

Derleme Makalesi / Review Article

Yapay zeka ile çocuk içeriklerinin yeniden üretimi: Fırsatlar, riskler ve geleceğe yönelik yaklaşımlar

Fırat Sayıcı* ¹

* İstanbul Esenyurt Üniversitesi, Türkiye

ÖZ

Bu çalışma, ilköğretim çağındaki çocuklara yönelik çizgi filmlerin yapay zekâ ile yeniden üretimi bağlamında ortaya çıkan eğitimsel fırsatları, etik riskleri ve stratejik yaklaşımları incelemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, medya-kültür kuramları çerçevesinde yapay zekâ destekli içeriklerin çocukluk kavramı üzerindeki etkileri analiz edilmektedir. Araştırma, yorumlayıcı derleme (narrative review) deseninde kurgulanmış; küresel literatür, uluslararası raporlar ve kuramsal yaklaşımlar sistematik biçimde incelenmiştir. UNICEF (2023) verileri başta olmak üzere güncel istatistikler analize dahil edilmiştir. Bulgular, yapay zekâ destekli içeriklerin öğrenme süreçlerini zenginleştirdiğini; ancak içerik denetimi, mahremiyet, kültürel aktarım ve çocukluk sınırlarının bulanıklaşması gibi riskleri artırdığını göstermektedir. Yapay zekâ tabanlı çocuk medyasının sürdürülebilir ve etik kullanımı için çok paydaşlı denetim mekanizmaları, etik çerçeveler ve eğitim politikaları geliştirilmelidir. Bu bağlamda, çocuk odaklı içerik üretiminde pedagojik ve etik ilkelerin bütüncül biçimde gözetilmesi kritik önem taşımaktadır.

ANAHTAR KELİMELER: *Yapay zeka, çocuk eğitimi ve içerikleri, Neil Postman, medya.*

Reproducing children's content with AI: Opportunities, risks, and future approaches

ABSTRACT

This study aims to examine the educational opportunities, ethical risks, and strategic approaches arising in the context of the recreation of cartoons for elementary school-aged children using artificial intelligence. Additionally, the study analyzes the effects of AI-supported content on the concept of childhood within the framework of media-culture theories. The research was designed as a narrative review; global literature, international reports, and theoretical approaches were systematically examined. Current statistics, primarily UNICEF (2023) data, have been included in the analysis. The findings indicate that AI-supported content enriches learning processes; however, it also increases risks such as content moderation, privacy, cultural transmission, and the blurring of childhood boundaries. To ensure the sustainable and ethical use of AI-based children's media, multi-stakeholder oversight mechanisms, ethical frameworks, and education policies must be developed. In this context, the comprehensive integration of pedagogical and ethical principles in child-focused content production is of critical importance.

Keywords: *Artificial intelligence; child education and its content; Neil Postman; media*

¹ İLETİŞİM Fırat Sayıcı ✉ firatsayici@esenyurt.edu.tr

Geliş: 22.02.2026 **Kabul:** 24.03.2026 **Yayın:** 08.04.2026

Atf: Sayıcı, F. (2026). Yapay zeka ile çocuk içeriklerinin yeniden üretimi: Fırsatlar, riskler ve geleceğe yönelik yaklaşımlar. *Alanyazın*, 7, 1-11.

© 2026 Okul Yöneticileri Derneği

GİRİŞ

Son yıllarda derin öğrenme ve generatif modeller alanındaki gelişmeler, görsel-ışitsel içerik üretimini otomatikleştirmede çığır açmıştır. Örneğin OpenAI ve diğer teknoloji şirketleri, GPT-5 ve DALL·E gibi araçlarla yüzbinlerce çizgi roman karesi, animasyon sahnesi veya karakter üretebilecek çalışmalara imza atmaktadır (Knibbs, 2024). Hatta OpenAI, bütçesi 30 milyon doları aşmayacak bir yapay zekâ destekli animasyon filmi (Crittterz) hazırlık sürecinde olduğunu duyurmuştur (Hart, 2025). Eğlence sektörü devleri de benzer adımlar atmaya başlamıştır. Cocomelon gibi popüler çocuk kanalları bile YZ'ye dayalı (ses sentezleme, otomatik animasyon..vs.) araçları araştırmaktadır (Knibbs, 2024). Tüm bu gelişmeler, geleneksel el çizimi ve 3D animasyon yöntemlerine ek olarak yazıya dayalı animasyon yaratmayı mümkün kılmakta; herhangi bir kişi birkaç satır komutla özgün bir çizgi film sahnesi oluşturabilmektedir.

YZ'nin medya prodüksiyonundaki bu yükselişi, içerik üretimini hem hızlandırmakta hem de demokratikleştirmektedir. Örneğin YouTube'da "YZ ile çocuk animasyonu nasıl yapılır" başlıkları altında eğitim videoları görülmektedir. Bu tür araçlar, animatörlük yeteneği olmayan kişilere bile stüdyo kalitesinde çizgi film oluşturma imkânı tanımaktadır. Öte yandan, YZ üretim araçlarının henüz tam olgunlaşmamış olması, kalitesiz/baştan savma sonuçlar yaratması veya hâlâ insan denetimine ihtiyaç duyması da yaygın bir eleştiridir. Ancak sektörün büyük oyuncularının yatırımları ve yayımlanan örnekler, YZ animasyonunun gelecekte sadece tasarım ve üretim süreçlerini değil, filmlerin bütçe ve zamanlama stratejilerini de dönüştürebileceğini göstermektedir (Knibbs, 2024).

Çocukluk, Medya ve Teknoloji: Kuramsal Çerçeve

Neil Postman'ın "Çocukluğun Kayboluşu" adlı klâsik eserinde işaret ettiği gibi, çocukluk aslında biyolojik bir olgu değil, okuryazarlık ve bilginin kontrollü dağıtımı ile yaratılmış toplumsal bir yapıdır. Postman'a göre matbaanın icadıyla okuryazarlığın yaygınlaşması, çocuk ile yetişkin arasında bir bilgi bariyerinin kurulmasını mümkün kılmıştır. Dolayısıyla çocukluk çağının ve kimliğinin ortaya çıkışında medyanın, özellikle de yazılı metinlerin rolü büyüktür. Ancak televizyon ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, bu bariyeri aşındırmış, bilgi erişimi hızlanmış ve çocuklar üzerindeki denetim azalmıştır. Günümüzde internet ve özellikle algoritmik öneri sistemlerinin yükselişiyle, çocuklar hemen her yaş grubuna yönelik içeriğe –çizgi film, reklam, eğitim materyali– doğrudan erişebilmektedir. Bu durum, Postman'ın çocukluk sınırlarının erimesi tezini teyit eder niteliktedir: Erken yaşta yetişkin bilgisine maruz kalan çocuklar artık geleneksel anlamda çocuk rolü oynamakta zorlanmaktadır (Postman, 1982). Neil Postman, çocukluğun biyolojik bir olgudan ziyade, okuryazarlık temelinde inşa edilmiş bir toplumsal kurgu olduğunu savunurken, matbaanın icadının çocukluk çağını başlatan temel unsur olduğunu ileri sürmüştür. Matbaa, yetişkin

dünyasının sınırlarını koruyan bir okuma-yazma bariyeri oluşturmuş, ancak bu bariyer televizyon ve elektronik medya ile sarsılmaya başlamıştır (Quill, 2011). Günümüzde ise üretken YZ, bu sarsıntıyı bir çöküşe dönüştürmektedir. YZ, bilgiyi önerme temelli ve rasyonel bir düzlemden çıkarıp, duygusal ve algoritmik bir düzleme taşımaktadır (Horsch, 1989). Çocuklar artık sadece televizyonun sunduğu tek yönlü görüntülere değil, kendilerini tanıyan, tercihlerini analiz eden ve onlarla taklitçi bir empatik bağ kuran algoritmik eğitimcilerle de maruz kalmaktadır (Brikel, 2025).

Medya teknolojilerindeki bu değişimlerin çocukluk kavramına yansımaları, postmodern toplumlarda uzun zamandır tartışılmaktadır. Kuramsal açıdan, çocukların hem aktif hem pasif kullanıcı olarak medya deneyimleri, sosyalleşme ve kimlik gelişim süreçlerini yeniden biçimlendirmekte, aile ve eğitim kurumlarının kontrol rolünü zayıflatmaktadır. Dolayısıyla YZ ile üretilen yeni medya içeriklerinin çocuk psikolojisi, öğrenme süreçleri ve toplumsal norm algısı üzerindeki etkilerini anlamada Postman'ın tespitleri önemli bir ışık tutar. Geleceğe yönelik stratejiler de bu bağlamda, YZ destekli medyanın çocukların gözünden okumasını ve çocuk haklarına dayalı bir yaklaşım geliştirmesini gerektirmektedir.

YZ'nin yarattığı bu yeni sembolik dünya, çocukların gelişimsel evrelerini dikkate almaksızın onları yetişkin içeriklerine, karmaşık veri setlerine ve manipülatif algoritmalara maruz bırakmaktadır (Brikel, 2025). Postman'ın uyardığı gibi, okuryazarlık gerektirmeyen bu yeni medya biçimi, çocukların yetişkin rolü oynamasına neden olurken, yetişkinlerin de çocuksu davranışlar sergilediği bir olgunluk düzleşmesi yaratmaktadır. Bu bağlamda, YZ'nin çocuk medya üretimindeki rolü, sadece bir teknolojik ilerleme değil, çocukluk ontolojisine yönelik derin bir müdahaledir.

Yapay Zekâ ile Yeniden Üretilen Çizgi Filmler: Fırsatlar

YZ destekli animasyon, çocuklara özel eğitsel ve eğlenceli içerik yaratmada pek çok yenilik sunar. Bir UNICEF raporuna göre, generatif YZ sistemleri yoluyla özelleştirilmiş öğrenme deneyimleri sağlamak mümkündür. Zor kavramları çocuklara uygun şekilde açıklayan, bir çocuğun bireysel ihtiyaçlarına göre hız ve yöntem uyarlaması yapan kişiselleştirilmiş öğrenme sistemleri geliştirilebilir. Ayrıca çocukların oyun ve yaratıcılığını destekleyici araçlar, otomatik hikâye ve şarkı üretimi, resim ya da animasyon çizimi gibi yeni imkanlar sunar (Unicef, 2023). Örneğin bir çocuk, sevdiği çizgi film karakterini kullanarak kendi kısa hikâyesini YZ aracılığıyla yazdırabilir veya karakterin sesini kendi seçtiği şekilde sentezleyebilir. Bu süreç, kodlama ya da sanat eğitimi almamış çocukların bile dijital içerik üretimine katılmasını kolaylaştırır.

Engelli çocuklar için erişilebilirlik açısından da YZ büyük avantajlar sunar. Görme veya işitme engelli çocuklar, metne seslendirme veya altyazı ekleyen yapay zekâ uygulamalarıyla animasyonlardan eksiksiz faydalanabilir. Karmaşık

sahneler şematik biçimde özetlenip sunduğunda veya dili farklı dil becerilerine sahip çocuklar için otomatik sadeleştirildiğinde, çizgi filmler herkese ulaşır hale gelir. Böylece YZ, farklı öğrenme hızlarına ve stillerine uyum sağlayarak kapsayıcı eğitim imkânı yaratır. Bir çocuğun yaratıcılık deneyimine dair saha çalışmaları da umut vericidir; örneğin Brezilyalı 16 yaşındaki bir genç, “YZ bana çok mutluluk veriyor çünkü hayal gücümü özgür bırakabildiğimi hissediyorum; içimde kalan fikirleri dışa vurmaya sağlıyor” şeklinde değerlendirmiştir (Duncan ve Vosloo, 2026).

Bu fırsatlar kapsamında, YZ destekli çizgi filmler sadece pasif izleyici deneyimini dönüştürmez aynı zamanda çocukların öğrenme sürecine katılımını, problem çözme becerilerini ve eleştirel düşüncesini de teşvik edebilir. YZ araçları üzerinden verilen dijital geri bildirimler, çocukların zor konuları yeniden tekrar etmesine, oyun bazlı öğrenme ile pekiştirme yapmasına ve kendi hızlarında ilerlemesine imkân tanır. UNICEF raporu, öğrencilerin bu araçlar aracılığıyla edinebileceği dijital beceriler arasında eleştirel düşünme, yaratıcılık ve ilişkisel düşünmenin (başkalarıyla iş birliği yapabilme) öne çıktığını vurgulamaktadır (Duncan ve Vosloo, 2026). Dolayısıyla YZ ile oluşturulan çizgi filmler, uygun müfredat ve pedagojik planlama ile birleştiğinde, geleneksel eğitim yöntemlerini tamamlayıcı güçlü bir rol oynayabilir.

Görsel ve İşitsel İçeriklerin Yeniden Üretimi: Çizgi Filmler ve "Zehirli" İçerikler

Üretken YZ, çizgi film ve animasyon üretimini demokratikleştirirken, denetimsiz içerik üretiminin önünü açmıştır. YouTube gibi platformlarda, popüler çocuk karakterlerinin (örneğin Elsa, Peppa Pig, Mickey Mouse) YZ ile üretilmiş şiddet, vahşet veya cinsel içerikli videoları çocukların karşısına çıkabilmektedir. Elsgate olarak bilinen bu fenomenin YZ destekli yeni versiyonları, algoritmik öneri sistemleri aracılığıyla çocuklara hızla ulaşmaktadır.

OpenAI'nın Critterz gibi YZ destekli animasyon projeleri veya Cocomelon gibi devlerin YZ araçlarını araştırması, içerik kalitesini artırma potansiyeli taşısa da, bu süreçte sanatsal denetimin zayıflaması ve çocukların baştan savma veya estetik açıdan sorunlu görsellere maruz kalması eleştiri konusudur. Literatür, YZ üretimi görsellerde ortaya çıkan tuhaf unsurların çocuklarda korku ve kaygı yaratabileceğine işaret etmektedir.

Bunun yanı sıra çocuklar ve ergenler, yalnızlıklarını gidermek veya duygusal destek almak amacıyla Character.AI, Replika veya Snapchat'in My AI gibi YZ refakatçilerine yönelmektedir (Hashem ve ark., 2025). Bu sistemler, kullanıcının tercihlerine uyum sağlayan, asla eleştirmeyen ve sürekli onaylayan sycophantic (yaltakçı) bir yapıya sahiptir. Bu maruziyet, çocukların gerçek dünyadaki çatışmalı ama geliştirici insan ilişkilerinden kaçmasına ve pürüzsüz bir yapay samimiyete hapsolmesine neden olabilmektedir. Bu vakalar, YZ'nin bir arkadaş olarak konumlandırılmasının, çocukların prefrontal korteks gelişimindeki eksiklikler

nedeniyle ne kadar tehlikeli olabileceğini kanıtlamaktadır. Çocuklar, bu sistemleri bilinçli varlıklar olarak algılamaya eğilimlidir ve onlardan gelen her türlü telkine karşı savunmasızdır (Sanford, 2025).

Riskler ve Etik Tartışmalar

YZ ile üretilen çocuk içerikleri birçok avantaj sağlamakla birlikte, beraberinde önemli riskleri de taşır. Bu riskler üç başlıkta ele alınabilir:

İçerik Güvenilirliği ve Denetimi: YZ sistemleri, kontrolsüzce üretildiklerinde çocuklar için tehlikeli olabilecek yanlış veya uygunsuz içerikler üretebilir. Wired'ın haberine göre, bazı YouTube kanalları üretken YZ'yle görüntüler oluşturup çocuklara yönelik olarak paylaşmaktadır. Ancak bu görüntüler çoğu zaman vahşet, şiddet veya korku temalıdır. Örneğin, sevilen çocuk karakterlerinin yer aldığı sahnelerde ansızın vahşet öğeleri belirebilmekte, vücut yaralanmaları veya şiddet içerikleri yer alabilmektedir. Üstelik bir içerik YZ tarafından üretilince, onu tek tek denetlemek zorlaşır. YZ çok yüksek hacimlerde içerik üretebildiği için uygunsuz videolar hızla çoğalabilir (Holliday, 2025). Özellikle kontrolsüz bir şekilde seri üretilen derlemede yanlış bilgi veya söylenti de dolaşıma girebilir. YZ, insan yapımı içerikten ayırt edilemez gerçekçilikte dezenformasyon yaratma kapasitesine de sahiptir. Çocukların eleştirel düşünme yetileri henüz yeni gelişmekte olduğu için, bu tür içeriklere karşı savunmasız olabilirler. Dolayısıyla YZ ile üretilen içeriklerde daha sıkı kalite kontrolleri, ebeveyn/öğretmen denetimi ve platform sorumluluğu gereklidir.

Mahremiyet ve Veri Kullanımı: YZ sistemleri genellikle büyük veri kümeleri üzerinde eğitilir ve çalıştırılır. Çocuklar da kişisel verileri dijital ortamda kullanırken çeşitli risklerle karşılaşabilir. UNICEF raporu, çocukların YZ tabanlı araçları kullanırken ne kadar veri toplandığını anlamadıklarına dikkat çekmektedir. Çocuklar, YZ sohbet botları veya öneri sistemleriyle etkileşime girdiklerinde hangi bilgilerini paylaştıklarının bilincinde olmayabilir ve olası hak ihlallerini hafife alabilir. Ayrıca, bu sistemlerin arkasında çocukların davranışlarını analiz edip gelecekteki tercihlerine göre hedefleme yapan algoritmalar olabilir. YZ içeriklerinden öğrenen ve uyum sağlayan sistemler, çocuk profilini çıkarıp izlenim ve tüketim tercihleri oluşturabilir. Bu verilerin reklamcılık veya üçüncü taraflara satılması da mümkündür. Bu sebeple çocuklara, YZ sistemlerinde veri gizliliği konusundaki haklarını öğretmek çok önemlidir (Duncan ve Vosloo, 2026). Özetle, çocukların kişisel bilgilerinin korunması ve dijital ayak izlerinin gizlilik ilkeleri çerçevesinde değerlendirilmesi gerekir. Aksi halde verisel sömürü ve etik dışı profil çıkarma riskleri doğar.

Ahlak Felsefesi Perspektifi: YZ ile üretilen çocuk içerikleri, etik açıdan hem yöntem hem de sonuç bağlamında tartışılabilir. Örneğin Kantçı bir etik perspektiften bakıldığında, çocuklara yönelik içerik üretiminde ödev ahlakı devreye girer. Çocuklar cinsiyeti, inanışları veya yaşları nedeniyle asla araçsallaştırılmamalı, onların saygınlığı ve masumiyeti her zaman gözetilmelidir.

Buna karşın faydacılık perspektifi, eğer YZ destekli çizgi filmler genel olarak çocukların refahını artırıyorsa (örneğin eğitimde başarıyı yükseltiyorsa) bu teknolojiyi destekleyebilir. Eğitimde YZ kullanımını üzerine yapılan bir çalışmada, işte bu iki yaklaşımın dengelenmesi gerektiği vurgulanmıştır. Kantçı anlayış eylemin içsel doğruluğunu, faydacı yaklaşım ise sonuçların toplumsal yararını dikkate alır (Temur, 2025). Dolayısıyla çocuk içeriklerinde etik açıdan, yarar (en çok sayıda çocuğa en çok faydayı sağlama) ve haklar (her çocuğun mahremiyet, gelişim hakkı vb. haklarının korunması) dengesi gözetilmelidir. Örneğin yeni bir çizgi film Z kuşağına yönelik kodlama eğitimi sağlasa bile, bu süreçte çocukların özel verileri izin alınmadan toplandıysa Kantçı açıdan sorunlu sayılabilir. Benzer şekilde, işgücü tasarrufu sağlıyor diye sanatçıları YZ ile bütünüyle değiştirmenin yaratıcı süreçlere ve telif haklarına etkileri de tartışmalıdır. Bu tür etik ikilemler, kamuoyunda ve politika yapımcılar arasında da giderek gündeme gelmektedir.

Deepfake ve Siber Zorbalık: Dijital Şiddetin Yeni Yüzü

2024 ve 2025 yıllarında deepfake teknolojisinin erişilebilir hale gelmesi, okullarda yeni bir siber zorbalık dalgası yaratmıştır. Nudify uygulamaları ile sınıf arkadaşlarının fotoğraflarını müstehcen içeriklere dönüştüren öğrenciler, mağdurlar üzerinde ömür boyu sürecektir psikolojik travmalar bırakmaktadır. Literatür, bu tür içeriklerin hiper-gerçekçi doğası nedeniyle mağdurların suçsuzluklarını kanıtlamakta zorlandıklarını ve sosyal izolasyona sürüklendiklerini rapor etmektedir (Hollingsworth, 2026).

Kültürel Çeşitlilik ve Kimlik

YZ üretimi içeriğin bir diğer önemli boyutu da kültürel çeşitlilik üzerindeki etkileridir. Günümüzde ana akım YZ modellerinin eğitildiği veri setleri çoğunlukla yüksek gelirli Batılı ülkelerdeki içeriklerle doludur. Bu durum, üretilen içeriklerin kültürel çeşitliliği yansıtmaya oranını sınırlayabilir. UNICEF araştırması, 12-17 yaş arası çocukların YZ araçlarını kullanırken yerel kültür temsiliyetinin yetersiz olduğunu fark ettiklerini ortaya koymuştur. Örneğin Kenya'dan 16 yaşındaki bir öğrenci, "Afrikalı bir çocuk olması gereken çizimde beyaz tenli bir çocuk çıktı" diyerek bu sorunu somutlaştırmıştır (Duncan ve Vosloo, 2026). Bu tür hatalar, YZ'nin çocukların kendi kimliğini ve kültürel bağlamını anlamada başarısız olduğunu gösterir. YZ tabanlı çizgi filmler, ana karakter, dil, müzik gibi öğelerde tekdüze bir evrensellekle ortaya çıkarsa, yerel değerler silikleşebilir. Oysa eğitimde kültürel olarak uyarlanmış içerikler, çocukların kendilerini gördükleri anlatılar sunduklarında daha etkili öğrenme sağlar.

Ayrıca YZ modellerinin toplumsal önyargıları pekiştirme riski vardır. Önyargılı veri kümeleriyle eğitilmiş bir sistem, kız veya erkek karakterlerde cinsiyetçi stereotipler üretebilir, farklı etnik grupları klişe biçimde betimleyebilir. Bu noktada, çocuklara sunulan içeriklerde normatif cinsiyet rollerinin, ırksal veya kültürel stereotiplerin yer almaması önemlidir. Araştırmalar, çocuklar arasında yapılan YZ prototip deneylerinde otomatik karakter oluşturan araçların mevcut

toplumsal önyargıları otomatik olarak yeniden üretebildiğini göstermiştir. Örneğin bir çalışma, Stable Diffusion tabanlı bir karakter üreticiyle çocuk resimleri yaratırken ciddi ırksal ve toplumsal önyargılar belirdiğini rapor etmiştir (Baines ve ark., 2024).

Geleceğe Yönelik Stratejik Yaklaşımlar

Bu dinamik ortamda, çocuklar için YZ destekli içeriklerin fırsatlarından yararlanırken risklerden korunmak üzere çok yönlü stratejiler geliştirmek hayati önem taşır. İlk olarak politika ve yasal düzenlemeler ön planda olmalıdır. Örneğin AB'nin yeni Yapay Zekâ Yasası (EU AI Act), çocukların haklarını gözeten özel hükümler içermektedir. Yasa, yaş kaynaklı kırılganlıkları suistimal eden sistemleri tamamen yasaklar ve eğitimde kullanılan yüksek riskli YZ sistemleri için titiz risk değerlendirmeleri zorunlu kılar. Ayrıca, derin sahte içeriklerin (deepfake) üzerinde şeffaflık sağlamak için 'filigran' gibi etiketleme zorunluluğu getirmektedir (EU Affairs Team, 2024). Türkiye başta olmak üzere pek çok ülke de çocukların çevrimiçi korunmasına yönelik dijital hizmetler yasalarını hayata geçirirken, bu yasal çerçeveler YZ'yi de içermeye başlamıştır. Bu bağlamda Kişisel Verileri Koruma Kanunu (KVKK), MEB'in ve çocuklara özel çevrimiçi güvenlik düzenlemeleri, YZ temelli uygulamalarda veri mahremiyetini de kapsayacak şekilde güncellenebilir.

Eğitimciler, ebeveynler ve bakımevleri de önemli aktörlerdir. Çocuklara yönelik medya okuryazarlığı programları, YZ destekli içeriklerin nasıl üretildiğini ve olası tuzaklarını öğretmelidir. UNICEF'in "YZ ile başa çıkartacak beceriler" raporu, çocuklara yapay zekâ araçları konusunda üç temel yetkinlik önerir: a) eleştirel düşünme – üretilen bilgiyi sorgulayabilme, b) yaratıcılık – teknolojiyi yaratıcı biçimde kullanabilme, c) ilişkisel beceriler – grup içinde güvenli ve etik bir ortamda çalışma (Duncan ve Vosloo, 2026). Okullarda bu becerilerin kazandırılması, YZ temelli videoları doğru değerlendirebilmeleri için kritik önemdedir. Ayrıca ebeveynler ve eğitimciler, çocukların dijital etkinliklerini izleyerek güvenli içerik platformlarına yönlendirme, ekran süresi kısıtlamaları ve veri paylaşımı konusunda gerekli sınırlamaları uygulamalıdır. Örneğin YouTube, çocuklar için YZ ile üretilmiş gerçekçi içerikleri işaretleme ve belirleme politikaları uygulamaya koymaktadır. Türkiye'de de benzer şekilde çocuk izleme kurulları ve ebeveyn denetim araçları geliştirilebilir.

Türkiye, 2025 yılı itibarıyla eğitimde YZ etiği konusunda somut adımlar atmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından yayımlanan "Yapay Zeka Etiği Tavsiyeleri" kitapçığı, yerel bağlamda kritik öneriler içermektedir (Erkanat, 2025).

İnsan Merkezli Yaklaşım: MEB, YZ'nin öğretmenin yerini alacak bir otorite değil, öğretmeni güçlendirecek bir asistan olduğunu vurgulamaktadır.

Akademik Dürüstlük Rehberi: Öğrencilerin YZ'yi ödev ve projelerde nasıl etik bir şekilde kullanabileceklerine dair net kurallar belirlenmiş, "intihal" ve "haksız avantaj" konularında yaptırımlar tanımlanmıştır.

KVKK Uyum Sorumluluğu: Okullarda kullanılan YZ araçlarının, çocukların kişisel verilerini Türkiye sınırları içinde ve kanuna uygun şekilde işlemesi şart koşulmaktadır.

Son olarak, çok paydaşlı bir yaklaşımla çocukların kendilerinin seslerinin duyurulması önemlidir. UNICEF raporu, çocukların YZ sistemlerinin tasarımı ve politikalarına dahil edilmesi gerektiğini vurgular. Gerçekten de çocuklar, kendi deneyimlerinden yola çıkarak hangi içeriklerin onlara uygun olduğunu en iyi anlayan kesimdir. Dolayısıyla gelecekte, çocuk psikologları, pedagoglar, etik uzmanları ve genç temsilciler bir araya gelerek YZ destekli çocuk medyası standartlarını belirlemeli, uluslararası ortak yaklaşımlar oluşturulmalıdır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Özetle, ilköğretim çağındaki çocuklara yönelik çizgi film ve multimedya içeriklerinin yapay zekâ ile yeniden üretilmesi, eğitimde kişiselleştirme ve kapsayıcılık gibi önemli fırsatlar sunmakta ancak bununla birlikte içerik güvenliği, veri mahremiyeti ve etik sorunlarını da gündeme getirmektedir. Çocukların gelişimsel hassasiyetleri dikkate alındığında, YZ ile üretilen içeriklerin hem pedagojik hem etik standartlara uygunluğu kritik bir konu haline gelmiştir. Bu makalede ele alınan çeşitli çalışmalar ve raporlar, şu önerileri öne çıkarmaktadır:

YZ destekli çizgi filmler, her çocuğun öğrenme hızına ve ilgi alanına göre uyarlanarak eğitimde başarıyı artırabilir. Mümkünse eğitsel uzmanlar ile iş birliği içinde, içeriklerin müfredata entegre edilmesi sağlanmalıdır. Engelli ve özel öğrenme ihtiyacı olan çocuklar için YZ'nin seslendirme, altyazı, kolaylaştırılmış Türkçe gibi özellikleri aktif kullanılmalı, her çocuğun içeriğe erişimi garanti altına alınmalıdır (Unicef, 2023). YZ ile üretilen çizgi filmler, yayınlanmadan önce uzman kontrolünden geçirilmeli, yaş sınıflandırması ve içerik sertifikalandırması yapılmalıdır. Ayrıca yapay zekâ yaratımlarını hedefleyen reklam ve yayın algoritmaları çocuk koruma önlemleri ile güncellenmelidir (Holliday, 2025). Çocuklara erken yaşta dijital okuryazarlık eğitimi verilmeli, verilerini korumaları ve paylaşmamaları gerektiği öğretilmelidir. Hizmet sağlayıcılar çocuk verisi toplarken açık rıza mekanizmalarını zorunlu kılmalı, toplanan veriler şifrelenmeli ve amacının dışında kullanılmamalıdır (Duncan ve Vosloo, 2026). Hükümetler, çocuk haklarını esas alan YZ politikaları geliştirmeli, AB Yapay Zeka Yasası gibi düzenlemeler etkin şekilde uygulanmalıdır (EU Affairs Team, 2024). Şeffaflık ve hesap verebilirlik ilkeleri çerçevesinde (örneğin çocuklara yönelik manipülatif reklamların engellenmesi) çocuk içeriklerinde YZ kullanımını konusunda sınırlar çizilmelidir. YZ içeriklerinde yerel kültürel öğelerin ve dilsel çeşitliliğin korunması sağlanmalıdır. Geliştiriciler, eğitici veri setlerine evrensel değil yerel üretimler ekleyerek stereotiplere karşı çalışmalı, çocukların kendi kültürünü

yansıtan karakterler görmesini garanti etmelidir (Baines ve ark., 2024). Çocukların kendilerinin görüş ve deneyimleri doğrultusunda içerik geliştirilmesi ve politikaların şekillenmesi için mentorluk programları, araştırmalar ve genç danışma kurulları oluşturulmalıdır.

Bu yaklaşım ve öneriler, bir yandan YZ destekli çocuk medyasının potansiyel faydalarını maksimize ederken, diğer yandan çocukların güvenliğini ve gelişim haklarını korumayı amaçlar. Çizgi filmler gibi gündelik eğlence araçlarında bile etik bir bilinçle hareket etmek gerekmektedir. Sonuç olarak, akademik çevrelerin, politika yapıcılarının ve medya üreticilerinin iş birliğiyle oluşturulacak stratejiler, bu teknolojik dönüşümün çocukların yararına işlemlerini sağlayacak en sağlam zemini oluşturacaktır.

Yapay zekâ ile çocuk içeriklerinin yeniden üretimi ve çocukların bu sisteme maruziyeti, kaçınılmaz bir teknolojik evrimdir. Ancak bu evrimin bir istila yerine iş birliği olması için etik ve pedagojik barajların kurulması zorunludur. Rapor boyunca analiz edilen literatür verileri ışığında şu temel sonuçlara varılmıştır:

Regülasyonun Önceliği: Piyasadaki YZ araçlarının çocuklar için güvenli (child-safe by design) etiketi taşımadan yaygınlaşması, telafisi zor psikolojik zararlara yol açmaktadır. Devletlerin, denetim mekanizmalarını YZ'nin üretim hızına uydurması hayati önemdedir (Unicef, 2025).

Okuryazarlığın Yeniden Tanımı: Okuryazarlık artık sadece okuma-yazma değil, algoritmik manipülasyonu fark etme, verisini koruma ve YZ'nin sınırlılıklarını bilme yetisidir. Bu eğitim, ilköğretimin ayrılmaz bir parçası olmalıdır (Goodwin, 2025).

İnsan İlişkilerinin Korunması: Eğitimde ve sosyal hayatta YZ, verimlilik adına insan etkileşiminin yerini almamalıdır. Öğretmen-öğrenci ve ebeveyn-çocuk arasındaki duygusal bağ, algoritmalarla ikame edilemeyecek kadar değerlidir (Vilcarino ve Langreo, 2025).

Kültürel ve Etik Nöbet: YZ'nin tekdüzeleştirici etkisine karşı yerel kültürel değerlerin ve etik ilkelerin (Kantçı ödev ahlakı gibi) medya üretim süreçlerine dahil edilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak, yapay zekâ çağının çocuklarını korumak, sadece teknolojik önlemlerle değil, Postman'ın işaret ettiği gibi çocukluğun özel ve korunması gereken bir dönem olduğu bilincini yeniden canlandırmakla mümkündür. Literatürdeki önerilerin titizlikle uygulanması, YZ'nin bir tehdit olmaktan çıkarılıp, çocukların yaratıcılıklarını ve öğrenme potansiyellerini artıran bir kaldıraç haline gelmesini sağlayacaktır.

Etik Onay

Mevcut çalışma, "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" ne uygun olarak yürütülmüş ve yönergenin "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Davranışlar" başlıklı ikinci bölümünde belirtilen herhangi bir etik ihlal meydana gelmemiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı

Tek yazarlıdır.

Çatışma Beyanı

Bu araştırmanın herhangi bir aşamasında çıkar çatışmasına yol açabilecek bir durum söz konusu değildir.

Yapay Zekâ Kullanım Beyanı

Literatür taraması sürecinde, verilerin analitik olarak yeniden değerlendirilmesi ve kaynakça düzenlemesinde yapay zekâ tabanlı yazılımlardan eser miktarda yararlanılmıştır.

KAYNAKÇA

- Baines, A., Gruia, L., Collyer-Hoar, G., & Rubegni, E. (2024). Playgrounds and Prejudices: Exploring Biases in Generative AI For Children. IDC '24 Konferansı Bildirisi. https://www.researchgate.net/publication/381481694_Playgrounds_and_Prejudices_Exploring_Biases_in_Generative_AI_For_Children, 839-843. 10.1145/3628516.3659404.
- Baines, A., Gruia, L., Collyer-Hoar, G., & Rubegni, E. (2024). Playgrounds and Prejudices: Exploring Biases in Generative AI For Children. In *Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference* (pp. 839-843). <https://doi.org/10.1145/3628516.3659404>
- Brikel, Hachemi (2025) Growing Up in the AI Era: Digital Dependency and the Transformation of Childhood Values, Algerian Scientific Journal Platform, ISSN: 112-5144, <https://share.google/SmBPiU901HW4UCeXf>, Erişim: 01.02.2026
- Duncan, Ross, & Vosloo, Steven (2026). "Four insights on how children engage with AI", <https://www.unicef.org/innocenti/stories/skills-ai-world-where-we-stand-today>, Erişim: 05.02.2026
- Erkanat, Cennet (2025) Yapay Zeka Etiği Tavsiyeleri, https://www.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2025_10/25104431_yapay_zeka_etigi_tavsiyeleri_22102025_webformati.pdf, Erişim: 25.02.2026
- EU Affairs Team, (2024). EU AI Act enters into force: A crucial step for child protection., <https://5rightsfoundation.com/eu-ai-act-enters-into-force-a-crucial-step-for-child-protection/>, Erişim: 25.12.2025
- Goodwin, Loretta (2025) *Generative AI & The Future of Learning*, https://aurora-institute.org/cw_post/generative-ai-the-future-of-learning/, Erişim: 25.02.2026
- Hart, R. (2025). *OpenAI comes for Hollywood with Critterz, an AI-powered animated film.* <https://www.theverge.com/news/773584/openai-animated-feature-film-critterz> Erişim: 05.01.2026

- Hashem, Y., Esnaashari, S., Onslow, K., Chakraborty, S., Poletaev, A., Francis, J., Bright, J. (2025). Understanding the Impacts of Generative AI Use on Children. 10.2139/ssrn.5327241
- Hashem, Y., Esnaashari, S., Onslow, K., Chakraborty, S., Francis, J., Poletaev, A., & Bright, J. (2025). Understanding the impacts of generative ai use on children. *Hashem, Y., Esnaashari, S., Onslow, K., Chakraborty, S., Poletaev, A., Francis, J., Bright, J. (2025). Understanding the Impacts of Generative AI Use on Children: WPI Surveys. The Alan Turing Institute.* <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5327241>
- Holliday, Laura (2025). *Dozens of YouTube Channels Are Showing AI-Generated Cartoon Gore and Fetish Content*, <https://www.wired.com/story/dozens-of-youtube-channels-are-showing-ai-generated-cartoon-gore-and-fetish-content/> Erişim: 12.02.2026
- Hollingsworth, Heather (2026) AP report: Rise of deepfake cyberbullying poses a growing problem, <https://www.pbs.org/newshour/education/ap-report-rise-of-deepfake-cyberbullying-poses-a-growing-problem-for-schools>, Erişim:24.02.2026
- Horsch, H. C. (1989). From print to 'image media': Neil Postman's The disappearance of childhood. *Consensus*, 15(2), 7. <https://scholars.wlu.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1981&context=consensus>
- Knibbs, K. (2024). Your Kid May Already Be Watching AI-Generated Videos on YouTube. <https://www.wired.com/story/your-kid-may-be-watching-ai-generated-videos-on-youtube/>, Erişim: 18.02.2026
- Postman, N. (1982). The Disappearance of Childhood. <https://www.britannica.com/topic/The-Disappearance-of-Childhood>, Erişim:25.01.2026
- Postman, N. (1985). The Disappearance of Childhood. *Childhood Education*, 61(4), 286–293. <https://doi.org/10.1080/00094056.1985.10520201>
- Quill, L. (2011). The disappearance of adulthood. *Studies in Philosophy and Education*, 30(4), 327-341. <https://doi.org/10.1007/s11217-011-9231-1>
- Sanford, John (2025) Why AI companions and young people can make for a dangerous mix, <https://news.stanford.edu/stories/2025/08/ai-companions-chatbots-teens-young-people-risks-dangers-study> Erişim: 25.02.2026
- Temur, S. (2025). Eğitimde yapay zekâ kullanımı: Etik sorunlar ve çözümler. *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Education Faculty*, 74, 568-595. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.1516576>
- UNICEF Office of Research – Innocenti. (2023). Generative AI: Risks and opportunities for children, <https://www.unicef.org/innocenti/generative-ai-risks-and-opportunities-children> Erişim: 05.02.2026
- UNICEF Office of Research. (2025). Guidance on AI and Children, <https://www.unicef.org/innocenti/media/11991/file/UNICEF-Innocenti-Guidance-on-AI-and-Children-3-2025.pdf> Erişim: 25.02.2026
- Vilcarino, J., Langreo, L., (2025) Rising Use of AI in Schools Comes With Big Downsides for Students, <https://www.edweek.org/technology/rising-use-of-ai-in-schools-comes-with-big-downsides-for-students/2025/10>, Erişim: 24.02.2026