

YENİ NESİL YENİ MEDYA

New Generation New Media

Nurdan Taşkıran

Yrd. Doç. Dr. , Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi

Orijinal Metin:
ELLEN WARTELLA

Başka bir araştırmaya ne gerek var? Gerçekten daha önce yapılmış çalışmalarla ilgili bir araştırma niçin? Her ne içinse, neden şimdi?

Bu gibi sorulardan dolayı Markle Vakfı biz yetişkinlerin sayısal yaşamla büyümeyle ilgili ne bildiğimizi araştırmak üzere işe koyuldu ve bu alandaki uzmanların ilk cevabı şöyle oldu: ne yazık ki, çok az bilgimiz var. Günümüz çocuklarının sosyal, zihinsel ve fiziksel gelişimi için bilgisayar, video oyunları ve internetin ne anlam ifade ettiği cevabından çok daha fazla soru var karşımızda aslında. Sonuç olarak biz, eğitimin önemini ve eğitimde mükemmel kaliteyi sağlayacak, yeni medyalarda üretenlerin çocukları artık ticari bir pazar olarak görmek yerine, onları anlayarak işlerini geliştirebilecekleri sağlıklı bir çevrenin oluşmasına yardımcı olmak gibi olağanüstü bir fırsatı kaçıırız.

Hepimizin daha fazla şey öğrenmek için güçlü bir isteği var: Çocukların nasıl meşgul edileceğini, eğitime dayanan etkileşimli deneyimlerin nasıl yaratılacağını öğrenmek isteyen çocuklarla ilgili içerik üretenler; medya ürünlerinin çocuklarına yararlı veya zararlı olup olmadığını bilmek arzusunda olan ana-babalar; gelecekteki politikalarını deneysel bilginin sağlam temellerine oturtacak olan politika üretenler ve avukatlar ve son olarak farklı alanlarda bağımsız olan akademik bilim dallarının eserlerini bir araya getirerek çok daha fazlasını öğrenebilecek olan araştırmacıların kendileri.

200 sayfalık bir yazıda meslektaşlarım ve ben, çocuklar ve etkileşimli medya konusunda yapılan araştırmalar tartışmasında mevcut literatürü inceleyeceğiz.

Bu çalışma çocukların yeni iletişim medyasını -video oyunları, CD'ler, internet ve diğer bilgisayar eğlencelerini- sınıf dışında, evlerinde nasıl kullandıkları üzerine odaklanmış olup dört bölümde incelenmiştir: çocukların etkileşimli medya kullanımı ve erişimi (1); bu kullanımın çocukların bilişsel (2), sosyal gelişimi (3), sağlık ve güvenlikleri (4) üzerine olan etkisi. Sonuçta medyanın tek başına bir ileti olmadığı anlayışından köklenen bir dizi öneriler ve sorular var elimizde; bu yaratıcı fikirler ve insani değerler iletişim teknolojilerinin eğitmeye, bilgilendirmeye ve ilham vermeye

yarayan muazzam kapasitelerini kullanıp kullanmadıklarını saptayacaklar.

Bu dergiye olan katkılarından dolayı meslektaşlarımı takdirle anmak istiyorum. Northwestern Üniversitesi'nden Barbara O'Keefe ve Pensilvanya Üniversitesi'nden Ronda Scantlin ve ben bu sabah özetlemeye çalıştığım bu dergiye meydana getirmek için özenle ve sebatla çalıştık.

Hepsini burada aktaramam ama ilginizi çekeceğini düşündüğüm çalışmalardan bahsetmek istiyorum.

Günümüzde hem teknoloji hem kültür bakımından yeni bir devrimin ortasındayız; hem de çocuklarımızın öncülüğünde gerçekleşen bir devrim. Çünkü gerçekten 'sayısalla büyüyen' ilk nesil onlar. 2000 yılında, yaşları 2 ila 17 arasında çocukları olan Amerikalı ailelerin % 70'inin bilgisayarları vardı ve % 52'si internete bağlıydı. (Woodard and Gridina, 2000).

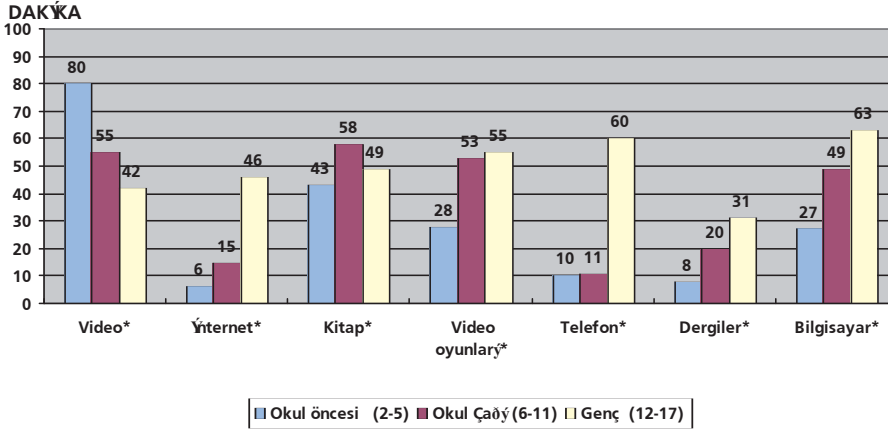
Tipik Amerikan çocuğu 3 televizyonlu, 2 videolu, 3 radyolu, 2 CD çalarlı, 1 video oyun çalarlı ve bilgisayarlı bir ailede yaşıyor. (Kaiser Study, 1999).

Tabii ki gençler için etkileşimli medya tamamiyle yeni değil. Video oyunları ile tanışalı yirmi seneyi geçiyor -sayısal içerik patlaması (sayısal alandaki müthiş gelişme ve ilgili birçok şeye vakıf olma olayı). Son yıllarda bilgisayarın artık eve alınabilecek maliyette olması, internet ve yüksek hızda bağlantı, vs gibi nedenler etkileşimli medyanın kullanımının ve değerinin artmasına yol açtı.

Çocuklarıyla ilgili ebeveynler, öğretmenler, içerik üretenler, çocuk hakları savunucuları ve politika üretenler, böyle yaygınlaşmış bir kullanımın çocuklarımızın zihinsel, sosyal ve fiziksel gelişimlerine nasıl katkıda bulunacağına -en azından gölge düşürmeyeceğine dair daha çok şey öğrenmek isteyeceklerdir. İyi planlanmış etkileşimli medyanın eşsiz özelliklerinden dolayı, gençlere öğrenmede yardımcı olmanın başka, gerçek öğrenme sevgisini aşılama potansiyeli olduğunu da çıkartıyoruz. Aynı zamanda televizyona aşına olmamız bu sayısal içeriklerin çocukların sosyal ve zihinsel gelişimlerini istenen yönde az çok etkileyebilecek bir güce sahip olduğunu aklımıza getiriyor.

Ama düşüncelerimiz ne derece doğru? Çocukların sağlığını ve refahını etkileyecek sayısal medyanın gücü ile ilgili biz halihazırda ne biliyoruz? Çocukların

yaşamlarında bu medyaların rolünü anlamak için ne tür bir araştırmaya ihtiyacımız var? Ve bizler, araştırmacılar, medyada çalışanlar, politika üretenler ve ana-babalar olarak bunların cevaplarını bilmekten başka kitle iletişim araçlarının bu rolünü nasıl daha iyi biçimlendirebiliriz?

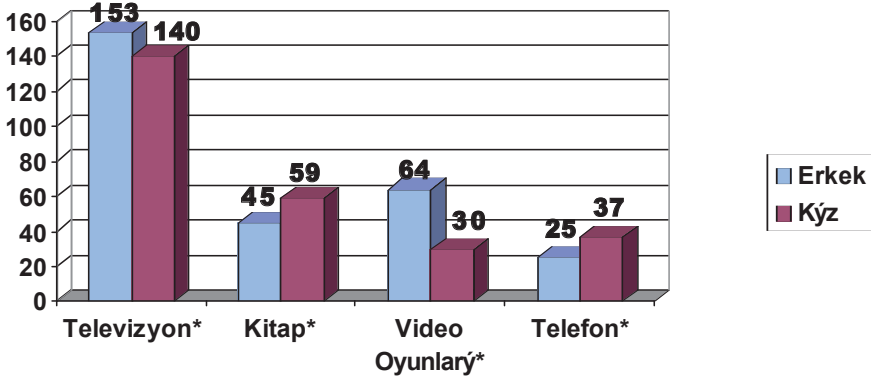


Tablo 1- Yaşlara Göre Çocukların Medyada Harcadıkları Günlük Ortalama Süre.

*p < .05 seviyesindeki farklılıklar dikkate değerdir. Kaynak: Woodard ve Gridina (2000).

Çok fazla televizyon izleyen çocuklar aynı zamanda bütünüyle de iyi bir kitle iletişim araçları kullanıcıları grubunu oluşturuyorlar. Günde 2 saatten fazla televizyon izleyen çocuklar bir hayli vakti de video izleyerek, video oyunu oynayarak ve telefonda konuşarak geçiriyorlar. Bilgisayar kullanarak, internete göz atarak, kitap veya dergi okuyarak geçirdikleri toplam zamanla televizyon izleyerek geçirdikleri zaman arasında dağılım açısından bir fark görülüyor.

Medya kullanımı çocukların yaşlarına göre değişiyor. Televizyon izlemenin dışında tüm medya kullanımında dağılım açısından önemli farklılıklar var. Okul öncesi çocuklar en çok video kaset izleyerek, ilkokul çağındaki çocuklar kitap okuyarak, daha büyükler ise en çok internete girerek, video oyunları oynayarak, telefonda konuşarak, dergi okuyarak ve genellikle bilgisayar kullanarak vakit geçiriyorlar.



Tablo 2- Cinsiyetlerine Göre Çocukların Medyada Harcadıkları Süre (Media in the Home 2000- Annenberg Study'den aynen alınma)

*p < .05 seviyesindeki yüzde farklılıkları dikkate değerdir. Kaynak: Woodard ve Gridina (2000).

Çocuğun cinsiyetine göre medya kullanımı da farklılıklar göstermektedir. Erkek çocukları televizyon izleyip, video oyunları ile vakit geçirirken kız çocukları kitap okuyarak, telefonda konuşarak çok fazla zaman harcıyorlar. İnternet ya da bilgisayar kullanımında ise önemli bir cinsiyet farklılığı görülüyor. (Media in the Home 2000 - Annenberg Study'den aynen alınma)

Etkileşimli Medya Kullanımı ve Erişim

Araştırmacılara göre 2-18 yaş arasında bilgisayar kullanan gençlerin en çok yaptıkları şey bilgisayarda oyun oynamak.

Erkek çocuklar bilgisayar ve video oyunlarına kızların ayırdığı vakitten daha fazla vakit ayırdıklarını belirttiler. Wright et al. (basında) erkeklerin kızlardan haftada çok daha fazla zamanı spor oyunlarına ayırdığını ortaya çıkarttı. (Erkekler=62.43 dakika; Kızlar=7.54 dakika)

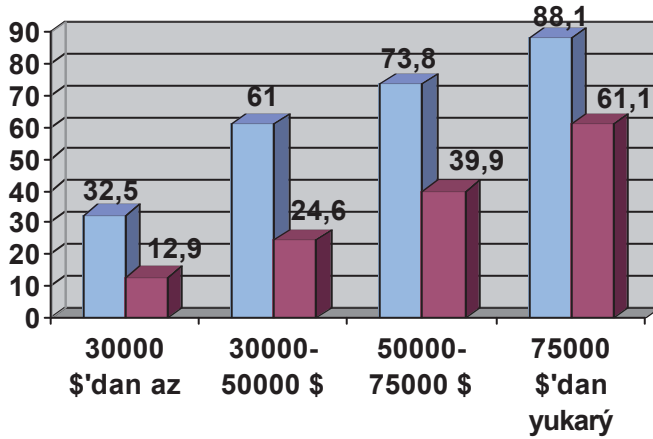
Erkek çocuklar genellikle spor, aksiyon macera ve sert aksiyon oyunlarını tercih ederlerken, kızlar genelde eğitici, bulmacalı, uzayla ilgili ve düşsel macera oyun-

larını seviyorlar. Mart 2000'de Ulusal Okul Yönetim Kurulu Vakfı (NSBF) tarafından yapılan bir anket, kızlarla erkeklerin farklı yollardan da olsa internetle eşit olarak ilgilendiklerini ortaya koydu. Kızlar internete daha çok eğitim, okul ödevi, elektronik posta ve sohbet odaları için girerken, erkekler interneti eğlence ve oyunlar için kullanıyorlardı.

Bununla birlikte, araştırma, etkileşimli oyunların yaşla birlikte 4-8 yaş arası kızlar haftada 5.6 saatten 2.5 saate, aynı yaşlardaki erkekler için de haftada 9.4 saatten 5 saate bir düşüş gösterdiğine işaret ediyor (Buchman and Funk, 1996).

Hem kızlarda hem erkeklerde eğitici oyunların tercihi de yaş gereği azalmaktadır. Daha küçükler eğitici oyunları seçerken, yaşla bağlantılı olarak her iki cinsiyette de eğitim oyunlarının tercihi benzer bir şekilde düşüyordu.

Fakat bilgi dağarcığımızda yaş ve yeni medya kullanımı ile ilgili maalesef birkaç açığımız var. Örneğin, farklı etnik gruplardaki çocuklarla, 8 yaşından küçük çocuklar arasında etkileşimli medya farklılıkları keşfeden araştırmalar az. Çocukların ağ bağlantılı hizmetleri evlerinden nasıl ve niçin kullandıklarını anlamak için kendimize özellikle bir sınır çizdik.



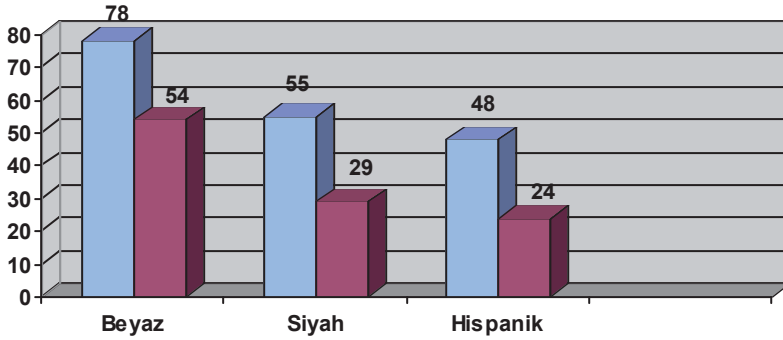
Tablo 3- Gelir Dağılımına Göre Ev Bilgisayarları ve İnternet Dağılımı Yüzde Oranları. [Kaynak: Stanger and Jamieson (1998)].

Her Amerikan ailesi ve çocuğunun bilgisayar, internet ve etkileşimli medyaya erişimi söz konusu değildir. Sosyo-ekonomik ve etnik çizgiler arasında süregelen farklılıklar haklı olarak bu eşitsizliğe karşı olası göstergeler ve çözümlerle ilgili önem-

li bir kamu politikası tartışması yaratmıştır.

Stanger ve Jamieson (1998) yıllık toplam geliri 30.000 \$'ın altında olan ailelerin %32.5'i, 30.000 ile 50.000 \$ arasında olanların % 61'i , 50.000 ile 75.000 \$ arasında olanlardan.

% 73.8'i ve 75.000 \$'dan fazla geliri olan ailelerden %88.1'i evlerinde bilgisayar olduğunu belirttiklerini bildiren bir rapor hazırladı. Gelir seviyesine göre çevrimiçi erişim sırasıyla %12.9, %24.6, %39.9, %61.1'dir.



Tablo 4- Irklara Göre Ev Bilgisayarları ve İnternet Nüfuzu. (Kaynak: Kaiser Aile Vakfı (1999).

Bundan başka, beyaz ırktan olan gençlerin %78'inin en az 1 bilgisayarı olan bir aileden olduğu saptandı; bu da Afrika-Amerikan (%55) veya Latin kökenli (Hispanik) (%48) gençliğe göre oldukça fazla bir yüzde idi. (Roberts et al.,1999)

Fakat en son araştırma bilgisayara ve internete erişimin Birleşik Devletler'de hızla yayıldığını ve "sayısal ayırım"ın (digital divide) son bulmasının teknolojiden çok, en fazla yararlı olacak konu ve becerilerin ortaya konmasına bağlı olacağını göstermektedir .

Örneğin, bilgisayar sistemlerinden daha ucuz olan video oyun setleri ve yazılımlar, tüm sosyo-ekonomik sınıflarda geniş çapta yayılmaktadır. Aslında video oyunu donanımının gelir seviyesi düşük ailelerde daha yaygın bulunması sık rastlanan bir durumdur. Ne yazık ki, benzer eğlence bilgisayar ve video oyunları sisteminde de olmasına rağmen, eğitime ait yazılımdan sadece bilgisayarı ya da ağa erişimi olanlar yararlanabiliyor.

Araştırma, evde bilgisayarı olan çocukların evinde bilgisayarı olmayanlara göre bilgisayar kullanırken bilgisayara karşı daha olumlu davranışlar gösterdikleri, daha fazla istek duydukları, daha fazla özgüven ve rahatlık hissettiklerini göstermiştir. Bundan başka, Hoffman ve Novak (1999) evde bilgisayarı bulunan bireylerin geleceğinin ağı kullanan diğerlerinden çok daha parlak olduğunu söylüyorlar.

Yine de bilgisayara sahip olmak onu etkili kullanmak anlamına gelmez; belki de bilgisayar kullanımına gerçek engel bilgi ve deneyim eksikliği olabilir. "Sayısal alanlar"ın yanlış tarafında yaşıyor olmakla birlikte çocukların nasıl etkileneceğini veya etkilenmeyeceğini bilmek durumundayız.

Bizim esas konumuz "sayısal ayırım"ın detaylarından çok, çocukların etkileşimli deneyimlerinden neler öğrendikleridir. Başka bir deyişle, konu ve teknoloji birlikteliğinin çocukları nasıl etkilediğinin üzerine odaklanmıştır.

Çocukların medya kullanımı üzerine olan bu araştırmanın çoğu tüm medya çerçevesinde değil, belirli kitle iletişim araçları (mesela kitaplar, televizyon, bilgisayar ve internet) üzerinde yoğunlaşmıştır. Basılı malzeme okuryazarlığı ile ilgili literatür neredeyse çocuk ve televizyonla ilgili literatürle örtüşmemektedir veya çocuklar ve bilgisayar üzerine yapılan araştırmalarla tam olarak bağlantılı değildir. Geçmişte bu çalışmalar yararlı bir strateji olarak kabul edilirken, çocukların gittikçe artan sınırsız çoklu medya deneyim ağlarıyla çevrelendiği ve yöndeşmenin yaşandığı medya çağında belirli kitle iletişim araçlarında yoğunlaşıp araştırmayı hâlâ yararlı bir strateji olarak kabul etmek faydasızdır.

Gelecekteki araştırmalar sadece medya kullanımı düzeyini değil, belirli medya konularını ve çeşitli platformlarını incelemek gereksinimini duyacaktır. Örneğin, sadece çocukların internet kullanımını incelemekten başka konunun türünü ve sağladığı etkileşimi; işitsel, metin veya görsel-işitsel iletiler kullanılıp kullanılmadığını ve kullanıcının ağ faaliyetlerinin içinde olup olmadığını ve çocukların bu deneyimlerini sosyal yaşamlarında nasıl kullandıklarını dikkate almak zorundayız.

Çok Önemli Kuramsal Yaklaşım

Çocukların etkisine maruz kaldıkları ve kullandıkları medyaların araştırılmasının esas noktası sosyal gelişimlerinde ve öğrenmelerinde medyanın etkileridir;

kısaca, sosyalleşmede medyanın rolüdür. Toplumsallaşma, rol edimi süreci ve bunları yasallaştırmak için gerekli bilgi ve becerilerdir. Toplumsallaşmada medyanın rolü önemli bir çerçeveye dayanmaktadır. Bu da, dilin toplumsallaşmasının doğasına (Schieffelin and Ochs, 1986), eğitim ve öğrenmenin doğasına (Pea, 1994), aklın, benliğin ve toplumun (Mead, 1934), bilişsel gelişimin (Piaget, 1964), sosyal bilişsel gelişimin (Vygotsky, 1962) ve iki kişinin diyalogunun (Bakhtin, 1990) doğasından kaynaklanması gereğine dayanmaktadır.

Medya toplumsallaşması açısından esas toplumsallaştırıcı süreç diyalogtur. İnsan ya da arada olan konuşmacı ile bir nevi değiş tokuş olan diyalog, çocukların anlayışlarını düzenlemeleri, başkalarıyla kurdukları iletişimin üzerine yerleştirmeleri ve düşüncelerini açık bir şekilde ifade edebilmeleri için bir yapı oluşturur. (Wartelle, et al., 2000). Diyalog, başkalarının varlığı ve sunumu ile yapılanan, zihinsel faaliyet ve dikkatlerin kullanıldığı tarzlara gönderme yapan ilişkisel bir fikirdir.

Diyalog kuramları, özellikle Bakhtin (1990) ve Goffman (1981), öğrenmede sosyal etkileşimin ve iletişimin rolünü anlayabilmek için bir çerçeve oluşturdular. Çalışmalarında diyalog kuramına eleştirel yaklaşan iki kavram görülür: etkileşim ve kimlik.

Diyalog en az iki ögeli bir faaliyettir ve bir etkileşim süreci dahilinde uygulanabilir (Jonassen, 1998). En basit şekliyle etkileşim bir önceki deneyimin yerine konan hareketlerin ve düşüncelerin yer değişimidir (Rafaeli, 1998). O halde araç, diyalog olasılığını yarattığı zamanlarda, yani, el, kol, baş hareketi ve cevap olduğunda etkileşimsel olmaktadır.

Etkileşimin kalitesini el, kol hareketi açısından zengin bir konuşmayı sürdürme yeteneğine göre belirleyebiliriz. Bu anlamda etkileşimsellik, sergileme olasılıklarının çok örnekli bir işlevi, cevap seçenekleri doğasının (özellikle olası eşzamanlı cevaplama derecesinin) bir işlevi ve etkileşim zincirini sürdürebilme kabiliyetidir. Wartella et al (2000)'i takiben Wartella ve Jeannings (2000) ve Sims (1997), etkileşimselliğin çocukların konuya olan ilgisini beslediğini dolayısıyla: 1) öğrenme çevresi kontrol altında olduğundan (çocukların eylemlerinin olayları oluşturma derecesini kontrolden); 2) tepkiselliğinden (çocukların hareketlerine olan muhtemel cevaplar); 3) üretim değerlerinden (sistemin performansı, estetik özellikleri, görsel ve işitsel özelliği); 4) konuya olan kişisel ilgisinden (çocukları belirli faaliyetlere katılmaya teşvik eden güdüleyici öğeler) dolayı öğrenmenin gerçek-

leştigi tezini ortaya koyuyoruz.

Kimlik, oluşturulduğu ve anlaşıldığı belirli faaliyetler ve bağlamlar dahilinde sosyal benliği anlatır. Kimlik, bir kişilik ve aracılık anlayışını cisimlendirir ve onu yapılandırır ve sadece insanların hareketlerini düzenledikleri tarzlara değil, başkalarının (insan olmayanlar dahil) hareketlerini yorumladıkları biçimlere de ışık tutar (örnek., Reeves ve Nass, 1996).

126

Dikkatler çocukların ve yetişkinlerin diğerleriyle çevrimiçi etkileşim aracılığı ile kendi benliklerini keşfetme tarzlarına oldukça yoğunlaşmış durumda. Örnekler Turkle'ın (1995) MUD (çok kullanımcılı rol oyunları)'ndaki karakterlerin yetişkin tarafından benimsemesi üzerine bir araştırmasını, Gross, Juvoen ve Gable'in (basında) akranlarıyla ilişki ve özdeşlik kurmak açısından ivedi haberleşme ve elektronik posta kullanımı üzerine çalışmasını içermektedir. Çocukların başkalarıyla olan iletişimde çevrimiçi teknolojilerini kullanımlarına ilişkin anketler, çocuğun ortaya çıkan şahsiyet hissine ve ilişkisine nasıl katkıda bulunduğunu anlamamıza yardımcı olacak sistematik, deneysel verileri sağlayacaktır.

Bununla beraber çocukların etkileşimli medya aracılığı ile edindikleri deneyimleri düzenlemek için kendi hislerini ve başkalarının hislerini nasıl geliştirip kullandıklarının araştırılması gereklidir. Bu, içeriğin edinimine ve etkisini biçimlendirdiği yollarla ilgili daha önemli bir meseledir. Özellikle gerçek insanlardan, farklı konuşma arkadaşlarından, hayali karakterlerden, bilgisayarlardan ve akıllı bilgisayar ajanlarından bilgi alma ya da gönderme yöntemlerinde bir farklılık olup olmadığını bilmek durumundayız.

Bilişsel Gelişim

Çocukların oyun oynayarak sosyal, zihinsel ve hatta fiziksel olarak büyüdülerini anlamış bulunuyoruz. Becerileri, bilgi ve davranışları ailelerinden, kardeşlerinden ve yaşlılarından, televizyon, müzik, sinema ve çizgi romanlardan da öğreniyorlar. Ama etkileşimli medyanın bu ortaklığa girişiyle çocukların neyi, nasıl öğrendiğini etkileyip etkilemediği hakkında ne biliyoruz? Yoksa bu çok yeni teknolojideki uzaklık olayı çocukların öğrenmesindeki gerçek farkı yaratan etkileşimin ta kendisi mi? Basit bir ifadeyle, işbirlikçi öğrenme oyunları oynamak çocukları daha mı işbirlikçi gibi davranmaya itiyor? Veya şiddet içeren video oyunları oynamak çocukları daha mı şiddetli davranmaya itiyor?

Önemli bir medya araştırması çocuğun idrakını, davranışlarını veya farkındalığını etkileyenin medyanın kendisinin olmadığını, tamamiyle belirli türdeki amaçlar için, belirli türde iç ve dış şartlarda, belirli türde faaliyetlerle yürütülen, belirli türdeki içeriğe bağlı olduğunu göstermiştir.

Örneğin, çocukların video oyunu oynayarak ne öğrendiğine dair bir araştırmada, video oynamayı öğrenmede kazanılan beceri, görsel ve uzamsal mantıklaştırma görevleriyle (Subrahmanyam and Greenfield, 1996; Okagaki ve Frensch, 1996) çok yakından ilgili olarak genelleştirilmiş ama daha az ilgili olan görevlere (Greenfield, Brannon ve Lohr, 1996) dair bir genelleme yapılmamıştır.

Etkileşimli medyanın gücünü anlamak için araştırmacıların etkileşimin detayları üzerinde çocukların konuyla gerçek tepkisel biçimde meşgul olmalarını nasıl sağladığı ve sağlayıp sağlamadığı üzerinde yoğunlaşmaları gerekecektir.

Bulgular

Geleneksel "benzeşen" çevrede işbirliği şeklinde olan etkileşimin kanıtlanmış bir öğrenme stratejisi olduğunu biliyoruz. Çalışmalar şunları göstermiştir: çocukların bir fen problemini nasıl çözeceğine dair yaşlıları ile iletişimi fen öğrenimini ilerletebiliyor Diğerleri, çocukların hikaye anlatımı oyunundaki etkileyen işbirliğinin ileri düzeyde yazı becerilerine yol açtığını gösteriyor. İşbirlikçi öğrenmeyi inceleyen bir başka çalışma eğitimsel bilgisayar programını kullanan 4.sınıf çocuk çiftlerinden, birlikte oynayanların teke tek oynayanlara göre daha doğru cevaplar verdiğini gösterdi (Strommen, 1993). Diğer bulgular da yüreklendirici ipuçları vermektedir. Eğitimsel bilgisayarlarla elde edilen kaliteli, resmi olmayan, işbirlikçi deneyimler sadece belli içerikli becerilerin gelişimine yardımcı olmakla kalmaz, becerilerin yeni durumlara aktarımını da sağlar.

Genel olarak araştırma, etkileşimli video oyunlarının belli becerileri öğretmek için oluşturulduğunu ve oldukça etkili öğrenme araçları olduklarını öne sürer. Fakat piyasadaki oyunların diğer bilişsel becerilere olan etkisini belirlemek için yapılmış yeterince araştırma yok, yapılan kadar da çocukların evde bilgisayar kullanımını ve erişiminin okuldaki başarısını etkileme derecesini bilemeyeceğiz. Yapılan ilk çalışmalar evden bilgisayar erişiminin daha yüksek sınav sonuçlarıyla ilişkilendirildiğini öne sürerken, evdeki ve aile ortamındaki diğer faktörlerle de bağlantılı olabilir.

Bilimsel açıdan bakılınca başarı açısından ev bilgisayar kullanımı ve kullanıldığı yöntemler ev bilgisayarlılığından kaynaklanan, sonuçta eğitimsel çıkarları etkileyebilen erişim ötesi sosyal eşitsizliğin birkaç şekline atfedilebilir (Gender, SES & Ethnicity).

Bu bulguların mümkün olan bir açıklaması da çocukların bilgisayar faaliyetlerine ebeveynin karışma derecesidir. Yararlı bilgisayar faaliyetleriyle meşgul olan çocukların ebeveynleri de bu faaliyetlerde bulunmakta veya onlarla bu yolla iletişim kurmaktadır.

Ebeveynlerin ev bilgisayar almaları ve internete bağlanmalarının esas nedeninin eğitim olduğu gerçeğini söylemeleriyle birlikte, etkileşimli medyayı evde kullanmanın okuldaki başarıya gerçekten katkısı olup olmadığı konusunda yazılı belge, araştırma maalesef çok az.

Sosyal Gelişim

İlk sayısal bilgisayarın tasarlanmasından 10 yıl önce Margaret Mead, çocukların oyun oynamasının sosyal kimliklerine ve seslere ayırt edici bir bakış açısı kazanmaları için bir fırsat verdiğine işaret etmişti. Ve daha yakın bir zamanda yapılan bir araştırmada "hayali bir arkadaş" olma gibi hayal oyunları çocukların sosyal gelişiminde üretken bir strateji olabileceğini ortaya koymuştur.

Bazı araştırmacılar sohbet odaları ve oyunlar aracılığı ile olan çevrimiçi etkileşimin, gençlerin keşfetmek istedikleri kimliklere bürünmesine, hatta onların 'gerçek' yaşamlarındaki zor durumlarında yardımcı olmalarına izin veren bir işlevi olduğunu ileri sürüyorlar. Bunun aksine bazı gençler bu medya araçlarını çevrimiçi olsun olmasın, saldırgan veya zararlı davranışlarını "ifade etmek" için araç olarak kullanabilirler.

Çevrimiçi birey ilişkilerinin oluşumu ve yetişkinlerin sosyal ihtiyaçlarını tatmindeki yeterliliğini incelemiş birkaç araştırma varsa da, özellikle çocuklar ve 10'lu yaşlar için bu ilişkilerin doğasını az çok biliyoruz. Çevrimiçi iletişim geleneksel arkadaşlık özelliklerinden, konumsal mesafeden, fiziksel görünümünden, grup üyeliği ile daha geniş sosyal bağlamla ilgili ipuçlarından yoksundur. Fakat çevrimiçi iletişimde bu özelliklerden bazılarının hiç olmayışının epeyi avantajı vardır.

Özellikle çocuklar ve 10'lu yaşlar için, sosyal ya da fiziksel özelliklerden çok ortak zevklere önem verilmesi, özellikle, coğrafi konum olarak uzakta, tecrit edilmiş olanlar veya fiziksel engelliler, üstünlüğü olmayan sosyal grup üyeleri için çevirimiçi iletişim cesaret verici olabilir. Buna sıra dışı bir örnek olarak 139 farklı ülkeden çevirimiçi çocuk topluluğuna sahip Junior Summit'i gösterebiliriz.

İnternet hantal gençliğin gerçekten onları gerçek dünyadan alıp götürecektir sosyal mevkileri bulmalarını sağlayabilecek mi? Yoksa geri çekilip soyutlanmalarına mı sebep olacak? (Ana babaların çevirimiçi ya da çevirimdışı olsun, çocuklarla uygunsuz etkileşimler arayan fırsatçılarla ilgili yasal güvenlik endişeleri olduğu da muhakkak). Özetle, olumlu ya da olumsuz, her iki sonuçla ilgili olarak iletişim ağına dönüştürülmüş ilişkiler ve çocukların sağlıklı sosyal gelişimi ile ilgili topluluklar hakkında daha çok şey öğrenmeliyiz.

Etkileşim çevrelerinin, özellikle ağ haline gelmiş teknolojilerin, sosyal davranışlar ve zihinsel gelişme üzerine olumlu bir etkisi olabilir. Örneğin -üzerinde araştırmaların halen sürdüğü- kendi web sayfalarını yaratan genç medya kullanıcıları topluluğunda yaygın, hızlı bir patlama var. Böyle kişisel çevirimiçi yayıncılık gençlere akranlarıyla ve konuya ilgi duyan başkalarıyla da temas kurmaları için medeni bir yol sunar. Birçoğu da bu fırsatı istekle ve yaratıcılıkla yakalıyor.

Fakat etkileşimli teknolojilerin kullanımı gençler için uzaklaştırıcı bir olay da olmamalıdır. Artık birçoğu için sosyal bir faaliyet durumuna gelmiştir. Aileler ve çocuklarla yapılan yeni bir araştırmada internetin uzaklaştırmaktan çok, çocukların (ve ebeveynlerin) başkalarıyla temasını sağladığını ortaya koyuyor.

Video oyunu oynayan yetişkinlerin %36'sı akranları ya da kardeşleriyle oynadıklarını belirttiler. (KFF, 1999).

Etkileşimsel beceriler, sözel yetenek, sosyal kimlik oluşumu ve (özellikle erkek çocuklar için) grup oluşturma hepsi olumlu yönde bilgisayar faaliyetleriyle bağlantılıydı. (Orleans and Laney, 2000)

Medya ve şiddetle ilgili endişenin geçmişinde elektronik oyunların hep yinelemeli, etkileşimsel doğası geleneksel medya rolünden daha farklı bir role mi sahipti acaba?

İlk olarak, çocukların sadece karakterlerini değil, özellikle kendine özgü çizgilerini de seçmelerine olanak veren oyunlarda saldırgan karakterlerle özdeşleşme; ikinci olarak, davranışları başarı ya da başarısızlığa götüren aktif katılımcılar olan oyuncular; üçüncü olarak, çocuklar bunları dışı vurarak saldırgan seçimlerine sürekli destek alırlar, sonra böyle yaptıkları için (notla, sevgi gösterisiyle ve yeni oyun seviyesine yükselmeyle) ödüllendirilirler.

Kuramsal olarak bu özellikler saldırgan davranışı desteklemek ve öğretmek için etkileşimli oyunların gücünü arttırmaktadır. Fakat bu iddiayı ispatlayacak deneysel deliller daha çok yeni ve az sayıdadır.

Şiddet içeren video oyununun kısa süreli etkisi

1.) 4 ila 10 yaş arası çocuklarda yapılan araştırmada şiddet içeren video oyunlarını oynamanın saldırgan davranışları, tavır ve düşünceleri nispeten yürek-lendirdiği ileri sürülmektedir.

2.) Yeni bir çalışma 3. ve 4. sınıf çocuğundaki şiddet içeren (Mortal Kombat II) veya içermeyen (NBA Jam: TE) oyunu oynadıktan sonraki etkilerini inceledi. Genç denekler şiddeti bütünüyle yaşamazlar diye Mortal Kombat II oyunu adımlardan oluşturuldu; örneğin ne sakat bırakıcı hareketler vardı, ne de kan dökümü. Hatta oyunun nispeten 'şiddeti azaltılmış' şeklinin kısa bir gösterimi bile çocukların saldırgan tepkilerine neden oldu.

Uzun süreli etki (üzerinde çok az çalışma var)

Etkileşimli oyun oynamanın uzun süreli etkileriyle ilgili çok az sistematik araştırma var ve özellikle çocuklara yönelmiş ilgi az. Daha fazla araştırmaya gereksinim var.

Sınıflandırmalar:

ESRB: 1994'ten başlayarak Amerikan Kongresi bilgisayar ve video oyunları sektöründen oyun paketlerinin üzerine konacak, ebeveynlerin bir tür onayı olan bir etiket yapmalarını şart koştu. Eğlence Yazılımları Sınıflandırma Yönetim Kurulu konuları yaşa bağlı 5 temel kategoriye göre etiketledi: Erken Dönem (EC), Her yaş (E veya K-A), 10'lu yaşlar (T), Ergin (M), Sadece yetişkin (AO). Şiddeti az, gerçek şiddet, ılımlı dil ve açık saçık gibi içeriği detaylı tanımlayan etiketler de vardı.

RSCA: Eğlence Yazılımları Sınıflandırma Komitesi ya da artık kabul edilmiş ismiyle İnternet İçerik Sınıflandırma Kurumu, üreticilerin şiddet, çıplaklık, cinsiyet ve argo kullanımıyla ilgili bir dizi sorularına cevap olarak ortaya çıktı. Oyun paketlerinin üzerinde veya reklamlarında 4 'ısı' değerlendirilmesi olarak sınıflama sembolleri görünmektedir. Bu ısı ölçümleri 4 davranış kategorisinin yoğunluk seviyesini temsil etmekte, hatta yanında içerik tanımını da verebilmektedir.

Sınıflandırma gerçekten yararlı bilgiler veriyor mu? Ana-babalar bunlara hiç dikkat ediyorlar mı?

ESRB tarafından sınıflandırılan binlerce üründen %71'i herkes için 'E' olarak sınıflandırılmıştır. Bu kategori meydan okumadan, vücut geliştirme, beceri oluşturma maceralarından, şiddet içeren ya da böyle sınıflandırmaların yararı hakkında ciddi sorulara neden olan, istenmeyen konuların ortaya çıkmasına kadar her şeyi kapsayabilir. Aynı zamanda araştırmacılar, ana-babalar, çocuklar ve ticari oyunları değerlendiren kişiler özellikle çizgi ya da hayal dünyası şiddetini çok farklı şekilde tanımlıyorlar.

Oyun içeriklerinin ana-babalar tarafından değerlendirilmesinin sanayi sınıflandırılmaldan daha katı olduğu öne sürülmektedir (Walsh, 1999).

Yine de ebeveynin alışveriş yaparken bu sınıflandırma sistemlerine baktıklarına dair bir kanıt yok. İncelemeler kullanıma girdiğinin ilk iki senesinden sonra bu sınıflandırmanın tüketici tarafından fark edilip, kullanıma oranının bir hayli düşük olduğunu gösteriyor (Fallas, 1996).

Sağlık ve Emniyet

Etkileşimli medya sağlığı ve olumlu davranışları iletme gücüne sahiptir. Yaklaşık 17 milyon tüketici interneti tıbbi ve sağlık bilgisi araştırmak için kullanıyor (Vojenilek, 1998) ve bu sayı gittikçe de artmış gibi. Bu tip bilgileri evlerden, kütüphanelerden, cemiyet merkezlerinden elde etmek amacıyla internet kullanımındaki son zamanlardaki artış nedeniyle, bu kaynaklardan haberdar olmak ve halka açık olan bu bilgilerin doğruluğunu onaylamak uzmanlar için çok önemli. Hertzler, Young, Baum, Lawson ve Penn-Marshall (1999) çocuklar için beslenme ve uygulama bilgileri veren siteleri tanımlayıp değerlendirdiler. Bu araştırma, çocuklarla ilgili beslenme ve uygulama bilgileri veren saygın siteler olduğunu gösterdi

(örneğin; FDA Çocuklar Anasayfa, Çocuk Besinleri Siber Kulübü ve Piramit izsürücü). Yine de anahtar sözcük araştırmaları sitelerin yararlı olup olmadığını çoğu kez göstermektedir.

Etkileşimli medya, çevrimiçi veya çevirimdışı, çocukların daha sağlıklı, daha güvenli yaşamlar sürmesine yardımcı olacak sıradışı bir kapasiteye sahip olduğunu gösterdi. Yaşam macerası dizileri: Şeker hastalığı CD'si veya Starbright Kaşif Dizileri: inanılmaz kanının keşfi gibi etkileşimli programlar, çocukların sağlık durumlarını anlayıp kontrol edebilmelerine yardımcı olmaları ve tedavilerini daha iyi anlamaları için gelişim açısından uygun araçlardır (Bearlson and Brown, 2000).

Tık Sağlık'ın (Click Health) astım için Bronkie the Bronchiasaurus veya şeker hastalığı için Pecky ve Marlon gibi macera içeren bilgisayar ve video oyunları müzmin hastalıklarda çocukların kendilerine gösterdikleri özenin gözle görülür bir derecede ilerlemesini sağlamıştır. Pecky ve Marlon'lu bir klinik denemesinde 6 ay evde bu oyunu oynayan şeker hastası çocukların ve yetişkinlerin evde eğlence oyunu oynayan kontrol grubu çocuklarla karşılaştırıldığında, şekerle ilgili kliniğe acil geliş ve bakım ihtiyaçlarında %77'lik bir düşüş görülmüştür.

Bronkie' nin Tanımı

Astımda öz yönetim oyununda, Bronkie the Bronchiasarus oyununda, oyuncular astım hastası olan dinazor Bronkie ve Trakie'nin günlük astım ilaçlarını almalarını kontrol etmeli; toz, polen, duman, tüylü hayvanlar ve nezle virüsü yayan hapşırık kişiler gibi çevresel astım tetikleyicileriyle temastan sakınmalı; ve nefes alması (nefes gücü) zorlaştığında acil durumlar için olan ilacını ya da kriz durumu ilacını kullanmaları gerekmektedir. Oyunu kazanmak için oyuncular karakterlerinin günlük astım bakımlarını yerine getirmeli ve diğer günlerde nefes gücünü yüksek tutmak zorundalar. Araştırma oyuncuların oyunda öğrendikleri öz bakım becerileri ve alışkanlıklarıyla kendi günlük yaşamlarına döndüklerini göstermiştir (Lieberman,1997).

Packy ve Marlon'un Tanımı

Etkileşimli medyanın çocukların sağlık ihtiyaçlarında nasıl yardımcı olabile-

ceklerine dair bir başka örnek Tık Sağlık şeker hastalığı öz yönetim oyunu olan Packy ve Marlon'dur. Oyunun amaçlarından biri olarak karakterin kan şekeri seviyesi kullanılır. Oyuncular karakterin günler boyunca kan şekerini istenilen çizgide, ne çok yüksek ne de çok düşük, tutmak için insülin ve yiyecek alımını dengelemeleri gerekmektedir. Kan şekeri sınırı çok geçince karakterin durumu hemen düzeltilmesi gereklidir, yoksa başka oyunlara katılacak kadar güçlü olamayacaktır ve tabii ki oyunu kaybedecektir.

Benzer bir çevrede uygulama provasına ilaveten, Tık Sağlık oyunları sağlık davranışlarını; (1) arzu edilen öz bakım davranışları gösteren, dikkat çekici rol karakterleri bularak ve yaşlılarından farklı olmaktan korkan çocuklarda damgalanma ile ilgili davranışları aza indirmeye yardımcı ederek (Leiberman, 1997); (2) oyuncunun kullanacağı günlük perhizine en yakın olanını karakterin de kullandığı, alışkanlık haline gelebilecek öz bakım perhizleri sunarak; (3) oyunculara oyunu kazanmalarına yardımcı olacak önemli sağlık bilgilerine bakmalarına olanak veren dinamik veri-tabanları sağlayarak; (4) destekleyici ve bilgilendirici çalışma geri bildirim ve çocuklarda daha güçlü bir öz yarar hissi geliştirmek için sınırsız beceri deneme fırsatları vererek; (5) karakterlerin sağlık durumları kayıtları; ve (6) arkadaşlarla, aileyle ve bakıcılarla sağlıkla ilgili konu iletişimini beslemek için iki oyunculu seçenekler sunarak sağlık davranışlarını yoluna koyuyorlar.

Yaşam Becerileri Eğitimi

Bildirimizin bir parçası olmamakla birlikte, Ripple Effects adlı çocuklara ve yetişkinlere yaşam becerileri ve yaşamla başa çıkma davranışlarını öğreten bir eğlence programını yeni fark ettim. Program gençlerin günlük yaşamda her gün karşılaştıkları şiddet, zorbalık, depresyon, mal kullanımı, kötüye kullanma ve karakter eğitimini içeren olayları hedefliyor.

İlgi Alanları

Fiziksel Etkiler. Bilgisayarla devamlı çalışan birçok yetişkinin göz yorgunluğundan bilek tunnel'i belirtilerine kadar bir dizi fiziksel ve ergonomik sorunları var. Eğri topun Minik Lig'cilere veya tekrarlanan idmanların genç jimnastikçilere tehlikeli olduğunun kanıtlandığı gibi bilgisayar faresi ve joystick'in genç bileklere tehlikeli olduğu ispatlanabilir mi? Etkileşimli medyanın çocukların fiziksel sağlık ve gelişimini nasıl etkilediğine dair çok az araştırma var. Aşırı bilgisayar kullanımı

yüzünden birçok yetişkinin fiziksel rahatsızlığı olmasına rağmen çocukların fiziksel sağlığı ve gelişimi ve bilgisayar kullanımı ile ilgili yapılmış araştırma az.

Bağımlılık. 1995'te yapılan bir anket çoğunluğunun erkek çocuğu olduğu 868 ergenin %50'sinin bağımlılık derecesinde davranış gösterdiklerini anlatıyor. Haftada 6 ya da daha fazla gün oyun oynadıklarını, bir defada bir saatten daha çok oynadıklarını, hatta planladıklarından daha fazla süre oynadıklarını hissettiklerini, oynamak için ev ödevlerini ihmal ettiklerini anlatıyorlar. Patolojik kumara benzer bir ölçüt kullanan diğer araştırmacılar da 12 ila 16 yaş arası 387 gençten %20'sinin halen oyun oynamaya bağımlı olduğunu, %25'inde de oyunun yaşamlarında aşağı yukarı buna yakın bir noktada yer tuttuğunu buldular.

Kilo ve yaşam tarzı. Amerikalı çocuklar diğer gelişmiş ülkelerdeki arkadaşlarına göre daha şişman, daha yavaş ve daha dayanıksızdırlar ve erken yaşta her işin oturularak yapıldığı bir yaşam tarzı oluşturmuş gibidirler. Belki bu etkileşimli oyun kullanımı ve televizyon izlemenin spor ve fiziksel faaliyetlerle yer değiştirmesindedir. Televizyon izlemenin çocukların şişmanlığına neden olacağını belirtmesine karşılık izleme, fiziksel hareketlilikte azalma nedeni olarak gösterilmiyor. Şaşırtıcı olan aşırı şişmanlık ve etkileşimli medya kullanımı arasındaki rastlantısal ilişkiye ait hiçbir basılı araştırmaya rastlamamış olmamız. Sadece gelecekteki çalışmalar bize çocukların ne kadar televizyon izlediği veya etkileşimli oyun oynadığı ile uzun sürede sağlığına etkili olacak olan oturma davranışları arasında bir bağlantı olup olmadığını söyleyebilir.

Çevrimiçi Reklamcılık ve Mahremiyet

Çevrimiçi gizlilik Amerikalı'nın vaktini ve parasını internette harcadığı ölçüde daha da büyük bir temel halk politikası haline geliyor. Çaresiz kalınan virüslere ve kredi kartı sahtekarlığına, bilgisayar mahremiyetine ve güvenliğe potansiyel teşkil eden sessizce sizi bulan 'reklamlar' önümüze bir dizi hassas yeni durumlar çıkarıyor.

Ağ siteleri çocuklara ve yetişkinlere sık sık kişisel bilgi için isim, yaş cinsiyet ve elektronik posta adresini sorarlar. Araştırmalara göre çocuklar ve 10-17 arası gençler bedava hediye karşılığında ticari ağ sitelerine hassas bilgiler vermeyi ebeveynlerinden çok daha fazla kabul ediyorlar.

Televizyondaki yeni bir araştırma büyük ölçüde yaşa bağılı olduğunu öne

sürse de internette çocukların reklamları nasıl algıladıklarını pek bilmiyoruz. Fakat televizyon ve yazılı basının aksine çevrimiçi reklamcılık çoğu kez kendi bağlamında göze çarpmayacak bir incelekte birleştirilmiş. Tüm ağ siteleri çocuklara ürün markaları ve karakterleriyle etkileşme fırsatı veriyor. Küçük bir araştırma 9 ila 11 yaş çocuklarının web sitelerinin ticari niyetlerinden haberleri olmadığını öne sürüyor.

1998'de Kongre çocuklara çevrimiçi satışı denetim altında tutma ihtiyacını kabul ederek, 13 yaş altı çocukların kişisel bilgilerinin toplamasına karşı koruma sağlayan 'Çocukların Çevrimiçi Mahremiyet Koruma Yasası'nı (COPPA) onayladı. COPPA, Federal Ticaret Komisyonu'na çocuklara yönelik ticari ağ sitelerinin bilgi toplama kurallarını geliştirmek ve uygulamak yetkisini vermiştir ve reklam verenden bu gibi bilgileri nasıl topladığını ve kullandığını açıklamasını da talep etmektedir.

NYTimes Makalesi

Çocuklar ve Ağ- bir başka İlk Düzeltme (First Amendment) vakasında mahkeme, Bush yönetimi görevdeyken verilen temyiz kararını bozdu ve 17 yaş altındakilerin ulaşabileceği, 'küçüklere zararlı' malzemenin cinsel yönden açık bir hale getirilerek 'ticari amaç' için ağ kullanımını yasaklayan federal yasanın anayasaya uygun olduğuna dair görüş birliğine vardı.

Geçen sene bir hükümde, The Third Circuit ağ sitesi yöneticilerine hoş görülemez bir yük getiren zararlı malzemeyi tanımlamak için "çağdaş kamu standartları'na bağlı 1998 yasası temeline dayanan Çocuk Çevrimiçi Koruma Yasası'nın uygulanmasına engel oldu. "Ağ coğrafi olarak kontrol altına alınmaz" diyor temyiz mahkemesi ve bir kez yayımlandı mı tüm dünyanın bundan haberi olması kaçınılmazdır artık.

Yasa, aynı hedefteki kesinleşmemiş yasal bir girişim olan 1996 İletişim Ahlakı Yasası'nı geçersiz kılan Yargıtay'a Kongre'nin cevabıydı aslında. Amerikan Sivil Özgürlükler Sendikası, kitapçılar ve ağ yayımcıları birliği yasanın yeni biçiminin de aynı anayasal kusurlara sahip olduğunu savunuyorlar.

Kaliteli Etkileşimli Medya İçin Bir Araştırma Gündemi

İçerik sanayi, yapımcılar ve ebeveynler, avukatlar ve politika üretkenler hepsi

sadece başarılı, eğlendiren bir etkileşimli medya değil daha iyi eğitilmiş, daha mutlu, daha sağlıklı çocuklar olmalarını sağlayan, yüksek kalitedeki etkileşimli medyayı ortaya çıkaracak bir araştırma yapma fikrini paylaştıklarına inanıyoruz.

Araştırmacılar arasında ortak bir zemin oluşturarak, farklı alanlardaki bilim adamları ve akademisyenlerle pazar araştırmacıları arasındaki işbirliğinden yararlanılmalıdır.

İçerik Üretenlere Yararlı Olacak Olan Araştırma Neler Sağlayabilir

"Gelişme bakımından etkileşimli medyanın kullanımına, biçimine ve etkilerine temel oluşturacak olan araştırmayı destekleyecek para akışını sağlar;

"Yeni medyanın ve çocukların meselelerini sistematik olarak inceleme fırsatını farklı dallardaki bilim adamlarına sunacak olan çok disiplinli bir araştırma alt yapısını yaratır;

"Çocuklar için yapılan eğlence ve eğitimle ilgili en son bilgileri eğitimle ilgili etkileşimli medya ürünlerine uyarlayabilen yapımçı, eğitimci ve bilim adamı toplulukları arasında fikir alışverişini kolaylaştırır;

-sponsor çok dallı ve çok endüstriyel konferanslar düzenleyerek, profili yüksek, yaşlıların onayını almış, akademik ve sanayi tabanlı araştırma yayınlarının oluşmasını sağlar;

-araştırma bulgularının ana-babalar, eğitimciler ve çocuk medyası yapımcıları, politika üretkenler ve basın dünyası için uygulama anlamlarını yorumlayarak açık ve anlaşılır bir dille yayınlanmasını sağlar.

Sonuç

Aydın ve başarılı etkileşimli medya yapımcılarının ve gelişme bakımından çocukların temel oluşturduğu araştırma sonucunda çok bilim dallı, çoğalarak artan, içerik üretkenlere yararlı, kamu ve politika üretkenlerin ilgisine karşı duyarlı çalışmalar oluşturmaya yardımcı olabileceğimizi biliyoruz. Fakat önce bu yeni medyaların çocukları -düşüncelerini, hislerini, sosyal ilişkilerini, hatta sağlıklarını nasıl etkilediklerini bilmeden bugünkü yaptığımızdan daha fazlasını yapamayız. Güvenilir, yararlı, sistematik araştırmayla devam eden bir akış meydana getirerek,

"sayısalla büyüyen" bir sonraki Amerikan neslinin geleceğini büyük çapta etkileyebiliriz. Araştırmalar aracılığıyla izleyicisini daha iyi tanıyan yapımcıların 1) programlarını bu izleyici kitlesine yönlendirerek, 2) onlara daha iyi hitab ederek başarılı olacaklarına inanıyoruz.

Etkileşimli medyanın çocukların üzerindeki etkileriyle ilgili bildiklerimizi okumanız için sizi www.markle.org'u ziyarete davet ediyorum, umarım ilginç bulacaksınız.