

Dönüşen Çocukluk Sınırlarında Bir Konferans Deneyimi: Child and Teen Consumption Conference 2026 İzlenimleri

Gülden DEMİR

Doç. Dr., İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, İİSBF, Yeni Medya ve İletişim, gulden.demir@nisantasi.edu.tr;

0000-0002-6028-5496

Etkinlik Tarihi: 22–24 Nisan 2026

Ev Sahibi Kurum: King's College London, Strand Kampüsü

Ana Tema: "Is childhood intensifying, or eroding?" (Çocukluk yoğunlaşıyor mu, yoksa yok mu oluyor?)

Çağdaş Çocukluk Çalışmalarında "Yoğunlaşma" ve "Aşınma" İkilemi

Yirmi yılı aşkın bir geçmişe sahip olan ve iki yılda bir çocuk ve gençlik kültürü üzerine disiplinlerarası araştırmaları bir araya getiren Child and Teen Consumption-CTC başlıklı konferansın on birinci buluşması 22–24 Nisan 2026 tarihleri arasında King's College London ev sahipliğinde gerçekleştirilmiştir. İlk kez 2004 yılında Fransa'da başlayan ve ardından İtalya, Danimarka, İsveç, Norveç, İspanya, İskoçya ve Kanada gibi ülkeleri dolaşan bu akademik buluşma, 2026 yılında küresel krizlerin gölgesinde şekillenen "yeni çocukluk" paradigmasını masaya yatırmıştır.

Konferansın bu yılki ana teması "Is childhood intensifying, or eroding?" (Çocukluk yoğunlaşıyor mu, yoksa aşınıyor mu/yok mu oluyor?) sorusundan hareketle oluşturulmuştur. Çocukluk deneyimlerinin farklılaştığı içinde bulunduğumuz bu dönemde bu sorunun çocukluk çalışmalarının (childhood studies) tarihsel gelişimindeki en köklü tartışmalardan birine işaret ettiğini söylemek mümkün. Mevcut literatürde çocukluğun geleceğine dair duyulan endişeler iki zıt kutupta toplanmaktadır: Bir tarafta eğitim ve aşırı korumacılıkla çocukluğun yapılandırılmış bir biçimde yoğunlaşması, diğer tarafta ise dijitalleşme ve erken büyütülme sarmalında çocukluk olgusunun giderek aşınması. Bir taraftan hızlı teknolojik dönüşüm, derinleşen ekonomik eşitsizlikler, sosyal kutuplaşmalar, iklim krizi ve jeopolitik istikrarsızlıklar çocukların yetişkin dünyasının sorumlulukları ve riskleriyle çok daha erken yaşta karşılaşmasına, dolayısıyla Postman'ın (1995) klasikleşmiş ifadesiyle "çocukluğun ortadan kalkmasına / aşınmasına" (eroding) neden olmaktadır. Diğer taraftan ise ebeveynlik normlarının hiper-gözetimci bir boyuta evrilmesi, çocuk pazarının ticari olarak aşırı yapılandırılması ve dijital kapitalizmin çocuk kimliğini her an "veri ikizleri" (data doubles) üzerinden kuşatması, çocukluk deneyiminin kendine has sınırlarını aşırı derecede keskinleştirmektedir. Ayrıca çocukların bu koşulları nasıl anlamlandırdığı kadar ebeveynler, eğitimciler ve kurumlar olmak üzere biz yetişkinlerin çocuklar üzerindeki koruma veya otorite kurma biçimlerimizin nasıl evrildiği de tartışmaya açık alanlar arasındadır. Konferans; antropoloji, sosyoloji, psikoloji, iletişim, eğitim bilimleri, tarih ve hukuk gibi farklı disiplinlerden araştırmacıları bir araya getirerek, bu eğilimlerin eş zamanlı olarak nasıl işlediğini ampirik ve teorik düzlemde sorgulamayı hedeflemiştir.

Konferansın kurumsal iş birlikleri ve sponsorluk ekosisteminin de bu çok sesliliği ve dijital beşeri bilimler odağını destekleyecek şekilde örüldüğünü konferansın duyurulmasından yüz yüze gerçekleştirilmesine kadar her aşamada gözlemledik. Konferansın gerçekleştirilmesinde King's College London bünyesindeki Centre for Digital Culture, KCL Digital Humanities Game Lab ve KCL Digital Futures Institute gibi araştırma merkezlerinin akademik desteği olduğunu anlıyoruz. Bunun yanı sıra; çocukluk kültürünü



Makale Geçmişi / Article History

Geliş / Received: 17.06.2026

Kabul / Accepted: 18.06.2026

Yayın Bilgileri / Publication Info

Cilt / Volume: 5, Sayı / Issue: 1, Haziran 2026

DOI: 10.5281/zenodo.20963128



Demir, G., (2026). Dönüşen Çocukluk Sınırlarında Bir Konferans Deneyimi: Child and Teen Consumption Conference 2026 İzlenimleri. *Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi*, 5(1) 111-116. DOI: 10.5281/zenodo.20963128

ve endüstrisini farklı kesimlerden temsil eden MindShot, Pollock's Toy Museum, British Toy & Hobby Association ve Palgrave Macmillan gibi kuruluşların sağladığı kurumsal desteğin; teori ile pratik, endüstri ile akademi arasındaki bağın kurulması gerekliliğine güzel bir örnek teşkil ettiğini düşünüyorum.

Tematik Odak ve Metodolojik Kapsayıcılık

Konferans programı, çağdaş çocukluk krizlerini, tüketim ve pazar ilişkilerini anlamlandırmak üzere Dijital Ekonomide Faillik (Agency in the Digital Economy), Sürdürülebilirlik ve İklim Krizi (Sustainability and the Climate Crisis) ve Çocukluğun Değişen Kurumları (Changing Institutions of Childhood) olmak üzere üç ana tematik hat etrafında örülmüştür. *Roblox*, *Fortnite*, *Minecraft* ve *Animal Crossing* gibi popüler açık dünya oyun platformları, günümüzde çocuk ve yetişkin tüketici pazarları arasındaki geleneksel sınırları yerle bir etmektedir. Literatürde “yakınsama kültürü” (Jenkins, 2006) ve “oyunlaştırma” (gamification) olarak tartışılan bu süreç çocuğu mikro ödemeler, sanal emtialar platform içi ekonomilerde aktif bir ekonomik aktör haline getirmektedir. Ancak bu durum, çocukların dijital kapitalizm içerisindeki faillik (agency) sınırlarını tartışmalı hale getirmektedir. Çocukların her adımı dijital izlere dönüşmekte, reklam pazarları için “veri ikizleri” üretilmekte ve mahremiyet olgusu kurumsal aktörler tarafından yapısal bir dönüşüme uğratılmaktadır (Livingstone vd., 2023). Yaşamın dijital platformların içinde kurulmasının maddi ve ilişkisel yansımaları, konferansın en canlı tartışma zeminlerinden birini oluşturmuştur.

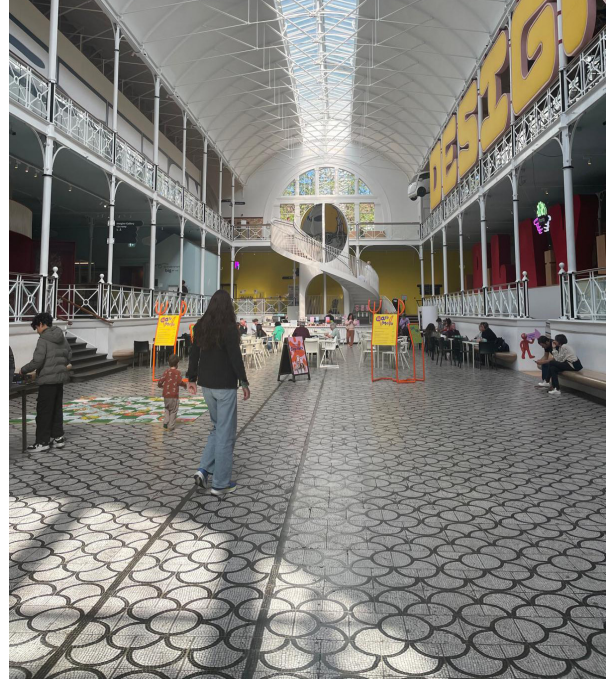
İkinci tematik odağın; çocukların ve gençlerin iklim krizi karşısında seslerini yükseltmesine, medyada eskiye kıyasla daha fazla yer bulmalarına ve sosyal medya platformlarında kendi gündemlerini yaratabilmelerine dayandığı söylenebilir. Bu durum; çocukların ve gençlerin öncülüğünde kurulan iklim hareketleri sayesinde, yetişkinlerin çocukları yalnızca ‘geleceğin vatandaşları’ veya ‘korunmaya muhtaç özneler’ olarak gören geleneksel yaklaşımlarını sarsmaktadır.

Okul, aile ve yasal çerçeveler; teknolojik ve ekonomik şoklara yanıt olarak hızla evrilmektedir. Kurumsal manzaradaki bu değişim, çocukların piyasa deneyimlerini şekillendirirken; ebeveynlerin çocukluk üzerinde otorite kurma, onları koruma veya yönlendirme biçimlerini de dönüştürmektedir. Özellikle dijital gözetim teknolojilerinin aile içine sızmasıyla birlikte, çocuk ve ebeveyn arasında yeni “müzakere alanları” (negotiation spaces) açılmaktadır. Bu gelişmeler konferansın son tematik odağı kapsamına girmektedir.

CTCC 2026’yı benim gözümde asıl farklı kılan şey, savunduğu çocuk odaklı ve kapsayıcı felsefeyi kendi kurumsal organizasyonuna da büyük bir başarıyla entegre etmiş olmasıydı. Konferansın web sitesinde, çocuğuyla seyahat etmeyi planlayan araştırmacılar için pratik bilgilere yer verilmiş, kampüste bebek bakım ve alt değiştirme odalarının bulunacağı önden duyurulmuştu. Kişisel olarak bu ihtiyaca sahip bir anne-akademisyen olarak konferans komitesiyle hızla iletişime geçebildim ve çocuğumun yaş grubuna uygun oyuncakların yerleştirildiği, konferans yoğunluğuna ara verip dinlenebileceğimiz harika bir oda ayarlandı. Konferansın çocuk temalı bir içeriğe sahip olup sahada çocuklu ebeveynleri bu denli rahat ettirecek pratik çözümler sunması bence organizasyonun en değerli ve vizyoner yönlerinden biriydi. Bununla birlikte, web sitesinde bağımsız bir sekme olarak yapılandırılan «London with children» (Çocuklarla Londra) başlığı altında; KCL iç avlusundaki dev satranç takımlarından Somerset House fiskiyelerine, Londra Ulaşım Müzesi, Southbank Centre, National Gallery, Forbidden Planet ve Hunterian Museum gibi çocuk dostu lokasyonlardan Victoria Embankment, Drury Lane ve Jubilee Gardens gibi yakın oyun parklarının yürüme mesafelerine kadar uzanan detaylı bir lojistik haritanın sunulması, kurumsal organizasyonun ebeveyn-akademisyen esenliğine verdiği değeri net bir şekilde hissetmemizi sağlamıştır.

Ayrıca, bilimsel programın bitiminde, konferans web sitesinde listelenen Londra’nın tarihi çocukluk mekânlarıyla uyumlu olarak Young V&A Museum’a (eski adıyla Museum of Childhood) Baş Kuratör Alex Nilsson eşliğinde harika bir rehberli tur gerçekleştirdik. Müzenin, çocuklara *dair* bir yer olmaktan çıkıp, çocukların gözünden ve *çocuklar için* tasarlanmış interaktif bir alana dönüşmüş olduğu-

nu bizzat gözlemlemek, konferansta günlerce tartıştığımız paradigma değişiminin somut bir kanıtı gibiydi. Çocukluk kültürünün tarihsel ve sosyal evrimine gösterilen özenin konferansın organizasyonundan oturum başlıklarına ve sunum temalarına kadar her aşamada bütüncül bir şekilde kurulması biz katılımcılara güzel bir deneyim yaşattı.



Resimler: Young V&A Museum (eski adıyla Museum of Childhood)

Konferans Programı, Atölyeler ve Öne Çıkan Temalar

1. Gün

Açılış gününde kapsayıcı kurumsal gıda pratikleri (*Towards inclusive institutional food practices*), çağdaş reklam stratejileri (*Advertising*) ve çocukların dijital hakları (*Digital rights*) üzerine odaklanılmıştır. Konferansın açılış gününde yer alan oturum başlıklarına bakıldığında çağdaş çocukluğun dijital ekosistemdeki konumuna dair ana teorik tartışmanın zeminini kurma hedefiyle organizasyonun yapıldığını görmekteyiz. Bu oturumlarda okul ve kreş gibi kurumların çocuk gıda kültürünü nasıl daha kapsayıcı hale getirebileceği sosyolojik düzeyde tartışılırken yeni medya çağında çocukları hedef alan pazarlama ve reklam stratejilerinin etik sınırları ile çocukların dijital ortamlardaki hukuki, evrensel ve siber hakları ampirik verilerle sorunsallaştırılmıştır. Oldukça ufuk açıcı tartışmaların yürütüldüğü bu oturumlarda farklı disiplinlerden gelen katılımcıların katkılarından beslenebildiğimizi söyleyebilirim. Keynote speech (davetli konuşma) ise Isabel Gerard tarafından gerçekleştirilmiş, Gerard (2025), UC Press tarafından yayımlanan *“The Kids Are Online: Confronting the Myths and Realities of Young People’s Lives”* adlı yeni kitabından hareketle geliştirdiği **“Platform Paradoksu” (Platform Paradox)** kavramını tartışmaya açmıştır. Vaka analizi (case study) yaklaşımına dayanan bu çalışmadan hareketle Gerard konuşmasında gençlerin dijital platformlarda kimlik performanslarını sergilerken karşılaştıkları yapısal sıkışmalara ampirik ve teorik katkılarla değinmiş, dijital yaşama dair mitler ve gerçekler arasındaki uçuruma dair düşündürücü bir konuşma gerçekleştirmiştir. Sosyal medyanın ne tamamen iyi ne de tamamen kötü olarak kodlanamayacağını vurgulayan Gerrard (2025) gençlerin ancak belirli riskleri alarak ve kendilerini kırılgan hale getirerek bu platformların sunduğu fayda ve hazları deneyimleyebildiklerinden bahsetmiştir.

2. Gün

İkinci gün, çocukların dijital deneyimlerine daha derin bir odak sunmuştur. Sabah oturumlarında paranın çocuk kültüründeki dönüşen etkisi (*Money & Influence*), tüketim ve sürdürülebilirlik (*Consumption & Sustainability*) ilişkisi ile kurumsal endüstrilerin (*Corporations and industry*) çocukluğu şekillendirme stratejileri ele alınmıştır. Bu oturumlarda gençlerin ekonomik failliği, finansal özerklik arayışları, influencer videolarının materyalizm üzerindeki boylamsal etkileri ve çocuk influencer’ların görünmeyen dijital emeği Para ve Etki (*Money & Influence*) teması altında incelenmiştir. Eş zamanlı olarak, gençlerin sürdürülebilirlik ve iklim krizleri karşısındaki tüketim imgelemine sınıfsal ve geo-sosyal dinamiklerle ele alan Tüketim ve Sürdürülebilirlik (*Consumption & Sustainability*) oturumları ile küresel dijital yayıncılık ekolojisinin yerel çocuk televizyonu üretimlerini nasıl aşındırdığını sorgulayan Şirketler ve Endüstri (*Corporations and industry*) temaları tartışılmıştır.

Öğleden sonraki paralel oturumlarda ise çocukların iyi olma hali (*Food and Wellbeing*), kimlik inşası (*Identity and Agency*) ve dijital oyun (*Digital Play*) masaya yatırılmıştır. Bu oturumlarda ise pazar sınırlarının erimesi ele alınmış; normalde çocuklara pazarlanan oyuncak ve kör kutuların (blind boxes) yetişkinler tarafından tüketilmesi pratikleri (*Kidulting / Cuteness Haze*) üzerinden, bu durumun çocukları kumar benzeri mekanizmalara nasıl yaklaştırdığı analiz edilmiştir. Eğitim alanında ise çocukların sınıflardaki oyunlaştırılmış okuryazarlık platformlarını kurumsal senaryolara karşı nasıl taktiksel olarak “hackledikleri” ve direnç gösterdikleri etnografik verilerle sunulmuştur. Günün en stratejik temalarından biri olan Dijital Oyun (*Digital Play*) oturumunda ise, geleneksel sokak oyunlarının ekranlara taşınma süreçleri, yapay zekalı chatbot oyuncağın çocukların sembolik ve sosyal oyun becerilerinde yarattığı tıkanmalar ve *Roblox* gibi platform içi sanal hediyeleşmelerin çocuklar arasında birer “ahlaki ekonomi para birimi” olarak nasıl işlev gördüğü derinlemesine çözümlenmiştir. Konferansın ikinci günü Viktorya döneminden bugüne minyatür melodrama geleneğini taşıyan performanslar ve popüler video oyunlarının eleştirel gözle deneyimlendiği oyun laboratuvarı (*Game Lab*) ile tamamlanmıştır.

Bu oturumlar kapsamında, Türkiye'deki çocukluk coğrafyasını ve dijital dönüşümü yansıtması bakımından bu sayının editörleri olarak bizler de **'The Transformation of Children's Play Culture: From Playgrounds to Screens'** başlıklı bildirimiz ile yer aldık. Sosyoekonomik düzeyleri (SED) birbirinden farklı iki okulda (bir devlet okulu, bir özel okul) yürütülen ve odak grup görüşmeleri, derinlemesine mülakatlar ile etnografik gözlemleri içeren niteliksel bir araştırma tasarımına dayanan bu çalışmada; çocukların fiziksel alanlar ile dijital platformlar arasındaki geçişkenliklerini, ekranların mekânsal işlevini ve çocukların bu alanları hangi motivasyonlarla kullandıklarını sınıfsal dinamikleri de gözeterek ele aldık ve dijital çocukluk literatürüne ampirik bir katkı sunmayı amaçladık.

İkinci günün dikkat çeken diğer etkinlikleri ise teori ve pratiği birleştiren 200 yıllık minyatür melodrama geleneğini inceleyen *Toy Theater* ve katılımcıların *Roblox*, *Minecraft*, *Mario Kart* gibi oyunları bizzat keşfettiği *Game Lab (Stay and Play)* gibi deneysel atölyeler oldu. KCL Digital Humanities Game Lab'den Fang Xu ve Julia Matthews'un yürüttüğü *Game Lab (Stay and Play)* atölyesinde katılımcılar *Roblox*, *Minecraft*, *Animal Crossing* ve *Mario Kart* gibi oyun platformlarını bizzat deneyimleyerek kurumsal oyun tasarımlarının çocuk oyunu ile yetişkin monetizasyon (para kazanma) yapıları arasındaki sınırları nasıl erittiğine ilişkin bir tartışma zeminine dahil olma fırsatı elde etti.

3. Gün

Dijital çocukluğun mikro-ilişkisel boyutlarına, kimlik politikalarına ve kurumsal dayatmalara odaklanılan son günde konferansın yoğun bir programla devam ettiğini söyleyebiliriz. Sabah programında paralel oturumların ilk bölümünde iyi gıda politikaları (*Politics of Good Food*), içerik üreticisi olarak çocuklar (*Children as Creators*) ve sosyal medya arşivleri üzerine bir atölye çalışması (*Workshop: Social media ad repositories*) düzenlenmiştir. İkinci kısımda son paralel oturum başlıkları doğrudan makro-yapısal dönüşümlere ayrılmıştır: *Family Negotiations*, *Literary Representations*, *Digital Youth*, *Digital Identities ve Digital Capitalisms*. Sabah oturumlarında gıda tüketimi ve iyi olma hali teması işlenmiş; okul kurumunun dayattığı sağlıklı beslenme kuralları ile çocukların kültürel damak tadı arasındaki uyumsuzluklar, hastanelerdeki gıda pratikleri ve kurumsal aktörlerin (Coca-Cola gibi) erken çocukluk programlarında şeker tüketimini normatif kılma taktikleri sorgulanmıştır. Çocukların birer içerik üreticisi olarak korkularını korku medyası (manga/anime) aracılığıyla nasıl dönüştürdükleri ve dijital kameraları demokratik birer katılım aracı olarak nasıl kullandıkları ele alınmıştır. Son oturumda ise yapay zeka destekli araçların yeni annelerin satın alma kararları üzerindeki manipülatif etkileri, ebeveyn-çocuk arasındaki finansal algı boşlukları ve Türkiye'deki gençlerin katılım odaklı bir çerçevede kendi kuşaksal pozisyonlarını ebeveynleriyle kıyaslayarak nasıl dijital vatandaşlık pratikleri geliştirdikleri ampirik olarak sunulmuştur.

Kapanıştan hemen önce gerçekleştirilen ve tüm katılımcıların ortak iştirak ettiği genel oturumda (plenary speech) sunulan **"Gambling, Childhood, Digital, Consumer Landscape"** başlıklı konuşma, dijital oyunların içerisine gizlenmiş olan kumar mekanizmalarının (ganimet kutuları/loot boxes, şans çarkları vb.) çocuk tüketim kültürünü nasıl tehdit ettiğini ve yasal boşlukları gözler önüne sermiştir. Konferans, Büyük Salon'da (Great Hall) yapılan kapanış konuşmaları ve *Best Paper Award* (En İyi Bildiri Ödülü) takdimiyle akademik oturumlarını tamamlamıştır.

Sonuç Yerine

Uluslararası Child & Teen Consumption Konferansı, çocukluğun ne tek başına ticari yapılar tarafından yok edildiği (aşındığı) ne de tamamen steril bir alana hapsedilerek yoğunlaştırıldığı; aksine bu iki dinamik arasında çocukların kendi failliklerini, direnişlerini ve müzakere stratejilerini sürekli yeniden ürettikleri sonucunu ortaya koymuştur. Konferans, katılımcıların sunduğu ampirik veriler ve metodolojik tartışmalarla gelecekteki çocukluk çalışmalarına güçlü bir projeksiyon tutmuştur.

Bu doęrultuda, birlikte sayı editrlęn yaptığımız Doç. Dr. Glsn Bozkurt ile birlikte, yine King's College London bnyesinde 23–26 Haziran 2026 tarihleri arasında gerçekteřtirilecek olan *Digital Humanities Today: Critical Inquiry With and About The Digital* bařlıklı konferansta çocukların dijital gzetim (digital surveillance) karřısında geliřtirdikleri karřı-gzetim taktiklerine odaklanan çalıřmamız ile yer alacaęız. Bu zel sayıda bařlattığımız tartıřmaları geniřleterek srdrmeye devam etmek ve alandaki çalıřmalara katkı sunmak amacıyla çocuk ve çocukluęu odaęına alan bu konferans deneyimini sizlerle paylařmak istedik.

Kaynakça

- Gerard, I. (2025). *The Kids Are Online: Confronting the Myths and Realities of Young People's Lives*. University of California Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- King's College London. (2026, April). *Child & Teen Consumption 2026: Conference programme*. King's College London Centre for Digital Culture. <https://ctcc-2026.kcl.ac.uk/programme/>
- Livingstone, S., Stoilova, M., & Rahali, M. (2023). *Realising children's rights in the digital age: The role of digital skills*. KU Leuven: ySKILLS.
- Postman, N. (1995). *The Disappearance of Childhood*. Vintage Books.