

RİSK TOPLUMUNDA YENİ BİR BOYUT OLARAK DİJİTALLEŞEN GÜNDELİK HAYAT: BİLGİSAYAR OYUNLARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE ETKİSİ (Mavi Balina ve Momo Örneği)*

Doç. Dr. Adem SAĞIR** - Merve ÖZDEMİR - Sariye ERDEN - Aslı GÜNAY - Gizem APALAK

Özet

Dijitalleşmenin önemli bir boyutu olarak internet, birbiriyle tüm dünya üzerinde yayılmış bilgisayar ağlarının birleşiminden oluşan ve tüm dünyayı etkisi altına alan devasa bir sosyal ağıdır. Dijitalleşen risk toplumunda en yoğun etkilenen kesim geniş bir kullanıcı kitlesini oluşturması bakımından gençler ve çocuklardır. Bu bağlamdan hareketle hazırlanan çalışma, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunları oynama alışkanlıkları ve bağımlılıkları üzerine kurulmuştur. Bu çalışma, 2209-A Lisans Araştırma Destekleri kapsamında TÜBİTAK tarafından desteklenen projenin pilot verilerinden oluşmaktadır. Proje ebeveynlerin teknolojinin olumsuz etkilerini ortadan kaldırmaya çalışmada yetersiz kalmaları varsayımı üzerine kurulmuştur. Aşırı bireyselleşme, aileden kopuş, bilgi-

sayar oyunları aracılığıyla bulaşılan şiddet, kolektif benliğin sarsılması, kendine yabancılaşma, pornografik şiddet gibi birçok yıkıcı etkiye maruz kalan bahsi geçen kitlenin bu konuda bilimsel ve akademik bağlamda bilinçlendirilmesi ve farkındalıklarının artırılması gerekmektedir. Projenin pilot çalışması Karabük ilinde seçilmiş ortaokullarda gerçekleştirilmiştir. Çalışmada nihai aşamada dijitalleşmenin gittikçe yükselen bir risk ve güvensizlik unsuru olduğuna vurgu yapılmış, çocuklar üzerinde dijital bağımlılığın oluşturduğu sonuçlar daha önce yapılan literatürle ilişkilendirilerek analiz edilmiş ve ebeveynler başta olmak üzere konuyla ilgili kurumlara neler yapılması gerektiği konusunda öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Küreselleşme, Dijitalleşme, Bilgi Teknolojileri, Oyun Bağımlılığı, Orta Öğretim

* Bu çalışma, TÜBİTAK tarafından 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında desteklenmektedir. Bu çalışma Karabük'te yapılan pilot çalışmalarının ilk bulgularını içermektedir. Ayrıca 15-16 Kasım 2019 tarihlerinde Ankara'da TİHEK tarafından düzenlenen Şiddet'in Önlenmesi Çalıştayı'nda sözlü olarak tebliğ edilmiştir.

** Karabük Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, ademsagir@karabuk.edu.tr

GİRİŞ

İnsanoğlu varlığının başlangıcından beri sürekli bir değişim ve gelişim içindedir. Basitten mükemmele yönelim gösteren bu süreçte insan devrimsel değişim ve gelişimlere şahit olmuştur, olacaktır. Gelişen teknolojiyle insanoğlu hayatı ve yaşama dair birçok olguyu değiştirmiş ve kolaylaşmıştır. Zaman kavramını ele alınacak olursa; ilkel zamanlarda, insanların dünyaları ulaşabildikleri yerler ile sınırlıyken günümüzde bu sınır gelişen teknoloji ile ortadan kalkmıştır. “*Kesin olan bir şey var ki, o da elektromanyetik keşiflerin, bütün insani ilişkilerde eşzamanlı ‘alanı yeniden yaratmış olduğudur; öyle ki, insan ailesi artık küresel bir köy koşulları altında yaşamaktadır. Şu anda biz kabile davullarıyla çınlayan tek bir büzüşmüş uzayda yaşıyoruz*” (McLuhan, 2001).

Bu durum elektronikleşmeyle doğrudan alakalıdır. Geleneksel toplumlarda zaman kavramının standartları “*hasat zamanı, ekin zamanı, yağmur mevsimi, kiraz mevsimi, ikindi vakti*” gibi daha kapsamlı aralıkları nitelerken insanoğlu değişim ve gelişim sürecinde zaman kavramını önce ızgaralı bir hale dönüştürmüş sonrasında ise dijitalleşme ile çok daha dar kapsamlı, yalnız o anı ifade eden bir standarda kavuşmuştur: *saat, dakika, saniye, salise gibi...* Eskiden zaman algısı tüm dünyada bölgeden bölgeye değişiklik gösterirken, zaman kavramının yaşadığı değişimle neredeyse tüm dünya için ortak bir anı temsil etmektedir (Karadaş, 2015).

Mekân ve zaman bağımlılığı ortadan kalkmıştır. Bu bağımlılığın ortadan kalkmasının temelleri yakın geçmişe dayanır. 1835 yılında Samuel Morse tarafından ilk elektro-mıknatıslı telgraf yapılmıştır. Telgrafın icadıyla kısa mesafeli hatlar arası da olsa mesafe kavramı ortadan kalkmıştır. Graham Bell’in telefonu icadıyla iletişim sesli ve anlık bir olguya dönüşmüştür (Sağır ve Aktaş, 2019). Devamında gelen radyo, televizyon ve internet ile farklı ve hızlı bir dijitalleşme süreci başlamıştır.

Dijital kelimesi TDK’ya göre “*sayısal*”, “*verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren*” ve “*verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi*” şeklinde karşılık bulmuştur. Günümüzde dijital ve dijitalleşme dediğimizde insanların aklına teknoloji ve internet gelir. Bunun nedeni verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak göstermesinden kaynaklıdır. Dijital kelimesinin etimolojisine bakıldığında *digit* basamak-haneli ve *digitus* (Latince parmak, parmakları ayırarak sayma) ile aynı kökten gelir. Yalnızca *digit* kelimesi, aynı zamanda bir, iki, üç... anlamında kullanılmaktadır. Parmaklar ve sayılar her ikisi için hala yaklaşık anlamlarda kullanılmaktadır.

Günümüzde *dijital* kelimesi sıklıkla dünyadaki bütün bilgilerin bilgisayar ve elektronik sistemde ikili sayı formuna dönüştürülerek dijital ses ve dijital fotoğrafçılığa dönüştürülmesini anlatmaktadır (Özgiden, 2013).

Bilgi ve iletişim teknolojisindeki gelişmeler gündelik hayatı değiştirirken toplumsal alanda bireyler için farklı bütünleşme süreçlerini gündeme getirmiştir. Yaşamın bütün alanlarına çeşitli kolaylıklar sunmuştur. Bu bütünleşme süreci, özellikle bu teknolojileri çocukların, ebeveynlerinden daha hızlı bir şekilde kullanmaya ve uyum sağlamaya başlamaları ile çocuklar açısından çeşitli olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir (Yurdakul ve diğerleri, 2013: 883). Teknolojinin *her geçen gün hızla ilerlemesi ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenler, çocukların oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıklarını* değiştirmektedir (Aytekin, 2017).

Çocuklardaki bir başka dönüşüm daha doğrusu değişim gösteren etken olarak ise dijitalleşme etkisinin ortaya çıkardığı sanal oyun bağımlılıklarıdır. Çocukları etkisi altına alan bu oyunlar asosyallik, çevreyle ilişkisi kesme, aile içi iletişim sorunları meydana getirmektedir. Bu sorunların yanı sıra dijital oyunlarla aşırı zaman harcayan kullanıcılarda düşük akademik başarı yetersiz/düzensiz uyku yetersiz fiziksel egzersiz, yetersiz ve sağlıklı beslenme tercihlerine bağlı obezite, kas iskelet sistemi sorunları ve öz bakımında yetersizlik geliştiğini göstermiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 133).

Hazırlanmış olan bu projede ilk olarak risk ve risk toplumu kavramına değinilecektir. Çünkü teknolojik gelişmelerin artmış olması riskleri ve bu risklere maruz kalan bir kitle gerçeğini karşımıza çıkarmıştır. Nitekim risk toplumunda riske maruz kalan kitlenin kim olduğu, nasıl etkilendiği ve nelerle karşılaşabileceği oldukça önemlidir. Çalışmada ayrıca dijitalleşmiş gündelik hayat kavramı kullanılmıştır. Dijitalleşmede bilgi ve bilişim teknolojilerinin baskın bir rolü vardır. Sağlıktan bilgiye ulaşma, arkadaşlıklardan eğitime hemen her şeyin bu alanda kurulması söz konusudur. Kitle iletişim kitle iletişim (Castells, 2016) dönüşmüştür.

Bilgisayar oyunları, projenin asıl odağıdır. İlk olarak 1962 yılında MIT’de Steve Russell tarafından üretilen “*spacewar*” ile başlayan, Türkiye’de atari oyunları ve salonları ile karşımıza çıkan, ayrıca 90’ların sonunda açılan internet kafeler, şimdilerde oyun salonları ve kişisel akıllı telefonlarla dönüşen bir süreçten bahsedilmektedir (Yıldız, 2018: 559; Akbulut, 2009: 45-46). Çalışmada kullanılacak diğer bir kavram ise dijital oyundur. *Bilişim teknolojilerinin gelişmesi oyun oynama alanı ve oyun aracı*

olarak ortam sunan dijital dünya, çocukların teknolojiyi kullanarak her an ve her yerden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişim sunan oyunlardır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018: 56).

Ciddi anlamda dijital oyunların kitlesinin ortaöğretim öğrencileri olduğu görülmektedir. Alanda yapılan çalışmaların birçoğunda ortaöğretim öğrencilerinin daha fazla oyunlar oynadığını ortaya koyulmuştur (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Güvendi ve diğerleri, 2019; Irmak ve Erdoğan, 2016; Özek, 2018; Çelik ve Ulusoy, 2019; Tutkun ve diğerleri, 2017; Taylan ve diğerleri, 2017; Aydın ve Çelik, 2019). Burada kuşkusuz ortaokul öğrencilerinin dijitalleşen gündelik hayatlarından bahsetmek gerekmektedir. Bu gündelik hayatın temel motive kaynağının dijital alan olması ve hemen her gündemi de bu alanın belirlemesi anlamına gelmektedir.

Bu proje çalışmasında Batı Karadeniz Bölgesi örneğinde Karabük özelinde ailelerle görüşmeler yapılacak ve sonrasında ortaokul öğrencilerine daha önce test edilmiş ölçekler uygulanacaktır. Demografik bilgilerin ölçülmesini sağlayacak form, Korkut (1996)'un *İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği* ve Horzum, Ayas ve Balta (2008)'nin *Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği* kullanılacaktır. Bu ölçeklere dijital oyun bağımlılığına dönük araştırmacılar tarafından hazırlanmış sorular da eklenecektir. Proje, ilerleyen süreçte Ankara, İzmir ve İstanbul örneğinde ortaokul öğrencilerini kapsayacak şekilde tamamlanacaktır.

ARAŞTIRMA SORUNSALININ ORTAYA KONULMASI

Tarihsel süreç içinde insanları yaşam sahnesine çıkartıp *oradalık* olgusuna anlam kazandıran şey, birebir ve yüz-yüze kurulan sözlü ya da sözsüz iletişimdir. İletişimin niteliğini belirleyen faktör ise ne kadar orada olduğunuzla ilgilidir. Bugün dünya üzerindeki insanların bir kısmı sadece asıl olan *anı/zamanı* deneyimlerken, bir diğer kısmı kendi elleri ile inşa ettiği bir başka gerçekliği deneyimlemektedir. Kuşkusuz başka gerçekliklerin oluşması için uygun zaman ve şartlar gerekmektedir. Bilişim alanında atılan pek çok adım insanı kendi gerçekliğini yazmaya doğru sürüklemiştir. En son gelinen nokta ise ucu bucağı belli olmayan siber bir uzaydır. Burada her şey ve her an(zaman) hareketlilik halindedir. Orada olmaklığa yüklenen anlam artık değişmiştir (Sağır ve Aktaş, 2019).

Elektriğin kullanılması, telefon, radyo, televizyon ve bilgisayarın icadı, insanların gündelik hayattaki yaşam pratiklerini değiştirmiş, dönüştürmüş ve yeniden düzen-

lemiştir. Teknoloji fiziki boyutuyla küçüldükçe insanların ceplerin de telefonlarla zaman mekân kırılmasının yaşandığı aşikârdır. İnternetin önce bilgisayarlarla daha sonra akıllı telefonlarla hayatımıza girmesi kırılmanın hızını ve niteliğini değiştirmiştir. Bu bağlamda artık sadece yaşıyor olmak bir deneyim olmaktan öte, yeni olan her şeyin her an deneyimlenme şansını sunan bir gerçekliğe bürünmüştür (Sağır ve Aktaş, 2019). Bauman'ın (2017: 21) akışkanlık dediği bu gerçeklik bir coğrafi sınır fikrinin ortadan kalkması anlamına da geliyordu. Bir coğrafi sınır fikrini 'gerçek dünya'da savunmak giderek güçleşirken, mesafeler artık sorun olmaktan çıkmış bulunuyor. Kıtalar ve bir bütün olarak yerküre üzerindeki bölünmelerin, ulaşımın ilkeliği ve seyahat etmenin zorluğu yüzünden bir zamanlar kelli felli bir gerçek olan mesafelerin ürünü olduğu şimdi birdenbire açık görünüyor.

Akışkanlığın söz konusu olduğu, katı olanın buharlaştığı bir dönemin genel görünümünden birisi de kuşkusuz bedenlerin fiziksel gerçekliğinin de ortadan kalkışıdır. Bedenler, yeni bilgilere göre inşa edilmekte ve bu insanın kullanıldığı yerlerin başında da sosyal medya gelmektedir. Bedenlerin sanal bir dünyada kurgulanıp sunulması, insanın kimliksel dışavurumunda sürekli üretim halinde olmasını zorunlu kılmaktadır. Üretim, popüler olanı takip etmek ve sahnenin senden beklentilerini karşılamayla eşdeğerdir (Dağtaş ve Yıldırım, 2015; Sağır ve Aktaş, 2019).

Simülakr özne için uzakta olmanın bir önemi yoktur. Aynı anda her yerde var olabilir. Ayrıca erişilmez bir yönü de vardır. Simulark özne bu erişilmezliği, kendisine temas edildiğinde yeniden şekil değiştirmekle gerçekleştirir. Simulakr özne, bugünün kimlik tipolojisidir (Sağır ve Aktaş, 2019). Bauman'ın (2017) ifade ettiği gelenekselliğin içerisinde bulunması mümkün değildir: *“Uzaktaki atalarımızın işi kolaydı. Tıpkı en yakınları gibi beşikten mezara kadar birbirleriyle aynı civarda, birbirlerine ulaşabilecekleri ve birbirlerini kolaylıkla görebilecekleri şekilde mekânlarda yaşıyorlardı.”* Bu onları hem koruyan bir koza yaratıyordu hem de dünyaya dair tutumlarını sabit kimliklerle ifade etmelerine imkân sağlıyordu. Oysa simülakr öznenin sabitliği ortadan kalkmıştır. Gündelik hayatın sunulduğu sahnelerde üzüntülerin, mutlulukların, giyilen kıyafetlerin, yemeklerin lezzetinin deneyimlenmesi onun için kolaydır. Çünkü dijital çağın insanları için mesafelerin niceliğinin bir önemi yoktur (Sağır ve Aktaş, 2019).

Bugünün dünyasında değerlere insanın varlık yapısından kaynaklanan ve insanın davranışlarında kendini gösteren değer olarak iki açıdan bakılabilir. İnsanın insan

olarak varoluşundan kaynaklanan en önemli değer “insanlık” değeridir. Yani sadece insan olmak bir değerdir, bu diğer varlıkların varlığı değersizdir anlamına gelmez ve getirilmemelidir. İnsan olarak var olmak belli sorumlulukların yanında belli hakları da beraberinde getirmektedir. Bu haklarda yine özgürlük, güven ve refah gibi uygulanabilir değerle hayatta ifadesini ve anlamını bulurlar (Polat, 2010:146).

İnternet kullanımının artması sanal âlemdeki oyunlara olan ilgiyi de aynı oranda artırmış durumdadır. Özellikle ergenlik dönemindeki çocukların bu tür oyunlara bağımlılık göstermesinin olumsuz birçok olguyu da beraberinde getirdiği bir gerçeklik halini almıştır. Çocukların kendilerine fiziksel hatta daha ileri bir noktaya taşıyarak psikolojik anlamda zarar vermelerine kadar ulaşılmış bir sorunsaldan bahsetmek mümkündür. Bu sorunsalın ulaşabileceği en son nokta olan çocukların aşırı öfke ve bu öfkenin kontrol edilememesi sonucunda ortaya çıkan ölüm gerçekliğiyle karşı karşıya kalınan bir durumdan söz edilebilir. Çocukları etkisi altına alan bu oyunlar asosyalite, çevreyle ilişkisi kesme, aile içi iletişim sorunları meydana getirmektedir. Dijitalleşmenin olumlu olduğu kadar olumsuz yönleriyle de dikkat çektiğini ve özellikle çocukların hayatlarını şekillendirirken birçok kez dönüşüm yaşadığını ve kendi belirledikleri profillerin esiri oldukları noktasına varılması mümkündür (Evgin ve diğerleri, 2019; Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştay Sonuç Raporu, 2017; Karacaoğlu, 2019; Gülçek, 2018; Madran ve Çakılcı, 2014).

Çalışmada dijital alan, bilgi ve bilişim teknolojileri kavramını ifade edecek şekilde kullanılmıştır. Çünkü çalışmaya konu olması bakımından bilgisayar oyunlarının geniş bir yazılım ağına sahip olduğu görülmekte ve yoğun bir bilgi akışının olduğu gerçekliğini akla getirmektedir. Dijitalite aynı zamanda internetin ördüğü geniş bir sosyal ağı da ifade etmektedir. Ve de dünyayı sarmalayan yeni bir gerçekliğe gönderme yapmaya referans için kullanılmıştır. Çalışma, böylesi geniş bir alanda etkili olan dijitalleşmenin gündelik hayatı nasıl dönüştürdüğünden ziyade, çocuklar üzerinde oluşturduğu etkiyi Mavi Balina ve Momo oyunları örneğinde tartışmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının tarihi 1971 yılında Computer Space’in piyasaya sürülmesi ile başlamıştır. Bugün gelinen noktada dijital oyun endüstrisi, dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile dikkat çekmektedir. Ayrıca dijital oyunların bir milyarın üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır (Entertainment Software Association, 2013). 90’lı yıllardan itibaren bilgisayar oyunlarının hızlıca yaygınlaşmasının arka planında şüphesiz internet teknolojisinin yaygınlaşmaya başlaması ve bireysel bilgisayar kullanımının

artmasıyla doğrudan ilişkilidir. Öyle ki farklı türden her kullanıcıya hitap eden bin bir çeşitte dijital oyun yaratılmıştır. Bu oyunların sınıflandırılmasında kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte Adams ve Rollings (2006) taktik, yap boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi oyun türü belirlemiştir. Yanı sıra sanal uzamda konsol, bilgisayar, mobil ve arcade oyun makinesi olarak dört ayrı alanda çevrimdışı ya da çevrimiçi oynanabilen dijital oyunlar da bulunmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 129).

Türkiye’de bilgisayar oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmaların oldukça önemli bir literatüre karşılık geldiğini söylemek mümkündür. Ancak bilgisayar oyunlarını “dijitalleşme” ekseninde analiz eden ve bu oyunların çocuklar üzerine etkisini sosyolojik açıdan çözümleyen somut çalışmaların oldukça yetersiz olduğu görülmektedir. Özellikle Mavi Balina ve Momo isimli iki oyunun ebeveynlerde yarattığı kaygı ve çocuk intihar oranları ile ilgili yarattığı tartışma alanı projenin problem odağını ortaya koymasından oldukça önemlidir. Arama motoruna “*Mavi Balina Oyunu*” yazıldığında yaklaşık 62.900; “*the blue whale game*” yazıldığında ise 590.000 sonuç ortaya (06.02.2020 tarihi itibarıyla) çıkmaktadır. “*Momo Oyunu*” yazıldığında ise yaklaşık 1.030.000 sonuç çıkmaktadır. Sonuçlarda özellikle intihar kavramı oldukça dikkat çekmektedir. Ebeveynlerin çocuklar üzerinde herhangi bir kontrol alanı oluşturamamaları da arama sonuçlarında karşımıza çıkan bir başka durumdur. Her iki konuyla ilgili Türkiye özelinde yapılmış çalışmaların “sağlık” ve “iletişim” alanında yapıldığı, problemin sosyolojik çerçevesinin eksik bırakıldığı görülmektedir.

Dolayısıyla bu çalışma aslında adı geçen iki oyun örneğinde konuya parantez açmak ve sosyolojik olarak oyun bağımlılığının etkilerini ortaokul öğrencileri üzerinden hareketle analiz etmektir. Özellikle oyun oynayan öğrencilerin sosyo-ekonomik profillerini ortaya çıkararak sosyal çevrenin bağımlılık üzerine etkisine odaklanma, anne-baba ve diğer insanlarla kurulan sosyal ilişkilerin olumlu ya da olumsuz biçimlerinin oyun oynama davranışı üzerindeki etkisini araştırma ve çocukları oyun oynamaya iten dışsal faktörleri tespit etme sosyolojik olarak bu çalışmanın ana çıkış noktasını oluşturmuştur.

PROJEDE KULLANILAN YÖNTEM VE METOTLAR

Konuyla ilgili uygulamalı araştırma kapsamında iki aşamalı bir yol izlenmesi planlanmıştır. İlk olarak çalışmanın teorik bölümünde dijitalleşmenin ve teknolojik dönüşümlerin gündelik hayatı nasıl dönüştürdüğü sorusuna çocuklar bağlamında

yanıt aranacaktır. İkinci olarak araştırmanın uygulama safhasına geçilecek ve burada karma yöntem tercih edilecektir. İlk olarak nicel araştırma deseni kullanılarak araştırmacılar tarafından geliştirilen dijital oyun bağımlılığı ölçeği uygulanacaktır. Çalışmada temel hipotezler şu çerçevede oluşturulmuştur.

1. Dijitalleşme ortaokul öğrencilerini diğer seviyelere göre daha yoğun etkilemektedir.
2. Dijitalleşme ortaokul öğrencilerini gündelik hayatlarına yabancılaştırmaktadır.
3. Dijitalleşme, ortaokul öğrencilerinde şiddet eğilimlerini güçlendirmektedir.
4. Ebeveynlerin bilgi eksikliği çocuklarıyla aralarındaki makası açmaktadır.
5. Bilgisayar oyunları gelişim çağındaki çocuklarda bağımlılık davranışları ortaya çıkarmaktadır.

Anket, ortaokul çağında olan çocuklara mevcut etik kurallar ve yasal izinler çerçevesinde uygulanacak ve elde edilen sonuçlar ilgili istatistik programları ile raporlanacaktır. Çalışmada evren olarak üç büyük şehir İstanbul, Ankara ve İzmir tercih edilmiştir. İllerin seçilmesindeki temel kaygıları aşağıdaki maddeler çerçevesinde sıralamak mümkündür.

1. Büyükşehir olmaları bakımından kalabalık nüfusa sahip olmaları,
2. Heterojen bir yapıya sahip olmaları bakımından örnekleme her sosyal katmandan kişinin girebilme ihtimali,
3. Yasal izin alma süreçlerinde büyükşehirlerde araştırmacılara sağlanacağı varsayılan kolaylık ve imkânlar,
4. Bilimsel ve teknolojik yeniliklerle daha erken ve yoğun karşılaşan bir ortaokul öğrenci kitlesinin varlığı.

Çalışmanın bir diğer uygulama safhasında Batı Karadeniz Bölgesi'nde Karabük ili örneğinde yürütülecek nitel araştırma deseninden oluşturulmuştur. Çalışmanın bu bölümünde 25 aile ile yapılacak derinlemesine görüşmeler yapılacaktır. Ayrıca destekleyici olması bağlamında seçilecek okullarda öğretmenlerle odak grup görüşmeleri yapılması planlanmıştır. Okulların seçilmesinde İl Milli Eğitim Müdürlüklerinden destek alınacaktır. Öyle ki pilot çalışmanın gerçekleştirileceği Karabük özelinde gerekli yasal izinler alınmıştır. Okullar seçilirken özellikle oyun bağımlılığı

konusunda temel problemleri yansıtıyor olmasına dikkat edilecektir. Nitel araştırma deseninde odağa yerleştirilen temel sorular şu çerçevede şekillendirilmiştir:

- Ailelerdeki kaygı düzeyi ile öğretmenlerdeki kaygı düzeyi aynı mıdır?
- Sosyal ilişkiler ve etkileşimler, çocukların dijital oyunlara yönelmesinde ne derece etkilidir?
- Çocukların dijital oyunlara yönelmesinde okul ve ev ortamı dışında başka faktörler söz konusu mudur?
- Aileler ve öğretmenler, dijital oyunlarla ilgili bir kontrol sürecine ve denetime sahipler mi?
- Aileler ve öğretmenler dijital oyunlar hakkında ne derece farkındalığa sahiptirler?

Çalışmada son olarak içerik analizi tekniği kullanılacaktır. Burada ise araştırmacıya odak olarak seçilmiş Mavi Balina ve Momo oyunları ile ilgili basına yansıyan haberler ana akım gazeteleri bağlamında analiz edilecektir. Haberler, araştırmacılar tarafından belirlenecek altı aylık sınırlandırılmış alanda taranacaktır. Haberlerin kullandığı söylem dili içerisinde bahsi geçen oyunlar ile çocuklar arasındaki etkileşim “çevresel faktörler”, “sosyal ilişkiler”, “problemler” ve “ebeveynlerle çatışmalar” kategorilerine odaklanılacaktır. Karabük pilot çalışmaların yapılacağı il olarak tercih edilmiştir. Karabük’te tesadüfi örnekleme tekniği ile seçilmiş üç ortaokul okulunda araştırmacılar tarafından geliştirilen ölçek uygulanacaktır. Proje daha sonra İstanbul, Ankara, İzmir büyükşehir örneklerinde tamamlanacaktır. Verilerin güvenilirliğini ve anlamlılığını ölçmek için istatistik programı ortamında cronbach alfa, chi-square gibi testlerin yapılması hedeflenmiştir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma, sürmekte olan bir TÜBİTAK projesinin Karabük örneğinde pilot çalışmalarının bir değerlemesinden oluşturulmuştur. Ayrıca bu çalışmayla hazırlanacak projenin bir ön tanıtımı yapılmış ve proje okuyucuların ilgisine/merakına sunulmuştur. Projenin en temel varsayımlarından birisi 2018 yılından itibaren dijital oyunların da bir bağımlılık olarak görülmeye başlamasıdır. Ayrıca son dönemde Momo ve Mavi Balina oyunları ile gündeme gelen intiharların dijital alanla ilişkilerine odaklanma kaygısı, projeyi temellendiren bir başka unsur olmuştur. Çalışmada ön taramalarda şu noktalar dikkat çekici bulunmuştur.

Bağımlı çocukların aile profilinde sıklıkla dikkat çeken babanın şehir dışında çalışması ve evden uzak oluşudur. Anne-babanın boşanmış ya da ayrı yaşadığı ailelerde benzer bağımlılık sonuçlarının ortaya çıktığı saptanmıştır. Bağımlı çocukların geniş aileye sahip olma durumları oldukça düşük sayıdadır. Ayrıca çekirdek aile de benzer bir düşüklüğe sahiptir. Çekirdek aile sevgi ve saygı rollerinin eşit dağıldığı bir aile tipi olmakla birlikte bağımlılığın önüne geçmede başarısızdır. Çünkü bu aileler oldukça kalabalıktır. 4-5 arası çocuk sayısı ve erkeğin dışarda kadının ise evin yükünü çeken bir tipolojisinin olduğu görülmektedir. Geniş aile tipinin de problem olarak kabul edilmesi çocukların anne-babalarıyla doğrudan muhatap olamamaları, yoğun bir otorite alanın olması ve ebeveynlerin sevgisinin aile büyüklerinin etkisiyle gizleniyor olması negatif özellikler olarak belirlenmiştir. Çocuk kendini yalnız hissetmekte ve ev içi mekânın hiçbir cazibesinin kalmadığı görülmektedir. Böylece çocuk için dışarıda geçirilen zaman artmakta ve çocuk için kontrolsüz bir alan oluşmaktadır. Babanın uzun süreli bulunmadığı ailelerde de otorite probleminin olduğu ve otoriteden yoksunluğun yine kontrolsüz alanların artışında önemli bir kaynak olduğu tespit edilmiştir. Ortak olarak düşünüldüğünde bağımlı öğrencilerin aile tiplerinde; otoriteden yoksunluk, kontrolsüz alanların çokluğu, annenin ev içi işlere ayırdığı zamanın çokluğu, sevgi ve ilgi yoksunluğu dikkat çeken temalardır.

Oyun bağımlısı öğrencilerin ailelerinde kaygıların ortak olduğu görülmektedir. Çocuğun okul başarı kaygısı, gelecek kaygısı, çevreye zarar verip vermediği kaygısı paylaşılan temel kaygılardır. Ancak bu kaygılarla ilgili eyleme geçme halinin olmadığını ifade etmek mümkündür. Burada ailelerin özellikle öğretmenlere güveniyor olmalarının önemli bir sonuç olduğu görülmektedir. Aileler sıklıkla; *“öğretmeni bizden daha çok ilgileniyor”*; *“Okulda geçirdiği vakit evde geçirdiği vakitten daha fazla”*; *“İnternet kullanmadığımızdan bilmiyoruz ne yaptığını bilgisayarda”*; *“Anlamıyoruz telefonda bilgisayarda ne yaptığını”* ifadelerini kullanmaktadırlar. Ailelerin öğretmenlere güvenme nedeni öğretmenlerin dijital alanı bildiklerinin kabulüdür. Ayrıca öğretmenlerin öğrencileri takip edebilme becerilerinin de yüksek olduğunu söyledikleri görülmektedir. Aileler sorumluluğu tamamen öğretmenlere atmaktadır.

Projede çocukların ailelerine karşı geliştirdikleri “ders çalışıyorum paradoksu” önemli bir sürecin betimlemesini ifade etmek için kullanılacaktır. Bu çocukların sıklıkla başvurdukları mantıksal uyarılmanın adı olarak dikkat çekmektedir. Bu bir çeşit gerçeği inkâr biçimidir, yani aslında oyun oynuyorlar ama gerçeği inkâr etmektedirler. Çocukların dijital oyunları tercih sebepleri şu başlıklarda göze çarpmaktadır.

Gerçek oyunlar yerine sanal oyun alanlarını tercih etmek daha kolay olmaktadır. Ayrıca materyale, malzemeye ihtiyaç duyulmamakta, insana ihtiyaç kalmamaktadır. Kuşkusuz bireyselleşmenin burada önemli bir detay olduğu görülmektedir. Özellikle ebeveynlerin sanal oyun alanlarını daha güvenli bulmaları ise çocukların dijital alanda geçirdikleri süreyi artırmaktadır. Ebeveyn ilgisizliğinin bir diğer problemlilik noktası da burasıdır. Aileler dijital ortamın daha risksiz olduğunu düşünmektedirler.

Problemin çözümüne dönük ileri sürülebilecek en temel iddianın, alanda yapılan çalışmalar tarandığında sunulan çözümlerin birbirini çok tekrar eden çözümler olduğu görülmektedir. Özellikle ailelerin bilinçlendirilmesi ve farkındalıklarının artırılması öngörülmektedir. Ancak aileleri bilinçlendirme gibi bir programın uygulanabilmesi için ailelerde böyle bir ortamın olmadığı görülmektedir. Yani aile, kendi içerisinde belli problemleri taşımaktadır. Dolayısıyla o ailenin içerisindeki problemleri çözmeden dijital oyunların yarattığı risklerin süreceği anlaşılmaktadır. Bu konuda kalıcı çözümlerin ne olacağı sorusunun ise adı geçen projenin tamamlanması sonrasında öngörülmesi planlanmaktadır.

KAYNAKÇA

- AKTEL, M. (2001). “Küreselleşme Süreci ve Etki Alanları”, *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi*, 6(2), ss.193-202.
- AYDIN, M. ve ÇELİK, T. (2019). “Velilerin Gözünden Sosyal Medyanın Ortaokul Öğrencileri Açısından Yarar ve Riskleri”, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:50, ss.110-135.
- AYTEKİN, G. (2017). “Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri”, <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri>, (Yayın Tarihi: 10.08.2017) (06.02.2020).
- BAUMAN, Z. (2017). *Küreselleşme*, (Çev. Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- CASTELLS, M. (2005). *Ağ Toplumunun Yükselişi/Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür Cilt 1*, (Çev. Ebru Kılıç), İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- CASTELLS, M. (2016). *İletişim Gücü*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- CHATFIELD, T. (2013). *Dijital Çağa Nasıl Uyum Sağlarız*, (Çev. Levent Konca), İstanbul: Sel Yayıncılık
- ÇELİK, S. ve ULUSOY, B. (2019). “Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Yaşamına Etkisi”, *TJSS*, 3(5), ss.46-60.
- DAĞTAŞ, E. ve YILDIRIM, O. (2015). “İnternette ve Sosyal Ağlar Dolayımıyla Gündelik Yaşam Pratikleri: Anadolu Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Mikro Alan Araştırması”, *folklor/edebiyat*, 21/(83), ss.149-180.
- DİJİTAL OYUNLAR İÇİN ÇOCUK VE AİLE REHBERLİĞİ ÇALIŞTAYI SONUÇ RAPORU (2017). <https://www.ailevecalisma.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-raporu.pdf> (06.02.2020).
- EVGİN, D., ÇALIŞKAN, Z. I., KAPLAN, B. ve CANER, N. (2019). “Ortaokul Öğrencilerinin Saldırganlık Durumları ve Oynadıkları Bilgisayar Oyunları”, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(72), ss.1521-1540.
- GÜLÇEK, E. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Uygulamalı Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Elazığ.

- GÜVENDİ, B., DEMİR, G. T. ve KESKİN, B. (2019). “Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık”, *OPUS*, 11(18), ss.1194-1217.
- HORZUM, M. B., AYAS, T. ve BALTA, Ö. Ç. (2008). “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, *Türk PDR Dergisi*, 3(30), ss.76-88.
- IRMAK, A. Y. ve ERDOĞAN, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2) ss. 128-137
- KARACAOĞLU, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, İstanbul.
- KARADAŞ, N. (2015). “Zaman Kavramına Kuramsal Yaklaşımlar ve İnternette Şimdiki Zaman Olgusu”, *foklor/edebiyat*, 21(83), ss.325-341.
- KAYA, M. ve AYDEMİR, C. (2007). “Küreselleşme Kavramı ve Ekonomik Yüzü”, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(20), ss.260-282.
- KORKUT, F. (1996). “İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğinin Geliştirilmesi: Güvenilirlik ve Geçerlik Çalışmaları”, *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(7), ss.18-23.
- MADRAN, H. A. D. Ve ÇAKILCI, E. F. (2014). “Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık”, *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, ss.99-107.
- McLuhan, M. (2001). *Global Köy*. İstanbul: Scala Yayıncılık.
- MUSTAFAOĞLU, R. ve YASACI, Z. (2018). “Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri”, *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), ss.51-58.
- ÖZEK, M. B. (2018). “Ortaokul Öğrencilerinin Sanal Ortamları Kullanımlarına İlişkin Görüşleri”, *KSÜSBD*, 15(2), ss.301-314.
- ÖZGİDEN, H. (2013). “Dijital Kültür Sürecinde Elektronik Ticaretin Dönüşümü: Sosyal Ticaret Uygulamaları”, *Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı İletişim Araştırmaları Yüksek Lisans Programı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- POLAT, M. (2010). “Küreselleşen Dünyada Değerler Ve Eğitim Arasındaki Bağ: Değerler Eğitiminin Heterojenleşen Toplumda Birlikte Yaşamaya Etkisi”, *Marife*, 10 (1), ss. 143-155

- SAĞIR, A. ve AKTAŞ, Z. (2019). “Simulakr Öznenin İnşası: Belirsizliklerinden Belirliliklere Post-truth Bir Kayma”, *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 4(8), ss.1-19.
- TAYLAN, H. H., KARA, H. Z. ve DURGUN, A. (2017). “Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma”, *PESA International Journal of Social Studies*, 3(1), ss.78-87.
- TUTKUN, Ö. F., DEMİRTAŞ, Z. ve TEKŞAL, S. D. (2017). “Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet Eğilimine Etkisi”, *PESA International Journal of Social Studies*, 3(2), ss.83-91.
- YALÇINKAYA, T. ve ÖZSOY, E. (2003). “Risk Toplumu: Bilgi Toplumunun Evriminde Yeni Boyut”, *II. Uluslararası Bilgi, Ekonomi ve Yönetim Kongresi, Kocaeli Üniversitesi İİBF, Kocaeli*.
- YILDIZ, F. (2018). “Ölümcül Mavi Balina Oyunun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme”, *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), ss.557-570.
- YURDAKUL, I. K., DÖNMEZ, O., YAMAN, F. ve ODABAŞI, H. F. (2013). “Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller”, *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), ss. 883-896.