

## YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE DEĞİŞEN ÇOCUKLUK KÜLTÜRÜ: DİJİTAL ÇOCUKLUK

### CHANGING CHILDHOOD CULTURE WITH NEW COMMUNICATION TECHNOLOGIES: DIGITAL CHILDHOOD

Zeynep BİRİCİK

Atatürk Üniversitesi/İletişim Fakültesi, Radyo Sinema ve Tv

zeynepd@atauni.edu.tr

ORCID No: 0000-0002-0889-469X

#### ÖZ

Yeni medya çağı olarak dijitalleşmenin en üst seviyeye geldiği günümüzde, çocuktan yetişkine bütün bireylerin ekranlarla çevrili bir yaşam sürdürdüğü bilinmektedir. Günümüzde ekranla tanışma yaşı, her geçen gün gittikçe düşmekte ve ekran karşısında geçirilen zaman da oldukça artmaktadır. Bu durumdan en çok etkilenen kitlenin de çocuklar olduğu görülmektedir. Daha doğmadan dijital yerli olan bu çocuklar, doğdukları andan itibaren dijital araçlarla çevrili kültürel bir sistemde büyümektedir. Bu kültürel sistemde çocuklar, geleneksel olarak bilinen çocukluk kültüründen yeni iletişim teknolojileri ile değişen dijital çocukluk kültürüne geçiş yapmaktadır. Dijital çocukluk kültüründe, çocukların oyun oynama, sosyalleşme, öğrenme ve eğlenme pratikleri, geleneksel çocukluğa göre farklılık göstermekte ve dijital araçların egemenliği altında bir yaşam sürmektedirler. Bu bağlamda da çalışmada, yeni iletişim teknolojileri ile değişen kültürel yapı, kültürel yapının değiştirmiş olduğu çocukluk kültürü ve bu kültürel sistem içerisindeki çocukluğun dijital çocukluğa dönüşümü irdelenmiştir. Çalışmanın evrenini çizgi filmler oluştururken, örneklem olarak TRT Çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa ve yine aynı dizinin bir serisi olan Dijital Tayfa'dan iki bölüm amaçlı örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntem olarak kullanılırken, elde edilen veriler niteliksel içerik analizi ile çözümlenmiştir. Bölümlerde, geleneksel mahallede yaşayan bir grup arkadaşın yapması gereken günlük yaşam pratiklerindeki her aşamayı dijital ekranlarla gerçekleştirdiği ve geleneksel çocukluktan farklı bir çocukluk yaşadıkları resmedilmiş, bölümlerin sonunda ise teknolojinin aşırı kullanımının olumsuz sonuçlarını gören ve eski olarak bilinen geleneksel çocukluğun daha güzel olduğunun farkına varan bir çocukluk figürü çizilmiştir.

#### ABSTRACT

It is known that all individuals, from children to adults, lead a life surrounded by screens, as digitalization reaches its highest level as the new media age. Today, the age of meeting with the screen is decreasing day by day and the time spent in front of the screen is increasing. It is seen that the group most affected by this situation is children. These children, who are digital natives before they are born, grow up in a cultural system surrounded by digital tools from the moment they are born. Children growing up in this cultural system are transitioning from the traditionally known childhood culture to the digital childhood culture that changes with new communication technologies. In digital childhood culture, children's playing, socializing, learning and entertainment practices also differ from traditional childhood and lead a life under the dominance of digital tools. In this context, the cultural structure that has changed with new communication technologies, the childhood culture that the cultural structure has changed, and the transformation of childhood into digital childhood within this cultural system have been examined in this study. While the cartoons were forming the universe of the study, Rafadan Tayfa broadcast on TRT Çocuk channel and Digital Tayfa, which is also a series of the same series, were selected with the purposeful sampling method in two episodes. While document analysis was used as a method in the study, the data obtained were analyzed with qualitative content analysis. While in the episodes, a childhood that is different from the traditional childhood, which realizes every step in the daily life practices of a group of friends living in a traditional neighborhood, is depicted with digital screens, a childhood figure is drawn who realizes the negative consequences of the excessive use of technology and that the traditional childhood known as the old is more beautiful.

**Geliş Tarihi:**  
02.06.2022

**Kabul Tarihi:**  
15.08.2022

**Yayın Tarihi:**  
27.10.2022

**Anahtar Kelimeler:**  
İletişim, Yeni İletişim Teknolojileri, Kültür, Çocukluk Kültürü, Dijital Çocukluk.

**Keywords:**  
Communication, New Communication Technologies, Culture, Childhood, Digital Childhood.

**DOI:** <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1125228>.

**Atf/Cite as:** Biricik, Z. (2022). Yeni İletişim Teknolojileri ile Değişen Çocukluk Kültürü: Dijital Çocukluk. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı*. 108-124.

## Giriş

Son otuz yılda hayatımıza girmiş olan internetin hızlı bir şekilde yayılması ve bütün alanlarda etkili olması büyük değişimlere yol açmıştır. İnsanlık tarihinde oldukça etkili olan kitle iletişim araçları ile internetin bir araya gelmesi de yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Geleneksel medyanın aksine yeni iletişim teknolojilerinin kullanımında bireysel olarak varoluş artmış, birey aktif ve üretici konuma gelmiş ve bu çağda ekranlar deyim yerindeyse; bireylerin hayatta kalmalarını sağlayan bir oksijene dönüşmüştür. Web 1.0'ın, geleneksel medyadan pek bir farkının olmayışı çalışmaları hızlandırmış ve Web 2.0'ın ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu durum da insan ekran etkileşiminin gerçekleşmesine olanak tanımıştır. İletişim teknolojilerinde yaşanan bu yenilikler, kültürel açıdan toplumsal değişimlere yol açmıştır. Bu çağda değişikliğe uğrayan birçok kavram gibi, yeni iletişim teknolojileri ile değişime uğrayan kavramlardan biri de çocuk ve çocukluk kültürü olmuştur. Değişen kültürel sistem içerisinde olumlu ve olumsuz yönüyle etkilenen çocukluk, geleneksel anlamdaki içeriğini kaybetmiş ve dijital çocukluğa dönüşmüştür. Bu geçişte teknolojiye ulaşım ve erişim, ailenin rolü, çocuk oyun yerlerinin azalması gibi birçok etken rol oynarken; yeni iletişim teknolojilerine erişimin artması, bu kültürü şekillendirmedeki en önemli unsur haline gelmiştir.

Dijital yerli olarak adlandırılan dijital çocuklar, geçmişte olan çocukluk kültürünü yaşamamaktadır. Onlar dijital çağda doğmaktadır ve teknolojiler hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Dijital çocuklar, dijital teknolojilerle çevrilidirler ve zamanlarının çoğunu video seyrederek, internette sörf yaparak, dijital oyun oynayarak ya da akıllı telefonlarını kullanarak geçirmektedir. Bugünün dijital çocukları, okulda beyaz tahtada yazılı notları defterlerine geçmek yerine, anlık görüntü almak için akıllı telefonlarını ya da tabletlerini kullanmaktadır. Sınıfta yüz yüze konuşmak yerine, güncellemelerini ve mesajlarını Facebook'da ya da Instagram'da paylaşmaktadırlar. Çocuklar, bilgi aramak için artık geleneksel kütüphanelere gitmek yerine internette arama yapmak için Google'ı kullanmaktadır. Bütün bunlar; günümüz çocukluğunun düşünme, öğrenme ve sosyal etkileşimlerinin kökten değiştiğini göstermektedir.

Dijital teknolojinin içine doğmuş olan ve dijital yerliler (Prensky, 2001: 2) olarak adlandırılan çocuklar, ekranlarla iç içe bir yaşam sürmeye başlamıştır. Bu bağlamda da alanda yapılan akademik araştırmaların nesnesi haline gelmiştir. Yapılan çalışmalar, genellikle dijital teknolojiler aracılığıyla elde edilen fırsat ve olanaklardan çok yeni iletişim teknolojilerinden kaynaklanan potansiyel risk ve tehditlere odaklanmaktadır. Günümüzde de dijital çocukluk hakkında yapılan çalışmalar çeşitli bilim dalları tarafından incelenmektedir. Yeni iletişim teknolojileri kaynaklı olanak, risk ve tehditler sadece iletişim alanındaki araştırmacılardan değil; eğitim, psikoloji, sosyoloji ve pedagoji alanında araştırmacıların da ilgisini çekmekte ve bundan dolayı da güçlü bir araştırma alanı haline gelmektedir. (Staksrud, 2013: 5). Tüm dünyada yapılan araştırmalar ve çalışmalarda, çocukların gün geçtikçe daha küçük yaşlardan itibaren ekranlarla sıkı ilişki içinde oldukları ve zamanlarının çoğunu bu ekranlar karşısında geçirdiklerini ortaya koymaktadır. Çocuklar, sosyalleşme, öğrenme, oyun oynama ve bilgi edinme gibi bütün etkinliklerini; bu ekranlarla gidermeye çalışmaktadır. Her çağın koşulları ve kültürü farklı toplumsal yapıyı inşa ederken, bu kültür içerisindeki bütün unsurlar gibi çocukluk ve çocukluk kültürü de değişmektedir. Bu düşünceden hareketle de çalışmada; dijital çağda yeni iletişim teknolojileri ile değişen kültürel süreç, bu kültürel süreç içerisinde toplumsal değişikliklerin yaşandığı alanlardan biri olan çocukluk ve çocukluğun dijital çocukluğa dönüşümü ele alınmıştır. Çalışmada, örneklem olarak TRT Çocuk kanalında yayınlanan Rafadan Tayfa ve onun bir serisi olarak çekilen Dijital Tayfa isimli çizgi filmlerden dijital çocukluğu ele alan birer bölüm amaçlı örneklem yöntemi ile seçilmiş ve niteliksel içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir.

### 1. Yeni İletişim Teknolojileri ve Kültür

Yeni medya ortamlarını, aktif iletişim süreci içerisinde yeni bir ekosistem olarak tanımlamak mümkündür. Yeni medyanın gündelik hayatımızla tamamen iç içe geçmesiyle, bu teknolojilerin gömülü olduğu yeni bir iletişim ekosisteminin içerisinde yaşamaktayız. Yeni iletişim teknolojileri gündelik yaşama yoğun bir şekilde nüfuz etmekte ve bu teknolojiye erişimi olan bireylerin sürekli çevrimiçi oldukları, sürekli ekranlarının açık olduğu, cep telefonları ve dijital oyunların da gündelik hayatlarının rutinleri arasında yer alan unsurlar olduğu görülmektedir (Binark, 2016: 133). Bu medya ortamları sadece yetişkinleri, genç kuşakları, yaşlıları içeren bir ekosistem değil, aynı zamanda çocukların da yoğun olarak yer aldığı bir alana karşılık gelmektedir.

Geleneksel medyadan farklılıklar içeren yeni iletişim teknolojileri, toplumsal hayatta birçok unsurun değişmesine yol açtığı gibi teknolojik araçların hepsi, insanlar tarafından kullanılır ve bu araçlar insanları da şekillendirir. Marshall McLuhan'ın da dediği gibi, araçlara biz biçim veririz, ardından da araçlar bize biçim verir. Tarımdan buzdolabına kadar gelişen ilk teknolojiler, günlük avlanma ve toplanma faaliyetinden bizleri kurtararak, şehirler ve medeniyetlerin kurulmasına yardımcı olmuşlardır. Ulaşım ve iletişim imkânlarını değişmesi, zamanla ve mekânla ilişkileri ve kültürü de değişikliğe uğratmıştır (Chatfield, 2013: 21).

Kültür, her dönemin ve her toplumun kendi duygularını ve zihniyet yapısını oluşturur. Duygu yapıları, sadece bireyin hissettikleri ya da düşünceleri üzerinde etkili olmakla kalmaz, aynı zamanda belirli bir dönemde ve kültürde yaşayan bireylerin kişiliğinin oluşumunda da belirleyici rol oynar. Ayrıca kültür, iletişim araçları ve ilişkileri ile toplumsal yeniden üretimi gerçekleştirir (Bourse, 2017: 168). Teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardığı çoklu ekran medyası da bireylerin, düşüncelerinin ve kültürünün oluşumunda oldukça etkili bir araçtır. Yeni iletişim teknolojileri ve kültür arasındaki ilişkinin karşılıklı bir etkileşim olduğu aşikârdır. Kültürel çalışmalar geleneğinin en önemli isimlerden olan Raymond Williams, bu etkileşimi en iyi şekilde açıklayarak; kültürü, belirli bir yaşam biçimi olarak tanımlar. Kültür olgusu, sadece sanat ve eğitimde değil, aynı zamanda kurumlarda ve sıradan davranışlardaki anlam ve değerleri de kapsar ve Williams, kültürel süreci bir bütün olarak ele alır. Bundan dolayı da medya ürünleri de onları üreten kurumsal ve sosyal yapılarla ilişkili bir durumdur (Turner, 2016: 170-171). Medya ve toplumsal yaşam, karşılıklı kültürel bir alışveriş içerisinde olduklarından dolayı da bireyler medyayı, medya da bireyleri etkiler.

Medya tarihinde, yaşanan gelişmeler toplumsal yapıyı etkilemekte ve bireylerin yaşam biçimlerini yeniden şekillendirmektedir. Yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkışı ve yükselişi de bu bağlamda, ikinci bir iletişim devriminin yaşanmasına neden olmuştur. Yaklaşık olarak yüz yıl önce kitle iletişim araçlarının ortaya çıkmasının yaratmış olduğu devrim kadar en az ikinci devrim de etkili olmuş ve içinde yaşanan zamanı dijital bir çağ haline getirmiş, toplumu da dijital toplum olarak dönüşüme uğratmıştır (Dijk, 2016: 38). Dijital devrim, içinde bulunduğumuz zamanın dönüştürücü mahiyetini gözler önüne sermiş ve bu devrimi meydana getiren teknolojiler; üretimi, yeniden üretimi ve tüketimi, sosyalleşme biçimlerini ve kültürel olguları yeni bir forma sokmuştur (O'Shea, 2019: 20). Bugün yeni iletişim teknolojilerinin her bireyin hayatını az ya da çok şekilde etkilediğini söylemek mümkündür. İletişim kurmadan bilgi edinmeye, eğlenmekten iş pratiklerine kadar büyük bir değişim yaşanmaktadır. Bu teknolojilerle, daha uzak mesafelerde daha hızlı iş yapma ve bu işi yapmak için hazırlıkların çok daha kısa sürede ve daha az sermaye ile gerçekleştirme imkânı elde edilmiştir. Günümüzde siyasetçiler artık seçmenlerine sosyal medya aracılığıyla ulaşmakta, seçim kampanyalarını sosyal medya hesaplarında yürütmektedir. Bu çağda din bile dönüşüme uğramakta, rahipler, papazlar ve imamlar, inananlara artık kendi sosyal medya hesaplarından ya da blogları üzerinden ulaşmaktadır (Palfrey ve Gasser, 2016: 3). Aynı zamanda bireylerin iletişim kurma biçimleri değişmiş, mesafeler ortadan kalkmış, dünyanın bir ucunda yaşayan birey ile diğer ucundaki birey iletişim kurma imkanına kavuşmuştur. Yine bu çağda, anında bir olaydan haberdar olma, bilgi edinme, eğlenme, alışveriş yapma ve bankacılık işlemlerine kadar bütün günlük rutinler bir dijital araçtan yapılacak kadar kolay hale gelmiş ve bütün yaşam formlarının dijitalleştiği yeni bir kültürel sistem meydana gelmiştir.

Yeni iletişim teknolojileri, kültürü yeniden şekillendirmektedir ve yakın geçmişte çok hızlı bir şekilde bu teknolojilerin çocuk kültürünü kuşattığı da görülmektedir. The World Wibe Web, başlangıçta sadece yetişkinlerin bilgi paylaştığı ve iletişim kurduğu bir ağ yapısıydı ve çocukların erişebileceği ve faydalanabileceği bir alan haline henüz gelmemişti. Otuz yıldır sürekli gelişen teknolojiler, çocukların internete erişimlerini sağladı ve örneğin arama motorları, dijital oyunlar ve ödev programları çocuklara; çevrimiçi bilgi edinme ve oyun oynama fırsatları sundu (Frost vd., 2012: 365). Yeni iletişim teknolojileri ile oluşan dijital çocuklukta ekranların; çocuğun sosyalleşme sürecine etki etmesi, merkezi bir konumda yer alması gibi birçok unsur üzerinde rol oynadığı bilinmektedir. Bunlardan biri, çocukların bireyselleşme süreci olarak karşımıza çıkmaktadır. Artık birey olan çocuk düşünce, görüş ve hareketleri ile aile içinde alınan kararlarda ve etkinliklerde anne baba gibi davranmaktadır. Bugünün bireyleri olan çocuklar, ne istediğini bilen, kendine ait fikirleri olan ve kendine özel alanı olan bir birey konumuna gelmektedir. Dijital çağda bu çocuk birey, evindeki alan gibi dijital dünyada da böyle bir alan yaratmakta ve gerçek dünyadan çok yoğun bir şekilde o dünyada kalmaktadır (Aygül ve Apak, 2019: 159). Bunun yanı sıra iletişim araçlarına erişimin kolaylaşması, her evde akıllı telefonların, tablet, bilgisayar ve internet gibi teknolojilerin bulunması, dışarıdan ise evdeki ekranların ebeveynler tarafından güvenilir

bulunması da çocukların sanal alanlarda daha çok zaman geçirmesine ve daha fazla ekranlarla bağlantılı bir hayat yaşamalarına yol açmaktadır. Bu durum da çocukluk kültüründe, geleneksel olan yöntemlerin ortadan kaybolup dijitalleşen bir çocukluk kültürünü ortaya çıkarmaktadır.

Dijital çocukluk öncesi geleneksel çocukluk kültüründe, çocuklar mahallede bir araya gelerek akranları ile oyunlar oynayan, iletişim kuran ve bu yollarla da daha küçük yaştan itibaren yetişkinliğin provasını yapan bireylerdi. Dünyanın her yerinde çocuklar hemen hemen aynı oyunları (ip atlama, sek sek, saklambaç vb.) oynamaktaydı ve bu bağlamda da çocuk oyunları evrensel bir nitelik taşımaktaydı. Evrensel olan bu oyunlar, çocukların sosyal becerilerinin gelişimine yardımcı olmaktadır. Oyunlar sayesinde çocuklar birbirleri ile iletişim kurmayı, iş birliği yapmayı ve belirli kuralları takip etmeyi öğrenmekteydi (Shapiro, 2020: 40). Oyun oynama bir nevi onlar için hem sosyalleşme süreci hem de daha eğitim hayatına başlamadan adım attıkları bir öğrenme süreciydi. Eğitim hayatı başladığında araştırarak, okuyarak ve deneme yanılma yoluyla çocuklar bilgi edinirlerdi. Zaman içerisinde yeni iletişim teknolojileri ile kuşatılan çocukluk kültüründe çocukların oyun oynama, iletişim kurma ve öğrenme biçimleri farklılaşmıştır. Oyunları dijital araçlarla oynayan, sokağa çıkmayan, sosyalleşmeyi sanal alanlarda deneyimleyen, öğrenmeyi internette arama motorları ile yapan ve ödevlerini dijital araçlara yaptıran ve geleneksel çocukluktan çok farklı olan dijital çocukluk ortaya çıkmıştır.

## 2. Dijital Çocukluk

İletişim kuramcısı Neil Postman'a göre çocuklar, göremeyeceğimiz bir zamana göndermiş olduğumuz canlı mesajlardır. Biyolojik olarak herhangi bir kültürün kendisini yeniden üretme fikrini unutmaması mümkün değildir. Fakat bir kültürün toplumsal açıdan çocukluk fikrine sahip olmadan varlığına devam etmesi mümkündür. Bebekliğin tersine çocukluk biyolojik bir kategori olarak karşımıza çıkmaz. Çocukluk toplumun bir kurgusu olarak ifade edilir (Postman, 1995: 7). Postman gibi Aries de toplumsal bir kurgu olan çocukluğu, modernitenin bir ürünü olduğunu belirtip, 15. Yüzyıldan önceki dönemlerde çocuk varken çocukluk olgusunun olmadığına değinmiştir (İnal, 2015: 17).

Elkind'e göre ise, çocuk doğanın bir hediyesidir. Ancak çocukluk toplumsal bir yaratmadır. Çocukların nasıl tasarlandığına karşıt olarak, nasıl algılandığı her zaman toplumsal, tarihsel bir bakış açısını yansıtır. Yeni bir görüş olarak çocukluğun yetişkinlikten tamamen farklı olduğu ve olması gerektiği ve yetişkin yaşamının yalnızca sınırlı bir versiyonu olmadığı görüşü batı dünyasına ilk olarak XVII. yüzyılda sunulmuştur. Yalnızca o dönemde çocuklar, ilk defa minyatür yetişkin gibi çizilmekten farklı olarak resmedilmiştir (2001: 3).

Çocukluk bir toplumdan diğerine ya da bir zaman aralığından başka zamana göre oldukça farklılık gösteren kültürel bir yapıdır (Stearns, 2018: 14). Çocukluk en genel anlamıyla fiziksel, psikolojik, ekonomik ve toplumsal açıdan bir başkasının bakımına ve korunmasına gerek duyan ve bu nedenle de bağımlı, henüz kendi gereksinimlerini tam olarak karşılayamayan olgunluğa erişmemiş bireydir. Çocukluk, her kültür ve toplumda farklı anlamlara gelir ve toplumsal yaşamın doğal, değişmez süreçlerinden biridir ve sosyo- kültürel bir kavramdır. Aynı zamanda çocukluk, toplumsal ve teknolojik koşullara göre şekillenen tarihsel bir olgudur.

Modernite ile ivme kazanan çocukluk, diğer tüm kültürel unsurlar gibi zamanla değişime uğramıştır. Toplumsal, ekonomi, sosyal, siyasi ve teknolojik gelişmeler çocukluk kültürünü etkilemiş, değiştirmiş ve dönüştürmüştür. Bu bağlamda da kitle iletişim araçları yani medya bu değişimlerin başlıca aktörlerindedir. Elektronik kültür ve sonrasında ortaya çıkan bilgisayar ve internet teknolojisinin medyaya eklenmesiyle son otuz yıldır hayatımızda yer alan yeni iletişim teknolojileri, geleneksel çocukluğun yok oluş sürecini hızlandırırken; yeni bir çocukluk modeli olan dijital çocukluğu ortaya çıkarmıştır.

Dijital çocukluk, yeni iletişim teknolojilerinin olduğu bir yaşama doğan ve o teknolojilerle büyüyen çocukların yaşamış olduğu çocukluk kültürü olarak tanımlanabilir. Bu çocukluğu yaşayan günümüz çocuklarını, teorisyenler dijital yerli, net kuşağı, next kuşağı ve Z kuşağı diye adlandırmaktadır. Prensky (2001: 2), internetin ve yeni iletişim teknolojileri ile bir dünyaya gözünü açan ve bu araçlarla büyüyen nesil olarak dijital çocukları dijital yerli olarak, Tapscott (2008: 16), dijital çağda yaşayan ve dijital teknolojileri oksijen kadar hayatı bir öneme sahip olarak gören bu çağın çocuklarını net kuşağı ya da net jenerasyonu, Palfrey ve Gasser (2016: 1) ise yine Prensky gibi dijital çocukları, dijital yerli olarak tanımlamaktadır. Genel olarak dijital yerlilerin şekillendirdiği dijital çocukluğun

aktörleri olan bu çocuklar, doğdukları andan itibaren dijital araçlarla büyüyen, bu teknolojinin dilini ana dili gibi konuşan ve bütün yaşamlarına nüfuz eden bir dijitalleşme içerisinde yaşam sürenler olarak tanımlanabilir.

Doğuştan dijital olan çocuklar, henüz doğmadan aileleri tarafından ultrason resimleri sosyal medyaya yüklenmektedir. Belki de çocuk, büyüdüğünde sosyal medyada yer almaktan hoşlanmayacaktır ama fikrinin sorulmasına gerek yoktur. Çünkü o, dijital çocuk olarak dijital çağda dünyaya gelmektedir (Kilbey, 2017:12). Bugünün çocuklarına baktığımız zaman, bebek arabalarından dijital cihazların sarktığı, restoranlarda eline telefonların tutuşturulduğu ve yastıklarının altında dokunmatik ekranların saklandığı bir dünyada büyümektedir. Gece uykusu masallarının yerini artık dijital oyunlar ya da videolar almaktadır (Shapiro, 2018: 99). Çocukların çoğu için dijital ekranlar ya da araçlar günlük yaşamlarının bir parçası olmaktadır. Birçok çocuk bisiklete binmeyi ya da ayakkabıyı bağlamayı öğrenmeden önce ekranlara tıklamayı, sürüklemeyi, büyütüp küçültmeyi, Youtube'dan video açmayı öğrenmektedir. Bu da çocukların çoğunun geleneksel ve fiziki dönüm noktalarına erişmeden dijital dünyanın dönüşüm noktalarına eriştiğini göstermektedir (Goodwin, 2018: 15).

Bir kuşak öncesinin çocukluk kültüründe çocuklar, sokakta oyun oynardı; arabalar, bilyeler, taşlar, ipler ve ellerine geçirdikleri her nesneden birer oyun çıkarabilirlerdi. Bu tür nesnelere ya da oyuncaklarla oyun oynamak, çocuğun yaratıcılığını ve problem çözüme becerilerini geliştirmede oldukça katkı sağlardı. Ama zamanla yeni iletişim teknolojilerinin sarmalında büyüyen çocuklar, hayal kurmalarına imkân vermeyen dijital oyunlar oynamaya başlamışlar, oyun programcısının belirlemiş olduğu kurallar çerçevesinde bir oyun oynayan ve kendi hikayesini yazamayan bireylere dönüşmüşlerdir (Sayar ve Benli, 2020 : 37-38). Aynı zamanda evde ekran karşısında oyun oynayan çocuk, akranlarından ve dış dünyadan izole olarak çevresine yabancı biri olarak büyümekte ve bu durumda yetişkinliğine varmadan önce ya da varduktan sonra çeşitli sosyal sorunlarının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Selwyn ve Facer, 2013 : 9).

Bilgisayar teknolojisi, sözcüklerden resimlere ve filme tüm diğer iletişim araçlarını simüle etme gücüne sahiptir. Tüm iletişim araçları, daha doğrusu yaşamımızdaki tüm entelektüel teknolojiler, tarihte ilk kez tek bir entegre sistem tarafından karşılanmıştır. Bu bağlamda da bir çocuk hala film izlemek için sinemaya gidebilir, televizyon kanallarına göz atabilir, elle tutulur kitaplar edinebilir ya da CD çalarda bir müzik dinleyebilir. Ama gelinen bu noktada, bu eylemleri artık farklı kitle iletişim ortamlarında gerçekleştirmek zorunlu değildir. Çünkü artık internete bağlanan dijital bir araca sahiptir; seslerden, sözcüklerden ve resimlerden oluşan koca bir evren parmaklarının ucundadır. İster evde ister başka bir mekânda olsun sonsuz sayıda video seyredebilir, oyun oynayabilir ya da başkalarıyla iletişim kurabilir (Chatfield, 2013: 21-24). Bu durumda çocukların oyun, oyuncakların ve hayal güçlerinin var olduğu fiziksel ve yaratıcı bir süreçten akran ilişkisinden ekran başında tek başına saatlerce kalmayı içeren bir duruma evrilmektedir.

Amerikan Pediatri Derneği (2016) 'nin hazırlamış olduğu raporda; bugünün çocukları hem dijital hem de soyut olan sanal ortamlarda çok fazla vakit geçirmektedirler. Son on yılda, interaktif ve sosyal medya da dâhil olmak üzere dijital medya kullanımı hızlı bir şekilde artmaktadır. Dijital çağda çocuklar da etrafını saran ve onu esir eden ekran bolluğuna ayak uydurmaya çabalamaktadır. Onlar bizimkinden tamamen farklı bir çocukluk, dijitalize bir yaşam geçirmektedir. Bizim çocukluk anılarımızda, ağaçlara tırmanmak, top oynamak, bisiklet sürmek varken, onlar ekranlara tıklayıp sürüklemektedirler (Goodwin, 2018: 14). Günümüzdeki çocukluk, geleneksel çocukluktan farklı kültürel örüntüleri olan ve bu örüntüleri meydana getiren dijital araçlarla sıkı ilişkileri olan yeni bir olgu haline gelmiştir. Bu yeni çocuklukta, oyun oynama, öğrenme ve sosyalleşme dahil her türlü edim dijitalleşmiş ve çocuklar bu dijitalleşen toplumda dijital çocuklar olarak yerlerini almışlardır.

### **3. Yöntem**

#### **3.1. Araştırmanın Modeli.**

Yeni iletişim teknolojileri ile çocukluk kültüründeki değişimlerin neler olduğu ve bu teknolojilerin çocukların hayatında ne denli etkili olduğunu ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilen ve nitel araştırma yönteminin benimsendiği bu çalışmada durum çalışması yapılmış ve doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalara veri toplama da gözlem ve görüşme yapılamaması durumunda veya araştırmanın geçerliliğini ve



güvenilirliğini artırmak amacıyla yazılı ve görsel materyaller araştırmaya dâhil edilerek doküman analizi gerçekleştirilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016 : 153).

### ***3.2. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme.***

TRT Çocuk kanalının uzun süredir yayınlanan 120 bölümlük çizgi filmi Rafadan Tayfa araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Çizgi film, İstanbul'un Anadolu yakasındaki bir mahallede yaşayan bir arkadaş grubunun başından geçenleri anlatmaktadır. Bu çizgi film daha sonra yeni iletişim teknolojileri ile değişen kültürün, çocukluğa yansımalarını işlemek adına Dijital Tayfa adında 10 bölüm olarak yayınlanmıştır. Çalışmanın amacına uygun olması açısından Rafadan Tayfa serisinden yayınlanan, yeni iletişim teknolojileri ve çocukluk yaşamını konu alan “Teknoloji Arkadaşım” ve Dijital Tayfa olarak çekilen 10 bölümden “Hayatımız Teknoloji” isimli iki bölüm amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilmiştir.

### ***3.3. Verilerin Toplanması ve Analiz.***

Çalışmada, teknoloji aracılığı ile çocukluk kültürünün geleneksel yapıdan nasıl dijital çocukluğa dönüştüğünü ortaya koymak amacıyla Rafadan Tayfa'nın 120 bölümü incelenmiştir. Dijital Tayfa serisinden hemen önce Rafadan Tayfa serisinden yayımlanan bir bölüm ve filminin 10 bölümlük serisi olan Dijital Tayfa inceleme konusu olarak seçilmiş ve bu çizgi filme ait bölümler ele alınmıştır. On bölümlük dizi incelenmiş ve çalışma kapsamında her iki seriden birer bölüm belirlenmiştir. Çalışmada, veri toplama tekniği olarak nitel içerik çözümlemesi kullanılmıştır. İçerik analizi, birbirine benzeyen verilerin belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilmesi ve anlaşılabilir biçimde düzenlenerek yorumlamasını sağlayan bir veri toplama tekniğidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 242). Çalışmada, oyun kültürü, hiper odaklanma, ekran bağımlılığı, eğitim ve akrandan ekrana geçiş kategorileri belirlenerek bölümler bu kategoriler çerçevesinde incelenmiştir.

### ***3.4. Bulgular.***

TRT Çocuk kanalının uzun soluklu çizgi filmi Rafadan Tayfa, ISF Stüdyosu tarafından üretilen ve İstanbul'un Anadolu yakasındaki bir mahallede yaşayan bir arkadaş grubunun başından geçenleri anlatan bir yapıdır. Kendisine arka plan olarak 80'ler Türkiye'sini alan Rafadan Tayfa 'da zamanlarının çoğunu sokakta geçiren ve mahalle kültürüyle beslenen dördü erkek (Hayri, Kâmil, Mert, Akın) ve ikisi kız (Hale, Sevim) olmak üzere altı çocuk kahraman merkeze yerleştirilmiştir. Dijital Tayfadaki önce çekilen Rafadan Tayfa serisinden bir bölüm olan “Arkadaşım Teknoloji” ve Dijital Tayfa serisinden “Hayatımız Teknoloji” isimli bölümlerde mahalle kültürünün ve geleneksel çocukluk kültürünün yeni iletişim teknolojileri ile nasıl evirildiği anlatılmaktadır.

Arkadaşım Teknoloji isimli bölümde, sürekli ekran karşısında vakit geçiren dört arkadaşın ödevlerini yapmayı unuttuklarını hatırlamaları ile bölüm başlar. Ödev, “teknoloji araç mıdır yoksa arkadaş mı”? isimli bir kompozisyon ödevidir. Ödevi yapmaya çalışırken, Hayri, Mert ve Kamil, Mert'in kardeşi Akın' dan yardım isterler ve ne yapacaklarını düşünürken Akın sizden bir şey çıkmayacak der ve hayale dalar. Akın, bölüm boyunca diğer karakterlerin dijital ekranlarla sıkı ilişkilerini hayretle izler ve bir türlü onları ekranlardan koparmayı başaramaz. Bölümde, yeni iletişim teknolojileri ile değişen çocukluk kültüründe oyun oynama biçimlerinin, sosyalleşmelerinin, yapılması gereken sorumlulukları unutmamanın ve arkadaşlık ilişkilerinin nasıl değiştiği gösterilmektedir.

Hayatımız Teknoloji isimli bölüm de ise; günlük hayatta yapmaları gereken bütün işleri teknolojik araçlarla gerçekleştiren bir grup arkadaşın bir günlük hikâyesi anlatılmaktadır. Çocuklar oyun oynamaktan, su içmeye, ödev yapmaktan film seyretmeye kadar bütün işlerini akıllı ekranlara komut vererek gerçekleştirmektedir. Ama elektriğin gitmesi sonucu internete bağlanamamaları durumunda hayatları bir anda alt üst olmakta ve hiçbir iş yapamayacak hale gelmektedirler. Çocuklar, teknolojinin iyi yanları olduğunu ama aşırı maruz kalmalarının hayatlarını olumsuz etkilediklerini fark etmektedir. “Teknoloji büyük nimet ama hayatımızı tamamen ona bağlamamalıyız “, mesajı ile de bölüm sona ermektedir.

Bu çalışmada, amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen yukarıda bahsedilen iki bölümde, çocukluğun nasıl dijital çocukluğa dönüştüğü, dijital çağda çocukların yaşamış oldukları olumsuzluklar ve eski çocukluğa duyulan özlem belirlenen parametreler altında çizgi filmde geçen diyaloglar ve sahneler çerçevesinde incelenmiştir.

### 3.4.1. Oyun Kültürü.

Yeni iletişim teknolojilerinin egemenliği altında şekillenen yeni dijital çocuklukta, değişen en önemli unsurlardan birisi çocuk oyunları ve çocukların oyun oynama biçimleridir. Oyun oynamak, geçmişten günümüze bütün toplumlarda çocuktan yetişkine kadar vakit geçirmek ve eğlenmek için yapılan önemli bir etkinlik olarak görülmüştür. Özellikle çocukla özdeşleşen oyun kavramı, günümüzde önemli değişikliklere uğramış ve biçim olarak dijital bir şekle dönüşmüştür. Dışarıda çocukların akranlarıyla oynamış oldukları serbest oyunlar artık ev içinde ekranlarla oynanan bir edim halini almıştır. Bu durumda, hızlı bir şekilde yeni bir kültürel yapı inşa etmiş ve dijital oyun kültürünü ortaya çıkarmıştır. Dijital oyun kültürünü oluşturan etmenler arasında yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte artan dijitalleşme, internet ve dijital araçlara erişimin artması, toplumlarda, bu kültürün oluşmasına yol açmıştır.

Hayatımız Teknoloji isimli bölümde Akın bütün çabalarına rağmen Kâmil, Mert ve Hayri'yi ekranlardan koparamaz ve bu çizgi filmde geçen bu sahneler, günümüzde dijital çocukların oyun kültürünün nasıl değiştiğini bize göstermektedir:

“Akın beraber bir şey yapalım mı” der? Mesela futbol. Akın topu alır gelir ama diğer üç arkadaş banka telefonları ile futbol oynamaya başlar. Akın bisikletini alır gelir. Bu defa üç arkadaş telefonda bisiklet sürmeye başlarlar. Akın, sihirbazlık oyunu yapmak için gelir ama onlar yine telefonlarından oyun oynamaya devam eder. Sonra elinde bir sepet ile piknik yapmak için gelir ama yine de onları ekran karşısından koparamaz. Akın çaresizce yürür sonra aklına köpeği Yumak ile oynamak gelir. Ama köpeği Yumakta onunla oynamak istemez. Daha sonra çizgi filmin iki karakteri Sevim ve Hale'yi görür. Onlar da sürekli telefonlarına bakmaktadır. Akın, “ne oluyor bu insanlara” der.



Şekil 1. Hayri, Mert ve Akın'ın Oyun Sahnesi

Örneklem olarak seçilen Hayatımız Teknoloji isimli bölümde de yine oyun oynama kültürünün nasıl dijital oyun kültürüne dönüştüğünü görmekteyiz. Kütüphane de yan yana oturan karakterlerin oyun oynama biçimi diğer bölümdeki ile benzer şekildedir.

Hayri “hadi oyuna başlayalım” der. Hepsi sanal gözlüklerini takar ve oyun oynamaya başlarlar.

O ara oyun durur ve Hayri kardeşi Hale' ye “Sen mi durdurdun der”?

Hale, “Evet, ara verme vakti geldi”.

Hayri, “Olmaz, sanal futbol turnuvasına hazırlanıyoruz”. “Hem de üç aydır”.

Hale, “Üç ay mı? Üç aydır gerçek futbol oynamıyor musunuz?”

Sahne mahalleye geri döner ve Hayri ile Mert futbol oynamaya çalışırlar ama üç aydır oynamadıkları için bir türlü oynayamazlar.

Günümüzde, dijital çocuklar fiziki ortamlarda bir araya gelseler dahi ekranlarla oyun oynamayı tercih ederler. Çocuklar geleneksel anlamda birlikte bir oyun kurmak yerine; sanal ortamda aynı oyunda oynamayı istemektedirler. Bir arada olmadıkları zamanda da yine fiziki ortamda olmak yerine ekranlar aracılığıyla iletişime geçerek sanal oyunlarda buluşmak üzere birbirleri ile randevu oluşturmaktadırlar. Bu durum, günümüzde yaşanan çocukluğun bir özetidir. Bölümlerin ilkinde üç çocuk bir bankta oturmakta ve fiziki ortamda sembolik bir oyun oynamak yerine yan yana akıllı telefonlarından oyun oynamaktadır ve bu sahne çocuk oyunlarının ve çocukluğun dijitalleşmesinin en iyi örneğini sunmaktadır. Diğer bölümde ise, kütüphane de buluşan Hayri, Mert ve Kamil’in yine bilgisayar karşısında yan yana sanal futbol turnuvasında oynamaları dijitalleşen oyun kültürünün diğer bir örneğidir. Ekranlar karşısında sürekli oyun oynayan çocukların zamanla oyun kurma ve bir oyunu sürdürme becerilerini unuttuğu görülmektedir. Bölümün sonuna doğru internet bağlantısının kopması sonucu, gerçek dünyada futbol oynamaya çalışan bu üç arkadaşın bir türlü oynamayı becerememesi de dijital oyunların olumsuzluklarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar, çocukların sosyalleşmelerini ve eğitim yaşamlarını da olumsuz etkilemektedir. Sembolik oyun oynayan çocuklar, akranları ile iş birliği yapmakta ve aynı zamanda da sosyalleşmektedir. Yine bu oyunlarda çocuklar, hayal güçleri ile herhangi bir nesneyi bir oyuncak ve oyun haline getirerek yaratıcılıklarını geliştirmekte ve fiziksel hareket de bulunmaktadır. Fiziksel hareketlilik, çocukların öğrenme yaşamlarında önemli bir adımdır, çünkü fiziksel hareketlilik nöral yolları (beyin bağlantıları) kurar. Yuvarlanmak, sallanmak ve sıçramak gibi basit etkinliklerin hepsi daha sonraki akademik öğrenme için beyin yapısını geliştirir.

### **3.4.2. Hiper Odaklanma.**

Çalışmada, dijital çocuklukta; çocukların ekranlar karşısında iken etrafta olup bitene nasıl duyarsızlaştığı ve çevreden nasıl izole oldukları diğer bir parametredir. Ekran başında vakit geçirilirken neredeyse insanların hepsinin transa geçtikleri ve çocuklarda bu durumun daha fazla yaşandığı gözlemlenmektedir. Gözleri sanki ekrana yapışmış gibidir ve bir soru kaç kere yöneltilirse yöneltilsin ya da konuşulmaya çalışılsın, çocuk ya duymuyor gibi davranır ya da başka cevaplar verir. Bu her şeyi tüketen odaklanma çeşidine hiper odaklanma denir.

Arkadaşım Teknoloji bölümünde giriş sahnesi oturma odasında bilgisayardan oyun oynayan abisi Mert’e seslenen Akın ile başlamakta ve ekrana odaklanan Mert’in çevreye nasıl duyarsızlaştığının örneğini sumaktadır.



**Şekil 2.** Arkadaşım Teknoloji Bölümünden Mert ve Kardeşi Akın



- “Abi hadi sende ye çıkalım”.(Akın)  
-“Abi hadi sende ye çıkalım”.(Akın)  
-“Geliyorum anne. Tamam, sen yemeği koy”.(Mert)  
-“Abi benim ben”. (Akın)  
-“Oh sonunda bitti, artık çıkalım mı abi?” (Akın)  
-“Bu oyun bitmeden olmaz”. (Mert)  
-“Tatil bitmeden bir şeyler yapalım”. (Akın)  
-“Tamam, işte tatil bitmeden bu oyunu bitecek”. .(Mert)

Akın çaresizce abisini bırakır ve dışarı çıkar.

Hiper odaklanma, zihinsel matematik veya gürültülü bir tren istasyonunda sesli mesaj dinlemek veya çok tetikleyici bir unsurun diğer her şeyi dışarıda bırakarak bütün dikkati ele geçirmesi gibi tüm zihinsel enerjiyi ya da dikkati ele geçirir ve dijital ekranları kullanan çocuklarda da yaşanan durum bu şekildedir. Hiper odaklanma çok özel bir kuşatılmış durumudur ve odaklanma o kadar fazla bir hal almıştır ki çocuklar çevrede ne olup bittiğinden habersiz hale gelmektedir (Kilbey, 2019 : 62). Çizgi filmde bilgisayarda oyun oynayan Mert de hiper odaklanma sürecini yaşamakta, kardeşinin ona sorduğu sorulara farklı yanıtlar vermekte ve konuşanın kardeşi olduğunun bile farkına varamamaktadır. Çizgi filmin giriş sahnesi, aslında günümüzde çocukların ekranlarla çok sık vakit geçirdiklerinde, dışarıdaki uyaranların farkında olmadığını ve dış dünyadan nasıl izole olduklarını bize göstermektedir.

### **3.4.3. Eğitim.**

Çalışmada, dijital çocukluğun etkilediği ve dönüştürdüğü bir alan olarak eğitim diğer bir parametre olarak ele alınmıştır. Çocuklar, dijital ekranlar karşısından kalkamadıklarından ya da yoğun biçimde bu teknolojilere odaklandıklarından okul ödevlerini yapmayı unutmakta ya da yapmamaktadırlar. Arkadaşım Teknoloji isimli bölümde; okul tatilini dijital ekranlar karşısında geçiren üç arkadaşın ödev yapmayı unutmaları ve sonradan hatırlamaları ile ilgili sahne bu durumu gözler önüne sermektedir.

Akın markete gitmektedir. Kâmil genelde babasının marketine durmaktadır ve Kamil elinde telefon sürekli dijital oyun oynamaktadır. Akın Kamil’e artık rekoru kırdığına göre sokağa dönecek misin der? Kamil daha en yüksek skoru geçemedim der. Akın da aralıksız en çok oyun oynama rekorunu kırdın yetmez mi? Der. O da yetmez der ve elindeki dergiyi verip Hayri’ye götürmesini ister ve telefonunda oyun oynamaya devam eder.

Akın dergi ile Hayri’nin yanına gelir. Hayri film seyretmektedir. Replikleri Akın daha önceden söylemektedir Hayri de “söyleme” der ve “sen nerden biliyorsun bunları”. O da “bütün filmler hep aynı sadece adı değişiyor” der. O sırada film takılır ve Akın da “hadi gidelim” der. O esnada Hayri’nin gözüne dergi çarpar ve aklına ödev gelir.

O sırada Akın eve gelir ve Abisi Mert’e,” Hayri abi Kâmil abiyi almaya gitti buraya geliyorlar” der.

- “Gelsinler onları da piste bekleriz”. (Mert)  
-“Oynamaya değil abi ödevi yapmaya geliyorlar”. (Akın)  
-“Ne ödevi?”(Mert)  
-“Teknoloji Arkadaş mıdır? Araç mıdır? “Konulu kompozisyon ödeviniz. (Akın)  
Sonra Hayri Akın Mert ve Kamil Akınların evinin terasında buluşurlar.  
Hayri “ Hadi ben filme dalmıştım sen nasıl unuttun Kamil”.

Kâmil “televizyonda oyuna kaptırılmışım” ve Kamil de Mert’e “sen nasıl unuttun” diye sorar. O da “bende bilgisayar oyunu oynuyordum “der. Sonra Mert ’de Akın’ a sorar. “Akın da “iyi de ödev benim değil” der ve güler. “Teknolojik aletlere kendinizi fazla kaptırdığınız için unutmuş olabilir misiniz?” der Akın.

Günümüzde teknoloji çocukların yaşamının önemli bir parçası haline gelmektedir. Onlar git gide daha fazla dijital çocukluk yaşamakta ve gün geçtikçe ekranların daha fazla yaygınlaştığı bir dünyayı miras almaktadır. Yeni iletişim teknolojileri, toplumdaki bütün bireylerin dijital bağlantılık tavrını, uykuyu, sosyalleşmeyi, etkileşim hareketini ve öğrenme biçimini değiştirmiştir (Goodwin, 2018: 273). Ekran başında çok fazla vakit geçiren çocukların; okul çalışmalarını ve akademik gelişimlerinin olumsuz etkilendiği bilinmektedir. Dijital ekranların bağımlılık yapıcı özelliği çocukları ekranlar karşısında esir tutmaktadır. Bu durum da onların okul hayatlarına yansımakta ve yapmaları gereken ödevleri unutmalarına ya da yapmamalarına engel olmaktadır. Dijital çağda, teknolojik araçların çocukların hayatını nasıl kuşattığını yukarıda verilen diyaloglar gözler önüne sermektedir. Bu bölümde çocukların hepsi başka bir ekran karşısında sürekli vakit geçirmektedir. Yukarıda bahsedildiği gibi ekran karşısında geçirilen sürede yine bu sahnede hem hiper odaklanma süreci yaşanmakta hem de dijital teknolojilerinin bağımlılık özelliklerinden dolayı çocuklar ekranlardan kendilerini alamamaktadır. Bu durumda, çocukların eğitim hayatını nasıl sekteye uğrattığını kanıtlar niteliktedir.

### **3.4.3. Akrandan Ekran Geçiş.**

Günümüzde, çocukluğun yaşamış olduğu önemli değişikliklerden birisi de geleneksel çocuklukta var olan akran ilişkisidir. Dijital çocuklukta, akranların yerini ekranlar almış ve çocuklar bu ilişkiyi ekranlarda oyun oynayarak ya da dijital ortamlarda başkaları ile iletişim kurarak gerçekleştirmeye çalışmaktadır. Bu bağlamda da akrandan ekrana geçiş çalışmanın diğer bir parametresi olarak ele alınmıştır.

Dijital dünyada çocuklar, teknoloji meraklısı bireyler olarak büyümektedir. Teknolojilerle aşırı şekilde iç içe geçmiş yeni çocuklukta çocuklar, bu teknolojik araçlar olmadan oyun oynamayı ve iletişim kurmayı becerememektedir. Geleneksel çocuklukta, mahallede akranlarla oynanan oyun kültürünün yerini bu çağda ekranların alması çocukların sembolik oyun kurma ve akranları ile iletişimde olma becerilerinin azalmasına ve ortadan kaybolmasına yol açmıştır (Hurley, 2018: 71-72). Akrandan ekrana geçiş olarak adlandırdığımız çocuğun dijitalleşme sürecinde dünya ve ülkemizde çocukların kullandıkları dijital teknoloji oranlarına bakıldığında, karşılaşılan ilk sorun zaten çocukların ekrana küçük yaştan itibaren maruz kalmalarıdır. Bu durumda da bize, çocukların oyunlarından ödevlerine, video ve televizyon izleme etkinliklerinden sosyalleşme biçimlerine kadar hepsini dijital ekranlardan gerçekleştirdiklerini göstermektedir.

Dijital çağ ile çocuklar, öğrenme, etkileşim, iletişim, eğlenme ve sosyalleşme edimlerinin çoğunu ekranlarla gerçekleştirmekte ve akran kültürünün yerini ekran kültürü almaktadır. Dijital yerliler tanımına tam uyan, bu çağın çocukları, anne karnındayken başlayan dijital yaşam serüvenlerini, elleri bir dijital cihazı tutacak duruma geldiğinde kendilerinin artık aktif olarak katılacağı bir sürece dönüştürmektedir. Bu bölümde, akranların yerini ekranların nasıl aldığını gösteren sahneler tam da bu çağın çocuklarını anlatır niteliktedir. Bölüm ekranlara gömülü bir yaşam süren çocukların arkadaşlarını bile tanıyamaz hale gelmeleri ile başlayıp, sonrasında arkadaşlıklarının değerini farkına varmaları ile sona erer.

Bölümde ilk sahne Mert’in markete gitmesi ile başlar.

Mert, “Kamil abi iki ekme ve geldiyse bir rekor. Hala kıramadın rekoru değil mi?” der.

Kâmil hala telefonu ile oyun oynayarak rekor kırmaya çalışır.

O sırada Hayri dükkâna gelir ve “şarj aleti var mı?” der.

Kâmil de “yok” der.

Hayri, “Nasıl bir market kaçınıcı yüzyılda kalmışsın senin yüzünden filmim yarım kalacak” der ve birbirlerini yüzüne bakmadan ekranlara bakarak tartışmaya devam ederler.

O sırada “durun siz arkadaşsınız” der Akın ve Hayri, Kâmil ve Mert, Akın sayesinde bir parkta buluşurlar. Buluştukları anda Mert’in elinde akıllı telefonu vardır ve sosyal medyadan canlı yayın yaparak oradaki

takipçilerine arkadaşları ile uzun zamandır görüşmediğini söyler ve onlara mahalleden arkadaşlarını tanıtır. Hayri'ye kamerayı çevirir: Akın “söylemse sizi tanıyamazdım çok değişmişsiniz” der. Kâmil'e “sen ne söyleyeceksin” der. O da “bilmiyorum videonun altına yorum yapıyor ya ondan” der.



**Şekil 3.** Hayatımız Teknoloji Bölümünden Hayri, Kâmil ve Mert

O sırada Akın,” beraber bir şey yapalım mı?” der. “Mesela futbol”. Akın topu alır gelir ama diğer üç arkadaş bankta telefonları ile futbol oynamaya başlar. Akın bisikletini alır gelir. Bu defa üç arkadaş telefondan bisiklet sürmeye başlarlar. Akın sihirbazlık oyunu yapmak için gelir. Sonra elinde sepet piknik yapmak için gelir ama yine de onları ekran karşısından koparamaz.

Daha sonra çizgi filmin iki karakteri Sevim ve Hale'yi görür. Onlar da telefonlarından başını kaldırmaz. Akın “ne oluyor bu insanlara” der. O esnada Hale Akın'a seslenir. Akın bir ümitle döner. Hale ile Sevim Akın ile selfie çekerler ve çok beğeni alacaklarını söylerler. O esnada Akın “çekmeyin” der ve terastaki sahneye geri dönülür.

Hayri “vay arkadaş der nasıl bir hayal bilim kurgu filmi” gibi der.

Akın “Siz bir şey demeyince öyle hayal ettim”.

Kamil “haklısın der baksana haftalardır görüşmedik böyle olsa hiç birbirimize göremeyeceğiz” der.

“Teknolojiden arkadaş olmaz teknoloji araçtır araç” der Hayri.

Ve Hale Akın'a neden cep telefonuna el telefonu dedin der. O da cebe girdiğimi var hep eldeydi ondan der. Hale Mert'ten matematik ödevi için bilgisayarı ister ve diğer üç erkek arkadaş o ödevi unuttuklarını da fark eder ve Hayri, kızarak “ben taş devrine dönüyorum” der ve bölüm sona erer.

Çizgi filmin bu bölümünden geçen tüm bu sahneler, çocukluk kültüründeki değişimin kanıtlayıcı belgeleri niteliğindedir. Çocukların, dijital araçlarla olan sıkı ilişkisinden dolayı arkadaşlık ilişkilerinin çok zayıflayıp, akrandan ekrana bir çocukluğun yaşanması günümüzde sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bu bağlamda, dijital çağda çocuk tipi ve çocuk imgesi de değişmiştir. Çocukluk çağı adı üstünde kendine özgü değerlerle ve kavramlarla oluşturulmuş farklı bir kültürü ifade eder. Bu kültür genellikle oyunlarla kendini ritüeller olarak gerçekleştirir. Çocukluk kültürü, çocuğun ergenlik yaşına gelene kadar eğitimle, yani toplumsal yaşam içerisinde öğrendikleri, tecrübe edindikleri ve kültürün ona kattıklarının tümünün adıdır. Çocukluk kültürünün ana ürünü olan oyun ve akranlarıyla etkileşim modern çağda gelişen yeni iletişim teknolojilerle kökten bir değişime uğramıştır (Akçalı, 2015, s. 6). Çocukların ilişki alanı insanlardan öteye taşınmış ve kitle iletişim araçlarıyla olan ilişkiye dönüşmüştür. Dijital çocuk, dışarıda yaşatlarıyla somut oyunlar oynamak yerine bilgisayar, telefon ve tabletle sanal sitelerde oyun oynamayı tercih etmekte ya da buna bir şekilde istekli ya da isteksiz zorlanmaktadır. Bu süreçte internet bağlantılı bu cihazlar çocuk oyunlarının yerini almış ve toplumsal iletişim yerini artık sanal iletişime bırakmıştır (İnal, 2015, s. 42).

#### 3.4.4. Dijital Bağımlılık.

Günümüzde çocuktan yetişkine bütün bireyler dijital teknolojilerle çevrili bir yaşam sürdürmektedir. Gündelik yaşamda yerine getirilmesi en kolay işler bile artık dijital teknolojilerle gerçekleştirilmektedir. Bu teknolojilerden anlık uzak kalma ya da akıllı telefonda ayrı kalma bireylerde yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yoksunluk durumları bağımlılık yapıcı maddelerden uzak durunca ortaya çıkan belirtiler kümesidir ve dijital araçlara olan bağımlılık da bir davranış bağımlılığı olarak bilinmektedir. Aynı zamanda da dijital araçlara bağımlı derecesinde kullanımda bulunan bireyler bu teknolojilere ulaşamadıkları ya da çalışmadığı durumlarda yerine getirmeleri gereken işleri unutmakta ve yapmakta zorlanmaktadırlar. Bu teknolojilerin sağlamış olduğu hazır bulunurluk, hatırlatma özelliği ve kolaylık bireylerin yaşamlarını kolaylaştırırken, teknolojilere uzak kaldığında da işlevsizleştikleri görülmektedir.

Dijital teknolojiler, dünyanın her yerindeki insanlar için boş zamanın etkinliği olarak işlevini sürdürmektedir. Bu teknolojiler muazzam bir şekilde tüketici kitlesine sahiptir ve kullanım süresi ve yoğunluğu bazı bireylerde öz kontrol sorunlarına ve alışkanlık oluşumuna neden olduğu için bağımlılık olarak tanımlanmaktadır. Dijital teknolojilerin aşırı kullanımının sigara, uyuşturucu ve alkol gibi madde bağımlılıkları gibi aynı düzlemde ele alındığı ve davranış bağımlılığı olarak ele alınmaktadır. Dijital bağımlılık (DA), dijital bir cihaz kullanarak; eğlence amaçlı dinleme, izleme veya oynamaya yönelik bir bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Alcott vd., 2021: 2).

Çalışmada dijital çocukluğun en önemli sorunlardan birisi olan dijital bağımlılık son parametre olarak ele alınmıştır. Hayatımız Teknoloji bölümünde, ekranlara tamamen bağımlı bir yaşam süren dijital çocukluk anlatılmaktadır. Günlük olarak en basit işleri bile ekranlarla yapan çocuklar elektriklerin kesilmesi sonucunda internet bağlantısının kopmasıyla hiçbir iş yapamaz hale gelirler.

Bölüm Mert'in telefonu arama sahnesi ile başlar:



Şekil 4. Hayatımız Teknoloji Bölümünden Mert ve Akıllı Panelden Yaptığı Arama

Mert “Akın beni bir çaldırsana”

Akın “Akıllı Panele sor abi”

“Mert “Akın ben çıkıyorum”

Akın” neredesin abi?”

“Bilgisayardan konuşuyorum seninle kütüphanedeyiz ya hepimiz”.

“Tamam, geliyorum bende şimdi.” Ve Akın, “ben çıkıyorum akıllı ev” der ve çıkar. Kütüphanenin önüne gelir ve yüz okuma ekranına bakar ve artık kapı kollarına dokunmamıza gerek kalmadı der. İçeri girer o esnada Hayri telefonundan ödev yapmaktadır ve “yaz yaz bitmiyor” der. Mert de “sanki kendin yazıyorsun telefona komut veriyorsan o yazıyor” der. Hayri de “geçen elimle yazı yazmaya çalıştım. Yazım bayağı

kötüleşmemiş teknoloji olmazsa biz ne yaparız hayal bile edemiyorum” der. “Nerde kaldın” der Akın. O da “ev de işlerim vardı” der.

Kâmil “ben biliyorum o işleri: çamaşır makinesi çalış, klima 18 dereceye düş, bilgisayar kapan falan”.

O esnada dış sesten: “klima 18 dereceye düştü, bilgisayarlar kapanıyor” der.

Kâmil de “komutlar iptal size demedim” der.

Akın “Neyse Zambur sinemayı açın da filmi seçelim”.

Hayri “Ne filmi”?

Hale” Unutmuş olamazsın Zambur uygulamasından size davet göndermişim”.

Hayri” Ben etkinlik hatırlatmalarını kapattım, diğerleri bende kapattım “der.

“Tamam, kızmayın Hayri der. Şimdi başlarız. Bilgisayar projeksiyonu aç Zambur filme bağlan. “

Mert” Şimdi işin yok kırk saat film seç”.

O esnada Akın “abi akıllı eleme yapsana” der.

Hayri “Zamburcum izleyicileri seçiyorum ben Hale Sevim, Mert, Kamil ve Akın. Hepimize uygun bir fil seç bakalım”.



**Şekil 5.** Hayatımız Teknoloji Bölümünden Akıllı Eleme Sahnesi

Hayri” Ben izlemem bunu”.

Akın “o esnada Zambur bizi bizden iyi tanıyor demek ki hepimiz keyif alacağız” der.

Hayri de “nerden tanıyor Annem mi Babam mı?” der.

Akın da “programlar sürekli bizimle ilgili bilgi topluyor. Sevdiğimiz etkinlikleri, hobilerimizi, gittiğimiz yerleri hepsini kaydediyor bu verileri toplayarak da bize yeni şeyler öneriyor”.

Kamil “Neyse hadi izleyelim şu filmi. Zambur hadi filmi başlat”.

Sevim “Sunucu hatası mı?”

Hayri” Dur dur çözeriz bilgisayar bağlantımı tamir et. Şşt bilgisayar kendini yeniden başlat”.

O esnada hiçbiri telefonundan internete bağlanamaz ve hemen sonra elektrikler gider. Kamil gelir ama bir türlü konuşamaz. Konuşmakta oldukça güçlük çeker.

O esnada Hale ile Sevim gelir.” Hayri neyiniz var? “Der. Onlar da” konser var ama biz gidemiyoruz” der. “Elektrikler geldi ama sunucuya bağlanamıyoruz” derler. O sırada Akın ile köpeği yumağı gelir. Yumağa “kendimi hiç affetmeyeceğim” der. “Sunucuya bağlanamayınca pati bakım uygulaması durmuş ve köpek mamasız kalmış” der.” Nasıl böyle bir sorumluluğu teknolojiye verdim” der. “Anlamıyorum o yüzden kendime çok kızdım”. “Siz ne yaptınız?”. “Ne yapalım top oynayalım dedik ama üç aydır sanal da oynadığımız için oynayamadık”. “Hayri ile Sevim de biletlerimiz elektronik ortamda kaldı konsere gidemiyoruz” der.



O esnada Mert kekeleye devam eder. “Kamil abimin neyi var der” Akın.

Hayri “sunucu ile birlikte o da çöktü” der.

Akın” Abi sen en son ne zaman su içtin?”.

Akın “su iç su uygulaması çalışmadığı için sende su içmeyi unuttun”.

Kamil” Yani sen iki gündür su içmedin mi?”

Mert “İçmemişim, unutmuşum” der ve su içer.

“O esnada ben size az önce de söylemeye çalıştım kütüphane de biletlerin çıktısını aldınız der ve hepsi birlikte kütüphaneye koşarlar. Mert “eyvah sunucular çalışmıyor yüz okuma nasıl olacak” der. O esnada elektrik gelir ve internet bağlantısı geri döner. Kamil herkes tuhaf hissetmiyor mu der. Başladığımız yere döndük. Hani mutlu gibiyim ama bir yandan da değilim der. Akın da “teknoloji büyük nimet ama hayatımızı tümüyle ona bağlamamalıyız” der ve bölüm sona erer.

Yeni iletişim teknolojilerinin kullanımı çocuklarda ve gençlerde, aile ve akran kültüründe önemli rol oynamakta ve bu durum onların sosyal kimlik yapılarının oluşumuna etki etmektedir (Livingstone ve Bovill, 1999). Dijital teknolojilerin olumlu özellikleri olmasına rağmen bireyleri ve özellikle de çocukları bağımlı hale getirdiği bilinmektedir. Bu bölümdeki sahnelerde, bütün etkinlikleri gelişmiş teknolojilerle gerçekleştiren çocukların, elektriğin kesilmesi ve internet bağlantısının kopması sonucunda, en basit işleri bile unutacak kadar bu araçlara bağımlı hale geldiklerini bizlere göstermektedir. Bölümde, çocukların uzun zaman sonra gerçek anlamda futbol oynamaya çalışmaları ve oynayamamaları, hatırlatıcı uygulamalar ortadan kalkınca yaşamsal faaliyetlerinin aksaması, konser biletinin dijital ortamda olmasından dolayı konsere katılamayacak olmaları gibi sahneler, dijital çocukların yeni iletişim teknolojilerine ne kadar bağımlı bir yaşam sürdürdüklerini göstermektedir.

### **Sonuç ve Öneriler**

İkinci iletişim devrimi olarak bilinen yeni iletişim teknolojilerinin ortaya çıkışı toplumsal ve bireysel bağlamda büyük değişim ve dönüşümlerin yaşanmasına neden olmuştur. Dijital çağ olarak adlandırılan bu çağda devlet kurumlarından özel kurumlara, toplumdan bireye kadar toplumun tamamı artık internet bağlantılı bir yaşam sürmeye başlamıştır. Bu yeni teknolojilerle birlikte, bilgi edinme, ticaret yapma, haberleşme, eğlenme ve sosyalleşme olmak üzere bütün alanlarda dijitalleşme baş göstermiş ve kültürel yapı yeni bir yöne evrilmiştir. Çünkü geçmişten günümüze kadar gelen tarihsel süreçte, kitle iletişim araçları kültürü şekillendiren, yenileyen ve değiştiren bir güce sahip olmuştur. Yeni iletişim teknolojileri ise geleneksel kitle iletişim araçlarında zamanında var olan toplumsal yapıyı baştan aşağı değiştirmiş ve bu çağın yaşayanları yeni bir kültürel yapı olarak dijital çağın bireyleri olarak yerlerini almışlardır.

Yeni iletişim teknolojilerinin değiştirdiği ve dönüşüme uğrattığı unsurlardan en önemlilerinden birisi de çocuk ve çocukluk kültürüdür. Toplumda var olan bütün oluşumlar gibi çocuklukta dijitalleşmenin etkisinden kurtulamamış ve çocukluk geleneksel yapısından zaman içerisinde koparak dijital çocukluğa dönüşmüştür. Yetişkinleri sarmalayan teknolojiler, çocuk yaşamına da derinden nüfuz etmiş ve dijital çağın çocukları, bu teknolojinin içine doğarak, o teknolojilerle büyüyen ve kendi dilleri gibi bu teknolojinin dilini bilen bireyler olarak büyümeye başlamıştır. Geçmişteki çocukluk kültüründen farklı olarak dijital çocukluk kültüründe, çocukların oyun oynama, eğlenme, bilgi edinme ve sosyalleşme biçimleri oldukça değişmiş ve bu unsurların tümü dijital ekranlar karşısında gerçekleştirilen bir etkinliğe dönüşmüştür. Bu durumun başlıca nedenleri arasında çocuk oyunlarının azalması, çarpık kentleşme, ebeveynlerinin dışarıyı tehlikeli bulmaları gibi birçok neden sayılmakla birlikte esas nedeni dijital çağın bireyleri olarak çocukların bu kültürden uzak tutulması olabilir. Bunun yanı sıra dijital ekranlara ulaşmak ve erişmek artık eskisi kadar pahalı olmadığı için toplumun geneli bu teknolojilere ulaşmaktadır. Bu durumda çocukların küçük yaştan itibaren ekranlara maruz kalma yaşlarını düşürmekte ve ekran karşısında kalma sürelerini uzatmaktadır. Dijital çağla birlikte değişen bu çocukluk kültürü arkadaşlıktan, akran ilişkisinden ve fiziki ortamdan soyutlanarak dijitalleşen bir çocukluğa evrilmektedir.

Çalışmada, yeni iletişim teknolojileri ile değişen kültürel yapı, çocukluk kültürü bağlamında ele alınmış ve geleneksel çocukluk kültüründen dijital çocukluk kültürüne geçişte değişen unsurları incelenmiştir. Bu amaçtan hareketle de çizgi filmler evren olarak seçilmiş ve TRT Çocuk kanalından yayınlanan Rafadan Tayfa ve aynı filmin bir serisi olan Dijital Tayfa’dan dijital çocukluğu anlatan birer bölüm seçilmiş ve değişen çocukluk

kültüründeki unsurlar çerçevesinde bu bölümler irdelenmiştir. Rafadan Tayfa' dan seçilen "Arkadaşım Teknoloji" isimli bölümde çocukların ödevinin "Teknoloji araç mıdır? Arkadaş "mı? konusu günümüzde yaşanan dijital çocukluğun bir sorunsal haline gelmiştir ve teknolojinin çocukların hayatında araçtan çok bir arkadaş konumuna geldiği görülmektedir. Kompozisyon ödevini yapmak için bir araya gelen çocuklardan Akın, ödev için abisi ve arkadaşlarına yardım etmek ister ve hayal kurar, hayalinde dijital ekranlarla çevrili bir yaşamda arkadaşları sürekli oyun oynar ve Akın, arkadaşlarını ekranlardan uzaklaştırmak için yapmış olduğu bütün denemelerde başarısız kalır ve bir türlü arkadaşlarını ekranlardan alıkoyamaz. Bu sahneler, çağımızda çocukların fiziksel arada bir arada olmalarına rağmen sembolik oyun ya da geleneksel anlamda bilinen oyunlar birlikte oynamak yerine dijital ekranlarla kendi başlarına ya da yanında bulunan arkadaşları ile sanal ortamda oyun oynamayı tercih ettikleri gerçeğini bizlere sunmaktadır. Örneklemin diğer örneğini oluşturan "Hayatımız Teknoloji" isimli bölümde ise, dijital teknolojilerin sarmalında çocukluk kültürünün dijitalize olduğu, akıllı teknolojilerle komut vererek bütün işlemlerin yapıldığı ve internet bağlantısının kopması ile su içmeyi bile unutan insanların yaşamlarının nasıl teknolojilere bağımlı hale geldiğini göstermektedir. Yeni iletişim teknolojileri ile iç içe geçmiş çocuklar fiziksel dünyadan izole, dış uyaranları algılamayıp sadece ekranlara odaklanan ve geleneksel oyun kültürünün yerine ekranlarla oynamayı tercih eden bir nesle dönüşmüştür ve filmde karakterlerin teknolojileri arkadaş olarak kullanmanın yaşamlarını nasıl olumsuz etkilediğini arkadaşlarını göremedikleri, oyun kültürünün değiştiğini, ödev yapmayı unuttuklarını ve araç olarak kullanmaları gerektiğinin farkına varmaları ile sona ermektedir (<https://www.youtube.com/watch?v=AiOgDImUmqw>).

Dijital çağda değişen iletişim teknolojileri ve akıllı uygulamalar toplumsal olarak bütün alanları etkisi altına almıştır. Yetişkinler gibi tıpkı çocuklarda bu teknolojiler ekseninde yaşamlarını sürdürmekte ve daha doğru doğmaz bir emzik gibi dijital araçlar çocukların ellerine tutuşturulmaktadır. Eğitimden oyuna, sosyalleşmeden sokak kültürüne kadar bütün kültürel özellikler dijital çağın egemenliğinde değişmekte ve çocuklar bu kültür içerisinde yeniden şekillenmektedir. Bu yeni dijital çocuklukta, çocukların gelişimleri olumsuz yönde etkilenmekte ve yaşamları dijital araçların kuşatılmışlığı içinde devam etmektedir. Günümüz çocuklarının da tıpkı geleneksel olarak bilinen eski çocuklukta gibi sokakta oyun oynamaya, oyun oynarken akranları ile iş birliği yapmaya ve bu esnada çocukluğunun ilk yıllarından itibaren öğrenme edimini başlatmalarına ihtiyacı vardır. Bugün gelinen noktada, çocukluğun dijitalleşmesinin önüne geçilemeyeceği ve çocukları bu teknolojilerden tamamen uzak tutmakta hem mümkün değil hem de doğru bir tutum olmayacaktır. Bu bağlamda çalışma sonucunda şu önerilerde bulunulabilir:

Dijital çağda dijital çocuk yetiştiren ebeveynlerin öncelikli olarak dijital okuryazarlık bilgi ve becerilerine sahip olmaları çocuklarını bu teknolojileri kullanırken doğru yönlendirmeleri açısından önemlidir

Dijital çağda çocuklar için eğitim kurumları tarafından sosyalleşebilecekleri ve farklı beceriler kazanabilecekleri alanlar ya da kurslar oluşturulmalı ve bu yolla çocukların dijital araçlara bağımlı olmaları önlenmeli

Dijital çocuklar hem dijital teknolojilerin sunmuş olduğu olanaklardan yararlanmalı hem de gerçek hayattan kopmamalıdır, bu kapsamda da bir teknoloji kullanım panosu yaparak bu teknolojileri kullanacakları zaman dilimi belirlemeli ve ona göre hareket etmelidir

Dijital ekranların arkasındaki mavi ışık uyku sorunlarına neden olmakta ve bu durumda çocuğun uykunu tam alamamasına ve okula geç kalmasına neden olmaktadır. Bu nedenle dijital çocuklar, uyumadan iki saat önce dijital teknolojileri kapatmalıdır

Eğitimin ilk kademesinde başlanarak çocuklara dijital okuryazarlık dersi verilmeli

Bu bağlamda da çocuk yaşta dijital bireylerin doğru yönlendirilmesi adına öncelikli olarak aile içi iletişim doğru bir şekilde kurulmalı ve sonrasında ise eğitimcilerin teknolojileri doğru kullanımı noktasında çocukları yönlendirmelidir

Dijital çocukluk için gelecekte yapılacak çalışmalarda, ilköğretim ve ortaöğretim çağındaki çocukların değişen çocukluk kültürünü ortaya koymak adına çocuklarla anket yapılabilir ya da yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilebilir.

## Kaynakça

- Allcott, H., Gentzkow, M. and Song, L. (2021). Digital addiction, <https://www.nber.org/papers/w28936>.
- Akçalı, S. İ. (2015). Tüketim toplumunda çocuğun yitişi. Selda İçin Akçalı (Ed.), *Çocuk ve medya* içinde (s. 13- 51). Nobel Yayın Dağıtım.
- Aygül, H. ve Apak, F. (2019), Değişen sosyallikler ve yeni sosyalleşme pratikleri ekseninde youtube ve çocuk youtuberlar. Hasan Hüseyin Algül ve Erdal Eke (Ed.), *Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* içinde (s.143-172). Nobel Yayınları.
- Binark, M. (2016). Akıllı telefonlarla bağlantılı olma hali ve yeni kültürlenme ve deneyimlerimiz. *Hece Aylık Edebiyat Dergisi*, (234-235-236), 131-136.
- Bourse, M. (2017). *Kültürel çalışmalarını anlamak*. (H. Yücel, Çev.). İletişim Yayınları.
- Chassiakos, Y. L. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A. and Cross, C. (2016). Children and adolescents and digital media, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27940795>.
- Chatfield, T. (2013). *Dijital çağa nasıl uyum sağlarız*. (L. Konca, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Creeber, G. and Martin, R. (2009). *Dijital culture: understanding new media: understanding new media*. UK: Open University Press.
- Dijk, V. (2016). *Ağ toplumu*. (Ö. Sakin, Çev.). Kafka Yayınları.
- Elkind, D. (2001). Değişen dünyada çocuk yetiştirme ve eğitim. Bekir Onur (Ed.), *3. Ulusal çocuk kültürü kongresi dünyada ve Türkiye’de değişen çocukluk*. (S. 15-25). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Frost, J. L., Wortham, S. C. and Reifel, R. S. (2012). Play and child development. <https://dokumen.pub/play-and-child-development-4th-ed-9780132596831-0132596830.html>.
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütmek*. (T. Er, Çev.). Aganta Kitap Yayınevi.
- Hurley, K. (2018). *Mükemmel çocuk mu? mutlu çocuk mu?*. (E. Çetin, Çev.). Beyaz Balina Yayınları.
- İnal, K. (2015). Türkiye’de çocukluk: nereye! S. İçin-Akçalı (Ed.), *Çocuk ve medya* içinde (s. 13- 51). Nobel Yayın Dağıtım.
- Kilbey, E. (2019). *Çocuğunuz dijital dünyanın esiri olmasın*. (E. Söğüt, Çev.). Paloma Yayınları.
- Livingstone, S. and Bovill, M. (1999). Young people, new media. summary report of the research project: Children, young people and the changing media environment. [http://www.lse.ac.uk/Depts/Media/people/slivingstone/young\\_people\\_report.pdf](http://www.lse.ac.uk/Depts/Media/people/slivingstone/young_people_report.pdf),
- Ofcom (2019). Children and parents: media use and attitudes. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens>.
- O’Shea, L. (2019). *Geleceğin tarihleri*. (A. Ay, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Palfrey, J. ve Gasser, U. (2016). *Doğuştan dijital*. (1. Baskı). (Çev. N. Aydın). İstanbul: İKÜ Yayınevi.
- Palmer, S. (2010). *Zehirlenen çocukluk*. (Ö. Ç. Aksoy, Çev.). İletişim Yayınları.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, 9(5), 1-6.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun yokoluşu*. (1. Baskı). (Çev. K. İnal). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Sayar, K. Ve Benli, S. (2020). *Dijital çocuk*. Kapı Yayınları.
- Selwyn, N. ve Facer, K. (2013). *The politics of education and technology: Conflicts, controversies, and connections*. (1. Baskı). United States: Palgrave Macmillan.
- Staksrud, E. (2013). *Children in the online world risk, regulation, rights*. England: Ashgate Publishing Limited.
- Stearns, P. N. (2018). *Çocukluğun tarihi*. (H. Dikmen, B. Uçar, Çev.). Dedalus Yayınları.
- Shapiro, J. (2020). *Yeni çocukluk*. (N. İdrisoğlu, Çev.). Sola Unitas Yayınları.
- Tapscott, D. (2008). *Growing up digital*, McGraw-Hill Education.
- Turner, G. (2016). *İngiliz kültürel çalışmalar*. (D. Özçetin, B. Özçetin, Çev.). Heretik Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimsek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayınları.
- Rafadan tayfa 120. Bölüm, <https://www.youtube.com/watch?v=AiOgDImUmqw>.
- Dijital tayfa, Hayatımız Teknoloji, <https://www.youtube.com/watch?v=jj2TkjIpxoQ>,  
<https://www.youtube.com/watch?v=jj2TkjIpxoQ>  
<https://www.youtube.com/watch?v=jj2TkjIpxoQ>  
<https://www.youtube.com/watch?v=AiOgDImUmqw>  
<https://www.youtube.com/watch?v=AiOgDImUmqw>

## EXTENDED SUMMARY

Digital children called digital natives do not experience the childhood culture of the past. They are born in the digital age and technologies are becoming an integral part of their lives. Digital children are surrounded by digital technologies and spend most of their time watching videos, surfing the Internet, playing digital games or using their smartphones. In traditional childhood culture before digital childhood, children were individuals who came together in the neighborhood, played games with their peers, communicated and rehearsed adulthood from a young age in these ways. All over the world, children played almost the same games (rope skipping, hopscotch, hide-and-seek, etc.) and in this context, children's games had a universal quality. These universal games helped the development of children's social skills. Thanks to the games, children learned to communicate with each other, cooperate and follow certain rules. In a way, playing games was both a socialization process and a learning process for them before they even started their education life. When education began, children acquired knowledge by researching, reading and trial and error. In the childhood culture surrounded by new communication technologies over time, the ways of playing, communicating and learning of children have changed. Digital childhood, which is very different from traditional childhood, has emerged that plays games with digital tools, does not go out on the streets, experiences socialization in virtual spaces, learns with search engines on the Internet, and has their homework done by digital tools. Affected by the changes caused by new communication technologies in social life, the culture of children and childhood has been digitized and made positive contributions to children. The screens meet the visual needs of the child. A picture is worth a thousand words. This is especially true for digital natives who learn by seeing. Digital displays are a good tool for balancing and supporting young children's emerging skills. These technologies allow children to choose. He can choose a video on Youtube or play the game he wants. Technology offers a lot of options for children. Technological devices also allow children to create and edit digital content. Digital screens also enable children to learn and interact with applications, websites and digital games, with the feature of being interactive.

In this study, which was carried out in order to reveal the changes in childhood culture with new communication technologies and how effective these technologies are in children's lives and in which qualitative research method was adopted, a case study was conducted and document analysis method was used. In case observations and interviews cannot be made in data collection for qualitative research, or in order to increase the validity and reliability of the research, document analysis is carried out by including written and visual materials in the research. In the study, 120 episodes of Rafadan Crew were examined in order to reveal how childhood culture was transformed from traditional structure to digital childhood through technology. A section from the Rafadan Tayfa series and the 10-episode series of the movie, Digital Tayfa, were chosen as the subject of analysis and the episodes of this cartoon were discussed. The ten-episode series was examined and one episode from each of the two series was determined within the scope of the study. Qualitative content analysis was used as a data collection technique in the study. Content analysis is a data collection technique that brings together similar data within the framework of certain concepts and themes and interprets them in an understandable way. In the study, the categories of game culture, hyperfocus, screen addiction, education and transition from peer to screen were determined and the sections were examined within the framework of these categories.

In the study, a section about digital childhood from Rafadan Tayfa broadcast on TRT Çocuk channel and Digital Tayfa, a series of the same movie, were selected and these sections were examined within the framework of the changing childhood culture. In the section named "My Friend Technology" selected from Rafadan Tayfa, the children's homework is "Is technology a tool? Friend? The subject of today's digital childhood has become a problematic and it is seen that technology has become a friend rather than a tool in children's lives. Akın, one of the children who came together to do his composition homework, wants to help his brother and friends for homework and dreams, in his dreams, in a life surrounded by digital screens, his friends play games all the time and Akın fails in all his attempts to get his friends away from the screens and somehow gets his friends off the screens. can't keep it.

In the section named "Our Life is Technology", which is another example of the sample, it shows how the lives of people who forget to drink water become dependent on technologies, where the childhood culture is digitalized in the spiral of digital technologies, all transactions are made by giving commands with smart technologies, and when the internet connection is disconnected. Children intertwined with new communication technologies have turned into a generation that is isolated from the physical world, does not perceive external stimuli, focuses only on screens, and prefers to play with screens instead of traditional game culture.

Changing communication technologies and smart applications in the digital age have affected all areas socially. Just like adults, children live on the axis of these technologies, and digital tools like a pacifier are placed in their hands as soon as they are born. All cultural features, from education to games, from socialization to street culture, are changing under the dominance of the digital age and children are reshaped within this culture. In this new digital childhood, the development of children is negatively affected and their lives continue in the siege of digital tools.