

**Çocukların Etkileşimli Medya Kullanımını İnceleyen  
Araştırmalarda Karşılaşılan Başlıca Sorunlar ve Görüşler:  
Daha Çok Araştırma Yapılmalı**

*More Research Needs To Be Done: Problems and Perspectives in Research on  
Children's Use of Interactive Media*

Çeviren: Ayşen AKKOR GÜL

---

. Yrd. Doç. Dr. , Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi

*Orjinal Metin:*

**Gitte Stald**

**15th Nordic Conference on Media and**

**Communication Research** (ed). Ulla Carlsson

23 (1-2) September 2002

"Bilgisayar ve video oyunları çocuklara kolaylık mı sağlıyor, yoksa zarar mı veriyor?" Çocuk ve gençlerin bilgisayar kullanımını inceleyen çalışmalarda karşımıza çıkan bu iki zıt görüş; başlıca araştırma sorularının belirlenmesinde, varsayımların araştırılma sürecinde ve projelerin düzenlenmesinde önemli rol oynamaktadırlar<sup>1</sup>. Fakat karmaşık bir soruna kesin cevaplar bulmak amacıyla, konuyu böyle mi yoksa şöyle mi tarzında basitleştirmek çözümlenmeli düşünce hedeflense dahi ne kadar yararlıdır? Kanımca aslında sorgulanması gereken, bunun mümkün olup olmadığıdır. Zira bu sorulara verilecek yanıtlar bellidir ve bunları takiben hemen başka sorular sorulacaktır: Örneğin, bilgisayar kullanıcıları ve bilgisayar medyası ile toplum arasındaki karmaşık ilişkiler nasıl incelenebilir? Araştırmamızın hedefleri neler olmalıdır? gibi sorular akla ilk gelenlerdir. Bu soruları genel olarak cevaplandırabilmek için, öncelikle araştırmamızı bu alanda yapılmış olan çalışmaların devamı olarak görmeliyiz. Ayrıca yöntem bilimsel ve bilgi kuramı açısından yaklaşımımızı, neyi araştırarak açıklamayı amaçladığımızı eleştirel bir biçimde değerlendirmeliyiz. Bunun yanı sıra araştırma projemizin sınırları ile amaçlarını saptarken herhangi bir düşünce veya görüşün bizi etkileyip etkilemediğini de sorgulamalıyız. Örneğin, kültürel, sosyal ve ideolojik standartların her koşulda düzgüsel (normatif) olarak korunması gerektiği düşüncesi veya bilgisayar kullanımının ileride daha fazla yarar sağlayacağına yönelik iyimser beklentiler, araştırmamızın seyrini tamamen değiştirebilir. Daha sonra bu alanda yeni kuramlar ve çalışmaların nasıl geliştirileceği üzerinde düşünülmelidir. Kanımca bunun için yeni fikirler, yeni yöntemlerin üretilmesi, diziler, gelenekler ve yöntemler arasındaki sınırların aşılması, yenilikler ile deneyimlerin kaynaştırılması gerekmektedir.



Bu yorum yazısının amacı, medya konusundaki araştırmaları nasıl geliştirdiğimizi şekillendirilip, algıladığımızı tartışmaktır.

Profesör Wartella çalışmasının giriş bölümünde, Markle Vakfı için hazırlanan "Çocuklar ve Etkileşimli Medya: Günümüzdeki Araştırmalar ve Gelecek için Çeşitli Görüşler" başlıklı raporun başlıca sonuçlarından genel olarak bahsetmiştir. Ayrıca sonuçlar, çocukların etkileşimli medya kullanımı ve bu alandaki araştırmalar hakkındaki bazı görüşler açısından ele alınarak tartışılmıştır. Birçok araştırmayı değer-

lendiren rapor ve Profesör Wartela'nın sunumu, çok geniş açıklamalı bir kaynakça ile tamamlanarak, zor bir görevi yerine getirmeye çalışmıştır.

Markle Vakfı "Etkileşimli medyanın çocukların hayatındaki rolü gözler önüne sermek üzere, ulaşılabilinen tüm kaynakların incelenmesini" (Wartella ve d. 2000a:5) istediği için, raporu yazarlar bu görevi yerine getirmek zorunda kalmışlardır. Kaynakların incelenmesi sonucunda ortaya çıkan görüş ise, henüz "çok az" şeyin bilindiği ve "daha çok çalışmanın yapılması gerektiği" şeklindedir. Raporda detaylı tartışmaların yanı sıra bir takım sorular genel olarak cevaplandırılmış; ve bu görüş sık sık tekrarlanarak gelecek araştırmalar için birkaç öneri getirilerek sona erdirilmiştir.

Raporu hazırlayanların incelediği yüzlerce çalışma, makale ve kitabı okumuş olmamız mümkün değildir. Zaten raporun ardındaki temel görüşü saptayabilmek için bunları okumuş olmamıza da gerek yoktur. Sadece sıralanan başlıklara ve açıklamalı kaynakçaya bakmamız, özellikle şimdiye kadar yapılan araştırma sonuçlarının tartışıldığı ve gelecek araştırmalar için görüşlerin sunulduğu bölümleri incelememiz yeterlidir. Rapor özellikle, etkileşimli medya kullanımı sonucu çocukların gelişim ve öğrenme özelliklerinde yaşanan değişim, üzerinde durmaktadır. Bu aynı zamanda ABD'li ve Avrupalı araştırmacıların arasındaki temel görüş ayrılıklarından birini göstermektedir. Soruların sorulma biçimleri, üzerinde durulan konular ve çalışmaların dayandırıldıkları kuramların incelenmesi halinde belki de bu konularda da benzer farklılıklar belirlenecektir. Bazı Avrupalı araştırmacıların sonuçlarına raporda değinilmişse de, ben burada özellikle raporda yer almayan son birkaç araştırmadan bahsetmek istiyorum. Örneğin, Lynne Chisholm tarafından derlenen "Avrupa'da Yetişme" isimli rapor; çocuk ve toplumsallaşma süreci hakkında karşılaştırmalı bir çalışmadır. Gençlerin yeni medya kullanımlarının tartışıldığı bir başka örnek de Julian Sefton-Green'in derlediği (1998) *Sayısal Sıpmalar: Çoklumedya Çağında Gençlik Kültürü* isimli antolojidir. Antolojide çeşitli ve ilginç araştırma projeleri sunulmuştur. Üçüncü örnek ise, Paul Löhr ve Manfred Meyer'in *Çocuklar, Televizyon ve Yeni Medya*'sıdır (1999). Bu çalışma "Televizyon"dan alınmış, çocukların medya kullanımı ile ilgili, özellikle de televizyon seyretme alışkanlıkları hakkında, değişik görüş ve sonuçların sunulduğu makalelerden oluşmaktadır. Fakat ben aslında Avrupa'da gerçekleştirilen karşılaştırmalı araştırma programı *Çocuk, Gençler ve Değişen Medya Ortamı*'nin ulaştığı sonuçlardan bahsetmek istiyorum.

1996-1999 döneminde on bir Avrupa ülkesi ve İsrail'den<sup>2</sup> araştırma grupları, altı ila on altı yaşlar arasındaki çocukların medya kullanımı ile ilgili etraflı ve karşılaştırmalı bir çalışma yürüttüler. Sonuç raporu 2001 yılında ( Livingstone ve

Bovill 2001) basıldı. Ancak 1998 yılında *European Journal of Communication*'da kapsamlı ve bilgilendirici bir ara rapor (Livingstone 1998) yayınlandı. Kuşkusuz bu rapor Markle Vakfı yazarlarını bilgilendirebilirdi. Bu çalışmada, çocuk ve gençlerin medya kullanımı ile ilgili araştırmaların, bağlamla ilgili özellikler dikkate alınarak yapılması gerektiği, savunulmaktadır. Yani çocukluk dönemi, çocuğun özellikleri-medya kullanımı ve toplum arasındaki ilişkiler büyük bir özenle incelenip algılanmaya çalışılmalıdır. Projenin öncelikleri şu şekilde sıralanabilir: 'Birincisi ekrandaki kullanım, anlam ve sahnelerin, çocuk ve gençlerin hayatındaki önemini anlamak için bunların gerçek bağlamlarında incelenmesi... ikincisi ise, mümkün olduğu kadar ekranı çocuk merkezli bir açıdan izlemek'tir (Livingstone 2001:6).

Bağlamsal çerçeve içinde medyayı daha fazla ele almayı amaçlayan bazı Amerikan çalışmaları da bulunmaktadır: Markle Vakfı'nın Raporu'nda kısaca değinilen Kaiser Vakfı'nın son çalışması *Çocuklar ve Medya @Yeni Milenyum* (Donald F. Roberts, Ulla G. Foehr, Victoria J. Rideout, Mollyann Broadie 1999) belki de Amerikan çocuk ve gençlerinin, medya kullanımları hakkındaki en kapsamlı çalışmadır. Özellikle medya kullanımı ile ilgili örnekler veren, erişim ve kullanımın sosyo-kültürel geçmiş ile bağlantısını irdeleyen ilginç ve aydınlatıcı bir araştırmadır. Ayrıca konu ile ilgili çalışmaların gözleme dayanan temellerini yansıtarak, bu çalışmalarda ki birçok yöntemi de birleştirmektedir. Profesör Wartella ve arkadaşları raporlarının amaçlarını açıkladıkları giriş bölümünde, Kaiser Vakfı Raporu bulgularından bahsederek, "böylesi yaygın bir deneyimin çocuk gelişimini nasıl etkilediğini" anlamak için kullanmışlardır (Wartella vd., 2000a:6). Markle Vakfı Raporu kısmen vakfın görüşüyle gözden geçirilen araştırma çalışmalarının başlangıç noktalarını, kısmen de Profesör Wartella ve arkadaşlarının araştırma raporlarını okumak için seçtiği yöntemi yansıtmaktadır. Rapor daha çok etkileşimli medya deneyiminin akademik performans üzerindeki etki ve sonuçları üzerinde durmaktadır. Makalenin ilk cümlesi olan "Bilgisayar ve video oyunları çocuklara kolaylık mı sağlıyor yoksa, zarar mı veriyor?" sorusu raporun ana konusunu yansıtmakta ve medyanın tehlikeli olabileceği gerçeğini hatırlatmaktadır (Wartella vd., 2000:5). Raporun gelişme ve etki konusunda odaklanması ise; çocukları hem masum ve kırılğan, hem de günahkar ve saldırgan olarak algılayan geleneksel görüşün bazıları için hala değişmediğini ortaya koymaktadır. Bu durum aynı zamanda çocuk kavramını varlıklar ve "olgunlaşma sürecini tamamlamamış olanlar" olarak tanımlayan sözlük anlamına da uymaktadır. Ancak gerek 'çocuk' kelimesinin sözlük anlamı gerekse çocuğun geleneksel olarak algılanış biçimi; medya, kullanıcılar ve toplum arasındaki karmaşık ilişkileri görmezden gelerek, yeni medyaya tarafsızca yaklaşmayı engellemektedir. Rapor etkileşimli medyanın sosyo-kültürel yönlerini tartışmakta;

ancak ilerleyen bölümlerde tartışmalar yerini çocukların gelişimi ile ilgili görüşlere ve yeni medyanın öğrenim açısından sağladığı kolaylıklara bırakarak giderek sığlaşmaktadır. Yeni medyanın sağladığı kolaylıklar, kuşkusuz ki çocuk medya araştırmalarının önemli bir bölümüdür; fakat bu raporda da olduğu gibi, etkileşimli medya konusundaki araştırmalarda, öğrenim potansiyeline çok fazla odaklanılmakta ve böylece daralan bakış açısı yeni araştırma, kuram ve çözümlere olanak sağlayacak düşünceler üretilmesini engellemektedir.

### **Günümüz Medyasında Yaşanan Devrim Mi yoksa Yeni Bir Değişim veya Araştırma ve Deneyim Süreci Mi?**

105

Markle Vakfı Raporu şu cümleler ile başlar:"Bugün çocuklarımızın ön saflarda yer aldığı hem teknolojik hem de kültürel alanda bir devrim yaşıyoruz. Çünkü onlar gerçekten 'sayısal ortamda yetişmiş' ilk nesillerdir" (Wartella 1999:5). Ancak ben bu 'devrimin'; mercek altındaki gençlerden çok, gerçeği yakalamaya çalışan araştırmacılar, çocuk ve gençlerin sosyo-kültürel uygulamalarındaki değişimi yakalamaya çalışan ebeveyn ve öğretmenler tarafından yaşandığı, fikrini öne süreceğim. Genellikle gençler bilgisayar, İnternet ve mobil telefon gibi 'sayısal medya' araçlarını; kullanışlılık, deneme ve uyarılma gibi değişmeyen bir sınıma sürecinden sonra; hemen gündelik hayatlarına katılmaktadırlar. Kullanışlılık, gereksinim ve deneyim onlar için en önemli ölçütlerdir. Medyadaki hem teknik hem de simgesel yöndeşmeyi yaşar; ayrıca medya çeşitleri, türleri ve metinler arasında içeriğin yöndeşmesine de tanık olurlar. Burada belki de Sonia Livingstone'un sözlerini hatırlatmak uygun olacaktır: " 'yeni medya'yı araştırmak, hareket halindeki bir hedefi incelemek demektir" (Livingstone 2001:6).

'Devrim' genelde, bir şeylerin ters yüz olduğu veya sosyo-ekonomik sistemin yanı sıra güç yapılarının da ayaklandığı köklü değişiklikler anlamına gelir. Medyada yaşananları erişim, kullanım ve anlam açılarından incelediğimizde, 'devrim' kavramını uygun bulmuyorum. Çalışmalarına bakacak olursanız, medya kullanımının ardındaki esaslar, (ki bunlar aynı zamanda çocukların başlıca sosyo-kültürel gereksinimleri ile örtüşmektedir) hem yeni medyanın tanıtıldığı 1980'li yıllarda, hem de sayısal, etkileşimli yöndeşen bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı günümüzde, değişmemiştir. Medya kullanımının temelinde hala insanların eğlenme, haber alma, bilgi edinme ve bilgiyi değiş tokuş etme gereksinimi etkili olmaktadır. Ancak yeniliklerin belirli yönleri veya sosyo-kültürel uygulamalardaki geleneksel kullanım modellerinin parçalanması da, tartışılabilir.

Bu konu raporda üzerinde yorum yapılan diğer konularla karşılaştırıldığında

daha az önemli görülebilir. Benim bu konuyu yazıma katma nedenim ise, rapordaki genel bakış açılarından birisini yansıtmasıdır. Şöyle ki, yeni medya genç nesile belli bir takım faydalar sağlamakla birlikte, aynı zamanda onların mutluluğunu ve gelişimini, bunun yanı sıra toplumun yerleşik kural ve değerlerini de tehdit etmektedir. Ancak ben, Profesör Wartella ve arkadaşlarının devrim olarak algıladıkları şeyin, bir tarafta düzgüsel, ahlaki kurallar, kodlar ve davranışlar, diğer taraftan da araştırma, yenilik ve kışkırtma arasındaki çatışma, daha doğrusu, denge olarak kavranması, gerektiğini düşünüyorum. Üstelik geleneksel değer ve davranış biçimlerini tümüyle reddeden yeni sosyo-kültürel uygulamaların; modern toplumlarda devrim niteliğinde köklü değişimlerden çok, ufak tefek değişikliklere neden oldukları görülmektedir.

Gençler, aynı zamanda yenilikleri deneyen kışkırtıcı kişiler olup, ilişki ve kimlik arayışlarında bireysel ve kollektif olarak bir takım değerlere, güvenilirliğe önem verirler. Yaptığım araştırma sonuçlarına göre çocuk ve gençler, erişkinlerin inanamayacağı ve ergenlik çağında olanların ise itiraf edemeyeceği ölçüde, erişkinlerin deneyimlerini dinleyip davranışlarını uygulamaktadırlar. Ben bu durumu, erişkin ve gencin birbirlerine karşı duydukları içten saygının sonucu olarak görüyorum. Ayrıca bu gelişimi, Avrupa'da ve belki de en çok rastlanan kuzey ülkelerinde, kuşaklar arasındaki ilişkilerin dialektik açıdan değişimine ve çocukluk dönemi hakkındaki değişen görüşlere bağlıyorum.

### **Erişkinlerin Sorumlulukları İnceleniyor- ya Çocuklarınkı?**

Çocuk ve gençlerin medya kullanımını inceleyen araştırmaların çoğunun erişkinlerin üstlendikleri inceleme, değerlendirme ve düzenleme rolüne dikkatleri çekmesi, bir dereceye kadar haklı olsa da oldukça ilginçtir. Rapor, aynı zamanda, medya içeriğini hazırlayanlara, ebeveynlere ve bu konuda politika üretenler ile araştırmacılara düşen sorumluluklardan bahseder. Bu kişiler farklı akademik disiplinlerin çalışmalarını biraraya getirerek, medya ile birlikte büyümenin çeşitli yönlerini araştırmalıdır.

Erişkinlerin sorumlulukları açıktır. Ancak ben gençlerin deneyimleri, yaratıcılıkları, etkileşimli medyanın imkanlarını keşfetme ve birleştirme yeteneklerine güvenilerek onlara daha yakın çalışılmasının gerekliliğine dikkatleri çekmek isterim. Tabi ki, çocuk ve gençler ile kullanımları ve deneyimleri hakkında görüşmeler yapmaktayız. Yukarıda adı geçen Avrupa'yı kapsayan karşılaştırmalı çalışmada olduğu gibi (Livingstone ve Bovill 2000) bazı araştırmalarda çocuk ve gençlerin görüşlerinin alınması için özellikle gayret sarfedilmektedir. Ancak ben aktif

yaratıcılığa, etkileşimselliğe, metinsel kullanımlara, çocuk ve gençlerin sosyo-kültürel uygulamalarıyla ilgili olarak yaşanan değişimlere ve bunların sonucunda oluşan bireysel ve kolektif kimliklere daha yakından ve derinlemesine bakılmasını önereceğim. Çocuk ve medya konulu araştırmalarda gözlenen fikir ayrılıkları, her ne kadar çocukların kendi anlatım ve yorumlarına dayanan çözümlenmelere güvenilerek çözülmeye çalışılsa da; ben konuyu yöntem bilimi açısından ele almaktan sakınacağım. Ben burada sadece çocuk, gençler ve değişen medya ortamı hakkında, Danimarkalılarla ilgili genel bazı gözlemleri aktarmak istiyorum. Bu gözlemler aynı zamanda genç Danimarkalıların eleştirel ve detaylı bir biçimde düşündüklerini göstermektedir. Danimarkalılar anlam ve etki açısından medyanın sunduklarını hem akılcı bir tutumla sorgulamakta, hem de zevk alıp, almadıklarını değerlendirmektedirler. Bu durum gençlere, kendi kullanımlarını geliştirmeleri için sorumluluklar yükleyen görüşün, yaygın biçimde kabul edildiğini göstermektedir. Zaten biz de araştırmamızda onların deneyimleri ve aktardıklarını yansıtarak gençlerin eleştirel ve bilinçli kullanıcılar olduklarını kabul etmiş oluyoruz.

Daha yakından incelenebilecek bir alana örnek olarak, çevrim içi ortamda birçok oyuncunun yer aldığı bilgisayar oyunları gösterilebilir. Bu oyunlarda oyuncular sanal dünyalarda karşılaşır, oynar, birbirlerini etkiler ve iletişim kurarlar. Aynı anda sanal ve fiziki dünya arasında kesintisiz bir geçiş yaşanır. Yani deneyimler, düzgüler ve duygular günümüz gençlerinin iki farklı dünyasını oluşturan gerçeğin iki biçimi arasında gidip gelir (Stald 2001, 2002a ve b). Ayrıca kullanıcılar iletişim kurarken dilin yeni çeşitlemelerini de türetirler. Örneğin, karşılıklı konuşan gruplar erişkin dünyanın kurallarına bakmaksızın belirli dil kullanımları, kodlar ve kurallar geliştirirler. Oyunla ilgili karmaşık yöntemler üretilir; birçok yaratıcı meydan okuma şekline kişinin geliştirdikleri de eklenir. Birçok bağlamda coğrafi, kültürel ve yaş sınırları aşarak, sosyal ilişkiler denenir ve şekillenir. İlk bakışta, bu ortam ve topluluklar diğerleri ile karşılaştırıldıklarında aykırı ve başıboş olarak tanımlanabilir. Ancak daha yakından bakıldığında sanal dünya; sosyo-kültürel etkileşimin, belirli yeteneklerin, zihinsel, duygusal ve toplumsal deneyimlerin geliştirildiği alanlar olarak saptanır. Çok ilginç bir gözlem ise, çevrim içi çok oyunculu popüler oyunların çevresinde kendi kendine oluşan toplulukların, gerçek hayattaki düzgüsel davranışları sınırlı verilere rağmen daha kolay algılama özelliği taşıdığıdır. Buna benzer özelliklere sanal sohbet ve cep telefonu gibi diğer medya çeşitleriyle ilgilenen gençlerde de rastlanmaktadır.

### **Bağımlılık Sorunu: Düzgüsel Düşünceye Bir Örnek**

Bundan sonra üzerinde duracağım konu bağımlılık sorunu ile ilgili olacaktır.

Profesör Wartella sunumunda bu konu ile çok ilgilenmiştir. Ayrıca rapor bu konuyu sağlık ve güvenlikle ilgili birçok sorundan biri gibi ele alarak, "araştırma projelerinin başlılıktan çok, ilgili olma konusu"nu mu araştırdığını dolaylı yollardan sormaktadır (Wartella ve diğerleri, 2000a: 84). Ben konuyu, düzgüsel düşünce tarzının sorduğumuz soruları ve araştırmalarımızı nasıl etkilediğini göstermek için ele almayı tercih ettim. Bu nedenle bu bölüm Profesör Wartella ve arkadaşlarının yaklaşım ve sonuçlarının değerlendirmesinden çok, Markle Vakfı Raporu'nda bahsedilen araştırma projelerinin değerlendirilmesi şeklinde olacaktır.

Rapor 1995 yılında uygulanan bir anketten söz ederek, ankete katılanların yarısının belirlenen bağımlılık ölçütlerine göre bilgisayara bağımlı olduklarından bahsetmektedir. Bağımlılık ölçütleri ise şu şekilde tanımlanmıştır: Haftada altı veya daha fazla kere bir saatten fazla bilgisayar oyunu oynamak, düşündüğünden fazla oynadığını hissetmek ve oyun oynamak için ödevlerini ihmal etmek. Bunun yanı sıra rapor, grubun %20'sinin bilgisayar oyunu oynamaya bağımlı olabileceği ve %25'nin ise bağımlı olduğu gibi sonuçlar da vermektedir. Ben çocuk ve gençler arasında aşırı düzeyde oyun oynama veya İnternet kullanma eğilimi olduğu gerçeğini sorgulamayacağım. Tabi ki, zamanlarını ayarlama ve sanal dünyadan ayrılma konularında bazılarının problem yaşadıkları bir gerçektir.

Ancak bu ve diğer söz konusu olan raporlarda, diğer patolojik durumlarla karşılaştırıldığında bağımlılık olarak tanımlanan bir ölçütü tartışmak istiyorum. Raporun zaman kullanımı, ödev ihmali gibi tüm göstergeleri özetlediğinin farkındayım. Ancak gene de ölçütler ayrı ayrı tartışılmıştır. Bağımlılık tanımının bazı sorunlarına kısaca işaret etmek istiyorum. Öncelikle, zaman kullanımını ele alalım; haftada altı veya yedi kez ve her seferinde bir saatten fazla kullanım, diğer medya araçlarının kullanımında da gözlenebilir. Bu açıdan ele alındığında, birçok kişi televizyon, müzik ve hatta kitap ve haber medyasına bağımlıdır. Öte yandan oyun oynarken veya yeni şeyler denerken bir, hatta iki saatlik zaman dilimi çok uzun bir süre değildir.

Oyun oynamak için ödevi ihmal etmek konusunda ise, ben de aynı fikirdeyim. Bilgisayarla geçen zaman zarfında birçok şey okunabilir ve yazılabilir. Bunun aksi bir düşünce de, bilgisayar oyunlarının ve İnternetin zihinsel ve kişisel gelişime katkıda bulunabileceği hakkındadır. 1996 yılında gerçekleştirdiğim bir çalışmanın sonucuna dikkatleri çekmek istiyorum. Röportaj yaptığım birçok öğretmen, çocukların geceleri uydu yayınları, gündüzleri ise video izlediklerinden dolayı okulda çok yorgun oldukları ve ödevlerini ihmal ettiklerini söyleyerek, ciddi bir sorun ile karşı karşıya olduklarını söylediler. Tabi ki, bir kitle iletişim aracının yanlış kullanımı,



diğerlerinin örneğın, etkileşimli medyanın neden olabileceğı olumsuz etkileri gideremez. Ancak yeni medyanın olumsuz yanlarının önplana çıkarılarak, sağlanacak yararların gözardı edilmesi, yeni medyanın daha çok tehlike unsuru gibi görülmesine neden olmaktadır. Genel olarak çocukların bilgisayar ve internet kullanımları incelenirken; günlük yaşamı düzenleme şeklimiz ve çocukların kullanımlarıyla ilgilenme düzeyimiz örneğın çocukların erişim koşulları, bilgisayarda geçirdikleri süre ve medya içeriğı gibi özellikler de ele alınmalıdır. Ne var ki, çocuk yetiştirme ve pedagojik bilinçlilik söz konusu olduğunda, medyanın olumsuz yanları üzerinde odaklanmak daha kolay olmaktadır. Oysa medyanın yarar ve etkilerinin sosyo-kültürel alışkanlıkları ve modern yaşamın parçası olan düzgüsel oluşumu nasıl etkilediğini incelemek gerekmektedir. Kısacası belli bir bilgisayar oyununu yasaklamak veya günde en az bir saat haftada yedi gün oynama süresini kaldırmak gibi eylemler; kendi bilgisayar veya televizyonunuzu kapatmaktan, oyun oynama işini üstlenmekten, çocuklarla bir oyun oynayıp onun hakkında tartışmaktan, hikaye okumaktan, kurabiye pişirmekten veya günlük yaşamda faydalı olacak herhangi bir etkinliğı gerçekleştirmekten çok daha kolaydır.

Bu konuda bir diğer bakış açısı ise; medya kullanımlarını belli kategoriler çerçevesinde incelemenin sorun yaratacağıdır. Bu duruma örnek olarak raporda belirtilen bir araştırmanın bulguları verilebilir: 12-16 yaş aralığındaki bir grup çocuğın %25'inin hayatlarının bir bölümünde bilgisayar oyunlarına bağımlı oldukları yazılmıştır (Wartella et al., 2000:84). Bence bu aynı zamanda söz konusu olan %25'in artık bağımlı olmadıkları şeklinde de algılanabilir. Yani, devam eden bir süreçle ilgili olarak dramatik sonuçlara ulaşmak, sorun yaratacaktır.

### **Zaman Perspektifi ve Değışim Süreçleri**

Markle Vakfı Raporu'nu yazanlar, bu konuda farklı bulgulara ulaşan birçok bireysel çalışmayı gözardı ederek; çocuk ve gençler arasında medya kullanımı ve tercihlerinin zaman içerisinde çok hızlı bir şekilde değıştiğı şeklinde, genel bir sonuca varmışlardır. Raporda bu önemli görüş gelişim ve öğrenim açısından tartışılmıştır. Açıkça ortaya konan bir başka fikir de, ilk kullanımların daha sonraki süreç hakkında önceden bilgi verdiği şeklindedir. Bu görüş, ebeveynlerin eğitim düzeyleri, ekonomik durumları ve bunun ailenin medya kullanım biçimlerine etkileri bağlamında ele alındığında doğru olabilir. Diğer taraftan, bu konudaki tartışmalara ışık tutan son araştırma çalışmaları, teknolojik ve sosyo-kültürel alanlarda yaşanan değışimin, kullanıcıların ilerleyen yaşlarıyla birlikte, kullanım biçimleri ve geleneksel davranış şekillerini değıştirdiğini göstermektedir. Bu durumun çarpıcı bir örneğı, kız çocuklarının bilgisayara karşı değışen tutumları ile bilgisayar kullanımında kısa

sürede gözlenen artıştır.1998 yılında ilk büyük ölçekli araştırmamı gerçekleştirdiğimde 12 ila 15 yaş arasındaki kızların çoğu bilgisayara karşı ilgisiz ve hatta ürkektiler. 2000 yılında yaptığım ikinci bir araştırma ise, hemen hemen bütün kızların düzenli bir şekilde bilgisayar ve internet kullandıklarını ortaya koydu. Öncelikle bu bir erişim sorunudur. İkinci olarak, bilgisayarın sunduğu kolaylıklar sayesinde teknolojiye karşı duyulan şüpheler azalmış ve bilgisayarın erkeklerin kullanım aracı olduğu görüşü değişmiştir. Kızlar sosyo-kültürel gereksinimlerini karşılamak için bilgisayara ihtiyaç duymaya başlamış ve bu durum, kitle iletişim aracı olarak bilgisayarın güncel hayatın birçok safhasında daha fazla karşımıza çıkmasını sağlamıştır. Fakat burada belirtilmesi gereken bir husus, her iki çalışmada aynı kızların kullanılmadığı, yani birinci çalışmadaki kızların ikinci çalışmada takip edilen kızlar olmadığıdır. Ancak diğer örnekler açık olup, bilgiverenlerin anlattıkları çözümlenici görüşümüzü desteklemektedir. Ayrıca araştırmamın ortaya koyduğu bir diğer sonuç örneğin, zamanın büyük bir kısmını şiddet içeren aksiyon oyunlarına ayıran on iki yaşındaki bir erkek çocuğunun, on altı yaşına geldiğinde zamanını farklı uğraşlarla geçirebileceği şeklindedir. On iki yaşında gözde sitelerde saatlerce sohbet eden çocukların, on altı yaşlarına geldikleri zaman başka yollardan arkadaşlıklar kurup, gruplar oluşturdukları da gözlenmektedir.

Zaman içinde medya kullanımını irdeleyen uzun süreli bu çalışmaları; medyanın gruplar ve kişiler için taşıdığı önemi ve medyanın etkileme sürecini, takip etmek için sürdürdüğümüzü belirtmek isterim. Bunları sadece istatistiklere bakarak değil, hayat hikayeleri üzerinde duran çalışmalarla ilişkilendirerek değerlendirmeliyiz.

Bir başka öneri de, 18 ila 25 yaş arası genç yetişkinlerin incelenmesidir. Aslında bu grubun bazı üyeleri sayısal ortamın nimetleriyle büyümüş olan ilk kişilerdir. Bu yaş grubunun medya kullanım biçimleri, deneyim, güncel hayatla bütünleşme, toplumsal, kültürel ve psikolojik kimliklerinin oluşumu ile ilgili çalışmalar; çocuk ve gençlerin etkileşimli medya kullanımı hakkında yeni görüşler ortaya çıkarabilir.

### **İçerik Üzerinde Odaklanma**

Rapor bu alanda Avrupa'da yapılan araştırmalar hakkında akılda kalabilecek yararlı bir takım genel düşünceler ve sonuçlar sunarak değerlendirmeler yapmaktadır. Etkileşimli medyada içeriğin etki ve rolünün araştırılması gerektiği görüşü buna bir örnektir. Esasen Markle Vakfı Raporu'nda içerik; iyi veya kötü, zararlı veya yararlı, daha az estetik, öykü içeren, deneyime dayalı ve yararlı meydan okuma

şekillerinde ele alınmıştır: Kuşkusuz bazı Avrupalı araştırmacılar için içerik daha fazla şey ifade etmektedir. Bağlamı çözümlenip anlamaya çaba sarfederken, metni incelemeyi bazı kere unutabiliriz. Bence çalışmalarda metinsel, metinler arası ve bağlamla ilgili olan karmaşık anlam bütününe ulaşmak amaçlanmalıdır. Günümüzde gençlerin bilgisayar oyunları, bilgisayara dayanan iletişim biçimleri ve mobil telefon gibi medya kullanımlarını inceleyen araştırmalarda, özellikle bağlamı dikkate alarak metin çözümlenmesi yapan çalışmalara daha fazla rağbet edildiği gözlenmektedir.

Raporun özü niteliğindeki bir diğer sonuç ise; kitle iletişim araçlarının bizzat çocukların algısını, tavrını veya farkında olma düzeyini etkilemediği şeklindedir. "Tek başına aracın mesaj olmadığı görüşüne dayanarak; yaratıcı fikir ve insani değerlerin iletişim teknolojilerinin eğitim, bilgilendirme ve etkileme gücünü yerinde kullanıp, kullanmadığını eninde sonunda belirleyecektir" (Wartella et al., 2000b 2). Öncelikle bu açıdan McLuhan'ın ünlü deyişinin ve benzer bazı yeni görüşlerin yanlış anlaşıldığı kanısındayım. Ayrıca insanların medya ve medya içeriği ile olan etkileşimlerinin ışığı altında; yeni medya potansiyelinin çözümlenmesi gerektiği görüşünü desteklemektedir. Yeni medyanın olumlu gücünün yanı sıra kanımca bu gücü bozacak kullanım ve anlamların olabileceğinin bilinmesi ise; yeni medyayı tehdit etmektedir.

Son olarak Profesör Wartella ve arkadaşları, çocukların etkileşimli medya kullanımının ticari boyutu ile ilgilenilmesinin önemini vurgulamışlardır. "Yeni medya üreticilerinin çocukları ticari bir pazar olarak görmeyecekleri" bir ortam yaratmak için, içerik endüstrisi ile akademi arasındaki işbirliğinin geliştirilmesi gerektiği kaydedilen paragrafta bu konudan bahsedilmektedir (Wartella 2000a: 5). Ancak pazar, ticari ilgi, medya erişimi, kullanım ve tercihler birbiriyle çok ilgilidir. Ben bu alanda Markle Vakfı Raporu'nda önerilenden daha geniş perspektifli, güçlü bir araştırma ortamının geliştirilmesini destekliyorum.

### **Yöntemler ve Yöntem Bilimi**

Raporun özet bölümünde; "Çocuklarımız ve biz değişik alanlarda çalışan bilim adamları, akademi ve pazar araştırmacılarının geliştirecekleri sağlam işbirliğinden yararlanabiliriz" denilmektedir (Wartella et al., 2000b:11, Wartella 2000a: 94-97'de ayrıntılı bir şekilde bahsedilmiştir). Bu gerçekten önemli bir görüştür. Çünkü rapor, araştırma alanını geliştirmek ve sonuçları 'müşteriler ' içindeki ilgili grubun kullanımına sunmak için sonuç, deneyim ve kuramların karşılıklı değiş tokuş edilmesiyle ilgili birtakım görüşler önermektedir. Ancak bu noktada sanayi ve akademi

arasındaki işbirliği için dikkatli olunması gerektiğini vurgulamak isterim. Hiç şüphe yok ki, sonuç ve fikirlerin karşılıklı olarak değişiminde fayda vardır. Ancak gene de sanayinin hareket noktası, amaç ve beklentilerinin, akademisyenlerinkinden çok farklı olduğunu göz önünde tutmak yararlı olacaktır. Bu görüş belki de Danimarka'daki çalışmalarım için özel sektörden yeterince araştırma fonu sağlayamamdan kaynaklanabilir. Ancak buna karşın, birlikte medya içeriklerinin gelişimi üzerinde çalışmak, tekrarlanan anket çalışmalarını sürdürmek, erişim, kullanım ve tercih modellerini belirlemek yararlı olacaktır.

Rapor etkileşimli medyanın çocukların hayatlarındaki önemini anlamak için, çapraz disiplinler yaklaşımların geliştirilmesi ve değişik kurumsal seviyelerde yapılacak bilgi değiş tokuşunu gerekli bir strateji olarak sunmaktadır (Wartella et al., 2000a:96). Ancak bu görüş, sadece araştırmacıların bir araya getirilmesi ve sonuçların değiş tokuşu olarak yorumlanmıştır. Raporda birçok yöntemin kullanılması gerektiği fikrinden, "çocuklar ve etkileşimli medya alanında ortaya çıkan karmaşık bazı sorunların çözümlenebilmesi için, değişik yöntemlerin kullanılması gerekmektedir" şeklinde bahsedilmiştir. Fakat çapraz disiplinler yaklaşımının kullanılabilirliği veya gerekliliği hakkında herhangi bir açıklama yapılmamıştır (Wartella et al., 2000a:95). Önerim, her ikisinin de yapılması; hatta, araştırma alanının yeni çalışma ve çözümleme şekilleriyle, hem genel hem de daha belirli sorular sorarak incelenmesidir. Kısacası, kendini ispatlamış, üzerinde uzun uzadıya düşünülmüş kuramların, alışık olmadığımız farklı düşünceler içeren yöntemlerle birleştirilmesi amaçlanmalıdır.

Bir başka öneri ise, çocukları konu alan araştırmalarda elde edilen bulguları, genel düzeyde yeni medya ile ilgilenen araştırma kuramlarıyla birleştirmektir. Bu görüşe göre; görsellikle ilgili kuramlar, gerçek - sanal dünyada yaşananlar arasındaki ilişkiler, öykü, zaman - mekan ilişkileri ve iletişim unsurları üzerinde durulması; çocuk medya araştırmalarını daha fazla aydınlatarak, üzerinde çalışılması gereken yeni araştırma konularının kuramsal çerçevelerinin çizilmesine esin kaynağı olabilir.

### **Son Sözler**

Markle Vakfı Raporu ve Profesör Wartella'nın sunumu üzerine hazırladığım bu yorum yazısında; temel konuları değişik düzeylerde ele alarak, sorgulamaya çalıştığım için, ancak birkaç tane sorunu seçip tartışmakla yetindim. Yorumlarımın tartışılabilir veya üzerinde düşünülüp geliştirilebilecek görüşler olduğunun farkındayım. Oluşturduğum soru kategorileri; Avrupa veya daha çok İskandinav'da gerçekleştirilen çocuk medya araştırmalarının olumlu yanlarını ortaya koymak için hazırlanmamıştır. Niyetim araştırmalardaki bilgi kuramı ve yöntem bilimine dayanan

yaklaşımların daha fazla sorgulanmasını sağlamak ve araştırmalardaki amaç ve araçlarımız ile ilgili süregelen tartışmaları canlı tutmaktır.

Markle Vakfı Raporu'nu okurken, benim de katıldığım karşılaştırmalı bir Avrupa çalışmasının (Livingstone ve Bovill 2001) ulaştığı genel bir değerlendirmeyi hatırladım. Batı dünyasındaki araştırmacı ve incelenen çocuklar farklı sosyo-kültürel özelliklere sahip toplumlarda bulunmaktadır; bu durum deneyim ve araştırmalara karşı yaklaşımlarımızı etkilemektedir. Tüm insanların yaşamla ilgili olarak; genel, veya belirli bir alanda, örneğin araştırmalarla ilgili olarak ortak değerleri olabilir. Fakat bunun yanı sıra farklı toplumsal ve kültürel uygulamalar da göz önünde bulundurulmalıdır. Bu etken araştırmalar hakkındaki yaklaşımları, görüşleri ve araştırma sonuçlarının değerlendirilmesini etkileyen farklı düzgüsel unsurlar olarak görülmelidir. Örneğin, Amerikalı ve İskandinavlıların kafasında çocukluk dönemi ve çocuk medya araştırmalarındaki çocuk kavramlarının farklı olmasının nedenini, sadece geleneksel kavramlara bağlamak yanlış olacaktır. Aslında bunların kökeninde daha çok ahlaki-ideolojik kodlar vardır ve bunların etkisi bizim gibi bağımsız araştırmacıların düşünemeyeceği kadar fazladır.

Sonuç olarak; ben de Profesör Wartella ve arkadaşlarının vardıkları genel sonucu tekrarlayıp, "evet daha fazla araştırma yapılması gerekiyor" diyerek onlarla hem fikir olmalıyım. Ancak böyle bir sonuç çıkarmamın ardında, "şimdiye kadar çocuklar ve gençlerin etkileşimli medya kullanımıyla ilgili kapsamlı ve detaylı çalışmalar yapılmadığı veya yapılan çalışmalarda yanlış yollar izlendiği" düşüncesi aranmamalıdır. Ayrıca her türlü problemi ve süreci anlayarak, kaydetmemizi sağlayacak, hareketlerimizi yönlendirecek ilahi görüşün bize bahşedilmesini de bekleyemeyiz. Daha fazla araştırmanın yapılmasına da ihtiyaç vardır. Zira araştırma; dialektik tarihsel gelişim sürecinin, yaşadığımız toplumu, zamanı anlama ihtiyacının, hayatı kavrama, değerlendirme ve şekillendirme unsurlarının değişmeyen etmenidir.

Tarih araştırmalara ihtiyaç duyulmayacağı gün, sona ermiş olacaktır. Bu sözler fazla dramatik ve süslü gelebilir; ancak biraz abartı yukarıdaki makaledeki görüşü hafızalarda tutmaya yetecektir, sanırım.

**Notlar:**

1. Bu araştırma çalışmalarının listesi kaynakçada verilmiştir.
2. Bu ülkeler arasında Belçika, Danimarka, Finlandiya, Fransa, Almanya, İngiltere, İsrail, İtalya, Hollanda, İspanya, İsveç ve İsviçre yer almıştır.
3. 'Sayısal Ortamda Yetişme' aynı zamanda Don Tapscott'un kitabının ismidir.
4. Çocuk medya araştırmaları konusunda aklıma gelen büyük ölçekli tek işbirliği Lego ve Güney Danimarka Üniversitesi arasında gerçekleştirilmiş olmaktadır.

**Kaynakça:**

- Chisholm, Lynne et al. (ed.) (1995). *Growing Up in Europe. Contemporary Horizons in Childhood and Youth Studies*. Berlin:Walter de Gruyter&Co.
- Howard, Sue(ed.) (1998). *Wired up. Young People and the Electronic Media*. London: UCL Press.
- Livingstone, Sonia (ed.) (1998). "Young People and the Changing Media Environment in Europe" *European Journal of Communication*, Special Issue:1998,vol.13, nr.4.
- Livingstone, Sonia & Moira Bovill (ed.) (2001). *Children and Their Changing Media Environment :European Comparative Study* .London:Lawrence Erlbaum.
- Löhr, Paul & Manfred Meyer (ed.) (1999). *Children, Television and the New Media*.Luton:University of Luton Press.
- Roberts, Donald F., Ulla G. Foehr, Vitoria J. Rideout, Mollyann Brodie(1999) Kids @ Millenium. Rapor şu adresten indirilebilir: <http://www.kff.org/content/1999/1535/>.
- Sefton -Green, Julian(ed.) (1998). *Digital Diversions.Youth Culture in the Age of Multimedia*. London :UCL Press.
- Stald, Gitte(2001). "Outlook and Insight: Young Danes Uses of the Internet, Navigating Global Seas and Local Waters". *Working Paper, Global Media Cultures* [http:// www. Global.media.ku.dk](http://www.Global.media.ku.dk).
- Stald, Gitte(2002a). "The World is Quite Enough. Young Danes, Media and Identity in the Crossing between the Global and the Local" in Gitte Stald and Thomas Tufte (eds). *Global Encounters .Media and Culture Transformation*. Luton:University of Luton Press (basımda).
- Stald, Gitte(2002b). "Meeting in the Combat Zone. Online Multi-player Computer Games as Spaces for Social and Cultural Encounters", in Stig Hjarvard (ed.) *Media in Globalized Society* (basımda).
- Tapscott, Don (1998). *Growing Up Digital. The Rise of Net Generation*. New York:McGraw-Hill.
- Wartella, Ellen, Barbara O'Keefe, Ronda Scantlin (2000a). *Children and Interactive Media. A Copendium of Current Research and Directions for the Future*.Texas:Markle Foundation. Rapor şu adresten indirilebilir:

[http://www.markle.org/programs/\\_programs\\_children\\_utexas.stm](http://www.markle.org/programs/_programs_children_utexas.stm).

Wartella, Ellen, Barbara O'Keefe, Ronda Scantlin (2000b). *Growing Up with Interactive Media. What We Know and What We Don't Know about the Impact of New Media on Children*. Texas:Markle Foundation. Raporun detaylı özeti şu adresten indirilebilir: [http://www.markle.org/programs/\\_programs\\_children\\_utexas.stm](http://www.markle.org/programs/_programs_children_utexas.stm).