

DİJİTAL RİSK TOPLUMUNDA MEYDAN OKUMA VİDEOLARI VE ÇOCUKLAR: ADANA'DA ORTAÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNE YÖNELİK BİR ALAN ARAŞTIRMASINDAN BULGULAR*

Sevda Ünal**

Filiz Yıldız***

ÖZET

Dijitalleşmenin çocuklar açısından taşıdığı risk ve tehditlerin Deborah Lupton'un "dijital risk toplumu" kavramsallaştırması ışığında ele alındığı bu çalışmada dijital teknoloji kaynaklı riskler ve tehditlerin ortaöğretim düzeyindeki çocuklar üzerinden somutlaştırılması ve çözüm önerilerinin tartışılması amaçlanmıştır. Çocukların çevrimiçi pratiklerinin incelenmesinde meydan okuma videoları ana tema olarak belirlenmiştir. Çalışmanın hedef kitlesini hem içerik tüketen hem de içerik üreten "Z" kuşağı oluşturmaktadır. Çalışmanın veri toplama teknikleri çerçevede sorulardan oluşan bir anket uygulaması ve derinlemesine görüşmelerdir. Anket uygulaması ve derinlemesine görüşmeden elde edilen veriler kategorileştirilerek analize tabi tutulmuştur. Çalışma çerçevesinde, "Dijital teknolojilerden kaynaklı riskler nasıl tanımlanmakta ve nasıl yayılmaktadır?", "Hangi sosyal gruplar 'riskli' olarak adlandırılmaktadır?", "Riskten kaçınmak için ne tür önlemler alınabilir?", "Meydan okuma videolarına maruz kalan bireyler bu içeriklere dair ne düşünmektedirler?" şeklindeki sorulara yanıt aranmıştır. Çalışma sonucunda çocukların özellikle reklam, mahremiyet ihlali, kişisel bilgilerin ifşası ve yasadışı erişim ile şiddet içeriği, zorbalık, biktırma, pornografik imgelelere maruz bırakma ve yanlış bilgi ile yönlendirme gibi risklere açık oldukları görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Dijital Teknoloji, Dijital Risk Toplumu, Z Kuşağı, Meydan Okuma Videoları.

* Bu çalışma, 10-11 Eylül 2018 tarihleri arasında ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi'nde düzenlenen STS Turkey Toplum İçin Bilim ve Teknoloji Çalışmaları Konferansı'nda bildiri olarak sunulan metnin genişletilmiş halidir.

** Dr. Öğretim Üyesi, Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID ID: 0000-0003-2754-4780

*** Dr. Öğretim Üyesi, Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi, ORCID ID: 0000-0002-1206-4314

Makale Gönderim Tarihi:24.08.2019- Makale Kabul Tarihi:23.11.2019

CHALLENGE VIDEOS AND CHILDREN IN DIGITAL RISK SOCIETY: RESULTS FROM A FIELD RESEARCH FOR SECONDARY STUDENTS IN ADANA

ABSTRACT

This study addresses risks and threats of digitalization for children in the light of the conceptualized work of Deborah Lupton called "digital risk society". It is aimed to embody the risks and threats originated from digital technology over middle school students and to debate over resolutions. The challenge videos are stated as a main theme for online practices of children. The audience of this study is the generation "Z" which is both produces and consumes the online contents. The techniques of data collection include descriptive surveys with frame questions and in-depth interview. The collected data first is categorized then is examined. In the scope of the study, the following questions are tried to be answered: "How the risks originated from digital technologies are defined and circulated?", "Which social groups the designated as risky?", "What kind of measures can be taken to avoid from risks?", "What do the individuals that exposed to challenge videos think about these contents. At the end of the study it is seen that the children are open the risks such as exposed to advertisements, invasion of privacy, disclosure and illegal access of personal data, violent contents, cyber bullying, irking, pornographic images, and are manipulated by false information.

Keywords: Digital Technology, Digital Risk Society, Generation Z, Challenge Videos.

GİRİŞ

Teknolojik manzaranın değişimine paralel olarak yaşam tarzımız ve pratiklerimiz de değişmektedir. Bu değişimi özellikle teknoloji içine doğan ve teknolojinin olanaklarıyla büyüyen günümüz çocukları aracılığıyla somutlaştırmak mümkündür. Dijital teknolojiler ve çevrimiçi ortam, çocukların sanal ortamda gerçek hayatlarıyla sorunsuz bir şekilde bütünleşmiş görünen bir varoluş oluşturmalarına olanak sağlamaktadır. Aslında çevrimiçi dünya çocuklar ve gençler de dâhil olmak üzere tüm toplum için olağanüstü fırsatlar sunarken, çevrimdışı dünya ile paralellik taşıyan riskleri de beraberinde getirmektedir. Çevrimiçi uzamın bir parçası olduğu dijital teknolojiler toplumsal yaşam ve toplumsal kurumları, dijital teknolojilerin yeni biçimleriyle tanıştırmaktadır. Gündelik hayatımızı kolaylaştıran bu teknolojiler aynı zamanda hem kamusal

hem de özel alanda gözetimin artmasına yol açmıştır. Ayrıca dijitalleşmeyle birlikte değişen risk ve tehdit algısı dijital risk toplumu tartışmasını da beraberinde getirmiştir.

Dijital teknolojinin içine doğmuş olan ve dijital yerliler (Prensky 2001) olarak adlandırılan çocuklar dijital risk toplumu tartışması ve alanda yapılan akademik çalışmaların nesnesi haline gelmiştir. Öyle ki yapılan bu çalışmalar genellikle dijital teknolojiler dolayısıyla elde edilen fırsat ve olanaklardan ziyade bu teknolojilerden kaynaklanan potansiyel risk ve tehditlere odaklanmaktadır. Günümüzde çocukların çevrimiçi uzamda karşılaştıkları risklere yönelik yapılan çalışmalar çeşitli disiplinlerden beslenmektedir. Dijital teknoloji kaynaklı risk ve tehditler sadece iletişim alanındaki araştırmacıların değil; eğitim, pedagoji ve sosyal psikoloji alanından araştırmacıların da ilgisini çeken bir konu olup, azımsanmayacak şekilde güçlü bir araştırma alanı haline gelmiştir (Staksrud 2013: 5).

Bu çalışmada dijitalleşmenin çocuklar¹ açısından taşıdığı riskler ve tehditler Deborah Lupton'un (2015, 2016a) "dijital risk toplumu" kavramsallaştırması ışığında tartışılmaktadır. Çalışma kapsamında risk toplumu kavramsallaştırmasından yola çıkılarak çevrimiçi risk, dijital medya kullanıcıları olarak çocuklar hakkında yapılan araştırmalar bağlamında ele alınmıştır. Bu kapsamda dijital teknoloji kaynaklı risk ve tehditlerin ortaöğretim düzeyindeki çocuklar üzerinden somutlaştırılması ve çözüm önerilerinin tartışılması amaçlanmıştır. Bununla bağlantılı olarak çalışmanın diğer bir amacı da Adana'da ortaöğretim öğrencileriyle ebeveynlerinin dijital risklerle ilgili algıları ve farkındalıklarının ortaya çıkarılmasıdır. Bu kapsamda çocukların çevrimiçi pratiklerinin incelenmesinde meydan okuma videoları ana tema olarak belirlenmiştir. Meydan okuma videolarının bu çalışmanın ana teması olarak seçilmesinde, bu videoların çocuklara psikolojik ve fiziksel zararlar verebilecek içerikleri olması, çocuklar arasında popüler olması ve bu videoların üretim sürecinde çevrimiçi platforma özgü dijital risk toplumunda karşılaşılan riskler barındırıyor olması etkili olmuştur.

Çalışmanın hedef kitlesini hem içerik tüketen hem de içerik üreten "Z" kuşağı oluşturmaktadır. "Z" kuşağı² 1995 sonrası doğan, İnternetle büyüyen ve dijital iletişim teknolojilerini yaşamın pek çok alanında etkin kullanan kuşak olarak tanımlanmaktadır (Chilliers 2017:190). Türkiye'de de Z kuşağı; dijital çağın

1 Türkiye'nin de taraf olduğu 20 Kasım 1989 yılında kabul edilen Birleşmiş Milletler (BM) Çocuk Hakları Sözleşmesi birinci maddesine göre on sekiz (18) yaşına kadar her insan çocuk sayılmaktadır. Yine BM tarafından 10-19 yaş aralığı ergen olarak kabul edilmektedir <https://data.unicef.org/topic/adolescents/overview/>, Erişim Tarihi: 15.06.2018.

2 Kuşak çalışmalarında, farklı kuşakların tarih aralığı konusunda fikir birliği olduğunu söylemek güçtür. Özellikle Batı merkezli çalışmalarda Z kuşağının yaş aralığı konusunda görüş ayrılıklarının fazla olduğu anlaşılmaktadır. Z kuşağını yaş aralığı açısından 1990'da doğanlar ve sonrası, 1990 ve 1999 arasında doğanlar, 1991 ve 2000 yılları arasında doğanlar, 1993 ve 2012 arasında doğanlar, 1993 ve 2005 arasında doğanlar ile 1995 sonrasında doğanlar şeklinde tasnif eden çalışmalar bulunmaktadır (Dolot 2018:45).

olanaklarından yararlanan, iletişim teknolojilerindeki yenilikleri sürekli izleyen ve bu gelişmelere kolay uyum sağlayan, çevresiyle ağırlıklı olarak sosyal ağlar üzerinden etkileşim halinde olan, İnternete sürekli erişim fırsatlarına sahip ve İnternette uzak kaldığında büyük bir yoksunluk hisseden bir kuşağa karşılık gelmektedir (Ardıç ve ark. 2017:18).

Çalışmanın veri toplama tekniklerini çerçeve sorulardan oluşan bir anket uygulaması ve derinlemesine görüşmeler oluşturmaktadır. Çalışmada hem nicel hem de nitel verilerin birbirini tamamlayacak şekilde kullanıldığı “karma araştırma yöntemi” kullanılmıştır. Çalışma Adana ili ile sınırlandırılmıştır. Bu nedenle çalışmada elde edilen veriler tüm Türkiye’ye genellenebilirlik iddiası taşımamaktadır. Ancak dijital platform kaynaklı risklerin özellikle de çevrimiçi uzam kaynaklı risklerin çocukların gündelik pratiklerine etkisi, kimlik ve benlik oluşturmadaki rolü dikkate alındığında bundan sonra Türkiye’de yapılacak çalışmalara veri oluşturma ve referans olma konusunda alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Özellikle meydan okuma videolarına yönelik alan yazındaki çalışmaların azlığı bu çalışmanın önemini daha da artırmaktadır.

Çalışma çerçevesinde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Dijital teknolojilerden kaynaklı riskler nasıl tanımlanmakta ve nasıl yayılmaktadır?”,
- Hangi sosyal gruplar ‘riskli’ olarak adlandırılmaktadır?,
- Riskten kaçınmak için ne tür önlemler alınabilir?,
- Meydan okuma videolarına maruz kalan bireyler bu içeriklere dair ne düşünmektedirler?”.

1. RİSKİN TANIMLANMASI VE RİSK TOPLUMU YAKLAŞIMI

Risk, üzerinde fikir birliğine varılmış bir kavram olmamakla birlikte “kayıp ya da yaralanma/incinme olasılığı ve bir tehlike kaynağının tehdit yaratması/üretmesi” gibi anlamlar barındırmaktadır (Staksrud 2013: 51). Risk, hâlihazırda dolaşımda olan çağdaş Batılı uzmanların söyleminde ve popüler kültür söyleminde kaçınılması gereken bir durum olarak tasvir edilmektedir. Bu yüzden, risk hakkındaki alan yazının çoğu, geç modernlikteki bireyleri korku içinde yaşamak şeklinde anlaşılabilen, sürekli olarak endişe, kırılganlık ve belirsizlik duygularıyla sıkıntıya sokulmuş olarak tasvir eder (Lupton ve Tulloch 2002:113). Sosyolog Ulrich Beck (1992: 21) riski, “modernleşmenin kendisi tarafından yaratılan ve ortaya çıkarılan tehlikeler ve güvensizliklerle başa çıkmanın sistematik bir yolu olarak” tanımlamaktadır. Beck (1992: 3’e göre endüstriyel toplumun ilk biçimlerinden postmodern bir risk toplumuna geçilmiştir. Risk toplumu “dönüşlü (reflexive) modernite ve risk” olmak üzere iki merkezi kavram üzerinden karakterize edilmektedir. Giddens (1990: 133) ise çağdaş toplumun karşı karşıya olduğu riskleri küreselleşme sürecinde filizlenen “düşük olasılıklı ancak önemli sonuçları olan” riskler olarak tanımlar. Beck (1999: 112) ve Giddens (1998: 28) risk toplumuna geçiş dönemi ve modernleşme sürecinin, çok çeşitli ve benzersiz, insan yapımı “imal edilmiş” riskleri başlattığını belirtir. İmal edilmiş risklerin zararlı etkileri, siyasi ve coğrafi sınırları aşarak toplumsal ve

kültürel yapı ve politikalarda radikal ve tartışmalı değişikliklere neden olmaktadır. Kurumlar, bilimsel uzmanlar bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin hızıyla başa çıkamamaktadır. Ayrıca bu ilerlemelerin etkilerini ve sonuçlarını tahmin edememektedirler. Bu tahmin edilemezlik de risklerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Böylece Beck (1996: 27) risk toplumunu “Yeniliğin ivmesiyle yaratılan toplumsal, siyasi, ekolojik ve bireysel risklerin sanayi toplumunun kontrol edici ve koruyucu kurumlarını giderek daha fazla etkilediği modern toplumun gelişme aşaması” olarak tanımlar.

Geç modern, post modern, sanayi sonrası gibi adlandırmalarla tanımlanan dönemi imleyen Beck ve Giddens’in risk toplumu tanımları temelde risklerin değişen doğası ile uzmanlık ve düzenlemenin artan önemine vurgu yapar. Beck (1992: 4) günümüzde karşılaşılan riskleri insan yapımı risk ve tehlikeler olarak sınıflandırır. Giddens (2002: 26) da risk toplumunun risklerini tanımlarken Beck’e benzer bir noktaya değinir: “İmal edilmiş riskler, gelişen bilginin dünya üzerindeki etkisiyle yaratılmıştır” der. Ancak Giddens (1999: 3) çağdaş toplumun daha önceki toplumlardan daha riskli olduğunu iddia etmez, toplumun geleceği ve güvenliği konusunda artık daha fazla endişeli olduğunu ileri sürer . Hem Beck hem de Giddens’in risk toplumu tanımlamalarında doğa koşullarından ziyade günümüz bilimsel ve teknolojik gelişmelerin etkili olduğu yaklaşımı hakimdir. Beck (1992: 3) günümüz risklerini karakterize eden özellikler arasında “riskin dönüşlü olması” özelliğini de sayar. Beck (1994: 6), dönüşlü olmanın modernliğin risklerinin istenmeyen bir sonucu olduğunu ve modernitenin kendi uygulamalarını sorgulayan ve eleştiren bir süreç olduğunu iddia eder.

Beck günümüz risklerini tanımlarken bu riskler arasında İnternet ve dijital özgürlükle ilgili riskleri de sayar. 2014 yılı Şubat ayında EUROPP’nın (Avrupa Politikası ve Hareket Tarzı) editörü Stuart Brown ile yaptığı söyleşide Beck, modern toplumda karşılaştığımız en önemli risklerden birinin de dijital özgürlük riski olduğunu ve bu riskin sınıfsal açıdan kategorilendirerek anlamlandırılmayacağımız yeni tür eşitsizlikleri, hiyerarşileri ve sömürgeci yapıları tetikleyeceğini ifade eder (<https://www.socialeurope.eu/digital-risk>).

Risk tartışmasına *dijitalleşmeyi* ekleyen bir diğer kişi de sosyolog Deborah Lupton’dır. Lupton, Beck’in argümanını daha da ileri götürerek içinde yaşadığımız toplumu “dijital risk toplumu” olarak adlandırır. Lupton (2016a), geleneksel risk toplumu tanımlamasından dijitalleşmeye giden süreci, dijital teknolojilerin bireysel ve toplumsal yaşamdaki etkisi üzerinden açıklar. İspanyol sosyolog Antonio Arino Villarroya (2017) da dijital toplum olarak adlandırdığı günümüz toplumunu yeni belirsizlikler ve riskler yaratması açısından aynı zamanda risk toplumu olarak tanımlar. Dijital toplumda, bilgi ve veriler her yerde ve her zaman erişilebilirdir. Böylece dijital teknolojiler gündelik yaşam, sosyal ilişkiler, siyaset, ticaret, ekonomi gibi alanlarda, bilginin üretimi ve yayılmasında büyük bir etkiye sahip olurlar. İnsanların mekândaki hareketleri, satın alma alışkanlıkları ve diğerleriyle olan çevrimiçi iletişimleri artık dijital

teknolojilerle ayrıntılı olarak izlenmektedir. Bireyler, artan bir şekilde dijital veri konularına dönüşmektedir.

Lupton (2016a:301) risk ve dijital teknoloji arasındaki kesişmeyi ve böylece risk algısını açıklayabilmek için üçlü bir sınıflandırmaya gider. "Öncelikle, riskler ya da riskli diye tanımlanan olgular dijital medya araçları dolayısıyla yapılandırılmakta ve yeniden üretilmektedir. Bu teknolojiler sadece riski dolayımlayan araçlar olmakla kalmayıp, başlı başına riskin yeni kaynakları durumundadırlar. İkincisi, dijital teknolojilerin çeşitli kullanımları, kullanıcıları riske maruz bırakan unsurlar olarak sunulmaktadır. Üçüncü olarak ise, dijital ayrışma ile ilgili yazında çevrimiçi teknolojiye erişim ya da dijital teknolojinin kullanım becerisi konusundaki yoksunlukları nedeniyle bazı sosyal grupların üyeleri, iletişim, eğitim, bilgi ve daha iyi iş imkânları bakımından özellikle risk açısından dezavantajlı olarak konumlandırılmaktadır."

Bu çalışmada da Lupton'ın dijital teknolojilerin kullanımından kaynaklı risklere ilişkin kavramsallaştırılması temel alınarak çevrimiçi riskler tartışılmaktadır. Dijitalleşmenin doğurduğu riskler; siber suç, hackleme, veri ihlalleri ve sızıntılar, siber zorbalık, ırkçılık ve nefret söylemi, pedofili, pornografi, karanlık web, hatalar ve virüsler, dolandırıcılar, veri gözlemeleme, bilgilerin web'ten silinmemesi, trolleme, çevrimiçi oyun ve bağımlılık, çevrimiçi dolandırıcılık ve aldatma vb. şeklinde sıralanabilir (Hui Kyong Chun 2011). Daha sosyal ve interaktif bir ortam olan ve 2004 yılında tanıştığımız Web 2.0 teknolojisinde, Web 1.0'dan farklı olarak dijital içerik dinamiktir. Dijital teknoloji kullanıcıları hem tüketici hem de üretici konumundadırlar. Twitter ve Facebook paylaşımları, Instagram ve Flickr'a yüklenen fotoğraflar, YouTube ve Vimeo'da ev yapımı videolar, Wikipedia girişleri, bloglar, çevrimiçi haberler, bilgi ve destek sağlayan web siteleri, yönlendirici oyunlar hem uzmanlar hem vatandaşlar tarafından üretilen riskin farklı biçimlerde dolaşıma girmesine neden olmaktadır (Lupton 2016a: 304). Özellikle çocuklar ve gençler tarafından bu platformların gündelik hayatlarında yoğun bir şekilde kullanılması çevrimiçi uzam kaynaklı risk ve tehditleri sorgulamayı gerektirmektedir.

2. ÇEVİRİMİÇİ PLATFORMUN ÇOCUKLAR AÇISINDAN RİSKLERİ

Kültür ve toplum düşüncesi günümüzde bilgisayar yazılımı ve donanım araçlarının, sadece benliği değil, aynı zamanda sosyal yaşam, sosyal ilişkiler ve sosyal kurumları desteklediğini kabul etmeksizin tam olarak anlaşılammamaktadır. Diğer maddi kültürel eserler gibi dijital teknolojiler, insanı insan yapan şeyin yapısal bir parçası haline gelmektedir. Dijital teknolojiler ve insan etkileşimini konu alan çalışmalar, insan deneyiminin doğasına ilişkin araştırmalara katkıda bulunurken, sosyal dünya hakkında da çok şey anlatmaktadır. Bireylerin dijital teknolojiyi kullanma biçimlerinin araştırılması, benlik algılarını, sosyal ilişkilerini ve dijital medyanın sosyal kurumların ve sosyal yapıların yaratılmasında ya da çoğaltılmasında oynadığı rolü derinleştirmektedir (Lupton 2016a, 2016b). Batı kültüründe, çocuklar, kimliklerini ve benliklerini aktif bir şekilde inşa ederken hem risk alma hem de

tercihlerini belirleme konusunda çeşitli seçeneklerle karşı karşıyadırlar (Klein ve ark. 2006: 142). Staksrud ve Livingstone (2009: 366) çevrimiçi riski, "İnternet kullanıcılarına zarar verme olasılığını artıran, amaçlanan/istenen ve amaçlanmayan/istenmeyen deneyimlerin heterojen kümesi" olarak tanımlarlar. Zarar ise riske maruz kalmanın farklı sonucu olarak kavramsallaştırılabilir.

Her risk deneyimi zararlı sonuçlanmayabilir. Bununla birlikte çevrimiçi ortamın çocuklar tarafından deneyimlenmesinde oluşabilecek riskler ve tehditlerin yaratacağı zararlar çokça tartışılmaktadır. Çocukların çevrimiçi ortamı kullanımı bazı araştırmacılar tarafından çocuklardaki şiddet eğilimi ve yıkıcı davranışlarla doğrudan bağlantılı olarak görülmektedir. Özellikle çocukların çevrimiçi ortamda fazla vakit geçirmeleri, aileleri ve arkadaşlarıyla etkileşimi ve diğer faaliyetleri geri plana atmaları endişeyle karşılanmaktadır (Byron 2008:3). Günümüzde kentlerde ve metropollerdeki sokakların çocuklar açısından riskli mekânlar haline gelmesi ebeveynleri çocuklarını kapalı mekânlarda tutmaya yöneltmiştir. Bu durum *riskten kaçınma* (Beck 1999:11) olarak ifade edilmektedir. Ancak riskten kaçınma çocukları çevrimdışı ortamdan uzaklaştırırken çevrimiçi ortama yönlendirmiş, dolayısıyla da yeni risklerle karşı karşıya bırakmıştır. "Çocuklar, modern yaşamla birlikte yaşamlarının büyük bir bölümünü okulda geçirmektedirler. Göreceli olarak çocukların en geniş alanları aslında okullar olarak görülebilir. Hatta sosyal bir varlık olmaları en çok okul içerisinde hissedilmektedir çünkü sosyal açıdan nüfusun kendi yaşlılarının ya da yaşlarına yakın çocukların en çok olduğu alan okullar olarak görülmektedir. Okul dışında çocukların özgürce oynayacakları alanlar ve aktiviteler oldukça sınırlıdır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte mekân kavramı değişmiş olup oyunların alanı ve kapsamı sanal mekânlara dönüşmüştür." (akt. Ördem ve Yıldız 2018: 1010).

Alan yazında dijital iletişim teknolojilerinin çocuklara yönelik etkilerine dair yapılan ve 20. yüzyılın sonlarından 21. yüzyıla kadar Batılı çocukluk ve gençliğin doğasını araştıran çalışmalar, dijital teknolojilerin etkilerine olumsuz yaklaşan ve olumlu yaklaşanların çalışmalarının yer aldığı iki karşıt dünya görüşünün etrafında toplanmaktadır. Anne Craft (2012) bu görüşleri "risk altındaki çocuk" ve "yetkilendirilmiş çocuk" olarak sıralar.

Risk altındaki çocuk şeklinde adlandırılan olumsuz yaklaşım çocuk ve gençlerin ağlaşma (networking), oyunlar ve kendi içeriklerini oluşturma sürecinde uygunsuz durumlarla karşılaşabilme ihtimali üzerinde durmaktadır. Teknoloji bu koşulları doğuran ve çocukların korunması gereken bir tehlike olarak görülebilir. Ancak risk söylemi çocukları yetişkin dünyasına hazırlarken korumaya da çalışan ebeveynlerin ve eğitimcilerin korkularından bir anlamda istifade etmektedir (Craft 2012:178, 182).

Olumlayıcı yaklaşımlar İnternetin çocuklar için yararlarına ve çocuklara sağladığı kendini gerçekleştirme fırsatlarına vurgu yapmaktadır. "Yetkilendirilmiş çocuk" olarak da adlandırılan bu yaklaşım, gençliğin doğasında var olan yetkilendirmeyi, çocuğun özgürleşmesini vurgulamayı, gençleri geleceğin çalışanları olarak hazırlamanın önemini ve çocukluk ve

gençliğin “teknoloji meraklısı” boyutunu belirlemektedir. Bu bakış açısı dijital teknolojileri çocukların bağımsızlığı ve öz-kimliğinin gelişmesini sağlaması açısından olumlamaktadır. Bununla birlikte dijital teknolojiler, küçük yaşlardan itibaren tüketici kültürüne katılımı arttırarak çocukluğun piyasalaştırılmasına her geçen daha fazla aracılık etmektedir (Craft 2012:178).

Avrupa’da çocukların çevrimiçi pratikleri ve risklerine ilişkin çoğunluğu hükümetler tarafından desteklenen çalışmalarda 6 kategoriden oluşan bir sınıflandırma yapılmıştır (Staksrud 2013: 5-7):

“1. Kullanıcı odaklı çalışmalar: Çocukların eriştiği ya da kullandığı medyanın gücü ve türüyle ilgili olup diğer kitle iletişim araçlarının kullanım ve etkinlikleri kapsamında yapılan çalışmalar.

2. Çocukların medyaya tepkisini çocuk-medya ilişkisinde kimliğin oluşumunu inceleyen çalışmalar.

3. Dijital bölünmeyi çocuklar arasındaki eşitsizlik üzerinden ele alan çalışmalar.

4. Yeni medyanın çocuklar üzerindeki etkisini, özellikle agresif davranışlar üzerine etkisini inceleyen çalışmalar.

5. Tüketim, oyuncaklar, pazarlama ve reklam aracı olarak yeni medya ve İnterneti ele alan çalışmalar.

6. İnternet ve dijital okuryazarlık (informal öğrenme süreci, medya ve yeni medyanın eğitim vb.) konusundaki çalışmalar.”

Yine Hasebrink ve ark. (2009) tarafından yapılan bir çalışmada çevrimiçi ortamın çocuklara sağladığı olanaklar ve çocukların karşılaşılabileceği risklere ilişkin sınıflandırma yapılarak, risklerin aslında ne kadar ciddi boyutta olduğu gözler önüne serilmiştir.

Tablo 1: Çevrimiçi riskler ve fırsatlar (Hasebrink ve ark. 2009)

Çevrimiçi Fırsatlar	Çevrimiçi Riskler
Küresel bilgiye erişim	Yasadışı içerik
Eğitim kaynaklar	Pedofili, yabancılar ve grooming
Eski ve yeni arkadaşlarla sosyal ağ oluşturma	(Çocuğu internet ortamında / çevrimiçi ortamda istismara hazırlama)
Eğlence, oyun, şaka	Aşırı şiddet ya da cinsel şiddet
Kullanıcılar tarafından oluşturulan içerik	Diğer zararlı veya rahatsız edici içerik
Sivil ya da siyasi katılım	İrkçı / nefret materyalleri / aktiviteleri
Kimliği açıklamada gizlilik	Reklam/Ticari ikna
Toplumsal katılım/aktivizm	Kişisel bilgilerin sömürülmesi
Teknolojik uzmanlık ve okuryazarlık	Siber zorbalık, takip, taciz
Kariyer ilerlemesi veya istihdam	Kumar, finansal dolandırıcılık
Kişisel / sağlık / cinsel tavsiye	
Uzman grupları ve hayran forumları	

Uzaktakilerle paylaşılan deneyimler	Kendine zarar verme (intihar, anoreksiya vb.) İhlal/gizliliğin kötüye kullanılması Yasadışı faaliyetler (korsanlık, indirme)
-------------------------------------	--

3. SOSYAL MEDYA VE MEYDAN OKUMA VİDEOLARI

Sosyal medya platformlarının çocuklar açısından kontrolsüz bir şekilde kendini gerçekleştirme alanına dönüşmesi, çocukları yeni risk ve tehditlerle karşı karşıya bırakmaktadır. Örneğin sosyal medya platformlarından YouTube, çocuklar açısından popüler kişilere ait içerikleri takip etme, çeşitli konularda bilgi edinme ve kendi bilgilerini ve kendi ürettikleri içerikleri paylaşma alanı olarak öne çıkmaktadır. YouTube’da video görüntüleme günümüzde çocukların temel faaliyetlerinden biri haline gelmiştir. Google’da hesap açma yaşı ülkelere göre değişiklik göstermekle birlikte, kendi Google hesabınızı yönetebilmeniz için en az 13 yaşında olmanız gerekmektedir.³ Ancak, günümüzde sekiz yaşın altındaki çocuklar da İnterneti önemli bir eğlence kaynağı olarak görmektedirler (Holloway ve ark. 2013). Bu yönüyle YouTube bir yandan hem oyun uzmanları hem de oyunu oynayan çocuklar tarafından çekilen videoların paylaşıldığı bir alan olurken diğer yandan da çocukların örnek alabileceği ve onları olumsuz yönde etkileyecek içeriklerin kontrolsüz biçimde paylaşıldığı bir platform haline gelmiştir. YouTube’un uygunsuz içerik yüklemeyi önlemeyle ilgili politikaları⁴ olmasına rağmen (ör. zarar veren videolar), bu tür konularla ilgili pek çok video arama motorunda kolayca aranabilir ve bulunabilir durumda kalmaya devam etmektedir. Bu platform son dönemlerde, özellikle çocuklara zarar verme potansiyeli olan meydan okuma videoları nedeniyle tartışmaların merkezine yerleşmiştir.

Sosyal medya meydan okuması, çevrimiçi meydan okuma, meydan okuma videoları vb. ifadelerle adlandırılan eylemi basit bir biçimde kamunun erişimine açık bir platformda yapılan bir meydan okuma ya da cesaret gösterisi⁵ olarak tanımlayabiliriz. Başlangıçta zararsız gibi görünen ve ALS hastaları için kafadan aşağı buz dolu kovayı boşaltma (Phing ve ark. 2014) gibi bazıları toplum yararına gerçekleştirilen meydan okumaların yerini son yıllarda hastalanma, yaralanma ve ölümlerle sonuçlanabilecek meydan okumalar almıştır. Çocuklar bu meydan

³ Google’da hesap açmada yaş sınırı uygulamaları için bkz. <https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=tr>

⁴ YouTube’un uygunsuz içerik önlemeyle ilgili politikaları için bkz. <https://www.youtube.com/intl/tr/yt/about/policies/#community-guidelines>

⁵ <https://middleearthnj.wordpress.com/2018/03/12/the-new-dare-culture-social-media-challenges/>, Erişim Tarihi: 11.10.2018

okumaları can sıkıntılarını giderme, arkadaşlarının saygısını kazanma ve sosyal medyada “beğeni” toplamanın bir aracı olarak görmektedirler. Birçoğu da kendi videolarının “viral” hale gelmesini istemekte, bu nedenle daha büyük bir izleyici kitlesine ulaşmaya çalışırken karşılaşabilecekleri risk de artmaya devam etmektedir. Sosyal medyada hızla viral hale gelen ve etkisi sadece kaynak ülke ile sınırlı kalmayan bu videolardan popüler olanlar, kapsül deterjan yeme meydan okuması, deodorant meydan okuması, silgi meydan okuması, tarçın meydan okuması, tuz ve buz meydan okuması, 48 saat meydan okuması vb. şeklinde sıralanabilir (Maclean 2017, Breakey ve ark. 2015). Meydan okuma videoları zararsız olandan başlayarak korku ve kaygı verici, hayati tehlike içerene dek bir skala halinde sıralanabilir. “ALS Buz Kovası” meydan okuması yardım amacı taşırken, “Kendi Slime”ını yap meydan okuması düşük riskliler arasında yer alabilir. Bazı meydan okumalar tehlikelidir, fiziksel yaralanmalara ve hatta ölümlere neden olabilmektedir. Çoğunlukla çocuklar bu meydan okuma videolarını eğlence amacıyla YouTube’da izlemektedir. Ancak izleyen çocukların bir kısmı da bu videolardan ilham alarak kendileri de denemelerde bulunmaktadır. Eğlenceli olarak sıralanabilecekler gülmeme meydan okuması, fısıldama meydan okuması, cansız model gibi durma meydan okumalarıdır. Yemeyle ilgili meydan okumalara, ye ya da giy meydan okuması (eat or wear), acı biber meydan okuması (Bazı denemeler hastaneye gitmekle sonuçlanmıştır.) ve tarçın meydan okuması (Yine, bazı geçici rahatsızlıklar olsa da çoğu çocuğun ciddi bir zarar görmediği söylenebilir.) örnek verilebilir. Bir diğer meydan okuma türü de fiziksel olarak sınıflandırılan meydan okumalardır. Bunlardan biri şişe çevirme yarışmasıdır (Bottle-Flipping Challenge). Şişenin yarısı su ile doldurulur. Su dolu plastik şişenin çevrilmesi ve fırlatılmasıyla ilerleyen oyunlar oynanır. Bir diğeri ise sırt çantası mücadelesidir (Backpack Challenge). Bu bir el sıkma koşusuna benzemektedir. Bir kişi ağır sırt çantaları ile size vurmaya çalışan iki insan arasında koşmakta ve düşmeden, sonuna kadar oyunu sürdürmeye çaba göstermektedir. Elbette bu meydan okumada çocuklar kolaylıkla zarar görebilmektedir. Bir diğer örnek ise Kylie Dudağı meydan okumasıdır. Çocuklar dudaklarını ünlü model Kylie Jenner gibi kalınlaştırabilmek için ağızlarına bir bardak koymakta ve dudaklarını yapay olarak şişirmektedir. Bu meydan okuma türü bedenin zarar görmesine yol açarken, günümüzde yaygın bir eğilim olan imkânsız güzellik standartlarına ulaşma isteğinin de bir örneği olarak değerlendirilmektedir (Elgersma 2019).

Meydan okuma videolarının yanı sıra bu konuyla bağlantılı farklı bir risk alanını da meydan okuma temelli çevrimiçi oyunlar oluşturmaktadır. Türkiye’de ve pek çok ülkede ölümlerle sonuçlanan “Mavi Balina”⁶ adlı meydan okuma oyunu,

6 50 aşamalı bir meydan okuma oyunu olan Mavi Balina, oyuncularını giderek daha ileri ve tehlikeli deneyimlere götürmekte, oyunun son aşaması ölüme kadar gitmektedir. “Rusya’da 2013 yılında 21 yaşındaki Philipp Budeikin tarafından üretilen “mavi balina” oyununun dünya genelinde yüzlerce çocuğun intiharına neden olduğu belirtilmektedir. Oyunun yasal satışı bulunmamakla birlikte

oyuncuyu baskı ve denetim altına alarak yöneten ve tehlikeli hamleleri gerçekleştirmesini isteyen bir meydan okuma biçimi olarak değerlendirilmektedir (Nair 2017, Yıldız 2018, Shakir ve ark. 2018:380). Dilimize "Mavi Balina Oyunu" olarak çevrilen "Blue Whale Challenge" aslında meydan okuma videoları sınıflandırmasında da ön sıralarda yer almaktadır. Forbes yazarı Andrew Rossow'a (2018) göre siber zorbalık "Mavi Balina Meydan Okuma" oyunuyla birlikte yeni bir düzeye ulaşmıştır. Bu oyun aracılığıyla yayılan siber zorbalık, çevrimiçi trolleme, intihar eylemleri hem toplumsal açıdan hem de yasal açıdan önem arz etmektedir.

Çevrimiçi ortam kaynaklı bu risk ve tehditler çok farklı disiplinlerden ve meslek gruplarından uzmanların, akademisyenlerin, sivil toplum örgütlerinin alana yönelik çalışmalarının ve uygulamalarının artmasına neden olmuştur. Bu çalışmaların genel amacı çevrimiçi ortam kaynaklı risk ve tehditlerin ortaya çıkarılması, sınıflandırılması ve bu risk ve tehditlere karşı alınabilecek önlemlerin belirlenmesi olarak özetlenebilir. Türkiye'de Emel Baştürk Akça'nın yürütücülüğünde gerçekleştirilen "Türkiye'de Temel Eğitim Gençliğinde Siber Zorbalık Konusunda Farkındalık Geliştirmek Gençlerin 'Siber Zorbalık'ı Algılayışı, Yaygınlığı ve Farkındalığına İlişkin Alan Çalışması" (2014) başlıklı TÜBİTAK destekli proje, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'nun çocuklara yönelik çevrimiçi riskler konusunda hem çocukları hem de ebeveynleri bilgilendirme ve bilinçlendirmeye yönelik güvenli İnternet hizmetleri, UNICEF'in çocukları dijital dünyadan korumaya yönelik çalışmaları ve yayınları vb. çalışmalar çevrimiçi platform kaynaklı riskler hakkında farkındalık yaratmaya yönelik çalışmalardan bazılarıdır.

Bu amaçla yapılan çalışmalardan biri de EU Kids Online Project'tir. Bu proje çalışmamız açısından da önemli veriler sunmaktadır. 2006 ile 2009 yılları arasında EU Kids Online Project tarafından 21 Avrupa ülkesinde çocuklar arasında ve İnternet üzerine yapılan 400'e yakın ampirik çalışmadan esinlenerek oluşturulan üç temel çevrimiçi risk kategorisi "*içerikle ilgili riskler, temas kurmayla ilgili riskler ve yönetmek/idare etmekle ilgili riskler*" (Staksrud ve Livingstone 2009: 8) şeklinde belirlenmiştir. "Content risk" diye adlandırılan risk kategorisi çocuğun alıcı olduğu durumlarda maruz kaldığı *içeriklerle ilgili risklere* karşılık

sosyal medya ve sohbet (chat) sayfaları üzerinden yöneticiler tarafından adres gönderilmekte, bu adrese girenlerin kişisel hesaplarına ulaşarak şantaj yoluyla oyuna devam etmeleri sağlanmaya çalışılmaktadır. 'Meydan okuma' ya da 'intihar oyunu' olarak da bilinen "mavi balina" oyunu, 50 gün boyunca uyulması istenen 50 talimatı içermektedir. Günün belirli bir saatinde korku filmi izleme, kendi bedenine kesici aletlerle zarar verme, sivri bir aletle bedenine balina resmi kazıma, gecenin bir saatinde çatıya çıkarak 20 dakika oturma gibi görevler içeren oyunun finalinde "balina olmak" talimatıyla oyuncunun kendisini öldürmesi istenmektedir. Philipp Budeikin, oyuncuları 'biyolojik atk' olarak nitelendirmiş ve toplumda temizlik yaptığını söylemiştir. Oyun sürecinde çeşitli talimat ve yönlendirmelerle kendine zarar vermek zorunda bırakılan çocuklar çaresizliğe itilmektedir." (Yıldız 2018:559-560).

gelmektedir. Çocuğun katılımcı olduğu durumda temas edilen/ilişki kurulan kişilerle ilgili olup “contact risk” diye ifade edilen kategoride *temas kurmayla ilgili riskler* bulunmaktadır. Çocuğun özne/aktör durumunda olduğu ve *yönetmek/idare etmekle ilgili riskler* ise “conduct risk” olarak adlandırılmaktadır (Staksrud 2013: 54). İçerikle ilgili riskler çocukların yaşına uygun olmayan ya da güvenilmez içeriğe çocuğun erişmesidir. Bu tür içerikler çocuklar açısından incitici ya da zararlı olabilir. Bu, sosyal ağlar, çevrimiçi oyunlar, bloglar ve web siteleri üzerinden erişilen ve görüntülenen içerik için geçerlidir. Çocukların çevrimiçi materyallerin güvenilirliğini göz önünde bulundurmaları, bu tür içeriklerin doğru olmayabileceği ya da önyargılı olabileceğinin farkında olmaları önemlidir. Temas kurmayla ilgili riskler denince akla ilk olarak çocukların kendilerini istismar etmek isteyen ve elde ettikleri bilgileri kötüye kullanan kişilerle karşı karşıya kalması gelmektedir. Çocuklar çevrimiçi ortamda yeni arkadaşlar edinirken karşıdaki kişinin gerçek kimliğini paylaşmayabileceğini bilmeli ve bu nedenle kendi kişisel bilgilerini karşı tarafla paylaşmamalıdır. Yönetmek/ idare etmekle ilgili riskler ise çocukların kendi davranışlarından kaynaklı risklerdir. Çocukların, çevrimiçi etkinliklerinin hem kendileri hem de diğer insanlar üzerindeki etkisinin ve internette yarattıkları dijital ayak izinin farkında olmaları gerekir.⁷ Yukarıda sıralanan üç kategoriyle ilgili alan araştırması taraması yapıldığında aktör konumunda olup zorbalık yapan ya da tacizde bulunan çocuklarla ilgili -küçük istisnalar- sayılmazsa çok az sayıda çalışmaya ulaşıırken, bunun aksine çocukları kurban olarak konumlayan alıcı ya da katılımcı rolüyle ele alan saldırgan davranışlarla ya da cinsellikle ilgili risklere dayalı çok sayıda çalışma yapıldığı görülmüştür. Proje kapsamında, konuyla ilgili yapılan araştırmalar dikkate alınarak çevrimiçi risk kategorileri oluşturulmuştur. Bu kategoriler, ticari riskler, agresif riskler, cinsel içerikli riskler ve değerlere yönelik riskler şeklindedir (Staksrud 2013: 54).

⁷ <https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/parents-and-carers/what-are-issues>, Erişim Tarihi: 12.11.2018

Şekil 1: AB Çevrimiçi Çocuklar Çevrimiçi Risk Kategorileri (akt. Staksrud 2013: 55)

	Ticari	Agresif	Cinsel İçerikli	Değerlere Yönelik
İçerik (Alıcı olarak çocuk)	Reklam, spam, sponsorluk	Şiddet, korkunç ve nefret dolu içerik.	Pornografik, istenmeyen cinsel içerik	İrkçi, önyargılı veya yanıltıcı bilgi / öneri (uyuşturucu vs.)
Temas kurma (Katılımcı olarak çocuk)	Takip, avcılık, kişisel bilgi.	Zorbalığa uğramak, taciz veya takip edilmek.	Yabancılarla tanışma, ilgi görme.	Kendi kendine zarar verme, istenmeyen ikna.
Yönetmek/İdare etmek (Aktör olarak çocuk)	Kumar, bilgisayar korsanlığı, yasa dışı indirmeler.	Başka birine zorbalık etmek veya taciz etmek.	Pornografik malzeme oluşturma ve yükleme	İntihar, pro-anoreksik gibi konularda tavsiye alma.

4. AMAÇ VE YÖNTEM

Çalışmada meydan okuma videolarını üreten ve tüketen ağırlıklı yaş grubu olarak ortaöğretim düzeyindeki çocuklar üzerinden dijital teknoloji kaynaklı risk ve tehditlerin somutlaştırılması ve çözüm önerilerinin tartışılması amaçlanmıştır. Bu çerçevede hem nicel hem de nitel yöntemlerin ve veri toplama tekniklerinin bir arada kullanıldığı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Açıkça yöntemlerin birleştirilmesi için bir çerçeve sunmayı amaçlayan bu yaklaşım, sosyal bilimler ve davranış bilimleri arasında hızla yayılmıştır. Burke Johnson ve Anthony J. Onwuegbuzie tarafından karma araştırma yöntemi “Araştırmacının nicel ve nitel araştırma tekniklerini, yöntemlerini, yaklaşımlarını, kavramlarını veya dilini tek bir çalışmada birleştirdiği araştırma” olarak tanımlanmaktadır (2004:17). Genel olarak, karma yöntem araştırması, tek bir çalışmada veya aynı temel olguyu araştıran bir dizi çalışmada nicel ve nitel verilerin toplanmasını, analiz edilmesini ve yorumlanmasını içeren bir araştırmayı temsil eder. Yaklaşımın temel öncülü “Nicel ve nitel yaklaşımların birlikte kullanımı, araştırma sorularının tek bir araştırma yöntemle analiz edilmesine göre daha anlaşılır olmasını sağlar.” şeklindedir (Leech ve ark. 2008). Bu kapsamda bu çalışmanın veri toplama tekniklerini çerçeve sorulardan oluşan bir anket uygulaması ve derinlemesine görüşmeler oluşturmaktadır. Adana’da ortaöğretim düzeyinde eğitim veren, rastlantısal örneklem yöntemiyle seçilen biri devlet diğeri vakıf olmak üzere iki okulda toplamda 64 öğrenciyle anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin seçilmesinde Google’un hesap açmadaki yaş politikası etkili olmuştur. YouTube’a içerik yükleyebilmek için Google’da hesap açmak gerekmektedir. Hesap açabilme için bazı ülkelerde 13 yaş ve üstünde olma koşulu aranmaktadır (<https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=tr>). Türkiye de Google’da hesap açma için 13 yaş koşulunu uygulayan ülkeler arasındadır. Bu

nedenle anket çalışması gerçekleştirilecek öğrencilerin yaşının minimum 13 olması amaçlanmıştır. Türkiye'de okula başlama yaşı 6'dır ama gelişim durumlarına göre bu yaş daha ileriye atılabilmektedir. Bu nedenle ortaöğretim birinci sınıf (Lise 1 ya da 9. Sınıf olarak da adlandırılmaktadır.) öğrencileri 14-15 yaş arasında değişebilmektedir.⁸ Meydan okuma videolarına ilişkin kullanım pratiklerinin ölçülmesi amacıyla ortaöğretim öğrencilerinin seçilmesinde, bireyin benlik saygısının oluşmasında akran ilişkilerinin önemli rol oynadığı bilgisinden yola çıkılmıştır (Dilek ve Aksoy 2013:95-96). Akran ilişkilerinde günümüzde İnternet ve sosyal medyanın öncelikli konumu nedeniyle çevrimiçi pratikler, popülerlik kazanma, çok sayıda takipçiye ulaşma, sosyal medyayı etkin kullanma becerileri önem kazanmıştır. Ayrıca benlik saygısının oluşumunda bireyin fiziksel özellikleri, dış görünüşü, akademik başarısı, yetenekleri, toplumsal ilişkilerinin yanı sıra çevrimiçi becerileri ve bu ortamda kendi bedeninin sınırlarını zorlayan eylemler de akran ilişkilerinde belirleyici olmaktadır (Yıldız 2019:168). Bu kapsamda her iki okulda da anket uygulanacak sınıflar da 9. sınıflar arasından rastlantısal olarak seçilmiştir.

Anket sonucu elde edilen veriler "İnternete giriş amacıyla kullanılan araçlar, çevrimiçi geçirilen zaman, çevrimiçi faaliyetler, içerik üretim ve farklı gruplara katılım faaliyetleri" gibi başlıklar altında sınıflandırılarak çalışmanın amacı açısından anlamlı hale getirilmiştir. Anket sonucunda, verdikleri yanıtlar açısından çevrimiçi içerik üreten, içerik üretmese de meydan okuma videolarından haberdar olan, bu videolara ilişkin olumlu ya da olumsuz görüşü/deneyimi olanlar arasından her okulda 5'er öğrenciyle ve bu öğrencilerin ebeveynleriyle derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler kategorileştirilerek çalışmanın soruları açısından anlamlı hale getirilmiştir. Kategorileştirilen verilerin anlamlı hale getirilmesinde SPSS 18 kullanılmıştır. Derinlemesine görüşme yapılacak örneklem sayısı cinsiyetlere göre belirlenmemiştir. Ancak derinlemesine görüşmedeki yanıtlarından yola çıkılarak ortaöğretim öğrencilerinin ataerkil toplum yapısının cinsiyet rollerine uygun pratiklere dair bulgular da dikkate alınmıştır.

Anket ve derinlemesine görüşme çerçevesinde sorulan sorularla katılımcıların İnternet kullanım pratiklerinin ve dijital ortamla ilgili farkındalıklarının ölçülmesi hedeflenmiştir.

5. ÇALIŞMANIN BULGULARI

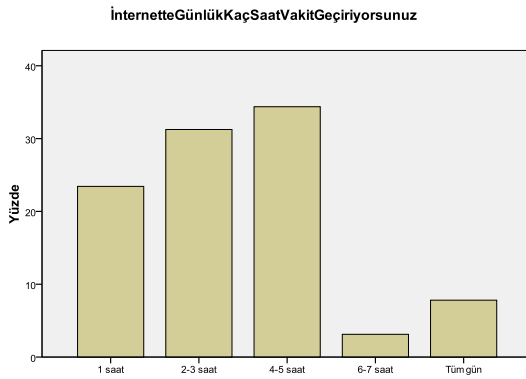
Çalışma kapsamında gerçekleştirilen anket ve derinlemesine görüşme soruları yukarıda sıralanan risk kategorileri dikkate alınarak yapılandırılmıştır.

⁸ Türkiye'de eğitim yaşı uygulamalarına ilişkin ayrıntılı bir değerlendirme için bkz. Türkiye Anne, Çocuk ve Ergen Sağlığı Enstitüsü'nün, Ocak 2019 tarihli ve "Türk Eğitim Sistemi, Eğitim Yaş Aralıkları ve Zorunlu Eğitimin Tarihsel Gelişimi" başlıklı raporu.

5.1. Çevrimiçi Geçirilen Zaman

Günümüzde çocukların internette uzun süreler geçirmesi, boş zaman etkinliklerini çevrimdışı uzamdan çevrimiçi uzama kaydırmış olmaları ebeveynler ve öğretmenlerin yakındığı konuların başında gelmektedir.

Grafik 1: İnternette Günlük Geçirilen Süre



Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular, tüm katılımcıların İnternet ve dijital iletişim araçlarını kullandıklarını ve ortalama kullanım süresinin 2-5 saatlik dilime karşılık geldiğini göstermektedir. Okul dışında İnternette günlük olarak ne kadar vakit geçirdiklerine ilişkin soruya katılımcıların yüzde 34,4'ünün 4-5 saat, yüzde 31,3'ünün 2-3 saat şeklinde, yüzde 23,4'ünün 1 saatten az ve yüzde 7,8'inin tüm gün şeklinde yanıt verdiği görülmektedir. Çocukların uyku ve okul zamanı dışındaki gündelik eylemleri düşünüldüğünde, zamanlarının önemli bir bölümünü çevrimiçi ortamda geçirmeleri, yetişkinlerin bu konudaki kaygılarını anlaşılır kılmaktadır.

Derinlemesine görüşme yapılan ebeveynlerin de İnternet ve dijital araçların çocuklarının hayatında kapladığı yer konusunda rahatsız oldukları görülmüştür. Örneğin 5 yaşından itibaren internet kullandığını belirten 14 yaşındaki E.V'nin annesi G.V (doktor, 40), bu durumla ilgili endişelerini, "tablet, telefon gibi iletişim cihazlarını elinden düşürmemesinden rahatsızım. Her ortamda oyun, video gibi şeylerle ilgileniyor. Özellikle tatil dönemlerinde bu durum daha da artıyor. Okul zamanı kısmen sınırlayabiliyoruz. Örneğin okuldan geldikten sonra sadece 1 saat İnternete eğlence amaçlı giriyor. Bazen ev ödevleri için araştırma yapması gerektiğinde İnternet kullanıyor. Yaz döneminde ise uyku dışında neredeyse tüm zamanını İnternette geçiriyor" şeklinde ifade etmiştir. I.D (15)'nin babası K.D (devlet memuru, 45) ise, "ablasının çocukluğu ile kıyasladığımda gün içinde oldukça fazla İnternet kullandığını düşünüyorum. Kendi yaşıtları ile kıyasladığımda ise kullanım süresinin diğerlerinden farklı olmadığı aşikâr" yanıtını vererek günümüzde çocukların İnternete yönelik

ilgi ve isteğinin yaygın bir problem oluşuna işaret etmektedir. Bu durum İnternet bağımlılığı gibi bir gerçeğe de ebeveynleri karşı karşıya bırakmaktadır.

Görüşülen diğer ebeveynlerin şikâyetleri ise, İnternetin çocuğun aile ile olan etkileşimini ve sosyal ilişkilerini etkiliyor olması, her ortamda akıllı telefon ya da tabletle meşgul olması, eskisi kadar dış mekânlarda vakit geçirmek istememesi ve sokak oyunlarından uzaklaşması şeklinde özetlenebilir.

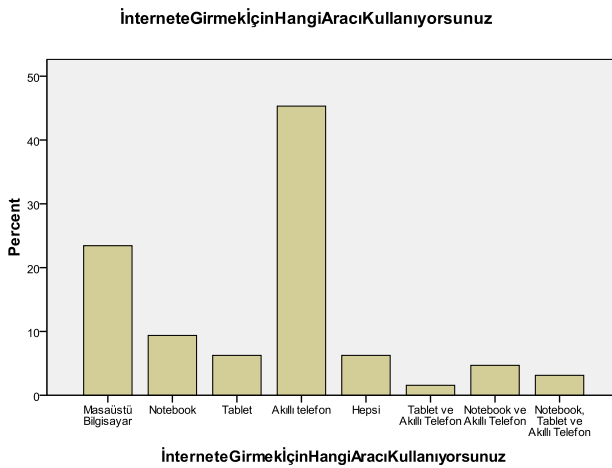
5.2. Çocukların Çevrimiçi Faaliyetleri

Bu bölümde çocukların İnternete girerken hangi araçları kullandıkları ve İnternete hangi amaçla girildiği, izleme pratiklerine yer verilmiştir.

5.2.1. İnternete Bağlanırken Kullanılan Araçlar

GFK (Growth from Knowledge) adlı uluslararası araştırma şirketinin DigiTalks'la birlikte yaptığı çalışmada Türkiye'de 15 ilde 25 yaş ve üzeri, 6-15 yaş arası çocuğu olan 161 ebeveyn ile görüşülerek çocukların cihaz (akıllı telefon, bilgisayar, tablet) sahipliği, sosyal medya hesapları ve bu hesapları ne amaçla kullandıkları sorgulanmıştır. Bu çalışmada da çalışmamızın sonuçlarına benzer şekilde 6-15 yaş arası çocukların İnternete erişimde yüzde 59'unun akıllı telefon kullandığı bilgisine ulaşılmıştır.

Grafik 2: İnternete Girmek İçin Hangi Aracı Kullanıyorsunuz?



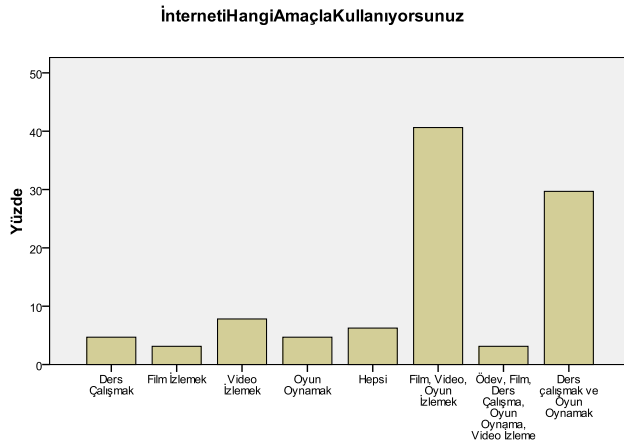
Grafik-2'den anlaşılacağı üzere görüşme yapılan öğrencilerin İnternete girmek için kullandığı araçlar içerisinde akıllı telefonlar ilk sırada yer almaktadır. Bu sonuç akıllı telefonların küçük yaşlardan itibaren kullanımının artması ve cihazın taşınabilirlik, İnternete erişim kolaylığı, iletişim dışında oyun ve video

izleme/üretme gibi özellikleriyle açıklanabilir. Diğer çevrimiçi ortama erişim araçları gibi barındırdığı riskler açısından akıllı telefonlar da (taciz, pornografik içeriklere maruz kalma, kimlik bilgilerine erişim, kötü niyetli kişilerle temas olasılığı vb) sorunlu bir mecra olarak değerlendirilmektedir. Bulgular katılımcı öğrencilerin yüzde 45.3'ünün akıllı telefon, yüzde 23.4'ünün masaüstü bilgisayar aracılığıyla İnternete erişim sağladığını, notebook ve tablet kullanımının ise bunların gerisinde kaldığını göstermiştir. Ayrıca yüzde 6.3 oranında İnternete erişim sağlayan cihazların tümü kullanılmaktadır.

5.2.2. İnterneti Kullanma Amacı

Kendisini her gün kullandığımız ve güvendiğimiz iletişim hizmetlerinin düzenleyicisi olarak tanımlayan ve iletişim araçlarının kullanımıyla ilgili araştırmalara da yer veren İngiliz OfCom şirketi tarafından "Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2018" başlıklı bir rapor yayınlanmıştır. Rapora göre YouTube çocuklar arasında içerik bulmada en popüler platformdur. Çocuklar içeriği televizyondan ziyade YouTube üzerinden seyretmeyi tercih etmektedir. Ayrıca 12-15 yaş arasındaki çocuklar için Vloggerlar önemli bir içerik ve yaratıcılık kaynağı haline gelmiştir.⁹

Grafik 3: İnterneti Kullanma Amacı



Grafik 3 katılımcıların İnternete giriş amaçlarını ölçmeye yönelik verileri içermektedir. Bu sorulara verilecek yanıtlara ilişkin seçenekler tek bir eylemden başlayarak farklı eylemlerin de bir arada yer aldığı seçeneklere doğru ilerlemiştir. Buna göre ders çalışmak, film/video izlemek ve oyun oynamak eylemleri bir

9 https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/134907/Children-and-Parents-Media-Use-and-Attitudes-2018.pdf, Erişim Tarihi: 12.10.2018

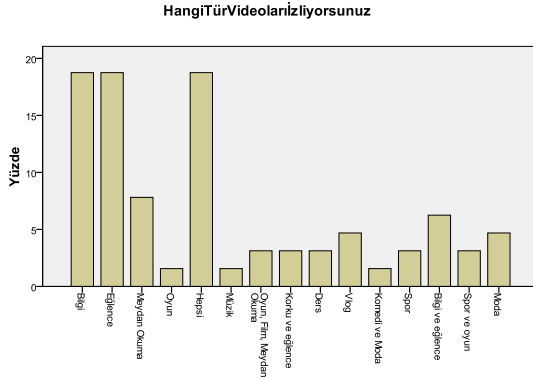
arada yüzde 40,6 gibi yüksek bir orana sahiptir. Tek başına ele alındığında video izlemenin katılımcı öğrencilerin çevrimiçi faaliyetlerinin önemli bir bölümünü oluşturduğu görülmektedir.

Ders çalışma ve oyun amaçlı İnternet kullananların yüzde 29,7'lik dilimi oluşturduğu görülmektedir. Bu durum milli eğitim müfredatının araştırma etkinlikleri yönünden öğrencileri İnternet kullanmaya yöneltmesi, ödev ve ders çalışma için ayrılan sürenin dışında çocukların eğlence amaçlı olarak da çevrimiçi oyunları tercih etmesiyle açıklanabilir. Bu çalışma kapsamında derinlemesine görüşme yapılan öğrencilerin tamamı İnterneti oyun oynamak ve video izlemek için kullandığını belirtirken, 3 öğrenci oyun ve film/video izleme dışında araştırma ya da ders çalışma amaçlı olarak İnternetten yararlandıklarını söylemişlerdir. Çocukların oyun ve video yönelimleri konusunda ebeveynler de benzer kaygıları taşımaktadır. Ebeveynleri İnternette geçirilen zaman kadar çevrimiçi ortamın doğurmuş olduğu riskler de endişelendirmektedir. Örneğin, anne N.T (sekreter, 38), kızı I.T'nin oyun ve video tutkusuna dair endişesini, *"Çocukları bu ortamda denetlemek çok zor. Bazı oyunlar ölüme bile neden oluyor. Çocukları kendine zarar vermeye yönlendiriyor. Ayrıca bu oyunlar hem okul performansını hem de bizimle olan ilişkilerini etkiliyor. Daha küçükken parkta, sokakta vakit geçirmeyi severdi. Artık arkadaşlarıyla da bir araya gelse ellerinde tablet oluyor. Aynı anda aynı oyunda olmayı seviyorlar. Yalnızken de komik videolar izliyor. Sürekli kendi kendine gülerken buluyorum onu"* şeklinde dile getirmiştir.

Oğlunun aşırı İnternet kullanımından rahatsız olan, bu nedenle de şifre koyma şeklinde bir önlem alan bir başka anne Y.Z (öğretmen, 42) oğlunun şifreyi bilmediğini ve sadece kendisinin denetiminde İnternete girebildiğini ancak çevrelerindeki bilgisayar bağımlısı çocukların oğlunu etkilemesinden duyduğu kaygıyı ifade etmiştir.

5.2.3. İnternette İzlenen Video Türleri

Grafik 4: İzlenen Video Türleri



Araştırma bulgularına göre, oyun ve video izleme amaçlı İnternet kullanımı öne çıkarırken, Grafik-4’te de görüleceği üzere izlenen video türlerinin bilgi, eğlence, meydan okuma, oyun, spor, müzik, moda, komedi, korku içerikleri barındıran çeşitli kategorilerden oluştuğu anlaşılmaktadır. Sonuçlar değerlendirildiğinde katılımcıların ağırlıklı olarak bilgi ve eğlence içerikli videoları tercih ettiği görülmektedir. Derinlemesine görüşme yapılan öğrencilerin yanıtları değerlendirildiğinde ise 7’sinin diğer türlerle birlikte oyun videosu izlemekten keyif aldıkları saptanmıştır. Kendi oynadıkları dijital oyunlar hakkında hazırlanmış videoları izlemeyi tercih etmelerinin ortak nedeni ise ‘komik olması’ şeklinde ifade edilmiştir. Bu tür videolarda popüler dijital oyunları oynayan YouTuber’lar, kendi oyun deneyimlerini yayınlarken bu esnada yaptıkları esprili konuşmalarla izleyenleri güldürmeye, eğlendirmeye ve böylece takipçi çekmeye çalışmaktadırlar.

Görüşme yapılan öğrencilerden 14 yaşındaki S.U oyun videosu izleme nedenini, “oyun videosunun verdiği zevk, diyalogları dinlemek ve içinde güldürü olması. Bu videoların oyundan çok bu yanı seviliyor. Oyunu daha iyi bilen biri anlatınca öğreniyorsun aynı zamanda” şeklinde açıklamıştır. Bir başka öğrenci E.V ise, “Oyun videosu seviyorum. Çünkü genellikle benim gibi çocuklar bunları komik diye izliyor. Videoyu çeken oyuncu oyunu anlatırken şakalar yapıyor. Beni güldürüyor. Oynayışlarımı izlediğim için de oyunu öğreniyorum” gibi benzer ifadeler kullanmıştır.

Bu tür içeriklerin çoğu kez argo ve küfür içermesi ebeveynlerin konuya dair kaygılarından birini oluşturmaktadır. Görüşme yapılan baba K.D (devlet memuru, 45), kızının bu tür içeriklere maruz kalmasını önlemek için İngiltere hazırlanmış videoları izlemesine izin verdiklerini anlatmaktadır. Görüşülen ebeveynlerin 4’ü çocuklarıyla birlikte video izledikleri, böylece içerikler

hakkında fikir sahibi olduklarını belirtirken, 6 ebeveyn ise çocuklarının izlediği videolar hakkında, onların anlattığı kadar bilgi sahibi olduklarını söylemişlerdir.

Derinlemesine görüşmede öğrencilerin izleme pratikleri arasında önemli yer tutan eğlence amaçlı videoların bir bölümünü de ASMR, Slime ve Do It Yourself (DIY) videolarının oluşturduğu görülmüştür. Görüşülen öğrenciler eğlence amaçlı video izlediklerini belirtirken bu kapsamda ASMR videolarından söz etmeleri dikkat çekmiştir. ASMR videolar son dönemde popüler hale gelmiş olup, Autonomous Sensory Meridian Response (Otonom Duyusal Meridyen Tepkisi) şeklinde Türkçe'ye çevrilmiştir. Bu videoların omurga karıncalanması hissine neden olduğu ya da beyin masajı etkisi yarattığı ifade edilmektedir. Videolardan gelen sesin endorfin salgılayıcı, rahatlatıcı etkiye sahip bir ses türü olarak görülmektedir. Örneğin makas şıkırtısı, sabunun bir bıçakla soyulduğunda çıkardığı ses, uzun tırnakların cam yüzeye sürtüldüğünde çıkan sesler kaydedilerek yayınlanmakta ve izleyenlerin seslerden zevk alması amaçlanmaktadır. Bu tür videoların ilgisini çektiğini ifade eden I.D, kendisinin de bu tür sesleri üretmeyi ve kaydetmeyi denediğini dile getirmiştir. ASMR videolardan söz eden bir başka katılımcı S.U ise, *"Çok güzel sesler duyuyorum. Sadece fısıltı sesi dinliyorsam zamanımı boşa harcadığımı düşünüyorum. Sıkıcı oluyor. En çok kuvete atılan bomba etkisi veren tozlar var onların kırılma sesi çok hoşuma gidiyor. Bir de slime videolarının seslerini seviyorum"* diyerek hissettiklerini aktarmıştır.

Görüşülen öğrenciler arasında yer alan 6 kız öğrencinin tamamı slime videosu izlemekten keyif aldığını belirtmiştir. Erkek öğrenciler ise slime videosu izlemediklerini belirtmişlerdir. ASMR videolarını da yine kız öğrencilerin izlediği saptanmıştır.

Polimer malzemeden yapılan ve yeni nesil oyun hamuru olarak nitelendirilen slime; akışkan, ele yapışmayan ve yumuşak kıvamlı bir oyun hamurudur. Slime son yıllarda İnternette oldukça popüler olmuştur. Özellikle Youtube'da videoları yaygınlaşan slime, renkleri ve yapılış süreci ile ilgi çekmektedir. Eğlenceli ve pratik bulunan slime'in yapım aşamasına dair çekilen videolar sayesinde adeta slime çılgınlığı başlamıştır. Oynadıkça renklerin iç içe geçtiği ve ele yapışmayan slime'lar görsel etkisi kadar oynarken duyulan çıtırtı, hışırtı, gibi seslerle de stres atmak için de tercih edilmektedir.

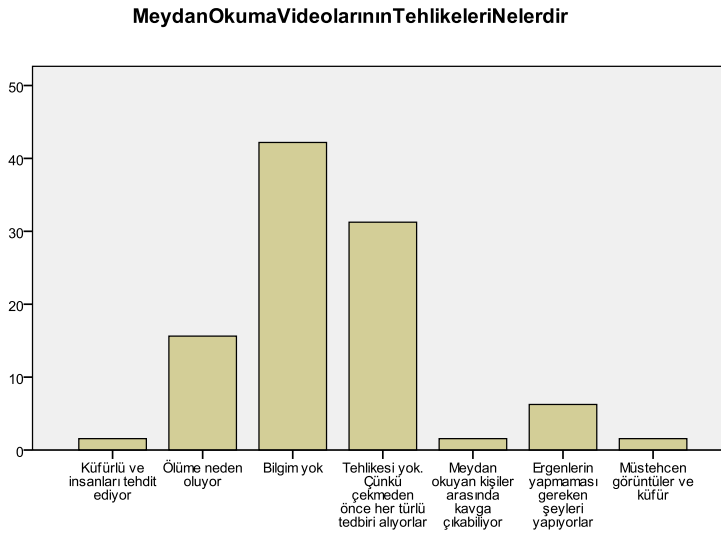
Diğer yandan sorulara verilen yanıtlar değerlendirildiğinde kız öğrencilerin moda, güzellik, kişisel bakım, el becerisi ve bireysel üretimi teşvik eden DIY (Do it yourself) videoları yönelirken, erkek öğrencilerin daha çok komik videolar ve spor içeriklerini izlemekten keyif aldıkları anlaşılmaktadır. Her iki grubun ortaklaştığı türün ise oyun videoları olduğu söylenebilir. Minecraft, Roblox, Hello Neighbor gibi oyunları hem kız ve hem erkek öğrenciler oynamakta ve

videolarını izlemektedirler. Eugene F. Provenzo “Video Kids: Making Sense of Nintendo (1991)” başlıklı çalışmasında 4 risk tasnifi arasında video oyunu oynama eyleminin şiddet ve saldırganlık eğilimini arttırdığı, toplumsal cinsiyetle ilgili yanlış yargıları yerleştirdiği, sağlıksız biçimde bireyci tutumları pekiştirdiği ve yaratıcı oyun pratiklerini engellediği saptamaları yer almaktadır. Çalışmada öğrencilerin video izleme pratikleriyle ilgili bulgular, kız ve erkek öğrencilerin geleneksel toplumsal cinsiyet rolleriyle uyumlu olduğunu göstermiştir. (Akt. Bozkurt 2014:7)

5.3. Çevrimiçi Risk ve Tehdit Tanımlamaları

Meydan okumalar uzun zamandır sosyal medyanın önemli bir parçasıdır. Bunlar ALS meydan okuması gibi yararlı faaliyetlerden deterjan kapsülü yeme meydan okuması olarak bilinen Tide Pod meydan okuması gibi çok tehlikeli meydan okumalara kadar uzanmaktadır. Bireyler daha çok dikkat çekme hedeflerine ulaşabilmek için aşırı risk almaktadırlar. YouTube, Twitter ve Instagram gibi modern sosyal medya platformları yeni bir sanal ekonomi prensibine göre çalışmaktadır. Amatör içeriğin dikkat karşılığında alınıp satıldığı bir yer olarak bu ortamlar muazzam fakat geçici psikolojik tatmin, sosyal etki ve hatta parasal kazanıma yol açmaktadır (Gupta 2018).

Grafik 5: Meydan Okuma Videolarının Riskleri

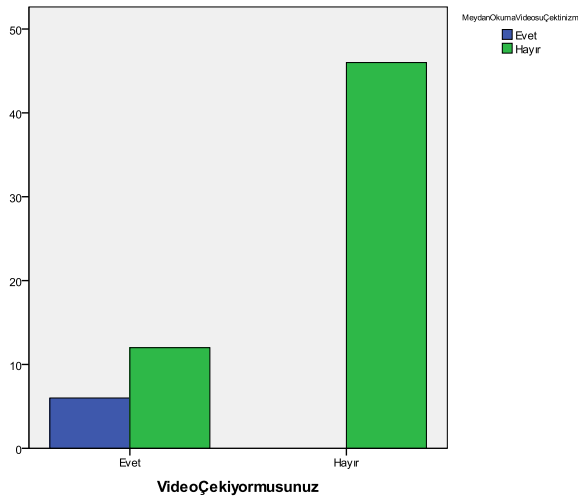


Çalışmanın odağında yer alan meydan okuma videoları ve bu içeriklerin üretimi ve tüketimine yönelik elde edilen bulgular, katılımcıların yalnızca yüzde 26,5'inin kendileri deneyimlemeseler bile meydan okuma videolarının birtakım

riskler barındırdığı konusunda fikirleri olduğunu ortaya koymuştur. Bu videoların barındırdığı riskler, küfürlü içerikler ve tehdit barındırması, ölüme neden olması, katılımcılar arasında çatışmaya yol açması, çocuklar için uygun olmayan davranışlara yönlendirmesi ve müstehcen içeriklere sahip olması şeklinde sıralanmıştır. Araştırmaya katılan 10 öğrencinin meyan okuma eylemlerinin ölümle sonuçlanabileceğinin farkında olduğu görülmüştür. Özellikle Mavi Balina meyan okuması ile sosyal medya mesajlaşma ve sohbet programı whatsapp üzerinden yayıldığı ve intihara sürüklediği iddia edilen Momo¹⁰ meyan okuması son zamanlarda öne çıkan meyan okumalardır.

Grafik-5'te görüldüğü üzere ankete katılan 64 öğrenciden 27'si yani yüzde 42,2'si bu tür videolara dair bilgileri olmadığını söylerken, 20 öğrenci ise yani yüzde 31,3'ü bu videoları tehlikeli bulmadığını ifade etmiştir. İzledikleri video türleri açısından bakıldığında ise 5 öğrencinin meyan okuma videolarını izlemedikleri 6'sının ise meyan okuma videosu çekmeyi deneyimledikleri görülmektedir.

Grafik 6: Katılımcıların İçerik Üretim Oranı



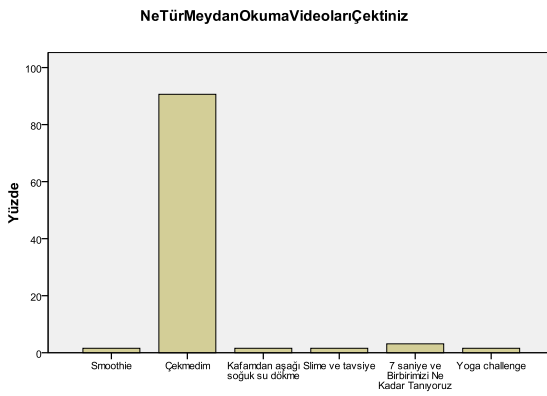
Katılımcılara önce video üretip üretmedikleri sorulmuş, bu soruya 18 katılımcı evet yanıtı verirken, meyan okuma videosu üretip üretmedikleri sorusuna bu grupta yer alan öğrencilerin 6'sı evet yanıtı vermiştir. Bulgulara göre 46 katılımcı video üretme deneyimine sahip değildir.

10 Momo, ürkütücü biçimde sırttan bir kuş kadındır. YouTube'da videolarını izleyen çocuklara kendilerine zarar vermelerini emretmektedir.

5.4. Risk Çeşitliliği

Meydan okuma deneyimini video çekerek paylaşan 6 katılımcı, yaptıkları meydan okumaları Türkiye’de çocuklar arasında popüler olan smoothie challenge, soğuk su challenge, yoga challenge, slime challenge ve herhangi bir konuda tavsiye ile 7 saniye ve birbirimizi ne kadar tanıyoruz? meydan okumaları şeklinde sıralamışlardır.

Grafik 7: Çekilen Meydan Okuma Videoları



Derinlemesine görüşme yapılan öğrenci ve ebeveynlerin meydan okuma videolarına dair düşünce ve deneyimleriyle ilgili olarak şu bulgulara ulaşılmıştır:

Katılımcı öğrencilerden 3’ü meydan okuma videoları izlemekten keyif aldığını belirtirken, izleme nedenlerini, bu videoların eğlenceli, heyecan verici ve popüler oluşu şeklinde ifade etmişlerdir. İzlemeyen öğrenciler ise, bazı meydan okumaların mide bulandırıcı, sıkıcı, zaman kaybettirici ve tehlikeli olduğunu belirtmişlerdir. Bu videoları izlemekten keyif alan E.V (14) düşüncelerini, “Ara sıra izliyorum. Türkiye’de daha çok smoothie challenge, cup cake challenge, 7 saniye challenge gibi videolar popüler. Örneğin smoothie challenge’da karıştırıldığında tadı çok kötü olacak içecekleri bir araya getirip içiyorlar. Yani oyuncuların o karışımları içmesi gerekiyor. İçemezse oyunu kaybediyor. Ya da tatlı, tuzlu, acı ve ekşi tatları karıştırarak elde edilen kötü tatları yemeleri gerekiyor. Krem şantili turşu gibi. Oyuncular birbirlerine meydan okuyup bu yiyecekleri yerken yaşadıklarını kaydedip yayınlıyorlar. Bu videolar da ilgimi çekiyor” diye dile getirmektedir. E.V’nin bu videolara dair risklerin farkında olduğunu söyleyerek, “Örneğin tarçın meydan okuması videoları bir ara çok yaygındı. Bir kaşık tarçını yutmaya çalışarak çekilen videolar bunlar. Bunu denerken tarçın akciğerlerine kaçtığı için hastanelik olanlar vardı. Haberde izlemiştim. Acı biber yeme challenge da bunun gibi... Deneyenler boğulacak gibi oluyor” şeklinde belirtmiştir. Bununla birlikte kendisinin de arkadaşlarıyla tarçın challenge

yaptığını ve öksürük nöbetine tutulduğunu itiraf etmiştir. Anne G.V(40 yaşında-doktor) ise bu videoları saçma sapan şeyler diye adlandırırken, *“Acı biber yeme gibi meydan okumalar yayınlıyorlar. Hatta çamaşır deterjanı yediler. Zehirlenenler oldu. Kızımın böyle şeyler izlediğini görmedim. Ama tabii yine de emin olamıyorum”* demektedir.

S.U (14) ise bu tür videoların yasaklanmasını önerirken, ölümcül sonuçlarına dikkat çekmiştir. Mide bulandırıcı bulduğu için bu videolardan uzak durduğunu belirten S.U, *“Her şeyin sonuna meydan okuma diyerek yasal olmayan zararlı tehlikeli şeyler yapanlar oluyor”* diye durumdan duyduğu rahatsızlığı dile getirmiştir. Anne A.U (42 yaşında-öğretmen) ise bu konuda herhangi bir bilgisinin olmadığını ifade etmiştir.

Challenge videolarını izlemekten hoşlanmadığını belirten I.T (15) de bir kez smoothie videosu çektiğini ve eğlendiğini söylemiştir.

15 yaşındaki I.D'nin meydan okuma videolarıyla ilgili düşüncesi eğlenceli ve bazen de faydalı şeylere yönlendirdiği şeklindedir. I.D, *“meydan okuma videoları bazen eğlenceli. İlgimi çekiyor. Bazen de izleyemiyorum. Mesela küveti slime ile doldurup içinde yüzüyor insanlar. Bu mide bulandırıcı bir şey. Ama '7 gün vegan olmak tüm sorunları düzeltir' diye bir meydan okuma videosu var. Onu seviyorum. Çünkü izleyip vegan olmak istiyorum”* diye düşüncelerini dile getirmiştir. Baba K.D ise bu tür videolardan haberdar olduğunu belirtirken, *“Tehlikelerini biliyorum. Hiç seyretmedim ancak farklı mecralarda haberlerini okudum/izledim. Bu konuda kızımı sıklıkla uyarıyorum. Kendisine ve çevresine fiziksel veya duygusal zarar verecek içerikleri bana bildirmesini söyledim. İzlediğim haberlerden örnekler verdim, hatta bazen sohbet ortamında görüşlerini aldım. Her durumda kontrole devam ediyorum”* demektedir.

Bu soruya ebeveynlerin verdiği yanıtlar nicel olarak değerlendirildiğinde, 5 ebeveynin bu videolar hakkında bir bilgisinin olmadığı, diğerlerinin ise medyada yer alan olumsuz haberler nedeniyle az da olsa fikir sahibi olduğu görülmüştür. Meydan okuma videosu çektiğini belirten 3 öğrencinin ebeveyninin bu durumdan haberdar olmadığı anlaşılmaktadır.

Risklerdeki çeşitlilik dikkat çekicidir. Dünyadaki her şeyin çevrimiçi platformlar aracılığıyla öğrenilebilmesi, her şeye erişilebilmesi, kısaca “dünyanın İnternetleşmesi” (Livingstone ve ark. 2014:276) risklerdeki çeşitliliği artırmaktadır. Bu durum da çocuklara yönelik zarar riskini en aza indirmeye çalışan ebeveynlerin, öğretmenlerin ve politika yapımcıların görevlerini zorlaştırmaktadır (Livingstone ve ark. 2014:276)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde çocuklar insanlık tarihinin hiçbir döneminde olmayan biçimde enformasyon ve eğlence seçenekleriyle kuşatılmış bir dünyada yetişmektedirler. Dijital medya kültürüne katılma hazzını keşfeden kullanıcılar, arkadaşları ve aileleriyle iletişim kurabilmekte, fotoğraflar paylaşabilmekte, herhangi bir konuyu görsel olarak öğrenebilmekte ve pek çok konuda kendi üretimlerini dolaşıma sokabilmektedirler. Bununla birlikte dijital çağda içeriklere erişim, içeriklerin analizi ve kavranmasında eleştirel okuma becerisine duyulan gereksinim giderek artmaktadır. Bugünün çağdaş kültüründe, içeriklerin sadece tüketilmesi değil aynı zamanda içerik üretimi ve paylaşımı da söz konusu olduğundan bireylerin bilinçli üretici ve tüketicilere dönüşmesi de zorunlu hale gelmiştir. Dijital görsel-işitsel medyanın doğru kullanımı ve eleştirel bir tutumun geliştirilmesi konusunda eğitim, çocukların dijital profillerini yetkin ve güvenli bir şekilde yönetmelerini sağlayacaktır.

Enformasyon zengini şeklinde nitelendirilen günümüz toplumlarında dijital medya okuryazarlığı temel bir yaşam becerisi olarak tanımlanırken, İnternet kullanıcısı bireylerden, enformasyona ulaşım sürecinde akılcı seçimler yapmaları, içerik üreticilerinin amacı ve bakış açısını kavrayarak, içeriğin güvenilirliği ve niteliğini değerlendirebilmeleri beklenmektedir. Ayrıca İnternet ortamında dolaşıma sokulan mesajların değerlendirilmesinde sosyal sorumluluk ve etik kodların da yol gösterici olacağı değerlendirilmektedir (Hobbs 2010a: VI-VII).

Dijital medya sunduğu fırsatlar yanında özellikle çocuklar için tehditler barındırmaktadır. Çevrimiçi risklere karşı yetişkinlere kıyasla daha korunmasız olduğu düşünülen çocukların bu ortamdaki farkındalıklarının arttırılmasında dijital medya okuryazarlığı eğitiminin yaygınlaştırılması ve etkin hale getirilmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Diğer yandan yetişkinlerin dijital risklere karşı bilinç düzeylerinin yükseltilmesi çocukların dijital ortamdaki güvenliğini sağlamak açısından zorunlu görünmektedir. Çalışma kapsamında ebeveynlerle yapılan derinlemesine görüşme sonucunda, ebeveynlerin çocuklarını İnternette maruz kalabilecekleri risklerden korumak için zaman kısıtlaması, denetleme, çocuklarla güvenli İnternet kullanım hakkında konuşma, filtreleme yazılımı kullanma, kişisel bilgilerin açığa çıkarılmaması konusunda uyarma, ziyaret edilen web sayfalarını izleme ve geçmiş dosyaları kontrol etme, yabancılarla iletişim kurma konusunda sınırlama gibi önlemler aldıkları saptanmıştır. Görüşülen ebeveynler, kendilerince aldıkları tedbirlere karşın dijital ortamın barındırdığı risklerden duydukları kaygıyı ifade etmişlerdir.

Çalışmanın katılımcılarının daha çok *içerikle ilgili riskler yani content risk* ile karşı karşıya kaldığı ortaya çıkmıştır. Bu çalışma kapsamında incelenen içerikler ve

yapılan anket çalışması ve derinlemesine görüşme sonuçları çocukların özellikle reklam, mahremiyet ihlali, kişisel bilgilerin ifşası ve yasadışı erişim ile şiddet içeriği, zorbalık, bıkırma, pornografik imgelere maruz bırakma ve yanlış bilgi ile yönlendirme gibi risklere açık olduklarını göstermiştir. Çalışmamız çocukların çevrimiçi ortamda daha çok eğlence amaçlı vakit geçirdiğini, çevrimiçi içeriğin yaratıcılarından ziyade tüketicileri olduklarını göstermektedir. Oyun oynamak ve YouTube üzerinden video izlemek çevrimiçi ortamda çocukların öne çıkan etkinlikleridir.

Diğer yandan sanal ortamda gerçekleşen ve aracılanmış olarak adlandırılan kişilerarası iletişim Z kuşağının gündelik yaşam pratiklerinde önemli bir yer kaplamaktadır. Çocuk ve gençlerin benlik inşasında etkili olan siber ortamın olumlu etkilerinin yanı sıra kaygı verici yönleri de bulunmaktadır. Hobbs bu kaygı verici yönleri Amerikan Psikiyatri Derneği'nin 1994 yılından yayımlanan "hızlı mesaj/sohbet kullanımının yedi ölçeği ile açıklamaktadır. Bu ölçeğe göre "tahammül, çekme, istenenden fazla veya uzun süre kullanım, kullanımı engelleyememe veya azaltamama, kullanımda çokça süre harcama, olumsuz etkilerine rağmen kullanıma devam etme" şeklinde sıralanmaktadır. (Hobbs 2010b:89).

Siber ortamın ürettiği riskler söz konusu olduğunda, dijital medya okuryazarlığı becerisinin erken yaşlardan itibaren kazanılması zorunlu hale gelmiştir. Medya okuryazarlığının ne olduğuna ilişkin 1993 yılında Aufderheide tarafından yapılan tanıtımda vurgulanan ve medya okuryazarlığının çerçevesini çizen "medya mesajlarına erişim, bu mesajları analiz edebilme, değerlendirebilme ve medyanın çeşitli formları için mesaj üretebilme becerisi" gibi temel kazanımların bugün geline, noktada sanal ortamın koşulları ve barındırdığı riskler çerçevesinde yeniden değerlendirilerek genişletilmesi gerekmektedir. Akıllı telefon, tablet ve dizüstü bilgisayar ile bütünleşik yaşayan çocuk ve gençlerin, çevrimiçi ortamda dolaşıma giren tüm içerikler karşısında eleştirel düşünme becerisi ve farkındalık kazanmış olmaları, risklerin bertaraf edilmesinde katkı sağlayacaktır. Bu noktada Türkiye'de medya okuryazarlığı eğitiminin öncelikle etkin ve verimli hale getirilmesi sonrasında ise müfredatın dijital medyayı da kapsayacak şekilde yapılandırılması, eleştirel okuryazarlık eğitimine okul ve okul dışı eğitim süreçlerinde ağırlık verilmesi, çocukların yanı sıra ebeveynlerin, sanal dünyanın tehditleri konusunda bilinçlendirilmesi zorunlu görülmektedir (Yıldız 2018:569). Medya okuryazarlığı programları, çocukların medya kullanımıyla ilişkili riskleri azaltabilir ve daha sağlıklı yaşam tarzı seçimlerini destekleyebilir.

KAYNAKLAR

- Ardıç E, Altun A (2017) Dijital Çağın Öğreneni, Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi, 1, 12-30.
- Aufderheide P (1993) National Leadership Conference on Media Literacy, Conference Report, Washington DC, Aspen Institute, <https://eric.ed.gov/?id=ED365294>, Erişim Tarihi: 15.05.2018.
- Beck U (1992) Risk Society: Towards a New Modernity, Sage, London.
- Beck U (1996) The Reinvention of Politics: Towards a Theory of Reflexive Modernization, U. Beck, A. Giddens and S. Lash (eds.) Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order, , Polity Press, 1-55.
- Beck U (1999) World Risk Society, Polity Press, Cambridge.
- Breakey W, Crowley T, P Alrawi M (2015) Salt and Ice, a Challenge Not to Be Taken Lightly, Journal of Burn Care & Research, 36 (3), DOI:10.1097/BCR.000000000000180, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Bozkurt, A (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim, Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, 5 (1).
- Brown S (2014) Five Minutes with Ulrich Beck: Digital Freedom Risk is One of the Most Important Risks We Face in Modern Society, <https://www.socialeurope.eu/digital-risk>, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Byron T (2008) Safer Children in a Digital World The Report of the Byron Review, <https://www.iwf.org.uk/sites/default/files/inline-files/Safer%20Children%20in%20a%20Digital%20World%20report.pdf>, Erişim Tarihi: 12.06.2018.
- Chilliers E J (2017) The Challenge of Teaching Generation Z. PEOPLE: International Journal of Social Sciences, 3(1), 188-198, [dx.doi.org/10.20319/pijss.2017.31.188198](https://doi.org/10.20319/pijss.2017.31.188198), Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Craft A (2012). Childhood in a Digital Age: Creative Challenges for Educational Futures, London Review of Education, 10(2), 173–190, <https://doi.org/10.1080/14748460.2012.691282>, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Creswell J, Plano Clark V (2007) Designing and Conducting Mixed Methods Research, Sage Thousand Oaks, CA.
- Dilek H, Aksoy A B (2013) Ergenlerin Benlik Saygısı ile Anne-Babalarının Benlik Saygısı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD), 14(3), 95-109.
- Dolot A (2018) The characteristic of Generation Z *e-mentor*, 44–50, <http://dx.doi.org/10.15219/em74.1351>, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Elgersma C (2019) Online Challenges Your Kid Already Knows About, <https://www.common sense media.org/blog/viral-youtube-challenges-internet-stunts-popular-with-kids>, Erişim Tarihi: 12.06.2018.
- Giddens, A (1990) The Consequences of Modernity, Polity Press, Cambridge.
- Giddens A (1998) Risk Society: The Context of British Politics, The Politics of Risk Society, J. Franklin (eds.), Polity Press, Cambridge, 23-34.
- Giddens A (1999) Risk and Responsibility, The Modern Law Review, 62:1, 1-10.

- Giddens R (2002) *Runaway World*, Profile Books, London.
- Gupta A (2018) *The Problem with Extreme Social Media Challenges*, <https://www.kevinmd.com/blog/2018/09/the-problem-with-extreme-social-media-challenges.html>, Erişim Tarihi: 05.08.2019.
- Hasebrink U, Livingstone S, Haddon L, Ólafsson K (2009) *Comparing Children's Online Opportunities and Risks Across Europe: Cross-national Comparisons for EU Kids Online*, <http://eprints.lse.ac.uk/21656/>, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Hobbs R (2010a) *Dijital and Media Literacy: A Plan Of Action*, Aspen Institute Communications and Society Program, Washington D.C, USA, www.knightfoundation.org/media/uploads/publication_pdfs/Digital_and_Media_Literacy_A_Plan_of_Action.pdf, Erişim Tarihi: 07.04.2019.
- Hobbs R (2010b). *Dijital Çağda Medya Okuryazarlığını Yeniden Tanımlamak* F.Yıldız (çev.), *Erciyes İletişim Dergisi*, 1(3), 87-95.
- Holloway D, Green L, Livingstone S (2013) *Zero to Eight: Young Children and Their Internet Use*, http://eprints.lse.ac.uk/52630/1/Zero_to_eight.pdf, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Hui Kyong Chun W (2011) *Crisis, Crisis, Crisis, or Sovereignty and Networks*, *Theory, Culture&Society*, 28(6), 91-112, <https://doi.org/10.1177/0263276411418490>, Erişim Tarihi: 07.07.2019.
- Johnson R B, Onwuegbuzie A J (2004) *Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come*, *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.
- Klein S, Stewart K, Murphy D (2006) *Media Literacy in the Risk Society: Toward a Risk Reduction Strategy*, *Canadian Journal of Education / Revue canadienne de l'éducation*, 29 (1), <https://pdfs.semanticscholar.org/c5d5/ae05254b2550ce98380038e070f109071929.pdf?ga=2.253964808.1857563561.1566588819-2022989179.1564843686>, Erişim Tarihi:10.08.2018.
- Leech N, Onwuegbuzie A (2008) *A Typology of Mixed Methods Research dDesigns, Quality and Quantity*, 43(2), 265-275.
- Livingstone S (2013) *Online Risk, Harm and Vulnerability: Reflections on the Evidence Base for Child Internet Safety Policy*, *ZER: Journal of Communication Studies*, 18 (35), 13-28, <http://eprints.lse.ac.uk/62278>, Erişim Tarihi: 11.05.2018.
- Livingstone S, Kirwil L, Ponte C, Staksrud E (2014) *In Their Own Words: What Bothers Children Online?*, *European Journal of Communication*, 29(3), 271 –288. DOI: 10.1177/0267323114521045, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Lupton D, Tulloch J (2002) *Life Would be Pretty Dull Without Risk: Voluntary Risk-taking and Its Pleasures*, *Health, Risk & Society*, 4:2, 113-124, DOI: 10.1080/13698570220137015, Erişim Tarihi: 10.06.2018.
- Lupton D (2015) *Digital Sociology*, Routledge, New York.
- Lupton D (2016a) *Digital Risk Society*, A. Burgess, A. Alemann, J Zinn (eds), *The Routledge Handbook of Risk Studies*, Routledge, London, 301-309.
- Lupton D (2016b) *Digitised Health, Medicine and Risk*, *Health, Risk & Society*, 17:7-8, 473-476, DOI: 10.1080/13698575.2015.1143247, Erişim Tarihi: 10.06.2018.

- Maclean D (2017) 48-Hour Challenge Game Circulating on Facebook Encourages Children to go Missing for days at a Time, <https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/48-hour-challenge-game-facebook-children-go-missing-for-days-hide-parentswarning-social-media-a8004851.html>, Erişim Tarihi: 29.03.2019.
- Nair P (2017) The Game of Death: Blue Whale Challenge in India, *Mainstream Weekly*, 55 (37), 1-5.
- Parlaz E A, Tekgül N, Karademirci E, Öngel K (2016) Ergenlik Dönemi: Fiziksel Büyüme, Psikolojik ve Sosyal Gelişim Süreci, *Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Phing A N M, Yazdanifard R (2014) How Does ALS Ice Bucket Challenge Achieve its Viral Outcome through Marketing via Social Media?, *Global Journal of Management and Business Research*, 14(7), 57-62, <https://journalofbusiness.org/index.php/GJMBR/article/view/1572>, Erişim Tarihi: 29.03.2019.
- Politikalar ve Güvenlik (2019) www.youtube.com/intl/tr/yt/about/policies/#community-guidelines. Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- Prensky M (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon*, MCB University Press, Lane Bingley.
- Provenzo, E F (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Rosow A (2018) Cyberbullying Taken To A Whole New Level: Enter The 'Blue Whale Challenge', www.forbes.com/sites/andrewrossow/2018/02/28/cyberbullying-taken-to-a-whole-new-level-enter-the-blue-whale-challenge/#312962862673, Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- Shakir M, Sharma S (2018) Adolescents Under Stress: The Blue Whale Game Challenge, *Research Review Journals*, 3(7), 379-386, DOI: 10.13140/RG.2.2.30588.03207, Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- Staksrud E, Livingstone S (2009) Children and Online Risk: Powerless Victims or Resourceful Participants? *Information, Communication and Society*, 12 (3), 364-387, DOI: 10.1080/13691180802635455, Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- Staksrud E (2013) *Children in the Online World Risk, Regulation, Rights*, Ashgate E-book, Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- TUİK Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması (2019) www.tuik.gov.tr/VeriBilgi.do?alt_id=1028, Erişim Tarihi: 05.08.2019.
- Villarroya A (2017) Cultural Risks in Digital Societies, https://www.academia.edu/33782709/Cultural_risks_in_digital_societies_encatc_Scholar, Erişim Tarihi: 10.06.2019.
- Yıldız F (2018) Ölümcül “Mavi Balina” Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme, *Erciyes İletişim Dergisi*, 5 (4), 557-570, <https://dergipark.org.tr/download/article-file/516447>, Erişim Tarihi: 10.06.2019.

Yıldız F (2019) Akran İlişkilerinde Yaygın Bir Sorun: Sosyal Medya Aracılığıyla Siber Zorbalık, T Livberber, S Tiryaki (eds), Sosyal Medya Çalışmaları, Literatürk, Konya, 155-180.