



# medya okuryazarlığı

-araştırmaları dergisi-

Cilt / Volume: 4 • Sayı / Issue: 1 • Haziran 2025 • e-E-ISSN: 2822-6747

- Medya Okuryazarlığı ve Dijital Ebeveynlik
- Öğretmenler ve Dijital Medya Kullanımı
- Devlet Politikaları, Ekonomik Faktörler ve Oyun Satın Alma
- Çocuk Hakları İhlali: “Sharenting”
- Dijital Çağda Ebeveynlik Kılavuzu
- Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak
- Dijital Ebeveynliği Tartışmak: Sorumluluğu Kimin Omuzunda?
- Yalnızlık, Akran Zorbalığı ve “İncel” Kültürü: Adolescence
- Dijital Ebeveynlik ve Çocuk Üzerine Esra Ercan Bilgiç ile Söyleşi



**Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi / Journal of Media Literacy Studies**

Cilt / Volume: 4 • Sayı / Issue: 1 • Haziran 2025 • e-ISSN: 2822-6747

Medya Okuryazarlığı Araştırmaları, altı ayda bir yayımlanan hakemli akademik bir dergidir.  
*Journal of Media Literacy Studies is a peer reviewed biannual academic journal.*

**Yayıncı • Publisher**

Hediyetullah Aydeniz

**Baş Editör • Editor-in-Chief**

Hediyetullah Aydeniz

**Editör Yardımcısı • Assistant Editors**

Gülsüm Ekinci, Marmara Üniversitesi

Meryem Bahadır, İstanbul Üniversitesi

Oğuz Gülleb, Marmara Üniversitesi

**Görsel Yayın Yönetmeni • Art Director**

Oğuz Gülleb, Marmara Üniversitesi

**Sayı Editörü • Issue Editor**

Zeynep Zelal Kızılkaya

**Editörler Kurulu • Editors**

Alaattin Aslan, Marmara Üniversitesi

Ali Hasan Hamut

Ali Özcan, Gümüşhane Üniversitesi

Ayşe Zişan Furat, İstanbul Üniversitesi

Firuze Selen Çağlar, İstanbul Bilgi Üniversitesi

Gülden Demir, Nişantaşı Üniversitesi

Hediyetullah Aydeniz, Marmara Üniversitesi

Mehmet Büyükaşar, Niğde Halis Demir Üniversitesi

Mehmet Emin Babacan, Marmara Üniversitesi

Muhammet Akif Albayrak, Marmara Üniversitesi

Serkan Bayrakçı, Marmara Üniversitesi

Tahsin Eren Sayar, Yalova Üniversitesi

Yunus Ergen, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi

Zeynep Zelal Kızılkaya, Muş Alparslan Üniversitesi

**Dil Editörü • Language Editor - Proof Reader**

Banu Sayar (Türkçe), Yalova Üniversitesi

Gürol Yokuş (İngilizce/English), Sinop Üniversitesi

Kâmil Büyüker (Türkçe), Yozgat Bozok Üniversitesi

Serkan Bayrakçı (İngilizce/English), Marmara Üniversitesi

**Yayın Kurulu • Editorial Board**

Abdullah Özkan, İstanbul Üniversitesi

Alev Erkilet, İbn Haldun Üniversitesi

Ali Murat Vural, İstanbul Üniversitesi

Ali Sonay, Bern Üniversitesi

Alpaslan Durmuş, Kızılay Akademi

Ayşen Zişan Furat, İstanbul Üniversitesi

Banu Sayar, Yalova Üniversitesi

Betül Öney Doğan, İstanbul Üniversitesi

Bilal Yorulmaz, Marmara Üniversitesi

Birsen Banu Okutan, İstanbul Üniversitesi

Fatma Bilge Şenyüz, Marmara Üniversitesi

Hacer Dolanbay, Muş Alparslan Üniversitesi

Hikmet Kırık, İstanbul Üniversitesi

Himmet Hülür, Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Muhammet Bilal Arık, Akdeniz Üniversitesi

Murat Şentürk, İstanbul Üniversitesi

Mustafa Ruhi Şirin, Çocuk Vakfı

Mutlu Binark, Hacettepe Üniversitesi

Nurullah Ardıç, İstanbul Teknik Üniversitesi

Ömer Özer, Anadolu Üniversitesi

Peyami Çelikan, İstinye Üniversitesi

Rıdvan Şentürk, İstanbul Ticaret Üniversitesi

Sertaç Timur Demir, Marmara Üniversitesi

Sümeyye Parıldar, İstanbul Üniversitesi

Yusuf Adıgüzel, Anadolu Üniversitesi

Yusuf Alpaydın, Marmara Üniversitesi

Yusuf Ziya Gökçek, Marmara Üniversitesi

**6. Sayının Hakemleri • Referees of 6<sup>th</sup> Issue**

Ahmet Güven, Bandırma Onyedli Eylül Üniversitesi

Banu Sayar, Yalova Üniversitesi

Çağrı Kara, İstanbul Kent Üniversitesi

Hacer Dolanbay, Muş Alparslan Üniversitesi

Özgün Arda Kuş, Üsküdar Üniversitesi

Sertaç Timur Demir, Marmara Üniversitesi

\*Editör, Yayın ve Hakem kurallarındaki isimler, alfabetik olarak sıralanmıştır.

Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi, uluslararası alan indeksi [ERIHPLUS'ta taranmaktadır.](#)



**İletişim Bilgileri**

Marmara Üniversitesi Göztepe Yerleşkesi

[medyaokuryazari.org](http://medyaokuryazari.org)

E-posta: [dergi@medyaokuryazari.org](mailto:dergi@medyaokuryazari.org)



@MedyaOkurYazar\_



@MedyaOkurYazari

## Dijital Ebeveynlik ve Çocuk

Zeynep Zelal KIZILKAYA

Sayı Editörü, Dr. Öğr. Üyesi, Muş Alparslan Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, zz.dag@alparslan.edu.tr  
0000-0003-1073-1264

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ekranları, gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası hâline getirdi. Ekranlar ve dijital medya, modern bireyin yaşamında merkezi bir yer edinirken bu değişim mahremiyetin yitimi, dijital kapitalizm, dijital eşitsizlikler, dijital sömürü ve dijital bağımlılık gibi çeşitli başlıklar altında akademik tartışmaların gelişmesine de yol açtı.

Günümüzde ebeveynlik, kuşaklararası bilgi aktarımı ve geleneksel uygulamaların ötesine geçerek, dijital teknolojiler aracılığıyla da öğrenilen ve deneyimlenen çok katmanlı bir pratikler bütünü hâline gelmiştir. Dijital teknolojilerin kullanımı, ailelere yeni roller ve sorumluluklar yüklemiş ve ebeveynlik olgusunun dönüşümünü zorunlu kılmıştır. Bu dönüşümü açıklamak üzere literatüre “dijital ebeveynlik” kavramı kazandırılmıştır.

Dijital ebeveynlik, çocukların ekran sürelerini sınırlandırmaktan ziyade çevrim içi deneyimlerini anlamayı; bu deneyimlerin içerdiği riskleri ve fırsatları değerlendirmeyi ve buna uygun bilinçli, destekleyici bir rehberlik sunmayı içeren bir ebeveynlik pratiğidir. Bu yaklaşım, yalnızca teknoloji bilgisini değil; aynı zamanda çocuğun dijital dünyadaki varlığını güvenli ve sağlıklı bir şekilde sürdürebilmesini sağlamayı da gerektirmektedir.

Ekran kullanımıyla ilgili tartışmalar özellikle çocuklar ve ergenlerin dijital dünyada karşılaştıkları risklere odaklanmaktadır. Dijital ortam, fiziksel dünyada olduğu gibi çeşitli tehditler barındırmakta; ancak bu tehditler, dijital yapının doğası gereği daha karmaşık ve çok katmanlı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Çocuklar bu ortamlarda dijital bağımlılık, siber uşaklaştırma/çevrim içi istismar (cyber-grooming), siber zorbalık, mahremiyet ihlalleri, erken yaşta ticarileşme, fiziksel sağlık sorunları ve sosyal becerilerden yoksunlaşma gibi risklerle karşı karşıya kalabilmektedir.

Bununla birlikte, dijital dünya yalnızca risklerden ibaret değildir. Aynı zamanda çocukların yaratıcılıklarını geliştiren, eleştirel düşünme becerilerini destekleyen ve öğrenme süreçlerini zenginleştiren çeşitli fırsatlar da sunmaktadır. Ancak çocuklara doğru, bilinçli ve koruyucu bir rehberlik sunulmadığında dijital ortam, risklerin yoğunlaştığı bir alana dönüşebilmektedir. Oysa uygun yönlendirmelerle bu alan, çocukların dijital becerilerini geliştirebilecekleri verimli bir öğrenme ve deneyim ortamı olabilir. Dolayısıyla dijital dünyanın sunduğu risklerin farkında olunması ve bu risklerin etkin bir şekilde yönetilmesi hayati önem taşımaktadır.

Bu nedenle ailelerin dijital dünyayı ve bu dünyaya özgü kültürel dinamikleri yakından tanımaları önemlidir. Çünkü dijital ebeveynlik, yalnızca bireysel bir sorumluluk değil; aynı zamanda iletişim, eğitim, psikoloji, sosyoloji ve hukuk gibi birçok disiplinin çıktılarını içermesi gereken çok yönlü bir olgudur. Bu durum, dijital çağın gereklerine uygun ebeveynlik rolleri ve becerilerinin geliştirilmesini zorunlu kılmaktadır.

Ebeveynlerin dijital çağın gerektirdiği yeni rol ve becerileri geliştirme sürecinde akademik bilginin rehberliğine duyduğu ihtiyaçtan hareketle Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi, altıncı sayısında “Dijital Ebeveynlik ve Çocuk” teması çerçevesinde bir yazı çağrısında bulunmuştur. Bu çağrının amacı, alanın güncel ihtiyaçlarını ve karşı karşıya olduğu sorunları gözden geçirmek, gündemde tutmak ve dijital ebeveynliğe yönelik akademik ilgiyi yoğunlaştırmaktır. Bu davete yanıt veren araştırmacıların katkılarıyla derginin yeni sayısı hazırlanmıştır.

“Dijital Ebeveynlik ve Çocuk” temasıyla okurlarla buluşan Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi’nin 6. Sayısında üç araştırma makalesi, bir kitap değerlendirmesi, bir araştırma notu, bir film değerlendirmesi, bir tartışma metni ve bir söyleşi olmak üzere toplam dokuz çalışma yer almaktadır.

Sayının ilk araştırma makalesi Duygu Aydın ve Feride Görpe’nin “Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı ve Dijital Ebeveynlik Farkındalığı İlişkileri Üzerine Nitel Bir İnceleme” başlıklı çalışmalarıdır. Makalede video oyun oynayan çocukların davranışlarında ebeveynlerin olası rolleri ve çocuk davranışlarına dair gözlemleri incelenmiştir. Araştırmada, 9-13 yaş aralığındaki video oyun oynayan çocukların ebeveynlerini temsilen anneleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Çocukların video oyun oynama davranışları ile annelerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının uyumlu yaklaşımlar oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

Bu sayının ikinci araştırma makalesi, Gül Şahin'in "Okul Öncesi Öğretmenlerinin Dijital Medya Kullanım Yaklaşımları Üzerine Fenomenolojik Bir Araştırma" başlıklı çalışmasıdır. Makalede, okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçları kullanımı ve bu araçların çocukların gelişimine etkileri, 12 öğretmenle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelere dayanılarak incelenmiştir. Araştırma, dijital medya araçlarının çocukların bilişsel, sosyal ve dil gelişimine katkı sağladığını; ancak dikkat süresinde azalma ve sosyal etkileşim eksikliği gibi olumsuz etkilerin gözlemlendiğini ortaya koyarken öğretmenlerin, pedagojik ve teknik destek ihtiyacını da vurgulamaktadır.

Osman Buminhan Tezcan ve Tunç Durmuş Medeni'nin ortak yazarı olduğu "Devlet Politikaları ve Ekonomik Faktörlerin Oyuncuların Oyun Satın Alma Eğilimleri Üzerindeki Etkileri" başlıklı araştırma makalesi ise Türkiye'deki oyuncuların oyun satın alma eğilimlerini, bu eğilimlerin ekonomik koşullar ve kamu politikaları ile nasıl şekillendiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Oyun sektöründe faaliyet gösteren geliştiriciler, yatırımcılar ve politika yapımcılar için oyuncu davranışlarını ve eğilimlerini daha iyi anlama noktasında önemli içgörüler sunması hedeflenen çalışmada nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yöntem kullanılmış ve dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmaktan öte; sosyalleşme, ekonomik yönelim, bireysel gelişim ve kültürel katılım gibi çok boyutlu işlevler taşıdığı bulgulanmıştır.

"Sosyal Medya Çağında Çocuk Hakları İhlali: 'Sharenting' " başlıklı çalışması ile Burcu Biter, ebeveynlerin çocuklarına ait fotoğraf ve videoları sosyal medya ortamlarında paylaşmalarını ifade eden bir kavram olarak literatürde yerini alan "sharenting" kavramı etrafındaki tartışmaları, yasal mevzuatı, riskleri ve çözüm önerilerini kapsayan bir araştırma notu hazırlamıştır. Ebeveynler, yaptıkları paylaşımlarla farkında olmadan çocuklarının mahremiyet ve unutulma hakkını ihlal etmekte ve bunun başkaları tarafından istismar edilmesine sebep olabilmektedir. Biter, konuyla ilgili araştırmaları, tartışmaları ve çözüm yollarını bütünlüklü bir şekilde ortaya koymak amacıyla sharenting olgusu çerçevesinde seçilmiş olan çocuk hakları ve önemli bir kişilik hakkı olan mahremiyet hakkına ilişkin kitap, makale, web siteleri, uluslararası sözleşmeleri tarayarak analiz ettiği yazısında sharenting içeriklerinin risklerini ortadan kaldıracak çözüm önerilerini de derlemiştir.

Bu sayıda yer alan kitap değerlendirmesi Zeynep Zelal Kızılkaya tarafından "Dijital Çağda Bir Ebeveynlik Kılavuzu: Yasaklamak Yerine Rehberlik" başlığıyla kaleme alınmıştır. Yazıda Leonie Lutz ve Anika Osthoff tarafından yazılan ve "Dijital Dünyada Çocuklara Destek ve Rehberlik #yasaklamayönlendir" adıyla yayımlanan kitap kapsamlı bir şekilde değerlendirilmiştir.

Önemli bir deneyim paylaşımı taşıyan Emine Karakaş'ın "Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak!" başlıklı yazısı, çocuklarına rehberlik etmek ve dijital dünyanın risklerinden de korumak isteyen bir annenin dijital dünyaya başlangıçta mesafeli yaklaşımını ve çocuklar büyüdükçe onların deneyimiyle bu yaklaşımın nasıl değiştiğini samimi bir dille anlatıyor. Karakaş, çocuklarının dijital dünyaya adım atmasıyla birlikte ebeveynlik rolünün nasıl dönüşüm geçirdiğini, bu süreci çocuklarıyla birlikte öğrenişini ve onlara rehberlik etme sürecini aktarıyor. Yazı, pek çok ebeveynin yaşadığı dijital dünyaya adaptasyon sürecini ve çocuklarla birlikte büyümenin önemini vurguluyor.

Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi'nin önceki sayılarında Çocuk Dostu Bir Oyun Değerlendirme Sistemi Mümkün Müdür?" sorusu ile başlatılan tartışma kategorisi, bu sayıda da çocukların dijital ortamlardaki güvenliğini sağlamanın kimin sorumluluğunda olduğu sorusundan hareketle "dijital ebeveynlik" etrafında devam ettiriliyor. Sema Durmuş Haşimi ve Emine Şeyma Taşdelen'in "Çocukların Dijital Ortamlardaki Güvenliğinin Sorumluluğu Kimin Omuzlarında? Dijital Ebeveynliği Tartışmaya Açmak İçin Bir Çağrı" başlıklı çalışması, dijital dünyada çocukların korunması ve sağlıklı gelişimlerinin güvence altına alınmasını gündemine almakta ve bunun için sorumlulukların nasıl paylaşılması gerektiğine odaklanarak bir tartışma yürütmektedir. Dijital ebeveynlik kavramı çerçevesinde yürütülen bilinçlendirme ve uygulama süreçlerini eleştirel bir perspektifle değerlendirerek alandaki yaklaşımların sorgulanması gerekliliğini vurgulamaktadır.

Muzaffer Musab Yılmaz'ın "Yalnızlık, Akran Zorbalığı ve 'İncel' Kültürü Gölgesinde Büyümeye Çalışmak: Adolescence Dizisi Üzerine Bir İnceleme" başlıklı dizi değerlendirmesi ise son dönemlerde çokça konuşulan Adolescence dizisine eğilmektedir. Yılmaz, dizinin gençlerin yaşadığı yalnızlık, akran zorbalığı ve "incel" kültürü gibi güncel sorunları gerçekçi ve eleştirel bir bakış açısıyla yansıttığını ve çözüm yolları üzerine düşünmeye çağırdığı sonucuna varır.

Bu sayının son yazısı ise dijital ebeveynlik ve çocuk konusunu derinlemesine ele alan kapsamlı bir söyleşidir. Zeynep Zelal Kızılkaya'nın Esra Ercan Bilgiç ile gerçekleştirdiği bu söyleşide dijital çağda ebeveynlik pratiklerinin dönüşümü, çocukların dijital dünyadaki deneyimleri ve ebeveynlerin bu süreçteki rolleri farklı açılardan ele alınmaktadır.

Dijital ebeveynlik ve çocuk etrafındaki tartışmaları, medya okuryazarlığı perspektifiyle ön plana çıkarmayı hedefleyen bu sayıya katkı sunan ve hazırlanmasında emeği geçen herkese teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Araştırma Makaleleri / Research Articles

**Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı ve Dijital Ebeveynlik Farkındalığı İlişkileri Üzerine Nitel Bir İnceleme ..... 6**

*A Qualitative Study on the Relationships Between Children's Video Game Playing Behaviors and Parents' New Media Literacy and Digital Parenting Awareness*

**Duygu AYDIN, Feride GÖRPE**

**Okul Öncesi Öğretmenlerinin Dijital Medya Kullanım Yaklaşımları Üzerine Fenomenolojik Bir Araştırma ..... 23**

*A Phenomenological Study on Preschool Teachers' Digital Media Usage Approaches*

**Gül ŞAHİN, Duygu YALMAN POLATLAR**

**Devlet Politikaları ve Ekonomik Faktörlerin Oyuncuların Oyun Satın Alma Eğilimleri Üzerindeki Etkileri ..... 40**

*The Effects of Government Policies and Economic Factors on Players' Game Purchasing Tendencies*

**Osman Buminhan TERCAN, Tunç Durmuş MEDENİ**

Değerlendirme Makalesi / Review Article

**Sosyal Medya Çağında Çocuk Hakları İhlali: "Sharenting" ..... 56**

*Child Rights Violations in the Age of Social Media: "Sharenting"*

**Burcu BİTER**

Kitap Değerlendirmesi / Book Review

**Dijital Çağda Bir Ebeveynlik Kılavuzu: Yasaklamak Yerine Rehberlik..... 73**

*Dijital Dünyada Çocuklara Destek ve Rehberlik, #yasaklamayönlendir" Leonie Lutz ve Anika Osthoff (Çev. Atıla Dirim), İletişim Yayınları: İstanbul, s. 239 (2024).*

**Zeynep Zelal KIZILKAYA**

Tecrübe Paylaşımı / Experience Sharing

**Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak! ..... 78**

*Being a Parent in The Digital World!*

**Emine KARAKAŞ**

Tartışma / Debate

**Çocukların Dijital Ortamlardaki Güvenliğinin Sorumluluğu Kimin Omuzlarında? Dijital Ebeveynliği Tartışmaya Açmak İçin Bir Çağrı ..... 84**

**Sema DURMUŞ HASİMİ, Emine Şeyma TAŞDELEN**

Dizi Değerlendirmesi / TV Series Review

**Yalnızlık, Akran Zorbalığı ve "Incel" Kültürü Gölgesinde Büyümeye Çalışmak: Adolescence Dizisi Üzerine Bir İnceleme ..... 90**

**Muzaffer Musab YILMAZ**

Söyleşi / Interview

**Dijital Ebeveynlik ve Çocuk Üzerine Esra Ercan Bilgiç ile Söyleşi ..... 93**

**Söyleşi: Zeynep Zelal KIZILKAYA**

# Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı ve Dijital Ebeveynlik Farkındalığı İlişkileri Üzerine Nitel Bir İnceleme

A Qualitative Study on the Relationships Between Children's Video Game Playing Behaviors and Parents' New Media Literacy and Digital Parenting Awareness

Duygu AYDIN

Prof. Dr., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi, duyguaydin@selcuk.edu.tr [ORCID](#) 0000-0002-1088-6672

Feride GÖRPE

Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Yüksek Lisans, Uzman, ferideozdengulf@gmail.com [ORCID](#) 0009-0008-3954-049x

## Anahtar Kelimeler

Video Oyun,  
Dijital Ebeveynlik,  
Yeni Medya Okuryazarlığı

## Öz

Dijitalleşen dünyanın insan yaşamının her alanında yerleşik hale gelmesiyle yeni yaşama biçimleri ve alışkanlıklar ortaya çıkmaktadır. Çocukların video oyun oynama davranışlarının son yıllarda gösterdiği artış bunun yansımalarından biridir. Oyun oynama süresi arttıkça oyun oynama bağımlılığının görülme riski de artmaktadır. Çocukların akademik başarıları, ruh hali, iletişim ve sosyalleşme becerileri, özgüven düzeyleri, kendini ifade etme becerileri, aile içi iletişimleri, diğer bağımlılıklara eğilimli olma düzeyleri gibi birçok sorunlu konuyla literatürde ilişkisi gösterilen oyun oynama bağımlılığının, tüm yönleriyle incelenmesi gerekliliği açıkça görülmektedir. Çocuklar üzerinde yürütülen bilimsel çalışmaların yanı sıra, konunun ebeveyn perspektifinden anlaşılması da önemlidir. Ebeveynlerin dijital dünyaya entegrasyonu, dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlık düzeyleri ve çocuklarının video oyun oynama davranışları üzerindeki gözlemlerinin ve rollerinin bilinmesi, alana katkı sunmaktadır. Bu çalışmada video oyun oynayan çocukların bu davranışlarında ebeveynlerinin olası rollerinin ve ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışları üzerindeki gözlemlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan derinlemesine görüşme yöntemiyle yürütülen çalışmada, video oyun oynayan 9-13 yaş aralığındaki çocukların ebeveynlerini temsilen anneleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve veriler toplanmıştır. Bulgular, çocukların video oyun oynama davranışları ile annelerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının aynı yönde yaklaşımlar oluşturduğunu göstermektedir. Yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığının gerektirdiği beceri ve donanım, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına açık iletişimi ve öz kontrol donanımı kazandırmak gibi daha destekleyici bir yaklaşımla rehberlik etmelerini sağlamaktadır.

## Keywords

Video Games,  
Digital Parenting  
Awareness,  
New Media Literacy

## Abstract

As digital technology becomes a central part of daily life, new habits and lifestyles are emerging. One example is the increasing amount of time children spend playing video games. As gaming time grows, so does the risk of gaming addiction. Research shows that gaming addiction is linked to various challenges, such as children's academic performance, mood, communication and social skills, self-confidence, self-expression, family relationships, and even their susceptibility to other addictions. These concerns highlight the need for a deeper understanding of gaming addiction from multiple perspectives. In addition to studying children, it is essential to explore the issue from the perspective of parents. Parents' familiarity with digital technology, their awareness of digital parenting, their level of new media literacy, and their observations of their children's gaming behaviors all provide important insights into addressing this issue. This study examines the role parents play in their children's gaming behaviors and their observations of these behaviors. Using in-depth interviews, data were collected through structured and semi-structured conversations with mothers of children aged 9 to 13 who play video games. The findings indicate that children's gaming behaviors align with their mothers' levels of new media literacy and digital parenting awareness in forming similar approaches. These skills help parents guide their children in a more supportive way, fostering open communication and teaching self-regulation to manage gaming habits effectively.

## Giriş

Ebeveynler, tarih boyunca çocuklarıyla ilgili birçok konuda endişeler taşımıştır. Bu endişe konularının bir bölümünü, çocukların teknoloji kullanımları ve teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan ürünlerle kurdukları ilişkiler oluşturmaktadır. Çocukların sosyal ağlar ve medya ile ilişkileri, bugün gelinen noktada güncel kaygıların odağındadır. Mecra türleri ebeveynlerin kaygı odağı bakımından farklı dönemlerde değişiklik göstermiş olsa da, bu tür endişeler ebeveynlik deneyiminde sürekliliğini korumuştur. Günümüzde ebeveynler, çocuklarının değişkenlik gösteren dijital medya kullanımları ve ilişki kurma biçimlerine yönelik yeni ebeveynlik stratejileri geliştirmenin mücadelesi içindedir.

Ebeveynlerin, bu kaygıları etkin bir şekilde yönetmeleri ve dijital medyanın sunduğu eğitsel potansiyeli nasıl kullanacaklarını öğrenmeleri durumunda, çocuklarının dijital medya deneyimlerine önemli ölçüde olumlu katkı sağlayabilecekleri açıktır (Chen vd., 2020, s.28). Günümüzde ebeveynlerin çocuklarına ilişkin kaygıları, özellikle dijital cihazlarda geçirilen süre ve maruz kalınan içeriklerin niteliği etrafında şekillenmektedir. Bu kaygıların, ebeveynleri belirli eylemlere yönlendirmesi, dijital medya okuryazarlığının gerekliliğine dair artan bir farkındalığın işareti olarak değerlendirilebilir. Ebeveynlerin bu kaygıları etkin bir şekilde yönetmelerine ve gelişen medya teknolojilerinin sunduğu eğitsel potansiyeli fark ederek bu potansiyeli verimli bir şekilde kullanabilmelerine yönelik ne tür uygulamalar yapıldığı üzerine düşünmek ve çalışmalar yürütmek önemli görünmektedir.

Video oyunlarının artan popüleritesi, yalnızca çocuklar değil, ebeveynler ve politika yapıcılar arasında da tartışma konusu olmaktadır. “Maltalı Ebeveynlerin Çocuklarının Çevrimiçi Karşılaştığı Riskler Konusundaki Farkındalığı ve Yönetimi” adlı çalışmada, Malta’daki resmi kurumların, dijital medyanın çocuklar üzerindeki riskleri konusunda ebeveynleri bilinçlendirme çabalarının, ebeveyn farkındalığını artırmada önemli bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Bununla birlikte, her haneye ulaşmanın zorluklarına dikkat çekilerek, kapsamlı bir farkındalık çalışmasının gerçekleştirilmesi için eğitimcilerin etkin rolü üzerinde durulmaktadır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.135-144).

Araştırmalar, video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğunu göstermektedir. Örneğin, şiddet içeren oyunlar saldırganlık üzerinde etki yaratması yönüyle olumsuz nitelendirilebilir; aksiyon oyunları ise, görsel-mekansal becerilere katkı sunması yönüyle olumlu olarak nitelendirilebilir. Prot, McDonald, Anderson ve Gentile (2012) çalışmalarında, video oyunlarının hem pozitif hem de negatif etkilerini araştıran çalışmaları kapsamlı bir şekilde taramış ve bu etkilerin çok boyutlu olduğunu vurgulamışlardır. Bu durum, ebeveynlerin dijital medya okuryazarlığının ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının geliştirilmesini daha da önemli hale getirmektedir (s.647-649). Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından gerçekleştirilen “Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı” sonuç raporunda (2017), dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine; eğitim materyali olarak kullanılabilmesi, motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması, stratejik düşünme, hızlı karar alma, teknolojik bilgi ve beceriyi artırma gibi bilişsel gelişimi desteklemesi, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmesi ve sosyal fobi gibi çeşitli tıbbi hastalıklarda işlevsel olabilmesi şeklinde örnekler verilmiştir. Dijital oyunların çocuklar üzerinde, dil gelişimini aksatma, zaman israfı, duygu kontrol ve kişilik bozuklukları, asosyalleşme, aile içi iletişimin zayıflaması, sanal ile gerçek arasındaki ayrımı fark etmede güçlük, saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesi, akademik gelişim etkinliklerine ayrılan zamanı kısaltması nedeniyle akademik başarıyı olumsuz etkilemesi, çevrim içi tehditlere açık hale gelme, bağımlılık, obezite ve dikkat bozukluğu gibi sağlık sorunlarına neden olması şeklinde örneklendirilen olumsuz etkilerine de dikkat çekilmiştir (s.12-14). Şüphesiz, dijital teknolojilerin anlamlandırılması sürecinde çocuk ve genç bireylerin, ebeveynlerinden edinecekleri dijital okuryazarlık becerilerinin aktarımına ihtiyaçları bulunmaktadır. Bu aktarım, çocukların dijital deneyimlerini daha anlamlı hale getirmekte ve kişisel, sosyal ve akademik gelişimlerine olumlu yönde katkı sağlamaktadır.

### Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları

Video oyunları, en temel anlamıyla, bir kullanıcı arayüzü aracılığıyla etkileşim sağlayan ve televizyon ekranı veya bilgisayar monitörü gibi bir video cihazında görsel geri bildirim oluşturan elektronik oyunlar olarak tanımlanabilir (Olle ve Westcott, 2018, s.4). Elektronik teknolojilerin gelişimiyle birlikte video ve dijital oyunlar, çocuklar ve gençler arasında popüler hale gelmiş, eğlencenin ötesine geçerek yaşam alışkanlıklarının oluşmasında rol oynayan bir etkinliğe dönüşmüştür (Chiu, 2004, s.571). Çocukları video oyunu oynamaya iten birçok sebep bulunmakta ve farklı türlerde oyun oynama davranışları görülmektedir. Video oyuncuları, oyunlara bağlılık düzeyleri, oyun için harcadıkları zaman, edindikleri beceri seviyeleri ve diğer etkinliklerle olan etkileşim derecelerine göre sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflamalar, gündelik oyunculardan profesyonel oyunculara kadar geniş bir yelpazede, oyuncuların oyun alışkanlıklarını anlamayı kolaylaştırmaktadır (Olle ve Westcott, 2018, s.4-17). Benzer şekilde, Van Cleave (2010), yayımladığı kitabında kişisel oyun bağımlılığı deneyimlerinden yola çıkarak bağımlılığın altı temel kriterini tanımlamıştır. Bu kriterler, önemlilik, ruh hali değişikliği, tolerans, yoksunluk belirtileri, çatışma ve yeniden başlama olarak sıralanmıştır. Bu sınıflandırmalar, çocukların oyunda geçirdikleri zaman üzerinden değerlendirilmekte ve oyun alışkanlıklarının etkilerini daha iyi anlamayı sağlamaktadır (s.7-8). Oyun oynama davranışında bağımlılık bileşenleri; çoğu günler sıklıkla oynanıp oynanmadığı, sıklıkla uzun bir sürede oynanıp oynanmadığı, ne düzeyde heyecan/coşku için ve kişisel skoru yükseltmek için oynandığı, oynamayı durdurmak veya azaltmak için tekrarlayan çabalar gösterip gösterilmediği, oynanmadığında hissedilen huzursuz olma düzeyi, okul ile ilgili aktivitelere katılmak yerine oyun oynanıp oynanmadığı ve sosyal aktivitelerden vazgeçerek oynanıp oynanmadığı şeklindeki sorularla ölçülmektedir (Griffiths ve Davies, 2005, s.362).

Bilgisayar oyunları oynamanın dinamikleriyle ilgili erken dönem çalışmalardan biri Griffiths ve Hunt (1995) tarafından İngiltere’de yürütülmüştür. Bilgisayar oyunları oynayarak geçirilen zamanı, ilk olarak kiminle oynamaya başladıklarını, neden başladıklarını ve şu anda neden oynadıklarını ve oyunun olumsuz sonuçlarını ortaya koymak amacıyla 12-16 yaş arası 387 ergenle yürütülen çalışmada, birçok ergen için evde bilgisayar oyunu oynamanın önemli bir zaman alabileceği ve örneklemin %7’sinin haftada en az 30 saat oynadığı bulgularına ulaşılmıştır (s.189). Profesyonel oyuncular, haftada 24 ila 70 saat arasında oyun oynayarak zamanlarının büyük bir bölümünü bu aktiviteye ayırmakta ve bu nedenle patolojik oyuncu kategorisine dahil edilmektedir. Patolojik oyuncular ya da video oyun bağımlılığı yaşayan oyuncuların, haftada ortalama 24 saat oyun oynayarak dikkat sorunları, düşük akademik başarı ve bağımlılık hissi bildirme olasılıkları daha yüksek tespit edilmiştir (Gentile, 2009, s.600). Bu yoğun oyun oynama süresi, sosyal yaşamdan kopma ve toplumsal etkileşimlerin azalması gibi olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (Olle ve Westcott, 2018, s.21-22). Video oyunların etkileri üzerine yapılan araştırmalar, bu oyunların hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar doğurabileceğini ortaya koymaktadır (Prot vd., 2012, s.647). Çocuklarda haftalık oyun sürelerindeki artışlar, genellikle davranış problemleri, akran çatışmaları ve azalan prososyal beceriler şeklinde yansımaktadır. Akran çatışmaları çocukların sosyal izolasyon yaşamasına ve video oyunlarına yönelmesine neden olabilirken, yoğun oyun oynama davranışı diğer etkinlikleri engelleyerek olumlu sosyal davranışlar, başkalarına yardım etmek, iş birliği yapmak, topluma fayda sağlamak gibi konuları içeren prososyal becerilerin gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Pujol vd., 2016, s.14). Bununla birlikte, video oyunları çocukların öğrenme stratejilerini olumlu yönde etkileyerek eleştirel düşünme, yaratıcılık ve hayal gücünün gelişimine katkı sağlayabilmektedir. Oyunlar; bağımsız öğrenmeyi desteklemekte ve çocukların oyun tercihleri ilgi alanları, meydan okuma düzeyi ve seçim özgürlüğü gibi psikolojik faktörler tarafından şekillenmektedir (Hamlen, 2011, s. 538). Video oyunlarının çocukların dil gelişimi ve akademik performansı üzerindeki etkileri, bağımlılık ve ilgi düzeyleri bağlamında farklılık göstermektedir. Hafta içi oyun oynama süresi ile İngilizce test puanları arasında pozitif bir ilişki bulunmuş ve bu durumun, daha fazla oyun

oynayan çocukların İngilizce dil hakimiyetinin artışıyla ilişkili olabileceği belirtilmiştir. Bunun aksine, video oyunu bağımlılığının akademik performans üzerinde olumsuz etkileri olduğu da bildirilmiştir. Oyunlara yüksek ilgi gösteren ancak bağımlı olmayan çocuklarda ise, bu tür olumsuz sonuçların daha düşük seviyede olduğu tespit edilmiştir (Skoric vd., 2009, s.570).

### Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı

Dijital dünyanın, içinde yaşadığımız çağın ayrılmaz bir parçası haline geldiği mevcut koşullarda, çocukların doğal/gerçek ortamlarda daha fazla vakit geçirmesi arzu edilse de, çevrimiçi dünyadan kaçış mümkün görünmemektedir. Bu nedenle, dijital dünya ile nasıl sağlıklı bir şekilde yaşanabileceğini öğrenmek kaçınılmaz bir gereklilik olarak görülmektedir. Bu bağlamda yeni medya okuryazarlığı, yeni dünyanın sürekli değişen kurallarına uyumlanmada ve korunmada ihtiyaç duyulan donanımı sağlamaktadır. Ebeveynlerin etkili yeni medya okuryazarlığı stratejileri, çocuklarına rehberlik süreçlerini daha olumlu ve bilinçli bir şekilde yürütmelerine olanak tanımaktadır (Harrison ve McTavish, 2018, s.24).

Yeni medya okuryazarlığı, kişilerin yeni medya ortamlarında eleştirel ve üretici olabilme becerileriyle ilgilidir (Koç ve Barut, 2016, s.834-843). Bu beceriler, ebeveynlerin çocuklarına olumlu yönde rehberlik etmelerine katkı sunan kazanımlardır. Ebeveynlerin, yeni medya okuryazarlığını anlamaya yönelik çaba göstermeleri ve katı medya kısıtlamalarından kaçınmaları bu sürecin ayrılmaz bir parçasıdır (Nalevska ve Popovska, 2023, s.67). Ebeveynlerin, değişen koşullara göre çocuklarına rehberlik etme stratejilerini esnek bir şekilde uyarlayabilmelerini sağlayan çeşitli yaklaşımlara sahip olmaları, etkili bir arabuluculuk için önem taşımaktadır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.144). Çocukların medya kullanımı, günümüz dokunmatik ekran teknolojisinin sunduğu kullanım kolaylığı sayesinde önemli ölçüde artış göstermiştir. Ebeveynler, çocuklarının yeni teknoloji kullanım becerilerini oldukça hızlı öğrenmeleri ve buna karşın kendilerinin aynı hızda öğrenememeleri konusunda endişeye sahiptirler (Uhls, 2016, s.21). Bu endişe, ebeveynlerin dijital ortamlar konusundaki bilgilerini sürekli olarak güncellemeleri ve bu alanda kendilerini geliştirmeleri gerektiğini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Etkili bir ebeveyn arabuluculuğu sağlamak için, ebeveynlerin yeni medya teknolojileriyle ilgili bilgi düzeylerini güncel tutmaları önemlidir.

Bu hızlı yayılma, ebeveynlerin dijital ortamlar hakkındaki bilgilerini sürekli olarak güncellemeleri ve kendilerini bu alanda geliştirmeleri gerektiğini bir kez daha açıkça ortaya koymaktadır. Elektronik cihaz teknolojilerinin çocukların hayatında merkezi bir yer edindiği günümüzde, ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı stratejileri, çocuklarına rehberlik etme süreçlerini daha etkili hale getirebilmektedir (Harrison ve McTavish, 2018, s.24). Dijital medyanın, bilişsel gelişim, dil becerileri ve okuryazarlık açısından potansiyel faydalar sunduğu görülse de (Nalevska ve Popovski, 2023, s.71), erken yaşlarda başlayıp zamanla artan dijital medya tüketimi çocukluk dönemi faaliyetlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Uzmanlar, ebeveynlerin medya eğitimi konusuna genellikle çocuklarının medya kullanımıyla ilgili sorunlar ortaya çıktığında yöneldiklerini, ancak bu sorumluluğun doğumdan itibaren başlaması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, ebeveynlerin ve ebeveyn adaylarının yeni medya okuryazarlığında dikkate alması gereken medya eğitiminde temel ilkeler şu şekilde sıralanabilir (Schubert ve Eggert, 2018):

- **Rol Model Olmak:** Ebeveynler, medya kullanımında çocuklarına örnek teşkil etmeli ve doğru alışkanlıklar kazandırmalıdır.
- **Bilinçli Medya Kullanımı:** Ebeveynler, kendi medya alışkanlıklarını değerlendirmeli ve bilinçli bir şekilde kullanmaya özen göstermelidir.
- **Çocuk Gelişimi Bilgisi:** Çocukların gelişim aşamalarına uygun olarak medya becerilerinin desteklenmesi önemlidir.
- **Gelişim ve Medya İlişkisi:** Medya eğitimi, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına göre şekillendirilmelidir.

• **Medya İçerik Bilgisi:** Ebeveynler, çocuklarının yaşına uygun medya araçları ve içerikleri hakkında bilgi sahibi olmalı ve bu doğrultuda yönlendirme yapmalıdır.

• **Teknik Bilgiler:** Ebeveynler, güvenlik araçları, uygulamalar ve gençler arasında popüler içerikler hakkında temel teknik bilgiye sahip olmalıdır.

• **Ebeveyn Dayanışması:** Ebeveynler arasında bilgi paylaşımı ve iş birliği, medya okuryazarlığında etkili bir strateji olarak benimsenmelidir.

• **Eğitim Kurumlarıyla İş Birliği:** Ebeveynler, eğitim kurumlarıyla iş birliği yaparak medya okuryazarlığı süreçlerini desteklemelidir.

• **Eğitimde Medya Eğitimi:** Medya okuryazarlığı, tüm eğitim kurumlarında bir eğitim politikası haline getirilmelidir (s.155).

Bu ilkeler, ebeveynlerin çocuklarının medya ile ilişkilerini bilinçli ve sağlıklı bir şekilde yönetmelerine rehberlik edecek temel bir çerçeve sunmaktadır. Ebeveyn arabuluculuğu, yeni medya okuryazarlığı kapsamında değerlendirilen önemli bir araçtır ve çocukları medyanın risklerine karşı korumada kritik bir rol oynamaktadır. Ergenlik öncesi çocuklar arasında simüle edilmiş şekilde kumar yaygınlığını inceleyen bir araştırmada, ebeveynlerin çocuklarıyla sürekli iletişimde kalarak çevrimiçi kumar gibi oyunların risklerini anlatmalarının, çocukların bu tür faaliyetlere katılımını azalttığı görülmüştür (De Cock vd., 2018, s.132). Hollanda'da yapılan bir çalışmada ise, ebeveynlerin dijital medya kullanımına yönelik teoriyi pratiğe dökme çabalarının önemine vurgu yapılmıştır (De Haan vd., 2018, s.159-163). Bu nedenle, ebeveynlere yönelik rehberlik ilkelerinin geliştirilmesi ve bu konuda bilgi paylaşımının sürdürülmesi büyük önem taşımaktadır. Bu rehberlik yaklaşımı, yalnızca sağlam bilimsel kanıtlara dayanmakla sınırlı kalmamalı, aynı zamanda dijital medyanın farklı bağlamlarda çocuklar için hangi koşullarda yararlı ya da zararlı olabileceğine ve bunun nedenlerine ilişkin kapsamlı bir kılavuz sunmalıdır (Blum-Ross ve Livingstone, 2018, s.185).

### Dijital Ebeveynlik Farkındalığı

Dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlığı şemsiyesi altında değerlendirilebilecek bir kavramdır. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı uygulamalarına katkı sağlar nitelikte olan bu farkındalık, ebeveynlerin dijital dünyaya dair bilgi sahibi olmalarını, çocuklarının dijital medya kullanımını etkin bir şekilde yönlendirmelerini ve bu süreçte medyanın hem fırsatlarına hem de risklerine karşı bilinçli bir tutum geliştirmelerini içermektedir. Dijital dünyada meydana gelen hızlı ve köklü değişimler, ebeveynlik anlayışında önemli dönüşümlere neden olmuş ve bu süreç, ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme konusundaki farkındalıklarının artmasına ve dolayısıyla çocuk yetiştirme yöntemlerinde değişikliğe gitmelerine yol açmıştır (Nikken ve Jansz, 2006, s.197). Bu durum, ebeveynlerin dijital ortamda çocuklarını yetiştirirken geleneksel yöntemlerden farklı stratejiler benimsemelerini ve dijital dünyanın dinamiklerine uyum sağlamalarını zorunlu hale getirmiştir.

2011-2020 yılları arasında yayınlanan, çocukların dijital medya kullanımı sırasında ebeveynlerin arabuluculuk rollerini inceleyen kapsamlı bir literatür taraması çalışması, bu konuda yapılan araştırmaların sayısının oldukça fazla olduğunu göstermektedir (Wahyuningrum vd., 2020, s.252). Bu durum, dijital dünyada ebeveynlik konusunun önemine ve bu alandaki araştırma ihtiyacına güçlü bir vurgu yapmaktadır. Nikken ve Jansz (2006), 8-18 yaş arası çocuklar ve ebeveynleri üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmalarında, ebeveynlerin çocuklarının dijital medya olarak adlandırılan yeni medya kullanımalarında aktif bir rol oynadıklarını ve çeşitli ebeveyn arabuluculuğu stratejileri uyguladıklarını ortaya koymuşlardır. Araştırma sonuçlarına göre, ebeveynler çocuklarının video oyun oynama davranışlarına üç tür arabuluculuk yaklaşımı benimsemişlerdir: kısıtlayıcı arabuluculuk, aktif arabuluculuk ve birlikte oynama. Çalışmada, özellikle annelerin, babalara kıyasla arabuluculuk faaliyetlerinde daha aktif bir rol üstlendikleri ortaya konulmuştur (s.181-200). Shoshani, Braverman ve Meirow (2021), video oyunların

doğası gereği zararlı olduğu varsayımını sorgulayarak, ebeveyn katılımıyla birlikte olumlu sonuçlar yaratabileceğini belirtmişlerdir. Araştırmacılar, ebeveynlerin video oyun türü seçiminde aktif rol alması ve oyun sürecine dahil olması durumunda, potansiyel olumsuz sonuçların büyük ölçüde önlenebileceğini vurgulamaktadırlar. Çalışma, video oyunlarının, bilinçli ebeveyn rehberliğiyle anlamlı etkileşimler ve olumlu gelişim fırsatları sunabileceğini ortaya koymaktadır (s.9). Ebeveynlerin eğitim seviyeleri ile rehberlik yaklaşımları arasındaki ilişki incelendiğinde, düşük eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin genellikle kısıtlayıcı rehberlik yaklaşımını benimsediği, buna karşın daha yüksek eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin aktif rehberlik rolünü tercih ettiği görülmüştür (Nikken ve Jansz, 2006: s.198). Düşük sosyoekonomik statüye sahip ebeveynler, ebeveynlik endişeleri nedeniyle çocuklarına tablet vermeyi tercih ederek birlikte hikaye anlatma ve okuma sürelerini azaltmaktadır (Chen vd., 2020, s.26-28). Bu bulgular, ebeveynlerin eğitim düzeyi ve sosyoekonomik durumunun, çocuklarının dijital medya kullanımını yönlendirme biçimlerini etkileyen önemli faktörler olduğunu göstermektedir.

Erken yaşta edinilen farkındalıkların bireyin yaşamında kalıcı etkiler oluşturduğu gerçeği, kültürümüzde 'Ağaç yaşken eğilir' atasözüyle ifade edilmektedir. Çocuklara erken yaşlarda kazandırılan farkındalıklar, zamanla pekişerek yaşamlarının ilerleyen dönemlerinde daha güçlü bir şekilde davranışlarına yerleşmekte ve yön vermektedir. Bu durum, çocukluk döneminde ailelerin bilinçli yönlendirmelerinin önemine de dikkat çekmektedir. Örneğin, medyanın etkileri üzerine farkındalık kazandırılan bireyler, medya içeriklerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme becerisi geliştirebilmektedir. Bu tür erken farkındalıklar, bireylerin hem medya okuryazarlığı hem de tüketim alışkanlıkları konusunda daha bilinçli tercihler yapmalarına katkı sağlamaktadır (Ratner, 2014, s.14).

Sonuç olarak ebeveynlerin, dijital dünyada çocuklarının karşılaşabileceği fırsatları ve riskleri anlamaları, dijital ebeveynlik farkındalığının temel unsurlarından biridir. Çalışmalar, ebeveyn arabuluculuğunun ve rehberliğinin ergenlerin aşırı internet kullanımı üzerindeki etkisinin sınırlı olabileceğini, ancak aktif bir şekilde çocuklarının çevrimiçi aktivitelerine katılan ebeveynlerin daha olumlu sonuçlar elde edebileceğini göstermektedir (Kalmus vd., 2015, s.10). Bu bağlamda, destekleyici ve tartışmaya açık bir yaklaşım benimseyen ebeveynlerin, çocuklarının çevrimiçi becerilerini geliştirmelerine ve aynı zamanda internetin zararlı yönlerine karşı direnç kazanmalarına katkı sağladığı belirtilmektedir.

## Araştırma

### Yöntem

Çalışmada nitel araştırma türlerinden görüşme tekniği kullanılarak veriler toplanmıştır. Görüşme tekniğinde soru yöneltilen kişilerin deneyimleri, görüşleri, duyguları ve bilgilerinden oluşan veriler elde edilmektedir (Patton, 1987, s.7). Görüşme tekniklerinin soru sorma türlerinden yarı yapılandırılmış soru türleri kullanılarak veriler toplanmış ve analizleri yapılmıştır. Çalışmanın uygulanması için Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Etik Kurulu'ndan gerekli izinler alınmıştır.

### Örnekleme

Derinlemesine nitel bir çalışma için veri açısından derinlikli vakaların seçilmesi, amaçlı örneklemenin güçlü yanını oluşturmaktadır. Bilgi açısından zengin veri kaynakları, incelemeyi amacına ulaştırma için önemli verilere ulaştırarak, araştırma konuları hakkında çok şey öğrenmeyi sağlamaktadır. Ampirik genellemelerden ziyade iç görü ve derinlemesine anlayış kazandırmaktadır (Patton, 2014, s.265).

Bu çalışmada veri toplanan katılımcıların seçilmesinde amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Çocukların video oyun oynama davranışları ile ebeveynlerinin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığı ilişkilerini incelemek amacıyla tasarlanan çalışmada katılımcılar, video oyun oynayan 9-13 yaş aralığındaki çocukların ebeveynlerini temsilen annelerden seçilmiştir. Nikken ve Jansz (2006) annelerin, babalara kıyasla çocuklarının video oyun oynama davranışlarına daha aktif şekilde rehberlik ettiklerini belirtmişlerdir (s.181-200). Bu doğrultuda, ilgili rehberlik yaklaşımına ilişkin daha derinlikli verilerin elde edilmesi amacıyla ebeveynleri temsilen annelerle görüşülmüştür.

Örneklemin belirlenmesindeki kriterler, görüşme yapılan annelerin çocuklarının video oyun oynama kriteri ve çocuklarının 9-13 yaş aralığında olması kriterleridir. Çalışma Suudi Arabistan'ın Cidde şehrinde yürütülmüştür. Suudi ve Arap kökenli 20 kişilik katılımcıdan oluşan görüşmeciler grubu bu bölgede yaşamaktadır. Görüşme yapılan katılımcılar günlük yaşamlarında hem Arapça hem de İngilizce dillerini kullanmaktadır. Çalışma kapsamında görüşmeler İngilizce dilinde ve Aralık 2024 - Ocak 2025 tarihleri aralığında gerçekleştirilmiştir.

### Veri Toplama

Görüşme soruları yarı yapılandırılmış soru türüyle hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış sorularda, cevaplar açık uçlu şekilde not tutularak toplanmıştır. Video oyun oynayan çocukların annelerinin dijital ebeveynlik farkındalığına ilişkin verileri toplamak amacıyla yöneltilen sorular, Manap ve Durmuş (2020) tarafından geliştirilen dijital ebeveynlik farkındalık ölçeğinin yer aldığı çalışmadaki maddelerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlık düzeylerine ilişkin verileri toplamak amacıyla yöneltilen sorular ise, Koç ve Barut (2016) tarafından geliştirilen yeni medya okuryazarlık ölçeğinin yer aldığı çalışmadaki maddelerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Sorular katılımcılara İngilizce dilinde yöneltilmiştir. Dijital ebeveynlik farkındalık ölçeğindeki maddelerden yararlanılarak oluşturulan sorular İngilizce'ye çevrilmiş, yeni medya okuryazarlık ölçeğinin maddelerinden yararlanılarak oluşturulan sorularda ise, ölçeği geliştiren araştırmacılar tarafından temin edilen İngilizce form kullanılmıştır.

Çocukların video oyun oynama davranışlarına ilişkin veriler ile video oyun oynama bağlamında ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme yaklaşımına ilişkin verilerin toplanması için oluşturulan soru formlarında iki nitel çalışmadan yararlanılmıştır. Bunlardan biri, Işıkoğlu ve arkadaşları (2019) tarafından yürütülen ve çocuklarının dijital oyunu hakkındaki ebeveyn tercihlerini ve inançlarını incelemeyi amaçlayan nitel çalışmadır. Diğeri ise, Işıkoğlu ve arkadaşları (2023) tarafından yürütülen, çocuklarının dijital oyunu hakkındaki düşünceleri, tutumları ve uygulamaları hakkında bilgi edinmek için ebeveynlerle yarı yapılandırılmış görüşmelerle yürütülen çalışmadır. Bu soruların yanıtları açık uçlu olarak alınmıştır. Çalışmada ayrıca ebeveynlerin sosyo-demografik verilerini toplamak amacıyla soru formu oluşturulmuştur. Veriler toplanırken katılımcılardan aydınlatılmış onam formu alınmıştır.

### Veri Analizleri

Görüşme tekniğinde verilerin analizi, verilerin azaltılması, verilerin sunumu ve sonuç çıkarma ile doğrulama şeklinde gerçekleştirilmektedir. Toplanan ham verilerin anlamlı sonuçlara ulaştırması için sistematik olarak özetleme yapılarak ilerlenmektedir (Türnüklü, 2000, s.545). Bu çalışmada da verilerin analizlerinde sistematik özetleme yapılarak ilerlenmiştir. Öncelikle araştırmaya katılan ebeveyn annelerin sosyo-demografik verileri kategorilendirilmiştir. İkinci aşamada yarı yapılandırılmış açık uçlu soruların yanıtları temalar doğrultusunda başlıklandırılmış ve özetler halinde gösterilmiştir. Son aşamada temalar ve özetlerden yola çıkarak sonuç çıkarımı yapılmış ve bulgular ortaya konulmuştur.

Çalışmada şu ana soruların cevaplanması amaçlanmıştır:

Video oyun oynayan çocukların ebeveynlerinin;

- Dijital ebeveynlik farkındalığı konusunda yaklaşımları nasıldır?

- Yeni medya okuryazarlığı konusunda yaklaşımları nasıldır?

- Dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı yaklaşımları ile çocuklarının video oyun oynama davranışları arasında ebeveyn stratejileri bakımından nasıl bir ilişki bulunmaktadır?

- Çocuklarının video oyun oynama davranışlarını algılama ve rehberlik etme yaklaşımları nasıldır?

Araştırmada 20 anne ile görüşülmüştür. Katılımcı görüşmeciler bulgularda (G-görüşmeci), G1, G2, G3... şeklinde kodlanmıştır.

## Bulgular

Araştırmada, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına rehberlik etme, dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı yaklaşımlarını anlamaya yönelik yapılan görüşmeler sonucunda bulgular 6 ana başlık altında özetlenerek aktarılmıştır.

### 1. Ebeveynlerin Sosyo-Demografik Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin sosyo-demografik verileri açıklanmıştır.

Tablo 1. Sosyo-Demografik Veriler

|  |
|--|
| <b>Yaş</b>   |
| Görüşmeci 20 ebeveynin yaşları 32 - 49 arasında değişmektedir ve ortalama yaşları 40 yaşdır.   |
| <b>Medeni durum</b>  |
| Görüşmecilerin tamamının medeni durumu evli statüsündedir.                                     |
| <b>Çocuk sayısı</b>  |
| Görüşmecilerin çocuk sayıları ortalama 2 çocuktur.   |
| <b>Eğitim durumu</b>   |
| Görüşmecilerin eğitimleri lisans ve yüksek lisans şeklinde yarı yarıya dağılım göstermektedir. |
| <b>Meslek</b>  |
| Görüşmeciler içerisinde 5 kişi ev hanımı statüsündedir, diğer 15 kişi çalışan statüsündedir.   |
| <b>Günlük çalışma süresi</b>   |
| Görüşmeciler iş yaşamında günde ortalama 5 saat çalıştıklarını bildirmişlerdir.                |

Tablo 1'e göre, çalışmada görüşme yapılan 20 kadın ebeveynin sosyo-demografik bulgularına bakıldığında, eğitilmiş ve çoğunlukla iş yaşamında aktif çalışan bireyler olduğu görülmektedir.

### 2. Ebeveynlerin ve Çocukların Teknolojik Cihaz Kullanımına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin ve çocuklarının teknolojik cihaz kullanımına ilişkin verileri açıklanmıştır.

Tablo 2. Teknolojik Cihaz Kullanımı Verileri

|  |
|--|
| <b>Görüşmecilerin günlük teknolojik cihaz kullanım süresi</b>  |
| Görüşmeciler teknolojik cihazları günde ortalama 7 saat kullanmaktadırlar.   |
| <b>Görüşmecilerin çocuklarının kullandığı teknolojik cihaz türü</b>  |
| Görüşmeciler çocuklarının teknolojik cihazlar içerisinde en fazla tablet bilgisayar ve ardından dizüstü bilgisayar kullandığını bildirmişlerdir. |
| <b>Görüşmecilerin çocuklarının günlük teknolojik cihaz kullanım süresi</b>   |
| Görüşmeciler çocuklarının teknolojik cihazları günde ortalama 3 saat kullandıklarını bildirmişlerdir.  |
| <b>Görüşmecilerin çocuklarının günlük video-dijital oyun oynama süresi</b>   |
| Görüşmeciler çocuklarının video/dijital oyunları günde ortalama 1 saat oynadıklarını bildirmişlerdir.  |

Tablo 2'ye bakıldığında, ebeveynlerin teknolojik cihaz kullanımı bulguları, gün içinde yoğun kullanıma işaret etmektedir. Çocukların cihaz kullanımının ise sınırlı olduğu görülmektedir.

### 3. Çocukların Video Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına ilişkin bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 3. Video Oyun ve Oynama Davranışı Verileri

|   |
|---|
| <b>Çocuğunuz video-dijital oyun oynamayı ne kadar önemsiyor?</b>  |
| Görüşmecilerin yarısı çocuklarının video-dijital oyun oynamayı çok önemseddiğini ifade ederken, diğer yarısı fazla önemsemediğini ifade etmiştir.   |
| <b>Çocuğunuz dijital araçlarla nasıl oyun oynamaya başladı?</b>   |
| 1. Arkadaş ve aile üyeleri etkisiyle<br>2. Sosyal medyadan etkilenerek<br>3. Tablet bilgisayar kullanmaya başlamasıyla birlikte<br>4. Covid pandemisi döneminde<br>5. Animasyon/çizgi film karakterleri sebebiyle |
| <b>Çocuğunuzun oynadığı video-dijital oyunu nasıl tanımlarsınız?</b>  |
| 1. Öğretici ve eğitici<br>3. İyi, kötü veya faydalı değil.<br>4. Yaşına uygun<br>5. Eğlenceli<br>6. Aksiyonlu, maceralı<br>7. İrkçı<br>8. Hızlı<br>9. Strateji oyunu  |

Tablo 3'e bakıldığında, çocukların video oyun oynamaya başlamalarına neden olan faktörler arasında sosyal grupların önemli bir rol oynadığı bulgulardan anlaşılmaktadır. Çocukların video oyunlarının tanımlanmasında ebeveynlerin hem olumlu hem de olumsuz ifadelerde bulunduğu görülmektedir.

#### 4. Video Oyun Oynama Bağlamında Ebeveynlerin Çocuklarına Rehberlik Etme Yaklaşımına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, görüşme yapılan ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına yönelik algıları ve gözlemleri ile oyun oynama davranışlarına rehberlik etme yaklaşımlarının bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 4. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Tercihleri Verileri

|  |
|--|
| <b>Neden çocuğunuzun video-dijital oyun oynamasını tercih ediyorsunuz veya tercih etmiyorsunuz? Çocuğunuzun dijital ve dijital olmayan oyun oynaması arasındaki fark nedir?</b>  |
| G1, G3: Dijital oyunlar, süre kısıtlaması gözetiliyorsa harikadır. Özellikle eğlenirken yeni beceriler öğrenmelerine yardımcı oluyor.  |
| G2, G13: Çocuğumun dijital oyunlar oynamasına karşıyım, ancak yasaklamamak için belli süre sınırı içinde oynamasına izin veriyorum ve bazen bu oyun süresini ödül olarak kullanıyorum. Onu dijital olmayan oyunları da oynamaya teşvik ediyorum. |

|  |
|--|
| G4: Tercih etmiyorum çünkü oynamadıklarında evde daha yaratıcı oluyorlar ve kardeşleriyle etkileşim kuruyorlar.  |
| G5, G20: Çok fazla oynamasını tercih etmiyorum çünkü oynadıktan sonra normal hayata kolayca adapte olamıyor.   |
| G6, G7, G8, G17, G19: Dijital olmayan oyunları tercih ederim çünkü daha fazla yaratıcılık sağlar ve bağımlılık yapmazlar. Dijital oyunlar ise kolay erişilebilirdir. |
| G9, G10, G12 Dijital oyunlar onları agresif, sabırsız ve daha az empatik yapıyor.  |
| G11, G14, G15, G16, G18: Her ikisini de tercih ederim. Video oyunları sorun etmem ama diğer fiziksel ve sosyal aktivitelerle dengeli olmalı.                         |

Tablo 4'e bakıldığında, görüşme yapılan ebeveynler arasında video oyunların çocukları için zararlı olduğunu düşünenler olduğu gibi, bu oyunların çocuklarına zarar verdiğini düşünenler de bulunmaktadır. Dijital olmayan oyunların çocukları için genel anlamda daha faydalı olduğu yönünde görüşler bildirilmiştir.

Tablo 5. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Rehberliği Verileri

| <b>Çocuğunuzun video-dijital oyun etkinliklerine nasıl rehberlik ediyorsunuz? Rehberlik yaklaşımınız nasıldır?</b>  |
|---|
| G1, G8: Çocuklarımla yanında oturarak, gözlemleyerek oyunlarına eşlik ediyorum.   |
| G2: Başka kişilerle canlı çevrimiçi oynamalarına izin vermiyorum.   |
| G3: Oyunlar ve makinelerle uğraşmak yerine insanlarla nasıl başa çıkılacağını öğretmeye odaklıyım.  |
| G4, G17: Oyunu ben açıyorum, uygun bulursam indiriyorum ve süre kısıtı uyguluyorum.   |
| G5: Yaşına uygun olan oyunları seçiyorum.   |
| G6: Ona gördüğü her şeye inanmamasını söylüyorum. Tabletinde zaman geçirmeden önce evdeki görevlerini yerine getirmesini ve ödevini yapmasını istiyorum.  |
| G7, G10, G13: Açık ve dürüstçe konuşarak, eğiterek rehberlik yapıyorum.   |
| G9: Faydalı bulmadığım için çok fazla oynamasına izin vermiyorum.   |
| G11, G12, G16, G19: Süre kısıtı uyguluyorum ve yalnızca tanıdığımız kişilerle oynamasına izin veriyorum.  |
| G14: Sorunları çözmesi ve zorlukların üstesinden gelmesi için farklı stratejiler uygulamasına rehberlik ediyorum.   |
| G15: Oyun zamanına sınırlar koyarak, bunu ders çalışma ve açık hava oyunları gibi diğer aktivitelerle dengelemesini sağlayarak rehberlik ediyorum. Ayrıca oynadıkları oyunların yaşa uygun olduğundan emin oluyorum ve onları öğrenmeye ve yaratıcılığa teşvik eden oyunlar oynamaya yönlendiriyorum. |
| G18, G20: Oyunlarına çok fazla dahil olmadan rehberlik ediyorum.  |

Tablo 5'e bakıldığında görüşme yapılan ebeveynler genel olarak çocuklarının oyun oynama davranışlarına aşırı kısıtlamada bulunmadan koruyucu müdahalelerle ve mutlaka gözlemleyerek rehberlik etmektedirler.

Tablo 6. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Gözlem ve Uygulama Verileri

| <b>Size göre çocuğunuzun video oyun oynamasının onun için faydaları ve/veya zararları nelerdir? Varsa zararlarından korumak için ne yapıyorsunuz?</b>  |
|--|
| G1: Odaklanma ve ince motor becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olabileceğini düşünüyorum. Zararlı yönlerinin olduğunun da farkındayım. Aşırı oyun oynadıklarında, olumsuz davranışlar gösterdiklerini gözlemliyorum ve uyku düzenlerinin bozulduğunu fark ediyorum. Bu nedenle sınırlamalar uyguluyorum.  |
| G2: Gözlerini ve beynini yorduğunu düşünüyorum. Aynı zamanda davranışlarını da etkiliyor.  |
| G3: Bağımlılık yapıyor ve bıraksam bütün günü tabletle oynayarak geçirebiliyorlar. Bu nedenle belli zamanlarda ve genel olarak sadece 15 - 20 dakikalık ekran sürelerine izin veriyorum.   |
| G4: Sanırım video oyunlarının çoğunlukla zararlı yönleri var. Görüntüler dikkatlerini dağıtıyor. Gerçek hayatla video oyunlarındaki şeyler eşleşmiyor. Bu durum çocukların hayattan tıpkı video oyunlarında olduğu gibi aynı şeylerin beklentisinde olmalarına sebep olabilir.   |
| G5: Video oyunlar çocuğun dikkat süresi için olumsuz bir etkileyicidir ve bağımlılık yaparlar. Daha kolay sıkılma davranışı gösterirler. Bundan dolayı bazen bir filmin tamamını izlemek istemiyor. Ayrıca, kendini durdurmakta zorlanıyor, bu yüzden görevlerini ihmal ediyor ve ödevini unutuyor. Sadece yatma saatinden hemen önce hatırlıyor. Çocuğuma mola vermesini hatırlatmaya çalışıyorum ve ondan ev işlerinde yardım etmesini veya ödevini yapmasını istiyorum. |
| G6, G7, G8: Yaş ve içerik kısıtlamalarının yanısıra ekran süresi kuralları uyguluyorum.  |
| G9, G13: Sadece zararlı olduğunu düşünüyorum. Çocukları daha az sabırlı ve agresif yapıyor. Uyku bozukluğuna neden oluyor. Ayrıca başkalarıyla daha az empati kurar hale geliyorlar. Video oyunu sırasında molalar verdirerek onları korumaya çalışıyorum.   |
| G10: Her zaman dikkatli ve uyanık olmaya çalışıyorum.  |
| G11: Zararlı yanlarından biri, tanımadığımız insanlara maruz kalması. Çoğu oyun çevrimiçi ve insanlar oyun sohbetlerinde uygunsuz şeyler söyleyebiliyor. Takıntılı yapması ve izole etmesi diğer zararlı yanlarıdır. Bu yüzden süre sınırları ve okul günlerinde oynamama kuralı uyguluyorum.  |
| G12: Bağımlılık ve odaklanma kaybı yaratıyor. Ölçülü kullanıldığında eğlenceli olabileceğini düşünüyorum.  |
| G14: Düşünme becerilerini geliştirebilir ama antisosyallığe de neden olur. Herhangi bir uygulama içi sohbet özelliğini kullanmalarına şimdiye kadar izin vermedim. Onları mümkün olduğunca bundan korumaya çalışıyorum.  |
| G15: Bana göre, çocuğumun video oyunlar oynamasının faydaları arasında problem çözme becerilerini geliştirme, el-göz koordinasyonu sağlama ve eğlence yer alıyor. Bununla birlikte, potansiyel zararları, sağlıklarını ve sosyal etkileşimlerini etkileyebilecek aşırı ekran süresi olabilir. Çocuğumu korumak için oyun oynamaya süre sınırları koyuyorum ve fiziksel aktivitelere katılmak veya başkalarıyla sosyalleşmek için onu teşvik ediyorum.                      |
| G16: Neler olup bittiğinin farkında olmalı diye düşünüyorum. Dijital oyunlar aynı zamanda çocuklar için bir sosyalleşme platformu.   |
| G17: Oynayabilirler sorun değil, ancak bağımlı olmamalı ve tüm zamanlarını oyunda geçirmemelidirler.   |
| G18: Onlara video oyunlarına daha az zaman harcamalarını söylüyorum. Hem göz sağlığı hem de karakter gelişimi için iyi değil. Çocuğu saldırgan ve sabırsız yapıyor.  |
| G19: Kontrollü oynaması gerektiğini düşünüyorum.   |
| G20: Öğrenme fırsatı yaratabilir. Zararlı yanı ise, bağımlılık yaratmaya elverişli olması. Bunu onlara hatırlatıyorum.   |

Tablo 6'ya bakıldığında, görüşme yapılan ebeveynler, video oyun oynama sürelerinin uzadığında çocukları üzerinde fizyolojik ve zihinsel zararlara neden olduğunu bildirmişlerdir. Bu oyunların faydalı yanlarının da olduğunu belirten ebeveynlerin, zararları önleyici kurallar konulmasından yana olduğu görülmektedir.

Video oyun oynama bağlamında ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme yaklaşımına ilişkin tüm bulgular analiz edildiğinde, ebeveynlerin video oyun oynamanın olası zararlarının farkında oldukları ancak kontrollü oynandığında faydalarının da olabileceğini düşündükleri görülmektedir. Ebeveynlerin rehberlik yaklaşımları genel anlamda fazla müdahaleci olmaktan çekinen ancak, süre ve içerik anlamında kısıtlar konulmasını gerekli bulan bir anlayışta. Çocuklarını video oyunların olası zararlı etkilerinden korumak konusunda yaptırımcı değil, destekleyici bir yaklaşım içinde oldukları görülmektedir. Bu konuda çocuklarıyla açık iletişim kurmakta ve çocuklarının video oyunların zararlarını ve faydalarını anlamalarını sağlayarak kendilerini zararlı etkilerden koruyabilecek donanımı kazanmalarını önemsemektedirler.

### 5. Dijital Ebeveynlik Farkındalığı Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalıklarına ilişkin bulgular ortaya konulmuştur.

Tablo 7. Dijital Ebeveynlik Farkındalık Verileri

|  |
|--|
| <b>Telefon, tablet gibi cihazları kullanma biçiminiz ve bu konuda çocuklarınıza örnek olma yaklaşımınız hakkında bilgi verebilir misiniz? Çocuğunuzla birlikte ne kadar kullanırsınız? Bu cihazları kullanırken çocuğunuza odaklanmadığınız olur mu?</b> |
| G2, G3, G4, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Çocuğumun yanında bu cihazları fazla kullanmamaya özen gösteriyorum.   |
| G16, G18, G19: Çocuğum telefon veya tablette vakit geçirirken beni zaman zaman görüyor. Bunun olumsuz rol model oluşturduğunu düşünüyorum. Sıklıkla olmasa da çocuğuma odaklanamadığım oluyor.   |
| G1, G6, G7, G8, G11, G14, G15, G17: Teknolojik cihazları çocuğumun yanında ben de kullanıyorum, bu hayatın gerçeği saklayamayız. <b>Çocuğuma odaklanmamı engellemez.</b>   |
| <b>Çocuğunuzun telefon tablet gibi cihazları ısrarla istemesi karşısında nasıl davranırsınız? Meşgul olduğunuzda, ev dışında veya çocuğunuzun kontrol edemediğinizde bu cihazları özellikle kullanmasına izin verir misiniz?</b>                         |
| G6, G7, G8, G11, G14, G15, G17: Çocuğum ısrarla istediğinde nadiren de olsa esneklik gösterebiliyorum.   |
| G4, G5, G10, G12, G16, G18, G19, G20: Çocuğumu oyalamak için veya işlerimi yapmak için cihazları kullanmasına izin vermem.   |
| G1, G2, G3, G9, G13: Kurallar bellidir, evde veya ev dışında farklı uygulamalar olmaz. Evde ne kadar süre veriyorsam dışarıda da o süre geçerli.   |
| <b>Telefon, tablet gibi dijital araçların ve internetteki içeriklerin olumlu ve olumsuz yönlerini analiz edip bunları çocuğunuza anlatır mısınız? Bu konuda nasıl bir yol izlersiniz?</b>  |
| G5, G9, G10, G14, G17, G18, G20: Bu konuyu sürekli araştırır ve çocuğumu bilgilendiririm.  |
| G3, G7, G15, G19: Doğru ve yanlışlar zaman zaman karışıyor ama elimden geldiğince anlatıyorum.   |
| G1, G4, G12, G16: Bu konularla ilgili okuldan veya başka kurumlardan yapılan bilgilendirmeler faydalı oluyor, ben de çocuğuma aktarıyorum.   |
| G2, G6, G8, G11, G13: Bu konuda tam olarak nasıl bir yol izleyeceğimi bilemiyorum. Kendimce iyi ve kötü yönleri analiz edip çocuğuma anlatıyorum ve kısıtlama getiriyorum.   |

|  |
|--|
| <b>İnternet içerikleri ve teknolojik cihazların olası olumsuz etkilerinden çocuğunuzu koruyabildiğinizi düşünüyor musunuz? Bunun için neler yapıyorsunuz?</b>        |
| G7, G15: Tamamen koruyabileceğimi düşünmüyorum.  |
| G2, G4, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Filtreler ve koruyucu programlar yoluyla zararlı içeriklerle karşılaşması riskini düşürüyorum.                                   |
| G16, G19: Belli bir yaşa kadar koruyabilirsem iyi olacağını düşünüyorum.   |
| G1, G6, G8, G11, G14, G17: İçinde bulunduğu platform ve uygulamaları sürekli inceliyorum, zararlı olduğunu düşündüğüm içerikler olursa kullanmasına izin vermiyorum. |
| G3, G18 : Elimden geldiğince koruyorum. Hem koruyucu programlar kullanıyorum hem de kendim gözlem yaparak denetliyorum.  |

Tablo 7'deki sorulara verdikleri yanıtlarla görüşmeciler, öncelikle çocuklarına model olma yaklaşımlarını ifade etmişlerdir. Görüşmeciler, çocuklarını teknolojik cihaz kullanımında uyardıkları davranışları zaman zaman kendilerinin de yaptıkları ancak, çocuklarını bu cihazları kullanım sürelerinde ihmal etmedikleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler dijital ihmal konusundaki yaklaşımlarını ifade eden sorulara, zaman zaman çocuklarının ısrarına dayanamayıp telefon, tablet ve oyun oynamalarına izin verdiklerini ancak, onları oyalamak için meşgul zamanlarında ya da farklı ortamlarda taviz vermediklerini ve her zamanki kullanım kurallarını uyguladıklarını belirtmişlerdir.

Görüşmeciler dijital cihazları verimli kullanma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, interneti, dijital cihazları ve teknolojik yenilikleri inceledikleri, bilgilendikleri ve çocuklarına aktardıkları yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler dijital dünyanın risklerinden korunma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, çocuklarını risklerden her zaman koruyabilecekleri konusunda emin olmadıklarını ancak, bu konuda dikkatli olduklarını ve karşılaşılacak olumsuz bir durumda müdahale edebilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalığı kapsamındaki yanıtları incelendiğinde, dijital ebeveynlik farkındalıklarının bulunduğu görülmektedir.

## 6. Yeni Medya Okuryazarlığı Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 8. Yeni Medya Okuryazarlığı Verileri

|  |
|--|
| <b>Medyadaki yenilikleri takip eder misiniz? Yeni medya araçlarını ve ortamlarını kolaylıkla kullanır mısınız? Yeni medya içeriklerinin amacını, açık ve gizli mesajlarını ayırt edebilir misiniz?</b> |
| G2, G3, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Çocuklarıma ayak uydurmak için medyadaki yenilikleri takip ederim. Mesajların gizli açık anlamlarını ayırt edebilirim.   |
| G1, G6, G8, G11, G14, G16, G17: Yeni medya ortamlarına kolayca uyumlanırım ve kullanırım. Mesaj içeriklerinin amacını ve anlamlarını kolayca fark ederim.  |
| G4, G7: Yeni medya ortamları çok hızlı değişiyor hepsini takip etmek çok zor ama amaçlarını ve mesajlarını anlarım.  |
| G15, G18, G19: Yenilikleri bazen çocuğumdan öğreniyorum. Elbette mesajları anlarım ve ayırt edebilirim.  |

|  |
|--|
| <b>Medyada karşılaştığınız içeriklerin doğru olup olmadığını, olumlu ve olumsuz etkilerini, yasal ve etik açıdan uygunluğunu anladığınızı düşünüyor musunuz? Olası riskler konusunda kendinizi koruyabiliyor musunuz?</b>  |
| G15, G19: Medya içeriklerinin doğruluğu konusunda kafam karışıyor. Hemen inanmamaya çalışıyorum. Çok yerde aynı içeriği görürsem daha doğru olabileceğini düşünmeye başlıyorum.  |
| G3, G5, G9, G10, G18, G20: Medya içeriklerini doğrulayan bazı hesaplar var onlara bakarak kontrol ediyorum. Doğrulanabileceğim kurumlar varsa doğrudan onların hesaplarına bakıp emin oluyorum. Bu konuda dikkatliyim ve yasal etik açıdan doğru anladığımı düşünüyorum. |
| G1, G8, G11, G13, G14, G16, G17: Medya içeriklerinin her bakımdan doğruluğunu ayırt edebiliyorum ve kendimi koruyabiliyorum.   |
| G2, G4, G6, G7, G12: Güvenlik endişesi duyduğum için hemen inanmıyorum ve mutlaka farklı kaynaklara bakarak kendimi ve çevremi koruma altına alıyorum.   |
| <b>Medya ortamlarında kullanıcı profili oluşturmak, içerik (resim, video, metin vb.) oluşturmak, bunları yapabilmek için gerekli teknik donanımları kullanmak, paylaşım, yorum ve beğeni yapmak konularında kendinizi nasıl değerlendirirsiniz?</b>                      |
| G1, G6, G8, G11, G14, G16, G17: Bunların hepsini kolaylıkla yapıyorum.   |
| G2, G3, G5: Sosyal medyayı sık olmasa da etkili kullanıyorum. Faydalı paylaşımlarla sosyal medyadaki arkadaşlarımı bilgilendiriyorum.  |
| G9, G13, G20: Sosyal medyayı haberlere bakmak dışında kullanmıyorum ama istesem kolayca kullanırım.  |
| G4, G7, G15, G18, G19: Sosyal medyada daha çok takip eden konumundayım. Teknik taraflarıyla ilgilenmiyorum.  |
| G10, G12: Medya ortamlarında iyi bir takipçiyim. Beğendiğim içerikleri paylaşırım ve yorum yaparım.  |
| <b>Sosyal medyada katılımcı olarak başkalarının düşüncelerini etkilemek, gündemdeki olayları değerlendirip katkıda bulunmak, alternatif içerikler geliştirmek gibi konularda kendinizi nasıl değerlendirirsiniz?</b>   |
| G2, G3, G5, G6: Sosyal medyada aktifim ve arkadaşlarımla görüşlerini etkiliyorum. Bana sürekli geribildirimde bulunurlar veya danışırlar.  |
| G1, G10, G11, G12, G16, G17: Gündemi iyi takip ederim, yorum yaparım ve paylaşırım. Bu konuda seçici ve etkili olduğumu düşünüyorum.   |
| G4, G7, G15, G18, G19: Sosyal medyayı aktif kullanmıyorum ve etkin değilim.  |
| G9, G13, G20: Sosyal medyada katılımcı değilim vaktim olsa başkalarını etkileyebilecek durumda olurum.   |
| G8, G14: Sosyal medyada sadece gündemi takip ediyorum. İstesem etkileyici içerikler üretirim ve en azından çevremde etkili olurum.   |

Tablo 8'de ebeveyn annelerin yeni medya okuryazarlıklarına ilişkin veriler yer almıştır. Bu veriler doğrultusunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

Görüşmeciler yeni medyanın fonksiyonel şekilde tüketilmesine ilişkin yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medyadan nasıl yararlanabileceklerini bildikleri ve medya içeriklerini anlamada ve türlerini ayırt etmede farkındalıklı oldukları yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyanın eleştirel şekilde tüketilmesine ilişkin yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medyadaki mesajları ve içerikleri araştırma, karşılaştırma, kendi görüşleriyle ilişkilendirme, karar alma, değerlendirme ve koruma noktasında olabildiğince doğru yaklaşımlarda bulunabilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyada fonksiyonel şekilde üretici olma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medya ortamlarında üretici olma ve medya içeriklerini kullanma becerilerinde belirli düzeyde uygulayıcı olabilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyada eleştirel şekilde üretici olma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medya ortamlarında üretici olma ve medya içeriklerini kullanma becerilerindeki uygulayıcılıkları kadar olmasa da, medyada başkalarını etkileyebilecek kadar katılımcı olmak, tasarlamak, katkıda bulunmak noktasında çaba gösterebilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı konusundaki bulgulara göre, yeni medya okuryazarlık farkındalıklarının bulunduğu ve yeni medya içeriklerinin tüketilmesinde kavrama, ayırt etme, araştırma, karşılaştırma ve değerlendirme gibi becerileri etkin şekilde kullandıkları görülmektedir. Üretici olma boyutunda, medya ortamlarında fonksiyonel üretici olarak kendilerini belirli düzeyde etkin buldukları anlaşılmaktadır.

### Sonuç

Çocukların video oyun oynama davranışları ile ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığı arasındaki ilişkilerin incelendiği bu çalışmada, ebeveyn annelerden görüşme yoluyla toplanan veriler üzerinde nitel bir analiz yürütülmüştür. Bulgular değerlendirildiğinde, ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarının ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının bulunduğu ve çocuklarının video oyun oynama davranışlarına bu farkındalıklar çerçevesinde destekleyici yönde rehberlik ettikleri anlaşılmaktadır. Bu anlamda ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıkları ve dijital ebeveynlik farkındalıkları ile çocuklarının video oyun oynama davranışları arasında aynı yönde ilişkiler bulunduğu söylenebilmektedir.

Görüşme yapılan ebeveynler, çocuklarının video oyun oynama konusunda genel anlamda istekli ve ısrarlı olduklarını, oynadıkları süre içinde zaman zaman yaşamdaki dengeyi kaybettiklerini, dünyadan kopma ve öfkeli olma gibi zararlı etkilerini yaşadıklarını gözlemlemektedirler. Bu olası zararlı etkilerin önlenmesinde oyunlara süre, içerik ve kimlerle oynanabileceği konusunda kurallar konulması önemli görülmektedir.

Prot, McDonald, Anderson ve Gentile (2012)'in yürüttüğü çalışmada ebeveynlere, çocuklarının video oyunlarını seçebilmeleri, değerlendirebilmeleri ve gerektiğinde destekleyici anlamda kullanabilmeleri için çeşitli tavsiyeler bildirilmiştir. Bu tavsiyeler içerisinde şiddet veya gizli şiddet içermeyen oyunların fark edilerek seçilmesi, daha eğitsel içerikli oyunların seçilmesi, çocukların oynadığı oyunlara süre ve içerik konusunda kurallar getirilmesi gibi konular bulunmaktadır (s.654). Bu çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin söz edilen tavsiyelerle uyumlu görüşler bildirmesi, örneklem grubundaki ebeveyn temsilinin dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlığı ve rehberlik yaklaşımları bakımından pozitif yönde olduğunu göstermektedir. Ebeveynlerin bu kuralları koyarken yasakçı olmak yerine destekleyici bir rehberlik yaklaşımı göstermeleri, yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığıyla örtüşmekte ve çalışmanın ana konusunu destekleyen bir çıkarıma ulaştırmaktadır. Yeni medya okuryazarlığının kavramsal temelinde, medya içeriklerinin tüketim ve üretiminde öz denetim sağlamak, anlamak, ayırt etmek, araştırmak, karşılaştırmak ve değerlendirmek gibi beceriler bulunmaktadır. Ebeveynlerin çocukların video oyun oynama davranışlarına rehberlik etme yaklaşımları da bu becerilerden hareket etmektedir. Aynı şekilde dijital ebeveynlik farkındalığına sahip olmak, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarında olumlu rol model olma, onları ihmal etmekten kaçınma, oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini kavrayarak ve çocuklarına açık iletişimle aktararak verimlilik sağlama ve risklerden koruma yaklaşımlarında destekleyici olmaktadır. Bu türlü bir rehberlik anlayışı, çocuğun video oyun oynama davranışını dengede tutmada ve koruyucu tedbirlerin alınmasında önemli rol oynamaktadır.

Çinli ebeveynler üzerinde yapılan bir çalışmada (Chen vd., 2020, s.27-28), ebeveynlerin çocuklarını oyalama amacından veya kendi eğitsel etkisizlik duygularından kaynaklanan kaygılarını gidermek için çocuklarının teknolojik cihazlarla vakit geçirmelerine izin verdiklerine yönelik bulgular gösterilmiştir. Bu çalışmada ise, dijital ebeveynlik farkındalığının konularından biri olan dijital ihmâl konusunda ebeveynlerin farklı bir yaklaşımda oldukları görülmektedir. Ev dışında olmak, meşgul olmak veya çocuklarının aşırı ısrarları gibi etkenler olsa dahi ebeveynler çocuklarını teknolojik cihazlarla veya dijital oyunlarla oyalamadıklarını ve her zamanki kuralların dışına çıkmadıklarını bildirmişlerdir.

Çocukların çevrimiçi davranışları ile ebeveynlerinin bunlar hakkında bildikleri arasında boşluk olduğunu gösteren bir başka çalışmada, ebeveynlerin olası riskleri önlemek için net stratejilerinin bulunmadığı belirtilmiştir. Çalışmada, medya teknolojisinde sürekli yaşanan değişikliklerin, ebeveynlerin «deneme yanılma» yaklaşımını benimsemeleri gerektiği anlamı çıkarılmıştır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.135-144). Bu çalışmada ise, ebeveynlerin ifade ettikleri rehberlik yaklaşımları içerisinde deneme-yanılma stratejisi anlamına gelebilecek bir ifade bulunmamaktadır. Rehberlik yaklaşımlarına bakıldığında, ebeveynlerin daha çok dengeleyici ve gözlemci bir yaklaşımı benimsedikleri görülmektedir. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarının farkındalıklı yönde olması ve bu konuda bilinçli ebeveynler olmaları, rehberlik yaklaşımlarının destekleyici ve dengeleyici yönde olmasında etken olarak görülebilir. Buradan hareketle, ebeveynlere yeni medya içeriklerini tüketirken ve üretirken hem fonksiyonel hem de eleştirel olma becerilerini kazandırabilecek eğitsel destekler önerilmektedir. Eğitim ve desteklere bireysel çabalarla dahil olmak mümkündür ve ilgili sosyal kuruluşlar bu konuda teşvik edici olmalıdır. Ancak daha önemlisi, bir eğitim politikası olarak politika yapıcılara ve ilgili kurumlara bu konuda büyük görev düşmektedir. Ebeveynlerin sistemli olarak bilgilendirildiği, yeni medyadaki gelişmelerden haberdar edildiği, eğitime dahil edildiği ve tüm bunların hem ebeveyn hem de çocuk üzerinden ölçülebilir sonuçlarının takip edildiği bir yapıyı oluşturmanın iyileştirici bir çözüm olacağı düşünülmektedir. Toplumsal olarak sağlıklı nesiller yetiştirmede ebeveynlere sorumluluklarını fark ettiren iletişim uygulamaları da destekleyici katkı sunacaktır.

*Sonuç olarak, hızlı bir şekilde değişime uğrayan medya teknolojilerini takip etmek, öğrenmek ve onlara uyum sağlamak, bireysel ve sosyal yaşamda önemli bir güncel gerekliliktir. Ebeveynler için çocuklarıyla kurdukları iletişimde ve onların yaşamlarındaki rehberliklerinde dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı daha da önem kazanmaktadır. Ebeveyn çocuk iletişimini geliştirmek için, ebeveynlerin çocuklarını yetişkinlik çağına getirdikleri süre boyunca yeni medya okuryazarlık eğitimine ihtiyaç bulunmaktadır.*

### Kaynakça

- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). *Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalışmayı sonuç raporu*. .... tarihinde <https://www.aile.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-raporu.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Blum-Ross, A. ve Livingstone, S. (2018). The trouble with “screen time” rules. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital Parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.179-187). Nordicom.
- Chen, C., Chen, S., Wen, P. ve Snow, C. E. (2020). Are screen devices soothing children or soothing parents? Investigating the relationships among children’s exposure to different types of screen media, parental efficacy and home literacy practices. *Computers in Human Behavior*, 112, s. 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106462>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology Behavior*, 7(5), s. 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- De Cock, R., Zaman, B., Van Mechelen, M. ve Huyghe, J. (2018). Early gambling behaviour in online games: Parental perspectives vs. what children report. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age* içinde (s.179-187). Nordicom.
- De Haan, J., Nikken, P. ve Wenckers, A. (2018). Digital parenting in the Netherlands: Putting theory into practice. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.157-165). Nordicom.

- Farrugia, L. ve Lauri, M. A. (2018). Maltese parents' awareness and management of risks their children face online. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.135-146). Nordicom.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychol Sci.* 20 (5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Griffiths, M. D. ve Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. J. Goldstein ve J. Raessens (Ed.), *Handbook of computer game studies* içinde s.(359-372). MIT Press.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of community & applied social psychology*, 5(3), 189-193.
- Hamlen, K. R. (2011). Children's choices and strategies in video games. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 532-539.
- Harrison, E., ve McTavish, M. (2018). 'i'Babies: Infants' and toddlers' emergent language and literacy in a digital culture of iDevices. *Journal of Early Childhood Literacy*, 18 (2), 163-188.
- Işıkoğlu, N., Erol, A., Atan, A. ve Aytekin, S. (2023). A qualitative case study about overuse of digital play at home. *Current Psychology*, 42 (3), 1676-1686.
- Işıkoğlu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I. ve Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47, 131-142.
- Kalmus, V., Blinka, L. ve Olafsson, K. (2015). Does it matter what mama says: Evaluating the role of parental mediation in European adolescents' excessive Internet use. *Children & Society*, 29(2), 122-133.
- Koç, M. ve Barut, E. (2016). Development and validation of New Media Literacy Scale (NMLS) for university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 834-843.
- Manap, A. ve Durmuş, E. (2020). Development of digital parental awareness scale. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 21 (2), 978-993. 10.17679/inuefd.711101
- Nikken, P., ve Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, media and technology*, 31 (2), 181-202.
- Olle, D. A. ve Westcott, J. R. (2018). *Video game addiction*. Mercury Learning and Information.
- Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. Saint Paul.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. (3rd ed.), Sage publications.
- Popovska Nalevska, G., ve Popovski, F. (2023). Parental attitudes and mediation in children's use of digital media. *International Journal of Research Studies in Education*, 12(7), 65-73.
- Prot, S., McDonald, K. A., Anderson, C. A. ve Gentile, D. A. (2012). Video games: Good, bad, or other?. *Pediatric Clinics*, 59 (3), 647-658.
- Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D. ve Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough?. *Annals of Neurology*, 80(3), 424-433.
- Ratner, Bill (2014). *Parenting for the digital age: The truth behind media's effect on children and What to Do About It Paperback*. Abrams.
- Schubert, G., ve Eggert, S. (2018). "Daddy, your mobile is stupid, you should put it away": Media education from the perspective of professionals. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.147-156). Nordicom.
- Shoshani, A., Braverman, S., ve Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C. ve Neo, R. L. (2009). Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12 (5), 567-572.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılacak nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24 (24), 543-559.
- Uhls, Y. T. (2016). *Media moms & digital dads: A fact-not-fear approach to parenting in the digital age*. Routledge.
- Van Cleave, R. G. (2010). *Unplugged: My journey into the dark world of video game addiction*. Health Communications.
- Wahyuningrum, E., Suryanto, S. ve Suminar, D. R. (2020). Parenting in digital era: A systematic literature review. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, (3), 226-258.

# Okul Öncesi Öğretmenlerinin Dijital Medya Kullanım Yaklaşımları Üzerine Fenomenolojik Bir Araştırma

A Phenomenological Study on Preschool Teachers' Digital Media Usage Approaches

Gül ŞAHİN

Doktora Öğrencisi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, gul.sahin@stu.fsm.edu.tr, 0009-0006-5508-8830

Duygu YALMAN POLATLAR

Öğr. Üyesi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, dyalman@fsm.edu.tr, 0000-0002-9030-5814

## Anahtar Kelimeler

Dijital Medya,  
Okul Öncesi Eğitim,  
Öğretmen Algıları,  
Çocuk Gelişimi,  
Nitel Araştırma

## Öz

Bu çalışma, okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarını kullanma yaklaşımlarını ve bu araçların çocukların gelişimine yönelik algılarını fenomenolojik bir bakış açısıyla incelemektedir. Araştırma, nitel araştırma yöntemi kullanılarak fenomenoloji deseniyle gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu, Bursa'nın Nilüfer ilçesinde bulunan iki bağımsız anaokulunda görev yapan 12 okul öncesi öğretmeninden oluşmaktadır. Katılımcılar, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiş ve dijital medya araçları konusunda deneyimli olmalarına dikkat edilmiştir. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formuyla toplanmış, görüşmeler ses kaydıyla kaydedilmiş ve içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma bulguları, dijital medya araçlarının çocukların bilişsel, sosyal ve dil gelişimlerine olumlu katkılar sunduğunu ancak dikkat sürelerinin azalması ve sosyal etkileşim eksikliği gibi olumsuz etkiler de yaratabileceğini göstermektedir. Öğretmenler, dijital medya araçlarının öğrenmeyi zenginleştirme ve görsellik sunma gibi işlevleri olduğunu belirtirken, içerik geliştirme ve teknik altyapı eksikliklerinin süreci zorlaştırdığına dikkat çekmiştir. Çoğu öğretmen, dijital medya araçlarını yeterli düzeyde kullandığını ifade etse de, pedagojik ve teknik destek ihtiyacı vurgulanmıştır. Çalışma, dijital medya araçlarının etkili kullanımını artırmak için öğretmenlere yönelik uygulamalı eğitimlerin ve teknik desteklerin sağlanmasını önermektedir.

## Keywords

Digital Media,  
Preschool Education,  
Teacher Perceptions,  
Child Development,  
Qualitative Research

## Abstract

This study examines preschool teachers' approaches to using digital media tools and their perceptions regarding the impact of these tools on children's development from a phenomenological perspective. The research was conducted using a qualitative research method within a phenomenological design. The study group consists of 12 preschool teachers working in two independent kindergartens located in the Nilüfer district of Bursa. The participants were selected through purposive sampling, with attention paid to their experience with digital media tools. Data were collected through a semi-structured interview form, interviews were recorded with audio devices, and the data were analyzed using content analysis. The findings of the study indicate that digital media tools contribute positively to children's cognitive, social, and language development, but may also have negative effects such as reduced attention spans and lack of social interaction. While teachers stated that digital media tools serve functions such as enriching learning and providing visual support, they also pointed out that the lack of content development and technical infrastructure complicates the process. Although most teachers stated that they use digital media tools adequately, the need for pedagogical and technical support was emphasized. The study recommends providing practical training and technical support for teachers to increase the effective use of digital media tools.

## Giriş

Dijital medya, eğitimden sosyal yaşama kadar birçok alanda hızla yer bulmuş, özellikle erken çocukluk dönemi eğitiminde yeni olanaklar ve tartışmalar doğurmuştur. Bu teknolojilerin çocuk gelişimine yönelik etkilerine dair öğretmenlerin algıları ve bu araçları kullanma biçimleri, eğitim alanında araştırmaların yoğunlaştığı önemli bir konudur (Alper, 2024). Erken yaşlardan itibaren dijital medyaya maruz kalan çocukların bilişsel, sosyal ve dil gelişimleri, bu teknolojilerin nasıl kullanıldığına bağlı olarak farklı şekillerde etkilenebilmektedir. Özellikle okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına ilişkin algıları ve bu araçları sınıf içinde kullanma biçimleri, çocukların bu süreçten en iyi şekilde faydalanmalarını sağlayacak belirleyici bir faktör olarak değerlendirilmektedir (Aksoy, 2021; Kayış, 2022).

Dijital medyanın bu yaş grubundaki çocuklar üzerindeki etkileri, yalnızca araçların niteliğiyle değil, aynı zamanda öğretmenlerin bu araçları eğitim süreçlerine uyarlama becerisiyle de yakından ilişkilidir. Öğretmenler dijital araçları kullanırken pedagojik ve etik kaygılar taşıyabilir (Aksoy, 2021; Döndü Neslihan, 2022). Özellikle okul öncesi eğitimde öğretmenlerin teknolojiye yönelik algıları, dijital medya kullanımının niteliğini belirleyen önemli bir unsurdur (Demir, 2015; Veziroğlu Çelik vd., 2007). Çeşitli araştırmalar, dijital medya ve teknoloji kullanımının öğretmenler tarafından nasıl algılandığını ve bu algıların çocuklar üzerindeki etkilerini anlamanın, eğitim politikalarını ve uygulamalarını geliştirmek için önemli bir adım olduğunu göstermektedir (Dore ve Dynia, 2020; Fitri Utami ve Latiana, 2018). Bu bağlamda, dijital medya araçlarını ne ölçüde pedagojik amaçlarla kullandıkları ve bu araçların çocukların gelişim alanlarına nasıl yansıdığına ilişkin değerlendirmeleri, alanyazında giderek önem kazanan bir araştırma alanı hâline gelmiştir (Öner, 2020; Toksoy, 2018). Bununla birlikte, Dijital medya kullanımının çocukların bilişsel, dil ve motor gelişimlerine olan etkileri üzerine yapılan çalışmalar, bu etkilerin büyük ölçüde öğretmenin içerik seçimi, kullanım amacı ve sınıf içi uygulama biçimleriyle ilişkili olduğunu göstermektedir (Lieberman, Bates ve So, 2009). Dijital medya araçlarının okul öncesi eğitimdeki etkileri üzerine yapılan çalışmalar, bu araçların doğru ve etkili kullanıldığında çocukların gelişim süreçlerine katkı sağlayabileceğini ortaya koymaktadır. Örneğin, Alper (2024), dijital medyanın çocukların bilişsel ve sosyal becerilerinin gelişimindeki rolünü vurgulamış, ancak bu araçların pedagojik bağlamda bilinçli kullanımının önemine dikkat çekmiştir (Sert, Kurtoğlu, Akıncı ve Seferoğlu, 2012).

Toksoy, (2018), dijital medyanın 18 ay ile 3 yaş arasındaki çocuklar üzerindeki etkilerini ele aldığı çalışmasında, bu dönemdeki teknolojik etkileşimlerin çocukların dil gelişimi üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiler doğurabileceğini belirtmiştir. Benzer şekilde Kayış, (2022) ve Aksoy, (2021), öğretmenlerin dijital medya araçlarını nasıl kullandıkları ve bu araçların çocukların öğrenme süreçlerindeki etkilerini incelemiş, öğretmenlerin dijital teknolojilere yönelik algılarının ve profesyonel yeterliliklerinin bu süreci doğrudan etkilediğini ifade etmiştir. Bunun yanında medya kullanımının çocukların bilişsel gelişim süreçlerine etkisini incelenerek, öğretmenlerin bu araçları kullanma becerilerinin artırılmasının gerekliliği vurgulanmıştır (Gündoğdu vd., 2016).

Öner (2020), dijital oyunlar ve teknolojilerin eğitimdeki rolünü araştırarak, öğretmenlerin bu araçları sınıf ortamında ne şekilde kullandığını ve bu kullanımın çocukların eğitsel kazanımlarına etkilerini analiz etmiştir. Öte yandan, Simsar ve Kadim, (2017) ile Demir, (2015), öğretmenlerin bilişim teknolojilerini kullanma düzeyleri ve bu kullanımın öğretim etkinliklerine olan yansımalarını inceleyerek, dijital medya okuryazarlığı konusunun önemine dikkat çekmiştir.

Uluslararası bağlamda yapılan çalışmalar da benzer bulgular sunmaktadır. Endonezya'da erken çocukluk eğitiminde dijital medyanın sınıf pratiğine entegrasyonunu inceleyen Fitri Utami ve Latiana (2018), öğretmenlerin mesleki yeterlik düzeylerinin dijital araçların etkili kullanımında kritik bir belirleyici olduğunu ortaya koymuştur. Benzer biçimde, Vulić ve Vujović (2015), Sırbistan'daki okul öncesi kurumlarında dijital medyanın pedagojik araç olarak nasıl konumlandığını öğretmen bakış açısıyla de-

ğerlendirerek, teknolojiye yönelik olumlu tutumun planlı öğretim tasarımıyla desteklenmediğinde öğrenme çıktılarının sınırlı kaldığını belirtmiştir. Bu bulgular, Dore ve Dynia'nın (2020) ABD'de yürüttükleri çalışmada saptanan "amaç odaklı dijital medya kullanımı" ilkesiyle örtüşmektedir; zira öğretmenler cihazları yalnızca görsel destek veya "dikkat çekici araç" olarak değil, bilişsel ve dil gelişimine dönük yapılandırılmış etkinliklerin parçası hâline getirdiklerinde daha yüksek fayda elde etmektedirler. Özellikle Lieberman, Bates ve So, (2009) ile Plowman, McPake ve Stephen'ın (2017) Avrupa'ya yönelik olmak üzere, dijital içeriklerin çocuk merkezli, etkileşimli ve kültürel olarak uyarlanması öğrenme kalitesini artırırken, öğretmenin teknoloji pedagojik içerik bilgisi (TPACK) eksikliği bu potansiyeli sınırlayabilmektedir. Dolayısıyla uluslararası literatür, erken yaşta dijital medya kullanımının etkili olabilmesi için öğretmenlerin hem teknik hem de pedagojik becerilerinin sürekli mesleki gelişim programlarıyla desteklenmesi gerektiğini ortak bir paydada vurgulamaktadır.

Bu kapsamda, mevcut literatür dijital medya araçlarının hem çocukların gelişim süreçleri üzerindeki etkilerini hem de öğretmenlerin bu araçlara yönelik algılarının önemini açıkça ortaya koymaktadır. Ancak, dijital medya araçlarının pedagojik bağlamda nasıl daha etkili kullanılabileceğine ve bu araçların çocuk gelişimine ilişkin öğretmen değerlendirmelerinin nasıl şekillendiğine dair sınırlı sayıda nitel çalışma bulunmaktadır. Araştırma, bu boşluğu doldurmayı ve okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına yönelik algılarını, kullanım deneyimlerini ve bu araçların çocukların gelişim alanlarına etkilerine ilişkin gözlemlerini anlamayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda öğretmenlerin bu süreçte karşılaştıkları zorlukları ve çözüm önerilerini de ele alarak, dijital medya kullanımının okul öncesi eğitim süreçlerinde daha etkili kullanılmasına yönelik öneriler sunmayı hedeflemektedir.

### Araştırmanın Amacı

Bu çalışma kapsamında okul öncesi eğitimde dijital medya araçlarına yönelik algılarını, bu araçları nasıl kullandıklarını ve bu kullanıma ilişkin çocukların gelişim alanlarındaki etkileri nasıl değerlendirdiklerini ortaya koymaktır. Çalışmanın alt amaçları:

1. Okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına yönelik algılarını ve bu bakış açılarını şekillendiren etkenleri anlamak.
2. Dijital medya kullanımının okul öncesi dönemdeki çocukların gelişim alanlarına ilişkin öğretmen gözlem ve değerlendirmelerini incelemek
3. Okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarını kullanırken yaşadıkları zorlukları ve bu zorluklarla başa çıkma yollarını belirlemek.

Bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

### Araştırma Soruları

1. Okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına yönelik algıları nelerdir?
2. Öğretmenler dijital medya kullanımının çocukların gelişim alanlarına etkilerini nasıl değerlendirmektedirler?
3. Öğretmenlerin dijital medya araçlarını kullanırken karşılaştıkları başlıca sorunlar nelerdir?

### Yöntem

#### Araştırma Modeli

Okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarının kullanımına ilişkin algılarını ve bu araçların çocukların gelişim alanlarına etkilerine dair öğretmen görüşlerini incelemek amacıyla yapılan bu çalışmada; detaylı ve derinlemesine bilgi toplama, katılımcıların kişisel algılarını, deneyimlerini ve bakış

açılarını doğrudan anlama, mevcut durumları kavrama ve açıklama amacıyla nitel araştırma yöntem uygulanmıştır (Büyüköztürk vd. 2012, s. 12).

Farkındalık ve olayların doğal ortamdaki somut ve bütünlüklü bir şekilde sunulmasına yönelik nitel aşamaların izlendiği bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji tercih edilmiştir. Olgu bilim olarak bilinen fenomenoloji, “Gerçek nedir?” sorusuna yanıt arayan bir yaklaşımdır. Fenomenoloji yönteminin esasını kişisel deneyimler teşkil etmektedir. Bu yöntemde araştırmacı, katılımcının kişisel (öznel) deneyimleri üzerinde durmakta, bireyin görüşleri ve olayları nasıl anlamlandırdıklarını analiz etmektedir. Fenomenoloji açıklayıcı bir araştırmadır. Bu açıdan genelleme yapmanın yerine, olguları tanımlamak daha önemlidir (Simsar ve Kadim, 2017).

### Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını, Türkiye'nin Bursa İli Nilüfer İlçesinde bulunan ME-B'e bağlı iki bağımsız Anaokulunda görev yapan 12 okul öncesi öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmada, amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Katılımcıların seçimi, dijital medya araçlarını sınıf ortamında aktif olarak kullanan ve bu konuda deneyime sahip öğretmenler arasından yapılmıştır. Bu okulların seçilme nedeni, dijital medya araçlarının eğitim ortamında düzenli ve çeşitli şekillerde kullanıldığı kurumlar olmalarıdır. Böylece çalışmanın amacına uygun olarak dijital medya deneyimi olan öğretmenlere ulaşılması mümkün olmuştur. Katılımcıların dijital medya araçları konusunda deneyimli kişilerden seçilmesi, bu araçlara ilişkin doğrudan deneyim temelli algıların daha derinlemesine analiz edilmesini amaçlamaktadır. Bu durum, öğretmenlerin sadece olumlu değil, aynı zamanda eleştirel ve sınırlayıcı değerlendirmelerde bulunabilmelerine de olanak sağlamıştır.

Etik sorunları gidermek amacıyla görüşme yapılan öğretmenlerin kimlik bilgileri gizli tutulmuş araştırmanın raporlaştırma aşamasında öğretmenlere kodlar (Ö1, Ö2) verilmiştir.

**Tablo 1.** Katılımcılara İlişkin Demografik Bilgiler

| Katılımcı | Cinsiyet | Yaş         | Mesleki deneyim | Eğitim durumu |
|-----------|----------|-------------|-----------------|---------------|
| Ö1        | Kadın    | 26-30       | 0-5             | Lisans        |
| Ö2        | Kadın    | 26-30       | 6-10            | Lisans        |
| Ö3        | Kadın    | 31-35       | 11-15           | Lisans        |
| Ö4        | Kadın    | 36-40       | 6-10            | Lisans        |
| Ö5        | Kadın    | 31-35       | 11-15           | Lisans        |
| Ö6        | Kadın    | 20-25       | 0-5             | Lisans        |
| Ö7        | Kadın    | 41 ve üzeri | 16 ve üzeri     | Yüksek Lisans |
| Ö8        | Kadın    | 31-35       | 11-15           | Lisans        |
| Ö9        | Kadın    | 36-40       | 16 ve üzeri     | Yüksek Lisans |
| Ö10       | Kadın    | 41 ve üzeri | 17 ve üzeri     | Lisans        |
| Ö11       | Kadın    | 41 ve üzeri | 18 ve üzeri     | Lisans        |
| Ö12       | Kadın    | 31-35       | 11-15           | Lisans        |
| Ö13       | Kadın    | 26-30       | 11-15           | Lisans        |
| Ö14       | Kadın    | 31-35       | 11-15           | Lisans        |

Çalışmada yer alan tüm katılımcıların kadın olması, Türkiye’de okul öncesi öğretmenliğinin cinsiyet dağılımına uygun bir durumu yansıtmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ve Milli Eğitim Bakanlığı verilerine göre okul öncesi öğretmenlerin büyük çoğunluğunu kadınlar oluşturmaktadır. Bu nedenle katılımcı profilinin tamamının kadın olması çalışmanın temsil edilmesi açısından doğal bir sonuçtur.

**Tablo 2.** Katılımcıların Dijital Medya Kullanımına İlişkin Bilgiler

| Katılımcı | Dijital Medya araçlarını kullanma sıklığı | Dijital Medya araçlarını kullanırken yararlandığı kaynaklar   | Dijital medya araçlarını kullanımda yaşanan zorluk   |
|-----------|---|---|--|
| Ö1        | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri, kendi hazırladığım materyaller | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö2        | Ayda birkaç kez                           | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö3        | Her gün                                   | İnternet  | Çocukların dikkatini toplama sorunu                  |
| Ö4        | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar, içerik bulma veya hazırlama zorluğu |
| Ö5        | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö6        | Haftada birkaç kez                        | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik sorunlar                                      |
| Ö7        | Her gün                                   | Kendi hazırladığım materyaller                                | Teknik Sorunlar, içerik bulma veya hazırlama zorluğu |
| Ö8        | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri, kendi hazırladığım materyaller | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö9        | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri, kendi hazırladığım materyaller | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö10       | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö11       | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar                                      |
| Ö12       | Her gün                                   | İnternet, Eğitim materyalleri                                 | Teknik Sorunlar, içerik bulma veya hazırlama zorluğu |

Katılımcılara ait demografik bilgiler katılımcıların vermiş olduğu bilgilere dayalı olarak Tablo 1 ve Tablo 2 de verilmiştir. Bu tablolarda katılımcılara ait “cinsiyet, yaş, mesleki deneyim, eğitim durumu, dijital medya araçlarını kullanma sıklığı, dijital medya araçlarını kullanırken yararlandığı kaynaklar, dijital medya araçlarını kullanımda yaşanan zorluk” gibi çeşitli bilgiler katılımcıların verdiği bilgiler doğrultusunda elde edilmiştir.

### Veri Toplama Aracı

Araştırmada, veri toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeci hazırlamış olduğu konu ve sorular sabit kalmak koşuluyla hazırlamış olduğu soruların yanında daha detaylı bilgi alabilmek için ek sorular sorma hakkına da sahiptir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Veriler, hazırlanmış olan açık uçlu yarı yapılandırılmış sorularla elde edilmiştir. Süreç içerisinde literatür taramasıyla yedi adet görüşme sorusu hazırlanmıştır.

Görüşme sırasında, öğretmenlerin dijital medya kullanımıyla ilgili kişisel deneyimlerini, düşüncelerini ve uygulamalarını detaylandırmaları sağlanmıştır. Sorular, esneklik sağlayarak katılımcıların kendi düşüncelerini daha özgür bir şekilde ifade etmelerine imkân tanıyacak nitelikte hazırlan-

mıştır. Yarı yapılandırılmış açık uçlu görüşme soruları her görüşülen öğretmene aynı tarz ve sırada sorulmuştur. Öğretmenlerin açık uçlu sorulara verdikleri cevaplar gönüllülük esasına dayalı olarak ses kayıt cihazı kullanılarak kayıt altına alınmıştır.

Araştırmanın amacına uygun şekilde hazırlanmış olan görüşme soruları aşağıdaki gibidir:

Dijital medya araçlarının eğitimde kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Dijital medya araçlarının okul öncesi eğitime katkıları veya olumsuz etkileri olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

Dijital medya araçlarının çocukların bilişsel, sosyal veya dil gelişimleri üzerindeki etkilerine dair gözlemlediğiniz belirgin değişimler veya sonuçlar nelerdir? **Örnekler verebilir misiniz?**

Bu araçların çocukların öğrenme sürecine nasıl bir katkı sağladığını veya hangi alanlarda olumsuz etkiler oluşturduğunu düşünüyorsunuz?

Dijital medya araçlarını kullanırken teknik veya pratik anlamda karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdir? Örnek verebilir misiniz?

Dijital medya araçlarını etkin kullanma konusunda kendinizi yeterli hissediyor musunuz? Bu konuda destek ihtiyacınız var mı?

Dijital medya araçlarının daha etkili kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik ne tür eğitimler veya destekler sağlanmalı?

### Verilerin Toplanması

Araştırmanın amaçları doğrultusunda görüşmeyi yapmadan önce okul yönetiminden ve öğretmenlerden izin alınmıştır. Katılımcılarla gönüllülük esasına göre görüşme yapılmıştır. Görüşmecilere görüşmenin amacı anlatılarak soruları cevaplarken rahat olabilecekleri belirtilmiştir. Verilerin toplanma sürecinde yapılan bu görüşmede on iki adet öğretmenle görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, öğretmenlere bilgi verilerek ses kayıt cihazıyla kayıt altına alınmış ve verilen yanıtlar kişiye göre değişiklik göstermiş ve görüşmeler ortalama 15 dakika sürmüştür.

### Veri Analizi

İçerik analizi süreci, verilerin kodlanması, kategorilere ayrılması, temaların oluşturulması, kod ve temalara göre düzenlenmesi, tanımlanması ve bulguların yorumlanması aşamalarını içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada, elde edilen veriler kodlanarak gruplandırılmış, ardından belirlenen temalar çerçevesinde analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

### Geçerlilik ve Güvenirlilik

Bu araştırmanın geçerliliğini sağlamak için birkaç yöntem uygulanmıştır. İlk olarak, yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmanın amacına uygun bir şekilde tasarlanmış ve alan yazın taraması ile desteklenmiştir. Görüşme soruları açık uçlu olarak hazırlanmış, bu da katılımcıların kendi deneyim ve görüşlerini özgürce ifade etmelerine olanak tanımıştır. Araştırmada kullanılan sorular, uzman görüşü alınarak değerlendirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Böylece veri toplama aracının içerik geçerliliği sağlanmıştır.

Güvenirlilik için, veri toplama sürecinde ses kayıt cihazı kullanılarak öğretmenlerin ifadeleri birebir kaydedilmiş ve bu ifadeler yazıya dökülmüştür. Kodlama ve analiz sürecinde araştırma verilerinin doğruluğunu artırmak amacıyla, elde edilen veriler farklı bir uzman tarafından da kontrol edilmiştir. Ayrıca, veriler analiz edilirken araştırmacı önyargılarından kaçınmak için katılımcı ifadeleri doğrudan aktarılmıştır.

Araştırmada güvenilirliği artırmak adına katılımcılara gizlilik sağlanmış ve etik ilkelere bağlı kalınmıştır. Öğretmenlere ait kimlik bilgileri gizlenmiş, raporlama sürecinde katılımcılara kodlar atanmıştır (Ö1, Ö2, vb.). Verilerin toplandığı ortamın koşulları ve özellikleri detaylı şekilde açıklanarak bulguların farklı durumlara uyarlanabilirliği güçlendirilmiştir. Araştırmacının, veri toplama ve analiz süreçlerini ayrıntılı şekilde açıklaması, araştırmanın güvenilirliğini desteklemiştir.

### Etik Beyan

Bu araştırma, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Etik Kurulundan 14/01/2025 tarih ve 43/12 karar sayısı ile onaylanmıştır. Katılımcılardan araştırmaya gönüllü olarak katıldıklarına dair bilgilendirilmiş onam alınmış, kimlik bilgileri gizli tutulmuş ve araştırma süreci etik ilkelere uygun olarak yürütülmüştür.

### Bulgular ve Yorum

Araştırmanın bu kısmında okul öncesi eğitimde dijital medya kullanımına ilişkin öğretmen algıları ve bu kullanımın çocuklar üzerindeki etkileri ile ilgili öğretmen görüşlerine yer verilmiştir. Görüşler tablolar halinde temalaştırılarak özetlenmiştir. Temalarda özetlenen bulgular, oluşturulan tabloların alt kısmındaki açıklamalarla değerlendirilmiştir.

#### 1. Okul Öncesi Öğretmenlerinin Dijital Medya Araçlarına Yönelik Algılarına İlişkin Bulgular

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarının eğitimde kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna ilişkin cevapları Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3.** Dijital Medya Araçlarının Eğitimde Kullanımı Hakkında Düşüncelere İlişkin Cevaplar

| Kod                                    | F | Kategori                  | Tema   |
|--|---|---------------------------|--|
| Bence kullanılmalı                     | 1 | Olumlu algılar            | Dijital Medya Araçlarına Yönelik Algılar               |
| Büyük katkı sağlıyor                   | 1 |                           |  |
| Olumlu düşünüyorum                     | 1 |                           |  |
| Yararlı görüyorum                      | 4 |                           |  |
| Destekleyici unsur                     | 2 | Eğitimde destekleyici rol | Dijital Medya Araçlarının Eğitimdeki Rolü              |
| Kullanmak zorundayız                   | 2 |                           |  |
| Bizim işimizi kolaylaştırıyor          | 1 |                           |  |
| Çocukların öğrenmesini kolaylaştırıyor | 1 |                           |  |
| Dikkat toplamak için ilgi çekici       | 1 |                           |  |
| Öğrenme durumlarını canlandırma        | 1 |                           |  |
| Kullanımı iyi planlanmalı              | 1 | Planlama gereksinimi      | Dijital Medya Araçlarının Kullanımı Üzerine Düşünceler |
| Erken bir teknoloji                    | 1 |                           |  |

Tablo 3’te yer verildiği gibi okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına yönelik algıları incelendiğinde, olumlu değerlendirmelerin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Olumlu algılar kategorisinde yer alan ifadeler, öğretmenlerin dijital medya araçlarını eğitimde büyük katkı sağladığını düşündüklerini (n=7) göstermektedir. Örneğin, bazı öğretmenler bu araçları “yararlı görüyorum” ve “büyük katkı sağlıyor” şeklinde ifade etmiş, öğrenme süreçlerinde bu araçların etkili olduğuna vurgu yapmıştır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Ben yararlı görüyorum. Çağın çocukları artık bunu istiyor. Gerek benim bu. (Ö1)*

*Dijital medya araçlarının eğitimde kullanımı ile ilgili tabii ki de faydalarının olduğunu düşünüyorum. (Ö4)*

*Zaten dijital medyaya ve ortama çok aşinalar. Zaten hayatının içerisinde de yaptıkları bir uygulama, yaşadıkları bir uygulama. Bence kullanılmalı. (Ö5)*

Eğitimde destekleyici rol temasında ise dijital medya araçlarının sınıfta dikkat çekme, öğrenme kolaylığı sağlama ve görsellik sunma gibi işlevleri öne çıkmaktadır (n=8). Özellikle “çocukların öğrenmesini kolaylaştırıyor” ve “dikkat toplamak için ilgi çekici” gibi kodlar, araçların çocukların dikkat sürelerini artırma ve öğrenme ortamlarını zenginleştirme konusundaki katkılarını ortaya koymaktadır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Dijital dünyaya döndüğümüz için eğitimde zaten yer alması gerekmekte. Hem bizim işimizi kolaylaştırıyor, hem de çocukların öğrenmesini kolaylaştırıyor. (Ö3)*

*Bizim işimizi kolaylaştırıyor. Zaten 21. yüzyıl becerileri kapsamında olması gereken bir şey. (Ö6)*

Bununla birlikte, planlama gereksinimi teması altında, dijital medya araçlarının etkili kullanımının iyi bir planlama gerektirdiği ve bu araçların erken yaş grubu için dikkatle ele alınması gerektiği belirtilmiştir (n=2). Bu durum, dijital araçların pedagojik planlama olmadan kullanıldığında istenmeyen sonuçlar doğurabileceği endişesini yansıtmaktadır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Dijital medya araçlarının özellikle okul öncesi yaş grubu için çok erken bir teknoloji olduğunu düşünüyorum. (Ö10)*

*Dijital medya araçları belirli durumlarda faydalı olabilir, ancak bu araçların kullanımı pedagojik açıdan iyi planlanmalı. (Ö11)*

Sonuç olarak öğretmenlerin, genel olarak dijital medya araçlarına olumlu yaklaştığını ancak kullanımın etkili olması için planlama ve pedagojik destek ihtiyacını vurguladıklarını göstermektedir.

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarının okul öncesi eğitime katkıları veya olumsuz etkileri olduğunu düşünüyor musunuz? Neden? sorusuna ilişkin cevapları Tablo 4’te verilmiştir.

**Tablo 4.** Dijital Medya Araçlarının Okul Öncesi Eğitime Katkıları veya Olumsuz Etkilerine İlişkin Cevaplar

| Kod                            | F | Kategori        | Tema   |
|--------------------------------|---|-----------------|--|
| Katkıları olduğunu düşünüyorum | 6 | Olumlu etkiler  | Dijital Medya Araçlarının Katkıları          |
| Olumlu etkileri var            | 2 |                 |  |
| Olumsuz etkileri var           | 3 | Olumsuz Etkiler | Dijital Medya Araçlarının Olumsuz Yönleri    |
| Katkısı Az                     | 1 |                 |  |
| Kullanıma bağlı                | 2 | Koşullu etkiler | Dijital Medya Kullanımında Koşulların Etkisi |

Tablo 4 incelendiğinde öğretmenlerin dijital medya araçlarına yönelik görüşlerinde olumlu etkiler öne çıktığı görülmektedir. “Olumlu Etkiler” kategorisinde, “Katkıları olduğunu düşünüyorum” (n=6) ve “Olumlu etkileri var” (n=2) ifadeleri, araçların öğrenme süreçlerine destek sağladığını ve dikkat çekici özellikleriyle etkili bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Katkıları olduğunu düşünüyorum. Öğrenme ortamını zenginleştirdiğini düşünüyorum. Bazen anlattığımız konuları eğitici video veya etkinliklerle geliştirince daha verimli bir öğrenme ortamı kazandırmış oluyoruz. (Ö2)*

*Katkıları çok fazla. Özellikle çocukların merak duygusunu artırıyor ve bağımsız öğrenme becerilerini geliştiriyor. (Ö7)*

Buna karşılık, “Olumsuz Etkiler” kategorisinde, bazı öğretmenler “Olumsuz etkileri var” (n=3) ve “Katkısı az” (n=1) ifadeleriyle, dijital medya araçlarının kontrolsüz veya aşırı kullanımının çocukların gelişiminde olumsuz sonuçlara yol açabileceğini belirtmiştir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Olumsuz etkileri, katkılardan daha belirgin. Çocukların yaratıcılıklarını ve el becerilerini geliştiren somut materyallere daha fazla ihtiyaçları olduğunu düşünüyorum. (Ö8)*

*Olumsuz etkileri daha ağır basıyor. Çocukların dikkat süreleri kısalıyor ve hayal güçleri yeterince gelişmiyor. Örneğin, bir çocuk sürekli ekrandaki bilgileri aldığı için kendi fikirlerini geliştirme fırsatı bulamıyor. (Ö10)*

*Bizde şöyle bir düşünce var ya, yaparak, yaşayarak öğrensin çocuk. Yapararak, yaşayarak, öğrenmek karşıtı gibi görülüyor. Biraz dijital medya, her şeyi izleyerek. Çocuklar da okul öncesine geldiklerinde zaten izlemekten bıkmış olarak geliyorlar. Bir şeyleri yapmak, ellerini, yüzlerini kirletmek istiyorlar. Böyle ellemek, dokunmak istiyorlar. O yüzden okul öncesi eğitime katkılarını dediğim gibi sınırlı kullanım az (Ö5)*

“Koşullu Etkiler” kategorisinde yer alan “Kullanıma bağlı” (n=2) görüşü, dijital medya araçlarının etkisinin kullanım şekline ve içeriğin uygunluğuna bağlı olduğunu göstermektedir. Bu durum, araçların pedagojik planlama ve rehberlik ile etkili kullanılmasının önemine işaret etmektedir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Hocam, kullanıma bağlı. Doğru içerikler seçilirse doğru yönde beslenmiş olur. Konuyla ilişkilendirilerek, ön hazırlık yapılarak doğru içerikler seçilmişse çok da verimli geçer bana göre. (Ö3)*

*Avantajları da var, dezavantajları da var tabii ki. İçeriklere çok uygun olması gerekiyor çocuklara. Olumsuz yönleri de var. Bir kere çocukları hani alıştırmış da oluyoruz sanki böyle şeylere. (Ö6)*

## 2. Öğretmenlerin Dijital Medya Kullanımının Çocukların Gelişim Alanlarına Etkilerini Nasıl Değerlendirdiklerine Yönelik Bulgular

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarının çocukların bilişsel, sosyal veya dil gelişimleri üzerindeki etkilerine dair gözlemlediğiniz belirgin değişimler veya sonuçlar nelerdir? Örnekler verebilir misiniz?” sorusuna ilişkin cevapları Tablo 5’te verilmiştir.

**Tablo 5.** Dijital Medya Araçlarının Çocukların Bilişsel, Sosyal veya Dil Gelişimleri Üzerindeki Etkilerine İlişkin Öğretmen Gözlemleri

| Kod                          | F | Kategori        | Tema   |
|------------------------------|---|-----------------|--|
| Bilişsel gelişim sağlar      | 5 | Olumlu etkiler  | Dijital Medya Araçlarının Gelişim Alanlarına Katkıları |
| Yaratıcılıklarını geliştirir | 1 |                 |  |
| Sosyal gelişim sağlar        | 6 |                 |  |
| Dil gelişimi sağlar          | 6 |                 |  |
| Olumsuz etki                 | 3 | Olumsuz etkiler | Dijital Medya Araçlarının Olumsuz Yönleri              |
| Etkisi yok                   | 3 |                 |  |

Dijital medya araçlarının çocukların gelişim alanlarına etkilerine ilişkin öğretmenlerin algılarına ilişkin verilerden elde edilen sonuç, olumlu etkilerin öne çıkmasıdır.

“Olumlu Etkiler” kategorisinde, en sık belirtilen etki “Dil gelişimi” (n=6) ve “Sosyal gelişim” (n=5) olup, bunu “Bilişsel gelişim” (n=5) takip etmektedir. Ayrıca, “Yaratıcılık” (n=1) dijital medya araçlarının çocukların yaratıcı düşünme becerilerini de desteklediği yönünde bir gözlem olarak kaydedilmiştir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

Şöyle, tabii ki de görsellerden yararlandıktan sonra bunları eğitim ortamımızda dramalaştırabiliyoruz. Şarkı ve sözel etkinliklerle bütünleştirmiş etkinlikler sunabiliyoruz. O zaman elbette ki hem onların sosyal gelişimine hem de dil gelişimine fayda sağlıyoruz. (Ö2)

Görselleri çok canlı renklendirmeler dikkat çekici. Figürler zaman zaman hani özellikle görsel destekli materyal kullandığı için okul öncesinde çocukların çok ilgisini çekiyor, yaratıcılıklarını destekliyor. (Ö3)

Yani ben bu sene için değil ama daha önceki yıllarda kesinlikle çocukların bilişsel dil ve sosyal becerilerine yerinde kullanılırsa ve dozunda kullanılırsa katkısı olduğunu gördüm, gözlemledim. (Ö4)

Bununla birlikte, “Olumsuz Etkiler” kategorisinde “Olumsuz etki” (n=3) ve “Etkisi yok” (n=3) ifadeleri, dijital araçların kontrolsüz kullanımında olumsuz sonuçlar doğurabileceğine işaret etmektedir. Bu durum, araçların uygun bir pedagojik çerçevede ve kontrollü şekilde kullanılmasının önemini ortaya koymaktadır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

Yani sosyal alana etkisi bence yok. (Ö5)

Bilişsel olarak bazen hızlı yanıt verme yetisi geliyor gibi görünüyor, ama derin düşünme ve problem çözme becerileri zayıflıyor. (Ö8)

Bir öğrencimin sosyal etkileşimlerinin azaldığını fark ettim. Arkadaşlarıyla daha az konuşuyor ve oyunlara katılmak istemiyor. Bu durum, sosyal becerilerinde olumsuz bir etki yarattı. (Ö9)

Bu durumda dijital medya araçlarının olumlu etkileri daha sık dile getirilirken, olumsuz etkiler ve etkisiz kullanım durumları da göz önünde bulundurulmalıdır.

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarının çocukların öğrenme sürecine nasıl bir katkı sağladığını veya hangi alanlarda olumsuz etkiler oluşturduğunu düşünüyorsunuz?” sorusuna ilişkin cevapları Tablo 6’da verilmiştir.

**Tablo 6.** Dijital Medya Araçlarının Çocukların Öğrenme Sürecine Sağladığı Katılara ve Olumsuz Etkilere İlişkin Cevaplar

| Kod                             | F | Kategori         | Tema   |
|---------------------------------|---|------------------|--|
| Ekran bağımlılığı               | 1 | Olumsuz Etkileri | Dijital Medya Araçlarının Olumsuz Yönleri            |
| Çocukları pasifleştirmesi       | 1 |                  |  |
| Kolay ulaşılabilirlik sorunu    | 3 |                  |  |
| Sosyal ve dil gelişimde sıkıntı | 3 |                  |  |
| Dikkat sürelerinin azalması     | 3 |                  |  |
| Hızlı bilgi edinme              | 1 | Olumlu Katkıları | Dijital Medya Araçlarının Öğrenme Sürecine Katkıları |
| Öğrenmeyi zenginleştirme        | 1 |                  |  |
| Eğitimsel açıdan                | 3 |                  |  |
| Dikkat Çekici                   | 3 |                  |  |

Dijital medya araçlarının öğrenme sürecine etkileri incelendiğinde, hem olumlu hem de olumsuz yönlerin öne çıktığı görülmektedir. “Olumsuz Etkileri” kategorisinde, en sık dile getirilen sorunlar arasında “Kolay ulaşılabilirlik sorunu” (n=3), “sosyal ve dil gelişimde sıkıntı” (n=3) ve “Dikkat sürelerinin azalması” (n=3) yer alırken, daha az sıklıkla “ekran bağımlılığı” (n=1) ve “Çocukları pasifleştirmesi” (n=1) ifadeleri dikkat çekmektedir. Bu durum, dijital araçların bilinçli kullanılmadığında çocukların gelişim süreçlerinde sorunlara yol açabileceğini göstermektedir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Benim bilmediğim çok fazla oyunu öğrendim mesela onlardan ben. Hiç duymadığım oyunlar var. O yüzden ben okulda kullandığımız dijital araçların olumlu katkı sağladığını ama evde kullanılan özellikle yetişkin denetimi olmadan kullanılan şeylerin onsuz olduğunu düşünüyorum. Bu da neye sebep oluyor? Dikkat sürelerinin azlığına. (Ö1)*

*Her şeyin çok kolay ulaşılabilir olması insanın doğasına aykırı. Çocuklara da bunun iyi gelmediğini düşünüyorum ben. (Ö5)*

Çocukların dikkatini çekmek ve karmaşık konuları görsel olarak anlatmak konusunda katkı sağlıyor. Ancak öğrenme sürecinin temel taşı olan etkileşimli oyun ve tartışmaları geri plana itiyor. Bu da çocukların aktif öğrenme sürecinden uzaklaşmasına neden oluyor. (Ö8)

Bununla birlikte, “Olumlu Katkıları” kategorisinde “Eğitimsel açıdan” (n=3) ve “Dikkat çekici” (n=3) ifadeleri, araçların öğrenme süreçlerini zenginleştirme ve dikkat çekme konularında etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca, “Hızlı bilgi edinme” (n=1) ve “Öğrenmeyi zenginleştirme” (n=1) kodları, dijital medya araçlarının bilgiye erişim ve öğrenme materyallerinin çeşitlendirilmesi açısından önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Öğrenme sürecinde şöyle katkı sağladığını düşünüyorum. Elbette ki görsellerin çocukların, şimdiki çocukların, şimdiki neslin buna daha meyilli olduğu için daha fazla ilgilerini çektiğini düşünüyorum. Örneğin bir kitabı döndürüp okumak her çocuğun ilgisini çekmez. Görseller küçük kalır ya da göremeyebilirler kalabalık gruplarda ama televizyona yansıttığımızda her çocuğun görseller dikkatini çektiğini görebiliyoruz. (Ö2)*

*Çocukların öğrenme sürecine bir farklılık, bir alternatif yol getirme konusunda bir bakış açısı gibi olabilir. (Ö5)*

*Katkı sağladığı alanlar arasında hızlı bilgi edinme, görsel hafızanın gelişimi ve yeni kavramlara kolay erişim yer alıyor. Ancak, bazen çocuklar bu araçları çok fazla talep ediyor ve dikkatlerini sınıf aktivitelerinden uzaklaştırabiliyorlar. (Ö7)*

Dijital medya araçlarının olumlu katkılarına dikkat çekmekle birlikte, etkili kullanımı için pedagojik bir çerçeveye ihtiyaç olduğu sonucuna varılabilir.

### 3. Öğretmenlerin dijital medya araçlarını kullanırken karşılaştıkları sorunlara ilişkin bulgular

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarını kullanırken teknik veya pratik anlamda karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdir? Örnek verebilir misiniz? sorusuna ilişkin cevapları Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 7.** Dijital Medya Araçlarını Kullanırken Teknik veya Pratik Anlamda Karşılaşılan Zorluklara İlişkin Cevaplar

| Kod                         | F | Kategori           | Tema  |
|-----------------------------|---|--------------------|---|
| Teknik sorunlar             | 8 | Teknik Sorunlar    | Dijital Medya Kullanımında Karşılaşılan Zorluklar |
| Projeksiyon ve TV sorunları | 1 | Donanım Sorunları  |   |
| Hazırlık planlama yapmama   | 1 | Pedagojik Sorunlar |   |
| İçerik sorunları            | 4 | İçerik Sorunları   |   |

Tablo 7 incelendiğinde, dijital medya araçlarının kullanımında öğretmenlerin en sık karşılaştığı sorun “Teknik Sorunlar” (n=8) olarak öne çıkmaktadır. Bu sorunlar, cihazların arızalanması veya kullanım sırasında teknik aksaklıkların yaşanması şeklinde kendini göstermektedir. Bunun yanı sıra, “İçerik Sorunları” (n=4) kategorisinde, içeriklerin sınıf seviyesine uygun olmaması veya pedagojik olarak yetersiz bulunması dikkat çekmektedir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Teknik olarak ses bazen olmuyor, bazen ses gidiyor, bazen internet gidiyor, bazen böyle teknik aksaklıklar oluyor. (Ö1)*

*Kablolarımızda bir takım sıkıntılar var. Kabloların temassızlığı halinde bizim zaman zaman televizyonumuz bir anda kapanabiliyor. Ya da zaman zaman sesler gidebiliyor. O yüzden teknik sorunları sıklıkla yaşıyoruz. Umarım daha güzel olur, bu anlamda daha iyi şeyler değişecek. (Ö3)*

*Teknik olarak açıkçası bazen internet kesintileri olabiliyor. Ya da işte yani o an kablo temassız da olabiliyor vesaire. Öyle şeyler yaşayabiliyoruz, teknik sorunlar yaşayabiliyoruz. (Ö6)*

*Bazı teknik aksaklıklar, özellikle internet bağlantısı sorunları, büyük zorluk yaratabiliyor (Ö12)*

Daha az sıklıkla dile getirilen sorunlardan biri “Donanım Sorunları” (n=1) olup, projeksiyon veya televizyon gibi ekipmanların eksikliği ya da yeterince etkili kullanılmaması olarak ifade edilmiştir. Ayrıca, “Pedagojik Sorunlar” (n=1) kategorisinde, öğretmenlerin dijital araçları kullanmadan önce yeterli hazırlık yapmamaalarının zorluklara yol açtığı belirtilmiştir. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Pratik anlamda da açıkçası hazırlık yapmadıysam yani hani eğer içeriğini bilmiyorsam o şeyi o an açamıyorum. Önce kendimi görmem gerekiyor ama bazen de hani kaçırabiliyoruz mesela planda var. Ama şimdi tamam çok şeylerden geçerek hazırlanmış bir şey ama ben görmem lazım önce, izlemem lazım sınıfıma uygun mu değil mi? Çocukların düzeyine uygun mu değil mi? Buna karar vermem gerekiyor. (Ö6)*

*Dijital medya araçlarını kullanırken en sık karşılaştığımız sorunlardan biri, projeksiyon cihazı veya televizyonla ilgili teknik aksaklıklar oluyor. Örneğin, projeksiyon cihazını kullanmaya çalıştığımızda bağlantı kablosunda bir sorun çıkabiliyor veya televizyon ekranı yeterince büyük olmadığından tüm çocuklar içeriği net bir şekilde göremiyor. (Ö10)*

Bu bulgular, dijital medya araçlarının etkili kullanımı için teknik altyapı iyileştirmelerinin ve içeriklerin pedagojik uygunluğunun sağlanmasının önemini vurgulamaktadır.

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarını etkin kullanma konusunda kendinizi yeterli hissediyor musunuz? Bu konuda destek ihtiyacınız var mı?” sorusuna ilişkin cevapları Tablo 8’de verilmiştir.

**Tablo 8.** Dijital Medya Araçlarını Etkin Kullanma Konusunda Yeterlilik ve Destek İhtiyacına İlişkin Cevaplar

| Kod                                 | F | Kategori          | Tema   |
|-------------------------------------|---|-------------------|--|
| Pedagojik Desteğe İhtiyaç Duyuyorum | 2 | Destek İhtiyacı   | Dijital Medya Kullanımında Yeterlilik ve Destek İhtiyacı |
| Teknik Destek İhtiyacı Duyuyorum    | 1 |                   |  |
| Kısmen Yeterliyim                   | 2 | Yeterlilik Durumu |  |
| Kendimi Yeterli Buluyorum           | 7 |                   |  |

Dijital medya araçlarının kullanımında öğretmenlerin yeterlilik algısı ve destek ihtiyaçları incelendiğinde, çoğunluğun kendini yeterli hissettiği görülmektedir. “Yeterlilik Durumu” kategorisinde, “Kendimi Yeterli Buluyorum” (n=7) en sık dile getirilen ifade olmuştur. Bunun yanı sıra, bazı öğretmenler kısmen yeterli olduklarını belirterek “Kısmen Yeterliyim” (n=2) ifadesini kullanmıştır. Bu konuyla ilgili katılımcıların bazı ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*Yani kendi kendime yetiyorum ama çağ ilerliyor. Hani ilerledikçe de bazen bilmediğim şeyler olabiliyor. Kızımdan öğreniyorum, eşimden öğreniyorum, çevre arkadaşlarımdan öğreniyorum. Mesela etkinlik yaparken çok bilmiyorum. Meslektaşlarımdan öğrendim. Biraz hani ilgiyle alakalı herhalde. Biraz da işte çağın getirdiği şeyleri takip etmekle. Şu an için yeterli mi? Kendime yeterli geliyorum. Yani çocuklar seviyesinde yeterli. Ama çağ ilerledikçe daha isteyecek muhtemelen. (Ö1)*

*Çok iyi olmayabilirim ama araştırmalarımı yapıyorum. Çocuklar için faydalı içerikleri. Mutlaka kullanıyorum. Oyun olabilir. Mesela çark oyunları, kelime oyunları çok güzel ve çok faydalı. Onları mutlaka sınıfta çocukların gelişim düzeyine göre hafiften kullanıyorum. (Ö4)*

*Kullanırken anlatmak istediğim şeyleri anlatabiliyorum. Bu konuda yeterli olduğumu düşünüyorum. Ama o konuda çok iyi olmak istersin, bir sürü şeyler yırtarsın, ilgi alanındır. Ben böyle değilim. O yüzden bana yeterli geliyor kendi adıma. (Ö5)*

*Kendimi oldukça yeterli hissediyorum, ama her zaman yeni şeyler öğrenmeye açığım. Özellikle uygulama çeşitliliğini artırmak için daha fazla kaynak görmek isterim. (Ö12)*

Buna karşılık, “Destek İhtiyacı” kategorisinde, “Pedagojik Desteğe İhtiyaç Duyuyorum” (n=2) ve “Teknik Destek İhtiyacı Duyuyorum” (n=1) ifadeleri, öğretmenlerin dijital medya araçlarını daha etkili kullanabilmek için eğitim ve rehberlik talep ettiğini göstermektedir.

*Bu konuda bizim gerçekten eğitim almamız gerekiyor. Medya okuryazarlığı bence aslında çocuklara da verilmeli. Hatta ortaokul, lise akademisindeki çocuklara. Medya okuryazarlığı, gerçekten temiz içerikleri... Çünkü artık teknolojiden bağımsız olmamız mümkün değil. Dijital çağda yaşıyoruz. Ama bunu iyi yönde nasıl kullanabiliriz? Bize katkısı olacak şekilde nasıl kullanabiliriz? Zararlı içeriklerden nasıl kaçınabiliriz? Kesinlikle öğretmenlere de, üniversitede özellikle bunun etkili bir şekilde verilmesi gerekiyor. Akıllı tahta kullanımı, teknolojik aletlerin eğitimde kullanımı bunlarla ilgili bize bir eğitim verilmedi. Ben bu konuda çok eksiklik hissediyorum. (Ö6)*

*Teknik bilgi anlamında yeterli olsam da pedagojik açıdan bazı şüphelerim var. Bu konuda uzman desteği almayı faydalı buluyorum. (Ö8)*

Öğretmenlerin büyük bir kısmı dijital medya araçlarının kullanımında kendini yeterli hissetmekle birlikte, özellikle pedagojik içerik geliştirme ve teknik bilgi konusunda destek almayı önemsemektedir.

Görüşmede yer alan öğretmenlerin “Dijital medya araçlarının daha etkili kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik ne tür eğitimler veya destekler sağlanmalı?” sorusuna ilişkin cevapları Tablo 9’da verilmiştir.

**Tablo 9.** Dijital Medya Araçlarının Daha Etkili Kullanılabilmesi İçin Öğretmenlere Yönelik Eğitim ve Desteklere İlişkin Cevaplar

| Kod                                      | F | Kategori                     | Tema  |
|--|---|------------------------------|---|
| Teknolojik aletlerin kullanımı           | 2 | Pratik Kullanım Eğitimleri   | Dijital Medya Kullanımı İçin Gerekli Eğitimler ve Destekler |
| Kolaylık ve pratiklikle ilgili destekler | 1 |                              |   |
| Dijital medya kullanımına yönelik        | 1 |                              |   |
| Bilimsel eğitimler                       | 1 | Teorik Eğitimler             |   |
| Uygulamalı eğitimler                     | 4 | Uygulamalı Eğitimler         |   |
| Dijital içerik geliştirme eğitimleri     | 1 |                              |   |
| Birebir etkinlikler                      | 1 |                              |   |
| Microsoft uygulamalarının kursları       | 1 | Belirli Teknoloji Eğitimleri |   |
| Eğitici videolar                         | 1 |                              |   |

Tablo 9’a göre, öğretmenlerin dijital medya kullanımında ihtiyaç duyduğu eğitimler dört ana kategori altında toplanmıştır. “Pratik Kullanım Eğitimleri” kategorisi, “Teknolojik aletlerin kullanımı” (n=2) ve “Kolaylık ve pratiklikle ilgili destekler” (n=1) gibi kodlarla öne çıkmakta, öğretmenlerin dijital araçları etkin bir şekilde kullanabilmek için pratik bilgiye ihtiyaç duyduklarını göstermektedir.

*Artık teknolojiden bağımsız olmamız mümkün değil. Dijital çağda yaşıyoruz. Ama bunu iyi yönde nasıl kullanabiliriz? Bize katkısı olacak şekilde nasıl kullanabiliriz? Zararlı içeriklerden nasıl kaçınabiliriz? Kesinlikle öğretmenlere de, üniversitede özellikle bunun etkili bir şekilde verilmesi gerekiyor. Akıllı tahta kullanımı, teknolojik aletlerin eğitimde kullanımı bunlarla ilgili bize bir eğitim verilmedi. Ben bu konuda çok eksiklik hissediyorum. Bir akıllı tahta geliyor mesela, çok güzel ama altyapı yok. Öğretmenler nasıl kullanılacağını bilmiyor. Bu şekilde eğitimler verilmeli kesinlikle. (Ö6)*

*Bence öğretmenlere kolaylık ve pratiklikle ilgili destekler sağlanabilir. Çünkü öğretmen zaten neyi nasıl yapacağınıyla ilgili kafasında mutlaka bir tasarısı vardır. Ama bu tasarımı dijital medya araçlarına nasıl dönüştürebileceğiyle ilgili de destek olunmalı. (Ö5)*

*Mutlaka verilmeli bence dijital medya kullanımına yönelik zaten, sanıyorum Canva gibi bir takım programlar, aplikasyonlar, eğitimler veriliyor. Ben de katılmak isterim bunlara. Bunların kullanımına yönelik eğitimler verilirse daha güzel ve daha pratik içeriklerle yönetebilir. (Ö4)*

“Uygulamalı Eğitimler” kategorisi en sık belirtilen ihtiyaçlar arasında yer almakta, “Uygulamalı eğitimler” (n=4), “Dijital içerik geliştirme eğitimleri” (n=1) ve “Birebir etkinlikler” (n=1) ifadeleriyle, öğretmenlerin doğrudan uygulamaya yönelik rehberlik talebini vurgulamaktadır.

*Eğitim olmalı, evet. Evet, hocam, destek alınmalı. Çünkü sadece direkt hiçbir şey yapmadan da olabilecek bir şey değil. Benim dışımdaki arkadaşlarım adımda da bir ön bilgi, bir ön seminer, bir çalışma ama bu çalışmalar sadece böyle basit olsun da geçsin anlamında değil. İnsanların birebir içinde yer aldığı, çocuklarla ilgili bahsettiğim noktada da aynıydı. Öğretmenler için de aynı. Öğretmenlerin de tamamen içinde yer aldığı. Uygulamalı olarak yaptıkları eğitimler olmalı. Hani öyle sadece dinleme, düz anlatım yoluyla ya da dinleme yoluyla olmamalı. Öğretmenlerin bizzat aktif olarak yer aldığı ve yaptıkları bir çalışma içerisinde yer almaları gerekli diye düşünüyorum. (Ö3)*

*Dijital araçların hem teknik hem de pedagojik yönleri hakkında bilgi veren uygulamalı eğitimler faydalı olur. Özellikle sınıf içi uygulama örnekleri ve başarılı öğretmen deneyimleri paylaşılabilir. (Ö9)*

*Dijital medya araçlarını daha etkili kullanabilmek için, çocukların yaşına ve ihtiyaçlarına uygun içerikler hazırlamayı öğrenmek çok önemli. Bunun yanında, teknolojiyi fazla abartmadan, gerektiği kadar ve doğru şekilde nasıl kullanacağımızı öğreten bir yaklaşım da faydalı olur. Daha basit ve uygulamaya dönük eğitimler, işimizi çok kolaylaştırabilir. (Ö10)*

“Teorik Eğitimler” kategorisinde “Bilimsel eğitimler” (n=1) ile dijital medya araçlarının pedagojik ve uzun vadeli etkilerinin daha iyi anlaşılması gerektiği belirtilmiştir. “Belirli Teknoloji Eğitimleri” kategorisi ise “Microsoft uygulamalarının kursları” (n=1) ve “Eğitici videolar” (n=1) kodlarıyla belirli araçlara yönelik rehberlik ihtiyacını ortaya koymaktadır.

*Evet, belki videolar yine olabilir. Gerçekten bunu kullanmak, öğrenmek isteyen o videoları izleyip, birebir aynısını uygulamalı göstererek... Bazen mesela ben o şekilde, mesela twinning’i de yaparken, twinning’le bir proje yaparken de o şekilde yapmıştım. YouTube’dan izliyordum. Aynısını uygulayarak, baka baka, baka baka yapıyordum. Böyle videolar belki artırılabilir. Bunlardan yararlanabilir diye düşünüyorum. (Ö1)*

*Çok basit. Microsoft uygulamalarının kursları bence verilebilir. Bunlar çok basit şeyler. Ya da kısa yollar. Bilgisayarın aslında temel birkaç şeyi öğretilir öğretmenlere. Evet, onu da biraz zorlanıyor öğretmenler. Onlar öğretilir. (Ö2)*

*Yani birebir etkinlikler sağlanabilir. Çok da güzel olur. (Ö11)*

Öğretmenlerin hem teorik bilgiye hem de pratik ve uygulamalı eğitimlere ihtiyaç duyduğunu açıkça göstermektedir. Ayrıca, belirli araçlara yönelik kurslar da bu ihtiyaçların bir parçasıdır.

### Tartışma ve Sonuç

Bu araştırma, okul öncesi öğretmenlerinin dijital medya araçlarına yönelik algıları ile bu araçların çocukların gelişim alanlarına etkilerine ilişkin özgün veriler sunmuştur. Bulgular, öğretmenlerin büyük çoğunluğunun dijital medyayı **öğrenmeyi zenginleştiren**, dikkat çekici ve görsel destek sağlayan bir unsur olarak değerlendirdiğini göstermektedir. Bu bulgu, Tzima, Styliaras ve Bassounas (2020) tarafından yapılan çalışmada dijital araçların öğrenme ortamlarını zenginleştirdiği ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini motive ettiği bulgusuyla uyumludur. Ayrıca, Dore ve Dynia (2020) dijital araçların yalnızca bilgi aktarımı değil, aynı zamanda bilişsel süreçleri destekleme açısından da önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Bununla birlikte, çalışmada ortaya çıkan bazı öğretmenlerin dijital medyayı pedagojik açıdan yeterince planlanmamış bulduğu ifadeleri, Öner’in (2020) dijital araçların bilinçli ve pedagojik bağlamda uygun kullanımı gerektiği vurgusunu desteklemektedir.

Araştırmada öne çıkan bir diğer bulgu, dijital medya araçlarının dil ve sosyal gelişim üzerinde olumlu, dikkat süresi ve etkin katılım üzerinde ise olumsuz etkilere yol açabilmesidir. Lieberman, Bates ve So (2009) ile Plowman, McPake ve Stephen (2017), dijital içeriğin etkileşimli ve pedagojik olarak uyarlanmış olmadığında olumsuz sonuçlar doğurabileceğini belirtmişlerdir. Öğretmenlerin çoğu, diji-

tal medya kullanımına ilişkin pedagojik ve teknik destek ihtiyacını açıkça ifade etmiştir. Bu gereksinim, Fitri Utami ve Latiana (2018) çalışmasında dile getirilen “profesyonel gelişimin belirleyici rolü” sonucuyla da uyumludur. Ayrıca, medya okuryazarlığı konusundaki eksiklikler, dijital araçların pedagojik hedeflerle uyumlu bir şekilde kullanılmasını zorlaştırmaktadır (Gündoğdu vd., 2016; Rahiem, 2021).

Ayrıca öğretmenler, teknik aksaklıklar ve içerik bulma güçlüğü nedeniyle araçların beklenen yararı her zaman sağlayamadığını belirtmiştir; bu durum Zimmer, Scheibe ve Henkel (2019) tarafından rapor edilen altyapı yetersizlikleriyle örtüşmektedir. Dijital medya araçlarının çocukların dil, bilişsel ve sosyal gelişimi üzerindeki etkileri, literatürde sıkça ele alınmaktadır. Bu çalışmada da görüldüğü gibi, dijital medya araçları genellikle çocukların dikkatini toplama, dil becerilerini geliştirme ve öğrenmeyi hızlandırma gibi olumlu katkılar sunmaktadır. Bu durum, Prasetya ve Hirashima'nın (2018) dijital hikâye kitaplarının çocukların analiz ve sentez becerilerini geliştirdiğini gösteren bulgularıyla örtüşmektedir.

Öte yandan, aşırı dijital medya kullanımının dikkat dağınıklığı ve sosyal etkileşim eksikliği gibi olumsuz sonuçlar doğurabileceği, hem çalışmamızdaki öğretmen görüşlerinde hem de Kayış (2022) ve Alper (2024) tarafından yapılan araştırmalarda dile getirilmiştir. Özellikle, dijital medya araçlarının çocukların birebir etkileşimli oyun ve sosyal öğrenme süreçlerini geri plana itmesi, yaratıcı oyun becerilerinde azalmaya yol açabilir (Simsar ve Kadim, 2017).

Araştırma, teknik altyapı eksikliklerinin öğretmenler için büyük bir zorluk oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Teknik sorunlar arasında internet kesintileri, projeksiyon cihazı arızaları ve donanım eksiklikleri yer almaktadır. Bu bulgular, Güllü, Ünal Doğan, Kaymak ve Erpolat'ın (2022) dijital araçların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için altyapının iyileştirilmesi gerektiği vurgusuyla paraleldir. Teknik sorunların yanı sıra, öğretmenlerin uygun içerik bulma veya geliştirme konusundaki zorlukları da literatürde sıkça belirtilmiştir. Kutlucan, Çakır ve Ünal (2019), dijital araçların daha etkili kullanımında öğretmenlerin dijital içerik geliştirme konusunda desteklenmesi gerektiğini ifade etmektedir.

Çalışma, dijital medya araçlarının sınırlı ve dikkatli bir şekilde kullanılmasının önemine işaret etmektedir. Özellikle erken çocukluk döneminde dijital araçların aşırı kullanımı, çocukların sosyal etkileşimlerini ve hayal gücünü sınırlayabilir. Bu bulgular, Türe, Köse ve Bartan'ın (2021) çalışmasında da vurgulanmış, dijital araçların geleneksel öğrenme yöntemlerini tamamlayıcı bir araç olarak kullanılması gerektiği belirtilmiştir.

Katılımcı profiline tamamının kadın öğretmenlerden oluşması, Türkiye'de okul öncesi öğretmenliğinin kadın yoğunluklu demografik yapısına işaret etmektedir (TÜİK, 2024). Bu durum, araştırmanın temsil gücünü sınırlamamış, aksine mesleğin mevcut cinsiyet dağılımını yansıtmıştır. Yine de gelecekteki çalışmalar, erkek öğretmenlerin de dâhil olduğu daha çeşitli örneklerle konuyu zenginleştirebilir.

Araştırmada etik ilkelere uyularak gönüllü katılım ve gizlilik sağlanmıştır. Fenomenolojik yaklaşımın kullanılması, öğretmenlerin öznel deneyimlerini derinlemesine anlamaya imkân vermiştir; ancak yöntemin doğası gereği bulguların genellenebilirliğinin sınırlı olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır.

## Sonuç

Bu çalışma, dijital medya araçlarının okul öncesi eğitimde çok yönlü bir etkiye sahip olduğunu ve bu araçların etkili kullanımının, pedagojik planlama ve teknik destekle mümkün olabileceğini ortaya koymaktadır. Öğretmenler dijital medyayı çocukların dikkatini çekme, görsel destek sağlama ve öğrenme sürecini zenginleştirme açısından yararlı bulmaktadır. Aşırı veya plansız kullanım, dikkat süresinin kısılması ve yüz yüze etkileşimin azalması gibi riskler taşımaktadır. En sık karşılaşılan sorunlar, internet kesintileri, donanım arızaları ve pedagojik açıdan uygun içerik bulma/geliştirilmedi. Çoğu öğretmen kendini teknik olarak kısmen yeterli görürken, içerik tasarımı ve pedagojik uyum konularında hizmet içi eğitime ihtiyaç duymaktadır. Altyapının güçlendirilmesi, öğretmenlere yönelik

uygulamalı dijital medya eğitimlerinin artırılması ve yaş gruplarına uygun ulusal içerik platformlarının geliştirilmesi, dijital araçların etkili kullanımını destekleyecektir.

Dijital medya, okul öncesi eğitimde etkili bir araç olarak kullanılma potansiyeline sahiptir. Ancak, bu araçların faydalı olabilmesi, bilinçli bir kullanım ve pedagojik planlamayla mümkündür. Bu bağlamda, öğretmenlere yönelik kapsamlı eğitimlerin düzenlenmesi ve dijital medya araçlarının altyapısının geliştirilmesi, eğitim süreçlerinin verimliliğini artırabilir. Çocukların dijital medya ile etkileşimlerini en iyi şekilde yönetmek, hem bireysel gelişimlerini hem de sosyal becerilerini destekleyecektir.

### Öneriler

Araştırma bulgularına dayalı olarak, okul öncesi eğitimde dijital medya kullanımının daha etkili ve pedagojik temelli şekilde yürütülebilmesi için çeşitli önerilerde bulunulabilir. Öğretmenlerin büyük çoğunluğu dijital medya araçlarını faydalı bulmakta, ancak içerik geliştirme, teknik altyapı ve pedagojik uyarılma konularında zorluk yaşadıklarını ifade etmektedir. Bu nedenle, Milli Eğitim Bakanlığı ve ilgili kurumlar tarafından öğretmenlere yönelik uygulamalı dijital medya eğitimlerinin geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu eğitimlerin sadece teknik araç kullanımını değil, aynı zamanda yaş grubu özelliklerine uygun içerik geliştirme becerilerini de kapsamı gerektiği düşünülmektedir.

Okul ortamlarında karşılaşılan internet erişimi sorunları, projeksiyon veya televizyon cihazlarının yetersizliği gibi teknik eksiklikler, dijital medya araçlarının verimli kullanımını doğrudan etkilemektedir. Bu nedenle okullarda teknolojik altyapının güçlendirilmesi, sadece öğretmen yeterliklerini değil, çocukların medya ile sağlıklı bir şekilde etkileşim kurmalarını da destekleyecektir.

Dijital içeriklerin çocukların yaş düzeyine, gelişim özelliklerine ve pedagojik hedeflere uygun olarak tasarlanması oldukça önemlidir. Bu bağlamda, öğretmenlere içerik geliştirme sürecinde rehberlik edecek kaynak platformların oluşturulması ve bu içeriklerin kalite standartlarına uygun olarak denetlenmesi önerilmektedir.

Ayrıca, dijital medya araçlarının kullanımında süre, içerik ve kullanım amacı gibi faktörlerin pedagojik rehberlik ile dengelenmesi gerektiği açıktır. Medya okuryazarlığı konusunun hem öğretmen eğitim programlarında hem de okul öncesi düzeyde çocuklara uygun biçimde kazandırılması, teknolojinin bilinçli kullanımını teşvik edecektir.

Bu alanda çalışacak araştırmacılara yönelik olarak da bazı öneriler sunulabilir. Öncelikle, bu çalışmada sadece kadın öğretmenlerin görüşlerine yer verilmiş olması, okul öncesi öğretmenliğinin demografik yapısıyla örtüşmekle birlikte, ileride yapılacak çalışmalarda farklı cinsiyetlerden, coğrafi bölgelerden ya da kurumsal yapılardan (resmî, özel, kırsal, kentsel) öğretmenlerin dahil edilmesiyle daha çeşitlendirilmiş bir veri seti elde edilebilir. Ayrıca, dijital medyanın çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini uzun vadede izlemeye yönelik nicel veya karma yöntemli araştırmalar yapılması, uygulama etkilerinin derinlemesine anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Gelişen teknolojilere paralel olarak artırılmış gerçeklik, yapay zekâ ve etkileşimli uygulamaların okul öncesi eğitimdeki rolünü inceleyen çalışmalar da literatüre önemli katkılar sunacaktır.

### Kaynakça


- Aksoy, T. (2021). Okul öncesi dönemdeki çocukların eğitiminde teknoloji kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Temel Eğitim*, 11, 30–38. <https://doi.org/10.52105/temelegitim.11.3>
- Alper, İ. T. (2024). Okul öncesi dönemde dijital medya ve mobilleşme. In E. Aksoy (Ed.), *Mobil dönüşüm: Medya ve eğitim pratikleri* (ss. 145–157). Nobel Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (13. baskı). Pegem Akademi.
- Demir, O. (2015). Okul öncesi öğretmenlerinin bilişim teknolojilerini kullanma durumları ve bunun öğretim etkisi. *The Journal of International Educational Sciences*, 2(4), 466–472. <https://doi.org/10.16991/inesjournal.68>

- Döndü Neslihan, B. (2022). The perspective of preschool teachers on the use of digital technology. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 11(2), 2022–2087. <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ>
- Dore, R. A., ve Dynia, J. M. (2020). Technology and media use in preschool classrooms: Prevalence, purposes, and contexts. *Frontiers in Education*, 5, Article 600305. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.600305>
- Fitri Utami, D. R., ve Latiana, L. (2018). Teachers' perception of the professional competencies and digital media use at early childhood institution in Indonesia. In *Proceedings of the 249th Secret Conference* (pp. 16–21). <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.3>
- Güllü, A. O., Ünal Doğan, A., Kaymak, İ., ve Erpolat, U. (2022). Pandemi döneminde öğretmenlerin uzaktan eğitimde karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri. *Yalvaç Akademi Dergisi*, 7(1), 76–89. <https://dergipark.org.tr/pub/yalvac/issue/72335/971498>
- Gündoğdu, Z., Seytepe, Ö., Pelit, B. M., Doğru, H., Güner, B., Arıkız, E., Akçomak, Z., Kale, E. B., Moran, İ., Aydoğdu, G., ve Kaya, E. (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 6–10.
- Kayış, A. N. (2022). Okul öncesi eğitime devam eden çocukların ve okul öncesi öğretmenlerinin dijital teknolojileri kullanımının incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 33(1), 1–12.
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., ve So, J. (2009). Young children's learning with digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), 271–283. <https://doi.org/10.1080/07380560903360194>
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: Okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 138–154. <https://doi.org/10.29129/inujse.715044>
- Plowman, L., McPake, J., ve Stephen, C. (2017). Young children learning with technology at home: Creating a context for talk. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(4), 362–370. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00387.x>
- Prasetya, D. D., ve Hirashima, T. (2018). Design of multimedia-based digital storybooks for preschool education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 211–225. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.8188>
- Sert, G., Kurtoğlu, M., Akıncı, A., ve Seferoğlu, S. S. (2012). Öğretmenlerin teknoloji kullanma durumlarını inceleyen araştırmalara bir bakış: Bir içerik analizi çalışması. *Akademik Bilişim'12 – XIV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*.
- Simsar, A., ve Kadim, M. (2017). Okul öncesi öğretmenlerinin bilişim teknolojilerini kullanma durumları ve bunun öğretime etkisi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 127–146.
- Tzima, S., Styliaras, G., ve Bassounas, A. (2020). Using augmented reality in education: A systematic review of recent trends in augmented reality applications in educational settings. *Education and Information Technologies*, 25, 4161–4190. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10140-0>
- Toksoy, K. (2018). Dijital medyanın 18 ay–3 yaş arasındaki çocuklar gelişimine etkisi [Yayımlanmamış uzmanlık tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2024). Milli eğitim istatistikleri: Öğretmen demografik profili (2023/24). TÜİK Yayınları.
- Veziroğlu Çelik, M., Acar, İ. H., Bilikci, A. C., Şahap, G., ve Yalvaç, B. M. (2007). Çocuk, teknoloji ve medya: Okul öncesi ve sınıf öğretmenlerinin görüşleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies*, 13, 147–164.
- Vulić, T., ve Vujović, M. (2015). The media in preschools: The attitudes of teachers. In *Proceedings of the International Conference on Education* (pp. 380–386).
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (9. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Zimmer, F., Scheibe, K., ve Henkel, M. (2019). How parents guide the digital media usage of kindergarten children in early childhood. *Early Childhood Research Quarterly*, 34, 313–320


# Devlet Politikaları ve Ekonomik Faktörlerin Oyuncuların Oyun Satın Alma Eğilimleri Üzerindeki Etkileri

The Effects of Government Policies and Economic Factors on Players' Game Purchasing Tendencies

Osman Buminhan TERCAN

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, osmank.tercan@windowslive.com  0009-0001-2207-1307

Tunç Durmuş MEDENİ

Prof. Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, tdmedeni@aybu.edu.tr  0000-0002-2964-3320

## Anahtar Kelimeler

Dijital Oyunlar,  
Video Oyunları,  
Video Oyun Sektörü,  
Oyun Satın Alma Eğilimleri,  
Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü

## Öz

Dijital oyun sektörü, günümüzde küresel düzeyde hızla büyüyen, kültürel ve ekonomik etkileri giderek artan bir endüstri haline gelmiştir. Türkiye'de son yıllarda oyun sektörüne yönelik çeşitli teşvikler, devlet politikaları ve düzenlemeler hayata geçirilmiş, aynı zamanda ekonomik dalgalanmalar ve kur farkları gibi etmenler, oyuncuların oyun satın alma kararlarını doğrudan etkilemiştir. Bu bağlamda, bu çalışma Türkiye'deki oyuncuların oyun satın alma eğilimlerini, bu eğilimlerin ekonomik koşullar ve kamu politikaları ile nasıl şekillendiğini incelemeyi amaçlamaktadır.

Çalışmada nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yöntem kullanılmış ve aktif 10 dijital oyuncuyla derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcılara yöneltilen açık uçlu sorular aracılığıyla, oyun fiyatları, vergi uygulamaları, yerli oyunlara yönelik devlet destekleri gibi çeşitli konularda deneyim ve algılar ortaya konmuştur. Elde edilen veriler Colaizzi'nin yedi aşamalı fenomenolojik analiz yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Bu yöntem sayesinde oyuncuların aktardığı bilgiler doğrultusunda ortak temalar ortaya çıkartılmıştır. Bu temalar; platform tercihleri, oyun oynama sıklığı, tercih edilen oyun türleri, oyun satın alma davranışları, oyun satın almada dikkat edilen faktörler, ekonomik ve politik etkiler ve gelecek eğilimleridir.

Araştırmanın bulgularına göre, Türkiye'deki casual oyuncuların dijital oyunlara yönelik deneyim, tercih ve beklentileri; ekonomik koşullar, kültürel dinamikler ve teknolojik gelişmelerle şekillenirken, bu çok boyutlu etkileşimlerin sektörün geleceği için güçlü bir dönüşüm ve farkındalık potansiyeli taşıdığı görülmektedir.

## Keywords

Digital Games,  
Video Games,  
Video Game Industry,  
Game Purchasing Tendencies,  
Digital Game Industry in Turkey

## Abstract

The digital game industry has become a rapidly growing sector with increasing cultural and economic impact on a global scale. In recent years, various incentives, government policies, and regulations have been introduced in Turkey to support the game industry. At the same time, economic fluctuations and exchange rate differences have directly affected players' purchasing decisions. In this context, this study aims to examine the game purchasing tendencies of players in Turkey and how these tendencies are shaped by economic conditions and public policies.

A qualitative research design was adopted, specifically the phenomenological method, and in-depth interviews were conducted with active 10 digital game players. Through open-ended questions, participants shared their experiences and views on topics such as game prices, tax policies, and state support for local games. The collected data were analyzed using Colaizzi's seven-step phenomenological analysis method. This approach made it possible to identify common themes based on the players' statements. These themes are: platform preferences, frequency of gameplay, preferred game genres, purchasing behavior, factors considered in purchasing games, economic and political effects, and future trends.

According to the findings, the experiences, preferences, and expectations of casual players in Turkey are shaped by economic conditions, cultural dynamics, and technological developments. These multidimensional interactions show a strong potential for transformation and awareness in the future of the game industry.

## Giriş

Dijital oyun sektörü, son yıllarda küresel çapta hızla büyüyen ve önemli bir ekonomik sektör haline gelen bir endüstridir. 2024 yılında küresel oyun pazarının yaklaşık 187,7 milyar dolar büyüklüğe ulaştığı tahmin edilmektedir (Newzoo, 2024). Bu büyüme, büyük ölçüde dijital satışlar, abonelik sistemleri ve oyun içi satın alımlarla desteklenmektedir. Geleneksel kutulu oyun satışları ise toplam pazarın yalnızca %4,61'ini oluşturmakta ve fiziksel oyun satışlarının giderek azaldığını göstermektedir (Thinglabs, 2024).

Benzer bir eğilim Birleşik Krallık'ta da görülmektedir. Birleşik Krallık video oyun pazarı 2024 yılında %4,4 oranında küçülürken özellikle fiziksel oyun satışları %35 oranında azalmıştır (The Guardian, 2024). Bu bağlamda tüketicilerin oyun satın alma alışkanlıkları, dijital platformlara yönelerek oyun abonelik hizmetlerini ve mikro işlemleri daha fazla tercih etmeye başlamıştır. Bu verilerin ışığında oyun sektöründeki oyuncu satın alma eğilimleri, oyuncu tercihleri doğrultusunda yön bulacağı düşünülmektedir. Öte yandan küresel olarak hızlıca büyüyen oyun sektörü, ülkesel bazda farklılıklar göstermektedir (The Guardian, 2024). Bunun temel sebeplerinden birkaçı da ilgili ülkelerdeki oyun sektörüne yaklaşım, devletin politikaları ve ekonomik faktörlerin değişkenliği olarak açıklanmaktadır. Bu bağlamda Türkiye'de son yıllardaki ekonomik değişimlerin de oyuncuların oyun satın alma davranışlarında etkili olduğu düşünülmektedir.

Türkiye dijital oyun sektörüne dair atılımlarını yakın geçmişte yapmış bulunmaktadır. 1986 yılında geliştirilen "Barbaros" isimli oyun, ülkemizde geliştirilen ilk oyun olarak kabul edilmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020). Bu noktada, o tarihlerde geliştirilen birçok oyunun belirli nedenlerden dolayı piyasaya sürülmemesi, geliştirilme süreçlerinde projenin yarıda bırakılmaması veya tamamlanması ve anonim olarak geliştirilen oyunların varlığı unutulmamalıdır. Bu bağlamda o dönemde birçok denemenin gerçekleştiği fakat diğerlerine göre başarıyla tamamlanan ve piyasaya sürülen projelerin kayıtlara alındığı bilinmektedir.

Türkiye, dijital oyun sektöründe hızla gelişen, oyuncu sayısının yoğun olduğu ve yatırımcıların ilgisini çeken pazarlardan biri haline gelmiştir. 2024 yılı itibarıyla Türkiye'de oyun sektörü %133 büyüme kaydederek 44 yeni oyunun piyasaya sürülmesiyle rekor kırmıştır (OrangeMagazine, 2024). Sektörün büyümesine rağmen, oyuncuların oyun satın alma alışkanlıkları ekonomik koşullara ve devlet teşviklerine bağlı olarak şekillenmektedir. Bu bağlamda Türkiye'deki sektörün büyümesini doğrudan oyuncuların lehine olarak bir gelişme olarak okumak yanlış bir çıkarım olacaktır.

Türkiye'de oyuncuların büyük bir kısmı dijital oyunları fiyat odaklı bir şekilde satın almakta ve indirim dönemlerini beklemektedir (Gaming in Turkey, 2023). Döviz kurundaki dalgalanmalar, vergi politikaları ve oyun fiyatlandırma stratejileri, tüketicilerin oyun satın alma kararlarını doğrudan etkilemektedir. Buna örnek olarak, oyuncuların aktif olarak oyun alımı gerçekleştirdiği Steam platformu, 2023 tarihinde Türkiye'ye özel fiyatlandırma politikasını sonlandırıp ABD doları üzerinden yeni bir fiyatlandırma sürecine geçmiştir (Medyascope, 2023). Steam'in gerçekleştirdiği oyun fiyatlandırma politikasının Türkiye'deki tüketicileri olumsuz etkilediği düşünülmektedir. Oyuncuların tepkisini çekse de bu fiyatlandırma politikası günümüzde devam etmektedir. Bu durumun Türkiye'deki dolar kurunun stabil olmamasından kaynaklandığı değerlendirilmektedir. Bu bağlamda Türkiye'deki oyun sektörünün ve oyuncu potansiyelinin daha verimli kullanılabilmesi adına devletin teşviklerinin ve politikalarının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada, oyuncuların yaşanan ekonomik gelişmelerin ve devlet politikaları çerçevesinde oyun satın alma eğilimleri detaylı incelenecektir.

Oyun sektöründe yaşanan büyüme, oyuncuların satın alma eğilimlerinin nasıl değiştiği sorusunu gündeme getirmektedir. Araştırmanın sorusu; "Türkiye'de ekonomik faktörler ve devlet politikaları, oyuncuların oyun satın alma alışkanlıklarını nasıl etkilemektedir?" olarak belirlenmiştir. Araştırma so-

rusu kapsamında oyuncularla yapılacak görüşmelerde vergi düzenlemeleri, yerel oyun geliştiricilerine sağlanan destekler ve döviz kurundaki dalgalanmalar gibi oyuncuların satın alma kararlarını doğrudan etkileyen unsurların ne denli önemli olduğu incelenecektir.

Mevcut araştırmalar daha çok oyun sektörünün ekonomik boyutunu ve geliştiricilere yönelik teşvikleri ele alırken, oyuncuların satın alma alışkanlıklarına yönelik nitel bir çalışma eksikliği dikkat çekmektedir. Ek olarak Türkiye'deki dijital oyun sektörüne dair devlet politikalarının ve yönetmeliklerinin net ve şeffaf olmaması, bu alandaki çalışma kısıtlılığına sebep olan faktörlerden birisi olduğu düşünülmektedir. Çalışma, Türkiye'de oyuncuların oyun satın alma eğilimlerini etkileyen faktörleri anlamayı amaçlamaktadır. Çalışmanın önemini ortaya çıkaracak farklı bir perspektif ise oyuncuların dijital oyun sektörüne dair fikirlerini, oyun satın alma davranışları çerçevesinde ortaya çıkarmaktır. Bu doğrultuda oyuncuların beklentileri, eğilimleri ve geleceğe dair görüşlerinin sektörün gelişebilmesi adına önemli roller oynadığı düşünülmektedir.

### Literatür Değerlendirmesi

Dijital oyunların oyun oynama etkinliğine yeni bir soluk getirdiği tartışılmaz gerçektir. Dijital oyunlar oyunculara, kurgulandığı dünya çerçevesinde geleneksel oyunlara göre daha farklı bir oyun oynama etkinliği sunmaktadır. Özellikle günümüzdeki dijital oyun sektörünün büyüme hızı ve oyun geliştirme süreçlerindeki rekabet oyuncuların gösterdiği talebi açıklar niteliktedir. Buna ek olarak, dijital oyunların oyunculara sunduğu başka bir avantaj ise belirli ekipmanlara ve donanımlara sahip her oyuncunun internet altyapısı ile aynı oyun ortamında buluşabilmesidir. Böylece dijital oyun sektörünün seyri, tek oyunculu dijital oyunlardan çok oyunculu dijital oyunlara doğru ilerlemektedir (Pontes ve Griffiths, 2014). Bu bağlamda oyun oynama etkinliğinin oyuncular için dijital ortamlarla birlikte sosyalleşme faktörünü de geliştirdiği düşünülmektedir.

Dijital oyunların oyunculara sunduğu seçenekler kapsamında çok oyunculu oyunların daha çok tercih edilmesinin sebeplerinden birkaçı; daha rekabetçi olmaları, diğer oyuncularla iletişim ve etkileşimde bulunabilmek, alt edilen rakiplerin gerçek oyuncular olması gibi sosyal etkenlerle açıklanabilir (Tran ve Strutton, 2013). Buna bağlı olarak çevrim içi ve rekabetçi oyunlara olan rağbetin artması, dijital oyun sektöründeki oyun geliştirme süreçlerini de etkileyen bir husustur. Küresel oyun yapım stüdyo ve şirketleri bu alanda oyun geliştirmeye daha özen göstermekte ve finansal kaynaklarının büyük kısmını bu tarz projelere ayırmaktadır. Hatta dijital oyun geliştirme süreçlerinde oyun türlerinin son derece hızlı artması, kullanıcıların oyun türlerindeki çeşitliliğin artırılma arzusu ile açıklanabilmektedir (Demirbaş, 2015).

İnternetin iletişim ve bilgi paylaşımı alanlarında yarattığı devrimsel dönüşüm, bireylerin gündelik yaşam pratiklerinden devletlerin güvenlik stratejilerine kadar geniş bir etki alanı yaratmıştır. Bu dönüşümle birlikte sosyal medya ve dijital platformlar yalnızca sosyalleşme araçları değil, aynı zamanda davranışsal eğilimlerin, kültürel yönelimlerin ve toplumsal etkileşim biçimlerinin şekillendiği yeni kamusal alanlara dönüşmüştür (Sezgin vd., 2022). Bu çerçevede bakıldığında, dijital oyunlar da sosyal medya gibi bireylerin kimlik sunumlarını, sosyalleşme biçimlerini ve bilgi edinme süreçlerini etkileyen önemli dijital mecralar arasında yer almaktadır. Özellikle çevrim içi çok oyunculu oyunlar, sadece eğlence değil aynı zamanda dijital etkileşim, kültürel aktarım ve veri üretimi alanları olarak değerlendirilmekte; bu yönleriyle dijital toplumun dinamiklerini anlamada önemli bir gözlem zemini sunmaktadır.

Sanal oyun ortamları, yalnızca eğlence değil aynı zamanda sosyal etkileşim, kültürel aktarım ve kolektif davranışların gözlemlenebileceği dinamik alanlar olarak değerlendirilmektedir. Çevrim içi oyunların; sosyal grupların işleyiş biçimleri, normları ve benlik sunumları gibi sosyolojik öğeleri içerdiği, birçok araştırmacı tarafından vurgulanmaktadır (Demirel, 2022). Dijital oyunlar, özellikle casual (bireysel) oyuncuların bireysel tercih ve davranışlarının sosyal yansımalarını incelemek açısından önemli

bir gözlem alanı sunmaktadır. Demirel'in yaptığı araştırmada (2022) oyuncular, sadece bireysel değil; aynı zamanda toplumsal ve kültürel bağlamda da oyun ortamlarında çeşitli roller üstlenmekte ve dijital dünyadaki deneyimlerini gerçek yaşamla harmanlamaktadır.

Türkiye'deki oyuncuların dijital oyunlara erişiminde ekonomik koşulların belirleyici rol oynadığı, özellikle dolar kuru ve oyun fiyatlandırmaları gibi etkenlerin oyuncu davranışlarını etkilediği görülmektedir. Oyun ekonomisindeki bu dönüşüm, sadece fiyat politikalarıyla sınırlı kalmayıp, oyun içi satın alma sistemleri ve gelir modelleriyle de derinleşmektedir. Nitekim Sezgin ve Uzunoğlu (2018), dijitalleşen ekonomiyle birlikte oyun endüstrisinde yeni gelir modellerinin, karaborsaların ve oyuncu deneyimini etkileyen sistemlerin ortaya çıktığını vurgulamaktadır. Bu durum, oyuncuların yalnızca tüketici değil aynı zamanda dijital ekonomi içinde yer alan birer aktör haline geldiğini göstermektedir (Sezgin ve Uzunoğlu 2018).

Dijital oyun sektörünün gelişiminin hızıyla doğru orantılı olarak yeni gelir elde etme kalemleri de ortaya çıkmıştır. Günümüzde dijital oyun şirketleri, sadece oyunu satma yöntemiyle değil, oyun içi içerikleri satma suretiyle de gelir elde etmeye başlamışlardır (Hamari vd., 2017). Bu durum oyuncuların tüketici profili ile hareket etmesiyle ve memnun kaldıkları oyunlara dair içerikleri, genişleme paketlerini ve kostümleri de satın almaya eğilimli olduklarıyla açıklanabilir. Bu bağlamda büyük finansal gelirler elde eden dijital oyun şirketlerinin ve stüdyolarının, tüketicilerine dair haklarını koruması ve fiyat politikalarında oyuncu dostu olması sürdürülebilirlik açısından elzem olacaktır.

Dijital oyun sektörünün hızlıca büyümesi ve bu sektördeki finansal hacmin oldukça artması devlet organizasyonlarının süreçlere dahil olmasına sebep olmuştur. Devlet organizasyonları içerisinde bu sektöre dair kurumların kurulması, sektörün ülke bazındaki resmiyetini kazanmasında ve denetlenebilirliğini artırma konusunda olumlu bir etkidir. Örnek olarak Kanada'da gerçekleştirilen Digital Tax Credit uygulamaları, dünya çapında ünlü oyun şirketlerini ülkeye çekmek adına olumlu fırsatlar sunmuş ve ülkenin ekonomisinin büyümesinde pozitif katkıda bulunmuştur (Crowe, 2019).

Devletlerin dijital oyun sektöründe etkinliğini artırmasına olumlu örneklerden biri de oyun avukatı olan Zachart Strebeck'in (2023) yayınladığı raporda vurguladığı gibi, devlet politikaları ve teşviklerinin yalnızca finansal açıdan değil, aynı zamanda tüketicilerin oyun içi satın alımlarında güvenliğini sağlaması ve kişisel verilerin gizliliğini koruması açısından da önemli etkiler taşımasıdır. Avrupa Birliği'nin GDPR ve ABD'nin COPPA gibi yasaları, dijital oyuncuların haklarını korumak ve bu doğrultuda politikalar gerçekleştirilmesine öncülük etmektedir (Strebeck, 2023). Bu bağlamda devlet politikalarının kapsayıcılığı, dijital oyun sektöründeki olumlu etkisiyle doğru orantılıdır.

Türkiye'de ise dijital oyun sektöründeki devlet politikaları ve teşviklerinin içeriklerine dair bilgilere ulaşmak güçtür. 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde dünyada ilk niteliği taşıyan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TUDOF) kurulmuştur (Yenituna, 2017). Fakat günümüzde bu kurumun lağvedildiği bilinmektedir. Bu bağlamda Türkiye'de dijital oyun sektöründeki potansiyelin farkındalığının oluştuğu bilinmektedir ama ilgili karar mekanizmalarının varlığının aktifliğinden söz etmek yanlış olacaktır. Ek olarak Türkiye'nin farklı bölgelerinde kurulan teknokentler, atölyeler ve devlet eğitim kurumlarında gerçekleştirilen eğitim programları dijital oyun sektörünün gelişmesi için varlık göstermeye devam etmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016). Fakat bu kurumların ve gerçekleştirdikleri projelerin keskinliğinden söz etmek güçtür. Nitekim ülkemizde geliştirilen ve dünyada ses getiren dijital oyun projelerin kısıtlı olması bu bilgiyi doğrular niteliktedir. Ankara Kalkınma Ajansı'nın (2016) yayınladığı rapora göre Türkiye'deki dijital oyun sektörüne dair eğitim veren kurumların altyapılarının geliştirilmesi ve sayılarının artırılması gerekmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Literatür taramasının ardından elde edilen verilere göre dijital oyun sektörü çok hızlı büyüyen ve hala gelişmekte olan bir sektördür. Bu sektörün dinamiklerinin benzersiz olması, farklı yönlerden fırsatlar sunmaktadır. Örnek vermek gerekirse, dünya çapında yaşanan ekonomik kriz dönemlerinde dijital oyun sektörü neredeyse etkilenmemektedir (Akçetin vd., 2017). Sektördeki içeriklerin çeşitliliği, içeriklere gösterilen rağbetin azalmaması, çalışanların farklı ortam ve koşullarda iş hayatlarına devam edebilmeleri gibi birçok unsur dijital oyun içeriklerinin satın alınımında sürekliliği sağlamaktadır. Buna bağlı olarak sektörün devlet teşvik ve politikaları ile desteklenmesi, tüketici olarak nitelendirilebileceğimiz oyuncu kitlesinin haklarının korunması ve içeriklerin fiyatlandırma süreçlerinde oyuncuları mağdur etmemek ve onların çıkarına olacak şekilde stratejiler geliştirmek önemli olacaktır.

## Yöntem

### Çalışmanın Amacı

Dijital oyun sektörü, küresel ölçekte hızla büyüyen ve ekonomik dinamiklerden doğrudan etkilenen bir alan haline gelmiştir. Türkiye’de oyun sektörüne yönelik vergi politikaları, döviz kurlarındaki dalgalanmalar ve devlet teşvikleri gibi ekonomik faktörler, oyuncuların satın alma kararlarını şekillendirmektedir. Buna bağlı olarak dijital oyun platformlarının oyun alma davranışlarındaki etkisi, kur değişikliği ve devlet politikalarının etkileri gibi birçok faktörün oyun satın alma eğilimine etkisi incelenecektir.

Bu çalışmanın temel amacı, Türkiye’deki oyuncuların dijital oyun satın alma eğilimlerini inceleyerek bu eğilimlerin ekonomik değişkenler karşısındaki seyrini anlamaktır. Çalışmada, oyuncuların oyun fiyatları, indirim politikaları, mikro ödemeler ve dijital platformlarda sunulan alternatifler karşısındaki tutumları nitel araştırma yöntemiyle analiz edilmektedir. Elde edilen bulguların, Türkiye’de dijital oyun sektörüne yönelik politikaların oluşturulmasına katkı sağlaması ve sektör paydaşları için yol gösterici olması hedeflenmektedir.

### Araştırma Modeli

Bu çalışma, dijital oyun sektöründe oyuncuların satın alma eğilimlerini anlamaya yönelik olarak nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yöntem çerçevesinde tasarlanmıştır. Nitel araştırma, sosyal olguları buldukları çevre ve bireyler içinde araştırmayı hedefleyen bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Araştırmada, katılımcıların kişisel deneyimlerini ve algılarını derinlemesine incelemek amacıyla fenomenolojik yaklaşım kullanılmıştır. Fenomenoloji, bireylerin belirli bir olgu hakkındaki deneyimlerini ve bu olguya yükledikleri anlamları keşfetmeye odaklanan bir yöntemdir (Creswell, 2013). Çalışmada kullanmak için bu yöntemin tercih edilme nedeni, dijital oyun satın alma davranışlarının bireylerin özel deneyimleri doğrultusunda şekillenmesi ve bu deneyimlerin yalnızca katılımcı perspektifinden anlamlandırılabilir olmasıdır. Bu bağlamda, oyuncuların oyun satın alma davranışlarının ekonomik değişkenlere yönelik anlamlandırmaları, nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yöntem aracılığıyla derinlemesine analiz edilmiştir. Bu yaklaşımla uyumlu olarak, katılımcı deneyimlerinin analiz edilme sürecinde Colaizzi veri analiz yöntemi kullanılarak sistematik bir veri analiz ve değerlendirme süreci gerçekleştirilmiştir. Nitel veri analizinde yaygın olarak fenomenolojik desenle birlikte kullanılan Colaizzi’nin yedi aşamalı veri yöntemi, katılımcıların yaşantılarını anlamlandırmada yapılandırılmış ve güvenilir bir çerçeve sunmaktadır (Morrow vd., 2015). Yöntemin tercih edilme sebebi, katılımcıların deneyimlerini derinlemesine ve sistematik biçimde anlamaya olanak sağlamasıdır. Analiz süreci, veri bütünlüğünün korunarak anlamlı ifadelerin seçilmesi, bu ifadelerin kodlanması, ortak temaların oluşturulması, temaların katılımcı ifadeleriyle desteklenmesi ve son aşamada sonuçların katılımcılarla doğrulanması şeklinde ilerlemiştir.

## Çalışma Grubu ve Örneklem

Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilmiş 10 dijital oyun tüketicisinden oluşmaktadır. Katılımcılar, en az 10 yıl dijital oyun oynama alışkanlıklarına sahip olan ve aktif olarak oyun oynama süreçlerini sürdüren bireyler arasından seçilmiştir. Katılımcıların seçiminde, dijital oyun satın alma konusunda deneyimli ve oyun sektörüne dair bilgi sahibi olmaları temel kriterler olarak belirlenmiştir. Katılımcılar, Türkiye'nin farklı bölgelerinden seçilerek çeşitliliğin sağlanması amaçlanmıştır. Katılımcılar araştırmacının kişisel deneyimleri, sosyal ağları ve çevresindeki oyun toplulukları temel alınarak seçilmiştir. Böylece farklı bölgelerden ve profillerden oyunculara ulaşılması gerçekleştirilmiştir. Bu duruma bağlı olarak çalışma kriterlerini karşılayan aynı bölgedeki oyuncuların sayısı kısıtlı tutulup, farklı bölgede yaşayan oyuncular rızaları doğrultusunda araştırmaya dahil edilmiştir. Bu bağlamda, araştırmaya katılan kişilerin bireysel oyuncular olması, oyun sektörüne dair farkındalıklarının olması ve bu çalışma kapsamında sağlayacakları verilerin herhangi bir çıkar niyeti bulundurmamasına özen gösterilmiştir.

Çalışmaya toplam 10 katılımcı dahil edilmiştir. Katılımcıların 2'si kadın, 8'i erkektir. Yaşları 25 ile 35 arasında değişmekte olup yaş ortalaması 28,6'dır. Tüm katılımcılar üniversite mezunudur. Meslek grupları sigorta danışmanı, kütüphane müdürü, bilgisayar mühendisi, oyun geliştiricisi, raporlama uzmanı, nükleer mühendisi, otomotiv mühendisi ve takım lideri gibi farklı alanlardan oluşmaktadır. Katılımcıların dijital oyun oynama geçmişleri en az 10 yıl olup, tamamı aktif oyuncudur. Ancak dijital oyunlara ayrılan günlük süre kişiden kişiye değişmektedir ve genellikle 1 ile 4 saat arasında seyretmektedir.

Katılımcılar, sektörel değişimleri yakından takip ettiklerini, teknolojik gelişmelere karşı ilgili ve dijital oyun sektörüne dair kişisel deneyimlerini paylaşmaya istekli olduklarını belirtmişlerdir. En çok tercih edilen oyun platformu bilgisayar (PC), en sık oynanan tür ise FPS (First-Person Shooter) olarak öne çıkmaktadır. Katılımcıların dijital oyun oynama alışkanlıkları ve satın alma davranışları, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde yer alan yarı yapılandırılmış görüşme soruları aracılığıyla detaylandırılmıştır.

## Veri Toplama Yöntemi

Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacının belirli bir soru çerçevesi oluşturduğu ancak görüşme sürecinde katılımcıların yanıtlarına göre esneklik sağlanabilen bir veri toplama yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Görüşmeler, çevrim içi platformlar üzerinden gerçekleştirilmiş ve her bir görüşme yaklaşık 1-3 saat aralığında sürmüştür. Katılımcılara, dijital oyun satın alma alışkanlıkları, fiyat algıları, oyun içi harcamaları, devlet politikalarına yönelik görüşleri ve devlet teşviklerinin oyun sektörü üzerindeki etkilerine dair açık uçlu sorular yöneltilmiştir.

## Verilerin Analizi

Bu araştırma kapsamında elde edilen nitel veriler, nitel araştırma deseni fenomenolojik yaklaşımın doğasına uygun olarak Colaizzi yöntemi ile analiz edilmiştir. Colaizzi yöntemi, bireylerin yaşantılarına ilişkin öznel deneyimlerin sistematik şekilde ortaya konulmasını sağlayan ve özellikle fenomenolojik desenle uyumlu olarak kullanılan bir analiz sürecidir (Morrow vd., 2015). Bu yöntem, katılımcıların belirli bir olguya ilişkin yaşadıkları deneyimleri derinlemesine anlamlandırmak ve bu deneyimlerin altında yatan ortak temaları ortaya çıkarmak amacıyla tercih edilmiştir. Colaizzi yönteminin analizi yedi aşamadan oluşmaktadır. Çalışma kapsamında izlenen adımlar aşağıda yer almaktadır:

1. Görüşmelerden elde edilen verilerin tekrarlı bir şekilde okunarak katılımcı deneyimlerine dair genel bir çerçevenin oluşturulması,
2. Katılımcı ifadelerinde yer alan anlamlı kısımların belirlenmesi,

3. Bu ifadelerin düzenlenmesi ve ortak ifadelerin kümelenmesi,
4. Bu verilerin formüle edilerek kod ve tema biçiminde yapılandırılması ve on dokuz kod ve yedi tema ortaya çıkarılması,
5. Araştırma doğrultusunda temalar arasında kavramsal bütünlüğün sağlanması ve kapsamlı açıklamalarının yapılması,
6. Ortaya çıkarılan tematik yapıların katılımcı deneyimleriyle ilişkilendirilerek betimsel anlatıların oluşturulması,
7. Elde edilen bulguların doğruluğunu ve güvenilirliğini sağlamak adına seçilen katılımcılara geri bildirimler sunulmasıdır.

Bu doğrultuda, araştırmada yer alan tüm görüşmeler yazılı hale getirilmiş ve araştırmacı tarafından dikkatli bir şekilde okunarak analiz sürecine başlanmıştır. Her görüşmeden anlamlı ifadeler seçilmiş, bu ifadelerden kodlar türetilmiş ve benzer kodlar altında ortak temalar oluşturulmuştur. Temalar belirlenirken katılımcıların deneyimlerini temsil edecek örnek cümlelere yer verilmiş ve her temanın içeriği açıklanarak yorumlanmıştır. Analiz süreci boyunca araştırmacı, kendi öznelliğinden bağımsız bir şekilde katılımcı deneyimlerini anlamaya odaklanmıştır. Bu bağlamda içerik odaklı, betimsel ve yoruma açık olmayan bir yaklaşım benimsemiştir. Son aşamada ise oluşturulan tematik yapıların belirli bölümleri araştırmaya katılan katılımcılar ile paylaşılmış ve görüşleriyle bu yapıların doğruluğu teyit edilmiştir. İlgili süreç hem verilerin Colaizzi yöntemi ile analiz edilme sürecine dair geçerliliğini arttırmış hem de analiz sonuçlarının katılımcılar ve deneyimleriyle tutarlı olduğunu göstermiştir. Bu bağlamda Colaizzi veri analiz yöntemi, araştırmanın fenomenolojik yapısına uygun bir şekilde gerçekleştirilmiş ve katılımcıların dijital oyun satın alma davranışlarına dair deneyimlerinin anlamlı ve sistematik bir biçimde ortaya konulmasını sağlamıştır.

### Etik İlkeler ve Güvenirlik

Bu araştırma, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Etik Kurulu tarafınca; 22.05.2025 tarihli ve 05-399. karar sayısı ile onaylanmıştır. Araştırmada, katılımcıların gönüllü katılımı esas alınmış ve veriler anonimleştirilerek analiz edilmiştir. Katılımcılara, görüşmelerden önce araştırmanın amacı açıklanmıştır. Buna ek olarak katılımcılar ile yapılan görüşmeler sadece yazılı olarak kayda alınmıştır. Bu bağlamda katılımcıların kimliklerinin gizliliği korunmuştur. Ayrıca, elde edilen verilerin herhangi bir ticari ya da kişisel çıkar doğrultusunda kullanılmayacağı taahhüt edilmiştir. Katılımcıların kodlanmış veri listesi aşağıdaki tabloda bulunmaktadır.

| Katılımcı Kodu | Yaş | Cinsiyet | Meslek            |
|----------------|-----|----------|-------------------|
| K1             | 26  | Kadın    | Öğrenci           |
| K2             | 27  | Erkek    | Yayıncı           |
| K3             | 27  | Erkek    | Oyun Tasarımcısı  |
| K4             | 27  | Erkek    | Mühendis          |
| K5             | 27  | Erkek    | Mühendis          |
| K6             | 27  | Erkek    | Mühendis          |
| K7             | 33  | Erkek    | Takım Lideri      |
| K8             | 35  | Erkek    | Yönetici          |
| K9             | 28  | Erkek    | Sigorta Danışmanı |
| K10            | 29  | Kadın    | Takım Lideri      |

Tablo 1. Katılımcıların Kodlanmış Listesi

### Görüşmeler ve Tematik Değerlendirme

Bu çalışmada, dijital oyun sektörüne dair katılımcıların deneyimlerini derinlemesine anlamak amacıyla nitel veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Toplanan verilerin analizi için Colaizzi'nin (Morrow vd., 2015) yedi aşamalı fenomenolojik veri analiz yöntemi tercih edilmiştir. Bu yöntemin seçilme gerekçesi, katılımcıların yaşadıkları deneyimleri öznel ve ayrıntılı biçimde anlamaya olanak sağlamasıdır. Ayrıca Colaizzi yöntemi, verilerin sistematik olarak işlenmesini ve temalar aracılığıyla yorumlanmasını destekleyerek araştırmanın amacına uygun derinlikte sonuçlar ortaya koymaktadır.

Analiz süreci sırasıyla şu aşamalardan oluşmuştur:

1. Görüşme metinlerinin tekrar tekrar okunarak katılımcı ifadelerinin bütüncül olarak kavranması,
2. Verilerden anlamlı ve önemli ifadelerin seçilmesi,
3. Bu ifadelerin içeriklerine göre kodlanması,
4. Ortak kodların benzerlikleri doğrultusunda temalar halinde gruplanması,
5. Oluşturulan temaların katılımcı ifadeleriyle desteklenerek açıklanması,
6. Elde edilen temalar ve kodların çalışmanın amaçları doğrultusunda kapsamlı şekilde raporlanması,
7. Analiz sonuçlarının katılımcılara sunularak doğrulanması ve katılımcı geri bildirimlerinin alınması şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Bu aşamalar titizlikle uygulanarak, görüşmelerden elde edilen veriler doğrudan aktarılmak yerine, tekrara düşmeden sadeleştirilmiş ve temalara dönüştürülmüştür. Araştırmacı, iki aşamalı analizle benzer ifadeleri bir araya getirip kod ve temalar oluşturmuş, ardından her temaya ait veriler açıklanmıştır. Kodların hangi temaya ait olduğu ve hangi ifadeleri temsil ettiği aşağıdaki tabloda detaylı gösterilmiştir. Böylece katılımcıların dijital oyun sektörü ve deneyimlerine dair algıları sistematik ve açıklayıcı biçimde ortaya konmuştur.

| Tema                   | Kod                              | İlgili Alıntı  | Açıklama   |
|------------------------|----------------------------------|--|--|
| 1. Platform Tercihleri | Bilgisayar platformunun önceliği | "Bizim nesil zaten oyunlarla bilgisayarlar ile tanıştı gençliğimizde. (K7, Takım Lideri)"                                    | Katılımcılar, oyunlarla ilk bilgisayar üzerinden tanıştıkları için bu platformu tercih ediyor.                 |
|                        | Erişim Kolaylığı                 | "Vakit bulduğumda ya da boş olduğum zamanlarda hızlıca oyunlara erişebileceğim mobil oyunlar da var. (K3, Oyun Tasarımcısı)" | Mobil oyunlar, zaman ve mekâna göre kolay erişim sağladığı için katılımcılar açısından alternatif bir seçenek. |
| 2. Oyun Oynama Sıklığı | Zaman kısıtlamaları              | "Bazı günler oyun oynayamıyorum. Bu işimin yoğunluğundan kaynaklamakta. (K8, Yönetici)"                                      | İş yoğunluğu ve kişisel tercihler, oyun oynama süresini sınırlandırıyor.                                       |
|                        | Maddi çıkar                      | "Bilgisayarım hep açık ve maddi gelir sağlamak adına dijital oyun açık oluyor. (K7, Takım Lideri)"                           | Oyun, bazı katılımcılar için gelir kaynağı olarak işlev görüyor.   |
|                        | Denge arayışı                    | "Oyun oynamak oldukça keyifli olsa da zamanla verdiği haz azalıyor bence. (K10, Takım Lideri)"                               | Katılımcılar, oyun süresini sınırlı tutarak hayatlarında denge kurmaya çalışıyor.                              |

|   |                                 |  |  |
|---|---------------------------------|--|--|
| <b>3. Tercih Edilen Oyun Türleri</b>                | FPS oyunlarının baskınlığı      | “Oyun oynama serüvenim boyunca en çok FPS oyunları oynadım ve hala oynamaktayım. (K2, Yayıncı)”          | FPS oyunları, bütün katılımcılar tarafından tercih ediliyor.                             |
|   | Sosyalleşme                     | “Arkadaşlarımla birlikte vakit bulduğumuz zamanlar genelde FPS oyunları oynuyoruz. (K1, Öğrenci)”        | Oyun türü seçiminde arkadaşlarla ortak oynama imkânı önemli bir faktör.                  |
| <b>4. Oyun Satın Alma Davranışları</b>              | Ekonomik kısıtlamalar           | “Steam dolar kuru üzerinden fiyatlandırmaya geçti. Her istediğim oyuna erişemiyorum. (K7, Takım Lideri)” | Döviz kuru ve alım gücünün düşmesi, oyun satın almayı zorlaştırıyor.                     |
|   | Alternatif platform arayışı     | “Epic Games ve GamePass gibi platformları daha çok tercih ediyorum. (K5, Mühendis)”                      | Oyuncular, ekonomik nedenlerle ücretsiz veya abonelik tabanlı platformlara yöneliyor.    |
|   | <b>Ücretsiz içerik tüketimi</b> | “Daha çok ücretsiz oyunlarla vakit geçirmeyi tercih ediyorum. (K8, Yönetici)”                            | <b>Ücretsiz oyunlar ve bütçe dostu seçenekler öne çıkıyor.</b>                           |
| <b>5. Oyun Satın Almada Dikkat Edilen Faktörler</b> | Mesleki takip                   | “Yeni çıkmış niş içeriklerin hepsini almaya çalışıyorum. (K3, Oyun Tasarımcısı)”                         | Oyun geliştiricileri, sektörel yenilikleri takip etmek için oyun satın alıyor.           |
|   | Kişisel tercihler               | “Oyunların grafikleri benim için çok önemli. (K9, Sigorta Danışmanı)”                                    | Grafik gibi faktörler satın alma kararlarında belirleyici bir rol oynuyor.               |
|   | Bütçe odaklılık                 | “Eskiden dilediğim oyunları alabiliydim. Ama artık mümkün değil. (K4, Mühendis)”                         | Ekonomik zorluklar, fiyatı satın alma kararlarında baskın bir faktör yapıyor.            |
| <b>6. Ekonomik ve Politik Etkiler</b>               | Ekonomik istikrarsızlık         | “Ekonomik problemler dijital oyun alma süreçlerine negatif etki yapıyor. (K5, Mühendis)”                 | Alım gücünün düşmesi, oyun satın almayı lüks bir aktiviteye dönüştürüyor.                |
|   | Korsan kullanım artışı          | “Korsan oyun temin etme oranları çok daha artmıştır. (K7, Takım Lideri)”                                 | Ekonomik baskılar, oyuncuların yasa dışı yollara yöneltebiliyor.                         |
|   | Devlet desteği                  | “Türk dijital oyun şirketlerine teşvikler artırılabilir. (K1, Öğrenci)”                                  | Katılımcılar, yerli üretimi destekleyen politikalar talep ediyor.                        |
| <b>7. Gelecek eğilimleri</b>                        | Temkinli davranış               | “Yeni oyun almak yerine eskiden aldığım oyunlarla devam ediyorum. (K5, Mühendis)”                        | Ekonomik koşullar, oyuncuların daha temkinli satın alma davranışlarına itiyor.           |
|   | Yerli üretime destek            | “Yerli oyunları almayı tercih ederim. Ama kaliteli olmalı. (K6, Mühendis)”                               | Yerli oyunlara destek, oyuncuların ilgisini artırabilir.                                 |
|   | Tekellere eleştiri              | “Tekelleşen firmaların politikalarını güncellemesi lazım. (K6, Mühendis)”                                | Küresel ve tekel firmaların kar odaklı politikaları, oyuncular tarafından eleştiriliyor. |

Tablo 2. Colaizzi Yöntemi Kapsamında Tema-Kod Tablosu

Yukarıdaki tabloda, kullanıcılar ile gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen verilerin Colaizzi yöntemi kapsamında tema ve kod şablonuna dönüştürülmesi gösterilmektedir. İlgili tabloda her temanın altında formüle edilen kodlar yer almaktadır. Kodların kullanıcıların aktardığı görüşleri direkt

olarak yansıtmasına özen gösterilmiştir. Bu ilişkiyi güçlendirmek adına ise ilgili alıntının kullanıcının hangi bağlamda dile getirdiği açıklanmıştır. Bu bağlamda veriler yapılandırılmış olup, yedi tema ve on dokuz kod oluşturulmuştur. Colaizzi yönteminin son aşaması olarak oluşturulan temaların her birinin ayrı ayrı incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

### Temalar

Görüşmelerden elde edilen verilerin analizinde, katılımcıların deneyim ve görüşlerini daha iyi anlamak amacıyla temalar oluşturulmuştur. Her tema altında, görüşme sırasında katılımcılara yöneltilen ilgili sorular da yer almakta ve böylece temaların ortaya çıkış süreci ve kapsamı net bir şekilde gösterilmektedir. Bu temalar, dijital oyun oynama sıklığından oyun satın alma davranışlarına kadar geniş bir yelpazede katılımcıların algılarını, motivasyonlarını ve karşılaştıkları zorlukları yansıtmaktadır. Tematik ifadeler sayesinde, çalışmanın amacına uygun olarak katılımcı deneyimleri sistematik biçimde sınıflandırılmış ve yorumlanmıştır.

### Platform Tercihleri

Oyun oynama etkinliğini gerçekleştirmek için hangi platformları tercih ediyorsunuz?

Katılımcıların dijital oyun oynama pratiklerine yönelik yapılan değerlendirmede, tamamının bilgisayar sahibi olduğu ve dijital oyun oynama süreçlerinde ilk tercih ettikleri platformun bilgisayar olduğu görülmektedir. Bu durum, oyunlarla tanışılan ilk platformun bireylerde kalıcı bir alışkanlık oluşturduğunu göstermektedir. Katılımcılardan biri, *“Bizim nesil zaten oyunlarla bilgisayarlar ile tanıştı gençliğimizde. (K7, Takım Lideri)”* ifadesiyle, bilgisayar platformunun jenerasyonel bir etkiye sahip olduğunu ve bu alışkanlığın bugüne taşındığını belirtmiştir.

Bununla birlikte, mobil platformlar da katılımcılar tarafından aktif biçimde tercih edilmektedir. Özellikle zaman ve mekân sınırlılığı gibi durumlarda mobil platformlar öne çıkmaktadır. Katılımcılardan biri bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: *“İşten vakit bulduğumda ya da boş olduğum zamanlarda hızlıca oyunlara erişebileceğim mobil oyunlar da var. (K3, Oyun Tasarımcısı)”* Aynı kişi, mobil oyun deneyimini *“vakit öldürme”* amacıyla değerlendirdiğini belirtmiş, asıl oyun keyfini ise bilgisayar üzerinden aldığını eklemiştir. *“Mobilden oynadığım oyunları tamamen vakit öldürmek için oynuyorum diyebilirim. Asıl oyun oynama keyfine bilgisayar üzerinden erişebiliyorum. Tabii bunu da vakit kısıtlılığından dolayı her zaman yapmıyorum artık. (K5, Mühendis)”* Bu ifadeler, zaman yönetimi ve erişilebilirlik gibi faktörlerin platform tercihlerine doğrudan etki ettiğini göstermektedir.

Katılımcıların bazıları, birden fazla platforma sahip olmalarına rağmen ağırlıklı olarak bilgisayarı tercih etmektedir. Örneğin, *“Kendi evimde hem PS hem de bilgisayar var. Bana sorsan en son ne zaman PS ile oyun oynadım hatırlamıyorum. Çünkü dijital oyunları diğer insanlarla rekabet etmek ve sosyalleşmek için oynuyorum. Bu da bilgisayarda daha mümkün. O yüzden ilk tercihim hep bilgisayar olacaktır. (K6, Mühendis)”* ifadesi, bilgisayar platformunun rekabetçi ve çok oyunculu deneyim açısından katılımcılar için daha uygun bulunduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak, platform tercihlerinin bireysel alışkanlıklar, erişim kolaylığı, sosyalleşme beklentisi ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak çeşitlilik gösterdiği anlaşılmaktadır. Bilgisayar, katılımcıların oyun geçmişinden gelen alışkanlıkları ve rekabetçi özellikleri nedeniyle öne çıkarken; mobil platformlar ise zaman ve yer bağımsızlığıyla dikkat çekmektedir.

### Oyun Oynama Sıklığı

Aktif olarak hangi sıklıkla dijital oyun oynamaktasınız?

Katılımcıların dijital oyunlarla etkileşim sıklığını ve bu sıklığı etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, dijital oyun oynama süresinin bireysel ter-

cihler kadar zaman yönetimi, iş yoğunluğu, ekonomik motivasyon ve psikolojik doyum gibi unsurlara bağlı olarak değiştiğini göstermektedir.

Katılımcılar genel olarak günlük ortalama 1 ila 4 saat arasında oyun oynadıklarını ifade etmiştir. Ancak bu süre, bireyin iş temposuna ve yaşam tarzına göre farklılık göstermektedir. Örneğin oyun geliştiricisi bir katılımcı, *“İşimin kendisini oyun oynama olarak saymazsak bazı günler oyun oynayamıyorum. Bu işimin yoğunluğundan ve boş vakitlerimde bilgisayar ortamından uzaklaşma isteğimden kaynaklanmakta. Halbuki işimde daha inovatif işler ortaya çıkarabilmem için oyun dünyasının içerisinde daha fazla kalmam lazım. Bu da benim için bir çelişki. Oyun oynamayı çok seviyorum, kariyer planlamamı da bunun üzerine yaptım zaten. Fakat bir yerden sonra insan nefes almak istiyor. (K3, Oyun Tasarımcısı)”* ifadeleriyle oyun oynamaya zaman ayıramadığını ve mesleki yoğunluk nedeniyle dijital ortamlardan uzaklaşma ihtiyacı hissettiğini dile getirmiştir.

Bir başka katılımcı ise dijital oyunları yalnızca eğlence amacıyla değil, aynı zamanda maddi gelir elde etmek için kullandığını belirtmiştir. *“Mesaim bittiği zaman yemek yiyeceğim zamana kadar 1-2 saat dijital oyun oynamaktayım. Bunun yanında gece yatmadan önce diğer arkadaşlarımın aktifliğine göre yine bilgisayar oyunu oynuyorum. Dürüst olmak gerekirse bilgisayarım hep açık ve maddi gelir sağlamak adına arka planda dijital oyun açık oluyor. Teknik olarak ben oynamıyorum ve gerekirse müdahalede bulunmak suretiyle oyuna bakıyorum. Tabi uzaktan çalıştığım günler içerisinde gerçekleşiyor bu. (K7, Takım Lideri)”* Bu ifade, oyun oynama davranışının bazı durumlarda ekonomik bir faaliyete dönüştüğünü göstermektedir.

Bazı katılımcılar ise oyunların başta keyifli olsa da zamanla verdiği hazzın azaldığını ve bu nedenle oyun oynama süresini sınırlamaya çalıştıklarını ifade etmiştir. *“Oyun oynamak oldukça keyifli olsa da zamanla verdiği haz azalıyor bence. Evet iş hayatının zorlukları yok mu var tabii ki ama bana sorsanız maaşın yatacak ama tüm gün oyun oynayarak geçir, bunu kabul etmezdim. Bu yüzden günlük 1-2 saat üzerine çıkmamaya çalışıyorum. (K10, Takım Lideri)”*

Tüm bu veriler doğrultusunda dijital oyun oynama sıklığının; bireyin günlük yaşam düzeni, motivasyon kaynakları ve oyunlardan aldığı haz gibi çok boyutlu faktörler tarafından belirlendiği sonucuna ulaşılmaktadır.

### Tercih Edilen Oyun Türleri

Hangi dijital oyun türlerini oynamayı tercih ediyorsunuz?

Elde edilen veriler, FPS (First Person Shooter) türü oyunların öne çıktığını göstermektedir. Bir katılımcı, *“Oyun oynama serüvenim boyunca en çok FPS oyunları oynadım ve hala oynamaktayım. (K2, Yayıncı)”* ifadesiyle bu türün bireysel tercihindeki sürekliliğini vurgulamıştır. Bununla birlikte oyun türü tercihlerinin yalnızca bireysel değil, sosyal etkileşimle de bağlantılı olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda bir katılımcı, *“Arkadaşlarımla birlikte vakit bulduğumuz zamanlar genelde FPS oyunları oynuyoruz. (K1, Öğrenci)”* diyerek arkadaş çevresinin oyun türü seçimini etkilediğini ifade etmiştir. FPS türünün hem kişisel alışkanlıklar hem de sosyal bağlamda tercih edildiği anlaşılmaktadır.

### Oyun Satın Alma Davranışları

Dijital oyun satın alırken hangi platformları tercih ediyorsunuz?

Katılımcıların oyun satın alma süreçleri incelendiğinde ekonomik kısıtlamaların bu davranış üzerinde doğrudan etkili olduğu görülmektedir. Özellikle döviz kurundaki artış katılımcıların bazı platformlardan uzaklaşmasına neden olmuştur. Bir katılımcının *“Steam dolar kuru üzerinden fiyatlandırılmaya geçti. Her istediğim oyuna erişemiyorum. (K7, Takım Lideri)”* ifadesi, bu durumu açık şekilde ortaya koymaktadır. Bu durum katılımcıları Epic Games ve GamePass gibi daha uygun maliyetli veya kampanyalı içerikler sunan alternatif platformlara yönlendirmiştir. *“Epic Games ve GamePass gibi platformları daha çok tercih ediyorum. (K5, Mühendis)”* diyen katılımcı bu eğilimi yansıtmaktadır.

Ayrıca birçok katılımcının “Daha çok ücretsiz oyunlarla vakit geçirmeyi tercih ediyorum.” ifadesinden de anlaşılacağı üzere, ücretsiz içerikler ekonomik baskılar karşısında güçlü bir alternatif olarak öne çıkmaktadır. Tüm bu veriler oyun satın alma davranışlarının yalnızca tercihlere değil, aynı zamanda erişilebilirliğe ve ekonomik koşullara bağlı olarak şekillendiğini göstermektedir. Bu bağlamda oyuncuların oyun satın alma davranışlarında eski dönemlerle kıyaslandığında hareket alanlarının daraldığı gözlemlenmektedir.

### Oyun Satın Almada Dikkat Edilen Faktörler

Dijital oyun satın alırken en çok neye dikkat ediyorsunuz?

Katılımcıların dijital oyun satın alırken dikkat ettikleri unsurlar çeşitlilik göstermektedir. Bazı katılımcılar, çalıştıkları sektöre dair bilgi sahibi olmak ve kendilerini geliştirmek amacıyla yeni çıkan oyunlara öncelik vermektedir. Bir katılımcı, “Yeni çıkmış niş içeriklerin hepsini almaya çalışıyorum. (K3, Oyun Tasarımcısı)” diyerek hem mesleki gelişim hem de sektörel takibin satın alma kararındaki etkisini vurgulamıştır. Aynı katılımcı, Türk geliştiricilerin ürettiği oyunlara da özel ilgi gösterdiğini belirtmiştir.

Bazı katılımcılar ise daha çok oyunun grafik kalitesine odaklanmaktadır. Bir katılımcı, “Oyunların grafikleri benim için çok önemli. (K9, Sigorta Danışmanı)” diyerek görsellik ve atmosferin oyun satın alma kararında belirleyici olduğunu ifade etmiştir.

Buna karşılık birçok katılımcı satın alma kararlarını ekonomik sınırlara göre şekillendirdiğini belirtmiştir. “Eskiden dilediğim oyunları alabiliyordum. Ama artık mümkün değil. (K4, Mühendis)” diyen bir katılımcı, fiyatların yükselmesiyle birlikte sadece bütçesine uygun oyunları satın alabildiğini, bazen hiç oyun alamadığını belirtmiştir. Aynı katılımcı, yıllık olarak yüksek bedellerle satışa sunulan bazı büyük oyunların yeterli yenilik sunmadığını ifade etmiş, özellikle FIFA serisine dair “Sırf maddi unsurlar gözetildiği için her sene oyuncularına para ödetiyor. (K2, Yayıncı)” yorumunu yaparak sektör içindeki tekelleşmenin oyuncular üzerindeki olumsuz etkilerine dikkat çekmiştir.

Bu ifadeler genel olarak değerlendirildiğinde, katılımcıların oyun satın alma sürecinde hem kişisel tercihler hem de ekonomik koşullar doğrultusunda karar verdikleri görülmektedir. Satın alma davranışlarını etkileyen bu faktörlerin dijital oyun sektöründe kullanıcı deneyimini ve memnuniyetini doğrudan etkilediği söylenebilmektedir.

### Ekonomik ve Politik Etkiler

Türkiye’de dijital oyun sektörüne yönelik devlet politikaları ve ekonomik durum hakkında genel olarak ne düşünüyorsunuz? Sizce bu politikalar oyuncuların satın alma eğilimlerini etkiliyor mu?

Katılımcıların ifadeleri, dijital oyun sektörü üzerindeki ekonomik ve politik dinamiklerin güçlü bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle ekonomik istikrarsızlık, bireylerin oyun satın alma davranışlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Bir katılımcı, “Ekonomik problemler dijital oyun alma süreçlerine negatif etki yapıyor. (K5, Mühendis)” diyerek bu durumun bireysel erişimi sınırladığını belirtmiştir.

Bu koşullar korsan içerik kullanımını da artırmıştır. “Korsan oyun temin etme oranları çok daha artmıştır. (K7, Takım Lideri)” ifadesi, yasal yollarla oyun ediniminin zorlaşmasının kullanıcıları alternatif, yasa dışı yollara yönlendirdiğini göstermektedir.

Öte yandan, sektörel gelişimin sürdürülebilirliği açısından devlet desteği ihtiyacı da vurgulanmaktadır. “Türk dijital oyun şirketlerine teşvikler artırılabilir. (K1, Öğrenci)” diyen katılımcı, yerli üreticilerin desteklenmesinin önemine dikkat çekmiştir. Oyunculara, dijital oyun sektöründeki dinamiklerin birbirinden bağımsız düşünülemediği, sektördeki paydaşların herhangi birinin durumu diğerlerine de yansıtacağı görüşü hakimdir.

## Gelecek Eğilimleri

Ekonomik faktörler ve devlet politikaları göz önüne alındığında, oyun satın alma eğilimlerinin gelecekte nasıl değişeceğini düşünüyorsunuz?

Katılımcıların oyun sektörüyle ilgili gelecek öngörülleri ve önerileri hem bireysel hem de sektörel düzeyde dikkat çekici eğilimleri ortaya koymaktadır. Artan maliyetler ve belirsizlikler karşısında oyuncular daha temkinli hareket etmektedir. Bir katılımcı, “Yeni oyun almak yerine eskiden aldığım oyunlarla devam ediyorum. (K5, Mühendis)” ifadesiyle bu tereddütlü yaklaşımı ortaya koymuştur.

Öte yandan, yerli üretime yönelik olumlu bir tutum gözlemlenmektedir. “Yerli oyunları almayı tercih ederim. Ama kaliteli olmalı. (K6, Mühendis)” diyen katılımcı, desteğin kalite beklentisiyle birlikte değerlendirildiğini belirtmiştir. Bu desteğin gerçekleşebilmesi adına kalite ve benzer beklentilerin yerli oyun firmalarından karşılanması beklenmektedir.

Ayrıca büyük oyun firmalarının sektördeki tekelleşen yapıları da eleştiri konusu olmuştur. “Tekelleşen firmaların politikalarını güncellemesi lazım. (K6, Mühendis)” ifadesi, kullanıcıların daha adil ve erişilebilir bir oyun piyasası beklentisini yansıtmaktadır. Katılımcılara göre tekelleşen firmalar arasında yerli bir şirket bulunmamaktadır. İlgili durumun fırsata çevrilebilmesi ve yerli alternatiflerin çoğalması oyuncuların geleceğe dair beklentileri arasında yer almaktadır. Bu bağlamda katılımcıların gelecekteki satın alma davranışlarının yukarıdaki belirtilen faktörler çerçevesinde güncelleneceği düşünülmektedir.

## Tartışma

Bu araştırmanın bulguları, Türkiye’deki dijital oyuncuların satın alma davranışlarının büyük ölçüde ekonomik koşullar ve devlet politikaları gibi dışsal faktörlerden etkilendiğini ortaya koymaktadır. Katılımcıların dijital oyunları satın alma kararlarında en belirleyici unsurların döviz kuru, platform politikaları ve vergi oranları olması, davranışsal ekonomi kuramlarıyla uyumludur. Özellikle Thaler ve Sunstein (2008) tarafından geliştirilen “itme teorisi” (nudge theory), tüketicilerin seçimlerinin ekonomik rasyonaliteyle değil, çevresel koşullar ve sunum biçimleriyle şekillendiğini savunur. Bu bağlamda, oyuncuların indirim dönemlerini beklemesi veya fiyatların yükselmesine tepki olarak satın alma kararlarını ertelemesi, davranışsal ekonomideki sezgisel karar verme modellerine karşılık gelmektedir.

Benzer şekilde, dijital tüketim teorisi bağlamında dijital içeriklerin (oyunların) maddi olmayan, erişim odaklı ve platformlara bağlı olarak sunulması, tüketicilerin sahiplik algısını ve harcama motivasyonunu değiştirmektedir (Belk, 2013). Katılımcıların mikro ödemelere ve abonelik sistemlerine karşı geliştirdiği stratejik davranışlar, bu dijital tüketim biçimlerinin oyun sektörü özelinde nasıl yeniden şekillendiğini göstermektedir. Bu durum, Hamari ve arkadaşlarının (2017) oyun içi harcamaların motivasyonları üzerine yaptığı çalışmayla da paralellik göstermektedir. Oyuncuların yalnızca oyunun kendisine değil, oyun deneyimini arttıracak öğelere (kozmetik içerikler, ek paketler) yönelmesi, dijital tüketimin haz, fayda ve sosyal değer gibi çoklu motivasyonlarla yönlendirildiğini ortaya koyar.

Kültürel ekonomi perspektifinden bakıldığında ise dijital oyunlar sadece birer tüketim ürünü değil, aynı zamanda sembolik anlamlar taşıyan kültürel nesnelere (Hesmondhalgh, 2007). Türkiye’deki oyuncuların ekonomik baskılar nedeniyle oyun satın alma davranışlarını değiştirmeleri, oyunlara atfettileri kültürel değerlerin finansal erişimle çatıştığı bir tabloyu ortaya koymaktadır. İlgili durum dijital kültürün yerel ekonomik koşullarla olan gerilimli ilişkisini gösterir. Steam’in Türkiye özel fiyatlandırmasını sonlandırması örneğinde olduğu gibi, küresel platformların politikaları, yerel kullanıcıların kültürel ve ekonomik gerçeklikleriyle çeliştiğinde oyuncuların alternatif stratejilere yöneldiği görülmüştür.

Çalışma bulguları, aynı zamanda Türkiye’de dijital oyun sektörüne yönelik devlet desteklerinin

sınırlı, dağınık ve süreksiz olduğunu göstermektedir. Crowe'un (2019) Kanada örneğinde ortaya koyduğu gibi, devletin sektöre yönelik doğrudan ve dolaylı teşvikleri hem geliştiriciler hem de tüketiciler üzerinde olumlu etki yaratabilmektedir. Strebeck (2023) ise devlet politikalarının sadece üretimi değil, aynı zamanda tüketicilerin haklarının ve kişisel verilerinin korunması açısından da önem taşıdığını vurgulamaktadır. Türkiye'de ise oyuncuların bu tür güvencelere erişimi sınırlıdır. Devlet politikaları daha çok oyun geliştirme süreçlerine yönelik olsa da bu teşviklerin nihai kullanıcıyı yani oyuncuyu koruyan yönü zayıftır. Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun (Yenituna, 2017) lağvedilmesi ve sektöre yönelik tutarlı bir ulusal strateji eksikliği, bu bulguyu destekler niteliktedir.

Tüm bu değerlendirmeler, dijital oyun sektörünün yalnızca teknoloji ve eğlence temelli değil aynı zamanda ekonomi, kültür, tüketim ve kamu politikalarıyla iç içe geçmiş çok katmanlı bir alan olduğunu göstermektedir. Bu çalışmanın sunduğu veriler, Türkiye bağlamında oyuncuların davranışlarını anlamak ve sektöre yönelik daha kullanıcı odaklı politikaların gerekliliğini vurgulamak açısından literatüre katkı sunmaktadır.

### Sonuç ve Bulgular

Bu araştırma, Türkiye'deki casual (bireysel) oyuncuların dijital oyun oynama deneyimlerini, tercihlerini, davranışlarını ve sektöre yönelik görüşlerini anlamak amacıyla Colaizzi'nin fenomenolojik araştırmalarda kullanılan analiz yöntemi temel alınarak gerçekleştirilmiştir. Katılımcılarla gerçekleştirilen yapılandırılmış görüşmeler sonucunda, yedi ana tema ve on dokuz kod altında sınıflanan deneyimsel veriler, Türkiye'deki dijital oyun ekosistemine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

**Platform Tercihleri** teması kapsamında, katılımcıların büyük çoğunluğunun dijital oyun serüvenine bilgisayarda başladığı ve bu platformu hala öncelikli olarak kullandığı tespit edilmiştir. Ancak mobil oyunlar, erişim kolaylığı ve zamansal esneklik gibi nedenlerle dikkat çekici bir şekilde tercih edilmektedir. Konsol kullanımının ise yüksek donanım maliyetleri sebebiyle daha sınırlı kaldığı, ekonomik koşulların platform tercihlerini belirleyici bir faktör olduğu görülmektedir.

**Oyun Oynama Sıklığı** bağlamında katılımcıların oyun oynama süresi günlük 1 ila 4 saat arasında değişirken, iş yaşamı, boş zaman olanakları ve motivasyon gibi değişkenler bu süreyi doğrudan etkilemektedir. Özellikle bazı katılımcıların oyunları sadece eğlenmek amacıyla değil, aynı zamanda bir gelir kaynağı ya da profesyonel gelişim alanı olarak gördüğü anlaşılmıştır. Dolayısıyla oyun dünyasının yalnızca hobi değil, alternatif bir kariyer alanı sunduğunu göstermektedir.

**Tercih Edilen Oyun Türleri** temasında, rekabetçi ve çok oyunculu oyunlara, özellikle FPS (First Person Shooter) türüne yüksek ilgi olduğu görülmüştür. Bu oyun türünün çok oyunculu olması ve diğer oyuncularla etkileşim olanağı sağladığı için oluştuğu söylenebilmektedir. Oyuncular, bu türleri hem bireysel beceri gelişimi hem de arkadaş çevresiyle sosyalleşme açısından tercih etmektedir. Oyun seçiminde grafik kalitesi, hikâye anlatımı ve topluluk geri bildirimleri de belirleyici unsurlar arasında yer almaktadır.

**Oyun Satın Alma Davranışları ve Oyun Satın Almada Dikkat Edilen Faktörler** temaları birlikte ele alındığında, ekonomik koşulların oyuncular üzerinde ciddi etkiler yarattığı anlaşılmıştır. Özellikle Steam'in dolar bazlı fiyatlandırmaya geçmesiyle birlikte katılımcıların alternatif platformlara (Epic Games, GamePass) yöneldiği ve ücretsiz içeriklere daha çok ilgi gösterdiği tespit edilmiştir. Fiyat hassasiyeti belirginleşmiş, bazı oyuncular bütçeleri nedeniyle artık istedikleri oyunlara ulaşamadıklarını ifade etmiştir. Bunun yanında, oyun satın alma sürecinde bireysel tercihler, mesleki ilgi alanları ve teknik özellikler gibi kişisel faktörler de etkili olmaktadır.

**Ekonomik ve Politik Etkiler** temasında ise dijital oyun sektörünün ekonomik istikrarsızlıktan doğrudan etkilendiği, böylece korsan içerik tüketimini artırdığı vurgulanmıştır. Katılımcılar, global tekelleşmiş

oyun firmalarının agresif fiyat politikalarını eleştirirken, Türkiye'deki yerli oyun firmalarına yönelik devlet desteklerinin artırılması gerektiğini belirtmiştir. Yerli oyun firmalarının, tekelleşen global firmalarla rekabet edebileceği düşünülmektedir. Yerli üretim teşviklerinin artırılması, bağımsız geliştiricilerin desteklenmesi ve oyun geliştirme alanında daha güçlü bir altyapı kurulması gerekliliği öne çıkmaktadır.

**Gelecek Eğilimleri** teması altında, oyuncuların temkinli bir tüketim davranışı geliştirdikleri, kaliteli ve özgün yerli içeriklere daha sıcak baktıkları, ancak bu içeriklerin belli bir kalite eşiğini geçmesi gerektiği dile getirilmiştir. Ayrıca tekelleşen firmalara yönelik eleştiriler dikkat çekmiş, bu firmaların rekabetin azalmasıyla birlikte oyuncu dostu politikaları geri plana attığı ifade edilmiştir. Türkiye'nin dijital oyun sektöründe daha aktif bir rol alabilmesi için hem geliştirici hem de tüketici tarafında farkındalığın artması, devlet politikalarının netleştirilmesi ve sektörün tüm bileşenleriyle daha organize bir yapıya kavuşması gerekmektedir.

Araştırmanın bulguları, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmaktan öte; sosyalleşme, ekonomik yönelim, bireysel gelişim ve kültürel katılım gibi çok boyutlu işlevler taşıdığını ortaya koymaktadır. Türkiye'deki casual (bireysel) oyuncular, dijital oyunları teknolojik gelişmeler, ekonomik koşullar ve sosyal ihtiyaçlar doğrultusunda yeniden tanımlamakta ve bu doğrultuda oyun oynama alışkanlıklarını sürekli olarak şekillendirmektedir. Katılımcıların deneyimlerinden elde edilen bu bütünsel tablo, dijital oyun sektörünün hem birey hem de toplum düzeyinde çok katmanlı bir etkileşim alanı sunduğunu göstermekte ve gelecek politikalar açısından önemli bir referans noktası oluşturmaktadır. İlgili sektördeki her bir parçanın sektörün ilerleyişinde önemli etkilere sahip olduğu gözlemlenmiştir. Müşteri konumunda sınıflanan oyuncuların sektöre dair istek, arzu, olanak ve ilgilerinin pozitif yönde artırılması sektörün gelişmesi için elzem olacaktır.

Gelecekte bu alanda yapılacak çalışmalarda, bulguların daha geniş bir örneklemeyle desteklenmesi ve **nicel araştırmalarla ölçülebilir hale getirilmesi**, oyuncu davranışlarına dair daha sağlam çıkarımlar yapılmasına katkı sağlayacaktır. Bu çalışmada yetişkin bireyler temel alınmış olup, **farklı yaş grupları (çocuklar, ergenler, ileri yaş bireyler)** ile benzer temalar etrafında yapılacak araştırmalar, sektörel algının yaşa göre değişimini anlamada yararlı olacaktır. Ek olarak, oyun geliştiriciler, yayıncılar ve pazarlama uzmanları gibi sektördeki diğer paydaşlarla gerçekleştirilecek çok yönlü çalışmalar, sektörün tüm bileşenlerine dair daha bütüncül bir değerlendirme yapılmasına olanak sağlayacaktır. Ayrıca, **kültürel farkların** dijital oyun algısı üzerindeki etkilerini inceleyen **karşılaştırmalı çalışmalar (örneğin farklı ülkelerdeki oyuncularla)**, Türkiye'nin sektörel konumunu daha iyi anlamaya faydalı olacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça


- [Akçetin, E., Çelik, U., Yaldir, A., ve Herand, D. \(2017\). Dijital oyunlar ve istihdam: Türkiye için öneriler. Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi, 1\(2\), 136-153. <https://doi.org/10.31006/gipad.344781>](#)
- Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital oyun sektörü raporu*. Ankara Kalkınma Ajansı.
- Atılğan, K. Ö. (2024). Z kuşağı tüketicilerinin çevrimiçi alışveriş davranışlarının çevrimiçi değerlendirme puanı ve çevrimiçi yorum sayısı bağlamında incelenmesi. *Journal of Business in the Digital Age*, 7(2), 125-140. <https://doi.org/10.46238/jobda.1586205>
- Belk, R. W. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477-500. <https://doi.org/10.1086/671052>
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). *Dijital oyunlar raporu*. BTK.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Crowe. (2019). *Canadian gaming industry*. <https://www.crowe.com/ca/crowebgk/insights/canadian-gaming-industry-part-one>
- Demirbaş, K. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "Platform oyunları" türü örneği. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Demirel, E. (2022). Sosyolojik Bir Araştırma Nesnesi Olarak Dijital Oyunlar. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 25(2), 278-298. <https://doi.org/10.18490/sosars.1111375>

- Gaming in Turkey. (2023). *Türkiye oyun sektörü raporu*. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-2023-raporu/>
- GfK Entertainment. (2023). *Gaming market sales data and consumer trends in Europe*. <https://www.gfk.com>
- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, M., Koivisto, J., and Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, 538–546. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.045>
- Hesmondhalgh, D. (2007). *The cultural industries*. SAGE Publications.
- Kendirli, T. (2019). *Dijital oyun endüstrisi kavramları ve terminolojisi / Video game industry terminology* (Ö. Özüpek, Çev.). Abaküs Yayınları.
- Medyascope. (2023, Kasım 21). *Steam'de dolar dönemi başladı*. <https://medyascope.tv/2023/11/21/steam-turkiyeden-cekiliyor-iste-tl-ile-oyun-alabileceginiz-son-tarih/>
- Morrow, R., Rodriguez, A., ve King, N. (2015). Colaizzi's descriptive phenomenological method. *The Psychologist*, 28(8), 643–644.
- Newzoo. (2024). *Global games market revenue estimates and forecasts in 2024*. <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>
- Ongun, K., Gök, Ö., ve Sezgin, M. F. (2023). Dijital Oyun Ve İstihbarat İlişkisi. *SDE Akademi*, 3(2), 181-216. <https://doi.org/10.58375/sde.1189640>
- Orange Magazine. (2024). *Turkey video game industry grows*. <https://orangemagazine.ph/2024/turkey-video-game-industry-pc-grows-by-133-percent-in-the-first-half-of-2024/>
- Pontes, H. M., ve Griffiths, M. D. (2014). The assessment of internet gaming disorder in clinical research. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, 31, 35–48. <https://doi.org/10.3109/10601333.2014.914028>
- Sağlam, M. (2020). Dijital oyunlar ve çevrimiçi tüketim üzerine etkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. A. İgit & Ö. Sayılğan (Ed.), *Dijital iletişim kuram ve araştırmaları* (ss. 227–249). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sezgin, S., ve Uzunoğlu, S. (2022). Loot box ekonomisi ve dijital karaborsalar: FIFA örneği. *The Journal of Social Science*, 6(11), 125–138.
- Shosha, G. A. (2012). Employment of Colaizzi's strategy in descriptive phenomenology: A reflection of a researcher. *European Scientific Journal*, 8(27), 31–43.
- Statista. (2023). *Revenue of the video game industry worldwide from 2018 to 2023*. <https://www.statista.com>
- Strebeck, Z. (2023). *Data privacy laws game companies*. <https://strebecklaw.com/data-privacy-laws-game-companies/>
- Thaler, R. H., ve Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*. Yale University Press.
- The Guardian. (2024). *The rise of the gaming industry: Challenges and opportunities*. <https://www.theguardian.com>
- Thinglabs. (2024). *Global physical game revenue falls*. <https://thinglabs.io/global-physical-game-revenue-in-2024-drops-nearly-10-to-just-8-5-billion>
- Tran, G. A., ve Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455–469. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-4-455-469>
- Yenituna, B.** (2017, Mayıs). *Türkiye'de dijital oyun geliştiriciliği; günümüzdeki durumu ve sorunları* [Konferans bildirisi, 1. Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı]. İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (5. bs.). Seçkin Yayıncılık.

## Sosyal Medya Çağında Çocuk Hakları İhlali: “Sharenting”

### Child Rights Violations in the Age of Social Media: “Sharenting”

**Burcu BİTER**

Doktorant, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Bilim Dalı, burcubtr94@gmail.com,  0000-0002-7798-9158

#### Anahtar Kelimeler

Çocuk Hakları,  
Sharenting (Paylaşan Ebeveynlik),  
Sosyal Medya,  
Çocuk Hakları İhlali

#### Öz

Günlük yaşamın ayrılmaz ve adeta vazgeçilmez bir parçası haline gelen sosyal medya, ebeveynlere, diğer ebeveynlerden tavsiyeler almak, yapılan canlı yayınlarda uzmanlarla sanal da olsa bir araya gelip onlara sorular sormak gibi birtakım faydalar sağlamaktadır. Bununla birlikte, bilinçsizce yapılan ve özellikle “sharenting” olarak literatüre geçen paylaşımlar, çocuklarını yetişkinliğe kadar takip edecek zararlara sebep olabilmektedir. Ebeveynler farkında olmadan çocuklarının mahremiyet ve unutulma haklarını ihlal etmekte ve başkaları tarafından istismar edilmelerine sebep olabilmektedir. Bu çalışmanın amacı, konuyla ilgili araştırmaları, tartışmaları ve çözüm yollarını bütünlüklü bir şekilde ortaya koymaktır. Bu amaçla ilk olarak sharenting olgusu çerçevesinde seçilmiş olan çocuk hakları ve önemli bir kişilik hakkı olan mahremiyet hakkına ilişkin kitaplar, makaleler, web siteleri, uluslararası sözleşmeler taranmış ve analiz edilmiştir. Çalışmanın sonraki bölümünde sharenting olgusu ele alınarak bu olgunun ne olduğu, hangi durumlarda ortaya çıktığı, ne gibi riskler taşıdığı ve sonuçlarının neler olabileceği gibi sorulara alanyazın, haber siteleri ve güncel veriler incelenerek yanıtlar aranmıştır. Son olarak, çocukların fotoğraf ve videolarının sosyal medya ortamında paylaşılmasına dair yasal düzenlemeleri içeren literatürün derinlikli bir incelemesi yapılmış ve sharenting içeriklerinin risklerini ortadan kaldıracabilecek çözüm önerileri sıralanmıştır.

#### Keywords

Children’s Rights,  
Sharenting,  
Social Media,  
Violation of Children’s Rights

#### Abstract

Social media, which has become an indispensable part of daily shopping and sales, provides parents with the benefits of getting advice from other families, coming together with the ones used in live broadcasts, even if virtually, and questioning them. However, sharing done unconsciously and especially referred to as “sharenting” in the literature, can cause harm that will continue to be followed by children until they become adults. Parents unknowingly violate their children’s right to privacy and to be forgotten, and this may cause others to exploit this. The aim of this study is to present the research, discussions and solutions on the subject in a holistic manner. For this purpose, firstly, books, articles, websites and international agreements on children’s rights and the right to privacy, which is an important personal right, were scanned and analyzed within the framework of the phenomenon of sharenting. In the next section of the study, the phenomenon of sharenting is discussed and answers to the questions of what this phenomenon is, in what situations it occurs, what risks it carries and what its consequences may be are sought by examining the literature, news sites and current data. Finally, an in-depth review of the literature covering the legal regulations regarding the sharing of children’s photos and videos on social media was conducted and solution suggestions that could eliminate the risks of sharenting content were listed.

## Giriş

Çocukluk moderniteye içkin bir olgudur (Atatanır, 2022, s. 209). Bununla birlikte mahremiyetin kendisi de moderniteye özgüdür ve karşılıkları bir arada barındıran bir sistem olan modernitede bugün, çocukluğa da mahremiyete de yönelik pek çok tehdit bulunmaktadır. Sosyal medya kullanımının kontrolsüzce yaygınlaşması, insanların mahremiyete ilişkin algısını tümüyle değiştirmiştir. Mahremiyet, moderniteye özgü bir kavram olarak ortaya çıkmış ve başlangıçta korunması gereken bir hak olarak kabul görmüştür. Fakat 20. yüzyılda iletişim teknolojilerinin gelişimiyle, özellikle bir gösteri aracı olan televizyonun yaygınlaşmasıyla mahremiyet hususunda kırılma noktası yaşanmıştır. Bir diğer deyişle, mahremiyet alanı kamusal alana taşınmış, özel alanlar şeffaf hale gelmiştir. Bugün ise söz konusu şeffaflığın ileri boyutlara ulaştığını görüyoruz. Sözelimi, televizyon çağında, yatak odası en fazla talk showlarda sohbet konusu olmaktadır (Bauman, 2018, s. 75-76) bugün fotoğraf ve videolar şeklinde sosyal mecralarda paylaşılmaktadır. Sosyal medya içeriklerinin ihlal tanımayan sınırsızlığının rüzgârı çocukları da içine katmış ve çocukların mahremiyet haklarının ihlali sorunu ortaya çıkmıştır.

Türkçede tam bir karşılığı olmamakla birlikte “Sharenting” kavramı, ebeveynlerin çocuklarına ait fotoğraf ve videoları sosyal medya ortamlarında paylaşmalarını ifade eden bir kavramdır. Çocukların beslenmelerinden tuvalet ya da banyodaki görüntülerine kadar her türlü mahrem durumlarının kamuya açık şekilde paylaşılmasının yanı sıra çocukların yer aldığı içeriklerin ticari maksatlarla kullanılması da söz konusudur. Dünyada ve Türkiye’de hedef kitlesi çocuklar olan, içeriklerin çocukların üzerinden oluşturulduğu yüzlerce Youtube kanalı vardır. Bizzat ebeveynler tarafından oluşturulan ve ticari kazanç elde edilen bu içeriklerde çocukların başta mahremiyet hakkı olmak üzere pek çok hakkı ihlal edilmektedir. Öyle ki bu durum post modern anlamda “çocuk işçiliği”ne de işaret etmektedir. Söz konusu içeriklerin hem üreticisi hem de tüketicisi olan çocuklar, yaşları itibarıyla nasıl bir işin içinde olduklarının ve bu içeriklerin hayatlarına etkilerinin bilincinde değillerdir. Çocukların internet ortamında paylaşılan görüntüleri, mahremiyet haklarının ihlal edilmesi, büyüdüklerinde bu paylaşımlar nedeniyle siber zorbalığa veya akran zorbalığına maruz kalabilmeleri ve pedofili gibi birtakım tehditleri beraberinde getirebilmektedir. Dolayısıyla çocukların hakları ebeveynler tarafından korunması gereken ihlal edilmektedir.

Yetişkin haklarıyla birlikte insan hakları hukukunun bir parçası olan çocuk hakları (Uğurlu, Gülsen, 2014, s. 4), çocuğun sosyal, ekonomik, ahlaki, bedensel, zihinsel ve duygusal olmak üzere pek çok açıdan korunmasına ve gelişmesine önayak olan haklardır. Söz konusu haklar, çocuk hukukunu ilgilendiren kurallarca düzenlenmiştir ve yargı organları tarafından gerçekleştirilen koruma yollarına kavuşturulmuş haklardır. O halde çocuk hakları, çocuğun bedensel, zihinsel, duygusal, sosyal ve ahlaki bakımlardan özgürlük ve saygınlık içinde, sağlıklı ve normal biçimde gelişebilmesi için hukuk kuralları ile korunan yararlarıdır şeklinde tanımlanabilir. Çocuk haklarını güvence altına alan hukuk kuralları, çocuğun değerini koruma amacının araçlarıdır (Akyüz, 2012, s. 3). Çocuk haklarının önemini kavrayabilmek için çocuk haklarının tarihsel arka planına değinmek yerinde olacaktır.

## Çocuk Haklarının Tarihsel Gelişimi

Hukuk alanında yeni bir kavram olan “çocuk hakları” ifadesi, tarihsel olarak 20. yüzyılda düzenlenen sözleşmelere dayanmaktadır. Sözleşmelerin yanı sıra Avrupa coğrafyasını sarmalayan hümanizm felsefesi ve “özgürlük, eşitlik, kardeşlik” sloganıyla ortaya çıkan Fransız İhtilali de çocukların kendilerine özgü haklara sahip olabilecekleri fikrine zemin hazırlamıştır. İsviçreli pedagog ve filozof Johann Heinrich Pestalozzi’nin bilhassa yoksul ve kimsesiz çocukların korunması hususundaki çabaları, Batı dünyasını bu konuda sorumluluk almaya yönlendirmiştir (Akyüz, 2013, s. 24).

Pestalozzi’nin çalışmaları şu gerçeği ortaya koymuştur; toplumsal değişim neticesinde zayıflayan aile kurumu, bir yapı olarak çocuğu yeterince koruyamamaktadır, bu nedenle devletin de bu

hususla devreye girerek sorumluluk alması gerekir. Zira 19. yüzyıla kadar Avrupa’da etkili olan Roma Hukukunda çocuğun korunması, gelişimi ve eğitimine yönelik herhangi bir düzenleme bulunmamaktaydı; kanunlar daha çok ebeveynin yararını gözetmekteydi. Çocuk, iş gücü olarak konumlanmakta ve köle olarak satılabilmekteydi. Modern Hukuk ise 20. yüzyılda şekillenmeye başladığında içinde çocuk haklarının temellerini oluşturan gelişmeleri de barındırmaktaydı (Dirican, 2018, s. 43-44).

Birinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen çağdaş hukuk sisteminde “velayet” kavramı bulunmaktadır. Bu kavram, çocuğun bakımının, barınmasının, eğitiminin sağlanmasını amaçlamakta; maddi ve manevi refahını gözetmektedir (Akyüz, 2013, s. 24). İkinci Dünya Savaşı’nın tüm insanlar üzerinde olduğu gibi çocuklar üzerinde de yıkıcı etkileri olmuştur. Bunun üzere Avrupa ülkeleri başta olmak üzere pek çok ülke, çocuklara yönelik hassas tutumlar sergilemeye başlamıştır. İnsan hakları hususunda çalışmaların hız kazanması, çocuklara ilişkin tanım ve kavramları da dönüştürmüştür. Odak noktasını çocuğun oluşturduğu kamusal politikalar yapılmaya başlanmıştır (Atatanır, 2022, s. 210). Çocuk haklarının tanınması ve güvence altına alınmasında 20. yüzyılda yapılan uluslararası sözleşmeler oldukça etkili olmuştur.

### Çocuk Haklarına İlişkin Evrensel Metinler

Dünya çapında çocuk haklarını kapsayan ilk belge, 1924 yılında Milletler Cemiyeti tarafından kabul edilen “Çocuk Hakları Cenevre Bildirgesi”dir. Çocukların korunmasını esas alan bir örgüt kurma fikri 1894’te Jules de Juene tarafından ortaya atılırken, bu husustaki ilk girişim 1912 yılında İsviçre’de gerçekleşmiştir. Birinci Dünya Savaşı’nın çıkmasıyla kesintiye uğrayan çocuk haklarına yönelik çalışmalar, 1921 tarihinde Brüksel’de “Uluslararası Çocukları Koruma Birliği”nin kurulmasıyla devam etmiştir (Akyüz, 2013, s. 36).

**Çocuk Hakları Cenevre Bildirgesi (26 Eylül 1924):** Çocuklara özgü hakların varlığını ve yetişkinlerin çocuklara karşı sorumluluğunu ilk kez tanıyan bir belge olarak Milletler Cemiyeti tarafından kabul edilmiştir (<https://www.humanium.org/en/geneva-declaration/>). Atatürk’ün 1928’de imzalamasıyla Türkiye’nin de kabul etmiş olduğu bu bildiri beş maddeden oluşmaktadır (hukukbook.com, 2023):

1. Çocuk, beden ve ruhen tabii bir surette neşvünema bulmaya (gelişmeye) müsait şartlar içinde barındırılmalıdır.
2. Acıkan çocuk beslenmelidir, hasta çocuk tedavi edilmelidir, fikren geri kalan çocuk teşei edilmelidir (eğitilmelidir), yoldan çıkmış çocuk doğru yola getirilmelidir, terk edilmiş çocuk himaye altına alınmalı ve yardım görmelidir.
3. Çocuk hayatını kazabilecek bir hale getirilmelidir ve her türlü istismara karşı siyanet edilmelidir (korunmalıdır).
4. Çocuk felaket zamanında en evvel yardım görmelidir.
5. Çocuk en mutena meziyetlerin kardeşlerinin hizmetine vakfedebilmesi lazım geleceği hisleri ile büyütülmelidir (yeteneklerini toplumun hizmetine adayacak bir ruh ile yetiştirilmelidir).

**Çocuk Hakları Bildirgesi (1959):** Birleşmiş Milletlerin yetmiş sekiz üye devletinin tamamı tarafından 20 Kasım 1959 tarihinde oybirliğiyle kabul edilmiştir. Kürtaj konusunda tavır almak istenmediğinden çocukluğun başlangıcı ve bitişi ile ilgili bir tanımlama yapılmamıştır. Fakat önsözde, çocukların doğumdan önce ve sonra uygun yasal koruma da dahil özel bakım ve korumaya ihtiyaçlarına yer verilmiştir. Eşitlik hakkı, vatandaşlığa sahip olma hakkı, anlayış ve sevgi görme hakkı, zulüm ve istismara karşı korunma hakkı gibi hakları içeren 10 ilkesi vardır (<https://www.humanium.org/en/declaration-rights-child-2/>).

Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi (1989): Birleşmiş Milletler Genel Kurulunca 20 Kasım 1989’da kabul edilen bu sözleşme, üç kısımdan ve 54 maddeden oluşmaktadır. Çocuk haklarının en geniş kapsamda yer aldığı sözleşme Çocuk Haklarına Dair Birleşmiş Milletler Sözleşmesi’dir. Bu sözleşmeye göre çocuk hakları; yaşamak hakları, gelişme hakları, korunma hakları ve katılma hakları olmak üzere dört ana başlıkta toplanmaktadır (Akyüz, 2012, s. 4).

**Çocuk Haklarının Kullanılmasına İlişkin Avrupa Sözleşmesi (1996):** Avrupa Konseyi tarafından 1 Ocak 1996 tarihinde imzalanan sözleşmenin amacı, Sözleşme’nin 1. Maddesinde şu şekilde belirtilmiştir; “Çocukların yüksek çıkarları için, haklarını geliştirmek, onlara usule ilişkin haklar tanımak ve bu hakların, çocukların doğrudan ve diğer kişiler veya organlar tarafından bir adli merci önündeki, kendilerini ilgilendiren davalardan bilgilendirilmelerini ve bu davalara katılmalarına izin verilmesini teminen kullanılmasını kolaylaştırmaktır.” (cocukhaklari.barobirlik.org.tr)

Çocukluğun yetişkinlik ve bebeklikten ayrı bir olgu olarak ele alınmaya başlaması 16. yüzyıla denk gelmektedir. Okula gitmeye ve okuma yazma öğrenmeye başlayanlar, çocukluk dönemine mensup kişilerdir. Sanayi Devrimi ve sosyal devlet anlayışının etkisiyle okuryazarlık değerli bir hale gelmiş, okulların sayısı artmış ve eğitim görme, yetişkinlik statüsüne erişmede önemli bir rol oynamaya başlamıştır (Postman’dan akt; Atatanır, 2022, s. 209). Bu gelişmelerin neticesinde çocukluk ilk defa, insan hayatının önemli bir dönemi olarak önem kazanmıştır. Modernitenin çocukluk olgusuna olumlu etkisi olduğu gibi olumsuz etkileri de olmuştur. Sanayileşme, göç ve şehirleşmenin etkisiyle çocuk işçilik gibi sorunlar baş göstermiş ve çocuklar korunması gereken bir sosyal grup olarak görülmeye başlanmıştır (Atatanır, 2022, s. 209-210). Nitekim, çocuk haklarının güvence altına alınmak istenmesine yönelik çalışmalar da bu yıllara rastlamaktadır. Zamanla çocukların eğitim görme, sağlık hizmetlerinden yararlanma, ayrımcılığa maruz kalmama gibi haklarının yanı sıra mahremiyet hakları da gündeme gelmiştir.

### Mahremiyet Hakkı

Mahremiyet, kişilerin özel yaşamına işaret eder. Mahremiyet alanı kişinin yalnız başına kalabilmediği, istediği şekilde düşünüp hareket edebildiği ve başka kişilerle ne zaman, nerede, hangi koşullarda etkileşime geçeceğine yine kendisinin karar verdiği esasen bir özerklik alanıdır. Bu alan özelinde sahip olduğumuz bütün haklar, mahremiyet hakkı olarak ifade bulur. Mahremiyet hakkı, diğer kişilerle ilişkisi tamamen kesmek demek değildir; yalnızca bir kimsenin, kendi hayatını başkalarıyla ne ölçüde paylaşacağını belirleme hakkını anlatır (Yüksel, 2003, s. 182). David Lyon’la birlikte kaleme almış olduğu “Akışkan Gözetim” kitabında Zygmunt Bauman, mahremiyeti bir kimsenin kendi alanı, bölünmemiş özerkliğinin bölgesi olarak tanımlamıştır. Bauman’a göre mahremiyet alanında kişi kim olduğuna karar verme yetkisini elinde bulundurur. Aynı şekilde bu alan kişilere kendi kararlarının tanınması ve saygıyla karşılanması için seferberlik başlatabilme imkânı da sunar (Lyon ve Bauman, 2016, s. 41).

Anthony Giddens “Mahremiyetin Dönüşümü” adlı kitabında, mahremiyeti şu şekilde ifade etmiştir: “Mahremiyet, etkileşimsel bir betimleme olarak değil, pratik eylem planları tanımlayan bir ayrıcalıklar ve sorumluluklar kümesi olarak anlaşılmalıdır” (Giddens, 2018, s. 185). Richard Sennett’a göre ise mahremiyet bir görüş biçimini ve insan ilişkilerinde bir beklentiye ifade eder. Mahremiyet insan tecrübesinin yerleşmesidir (Sennett, 2016, s. 423). Kısacası mahremiyet hakkı, kişinin kamusal alana dahil olup olmama veya ne düzeyde dahil olacağı hususunda karar verme yetkisini elinde bulundurması demektir. Mahremiyet bir ihtiyaçtır ve üç şekilde ortaya çıkmaktadır (Yüksel, 2003, s. 182):

1. Yalnız kalma veya tek başına olma isteği,
2. Arkadaşlar ve yakın tanıdıklar gibi kişilerle diğer insanların müdahalesinden uzak şekilde ilişki ve iletişim kurma isteği,
3. Kişisel olarak tanınmadan, yani dikkatleri üzerine çekmeden kamu yaşamına katılma talebidir. Bunlar karşılanmadığında mahremiyete ilişkin birtakım tehditler ortaya çıkar.

### Mahremiyete Yönelik Tehditler

Mahremiyet bilinci, modernleşme sürecinin bir sonucudur ve hukuksal olarak güvence altına alınan bir hak olmuştur. Dijitalleşmenin hükmündeki ve içinde bulunduğumuz 21. yüzyılda kişilerin mahremiyet hakkı ve kişisel özgürlük alanları ciddi tehditlerle karşı karşıya kalmıştır. Bu tehditlerin kaynağı yalnızca devlet mekanizması değil, aynı zamanda özel kişi ve kuruluşlardır (Yüksel, 2003, s. 183). Kamu hukuku profesörü Alan Westin'e göre, mahremiyete yönelik olarak kendini ifşa etme, merak ve gözetleme olmak üzere üç tane tehdit unsuru vardır (Yüksel, 2003, s. 185-187). İçinde bulunduğumuz 21. yüzyılda ise bu üç tehdit kaynağının geçerliliğini korumakla birlikte, özellikle kendini ifşa etme ve gözetlemenin oldukça ön plana çıktığını ve arttığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Bauman'a göre, modernite öncesi itiraf anlayışı ile modern itiraf anlayışı arasında göz ardı edilemeyecek bir fark vardır. Modern yaşamdan önceki itiraf anlayışında ifşalanan bir suçun bedensel ya da ruhsal işkencecilere itiraf edilmesi biçimindeydi. Modern yaşamın itiraf anlayışı ise içsel benliğin ortaya konması ve birey olmanın temeli sayılmaktadır. Diğer bir deyişle yeni itiraf anlayışı, mahremiyeti bir yandan zaferle taçlandırırken öte yandan zaferini elinden alarak mağlubiyet yaşamasına sebep olmuştur. Bu sebeple moderniteye özgü itiraf anlayışı karşıtlıkları içinde barındırır (Lyon ve Bauman, 2016, s. 40-41). Bauman, mahremiyetin kamulaştırılmasının bizlere özgürleşme adı altında sunulduğundan bahseder. Oysa bu, bir özgürsüzleştirme pratiğidir. Daha önce mahremiyet hakkının savunucusu olan özel alan, artık aleniyet hakkının merkezi olarak konumlanmaktadır (Bauman, 2018, s. 73-74). Mahremiyete ilişkin değişen bu durumu dijital çağda net bir şekilde görebiliriz.

Güney Koreli kültür kuramcısı Byung-Chul Han, "Şeffaflık Toplumu" adlı kitabında, dijitalleşmenin her şeyin içine işlenmesi sebebiyle gizli hiçbir şeyin kalmadığına dikkat çeker (Han, 2017, s. 65). Paul Virilio, internetin mahremiyetin dönüşümü üzerindeki etkisini June Houston adlı kişinin hikayesi üzerinden açıklar. Houston, hayalet saldırılarından korktuğu için evinin içine on dört tane kamera yerleştirmiş ve kamera görüntülerini internet üzerinden paylaşmıştır. Virilio'ya göre korku ve kaygıların sebep olduğu bu durum ticari gözetimin de önünü açmıştı. Zira internet ağlarının bütün dünyayı kaplamış olduğu günümüzde, mahremiyet alanlarının şeffaflığı, küresel ticaret ve reklamcılık sektörüne şekil vermektedir. Virilio'ya göre internet teknolojisinin zaman ve mekânı önemsizleştiren anıdalığı, mahremiyet algısını değişime uğratmıştır. Mahremiyetin teşhir edilme kaygısı ortadan kalkmış, yerine mahremiyetin gönüllü olarak teşhiri gelmiştir (Virilio, 2003, s. 59-61). Benzer bir şeyi Bauman da dile getirmiştir. Bauman'a göre çağımızda insanları korkutan şey, mahremiyetlerinin ifşalanması ya da ihlal edilmesi değil aksine çıkış kanallarının kapanması korkusudur. Bauman, mahremiyetin günümüzdeki durumunu şu şekilde özetler: "Mahremiyet kamusal alanı istila etti, fethetti ve sömürgeleştirdi; ama maalesef gizlilik hakkını, yani en belirleyici özelliği ve en el üstünde tutulan ve en hararetle savunulan ayrıcalığını kaybetmek pahasına" (Lyon ve Bauman, 2016, s. 41).

Bauman'a göre internetteki sibermekânlar, Jeremy Bentham'ın projesi olan Panaptikon'un günümüzdeki karşılığıdır. Bauman bu konuya açıklık getirmek için, Zamyatin'in Biz adlı eserinden bahseder. Eserde, şehirdeki herkesin kendilerine ait evleri vardır, bununla birlikte bu evlerin duvarları içeriye gösterecek şekilde camdan yapılmıştır (Bauman, 2017, s. 62-64). Günümüzdeki sosyal medya ortamına baktığımızda, eserdeki durumdan çok da farklı bir yapıda olmadığını görürüz. Sosyal medya ortamında herkesin kendine ait bir ya da kimi zaman birden fazla sosyal medya hesabı bulunmaktadır. Fakat bu hesapların kişilere ait özel hesaplar olması bir yanlısamadır. Zira bu hesapların duvarları gerek diğer kullanıcılar gerek işletmeler ve gerekse de siyasi hegemonya açısından son derece şeffaftır.

Tekno-kötümser yaklaşımlarıyla tanınan Evgeny Morozov, The New York Times'da yayınlanan "Sosyallığın ve Umumiyetin Zorbalığı: Siberflanörün Ölümü" başlıklı yazısında, sosyal medya ortamındaki sosyallik yanılığını Facebook örneğiyle açıklamıştır. Morozov'a göre Facebook'un ideolojisi,

insanların yaptıkları bütün etkinlikleri herkese açması üzerine kuruludur. Oysa söz konusu etkinlikler mahremiyet alanına aittir. Morozov, sosyal medyada yapılan paylaşımların bir sosyalleşme aldatmacası olduğunu belirtir ve bu aldatmaca nedeniyle gelecek yıllarda artık hiç kimse tek başına bir etkinlik yapamayacak hale gelecektir (Morozov, 2012, [www.e-skop.com](http://www.e-skop.com)). Bugün, yenilen yemekten gidilen mekanlara kadar gerçekleştirilen bütün eylemleri paylaşma arzusunun Morozov’u haklı çıkardığı aşikardır. Sosyal medyadaki paylaşım çılgınlığı, kişisel paylaşım düzeyini de aşarak çocukların fotoğraflarının onların bilgisi, kontrolü ve rızası olmadan paylaşımına kadar gelmiş ve çocuk haklarında yeni bir ihlali gündeme getirmiştir.

### “Sharenting” Kavramı

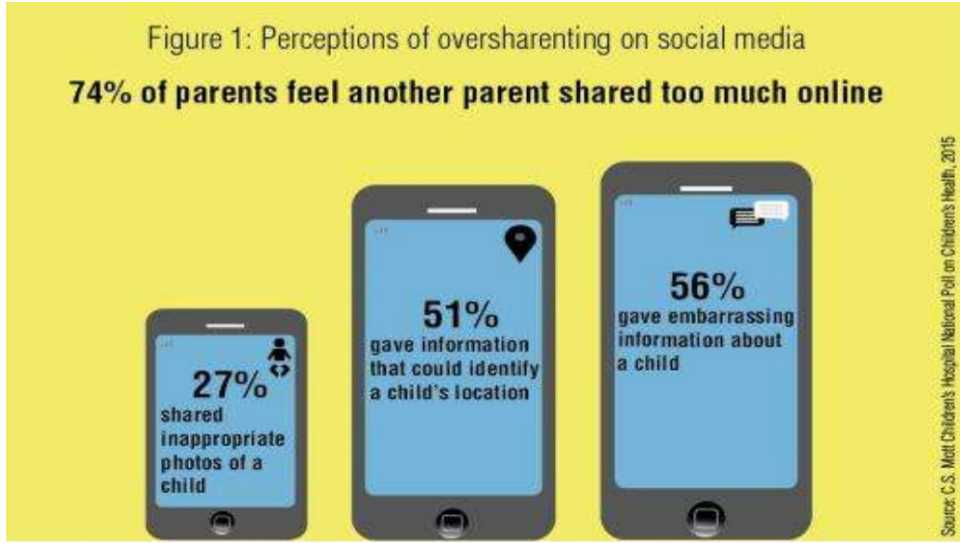
Bir ebeveynin sosyal medyayı çocukları ile ilgili pek çok detayı paylaşmak amacıyla kullanmasına, (İngilizce’de paylaşmak eylemi olan “share” ve ebeveynlik yapma anlamına gelen “parenting” sözcüklerinin birleşiminden oluşan) “sharenting” adı verilmektedir. (Kopuz, Turgut, Aslan, 2022, s. 382). Sharenting kavramı ilk olarak 2012 yılında, The Wall Street Journal’da yayınlanan bir makalede kullanılmıştır (Vigderman, 2025). Ebeveyn paylaşımlarının aşırı miktarda olması ise “oversharenting” olarak literatüre geçmiştir (Serçemeli, 2020, s. 231). Amerikan merkezli Çocuk Kurtarma Koalisyonu’nun verilerine göre, çocukların %90’ı doğdukları andan itibaren sosyal medya içeriklerinde yer almaktadırlar ([childrescuecoalition.org](http://childrescuecoalition.org)). Ebeveynlerin, çocuklarının fotoğraf ve videolarını sosyal medyada paylaşması ve bu tür paylaşımların nedenleri araştırmalara konu olmaktadır.

Hart Araştırma Merkezi, Kasım 2015 tarihinde çocukları 6-7 yaş aralığında bulunan 589 ebeveynle bir anket gerçekleştirerek “Ebeveyn, Mahremiyet ve Teknoloji Kullanımı” başlıklı bir rapor hazırlamıştır. Anket sonuçlarına göre ebeveynlerin %19’unun, sosyal medyada, çocukları tarafından gelecek yıllarda “utandırıcı” olarak nitelendirilebilecek paylaşımlarda bulunduğu; %10’unun ise yaptığı paylaşımları silmesi için çocuğu tarafından uyarıldığı ortaya çıkmıştır (Omuralieva, Güneş Peschke ve Peschke, 2024, s. 866).

Michigan Üniversitesi’nin 2015 yılında 0-4 yaş arası çocukların ebeveynleriyle gerçekleştirmiş olduğu “Ulusal Çocuk Sağlığı” anketine göre, ebeveynlerin yaklaşık dörtte üçü sosyal medyanın kendilerini daha az yalnız hissettirdiğini söylemiştir. Bir başka deyişle, ebeveynlerin yaklaşık %70’i, daha deneyimli diğer ebeveynlerden tavsiye almak için sosyal medyayı kullandıklarını; %62’si de bu paylaşımların daha az endişelenmelerine yardımcı olduğunu dile getirmiştir (University of Michigan Health System, 2015, <https://phys.org/news>).

Anket sonuçlarına göre, ebeveynlik tavsiyeleri sosyal medyada paylaşılırken, ortak konular arasında çocukları uyutmak (%28), beslenme ve yeme ipuçları (%26), disiplin (%19), kreş/anaokulu (%17) ve davranış sorunları (%13) yer almaktadır. Bununla birlikte, ebeveynler çocukları hakkında bilgi paylaşmanın olası tuzaklarını da fark etmiştir. Ebeveynlerin yaklaşık üçte ikisi, birisinin çocukları hakkında özel bilgiler öğreneceği veya çocuklarının fotoğraflarını paylaşacağı endişesini taşımaktadır. Yarısından fazlası da çocuklarının büyüdükleri zaman kendileriyle ilgili yapılan bu paylaşımlardan utanabileceğinden endişelenmektedir (University of Michigan Health System, 2015, <https://phys.org/news>).

Türkiye’de 4-6 yaş aralığında çocuk sahibi olan 401 anne ile yapılan araştırmanın sonuçlarına göre, annelerin %84,3’ü sosyal medyada çocuklarıyla ilgili içerikler paylaşmaktadır. Annelerin %48,1’i yaptıkları bu paylaşımlarda herhangi bir sakınca görmediklerini ifade ederken %14’ü ise söz konusu paylaşımları doğru kabul etmemektedir. Yine %1,2 gibi düşük bir oranda da olsa annelerin bir kısmı bu türden paylaşımların suç teşkil ettiğini ifade etmiştir (Aslan ve Durmuş, 2020, s. 135). Paylaşım yapan annelerin paylaşım yapma gerekçeleri ise diğer annelere uyum sağlamak, paylaşımların beğenilmesinden duyulan mutluluk, ilgili bir ebeveyn olduğunun yansıtılması, çocuğun okuldaki başarılarının duyurulmasından duyulan keyif ve dijital arşiv oluşturma olarak sıralanmıştır (Aslan ve Durmuş, 2020, s. 145).



Görsel 1: Sosyal Medyadaki Oversharenting Algıları (University of Michigan Health System, 2015, <https://phys.org/news>)

Michigan Üniversitesi'nin anket sonuçlarının ortaya koyduğu istatistiklere göre, ebeveynlerin %74'ü başka bir ebeveynin çevrim içi ortamda çok fazla paylaşımında (oversharenting) bulunduğunu düşünmektedir. Ebeveynlerin %27'si bir çocuğun uygunsuz fotoğraflarını paylaşırken, %51'i, bir çocuğun yerini belirleyebilecek bilgiler vermiş ve %56'sı ise bir çocuk hakkında utanç verici bilgiler paylaşmıştır (University of Michigan Health System, 2015, <https://phys.org/news>).

2018 yılında ebeveyn hesapları üzerine yapılan bir araştırmanın verilerine göre, ebeveynlerin yaptıkları paylaşımların %42,8'inde çocukları bulunmaktadır. Bir başka ifadeyle, hesaplarındaki gönderilerin yaklaşık yarısı, çocukları üzerinden oluşturulmuştur. Aynı veriler, çocukların yer aldığı paylaşımların %25'inin ticari hedeflerle yapıldığını açığa çıkarmıştır (Erişir ve Erişir, 2018, s. 59-60). Yine 2020 yılında Pew Research Grup tarafından konuyla ilgili bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Söz konusu araştırmanın bulgularına göre, ebeveynlerin %82'si sosyal medya hesaplarında çocuklarına ait görüntü ve bilgileri paylaşmaktadır (Amber'den akt; Omuralieva, Güneş Peschke ve Peschke, 2024, s. 866).

Alicia Blum-Ross ve Sonia Livingstone, blogger ebeveynlerin ürettikleri içerikler üzerinden sharenting olgusunu inceledikleri çalışmalarında, söz konusu ebeveynlerin eşleri hakkında zaman zaman fakat çocukları hakkında her zaman yazdıklarını ortaya koymuşlardır. Ayrıca blogger ebeveynler, diğer ebeveynlere oranla daha sık ve daha fazla paylaşımında bulunmaktadırlar. Blogger ebeveynler kendi duygu durumlarını paylaşma gereği duydukları pek çok durumda çocuklarını da içeriğe dahil etmektedirler. Bazı bloggerlar, ebeveyn olarak duygusal hayatları hakkında yazmak ile doğrudan çocukları hakkında yazmak arasındaki sınırı korumakta zorluk çekmektedirler. Örneğin Beth isimli bir blogger, iki küçük çocuğunun otobüste aynı anda sinir krizi geçirmesinin kendisi için ne kadar dayanılmaz bir hale geldiğini ve içinde bulunduğu vaziyette, kendisinden yaşça büyük bir kadının ona yardım etmesinin ne kadar rahatlatıcı olduğunu yazmıştır. Yazdığı blog yazısı Beth'in bir anne olarak neler hissettiği ve diğer annelerle kurmuş olduğu "kardeşlik" duygusuyla ilgili olmakla birlikte yazısının baş rolünde çocukları yer almaktadır (Blum-Ross ve Livingstone, 2017, s. 8, 16).

2021 verilerine göre, ebeveynlerin %75'inden fazlası sosyal medyada çocuklarıyla ilgili paylaşımında bulunmaktadırlar (Vigderman, 2025, p. 9). İstatistiksel veriler, bir çocuğun ergenliğe girmeden önce, sosyal medyada ortalama 1300 fotoğraf ve videosunun paylaşıldığını göstermektedir (Açık, 2021, aa.com.tr). Ebeveynler sharenting eylemini büyük bir oranda herkese açık veya yarı açık hesaplar üze-

rinden yapmaktadırlar. Ebeveynlerin %24’ü herkesin erişimine açık hesap kullanmakta ve sosyal medya hesaplarındaki takipçilerinin %80’ni tanımamaktadırlar. Ebeveynlerin sadece %22’si sosyal medyadaki takipçilerinin hepsini gerçek hayatta tanımaktadırlar (Vigderman, 2025, p. 9-10). Bu da çocukların mahremiyeti açısından büyük bir risk oluşturmaktadır. Şayet içeriklerde yer alan çocuklar, şöhret sahibi kişilerin çocuklarıysa (hayatlarını çoğunlukla kamuya açık şekilde yaşamalarından ve ebeveynlerinin takipçi sayılarının fazla olmasından dolayı) risklerin boyutları artmaktadır.

Ünlü futbolcu ebeveynlerin sosyal medyadaki sharenting davranışlarıyla ilgili 2024 yılında yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre, futbolcu ebeveynlerin yaptıkları paylaşımlarının %13’ünde çocuklarının mahremiyetini ihlal ettikleri ortaya çıkmıştır. Mahremiyetin ihlaline sebep olan paylaşımlarda çocukların bedenleri yarı çıplak bir biçimde görülmektedir. Ayrıca çocukların kişisel bilgilerine ve yer aldıkları görsellerin konum bilgisine de kolayca ulaşılabilir. Futbolcular sharenting içerikli paylaşımları ticari hedeflerle de yapmaktadırlar. Ticari kazanç için yapılan sharenting paylaşımlarının oranı ise %11’dir. Öyle ki, bu tür paylaşımlarla en çok dikkat çeken futbolcu olan Ronaldo’nun sosyal medya üzerinden elde ettiği kazanç, mesleki kazancından daha fazla hale gelmiştir (Duman, 2024, s. 235, 238).

Tüm bu veriler ışığında, ebeveynlerin çocuklarına ait görselleri paylaşma nedenleri arasında dijital bir hatıra defteri oluşturma, ebeveyn olarak yaşadıkları sorunları diğer ebeveynlerle paylaşma ve tavsiye alma isteği, anne-babalık kimlikleriyle sosyal kabul görme, çocukları üzerinden kendi egolarını tatmin etme eğilimi, daha fazla etkileşim alma olanağı, ticari kazanç elde etme gibi sıralanabilir. Fakat hangi sebeple olursa olsun dijital ortamlarda paylaşılan her içerik, içerisinde birtakım tehditleri de barındırmaktadır. Zira dijital hale gelen her bilgi, mekânsal ve zamansal sınırların ortadan kalkmasına, aynı zamanda da sanal ve fiziksel ortamların kesişmesine yol açmaktadır. Zaman ve mekân sınırlarının ortadan kalkması, kötü niyetli kişilere kolay takip ve erişim olanağı sunmaktadır (Tam ve Babacan, 2024, s. 143). Dijital ortamlarda yetişkinleri bekleyen tehlikeler olduğu gibi çocukları da etkileyen çeşitli ve çok boyutlu tehditler bulunmaktadır.

### Çocuklara İlişkin Tehditler

EU Kids Online-Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Grubu (Staksrud, Livingstone, Huddon ve Olafsson) tarafından 2010 yılında 21 Avrupa ülkesinde gerçekleştirilen araştırma raporuna göre çocukları internet ortamında bekleyen riskler; içerik, iletişim ve davranış olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır. Şiddet, pornografi ve nefret söylemi içeren içerikler, içerik riskleri olarak isimlendirilmiştir. Siber gözetleme, siber zorbalık, yabancı kişilerle konuşma, gizliliğin ihlali ve taciz, iletişim risklerini oluşturmaktadır. Kasıtlı olarak insanları yanlış bilgilendirme, kişisel bilgileri dağıtma sokma, yalan söyleme, kumar oynama, yasadışı veri indirme ve bilgisayar korsanlığı ise davranış riskleri kapsamına girer (Salı, 2012, s. 303). Sharenting olgusu da tüm bu riskleri içinde barındırmaktadır. Sharenting, “çocukları online sömürü, siber zorbalık gibi olumsuzlukların riskine maruz bırakabileceği gibi, çocuklar anne babalarının paylaşım alışkanlıkları dolayısıyla uygunsuz materyaller veya negatif yorumlar gibi kendilerine zarar verebilecek online içeriğe de maruz kalabilmektedirler” (Omuralieva, Güneş Peschke ve Peschke, 2024, s. 881).

Çocuklara ait görüntülerin ebeveynlerce ya da çocuğun akrabaları gibi yakın çevresince paylaşılması öncelikle, çocuğun kişisel verilerini şeffaf hale getirir. İkincil bir risk ise bu tür paylaşımlarla, çocuğun sosyal ve duygusal özelliklerinin herkesçe bilinmesinin önünün açılmasıdır. Çocuğun içsel dünyasının bilinir hale gelmesi istismara kapı aralamaktadır. Çocuğu her yönüyle tanıyan istismarcının, çocuğun güvenini kazanması ve onunla bağlantıya geçmesi daha kolaydır (Özkaya, 2023, s. 25).

İnternette yapılan paylaşımların risklerinden çekinen pek çok ebeveyn çocuklarının görüntülerini yüzlerini gizleyerek paylaşma yoluna gitmektedirler. Fakat bu bile yeterli bir önlem değildir. Çocuklara ait her türlü paylaşım, gizlilik ihlali, cinsel sömürü, verilerin yasa dışı kullanımı, dijital kaçırma ve çevrim içi kalıcılık gibi çeşitli riskleri beraberinde getirebilmektedir. Zira internette paylaşıldıkları an fo-

toğraf ve videolar üzerindeki kontrol yetkisi ortadan kalkmaktadır. Mevzuat yetersizliklerinden dolayı paylaşılan görüntülerin internetten tamamen kaldırılması güç bir uygulamadır. Sharenting eyleminin taşıdığı en büyük risklerden biri ise kimlik hırsızlığıdır. Ebeveynler çoğu zaman bilinçsiz bir şekilde ve neticelerini düşünmeksizin çocuklarına ait gizli bilgileri paylaşmaktadır. Verilere göre, ebeveynler çocuklarının isim ve doğum tarihi gibi kimlik bilgilerini de içeren paylaşımlar yapmaktadır. Bugün yeni doğan bir çocuğun 5 yaşına gelene kadar internet ortamında bine yakın görüntüsü yer almış oluyor. Bununla birlikte, ebeveynlerin çocuklarının adına hesap açarak onlar adına paylaşım yapmaları da oldukça yaygınlaşmıştır. Çocuklara ait internette bulunan her veri, yasa dışı web siteleri tarafından kullanılmaya açık hale gelir. Veriler, kimlik klonlama, finansal kimlik hırsızlığı, suç teşkil eden kimlik hırsızlığı gibi dijital dolandırıcılık suçlarına malzeme olabilmektedir (Ferrera vd., 2023, <https://www.jpeds.com/>). İngiltere merkezli Barclays şirketinin tahminlerine göre, 2030 yılına gelindiğinde tüm kimlik dolandırıcılıklarının üçte ikisi, ebeveynlerin herkesin erişimine açık fotoğraf paylaşımlarından kaynaklanacaktır (Popov, 2024, p. 14).

Kişilik hakkı, gerçek kişilerin doğumla kazandıkları bir haktır ve internet ortamında çocukların fotoğraflarının paylaşılması, kişilik hakkının ihlali kapsamına girer. Çocuğun fotoğrafının paylaşılması kişinin şeref ve haysiyeti, kişinin hayat alanı ve kişinin kendi resmi üzerindeki hakkı gibi kişisel değerlerin ihlaliyle sonuçlanabilmektedir. Çocuğun uygun olmayan bir fotoğrafının ebeveynlerce paylaşılması, çocuğu akran zorbalığına maruz bırakarak kişisel gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bununla birlikte, herkesin erişimine açık şekilde paylaşılan çocuk fotoğrafları, kötü niyetli üçüncü kişiler tarafından hedef haline gelebilmektedir. Bu nedenle, ebeveynlerin oldukça dikkatli olmaları gerekir. Çocuğun vücudunu teşhir eden fotoğrafların paylaşılması ise özel hayatın gizliliğinin ihlali anlamına gelir, ki bu alan korunması elzem bir alandır (Akdi, 2016, s. 129-131).

Sharenting eylemi nedeniyle çocuklar, pedofili ve pornografi tehditleriyle de karşı karşıya kalmaktadırlar. Örneğin Rusya’da bir büyükanne ve büyükbabanın Facebook’ta paylaştıkları torunlarına ait fotoğrafın, bir süre sonra pedofili bağlantılı bir sitede görüldüğü çocuğun annesi tarafından fark edilmiştir. Çocukların karşılaşabilecekleri sorunlardan bir diğeri de fotoğrafların yüz tanıma sistemlerinin geliştirilmesi amacıyla kullanılabilmesidir (Yılmaz, 2021, s. 3389-3390).

Çocukların fotoğraflarının paylaşımı, çocuğun kendi resmi üzerindeki hakkını da ihlal etmektedir. Söz konusu hak ihlali, kişinin şeref ve haysiyeti ve kişinin özel alanının ihlaliyle bağlantılı bir hak ihlalidir. Fakat bazen kişi açıkça resminin yayınlanmasını yasaklamasına rağmen yayınlanmışsa sadece resim üzerindeki hak da ihlal edilmiş olmaktadır (Akdi, 2016, s. 132). Nitekim unutulma hakkı da bu kapsamda ihlal edilen bir hak olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bunlar, çocukların video görüntülerinin paylaşılması için de geçerli olan ihlallerdir. Örneğin, hedef kitlelerini çocukların oluşturduğu ve içeriklerinin yine çocuklar üzerinden oluşturulduğu “Beter Böcük”, “Oyuncak Avı” ve “Oyuncak Oynuyorum” isimli YouTube kanallarında paylaşılan videolarda, çocukların yaşadıkları yerlere ilişkin konum bilgisi herkese açık bir şekilde verilmektedir. Bahsi geçen kanallarda çocukların günlük rutinleri de içeriklere dahil edilerek özel hayatlarının gizliliği ihlal edilmiştir (Tam ve Babacan, 2024, s. 148). Sharenting içerikleri nedeniyle çocuklara yönelik tehditlerin artması, ülkelerde mevcut mevzuatın konuyla ilgili yeniden değerlendirilmesini ve yeni yasal düzenlemelerin yapılmasını zorunlu kılmıştır.

### Konuyla İlgili Yasal Düzenlemeler

Çocukları çevrim içi paylaşım risklerinden korumak için ilk adımı atan ülkelerden biri ABD’dir. 1998 tarihinde Children’s Online Privacy Protection (Çocukların Çevrim içi Gizliliğini Koruma Yasası) ABD’de yürürlüğe girmiştir. Söz konusu yasa sharenting konusunda işe yarar durumda değildir, zira çocuklara ait verilerin internet ortamında paylaşımını ebeveyn iznine tabi tutmuş fakat bizzat ebeveynler tarafından yapılan paylaşımları kapsamı dahiline almamıştır (Esgin ve Gunder, 2022, s. 397).

“Sharenting” meselesi Amerika, Avustralya ve İngiltere gibi pek çok ülkede gündeme gelen bir konudur. Tartışmaların odağında, “Ebeveynlerin, çocukları ile ilgili bu tarz kişisel paylaşımları yapmaya hakkı var mı; yoksa bu, gizliliği ihlale mi girer?” ve “Şayet buna hakları varsa ne dereceye kadar var?” benzeri sorular yer almaktadır. Kimi ülkeler bu konuyu hukuksal anlamda da ele almış ve bir takım düzenlemeler yapmıştır. Ezcümle, Fransa’da çıkarılan yasaya göre, fotoğrafları paylaşımına açılan çocuklar yetişkin olduklarında ebeveynlerine söz konusu paylaşımlar nedeniyle dava açabilmektedir (Koydemir, 2018, [www.milliyet.com](http://www.milliyet.com)). Fransa’nın çıkarmış olduğu yasa 6 Mart 2023 tarihinde kabul edilmiştir (Özel, 2024, [www.hurriyet.com.tr](http://www.hurriyet.com.tr)).

Sharenting dolayısıyla gerçekleşen hak ihlallerine ilişkin emsal mahkeme kararları bulunmaktadır. Sözelimi, Avusturya’da yaşayan bir genç, 11 yaşından itibaren kendisine ait müstehcen görüntüler de dahil olmak üzere, görüntülerini sosyal medya ortamlarında paylaşan ebeveynlerine dava açmıştır. Benzer bir dava Almanya’da görülmüştür. Almanya’da bir anne, boşandığı eşinin, kızları V.’ye ait fotoğrafları Facebook’ta paylaşması üzerine boşandığı eşine dava açmıştır. Davalı baba her ne kadar paylaştığı fotoğrafların sakıncalı olmadığını ve kızı tarafından seçildiğini savunmuş olsa da ilgili mahkeme, çocuğun 10 yaşında olması ve rıza ehliyetine sahip olmaması nedeniyle davacı anneyi haklı bulmuştur (Omuralieva, Güneş Peschke ve Peschke, 2024, s. 877-878). Türkiye’de de emsal bir dava 2017 yılında İstanbul’da görülmüştür. İki çocuğunu sürekli olarak sosyal medyada paylaşan blogger bir anneye eşi tarafından çocuklarını reklam malzemesi yaptığı gerekçesiyle dava açılmıştır (Esgin ve Günder, 2022, s. 400). İtalya’da ise 16 yaşındaki bir çocuk, fotoğraflarının annesi tarafından izinsiz paylaşılması üzerine dava açmış ve mahkeme hem paylaşımların silinmesine hem de çocuğa 10 bin Euro tazminat ödenmesine karar vermiştir (Gültekin, 2018, s. 116).

Sosyal medyada içerik üreticisi olan ebeveynler, ürettikleri içeriklere çoğunlukla çocuklarını da dahil etmekte ve etkileşimin artması oranında bu içeriklerden gelir elde etmektedirler. Çocukların yer aldığı içerikler, sosyal medyada etkileşimi arttırmaktadır. Çocuklar üzerinden elde edilen kazanç, çocuklara ait bir hakkı doğuran çocuk malını gündeme getirmektedir. Oldukça kapsamlı bir kavram olan çocuk malı, ebeveynlerden bağımsız olarak çocuğun yalnızca kendisine ait olan malları ve bu mallar üzerindeki hakları içermektedir. Velayet ve istisnai durumlar haricinde çocuk malları, çocuğun, üzerinde hak ve sorumluluklarının olduğu malları ifade eder. Sharenting kavramına bu çerçeveden bakıldığında, ebeveynlerin çocukların görüntüleri üzerinden elde ettikleri reklam gelirleri, çocuk malı kapsamına girmekte ve hak ihlaline sebebiyet vermektedir. Bu türden bir hak ihlalinin önüne geçmek için ABD’nin Illionis eyaletinde yasal düzenlemeler yapılmıştır. Söz konusu yasal düzenlemeyle, çocukların yer aldığı içerikler üzerinden elde edilen kazançların bir banka hesabına yatırılması ve çocuk reşit olduğunda bankadaki gelirin çocuğa verilmesinin sağlanması amaçlanmıştır (Özen, 2025, s. 537-540).

Çocuk Hakları Sözleşmesi’nde yer alan Madde 16, 18 ve 19, sharenting meselesinde çocukları koruyacak niteliğe sahip maddelerdir (Kaya ve Kaya, 2017, s. 476). Söz konusu maddeler şunlardır:

#### **Madde 16**

1. Hiçbir çocuğun özel yaşantısına, aile, konut ve iletişimine keyfi ya da haksız bir biçimde müdahale yapılamayacağı gibi, onur ve itibarına da haksız olarak saldırılamaz.
2. Çocuğun bu tür müdahale ve saldırılara karşı yasa tarafından korunmaya hakkı vardır.

#### **Madde 18**

1. Taraf Devletler, çocuğun yetiştirilmesinde ve gelişiminin sağlanmasında ana-babanın birlikte sorumluluk taşıdıkları ilkesinin tanınması için her türlü çabayı gösterirler. Çocuğun yetiştirilmesi ve geliştirilmesi sorumluluğu ilk önce ana-babaya ya da durum gerektiriyorsa yasal vasilere düşer. Bu kişiler her şeyden önce çocuğun yüksek yararını göz önünde tutarak hareket ederler.

2. Bu Sözleşme’de belirtilen hakların güvence altına alınması ve geliştirilmesi için Taraf Devletler, çocuğun yetiştirilmesi konusundaki sorumluluklarını kullanmada ana-baba ve yasal vasilerin durumlarına uygun yardım yapar ve çocukların bakımı ile görevli kuruluşların, faaliyetlerin ve hizmetlerin gelişimini sağlarlar.
3. Taraf Devletler, çalışan ana-babanın, çocuk bakım hizmet ve tesislerinden, çocuklarının da bu hizmet ve tesislerden yararlanma hakkını sağlamak için uygun olan her türlü önlemi alırlar.

### Madde 19

1. Bu Sözleşme’ye Taraf Devletler, çocuğun ana-babasının ya da onlardan yalnızca birinin, yasal vasi veya vasilerinin ya da bakımını üstlenen herhangi bir kişinin yanında iken bedensel veya zihinsel saldırı, şiddet veya suistimale, ihmal ya da ihmalkâr muameleye, ırza geçme dahil her türlü istismar ve kötü muameleye karşı korunması için; yasal, idari, toplumsal, eğitsel bütün önlemleri alırlar.
2. Bu tür koruyucu önlemler; burada tanımlanmış olan çocuklara kötü muamele olaylarının önlenmesi, belirlenmesi, bildirilmesi, yetkili makama havale edilmesi, soruşturulması, tedavisi ve izlenmesi için gerekli başkaca yöntemleri ve uygun olduğu takdirde adliyenin işe el koyması olduğu kadar durumun gereklerine göre çocuğun ve onun bakımını üstlenen kişilere, gereken desteği sağlamak amacı ile sosyal programların düzenlenmesi için etkin usulleri de içermelidir (<https://www.unicef.org/>)

Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin ilgili maddeleri şu şekilde özetlenebilir: 16. Madde, kimsenin çocukları küçük düşürerek onurunu kıramayacağını, nitekim bu haklarının yasalarla koruma altına alındığını içerirken; 18. Madde, çocukların yetiştirilmesi ve gelişiminden mesul olan ebeveynlerin, söz konusu mesuliyetlerini en iyi şekilde yerine getirmesi gerektiğini belirtir. 19. Madde ise yine kimsenin çocuklara karşı mesuliyetlerini onlara zarar verecek biçimde kullanamayacağı ve devlet mekanizmasının çocukları her türlü zarardan koruyacak şekilde önlem almakla görevli olduğunu ifade etmektedir. Ebeveynin çocuğun yararını gözetme mesuliyetinin altını çizen ve devleti çocukları koruma hususunda yükümlü kılan bu üç madde sharenting nedeniyle ortaya çıkabilecek hak ihlallerinin önüne geçebilecek önemde maddelerdir (Kaya ve Kaya, 2017, s. 476).

Ulusal mevzuata baktığımızda, Türkiye’de ebeveynlerin çevrim içi paylaşımları hususunda bir düzenleme bulunmamaktadır. Bununla birlikte 1982 Anayasası’nun 41, 42, 50, 56, 58, 61 ve 62. maddeleri çocuk haklarının korunmasını düzenleyen maddelerdir. Ulusal mevzuatta çocukların korunması amaçlarını taşıyan Türk Ceza Kanunu, Türk Medeni Kanunu ve Çocuk Koruma Kanunu gibi kanunlar da yer almaktadır. Türk Medeni Kanunu’nun 24. maddesi, hukuka aykırı saldırılara karşı kişilik hakkını koruyan bir maddedir. Türk Ceza Kanunu’nun ise 134, 135 ve 136’ncı maddelerinde sırasıyla özel hayatın gizliliğini ihlal, kişisel verilerin kaydedilmesi ve verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirmeye dair suç ve cezalar düzenlenmiştir (Esgin ve Gündler, 2022, s. 397, 399). Şüphesiz ki çocukları sharenting hususunda koruma sorumluluğu yalnızca yasalara bırakılamaz. Bu konuda toplumun bütün kesimlerine ve kurumlarına görevler düşmektedir.

### Çözüm Önerileri

En etkili çözüm, çocuklara ait görüntülerin sosyal medya hesaplarından paylaşılmamasıdır. Bununla birlikte, görüntülerin paylaşılması tercih ediliyorsa oldukça dikkatli olunması gerekir. Çocuklar banyo ve tuvaletten ya da hasta/yaralı durumdayken fotoğraflarının çekilmemesi gerekir. Aynı şe-

kilde, çocukların güvenliğini tehlikeye düşürebilecek isim, yer tespit bilgisi gibi özel bilgilerin paylaşılması elzemdir. Yapılan paylaşımların çocukların gelişimi açısından ne gibi sonuçlar doğuracağı hesaba katılarak onları küçük düşürebilecek (lakap takılması gibi), incitebilecek ya da korkularını dışa vuracak görüntülerin kamuya açılmamasına dikkat edilmelidir.

Yapılan paylaşımlarda ebeveynlerin dijital kimliklerinin katkısı değil; çocuğun üstün yararı gözetilmelidir. Çocuklara ait görüntüler, aile gruplarında ya da yakın arkadaşlarla hatıra kalması maksadıyla dahi paylaşılmamalıdır; zira internetteki her paylaşım dijital iz bırakmakta ve üçüncü kişilerce kullanılabilir. Çocuklara özgü organizasyonlar olan mezuniyet töreni, doğum günü ve sünnet düğünlerinin etiketlemelerine yer verilmemelidir. Şayet çocuk ayırt etme gücüne sahipse, paylaşım yapmadan evvel çocuğun görüşüne başvurulmalıdır. Paylaşımın rızası yoksa, o paylaşımın vazgeçilmesi gerekir. Yine ebeveyn ve çocuklara sosyal medya okuryazarlığı eğitiminin verilmesi de sharenting konusunda alınabilecek önlemlerden biridir (Yılmaz, 2021, s. 3407-3408).

Michigan Üniversitesi Pediatri bölümünde görev yapan Sarah Clark, çocuklarla ilgili sosyal medyada yapılan paylaşımlara ilişkin olarak şu ifadeleri kullanmıştır:

*“Çocuklar sosyal medyayı kendileri kullanacak yaşa geldiklerinde, çoğu zaten ebeveynleri tarafından kendileri için oluşturulmuş bir dijital kimliğe sahip oluyorlar. (...) Bu ağlar, ebeveynleri daha önce mümkün olmayan şekillerde bir araya getirerek onların dertleşmelerine, tavsiyelerde bulunmalarına vs. olanak tanıyor. Ancak, paylaşım ve aşırı paylaşım arasındaki sınırın bulanıklaşması söz konusu. Ebeveynler, çocuklarının büyüdüğü zaman utanç verici veya çok kişisel bulabileceği bilgileri paylaşıyorlar ve çocuklar bu paylaşımları kimlerin gördüğü konusunda kontrol sahibi olamıyorlar.”* Clark, ebeveynlerin çocuklarının mahremiyetinden sorumlu olduğunun ve sosyal medyada ne kadar paylaşım yaptıkları konusunda düşünceli olmaları gerektiğinin altını çizmiştir; ona göre, böylece hem birbirlerinin tecrübelerinden, bilgilerinden faydalanabilir hem de çocuklarının mahremiyetini koruyabilirler (University of Michigan Health System, 2015, <https://phys.org/news>).

Kanada, çocukları çevrim içi risklerden korumak adına ebeveynlere eğitim verme yöntemini uygulamaktadır. Kanada Gizlilik Komiserliği Ofisi, hem ebeveynleri, çocukların mahremiyet hakları konusunda eğitmekte hem de çocuklarda kendilerini ifade etmeyi ve dijital bilinci geliştirmek için çeşitli aktiviteler tavsiye etmektedir. Örneğin “Kelime Arama” etkinliğinde çocuklara bir bulmaca verilir ve bulmacada “göndermek, tıklamak ve paylaşmak” gibi internete ilişkin kelimeleri bulmaları istenir. Buradaki amaç, çocukların gizlilik konusundaki bilinçlerini genişletmektir. Dikkate değer bir diğer etkinlik örneği de “Yılanlar ve Merdivenler”dir. Söz konusu etkinlikte yılan ve merdiven şeklinde iki bölümden oluşan oyun tahtası bulunmaktadır. Merdiveni tırmanmak kazanmayı temsil eder ve bunun için güçlü bir şifre oluşturmak ya da internette karşılaşılan kötü bir muameleyi bir yetişkine haber vermek gerekir. Bir şifreyi ya da başkasına ait olan resmi arkadaşlarıyla paylaşan oyuncular ise oyunu kaybederek yılan bölümünden aşağı kaymak durumunda kalırlar (Özkaya, 2023, s. 30-31).

Yaygın kullanılan sosyal medya uygulamalarından biri olan Youtube, 2019 yılında çocukları korumaya yönelik bir adım atarak, çocukların yer aldığı videoların altında bulunan yorum bölümünü kapatmıştır (<https://www.haberler.com>, 2019). Çocukların yer aldığı içeriklere uygunsuz yorum yapılmasının önüne geçmek için hayata geçirilen bu karar, her ne kadar sorunu çözmüş gibi görünse de sorunu ortadan kaldırmamış, yalnızca üstünün örtülmesine vesile olmuştur (Bunu, çözüme kavuşmamış sorunların bilinçaltına gönderilmesine benzetebiliriz). Zira, videolara yorum yapılamaması, çocukların yer aldığı videoların Youtube’a yüklenmesine

ve pek çok kişi tarafından izlenmesine engel değildir. Bununla birlikte, Youtube'un bu kararı salt çocukları korumak gibi ulvi bir amaçla almadığı, bu kararı almasında, AT&T, Epic Games ve Nestle gibi küresel ölçekli şirketlerin, çocuk videolarına uygunsuz yorumlar yapılması nedeniyle Youtube'a verdikleri reklamları geri çekmiş olmalarının (<https://www.haberler.com>, 2019) önemli bir etken olduğu da unutulmamalıdır. Dolayısıyla, burada çocukların internet ortamında korunmaya çalışılmasından çok, Youtube'un ticari kaygıları ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle, çocukların dijital ortamda korunması için ticari kaygıların güdülmediği, daha kapsamlı ve etkili çözümlere ihtiyaç vardır. Bununla birlikte, çocukları korumak yalnızca sosyal medya platformlarının sorumluluğunda değildir; ebeveynler başta olmak üzere devletlere ve toplumlara önemli görevler düşmektedir.

Çocuklar belli bir yaşa gelene kadar kendi haklarının bilincinde ve onları koruyabilecek yetkinlikte olmadıkları için devlete, ebeveynlere ve toplumun bizzat kendisine önemli görevler düşmektedir. Bilhassa, ebeveynlerin çocuklarını gelecek zaman diliminde tehdit edebilecek, onların yararını zedeleyebilecek paylaşımlar yapmaktan kaçınmaları gerekir. Bu sebeple ebeveynlerin bilinçlendirilerek, sosyal medya kullanımı konusunda farkındalık düzeylerinin artırılması sağlanmalıdır. Devletin yasama, yürütme ve yargı organlarının bu konuda aktif şekilde çalışması; yasalar çıkararak uygulamaya geçirmesi ve çocukları sosyal medya ortamının malzemesine dönüştürenler hakkında cezai yaptırımlar uygulaması gerekir (Çimke vd., 2018, s. 266).

### Değerlendirme ve Sonuç

Sosyal medya, Debordian anlamda bir gösteri alanıdır. Geleneksel medyanın önemli bir parçası olagelen gösteri, sosyal medya ortamında yeni boyutlar kazanmıştır. Sosyal medya uygulamalarının kolay ulaşılabilir, düşük maliyetli ve yenilikleri içeren, yeniliklere açık yapısı nedeniyle, kültür endüstrisine ait ürünlerin bu tür mecralarda gösteri haline gelmesi daha kolaydır. Sosyal medya ortamında herkes hem üretici hem de tüketicidir ve sosyal medyada teşhir edilen her bir özel hayat, gösteriyi oluşturan birer parça haline gelmiştir (Çakır, 2017, s. 31). Sosyal medya aynı zamanda, kişilerin gelir elde ettikleri bir mecradır. "Influencer" adı verilen içerik üreticiler, ürettikleri içerikler aracılığıyla para kazanmaktadırlar. Sosyal medyanın büyük bir gösteri alanı olduğunu göz önünde bulundurursak, burada üretilen ve paylaşılan içeriklerin çoğunlukla ilgi çekici ve eğlendirici içerikler olduğunu söyleyebiliriz. Eğitici ve öğretici içerikler de üretilmektedir fakat bu tür içerikler hem üreticileri hem de tüketicileri bakımından az sayıdadır. İlgi çekici, tuhaf, eğlendirici içerikler, üreticisine en çok gelir getiren içeriklerdir. Bu nedenle içerik üreticiler, ilgi çekici olmak amacıyla zaman zaman şiddet de dahil olmak üzere her türlü yola başvurabilmektedir. Örneğin, Youtube'da içerik üreten Youtuberlar izlenme ve abone sayılarını arttırmak için insanları kandırdıkları, onlarla alay ettikleri anların videolarını çekip Youtube'da yayınlamaktadırlar; sokaktaki veya evdeki kişilerin alay konusu yapıldığı bu tür videolar, çoğunlukla videodaki kişilerin onayı alınmadan, habersizce çekilmekte ve internet kullanıcılarına sunulmaktadır. Beğeni üzerine kurulu bir dünya olduğundan hareketle, sosyal medyada olumsuz olayların, durumların dahi estetize edildiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Nitekim, ebeveynlerin çocuklarının görüntülerini paylaşmalarının sebebi de yalnızca tecrübeli olan diğer ebeveynlerden ya da uzmanlardan yardım almak gibi iyi niyetli bir tutum değildir; pek çok ebeveyn sosyal medyada popüler/fenomen olmak ve gelir elde etmek için çocuklarının yer aldığı içerikleri paylaşmaktadır. Youtube'da 3,43 milyon abonesi bulunan "Prenses Elif" kanalı, bu duruma örnek teşkil etmektedir.

Prenses Elif ve benzeri kanallarda yer alan videolar, çoğunlukla çocukların odalarında veya ev ortamında çekilmektedir. Bunun yanı sıra, videoda gördüğümüz kişiler de anne babalardan ziyade çocukların kendisidir. Çocuklar, yer aldıkları (ve tam anlamıyla bir mahremiyet ihlali olan) bu videoların internet ortamında ne tür etkiler yaratacağını hesaplayamazlar. Bu nedenle, çocuğun rızası dahilinde de olsa videolarının çekilip yayınlanması, üstelik bunun para kazanmak amacıyla yapılması modern ve estetik bir barbarlıktır, diyebiliriz.

Çocukların doğumla kazandıkları hakların yanı sıra diğer haklarının ihlal edilmesi durumunda ebeveynlere, velayet hakkı sahibi oldukları için, söz konusu ihlalleri bertaraf etme sorumluluğu ortaya çıkar. Fakat çocuğun hak ihlalleri yalnızca üçüncü kişiler tarafından gerçekleşmez; kimi zaman bu hak ihlallerinin müsebbibi ebeveynlerin bizzat kendileri olabilir. Bu da çocuğun ebeveynlere karşı korunması gerekliliğini meydana getirir. Sosyal medya aracılığıyla çocuğun kişilik hakkının ihlali, çocuk haklarının ebeveynler tarafından ihlal edilme şekillerinden biridir (Akdi, 2016, s. 127-128). Bu anlatılanlardan yola çıkarak çocuğu tehlikelere karşı korumak ve çocuğun sahip olduğu hakların güvenliğini sağlamak, en başta ebeveynlerin sorumluluğundadır denilebilir. Bununla birlikte, sharenting veya oversharenting örneklerinde de görmüş olduğumuz gibi çocuğun haklarının ihlali zaman zaman ebeveynlerin bizzat kendileri tarafından da gerçekleştirilebiliyor. Çocuğun haklarının ebeveynler tarafından ihlal edilmesi durumunda devletin ve sivil toplum kuruluşlarının devreye girmesi ve bu ihlalleri önlemesi gerekir. Özellikle yasama, yürütme ve yargı organlarını bünyesinde barındıran ve bu bakımdan oldukça güçlü olan devlet aygıtı, hem (çocukların ve ebeveynlerin bilinçlendirilmesi amacıyla) eğitim alanında hem de çocukların sağlıklı ve güvenli bir ortamda büyümelerini sağlamak için yasama ve yargı alanlarında düzenlemeler/reformlar yapabilir.

Çocukların haklarının korunması ve gözetilmesi konusunda devletlere önemli görevler düşmektedir. Türkiye’de çocuğun kişi olarak korunmasının anayasal dayanağı anayasanın kişinin dokunulmazlığı, maddi ve manevi varlığını düzenleyen 17. maddesidir (Akdi, 2016, s. 127). Madde 17’ye göre, herkes yaşama, maddi ve manevi varlığını koruma ve geliştirme hakkına sahiptir. Ayrıca, anayasanın 41. ve 42. maddelerinde ailenin korunması ve çocuk hakları düzenlenmiştir (<https://www.mevzuat.gov.tr>). Fakat bu maddeler, çocuklar açısından katılımcı bir anlayışı esas almamakta, yalnızca korumacı bir işlev sunmaktadır. 2013 yılında gerçekleştirilen 1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi’nde “Çocuğun İfade Özgürlüğü, Katılım Hakkı ve Medya: Hukuki Boyut” başlıklı sunumunda, Türkiye’nin ulusal mevzuatını çocukların medya ve kamusal alana katılımı çerçevesinde değerlendiren Artun Avcı’ya göre, Türkiye’deki mevzuat, çocukların kamusal alana katılımı ve fikirlerini ifade edebilmelerine yarayan ifade özgürlüğü hususlarında yetersiz kalmaktadır. Çocukların hak sahibi yurttaş kimliklerinin daha etkili hale gelmesi için, anayasal düzenlemelerde aktif bir özne sıfatıyla yer almaları gerekir. Mevcut mevzuat, çocuğu ilgilendiren adli ve idari işlemlerde, çocuğun kendini ifade etme hakkını kısıtlı bir düzeyde tutmaktadır. Çocukların etkin bir şekilde rol alamadığı bu tür hukuki düzenlemelerin, çocukların haklarını güvence altına almaları da mümkün görünmemektedir. Avcı, anayasanın çocuk dostu olmasının koşulunun, çocukların göstermelik değil; karar alma süreçlerindeki öznellik paylarının arttığı bir katılımı mümkün olacağına altını çizmiştir. Dolayısıyla, çocukların hukukun nesnesi olmaktan kurtarılması ve yetişkinlerin zihniyet dünyasında hakların öznesi olarak kurgulanması gerekir. Bu çerçevede, anayasanın ve ulusal mevzuatın Çocuk Hakları Sözleşmesi’ne uyumlu hale getirilmesi elzemdir (Yöney, 2013, <https://m.bianet.org/>).

Türkiye’de çocukların dijital dünyada korunmasına yönelik önemli bir adım atılmıştır. Türkiye’nin öncülüğünde, çocukların dijital ortamlardaki mahremiyetlerini muhafaza etmek, hukuki sakın-

caları tanımlamak ve bilinç düzeyini arttırmak amaçlarıyla 24 Nisan 2025'te Dijital Dünyada Çocuk Hakları Sözleşmesi imzalanmıştır. Eğitim, hukuk, sağlık alanından uzmanların ve en önemlisi çocukların katılımıyla hazırlanan sözleşme, 13 maddeden oluşmaktadır (Bakırhan, 2025, sabah.com.tr)

Bauman, Özgürlük adlı kitabında, mahremiyetin toplumsal baskılara karşı bir ilaç vazifesi gördüğünü belirtir. Ancak bunun mümkün olabilmesi için mahremiyet alanının özgürce girip çıkabildiği bir alan olması gerekir (Bauman, 2016, s. 73). Bu nedenle, mahremiyetin korunmasının (mahrem ve kamusal alan ayrımının ortadan kalktığı) çağımızda daha da önem kazanması gerektiği unutulmamalı ve gerekli adımlar atılmalıdır.

Sosyal medyada çocukları korumak ve onların mahrem alanlarının güvenliğini sağlamak ne yalnızca ebeveynlerin ne devletlerin ne de sosyal medya platformlarının görevidir; bu konudan herkes sorumludur ve sorumluluklarını yerine getirmelidir. Artık bir zorunluluk haline gelen, fakat hâlihazırda uygulamada göremediğimiz dijital medya okuryazarlığı dersinin küçük yaşlardan itibaren okutulmaya başlaması, sosyal medyanın içinde barındırdığı tehlikelere yönelik toplum tabanında bir farkındalık oluşmasına zemin hazırlaması bakımından oldukça önemlidir. Zira eğitim, her alanda olduğu gibi dijital medya alanında da sorunları çözüme kavuşturabilecek bir niteliğe sahiptir.

### Kaynakça

- Akyüz, Emine (2012). Çocuk hukuku: Çocukların hakları ve korunması, Pegem Ankara: Akademi Yayınları.  
Bauman, Z., Lyon, David (2016). Akışkan gözetim (çev. Elçin Yılmaz). Ayrıntı Yayınları.  
Bauman, Z. (2017). Küreselleşme: Toplumsal sonuçları (çev. Abdullah Yılmaz). Ayrıntı Yayınları.  
Bauman, Z. (2016). Özgürlük (Çev. Kübra Eren). Ayrıntı Yayınları.  
Bauman, Z. (2018). Siyaset Arayışı (Çev. Tuncay Birkan). Metis Yayınları.  
Byung-Chul, H. (2017). Şeffaflık Toplumu (Çev. Haluk Barışcan). Metis Yayınları.  
Giddens, A. (2018). Mahremiyetin Dönüşümü (Çev. İdris Şahin). Ayrıntı Yayınları.  
Sennett, R. (2016). Kamusal İnsanın Çöküşü (Çev. Serpil Durak ve Abdullah Yılmaz). Ayrıntı Yayınları  
Virilio, Paul (2003). Enformasyon Bombası, Çeviri: Kaya Şahin, Metis Yayınları, İstanbul

### Makaleler

- Akdi, M. (2016). Ana-Babanın Çocuğun Fotoğraf ve Görüntülerinin Sosyal Medyada Yayınlanmasından Doğan Sorumluluğu. Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi, 22 (3), ss: 123-144.  
Aslan, S. ve Durmuş, E. (2020). Okul öncesi dönemde güncel bir ebeveyn davranışı: Sharenting. Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi, 4 (1), 1 Mart 2020 ss:135-151.  
Atatanır, Hicran (2022). Çocukluk Olgusunun ve Çocuk Haklarının Tarihsel Gelişimi, Uluslararası Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi, 2 (2).  
Blum-Ross, A. ve Livingstone, S. (2017). "Sharenting," parent blogging and the boundaries of the digital self. Popular Communication -The International Journal of Media and Culture, 15 (2), ss. 110-125 .  
Çakır, M. (2017). Sosyal medya ve gösteri. 27.01.2021 tarihinde <https://mukaddercakir.wordpress.com/tag/sosyal-medya-ve-gosteri/adresinden-edinilmistir>.  
Çimke, S., Yıldırım G., Dilek, S. ve Polat, S. (2018). Sosyal medyada çocuk hakkı ihlali. Güncel Pediatri Dergisi, 16 (2).  
Dirican, R. (2018). Tarihi süreçte çocukluk ve çocuk hakları. Çocuk ve Gelişim Dergisi (ÇG-D), 2 (2), ss: 51-62.  
Duman, Ö. D. (2024). Dijital ebeveynlik: sharenting bağlamında ünlü futbolcuların dramaturjik paylaşımları. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 47, ss: 224-247.  
Erişir, R. M. ve Erişir, D. (2018). Yeni medya ve çocuk: Instagram özelinde "sharenting" ("Paylaşanabalık") örneği. Yeni Medya, 4, ss: 50-64  
Esgin, E. ve Gündür İ. (2022). Çocuk hakları perspektifinden sharenting: hukuksal yansımalar. Social Science Development Journal, 33 (7), ss. 392-402.  
Ferrera, P. vd. (2023). "Sharenting": Sosyal medyada çocuklar hakkında hassas bilgilerin paylaşılmasının tehlikeleri. The Journal of Pediatrics. 257, 113322. 09.05.2025 tarihinde [https://www.jpeds.com/article/S0022-3476\(23\)00018-5/fulltext](https://www.jpeds.com/article/S0022-3476(23)00018-5/fulltext) adresinden edinilmiştir.

- Gültekin, E. (2018). Çocuğun kişilik hakkının ana-baba tarafından sosyal medya aracılığıyla ihlalinin hukuki görünümü. Çocuk ve Medeniyet Dergisi, 3(5), ss: 103-143.
- İnan K., Gamze U. ve Kaya, U. (2018). Bir ebeveynlik pratiği olarak sharenting. Current Debates in Education, 5, ss: 471-485.
- Kopuz, T., Turgut, Y.E. ve Aslan, A. (2022). Sharenting: Kavramsal Bir Çözümleme. Intermedia International e-Journal, 9(17) 379-390.
- Koydemir, S. (2018). “Sharenting” çağında çocukları korumak, 11.01.2025 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/pembekar/doc-dr-selda-koydemir/sharenting-caginda-cocuklari-korumak-2614994> adresinden edinilmiştir..
- Morozov, E. (2012). Sosyalliğin ve umumiyetin zorbalığı: Siberflanörün ölümü (Çev. Elçin Gen). 04.01.2025 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/sosyalligin-ve-umumiyetin-zorbaligi-siberflanorun-olumu/568> adresinden edinilmiştir.
- Salı, J. (2012). Yeni medya okuryazarlığı, Yeni Medya ve ... (içinde) (Ed. Deniz Yengin). Anahtar Kitaplar.
- Serçemeli, C. (2020). Ebeveynlerin sosyal medyadaki “over-sharenting” davranışlarının hukuki açıdan değerlendirilmesi. URAN-SAM Uluslararası Bilimsel Hakemli Dergisi, 12 (48), ss.229-237.
- Tam, M. S. ve Babacan, K. (2024). Çocuk influencer(lar) sorunu: Mahremiyetin ihlali”, Dijital Mahremiyetin Boyutları: Dijital Alanda Araştırmalar ve Tartışmalar (içinde) (Edit.Kahraman Gökalp, E. ve Yıldız, İ.). İstanbul Üniversitesi Yayınevi, ss. 137-151.
- Omuralieva, N., Güneş Peschke, S. ve Peschke, L. (2024). Anne ve Babanın Sosyal Medyada Çocukları ile İlgili Paylaşımlarına İlişkin Hukuki Bir Değerlendirme, Hukuk Fakültesi Dergisi,7, ss.863-886. Doi: <https://doi.org/10.51120/NEUHFD.2024.142>
- Özen, N. B. (2025). Ebeveynlerin sosyal medyada çocukları üzerinden elde ettikleri kazancın çocuk malları kapsamında incelenmesi, Türkiye Adalet Akademisi Dergisi, 61, ss: 531-562
- Özkaya, P. (2023). Dijital dünyada çevrimiçi riskler, bilişim suçları ve mağdur çocuk. Türkiye Adalet Akademisi Dergisi, 53, ss. 13-42.
- Uğurlu, Z. ve Gülşen, İ. (2014). Çocuk hakları ve hukuki bağlamda çocuğun ihmal ve istismardan korunması. Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi, 1 (1), ss. 1-24.
- Yüksel, M. (2003). Mahremiyet hakkı ve sosyo-tarihsel gelişimi. Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 58 (1), Ss. 181-223.
- Zorluoğlu Yılmaz, A. (2021). Sharenting ve velayet hakkının sınırları. Selçuk Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 29 (4), ss. 3383 - 3417.
- İnternet Erişimleri
- Açık, Deniz (22.10.2021). “Sosyal Medyada Çocuk Fotoğraflarını Konum Bilgisiyle Paylaşmak Riski Artırıyor”, 16.06.2025 tarihinde <https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/sosyal-medyada-cocuk-fotograflarini-konum-bilgisiyle-paylamak-riski-artiriyor/2399753> adresinden edinilmiştir.
- Bakırhan, Mustafa (2025). “Dünyada Bir İlk: Çocukların Dijital Hakları İçin Tarihi Sözleşme”, 07.05.2025 tarihinde <https://www.sabah.com.tr/egitim/cocuklarin-dijital-haklari-icin-tarihi-sozlesme-7339444> adresinden edinilmiştir.
- Child Rescue Coalition (2018). Kids for Privacy Campaign, 16.06.2025 tarihinde <https://childrescuecoalition.org/kids-privacy-campaign> adresinden edinilmiştir.
- “Çocuk Haklarına Dair Sözleşme: Yazılı Maddeler”, 27.01.2021 tarihinde <https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme> adresinden edinilmiştir.
- Çocuk Hakları Bildirgesi, 29.04.2025 tarihinde <https://hukukbook.com/cocuk-haklari-bildirgesi/> adresinden edinilmiştir.
- Çocuk Haklarının Kullanılmasına İlişkin Avrupa Sözleşmesi, 30.04.2025 tarihinde [https://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/dokuman/mevzuat\\_uamevzuat/cocukhaklarininkullanilmasinailiskin.pdf](https://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/dokuman/mevzuat_uamevzuat/cocukhaklarininkullanilmasinailiskin.pdf) adresinden edinilmiştir.
- “Declaration of the Rights of the Child, 1959”, 30.04.2025 tarihinde <https://www.humanium.org/en/declaration-rights-child-2/> adresinden edinilmiştir.
- “Geneva Declaration of the Rights of the Child, 1924”, 29.04.2025 tarihinde <https://www.humanium.org/en/geneva-declaration/> adresinden edinilmiştir.
- Popov, Cristina (2024). “Sharenting’in Etkisi. Çocuğunuz için bugün oluşturduğunuz dijital kimliğin geleceğini nasıl etkileyebileceği”, 15.06.2025 tarihinde <https://www.bitdefender.com/en-us/blog/hotforsecurity/the-impact-of-sharenting-how-the-digital-identity-you-create-for-your-child-today-could-affect-their-future> adresinden edinilmiştir.
- Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, 29.01.2021 tarihinde <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=2709&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5> adresinden edinilmiştir.

Özel, Buse (02.02.2024). "Ailelere Sharenting Uyarısı", 16.06.2025 tarihinde <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/ailelere-sharenting-uyarisi-42399869>, adresinden edinilmiştir.

University of Michigan Health System (2015). "Sharenting" Trends: Do parents share too much about kids on social media?, 11.01.2021 tarihinde <https://phys.org/news/2015-03-sharenting-trends-parents-kids-social.html> adresinden edinilmiştir.

Vigderman, Aliza (2025). "Ebeveynlerin Sosyal Medya Alışkanlıkları: 2021", 15.06.2025 tarihinde <https://www.security.org/digital-safety/parenting-social-media-report/> adresinden edinilmiştir.

"Youtube, Çocuk Videolarındaki Yorum Bölümünü Kapatma Kararı Aldı" 01.06.2025 tarihinde <https://www.haberler.com/youtube-cocuk-videolarinda-yorum-bolumunu-devre-11792097-haberi/> adresinden edinilmiştir.

Yöney, Yüce. "Çocuklar Hukukun Nesnesi Değil, Hakların Öznesi Olmalı", 11.01.2021 tarihinde <https://m.bianet.org/bianet/print/151305-cocuklar-hu-kukun-nesnesi-degil-haklarin-oz-nesi-olmali> adresinden edinilmiştir.

## Dijital Çağda Bir Ebeveynlik Kılavuzu: Yasaklamak Yerine Rehberlik

Dijital Dünyada Çocuklara Destek ve Rehberlik, #yasaklamayönlendir" Leonie Lutz ve Anika Osthoff (Çev. Atila Dirim), İletişim Yayınları: İstanbul, s. 239 (2024).

(Kitabın özgün adı: *Begleiten statt verbieten. Als Familie kompetent und sicher in die digitale Welt*, Münschen-Kösel- Verlag, 2022)

### Zeynep Zelal KIZILKAYA

Dr. Öğr. Üyesi, Muş Alpaslan Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, zz.dag@alparslan.edu.tr,  
0000-0003-1073-1264

"İmdat, çocuğum ekran başından kalkmıyor!", "İmdat, çocuğum artık ders çalışmak istemiyor ve notları giderek düşüyor!", "İmdat, artık çocuğuma ulaşamıyorum!", "İmdat, çocuğum internette kötü şeyler yaşıyor!", "İmdat, tüm bunlar beni çok ama çok korkutuyor!", "İmdat, çocuğum çoktan bağımlı olmuş!", «Dijital dünyaya nasıl ayak uyduracağız?» Kaygı ve korku dolu bu çığlıklar ve sorular, günümüz ebeveynlerinin zihnini belki de en çok meşgul eden sorular arasında yer alır. Aileler bu endişelerle yüzleşirken bu hayati meseleyi nasıl çözeceklerini merak ederler. Acaba bu konuda bir yol haritası var mı?

Bu sorulara yanıt arayan bir eser, Leonie Lutz ve Anika Osthoff'un 2022'de Almanca yayımlanan „*Begleiten statt verbieten. Als Familie kompetent und sicher in die digitale Welt*“ adlı kitabı oldu. Atila Dirim'in çevirisiyle Türkçeye kazandırılan bu eser, «Dijital Dünyada Çocuklara Destek ve Rehberlik #yasaklamayönlendir” adıyla İletişim Yayınları tarafından 2024 yılında basıldı. 239 sayfalık bu kitap, aileleri dijital dünyada bir yolculuğa çıkarıyor.

Lutz ve Osthoff, ekranların hayatımızın her alanına nüfuz etmesiyle dijital dünyanın çocuklar için kaçınılmaz bir gerçeklik haline geldiğini ifade etmektedirler. Çocuklar; onların sosyal yaşamlarını, iletişim kurma biçimlerini ve boş zaman etkinliklerini derinden etkileyen, bizim deneyimlediğimizden farklı bir dünyada büyümektedirler. Lutz ve Osthoff'a göre bu durum, karmaşık duygulara yol açsa da yeni dijital teknolojilerin tüm aile üzerindeki etkisi yadsınamaz. Bu yeni ortamda çocuklarımızın nasıl bir rol üstleneceğini anlamak için dijitalleşmenin sunduğu faydaları araştırmalı ve onların bu yeni dünyayı tanımalarının, buraya katılmanın potansiyelini anlamalarının, adım atma yollarını öğrenmelerinin ve hatta burada üretim yapabilmelerinin ne kadar önemli olduğunu kavramalıyız. Lutz ve Osthoff bu noktada, basit, anlaşılır ve gündelik hayata entegre edilebilir bir medya okuryazarlığı eğitimine, özellikle ev ortamında büyük ihtiyaç duyulduğu vurgusunu yaparlar. Onların da belirttiği üzere medya okuryazarlığı, artık modern ebeveynliğin ayrılmaz bir parçasıdır.

Bu önemli konuyu ele alan Lutz ve Osthoff, farklı ancak birbirini tamamlayan deneyimlere sahipler. Kuzey Ren-Vestfalya'da öğretmenlik yapan Anika Osthoff, dijital dünyanın öğrenciler üzerindeki etkileri hakkında çalışmakta. Leonie Lutz ise televizyon sektöründeki editörlük ve dijital danışmanlık tecrübesi ile aile konularına odaklandığı blogu aracılığıyla ebeveynlerin dijital kaygılarına eğilmektedir. Bu iki yazarın yolları, dijital dünyanın sunduğu imkanlarla Instagram üzerinden çevrimiçi arkadaş olmalarıyla kesişmiştir. Öyle ki burada değerlendirdiğimiz ve ortak kitaplarını hiç yüz yüze gelmeden, tamamen çevrimiçi iletişim araçlarıyla (e-postalar, sesli mesajlar, çevrimiçi not alma uygulamaları ve video görüşmeleri aracılığıyla) yazmışlardır. Bu sıra dışı iş birliği, yazarlar tarafından, doğru kullanıldığında dijital medyanın ne kadar değerli bir araç olabileceğinin somut bir kanıtı olarak aktarılmaktadır.

Önsöz'de kitabın 2020 yılında Almanya'da hayata geçirilen #wirfürschule (#okuliçinelele) hackathonunun\* bir proje çıktısı olduğunu öğreniyoruz. İlk #wirfürschule hackathonu, 2020 yılının 8–12 Haziran tarihleri arasında yaklaşık 6.142 katılımcı ile Almanya'da çevrimiçi bir etkinlik olarak gerçekleştirilmiştir. Verena Pausder'in fikir öncüsü olduğu bu hackathon Federal Eğitim ve Araştırma Bakanlığı (*Bundesministerium für Bildung und Forschung – BMBF*) ve Federal Dijitalleşme Komiserliği (*Bundesbeauftragte für Digitalisierung*) himayesinde düzenlenmiştir. Hackathonun katılımcıları öğretmenler, veliler, okul yöneticileri, araştırmacılar ve diğer eğitim paydaşlarından oluşmuştur. Bu etkinlikte sunulan çözüm önerilerinden bazıları seçilerek finansal açıdan desteklenmiştir (<https://wirfuerschule.de/hackathon-2020/>).

Öğretmenler için daha önce yazdıkları «Dijital Dünyada Öğrencilere Destek ve Rehberlik» e-kitabıyla bu alandaki tartışmalara müdahil olan yazarlar, şimdi de ebeveynlerin en kritik sorularına odaklanıyorlar: Yasaklamak mı, yoksa izin verip ortaklaşan bir deneyimle müdahale etmek mi?

Yazarlar, günümüzde asıl meselenin çocukların dijital medyaya erişimi olmadığını, çocukların artık bu erişimden mahrum bırakılmayacağını düşünüyorlar. Buna karşın çocukların bu araçlarla geçirdikleri zamanı nasıl değerlendirdikleri ve bu deneyimi nasıl şekillendirdiklerine odaklanarak ebeveynlere sesleniyorlar. Kitap, ebeveynlere çocuklarının dijital dünyayı doğru ve güvenli bir şekilde kullanmaları, dijital beceriler edinmeleri ve dijital okuryazarlık kazanmaları konusunda sade ve anlaşılır bir dille çok yönlü bir yol haritası sunmayı amaçlamaktadır. Yazarlar ailelere çocuklarının dijitalleşen dünyayı şekillendirecek yeni nesiller olduğunu hatırlatarak; onların bu dünyayı bilinçli ve güvenilir bir şekilde kullanmalarının, risklerle baş edecek olgunluk edinmelerinin ve gerekli dijital yetkinlikleri kazanmalarının hayati önemde olduğunu vurguluyorlar. Dijital alandaki yetkinliklerin günümüzdeki kritik önemi göz önüne alındığında bu konuda hem okullarda gerekli eğitimin verilmesi hem de aile içinde bu sürecin desteklenmesi bir bütün olarak ele alınmalıdır.

Kitap, sadece temel teorik bilgiler sunmakla kalmıyor, aynı zamanda yazarların alan araştırmalarına dayanan deneyimlerinden de besleniyor. Bu deneyimler dijital alanın yerlisi olan çocuklar karşısında “dijital ortamın yabancıları oldukları ve onu kullanma becerileri edinmek için epey çaba göstermek zorunda kaldıkları için dijital mülteciler” (s. 67) olan ebeveynlere temel bir rehberlik işlevi görmeye çalışıyor.

Kitap iki ana kısım ve alt bölümlerden oluşuyor. İlk kısım “Geleceğin Yetkinlikleri: Neden Onlarsız Olmaz?” başlığı altında 8 alt bölümden oluşuyor. İlk alt bölümde dijitalleşmiş bir dünyaya doğmuş ve bu dünyada yaşayacak olan çocuklarımızın her geçen gün daha da gelişecek bu dünyayı doğru ve güvenilir bir şekilde tanıyıp kullanmaları için temel kullanım becerileri edindirmenin gerekliliğine odaklanılıyor. Sonraki alt bölümlerde ise internet kullanımı ve internette üretime dayalı yetkinlikler edinmeye dair öneriler sunuluyor.

“Dijital araçların çocuklar için aidiyet ve katılım anlamına geldiği” (s. 35) bir sosyal ortamda bu araçlardan yoksunluğun çocuklara mahrumiyet hissettirdiğini göz önüne alan yazarlar, çocuklara ait dijital araçlar edindirmeden önce ebeveynlerin araçlarıyla kontrollü şekilde becerileri geliştirilen çocukların aile ortamında dijital dünyayı tanınmasını öneriyorlar. Bunun için sohbet ederek anlatma ve basit uygulamaları beraber yapmak odağa yerleştiriliyor. Özellikle Korona pandemisiyle beraber eğitim etkinliklerin yüz yüze ortamdaki süreliğine de olsa dijital ortama taşınması ailenin öğretici rolünü biraz daha arttırmıştı. Ebeveynler kısmen öğretmen ve gözetmen rollerini üstlenmek zorunda kaldıklarında yeni bir yetersizlik hissiyle karşılaştılar. Bu yükü azaltmak için dogmatik ve katı kuralları olmadan (s. 41) çocuklarla beraber denemelerin yapılması önerilmektedir. Ebeveynlerin kendilerine ve çocuklara hata yapma izni verecek şekilde, çocuklarla beraber denemeler yaparak öğrenmeleri ve bu denemeleri yaparken güvenlik kurallarını çocuklara aktarmaları bu yükü kolaylaştıracaktır. Yazarlara göre, çocukların geleceğin mesleki gerekliliklerine hazırlanmasını sağlayacak becerilerin aile ortamından başlayarak edindirilmesi de bu sayede mümkün olabilir.

\* Hackathon, yaratıcı problem çözme veya hızlı yazılım geliştirme anlamına gelen “hack” ile uzun soluklu dayanıklılık gerektiren koşuyu ifade eden “marathon” sözcüklerinin birleşiminden oluşmuş bir terimdir. Hackathon terimi, farklı yetenek ve deneyimlere sahip insanların belirli bir zaman diliminde bir araya gelerek yoğun çalıştığı ve yaratıcı çözümler geliştirdiği yarışma veya iş birliği etkinliği olarak tanımlanmaktadır.

İkinci alt bölümde, evde bulunan dijital araçları kullanarak çocuklarla beraber podcast ve radyo oyunları oluşturma, z-kitap veya stop-motion videolar hazırlama, aile filmleri üretme, dijital tasarımlar yaparak ev mekânı ve araçlar için çıktılar yazdırma, minecraft oynayarak yapılar inşa etme, dijital resim yapma, beste yapma, gift oluşturma, blog yazma gibi deneyimler önerilmektedir (s. 46-56). Bu deneyimlerin çocuklarla oyun oynar gibi yaşanabileceği örneklenerek süreçlerin ebeveynlerin zihninde kolaylaşması hedeflenmektedir. Bu deneyimler aynı zamanda çocuklara dijital alandaki paylaşımın sınırlarını belirlemeyi de öğretebilir. Mesela blog yazarken hangi konuların yazılabileceği, nelerin ise yazılmayacağına dair çocukla somut anlaşma yapılması önerilmektedir. Böylece yazarlara göre kişisel olmasına karşın mahrem olmayan çocuk blogu üretilebilir (s. 54). Bunları takiben dijital ortamda çocuklara yazışma kurallarının aktarılması, kişisel verilerin kontrolünün öğretilmesi, doğru bilgi ve haber için araştırma yetkinliği kazandırılması, açık ve örtülü reklamlara karşı farkındalık edindirilmesi ve bağımsız araç kullanmayı öğrenmelerine dair alt bölümler yer almaktadır.

Yazarların ebeveynlere önemli bir uyarısı araç yetkinliği ile medya okuryazarlığının aynı şey olmadığı, medya okuryazarlığı için araçları bağımsız kullanma becerisi kazanmış çocukların da ebeveyn rehberliğine ihtiyaçları olduğudur (s. 66). Çünkü çocuklar yönlendirilmeye açıktır ve görsel yönlendirmelerin sonuçlarını öngöremezler.

Kitabın ikinci kısmı olan “Çocuklar Dijital Dünyada Nasıl Güvenle Hareket Eder?” başlığı altında ise risklere odaklanılıyor. Bu kısımda ebeveynlere çocukların ekran sürelerinin nasıl kontrol edileceği, dijital oyun, siber zorbalık, siber uşaklaştırma gibi tehlikelere karşı nasıl korunabilecekleri, hukuki sorumluluklar ve çocuklara dijital kullanıcılık bilincini nasıl kazandıracakları konularında pratik yönlendirici rehberlik sunulmaktadır. Hem oyunlarda hem uygulamalar ve platformlarda çocukların doğru ve yararlı şekilde dijital araçları kullanmaları için ailelerin rehberlik etmeleri gerektiği vurgulanmaktadır. Aynı zamanda çocuklar interneti kullanmaya başlamadan önce onların yaşlarına göre araç ve uygulamaların güvenli bir kullanıma nasıl hazırlanması gerektiği de örneklerle anlatılmaktadır.

Yazarlar, çocukların belli bir yaşa geldiğinde akıllı telefon sahibi olmalarının kaçınılmazlığını vurgulayarak bunun “dijital aile kuralları” belirlemek için uzlaşma zemini kılınmasını önermektedirler. Ebeveynlerin internet kullanımının çocuklardan farklı olduğunu, fakat bu durumun çocuklara açıklanarak tüm ailenin uyacağı kuralların belirlenebileceğini belirten yazarlar, “dijital konuları masaya yatırmak, çocuğun daha iyi korunması için onunla çevrimiçi tehlikeler hakkında konuşmak” (s. 105) gerektiğini vurgulamaktadırlar. Sınırların belirlenmesi, tehlikelerin açıklanması ve bunların çocuğun özerkliğini tanıyan denk bir sohbetle uzlaşmaya varmak üzere konuşulması akıllı telefonlara duyulan hayranlığın azalmasını sağlayabilir. Ekran sürelerinin yaş gruplarına göre ne kadar olması gerektiğine dair çeşitli kurumların pedagojik tavsiyeleri aktarılırken (s. 109-111) sapmalara işaret eden yazarlar, hem çocuklar arası farklılıklara hem çocuğun gün içindeki eylemselliğine bakılarak çok katı kurallar koymaktansa esnek olunmasını önermektedirler. Fakat bu esnekliğin aynı zamanda çocuğa kapatmayı öğretmek için kullanılması da gerekir. Çocuğun kapatma düğmesine kendi iradesiyle basmasının sağlanması onun “medya yetkinliğinin temelini” (s.113) oluşturacaktır.

Çocukların kullandığı sosyal ağları inceleyen bölümde (s. 117- 150) ise yazarlar WhatsApp, Instagram, TikTok, Snapchat ve YouTube platformlarının yapılarına dair temel bilgiler veriyor, çocukların güvenliği için uyulması gereken kuralları aktarıyor ve sorunlu içeriklere ve risklere eğiliyorlar. Ebeveynlerin bu platformların ayarlarına gerekli müdahaleleri, bu müdahalelerin çocuklara anlatılması ve çocukların olumsuz etkilere karşı korunması için pratik önerilerde bulunmaktadır.

Ebeveynlerin korkularını arttıran başka bir konu ise çocukların dijital oyunlara bağımlı olması ve onları sosyal hayattan kopararak başarısızlığa sürüklemesi kaygısıdır. Bu endişelerin karşısında yasaklama eğiliminin umulan sonuçları vermeyeceğini düşünen yazarlar, bu oyunlar “bağ kurabilir, ortak deneyimler

yaratabilir ve aynı zamanda sosyal entegrasyonun bir parçası olabilir” (s. 153) argümanını ileri sürerler. Burada gerekli olan oyunu yasaklamak değil yine güvenli bir çerçevede kurmak ve bunun için çocuklarla tehlikeler hakkında açıkça konuşmak ve net kurallar üzerinde anlaşarak yönlendirmektir. Oyun bağımlılığına dair tıbbi tanımlamalar hakkında olumsuz kanaate sahip olduğu görülen yazarlar bu tanımlamayı dijitalleşme korkusunun ifadesi olarak görseler de bağımlılık geliştirme riskinin varlığını kabul ediyorlar, fakat bu riskin daha çok o çocukların “kendi yaşam öyküleri ve kişilik yapısından kaynaklandığı” (s. 163) görüşünü ileri sürmektedirler. Buna karşın çocukların “oyun sadakati sorunu” yaşadıklarını ve bir şeyleri kaçırma korkusunun çocukları dijital alanda grup baskısına maruz bıraktığını önemli bir sorun olarak tespit ediyorlar. Birçok oyunun paketler satın almaya dayalı yapısı ise hukuki sınırlamaların eksikliği nedeniyle önemli bir risk. Yazarlar buna karşın yine ebeveyn gözetimi ve iletişimini önermektedir.

Kitabın önemli bir vurgusu da siber zorbalık ve siber uşaklaştırma üzerinedir. Siber zorbalığa karşı bütün çocukların korunması önemli bir mesele ve yazarlara göre bunun en önemli mekanizması okulda şekillenebilir. Bütün çocuklara eşit şekilde ulaşmanın mümkün olduğu tek kurum okul olduğundan (s.178 ve 202), ebeveyn endişelerinin giderilmesi için okulun bir kurum olarak devreye sokulması ve okul içinde koruyucu bir kültür oluşturulması önerilmektedir (s. 174). “Kişilerin uygulamalar, sosyal ağlar ve çevrimiçi oyunlar aracılığıyla çocuklarla iletişime geçmesi ve onları cinsel bir eylemde bulunmaya ve çıplak fotoğraflarını paylaşmaya teşvik etmesi” (s. 177) şeklinde tanımlanan “siber uşaklaştırma” ise failin güven oluşturarak uzun süreli sanal ilişkide ördüğü bir tehlikedir. Bu ilişkinin kendini kamufle eden fail tarafından nasıl ilerletilebileceğini örnekleyen yazarlar, çocuklara bu riskleri baştan açıklamayı ve veri paylaşımına dair onları duyarlı hale getirmeyi önermektedirler.

Ebeveyn rehberliğinin başka bir parçası da çocukların hukuki haklarına dair bilgilendirmeleri içermektedir. Yazarlar çocukların kendi haklarını bilmeleri gerektiğini belirtmekte ve temel medeni kuralların çocuklara açıklanmasını önermektedirler. Çocuğun kendi görünümünü üzerinde hakkını önemseyerek, nasıl görünmek istiyorsa buna saygı duyulması ve kendine ait bir fotoğrafının silinmesini istediğinde bu talebin konuşulması ve varılan mutabakata uyulması gerekmektedir. Çünkü bu ciddiyet çocuğun kendine ve başkalarının görünümüne ilişkin duyarlılığını geliştirecektir (s. 206).

İnternette çocuk fotoğrafları paylaşan ebeveyn tutumlarına dair tartışmalara da değinen yazarlar, bir tarafta fotoğraflar üzerinden gelişen istismar için kullanımlara ve bu nedenle fotoğraf paylaşımına karşı olan görüşlere yer verirken diğer taraftan çocuk ve aile fotoğraflarının paylaşımının ebeveynler arasında deneyim aktarma, ortaklık kurma ve yardımlaşmanın vesilesi olduğuna da değinmektedirler. Ailenin dijital alana taşınmasını doğal bulan yazarlar, bu noktada çocuk fotoğrafları kullanılırken ebeveynlerin mahrem ve utandırıcı olmayan görseller kullanmasını önermektedir.

Kitabın son bölümünde “Dijital Aile Kuralları İçin Öneriler” başlığı altında aileler, çocuklar ve gençler için geçerli kurallar sunuluyor. Bu kurallar ebeveyn, çocuk ve gençler için ayrı ayrı gruplanmış olup her birini diğer aile üyelerine karşı sorumlu kılacak şekilde belirlenmeye çalışılmıştır. Yazarlar kitabı kurgularken ilk olarak, dijital çağın içine doğmuş bir kuşağı büyüten ebeveynlere bu durumu kabullenmelerini, bu koşullara uygun donanımla çocuklarını yetiştirmelerini ve hayata hazırlamalarını öneriyorlar. Bu durumu kabullenmenin ötesinde tedirginlikleri öne alarak koruma refleksiyle çocukları dijital araçlardan mahrum bırakmanın doğru bir yaklaşım olmadığını düşünüyorlar. Buna karşın kitap ilerlerken ikinci aşamada çocuklara becerilerin nasıl kazandırılacağı, çocuklarla ebeveynlerin beraber hangi uygulamaları yapabileceği, bu uygulamaları keyifli aile sohbetlerine, öğretici oyunlara dönüştürmenin yolları öneriliyor. Esasında çocuğun dijital alana ve oyuna ilgi duyduğu ortamda ebeveynin bu ilgiden yoksun olması ve sürekli sınırlayıcı olan bir otoriteye dönüşmesi kuşaklar arası bir kopuşa neden olacaktır. Buna karşın dijital alanın imkanlarını beraber keyif alınacak bir oyuna ve birliktelik zamanına dönüştürme hem ebeveynlerin öğrenmelerini hem de çocukların rehberlikle ilerlemelerini

sağlayacaktır. Fakat bunun için ebeveynin çocuk için koyduğu kurallar yanında kendisinin de dijital alanda kurallara bağlı kalması gerekecektir. Çocuk bu şekilde doğru kullanıma ikna olacaktır. Araç yetkinliği ve medya okuryazarlığı kazandırılan çocuklar bu haliyle hayata hazırlanmış yeni kuşak olabilirler. Kitap üçüncü adımda ise risklere odaklanmaktadır. Ebeveynlerin korku ve tedirginlikleri bu aşamada önemsenmekte ve dijital alana bırakılan çocukların nasıl korunacağı gündeme alınmaktadır. İlk aşamada değişim ve mecburiyeti öne süren yazarlar, kitabın ikinci aşamasında imkân ve fırsatlara eğilmekte ve ardından üçüncü aşamada risklerin vurgulandığı ve tehlikelere karşı güvenli bir dijital alanın aile ortamındaki rehberlikle nasıl inşa edilebileceğine dair bir çerçeve kuruyorlar.

Lutz ve Osthoff'un bu metni endişeli ebeveynler için rahat okunabilir, korkuları gideren temel perspektif kazandırıcı bir çalışmadır. Fakat bunun yanında metin boyunca varsayılan bir aile ve ebeveyn tipine yönelerek konuşulmaktadır. Bu aile en azından orta sınıf bir aile tipidir. Ebeveynler ise günün tamamını tüketmeyen işlere sahip ve çocuklara ayırabilecek zamanı olan, bunun yanında araç yetkinlikleri gelişen dijital teknolojiye kısmen uyumlu ve yeni teknolojilere erişim imkânı olan ideal ebeveyn tipidir. Bununla beraber bu ebeveynler işten artakalan zamanlarında ya her çocuğa zaman ayıracak kadar geniş zamana sahip ya da az çocuklu ebeveynlerdir. Bu haliyle çok çocuklu ya da çok zaman ayrılması gereken farklı gereksinimli çocuğa sahip ailelerin az zamanda çok iş yapmasını gerektiren zaman yoksunluğu göz ardı edilmiştir. Ayrıca alt sınıf ve bu nedenle teknolojik değişimlere uyum sağlama kapasitesi eksik ailelerin geriden gelişlerine açılan bir rehberlik taşımadığı da söylenmelidir.


Almanca yayınlanan kitabın burada ele aldığımız Türkçe çevirisinde dikkat çeken önemli bir husus, kitabın Türkiye bağlamına uyarlanmasında yapılan işlemler. Kitabın çeşitli bölümlerinde okuyucuya önerilen Türkçe dijital siteler dikkat çekiyor. Orijinal kitapta bulunmayan bu öneriler çevirmen veya editörün inisiyatifiyle mi metne dahil edilmiş, bu öneriler metne giydirilirken yazarlarla çalışılmış mı veya en azından onayları alınmış mı sorularına cevap bulabileceğimiz bir bilgiden okurlar mahrum bırakılmış. Türkçe çeviri kitabın çeşitli bölümlerinde ebeveynlere güvenli bir dijital alanın bilgisini edinmeleri veya çocuklara rahatlıkla izletilebilecek örnekler olması amacıyla yer verilen [minik-yavrutema.org](http://minik-yavrutema.org) (s. 77), [dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr](http://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr) (s. 96-154), [internetyardim.org.tr](http://internetyardim.org.tr) ve [unicef.org/turkiye](http://unicef.org/turkiye) (s. 176), [dogrulukpayi.com](http://dogrulukpayi.com) ve [teyit.org](http://teyit.org) (s. 190) internet siteleri ile kitabın son kısmında (s. 225 - 226) yer alan YouTube kanalları ve çevrimiçi dergi önerileri muhtemelen çevirinin bir aşamasında yürütülmüş kısa bir araştırmayla metne dahil edilmiş görünmektedir.

Aslında rahat okunması amaçlanarak yazılmış, genel kitleyi gözetken bir rehberlik metninin çevirisi yapılırken metni ikinci dilde de aynı görevi görecektir şekilde yerel bağlama uygunlaştırmak da bir sakınca görülmez. Çünkü yazarların ebeveynlere rehberlik amacıyla Almanca siteler önerdiği yerleri aynen korumak ve Türkçe olan muadil siteler işaret etmemek kitabın rehber özelliğini zayıflatabilir. Fakat uygunlaştırma çabası nihayetinde metnin yeniden kurulması demektir ve metnin yeniden kuruluşunda yazarların, çevirmenin, editörün hangi düzeyde katkıları olduğunun açıkça belirtilmesi gerekecektir. Buna dair ne kitap metninin başlangıcında ne Türkçe site önerilerinin yapıldığı bölümlerde, ne de metnin sonunda okuyucuya herhangi bir izah yapılmıştır. Kitap boyunca bunun istisnası olan sadece iki adet editör notu (e.n.) görülmektedir. Bu iki editör notu da yazarların dijital alandaki ihlallere dair Alman Ceza Kanunu'ndan ceza maddelerini okuyucuya aktardığı kısımda bu maddelere benzer Türk Ceza Kanunu maddelerinin dipnot ile belirtilmesi şeklindedir (s. 208). Bu da gösteriyor ki, orijinal metinle beraber Türkiye bağlamındaki karşılığını aynı anda göstermek okunabilirlik açısından zorluk üretmeyebilir. Yine de okunabilirlik zorluğu üreteceği düşünülüyorsa orijinal metnin önerilerini dipnot ile vermenin tercih edilmesi, en azından okuyucuların bilgilendirilmesi açısından bir ihtiyaç ve hatta bir hak olarak da değerlendirilebilir. Nihayetinde orijinal metnin önerileri yerine Türkçe dijital yayınlar alanındaki muadillerin hangi aktörün veya kişinin müdahilliği ile seçildiği ve bu seçimler yapılırken orijinal metnin yazarlarının tercihleriyle nasıl bir uyum arandığını açıklamak yayınevinin okuyucuya bir borcudur.

## Dijital Dünyada Ebeveyn Olmak!

### Being a Parent in The Digital World!

**Emine KARAKAŞ**

Anne, ilahiyatçı-sosyolog, eminedogan06@gmail.com,  0009-0005-6940-0509

#### Giriş

Gazete, radyo ve televizyon ile büyüyen bizim kuşak için dijitalleşme ile başlayan yeni iletişim teknolojisiyle tanışma ve onu kullanma, tedrici bir süreci gerektirdi. Televizyon neslinin çocukları olarak bizler için internet, bilgisayar ve cep telefonu, akıllı telefon gibi teknolojiler, muazzam yeniliklerdi. Başlangıçta yanlış bir tuşa basma, bilgisayar veya telefonu bozma endişesiyle elimizdeki araçlara yaklaştık. Ama araçlarla yaşadığımız bu yabancılaşma sürecini görece çabuk atlattık. Daha çok bilgi edinme ve iletişim sağlama amacıyla kullandığımız telefon ve bilgisayar ile irtibatımız, gitgide eğlenceden alışverişe, can sıkıntısından sanal dünyada varoluş sancısına kadar genişleyerek gerçekliğimizi içine alacak şekilde genişledi. 1990'lı yıllardan 2000'lerin başına kadar olan dönemde radyasyon gibi bir tehdidin bilgisine sahip değildik tabii. Ebeveynlerimiz, çocukların radyasyona maruz kalacağı endişesini hiç yaşamadı. Alt-üst komşularımızın modeminin konumuna göre çocuk odasının belirlendiği günümüzün kaygıları o zaman için bayağı fantastik kaçırdı. Modem kapatma, olsa olsa pahalılığından dolayı internet faturası düşünülerek başvurulmuş bir tedbirdi. Elbette tüm bu tecrübelerin sosyal, psikolojik, ekonomik, kültürel pek çok tarafı vardı.

Kullandığımız araç-gereç dünyayı değiştirdiği gibi algıları da değiştirip dönüştürür. Her kuşağın kendisinden sonrası için eleştirel, bazen de suçlayıcı değerlendirmeler yapmaları, belki de kullanılan araç gerecin algılar üzerindeki etkisindedir. Söz gelimi anne babalarımız, kendilerinden sonraki nesle yönelik şikayetlerini "Kayınvalidelerimizin otoritesinde gelin idik, şu dönemde gelinlerimizin/kızlarımızın otoritesinde kayınvalide/anne olduk." ifadeleriyle dışa vururdu. Bu anlama ve anlamlandırmada hangi etkenler belirleyici oldu bilinmez ancak bu sözün işaret ettiği anlam esasında "ara dönem nesli" olarak tanımladığımız bizlerle çocuklarımız arasındaki ilişkiye daha çok uyuyor. Anne babalarının bir dediğini iki etmeyen, her sözünü emir telakki eden bizim kuşağın, kursağında kaldığını düşündüğü meselelerden çocuklarını soyutlama çabasına tanıklık ediyoruz. Aynı hedef doğrultusunda aynı çabada buluşuyoruz. Yaşadıklarını çocuklarına yaşatmama, isteyip de yaşayamadıklarından çocuklarının mahrum kalmaması amacıyla "daha özgür, hayır diyebilen, daha fazla tercih hakkına sahip, özgüvenli çocuklar..." yetiştirmeyi kendilerine hedef edinen ve bu hedef doğrultusunda çocuklarının her istediğini yerine getiren, çocuklarının otoritesinde ebeveynler haline geldik. Çünkü, yukarıda da değindiğim gibi bizler bir "ara dönem nesli"yiz. Hiç kimseye yaranamamış olmanın o buruk hissiyle, tamamlanacağına ihtimal vermediğimiz o eksiklik duygusunun baskısı altında bedeli ödenmiş tecrübeler ışığında okuyan, sorgulayan, gelişmelere uyum sağlayabilecek çocuklar yetiştirmek istiyoruz. Bunun için geçmişimizden doğru dersler çıkarabildik mi, farkında olmadan çocuklarımıza taşıyamayacakları sorumluluklar mı yüklüyoruz, hayatımızdan damıttığımız çıktılarla çocukları bir deneme-yanılma egzersizine mi kurban ediyoruz? Cevabı üzerinde ayrı ayrı durulması gereken tüm bu soruları boşa düşüren bir süreç var önümüzde: Dijital dünya. Sokaklarda oyunların tadına varan, bilhassa televizyonun ışıltılı ekranı tarafından büyülenen bir nesil için dijital dünyayı okumak ve çocuklarını bu yeni dünyaya göre yetiştirmek bilinmezliklerle dolu bir yolculuk anlamına geliyor.

Bu görece uzun giriş de 10 yaşında ikiz çocuk sahibi bir anne olarak dijitalleşen dünyada bugüne kadar karşılaştığım sorunları anlatmak içindi. Evet, ilkokul 4. sınıf öğrencisi biri kız, biri erkek ikiz çocuklarım var. Doğum sürecinde işini bırakmış, annelik görevini hakkıyla yerine getirmek için işe dönmemiş bir anneyim. Kuzenleriyle oyun oynayarak büyüyen, ablamın da yardımıyla park bahçe gezdirerek ve yaşlarına göre oyunlar ve oyuncaklarla geçen 4 yılın ardından çocukları kreşe başlattık. İlk dört yıllık süreçte bilgisayar, telefon bir yana televizyon bile izletmedik. Eş dost ziyaretlerindeki kısa izlemeler dışında çocuklarımızı bu araçlardan uzak tuttuk. Yemek yedirmek için bile çocuklara televizyon veya bilgisayardan bir şeyler izletme tavsiyelerine rağmen bunu yapmadık. Pak zihinlerini çizgi film içerikleriyle doldurmak bize hep yanlış geldi. Doğru yaptığımızdan emindik. Ve doğru da ısrar edebilmenin haklı gururunu yaşıyorduk. Pandemiye kadar bildiğimiz doğrunun peşinden gittik. Kovid-19, doğrularımızdaki ısrarın da sonu oldu.

### **Pandemi ile Zorunlu Zoom Kullanıcısı Olma: Hoş geldin Dijital Dünya!**

Kovid-19 sürecinin başlarında (2020) çocuklar 4 yaşındaydı ve kreşe gidiyordu. Sokağa çıkma yasaklarıyla birlikte kreşe de ara verildi. Kreş yönetimi, çocukların sosyalleşmelerini sürdürmeleri, arkadaşlarıyla iletişimlerinin devam etmesi ve benzeri nedenlerle günlük bir saat online eğitimlere başladı. Çocuklarımızın internetle, ekranla tanışması da böyle başladı. Zoom uygulaması üzerinden boyamalar, oyunlar vs. etkinlikler yapan bir eğitim sistemini kanıksayarak kabullendik. Arka bahçeye çıkabiliyorduk ama çocukların oynayabileceği yaşlıları yoktu.

Sosyalleşme eğitimleriyle tanıştığımız Zoom'la başlayan yeni dünya, TRT Çocuk kanalını içine alacak şekilde genişledi. Artık TRT Çocuk ile iç içeydik. Çizgi filmlerinin bölümlerini takip eder hale geldik. Tek olumlu şey, TRT Çocuk'tan başka bir kanalı listeye eklememe iradesini göstermekti. TRT Çocuk'tan başka kanal açmamaya özen gösteriyorduk. Uzmanların uyarıları doğrultusunda ekran sürelerini belirliyorduk. Evimizde televizyon olmadığı için bilgisayardan süreyi belirlemek daha kolay oluyordu. Bu süreçte akranlarının telefonla oynamaları, mobil uygulamaları kullanmaları ve dijital oyun oynamaları; akıl, zekâ, beceri olarak taltif görüyordu. Aileler çocuklarını bununla övmeye başlamıştı. Hatta çocuklarımıza telefon vermememizi ayıplıyorlardı. Onlara göre, artık dijital bir evrende yaşıyorduk. Telefon çocukların çağa uyum sağlamaları için gerekli bir araçtı. Yanlış yaptığımızı düşünüyorlardı. O klişe yadırgama yargısına, evet ben de maruz kaldım; "Hangi çağda yaşıyoruz şekerim?" Tabii kulak asmadık bu yadırgamalara... Doğrularımızdan geri adım atacak değildik ama her yeni sınamanın bir öncekini aratacak denli zor olacağını da beklemiyorduk. Çocukların 2021 yılında ilkokula başlamaları, yeni zorlukların habercisiydi; bunu fark etmemiz için çok zaman geçmesi gerekmedi.

İlkokula başlamaları ile durum biraz daha değişti. Çünkü sosyal alanları genişledi. İlkokul 1 ve 2. sınıfta TRT Çocuk dışında herhangi bir kanaldan herhangi bir video izletmedik. Babalarının televizyon habercisi ve gazeteci olması ile medya dünyasını içerden bilen ebeveyn olarak televizyon ile kurduğumuz mesafenin benzerini dijital oyunlara da uyguladık. Çocuklarımızı dijital oyunlara hiç dahil etmedik. Koruyorum gururu ile de mutluydum. Fakat çocuklarımdan "sınıf arkadaşım yüzüme vurdu" ifadesiyle başlayan hayıflanmaları kimsenin kendileriyle konuşmadığı, arkadaşlık etmedikleri şikayetleriyle devam etti. İşin aslı ise, arkadaşlarının çoğu zaman dijital oyunları okul bahçesine taşımaları sonucunda oyunları bilmedikleri için çocuklarımızın dışarıda kalmaları ve bırakılmaları ile karşı karşıya kaldık. Ayrıca arkadaşları sohbet uygulamalarında grup oluşturmuş, onlar yine dışarıda kalmıştı. Bu geri dönüşlerden sonra elbette canımız sıkıldı. Bahsedilen oyunları incelediğimizde can sıkıntısı yerini çaresizlik hissine bıraktı. Çünkü oyunlar şiddet de içeren her tür olumsuzluğu içeriyordu. Oyuncak silah dahi almamış bir anneydim sonuçta. Başlarda nasıl çözüm bulacağımı bilemediğim bir durumla karşı karşıyaydım. Çaresizlikten kulak arkası etsem de kafamın bir yerinde bu sorunun üstesinden nasıl gelebileceğim sorusu vardı. Üstelik sosyal medya mecralarında da çocuklarla ilgili oyun içeriklerinin ne kadar sakıncalı olduğuna dair yorumlar, uzmanların değerlendirmeleri ve verilen örnekler doğru yolda olduğumu düşündürüyordu bana. Babalarının haberci olmasının getirdiği yoğun iş temposundan dolayı tek başına sorumluluk alma ve karar verme durumunda kalan bir anne

olarak, zaten zararlı olan bu oyunlara çocuklarımı neden maruz bırakacaktım ki? En iyisi uzak tutmaktı. Doğrusunun bu olduğunu düşünüyorum ve bu doğruya göre hareket ediyordum.

### **İlk Zorbalık: Dijital Dünyadan Uzak Kalmanın Arkadaşlık İlişkilerine Yansıması**

Ne var ki, dijital oyunlardan kaynaklı sorunlarımız azalmıyor, aksine artıyordu. İkinci sınıfta kızım, sıra arkadaşı ile sorunlar yaşamaya başladı. Sıra arkadaşı kendisini sanal bir kahramanla özdeşleştirmiş, birkaç arkadaşını da kendisine yardımcı seçmiş. Ve kızımdan her istediğini yerine getirmesini, aksi halde kendisini cezalandıracağını söylemiş; önce beslenme çantasını açmayı yasaklamış, açması halinde cezalandıracağını belirterek tehdit etmişti. Beslenmesine hiç dokunmayan çocuk eve gelir gelmez hemen yemek yiyordu. Neden okulda yemediğini sormamıza rağmen cevap alamıyorduk. Birkaç gün böyle devam etti. Bir gece uyurken çığlık atarak uyandı; korktuğunu, arkadaşının kendisine zarar vereceğini söyledi, okulunu değiştirmemizi istedi. Öğretmeni ve rehberlik servisiyle görüşmemiz üzerine neler yaşandığını da öğrenmiş olduk. Olayın özeti şöyle: Sıra arkadaşı okula büyük taşlı taşlarla geliyor, kendisini kraliçe sanıyormuş. Eğer verdiği emirleri yerine getirmezse cezalandırmakla tehdit ediyormuş. Beslenmesini gizlice yediğini gördüğü için okul bahçesinde birkaç tur koşma cezası vermiş. 8 Yaşında minik bir kız çocuğu, parmaklarının sihirli olduğuna kendisi bile inanmış. Kızım, emirlerin dozu artınca denilenleri yapamıyor, karşı da koyamıyor. Bizim olanları öğrenmemiz üzerine rehberlik servisi ve öğretmenin yaptığı görüşmeler sonucu ailesinin çocuğa sıkılmaması için video oyun konsolu aldığı, oyunun etkisiyle yukarıda anlattığım şekilde hareket ettiği anlaşıldı. Sınıf arkadaşının oynadığı dijital bir oyun, benim kızımın kabusuna dönüşmüştü. Benim, tabii ki dijital oyunlara karşı önyargım daha da arttı, daha temkinli davranmaya başladım. Bizim için cevap aranması gereken soru değişmişti: Evet, dijital oyunlar zararlıydı ama sosyal bir hayat ne kadar sağlıklıydı?

Bu konuda ebeveyn olarak kafamızda hep soru işareti olsa da kararımızı değiştirmedik. Çocuklarım için işini bırakan ve gün boyu çocuklarıyla beraber olan bir anne olarak kutu oyunları, bisiklet turları, çocuk parkı vb. etkinliklerle çocukların oyun ihtiyacına cevap verebilmek için sürekli koşturma halindeydim. Elbette çok yorucuydu. Oysa ellerine tablet versem hem rahat ederdim hem de çocuklar daha sosyal olabilirdi. Kolay gibi görünen bu yöntem elbette doğru değildi. Ve uzun vadede daha büyük zararlara yol açabilirdi. Dijital dünyada çocukları her tür ekrana karşı korumak gerçekten çok meşakkatli idi. Ne zordu dijital çağda anne olmak!

### **Dijital Oyunlara Dahil Olma Serüveni ve İlk Sorunlar**

Bir okul gezisine görevli veli olarak katıldım. Serviste dikkatimi çeken şeydu; oğlumun sürekli yakındığı gibi tek sohbet konusu Brawl Stars idi. Özel bir günmüş ve akşam oyuna gelecek yenilikleri heyecanla bekliyorlarmış. Çocukların beklentisi akşam hep beraber oyuna girmektir. Yolculuk boyunca sohbet sadece bunun üzerinden gitti. Bir ara oğlumla göz göze geldik, yüz ifadesi her şeyi anlatıyordu. Gezi bitti, eve döndük. Tepkisi “şimdi beni anlıyor musun anne?” oldu. Yanlış yapıyordum, yanlış yapmıştım. Ama doğrusu neydi? Bu sorunun cevabını bulamıyordum. Babaları ile birlikte de ortak bir çözüm bulamamıştık. Tek kelimeyle bocalıyordum. İtiraz etmeyeceğim; özgüvenli yetiştireceğim düşüncesiyle yaptıklarım bu duruma hiç uymuyordu. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu’nun bir hizmeti olan “guvenleoyna.org.tr” sitesi ile bir aile dostumuz aracılığı ile haberdar oldum ve bahsettiğimde çok az ebeveynin siteden haberdar olduğunu gördüm. Siteden çocuklarımın duyup talep ettikleri oyunları kontrol etsem de yine mantıklı geleni uyguluyordum. Brawl Stars için alt sınır 7 yaş ama ben 9 yaşında oynamalarına izin vermemiştim. Ebeveynlere yönelik bilgilendirme metninde şiddet içerikli notu olsa da fayda zarar dengesini gözeterek oyunu biz de yükledik. Çocuklarımın kısa sürede arkadaşları ile iletişimleri düzeldi. Çok da mutlulardı. Sadece o oyunu oynadıklarında ben de yanlarında oluyordum. Çünkü çevrimiçi bir oyun olduğu için her tür tehdide, tehlikelere açıktı. Güvenle oyna denilse de ben yine de pek güvenemiyordum. Verdiğim süre 3-5 dakika da olsa hep uzuyordu. Olsun, mutluyduk. Kısa bir süre sonra karanlıktan korkmaya başladılar. Koridordan antreye geçerken yardım istemeye başladılar. Ama bundan her çocuğun aynı şekilde etkilendiğini söyleye-

meyiz. Bazı çocuklar korkar, bazı çocukları ise etkilemeyebilir. Çocuklarım, sanırım oyunu yasaklarım endişesiyle korkularını yansıtmamayı tercih ettiler. Zamanla da alıştılar. Aynı oyunu arkadaşlarıyla oynamaya devam ediyorlar. Ve onlar oynarken ben de hala takipte oluyorum. Süre ile ilgili sorun yaşamamak adına sosyal medyada “akademisyenanne” olarak bilinen Çocuk Gelişimi Uzmanı Saniye Sincik Kangal’ın (2025), “Sınır Var Sınır Yok” kitabından edindiğim bilgilerle daha temkinli davransam da her gün birkaç dakika da olsa oynama süreleri uzuyordu ve daha sık telefon ister hale gelmişlerdi.. “Buna bağımlılık diyebilir miyiz” sorusu/sorunu ailemizin gündemine giriverdi. Bunun cevabını bilmiyorduk.

### **Dersini Yap, Oyunu Kap!**

2024 yılı eylül ayında okullar açıldığında dokuz (9) yaşındaydılar ve günlük oyunda kalma sürelerini 30 dakika olarak belirlemiştik. Uzmanlara göre, her yaş artışı için dijital ortamda kalma süresi on (10) dakika artırılabilir. On (10) yaş için sürenin daha da uzatılabileceğini öğrendikten sonra çocuklarla bir anlaşma yaptık. Her iki dakika ders çalışma için bir (1) dakika oyun süresi belirledik. Ama bunu haketmeleri için en az yarım saat ders çalışmaları şart idi. Dolayısıyla ek 30 dakika ders çalışmaya on beş (15) dakika oyun oynama hakkı tanıdık. Tabii, süreleri bittiğinde oyunları devam ettiği için her fazladan oynadıkları dakika için oyun sonrası ders çalışma zorunluluğu getirdim. Herkesin mutlu olduğu bir formülü bu şekilde oluşturmuş olduk. Bu yöntemin kızım için daha faydalı olduğunu gözlemliyordum. Çünkü Canva’da tasarımlar yapıyor, proje ödevleri için afiş hazırlıyordu. Dil eğitim uygulamalarında puan toplayıp bir üst aşamaya geçtiği için seviniyor. Böylece İngilizcesini de ilerletmiş oluyor.

### **Pes Eden Bir Anne mi, Bilinçli Dijital Ebeveynlik mi?**

Dijitalleşme adını verdiğimiz süreç her geçen gün gerçekliğimizi içine alıyor. Bunu hissediyoruz. Çocuklarımız ise dijital dünyanın içine doğdu, içinde büyüyorlar. Onları dijitalleşmeden uzak tutmak ne kadar mümkün olabilir? Mümkün olmadığını yaşayarak öğreniyoruz. Bence kontrollü bir şekilde dijital ortamlara uyumunu sağlamak daha gerçekçi. Onları dijital ortamdaki tehlikelerden nasıl koruyabiliriz ya da dijital imkanlardan nasıl ve ne kadar faydalanabilecekleri konusunda onları yönlendirebiliriz. Ancak öncelikle biz ebeveynlerin dijital okuryazarlığı içselleştirmemiz, imkanları ve zararları konusunda bilinçlenmemiz gerektiği kanaatindeyim. Bununla birlikte çocuk psikolojisi konusunda da kendimizi eğitmeli, buna imkânımız yoksa uzman yardımına başvurmalıyız.

Çocuğun zihin dünyasına, diline vakıf olmadan atacağımız adımların ters tepme ihtimali de var. Bu konuda elbette ilgili kamu kurumlarına, iletişim fakültelerine, iletişim profesyonellerine de önemli görevler düşmektedir. Konuyla ilgili kamu spotlarının anlaşılır bir dille ve destekleyici görsellerle hazırlanıp yayınlanması, sağlık ocaklarında aşılana gösterilen hassasiyetin dijitalleşme konusunda da gösterilmesi, ailelerin belirli periyotlarla bilgilendirilmeleri bu konuda atılabilecek adımlardır. Her anne babanın bildiği üzere, sağlık ocakları, aşı takvimine göre aileleri birkaç gün önceden arayarak aşı için randevu verir ve aşılarda zamanında yapılması için hassasiyet gösterirler. Benzer bir uygulamanın iletişim profesyonelleri ve psikologlar tarafından da aileler ve çocukların iletişim/medya/dijital süreçler için de yapılması gerektiğini düşünüyorum. 0-6 yaş arası çocuklar, çocuk psikoloğu tarafından zorunlu gözlemlenmeli ve bu doğrultuda aileler yönlendirilmelidir. Çünkü hangi durumda nasıl davranmamız gerektiği, çocuklarımızın yaşadığı sorunlara nasıl yaklaşmamız gerektiği hususunda aileler olarak yeterli değiliz. İlerleyen dönemler için çocuklar ile aileler arasında iletişimsizliğe neden olabilecek bir süreçten bahsediyoruz. Yasaklayan, katı ve sert bir tutum yerine uyumu önceleyen, çocuklarıyla daha sağlam bağ kuran anne-babalar olmaya çalışmamızın daha önemli olduğunu düşünüyorum.

### **Dijital Tehditler, Aleni Tehlikeler**

Televizyonlarda çocukların maruz kaldığı içeriklerin başında şiddet ve cinsellik barındıran görseller geliyor. Bu içeriklerin uygunsuzluğunun yanı sıra reklamlar da çocukların ruh ve beden sağlığı için tehlikeler içeriyor. Ebeveynler olarak birkaç saniye süren reklamı atlamanın mücadelesini veri-

yoruz. Family-link benzeri uygulamalarla çocukları bugün gözetiyor olabiliriz ama ortaokul ve lise çağında ergenlik döneminde bu gözetim ve denetime imkânımız olmayacak. Diğer taraftan çocuklar arasında akran zorbalığını tetikleyen bir duruma da yol açıyor. Bazı uygulamalarda izledikleri içerikleri sınıf arkadaşlarına uyguladıkları için ölümlerle sonuçlanan vakaların yaşandığını biliyoruz. Sözelimi çocuklar, Tiktok uygulamasındaki akımlara kolaylıkla kapılabilir. Bir ara sınıflarda “Nefesini en uzun kim tutacak?” yarışı çocuklar arasında popülerdi. Yapmayan, yapmak istemeyen çocuklar arkadaşları tarafından küçük duruma düşmemek için oyuna dahil olmak zorunda kalıyormuş. 2025 yılı ocak ayında İzmir’de gerçekleşen olay 10 yaşındaki bir çocuğun ölümüyle sonuçlandı. 10 yaşındaki Mert Yetiş-tiren, Tiktok’ta gördüğü kolonya yakma deneyini yapmak isterken öldü. Şiddete meyli artıran bu tür uygulamalara, yaş sınırı getirilmesi, okul yönetimlerinin ve ailelerin bu bilinçle, sorumlulukla hareket etmesi, tehdit ve tehlikelere göre tedbirler almaları önem arz etmektedir.

### Sağlıklı Nesiller Bilinçli Ebeveynlikten Geçer

*Ebeveynler olarak sorumluluklarımızı yerine getirmek ve çocuklarımızın dijital dünyada güvende olmaları konusunda rehberlik edebilmek için bilgi ve becerilerimizi sürekli güncelleme ihtiyacı duyuyoruz. Yukarıda değinildiği için tekrara düşülmüş olsa da önemine binaen üzerinde durmakta fayda var; medya okuryazarlığı/dijital okuryazarlık gibi kavramlara medyada, sosyal platformlarda sık sık karşılaşıyoruz. Ancak bu kavramların neye karşılık geldiği, ne işe yaradığı hususunda aileler olarak yeterli bilgi sahibi değiliz. Hatta bir adım daha ileri giderek çocuklarımızın bu alanda bizden daha ileride olduğu değerlendirmesini de yapabiliriz. Bu yüzden çocuklarımıza yol gösteremediğimiz gibi, onlara dijital imkanlardan yararlanmada yeterince yardımcı olamıyoruz ve oradaki tehlikelere karşı da onları koruyamaz durumdayız. Aslolan ebeveynlerin bilhassa dijital okuryazarlıkta kendilerini ve çocuklarını koruyacak kadar yetkinlik kazanmasıdır. Zaten ortaöğretimde seçmeli ders olarak var olan Medya Okuryazarlığı eğitimi çocuklar için olduğu gibi yetişkin eğitimi kapsamında ebeveynler için de yaygınlaştırılabilir. Buna hem biz ebeveynler hem de çocuklar ihtiyaç duymaktadır.*

### Masum Görünen Suçlar: Çocukların Fotoğrafları Üzerinden Mesleki Kariyerin İnşası

Bir anne olarak dijital çağda iki çocuğuma rehberlik etmeye çalışırken karşılaştığım en önemli sorunlardan biri olan bir hususa daha dikkat çekmek istiyorum. İlkokuldan liseye, değerler eğitiminden mesleki kurslara kadar her yerde karşılaştığımız bir furya var: Öğretmenler çocukların fotoğraf ve videolarını çekerek sosyal mecralarda paylaşıyor. Bu durumla sık sık karşılaşıyoruz. 2023 yılında değerler eğitimi için çocuklarımızı gönderdiğimiz bir kursta hocanın paylaşımlar yaptığını fark edince kendisiyle konuşmuş, çocuklarımızla ilgili görsellerin paylaşılmasına iznimizin olmadığını dile getirmiştik. Ayrıca yaptığı paylaşımların kişisel verilerin ihlali anlamına geldiğini, bunun da suç olduğunu, dolayısıyla velilerin şikâyet hakkı olduğunu anlatmıştım. Hoca ise kurumlarının bu tür paylaşım yapmalarını istediğini söyleyerek kendini savunmuştu. Eğitim kurumlarımız başta olmak üzere hocalarımızın ve öğretmenlerimizin yasal olarak bir suç olan çocuklara ilişkin paylaşımlarla bir mesleki kariyer inşası veya kurumsal tanıtım ve reklam malzemesi yapmaktan vazgeçmeleri gerektiğini söylemem lazım. Aslolan eğitim işini merkeze almaları hem kendileri hem de çocuklarımız için daha iyi ve yerinde olacaktır.

### Sonuç Yerine

Biz ara kuşağın mensuplarıyız. Hem sokaklarda oyun oynayarak sosyalleşme imkânı bulduk, hem televizyon, telefon, internet gibi iletişim teknolojilerini kullanarak farklı bir sosyalleşme sürecinden geçtik. Daha çok 2019 yılında pandemi ile başlayan bir süreçten bu yana dijitalleşmeyi belirgin bir şekilde yaşıyoruz. Yaşadıklarımız kadar yaşayamadıklarımız tarafından karakterize edilebilir bir nesiliz aynı zamanda. Çocuklarımıza her şeyin en iyisini yaşatma amacımız da onları her olası olumsuzluktan koruma çabamız da sanırım bundan. Çocuklarımızın her talebini karşılamaya çalışıyoruz. Mahrum kaldığımızı düşündüğümüz ‘nimet’lere çocuklarımız kolaylıkla ulaşsın istiyoruz. Yanlış olduğunu bile

bile zorlukla karřılařmalarını önlemeye çalışıyoruz. Ama aynı zamanda donanımlı, birikimli, becerikli olmalarını da istiyoruz. Tehlikelerden, tehditlerden uzak olsunlar da istiyoruz. Külfetini çekmedikleri nimetlerin içinde yüzünler de istiyoruz. Hayatın gerçeklerinden uzak olsa da bütün bunları istiyoruz. Ama bu istekler, dijital evrende distopyayla sonuçlanacak bir ütopya durumunda. Çocuklarımızı farkında olmadan ifratla tefrit, ütopya ile distopya arasındaki sarkaçta savunmasız kurbanlar olarak büyütüyoruz. Oysa dijital dünyanın gerçeklerini de göz önünde bulundurarak çocuklarımızı geleceğe hazırlamak ortak sorumluluğumuz olmalıdır.

#### Kaynakça


Kangal, S. B. (2025). *Sınır var sınıır yok*. Doğan Kitap.

guvenlioyna.org.tr


İHA (2025). "İzmir'de korkunç olay! TikTok'taki akımı deneyen küçük çocuk hayatını kaybetti", *Milliyet Gazetesi*, 01.06.2025 tarihinde <https://www.milliyet.com.tr/gundem/izmirde-korkunc-olay-tiktaktaki-akimi-deneyen-kucuk-cocuk-hayatini-kaybetti-7275112> / <https://www.milliyet.com.tr/gundem/izmirde-korkunc-olay-tiktaktaki-akimi-deneyen-kucuk-cocuk-hayatini-kaybetti-7275112> adresinden edinilmiştir.

## Çocukların Dijital Ortamlardaki Güvenliğinin Sorumluluğu Kimin Omuzlarında? Dijital Ebeveynliği Tartışmaya Açmak İçin Bir Çağrı

Sema DURMUŞ HASİMİ

Uzman psikolog, shasimi@gmail.com,  0009-0005-4745-5605

Emine Şeyma TAŞDELEN

Sosyolog, iletişim bilimci, estasdelen@gmail.com,  0009-0007-8447-6442

Dijital ortamlarda çocukları risklerden korumanın, dijital hayatın sağladığı imkanlar ve fırsatlardan faydalanabilmelerini sağlamanın görev ve sorumluluk dağılımı ve paylaşımı nasıl ve kimde olmalıdır? Çocuklar için güvenli bir dijital hayat ve iyi olma halini gözetmenin öne çıkan vurgusu ebeveynlerin yetkinleştirilmesi ve sorumlu kılınmasıdır. Yürütülmeye çalışılan farkındalık çalışmaları ve Dijital Çağ'a uygun ebeveyn olma çabaları ve tartışmaları da dijital ebeveynlik kavramı etrafında yürütülmektedir. Bu metinde bu anlayış ve uygulama sorunsallaştırılarak tartışmaya açılacaktır.

Dijital ortamlarda çocukları risklerden korumanın ve fırsatlardan faydalanabilmelerini sağlamanın kolektif bir sorumluluk olduğunu ve çok aktörlü politikalarla paylaşılması gerektiğini savunuyoruz. Dijital ebeveynlik kavramıyla biçimlenen tartışmalarda bu perspektifin çoğunlukla göz ardı edilerek ebeveyn sorumluluğuna aşırı vurgu yapılmasının ve bu sorumluluk alanının diğer yapısal faktörlerden izole bir biçimde ele alınmasının eleştirel bir değerlendirmesini sunmayı amaçlıyoruz. Yapısal sorunlar ve faktörlerden bağımsızlaştırılarak ele alınan bu sorumluluk anlayışı, sadece ilgili literatürden ve akademik metinlerden takip ettiğimiz bir gündem değil. Yaklaşık beş yıldır ebeveynlerle sürdürülen çalışmalardan gelen saha deneyimlerinden ulaşılan bir sonuç ve bu öğrendiklerimizle biçimlenen bir tartışma bu metinde ele alınmaktadır.\* Dolayısıyla bu metnin akademi ve sivil toplum birlikteliğinde, dijital ebeveynliği yeniden düşünmek için bir çağrı olarak görülmesini ve duyulmasını umut ediyoruz.

Dijital dönüşüm bugün hem ulusal hükümetlerin hem de uluslararası kuruluşların öncelikli politika alanlarından biridir. Bu bağlamda, internetin kullanıcılar için daha güvenli bir alan haline getirilmesi gerektiği yönündeki tartışmalar; politika yapıcılarının, ilgili sektörlerin ve kullanıcıların sorumluluklarının neler olduğu sorularıyla biçimleniyor. Özellikle çocuk kullanıcılar söz konusu olduğunda; tartışmaların, ağırlıklı olarak dijital fırsatlara ve erişim hakkına vurgu yapan çocuk hakları savunuculuğuyla; risklere ve tehditlere odaklanan korumacı yaklaşımlar arasında bir gerilim hattında şekillendiği gözlemlenmektedir. Bu gerilime dijital dönüşüm konusunda hissedilen küresel baskılar da eklendiğinde; şimdiki kadarki çalışmalarda da öne çıkan bir husus olarak alanda politika ve uygulama geliştirmenin karmaşıklaştığı, dengeli ve bütüncül yaklaşımların daha önemli hale geldiği (Stoilova vd., 2021; Byrne vd., 2016; O'Neill vd., 2011) söylenebilir.

\* Filbakışı Gençlik ve Toplum Çalışmaları Derneği toplum ve gençlik konularında disiplinlerarası araştırmalar yaparak aktüel bilgi üretmek ve gençlerin psiko-sosyal ihtiyaçlarını tespit ederek sahadan edindiği bulgular doğrultusunda faaliyetler planlamak, dezavantajlı gruplar başta olmak üzere ergenlere, gençlere, genç ve ergen ebeveynleri ile gençlerle çalışan kimselere rehberlik edecek eğitim ve mentörlük programları geliştirmek amacıyla 2021 yılında kuruldu. Topluluk, dernek kuruluşundan önce, pandemiye de denk gelen iki yıllık dönemde Üçüncü Mekan Ergen ve Ebeveyn Platformu çatısı altında varlık gösterdi; sosyal ağlar üzerinden etkinlikler gerçekleştirerek bilhassa ergen ve gençlerin medya kullanımı üzerine yoğunlaştı; ergen ve gençlerle birlikte çalışarak, ebeveynlerine ve onlara yaşamda eşlik eden yetişkinlere yönelik dijital medya okuryazarlığı temelinde içerik üretti ve etkinlikler planladı.

Esasen konu çocuklar olduğunda, dijital ortam birkaç nedenden ötürü daha kırılgan bir zemine dönüşüyor. Çocuk hakları bağlamında dijital erişimin teşvik edilmesinin ve dijital eşitsizliğe karşı mücadele tedbirlerinin, kırılganlığın ana zeminini oluşturduğu söylenebilir. Çocukların korunmasına dair hem devlet hem bireysel düzeydeki yükümlülüklerle ilişkin sorun alanları da bunun bir başka nedeni olarak zikredilmeye değerdir. Özellikle kendilerine ait cihazlara sahip olan önergeler/ergenlerin yetişkinler için dizayn edilmiş dijital ortamlarda varlık göstermeleri ve ebeveyn rehberliğinin (yeterli dijital okuryazarlık becerilerine sahip olamama, ergen-ebeveyn ilişki kalitesinin düşüklüğü gibi birçok farklı nedene bağlı olarak) genellikle yetersiz kalması bu bağlamda vurgulanmaya değerdir. Daha üst bir perspektiften bakıldığında ise ulus devletler üzerinde küresel dijitalleşmenin getirdiği ekonomik ve endüstriyel baskılar, özel sektörün kazanç merkezli dinamiği gibi birçok farklı katmanın konuya dahil olması, durumu çok paydaşlı ve geniş bir tartışma zeminine yerleştiriyor. Bu çok katmanlı alanda gerçekçi yaklaşım belirlemenin, politika ve uygulamalar geliştirmenin de giderek zorlaştığını yalnızca ülke içindeki deneyimden değil aynı zamanda uluslararası literatürden de izlemek mümkündür (Bk. Byrne, Albright ve Kardefelt-Winther, 2016).\*\*

Birleşmiş Milletler'in 24 Mart 2021 tarihinde çocukların dijital haklarına ilişkin bir çerçeve oluşturmasıyla birlikte (Dijital Ortama İlişkin Çocuk Haklarına Dair Genel Yorum No: 25), hak savunuculuğu perspektifiyle yapılan çalışmalar; çocukların internetin sağladığı fırsatlar ve imkanlardan yararlanmalarını sağlayacak politikalar üretilmesine yönelik çağrılar ve dijital eşitsizliğe maruz bırakılmalarına ilişkin uyarılar arttı. Global Kids Online (<http://globalkidsonline.net/>) ve EU Kids Online (<http://globalkidsonline.net/eu-kids-online>) gibi uluslararası araştırmacı ağları ve UNICEF ya da Dünya Bankası gibi uluslararası kuruluşların raporları (UNICEF, 2017, 2019; UNESCO, 2019; UNESCO ve AP-CEIU 2023; Bashir, 2020) hükümetlere kısıtlayıcı ve koruyucu önlemler yerine; çocuklara ve ergenlere dijital yetkinliklerin kazandırılmasına ilişkin politikalar üretmeleri yönünde tavsiyelerde bulunuyor. Diğer yandan mobil cihazların yaygınlaşması, artan internet kullanımı ve giderek daha küçük yaşta kullanıcının sisteme dahil olmasıyla birlikte, dijital riskler de her geçen gün daha görünür hâle geliyor (Gür ve Kılıç Türel, 2022; Wang vd, 2021; Odgers ve Jensen, 2020; Zaman ve Nouwen, 2016).

Bu noktada ilgili sorumluluğun politika yapımcılar, uygulayıcı kurumlar, özel sektör, sivil toplum ve ebeveynler arasında paylaştırılması gerekliliği hemen her platformda dile getirilirken; sorumluluklarının sınırları ve kapsamı üzerine en çok bilgi üretilen kurumun ebeveynlik olmasını manidar buluyoruz. Hâlihazırda üretilen bir kavram olarak dijital ebeveynliğin akademide giderek yaygınlaşması, hatırı sayılır bir literatür oluşturması ve akademi dışında da ebeveynlere seslenen çeşitli eğitim programlarıyla kendine uygulama sahası oluşturmuş olması bunun önemli bir göstergesidir. Ancak hem ebeveynin çocuğun dijital güvenliğine yönelik politikaların merkezinde yer alıyor oluşu üzerine hem de dijital ebeveynliğin kavramsal olarak nasıl ele alınması gerektiği hakkında daha fazla tartışmaya ihtiyacımız var. Özgürlük-güvenlik dengesinin gözetilmesi yerine özgürlükçü ve kısıtlayıcı yaklaşımların geriliminde ve yukarıda değinilen birçok başka dinamiğin etkisiyle, tutarlı bir yaklaşım ve bütüncül politika geliştirmenin zorlaştığı bu alanda, tartışmaların büyük oranda –tüm bu dinamiklerden izole bir ebeveynlik anlayışıyla birlikte- ebeveyn sorumluluğu üzerinden şekilleniyor olmasına temkinli yaklaşılması gerektiğini düşünüyoruz. Ebeveyn

\*\* Global Kids Online araştırmacıları Jasmina Byrne, Kerry Albright ve Daniel Kardefelt-Winther (2016) politika oluşturmak için araştırma bulgularının nasıl kullanılabilceğine ilişkin araştırmacılar için hazırladıkları rehberde; dijital ortam ve çocuklarla ilgili politikalar konu edildiğinde çok paydaşlı bir alanda sorumlulukların ve tedbirlerin çeşitli kurumlara yayılmasının ve dijital teknoloji politikalarıyla ilgilenen aktörlerle, çocuklarla ilgili politika üreten aktörlerin bilgi ve deneyim önceliklerinin farklı olmasının politika oluşturma süreçlerinde yarattığı zorluklardan bahsediyor. Raporun bu uyarısı ve raporda yer alan incelemeler güncelliğini korurken; yazarların araştırmacılar için önemli tavsiyelerde bulduklarından burada bahsedelim. Küresel bir araştırmacı ağı olan, çocuklar ve dijitalleşme politikaları üzerine etkinlik gösteren Global Kids Online alanda politika oluşturma ve değişiklik önerme amacı taşıyan çalışmaların, bu ve benzer karmaşalar nedeniyle bütüncül bir yaklaşım önerisinde bulunmasının da zorlaştığını sıklıkla gündem ediyor. Benzer bir durum çocuklarla ilişkili olarak onların ebeveynlerini de kapsıyor. Platform araştırmacılar ve alan uzmanları için oldukça değerli bir literatür barındırıyor: [www.globalkidsonline.net/policy](http://www.globalkidsonline.net/policy)

sorumluluğuna yapılan güçlü vurguya karşın, bilgi üretici kurum ve aktörlerin, kamu-sivil toplum ve özel sektörün politika geliştiricileri ile uygulayıcılarının ebeveyni bu zeminde destekleyen mekanizmaların yeterliliğini daha çok tartışması; ebeveynle işbirliği içinde çalışması gereken kurumların sorumlulukları ve yaklaşımlarının tutarlılığı üzerine daha çok düşünmesi gerekiyor.

Hem ilgili literatür hem de saha deneyimi bizlere bu konuda ebeveynlerin el yordamıyla bir yaklaşım ve tutum geliştirmeye çalıştığını ve paydaş aktörlerle işbirliği geliştirmede zorlandıklarını ya da bu işbirliklerinde kafa karışıklığı yaşadıklarını gösteriyor. Bugün ailelerin birçoğu çocuklarının dijital ortamlarla kurdukları ilişkileri değişen seviyelerde kaygı ve panikle izliyor; bir yandan çocuklarına rehberlik etme yükümlülüğünün ağırlığını taşıırken diğer yandan bu rehberliği yerine getirme konusunda çaresiz ve desteksiz hissediyor (Livingstone ve Blum-Ross, 2019). Bilhassa kendi cihazlarına sahip olan ergenlik çağındaki çocukların ebeveynleri için bu durumun daha da baş edilemez olduğunu söylemek mümkün (Orben, 2020; Yıldız-Durak, 2020; Navarro, 2022). Zira hızlı teknolojik gelişmeler ve akıllı cihazların giderek daha erken yaşlarda kullanılmaya başlanması, ebeveynlerin birçoğunun henüz bu teknolojilere adapte olamadan, kendilerini çocuklarına yol göstermeleri gereken bir konumda bulmasına yol açtı. Bugün birçok ebeveynin halihazırdaki dijital okuryazarlık düzeyinin çocuklarına rehberlik etmeye yeterli olmadığını, araştırma bulgularından izlemek mümkündür (Livingstone vd, 2017; Auxier, vd., 2020).

Sahaya dayalı bulgular ebeveynin dijital okuryazarlık becerileri oranında dijital ebeveynlik yetkinliğinin de arttığını gösteriyor (Nikken ve Oprea, 2018; Livingstone vd, 2017). Bu nedenle son yıllarda çalışmalar büyük oranda bu noktaya odaklanırken uygulamalı alanda dijital ebeveynlik programlarının yapılandırılması için önemli bir katkı sağlıyor. Ancak, genellikle çok aktörlü mekanizmaları ve politika oluşturma süreçlerini tartışmaya açmayarak, ebeveyn merkezli sorumluluk alanını da sıklıkla yeniden üretiyor.

Ebeveynlerin bu şekilde sorumlu kılınması, hükümetlerin ve teknoloji şirketlerinin sorumluluktan ve gerekli yapısal reformlardan kaçınmalarını kolaylaştırıyor. Dijital ortamlarda çocukların güvenliğini sağlama sorumluluğunun büyük ölçüde ebeveynin omuzlarına yüklenerek, bunun ebeveyn denetimleri ve dijital okuryazarlığın desteklenmesiyle mümkün olacağını düşünmenin gerçekçi bir yaklaşım olmadığını dile getiren Sonia Livingstone'na (2023) göre örneğin algoritmik manipülasyon, veri gözetimi, zarar verici ve uygunsuz içeriğe maruz kalma gibi aslında dijital platform tasarımına gömülü olan yapısal risklere karşı yalnızca bireysel boyuttaki güçlü dijital okuryazarlıkla mücadele etmeyi beklemek gerçekçi değil. Çocukların çevrimiçi güvenliğinin sağlanmasında, bireysel çabalardan daha fazla dijital ortamların doğrudan daha güvenli olacak şekilde inşa edilmesine, bu yönde düzenleyici müdahalelere ve etik teknoloji tasarımına ihtiyacımız var (Livingstone, 2023).

Başka bir açıdan, -bu çalışmaların bulgularından yola çıkarak- elde ettiğimiz korelasyonun muhatabının kim olduğu önemli bir diğer sorudur: Eğer çocuğun güvenliği ve gelişimi için ebeveynin dijital okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi bu kadar yaşamsal bir ihtiyaç ise bu ihtiyacın karşılanması kimin sorumluluğundadır? Dijital okuryazarlığın geliştirilmesi için gereken ortam, araç, eğitim vs gibi imkanlara kişinin sahip olup olmama durumunu paranteze alarak bu soruya yanıt verdiğimizde, bir yetişkin olarak ebeveynin kendi sorumluluğu olduğu söylenebilir. Tam da bu nokta, dijital ebeveynlik literatürünün tartışmaya açmak istediğimiz bir diğer bağlamını ortaya koymaktadır. Zira ebeveynin çocuğunu riskten koruma görevinin tekil ve izole bir sorumluluk alanı gibi yapılandırılmasıyla birlikte; bu kavram etrafında ebeveynliğin sosyal, ekonomik ve kültürel dinamiklerden bağımsız bir biçimde ve tek tip bir ebeveynlik şeklinde ele alınıyor olması da problematize etmek istediğimiz bir diğer alandır.

Dijital ebeveynlik, çocukların dijital dünyayla kurduğu ilişkiyi düzenleme ve iyileştirmede doğru ve geçerli ebeveyn tutumunu, davranışını ve yaklaşımını tanımlamak üzere geliştirilmiş bir kavram.

Geliştirdiği ebeveynlik yaklaşımı, çocuğun gelişimsel döneminin özellikleri ve bireysel ihtiyaçlarını dikkate alarak dijital riskleri en aza indirmeyi ve dijital ortamın olası faydalarından en yüksek düzeyde yararlanmayı hedefliyor. Buna karşın, söz konusu ebeveynlik yaklaşımının farklı aile yapılarında, kültürel bağlamlarda ve ebeveynlik biçimlerinde nasıl uygulanabileceğine veya uyarlanabileceğine yönelik bilgi üretiminin ise oldukça kısıtlı olduğunu gözlemliyoruz.

Farklı sosyal yapıların ve kültürel bağlamların ebeveyn davranışlarını doğrudan etkilediği göz önüne alındığında (Zhao, Bazarova ve Valle, 2023) hem akademide hem de politika oluşturma süreçlerinde; daha kapsayıcı, yerelleştirilebilir ve farklı aile tiplerine ve kültürlerine uyarlanabilir bir dijital ebeveynlik anlayışının geliştirilmesi gerektiği açıktır. Buradan hareketle dijital ebeveynlik yaklaşımlarında sunulan tek tip ebeveynliği ve hap bilgilerden ve reçetelerden oluşan uygulama önerilerini eleştirmenin, mevcut olan anlayış ve uygulamaları yeniden yapılandırabilmek için önemli ve gerekli bir başlangıç olduğunu düşünüyoruz. Bugün hem ilgili literatürden hem de saha deneyimlerinden yola çıkarak; bireylerin dijital ebeveynlik yaklaşımlarını şekillendiren sosyal eşitsizlikler, bilgiye erişim imkanları, dijital okuryazarlık düzeyi ve destek mekanizmalarının varlığı gibi unsurlar dikkate alınmadan geliştirilen politika ve uygulamaların, alanda karşılık bulamadıklarını söylemek mümkün. Alan verisine dayalı literatür, ebeveynlerin dijital ebeveynlik rollerini çoğunlukla korku, kaygı ve yetersizlik hisleriyle ilişkilendirerek biçimlendirme eğiliminde olduklarını gösteriyor (Modecki vd, 2022). Beş yıldır ebeveynlerle yürüttüğümüz etkinliklerden elde ettiğimiz gözlemler de bizlere, farklı kanallardan ve yollardan sunulan dijital ebeveynlik eğitimlerinde ve seminerlerinde verilen kesin reçete ve çözümlerin ebeveynlerin yetersizlik ve suçluluk hissini arttırdığına ve kaygıyı beslediğine ilişkin enformel veriler sağladı. Bu gözlemleri doğrulamak için sahaya giderek; sahaya dayalı bilgi üretmek için tasarladığımız bir eylem araştırması da sözünü ettiğimiz enformel verileri teyit etti (Durmuş Haşimi ve Taşdelen, 2023). “Reçete ve hap bilgiler üreten çözümler yerine, ebeveynlerin dijital okuryazarlıklarının desteklenmesi ve deneyim paylaşımları yoluyla katılımcıların kendi aile dinamiklerine uygun dijital ebeveynlik çözümlerini kendilerinin üretebilmeleri yönünde cesaretlendirilmelerinin ne tür sonuçlar ortaya koyabileceği” sorusunu odağa alarak yaptığımız bu araştırma ile 12 gönüllü ebeveyn<sup>\*\*\*</sup> 4 hafta süren bir programla deneyim paylaşımına dayalı ve katılımcı metotla yapılandırılan dijital ebeveynlik programı uyguladık. Katılımcılarla uygulama öncesinde gerçekleştirdiğimiz saha araştırmasının bulguları literatürü ve enformel gözlemlerimizi doğrular nitelikte oldu. Katılımcıların dijital ebeveynlikle ilgili aktarılan hap bilgi ve reçeteleri kendi aile dinamikleri içinde uygulanabilir bulmadıklarını; aksine bu reçeteleri uygulamaya çalışırken kendilerini daha yetersiz ve suçlu hissettiklerini hem uygulama öncesindeki nitel görüşmelerde hem de uygulama esnasında sıklıkla dile getirdiklerini gözlemledik (Taşdelen ve Haşimi, 2023). Katılımcıların dijital ebeveynlikle ilgili edindikleri bilgileri kullanmak için motivasyonları ile ilgili bir problem gözlemliyorduk. Ancak, katılımcılar bu bilgileri kendi aile dinamiklerine uyarlayamadıkları için beceriye de dönüştürememişlerdi.

Dijital ebeveynlik uygulamalarının farklı aile biçimlerinde nasıl uygulanabileceği ve bu yaklaşımların çeşitliliğe nasıl uyarlanabileceğine dair bilgi üretiminin sınırlı olduğu gerçeği görülmeli ve bu alandaki çalışmalar artırılmalıdır. Katılımcı metotların daha sık kullanılması; bilgi üretiminde derinlemesine veri sağlayacak nitel çalışmaların artırılması; örnekleme ve katılımcı gruplarda sınıfsal ve kültürel çeşitliliğin (heterojenlik) sağlanması bu bağlamda araştırmacılara sunulabilecek metodolojik önerilerden bazılarıdır. Politika oluşturma süreçlerine katkı sağlayacak, sahaya dayalı bilimsel kanıtlara ihtiyacımız var. Ancak bu kanıtları üretirken; içinde bulunduğumuz sosyal yapıyla temasta olmaya hem dijital alanın hem de ebeveynliğin diğer dinamiklerden soyutlanarak ele alındığında kendi başına bir şey söylemeyeceklerinin farkında

<sup>\*\*\*</sup> Araştırmaya veri sağlayan katılımcı grup birbirinden farklı sosyoekonomik ve kültürel yapılardan geliyordu. Homojenliğin gözlemlendiği tek demografik kategori, katılımcıların cinsiyetiydi: Tüm grup kadın katılımcılardan oluşuyordu. Bu, yalnızca araştırmada gözlemlendiğimiz bir olgu değil; genel olarak alanda yaptığımız tüm uygulamalarda karşılaştığımız ve üzerinde konuşulması gereken bir durumdur. Dolayısıyla bu tartışma içinde tali bir mesele olarak kalıyor gibi görünse de dijital ebeveynlik becerilerini geliştirme çabasının yoğunlukla annelerde karşılık bulması üzerine ayrıca tartışılmasının önemli olduğunu düşünüyoruz.

olmaya, verileri bulguya bulguları eğitim program ve materyallerine dönüştürürken çözüme ne oranda yaklaştığımızı sık sık kontrol etmeye, sahanın verdiği yeni soruları ve sorunları dikkatle ele almaya da ihtiyacımız var. Bunlarla birlikte farklı sosyoekonomik yapıların ebeveyn davranışlarına yönelik etkisi ve ebeveynlik yaklaşımını şekillendiren sosyal eşitsizliklerin gözlemlenmesi; ebeveynlerin dijital okuryazarlık becerilerinin dijital eşitsizliğin bir boyutu olarak konu edilmesi; ebeveynlerin doğru bilgiye erişim imkanlarını biçimlendiren koşullarının araştırılması da yine dijital ebeveynlik başlığı altında kendine alan bulmalı. Ebeveynlik bu yapısal faktörlerden ve dijital ebeveynlik de dijitalleşme politikalarından ve bu alanı biçimlendiren diğer dinamiklerden soyutlanarak ele alındığında; hem üretilen bilginin hem de geliştirilen pratiklerin realitede karşılık bulmaması oldukça anlaşılır bir durumdur.

Sonuç olarak, ebeveynlerin dijital alanda çocuklarına etkili rehberlik edebilmesi için dijital becerilerinin ve medya okuryazarlıklarının, daha esnek ve farklı aile dinamiklerine uyarlanabilir ebeveynlik programları ve uygulamalarıyla desteklenmesi önemli, değerli ve temel bir ihtiyaçtır. Ancak dijital ebeveynlik uygulamalarının daha etkili olabilmesi için, ebeveynlerin yalnız bırakılmadığı, sosyoekonomik ve kültürel koşulların hesaba katıldığı, çok aktörlü iş birliği mekanizmalarının güçlendirildiği yaklaşımların ve bu yaklaşımlara uygun politikalar geliştirilmesinin çok daha önemli olduğunu değerlendirmekteyiz. “Çocukların Dijital Ortamlardaki Güvenliğinin Sorumluluğu Kimin Omuzlarında? Dijital Ebeveynliği Tartışmaya Açmak İçin Bir Çağrı” başlıklı bu metin, akademik araştırmalara, politika geliştirmelerine, uygulayıcıların faaliyet alanlarına katkı yapacak şekilde çoklu boyutları ile tartışılmasına ilişkin bir çağrı olduğunu tekrar hatırlatmak isteriz.

İlgili tüm paydaşların katkısı ile sürdürülecek bu tartışmanın bilgi üretimine, politika ve eğitim programlarının geliştirilmesine, vakaya uygun eğitim materyallerinin üretilmesine ve nihayetinde yeni nesillere karşı rehberlik sorumluluğunun yerine getirilmesine katkı yapacağından temel bir ihtiyaç ve gereklilik olduğunu değerlendirmekteyiz.

### Kaynakça

- Auxier, B., Anderson, M., Perrin, A., Turner, E. (2020). Parenting children in the age of screens. Pew Research Center.
- Bashir, S. (2020). Digital skills: Frameworks and programs. Washington, DC: World Bank. License: Creative Commons Attribution CC BY 3.0 IGO
- Byrne, J., Albright, K., Kardefelt-Winther D. (2016). Using research findings for policy-making. London: Global Kids Online. [www.globalkidsonline.net/policy](http://www.globalkidsonline.net/policy)
- Gür, D. ve Kılıç Türel, Y. (2022). Parenting in the digital age: Attitudes, controls and limitations regarding children's use of ICT. *Comput. Educ.* 183, C (Jul 2022).
- Livingstone, S. (2023). How can we make the internet safe for children in practice? *Inform's Blog*. <https://inform.org/2023/07/20/how-can-we-make-the-internet-safe-for-children-in-practice-sonia-livingstone/>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105.
- Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P., Orben, A. (2022). What Is Digital Parenting? A Systematic Review of Past Measurement and Blueprint for the Future. *Perspectives on Psychological Science*, 17(6), 1673–1691.
- Navarro, J. L. (2022). Ph.D. Laying the foundation for protective digital parenting: The development of a theoretical framework, a validated measure of digital parenting attitudes, and a person-centered analysis of digital parenting styles. University of North Carolina.
- Nikken, P., Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies*, 27, 1844–1857. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3>.
- Orben, A. (2020). The Sisyphean cycle of technology panics. *Perspectives on Psychological Science*, 15(5), 1143–1157.
- Ogders, C. L., Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348.
- O'Neill, B., Livingstone, S., McLaughlin, S. (2011). Final recommendations for policy, methodology and research. LSE, London: EU Kids Online <http://eprints.lse.ac.uk/39410/>
- Stoilova, M., Livingstone, S., Khazbak, R. (2021) Investigating risks and opportunities for children in a digital world:

A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes. Innocenti Discussion Paper 2020-03. UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence. <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Investigating-Risks-and-Opportunities-for-Children-in-a-Digital-World.pdf>

UNESCO Institute for Statistic (2019). Recommendations on assessment tools for monitoring digital literacy within UNESCO's digital literacy global framework, Information Paper No. 56

UNESCO ve APCEIU (2023), Global citizenship education, A handbook for parents, community and learners in Asia-Pacific, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388130.locale=en>

Wang, L. ve Ngai, S. (2021). Understanding the effects of personal factors and situational factors for adolescent cyberbullying perpetration: The roles of internal states and parental mediation. *Journal of Adolescence*, 89, 28–40.

Yıldız-Durak, H. (2020). Modeling of variables related to problematic internet usage and problematic social media usage in adolescents. *Current Psychology*, 39(4): 1375-1387.

Zhao, P., Bazarova, N. N. ve Valle, N. (2023). Digital parenting divides: the role of parental capital and digital parenting readiness in parental digital mediation, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 28(5).

## Yalnızlık, Akran Zorbalığı ve “İncel” Kültürü Gölgesinde Büyümeye Çalışmak: Adolescence Dizisi Üzerine Bir İnceleme

Muzaffer Musab YILMAZ

Dr. Öğr. Üyesi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, muzaffer.yilmaz@ahievran.edu.tr

ORCID: 0000-0001-9491-1048

Dört bölüm halinde yayınlanan 2025 yapımı *Adolescence* (Ergenlik), seyircisi ile Netflix platformunda buluşmuş, psikolojik suç drama türünde bir mini dizidir. İngiltere yapımı dizi, 13 yaşındaki Jamie'nin bir sınıf arkadaşını öldürdüğü şüphesiyle gözaltına alınmasıyla başlar. Dizi boyunca bu kriminal olayın iç yüzü daha fazla açılırken, ergenler arasındaki akran zorbalığı, internet bağımlılığı, ebeveyn-çocuk ilişkisi ve bunların ötesinde modernitenin kurumlarının günümüzde aldığı hâl üzerine de önemli mesajlar verilir. Bireysel gibi görünen bir olay üzerinden günümüz toplumunun aile, eğitim, kolluk kuvvetleri gibi temel kurumsal yapıları sorgulanır.

Dizi, ergenlerin nasıl bir atmosfer içerisinde yaşadığını betimler. Ebeveynler ile çocukları arasında bir nesil farkından çok daha büyük mesafeler olduğu mesajı verilir. İnternet ortamının inşa ettiği yozlaşma gözler önüne serilir. Kontrol mekanizmalarının sağlam bir biçimde kurulamadığı sanal evrende ergenler, pornografi ve aşırı şiddete maruz kalarak gerçeklik algılarını yitirmekte ve gerçek hayata adapte olmakta zorluk çekmektedir. Sanal alem, gerçek dünyanın bir alternatifi olarak varlık göstermekte ve kendi kurallarını dayatmaktadır. Güç, zenginlik, erkeksilik ve kadınsılığın uçlarda sunumu söz konusudur.

Bir ergenin bu alemde kendisini onaylatması, onun “kaybeden (looser)” ya da “kazanan (winner)” olup olmadığını gösterdiği için fazlasıyla önemlidir. Bu yüzden ergenler çeşitli stratejiler belirler ve amansız bir mücadelenin içerisine girer. Bu stratejilerin en çok tercih edilenlerinden biri de linçtir. Gençler, akran zorbalığını gerçek dünyada olduğu kadar sanal alemde de yapmaktadır. Bunu, statü sahibi olmak için yaparlar. Bu türden bir duruma maruz kalan ise “kaybedenler (looser)” olarak isimlendirilir. Jamie de bu ortamda kendi kişiliğini inşa etmeye çalışan bir ergendir. Arkadaşları arasında bir kaybeden olarak tanınır. Aynı zamanda kendisini çirkin bulan, özgüvensiz bir gençtir. Sınıfından bir kızın müstehcen fotoğrafları öğrenciler arasında yayıldığında, kızın özgüvensiz bir durumda olduğunu görür, bu haliyle kendisini kabul edeceğini düşünerek ona açılmaya karar verir. Fakat beklemediği bir cevap alır. Bunun ardından kız öğrenci, sosyal medya üzerinden Jamie'ye zorbalayıcı mesajlar gönderir, onu “incel” olmakla itham eder. Bu süreç, Jamie'nin kız öğrenciyi öldüreceği olayla sonuçlanır. Dizi boyunca, bu olayın kriminal boyutu aydınlığa kavuşturulurken, toplumsal yönü de tartışmaya açılır.

Davayı üstlenen polis memuru, olayın iç yüzünü aydınlatmakta güçlük çeker ve ancak Jamie ile yaşıt oğlunun yardımıyla olayın kökenine inebilir. Oğlu, öldürülen kız öğrenci tarafından Jamie'ye gönderilen emojielerin yalnızca kendi neslinin anlayacağı türden alt metinler içerdiğini ifade eder. Bu emojielerde Jamie'ye incel yakıştırmaları yapılmaktadır. İncel, *involuntarily celibate* ifadesinin kısaltılmış halidir. Bu ifade Türkçeye *muhteris bekâr* olarak çevrilebilir. Bu kişilerin karşı cins ile yakın temas kurmak istese de başaramayan, kadınlar tarafından reddedilen, kendisini toplum tarafından dışlanmış hisseden ve bu yüzden de kadınlara karşı öfke duyan kişiler olduğu kabul edilir. Özellikle internet ortamında kendilerine bir gerçeklik inşa eden bu kişiler, gerçek hayata ayak uydurmakta zorluk çeker ve sahici ilişkilerden kaçınırlar (Brunt ve Taylor, 2021, s. 40).

Makale Geçmişi / Article History

Geliş / Received: 19.05.2025

Kabul / Accepted: 16.06.2025

Yayın Bilgileri / Publication Info

Cilt / Volume: 4, Sayı / Issue: 1, Haziran 2025

DOI: [10.5281/zenodo.15827992](https://doi.org/10.5281/zenodo.15827992)

Burada kolluk kuvvetlerine yönelik bir eleştiri de söz konusudur. Aynı ebeveynler gibi, bu türden yapıların da dönüşen gençliğin gerçekliğinden uzak olduğu ifade edilirken, bunun toplumsal güvenlik için bir zafiyet olduğu mesajı verilir. Bu yalnızca münferit bir olaydır. Dizide eğitim kurumları, bu türden olayların sürekli yaşandığı, kontrolün sağlanamadığı, ıslah edici olmaktan uzak yapılar olarak gösterilir. Eğitim sisteminin başarısız bir proje haline geldiği mesajı verilir. İnternetin denetim ve kontrolden uzak yapısı, henüz kişilikleri tam anlamıyla gelişmemiş ergenlerin zihin dünyalarında onulmaz yaralar açabilmektedir (Bozoğlan, 2018, s.154).

Dizi, eğitim sisteminin internet ile birlikte gelen ifsada karşı bir politikasının olmadığını, öğretmenlerin talebelerinin ufuklarını açacak rol model olmaktan çok uzak olduğunu, onların yalnızca öğrencileri gütmekle görevli memurlar haline geldiğini ileri sürer. Öğretmenlerde öğrencilerin davranışlarından kaynaklı bir yılgınlık ve hiçbir şeyi düzeltemeyecek olmanın boş vermişliği vardır. Öğrencilerin günün belirli saatlerinde herhangi bir olaya karışmadan zapt edilebilmesi en büyük amaçtır. Dizide bu durumu bir polis memuru, okulu hayvan kafesine benzeterek tasvir eder.

Ergenlerin sanal ortamda, ebeveynlerin yerine geçen fenomen idoller buldukları ifade edilir. Örneğin Andrew Tate ismi özellikle belirtilir. Bu kişinin kim olduğuna baktığımızda, eski bir dövüşçü olduğunu, ergenlere yönelik motivasyon konuşmaları yaptığını, ergenlere “alfa” bireyler olarak gücü ve zenginliği hedeflemelerini tavsiye ettiğini görmekteyiz (Mistlin, 2023). Dizi bu noktada ebeveynlerin de öz eleştiri yapması gerektiğini ifade eder. Her ne kadar iş hayatı fazlasıyla yorucu ve depresif olsa da çocuklar ile yakın bir ilişkinin kurulması gerektiğini söyler. Ebeveynlerinden uzakta gençler, hayatla bağlarını gerçeklik zemininin dışında, çalışma, azim ve emek gibi kavramları es geçerek, tembellik, üşengeçlik ve hazırcılık içerisinde kurmaktadır. Bu türden bir yaklaşımla hareket eden gençler, hayatın gerçekleri ile buluştuklarında kriz ortamları da kaçınılmaz olmaktadır.

Birçok yapım bu türden konuları merkezine almaktadır. *Adolescence*'ı önemli kılan, bu türden önemli soruları sorarken ve toplumsal meseleleri gün yüzüne çıkarmaya çalışırken, sinemanın imkânlarını da başarılı bir biçimde kullanmasıdır. Tekniğin başarılı bir biçimde kullanılması, işlenen konunun da güçlü şekilde sunulmasına imkân vermektedir. Dizi boyunca hareketli kamera tercih edilir. Kamera, hiçbir zaman belirli bir karakteri merkezine almaz. Bir kahraman ya da genel olarak bir karakterin anlatısına dönüşmez dizi. Oysa Netflix benzeri popüler yapımlar sunan platformlarda dizi ve filmler büyük oranda kahraman anlatısı şeklinde inşa edilir. Bu türden yapımlarda seyirci belirli bir gerçekliğe doğru yönlendirilir. Karakterin bakışı, kıyafetinin rengi ya da arka planındaki herhangi bir nesne dahi seyirciyi belirli bir yargıya vardırırmak üzere tercih edilir. *Adolescence* bu bakımdan ayrı bir yerde durmaktadır. Dizinin sinemasal anlamda en başarılı yönlerinden biri, her bir planın dakikalarca sürmesidir. Omuz kamerası, dakikalarca insanlar ve mekânlar arasında gezinir. Kurgunun keskin kullanımı seyirciyi belirli bir gerçekliğe yönlendirirken, *Adolescence*'taki gibi kullanımı, bunun aksine çoklu gerçeklikler inşa eder. Ele alınan meselenin çok yönlülüğü ön plana çıkarılır ve seyircinin gerek kendi hayatı gerekse toplumsal yapı ve ergenlik halleri üzerine tefekkür etmesine imkân verilir.

Dizinin senaristi, aynı zamanda proje sorumlularından biri dünyaca ünlü İngiliz aktör Stephen Graham'dır. Graham, baştan sona tek planda geçen uzun metraj *Patlama Noktası* (Boiling Point, 2021)'nin da hem başrol oyuncusu hem de senaristidir. *Adolescence*'daki uzun planlar ve başarılı gerilim sahnelerinin kökenini *Patlama Noktası*'nda görebiliyoruz. Graham aynı zamanda *İşte İngiltere Bu* (This is England, 2006) filminin de oyuncu kadrosunda yer alıyor. Bu film, İngiltere'deki toplumsal çürüme ve ergenlerin böyle bir ortamda gelecek projeksiyonu çizememelerini ve yanlış yollara sapmalarını fazlasıyla gerçekçi atmosferde sunan bir film (Johnson, 2018, s.139). *Adolescence* görüldüğü üzere Graham'ın sinema kariyeri başta olmak üzere İngiliz sineması içerisinde belirli bir konuma yerleştirilebilmektedir.

*Adolescence* dünyadaki pek çok ebeveynin ve gencin kendi hayatından parçalar bulabileceği bir yapım. Çünkü internet kullanımı yalnızca gelişmiş Batı ülkelerinde değil dünyanın tamamında çok yaygındır ve bu ortamın zararları da aynı şekilde bütün dünyada görülmektedir. Türkiye özelinde bakışımızda, konunun bize dönük yönlerinin de olduğu bir gerçek. Eğitim kurumlarının kalitesi, gençlerin geleceğini inşa etmede yaşadığı zorluklar, internet ortamının güvensizliği ve denetimsizliği, incelenen tabir edilen gençlerin sayısında görülen artış türünden meseleler, Türkiye'nin de en önemli tartışma konuları arasında yer almaktadır.

Dizi günümüz gençliği üzerine olumsuz bir betimleme yapar. Bugünün sıkıntılarını paylaşırken gelecekte daha kötü durumların olacağını belirtir. Bununla birlikte bir çözüm önerisi de sunar. Jamie'nin anne ve babasının gençliklerini hatırladıkları sahne, bugün yaşananların çözümü gibidir. Okul balosuna gitme, insani teması önemseme, okulun terbiye edici değil hayata hazırlayıcı bir yer olması, eskiden gerçek olan fakat bugün yiten değerler olarak gösterilir. Böylelikle, günümüzde de böyle bir gerçekliğin inşa edilmesi gerektiği vurgulanır. Ayrıca, ebeveyn gözetiminin önemine dikkat çekilir. Hatta Jamie'nin babası, babasından dayak yemesinin, kendi çocuğu ile saygılı ve mesafeli ilişkisinden daha doğru olduğunu bile ifade eder.

#### Kaynakça

- Bozoğlan, B. (2018). The role of family factors in internet addiction among children and adolescents: an overview. In B. Bozoğlan (Ed.), *Psychological, social, and cultural aspects of internet addiction* (146-168). Hershey, PA: IGI Global.
- Brunt, B. V., & Taylor, C. (2021). *Understanding and treating incels: case studies, guidance, and treatment of violence risk in the involuntary celibate community*. New York, NY: Routledge.
- Johnson, B. (2018). Don't look in anger: Manchester, supersonic and made in stone. In N. Bentley, B. Johnson, & A. Zieleniec (Eds.), *Youth subcultures in fiction, film and other media* (127-144). Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Mistlin, S. (2023, March 9). Why too many young men love Andrew Tate – and why we need to understand that, not dismiss it. *The Guardian*, 01.06.2025 tarihinde <https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/mar/09/andrew-tate-young-men-social-media-motivational-sexism> adresinden edinilmiştir.

## Dijital Ebeveynlik ve Çocuk Üzerine Esra Ercan Bilgiç\* ile Söyleşi

**Söyleşi: Zeynep Zelal KIZILKAYA**

Dr. Öğr. Üyesi, Muş Alpaslan Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, zz.dag@alparslan.edu.tr,  
0000-0003-1073-1264

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler, toplumsal yapının hemen her alanında radikal dönüşümlere yol açtı. Bu dönüşümler, her geçen gün ortaya çıkan yeni dijital teknolojilerle birlikte derinleşerek sürmektedir. Toplumsal yapıda yaşanan değişimler aileyi ve çocukluk deneyiminin muhtevasını da etkilemektedir. İnternet erişiminin artması, akıllı telefon ve tablet kullanımının yaygınlaşması, sosyal medyanın günlük yaşamın bir parçası hâline gelmesiyle birlikte ebeveynlik anlayışı da dönüşmektedir. Günümüzde ebeveynlik, sadece kuşaktan kuşağa aktarılan deneyimlerle değil, aynı zamanda dijital teknolojiler aracılığıyla öğrenilen bir pratiğe dönüşmüş durumdadır. Bu yeni dijital ortam, ailelere yeni rol ve sorumluluklar yüklemiş ve bu durumu açıklayan yeni kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu kavramlardan biri de “dijital ebeveynlik” kavramıdır. İnternete erişim doğru şekilde yönlendirilmediğinde çocuklar için bir risk faktörüne dönüşmektedir. Buna karşılık çocukların dijital dünyadan tamamen mahrum bırakılması da onları bu dünyaya hazırlıksız hâle getirmekte ve bu durum aileleri çocuklarına rehberlik etme konusunda daha bilinçli olmaya zorlamaktadır. Bu bağlamda çocukların dijital becerilerinin gelişimini, öğrenme süreçlerini ve dijital dünyadaki deneyimlerini güvenli ve destekleyici bir biçimde yönlendirecek rehberlere ihtiyacı vardır. Çocuk ve dijital medya ekseninde yürütülen akademik çalışmalar bu alanın gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. Dijital ebeveynliğin önemini erken dönemde fark ederek çocuk haklarını gözeten ve bu bağlamda “Dijital Medya ve Çocuk” projesini hayata geçiren İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümünden Dr. Öğretim Üyesi Esra Ercan Bilgiç ile dijital ebeveynlik ve çocuk meselesini farklı boyutlarıyla el alarak konuştuk.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Hocam, “dijital ebeveynlik” kavramı birçok disiplin tarafından tanımlanamadı ve son yıllarda önemli bir literatür oluştu. Siz hem bireysel çalışmalarınızla hem de “Dijital Medya ve Çocuk” çatısı altındaki kolektif çabayla bu literatürün Türkiye’de yaygınlaşmasına önemli bir katkı sundunuz. Şimdi kavramı burada yeniden tanımlamak yerine, kavramın çerçevesini çizerek başlamak istiyorum. Size göre dijital ebeveynlik kavramını hangi çerçevede ve hangi sınırlar içinde konuşmalıyız?

**Esra Ercan Bilgiç:** Dijital ebeveynlik meselesini çalışmaya başladığımda literatürden biraz uzak bir medya temsili görmüştüm. Aslında benim çıkış noktamı da bu oluşturdu. Medya temsiline baktığımızda tamamen olumsuzluklara odaklanan bir çerçeveleme olduğunu fark etmiştim. Dolayısıyla asıl dahil olmamız gereken çerçevenin çocuk hakları çerçevesi olduğunu o zamandan beri düşünüyorum. On sene oldu benim dijital medya ve çocuk çalışmalarına başlamam. Eğer bir çerçeve tanımlayacak olursak çocuk haklarını, çocuk katılımını ve çocuğun sesini gözeten, çocuğu anlamayı, empatiyi ön plana alan bir yaklaşımın benimsenmesi gerektiğini hep düşündüm. Dolayısıyla oradan ilerlemenin hepimiz için daha hayırlı ve yararlı olacağı kanısındayım. İkinci önemli nokta da şu; dijital ebeveynliği

\* Dr. Öğr. Üyesi İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü, esra.ercan@bilgi.edu.tr,  
0000-0002-4132-5085

konusurken burada sorumluluğu sadece anne babalara atfetmenin doğru bir yaklaşım olmadığını hepimizin fark etmesi lazım. Ülkemizde belki de en eksik olan bakış açısı bu. Dijital ebeveynlik konuşalım ama bunu sadece ebeveynler üzerinden konuşmayalım. Bunu hem hükümetle hem teknoloji şirketleriyle konuşalım. Dolayısıyla sorumluluk atfederken bunu biraz genişletmek gerekiyor. Anne babaları suçlayıcı yaklaşımdan uzaklaşmak gerekiyor. Bu da benim dikkatimi çeken başka bir şeydi. “Veriyorlar çocuğun eline tableti oh rahat ediyorlar” gibi bir kamusal söylem dikkatimi çekiyor. Bu çerçevenin çok yanlış, yargılayıcı ve iyi bir yöne götürmeyen bir yaklaşım olduğunu düşünüyorum.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Hocam dijital teknolojinin aile içi iletişim ve ilişkiler üzerindeki etkileri sizin de belirttiğiniz gibi özellikle son dönemlerde sıkça tartışılan bir konu. Siz bu tartışmaya çocukların hak temelli dijital temsili, medya politikaları ve ebeveyn rehberliği üzerinden geliştirdiğiniz yaklaşımlarla önemli katkılar sundunuz. Gerek medyada gerek akademide dijital araçların aile içindeki bağları zayıflattığına dair yaygın bir eleştirel söylem de var. Ancak siz hem riskleri hem de fırsatları birlikte düşünen bir bakış açısı öneriyorsunuz. Bu perspektiften baktığımızda sizce dijital medya, aile üyeleri arasındaki ilişkileri nasıl dönüştürüyor?

**Esra Ercan Bilgiç:** Birçok veli semineri de veriyorum ve benim gözlemlediğim temel bir çatışma unsuru, dijital medya araçlarıyla geçirilen süre üzerine dönüyor. Ama bu çatışmanın iki tarafı var. Sadece anne babalar çocuklarına bakıyorlar ve kızıyorlar gibi düşünmemek lazım. Bir de çocukları dinlemeliyiz. Onlar da dijital teknolojilerin evdeki fazla kullanımını görüyor. Bu çocukların dikkatini çekiyor ve çocuklar tarafından dile getirilen birtakım problemler var. Çocuklar tarafından ilereyecek olursam, en önemli konulardan biri “sharenting” diye adlandırdığımız mesele. Çocukların mahremiyeti gözetilmeden, sosyal medyada sürekli görüntülerinin, videolarının paylaşılması mesela önemli bir çatışma unsuru. Bu en önemli çatışma unsurlarından bir tanesi olarak göze çarpıyor. Evet böyle bir durum var. Fakat ben bir de hep şu tarafındayım için. Aslında bir sosyal bilimci olarak tanımlıyorum kendimi. Yani evet medya çalışmaları alanındayım ama aslında diplomamda kamu yöneticisi yazıyor. Uluslararası İlişkiler ve Siyaset Bilimi mezunuyum. Dolayısıyla buralardan da yola çıkarak aslında bizim aile içinde gözlemlediğimiz bu çatışmaların veya bu dönüşümlerin toplumsal dönüşümden bağımsız olarak ele alınamayacağını da görmemiz lazım. Özellikle büyük şehirlere baktığımızda hayatın giderek zorlaşması, çocukların çok uzun sürelerle artık evde vakit geçirmeleri veya pandemi gibi bir süreç yaşamış olmamız, kentleşmeyle ilgili sorunlar, çocukların oyun oynayacak alanlarının olmaması veya ücretsiz olarak spor imkanlarından yararlanmalarını sağlayacak yatırımlar yapılmaması gibi bütün sorunlar bu çatışmayla ilişkili. Bu sorunlar sanki dijital medya üzerinde somutlaşıyor, birleşiyor ve biz çatışmayı anne-baba ve çocuk arasındaymış gibi algılamaya başlıyoruz. Halbuki bu çok daha büyük bir mesele. Bir yandan da ev içindeki dönüşümü anlamaya çalışırken çocukluğun dönüşümünü konuşmamız gerekiyor. Çocukluğun dönüşümü dediğimizde ise oyunun dönüşümü aslında çok önemli. Bunu kendi çocukluğumla kıyaslayabilirim. Ben 80’lerde çıktım. Benim çocuk olarak erişebildiğim oyun imkanlarıyla bugünün çocuklarının erişebildiği oyun imkanları, akranlarıyla bir araya gelme imkanları son derece farklı. Bu nedenle hep şunu vurgulamaya çalışıyorum; çocuklar oyun, eğlence ve sosyalleşme ihtiyaçlarını burada gideriyorlar. Dijital oyunlarda akranlarıyla buluşuyorlar, akranlarını arıyorlar. Dolayısıyla bütün bunlardan bağımsız olarak ‘ne kadar da çok vakit geçirdi internette’, ‘ne kadar da çok vakit geçirdi tabletiyle, telefonuyla’ diye baktığımızda meseleyi tam kavrayamamış oluruz. Bunların hepsini bir arada gözetmek önemli. Nasıl dönüştürüyor sorusuna geldiğimde, aslında ilişkiyi güçlendiren bir tarafı olabileceğini düşünüyorum ben. Dijital medya araçları aslında çocukla birlikte vakit geçirmenin de bir aracı olabilir. Ben çok yapamıyorum. Oğlumun aslında talebi var; “seninle birlikte Minecraft oynamak istiyorum” diyor. Veya kızım ile ilişkiye bakıyorum. Şu anda 15 yaşında. Şöyle bir şey fark ettim. Belki bu çok akademik bir şey olmayabilir ama akademik bir soruya da dönüşebilir diye düşünüyorum. Bana devamlı anne-kız

ilişkinine dair Instagram videoları gönderiyor. Ben de ona gönderiyorum. Ve birbirimize kızdığımız olaylarda çok benzer şeyler paylaşıyoruz birbirimizle. Ve sonra öğreniyorum ki bütün anne kızlar aynıymış. Hepimiz aslında benzer gerginlikleri yaşıyormuşuz ama temel olan birbirimizi ne kadar çok sevdiğimizmiş. Böyle bir anlam çıkıyor buradan. Dolayısıyla arayı ısıtan, sıcaklığı inşa eden içeriklerle birbirimizi beslediğimizi de düşünüyorum bir yandan. Çok boyutlu bir mesele. Pozitif ve negatif tarafları var. Sadece negatife odaklanmamak gerekiyor. Ve bu konu üzerinden her zaman diyalogu açık tutmak gerekiyor. Bu dönüşümü ancak diyalogla atlatabiliriz.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Hocam, Birleşmiş Milletlerin Mart 2021’de dijital ortamda çocuk haklarına dair genel yorumu\* bir kırılma oluşturdu. Bu süreçte siz de konuyu yakından takip ettiniz ve yalnızca akademik literatür açısından değil, genel bir kamuoyu yaratma noktasında da öğrencilerinizle birlikte yoğun bir çaba gösterdiniz. Biraz bu sürecin getirdiklerinden ve dijital ebeveynlik kavramına katkılarından bahseder misiniz?

**Esra Ercan Bilgiç:** Şimdi tabii ki Birleşmiş Milletler gibi bir kurumun konuya bu kadar eğilmesi, böyle bir çerçeve çizmesi ve bu çerçevenin bağlayıcı hale gelmesi durumu ortaya çıkınca, Dünya buraya bakıyor dememize bir fırsat sağlamış oldu. Birleşmiş Milletler’in bu çerçevedeki çalışmalarının arka planı çok güçlüydü. O arka planı ben yıllar içerisinde çok takip etmiştim. Kanıt dayalı çok ciddi araştırmalar yapıldı. Dünyadaki pek çok ülkeden çocukların görüşleri alındı. Onlar da sürece dahil edildi. Ve bu çerçeveye beraber aslında ilk başta söylediğimiz, bütün sorumluluğu ebeveynlere atfeden yaklaşımın dışına çıkılarak hükümetler göreve çağırıldı ve teknoloji şirketleri etik sorumluluğa davet edildi. Dolayısıyla bununla beraber dünyada da pek çok hükümetin yasalar çıkarmaya başladığını, bu yasaları çıkarırken bu çerçeveye baktığını, burada altı çizilen konulara yasalarda bir şekilde yer verdiklerini ve sorunları biraz daha iyi anlayabildiklerini görüyoruz. Aslında bu durum bizim kutup yıldızımız oldu diyebilirim. Ve benim dediğim gibi en çok önemseydiğim şey aslında bunun arkasında yatan kanıt dayalı araştırmalardı. O araştırmaların yaklaşımı çocuk katılımını dahil ettiği için bu çocuk katılımı vurgusu daha çok arttı. Türkiye’de de biz bunu ifade etmek için bir zemin bulmuş olduk. Ve şunu fark ediyordum, siz ilk başta söylediniz bu interdisipliner bir alan. Hani hukukçular da böyle bir yön arıyordu kendine, eğitimciler de, ebeveynler de yön arıyor, çeşitli kurumlar yön arıyor, psikologlar yön arıyorlar, nereye bakacaklarını görmeye çalışıyorlar. Dolayısıyla biz nereye bakacağımızı, yüzümüzü nereye dönebileceğimizi anlamış olduk. Ve bu çerçeveyi takip edip iyi anlayan herkesin aslında bir söylem değişikliğine gittiğini ben gözlemledim açıkçası. Tabii ki bütün topluma yayılmamış olabilir ama topluma söz söyleyen, toplumu yönlendirme konumunda olan pek çok insan oraya bir dönüp baktı. Çünkü çok büyük bir literatür. İçinde kayboluyoruz. Öyle şeyler oluyor ki bir araştırma yayınlanıyor, diyor ki işte dijital medya çocuklar için çok zararlı. Başka bir araştırma yayınlanıyor, diyor ki hiç de o kadar zararlı değil. Biz ne yapacağız yani anlayamıyoruz. Bazen ben kendim bile bu böyleymiş diyorum, aslında değilmiş diyorum. Akademik literatürün bir taraması ve bir damıtımı gibi oldu bir yandan da. Dolayısıyla o geniş çerçeveyi ve kamusal sorumluluğu vurgulaması bakımından dönüştürücü olduğunu düşünüyorum bütün dünyada.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Dijital dünyanın çocuklar için çeşitli riskler barındırdığı bir gerçek. Ancak siz, bu riskler bilinmeden ve doğru bilgi edinilmeden dijital dünyaya korkuyla yaklaşılması gerektiğini vurguluyorsunuz. Bu bağlamda, ebeveynlerin dijital ortamda çocuklarının deneyimlerini yönlendirmede bir “arabulucu” rolü üstlenmesi gerektiğini de sıkça dile getiriyorsunuz. Sizce ebeveyn arabuluculuğu, çocukların dijital dünyada güvenli ve sağlıklı deneyimler yaşarken, genel anlamda iyi olma hallerini desteklemede nasıl bir rol oynar?

\* BM Çocuk Hakları Komitesi Dijital Ortamlarda Çocuk Hakları ile İlgili Genel Yorum No:25 Türkçe çeviri için link: <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/wp-content/uploads/2021/04/BM-Genel-Yorum-No25-%C4%B0stanbul-Barosu-%C3%87ocuk-Haklar-%C4%B1-Birimi-%C3%87eviri.pdf>

**Esra Ercan Bilgiç:** Çocuğun destek alabileceği ilk kişi her zaman ebeveyn oluyor. Herhangi bir riskle karşılaştığında veya herhangi bir zarar gördüğünde. Şimdi bu ebeveyn arabuluculuğunda esas mesele şu. Dijital dünya risklerle dolu biliyoruz. Ama anne babalar eğer bu riskleri tanımıyorlarsa veya bu risklerin proaktif olarak çocuğa aktarılması süreci gerçekleştirmemişse ve çocuğa herhangi bir konuşma yapılmadan, bu dünyayı tanıtan herhangi bir özet geçilmeden hemen tablet - telefon verildiyse orada bir boşluk oluşuyor. Bizim literatürde gördüğümüz şöyle bir durum var. Hiç ebeveyn arabuluculuğu olmadan dijital medyayla ilişkisi tamamen serbest bırakılan çocuklar da tamamen kısıtlanan çocuklar da bu süreçte en büyük zararı görüyor. Dolayısıyla bu uçların ortasında proaktif bir yaklaşım gerekiyor. Ebeveyn arabuluculuğu burada öne çıkıyor. Önceden dijital medya okuryazarlığı becerileriyle birazcık da olsa donanmış, risklerin farkında olan bir ebeveyn modeli söz konusu olduğunda da, bu tarz bilinçli ebeveynlerin çocukları asla risklerle karşılaşmayacak gibi bir varsayımımız yok. Ama şu var, çocuklar bu risklerle karşılaştıklarında bunları tanıyabilecekler; bu çocuklar ailelerinden destek alabileceklerini bilecekler; pozitif ebeveynlik yaklaşımıyla muhatap oldukları için yargılanmayacaklarını düşünecekler veya bu riskle başa çıkmada nasıl bir yol izleyebileceklerini kestirebilecekler; destek alabilecekler, destek verebilecekler. Dolayısıyla bizim hedefimiz böyle bir yerde olmak. Ona da şöyle bir tabir ile açıklama getiriliyor literatürde; resilience. Yani bizim hedefimiz burada güçlenmiş, dijital medya ve riskler hakkında bilgi sahibi, kendini korumayı ve destek alabilmeyi öğrenebilmiş çocuklar. Esneklik ve dayanıklılık olarak tercüme ediliyor ya bu “resilience” kavramı, bu esneklik ve dayanıklılık becerilerini geliştirebilmiş, düştüğü zaman kalkmayı bilen çocukları hedefliyoruz. Arabuluculuk burada çok önemli. Bilinçli seçimler yapması sağlanmalı. Herhangi bir oyunu düşünün, bunu oynamanı istemiyorum demek yerine neden oynamasını istemediğini açıklayan, “çünkü sana şu gibi riskler getirebilir” diyen bir ebeveynle karşı karşıya olmak birçok şeyi değiştirebilir. Veya işte YouTube’da doğru seçimler yapmak, platformlarda, TV platformlarında doğru seçimler yapmak. Online oyunlarda mümkün olduğunca yabancı kişilerle iletişim kurmadan arkadaşlarla bir arada oynamanın aslında daha tercih edilebilir bir şey olduğunu fark etmek gibi birçok konuda arabulucu ebeveynler yönlendirici olabiliyor. Veri paylaşmak yani kişisel verilerin internette paylaşılmasının beraberrinde getirebileceği sakıncaları çocuklara anlatmak. Bu ihtimali aslında şöyle düşünün, ilkokulda bana hep annem derdi ki, ‘okul çıkışında sana şeker vereceğim gel seni annene götürüyüm’ diyen biri olursa sakın gitme. İşte bu proaktif ebeveynlikti. Yani o kişi hiç gelmedi ama öyle bir tehlikenin var olduğunu ve onun peşinden gidilmemesi gerektiğini biliyorduk. Benzer bir yaklaşımla çocukları yönlendirmek mümkün. Arabuluculuk bu anlamda çok değerli.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Teknolojik araçlara ve internete erişimin sınırlı olduğu ailelerde, çocukların dijital dünyada daha savunmasız hale gelme riski sıkça gündeme geliyor. Özellikle Türkiye’nin sosyo-ekonomik ve bölgesel farklılıklarını göz önünde bulundurarak, ebeveynlerin dijital çağın gerekleriyle baş edebilecek bir donanımına sahip olmamasını da düşünerek, bu dezavantajları gidermek ve dijital eşitsizliği azaltmak için ebeveynlere ve topluma nasıl bir destek modeli önerirsiniz?

**Esra Ercan Bilgiç** -Burada okulların devreye girmesi bizim için önemli tabii ki. Biz ebeveyn arabuluculuğunu mümkün olan her koşulda desteklemek isteriz, desteklensin isteriz. Ancak bahsettiğiniz durum nedeniyle çocukların, onlara erişilebilen her noktada desteklenmesi gerekiyor. Çeşitli sebeplerle aile tarafından desteklenemiyorsa okulda öğretmenler tarafından desteklenmesi beklenir. Dolayısıyla burada Milli Eğitim Bakanlığı’nın veya çeşitli sivil toplum kuruluşlarının girişimleri çok önemli oluyor. Öğretmenler aileleri yönlendirmede etkili olabiliyorlar. O nedenle benzer bir arabulucu rolünü öğretmenlerin de oynayabileceğini düşünebiliriz. Hakeza Rehber öğretmenler. Ben aslında sizin sorunuzda şöyle bir şeyi varsaydığımızı düşünebilirim. Sosyal-ekonomik düzeyi yüksek velilerin, anne babaların daha iyi arabulucu olabileceğini varsayıyoruz veya daha güçlü

destekleyici olacağını varsayıyoruz gibi. Öyle olmadığını da görüyorum. Yani birçok okulda seminerler veriyorum. O gruplarda birçok konuyu ilk defa duyuyorlar, ilk defa farkına varıyorlar. İlk defa bazı riskleri görüyorlar. Dolayısıyla biz her sınıfsal düzeyden ne kadar çok veliye erişebilirsek o kadar önemli. Aynı zamanda ne kadar öğretmene erişebilirsek, ne kadar öğretmeni bilinçlendirebilirsek, dijital medya okuryazarlığı farkındalığı kazandırabilirsek yine çocukları o kadar çok etkileyecektir.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Dijital ebeveynlik tartışmalarında çoğu zaman kurallar ve sınırlamalarla konuşuyoruz bunları. Ama siz bu alanda daha çok uzlaşmacı ve ilişki temeli yaklaşımlar öneriyorsunuz. Özellikle bu önerilerinizden bir tanesi de ekran süresi barışı anlaşması. Bu da dikkat çekici bir örneklik teşkil ediyor. Bu öneriniz hangi ihtiyaçlardan doğdu? Bu öneri aile içindeki ilişkileri dönüştürme potansiyeli taşıyor mu?

**Esra Ercan Bilgiç:** Ekran süresi barışı anlaşmasının nasıl bir ihtiyaçtan doğduğuyula başlayalım. Şöyle ki, anne babaların böyle hap bilgiye ihtiyacı olduğunu görüyorum. Yani biz aslında böyle bıraksak saatlerce konuşuruz ya. Hani literatürü anlatırız, makaleleri, OECD raporlarını, UNICEF raporlarını anlatırız. Ama onlar hem hayatın içindeki koşturmaca sebebiyle hem de vakit olmamasının da dışında farklı birçok sebeple uzun uzun bu konuları dinleyemiyorlar. Dolayısıyla böyle bir kılavuz, bir sayfalık bir şey ne olabilir? Hep bunu düşündüm gerçekten. Web sitesini kurduk orada bir sürü yazı var. Keşke vakitleri olsa da herkes oradaki her şeyi okusa ve biraz farklı bir bakış açısı kazanabilse. Ama bütün bu söylediklerimizi içeren, çocuklarla konuşarak, diyalogu güçlendirerek, çocuğun da sesini dinleyerek, çocuk katılımını da ön plana alarak nasıl bir yaklaşımla dijital medya arabuluculuğu yapılabilir, işte veri bilincini de ekran süresi dengesini de bir arada sağlayabilecek bir şeye ihtiyaç vardı. Böyle bir anlaşmanın benzerlerinin dünyada, mesela Common Sense Media'da varolduğunu gördüm. Fakat bunun bir Türkçe içeriğe dönüşmesi gerekiyordu. Yani işte Common Sense'in böyle bir anlaşması var isterseniz bakın, dersiniz olmaz. Dolayısıyla erişilebilir, indirilebilir, evin duvarına asılabilir şekilde bütün bu bilgileri bir arada toplayan Türkçe bir metne bir ihtiyaç olduğunu gördüğüm için bunu pandemide hazırlamıştım. Çünkü pandemide bir anda herkesin tek gündemi bu olmuştu. Kimsenin uzun uzun dinleyecek vakti yoktu. Ben kendimi de hatırlıyorum. Yani yemek mi yapayım, ev mi temizleyeyim, çocuklarla mı ilgileneyim, işimi mi yapayım falan böyle hiç kimsenin vakti yok. Al buna bir bak diyebileceğimiz, böyle hap bir bilgiye ihtiyaç vardı ve çok ilgi gördü. Okullar aracılığıyla da velilere dağıtıldı. Orada her bir maddenin linke tıklanarak gidilebilecek, daha geniş bilgiye ulaşılmasını sağlayan arka planı da vardı. Böyle bir ihtiyaçtan doğdu. Daha çok pandemi çerçevesinde doğdu ama hala çok kullanılıyor. Hala çok seviliyor ben yine çok pozitif geri bildirimler alıyorum. Şunu görüyorum, yani ailelerin bana beş kelimedede anlat gibi bir şeye ihtiyaçları var. Çünkü acil çözüme ihtiyaç arıyorlar. Olabilecek en kısa en nokta atışı doküman olabilir diye düşünmüştüm. O şekilde hazırlandı.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Hocam bu anlaşmayı Türkiye'nin sosyo-kültürel yapısına indirgeyerek mi hazırladınız yoksa birebir çeviri miydi?

**Esra Ercan Bilgiç:** Hayır, birebir çeviri değil. Ancak bir sosyo-kültürel farklılık gözettilmiş söyleyemem. Genel yaklaşım olarak içine her şeyi alan bir anlaşma fikrine dayanıyor. Ama hiçbir şekilde bir çeviri değil. Ama şu var ki, her ailenin bunu yapabileceğini de düşünmüştüm. Bu aile dört kişilik olabilir, üç kişilik olabilir, sadece anne çocuk olabilir, iki kişilik bir aile olabilir. Yani her aile kendini buna adapte edebilir. Kuralları, süreleri o aile yaşam biçimi doğrultusunda modifiye edebilir. Bunları seminerlerde sorduklarında da anlatıyorum. Yani benim ailemin hayat akışı için bir saat belki çoktur ama başka birinin hayat akışı için iki saat çok değildir. Dolayısıyla buna uygun, yaşa uygun. Çünkü çocukların değişen kapasiteleri de var. Herkes kendine uyarlayabilir bir şekilde.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Bu rehberliklerin daha çok orta ve üst sınıf ailelerine hitap edecek şekilde hazırlandığı alt sınıfların es geçildiği şeklinde eleştiriler var. Bu hususta neler söylersiniz?

**Esra Ercan Bilgiç:** Bu aslında bir örnek, dediğim gibi. Yani her farklı sınıfsal duruma farklı şekilde hitap edilebilir. Ama toplumun tamamını kapsıyorum gibi bir iddiayla da ortaya çıkamam. Dolayısıyla bir “lowest common denominator” dediğimiz, bizim iletişimde en küçük ortak payda dediğimiz bir hedef kitlemiz olduğunu varsayarak hareket ediyoruz. Bu hedef kitle, haber bültenlerinin hedef kitlesinin en küçük ortak paydası neyse aslında bunun da en küçük ortak paydası o diye düşünüyorum. Burada benim en önceliklendirdiğim konu aslında bunun Türkçe olmasıydı. Ve oraya tıklanan linklerle de Türkçe daha fazla bilgiye ulaşılabilir olmasıydı. Herhangi bir ebeveyn kılavuzu hazırlarken toplumun tamamını kapsayacağız gibi bir iddiayı bir akademisyen olarak ortaya atabilir miyiz? Atamayız. Bu bir örnektir. Dolayısıyla biz buna o işte en küçük ortak paydaya hitap etmeye çalışırız. Daha alt sınıfları gözettiğimiz zaman aslında temel meselenin orada zaten internete erişimle ilgili olduğunu görüyoruz. Dolayısıyla bu internet erişiminin de bir hak olduğunu düşünürsek ve pandemide pek çok çocuğun uzaktan eğitim imkanına bir dijital aracı olmadığı için katılmadığını düşünürsek orada konu bambaşka bir yere gidiyor. Orada daha ilk başta zaten erişimlerini sağlamak gerek. Dijital uçurum dediğimiz zaman, anladığımız aslında tam olarak bu ve pandemide çok çıplak bir şekilde bu ortaya çıktı. Pek çok çocuk erişemedi veya bir ailede belki bir bilgisayar vardı ama beş çocuk vardı. Hangi biri oradan eğitim alacaktı. Bütün bu konular bambaşka yerler.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Dijital ebeveynlik alanında devlet, sivil toplum kuruluşları akademisi ve özel sektör arasında güçlü bir işbirliği oluşması gerekliliği sıkça dile getiriliyor. Böyle bir seferberlik mümkün olabilir mi? Bu paydaşların birlikte hareket etmesi ebeveyn ve çocuklara nasıl somut katkılar sağlayabilir? Belki medya okuryazarlığı bağlamında bunu çok daha ilkokullara kadar indirme, aileleri destekleme, belki Türkiye'nin her yerinde özel seminerler. Bütün bunlar mümkün olabilir mi?

**Esra Ercan Bilgiç:** Olabilir örneklerini de görüyoruz aslında. Dijital ebeveynlik üzerine yapılan seminerler, online çalışmalar var. Burada benim gözlemlediğim pek çok hocamızın bunlara gönüllü destek verdiği. Netflix'in de işbirliğinde yapılanı var hatta. Ben daha önce AÇEV'e onlar okul öncesi çağıdaki çocukları için anne-baba eğitimleri düzenlerken dijital medya konusunda destek vermiştim. Kılavuz hazırlanırken orada danışmanlık hizmeti vermiştim. Onun dışında aslında mesela Turkcell'in veya Meta'nın veya Türkiye'de faaliyet gösteren pek çok farklı şirketin, Google'ın bu tarz girişimleri, yönlendirmeye yönelik çalışmaları var. Bunların hemen hemen hepsine gönüllü destek verdim. Olabildiğince zamanım el verdiğince ve bunlar bir yerlerde birilerine dokunuyor aslında. Milli Eğitim Bakanlığı ve Meclis çatısı altında şu anda bir çocuk hareketi yürüyor. Bu çocuk hareketine Milletvekili Elif Esen öncülük yaptı ama partiler üstü bir hareket. Çocukla ilgili pek çok konuda aynı zamanda dijital medya konusunu içerecek şekilde mecliste çalışmalar var, oraya destek vermeye çalışıyorum. Aslında bu konuda uzmanlar, ellerinden geldiğince çabalyorlar. Arkadaşlarımı da görüyorum çünkü, her yerde olmaya, destek isteyen her talebe cevap vermeye çalışıyorlar diyebilirim. Ben kendi açımdan şöyle düşünüyorum, mesela *Dijital Medya ve Çocuk* gibi bir platformu kurmak da kamusal faydayı gözeterek hazırladığımız bir şeydi. Medya aracılığıyla, videolar aracılığıyla kimlere ulaştığımızı bilmiyoruz ama çok kişiye ulaştığımızı görüyoruz. Bir araya gelirse belki daha fazlasını yaparız. Şimdi mesela iki psikolog akademisyen arkadaşımın British Council'den fon aldık ve projemiz “Okul Öncesi Çocuklar İçin Dijital Medya Ebeveynlik Kılavuzu” hazırlamak. Bunu yaygınlaştıracacağız. Yine hem çocuk hareketinin desteğiyle hem de farklı sivil toplum örgütlerinin ve hükümetin desteğiyle yaygınlaştırmaya çalışacağız. Dolayısıyla bunu çok değerli buluyorum. Ne kadar çok kişiye ulaşabilirsek o kadar iyi olduğunu düşünüyorum. Söylemi dönüştürmeyi çok önemsiyorum. Belki her şeyi yapamayız ama söylemi dönüştürebiliriz. Bu çocuk hakları çerçevesinden konuşan söylemi ana akımın söylemi haline getirmeyi mesela çok isteriz. Bunların hepsini çok önemsiyorum. Ve bir araya gelinmiyor değil, geliniyor. Okullar

asında bu konuda çok istekliler. Fakat tabii yıllardır konuşulan medya okuryazarlığı okullarda zorunlu ders olsun meselesi vardır, o olacak gibi görünmüyor, olmadı. Ama sadece bir zorunlu ders meselesi değil bu, pek çok eğitim kanalı var, hele dijital dünyada olabildiğince.. Eğer biz doldurmasak doğru mesajlarla başka yerlerden doluyor. Benim İletişim Fakültesi öğretim üyesi olarak en çok önemseydiğim şey, Türkçe içeriğe olan ihtiyacın çok fazla olması. Bu konuda çalışmalarını sürdürmek gerekir diye düşünüyorum.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Hocam söylemin dönüşmesinde ana akım medyaya nasıl bir görev düşüyor ve ana akım medyanın bu husustaki söylemi nasıl?

**Esra Ercan Bilgiç:** Tam bununla ilgili bir araştırma yaptım. 2015-2020 yılları arasında söylemi inceledim. Orada benim esas mesele olarak gördüğüm şey, ebeveynlere çok yüklenen, bütün sorumluluğu ebeveynlere atfeden o söylemdi. Yani bunu daha üst konu haline getirmek, teknoloji şirketlerinin etik sorumluluğunu daha ön plana almak, hukuki düzenleme ve regülasyonun önemini ön plana almak, çocukların dijital medyada geçirdiği vakti sadece tabletlerin meselesi gibi görmemek aynı zamanda bir kentleşme sorunu olarak görmek. Çocuk haklarının bir bütünü içinde görmek gibi bir dönüşüme ihtiyacımız var. Burada medyanın önemli bir rolü var çünkü hep şöyle bir durum ortaya çıkıyor; anne babaya parmak sallayan, anne babaya buyruk veren, “çocuğunu uzak tut” veya “çocuğun zombi olacak” gibi, yani bu çocuğun iyi olma hali kavramının çok uzağında bir söylem söz konusu. Dolayısıyla orada bir dönüşüme ihtiyaç hala var. Yavaş yavaş farklı sesler de görüyoruz. Pandemiden sonra konu biraz değişti. Ondan sonrasına bakamadım, benim çalışmam 2020’de bitiyor.

**Zeynep Zelal Kızılkaya:** Söyleşi için çok teşekkür ederim hocam.

**Esra Ercan Bilgiç:** Rica ederim.



Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi / Journal of Media Literacy Studies

Cilt / Volume: 4 • Sayı / Issue: 1 • Haziran 2025 • e-ISSN: 2822-6747

[medyaokuryazari.org](http://medyaokuryazari.org)

[@MedyaOkurYazar\\_](https://www.instagram.com/MedyaOkurYazar_)

[@MedyaOkurYazari](https://www.facebook.com/MedyaOkurYazari)