

Öteki kavramı, karşımızda duran, bizden olmayan ve diğer anlamlarına karşılık gelmektedir. Öteki “ben ile başkası arasındaki ilişkiye gönderme yapar. Bu başkalığı ne ben ne de ilişkinin dışındaki üçüncü bir bakış, bir kimliği veyahut özdeşliği kuran farklılıklara indirgenemez” (Direk, 2015). Herhangi bir canlının, nesnenin, görüşün bir ötekisi bulunmaktadır. Öteki, “Özne” dışındakiler anlamı ile başka bir boyutta kullanılmaktadır. Özne olmayan öteki kavramı herhangi bir durumda kullanıldığı zaman özne konumunun karşısındakinin yerini almaktadır. Öteki kavramından doğan “ötekileştirme” kavramı ise bazı farklı sonuçlar doğurmaktadır.

Öteki bir diğeri veya “özne” olmayan herhangi bir şeyi temsil etmektedir. Ötekileştirme ise belli bir bireyin, grubun kendi “öznesine” karşı olanların sistematik olarak karşılaştırılmasıdır. Ötekileştirme kavramının doğuşu Batı medeniyetinin güçlenmesi ile ortaya çıkmıştır. İlk olarak coğrafi keşifler ile başlayan ötekileştirme süreci sömürgecilik faaliyetleri ile birlikte günümüze kadar etkisini devam ettirmiştir. Coğrafi keşifler sürecinde Batı medeniyetin temeli Amerikan yerlilerinin ötekileştirilmesi üzerine olmuştur. Amerikan yerlilerinin iki

seçeneği bulunmaktaydı. Ya Avrupa'dan gelen Batı medeniyeti düşüncesini benimseyip onlardan olmak ya da onlara karşı bir öteki olup yok olmak.

Ham madde arayışı ve yeni pazar yarışı sömürgecilik faaliyetlerini başlatmıştır. Sömürgecilik faaliyetlerinde Batı medeniyeti kendinden olmayan coğrafyalar da hakimiyet sağlamış ve kendi gerçekliğini hakim gerçek kılmaya çalışmıştır. Sömürülen coğrafya da bulunan medeniyetlerin gelişimi ve modernleşmesi için sömürü faaliyetlerini devam ettirdiklerini yansıtan sömürgeci görüş, bu şekilde kendinden olmayan ötekileri kendi hakimiyetine almayı başarmıştır.

Günümüzde küresel bir köy olarak dile getirilen bir dünyada yaşamaktayız. Bu küresel köy “medeniyetler çatışmasının” sonunda oluşan ve mutlak hakim gerçek olan Batı medeniyeti görüşüdür. 1990’lar ile birlikte dünya dijitalleşme yolunda büyük bir yol kat etmiş durumda bulunmaktaydı. Dijitalleşme ve teknolojiyi elinde bulunduranlar ise Batı medeniyeti görüşüne inananlardır. 1990’lardan günümüze öteki kavramı ve ötekileştirme kavramı farklı boyutlarda ve şekillerde yansıtılmaktadır.

Dijitalleşme ötekileştirme için artık bir araç görevi görmektedir. Dijital teknolojilerin gelişmesi ile bu teknolojiye sahip olmayan topluluklar bu teknolojilere sahip olmak zorunda kalmışlardır. Dijitalleşmeyi gerçekleştiren ve dijital teknolojiyi elinde bulunduran günümüz de özne konumundadır. Dijitalleşmeyi yakalamaya çalışan ve dijital teknolojiye ulaşmaya çalışan topluluklar ise özne konumuna gelmeye çalışan topluluklardır. Bu iki topluluğa da girmeyen ve dijitalleşmeyi kabul

etmeyen, dijital teknolojilere sahip olmak için çabalamayan topluluklar ise öteki konumunda bulunmaktadır.

Günümüzün ötekileştirme aracı dijital teknoloji ve bu teknolojinin ürünleridir. Dijital teknolojinin birçok ürünü bulunmaktadır. Bu ürünler ile birlikte ötekileştirme farklı şekillerde ve boyutlar da bireylere etki etmektedir. Bireysel olarak öteki konumundaki insanlara etki etmek günümüz konjonktürünün başlıca hedefleri arasındadır. Dijital teknoloji ürünlerinden olan dijital oyunlar bireysel “mikro” etkiyi diğer ürünlere göre bireye daha yoğun yansıtmaktadır.

Dijital oyunlar ötekileştirme etkisini bireysel olarak işleyebilecek en uygun platformlardan biridir. Dijital oyunlarda, oyuncu direk oyunun gerçekliği ile ilişki kurmaktadır. Oyunun gerçeği ile ilişki kuran oyuncu ve oyun arasında oluşan bağ zamanla oyuncunun var olmuş düşüncelerini etkilemektedir. Dijital oyunlarda ötekileştirme oyunun gerçeğinin oyuncunun gerçek hayatına bir gerçek gibi aktarılması ile başlamaktadır. Oyunu oynayan oyuncu kendi gerçeklik algısından arınarak oyunun gerçekliğini benimseye başlamıştır. Oyunun gerçekliğini benimsemeyen oyuncular ise kendilerinde bir suçluluk duygusu hissetmeye başlamaktadır.

Ötekileştirme oyun ile oyuncu arasındaki gerçeklik algısından doğan bağlantı ile sağlanmaktadır. Oyunun gerçekliğini benimsemeyen ve kendini suçlu olarak hisseden kişi kendini öznenin ötekisi olarak görmeye başlamaktadır. Böylelikle kişi oyunun aracılığı ile kendini “gerçek olması gerekenin” dışında, öznenin karşıtı bir öteki olarak görmektedir. Dijital oyunların bireysel etkileri her yaşta oyuncuyu

etkileyebilmektedir. Çocukluk yıllarındaki bir çocuğun gelişiminde bulunduğu coğrafyaya yabancılaşarak kendi öznesine ötekileşmesi ya da yetişkin insanların zamanla ve coğrafi bağları ile oluşan gerçeklik, özne algısına karşı girdiği içsel mücadele ile dijital oyunlar ötekileştirme amacını bireyleri etkileyebilmektedir.

Dijital oyunlar son dönemde oryantalist bakış açısı ile ötekileştirme yöntemine gitmektedir. Bu bakış açısı günümüzün Batı medeniyetini temsil eden en büyük güç ile günümüzde Batı medeniyetine en karşı konumda olan diğer güçler arasındaki bir güç çatışması olarak göze çarptırılmaktadır. Dijital oyunlar bu doğrultuda bir Batı-Doğu çatışmasına birçok kez tekrarlamıştır. Batıyı temsilen Amerika Birleşik Devletleri yer alırken, Doğuyu temsilen Rusya ve Arap yarımadasında bulunan İslam ülkeleri bulunmaktadır. “Oyunlarda oyuncu genellikle Amerikan askerlerini kontrol etmekte, düşman kuvvetleri ise bilgisayar tarafından kontrol edilmektedir. Çoğunlukla düşmanı oynamak mümkün değildir” (Sisler,2008). Dijital oyunlarda genellikle Batı medeniyetini temsil eden güçler iyi ve onların karşısındaki güçler kötü olarak temsil edilmektedir. Birçok dijital oyunda Batı medeniyeti temsil etmeyen, öteki-düşman kontrollerinin kontrolü oyunun daha önceden kurgulanmış yapay zekasının elindedir. Böylelikle oyuncular bu tip oyunları oynarken ötekiyi seçmemektedir. Öteki baştan bir kötü ilan edilmekte ve ona karşı bir mücadeleye girilmektedir. Oyunların genellikle bir senaryo kurgusu olması ve yapay zeka ile mutlak kazananın bilinmesine rağmen oyuncuları etkilemesini birçok nedeni bulunmaktadır.

Dijital oyun oyuncularını oyunun senaryo devamlılığı içerisinde kendilerini özgür bir birey olarak hissedilmesi için oyunlar da yapay zeka etkin olarak kullanılmaktadır. Yapay zeka genellikle düşmanı temsil etmektedir. Daha önceden kodlanmış ve senaryoya sadık kalan yapay zeka sayesinde öteki-düşman kötü gösterilmekte ve genellikle oyunun sonunda kaybeden konumundadır. Dijital oyun oyuncularını kendilerince benimsedikleri karakterler ile mutlak iyiyi kazandırmaya çalışmaktadır. Mutlak iyi ile aralarında bağ kurarak zamanla onu gerçek hayatta da benimsemektedir. Dijital oyunlardaki ötekileştirme bireyin kendini özgür sanması, karşısında mücadele eden bir öteki olması hissine inanması ile başlamaktadır. Dijital oyunlardaki ötekileştirme sonucunda birey bulunduğu topluluğa ya yabancılaşır ve onu öteki olarak görür ya da bütün her şeyin farkında olmasına rağmen keyif aldığı için oyunda devam etmeyi sürdürür. Böylelikle dijital oyun, oyuncularını her şekilde etkilemektedir.

3. Araştırmanın Metodolojisi

3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijitalleşme araçlarından olan dijital oyunlarda bireyin kendi toplumuna yabancılaşması ve ötekileştirilmesi üzerinden özne ve ötekiye yönelik temsil biçimlerini, bu temsil biçimlerinin bireyin ötekileştirilmesine yönelik etkilerini dijital oyunlardaki kullanıcı yorumları üzerinden belirlemek bu çalışmanın amacıdır. Bununla birlikte ötekileştirmenin dijital oyunlar da nasıl yansıtıldığı ve yansıtılırken ne gibi etkenler kullanıldığı, dijital oyunların oryantalist bir bakış açısı ile ötekileştirme yaratıp yaratmadığı ve ötekileştirilmiş

bireyler oluşturma algısı doğrultusunda mı üretildiği belirlenmeye çalışılmıştır.

Bu çalışma günümüze kadar en çok tercih edilen dijital oyunlarından Call Of Duty oyun serisi içerisindeki ötekileştirmeye yaklaşım biçimi ve ötekileştirme unsurlarını dijital oyunlarda kullanım şeklini inceleyip oryantalist bir bakış açısı ile ötekileştirme hususunda oyunu oynayan oyuncuların tepkilerini göstermesi açısından önemlidir. Sadece öteki ve özne arasındaki ötekileştirme değerlendirmesi sunmaması ve özellikle dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan dijital oyunların bireyler üzerine yeni bir etki sağladığını belirtmesi açısından önemlidir.

3.2. Araştırma Soruları

Araştırmanın hipotezi; dijital oyunların oyuncular üzerinde ötekileştirme etkisi vardır. Bu hipotez doğrultusunda araştırmada yanıt aranan sorular ise şöyledir:

- Ötekileştirme yenilenmesinde dijital oyunlar ne gibi rol oynamaktadır?
- Öteki ve özne ayrımının yükselişinde dijitalleşmenin rolü nedir?
- Dijital oyunlar da yansıtılan öteki söylemlerinin dijitalleşme ile bir ilişkisi var mıdır?

3.3. Araştırma Evreni ve Sınırlılığı

Çalışmada evren olarak dijital oyun platformu belirlenmiş ve örneklem olarak bir adet dijital oyun seçilmiştir. 2003 yılından 2020 yılına kadar

dijital oyun sektöründe bulunan ve kullanıcı yorumlarına büyük etki sağlayan Call Of Duty oyun serisi incelenmek üzere belirlenmiştir. İncelemede bulunulan Call Of Duty oyun serisinin kullanıcı yorumları GameSpot (<https://www.gamespot.com> e.t 06.03.2021) oyun forum sitesi içerisinde 01.01.2006 ile 31.12.2008 tarihleri arasında 3 yıl ile sınırlandırılarak araştırma gerçekleştirilmiştir.

3.4. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada incelenmek üzere ele alınan oyun forum sitesinde kullanıcıların hem yorum diline hem de yorumların sıklığına yönelik incelemeleri amaçlayan içerik analizi yöntemi uygulanmıştır. Elde edilen bulgular ise araştırma soruları, amacı ve önemi doğrultusunda yorumlanmıştır.

Oyun forum sitesinde bulunan kullanıcı yorumları analiz edilmiştir ve bu konuda VOSviewer adlı bilgisayar programından faydalanılmıştır. Bu program araştırmacılara, nitel veri analizinde incelenmek istenen içeriklerin programa yüklenmesi sayesinde bu içeriklerin analiz sonuçlarını hem sayısal hem de görsel olarak görünür hale gelmesine katkı sağlamaktadır.

3.5. Bulgular ve Yorum

Çalışmanın bu bölümünde, örneklem olarak seçilen GameSpot oyun forum sitesi içerisinde yalnızca Call Of Duty oyun serisinin ilgili yılları içerisinde atılan kullanıcı yorumlarına ilişkin bir inceleme

gerçekleştirilmiş ve bu konuda VOSviewer adlı bilgisayar programından yararlanılmıştır. Çalışmada GameSpot oyun forum sitesinde Call Of Duty oyun serisinin 2006,2007,2008 yılları arasında var olan oyunları ile ilgili kullanıcı yorumlarında ötekileştirmeye yönelik olan yorumların detaylarına inilmiş ve ayrıca oyun içerisinde geçen en çok tekrar edilen başlıca kelimelerin tüm göstergelerini içeren bir içerik analizi yapılarak daha genel bir çıkarıma ulaşılmaya çalışılmıştır. 2006 yılı içerisinde GameSpot oyun forum sitesinde 1669 adet yorum bulunmaktadır. Bu yorumlar Call Of Duty 1.2 ve 3 oyunlarına gelen kullanıcı yorumlarıdır. 2007 yılı içerisinde GameSpot oyun forum sitesinde 1726 adet yorum bulunmaktadır. Bu yorumlar Call Of Duty 1.2,3 ve 4 oyunlarına gelen kullanıcı yorumlarıdır.2008 yılı içerisinde GameSpot oyun forum sitesinde 1991 adet yorum bulunmaktadır. Bu yorumlar Call Of Duty 1.2,3,4 ve 5 oyunlarına gelen kullanıcı yorumlarıdır

2006 yılı içerisinde yorumlarda en çok tekrar edilen kelimeler; oyun, çağrı, görev, grafik, ses, zaman, eğlence, silah, savaş, düşman, asker, alman, dünya savaşı, dost, müttefik, amerikalı, nazi, en iyi oyun, rus ve gerçekçi kelimeleridir. 2006 yılında tekrar edilen bu kelimeler den oyun, grafik, ses, eğlence, en iyi oyun ve gerçekçi kelimeleri oyunun kullanıcılar üzerinde yarattığı olumlu algıyı yansıtmaktadır. Kullanıcı yorumlarından ulaşılan en çok tekrar edilen kelimelerde düşman, silah, savaş, asker, dünya savaşı, müttefik ve dost gibi kullanılan kelimeler ile kullanıcılar oyunun belirlediği senaryo içerisinde kaldıklarını ve oyunun senaryosunu içselleştirdikleri görülmektedir. Bu kullandıkları

kelimeler ile senaryonun belirttiği dost ve düşmanı kabullenmiş ve oyunda buna göre hareket etmişlerdir. Kullanıcıların yorumlarında en çok tekrar kelimelerden olan amerikalı, alman, nazi ve rus kelimeleri ise öteki, özne ve özne olma yolunda özne dostu ayrımını yapmaktadır. Oyundaki amerikalı kelimesi genellikle kurtarıcı bir güç olarak kullanıcı yorumlarında göze çarpmaktadır. Alman ve nazi kelimeleri ise öteki, düşman konumunu temsil etmektedir. Rus kelimesi ise öznenin dostu olan, çok akıllı olmayan ama cesur olan askerleri temsil etmektedir.

2007 yılı içerisinde yorumlarda en çok tekrar edilen kelimeler; oyun, çağrı, görev, grafik, zaman, silah, eğlence, seviye, çok oyuncu, ses, hikaye, düşman, savaş, asker, mükemmel oyun, modern savaş, dost, alman, yaşam ve dünya kelimeleridir. 2007 yılında tekrar edilen bazı kelimeler 2006 yılı ile benzerlik göstermektedir. 2007 yılında çok oyuncu kelimesinin dahil olması kullanıcıların oyunun internet üzerinden etkileşime girerek oynadıklarını göstermektedir. Bu etkileşim kullanıcı yorumlarını etkileyebilmektedir. Kullanıcılar online ortamda oynadıkları oyuna, oyun sırasında yorumları ile müdahale edebilmekte ve iletişim kurabilmektedir. 2007 yılı içerisinde modern savaş kelimesi ile Call Of Duty oyun serisi ikinci dünya savaşını ve o dönemi işlemekten çıkmıştır. Artık düşman bir önceki özne yardımcısı olan Ruslardır. Oyun kullanıcıların bir önceki yıl da bir yardımcı kahraman olarak görev verdiği topluluğu yeni bir oyunla batının karşısındaki yeni düşman olarak göstermektedir. Bu da kullanıcı yorumlarında dikkat çekmektedir.

2008 yılı içerisinde yorumlarda en çok tekrar edilen kelimeler; oyun, çağrı, görev, silah, zaman, seviye, çok oyuncu, hikaye, eğlence, grafik, savaş, düşman, modern savaş, asker, dost, ölüm, yeni silah, ikinci dünya savaşı, takım arkadaşı ve alev makinesi kelimeleridir. 2008 yılında tekrar edilen bazı kelimeler 2006 ve 2007 yılında da kullanıcılar tarafından kullanıldığı gözükmemektedir. 2008 yılı içerisinde kullanıcıların kullandığı yeni silah, ikinci dünya savaşı, takım arkadaşı ve alev makinesi kelimeleri oyunun tekrardan II. Dünya savaşı dönemine geri dönüş yaptığını göstermektedir. Kullanıcıların takım arkadaşı kelimesi sık kullanması oyunun genel mottosu olan asla yalnız ölmeyeceksin cümlesinin kullanıcılar arasında benimsendiğini göstermektedir.

SONUÇ

Dijitalleşmenin etkisi ve dijitalleşmenin bir ürünü olan dijital oyunlar bireyler üzerinde etkileri olan bir mecradır. Dijitalleşme toplumları bir yöne doğru hızlıca yönelmeyi hedeflemiştir. Bu yön Batıdır. Batı medeniyeti ve Batılı toplulukların elinde bulunan dijitalleşme teknolojisi oryantalist bakış açısı ile ötekileştirmeye farklı bir boyut kazandırmıştır. Dijitalleşmenin bir aracı olan dijital oyunlar, bireylerin özne-öteki kavramlarına bakışını değiştirmektedir.

Dijital oyunlar ile bireyler Batı medeniyetinin çizdiği medeniyet çizgisine ulaşmayı amaçlamaktadır. Bu yüzden dijital oyunlar da geçmiş ile bir bağ kurulmaktadır. Batı medeniyetinin kazandığı ve yaşadığı kahramanlıklar anlatılırken Batının karşısındaki güçlerin ise

medeniyet düşmanı geri kalmış topluluklar olarak yansıtılmaktadır. Günümüzde bu etki devam etmektedir. Geçmiş ile kurulan bu bağ ile duygusal bağ, tarihsel bağ ve oluşturulmuş sanal gerçeklik ile bireyler kendi özne konumundaki topluluklara karşı öteki konumuna gelmektedir. Call Of Duty oyun serisine gelen kullanıcı yorumlarında öteki olarak II. Dünya savaşı kahramanlarından Nazi Alman topluluğu ilk olarak gösterilmektedir. Ardından Sovyetler Birliği ile Rus toplumu Batının ve medeniyetin düşmanı olarak yansıtılmıştır.

Oyun kullanıcıların yorumları zamanla değişiklik gösterdiği dikkat çekmektedir. Başlarda pozitif kahraman olan Rus toplumu ileride baş öteki konumuna gelmiştir. Dijital oyunlarda senaryo geçiş sağlanarak bu işlenmektedir. Bireye zaman akışını doğru çizgi de verildiği yansıtılmıştır fakat bir sonraki çizelgeye de bireyi hazırlandığı göze çarpmaktadır. Dijital oyunların bu denli etkilerine karşı; medya okuryazarlığı eğitiminin önemi, dijital oyun üretiminde sektörel olarak sözde az gelişmiş medeniyetlerin kendi ürünlerini üretmeleri ve bireylerin çocuk yaşta bu ayrımın farkındalığına varacağı bir eğitim sistemi ile dijital oyunların etkilerine karşı konulabilir.

KAYNAKÇA

- Binark, M. ve Sütçü, G. B. (2008).Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, İstanbul: Kalkedon Yayınları, Cilt. X, Sayı. Y, s. 41,42.
- Direk, Z. (2021, Mart 08). Başkada Aynı Kalmak: Türk Başkalığı Üstüne.<https://zeynepdirek.wordpress.com/2013/01/04/baskada-ayni-kalmak-turk-baskaligi-ustune/> adresinden alındı.
- GameSpot. (2021, Mart 08). <https://www.gamespot.com/> adresinden alındı.
- Gartner Glossary. (2021, Mart 01). *Digital Assets*. Gartner Glossary: <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary> adresinden alındı.
- Önür, N. (2002). Küreselleşen Dünyada İletişim ve Toplum. Ankara: Alp Yayınevi.
- Sisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games, *European Journal of Cultural Studies*, 203-220.
- TÜBİTAK-BİLGEM. (2021, Mart 05). Dijital Dönüşüm Nedir?, Dijital Dönüşüm Portalı: <https://www.dijitaldonusum.gov.tr/dijital-donusum-nedir/> adresinden alındı.
- Thompson, J. B. (2008). Medya ve Modernite. (Çev.: S. Öztürk), İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Wikipedi. (2021, Mart 03). Oyun. Wikipedi: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyun> adresinden alındı.

BÖLÜM 7

EĞİTİMDE TEKNOLOJİ KULLANIMININ ÇOCUKLARIN SOSYAL DAVRANIŞLARI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ¹

Canan MICİK²

Doç. Dr. Tuğba AKDAL³

¹ Bu çalışma ZBEUN Kültürel Çalışmalar Tezli Yüksek Lisans Programı kapsamında, tez danışmanı Doç. Dr. Tuğba AKDAL danışmanlığında hazırlanan “Robotik Kodlama Eğitiminin Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Davranışları Üzerine Etkisi” adlı tez çalışmasından yararlanılarak hazırlanmıştır.

² Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, Zonguldak, Türkiye, canan.micik@sbe.karaelmas.edu.tr Orcid : 0000-0002-7581-328X

³ Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Zonguldak, Türkiye, tugba.akdal@beun.edu.tr, Orcid: 0000-0002-6964-0351

GİRİŞ

21. yüzyılda meydana gelen teknolojik ilerlemeler her kurumda olduğu gibi eğitim kurumlarında da bazı yenilikler yapılmasını zorunlu hale getirmiştir. Dolayısı ile teknoloji eğitimi ile başlayan süreç bilgisayar ve internet kullanımıyla yaygınlaşarak, halihazırda robotik kodlama eğitimleri ile devam etmektedir. Bu çalışmada teknolojinin eğitimde yaygınlaşmasının bir sonucu olarak, öğrencilerin sosyal davranışlarında olumsuz yönde bir değişim gözlenip gözlenmediği açıklanmaya çalışılmaktadır.

Çalışma kapsamında Robotik kodlama eğitimi alan ortaokul öğrencilerinin velilerine ve öğretmenlerine ile anket yöntemi uygulanmıştır. Anket sonuçlarına göre veliler ve öğretmenler eğitim kurumlarında verilen robotik kodlama eğitimlerinin öğrencilerin sosyal davranışları üzerinde olumlu etkisi olduğu yönünde görüş bildirmiştir.

1. Sosyal Davranış

İnsanı diğer canlılardan ayıran belirleyici özelliği, sosyalleşme ihtiyacının olmasıdır. Birey, bulunduğu ortama uyum sağlamayı, sosyal davranışları öğrenme yeteneği sayesinde gerçekleştirerek topluluklar halinde yaşamaya kolayca uyum sağlamaktadır. “Hem Platon hem de Aristoteles insanların kendilerine yeten bir varlık olmamalarından ve bir başkasına gereksinim duymalarından dolayı toplum içinde yaşamak zorunda olduklarını düşünür” (Senemoğlu, 2016: 42). Bir topluluğa ait olma gereksiniminin karşılanması insanın toplumsallaşma sürecinde sosyalleşmesi ile gerçekleşmektedir. “Sosyal davranış bireyin içinde

bulunduğu toplumun beklenti ve isteklerine uygun davranışlar sergilemesidir” (Demirkaya, 2012; Delikanlı, 2019: 11).

Sosyal davranışın meydana gelmesi için belirli koşullar bulunmaktadır. Bireyin yaşı, cinsiyeti, birlikte yaşadığı aile, sosyal çevresi, akran ilişkileri, aldığı eğitim ve teknolojik gelişmeler sosyal davranışın oluşmasında ve şekillenmesinde etkili olan başlıca faktörlerdir. Her insan bu faktörlerden farklı şekilde etkilenir ve dolayısı ile her insanın sosyal gelişimi bu açıdan farklıdır.

Aile; tüm canlılarda olduğu gibi insanların da bakıma ihtiyaç duyduğu dönemi geçirmelerini destekleyen, toplumun en küçük toplumsal yapısıdır. Sosyal davranışın kazanılmaya başlandığı ilk evrelerden yaşamın diğer aşamalarına kadar en önemli etkisi olan faktör ailedir. “Aile çocuğun ilk sosyal yaşantılarını edindiği yerdir” (Erkan vd., 2002: 66). Bireyin ileriki yaşantısında güçlü sosyal ilişkiler kurması için ailesi ile kurduğu bağ çok önemlidir. Bağlanma olarak da ifade edilen bu görüşe göre, “Ebeveynler ve çocuklar arasındaki ilişki ve etkileşimlerin niteliği ve karakteri çocukların kişiliğinin sosyal yetkinliğinin ve yaşamları boyunca gelişimsel süreçlerinin belirlenmesinde önemli role sahiptir” (Güler, 2013: 17). Çocukluk yıllarındaki ilişkileri, çocuklukta kurduğu sosyal ilişki, deneyimleri kişinin gelecekteki sosyal/ duygusal yaşamı üzerinde de etkili olabilmektedir (Çiftçi, 2018: 1517). Sosyal davranışların kazanılmasında aile yapıtaş görevini üstlenmektedir.

Yaş ve cinsiyet; sosyal davranışı etkileyen etmenlerin başında gelir. Birey doğumdan itibaren belli yaş dönemlerinde belli sosyal davranış evrelerinden geçmektedir. Sosyal davranış cinsiyet bağlamında ele alındığında kadın ve erkekler arasında ayırt edilebilir farklılıklar olduğu söylenebilir. “Kızlar paylaşma gibi olumlu sosyal stratejileri, erkekler ise saldırganlık gibi olumsuz çatışma çözme stratejilerini daha fazla kullanmaktadır” (Arı ve Yaban, 2012: 192). Kız ve erkeklerde belirgin şekilde görülen sosyal davranış kutuplaşmasının temel nedeni, cinsiyet rollerinin toplum tarafından bireylere aktarılmasıdır.

Eğitim ve Sosyal Çevre; sosyal davranış değişikliğinin meydana gelmesinde etkin rol oynayan dışsal faktörlerdendir. Eğitim bireyin yaşam boyu edindiği her türlü davranış değişikliğini içeren süreçler bütünüdür. İlk olarak ailede başlamakla birlikte birey okulda eğitim hayatını sürdürmeye devam eder. Bireyin içinde bulunduğu topluma adapte olması, o toplumun normlarını öğrenebilmesine yani toplumun normlarına uygun eğitim almasına bağlıdır. Bu sosyal uyum süreci gerek ailede gerek okulda gerekse sosyal çevrede edinilen sosyal davranışların bütünü ile beraber ortaya çıkmaktadır.

Teknoloji; günümüzde insanların yaşamlarının her alanında etkili olan ve yaşam biçimleri üzerinde belirleyici rol üstlenen en önemli unsurlardan biridir. İçinde bulunduğumuz çağ, bilgi teknolojileri ve enformasyon çağı olarak adlandırılarak insanlara toplumsal alanda her türlü kolaylığı sunmaktadır. Özellikle son dönemde bilgisayar ve internet alanındaki gelişmeler yeni nesil üzerinde belirleyici olmaktadır ve bu durumun yansımaları bireylerin sosyal davranışlarındaki

değişmelerle gözlemlenmektedir. Yani teknolojinin yadsınamaz sınırsız olumlu yönlerinin yanında bireyin sosyal davranışlarını olumsuz şekilde etkileyen yönleri de bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi bireyin kendisini toplumdan soyutlayarak yalnızlaşmayı tercih etmesi ve vaktini insanlardan çok bilgisayar ya da cep telefonları ile geçirerek değerlendirmesidir. Bireyselleşmeye yönelen insan için yalnız yaşamak, artık çağın getirdiği bir normalleşme sürecinden ibaret olarak algılanmaya başlanmıştır. Tam da sosyal gelişim çağında olan çocukların aile, akran ve okul yaşantılarından kazanım sağlayacağı sosyal ilişkiler yerini sanal ilişkilere bırakmaktadır.

Bireyin içinde yaşadığı koşulların da etkisi altında olumlu ya da olumsuz olarak nitelendirilebilecek bazı sosyal davranışlar meydana gelmektedir. Bunlardan bazıları; iş birliği, benlik saygısı, sorumluluk alma, hoşgörü, saldırganlık ve çekingenliktir. Teknoloji kullanımının bu davranışlar üzerindeki etkileri açıklanmaya çalışılacaktır.

İş birliği, insanların birlikte yaşamasının bir sonucu olarak doğan ve toplum düzenin sağlanmasında önemli bir yeri bulunan sosyal davranıştır. Eğitim alanında son dönemde meydana gelen değişiklikler sonucunda bireysel başarının yerini grupta elde edilen kazanımlar almıştır. Bu da öğrenme sürecinde öğrencilerin iş birliği içerisinde olmasının son derece önemli olduğunu göstermektedir. “Sınıf çevresini ve öğrenci tutumlarını olumlu yönde etkileyen öğrenme yöntemlerinden biri işbirlikli öğrenmedir” (Altınok ve Açıköz, 2006: 22). İşbirlikli öğrenmenin eğitim öğretimde aktif olarak kullanılması, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde oldukça önemli bir fayda

sağlamaktadır.

Benlik saygısı yüksek olan bireyler, başarılı özgüveni yüksek ve toplumda kendini kolaylıkla ifade edebilen davranışlar sergilerken, düşük benlik saygısına sahip bireyler toplumdan kendini dışlayarak kendilerini değersiz görürler.

Sorumluluk alma; bireyin öncelikle aile yaşantısında öğrenilen, daha sonra okul yaşantılarında da desteklenerek kazanılan olumlu bir sosyal davranıştır. Özellikle ergenlik dönemi birçok davranışın olumlu yönde geliştirilebileceği kritik bir dönemdir. “Ergenlik döneminde gencin sorumluluk duygusu ve davranışı ile ilgili kişisel-sosyal gelişim yeterliliğini geliştirmesine ihtiyacı vardır” (Önal, 2005: 25). Bu dönemde bireyin öğrenme yaşantıları ve bireye yakın çevresi tarafından yaklaşım olumlu yönde olursa birey birçok olumlu davranış gibi sorumluluk almayı da öğrenir ve ileriki yaşantısında uygulamaya devam eder.

Hoşgörü; dil, din, ırk ve cinsiyet ayrımı yapmaksızın tüm insanların birbirine gösterdiği anlayışı ifade etmektedir. Hoşgörü, soyut bir kavramı ifade ettiği gibi kişiden kişiye değişebilmekte ve bununla birlikte genel olarak tüm insanlarda olumlu düşünceler uyandırmaktadır. Gelişen teknoloji ile insanların iletişim kurması daha da kolaylaştığı için insanların birbirleri ile etkileşimi de artmıştır. Bu nedenle hoşgörü kavramının günümüzde daha fazla önemsenmesi ve bireylere kazandırılması gerekmektedir.

Saldırganlık; bireyin yaşadığı sosyal çevre tarafından hissettiği

engellenme duygusu ile ortaya çıkan olumsuz sosyal davranıştır. Olumlu sosyal davranışın tam tersi olarak ifade edilen saldırganlık temelinde diğer bireylere isteyerek zarar veren davranış biçimi olarak ifade edilmektedir. “Duygusal tanımlara göre saldırganlık, öfke duygusunun yol açtığı bir davranıştır. Güdüsel tanımlara göre bir davranışın saldırgan nitelikte olup olmadığını, kişinin niyeti belirler” (Karataş ve Gökçakan, 2009: 358). Saldırganlık davranışı çevresel faktörlerin etkisi ile artma ya da azalma gösterebilir. Günümüz modern insanın her ne kadar zarar verici saldırgan davranışlardan uzaklaşmış olması gerektiği düşünülse de gelişen teknolojinin insanlara sağladığı imkanların saldırgan tavırları azaltmada etkisinin olmadığı anlaşılmaktadır.

Çekingenlik davranışı gösteren bireyler, Erikson’un Psikososyal Gelişim Kuramı’na göre değerlendirildiğinde başarı ile geçirmesi gereken sosyal gelişim dönemlerini tamamlayamadığında bazı olumsuz sosyal davranışlar edinebilirler. İletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler özellikle genç neslin çevrimiçi sosyalleşmesine imkân sağlamaktadır. Bireyler bu sanal ortamlarda çekingenlik özelliklerinden uzaklaşsa da yüz yüze iletişimde bu durumun olumsuz etkileri olduğu düşünülmektedir.

2. Eğitimde Teknoloji Kullanımı ve Etkileri

Sanayi Devrimi ile başlayan teknolojik alandaki hızlı gelişmeler insanların yaşam tarzlarını da etkileyerek sosyal yaşantılarında bazı değişimlere yol açmıştır. Özellikle bilgisayar teknolojisi ve internet

erişimi alanında her geçen gün meydana gelen yeni bir ilerleme insanlar arası iletişimin boyutlarını farklı bir düzeye taşımıştır. Artık mesafeler kısalmış ve anlık iletişim kurmak çok kolay hale gelmiştir. “Yenidünyamızın özelliği, her şeyin aynı andalığı ‘zaman’ durmakta ‘uzam’ sanki yok olmakta. Şimdi global bir köyde yaşıyoruz... Her şey anında oluyor, anında yaşanıyor” (McLuhan, 2019: 63). Özellikle bilgi ve iletişim teknolojileri alanında sağlanan bu kolaylıkların insanların sosyal hayatını olumlu şekilde etkilemesi beklenirken, çağımız insanı bireysel yaşamayı ve yalnızlaşmayı tercih etmeye başlamıştır.

Teknolojik gelişmelere kayıtsız kalmanın mümkün olmadığı elektronik çağda eğitimin durağan bir şekilde geleneksel yöntemlerle devam etmesi beklenemez. Ülkeler stratejik planlamalarını belirlerken ekonomik, sosyal ve siyasi politikalarına teknolojiyi de dahil etmek durumundadırlar. “Teknolojinin politika olarak öngörüldüğü bir ülkede, teknoloji kavramının ilk etkileyeceği alan, kuşkusuz ki eğitim sektörüdür” (Dağhan vd., 2011: 2). Teknolojiyi eğitim-öğretim ortamlarında etkin kullanabilmek ve öğrencilerin aldıkları eğitim ile yeniçağa uyum düzeyinin en üst seviye taşıyabilmek toplumun ilerlemesi için gereklilik arz etmektedir. Bu nedenle gerek müfredat programları hazırlanırken gerek eğitim-öğretim ortamları düzenlenirken, gerekse öğretmenlerin gelişen teknolojiye uyum sağlayacak şekilde yeterlilik kazanmaları sağlanırken hepsi birbiri ile entegre şekilde düzenlenmelidir. Günümüzün eğitim anlayışında araştıran, sorgulayan ve problem çözebilen bireyler yetiştirmek amaçlandığı için gün geçtikçe teknolojinin gerektirdiği inovasyon

artmakta ve özellikle bilişim teknolojileri alanında eğitime ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun ilk örnekleri 2000 yılında okullarda kurulmaya başlayan bilgisayar teknolojileri sınıfıdır. Üniversiteden başlayıp, eğitimin alt kademelerine doğru yaygınlaştırılmaya başlayan eğitimler günümüzde her okulda uygulanabilir düzeye gelmiştir. Türkiye’de 2010 yılında FATİH (Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) projesi kapsamında okullara teknolojik altyapı sağlamada destek olmak amacıyla bilgisayar, akıllı tahta vs. desteği sağlanmıştır. Proje kapsamında öğretmenler düzenlenen eğitim programlarına alınarak eğitim ve teknoloji entegrasyonunun artması amaçlanmıştır. Teknolojinin eğitim sistemine dahil edilmesi ile öğretmenler, öğrencilerin teknoloji ile uyum içinde öğrenme süreçlerini tamamlaması için rehberlik görevini üstlenmektedir. Nitelikli insan yetiştirmek konusunda bilişim teknolojileri ile enformasyon uyumu konusunda öğrencilerin bilinçli şekilde yetiştirilmesi gerekmektedir.

Öğrenme ortamlarında meydana gelen teknik imkânlara her öğrenci aynı seviyede ulaşamamaktadır. Teknoloji, standart olarak her geçen gün gelişmektedir ancak her öğrenci bu gelişmelerden eşit olarak faydalanamamaktadır. Öncelikle bu altyapı sorunlarının çözülmesi ve her öğrenciye aynı imkânların sağlanması gerekmektedir. Daha sonrasında ise internet kullanımı konusunda öncelikle velilerin bilinçlenmesi sağlanmalıdır. Çünkü çocuklar çevrimiçi ortamlarda her türlü tehlikeli içeriğe maruz kalabilmekte dolayısı ile bu durum onları sosyal ve psikolojik açıdan olumsuz etkileyebilmektedir. Çocuklar, özellikle ergenlik çağındaki bireyler kontrolsüz şekilde kullanılan

internet yüzünden sosyal, fiziksel ve psikolojik şiddete maruz kalabilmekle birlikte pornografik sitelere denetimsiz şekilde girebildiği için cinsel istismara uğrayabilmektedir (Çelen vd., 2011: 646). Bu da bireyde çocuk yaştan itibaren düzeltilmesi mümkün olmayan davranış bozukluklarına yol açabilmektedir. Çeşitli araştırmalara göre, teknolojik cihazların aşırı kullanımı çocukların sosyal gelişimini engellemektedir (Mustafaoğlu vd., 2018: 7). Burada teknolojinin sunduğu sınırsız bilgi birikiminin faydalarının yanında zararlı içerikler ile kazanılabilecek olumsuz sosyal davranışlara yol açan zararlarını da kabul etmek gerekir. Bir diğer önemli nokta ise çocukların teknoloji ile geçirdikleri süre arttıkça ekranlara daha fazla bağımlı olmaya başlamalarıdır. Teknoloji kullanımının öncelikle veliler, daha sonra ise öğretmenleri aracılığı ile denetlenmesi çocukların fiziksel, sosyal ve psikolojik gelişimi açısından çok önemlidir. Eğitim ortamlarında teknolojik imkanların artması ile bireyin teknolojiyle geçirdiği vakit ister istemez artmıştır. Bu artış internet bağımlılığı ile sonuçlanabilmektedir. İnternet bağımlılığının sosyal ve psikolojik sonuçları arasında içe kapanma, sosyal iş ve eğlence faaliyetlerini azaltmak veya hiç yapmamak, sayılabilir. Bu durumun sosyal etkileri ele alındığında, toplum ile iletişim kurmakta zorlanan “yalnız” çocuklar meydana gelmiştir (Tuncer, 2000: 207).

Bireyin içinde bulunduğu dünya anlık olarak değişirken sosyal becerilerin durağan kalması beklenemez. Birey öncelikle ailesinde daha sonra eğitim-öğretim ortamı olan okullarda bu değişime, adaptasyon yeteneği sayesinde her türlü koşula uyum sağladığı gibi teknoloji

çağına da uyum sağlaması beklenir. Ancak her türlü bilgiye ulaşımın bu kadar kolay hale geldiği durumda çağımız insanı yaşam şartlarının bu kadar kolaylaşması sayesinde araştırma, bilgiye ulaşma, kaynak bulma konusunda doğru rehberliğe ihtiyaç duymaktadır. Başka bir şekilde ele alacak olursak hazır bilginin sınırsız olduğu bu ortamda okullara düşen rol nedir? Bu soru okullara gereksinimin azaldığı yönünde algılanmasından ziyade toplumların eğitim sistemlerini yeni teknolojiye entegre etmek için daha fazla planlama yapılması gerektiğini ifade etmelidir. Öğrencilerin teknolojik değişimin anlık yaşandığı bu çağa, hem sosyal anlamda hem de enformasyon kazanımı anlamında uyum sağlayabilmesinde velilerin ve öğretmenlerin önemli bir payı vardır. Çünkü yetişen nesle sosyal davranış öğrenmeleri konusunda rehberlik etmeleri toplumun şekillenmesinde hayati bir rol oynamaktadır.

Teknolojinin eğitim kurumlarında kullanımının yaygınlaşması artık bilgisayar kullanımının ötesinde kodlama ve yazılım gibi alanlarda görülmektedir. Bunun sonucu olarak çağın gerektirdiği yeterlilikleri kazanmak konusunda teşvik edilen öğrenciler, teknoloji ile geçirdikleri sürenin uzamasına yönlendirilmektedirler. Bu durumun öğrencilerin pratik bilgi edinmesi açısından birçok olumlu sonucu olduğu gibi sosyal açıdan olumsuz sonuçları da bulunmaktadır. Özellikle son dönemde artan uzaktan eğitim faaliyetleri ile birlikte kuramsal bilginin aktarımı kolaylaşırken, davranış ve beceri eğitimine yönelik öğrencileri olumlu yönde sosyal davranış sergilemeye yönlendiren yüz yüze eğitimin önemi artmıştır.

3. Araştırmanın Metodolojisi

3.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, teknolojik ilerlemenin gerektirdiği değişimlerin eğitim öğretim ortamlarında da uygulanması ile birlikte çocukların sosyal davranışlarında olumsuz yönde bir değişim meydana gelip gelmediğini açıklamaya çalışmaktır.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2019-2020 yılında Zonguldak ilinde robotik kodlama eğitimi alan ortaokul 5. ve 6. sınıf öğrenci velileri ile bu öğrencilerin derslerine giren öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini belirlemede okulları seçerken amaçlı örneklem metodu kullanılmıştır. Amaçlı örneklem metodu ile çalışmanın önceden belirlenen amacı ve bu amaç doğrultusunda belirlenen sorulara cevap vereceği düşünülen örneklem seçilmiştir. Bu çalışmada İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile görüşülerek robotik kodlama eğitiminin aktif faaliyet gösterdiği okullardaki veli ve öğretmenler seçilmiştir.

3.3. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma yöntemi olarak velilere ve öğretmenlere ayrı ayrı hazırlanan anket soruları uygulanmıştır. Verilerin ve öğretmenlerin analizinde anket soruları kategorize edilerek frekans analizi yöntemi kullanılmıştır. Velilerin ve öğretmenlerin robotik kodlama eğitiminin öğrencilerin sosyal davranışları üzerindeki etkisini hesaplamak amacı ile ölçek puanlarına ilişkin aritmetik ortalama ve standart sapma

değerleri hesaplanmıştır. Ayrıca anketteki açık uçlu sorulara göre elde edilen bulgular yorumlanmıştır.

3.4. Araştırmanın Hipotezleri ve Araştırma Soruları

Araştırmanın Ana Hipotezi:

Okullarda teknoloji kullanımının yaygınlaşması öğrencilerin sosyal davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir.

Araştırmanın Alt Hipotezleri:

1- Teknolojik eğitimler sonucu öğrencilerin bilgisayarla geçirdikleri vakitte artış olması çocukların iletişim becerilerini olumsuz etkilemektedir.

2- Eğitimde teknoloji kullanımı için gerekli altyapı sağlanamadığından Robotik Kodlama Eğitimi amacına ulaşamamıştır.

Araştırma soruları:

1. Eğitimde teknoloji kullanımının artması öğrencilerin sosyal davranışlarını olumsuz etkiler mi?

2. Velilerin Robotik Kodlama eğitimine yönelik tutum ve beklentileri nelerdir?

3. Öğretmenlerin Robotik Kodlama eğitiminin öğrencilerde meydana gelen etkisi üzerine bakış açıları ve bu eğitimlerle ilgili tavsiyeleri nelerdir?

3.5. Bulgular ve Tartışma

Araştırma kapsamında robotik kodlama eğitimi alan 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin velilerinden 201 tanesi, 35 soruluk anketi öğretmenlerinden 103 tanesi 32 soruluk anketi cevaplandırmıştır.

Öğretmenlere uygulanan anket sonuçlarına göre; öğretmenlerin

%50,5'i kodlama sınıfını yetersiz bulmakta ve %31,7'si sürdürülebilirlik açısından robotik kodlama eğitimini bir üst seviyeye çıkarmak isteyen öğrencileri hakkında fikir sahibi değildir. Bu sebeple öğretmenlerin robotik kodlama eğitimi verilen sınıfların altyapı ve kapasiteleri ile ilgili verdikleri cevaplardan teknoloji eğitimleri için tam kapasite ile eğitim verilebilecek ortamların oluşturulmadığı ve öğretmenlerin de teknoloji eğitimi konusunda yeterli ilgiyi göstermedikleri anlaşılmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin çoğunluğu robotik kodlama eğitimi alan öğrencilerinin kodlama eğitimini bir üst seviyeye taşıması konusunda ilgi ve bilgi sahibi değildir. İddia ettiğimiz gibi teknoloji eğitimi konusunda eğitim öğretim ortamları hazırlanırken teknik altyapı yetersiz kalmaktadır. Teknoloji eğitimleri planlanırken ortam, öğretmen, veli ve öğrencilerin birbiri ile koordinasyon halinde olmamasından kaynaklanan aksaklıklar yaşanmaktadır. Bu da öğrencilerin amacına uygun eğitim almasının önüne geçmektedir.

Robotik kodlama eğitimleri boyunca öğrencilerde görülen sosyal davranış değişikliğine ilişkin bulgulara göre; öğretmenlerin % 40,6'sı robotik kodlama eğitiminin öğrencilerin kendilerini ifade etme davranışında olumlu gelişime katkısı olduğunu, % 49'u sosyal uyum

davranışlarında olumlu etkisi olduğunu, % 60'ı yapılan grup çalışmalarında sorumluluk alma davranışında artış olduğunu, % 44,6'sı sınıf kurallarına uyma davranışında olumlu değişim gözlemlediğini, % 44,6'sı grup çalışmalarında öğrencilerin nezaket ifadeleri kullanma sıklığında artış olduğunu, % 51' i derste yardımlaşma davranışlarında artış olduğunu, % 64'ü öğrencilerin işbirlikli öğrenmesine katkı sağladığını, % 38,6'sı öğrencilerin hoşgörü davranışlarında artış olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca; olumsuz sosyal davranış değişikliği ile ilgili olarak öğretmenlerin %81'i robotik kodlama eğitimi alan öğrencilerin kendini gruptan soyutlama davranışı göstermediğini, %93'ü kodlama eğitimi alan öğrencilerin belirgin şekilde saldırganlık davranışı göstermediğini, %63,4'ü robotik kodlama eğitimi alan öğrencilerin dikkatinde azalma meydana gelmediğini belirtmiştir. Buna göre öğretmen görüşlerinin çoğunluğu; robotik kodlama eğitiminin öğrencilerin olumlu sosyal davranışlarını artırıcı etkiye sahip olduğu yönünde iken öğrencilerin olumsuz sosyal davranışları üzerinde ise artırıcı bir etkisi olmadığı yönündedir.

Öğretmenlerin Robotik Kodlama Eğitiminin Sosyal Davranışlar Üzerindeki Olumlu Etkisi ile İlgili Kanılarına İlişkin Ortalama Puan

| Değişken | \bar{x} | Ss | % |
|---------------------------|-----------|------|------|
| Olumlu Sosyal Davranışlar | 2,28 | 0,48 | 64,0 |

Burada ortalama ve standart sapması $2,28 \pm 0,48$. Bu puanı, alınabilecek en düşük ve en yüksek puana oranlarsak %64 düzeyinde olumlu bir puan ortaya çıkmış diyebiliriz. Öğretmenler, kanılara tamamı ile katılsalardı %100 çıkacaktı.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre öğretmenlerin görüşleri robotik kodlama eğitiminin öğrenciler üzerinde olumlu yönde sosyal davranışlar geliştirdiği yönündedir. Bulgular hipotezimizi desteklemese de öğretmenlerin tamamı robotik kodlama eğitiminin öğrencilerin sosyal davranışlarını olumlu etkilediği kanısında değildir ve öğretmenlerden alınan açık uçlu cevaplara göre robotik kodlama eğitimleri çocukların teknoloji ile geçirdiği süreyi artırıcı yönde etkilemektedir. Öğretmenlerin azınlıkta olan kısmının verdiği cevaplara göre; robotik kodlama eğitiminin olumsuz sonuçları arasında teknoloji bağımlılığı, öğrencilerin bilgisayar ekranlarına gereğinden fazla maruz kalması, kitap okuma alışkanlıklarının azalması, dikkat dağınıklığına yol açması, sosyal iletişime sekte vurması ve bunun sonucu olarak da bireyleri yalnızlığa itmesi gibi bulgular da elde edilmiştir. Teknolojinin hayatımızı kolaylaştırıcı yönde etkisi olduğu ve eğitimde teknoloji kullanımının günümüzde zorunlu bir hal aldığı yadsınamaz. Ancak teknolojinin kontrolsüz kullanımı sonucunda ortaya çıkan ve bireyin sosyal yaşantısını olumsuz yönde etkileyen sonuçlarını azaltmak için gerek gündelik yaşantıda gerekse eğitim alanında teknolojinin kontrollü şekilde kullanılması gerekmektedir.

Velilere uygulanan anket sonuçlarına göre; çocukların teknolojik alet kullanımına ilişkin, velilerin %93'ü çocuklarının teknolojik alet kullandığını, %50,8'i çocukların en çok kullandığı teknolojik aletin cep telefonu olduğu, %56,4'ü çocuklarının her gün teknolojik alet kullandığını belirtmiştir. Buna göre teknolojinin hayatın bir parçası

olduğunu ve küçük yaşlardan itibaren kullanım sıklığının giderek arttığını söyleyebiliriz. Ekran bağımlılığı olarak adlandırılan bilgisayar, tablet cep telefonları gibi teknolojik aletle ile günün büyük kısmını geçirmek de küçük yaşlardan itibaren görülmeye başlanmıştır. Velilerin %54,4'ü gibi yüksek bir kısmı çocuklarının teknolojik alet kullanım sürelerinin dolduğu talimatını anlayış ile karşıladığını söylemesine karşın elde edilen verilere göre bu kullanım sürelerinin çocuk için çok uzun olduğu gözlenmiş ve burada asıl sorgulanması gereken çocukların teknolojik aletle geçirdiği sürelerin veliler tarafından da normalleşmesidir. Velilerin %73,3'ü robotik kodlama eğitimlerinin faydalı olduğu, %62,6'sı çocuklarının daha fazla robotik kodlama eğitimi almasının yararlı olacağını düşünmektedir. Eğitim öğretim açısından veliler robotik kodlama eğitimlerinin çocukları için olumlu fayda sağlayacağını düşünmektedir.

Velilerin %42,3' ü robotik kodlama eğitimleri süresince çocuklarının teknolojik alet kullanım sıklığında artış meydana geldiğini belirtmiştir. Çocukların eğitim ortamlarında teknoloji ile geçirdiği vakit arttıkça gündelik yaşamda da teknolojik alet kullanım sıklığının artması teknoloji bağımlılığını tetikleyici rol oynayabilir.

Velilere robotik kodlama sürecinde çocuklarında dikkat, sorumluluk, kaygı, liderlik gibi sosyal davranışlarda bir değişim meydana gelip gelmediğine ilişkin sorular sorulmuş ve bunun sonucunda velilerin çoğunluğundan değişim gözlemlenmediği cevabı alınmıştır. Ayrıca velilerin büyük kısmı çocuklarının robotik kodlama eğitimi sürecinde iletişim becerileri, işbirliği, girişkenlik gibi sosyal davranışlarda

olumlu yönde gelişim gösterdiği görüşündedir.

Aşağıdaki tabloda yer alan hesaplamayı yapmak için dikkat, sosyal fayda, sorumluluk, kaygı, liderlik, iletişim, davranış farklılığı, işbirliği, çekingenlik ve boş vakit sorularına verdikleri cevaplardan hesaplanan puanın ortalamasını alınmıştır. Yalnız çekingenlik sorusunu ters çevirerek ortalamaya dahil edilmiştir. Sonuç olarak 1-3 arası ortalama alınabilmektedir. Ortalama arttıkça sosyal davranışlar üzerindeki olumlu etki de artmaktadır

Velilerin Robotik Kodlama Eğitiminin Sosyal Davranışlar Üzerindeki Olumlu Etkisi ile İlgili Kanılarına İlişkin Ortalama Puan

| Değişken | \bar{x} | Ss | % |
|---------------------------|-----------|------|------|
| Olumlu Sosyal Davranışlar | 2,13 | 0,32 | 56,5 |

Burada ortalama ve standart sapması $2,13 \pm 0,32$. Bu puanı, alınabilecek en düşük ve en yüksek puana oranlarsa %56,5 düzeyinde olumlu bir puan ortaya çıktığı söylenebilir. Veliler, kanılara tamamı ile katılsalardı %100 çıkacaktı.

Velilerin çoğunluğu robotik kodlama eğitiminin çocukların sosyal davranışları üzerinde olumlu etkisi olduğu görüşünde olsa da bunun tam tersi görüşünde olan veli sayısı da dikkat çekici ölçüdedir. Bütün bu olumlu görüşlerin yanında daha az sayıda veli kodlama eğitimi sonrasında çocuklarının içine kapandığını, bilgisayarla daha çok vakit

geçirdikleri için ödevlerini aksattıklarını ve tembelleştiklerini ifade etmişlerdir. Çocuklarının teknoloji ile çok fazla iç içe olmasını endişe verici bulan veliler de bulunmaktadır. Teknolojinin insan hayatını kolaylaştırıcı ve bireyin sosyal gelişimini geliştirici yönde faydaları elbette bulunmaktadır. Ancak gelişim çağındaki çocukları teknolojinin zararlı etkilerinden korumak için teknolojiyi bilinçli kullanmaya teşvik etmek gerekmektedir.

SONUÇ

Sanayi Devrimi ile birlikte art arda gelen teknolojik ilerlemeler günümüzde en üst seviyeye ulaşmış ve insanlar hemen hemen her gün yeni bir teknolojik gelişme ile karşılaşır duruma gelmiştir. Öyle ki bilişim ve enformasyon teknolojileri alanında her an meydana gelen farklı bir buluşa insanlar kısa sürede uyum sağlamaya başlamıştır. Geleneksel kuşağın zorlandığı her bir yenilik yeni kuşak için eğlence ve boş zaman değerlendirmek için bir maden gibidir. Bütün bu gelişmelerin eğitim öğretim ortamlarına entegrasyonu da kaçınılmazdır. Dolayısı ile “çocuk yaşıardan itibaren eğitim ortamlarında teknoloji ile bu kadar yakın ilişkiler kurmak, yeni nesil üzerinde sosyal ilişkiler ve sosyal davranışlar konusunda olumsuz bir etki bırakabilir mi?” sorusu araştırmadan elde edilen sonuçlara göre cevaplandırıldığında tam tersi bir durum ortaya çıkmıştır. Veli ve öğretmenlerin genel kanısı, teknolojinin eğitimde kullanımının artmasının öğrenci sosyal davranışları üzerinde olumlu etkisi olduğudur.

201 veli ve 103 öğretmenin yanıtladığı anket sorularının ayrı ayrı analizleri yapılarak araştırma sonucunda robotik kodlama eğitimi alan öğrencilerin sosyal davranışları üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirtilmiştir. Ayrıca araştırmaya katılan veli ve öğretmenler çocukların okullarda aldığı robotik kodlama eğitimleri süresince teknolojik alet kullanım sürelerinde de artış yaşandığını belirtmektedir. Dolayısı ile bu süre arttıkça çağımızın hastalıklarından biri olan teknoloji bağımlılığının çocuklarda görülme sıklığının artması olasıdır. Veli ve öğretmenlerden çoğunluğu robotik kodlama eğitimini çocukların sosyal davranışlarını geliştirdiği yönünde görüş belirtse de azımsanamayacak bir kısım veli teknolojinin olumsuz etkilerine dikkat çekerek robotik kodlama eğitimleri sürecinde çocuklarının içine kapandığını, bilgisayarla daha çok vakit geçirdikleri için ödevlerini aksattıklarını ve tembelleştiklerini ifade etmişlerdir. Yine teknolojinin olumsuz yönlerine dikkat çeken öğretmenlere göre; robotik kodlama eğitimi alan öğrencilerde, bilgisayar ekranlarına gereğinden fazla maruz kalma, kitap okuma alışkanlıklarında azalma, dikkat dağınıklığı, sosyal iletişimde gerileme ve yalnızlaşma görüldüğü belirtilmiştir.

Sonuç olarak teknolojinin eğitim alanında etkin hale gelmesinin birçok olumlu etkisi olduğu gibi öğrencilerin kişisel ve davranış gelişimi üzerinde de inkâr edilemez olumlu etkileri vardır. Ancak bilişim ve internetin hayatımızda olması gerekenden çok daha fazla etkin hale gelmesi çocuklar üzerinde bazı olumsuz sosyal davranışlara yol açabilmektedir. Ayrıca bilgisayar ve internet erişiminin bu kadar kolay

hale gelmesi teknoloji ile geçirilen zamanın uzamasına ve bağımlılığın bir çeşidi olan ekran ve teknoloji bağımlılığına yol açabilmektedir.

Teknoloji iyi ya da kötü yanlarıyla hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle teknolojiyi verimli kullanmak konusunda eğitim kurumlarına önemli görevler düşmektedir. Eğitim ve teknoloji entegrasyonunda ders programı, öğretmenlerin eğitim alanında teknolojiyi kullanma yeterliliği ve öğrencilerin teknolojiye adaptasyonu uyum içinde ve planlı bir şekilde yürütülmelidir. Ayrıca teknolojinin sosyal ve psikolojik etkilerine karşın öğrencilere teknoloji bağımlılığı eğitimleri verilmesi yaygınlaştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Altınok, H. ve Açıkgöz, K. (2006). İşbirlikli ve Bireysel Kavram Haritalamanın Fen Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Üzerindeki Etkileri, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt.30, Sayı.30, s.21-29.
- Arı, M. ve Yaban, H. (2012). 9-11 Yaşındaki Çocukların Sosyal Problem Çözme Becerilerinde Cinsiyet ve Yaş Farklılıkları, Eğitim ve Bilim Dergisi, Cilt.37, Sayı.164, s.188-203.
- Çelen, F., Çelik, A. Ve Seferoğlu, S. (2011). Çocukların İnternet Kullanımları ve Onları Bekleyen Çevrim-İçi Riskler, 13. Akademik Bilişim Konferansı Bildiriler Kitabı, İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Çiftçi, H. (2018). Akran İlişkileri Düzeylerinin Karşılaştırılması: Lise Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. Itobiad: Journal of the Human & Social Science Researches, 7(3).
- Dağhan, G., Kalaycı, E. ve Seferoğlu, S. (2011). Milli Eğitim Şuralarındaki Teknoloji Politikalarının İncelenmesi, 13. Akademik Bilişim Konferansı Bildiriler Kitabı, İnönü Üniversitesi, Malatya
- Delikanlı, B. (2019). 48-60 Aylık Çocukların Teknolojik Alet Kullanımına Göre Sosyal Davranışlarının İncelenmesi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Yüksek Lisans Tezi.
- Erkan, Z., Sonay G. ve Sebahattin Ç. (2002). Ergenlerin Sosyal Kaygı Düzeylerinin Ana Baba Tutumları ve Cinsiyet Açısından

- İncelenmesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt.10, Sayı.10, s.64-75.
- Güler, İ. (2013). Kentli Ön Ergen (12-14 Yaş) Öğrencilerin Ebeveynleri ile Zıtlaşma/Çatışma Nedenleri Üzerine Bir Araştırma, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü Yüksek Lisans Tezi.
- Karataş, Z. ve Gökçakan, Z. (2009). Psikodrama Teknikleri Kullanılarak Yapılan Grup Uygulamalarının Ergenlerde Saldırganlığı Azaltmadaki Etkisinin İncelenmesi, Türk Psikiyatri Dergisi, Cilt.20, Sayı.4, s.357-366.
- McLuhan, M. (2019). Yaradığımız Medya: Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu, (Çev.: O. Ünsal), Nora Kitap, İstanbul.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñler, A. (2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri, Addicta: The Turkish Journal on Addictions, Cilt.5, Sayı.2, s.1-21.
- Önal, Ş. (2005). Bir Sorumluluk Eğitim Programının Lise Dokuzuncu Sınıf Öğrencilerinin Sorumluluk Düzeyine Etkisi, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Senemoğlu, O. (2016). Antik Yunan Siyasal Düşünüşünde İnsan Doğası ve Toplum Anlayışı: Platon ve Aristoteles, İnsan & İnsan Dergisi, Cilt.3, Sayı.10, s.42-63.
- Tuncer, N. (2000). Çocuk ve İnternet Kullanımı, Türk Kütüphaneciliği Dergisi, Cilt.14, Sayı.2, s. 205-212

BÖLÜM 8

LİDER DEDİĞİN OYUN OYNAR! (OYUNLARIN ÇOCUĞUN LİDERLİK VASFI GELİŞİMİNDEKİ ETKİLERİ)

Arş. Gör. Ayşe ÖZÇINAR¹

¹ Harran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri, Şanlıurfa/Türkiye.
ayseozcinar@harran.edu.tr Orcid:0000-0002-9618-4603

1.GİRİŞ

‘Her insanın içinde oyun oynamak isteyen bir çocuk saklıdır’. Der Nietzsche hiçbir çocuk yoktur ki oyun oynamaktan zevk almasın. Oyun bazen bir çorabı çıkarmak için çabalamak bazen bir gölgeyi yakalamak bazen de suda taş sektirmektir.

Çocuk oyunla hayata başlar ve bağlanır yine oyunla hayata hazırlanır. Gazali (1058-1111), oyunu çocukların çalışmalarından bıkmaması, eski dinçliğini kazanması, enerjisini yenilemesi ve belleğini tazelemesi için kullanabileceği çok önemli bir araç olarak tanımlamıştır (Akt Akandere, 2003). Çocuk oyun sayesinde içinde bulunduğu gruplarda sosyalleşmeye başlar (Çiftçi, 2018:1517).

Psikoloji literatüründe oyun kavramı genellikle zevkli serbest ve kendiliğinden gelişen bir şey olarak betimlenir (Bodrova ve Leong, 2010: 212). Çocuk için oyun neşe ve eğlence kaynağı, vazgeçemediği bir eylem aynı zamanda onun yaşama hazırlanmasında en büyük yardımcı, rehberdir (Çalışandemir, 2016: 2-3). Oyunu sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir (Yavuzer, 2007: 170). Oyunun, çocuğun dünyasındaki önemi büyük olmasına karşın birçok aile bu faaliyetin çocuğun gelişim ve eğitimindeki etkisini düşünmeden, boşa harcanan zaman olarak değerlendirir. Bu aileler çocuğa oyun ortamı hazırlamak yerine oyundan uzaklaştırma yolları ararlar. Oysa oyun ve çocuk anahtar ve kilit gibidir. Hayatın kapısından çocuk o anahtar ile girer, hayatı oyun penceresinden tanır. Oyun insanın en derinde yatan dürtülerin insanlaşmasına olanak sağlamaktadır.

Çocuk oyunla insanileşir. Oyun sayesinde hayata ve kendimize alışırız, uyum edinir, değer katarız. Bu perspektiften bakıldığında Yavuzer (2012: 176-180)'e göre oyunun çocuğa katkılarını 4 başlıkta ele almak mümkündür.

Oyunun Bedensel Değeri: Oyun çocuğun kas ve iskelet sisteminin gelişmesinde olumlu bir etkisi vardır. Bedeninde biriken enerjiyi çocuk oyun yoluyla dışarıya aktarır. Bu durumdan mahrum olan çocuklar nörotik, içe dönük ve alıngan bir hale bürünür.

Oyunun İyi Edicilik Niteliği: Oyun çocuğun tanınmasında önemli bir etken olmasının yansıra çevresinden aldığı uyaranların, psikolojik baskının da üzerinden atılması konusunda bir araçtır.

Oyunun Eğitimsel Değeri: Çocuklar ana rahmine düştüğü günden itibaren gelişmeye ve büyümeye başlar. Erken çocukluk döneminde önce kaba motor ardından ince motor becerileri gelişir. Aynı zamanda

Renkleri fark etme, ayırt etme, malzemelerin niteliğini kavrama boyutunda da gelişim yaşanır. Oyun ve oyun malzemeleri bu evrelerin sağlıklı bir şekilde vuku bulmasına ortam sağlamaktadır.

Oyunun Toplumsal ve Ahlaki Değeri: Arkadaşlarıyla oynamak çocuğa iş birliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen, ben ve başkası kavramlarının bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığıyla öğrenir. Çocuğun toplum ve ahlak kuralına uyum göstermesinde oyunun rolü büyüktür.

Çocuk ev ve okul çevresinde neyin doğru neyin yanlış kabul gördüğünü bu sayede anlar. Kurallara uymanın zorunluluğunu oyun ortamında anlayabilir. Hayatın kaidelerini, birlikte yaşamın ne olduğunun, toplum olma bilincinin, toplumsallığın tohumlarının atıldığı yerdir oyunlar. Oyun sırasında, çocuklar için en gerçekçi hayat, oyundaki hayat olur. Kendi iç dünyasında ne varsa döker. O dünyanın eksiklerini var olması gereken karakterlerin hepsini zihin dünyasından oyun dünyasına aksettirir.

Çocuğun sosyalleşmeye başladığı biz bilincini elde ettiği bu alanda çatışmalar da boy göstermeye başlar. Oyun içindeki çatışmalar çocuğun problem çözme yeteneğini arttırırken çocuğun kişilik gelişimine de destek sağlar. Yani benmerkezci davranışları zamanla biz olma bilincine doğru dönüşüm yaşar. Oyun içerisinde sorumluluk ve rol aldıkça çocuk; kendini ve başkalarını tanıyabilen, davranışlarını yorumlayabilen, iş birliği yapabilen, sorumluluk üstlenen, empati kurabilen ve özgüvenini geliştiren bireylere dönüşür.

Çocuğun dünyasındaki çatışmalar her zaman kötü değildir. Bu çatışmalar sonucunda çocuk gelişime daha açık hale gelmektedir.

1.1 Liderlik Kavramı

Lider, ekip yöneticisi, organizasyon için liderlik sağlayan gruptaki herkesin performansını ve sorumluluklarını yöneten kişidir (Mintzberg, 1973).

Liderlik grubun ortak çıkarlarına göre eylem ve dinamiklerine yön verme, grubun bireylerin yönlendirme ve amaca uygun yönetmedir (Gürüz ve Gürel, 2006).

Yönetici bir başkası adına çalışan ve takvimi daha önceden belirlenen hedefe varmak için çabalayan sonucu denetleyen kişiyken lider belirli hedefleri gerçekleştirmek amacıyla insanları etkileyen yönlendiren davranışın yapılması için güdülüyen yöneltten kişidir (Akın, 2019).

Liderlik yaş aldıkça ve deneyim kazandıkça gelişen bir kavramdır. (Murphy ve Johnson, 2011: 460). Bu sebeple kritik dönemlerde belirli görev ve becerileri kazanmış olmaları gerekmektedir. Murphy (2011)'e göre okul öncesi (2-5) yaş döneminde çocuk başkalarını etkileyebilme, ortam da sevlmeyi sağlama, duygusal zekanın gelişimi yönünde duygu okuma ve hazzını erteleyebilmelidir. Yine çocukluk dönemi içinde yer alan İlkokul (6-11 yaş) için takım oyunlarında koordineyi sağlayabilme, erken okul liderliği görevleri (sınıf başkanlığı, nöbetçi öğrenci) yürütebilme, bir sosyal sorumluk işinde görev alma veya görev başlatma, topluluk önünde fikir beyan etme, sosyal durumları anlama ve uygun şekilde davranma gibi yaşlara göre tanımlanan liderlik beceri ve görevleri sergilemektedir (Murphy, 2011: 3-37).

1.2 Liderliğe İlk Adımlar

Çocukluk çağındaki oyunların çocukların gelişimindeki ehemmiyeti, dünden bugüne uzanan çizgide çocuk oyunlarının onların zihinsel, fiziksel, sosyal ve psikolojik alanlardaki gelişimlerine sağladığı faydalar eğitimcilerin de dikkatini çekmiştir ve çocuk oyunlarının

eğitimde kullanılmasıyla alakalı görüşler ortaya çıkmıştır. Bu görüşler ışığında birçok kitap, makale ve tez yazılmıştır.

Oyunun çocuğun ve eğitimi üzerine etkileri, alan literatüründe farklı perspektiflerden incelendiği görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri bakımından oyunlar, (Esen, 2008; Fırat, 2013; Aksoy, 2014) alan yazınında mevcuttur. Oyunun çocuğun gelişimine katkıları bağlamında, (Gökşen, 2014; Bekmezci, ve Özkan, 2015; Özer vd., 2006) literatürde yer almaktadır. Dil becerileri ve liderlik özellikleri, Duran (2019) gibi çalışmalar alan yazınında mevcuttur.

1.3 Çocuk Oyunları ve Liderlik Kavramı

Yaş özellikleri bakımından ele alınırsa çocuk üç yaşına kadar ben merkezidir ve oyunlarının özellikleri de bu yöndedir. Dört yaşından itibaren genel olarak çocuklar daha sosyal oyunlar kurmaya başlar. Oyunla sosyal roller edinirler (Akgül, 2011, 3-28.). Bir kişiden fazla yapılan her etkinlikte bir yönlendiriciye ihtiyaç vardır. Çocuk oyunlarına bu bağlamda bakıldığında, sosyal oyun dönemi çocuğun liderliğe ilk adımı olarak değerlendirebiliriz. Çocuk bu dönemde oyunda bir yaptırım gücü olduğunu fark etmektedir, güç kontrolünü yine bu dönemde oyunla öğrenmektedir (Sevinç, 2004).

Oyun kavramı çocuğu toplumsallaştırdığı gibi oyun içerisinde oluşturduğu çevreye karşı sorumlu olmasını da sağlar. Küresel farkındalık, öz düzenleme, akranlarıyla etkili iletişime geçme, ilgi çekici, ilginç oyunlar üretme, yönlendirici olabilme şefkatli ve toplum yanlısı davranışlar gibi liderlik özelliklerini erken çocukluk döneminde

bazı çocuklarda daha belirgin şekilde görüldüğü tespit edilmiştir (Recchia, 2011: 39-58.). Yine erken dönemde bu özelliklerin farkına varılıp çocuğun olumlu yönde destelenmesi çocuğun liderlik vasfında pozitif yönde anlamlı bir değişim olacağı varsayımlar arasındadır. Liderlik konusu doğuştan mı yoksa sonradan kazanılan bir şey midir sorusu halen tam olarak cevap bulunmasa da yapılan son araştırmalar liderlik vasfının sonradan kazanılabileceğini ispatlamaktadır. Yapılan bir başka araştırma liderlik için etkilemek gerektiğini, etkilemek için de etkili bir iletişim kurmanın gerekli olduğu yönündedir (Acuner, 2002: 113). Etkili iletişimin temel taşlarından biri de empati duygusudur. Empati duygusu insanın içinde var olan fakat gelişime muhtaç bir kabiliyettir. Çocukların, oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi üzerine yapılan bir çalışmada açık hava ve kolektif oyunların çocukların empati düzeylerinde artış sağlarken saldırganlık davranışlarında azalma olduğu kaydedilmiştir (Çankaya ve Ergin, 2015: 13-14).

Alan yazınına bakıldığında liderlik özelliklerinden bir diğeri ise sorumluluk alabilme yetkinliği olduğu görülmektedir. Bozkurt ve Sözer'in (2018) yaptığı bir çalışmada mendil kapmaca oyununun çocukların sorumluluk değerinin öğretilmesi noktasında etkin bir araç olduğunu göstermişlerdir. Bu tarz oyunlar çocukların liderlik vasfına da olumlu yönde bir anlam katmaktadır. Burhanoğlu'na göre "*bilişsel esneklik, belirli durumlara uyum sağlamak, bir düşünceden diğerine geçme becerisi ya da değişik problemlere çok yönlü stratejilerle bakma kapasitesi olarak değerlendirilir.*" Yapılan araştırmalar sekiz, on

yaşlarındaki çocukların nörokognitif esnekliğinin yetişkinlerin düzeylerinde olduğu tespit edilmiştir. Bu durumda nörokognitif esnekliğin bu yaşlara kadar kazanılması gerektiğini anlamamızı sağlamaktadır. Çocuk oyunları, değişen durumlar ve sürekli gelen çeşitli performans gereksinimlerinden ötürü bilişsel esnekliği kazanmada önemli rol oynadığı anlaşılmaktadır.

SONUÇ

Sonuç olarak çocuk oyunları bilişsel, devinişsel anlamda çocuklara pozitif yönde etki eden bir etkidir. Çocuk oyun fitratı üzerine doğar ve oyunla insanlaşır. İnsan içinde birçok yeti mevcuttur. Bunların açığa çıkması için uygun ortam, uygun zaman ve yeterli bir hazırbulunuşluk düzeyi gerekmektedir. Liderlik vasfı da bu birçok insanın içinde olan gelişime açık bir yetenektir. Oyun çocuk için liderlik provalarının yapıldığı bir arka bahçedir. Oyunla kendini keşfeden çocuk yine etrafına kendini oyunlar aracılığıyla tanıtır bu sebeple etkili liderlerin yetişmesini istiyorsak bırakalım çocuklar gönüllerince oynasınlar.

KAYNAKÇA

- Acuner, T. (2002). Liderlik Vasıfları Açısından Empati. *Iktisat Isletme ve Finans*, 17(197), 109-114.
- Akandere, M. *Eğitici Okul Oyunları*. (1. Baskı). Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2003.
- Akgül, E. (2011). Birakın kendi kendine oynasın. İnternet Erişimi: <http://www.Psikoloji.com.tr>, 12, 3-28.
- Akın, U. (2019). N. Cemaloğlu ve M. Özdemir (Ed.), *Eğitim yönetimi* (ss. 131-158). Ankara: Pegem Akademi.
- Aksoy, H. (2014). The Functions of children's games: Sarikecili Nomads' children's games.
- Bekmezci, H., ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bodrova, E., & Leong, D., J. (2010). *Zihin Araçları: Erken Çocukluk eğitimiinde Vygotsky yaklaşımı*. (Çev. Ed. Haktanır, G.). Ankara: Anı Yayıncılık. (Özgün Çalışma, 2007)
- Bozkurt, E., & Sözer, M. A. (2018). Mendil Kapmaca Oyunu İle Sorumluluk Değerinin Öğretiminin Vignette Tekniği İle İncelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27)
- Burhanoğlu, S. (2019). Bilişsel esneklik nedir, ne işe yarar? İnternet Erişimi: <https://www.sabriburhanoglu.com/bilissel-esneklik-nedir-ne-ise-yarar>.
- Çalışandemir, F., (2016)., Yaşamın ilk yıllarında oyun oyuna çok yönlü bakış. (Ed. Gülay Ogelman, H.,) Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Çiftçi, H. (2018). Akran İlişkileri Düzeylerinin Karşılaştırılması: Lise Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *Itobiad: Journal of the Human & Social Science Researches*, 7(3).

- Duran, A. (2019). *Erken çocukluk dönemi Liderlik ölçeğinin geliştirilmesi Ve çocukların Liderlik özellikleri Ile Dil Becerileri arasındaki ilişkinin İncelenmesi (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey))*.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: bezirgân başı örneği. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish* . 8(13)
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52), 229-259.
- Gürüz, D., ve Gürel, E. (2006). *Yönetim ve organizasyon: Bireyden örgüte, fikirden eyleme*. Ankara: Nobel Akademi.
- Mintzberg, H. (1973). *The nature of managerial work*. New York: Harper & Row.
- Murphy, S. E. (2011). Providing a foundation for leadership development. In S. E. Murphy, & R. J. Reichard (Eds.), *Early development and leadership: Building the next generation of leaders*, New York: Psychology Press/Routledge, 3–37.
- Murphy, S. E., & Johnson, S. K. (2011). The benefits of a long-lens approach to leader development: Understanding the seeds of leadership. *The Leadership Quarterly*, 22(3), 459-470.
- Özer, A., Gürkan, A. C., Ramazanoğlu, M. O., (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Recchia, S. (2011). *Preschool leaders in the early childhood classroom. Early development and leadership: Building the next generation of leaders*, 39-58.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Yayıncılık Matbaası.

Ünal, M. (2009). The Place and Importance of Playgrounds in Child Development. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 10(2).

Yavuzer, H. (2007). *Ana baba çocuk* (19. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yavuzer, H. (2012). *Çocuk Psikolojisi*, (35.Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

BÖLÜM 9

ÇOCUKLARIN EĞİTİM SÜRECİNDE VE ETKİLİ İLETİŞİM BECERİLERİNİN GELİŞİMİNDE DİJİTAL OYUNLARIN ROLÜ

Dr. Öğr. Üyesi Simge Deniz DEMİREL¹

Dr. Tansel TEPE²

¹Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, Niğde/Türkiye, simge.demirel@ohu.edu.tr, Orcid:0000-0001-7682-3781

² Türk Hava Yolları, Türk Hava Yolları Uçuş Akademisi, Aydın/Türkiye, tepetansel@gmail.com, Orcid:0000-0003-3576-6172

GİRİŞ

Günümüzde bilginin üretiminin ve dağıtımının hızlı ve yoğun bir şekilde gerçekleştiği dijital medya ortamları, bireylerin ve toplumların bilgi edinme ve iletişim kurma sürecinde oldukça etkili olmaktadır. Söz konusu bu ortamlar, içerisinde bulunduğumuz çağın temel aktörü olarak belirirken, toplumların ve kültürlerin şekillenmesinde de öncü bir rol üstlenmektedir. Teknolojinin hızla yaygınlaşması ve her geçen gün teknoloji ve ağ temelli yeni iletişim ortamlarının gündelik hayat pratiklerimizi donatarak gelişmesi, küresel bağlamda değerlendirilmesi gereken pek çok değişimi ve yeniliği de beraberinde getirmektedir. Kuşkusuz iletişim teknolojilerindeki bu yenilikler, dünyada yaşanan ekonomik, kültürel ve siyasal değişimlerin de temelinde yer almaktadır. Tüm bu değişimlerin etkileri ve gelecekteki yansımaları, bugün pek çok araştırmacının olumlu ve olumsuz yönleriyle değerlendirmeye aldığı ve tartışmaya açtığı önemli bir alanı oluşturmaktadır.

Teknolojik temelli gelişmelerin gelecekteki yansımalarına ilişkin tartışmalar, ister iyimser isterse de eleştirel perspektiften hangi bakış açısına sahip olursa olsun gerçek olan şudur ki; günümüzde yaşama dair faaliyetlerimiz ve gündelik iletişim akışımız yoğun bir şekilde dijital medya üzerinden şekillenmektedir. Böylelikle dijital mecralar, hemen herkesin hayatının merkezinde yer almakta ve iletişim sürecimize farklı bir boyut kazandırmaktadır. Bilginin ağlar aracılığıyla hızlı ve eş zamanlı üretilip dağıtılması bireylerin ve kurumların bilgi edinme ve iletişim kurma sürecini yoğunluklu olarak dijital medya ortamlarına kaydırmaktadır. Dolayısıyla dijital medyanın enformasyonun üretimini

ve dağıtımını kolaylaştıran yapısı, içinde bulunduğumuz yüzyılın bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla şekillenmesini ve ağ temelli bir dijital kültürün oluşmasını desteklemektedir. Gelişen dijital teknoloji kültürü içerisinde, bu kültürün kendine has sembolik diline ilişkin çözümlene yeteneğine sahip olmak, hızlı ve yoğun bir şekilde üretilen enformasyonu eleştirel akıl süzgecinden geçirebilmek ve bilgiyi üretme sürecinde yaratıcılığı ön plana çıkarmak dijital medya kullanıcılarının sahip olması gereken yeterlilikleri oluşturmaktadır.

Küreselleşen dünyada ağ teknolojilerinin sunmuş olduğu fırsatlardan ve iletişim sürecine kazandırdığı yeniliklerden bireysel, kurumsal ve toplumsal bağlamda yoğun bir şekilde yararlanılmaktadır. Yaygın bir kullanım alanına sahip bu ağ tabanlı dijital teknolojiler, toplumsal yaşama ait faaliyetlerin de bu araçlar üzerinden yeniden yapılandırılmasını gerekli kılmaktadır. Günümüzde dijital medyanın belki de en fazla etkilediği ve dönüşüme uğrattığı alanlar; bilgi üretmeyi, öğrenmeyi ve iletişim kurma sürecini içerisinde barındıran faaliyetleri kapsamaktadır. 21. yüzyılda iletişim ve bilgi edinme sürecinin yoğun bir şekilde dijital medya üzerinden gerçekleşmesi, kültürel faaliyetlerin ve eğitim-öğretim süreçlerinin her aşamasının da bu ortamlarla bütünleşmesini zorunlu hale getirmektedir. Erken çocukluk döneminden başlayarak yaşam boyu sürecek olan öğrenme faaliyetlerinin tümünde, dijital medya ortamları etkileşimli ve zenginleştirilmiş uygulamalar sunmakta ve aktif öğrenmeyi desteklemektedir.

Dijital ağ tabanlı teknolojiler; kendine has kültürü ile yeni bir nesil inşa ederken, diğer yandan bu yeni teknolojilerin kullanımı ve başarılı bir şekilde yönetimi konusunda uzmanlık sağlayan, analitik ve eleştirel düşünebilen, sosyal ilişkilerini de bu araçlar üzerinden şekillendirebilen bireylerin yetişmesini amaçlamaktadır. Geleneksel eğitimin ve iletişim sürecinin dijital medya ortamlarıyla desteklenmesi, bu ortamın gerektirdiği beceri ve yetkinlikler çerçevesinde aktif öğrenmenin, nitelikli bilgilere ulaşmanın ve etkili iletişim kurmanın nasıl ve hangi yollarla gerçekleştirilebileceği üzerine olan tartışmaları ve araştırmaları gündeme taşımaktadır. Akıllı telefonların ve ağ tabanlı teknolojilerin hayatımızın her alanını kuşatması gerek çocukların gerekse de yetişkinlerin devamlı öğrenen ve üreten tarafta yer almasını sağlamaktadır. Kuşkusuz dijital medyanın en yaygın olarak çocuklar ve gençler tarafından kullanıldığı günümüzde, eğitim-öğretim sürecini destekleyen ve etkili iletişim becerilerinin kazandırılmasında işlevsellik sağlayan dijital uygulamaların ve platformların geliştirilmesi oldukça önem kazanmaktadır. Özellikle çocukların gelişiminde; öğrenimi, yaratıcılığı, düşünmeyi ve etkili iletişim becerilerini destekleyen eğitsel dijital oyunlar ve uygulamalar, ağ tabanlı teknolojilerin yararlı ve işlevsel yönlerini ortaya koymaktadır. Bu çalışmada, günümüzde önem taşıyan ve yoğun bir şekilde kullanımı artan dijital oyunların çocukların eğitim sürecine ve etkili iletişim becerilerine olan katkısı ve rolü eğitim ve iletişim bilimleri perspektifinden tartışmaya açılacaktır. Bu doğrultuda çalışmanın amacı; dijital ağ tabanlı teknolojilerin gelişimine bağlı olarak başvuru alan dijital oyun uygulamalarının çocuk kullanıcıların eğitimine nasıl katkı sağlayabileceğini ve aynı zamanda

eleştirel düşünme, analiz etme ve sağlıklı iletişim kurma yeteneklerini nasıl güçlendirebileceğini disiplinlerarası bir yaklaşımla değerlendirmektir.

1.DİJİTAL MEDYA VE ÇOCUK KULLANICILAR

İçerisinde bulunduğumuz çağın temel iletişim ortamlarını oluşturan dijital medya, erken çocukluk döneminden başlayan ve her yaş grubunun yoğun ve aktif olarak kullanımını destekleyen önemli bir araç olarak varlığını sürdürmektedir. Yoğun teknolojik alt yapıya sahip olan bu araçlar, her yaş grubundan insanların kendi ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda kullandığı ve aynı zamanda iletişim kurma sürecini çoğunlukla bu ortamlar vasıtasıyla yönettiği önemli bir alanı temsil etmektedir. Dijital medya, yeni nesil olarak adlandırılabilir bilgisayarlaşmış, elektronik ve dijital, ağ üzerinde var olan ortamlar olarak tanımlanabilmektedir (Dedeoğlu, 2016:34-35). Kuşkusuz günümüzde mobil uygulamalar, çeşitli sosyal paylaşım platformları, bloglar, web sayfaları ve anlık mesajlaşma programları kullanıcıların ve kurumların en çok içerik üretiminde bulunduğu ve iletişim kurduğu önemli dijital medya ortamları olarak belirmektedir.

Etkileşimlilik, hızlilik, iletişim sürecinin zengin öğelerle desteklenmesi ve iletişimde süreklilik sağlanması gibi pek çok özellikleri içerisinde barındıran dijital teknolojiler; toplumsal, ekonomik, siyasal ve kültürel değişimlerin de odak noktasında yer almaktadır. Dijital iletişim teknolojilerinin gelişimi, dünya genelinde bilgiye ulaşmanın ve bilgiyi üretmenin önemini ortaya koyarken, içerisinde barındırdığı kendine has kültürel kodları ile kullanıcılara yeni bir alan inşa etmektedir. Söz

konusu alan, yoğun teknolojiyle donatılmış bu araçlara sahip olmayı ve kullanım becerisi kazanmayı, sosyal ilişkileri bu ortamlar üzerinden başarılı bir şekilde sürdürmeyi, bilgiye ulaşmanın yanı sıra bilgiyi üretme konusunda bu araçları iyi yönetebilmeyi ve yaratıcı olma yetkinliklerine sahip olmayı gerekli kılmaktadır. Tüm bu söylenenler ışığında kendine has özellikleriyle dijital medya, ağ temelli yeni bir toplum ve düşünme biçimi yaratırken aynı zamanda bilgiyi merkezine koymaktadır. Dolayısıyla bu sayısal kodlar üzerine temellenen yeni toplum biçimi; bilginin üretilmesi, işlenmesi ve dağıtılması üzerine şekillenmekte ve yeni bir sosyal yapının oluşumuna vurgu yapmaktadır (Gezgin ve Kırık, 2018:10-11). Ağ tabanlı teknolojiler sayesinde, her yaştan her kesimden kullanıcı sınırsız bilgiye ulaşabilmekte ve çeşitli alanlarda bilgi üretimine de katkıda bulunabilmektedir. Diğer yandan, kullanıcıların dijital medya ile aktif bir rol üstlenmesi, bilgi üretiminin ve paylaşımının etkileşimli ve geri bildirimli bir şekilde gerçekleşmesine hizmet etmektedir. Dijital medyayı ayrıcalıklı kılan tüm bu özellikler; eğitim, sağlık, telekomünikasyon, gazetecilik ve bankacılık gibi pek çok temel çalışma alanlarının faaliyetlerinin dijital teknolojilerle desteklenmesini sağlamaktadır.

Dijital medyanın pek çok farklı sektör için önemli ve vazgeçilemez bir faaliyet alanı yaratması ve aynı zamanda iletişim sürecini hızlandıran ve zenginleştiren özelliğine sahip oluşu bu araçların toplumsal, ekonomik ve kültürel etkilerinin de beraberinde ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Ağ tabanlı teknolojilerin toplumsal ve bireysel yansımalarının nasıl olduğu üzerine günümüzde pek çok araştırma

yapılmakta ve tartışma gerçekleştirilmektedir. Farklı disiplinlerin çatısı altında ve çeşitli uzmanlık alanlarına sahip bilim insanları tarafından gerçekleştirilen bu çalışmalar, dijital ortamların kullanıcıların üzerindeki etkilerinin farklı değişkenler üzerinden nicel ve nitel olarak araştırmaya açıldığı önemli bir alanı oluşturmaktadır. Özellikle her yaştan ve her kesimden kullanıcının sosyalleşme, öğrenme, alışveriş yapma, iletişim kurma, gündemi takip etme ve farklı konularda içerik üretme gibi çeşitli amaçlarla yoğun olarak kullandığı dijital medya araçlarının günümüzdeki ve gelecekteki olası etkilerinin tartışılması oldukça önem arz etmektedir. Özellikle çocukların ve gençlerin mobil cihazlarındaki çeşitli uygulamalarla, anlık mesajlaşma programlarıyla, sosyal medya platformlarıyla, blog/vlog sayfalarıyla dijital medya ortamlarında aktif olarak içerik üretimine ulaştığı ve katkıda bulunduğu düşünüldüğünde, bu ortamların onların gelişimlerine nasıl katkı sağlayacağı ve iletişim becerilerini nasıl geliştireceği konusu üzerinde durmak yararlı olacaktır. Dijital medyanın kendine has özellikleri gerek çocuklar gerek gençler gerekse de yetişkinler için eğlenceli, hızlı ve büyümlü bir iletişim alanı sunsa da kimi zaman da bu ortamların etik olmayan ve suç oluşturabilecek durumlara oldukça müsait ve açık bir özellik taşıdığı görülmektedir. Dijital medya ortamlarının her geçen gün çoğalması, gelişim göstermesi, yayılması, içerik üretiminin hızlı ve çok olması bu ortamları dijital medya etiği doğrultusunda ele almayı gerekli kılmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2013: 25-26). Çünkü gelişen ve dönüşen dünya ve onun bu değişimine en büyük katkıyı sağlayan medya ortamları insan yaşamını da olabildiğince etkilemektedir (Çiftçi, 2018: 101). Bu doğrultuda bilinçli, farkında,

eleştiren, çözüm odaklı düşünen, nitelikli bilgi üretiminde bulunan, doğru bilgiyi seçebilen, empati kurabilen, iletişim sürecini sağlıklı yönetebilen kullanıcıların temelden yetişmesi ile dijital medya vasıtasıyla oluşan etik sorunların önüne geçilebileceği düşünülmektedir. Tüm bu söylenenlerden hareketle, erken çocukluk döneminden başlayarak kullanıcılara yönelik nitelikli ve yararlı dijital uygulama alanları yaratmak, onların temel eğitim ve iletişim becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlayabileceği gibi aynı zamanda dijital okuryazar olarak gelişimlerine de fırsat tanıyacaktır.

Günümüz dünyasında çok sayıda çocuk cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar, oyun konsolu ve diğer çevrimiçi dijital araçları kullanarak aktif bir rol üstlenmektedir (Üstündağ, 2020:39). Erken çocukluk döneminden başlayarak çocuğun büyümesiyle devam eden süreçte, çocukların dijital medyanın çeşitli uygulama ve platformlarına olan ilgisinin ebeveynler ve eğitimciler tarafından nasıl yönlendirileceği konusu oldukça önem taşımaktadır. Her yaş grubundan çocuk kullanıcılara yönelik tasarlanan oyunlar, videolar, sosyal paylaşım platformları çocukların kendilerini ifade etme, isteklerini, beğenilerini ortaya koyma, içerik üretme, var olan içeriğe ulaşma ve yaratıcı faaliyette bulunma gibi becerilerinin gelişimini desteklediği sürece öğrenme ve iletişim kurma faaliyetleri için gerekli görülmektedir. Dijital medyanın bu denli çocukların gündelik hayatında yer alıyor olması ve iletişim süreçlerinin yoğun bir şekilde bu araçlar üzerinden gerçekleşmesi, dijital temelli bir kültür yaratmakta ve toplumsalı yeniden inşa etmektedir. Dijital ortamlara entegre bir şekilde büyüyen

çocuk kullanıcılar, bu dönemin özelliklerine uygun bir düşünme, öğrenme, iletişim kurma, görsel çözümlere gibi becerilere sahip olmaktadır. Prensky'nin (2001) dijital göçmenlerden ayırarak "dijital yerliler" olarak kavramsallaştırdığı bu kuşak, çok küçük yaşlardan itibaren teknolojiyi yoğun bir şekilde kullanmakta ve dijital medyanın kendine has kültürel sembolik kodlarını içselleştirmektedir. Dolayısıyla dijital medyanın ve uygulama alanlarının genişlemesi bu teknolojileri kendine adapte eden dijital nesiller inşa ederken, bu nesillerin kendine özgü ihtiyaçları, ilgileri, öğrenimleri ve sosyal ilişkileri de bu araçlara bağlı olarak şekillenmektedir. Nitekim çocukların aktif bir kullanıcı olarak erken yaşlardan itibaren dijital medya araçlarını ve uygulamalarını yoğun olarak kullanmaları, temel eğitim kademelerinden başlayarak hayat boyu sürecek teknolojik destekli bir öğrenme ve iletişim sürecini gerekli kılmaktadır.

2. ÇOCUK KULLANICILARIN ÖĞRENME VE İLETİŞİM KURMA SÜREÇLERİNDE DİJİTAL MEDYA ORTAMLARI

21. yüzyılın önemli bir iletişim ve eğitim aracı olarak dijital medya, hangi yaş grubundan olursa olsun, bu araçların kullanım yetkinliğine sahip olan ve bu araçların yönetimini iyi yapabilen bir kullanıcı kitlesinin varlığını gerektirmektedir. Günümüzde gelişen teknolojiye uyum sağlayanlar, dijital mecraların kullanıcıya sunmuş olduğu avantajların ve dezavantajların farkında olarak çok yönlü düşünme, araştırarak doğru bilgiye ulaşma, pratiklik kazanma, bilgiyi üretme, sorun çözme, diğerleriyle olan iletişim sürecini sağlıklı bir şekilde yönetebilme yetkinliğini taşıma potansiyeline sahip olabilmektedir.

Ancak bu durum, söz konusu dijital platformların kullanımını konusunda beceriye sahip olan, eleştiren, sorgulayan, analiz eden, bilgi yığını içerisinde doğruyu seçebilen temelden yetişmiş bir dijital okuryazar kullanıcıların varlığını zorunlu kılmaktadır. İçerisinde bulunduğumuz bilgi çağında, çocukluktan başlayarak bireylerin hayatları boyunca yaşama dair tüm faaliyetlerinin ve iletişim biçimlerinin bu ortamlar üzerinden şekillendiği düşünüldüğünde kullanıcıların taşıdığı özellikler çerçevesinde etik merkezli, yararlı, nitelikli platformların ve uygulamaların geliştirilmesi konusu üzerinde önemle durmak gerekmektedir.

Çocuğun doğumundan ergenlik dönemine kadar olan süreçte gerek kültürel gerek yaşadığı ortamın etkisine bağlı olarak dilsel, dini faktörlerin etkisiyle gerekse de geleneksel yapıya bağlı olarak kişilik yapısını oluşturmakta ve hayata karşı duruşunu belirleyerek benliğini ortaya koymaktadır (Eceoğlu, 2015:2). Denilebilir ki, çocuğun tüm bu gelişim dönemlerini etkileyen değişkenler aynı zamanda çocuğun gelişim gösterdiği dönemin teknolojik araçlarından da yoğun bir şekilde etkilenmekte ve şekillenmektedir. Kuşkusuz günümüzde çocukların daha dünyaya gelir gelmez teknolojik araçlarla tanışması, büyüme ve gelişim süreçlerinde de bu araçları kullanarak yetkinlik kazanması ve öğrenme süreçlerinin yine bu ortamlar üzerinden desteklenmesi dijital araçlara bağımlı bir toplum yapısı inşa etmektedir. Diğer yandan, aileler de çocuklarının teknolojik araçlarla bu denli erken tanışmış olmasından, bu araçları yoğun olarak kullandıklarından ve onlara sınır koymakta zorluk çektiklerinden bahsetseler de, aynı zamanda

çocuklarının teknolojik araçların kullanımında yetenekli olduklarının da altını çizmektedir (Meral ve Şahin, 2019:89). Dolayısıyla tam da bu noktada büyüme, gelişme ve öğrenim süreçlerinde çocukların dijital medya ortamlarını ve uygulama alanlarını nasıl daha yararlı ve işlevsel kullanılabileceğine ilişkin aileler tarafından yapılan yönlendirmeler oldukça önem taşımaktadır. Dijital çağın içerisinde doğan çocuklar, erken çocukluk döneminden itibaren ebeveynlerinin de etkisiyle dijital medya ortamlarına entegre ve kullanım alanlarının içine dahil olarak büyürken, onları bu ortamların olumsuz etkilerinden/risklerinden korumak ve dijital okuryazar olarak yetişmelerini sağlamak sağlıklı bir neslin yetişmesi için gereklilik arz etmektedir.

Çocukların önce ailede, sonra da eğitim-öğretim faaliyetleri kapsamında medyanın bilinçli ve doğru kullanımına ilişkin temel bilgileri almaları ve bilinçli medya kullanıcıları olmaları öncelikle bilinçli ebeveynlerin katkısına bağlıdır (Karaboğa, 2019). Bebeklik döneminden başlayarak, okul öncesini, okul dönemini ve ergenlik dönemini de kapsayan çocukların gelişim süreleri içerisinde ailelerin ve eğitim kurumlarının çocukların gelişimsel sürecini sağlıklı bir şekilde tamamlamasında ve etkili iletişim becerilerinin geliştirilmesinde öncü bir rol üstlendiği görülmektedir. Nitekim çocukların en çok gözlemleyerek ve rol model alarak öğrendiği göz önünde bulundurulduğunda, ebeveynlerin dijital medya ortamlarını nasıl, ne sıklıkla ve ne şekilde kullandığı günümüzde üzerinde düşünülmesi gereken soruları oluşturmaktadır. Dijital medya ortamlarını, uygulamalarını ve sosyal paylaşım platformlarını yoğun olarak

kullanan ve gündelik hayat pratiklerini bu araçlar üzerinden sunan/inşa eden ebeveynler, çocukların sosyal öğrenme ve gelişim sürecinde oldukça etkin bir rol üstlenmektedir. Dijital medyanın içerisinde barındırdığı risklerin ve fırsatların bilincinde olan ebeveynler, bu ortamlardan ve uygulamalardan hangilerinin çocuklarının gelişim sürecini, öğrenme ve iletişim becerilerini sağlıklı bir şekilde geliştirebileceğini ayırt edebilmektedir.

Ebeveynlerin çocuklarının bebeklik döneminde dijital medya araçlarına ve ortamlarına çocuğu ödüllendirme, çocuğu meşgul etme/oyalama, kendilerine dinlenme için zaman yaratma, çocuğun eğlence ve eğitim ihtiyaçlarını karşılama gibi amaçlarla başvurduğu görülebilmektedir (Üstündağ, 2020:28). Böylelikle hangi amaçla başvurulursa başvurulsun çocuğa bebeklik döneminden başlayarak yoğun bir dijital medya kullanım alanı yaratmak, çocuğun ilerleyen dönemlerdeki kullanım sıklığını ve bu alandaki ihtiyaçlarını belirleyen temel faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuğun dil gelişiminin oluşmaya ve çocuğun ailesiyle/çevresiyle iletişim kurmaya başladığı dönemde, dijital medya ortamlarına ilişkin ailesi ve yakın çevresi tarafından duydukları, gözlemedikleri ve aynı zamanda dijital medya ortamlarını kullanırken işittikleri, seyrettikleri zihninde yer etmekte ve sonraki gelişim dönemlerine temel oluşturmaktadır. Çocuğun okul çağına ulaşmasıyla birlikte zekâ gelişiminin, duygusal becerilerinin ve toplumsal ilişkilerinin üst seviyeye çıktığı bu dönemde pek çok bakımdan karmaşık farklı beceriler ve karşılıklı anlaşmaya dayanan iletişim edimi de ortaya çıkmakta ve süreklilik kazanmaktadır (Piaget,

1999:57). İşte tam da bu noktada çocuğun bu dönem içerisindeki farklı becerilerini geliştirecek, bu becerilerin birbiriyle uyum içerisinde olmasını sağlayacak ve çocuğun gerek kendisiyle gerekse de çevresiyle sağlıklı iletişim kurmasını destekleyecek dijital ortamların ve uygulamaların geliştirilmesi gerekmektedir. Öyleyse denilebilir ki; çocukların bedensel, bilişsel, duyuşsal gelişimlerinde ve etkili iletişim becerilerinin kazanılmasında dijital medyanın işlevsel ve nitelikli bir şekilde kullanılması ailelerin ve eğitim kurumlarının bu araçların çocuklar tarafından kullanımını nasıl yönetebildiğine bağlıdır.

Tüm bu söylenenler ışığında günümüzde dijital medya ortamları ve araçları bir çocuğun büyüme evreleri sürecince gerek aileler gerekse de eğitim-öğretim kurumları tarafından kullanımına sıklıkla başvuru ve öğrenme sürecini farklı yöntem ve uygulamalarla destekleyen yoğun teknolojik donanımlı araçlar olarak belirlemektedir. Söz konusu araçların çocuklar üzerindeki etkilerinin olumlu ve olumsuz perspektiften yoğun bir şekilde tartışmaya açıldığı son yıllarda dijital medya eğitim-öğretim faaliyetlerini destekleyen zengin bir içerik üretme ve dağıtma alanı yaratmaktadır. Kendine has özellikleriyle tüm bu ortamlar pek çok ailenin, kurumun ve eğiticinin başvurduğu önemli bir destek ve iletişim aracı olarak görülmektedir. Ayrıca teknolojik gelişmelere bağlı olarak çağımızda bireylerin ihtiyaç duyduğu becerilerin değişmesi durumu, öğretim yöntemlerinin de yenilenmesi ve değiştirilmesi zorunluluğunu ortaya koymaktadır (Uluçay, 2013:218). Daha çok küçük yaşlardan itibaren tabletlerle, mobil cihazlarla, videolarla, oyunlarla ve içerik üretmeye hizmet eden çeşitli programlarla/yazılımlarla tanışan

çocuklar, ilerleyen dönemlerdeki öğrenme süreçlerinde de geleneksel faaliyetlerin aksine sanal ortamlarla desteklenen, bol etkileşime dayanan, zengin öğelerle, oyunlarla ve grafiklerle, görsel öğelerin kullanılmasıyla çerçevelenen aktif öğrenme biçimini benimsemektedir.

Günümüzde eğitimciler, dijital teknolojilerin çocukların eğitim sürecinin önemli bir parçası haline geldiğini bilmektedir. Ancak bu teknolojilerin okulda öğretim amaçlı nasıl kullanılacağı henüz tam açık olmamakta ve öğretim sürecinde nasıl anlamlı bir şekilde kullanılacağı üzerine düşünülmektedir (Prensky, 2010:3). Çocuğun büyüme sürecindeki öğrenme faaliyetlerinin tümünde dijital teknolojilerin kullanımını, geleneksel eğitimden farklı olarak dijital becerilerle donatılan, teknolojiyi etkin bir şekilde yönetebilen, bilgiyi etkileşimli olarak üretebilen, görsel unsurları yorumlayabilen ve iletişimi bu araçlar üzerinden sağlıklı bir şekilde gerçekleştirebilen bireylerin yetişmesini gerekli kılmaktadır. Söz konusu becerilerin gelişiminin çocuğun farklı dönemlerdeki gelişim aşamalarına hitap edebilecek dijital ortamların, uygulamaların ve öğrenme platformlarının oluşturulmasıyla ancak mümkün olabileceği düşünülmektedir. Kuşkusuz çocuğun gelişimsel sürecini, öğrenim faaliyetlerini ve iletişim becerilerini olumlu yönde destekleyecek önemli dijital ortamlardan birisi de oyunlardır. Çünkü bebeklik döneminden başlayarak ergenlik sürecini de kapsayan dönem içerisinde önem taşıyan oyun faaliyetleri çocukların eğlenerek öğrenmesinde, yaratıcılık kazanmasında, problemlere çözüm üretebilmesinde, etkili iletişim becerilerinin ve duygusal zekâsının gelişiminde oldukça önemli

görülmektedir. Özellikle dijital teknolojilerin ortaya çıkması ve gelişmesiyle, çocukların hayatının içerisinde daha fazla olan ve geleneksel oyun kültüründen daha farklı bir şekilde değerlendirilebilecek sanal oyunların çocuğun gelişimini hedefleyen bu amaçları nasıl ve hangi yollardan gerçekleştirdiği ise ayrı bir tartışma noktasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla çalışmanın bundan sonraki odağı, dijital oyunların eğitimsel işlevini ve iletişim becerileri üzerine olan katkılarını sorgulama ve değerlendirme amacı taşımaktadır.

3. ÇOCUK KULLANICILAR VE DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNE

Oyun, en eski zamanlardan günümüze kadar gelinen süreçte etkilerinin toplumsal ve kültürel olarak farklı bilim insanları tarafından tartışmaya açıldığı önemli bir alanı temsil etmektedir. Kuşkusuz bu alan içerisinde yaratıcılığı, mücadeleyi, iletişimi, eğlenceyi, çözümlmeyi, rekabeti barındıran fiziksel ve zihinsel alanların kurallı ve amaçlı faaliyetlerinden oluşmaktadır. Bağlı bulunduğu dönemin toplumsal ve teknolojik koşullarına göre biçimlenen oyun aktiviteleri, katılımcılarına da kendine has sembolik bir dile ve kurallar bütününe sahip olan bir oyun kültürü sunmaktadır. İnsanlık tarihine baktığımızda oyunun toplumların faaliyetlerini gerçekleştirmesinde önemli bir paya sahip olduğunu görürüz. İnsanın diğerleriyle iletişim kurabilmesi, öğrenebilmesi ve emredebilmesi için dili kullanması ve zihnin de kelimeleri kullanarak oyuna başvurması, insanın varoluş ifadesinin önemli bir simgesel yaratımı olarak belirlemektedir (Huizinga, 2006:21). Bu nedenledir ki, eski çağlardan günümüze kadar gelinen süreçte oyun

-kendine has özellikleri ve farklı türleriyle- insanların isteklerini belirtme, kendini ifade etme, öğrenme, rekabet etme, eğlenme, kültürlerini oluşturma ve aktarma aracı olarak görülmektedir. Oyunun böyle bir faaliyet alanı yaratması, toplumsal kültürün inşasına ve insanların o kültüre ait kodları içselleştirmesine hizmet etmektedir.

Çocuğun dünyaya gözlerini açmasıyla birlikte başlayan süreçte çevresini anlamlandırmaya çalışmasında, kendi isteklerini dışa vurma ve ilgi görme çabasında, kelimeleri taklit ederek öğrenmesinde, kendi varlığını diğerlerini anlamlandırarak inşa etmesinde ve zamanla da toplumsal dünyaya ilişkin kültürel kodları öğrenmesi sürecinde oyunların oldukça önemli bir role sahip olduğu görülmektedir. Oyunlar aracılığıyla aktarılan topluma has kültürel kodlar çocuğun bu kodları içselleştirerek kendini o topluma ait hissetmesine, kimlik oluşturmaya ve sosyalleşmesine hizmet etmektedir. Dolayısıyla çocuğun hayatının büyük bir alanını kuşatan oyunların, çocuğun gelişimsel sürecindeki farklı evreleri destekleyeceğinden ve onun fiziksel, zihinsel becerileri gelişmiş sağlıklı bir birey olarak toplumdaki yerini almasını kolaylaştıracağından ötürü aileler ve eğitim kurumları açısından üzerinde önemle durulması gerekmektedir. Çocukların büyüme ve gelişim süreçlerindeki fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve iletişimsel becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunların günümüzde sadece çocuğun eğlenmesine hizmet etmediği aynı zamanda öğrenim faaliyetlerinin desteklenmesine ve zenginleştirilmesine de yardımcı olduğu düşünülmektedir.

Dijital medya ortamlarının ve internet ağlarının gelişimi oyunların da bu ortamlar üzerinden değerlendirilmesini gerekli kılarken bu ortamların taşıdığı özelliklerin, çocukların oyun faaliyetlerini nasıl şekillendirdiği konusu ayrı bir tartışma noktasını oluşturmaktadır. Geleneksel oyun faaliyetlerinden farklı olarak kendine has dinamikleri içeren bu yeni nesil oyun platformları çocukların oyun kültürünü bu ortamlar üzerinden inşa etmekte ve yeniden yapılandırmaktadır. Dijital oyunlar, yeni teknolojik donanımlı araçların gelişimine bağlı olarak etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik ve modülerlik özelliklerini içerisinde taşıyan ve taşıdığı tüm bu özelliklerle kullanıcıyı oyun oynama faaliyetinin içerisine dahil eden iletişim ortamlarıdır (Uysal ve Eren, 2019:115). Kullanıcıya sunmuş olduğu tüm bu özellikler ve yeniliklerle, dijital medyanın kullanım alanları her geçen gün artmakta ve yaygınlaşmaktadır. Dijital medya araçlarının ve uygulamalarının en yaygın çocuklar ve gençler tarafından kullanıldığı göz önünde bulundurulduğunda, eğitim-öğretim faaliyetleri kapsamında çocukların gelişimlerini, öğrenim süreçlerini ve iletişim becerilerini destekleyecek kullanım alanları yaratma zorunluluğu ile karşı karşıya kalınmaktadır. Bugün tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de eğitim-öğretim faaliyetlerinin yeniden gözden geçirilerek, dijital medyanın uygun ortam ve uygulamalarıyla alternatif olarak desteklendiği görülmektedir.

Akıllı telefonların, bilgisayarların, sosyal paylaşım platformlarının, blogların ve dijital oyunların çocuklar tarafından rahatlıkla kullanılabilir olması ve çocuğun zaten daha doğar doğmaz bu araçlarla tanışarak büyümeye başlaması, çocuk kullanıcıların çağın

gerekliliklerine uygun bir eğitim anlayışı ile donatılmasını gerekli kılmaktadır. İçerisinde bulunduğumuz 21. yüzyılın temel becerileri dijital medya ortamlarının kullanım yetkinliğine sahip olabilmenin yanında bu araçları iyi yönetebilmeyi, sınırsız bilgi yığını içerisinde doğru/öz bilgiye ulaşabilmeyi, iletişimde sosyal platformları etkin bir şekilde kullanabilmeyi, görsel öğeleri okuyup değerlendirebilmeyi ve eleştirel analiz yeteneğine sahip olabilmeyi ifade etmektedir. Bu becerileri içselleştirebilen çocuk kullanıcılar (iyi bir dijital okuryazarlık eğitimi almak kaydıyla) çağın aktif öğrenenleri olarak farklı becerileri bir arada barındırarak, dijital temelli demokratik ve katılımcılığın en üst seviyede olduğu bir kültürün oluşmasına hizmet edebilir.

Dijital medyanın gerek öğrenim, gerek eğlence gerekse de iletişim kurma süreçlerinde çocuklar tarafından yoğun bir şekilde kullanıldığı ve gelecekte de kullanılacağı gerçeği, bu ortamlara ilişkin uygulamaların uzmanlar tarafından etik odaklı bir yaklaşım çerçevesinde geliştirilmesini ve çocuğun gelişim dönemlerini destekler nitelikte tasarlanmasını zorunlu hale getirmektedir. Çocukların öğrenme faaliyetlerinde en çok başvurduğu, öğrenirken eğlendiği ve diğerleriyle karşılıklı iletişim kurduğu en işlevsel uygulamalardan birisi de kuşkusuz dijital oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital medyada oyun temelli öğrenmenin ve eğitici dijital oyunların eleştirel düşünme, yaratıcılık, problem çözme, iletişim ve işbirliği becerilerinin gelişimi üzerine ne derece etkili olduğuna yönelik pek çok çalışma yapılmış ve bu çalışmalarda dijital oyunların 21. yüzyıl becerileri üzerinde olumlu etkilere sahip olduğu görülmüştür (Aksoy, 2013:129).

Çocuk kullanıcıların farklı gelişim evrelerine göre hazırlanmış öğrenim faaliyetlerini ve iletişim sürecini destekleyen dijital tabanlı oyunlar, dijital medya ortamlarının işlevsel ve yararlı kullanımına örnek oluşturabilecek uygulamalardır. İşte tam da bu noktada, bu uygulamaların eğitsel rolünü tartışmaya açmak ve çocukların farklı yöndeki becerilerini nasıl geliştirdiği üzerine değerlendirmede bulunmak alana ilişkin yararlı uygulamaların arttırılması açısından önem taşıyacaktır.

4. ÇOCUKLARIN ÖĞRENİM SÜRECİNDE VE ETKİLİ İLETİŞİM BECERİLERİNİN KAZANILMASINDA DİJİTAL OYUNLAR

İçerisinde bulunduğumuz dijital iletişim çağında hayatımızın her alanına nüfuz eden yoğun teknolojik donanımlı araçların nasıl doğru ve işlevsel kullanılacağı üzerine yoğun bir tartışma gerçekleştirilmektedir. İletişim teknolojilerinin bu denli gelişmesi ve yaygınlaşması, bu teknolojiler aracılığıyla gündeme gelen çeşitli etik sorunlarla yüzleşilmesi gerçeğini de gün yüzüne çıkartmaktadır (Uzun, 2013:8). Çocukların ve gençlerin dijital medya araçlarını yoğun olarak kullandığı ya da bu araçların etkilerine maruz bırakıldığı düşünüldüğünde, dijital medya aracılığı ile yaşanabilecek etik sorunların olumsuz etkilerinden yine en çok etkilenecek kesimin çocuk kullanıcılar olacağı ortadadır. Dijital medyanın gelişimi ve yaygınlaşması şiddet ve cinsel nitelikli içeriklere maruz kalma, siber zorbalık, kişisel bilgilerin izinsiz kullanımı, yabancı kişilerin farklı amaçlarla yaklaşımı gibi etik olmayan durumlara sebebiyet

verebilirken, aynı zamanda bu kötü kullanım alanları çoğu zaman çocuk haklarına bir saldırı niteliği taşımakta ve onların gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Dolayısıyla günümüzde, çocuk kullanıcıların gelişim çizgilerini destekleyecek, öğrenim faaliyetlerini zenginleştirecek ve iletişim becerilerini geliştirecek yararlı kullanım alanlarının oluşturulması önem arz etmektedir. Çocuk kullanıcıların teknoloji bağımlılığına ve dijital medyanın çocuk kullanıcılarla bağlantılı çeşitli etik sorunları nasıl gündeme getirdiğine yönelik yapılan etki araştırmaları ve değerlendirmeler, günümüzde bu alanların çocukların gelişim süreçlerinde nasıl daha yararlı ve işlevsel kullanılabileceği üzerine kafa yormayı zorunlu hale getirmektedir.

Unicef “*Dünya Çocuklarının Durumu 2017*” adlı raporunda, dijital medyanın doğru bir şekilde kullanıldığı ve herkesin erişimine açık olduğu takdirde yoksulluk, etnik köken, toplumsal cinsiyet, engelli olma durumu, göç ve coğrafi yalıtılmışlık gibi sebeplerle dezavantajlı çocukların dijital dünyaya adım atmasını kolaylaştırabileceğinin ve bu dünyada başarılı olabilmek için kullanım becerileri kazanmalarına yardımcı olabileceğinin altını çizmektedir. Öyleyse denilebilir ki; çocukların dijital medya araçlarına ve internet ağlarına eşit erişim hakkının olması, bu ortamların çocukların gelişim süreçlerini farklı yönlerden desteklemesi ve onların dijital okuryazar kullanıcılar olarak yetişmesi için dünya genelinde çalışmaların yapılması gerekmektedir.

Dijital medyanın çoklu ortam özelliği; metin, ses, animasyon, grafik, tablo ve benzeri içeriklerin eğitim materyallerinde bir arada sunulabilmesine izin vermektedir (Kuzu Demir ve Demir, 2020:1).

Dolayısıyla dijital medya teknolojilerinin çocukların öğrenme faaliyetlerinde oldukça önem taşıdığı ve kendine has özellikleriyle eğitim-öğretim süreçlerini zenginleştireceği düşüncesi, pek çok eğitim-öğretim kurumu için faaliyetlerine dijital medya ortamlarını da entegre etme ihtiyacını doğurmakta ve yoğun teknolojik donanımlı bu araçların çocukların gelişim düzeylerini destekleyebilecek yönlerini ön plana çıkarma zorunluluğunu ortaya koymaktadır. Diğer yandan, tüm bu araç ve ortamlar çocukluktan başlayarak hayat boyu sürecek eğitim faaliyetlerinde de kullanıcıya yoğun etkileşime dayanan bir alan yaratmaktadır. Gerek hayat boyu öğrenme sürecinde gerekse de bireylerin eğitiminde online ortamlarda gerçekleşecek iş birliğine, dinamik ve yoğun teknolojik donanıma dayalı bir öğrenme ortamı yaratma çabası günümüz dünyasında oldukça önemli görülmektedir (Saritepeci, Yıldız Durak ve Durak, 2021:224). Çocukluktan başlayarak desteklenen dijital temelli öğrenme eğitsel videolardan, sanal oyunlardan, eğitim-öğretim amaçlı oluşturulan programlardan, bloglardan, forumlardan, sosyal medya platformlarından ve içerik paylaşma/ etkinlik düzenleme amacıyla oluşturulmuş anlık mesajlaşma uygulamalarından yararlanmaktadır.

Çocukların teknolojik araçları kullanım amaçlarına bakıldığında, yapılan çalışmaların sonuçları onların daha çok eğlenmek ve oyun amaçlı dijital medya ortamlarını tercih ettiğini göstermekte ve aynı zamanda eğitim-öğretim amacıyla bu ortamlara daha az başvurduğunu ortaya koymaktadır (Meral ve Şahin, 2019:95). Bu nedenledir ki; çocukların gerek eğlenmesinde, gerek öğrenmesinde gerekse de farklı

becerilerinin gelişiminin desteklenmesinde kullanılacak yararlı oyunların ve uygulamaların artırılması oldukça önem taşımaktadır. Özellikle erken çocukluk döneminden başlayarak ergenlik dönemini de içerisine alan süre içerisinde, çocuk kullanıcıların farklı gelişim dönemlerine ve becerilerine hitap edecek eğitsel bir dijital oyun alanı inşa etmek, dijital medyanın çocuk kullanıcılar üzerindeki yararlı ve işlevsel yönünü arttırmaya hizmet etmektedir. Ağ toplumunda doğan ve büyüyen çocuk kullanıcılar, bu ağın kendine has özelliklerini bu araçlarla tanışarak ve sıklıkla kullanarak içselleştirmekte, dolayısıyla bu ağ bağlantılı teknolojilerin gerektirdiği becerilerle ve yetkinliklerle donatılmış bir eğitim kültürüne gereksinim duymaktadır.

İçerisinde bulunduğumuz bilgi çağında hayatın her alanında çeşitli değişiklikler söz konusu olduğu gibi eğitim sisteminde de önemli değişiklikler yaşanmakta, öğrencinin merkezde olduğu ve aktif öğrenmenin öne çıktığı yapılandırmacı yaklaşım önem kazanmaktadır (Bozkurt, 2013:200). 21. yüzyıl öğrenme ve etkili iletişim kurma becerilerinin kazanımını ön plana çıkaran bu öğrenme yaklaşımı, çocuğun yaşayarak, deneyimleyerek, öğrenme faaliyetinin bizzat içerisinde bulunarak ve etkileşim kurarak öğrenmesi üzerine temellenmektedir. Bu yaklaşımın merkezinde olan etkili iletişim anlayışı kişinin kendini bilmesini, algılayabilmesini, yorumlayabilmesini, yansıtabilmesini içermekle birlikte aynı zamanda duygularının, arzularının ve isteklerinin farkında olmasını da ifade etmektedir (Durgeç, 2017). Dolayısıyla etkili iletişimi temelinde barındırarak çocuğun kendini ifade etmesini sağlayacak, yaratıcılığını

geliştirecek, onu bilişsel yönden destekleyecek, motive edecek ve farklı bakış açıları kazandıracak teknolojik donanımlı araçlar ve ortamlar, günümüzde eğitim-öğretim uygulamalarında sıklıkla tercih edilir hale gelmektedir.

Teknolojik destekli en dikkat çekici öğrenme uygulamalarından birisi olan dijital oyunlar, öğrenen kullanıcıların pek çok becerilerini geliştirirken, öğrenme sürecini de eğlenceli yollarla destekleyebilmektedir. Eğitsel işleve sahip oyunlar soyut ve teknik konuların anlaşılmasında, anlama sürecinin zor ve karmaşık olduğu alanlarda, kitleye ulaşmakta zorluk çekilen yerlerde, sentez ve analiz yeteneğini gerektiren alanların öğrenim sürecinde kullanıcıyı destekler niteliktedir (Çetin, 2013: 5-6). Diğer yandan, çocuk kullanıcıların farklı yeteneklerini geliştirmeye hizmet eden bu oyunlar, aynı zamanda etkileşimi en üst seviyede tutan alanlar olduğu için onların dil, iletişim becerilerinin gelişmesine ve sosyalleşmelerine de yardımcı olmaktadır. Nitekim çocukların yabancı dil öğreniminde de sıklıkla başvurulan bu uygulamalar, onların birebir sanal ortam içerisine dahil olarak deneyim kazanmasına ve edimde bulunmasına ortam hazırlamaktadır. Böylelikle her geçen gün kullanımı artan dijital oyunlar, kendine has bir dijital oyun nesli inşa etmekte ve geleneksel öğretim yöntemlerini bu neslin ihtiyacı doğrultusunda yeniden yapılandırmaktadır.

Dijital oyunlar çocukları hızlı bir şekilde düşündürüp harekete geçirerek, onların yaratıcılığını ön plana çıkartarak ve etkileşimini en üst düzeye taşıyarak öğrenimi desteklemektedir. Özellikle doğru yapılandırılmış eğitsel dijital oyunların, alışlagelmiş gelenekselin

dışına çıkararak öğreneni bu sürecin aktif öznesi haline getirdiği ve öğrenen için motivasyonu en üst düzeyde tutmayı amaçladığı görülmektedir (Sir, 2013:43). Ayrıca günümüzde dijital ortam ve sanal uygulamalar olumlu ve olumsuz yönleriyle değerlendirilebilecek pek çok oyun türünü çocuk kullanıcıların karşısına çıkarabilmektedir. Burada asıl önem taşıyan nokta eğitimciler, uzmanlar ve pedagoglar tarafından özenle yapılandırılmış yararlı, işlevsel ve eğitsel nitelikli dijital oyunların çocukların kullanımına sunulması, ailelerin ve eğitim kurumlarının da çocukları bu uygulamalara yönlendirmesi olacaktır. Çocukların öğreniminde ve kişisel becerilerinin gelişiminde olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülen uygulamaların üzerinde çalışılması ve geliştirilmesi, çocuğa farklı becerileri kazandıracak yeni uygulama alanlarının da oluşturulması açısından oldukça önemlidir. Okul öncesi dönemden başlayan ve çocuğun gelişimi boyunca süren eğitim faaliyetlerini içerisine alan dönemlerde eğitsel oyunlar içerisinde en fazla kullanılan oyun türleri: puzzle, rol oynama, macera, işletme, strateji, kart oyunları ve simülasyon oyunlarıdır (Çetin, 2013:9). Söz konusu oyun türleri farklı yaş grubundan çocuk kullanıcıların bilişsel, sosyal, fiziksel ve davranışsal becerilerini geliştirmeyi amaç edinirken diğer yandan kendini ifade eden, etkili iletişim kuran, problem çözen, sosyal ilişkileri gelişmiş bireylerin yetişmesinde de temel bir rol üstlenmektedir.

Çocuklara yönelik farklı şiddet türlerini içerebilecek, çocukları teknoloji bağımlılığa sürükleyebilecek, tüketime yönlendirebilecek, kötü alışkanlıklara sevk edebilecek, onların kişisel bilgilerinin

güvenliğini tehlikeye düşürecek oyun ve uygulamaların çocuk tarafından kullanımının engellenmesi için ebeveynlerin ve eğitim kurumlarının kontrolü elden bırakmaması gerekmektedir. Livingstone (2016), çocukların yaratıcılığını destekleyebilecek, onları zorluklara ilişkin çözüm bulma konusunda düşünmeye sevk edebilecek, soru sordurabilecek, eleştirel düşündürebilecek, ebeveynleriyle ve yaşlılarıyla çocuğun işbirliğini sağlayabilecek, araştırmayı teşvik edebilecek vb. uygulamaların dijital oyunların niteliğini ortaya koymada ailelere ve servis sağlayıcılara önemli ipuçları sunacağını altını çizmektedir. Bu bağlamda, aileler ve eğitim kurumları tarafından bilinçli bir şekilde yönlendirilen, eleştirel bir bakışa sahip olan ve bu araçları sağlıklı, işlevsel olarak kullanmayı öğrenen çocuklar aynı zamanda dijital okuryazarlık yetisini de kazanmakta ve bu değerleri aktarmakta öncü bir rol üstlenmektedir.

SONUÇ

Dijital medya ortamlarının ve ağ teknolojilerinin çocuklar üzerindeki etkilerini çeşitli değişkenler üzerinden olumlu ve olumsuz bakış açısıyla değerlendiren pek çok çalışma mevcuttur. Konuya hangi perspektiften yaklaşırsa yaklaşılsın alana ilişkin yapılan/yapılacak olan her çalışmanın temelinde, dijital medya ortamlarının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini en aza indirmek için neler yapılabileceğine ve aynı zamanda çocukların gelişimini destekleyecek yararlı uygulamaların ve ortamların da nasıl geliştirilebileceğine ilişkin tartışmalar yer almaktadır. Bu çalışmada, çocuk kullanıcıların gelişim süreçlerini ve iletişim becerilerini çeşitli yönlerden destekleyeceği

düşünülen yararlı, işlevsel ve özellikle eğitsel nitelikli dijital oyunlar üzerinden dijital medyanın çocuklar üzerindeki olumlu etkileri ön plana çıkarılmaktadır. Ancak konuya bu şekilde odaklanırken dijital oyunların taşıdığı niteliğin çok önemli olduğu ve doğru yapılandırılması gerektiği üzerinde önemle durulmaktadır. Dijital oyunların çocukların gelişim süreçlerindeki ve iletişim becerileri üzerindeki etkisini eğitim ve iletişim bilimleri çatısı altında disiplinlerarası bir perspektiften değerlendirme çabası güden bu çalışma, çocukların içerisinde bulunduğumuz çağa ilişkin öğrenim becerilerini dijital oyunlar üzerinden nasıl kazanacağını tartışmaya açarken, diğer yandan da bu ortamların etik, işlevsel ve etkileşimli bir iletişim sürecini nasıl destekleyeceği üzerine odaklanmaktadır.

Çocukların hayatında önemli bir yere sahip olan oyun oynama pratiğinin dijital medya araçları vasıtasıyla dönüşüme uğradığı günümüzde, öğrenim faaliyetlerinin de dijital uygulamalar ve sanal ortamlar üzerinden desteklenmesi gerektiği anlayışı, dijital oyunların eğitsel yönünün ön plana çıkarılması gerektiğine ilişkin görüşleri temelinde toplamaktadır. Her yaş grubundan çocuğun farklı becerilerinin gelişimine zemin hazırlayacak, iletişim becerilerini geliştirecek ve sosyalleşmesine hizmet edecek dijital oyunların, çocuğun öğrenme faaliyetlerine olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda gerek ailelerin gerekse de eğitim kurumlarının, çocukları onlar için yararlı ve nitelikli olabilecek, eğitsel yönü daha ön planda olan dijital oyun ve uygulamalara yönlendirmesi oldukça önemlidir. Çocukların gelişimini çeşitli yönlerden

destekleyecek dijital medya uygulamaları ve ortamlarının aynı zamanda dijital iletileri doğru anlamlandıran, sorgulayan, eleştirel bir bakış açısıyla okuyan, çok yönlü düşünebilen, üreten, paylaşan ve en önemlisi de etik değerlere önem veren bir dijital okuryazar neslin oluşmasına temel oluşturacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, N.C. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitsel çıktılara etkisi: araştırma kanıtları. *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Ed. Mehmet Akif Ocak, Ankara:Pegem Akademi.
- Binark, M., Bayraktutan, G. (2013). *Ayin karınlık yüzü: yeni medya ve etik*, İstanbul:Kalkedon Yayınları.
- Bozkurt, F. (2013). Eğitsel dijital oyun örnekleri. *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Ed. Mehmet Akif Ocak, Ankara:Pegem Akademi.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Ed. Mehmet Akif Ocak, Ankara:Pegem Akademi.
- Çiftçi H. (2018). Kamuoyu Yönlendirme ve Yönetme Aracı Olarak Sosyal Medya, Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimlerde Akademik Çalışmalar, IVPE Yayınevi, Editör: Prof. Rıza KARAGÖZ, Ph.D.Prof. Timuçin KODAMAN, Ph.D.Asst. Prof. Marijan PREMOVIC
- Dedeoğlu, G. (2016). *Teknoloji, iletişim, yeni medya ve etik*, İstanbul:Sentez Yayıncılık.
- Durgeç, P. (2017). Tüketim davranışlarının belirlenmesinde etkili iletişim yöntemleri ve sosyal medyanın rolü. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10 (51), 920-925.
- Eceoğlu, A. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların zihnindeki mekân kavramına etkileri. *Yeni Medya ve İletişimsel Yaklaşımlar*, Ed. Ruşen Nurhayat Tanrıbilir, İstanbul:Kriter Yayınevi.

- Gezgin, S., Kırık, A. M. (2018). Sosyal medyanın tüketim kültürüne etkisi. *Dijital Çağda İletişim*, Ed. Suat Gezgin, Konya:Eğitim Yayınevi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Karaboğa, M.T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 14 (20), 2040-2073.
- Kuzu Demir, E. B., Demir, K. (2020). Dijital medya üretiminde tasarım odaklı düşünme. *Dijital Medya ve Öğrenme*, Ed. Abdullah Kuzu, Elif Buğra Kuzu Demir, Ankara:Pegem Akademi.
- Livingstone, S. (2016). *What are pre-schollers doing with tablets and is it good for them?* <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2016/02/29/what-are-pre-schoolers-doing-with-tablets-and-is-it-good-for-them/>, Erişim Tarihi: 25.03.2021.
- Meral, S.E., Şahin, F.T. (2019). Teknoloji ile büyüyen çocuklar. *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler: Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı*, Ed. Hasan Hüseyin Aygül, Erdal Eke, Ankara:Nobel Akademik Yayıncılık.
- Piaget, J. (1999). *Çocukta zihinsel gelişim*, Türkçesi. Hüseyin Portakal, İstanbul:Cem Yayınevi.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5).
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*, Corwin:Thousand Oaks, CA.

- Saritepeci, M., Yıldız Durak, H., Durak, A. (2021). Hayat boyu öğrenme bağlamında endüstri 4.0. *Dijital Çağda Hayat Boyu Öğrenme*, Ed. Mustafa Saritepeci, Hatice Yıldız Durak, Ankara:Pegem Akademi.
- Sir, K. (2013). Eğitsel dijital oyunlarla ilgili kuramsal çerçeve. *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Ed. Mehmet Akif Ocak, Ankara:Pegem Akademi.
- Uluçay, İ.S. (2013). Dijital oyunların eğitim programlarına entegrasyonu: engeller ve yardımcıları. *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Ed. Mehmet Akif Ocak, Ankara:Pegem Akademi.
- Uysal, M. T., Eren, G.T. (2019). Dijitalleşmiş şiddet: dijital oyunlardaki şiddet öğelerinin çocuklar üzerindeki etkisi. *Dijital Çocukluk ve Dijital Ebeveynler: Dijital Nesillerin Teknoloji Bağımlılığı*, Ed. Hasan Hüseyin Aygül, Erdal Eke, Ankara:Nobel Akademik Yayıncılık.
- Unicef. (2017). *Dünya çocuklarının durumu 2017: dijital bir dünyada çocuklar*, <https://www.unicef.org/turkey/raporlar/d%C3%BCnya-%C3%A7ocuklar%C4%B1n%C4%B1n-durumu-2017-dijital-bir-d%C3%BCnyada-%C3%A7ocuklar>, Erişim Tarihi: 24.03.2021.
- Uzun, R. (2013). Önsöz. *Ayın karanlık yüzü: yeni medya ve etik*, İstanbul:Kalkedon Yayınları.
- Üstündağ, A. (2020). *Çocuk ve ekran dijital medya ve çocuk gelişimi*, Ankara:Eğiten Kitap Yayıncılık.



ISBN: 978-625-7636-36-0