



Michel Desmurget, *Dijital Ahmak Fabrikası: Ekranların Çocuklarımıza Yönelik Tehlikeleri*, Çev. Omer Kemal Buhari, İstanbul: İnsan Yayınları, 2022, 352 s.

Değerlendiren: Yunus Ergen

Dijital aygıtların ve ekranların ağ tabanlı teknolojilerle birleşimi neticesinde kullananlara sunduğu imkanlar her geçen gün geliyor. Haliyle bu aygıtların kullanım alanı ve süresi de artıyor. Öyle ki artık çoğu kimse için dijital aygıtlar olmaksızın bir yaşam sürdürmek ütöpik bir düşünceden ibaret. Üstelik bu durum salt yetişkinlere özgü de değil. Zira çocuklar ve ergenler için dijital teknolojiler gündelik hayatın olağan ve ayrılmaz bir parçası. Söz konusu teknolojilerin etkilerini inceleyen birçok çalışma bulunuyor. *Dijital Ahmak Fabrikası* da bunlardan biri. Modern yaşam pratiklerinin insan ruhu üzerindeki etkileri üzerine odaklanan çalışmalarıyla bilinen Fransız nörobilimci Michel Desmurget tarafından kaleme alınan bu eser, 2019 yılında Fransa'da yayımlanmasının ardından yoğun bir ilgiyle karşılanmış ve çeşitli dillere çevrilerek geniş bir coğrafyada okunma imkânı elde etmiştir.

Eser önsöz ve sonsöz hariç üç ana bölümden oluşuyor. Önsözde Desmurget, eserin içeriğine ve genel akışına yönelik bilgileri paylaştıktan sonra üç hususun altını çiziyor. İlk, metin boyunca bilimsel araştırma sonuçlarına yoğun olarak yer verse de “en katı akademik standartlara uymaya çabalamasına rağmen” (s. 20) aslında eserin bilimsel yazımın biçimsel niteliklerini karşılamadığını belirtiyor. İkinci vurgu, metnin didaktik bir yönünün olmadığına ve çocukların gelişiminde etkisi olanlara eleştiri niteliği taşımadığına yönelik. Desmurget son olarak teknofobik



Dr. Öğr. Üyesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, yeergen@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-9906-5714>



DOI: 10.12658/D0394
insan & toplum, 2025; 15(2): 222-226
insanvetoplum.org

bir yazar olmadığını ve eserin de teknofobik bir metin niteliği taşımadığını ifade ediyor. Yazarın dikkat çektiği bu hususlar esasen eserin sınırlarını ve eleştiriye açık noktalarını da bir bakıma göstermiş oluyor. Bunlara temas etmeden önce eserin temel argümanına ve bunu desteklemek amacıyla yazılan bölümlerine biraz daha yakından bakmak anlamlı olacak.

Desmurget temelde, eğlence amaçlı dijital aygıtların ve dolayısıyla ekranların kullanımının çocukların gelişimi üzerinde derin ve kalıcı tesirler bırakarak onları ahmaklaştırdığını ileri sürüyor. Bu savı kanıtlamak için ilk bölümde, dijital çağın içine doğanları tanımlamak amacıyla Amerikalı yazar Marc Prensky (2001) tarafından geliştirilen “dijital yerliler” kavramsallaştırmasının bir mittten ibaret olduğunu vurgulayarak işe koyuluyor. Desmurget dijital yerlilerin, dijital teknolojileri kullanmada aslında sanıldığı kadar mahir olmadıklarını, aksine bu jenerasyonun teknik yetersizliklerinin fazla olduğunu ve en basit bilgisayar işlemlerini dahi yapmaktan mustarip olduğunu açıklıyor. Yazar, dijital aygıtların kullanımının büyük oranda eğlence amacıyla sınırlı kaldığını ve içerik oluşturma noktasında ise genç kuşakların oldukça “pasif” olduğunun altını çiziyor. Bununla birlikte, dijital yerlilerin önceki kuşaklardan daha iyi olduğuna yönelik siyasi, ticari ve medyatik önermelerin temelsizliğini kanıtlamaya çalışıyor. Bu anlatılardan hareketle Desmurget, “dijital mutant çocuğunun bir efsaneden ibaret” (s. 40) olduğu, medya ve popüler bilim camiası tarafından dijital yerlilere hasredilen olumlu niteliklerin bilimsel literatürde güçlü bir karşılığının bulunmadığı ve buna rağmen çocukların dijital aygıt kullanımının olumsuz etkilerine yeterince ilgi gösterilmediği sonucuna varıyor.

Yazar, ikinci bölümde dijital aygıtların ve ekranların kullanım biçim ve süresine değiniyor. Erken çocukluk döneminden ergenliğe kadar geçen süre zarfında çocukların ekran kullanım süresini ve etkilerini ele almakla birlikte yetişkinlerin ve aile içi ekran kullanımının meydana getirdiği problemleri de kapsamlı bir şekilde irdeliyor. Boylamsal çalışmaları refere ederek “eğlence amaçlı” dijital aygıt kullanımının ve ekran maruziyetinin gittikçe fazlaştığını vurguluyor. Ona göre bu yoğun kullanımı tamamen sıfırlamak güç olsa da kaçınılmaz ve yönetilemez bir süreç değil. Nitekim kitaptaki belki de en dikkat çekici vurgu, çocukların ekran kullanım süresine yönelik tavsiyede açığa çıkıyor. Desmurget, çocukların 6 yaşından önce hiçbir şart ve koşulda dijital aygıtları kullanmaması ve ekranlara maruz kalmaması gerektiğini, 6 yaşından sonraysa günde en çok bir saatlik kullanımın yeterli olacağını ifade ediyor.

Eserin en uzun bölümü olan üçüncü bölüm, dijital aygıtların ve ekran kullanımının çocukların davranışı ve gelişimi üzerindeki olumsuz etkilerine ayrılmış. Bu etkiler, akademik başarı, bilişsel gelişim ve bedensel sağlık olmak üzere üç alanda irdeleniyor. Desmurget, dijital aygıtların kullanımı ne kadar artarsa akademik başarının o kadar

gerilediğini bulgulayan araştırma sonuçlarına atıfla, ekran maruziyetinin okul başarısını arttırmadığını kanıtlamaya çalışıyor. Ekranların bir diğer etkisini bilişsel çerçevede analiz eden yazara göre dijital aygıtların aşırı kullanımı hem dil becerisi hem iletişim hem de dikkat ve konsantrasyon üzerinde derin bir tesire sahip. Dijital teknolojilerin önemli bir kamu sağlığı sorunu olarak belirlediğine de işaret eden yazar, aşırı ekran tüketiminin uyku düzenini ve kalitesini zayıflattığını, fiziksel aktiviteyi azaltarak obezite gibi sorunlara yol açtığını ve sigara, alkol, pornografi gibi “riskli” içeriklere daha erken maruz kalarak bağımlılığa sebebiyet verdiğini vurguluyor.

Eserin sonuç bölümü olarak değerlendirilebilecek sonsözünde ise Desmurget, kitapta irdelediği konulardan dört önemli sonuç çıkararak okuyucuya akılda tutması gerekenleri özetliyor. Buna göre, dijital teknolojilerle ilgili aktarılan bilgilerin güvenilir olmadığını, genç nesillerin bu teknolojileri eğlence amaçlı kullanımının olağanüstü ve kontrol dışı olduğunu, “her şeyi tüketen bu dijital çılgınlığın” (s. 261) genç nesillerin bilişsel ve duygusal sağlığını bozduğunu ve hayatın her alanını kuşatan ekranların insanın en temel ihtiyaçlarına karşıt bir ortam sunduğunu altını çiziyor. Yazar “yedi temel kural” başlığıyla okuyucuya bir reçete de sunuyor ve dijital aygıtların 6 yaş öncesinde kesinlikle kullanılmaması gerektiğini, 6 yaşından sonra ise “her şey dahil” günde en fazla otuz dakika ile bir saat arasında kullanımın ideal olduğunu bir kez daha vurguluyor. Bunların yanı sıra yatak odasında ekranı olan herhangi bir aygıtın olmaması gerektiğini, çocukların şiddet, alkol, cinsellik ve sigara gibi uygunsuz içeriklere maruz bırakılmamalarını, sabah okuldan önce ve gece yatmadan önce ekran kullanmamalarını ve aynı anda sadece bir ekrana odaklanmalarını söylüyor. Desmurget kitabı geleceğe dair karamsar olmadığını ifade ederek noktalıyor.

Günümüzden beş yıl önce yazılması, pandemi sürecinde yaşanan zorunlu dijitalleşme deneyimiyle artan ekran kullanımına, yayımlandığı tarih sebebiyle değinememesi ve yapay zekâ gibi yeni teknolojik gelişmeleri barındırmamasına karşın Desmurget’in, çağımızın hem en büyük fırsatlarını hem de en büyük tehditlerini bünyesinde barındıran dijitalleşmenin çocuklar üzerindeki etkilerine odaklanan kapsamlı bir eser kaleme alması son derece önemli bir gayret. Ne var ki eserin spesifik bir araştırmaya dayanmaması, büyük oranda Fransız kültürünü odağa alması ve Batı’daki nicel verilere odaklanması, farklı coğrafyalardaki dijital kültürel yapılanmaları ıskalaması, önemli eksiklikler olarak beliriyor. Eserde kullanılan kaynakların çoğu, dijital teknolojilerin negatif sonuçlarını bulgulayan çalışmaları içeriyor. Bu çalışmalardaki demografik bilgilerin paylaşılmaması ise tüm çocukların veya ergenlerin homojen bir yapı arz ettiği izlenimini uyandırıyor. Öte yandan, eserin akademik biçimden uzak yapısı, yazarının belirttiği gibi okunurluğunu arttırıyor. Bu noktada eseri Türkçeye çevirerek okurun akıcı bir metinle karşılaşmasını sağlayan

akademisyen Ömer Kemal Buharı'nın hakkını da teslim etmek gerekir ki metin boyunca sarıh bir Türkçe söz konusu.

Desmurget, didaktik bir üsluptan uzak olduğunu söylese de hem ana bölümlerde hem de sonsözde yer alan didaktik öneriler bu iddiayla çelişiyor. Yazarın bizatihi tercih ettiği anlaşılan bu kuralcı üslup kimi zaman abartılı bir hal alıyor. Özellikle ekran kullanım süresi ve biçimine yönelik geliştirilen 7 temel kuralda bu durum daha somut bir şekilde ortaya çıkıyor. Kimi aileler için belirlenen bu kuralları uygulamak gündelik hayatın akışı göz önüne alındığında pek de mümkün gözüküyor. Örneğin, “6 yaşından önce ekran yok ve 6 yaşından sonra günde en fazla bir saat” gibi kitabın en temel önerilerinin nasıl uygulanacağına ilişkin net bir yol haritası sunulmuyor. Ayrıca günümüzde kamusal alanların büyük ölçüde ekranlarla donatılmış olması bu önerilerin uygulanmasını daha da zorlaştırıyor. Eserde sadece ebeveynlere yönelik tavsiyelerle sınırlı kalınırken, teknoloji şirketlerinin, kanun yapımcıların ve sivil toplumun sorumluluklarına değinilmemesi bir başka eksiklik olarak öne çıkıyor. Yazarın çocukları ekranlardan uzak tutmak için ebeveynlere tavsiye ettiği aktivitelerin çoğuysa sosyo-ekonomik farklılıkları gözetmiyor. Bir spor branşında eğitim aldırarak veya bir müzik aleti kursuna göndermek gibi önerileri, dar gelirli ailelerin gerçekleştirme olasılığı zayıf görünüyor.

Desmurget dijital aygıtlar ve ekranlara karşı negatif tutumunu eser boyunca “eğlence amaçlı kullanım” diskuru üzerinden temellendiriyor. Eserde refere ettiği araştırma sonuçlarına da genellikle bu kullanım biçimiyle ilişkisi çerçevesinde yer veriyor. Yazarın böylesi bir sınırlandırmayla ekran kullanım biçim ve sürelerini sorunsallaştırması bir taraftan güçlü bir anlatı sağlarken diğer taraftan bir zayıflık olarak belirliyor. Zira ekranlar bugün yaş sınırı olmaksızın eğlence amacı dışında da kullanılıyor. Salt eğlence amacıyla kullanılsa dahi bunun her koşulda olumsuz sonuçlar doğuracağı yargısı güçlü bir temel üzerine inşa edilmiyor. Çocukların görsel-işitsel içerik tüketimi, video oyunları ve sosyal medya kullanımı üzerinde duran yazar, bu kullanım biçimlerinin bağlamına fazla değinmiyor. Sözelimi çocuğun izlediği film yaşına uygunsa ve aile içi geçirilen zamanın ortak bir parçasıysa; yine yaş aralığına uygun olarak oynadığı oyun onun zihinsel ve sosyal gelişimine pozitif bir katkı sağlıyorsa ve iletişimsel bir paylaşım unsuru olarak kullanılıyorsa, eğlence amaçlı ekran kullanımını her koşulda “verimsiz, gelişimsel faydadan yoksun saatler” (s. 73) olarak değerlendirmek ne derece doğru olabilir? Kuşkusuz Desmurget, eğlence amaçlı tüm kullanımlara karşı çıkmasa da yoğun kullanımın neden olduğu bilişsel, akademik ve fiziksel sorunları vurguluyor. Ancak olumlu ekran kullanımına yer vermemesi, eserin bir diğer eksikliği olarak dikkat çekiyor ve yazarının teknofobik olduğuna (s. 22) yönelik eleştirileri akla getiriyor.

Netice itibarıyla Desmurget'in bu eseri, eleştiriye mahal veren yönleri bulunsa da çağımızın en mühim sorunlarından birine dikkat çekmesi hasebiyle oldukça kıymetli bir çalışma. Temel iddiasını baştan sona koruyan eser, dijital aygıtların ve ekranların aşırı kullanımının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini ortaya koyuyor. Eser, hem derinlikli bir literatüre sahip olması açısından bilimsel alana hem de aşırı ekran kullanımının çocuklar üzerinde yarattığı tahribatı göstermesi açısından ebeveynlere önemli bir kaynaklık teşkil ediyor. Öte yandan, dijital aygıtların ve ekranların sadece eğlence amaçlı kullanımına eğilmesi, bu kullanımın yalnızca olumsuz sonuçlarına odaklanması ve eğlence amacı dışındaki kullanım türlerinin sunduğu fırsatlara yeteri kadar değinmemesi, eserin, dijitalleşmenin çocuklar ve ergenler üzerindeki etkilerini anlamaya yönelik süregiden tartışmalara farklı bir pencere açtığı gerçeğini değiştirmiyor. Bu itibarla eser, dijital çağın sorunları üzerine kafa yoran herkes için değerli bir rehber niteliği taşıyor.

Kaynakça

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>