

## BİR TOPLULUK İLETİŞİMİ MODELİ: İNTERNETTE ÇOCUK RADYOSU

Hamdi Serhat Güney\* - Kerem Rızvanoğlu\*\*

### ÖZET

*Bu çalışmanın konusu topluluk radyolarının temel özelliklerinden hareketle çocuklar için, çocuklarla birlikte bir iletişim ortamı tasarlamak ve bu ortamı uygulamaya geçirmek üzere bilimsel bir çerçeveye oturan bir model önerisi ortaya koymaktır. Bu anlamda, uygulamaya geçirilebilecek olan kapsamlı bir projenin ilk ayağını oluşturmak hedeflenmektedir. Çocukların genel olarak medyayla, özeldede radyoyla kurdukları ilişkinin mahiyeti ve işleyişiyle ilgili verilerden hareketle, çocuklarla birlikte çocukların kendilerini ifade edebilecekleri bir araç-bir internet radyo tasarlamak ve kendi gündemlerini ve ifade biçimlerini kendilerinin belirleyeceği ve yaşama geçireceği bu ortamda çocukların nasıl hareket ettiklerini incelemeyi de içine alan bu model üç ayaklı bir plan önermektedir. Birinci aşama örneklem grubuyla gerçekleştirilecek olan etnografik temelli bir alan araştırmasını modellemektedir. Bu aşamada toplanacak veriler vasıtasıyla çocukların medyaya yönelik kavrayış ve beklentilerini ortaya koymak ve takip eden aşamalar için destekleyici bulgulara ulaşabilmek için gereken çerçeveler sunulmaktadır. Modelin ikinci ayağı için bir topluluk radyosunun internet radyo olarak nasıl kurgulanabileceğini, nasıl organize edilebileceğini, yayının ve programların nasıl biçimlendirilebileceğini ve teknik konulara ilişkin eğitim ve tasarım süreçlerini içine alan planlamalar sınıflandırılmaktadır. Üçüncü ve son ayakta ise böyle bir modelin hayata geçirilmesinden sonra, sürdürülebilirlik ve uygulama aşamasında ortaya çıkan sorunların giderilebilmesi gibi konular çerçevesinde bir takip ve değerlendirme sisteminin nasıl kurgulanabileceğine yönelik bir rehber sunulmaktadır. Önerilen modelin sadece çocuklar için değil, diğer dışlanmışlık kategorilerine yönelik katılımcı medya projeleri için de bir rehber görevi görebildiği ölçüde medya çoğulculuğuna katkı vermesi beklenmektedir.*

*Anahtar Sözcükler: Topluluk, radyo, çocuk katılımlı medya, internet.*

## A COMMUNITY COMMUNICATION MODEL: CHILD INTERNET RADIO

### ABSTRACT

*As referring to the main characteristics of community radios, this project aims to propose a model based on a scientific framework for developing a communication tool for and with children on the purpose of providing the younger generation a greater voice in media. In this sense, it is the first structural step of a larger project which is planned to be realized soon. This study also aims to provide a model on how to observe how children act as amateur hosts and how they use the freedom of expression in an alternative communication sphere which is configured as a web radio by and for them. The proposed research agenda includes three main phases. The first is designed as a field research which refers to ethnomethodology. This phase includes the investigation of the understanding and expectations of the children towards media which will provide complementary findings for the subsequent phases. The second phase includes the process of education and design as regards how a community radio can be organized as a web radio and how to do radio programmes and to use digital recording equipments. The third is the implementation of the broadcast organization designed by children at the end of the education process and participant workshops. This step also includes the evaluation of the outcome of the model's operation. It is being expected that this project would encourage the participant media projects and contribute the media pluralism.*

*Keywords: Community, radio, child participant media, Internet.*

---

\* Dr., Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi

\*\* Yrd. Doç. Dr., Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi

## GİRİŞ

Bugün günün her saatinde, dünya üzerindeki ülkelerde her düzeyden deneyimi temsil eden milyonlarca ses, sayıları milyarları bulan dinleyicilere ulaşmaktadır. Aynı zamanda, dünyanın birçok ülkesinde radyo hâlâ bir kitle medyası olmaya devam etmektedir. Bu anlamda yerel, ulusal ve uluslararası ölçekteki radyo haberlerinde yer alan hikâyelerin büyük çoğunluğu şu ya da bu biçimde çocukların yaşantısında kuşkusuz belli bir tesire sahiptir. Ama öte yandan çocukların kendi sesleri ve bakış açıları genellikle medya üretiminin dışında tutulmaktadır. Ancak geleceğin kanaat önderleri olarak, çocukların yaşadıkları dünya hakkında özgün fikirler geliştirmelerine ve bunları ifade yöntemlerini araştırmalarına katkı verecek iletişim kanallarının organize edilmesinin, gelecekte hem çocukların yaşadıkları dünyanın sorunlarına daha hakim aktörler ve inisiyatif sahibi yurttaşlar olarak biçimlenebilmesinde hem de iletişim alanının daha demokratik bir işleyişe kavuşabilmesinde önemli bir rol oynayabileceği varsayılabilir. Topluluk radyosu deneyimi çeşitli toplumsal gruplara, farklı dışlanmışlık kategorilerine, iletişim alanının dışına itilmiş olan marjinal kesimlere veya seslerini yeterli ölçüde duyuramayan çıkar çevrelerine uyarlanabilecek bir uygulama alanı sunmaktadır. Çocuklar da medyada yeterli ölçüde temsil edilemeyen dışlanmışlık kategorileri içinde topluluk tanımı içinde değerlendirilebilecek gruplardan birisidir. Diğerlerinden farkı, kötüye kullanılmaya ve sömürüye en açık ve savunmasız kategoriyi oluşturmalarıdır. Bu anlamda katılımı teşvik eden demokratik ifade araçları tasarlamaya dönük bir girişimde çocukların diğer dışlanmışlık kategorilerine göre öncelik sahibi olması gerektiği düşünülebilir.

Radyonun katılım, fikir alış verişi, bilgi ve enformasyon paylaşımı gibi iletişimsel etkileşimin çoğulcu ve çok sesli bir ortam olarak geliştirilebilmesine dönük temel işlevlerini organize edebilmek noktasında diğer kitle iletişim araçlarına göre avantajlı bir konuma sahip olduğu söylenebilir. Bu bakımdan çocuk katımlı bir iletişim ortamının tasarlanması girişiminde radyonun en etkim ortamlardan birisi olduğu varsayılmaktadır.

Bu anlamda özellikle internet radyo sunduğu olanaklar itibariyle topluluk iletişimi için çok daha cazip bir araç olarak öne çıkmaktadır. İnternet radyo, eş zamanlı veya eş zamansız olarak sağladığı zengin etkileşim unsurları sayesinde paylaşım, katılım ve ortak üretim düzeyinde kullanıcılar için büyük bir potansiyel sunmaktadır. Bununla birlikte internet radyo, ucuz ve kolay erişilebilir bir teknik altyapıyla yayın yapma olanağını da sunması itibariyle, ciddi maliyetler gerektiren geleneksel karasal ve sayısal radyo yayınlarına kıyasla önemli bir avantaj sağlamaktadır. Çocukların bilgisayar teknolojileri ve özellikle internete yönelik olarak küçük yaşlara uzanan kullanıcı deneyimlerinin, internet radyo ortamını çocuk kullanıcı kitlesi için kullanılabilirlik düzeyinde çok daha elverişli bir hale getirdiği varsayılmaktadır. Bu model çerçevesinde, çocuklar için ortak katılım ve üretime olanak tanıyacak bir internet radyo ortamının yine çocuklar tarafından tasarlanıp geliştirilmesi hedeflendiğinden, çocukları tasarım sürecine “tasarım partneri” olarak dâhil eden yaklaşımın benimsenmesi uygun görülmüştür. Modelin uzun bir zaman dilimine yayılan çok aşamalı bir yapı önermesinin altında da gene bu yöntem yaklaşımı için gereken koşulları hazırlamak yatmaktadır. Söz konusu ortak tasarım yaklaşımı internet radyo mecrası için oldukça yeni bir yaklaşım olup, bu anlamda modele özgün bir nitelik kazandırmaktadır. Bu genel yaklaşım farklılığından kaynaklanacak şekilde, modelin önerdiği tasarımı özgün kılan özelliklerinin başında, çocukları aktif katılımcılar olarak iletişimsel etkileşim süreçlerine dâhil etmeye dönük çaba gelmektedir. Bu anlamda önerdiğimiz model, çocukları konu alan iletişim araştırmaları içinde, etki çalışmalarının sınırlılıklarını aşmayı öngören ve çocukları kendilerini ifade edebilecekleri bir alan içinde gözlemlemeyi hedefleyen yapısıyla da farklı bir çerçeve sunmaktadır. Bu anlamda önerdiğimiz model ülkemizdeki alternatif yayıncılık deneyiminin bulunduğu nokta düşünüldüğünde var olan yapıları geliştirmeye dönük somut bir uygulamaya ilham kaynağı olabildiği ölçüde önem kazanmaktadır. Önerdiğimiz modelin bir diğer önemli boyutu ise çocukların iletişim alanına ve radyo yayıncılığına ilişkin bilgi, beceri ve deneyimleri edinmesine yönelik kapsamlı bir eğitim süreci tasarlamasıdır. Yaşamlarımızda önemli bir yer tutan iletişim araçlarını daha bilinçli ve sorgulayıcı bir yaklaşımla

değerlendirebilmek ve medya mesajlarına yaklaşımda alternatif bakış açıları geliştirmek için gerekli altyapıyı oluşturmak bir yana, çocukların iletişim araçlarını kullanma becerilerine ve kendilerini ifade etme yöntemlerine vurgu yapan uygulamaları gündeme getirebildiği ölçüde model değer kazanacaktır.

## 1. LİTERATÜR ÖZETİ

Topluluk iletişimi kavramı en genel anlamıyla kitle iletişiminde alternatif, genellikle küçük ölçekli ve âdem-i merkeziyetçi bir iletişim modelini ifade etmektedir. Burada söz konusu olan, medya pratiğini daha geniş bir alana taşımak ve bu bağlamda iletişim sürecini temsiliyetçi (insanlar için) terimlerle değil, katılımcı bir anlayışla (insanlardan gelen) tanımlamak gayretidir (Vatikiotis 2003: 4). Bu bağlamda topluluk radyoları topluluk içinde ve topluluk için faaliyet gösteren katılımcı araçlar olarak tasarlanmışlardır. Topluluk radyoları bu anlamda bütünleşik, merkeziyetçi, tek taraflı göndermeye dayalı bir kamu hizmeti anlayışından, âdem-i merkeziyetçi, katılımcı bir yerel kamusal iletişim anlayışına doğru geçişin itici gücü olmuştur. Topluluk radyosu da hiç kuşkusuz bir kamu hizmeti yayıncılık biçimidir; fakat geleneksel kamu yayıncılık sistemlerinde olduğu gibi ulusun bütününe değil, bir topluluğa hizmet etmektedir (Fraser ve Estrada 2001: 3). Topluluklar en genel anlamda, belli bir yerde, ortak niyetler etrafında kalıcı bir biçimde bir araya gelmiş, birleşmiş bireyler ve çıkar grupları biçiminde tanımlanmaktadır (Tabing 2002: 11). Literatürde bu temel tanımın iki yönlü bir kavramsallaştırma temelinde şekillendiğini gösteren yaklaşımlar öne çıkmaktadır. Buna göre topluluk, “coğrafi temelli bir grup insan ve/veya ortak ya da kendine özgü çıkarlara sahip kamuya ait bir sektör veya toplumsal gruptur” (Mtimde 1998: 13, Gibbons 2001: 12, Wood 2002, Javies ve Tachhi 2001). Bu durumda sözünü ettiğimiz çıkar ortaklığının ikili yapısı şu şekilde ortaya çıkmaktadır: Birincisi, tek bir coğrafi yerleşimi paylaşmak; yani bir kasaba, köy veya mahallede yaşamaktır. İkincisi ise belli bir ekonomik ve toplumsal yaşamı paylaşmak; bir başka deyişle coğrafi bağlamdan bağımsız olarak ortak kültürel, toplumsal ve siyasal çıkarlara sahip olmaktır (Jankowski 2002: 6). Bu bağlamda kimi topluluk radyoları çok küçük bir alana yönelik yayın yaparken

kimileri daha yaygın bir erişim sağlamaktadır. Bazı topluluk radyoları spesifik bir çıkar alanını gözetirken, kimileri ise toplulukları ilgilendiren çeşitlenmiş ilgi alanlarını gözetken geniş bir program yelpazesi sunabilmektedirler; çocuklardan yaşlılara, kadınlara, ya da balıkçılar gibi meslek gruplarına kadar bir çok grup topluluk kimliği altında çeşitli düzeylerde topluluk iletişimi deneyimini kurgulayabilmektedirler (Urigoiti 2001, Tabing 2002). Dolayısıyla projenin konusunu oluşturan çocuklar ortak bir toplumsal yaşamı paylaşan varlıklar olarak topluluk biçiminde tanımlayabileceğimiz bir kategoriye oluşturmaktadır.

Topluluk radyolarının en önemli özelliği ifade özgürlüğünü ve katılımı teşvik eden yapılarıdır. Topluluk radyolarının amacı seslerini duyuramayanların, marjinal grupların veya büyük şehirlerden uzakta yaşayan ve ticari veya büyük ölçekli devlet radyolarının dikkatini çekemeyecek ölçüde küçük nüfusa sahip toplulukların sesi olmaktır (Girard 1992: ix). Bu anlamda topluluk radyoları iletişim alanının dışında tutulan ve kendilerini ifade edecek araçlara sahip olamayan handikaplı gruplar için bir toplumsal ve kültürel ifade alanı; haberleşme ve eğitim ortamı sunmaktadır (AMARC Europe 1998). Bu bağlamda topluluk radyolarının işleyişinde en kritik kavramlardan birisi katılımdır. Nitekim topluluk radyolarının amacı yalnızca topluluğun yaşantısına nüfuz etmek değildir, aynı zamanda topluluğun radyonun yaşantısına katılımını sağlamaktır. Bu katılım çeşitli seviyelerde gerçekleşir: program üretimi, yönetim, finansman ve sahiplik konularında topluluk üyelerinin inisiyatif sahibi olması kaçınılmazdır (Girard 1992: 13). Bu bakımdan, çocuklara yönelik bir iletişim alanı tasarlarlarken çocukların aktif katılımını organize etmek topluluk iletişimi kavramından yola çıkıldığı sürece hayati bir önem taşımaktadır.

Topluluk radyoları dünyanın farklı bölgelerinde, toplumların ihtiyaçları doğrultusunda farklı amaçlar etrafında biçimlenmişlerdir. Örneğin ilk özgün deneyimlerin ortaya çıktığı Latin Amerika’da topluluk radyoları güçlü bir eğitsel işlev doğrultusunda şekillenmiştir (Van Zyl 2003: 8). Bu anlamda, radyo aracılığıyla eğitim verme düşüncesiyle ilgili ilk sistematik çabayı gösteren radyo olması itibarıyla Kolombiya’da kurulan Radyo Sutatenza önemli bir örnek teş-

kil etmektedir. Radyo Sutatenza'nın başını çektiği bu hareket zaman içinde yayılmış ve kamu hizmeti ekseninde gelişerek Latin Amerika'daki topluluk medyasının ortaya çıkışına zemin oluşturmuştur (Roncagliolo 1995: 174). Afrika'da topluluk radyoları genellikle demokratik ve toplumsal gelişim eksenli kırsal radyolar (rural / bush) biçiminde ortaya çıkmıştır. Avrupa'da ise özgür radyo ya da derneksel radyo kimliği altında şekillenen bir topluluk radyosu deneyimi ön plana çıkmaktadır (Jankowski 2002: 6). Asya'da ise, dünyanın birçok bölgesinde topluluk radyosu hareketini destekleyen madenciler, korsan radyo operatörleri, misyonerler ve demokrasi hareketleri gibi baskı gruplarının yeterince gelişmemiş ve etki gücünün zayıf olması dolayısıyla kayda değer bir ilerleme görülmemiştir (Fraser ve Estrada 2001: 6). Türkiye sivil toplum içindeki demokratik çıkar ve baskı gruplarının yeterli ölçüde gelişim gösteremediği bir ülke olması dolayısıyla topluluk radyolarının biçimlenmesi açısından Asya'daki durumla paralellik gösteren bir ortam sergilemektedir. Bu anlamda literatürde topluluk radyosu kavramı kimi zaman yanlış bir yorumlamayla yerel radyo deneyimlerini ifade etmek için kullanılmakta ve çoğu yaygın medya söylemini takip eden ticari radyolar olarak örgütlenmiş olan yerel radyolara alternatif medya fonksiyonları atfedilebilmektedir (Algan 2005, Pakkan 2007).

Çocuk katılımlı radyo deneyimleri ise topluluk radyosu uygulamaları içinde kendine özgü bir yere sahiptir. Çocukların iletişim alanı içerisinde yetişkin kategorilerine nazaran çok daha düşük seviyede temsil edilmeleri ve kendilerini ifade edebilecekleri kanalları kullanabilmek konusunda çok daha handikaplı bir konumda olmaları bu projeleri oldukça değerli kılmaktadır. Bunlar arasında en önemlilerinden birisi ABD, Berkeley'de yayın yapan Youth Radio-Gençlik Radyosu'dur. Bu girişim birkaç profesyonel yetişkin dışında tümüyle genç insanların yürüttüğü bir projedir ve çocuklara ve gençlere yayın akışı içinde belli süreler ayıran radyolardan farklı olarak tümüyle gençlere yönelik bir yayın yapmaktadır (Glevarec 2005). 1960'lı yıllardan itibaren topluluk radyosu kavramının gelişmesi için önemli çabalar harcayan bir başka kurum da UNESCO'dur. Çeşitli dernek ve kurumların da desteğiyle UNESCO öncülüğünde dünyanın çeşitli ülkelerinde topluluk

temelli çocuk radyosu projeleri hayata geçirilmiştir. Bu örneklerden birisi Güney Afrika'da yayın yapan Bush Radyo'dur. Bush Radyo başlangıçta, Güney Afrika'da uzun yıllar boyunca süren ırkçılığa dayanan otoriter ve adil olmayan uygulamaların yarattığı olumsuz etkileri silmek üzere bir topluluk radyosu ağı kurmak amacıyla yola çıkmış; zaman içinde çocukları da aktif bir biçimde radyo yaşantısına dâhil eden etkin bir ifade ve haberleşme alanı olarak gelişim göstermiştir (Değirmencioglu 2007, Bush Radio 2007). UNESCO ve yerel kuruluşlar öncülüğünde Afrika'da hayata geçirilen bir diğer proje de Somali'de faaliyet gösteren Gençlik Yayıncılığı Girişimi – Youth Broadcasting Initiative'dir. Radyo yayıncılığı ve topluluk radyosu deneyimi hakkında etkin eğitimlerle desteklenen girişim Somali'li gençler ve çocuklar için kendilerini ifade edebilecekleri özgür bir alan sağlamaktadır. Diğerlerinden biraz farklı olmakla birlikte bir diğer önemli örnek Vietnam Genç Gazeteciler Grubu'nun yaptığı çalışmalarıdır. Grup Vietnam Devlet Yayın Kurumu olarak bilinen Vietnam'ın Sesi radyosunda bütünüyle kendileri tarafından tasarlanan 'Çocukların Dilekleri – Children's Aspirations' adlı bir radyo programı gerçekleştirmektedir. Mozambik'te haftalık bir radyo yayını olarak tasarlanmış olan Mundo Sem Segredos ise geniş program yelpazesine çocukların ve genç radyocuların yaratıcılıklarını sergiledikleri bir alan olarak dikkat çekmektedir. Çocuk katılımlı radyo projeleri arasında bir diğer önemli örnek de çocukların haftada iki kez kendi tasarladıkları radyo programlarını yayınladıkları Haiti'de faaliyet gösteren yerel radyo ağı Radyo Gamma'dır. Gana'da da çocukların eğitimini ve gelişimini hedef alan çocuk katılımlı bir radyo projesi olarak Cruis Minds adlı program dikkat çekmektedir (Asthana 2006). Ülkemizde ise son yıllarda çocuk katılımlı medya uygulamalarına yönelik belli bir hareketliliğin yaşandığı söylenebilir. Özellikle çocukların medya alanındaki temsili sorunlarından hareketle 'medya okuryazarlığı' temelinde girişimler ortaya konmakta ve etki aksı aşılıma çalışılmaktadır (Değirmencioglu 2007). Radyo yayıncılığı açısından bakıldığında ise BİA'nın 2006 yılında çocuklarla gerçekleştirdiği bir proje dikkati çekmektedir. Bu proje bağlamında yerel radyolarda yayınlanmak üzere çocuklar tarafından gerçekleştirilen bir program serisi hazırlanmıştır. Çocuk katı-

lımlı radyo program üretimi deneyimi açısından Türkiye’de bir ilk olan bu proje bir ihtiyacı vurgulaması ve gündeme getirmesi açısından oldukça önemlidir (Alankuş 2007). Bununla birlikte bu proje, dönemsel bir faaliyet olarak biçimlenmiş; sistemli, organize ve süreklilik arz eden bir katılımcı üretim deneyimine dönüşmemiştir.

Çocukların radyo mecrasındaki temsiline ve çocuk katılımlı radyo yayıncılığı deneyiminin geliştirilmesine yönelik bir başka önemli girişim de çocukların ifade özgürlüğüne vurgu yapan bir Radyo Manifestosu’nun hayata geçirilmiş olmasıdır. 2001 yılında İngilizce çocuk ve demokrasi sözcüklerinden oluşan ve Güney Afrika’da toplanan Radio Kidocracy Konferansında ilk taslakları oluşturulan bu bildirge 2004 yılında Brezilya’da radyo dünyasından ve çocuk hakları örgütlerinden geniş bir katılımı tamamlanmış ve deklare edilmiştir. Bildirge temel olarak, çocukların medya aracılığıyla düşüncelerini ifade edebilmeleriyle ilgili temel hakları, medyaya ve profesyonel yayıncılara çocukların bakış açılarını program üretim süreçlerine dâhil etmeleri çağrısını ve hepsinden önemlisi radyonun çocukların seslerini duyurabilecekleri etkin bir araç olarak kullanılabilmesinin olanaklarını içeren bir metindir (The Radio Manifesto 2004). Çocukların kendi gündem ve meselelerini tasarlamalarına olanak sağlayan ve radyo yayıncılığını bir ifade alanı olarak deneyimleyebildikleri bu tür radyo projelerinin başarılı örnekler sunduğu görülmektedir. Bu anlamda hem çocukların gelişimine ve eğitime katkıda bulunan hem de güven duygularının artmasına ve büyüklerin dünyasında çocuk kimlikleriyle kendilerini var edebilmelerine olanak sağlayan çocuk katılımlı medya projelerinin hayata geçirilmesinin önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır.

Topluluk iletişimi araçlarının tasarımını, organizasyonunu ve işleyişini önemli ölçüde etkileyen ve topluluk kavramına yeni boyutlar kazandıran önemli bir gelişme de etkileşimli bir medya olarak internetin sağladığı olanaklardır. Bu anlamda klasik topluluk tanımında farklı bağlamlar ortaya çıkmaktadır. Nitekim bugün daha önce sıraladığımız topluluk kategorilerine ‘sanal topluluklar’ da eklenmektedir (Jones 1998, Rhinegold 1993). Bu anlamda internet bir yönüyle topluluk iletişimini yerel ölçekten

evrensel bir ölçüğe taşımakta, bir yönüyle de daha spesifik ve uluslar arası ölçekteki yeni toplulukların biçimlenmesine olanak sağlamaktadır. Bunun da ötesinde internet etkileşimli bir medya olmasından kaynaklanan özellikleri itibarıyla topluluk iletişimi için, topluluk radyolarının amaçlarıyla güçlü bir biçimde örtüşen verimli bir alan sunmaktadır. Öte yandan internet, özellikle internet radyo örneği üzerinden değerlendirildiğinde, sunduğu etkileşim olanakları dolayısıyla topluluk iletişimi bağlamında katılıma olanak tanıyan uygun bir araç olarak öne çıksa da, mevcut literatür içinde bilim adamlarının çok da ilgi göstermediği bir alan olarak dikkat çekmektedir. İnternet radyo üzerine yapılan sınırlı sayıda araştırma iki temel kategori altında toplanmaktadır. İlk araştırmalar, karasal yayın yapan ancak yayını web üzerine de taşıyan radyo istasyonlarının web sitelerinin içeriklerini etkileşim düzeyinde inceleyen içerik analizi merkezli çalışmalardır (Gwyne 1998, Lind ve Medoff 1999, Potter 2002, Moody, Greer ve Linn 2003, Ren ve Chan-Olmsted 2004). Bu çalışmalar, ticari radyo istasyonlarının internet üzerindeki varlığını söz konusu istasyonların pazardaki konumuna katkısı düzeyinde irdelemeye yönelik olarak tasarlanmış ve web sitelerinin bu kurumlara promosyon ve tanıtım düzeyindeki getirilerini tespit etmeye yönelik gerçekleştirilmiştir. Bir diğer kategori olarak, radyo web siteleri kullanıcılarının profillerini ve dinleme alışkanlıklarını tespit etmeye yönelik anket temelli nicel çalışmalar dikkat çekmektedir (Murphy 1999, Schuh 2000, McClung 2001). Bu çalışmaların gerçekleştirilmesinde reklâm veren kurumlara yönelik veri sağlamak üzere pazarlama sektörünün taleplerinin belirleyici olduğu görülmektedir. Dinleyici etkileşimine olanak tanıyan bir ortam olarak web radyoyu ele alan tek çalışma olarak Van Selm ve diğ.’nin (2003) çalışması önem taşımaktadır. Van Selm ve diğ. (2003), dinleyici ve radyo programcılarıyla yaptığı araştırma sonunda, dinleyici-yayıncı etkileşimini ve doğrudan katılımı mümkün kılan yapıyla internet radyonun topluluk iletişimi için uygun bir ortam olacağını ileri sürmüştür. Ancak bu çalışma, doğrudan bir topluluk radyosunu konu almaması ve ortak üretimden ziyade sadece dinleyici-yayıncı etkileşimine yine geleneksel radyo yayıncılığı paradigması içinde odaklanması itibarıyla çeşitli sınırlılıklar arz etmektedir. Görüldüğü üzere, internet radyo

üzerine yapılan araştırmalar temelde piyasa talepleriyle sınırlandırılmış olup, ana akım dışındaki çalışmalar da yine geleneksel radyo üretim yaklaşımı sınırları dâhilinde ele alınmıştır. Dolayısıyla, mevcut ortamları kullanıcı merkezli olarak ele alan ampirik nitelikte alternatif analiz çalışmaları olmadığı gibi, internet radyoyu topluluk iletişimine hizmet edecek potansiyel bir araç olarak değerlendiren ve yeni bir model oluşturmaya yönelik çalışmaların da eksikliği açıktır. Bununla birlikte, mevcut literatürde kullanıcı olarak çocukları konu alan bir araştırmaya da rastlanmamıştır. Bu anlamda, önerilen araştırma; gerek sorunsallaştırma yaklaşımı gerek de uygulama alanı ve örneklem seçimi itibarıyla ilgili bilimsel literatüre doğrudan katkı sağlayan özgün bir nitelik arz etmektedir.

Doğrudan internet radyo merkezli olmamakla birlikte, insan-bilgisayar etkileşimi disiplini içinde çocukların teknolojiyle, özellikle de etkileşimli ortamlarla kurdukları ilişkiyi inceleyen çok sayıda araştırma bulunmaktadır. Günümüzde bilgisayar teknolojileri ve özellikle internet, çocukların günlük yaşamlarının önemli bir parçası haline gelmiştir. Okuldaki eğitim sürecinden okul sonrası oyun zamanına uzanan bir yelpazede teknoloji, çocukların yaşama ve öğrenme biçimlerini hızla değiştirmektedir. Bu anlamda çocuklar, günümüzde teknoloji kullanıcı grupları içinde önemli bir segmenti temsil ediyor görünmektedir. Çocuklar, yaşlarına bağlı olarak gerek fiziksel, gerekse zihinsel beceriler itibarıyla yetişkinlerden oldukça farklı özellikler göstermekte ve bu farklılıklar iletişim düzeyinde daha da belirginleşmektedir (Piaget 1970). Çocukların bilişsel gelişimini inceleyen Piaget (1970), çocukların dünyayı yetişkinlerden farklı olarak deneyimlediğini ve kavradığını ortaya koymuştur. İnsan-bilgisayar etkileşimi bağlamında değerlendirildiğinde, söz konusu farklılıklar kurulan etkileşimi doğrudan belirleyen unsurlar olarak öne çıkmakta ve ilgili araştırmaların sağladığı bulgular, “çocuklara özgü bir teknoloji”nin geliştirilmesinin gerekli olduğuna işaret etmektedir. İnsan-bilgisayar etkileşimi alanında yapılan çocuk merkezli araştırmalar iki temel kategori altında toplanmaktadır. İlk kategori, çocukların bilgisayar ve internet ortamlarını kullanırken yaşadığı kullanılabilirlik düzeyindeki sorunları tespit etmeye yönelik ampirik çalışmaları kapsamaktadır.

İkinci kategorideyse çocuklar için etkileşimli ortamlar ve araçlar geliştirmeye yönelik olarak yine çocuklarla işbirliğiyle yürütülen deneysel çalışmalar yer almaktadır. Araştırmamız, benimsediği çoklu-yöntem yaklaşımıyla ve uzun vadeye yayılan farklı aşamalarıyla, her iki kategoriye de katkı sağlayacak çeşitlilikte bulgular sunmayı hedeflemektedir.

Literatürdeki ilgili araştırmaların oluşturduğu bu iki ana kategori altında, çocuklar için geliştirilen teknolojilerin temelde eğitim ve eğlence başlığı altında toplandığını vurgulamak gerekir (Taylor 1980, Bruckmann ve Bandlow 2003). Bu anlamda çocuklar için geliştirilen bilgisayar teknolojilerinin yalnızca eğitim ve eğlence işlevleriyle sınırlı olması ve farklı işlev arayışlarının söz konusu olmaması dikkat çekicidir. Nitekim yapılan araştırmalarda da, sadece bu işlevleri sunan etkileşimli ortamlar konu edilmiştir. Bu tespit, etkileşimli iletişim ortamlarının -özellikle de internetin- çocuklar için sunduğu potansiyelin, hem bilim dünyası hem profesyonel dünya tarafından çok da değerlendirilmediğine işaret etmesi açısından önem taşımaktadır. Bu anlamda, çocuklar için yeni bir ifade ve üretim alanı olarak -yine çocukların tasarlayıp kullanacağı- bir internet radyo ortamını geliştirmeyi amaçlayan çalışmamızın, söz konusu potansiyeli değerlendirmeye yönelik önemli bir bilimsel girişim olacağı düşünülmektedir. Araştırmamız, mevcut kategorilere bir yenisini, “iletişim” başlığını ekleyerek alana doğrudan özgün katkı sağlamayı ve önemli bir boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

Çocukların bilgisayar ve internet ortamlarını kullanırken yaşadığı kullanılabilirlik düzeyindeki sorunları tespit etmeye yönelik ampirik çalışmaları kapsayan ilk kategori, gelişim dönemindeki çocukların temel zihinsel ve fiziksel özellikleri etrafında şekillenmiş ve belli başlıklar altında toplanmıştır: El becerisi, konuşma, okuma, art alan bilgisi ve etkileşim stili. “El becerisi” başlığı altında toplanan araştırmalar, fiziksel gelişimini tamamlamamış olan çocukların özellikle de fare, imleç gibi bilgisayar girdi araçlarını ve arayüz unsurlarını kullanırken yaşadığı zorluklar üzerine odaklanmaktadır (Joiner ve ark. 1998, Berkovitz 1994, Bederson ve ark. 1996, Inkpen 2001). “Konuşma” başlığı altındaki çalışmalar, “konuşma tanıma” merkezli uygulamaların çocuk kullanıcıların bilgi-

sayar ortamlarıyla etkileşimini daha etkin hale getirmek doğrultusunda taşıdığı potansiyeli incelemiştir (O'Hare ve Mc Tear 1999, Nix ve ark. 1998). "Okuma" başlığı altındaki çalışmalar, okuma becerisi yeni gelişmekte olan çocukların etkileşimli ortamlardaki metin içeriğini kavrayışı üzerine odaklanmışlardır (Bernard ve ark. 2001). "Art alan bilgisi" başlığı altındaki çalışmalar, çocukların yetiştikleri ortamlarla ilgili deneyimlerinin etkileşimli ortamlarda sunulan metaforları kavrayışı ve kullanışı üzerindeki etkisini incelemektedir (Jones 1992, Halgren ve ark. 1995, Schneider 1996). "Etkileşim stili" başlığı altındaki çalışmalar, çocukların bilgisayar ortamlarını kullanırken benimsedikleri etkileşim stillerinin yetişkinlerden farklılaşan özgün nitelikleri üzerinde odaklanmaktadır (Hanna ve ark. 1997, Halgren ve ark. 1995, Inkpen 1997).

İkinci kategoride, çocuklar için etkileşimli ortamlar ve araçlar geliştirmeye yönelik olarak yine çocuklarla işbirliğiyle yürütülen deneysel çalışmalar yer almaktadır. Çocuklar için yeni teknolojilerin geliştirilmeye başlandığı ilk dönemlerde tasarımcılar, benzer çocukluk deneyimlerinden geçtikleri ve dolayısıyla bu deneyime aşina oldukları fikrinden hareketle yeni ortamları tasarlamaya çalışmış ancak yetişkinlerin geliştirdiği bu ortamların çocukların gereksinimlerini karşılamaktan uzak olduğu ortaya çıkmıştır. Bundan hareketle, çocuklara yönelik teknolojik ortamların geliştirilme sürecine çocukların da dâhil edilmesi fikri ortaya atılmıştır. Bu fikir etrafında gelişen araştırmalar, ilgili literatürün ikinci temel kategorisini oluşturmaktadır. Bu bağlamda insan-bilgisayar etkileşimi literatüründeki ilk çalışma 1982 yılında Malone tarafından gerçekleştirilmiş olup, 1990'lı yılların başı itibarıyla ilgili araştırmaların sayısı hızla artmaya başlamıştır. Druin (2002), çocukların etkileşimli ortam geliştirme sürecinde üstlenebileceği rollere bağlı olarak bu çalışmaları dört ana başlık altında toplamıştır: Kullanıcı (*user*), test edici (*tester*), bildirici (*informant*) ve tasarım partneri (*design partner*). Kullanıcı rolünde çocuklar, araştırma ve geliştirme sürecine teknolojiyi fiilen kullanarak katkı vermektedir. Yetişkinler bu süreci gözlemekte ve kullanım becerilerini test etmektedir. Test edici rolünde çocuklar, henüz kullanıma sunulmamış teknolojik prototipleri test etmektedirler. Bu süreçte çocuklar gözlenmekte ve

teknolojiyle ilgili deneyim ve eleştirileri doğrudan sorularak öğrenilmektedir. Bu yollarla edinilen bulgulardan hareketle prototip üzerinde değişiklikler gerçekleştirilmektedir (Goldberg 1984, Solomon 1986, Blomberg ve Henderson 1990, Berkovitz 1994, Druin ve Solomon, 1996, Umaschi, Bers ve ark. 1998). Bildirici rolünde çocuklar, araştırmacıların ihtiyacına göre tasarım sürecinin farklı aşamalarında yer almaktadır. Gözlem aşamasında mevcut teknolojiyi kullanarak sürece katılabilecekleri gibi, sonrasında prototip geliştirme aşamasında veya prototip kullanım aşamasında yine katılımcı olarak yer alabilmektedirler (Halgren ve ark. 1995, Piernot ve ark. 1995, Druin ve ark. 1997, Scaife ve ark. 1997, Wallace ve ark. 1998, Scaife ve Rogers 1999). Son olarak, tasarım partneri rolünde çocuklar, yeni teknolojinin tasarım sürecinde tüm deneyim boyunca araştırmacılarla eşit koşullarda yer almaktadırlar (Druin ve ark. 1997, Druin 1999, Benford ve ark. 2000, Danesh ve ark. 2001, Ketola ve Korhonen 2001). Bu anlamda, çocukları tasarım partneri olarak benimseyen yaklaşım, diğer tüm rol yaklaşımlarını da kapsamaktadır. Bu yaklaşım dâhilinde Druin'in (1999) önerdiği "işbirlikçi araştırma" yöntemi, "katılımcı tasarım" (Blomberg ve Henderson 1990) ve "bağlamsal araştırma" (Beyer ve Holtzblatt 1998) gibi farklı yöntemlerin çocuklar için uyarlanmış bir sentezi olması ve çocukları öncül araştırma safhalarına da araştırmacı kimliğiyle dâhil etmesi anlamında önem taşımaktadır.

Bu model çerçevesinde, çocuklar için ortak katılım ve üretime olanak tanıyacak bir internet radyo ortamının yine çocuklar tarafından tasarlanıp geliştirilmesi önerildiğinden, çocukları tasarım sürecine "tasarım partneri" olarak dâhil eden yaklaşımın kullanılması uygun görülmüştür. "Tasarım partneri" olarak çalışıldığında, çocuklar süreç içine en başından itibaren dâhil edilmektedir. Bu süreç dâhilinde yetişkinler, öncül fikirleri geliştirip çocukların bu fikirlere yönelik tepkilerini gözlemek gibi geleneksel bir rolü sahiplenmemektedir. Çocuklar öncül fikirlerin ortaya konduğu beyin fırtınası aşamalarından itibaren sürecin bir parçası olmaktadır. Çocukları tasarım partneri olarak benimseyen yaklaşım, diğer tüm rol yaklaşımlarını da içine alan kapsamlı bir yöntem yaklaşımıdır. Tasarladığımız model bu bağlamda "işbirlikçi araştırma (*cooperative inquiry*)" yaklaşımının te-

mel çerçevesini oluşturan üç temel boyutun bir arada kullanılmasını önermektedir: “Katılımcı tasarım (*participatory design*)” (Blomberg ve Henderson 1990), “bağlamsal araştırma (*contextual inquiry*)” (Beyer ve Holtzblatt 1998, Druin 1999) ve “teknoloji immersiyonu (*technology immersion*)” (Druin ve ark. 1997). Bu yöntem yaklaşımları genellikle sıfırdan başlayarak yeni teknolojilerin geliştirilmesi sürecinde kullanılmakta olup, özellikle “teknoloji immersiyonu” bu anlamda öne çıkan bir yöntem yaklaşımı olarak dikkat çekmektedir. Bu yöntem yaklaşımında, gündelik yaşamlarında kullandıklarından çok daha gelişmiş ve yoğun bir teknoloji ortamı çocukların kullanımına sunulmakta ve bu teknolojiyle girdikleri etkileşim gözlenerek geleceğe dair teknolojik öngörüler oluşturulmaya çalışılmaktadır. Ancak bizim önerdiğimiz modelde öncelikli amaç içerik üretimini destekleyecek olanakları sağlamak olduğundan, geleceğe dönük yeni bir teknolojinin geliştirilmesinden ziyade bu olanakları sağlayacak bir aracın tasarlanması hedeflenmektedir. Bu anlamda araç geliştirmekten kasıt, mevcut internet teknolojilerinden faydalanarak yine internet üzerinde çalışacak etkileşimli bir radyo ortamı tasarlamaktır. Dolayısıyla araştırma hedeflerini dikkate almak suretiyle, “teknoloji immersiyonu” yöntemi araştırma kapsamı dışında bırakılmış ve sadece “bağlamsal araştırma” ve “katılımcı tasarım” yöntemlerinin kullanılmasına karar verilmiştir.

## 2. MODELİN KURGULANMASINDA BENİMSENEN YÖNTEM YAKLAŞIMI

### 2.1 Modelin Hedef Aldığı Evren ve Örneklem

Tasarım ya da üretim partnerleri olarak çalışıldığında çocuklar doğaçlamaya yatkın bir tasarım performansı göstermekle birlikte, tasarım partneri olarak bu sürece katılım dereceleri yaşlarına göre değişiklikler göstermektedir. Druin’in de belirttiği gibi, 7-10 yaş arası çocuklar en etkin katılımcı tasarım grubunu oluşturmaktadırlar (Druin 1999: 595). 7 yaşından küçük çocuklar kendilerini sözel olarak ifade etmekte güçlük çekmektedirler. Bu çocuklar aynı zamanda yetişkinlerle birlikte çalışarak yeni fikirler geliştirme konusunda da zorluk yaşamaktadırlar. 10 yaşından büyük çocuklar ise tipik bir biçimde “şeylerin olması gerektiği gibi olması” konusundaki yerleşik düşüncelerle

zihinlerini meşgul edebilmektedirler (Bruckmann ve Bandlow 2003: 433). Bununla birlikte, 7-10 yaş arası çocuklar “düşündükleri hakkında tartışma yürütebilme noktasında sözel ve özdüşümsel olarak yeterlilik” göstermekte ve tasarladıkları basit prototiplerin gelecekte gelişkin biçimlere dönüşebileceği soyut fikrini kavrayabilmektedirler. Ayrıca bu çocuklar kendi tasarımlarının hâlihazırdaki tasarım ve ürünlerle benzerlik göstermesi gerektiği konusuna bir önyargıya sahip değildirler.

Bu yaklaşıma ek olarak modelin hedeflediği örneklemi aynı zamanda Piaget’nin (1970) taksonomilerine göre de sınıflandırmak mümkündür. Piaget çocukların gelişimini bir dizi aşamaya göre açıklamaktadır: Duyu-motor (0-2 yaş), ön-işlemsel (*pre-operational*) (2-7 yaş), somut işlemsel (*concrete operational*) (7-11 yaş) ve formel işlemsel (*formal operational*) (11 ve yukarı yaşlar). Bu anlamda modelimizin önerdiği örneklem somut işlemsel (7-11 yaş) kategorisine dahil olmaktadır. Schneider (1996: 69), bu dönemdeki çocukları “yetişkin bilişsel becerilerin kıyısında olgunlaşırken” görmekte olduğumuzu iddia etmektedir. Varsayım üretimi ve rakamların düzenlenmesi gibi kavrayışlar onlar için hala çok zor olsa da, nesnelere sınıflandırabilmekte ve gruplandırabilmektedirler. Somut işlemsel düzeydeki çocuklar göreceli olarak karmaşık yazılımları kullanabilmek için yeterince büyüktürler ama oyuncu yaklaşımından haz alacak kadar da küçüktürler.

Modelin hedeflediği örneklem, araştırma evrenini oluşturan 7-11 yaş arası ilköğretim öğrencileri arasından ve farklı sosyo-kültürel gruplara mensup olma özelliği göz önünde bulundurularak seçilmesi önerilmektedir. Bu kategoriler oluşturulurken Bourdieu’nün sosyoloji literatürüne kazandırdığı ‘habitus’ kavramının temel alınmasının modelin hedeflediği amaçlarla uyumlu bir örneklem kurgulamak açısından doğru bir tercih olacağı düşünülmektedir.

Habitus kavramı, insanların belirli kültürler veya altkültürler içinde yaşamaları sonucunda zihinlerinde sahip oldukları temel bilgi stokunu ifade etmektedir. (Tatlıcan ve Çeğin 2007: 362) Habitus, insanların yaşam tarzlarının düşünceleri üzerindeki etkisini yalnızca ekonomik bir indirgemeciliğe düşmeden anlatan bir kavramdır. Bourdieu eğitim gibi toplumdaki tabakalaşmayı yeniden üreten bir süreç için yapılan



tercihlerde habitus'un önemli bir rolü olduğuna inanmaktadır. Daha açık bir ifadeyle, toplumda ekonomik sermaye gibi buna paralel olarak bir de kültürel sermaye vardır. Ekonomik sermayenin paylaşımına dayalı sınıfsal yapı, bu sermayenin paylaşımında da yer yer karmaşıklaşsa da, genellikle paralel bir biçimde işleyecek şekilde sınıfsal farkları yansıtır, yeniden üretir ve meşrulaştırır.

Bourdieu eğitimi genel olarak kültürel sermayenin üretimi ve paylaşımının süreklileştirilmesini sağlayan bir kurum olarak ele alır. Eğitimin yaygın ve eşitliği sağlamak gibi bir yükümlülüğünün bulunduğu ulus devletlerde dahi gerek okullar arası kalite farkı gerekse kültürel sermaye dolayısıyla öğrencilerin başarabilme kapasitelerinin farklı olması bu eşitliğin gerçekleşmesini engeller. Bununla birlikte hâlihazırda eğitim kurumlarının belli ekonomik sermaye seviyelerine göre ayrışması günden güne başat bir model haline gelmiştir. Eşitliğin bir şekilde sağlandığı devlet okullarında dahi genellikle kurumun bulunduğu muhitten dolayı daha az ekonomik sermayeye sahip sınıflara yönelik engelleme kendiliğinden sağlanmaktadır. (Aktay 2007: 480)

Bu bağlamda modelin hedeflediği örneklem grubu için üç farklı habitus'a ait okulların belirlenmesi önerilmektedir. Bunlardan birincisi ülkemizde özellikle üst kültürel sermayeye sahip ailelerin tercih ettiği özel okullar arasından seçilebilir. İkinci olarak, bir devlet okulu olmakla birlikte orta ve üst sınıfın tercih ettiği bir muhitte bulunan, dolayısıyla ekonomik sermayelerinin yetersizliği nedeniyle özel okula gücü yetmeyen ama çoğunlukla çalışan kesime ait ailelerin tercih ettiği orta sınıfı temsil eden ama aynı zamanda muhit itibarıyla alt ekonomik seviyeye mensup sınıflara kendiliğinden kapalı bir okulun seçilmesi doğru olacaktır. Son kategori içinse muhit itibarıyla alt ekonomik sermayeye sahip olan, yaşayanların önemli bir bölümünün toplumda genel olarak belli dışlanmışlık kategorileri içinde yer aldığı bir okulun seçilmesi tercih edilebilir.

## **2.2. Modelin Kurgulanması Sürecinde Kullanılması Önerilen Yöntem ve Teknikler**

### **2.2.1 Birinci Aşama**

Modelin bir yıl içinde tamamlanması öngörülen ilk aşamasını oluşturan veri toplama süre-

cinde, "bağlamsal araştırma" yönteminin kullanılması önerilmektedir. "Bağlamsal araştırma" yönteminde benimsenen en önemli ilke alan çalışması kapsamında kullanıcıların kendi ortamlarında veri toplamaktır. Alan çalışmasında toplanan verilerin analizinden hareketle özellikle etkinlik modellerini ortaya koyan diyagramlar geliştirilmeye çalışılmaktadır (Beyer ve Holtzblatt 1998, Druin 1999).

Bu anlamda, "bağlamsal araştırma" yönteminin benimsendiği veri toplama sürecinin birbirine paralel olarak sürdürülecek iki adımda gerçekleştirilmesinin veri akışı açısından daha sağlıklı bir çerçeve sunması beklenmektedir. Modelin evreni olan 7-11 yaş arası ilköğretim öğrencilerini temsilen örneklem olarak belirlenen üç okul içinden kümelere göre örnekleme yöntemi (Altunışık ve ark. 2005: 131) çerçevesinde belirlenecek yaklaşık 450 öğrenciyle gerçekleştirilecek nicel nitelikteki anket çalışmasının, bu aşamanın ilk adımını oluşturması planlanmaktadır. Veri toplama aşamasının bu adımı, örneklem grubunu oluşturan 7-11 yaş grubu öğrencilerin medyadaki temsillerine yönelik beklenti ve taleplerini tespit etme amaçlı olarak tasarlanmıştır. Evrenimizi oluşturan Türkiye'deki ilköğretim öğrencilerinin sayısı yaklaşık on milyondur. Bunlar arasında 7-11 yaş grubunu oluşturan öğrencilerin sayısı ise yaklaşık dört milyondur (Türkiye İstatistik Kurumu 2007). Nicel araştırma teknikleri çerçevesinde kümelere göre örnekleme yöntemi açısından dört milyonluk bir evren için 380 ile 500 arasında bir sayı kabul edilebilir bir örneklem büyüklüğü sunmaktadır (Altunışık ve ark. 2005: 127).

Bu aşamanın ikinci adımı daha kapsamlı bulgulara ulaşmak amacıyla tasarlanmış olup, kullanıcıyı kendi yaşam ortamında gözlemek üzerine kurulu olması itibarıyla temelde nitel alan araştırmaları geleneği içinde yer alan etnometodolojinin (Sarantakos 2000: 56) niteliklerini taşımaktadır. Bu süreç kapsamında, hem çocukların etkileşimli ortamları yoğun olarak kullandıkları okul çevrelerinde, hem de araştırma biriminin bilgisayar laboratuvarında, anket, yerinde gözlem ve söyleşi gibi farklı teknikleri kullanarak etkileşimli ortam kullanım deneyimini analiz etmeye yönelik görev merkezli testler yapılması önerilmektedir. Bu sayede çocukların sıklıkla kullandığı internet or-

taamlarındaki günlük kullanıcı deneyimleri izlenebileceği gibi, modeli tasarlayanlar tarafından seçilecek internet radyo, TV ve diğer ortamlardaki deneyimleri de verilen belirli görevler üzerinden analiz edebilmek mümkün olacaktır. Veriler doğrudan gözlemin yanında, ses ve görüntü kaydıyla da toplanmalıdır. Çocukların kendilerini sözlü ve yazılı olarak ifade etme becerilerinin sınırlı olduğu düşünülürse, alternatif veri toplama araçlarına yönelimin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Piaget (1970) çocukların özellikle de soyut kavram ve eylemleri dile getirmekte zorlanabildiğini belirtmiştir. Hanna ve diğ. (1997) çocukların sorulara verdikleri cevaplardan ziyade sundukları davranışsal işaretlerin daha güvenilir olduğunu ileri sürmüşler ve bu anlamda görüntü kaydının etkili bir veri toplama aracı olduğuna işaret etmişlerdir. Benzer şekilde Druin de (1999) çocukların eylemlerine odaklanmanın önemine vurgu yapmış ve somut kullanım deneyimlerinin ilgili bağlam içinde değerlendirilmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Bu anlamda çocuk katılımcılarla yürütülecek böylesi bir çalışmada, ses, video ve özellikle gözbebeği hareketinin kaydı gibi alternatif veri toplama araçlarının kullanımına yönelerek tamamlayıcı nitelikte verilerin toplanmasının büyük önem taşıdığı düşünülmektedir. Temelde kullanıcının kendi yazılı bildirimleriyle toplanan veriler de söz konusu olmakla birlikte, modelin tasarlanmasına dönük bu ilk aşamada farklı veri toplama araçlarıyla gözlem temelli davranış verilerinin de toplanması, çok daha derinlikli ve verimli analizlerin yapılmasına olanak tanıyacak ve bulguların iki yönlü olarak doğrulanmasını mümkün kılacaktır. Bu aşamada kullanılacak bir diğer veri toplama yöntemi ise çocuklarla gerçekleştirilecek odak grup tartışmaları olmalıdır. Bruckmann ve Bandlow da (2003) çocuklarla yürütülecek çalışmalarda odak gruplarının önemine işaret etmiştir. Bu yöntemin önerilmesiyle hedeflenen daha önce toplanan verilerin etkileşimli bir alan ve süreç olan grup dinamiği çerçevesinde yeniden değerlendirilmesi ve eksik noktaların giderilmesidir. Bir diğer amaç ise modelin sonraki aşamalarında gerçekleştirilecek ortak tasarım ve üretim süreci için çocukların potansiyel davranış ve konuyu değerlendiriş biçimleri için bir ön gözlem olanağına ulaşmaktır. Bu süreç sonunda, çocukların internet tabanlı etkileşimli ortamlardaki etkinlik modellerinin ortaya konması ve bu ortamlara

yönelik içerik ve biçim düzeyindeki beklentilerinin saptanmasının mümkün olabileceği öngörülmektedir.

### 2.2.2 İkinci Aşama

Modelin ikinci aşamasını oluşturan internet radyo ortamının ve radyo yayınının tasarım sürecinde “katılımcı tasarım” yönteminin kullanılması önerilmektedir. “İşbirlikçi araştırma” yaklaşımının bir diğer bileşeni olan “katılımcı tasarım” yöntemi, “bağlamsal araştırma” yöntemiyle entegre olarak kullanılabilen bir yöntem yaklaşımıdır. Bağlamsal araştırma” yöntemiyle toplanan verilerden hareketle oluşturulan modeller, “katılımcı tasarım” yöntemi vasıtasıyla işlenmekte ve içerik geliştirme sürecini takiben storyboard, prototip gibi örnekler üzerinden ürünün geliştirilmesi gerçekleştirilmektedir. Sözlü ve yazılı ifade becerileri yetişkinlere kıyasla kısıtlı olan çocuklar; oyun hamuru, boya, ip, kâğıt gibi temel sanat gereçleri vasıtasıyla düşük-teknolojide basit prototipler üretmektedir. Bunu takiben, seçilen bir prototip yüksek-teknolojide bilgisayar ortamında uygulamaya geçirilmekte ve süreç, hedeflenen ürünün tasarlanmasıyla son bulmaktadır (Blomberg ve Henderson 1990).

Modelin bu aşamasında, öncelikle yukarıda önerdiğimiz örneklem içindeki her bir temsil grubundan eşit sayıda seçerek oluşturulabilecek 24-30 sayıdaki katılımcı çocuklara radyo yayıncılığıyla ilgili teorik ve uygulamalı bir eğitimin verilmesi öngörülmektedir. Bu eğitimin içeriğini katılım, etkileşim gibi kavramlar çerçevesinde şekillenen topluluk iletişimi nosyonları ve basit yayıncılık biçim ve teknikleri oluşturmalarıdır. Bu içerikle birlikte daha önce belirttiğimiz gibi bir topluluk radyosunun internet radyo olarak nasıl kurgulanacağına, nasıl organize edileceğine, yayının ve programların nasıl biçimlendirileceğine ve teknik konulara ilişkin bir eğitimin verilmesi de sağlanmalıdır. Bu süreci takiben, katılımcı çocuklara etkileşimli ortam ve web tasarımıyla ilgili kavramsal ve uygulamalı bir eğitim de aktarılmalı ve çocukların kendi taleplerine cevap verecek bir internet radyo web sitesini tasarlayacak teknik formasyona sahip olmaları sağlanmalıdır. Daha sonra, saptanan nihai içeriğe yönelik olarak tasarım sürecini başlatmak ve öncelikle kâğıt prototipler geliştirilmeye çalışılması öneril-

mektedir. Bu prototipler üzerinden işlevsellik ve estetik bağlamda tartışmaların yürütülmesi ve bu tartışmalar sonucunda önerilen prototiplerin bir sentezinin ortaya konması uygun olacaktır. Üzerinde uzlaşılan prototip, bilgisayar ortamında yeniden oluşturulmalı ve son ürün araştırmacıların ve çocukların gözetiminde kullanıcılar tarafından yapılandırılmış testlere tabi tutulmalıdır. Test bulgularından hareketle ortam üzerinde revizyonlar yapılmalı ve internet radyo sitesine son hali verilmelidir.

Çocuk kullanıcılarla yürütülecek veri toplama ve ortak tasarım-üretim sürecinde, Hanna ve diğ.'nin (1997) etkileşimli arayüz kullanımına yönelik olarak çocuklarla gerçekleştirilecek kullanılabilirlik araştırmaları için geliştirdiği ve literatürde yaygın olarak kabul görmüş pedagojik rehber kuralların kullanılması önerilmektedir. Bu anlamda modeli yürüten ekibinin ortamında gerçekleştirilecek veri toplama çalışmaları ve ortak tasarım-üretim süreci, çocuk katılımcıların öğretmen veya velileri gözetiminde ve bu ekip içinde danışman pedagoğ olarak yer alan uzman bir psikolog danışmanlığında sürdürülmelidir. Her çalışma oturumu, oyuncu bir nitelikte tasarlanmalı, 45 dakikadan fazla sürmeyecek şekilde biçimlendirilmelidir. Ortak fiziksel çalışma ortamının, danışman pedagoğ görüşü doğrultusunda çocuklar için yeniden dekore edilmesi önerilmektedir. Model yürütücüleri ve katılımcı çocuklar arasındaki ilişkinin samimi bir seviyeye taşınmasına özen gösterilmelidir. Uzun soluklu bu çalışmada, katılımcı çocukları motive etmek ve sürekliliklerini sağlamak amacıyla çocuklara çeşitli hediye çeklerinin verilmesi ve sosyal aktiviteler düzenlenmesi de önem taşımaktadır.

### 2.2.3 Üçüncü Aşama

Modelin üçüncü ve son aşaması ise bir önceki etapta tasarlanan internet radyosunun bir haftalık bir süre boyunca çocuklar tarafından yayına konulması ve bu yayın içeriğinin yine çoklu yöntem yaklaşımı çerçevesinde analiz edilmesinden oluşmaktadır. Buradaki üretim süreci doğal olarak eğitim ve temel tasarım aşamalarında ortaya çıkacak bulgu ve deneyimler temelinde şekillenmelidir. Üretim ve tasarım eğitimi verilen çocukların uygulama aşamasında karşılaştıkları sorunlar ve kendilerine aktarılan bilgiyi kullanma biçimlerinin değerlendirilmesi bu aşamanın temel çıkış noktasını oluşturmak-

tadır. Bu anlamda ilk etapta nicel yöntem yaklaşımı çerçevesinde programların içerik analizi gerçekleştirilmesi önerilmektedir. Burada amaçlanan programların içeriğini, bu içeriğin bir önceki aşamada verilen bilgilerle ve kazanılan deneyimle olan ilişkisini tespit etmektir. Bunun için programların konuları, türleri, alt başlıkları, katılım ve etkileşim araçlarının kullanım yöntemleri ve sıklığı gibi öğeler irdeleterek topluluk iletişiminin işleyişini gösteren unsurlar ortaya çıkarılmalıdır. Modelin son aşamasını oluşturan uygulama sürecinde kullanılacak bir ikinci yöntemi ise ortaya çıkan ürünün içinde biçimlendiği yapıyı ve bunun işleyişini anlamaya dönük bir organizasyonel çalışmanın kurgulanmasıdır. Kendilerinin tasarladıkları ve yürüttükleri internet radyo organizasyonunu ve bunun içinde faaliyet gösteren aktörler olarak çocukları mikro ölçekli bir toplumsal yapı olarak düşündüğümüzde, bu aşamada yapılacak olan çalışma, grup içi ilişkiler, üretim süreçlerinin işleyişi (arkadaşlık, çatışma ve uzlaşma alanları, üretim ilişkileri, hiyerarşi vs.) ve organizasyonel ilke ve prosedürlerin çocukların kişisel tercihleri ve seçimleri üzerindeki etkisi (yapısal kısıtlamalar, hareket serbestisi, organizasyonel şemalara uyum vs.) gibi konulara odaklanan bir çerçevede gerçekleştirilebilir.

### SONUÇ

Görüldüğü gibi önerilen modelin üç aşamalı işleyişi içinde elde edilecek veriler farklı problematikler etrafında analiz edileceği gibi, bir bütün olarak da değerlendirilebilecek bir çerçeveye sahiptir. Bu bağlamda bu uygulama ve ortaya çıkan sonucun her aşaması, farklı bağlamlar etrafında yine farklı yayınlar üzerinden bilim dünyasıyla paylaşılarak modelin geliştirilmesi mümkündür. Bunun yanı sıra model Dünya Radyo Forumu (World Radio Forum), UNESCO ve BİA (Bağımsız İletişim Ağı) gibi dünyada ve ülkemizde çocuk katılımlı medya projelerine katkı veren kurum, kuruluş ve derneklerin etkinliklerinde tartışmaya açılarak, konuya ilgi duyan çocuk ve gençlik radyo gruplarıyla paylaşılabilir ve projenin sürdürülebilmesi için gerekli desteği sağlayabilecek sivil toplum kuruluşlarıyla ortak çalışmalar da yürütülebilir.

Bu model önerisinin ve modele temel oluşturan bilimsel çerçevenin somut katkılarından bir

diğeri de ülkemizde sürdürülebilir uygulama alanı olmayan ‘topluluk iletişimi’ kavramının tartışmaya açılması için bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Çalışma aynı zamanda, iletişim alanını, genellikle bu alanın dışında tutulan ve seslerini duyuramayanlar için daha erişilebilir ve çok sesli bir alan olarak dönüştürebilme çabalarına katkıda bulunabilecek bir model önermek açısından önem kazanmaktadır. Topluluk iletişimi araçları, dünyanın farklı ülkelerinde, o ülkelerin ihtiyaçları doğrultusunda farklı biçimlerde organize edilmiş ve farklı işlevler edinmiştir. Bu çalışma Türkiye’ye özgü ve ülkemizin ihtiyaçlarını gözeten alternatif bir kamu yayıncılığı modelinin nasıl oluşturulabileceğine dönük bakış açıları üretebildiği ölçüde katkı sağlayıcı olacaktır. Ayrıca çalışmanın bir topluluk radyosunun işleyişini bütün yönleriyle modellemek suretiyle, bu tarz bir iletişim aracının uygulamasında ortaya çıkabilecek tüm sorunları somut olarak tespit etmek ve modelin sürdürülebilirliğini, bu alanda çalışan ve fikir üreten kurum ve kuruluşlarla tartışarak modeli daha da ileriye taşıyabilmek noktasında önemli işlevler edineceği düşünülmektedir.

Çalışmanın bir diğer katkısı ise çocukların ifade becerilerini ve kendi yaşantılarını etkileyen olaylarla ilgili fikirler ve çözümler üretebilme yeteneklerini geliştirmeye dönük bir ortam sağlamaya dönük çerçeveler sunmasıdır. Bu tip ortamların çoğaltılmasının medya ve iletişim alanı için gelecekte daha yetkin, sorgulayıcı ve yaratıcı medya profesyonelleri sağlama potansiyeli bir yana, geleceğin kanaat önderleri olarak çocukların medya mesajlarına daha eleştirel bir çerçeve içinde yaklaşabilmeleri için gerekli deneyimleri edinmeleri noktasında önemli bir rolü ve katkısı olacaktır. Bu ifade alanı aynı zamanda çocukların birlikte hareket edecekleri, katılımı özendiren kolektif bir alandır ve çocuklar için tartışma, sorgulama ve ortak akla ulaşabilme kültürünü edinebilecekleri bir ortam sunabilecektir. Kendisinden farklı düşünen, yaşayan, hisseden ve hayatı farklı deneyimleyen yaşlılarıyla birlikte çalışmanın bir başka öğretici yanı önyargılardan kurtulma ve birlikte yaşama ve üretme deneyiminin içselleştirilebilmesidir.

#### KAYNAKLAR

Aktay Y (2007) Pierre Bourdieu ve Bir Maxwell Cini Olarak Okul, (eds) G Çeğin E

Göker, A Arlı, Ü Tatlıcan, Ocak ve Zanaat Pierre Bourdieu Derlemesi, İstanbul, İletişim Yayınları, 473-498.

Algan E (2005) The Role of Turkish Local Radio in the Construction of a Youth Community, The Radio Journal; International Studies in Broadcast and Audio Media, 3 (2).

Altunışık R ve ark. (2005) Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri, Sakarya Kitabevi, Sakarya.

AMARC Europe (1998) Bringing Communication Closer to Citizens and Communities, <http://www.waag.org/pcc>, (05.02.2006).

Asthana S (2006) Innovative Practices of Youth Participation in Media, Unesco, 18-34.

Bederson B, Hollan J, Druin A, Stewart J, Rogers D ve Proft D (1996) Local Tools: An Alternative to Tool Palettes, Association for Computing Machinery Conference on User Interface Software and Technology, Seattle, WA.

Benford S, Bederson B, Akesson K, Bayon V, Druin A, Hansonn P, Hourcade J, Ingram R, Neale H, O’Malley C, Simsarian K, Stanton D, Sundblad Y ve Taxen G (2000) Designing Storytelling Technologies to Encourage Collaboration Between Young Children, ACM CHI 2000 Conference on Human Factors in Computing Systems, 2000, 224-231.

Berkovitz J (1994) Graphical Interfaces for Young Children in a Software-Based Mathematics Curriculum, Association for Computing Machinery Conference on Human Factors in Computing Systems: Celebrating Interdependence, Boston, M.A., 1994.

Bernard M, Mills M, Frank T ve McKnown J (2005) Which Fonts Do Children Prefer to Read Online?, İnternet Bülteni, Software Usability Research Laboratory (SURL), <http://wsupsy.psy.twsu.edu/surl/usabilitynews/41/onlinetext.htm>. (15 Temmuz 2005).

Beyer H ve Holtzblatt K (1998) Contextual Design: Defining Costumer-Centered Systems, San Francisco, CA: Morgan and Kaufmann.

Blomberg J L ve Henderson A (1990) Reflections on Participatory Design: Lessons from the Trillium Experience, Proceedings of ACM CHI 1990 Conference on Human Factors in Computing Systems, 353-359 .

Bush Radio (2007)

Danesh A, Inkpen K, Lau F, Shu K ve Booth K (2001) Geney: Designing a Collaborative Activity for the Palm Hand-held Computer, ACM CHI 2001 Conference on Human Factors in Computing Systems, 388-395.

Değirmencioğlu S M (2007) Çocuk Hakları Penceresinden Basın: Eleştirel, Katılımcı ve Yapıcı Bir Bakış, S Alankuş (ed), Çocuk Odaklı Habercilik, IPS, İstanbul.

Druin A ve Solomon C (1996) Designing Multimedia Environments for Children: Computers, Creativity and Kids, Wiley, New York.

Druin A, Stewart J, Proft D, Bederson B B ve Holan J D (1997) Kid Pad: A Design Collaboration Between Children, Technologists and Educators, ACM CHI 97 Conference on Human Factors in Computing Systems, 463-470.

Druin A (1999) Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children, Association for Computing Machinery Conference on Human Factors in Computing Systems: The Computer Interaction is the Limit, Pittsburgh, PA.

Druin A (2002) The Role of Children in the Design of New Technology, Behaviour and Information Technology, 21 (1), 1-25.

Fraser C ve Estrada S R (2001) Community Radio Handbook, UNESCO.

Gibbons M (2001) A Guide Book for Community Organizations and Trainers, CMN, Dublin.

Girard B (ed) (1992) A Passion for Radio. Radio Waves and Community, Black Rose Books, Montreal.

Glaverec H (1984) Youth Radio as 'Social Object': The Social Meaning of 'Free Radio' Shows for Young People in France, Media, Culture & Society, 27(3), 333-351.

Goldberg G A (1984) SmallTalk-80: The Interactive Programming Environment, Reading, MA: Addison-Wesley.

Hanna L, Ridsen K ve Alexander K (1997) Guidelines For Usability Testing With Children, Interactions, 4, 9-14.

Halgren S, Fernandes T ve Thomas D (1995) Amazing Animation: Movie Making for Kids Design Briefing, Association for Computing

Machinery Conference on Human Factors in Computing Systems, Denver, CO.

Inkpen K (1997) Three Important Research Agendas for Educational Multimedia: Learning, Children and Gender, Graphics Interface Conference, Calgary, Alberta.

Inkpen K (2001) Drag-and-Drop versus Point-and-Click: Mouse Interaction Styles for Children, ACM Transactions Computer-Interaction, 8, 1-33.

Jankowski N W (2002) The Conceptual Contours of Community Media, O Prehn ve N W Jankowski (eds), Community Media in the Information Age, Hampton Pres, New Jersey.

Joiner R, Messer D, Light P ve Littleton K (1998) It is best to point for young children: A Comparison of Children's Pointing and Dragging, Computers in Human Behavior, 14, 513-529.

Jones S G (ed) (1998) CyberSociety: Computer-mediated Communication and Community, Sage, Thousand Oaks, CA.

Jones T (1992) Recognition of Animated Icons By Elementary-Aged Children, Association for Learning Technology Journal, 1, 40-46.

Ketola P ve Korhonen (2001) ToyMobile: Image-based Telecommunication and Small Children, HCI- IHM'2001, 415-426.

Lind R A ve Medoff N J (1999) Radio stations and the World Wide Web, Journal of Radio Studies, 6(2), 203-221.

Malone T W (1982) Heuristics for Designing Enjoyable User Interfaces, ACM CHI 82 Conference on Human Factors in Computing Systems, 63-68.

McClung S R (2001) College Radio Station Web Sites: Perceptions of Value and Use, Journalism ve Mass Communication Educator, 56 (1), 62-73.

Moody A, Greer J ve Linn T (2003) Public Radio Station Web Sites and Their Users, Journal of Radio Studies, 10 (2), 255-261.

Mtimde L ve ark. (1998) What is Community Radio, Panos Southern Africa: AMARC Africa.

Murphy R E (1999) Determining the value of radio station Web sites: An exploratory Study, (Yayımlanmamış Doktora Tezi, The University

- of Tennessee, Knoxville), Dissertation Abstracts International, 60(03), 580.
- Nix D, Fairweather P ve Adams B (1998) Speech Recognition, Children and Reading, Association for Computing Machinery Conference on Human Factors in Computing Systems, Los Angeles, CA.
- Pakkan N H (2007) Türkiye’de Çocuk Katılımlı Medyanın Gerekliliği ve Radyonun Potansiyelleri, 4. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi ile 4. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali ve Kongresi, İstanbul, 22-24 Ekim 2007.
- Piaget J (1970) Science of Education and the Psychology of the Child, Orion Pres, New York.
- Piernot P, Felciano R M, Stancel R, Marsh J ve Yvon M (1995) Designing the Pen Pal: Blending Hardware and Software in User Interface for Children, ACM CHI 92 Conference on Human Factors in Computing Systems, 511-518 .
- Potter R F (2002) Give the People What They Want: A Content Analysis of FM Radio Station Homepages, Journal of Broadcasting ve Electronic Media, 46 (3), 369-384.
- Ren W, Chan-Olmsted S M (2004) Radio Content on the World Wide Web: Comparing Streaming Radio Stations in the United States, Journal of Radio Studies, 11 (1), 6-25.
- Roncagliolo R (1995) Latin America: Community Radio and Television as Public Service Broadcasting, Public Service Broadcasting – Cultural and Educational Dimensions, Paris: UNESCO.
- Scaife M, Rogers Y, Aldrich F ve Davies M (1997) Designing for or Designing with? Informant Design for Interactive Learning Environments, ACM CHI 97 Conference on Human Factors in Computing Systems, 343-350.
- Scaife M ve Rogers Y (1999) Kids as informants: Telling Us What We Didn’t Know or Conforming What We Knew Already, A Druin (ed) The Design of Children’s Technology, Morgan Kaufmann, San Francisco, CA, 29-50.
- Schneider K G (1996) Children and Information Visualization Technologies, Interactions, 3 (5), 68-73.
- Solomon G (1979) Interaction of Media, Cognition, and Learning: An Exploration of How Symbolic Forms Cultivate Mental Skills and Affect Knowledge Acquisition, Jossey-Bass, San Francisco, CA.
- Tabing L (2002) How to Do Community Radio, UNESCO.
- Tatlıcan Ü ve Güney Ç (2007) Bourdieu ve Giddens: Habitus veya Yapının İkiliği, Ocak ve Zanaat Pierre Bourdieu Derlemesi, G Çeğin, E Göker, A Arlı, Ü Tatlıcan (eds), İletişim Yayınları, İstanbul, 303-366.
- The Radio Manifesto (2004) www.worldradioforum.org, , 07.11.2007
- Türkiye İstatistik Kurumu (2007) <http://www.tuik.gov.tr/VeriBilgi.do>, 09.12.2007
- Umaschi Bers M, Ackerman E, Cassell J, Donegan B, Gonzalez-Heydrich J, Demaso R, Strohecker C, Lualdi S, Bromley D ve Karlin J (1998) Interactive Storytelling Environments: Coping with Cardiac Illness at Boston’s Children’s Hospital, ACM CHI 98 Conference on Human Factors in Computing Systems, 603-610.
- Van Zyl J (2003) Community Radio: The People’s Voice, Sharp Media, Johannesburg
- Van Selm M, Jankowski N W ve Kleijn B (2003) Dutch Web Radio As a Medium for Audience Interaction, Crisell A (ed), More Than A Music Box: Radio Cultures and Communities in a Multi-Media World, 265-282.
- Vatikiotis P (2004) Communication Theory and Alternative Media, Westminster Papers in Communication and Culture, 1(2), 4-29.
- Wallace R, Soloway E, Krajcik J, Bos N, Hoffman J, Hynter H E, Kiskis D, Klann E, Peters G, Richardson D ve Ronen O (1998) ARTRMIS: Learner-Centered Design of an Information Seeking Environment for K-12 Education, ACM CHI 98 Conference on Human Factors in Computing Systems, 195-202.
- Wood A (2001) Measuring the Effectiveness of Community Radio, Final Essay, MA. www.bushradio.co.za/about/about.htm, 03.12.2007.