

SAĞLIK İLETİŞİMİNDE DİJİTAL MEDYA KULLANIMININ ÇOCUK SAĞLIĞI ÜZERİNE ETKİLERİ: SOSYAL MEDYA VE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME

Adem YILMAZ*
Zeynep BİRİCİK**

ÖZET

Tarihsel süreç içerisinde yaşanan gelişmeler, her alanda olduğu gibi iletişim teknolojilerini de etkilemiştir. İnternet teknolojisinin medyaya eklenmesiyle beraber yeni bir kültürel yapı ile bireyler tanışmıştır. Dijital kültür olarak şekillenen bu kültürel ortamda iletişim de dijitalleşmiş ve hayatımızın her alanına etki etmeye başlamıştır. Gündelik hayatta yapılacak her iş artık internetle entegre olmaya başlamış ve bireyler tek bir tuşla istediklerini yapabilir duruma gelmişlerdir. Aynı zamanda, kişilerarası iletişim de farklılıklar olmuş ve geleneksel yapıdan uzaklaşarak, dijital iletişimin olanaklarından çokça yararlanılmaya başlanmıştır. İnsanlar, yakın çevrelerini aşmış ve çok uzaktaki kişilerle iletişime geçmiş ve dünya adeta bir iletişim çağına dönüşmüştür.

Gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde çocuklar, en çok bilgisayar başında zaman geçirmekte ve bilgisayar en yakın arkadaşları olmaktadır. Dijital medya kullanımında yaygın olarak katılımın gözlemlendiği en önemli mecraların başında sosyal paylaşım siteleri gelmektedir. Bunun yanı sıra çocukların internette çevrimiçi oyun oynama edimlerinin de çok fazla olduğu bilinmektedir. İnternete erişimin kolay olmaya başlaması hem dijital uçurum anlamında yararlar sağlarken hem de internet teknolojisinin yanlış kullanan bireyler özellikle de çocuklar üzerinde oldukça olumsuz etkilerini de beraberinde getirmektedir. Çocuklar sosyal medyada gezinirken farkında olmadan çok zararlı içeriklere maruz kalıp, bazen de pedofili olan kişilerin ağına düşmektedirler. Çevrimiçi olarak oynadıkları oyunlar tarafından şiddet içerikli direktifleri yerine getirmek için fiziksel olarak kendilerine zarar verirken, bazen de hayatlarına son vermektedirler. İnternette paylaştığı bir içerikten dolayı ilerleyen yıllarda zor duruma düşüp, bir dijital suçlu haline gelebilir. Bu tehlikelerin farkında olmayan çocukların dijital medya kullanımı sonrasında yaşadıkları sağlık problemleri gittikçe artmaya başlamış ve tedbir alınması gereken en önemli konulardan biri haline gelmiştir.

Çocukların psikolojik, fiziksel, sosyal ve bilişsel sağlıklarının korunması için ebeveynlerinin hem de çocuklarının iyi bir medya okuryazarı ve dijital okuryazar olmaları için gerekli eğitimlerin az olduğu görülmektedir. Bu çalışma bağlamında, dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerinden etkileri araştırılmaya çalışılmıştır. İnternet kullanımının, çok küçük yaşlarda başlamasının ve çocukların sosyal paylaşım siteleri ve çevrimiçi oyunlara katılımı üzerine incelemelerde bulunulmuş, dünya ve ülkemizden örneklerle bu kullanımların çocuk sağlığı üzerinde oldukça zararlı etkileri olduğu ve bunların neler olduğu anlatılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sağlık iletişimi, Çocuk, Dijital Medya

* Bu çalışma, 2-3 Kasım 2017 tarihleri arasında Erzurum'da Atatürk Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi tarafından düzenlenen III. Uluslararası Sağlık İletişimi Sempozyumu'nda özet olarak sunulan sözlü bildirinin genişletilmiş halidir.

** Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, adem@atauni.edu.tr.

*** Arş. Gör., Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, zeynepd@atauni.edu.tr.

EFFECTS OF THE DIGITAL MEDIA USAGE ON CHILDREN'S HEALTH IN HEALTH COMMUNICATION: A RESEARCH ON SOCIAL MEDIA AND ONLINE GAMES

ABSTRACT

Developments in historic process effected communication technologies as well as in all areas. Individuals have met with a new cultural structure joining of the internet in media. It has affected on all areas of our life as it shaped as a digital cultural. Everything which can be done in daily life is integrated into it and individuals can do whatever they want with one touch press. However, there has been communication changes between the individuals and taken advantages of digital communication by getting away from traditional structure. People have started to get in contact with people all around the World. Thus, the World has turned into a communication age.

Children in developed and developing countries spend most of their time with their computers. Computers have been their close friends. In digital media usage It has been observed that social networking sites are the common places which people spend time. Besides, it is known that children's ability how to play online games has improved a lot. Easy internet Access together with its benefits has brought some negative impacts on people especially kids who misuse the internet. Children are exposed to harmful contents while they are surfing on the net. They even fall into trap of people who are suffering from pedophilia disease. They injure even kill themselves to carry out the commands giving by the online games they play. Later on they may be criminal because of the a sharing they did in their childhood. Health problems of the children who are unaware of these have increased a lot progressively and it has been one of the issues which must be taken measured for it.

It has been observed very little in both parents and their children that the necessity of the education being a good digital and media literacy to protect the children's psychologic, social and cognitive healths. In this study, it has been tried to research the effects of the digital communication on child health. It has been also examined the usage of the internet at young ages and Children's participation in social sites and online games. Harms of these kind of usages on children have been tried to explain with some examples from our country and other countries.

Keywords: Health Communication, Child, Digital Media

GİRİŞ

Geçmişte ve günümüzde sağlığın, insan yaşamının en önemli unsuru olduğu bilinen bir gerçektir. Sağlık ile bilgiler, artık konunun uzmanlarından, hastanelerden ya da akademik anlamda yayınlanan çalışmalarda değil, medyada sağlık enformasyonunun yayıldığı en önemli mecralardan birisi haline gelmiştir. Yazılı, işitsel, görsel ve dijital medya, sağlık hakkında oldukça geniş bilgiler yer vererek, bireylere sağlık iletişimi noktasında önemli kazanımlar sağlamaktadır.

Yeni medyanın yaygınlaşmasıyla beraber, insanlara geniş bir özgürlük alanı tanınmış, bireyler istedikleri anda ve yerde, internet bağlantılığı ile istediği bilgiye erişme gücü elde etmişlerdir. Ayrıca insanlar, internet üzerinden kendi sanal yaşam alanlarını oluşturmaya da başlamışlardır. Öncesinde geleneksel medya ile insanlar birtakım ihtiyaçlarını giderirken, şimdilerde bireyler ihtiyaçlarını medya aracılığıyla gidermektedir. Yaşanan değişiklik sadece medya türünden olmuş ve bireyler artık, geleneksel medyadan daha çok dijital medyadan ihtiyaçlarını sağlamaya çalışmaktadırlar.

Bireylerin, yaşamdaki en önemli amaçlarından birinin sağlık olduğu düşünüldüğünde, sağlık iletişimi insan hayatı için önemli bir unsurdur. İnternet ve özellikle bloglar ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte insanlar, hastalıklarını oradan paylaşıp, yalnız olmadıklarını, kendileri gibi birçok insanın aynı hastalığa yakalanmış olduklarını bilmeleri biraz olsun yüklerini ya da acılarını hafifletebilmektedir. Yine hasta- doktor ilişkisi de sağlık iletişiminde önemli bir konuyu teşkil eder. Bireyler çok uzakta olsalar dahi, iyi bir doktora ulaşmayı, ondan randevu almayı ya da online soru sorma gibi avantajlara dijital medya ile kavuşmuşlardır.

Yaygınlaşan dijital medyada, sağlık konusunda araştırma yapan bireylerin başında, anne babalar gelmektedir. Anne babalar, çocukların ne yiyip, ne içeceğinden, hangi giysilerin zararlı olduğuna dair, sağlık iletişimi anlamında dijital uzamda, çok faydalı bilgilere ulaşabilmektedirler. Anne babaların bu kadar üzerinde durdukları çocuk sağlığı üzerinden, gözden kaçırmış oldukları bazı sorunlar ortaya çıkmaktadır. Uçsuz bucaksız bir alan olan internet, her yaş aralığından olduğu gibi, çocuk kullanıcıların da aktif olarak katıldığı bir mecradır. Çocuklar kişisel güvenlik ve gizlilik hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıklarından internetin olası tehlikelerinden kendilerini korumayı da çoğu zaman başaramamaktadırlar.

Dijital medya üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya da maruz kaldıkları zararlı içerikler çocukların mental ve fiziksel sağlığından, belki de geri dönüşü olmayan zararlara yol açabilmektedir. Çok ileri aşamada da çocuklar kendi canlarına kıyabiliyorlar. Dijital medya ve çevrimiçi oyunların çocuk sağlığına zararları konusunda inceleme yapılan bu çalışmada, kullanımlar ve doyumlar kuramı temel alınarak, çocukların ihtiyaçlarını gidermek için katılım sağladığı bu alanların onlarda bıraktığı zararlar araştırılmıştır.

1.DİJİTAL MEDYADA KULLANIMLAR VE DOYUMLAR KURAMI

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı, medya iletilerini olduğu gibi alan, yorumlamayan ve bundan dolayı da izleyiciyi tamamen pasif olarak gören araştırmalara ya da kuramlara karşıt olarak geliştirilmiş bir yaklaşımdır. Bu yaklaşım bireyi, medya tarafından oluşturulan içerikleri olduğu gibi alan pasif izleyici olarak görmemektedir. Medyanın iletilerini, kendi ihtiyaç ve isteklerine göre alan ve istediğini seçmekte kısmi de olsa aktif olan izleyici modeli olarak ele almaktadır.

Medya alanında yaşanan değişiklikler karşısında ilk kez Psikolog Elihu Katz, medyanın insanlara ne yaptığı sorunu ile değil insanların medya ile neler yaptığı konusunun üzerinde durulması gerektiğini belirtmektedir. “Kullanımlar ve Doyumlar” yaklaşımı Katz’ın araştırmaları ve tartışmalarına dayanmaktadır. İnsanların toplumsal ve psikolojik kökenli ihtiyaçları vardır ve insanlar bu ihtiyaçlarını gidermek için birtakım koşullar ararlar. Medya ile olan ilişkileri bu ihtiyaçlarının bazılarının giderilmesini sağlamaktadır. Ancak bununla beraber bazen bireylerin medyanın olumsuz yönlerinden etkilendikleri de görülmektedir (Yaylagül, 2013:71).

Yeni bir ortam, daha eski bir ortamla aynı amaçla kullanıldığında, eski ortamın alternatifi olarak yeni ortam potansiyel olarak işlev görür. İzleyiciler, hangisinin daha özel olarak hangi gereksinimleri karşılayacağını belirleyerek aralarında seçim yapabilirler. (Rosengren ve Windahl 1972; Williams, Rice ve Rogers 1988; Wright 1960; McCombs 1972’e bakınız). Böylece analistler, medyanın karşılayabileceği toplumsal ve psikolojik ihtiyaçları belirlemekle başlamış ve İnternet’in bu ihtiyaçları karşılayıp karşılamayacağını değerlendirmişlerdir.

Katz, Gurevitch ve Haas (1973), medya kullanıcılarının ihtiyaçlarına yönelik tipolojiyi şöyle ifade etmektedirler:

- Bilişsel Gereksinimler-Çevremize ilişkin bilgi, bilgi ve anlayış için.
- Duygusal İhtiyaçlar-Estetik, zevkli ve duygusal deneyimler için.
- Kişisel Bütünleştirici İhtiyaçlar - Güvenilirlik, güven, istikrar ve kişisel statü için.
- Sosyal Bütünleştirici İhtiyaçlar-Aileniz, arkadaşlarınız ve dünyayla temasa geçmek için.
- Kaçak Gereksinimler-Kaçış, saptırma ve gerginlik giderme için. (Cho, Zuniga, Rojas, Shah,2003:49).

Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına göre, bireyler bazı ihtiyaçlarını gidermek için medya içeriklerine başvururlar. Bunlar arasında önemli bir kitleyi de çocuklar oluşturmaktadır. Çocuklarda kendi ihtiyaç ve isteklerini artık tatmin etmek için medyaya yönelmekte ve bunu tercih ederken de geleneksel medyadan ziyade yeni medyayı daha çok tercih etmektedirler. Çocuk kullanıcılar, özellikle büyük şehirlerde, binalar

arasında kendilerine oyun alanları bulamadıkları ve sosyalleşmeyi sağlayamadıkları için bu ihtiyaçlarını internet üzerinden karşılamaktadırlar. Sosyal medya ile sosyalleşme ihtiyaçlarını giderirken, eğlence, heyecan ve adrenalin duygularını da çevrimiçi oyunlarla gidermeye çalışmaktadırlar.

Sosyal medya kullanımını gösteren son istatistiksel verilere bakıldığında topluma yoğun bir biçimde nüfuz ettiği görülmektedir. Literatüre dayanılarak tespit edilen iki görüşe göre de, kullanıcılar tek bir araç kullanmak yerine, iletişimde bulunmak için çok daha fazla araçtan yararlanırlar. Bu eğilim, bir tür sosyal medyanın bir başkasının yerini almamasına karşın, çevrimiçi ve çevrimdışı iletişim biçimlerini içeren bir medya yığını içine entegre edildiğini göstermektedir. İkincisi, kullanıcılar yeni araçlar benimsemekte ve onları iletişim repertuarının bir parçası olarak benimsemektedirler. Örneğin, sosyal ağ sitelerinin (SNS) kullanımı yaygınlaştı; Pew, Amerikalı çevrimiçi çocukların ve gençlerin% 55'inin MySpace veya Facebook profiline sahip olduğunu, Kuzey Amerika'daki en popüler SNS'lerden ikisinin olduğunu bildiriyor. Bu, dijital teknolojilerin benimsenmesi ve kullanılması, kullanıcıların arasında bir medyanın popüler hale geldiği ve yüksek kullanım zirvesine ulaştığını ve daha sonra günlük kullanımın diğerleri gibi sabit veya azaldığı toplumsal eğilimleri izlediğini ortaya koymaktadır ve yeni medyanın oldukça popülerlik kazandığını belirtmektedir. (Haase, Young,2010:350).

Geçmişten günümüze kadar gelen süreçte oyun, tüm yaştaki bireyler için çok farklı şekillerde ve farklı amaçlarla oynanan bir eğlence aracı bir kültür biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Farklı tarz ve amaçları ile birlikte oyun oynama edimi, insanların hayatlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Dijital teknolojinin hayatımıza eklenmesiyle birlikte değişen her yapıp gibi oyunlarda geleneksel formlarından uyarlanarak dijital uzama aktarılmaya başlandı (Sezen, Sezen,2011,249). Her yaştan bireyin oynadığı dijital oyunlar, kullanımlar ve doyumlar yaklaşımıyla ele alındığında bireye tatmin ve mutluluk vermektedir. Ama aynı zamanda bağımlılık yaratmakta ve zararlı içerikleriyle çocuklar için büyük tehlikeleri de beraberinde getirmektedir.

2. SAĞLIK İLETİŞİMİNDE DİJİTAL MEDYA KULLANIMI

Tarihsel süreç içerisinde sağlık, her zaman önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanların yaşamlarını sağlıklı olarak sürdürmek istemeleri ve hastalığa yakalandıklarında bu durumu düzeltmek için hep çeşitli yollara başvurmuştur. Geleneksel uygulamalar zaman içinde yerini yeni uygulamalara bıraksa da, geleneksel ve modern tıp birlikte varlıklarını sürdürmüştür. İkisinin de ortak olarak bulunduğu nokta ise, sağlığın iyileştirmesidir (Hüllür,2016:157).

Dünya Sağlık Örgütü' ne göre, sağlık sadece bir hastalığın ya da sakatlığın yokluğu değil, bedensel, zihinsel ve sosyal olarak tam bir iyilik halidir. Her insan, ırk, din, siyasi görüşü, ekonomik ya da sosyal durum ayrımı yapmaksızın, sağlığın en iyi standartlarından yararlanması temel haklarından biridir (www.who.int). Yapılan bu

tanıma göre kişi, sosyal, zihinsel ve bedensel nitelikleriyle bir bütün olarak değerlendirilmiştir.

Teknolojide yaşanan gelişmeler her alanda olduğu gibi sağlık alanını da etkilemiştir. Sonsuz bir dünya olan internet, bireylerin son zamanlarında sağlık alanlarında başvurduğu en önemli kaynaklar arasında bulunmaktadır. Bireyler eskiden sadece hastalıklar ya da kendi hastalığı hakkında hastaneden, doktorlardan ve çevresindeki kişilerden bilgi alırken, şimdi bu tür bilgilere oturduğu yerden kalkmadan internet sayesinde erişebilmektedir (Kara,2017:11).

Sağlık iletişimi kavramsal olarak psikoloji, sosyoloji, halk sağlığı, tıp ve iletişim gibi birçok alanla etkileşimli ve bağlantılı bir kavramı ifade etmektedir. Sağlık iletişimi geniş ve karışık bir kavram olarak görünse de, birçok insan gündelik yaşamlarında bu konuyla farklı biçimlerde karşılaşmaktadırlar. Örneğin, hekim-hasta ilişkisinde, bir hastalık hakkında bir kişiyle konuşurken ya da doktor tarafından verilen bir ilaç prospektüsünü okurken, belli başlı bilgilere ihtiyaç duyar. Bu bilgilere, bireylerin ulaşmasındaki en kolay yol da sağlık iletişimidir(Kara,2017:9).

Dijital teknolojilerde yaşanan ilerlemeler, sağlık ve tıp alanında kayda değer gelişmeleri de beraberinde getirmektedir. Teknolojik bağlantılık sayesinde, geçmiş döneme oranla çok daha fazla insan bu bağlantılıktan yararlanmaktadır. Yaygınlaşan dijital teknolojiler, hastalığın teşhis, tedavisi, tıbbi kayıt ve kişisel alanlarda milyarlarca insana daha eşit sağlık hizmeti ve sağlık bilgisine ulaşmayı olanaklı kılmaktadır (Schmidt, Cohen,2014:15).

Bireylerin sağlıkları hakkında ulaşmaya çalıştıkları bilgiler için başvurdukları en önemli kaynakların başında medya gelmektedir. Özellikle teknolojide yaşanan gelişmelerle internetin de medyaya eklenmesiyle birlikte, yeni medya sağlık hakkında bilgilerin paylaşıldığı ve ulaşıldığı en önemli mecralarından birisi haline gelmiştir. Dijital ortamda ya da sosyal medya da bir hastalık hakkında paylaşılan bilgiler, kolaylıkla aynı hastalıktan mustarip diğer bireylere ulaşmakta, bireyler yaşadıkları acıları ya da hastalıktan kurtulma yollarını anlatarak insanlara büyük faydalar sağlamaktadır. Bazen de hastaneler ve doktorların tanınması için önemli bir alan haline gelirken, evrenselleşip tüm insanların ulaşabilecekleri ve bireylerin sağlığa kavuşmaları için çok önemli bir fırsat haline gelmektedir.

Her alanda olduğu gibi dijital platformların ve özellikle de sosyal medyanın sağlık hakkında faydaları olduğu kadar zararları olduğu da bilinmektedir. Bir yandan sağlığın iyileştirilmesi için çeşitli imkânlar sunan dijital medya, diğer taraftan da daha sağlıksız bireylerden oluşan bir toplum yapısına zemin oluşturduğu görülmektedir. Doğru bilgilerin yayılması kadar yanlış bilgilerin de hızla yayılmasına olanak sağlayan dijital mecralar, insan sağlığını daha tehlikeli duruma sokabilir ve aynı zamanda sahte kimliklerle doktor olduğunu söyleyen kişiler, bireylerin hem sağlıklarına hem de maddi varlıklarına büyük zararlar verebilir.

Sağlık konusunda çok daha dikkatli olan ebeveynler, belki de çocukları için en çok

araştırma yapan ve okuyan bireylerin başında gelmektedir. Çocuklarının sağlığına aşırı titizlikle yaklaşan anne babalardan bazıları asıl tehlikenin farkında olmadan, çocuklarını hastalıklardan, dış dünyanın olası tehlikelerinden korumaya çalışmaktadır. Ama çocuklar da artık yetişkinler gibi her an internet ortamında gezinmekte yararlı ya da zararlı birçok unsurla karşı karşıya kalmaktadır. Çocuklarında sosyal medya kullanıcıları oldukları göz önüne alındığında, anonim kimliklerle dolu olan bir ortamda, pedofili olarak adlandırılan kişilerin ağma düşebilmektedirler. Diğer yandan da çevrimiçi olarak oynadıkları dijital oyunlarla hem fiziksel hem de psikolojik olarak şiddete maruz kalabilmektedirler.

3. DİJİTAL MEDYANIN ÇOCUK SAĞLIĞI ÜZERİNE ETKİLERİ: SOSYAL MEDYA VE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR

Dijital teknolojilerde yaşanan ilerlemeler, sağlık ve tıp alanında kayda değer değişimleri de beraberinde getirmektedir. Teknolojik bağlantılı sayesinde, geçmiş döneme oranla çok daha fazla insan bu bağlantılıktan yararlanmaktadır. Yaygınlaşan dijital teknolojiler, hastalığın teşhis, tedavisi, tıbbi kayıt ve kişisel alanlarda milyarlarca insana daha eşit sağlık hizmeti ve sağlık bilgisine ulaşmayı olanaklı kılmaktadır (Schmidt, Cohen,2014:15).

Teknolojik yaşamın, hayatımıza getirdiği olumlu koşulların yanında olumsuzlukları da beraberinde getirmektedir. Dijital teknolojiler, sağlık iletişimi anlamında bize eşit fırsatlar ve imkanlar sunarken, bir yandan da başka unsurlarla, birey için çok önemli olan sağlığı konusunda, onu çok tehlikeli durumlarla karşı karşıya bırakabilmektedir. Bu durumun en savunmasız kullanıcıları da çocuklar olmaktadır. Kişisel güvenlik ve gizlilikleri konusunda çok fazla bilgi sahibi olamayan çocuklar, sosyal medya ve çevrimiçi oynadıkları oyunların zararlı etkilerinden, kendilerini çok fazla koruyamamaktadırlar.

Dijital teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla birlikte yakın zamanda kimlik, bireylerin en değerli metası haline gelecek ve bu kimlikleri daha çok internet üzerinden sergileyecektir. Online tecrübe doğumla birlikte belki de daha önceden başlayacaktır. İnsanların yaşamlarındaki dönemler zaman içinde değişmeden kalacak ve istenildiği zaman kolayca açığa çıkarılabilecektir. Dijital yaşamda uygun olan, herkesin bu yaşam alanında kurallarını koyması ve online kimliğini ve sanal yaşamın ilk başlarından itibaren izleyip, sınıflandıracağı bilgiye ve yeteneğe sahip olması gerekir (Schmidt, Cohen,2014:43). Bu şu anda olanaksız gibi görünse de dijital okuryazarlıkla çocukların en azından eğitim alarak, bu teknolojileri kullanmada beceri ve bilgiye sahip olmaları sağlanmalıdır.

Pew Araştırma Merkezi tarafından yapılan bir araştırmaya göre bugün Amerika'da çocuk ve genç denecek kesimin %95'i internet erişimine sahip. Bu kullanıcıların %74'ü ise online dünyaya cep telefonu ve tabletlerle erişen on iki ve on yedi yaş aralığındaki çocuklardan oluşuyor. Bu denli yüksek kullanımın olduğu sanal âlemdeki

çocuklar bu erişimi ebeveynlerin gözetimi dışında gerçekleştiriyor. Anne ve babaların büyük bir çoğunluğu sanal âlemde çocuklarının takibini yapacak zaman, enerji ve beceriyi kendilerinde bulamadıklarını söylemektedirler (Goodman,2016:142). Oysaki çocuklar için online dünya gittikçe daha tehlikeli hale gelmekte ve eski masumiyetini internet kaybetmektedir.

Çocukluk ve gençlik yıllarında sanal ortamda yapmış olduğumuz paylaşımlar, ilerleyen hayatımızda büyük bir sosyal utanç haline gelebilir. Sosyal utancın önemsendiği ailelerde ya da toplumlarda sanal onur cinayetleri ile karşılaşabilmek belki de mümkün olacaktır. Ya önceden bir kişinin çocukluk ve ergenlik dönemlerinde paylaştığı içerikleri kasıtlı olarak ya da paylaşmadığı bir içerikle suçlanıp, çevrimiçi kimliği karalanabilir. Biri bunu yaparken fiziksel şiddet uygulayarak ona dijital bir leke vurmuş olacaktır (Schmidt,Cohen,2014:46).

Çocuk sahibi olan her anne baba, ebeveynliğin başlı başına zor bir iş olduğunu bilmektedir. Online hayatlar bu durumu çok daha zorlaştırmaktadır. Anne baba sorumluluğu geçmişte de gelecekte de hep aynı kalacaktır. Fakat çocukların psikolojik ve fiziksel olarak bu sanal âlemde zedelenmelerini istemiyorlarsa bu dünyada daha çok var olmaları gerekecektir. Çocuklar, buldukları yaşın üstünde sanal dünyada fiziki olgunluklarını gösterdiklerinden dolayı, anne-baba çocuklarına verdikleri cinsel eğitimin yanı sıra kişisel gizlilik ve güvenlik konularını da çokça anlatmaları gerekecektir (Schmidt, Cohen,2014:46).

Bu konuda uygulanacak önemli adımlardan bir tanesi de okul-aile işbirliği olabilir. Çocukların cinsellik derslerinin yanı sıra kişisel gizlilik ve güvenlik derslerinin konulması önerilebilir. Bu derslerde çocuklara gizlilik ve güvenlik ayarları öğretilerek, sanal dünyada yapılacak ya da yapılmayacak şeyler hakkında canlı örneklerle büyük katkı sağlanabilir (Schmidt,Cohen,2014:47).

Çocukların sosyal mecrada en çok zorlandıkları nokta ise beş çocuktan dördünün karşısındakinin yetişkin mi çocuk mu olduklarına anlam verememesidir. Yani online olarak arkadaş kurmuş olduğu kişi aynı semtte ya da şehirde sekiz yaşında bir kız çocuğu değil, bambaşka bir şehirden, çocuk kaçırma niyetiyle her yere gidebilmeyi göze almış elli yaşlarında bir adam olabilmektedir. Pedofilerin, yaş, cinsiyet, saç rengi, boy gibi fiziksel özelliklerine göre peşine düşmüş oldukları çocukları bulmak, sosyal medya ve diğer online kaynaklara yüklenen fotoğraflar bu çocuk istismarlarına bir katalog hizmeti yapmaktadır. Pedofili denen bu hisler, en son çıkan oyunları, mesajlaşma servislerini ve çocukların ilgisini çekebilecek siteleri büyük önemle takip edip, kurbanlarına ulaşmaya çalışmaktadırlar. Pedofiller sıklıkla çocukların dijital kimliğine bürünüyor ve on sekiz yaş altı çocuklar; %80 oranında bir yetişkin ile konuştuklarını anlamıyor. Böylece bu çocukların ekranı savunmasız kalıyor. Kendi yaşında bir erkek çocukla konuştuğunu sanan 12 yaşındaki Amanda Todd, video kamerada göğüslerinin göstermesi için kandırılan daha sonra da sapığı tarafından uğradığı şantajlarla büyük bir sanal işkence çekmiştir ve sonunda kendi canına kıymıştır (Goodman, 2016:143-203).

Son iki yıldır yapılan araştırmalarda çocukların, oldukça zor durumlarla karşı karşıya kaldığı, zihinsel ve mental bozukluklar yaşadıkları diğer bir alanda dijital uzamda oynadıkları çevrimiçi oyunlardır. Etkileşimli video ve bilgisayar oyunları, yeni multimedya ve dijital bilgisayar teknolojisi ile şekillenen bir kültürel yapıdır. Bu oyunlar özellikle genç insanlar arasında son 20-25 yıldır giderek daha popüler hale geldi. Başlangıçta hevesli gençler ve genç yetişkinler tarafından oynan oyunlar, doksanlı yılların başında video ve bilgisayar oyunları çocuklarda dahil olmak üzere gündelik hayatta rutin olarak yapılan işler arasında yerini aldı(Fromme,2003:2).

Gerçeklik algısı tam olarak gerçekleşmemiş çocuklar, oynadıkları bu oyunlarda, oyunun kurucuları tarafından yönlendirilmekte, şiddet içerikli ya da ortadan kaybolma gibi direktiflerin yerine getirmeleri gerektiği söylenmektedir. Savunmasız ve gerçeği ayırt etme gücü yetişkinlere göre daha az gelişmiş çocuklar, bunları yerine getirmedikleri takdirde kendilerinin ya da ailelerinden birinin zarar göreceği konusunda tehditler almaktadırlar. Dijital çevrimiçi oyunlardan en tehlikesi, yaklaşık olarak 130 çocuğun ölümüne yol açan ve tüm dünyada önlem alınmaya çalışılan **Mavi Balina (Blue Whale)** oyunudur. Oyunun içeriği şu şekildedir:

- Blue Whale (mavi balina) oyunu, savunmasız gençleri kendilerini öldürmeye yönlendiren, bir çevrimiçi oyundur.
- Blue Whale intihar oyununun insanları kendilerini öldürmeye teşvik eden bir sosyal medya grubu olduğuna inanılıyor.
- Bir grup yöneticisinin günlük görevleri üyelere atadığı, bunların 50 gün içinde tamamlanması gerektiği düşünülmektedir.
- Korkunç görevler kendine zarar vermeyi, korku filmlerini izlemeyi ve olağandışı saatlerde uyanmayı içerir ancak bunlar yavaş yavaş daha aşırı hale gelmektedir.
- 50. günde, oyunun arkasındaki kontrol manipülatörleri, gençlere intihar etmesini söylüyorlar.

Mavi Balina oyunu 50 gün boyunca giderek korkunç hale gelen 50 görevden oluşuyor. Oyunun kimi etaplarında henüz okul çağındaki çocuklardan, el bileklerine ya da bacaklarına sivri bir cisimle bir balina kazıması ya da vücuttaki damarlarına yakın kesikler atması isteniyor. Bazı günler saat 04.20’de uyandırılıp gün boyunca oyun yöneticilerinin yolladığı korkunç görüntülerin izlenmesi de bir başka görev. Manipüle edilen çocuklar, 49 görev boyunca kendilerine psikolojik ve fiziki zararlar verip hayattan koparılıyor. 50. gün final görevi ise “balina olmak” adını taşıyor ve oyuncunun intihar etmesini emrediyor (<http://www.superhaber.tv/>).

2012 yılında kurulan bu oyunun en can alıcı noktası kişiyi huzursuzluğa itmesi. Oyunun yapımcısı halen tutuklu ve mahkemede suçunu itiraf etti. Çocukluğunda şiddet gördüğü ve baskı ile karşılaştığı için böyle bir şey yaptığını, çocukların bu dünyadan koparılması için özel insanlar ile çalıştığını söyledi. Oyunun içindeki tüm

bu bilinçaltı ses ve görsellerde bir kadın akademisyenin etkisi var. Oyunun isminin ‘Mavi Balina’ olması ve oyun renginin mavi olması hepsi birer stratejinin ürünüdür (<https://www.ntv.com.tr/teknoloji/>). Oyunun kurucusu 22 yaşındaki Philipp Budeikin, Rusya’da çıkarıldığı mahkeme tarafından 3 yıl hapis cezasına çarptırıldı. Ancak en az 15 intihar vakası ile ilişkilendirilen Budeikin’e verilen bu ceza Rus kamuoyunda tartışma yarattı (milliyet.com.tr).

Dünya çapında gençler arasında intihar vakalarıyla ilişkilendirilen Mavi Balina adlı oyunun ardından bu kez ‘**48 Hour Challenge**’ adlı oyun çocukların hayatını tehlikeye sürüklemektedir. Pek çok çocuğu etkisi altına alan oyun, farklı ülkelerdeki ebeveynleri ayağa kaldırdı. Üst üste yaşanan kaybolma vakaları ve sonrasında hiçbir şey yokmuş gibi ortaya çıkan çocuklar, Facebook’un yeni 48-Hour Challenge isimli oyununu gündeme getirdi (www.practic.com).

- Çocuğu intihara sürükleme de ortadan kaybolmaya yönlendiren oyun, hayati olabilecek pek çok tehlikeye davetiye çıkartıyor.
- Oyuna katılan çocuğun amacı kaybolacağı 48 saatlik süreç içerisinde olabildiğince çok puan almak.
- Puanını belirleyen şey ise ailenin Facebook arkadaşlarına çocuklarının kaybolduğunu söyleyerek, onlardan yardım istemesi.
- Sözde kayıp olan çocuktan sosyal medya mecralarında ne kadar çok bahsedilirse, puanı da aynı doğrultuda yükselmiş oluyor(<https://paratic.com/facebook-tehlikeli-oyunu-48-hour-challenge/>).
- Britanya’da başlayan oyunun son günlerde ABD’ye de yayıldığı belirtilmektedir. İngiltere’nin Hull kentinde geçen hafta 12 yaşında bir çocuk ortadan kayboldu ve iki gün sonra ailesinin yanına döndü. Çocuğun ‘48 Hours Challenge’ oyununa katıldığı düşünülmektedir(<https://paratic.com/facebook-tehlikeli-oyunu-48-hour-challenge/>).

Kuzey İrlanda’da adının gizli kalması kaydıyla Belfast Live yayın kuruluşuna konuşan bir kadın da kızının bu hastalıklı oyuna katıldığını düşünmektedir. **Pokemon Go oyunu da**, mavi balina ve 48 hours challenge oyunları kadar çocuk sağlığını önemli ölçüde etkileyen diğer bir oyun türüdür:

- Pokemon Go, akıllı telefonlarla online olarak, “artırılmış gerçeklik” (augmented reality) teknolojisiyle oynanabilen bir mobil oyun.
- Oyunda amaç gerçek hayatta belirli adreslere giderek orada bulunan pokemon karakterlerini yakalamak üzerine kurulmuş.
- Pokemon toplayıp kendi koleksiyonunuzu oluşturmak için sokaklarda dolaşmanız gerekiyor. Toplanılan Pokemonlarla, diğer oyuncularla savaş yapılabilir.
- Özellikle 12 yaş öncesinde ve muhakeme yetisi henüz gelişmemiş çocuklar gerçekle “hayal ürünü” arasındaki belirlemeyi yapmakta zorlanıp (hatta yapama-

yıp) ciddi güvenlik sorunları yaşayabilirler.

- Oyun içeriğinde olan uçma, kaçma, zarar verme davranışlarının gerçek hayatta da olabileceğini varsayıp bunları deneyebilir ve sağlıklarını riske atabilirler (milliyet.com.tr).

Diğer oyunlar gibi Pokemon Go oyunu da çocuklar için çok zararlı içerikleri barındırmaktadır. Çocuklarda psikolojik kökenli rahatsızlıklara yol açtığı bilinmektedir. Sanal gerçeklik ile fiziksel gerçekliğin karıştığı bu oyunda çocuklar, oyunda yer alan canavarların gerçekten üstüne doğru geldiğini düşünebilir ve şizofrenik tabloların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (<https://nevzattarhan.com/>).

SONUÇ

Hayatın her alanında yaşanan gelişmeler sağlık alanını da oldukça etkilemiştir. Bireylerin yaşamlarının devamı için çok önemli unsurlardan biriside sağlıktır. İnsanların sağlıkları hakkında bilgi almak için başvurdukları kaynakların başında da artık dijital medya gelmektedir. Sağlık iletişimi, dijital medya ile birlikte çok daha fazla yaygınlaşmıştır. İnsanlar sağlıkları hakkında yaşadıkları sıkıntıları, sorunları dijital ortamda başkalarıyla paylaşıp onlar gibi birçok insan olduğunu, yalnız olmadıklarını ifade etmektedirler. Yine anne ve babalar çocukları için sağlık konusunda gerekli bilgileri öğrenmede başvurdukları kaynaklar arasında ilk sırada internet yer alır.

Çocuk sağlığı söz konusu olduğunda ebeveynlerin oldukça dikkatli tutumları, internet üzerinde aynı derecede olmamaktadır. Anne babalar, uçsuz bucaksız bir dünya olan internette çocukların karşılaştığı olumsuzlukların bazen farkında olmayabilirler. Çocuklar sosyal medya ve çevrimiçi oyunlarla çok fazla vakit geçirmekte, bu durumda sosyalleşme yerine çocukların aksine anti sosyal, agresif ve narsistik kişilik özellikleri göstermesine neden olmaktadır.

Mobil oyunların kullanımı arttıkça dış dünyayla yüz yüze ilişki azalmaktadır. Bu durum kişiyi daha içe dönük yaparken zamanla duygulanım azalmaları olur. Oyun oynarken hissettiği baştaki heyecan duygusunu zamanla durağan bir hale gelir ve kişi donuklaşabilir. Aynı zamanlarda bu çocukların engellenme eşiğinde düşme olduğu için öfke kontrolünde de bozulmalar görülmektedir.

Özellikle 12 yaş öncesinde ve muhakeme yetisi henüz gelişmemiş çocuklar gerçekle “hayal ürünü” arasındaki belirlemeyi yapmakta zorlanıp (hatta yapamayıp) ciddi güvenlik sorunları yaşayabilirler. Oyun içeriğinde olan uçma, kaçma, zarar verme davranışlarının gerçek hayatta da olabileceğini varsayıp bunları deneyebilir ve sağlıklarını riske atabilirler(milliyet.com.tr).

Sosyal medyayı aktif olarak kullanan çocuklar, pedofili denen sapık kişilerin ağına düşebilmektedir. Bu kişiler siber zorbalık uygulayarak, şantaj ve tehditlerle çocukların psikolojik sorunlar yaşamasına hatta çocukların intihar etmelerine bile neden

olmaktadır. Çevrimiçi oyunlarla da oyunun yapımcıları çocukları eğlendirip, hoşça vakit geçirmekten ziyade, çocukların mental ve fiziki sorunlarına yol açmaktadır.

İnternetin hızla yayılıp, her yerde erişilebilir hale gelmesi, çocukların uzak tutulmasını imkânsız hale getirmektedir. Uzak tutmak yerine, zararlı içeriklerin anlatılması ve bilinçli birey haline getirip, olası tehlikelerden kendi kendilerine uzak kalmayı başarmalıdır. Bu konuda da dijital okuryazarlık dersi üzerinde önemle durulmalı ve özellikle çocukların kişisel güvenlik ve gizlilik kavramlarının öğretilmesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Cho, J., Zuniga,H., Rojas, H., Shah, D.,(2003).“Beyond Access: The Digital Divide And Internet Uses And Gratifications”, IT&Society, Volume 1, Issue 4, Spring 2003, Pp. 46-72.

Fromme, J., (2012). “*Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies*” Springer Dordrecht Heidelberg New York London.

Goodman, M., (2016)., “*Geleceğin Suçları Dijital Dünyanın Karanlık Yüzü*”, çev: Yavuz Türk, İstanbul: Timaş yayınları.

Haase, A.,Young, A.,(2010).“Uses and Gratifications of Social Media: A Comparison of Facebook and Instant Messaging”, Bulletin of Science, Technology & Society 30(5) 350 –361, SAGE Publications.

Hülür, B. A., (2016).“Sağlık İletişimi, Medya Ve Etik: Bir Sağlık Haberinin Analizi”, Cbü Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:14, Sayı:1, Mart 2016.

Katz, E., Gurewitch, M., Haas, H., “*On The Use Of The Mass Media For Important Things*“, *The Israel Institute of Applied Social Research American Sociological Review 1973, Vol. 38 (April) :164-181, http://www.jstor.org/stable/2094393*. Erişim Tarihi : 26.10.2017.

Schmidt, E., Cohen, J., (2014). “*Yeni Dijital Çağ*”, çev. Ümit Şensoy, Optimist Yayınları: İstanbul.

Sezen, İ., T., Sezen, D., (2011). “*Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler*” Gülin Terek Ünal, Uğur Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar*, İstanbul: Derin Yayınları.

Yaylagül, L., (2013). “*Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar*”, Ankara: Dipnot Yayınları:

<https://www.cnnturk.com/saglik/pokemon-go-tehlikesine-dikkat>. Erişim tarihi: 28.10.2017.

https://www.ntv.com.tr/teknoloji/uzmanlardan-mavi-balina-uyarisi,z4401vPlnUS-G2pIH_paVcw, Erişim tarihi: 28.10.2017.

<http://www.superhaber.tv/mavi-balina-oyunu-nedir-oyun-karsisinde-aileler-ne-yapmalı-oyun-nasil-oyunir-79578-haber>, Erişim tarihi: 28.10.2017.

<https://paratic.com/facebook-tehlikeli-oyunu-48-hour-challenge/> Erişim tarihi: 28.10.2017.

<http://www.who.int/about/mission/en/> Erişim tarihi: 28.10.2017.

<http://www.milliyet.com.tr/mavi-balina-yuzunden-142-kisi-intihar-etti--mola-5564/> Erişim tarihi: 28. 10.2017

<https://sites.ewu.edu/cmst496-stafford/2012/06/06/the-effects-of-social-media-on-children/> Erişim tarihi: 29.10.2017.

<https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-victims-russia-uk-deaths-latest/> Erişim tarihi: 29.10.2017.