

ÇOCUKLUK ÜZERİNE DÜŞÜNMEK: YENİ MEDYADA ÇOCUKLUĞUN İZLERİ**Furkan DİLBEN¹****Özet**

Çocukluk, yetişkin kurgusu üzerinden işleyen dünya tarihi içerisinde yok olup gitmektedir. Mefhum, dönemsel, politik yahut ekonomik olarak pek çok biçimde farklılığa uğrayarak günümüzdeki anlamına kadar gelmektedir. Geçmişte yetişkinle bir tutulan çocuk, günümüzde farklı bir sosyal kategoriye işaret etmektedir. Bu çalışma, çocukluk kavramının bu tarihsel süreçle dönüşümüne ve insan hakları bağlamında nereye oturduğuna bakmakla birlikte; günümüzde çocukların "tüketici" olarak yoğun biçimde hedef kitle haline geldiği medya ile ilişkisini de irdelemektedir. Günümüzde, çocukların yoğun biçimde varlık gösterdiği, binlere varan izleyici kitlesine sahip *Youtube* kanalları ve bilgisayar, tablet yahut benzeri platform oyunları da çalışmanın içerisinde incelenmektedir. Çocukların katılım haklarını kullandığı yeni medyada karşılaştıkları dünyayı negatif ve pozitif biçimde sorunsal haline getiren çalışma, internet üzerinden yapılan araştırmanın yanı sıra saha çalışması ile de desteklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Çocukluk, Çocuk Hakları, Youtuber

THINKING ON CHILDHOOD: TRACES OF CHILDHOOD IN NEW MEDIA**Abstract**

Childhood falls off the face of the earth within the world history that processes in terms of adult fiction. It comes to its contemporary meaning by shifting conceptually, periodically, politically and economically. Once considered equal with an adult, the child is at the moment indicates a different social category. This work examines the connection the media in which the children become intensely the target group as "consumers" along with the historical conversion of the childhood conception and where it fits in the sense of human rights. The YouTube channels which get to thousands of audiences at the present time and computer, tablet or similar platform games are also observed in the work. The work, which resolves the research question of the world that the children encounter in new media in which they use their right to participate both in negative and positive ways, is supported by field work along with the web search.

Key Words: New Media, Childhood, Child Rights, Youtuber

¹ Doktora öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, e-posta: furkandilben@gmail.com

Giriş

Bir şarkıda² geçen “bazen insan balık gibidir, denizin içinde denizi bilmez” sözündeki gibi, bazen insanın balık gibi olması ve o denizin içinde de denizi bilmemesi; çocukluk ile yetişkin olarak kurduğumuz ilişkiye benzemektedir. Hepimizin geçmiş olduğu ve “çocuktur, büyüyecektir” gibi bir sürece kısıtlanan çocukluğun yetişkin dünyasıyla ilişkisi bu şarkı sözündeki anlamdan pek de uzak gözükmemektedir. İnsanlık, yetişkinlik durumunu karşılar; deniz ise çocukluğu... Yani çok çabuk silinip giden çocukluk, yetişkin dünyasında deryayı bilemeyen balık gibi ya hatırlanamaz ya da Neil Postman’ın (1995) ifadesiyle çocukluk yetişkin dünyasında yok olur.

Postman’ın “çocukluğun yok oluşu” oldukça büyük bir iddiadır; ancak çocukluğun farklı dönemlerde ne olduğu üzerine tartışmanın, Postman’ın bu iddiasını çeşitli açılardan destekleyeceğini söylenebilir. Örneğin çocukların ne izlediğine bakmak, ne hakkında konuştuklarına kulak kesilmek, neyle nasıl eğlendiklerini bilmek (vd.) bu iddiayı çeşitli alanlarda görmemizi sağlar.

Bu çalışmada da günümüzde çocukların ilgili olduğu oyunlarla, takip ettikleri internet fenomenleri ya da yüksek takipçi sayısı olan *Youtube* kanallarıyla kurdukları ilişkiye bakılacaktır. Bu çalışmanın şöyle bir arka planı bulunmaktadır: Metnin yazarı olarak, hem sokakta bir mahalle kültürüyle hem de –dönemsel olarak- evindeki atari, *PlayStation*, tablet ya da bilgisayarda oyun oynayarak *büyümüş* biri olarak, geçmişte oynadığım oyunların bazılarının şu an çocuklar arasında tekrar popüler olduğunu fark edilmektedir. Yıllar sonra bu oyunların bazılarını *nostalji* amacıyla tekrar oynadığında çok ciddi bir adaptasyon sorunu yaşanmaktadır: Oyundaki düşmanın “kafasına nişan alıp öldürünce” daha yüksek puan almak ya da daha iyi taktikle daha çok düşman öldürmek bu oyunların çoğunda çok sıradan durumlardır. Bu şiddet anları sıradan bir yetişkini, rahatsız edebilmekteyken, çocukken oyuna ait eylemin eğlencelik bir parçası gibi görünmektedir. Bu oyunlardaki şiddetin ya da cinsiyetçiliğin ne derece çarpıcı olduğunun, bir oyunda bile olsa birini öldürmenin ne derece ciddi bir pratik olduğunun *çocukken* bilincinde olmak pek mümkün gözükmemektedir. Bir diğer ifade ile bu tip oyunlardaki ölümlerin çocuklar tarafından kolayca kanıksanması sorunlu bir dünya görüşüne işaret etmektedir.

Yöntem

Lefebvre (2012, s. 137), insanı çok uzaklarda aramak gibi zahmete girdiğimizi; hâlbuki insanın bizi her yerde; dahası yakınımızda, çözülmeye hazır biçimde beklediğini söyler. Bu metinde de çocukluğun izleri, Lefebvre’nin vurguladığı gibi uzaklarda değil, çok daha yakınlarda, canı sıkılınca eline tablet verilip odasına yollanan çocuğun baktığı ekranda sürdürülmeye çalışacağız.

² Bkz: Yash-ar (Müzişyen). (2009). *Bazen İnsan [Şarkı]*. Türkiye: Bonus Müzik Prodüksiyon

Çalışma süresince Youtube videolarında çocuklara, çocuklarca çekilmiş videolara, yorumlardan takiple çocukların çoğunlukla izlediği videoları takip edildi. Ayrıca benzer yaşlarda iki oğlan ve iki kız olmak üzere dört çocukla, ebeveynlerinin rızası ve eşliğiyle görüşüldü. Biri 9 (C., kız), diğeri 9 (U., oğlan), biri 13 (S., kız) sonuncusu da 13 (A., oğlan) yaşlarında olan dört çocuğa da benzer sorular sorularak görüşmeler yapıldı. Görüşmeler süre olarak ortalama yarım saat kadar sürdü; bundan kaynaklı olarak da çok derinlemesine görüşmeler olmadı. Ancak çocukların açık sözlülüğü ve doğrudan ifadeleri gene de çalışma için kullanılabilir veriler sağladı. Ayrıca bu çocuklardan alınan tavsiyelerle farklı *Youtube* kanalları da izlendi. Farklı kanallarda negatif ve pozitif bağımsız örneklerle karşılaşıldığı için, bu izlenimlerden metnin bazı yerlerden sıklıkla yararlanıldı.

“Çocuk Seni Öldürürüm³”: Çocukluk Nedir?

Yirminci yüzyılın egemen çocuk paradigmasında üç temel varsayım söz konusudur: İlki, çocukların yetişkinlerden farklı olduğu ve özel bir biyolojik kategori oluşturduğu düşüncesidir. İkincisi, çocukların yetişkinliğe hazırlanması yani yetiştirilmesi gerektiği ya da yetişkinliğin bir kazanım olduğu düşüncesi; üçüncüsü ise çocukların yetiştirilmesinin sorumluluğunun yetişkinlere ait olduğu düşüncesidir (Tan, 2016). Bu paradigmlarla düşününce, “çocuk” terimi ya bir evlât ya da toplumda yetişkinlerle aynı ölçüde ekonomik ve hukuksal statü kazanamamış birisi için kullanılabilir. Gene de çocukluk oldukça muğlak bir kavram olarak görülmekte (Marshall, 2009, s. 120); kültürlere ve tarihsel dönemlere göre de farklılık göstermektedir.

Antik Yunan’dan günümüze kadar çocukluk fikrinin izini süren Postman (1995, s. 5), bebekliğin tersine çocukluğun biyolojik bir kategori değil, toplumsal bir kurgu olduğunu ileri sürer. Çocuklarla ilgili çok az bilgiye sahip olunan Antik Yunan’da, esasında çocuk Giorgio Agamben’in (2001) düşüncesinden yola çıkarak düşünürsek *homo sacer* olarak tanımlanmaktadır. Zira çocuk, aklını kullanamadığı için erdeme ulaşamayacaktır ve bu yüzden devlete aittir (Bumin, 1983, s. 19). Ortaçağ’da ise genel olarak çocuğa yönelik bir ilgisizlik söz konusudur. Hatta yetişkinlerin dilinde bugün bildiğimiz anlamda çocukluğu tarif eden bir kavram dahi yoktur (Onur, Sunuş, 2016, s. 5). Aydınlanmaya kadar da çocuk yetişkin dünyası için bir yük sayılmıştır (Bumin, 1983, s. 22). Çocukluğun değerlendirilmesi ile ilişkin en önemli dönem matbaanın icadı ve gelişmesi olmuştur. Bu gelişme ile birlikte çocukluk eğitim alabilen farklı bir kategoride değerlendirilmeye başlanmıştır. Ancak çok sonra çocuk, sanayileşme ile beraber, yetişkinlerle birlikte köle gibi fabrikalar için alınıp satılmıştır.

Genel olarak çocuğun ayrı bir yaşam dönemi haline gelmesi “ekonominin tarımdan sanayiye kayması, orta sınıfın gelişmesi, ailenin yapısının ve rolünün değişmesi, çocuk ölümlerinin azalması, boş zamanların artması, anne baba-çocuk ilişkisinde duygusal bağın önem kazanması gibi nedenlere bağlıdır (Onur, Sunuş, 2016, s. 6)”. Yani geçmişte hiçbir hukuk ve toplumsal hakkı olmayan çocuğun bu durumdan eğitsel kurumlar içinde korunmaya alınan

³ Minecraft isimli oyunda kendi oyununu kaydeden bir çocuğun eklediği videoya verdiği isim. Kaynak için bkz: <https://youtu.be/F-fJBcnGBfM> (Erişim Tarihi: 09.01.2018)

çocukluk kavramının kurumsallaşmasının ilk evrensel belirtisi ilköğretim yaşantısıdır; en son göstergesi de şimdi bahsedeceğimiz “Çocuk Hakları”dır (2016, s. 7).

Çocuğa Tanınan Haklar: Hak Meselesi Üzerinden Çocukluğu Düşünmek

Çocuklar her ne kadar kendilerine ait dilleri, uzun tarihsel süreçler içerisinde oluşmuş ve bölgesel olarak dönüşüme uğramış kendilerine ait oyunları ve kendilerine ait –aslında bütün yetişkinlerin bildiği- bir “dünyaları” olmasına rağmen, tamamen yetişkinler tarafından düzenlenmiş bir düzen içerisinde yaşamaktadırlar. Yalnızca bu düşünce dahi çocukların mırıltıda kalan, dile gelmeyen sürekli bir ezilmişliklerine işaret olarak düşünebilir. Tarihte ötekileştirilen ya da ezilenler gene tarihin kendisinden bir medet ummaktadır. Soykırımların, ötekileştirmeye uğrayanların kendileri ya da onların devam nesilleri edebiyatla, sinemayla, müzikle kısacası sanat ile; hukukun kendisiyle, politik ya da silahlı direnişlerle haklarını arama peşindedirler. Ancak yetişkinlerin kurgusuyla işleyen bir dünyada, çocukluğun doğal olarak “yetişkinleşeceği” bir sistemde, çocukluğun sorunları çoğunlukla mırıltıda kalmaktadır.

Hak meselesi üzerine düşündüğümüzde, ne yaparsak yapalım düşünmeyi unuttuğumuz ya da ihmal ettiğimiz bir toplumsal grup muhakkak olacaktır. Bunun doğrudan sebebi hak meselesi üzerine “düşünenin kim(ler)” olduğuyla ve hangi dönemde düşünüldüğüyle ilgilidir. Söz gelimi İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi 1948’de kabul edilmişken, ortak bir habitayı paylaştığımız, hatta üzerinde her türlü egemenliği kurduğumuz (ve halen sadece sistematik olarak karşılıksız biçimde faydalanarak sömürdüğümüz) “hayvanların” haklarından ise ancak otuz sene sonra bahsedilebilmiştir. Yani Hayvan Hakları Evrensel Beyannamesi, insan hakları evrensel sözleşmesinden tam otuz sene sonra, 1978 yılında UNESCO tarafından ilan edilmiştir. Çocuk hakları için de benzer bir süreç söz konusudur.

Çocuk haklarının tarihçesi ise 1800’lerin sonuna kadar uzansa da (Müftü, 2013) uluslararası alanda ifade edilmesi 1989 yılını bulmuştur. Çocuğun, genel olarak bütün bakımının ailesi tarafından üstlenildiği düşüncesi 20. yüzyılda yerini çocuğun hakkının uluslararası hukukla korunması düşüncesine bırakmıştır. Çocuk haklarını insan hakları kültürünün yapı taşı olduğunu ifade eden Koman (2012, s. 268), 1989 yılında Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından kabul edilen Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi’nin çocukların “Magna Carta”ısı olarak tanımlanabilecek en önemli uluslararası belge olduğunu ifade eder. Sözleşmenin “çocuğun haklarının korunması”, “çocuğa uygulanacak her türlü ayırımın engellenmesi” ve “çocuğun katılımı” gibi maddeleri bulunmaktadır. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi (ÇHS) ile 12., 13. ve 15. Maddelerde bahsi geçen çocuğun katılım hakkı “çocukların ve gençlerin kendilerini ilgilendiren konularda, kararlarda, etkinliklerde ve süreçlerde etkin bir şekilde yer almaları” anlamına gelmektedir (Koman, 2012, s. 269).

Çocuğun katılım hakkının tam olarak hayata geçmesi için yetişkinlerin çocukların potansiyellerine inanmaları, onların bağımsız bireyler olarak görmeleri ve onlara güvenmeleri gerekmektedir (s. 269). Ancak yetişkin tarafından kurgulanmış dünyada çocuğa yönelik –şimdiye dek değindiğimiz- yaklaşımlar, onları “tamamlanmamış” kişiler olarak gördüğü için çocuğun katılımının önünde engeller bulunmaktadır (s. 270).

Çocuğun katılımını medya üzerinden düşündüğümüzde, *geleneksel* medyadan farklı olarak bilgisayar altyapılı (akıllı telefonlar, tabletler, laptoplar vd.) iletişimin birey odaklı olduğunu ve birçok insan grubunu birbirine bağladığını söyleyebiliriz. Bireye gelen bilginin başkısıyla paylaşılması, saklanması, daha sonra dolaşıma sokulmak üzere kendinde tutulması ve bilgilerin üzerine tartışmalar yaşanmasını sağlayan çoğulcu bir anlayış olduğu düşünülür. Burada birey odaklılık vurgusu önemlidir, zira internet teknolojisi bireylere farklı kimliklerin rahatlıkla bir araya gelebileceği bir ortam sunmaktadır. Zira çocuklar da internet teknolojisi ile iletişim sürecine katılma şansına sahiptir. Ancak bu durum doğrudan çocukların kazandıkları bir hak olarak görülmemelidir. Yeni medyada çocuklara nelerin sunulduğu, çocukların nelerle muhatap olduğu ve kendilerinin ne gibi içerikleri ürettikleri önemlidir. Bu açıdan bu durum bir potansiyele işaret edebilmektedir.

Çocukluğun “Sürekli” Yok Oluşu

Çocukların katılımı yetişkinlerin kurguladığı dünyada tam anlamıyla mümkün olamamaktadır. Kentlerin yapısının değişmesiyle mahalle kültürünün yok olması, teknolojinin hızlı gelişimi ve küreselleşme ile birlikte yavaş yavaş yoğun okul programlarına, kreşlere ya da evlere kapanan çocuklar arasında oyun ve sosyalleşme biçimleri –günümüzde- kaçınılmaz olarak değişime uğramaktadır. Saklambaç, körebe, isim-şehir-eşya gibi oyunlar yerini yavaş yavaş *Minecraft, Metin 2, PUBG, Grand Theft Auto* gibi bilgisayar altyapılı oyunlara bırakmaktadır⁴. Çocukların yoğun yetişkin dünyasında oyalanmaları için ellerine verilen tabletler, akıllı telefonlar ya da bilgisayarlar bugün toplumların geldiği noktada, Postman’ın ifadesiyle çocukluğun yok oluşuna işaret etmektedir. Çocuk ebeveyninden tam olarak bağımsız olamamakta; gösteri dünyasının gündeminde çocuk da yetişkinler kadar önemli bir pazar payı içermektedir. Aile ve çocukluğun değişiminde toplumsal ve tarihsel gelişmelerin belirleyici olduğunu kabul eden Medya Ekolojisi Yaklaşımı’nın temsilcilerinden olan Postman, medyanın kültürler üzerinde değişime yol açarak kamusal iletişim alanını değiştirdiğini ve yeni dengeler ürettiğini düşünmektedir (Alver, 2004, s. 129).

Pek çok çalışma çocukluğun yetişkin dünyasına eklenmesiyle, onun yitimini tartışmıştır (Postman, 1995; Elkind, 1999; Ercan, 2011). Gerçekten de, eğer “çocukluk kültürü” diyebileceğimiz bir şey var ise, sadece kendi çocukluğumuzu düşünerek ondan ne derece hızla kopmamız gerektiğini dayatan bir sistemde olduğumuzu kolayca görebiliriz. Çocukluk meselesi üzerine düşünmek, diğer pek çok mesele üzerine düşünmekten farklı olsa gerek... Zira hepimizin geçmiş olduğu bu *yol* onunla ilişkilenebilir ve onu anlamamız için bize bir rota sunabilmeli. Ancak diğer pek çok şey gibi, çocukluk da her dönemin güncel siyasi durumu içerisinde bir kimliğe bürünebilmektedir. “Kardeş katli vaciptir” şiarıyla çocuğun kolayca yetişkin dünyasındaki büyük devlet meselelerine adaptasyonu, günümüzdeki çocuk üzerine uygulanan politikalarda neyin doğallaştırılabileceğini geçmişten belirlemiştir. Kimi zaman çocuklar da yetişkinlerden hiçbir fark gözetmeksizin soykırıma uğrayabilmekte, siyasi suçlu sayılabilmekte, kimi zaman da devletin suçlu ilan ettiği kimlik içerisinde kendini bulabilmektedir (Durna, 2010).

⁴ Elbette burada bahsedilen durumun ekonomik yapıyla ve yaşanan kentle, kentin hangi bölgesi olduğuyla doğrudan alakası vardır.

Bu tarihsel süreçten bakıldığında çocukluğun yok oluşu pek çok açıdan kendini –sürekli olarak- tekrar etmektedir. “Sürekli” meselesinin vurgusu, çocukluğun yitiminin sadece bugüne has olmamasıyla alakalıdır. Görüldüğü gibi “çocuk” her dönemde –pozitif gelişmelerle birlikte- esasında farklı bir yok oluş sürecindedir. Elbette bahsi geçen süreçlerin hepsi derinlemesine uzun uzun tartışılabilir; ancak bu çalışma literatürde halen yeterince çalışılmamış olan günümüz “internet çağına” ve çocukla yeni medya ilişkisine odaklanmayı amaçladığı için bu tartışmalar şimdilik yeterli görünmektedir.

Çocuk ve Yeni Medya İlişkisi: “Parkta Oynamak İyi Ama...”

Geçmişten günümüze çocuğun farklı biçimlerde yetişkin dünyasının bir parçası haline geldiğinden ve yetişkinleştirilmiş bir çocuk dünyası haline dönüştürüldüğünden bahsetmiştik. Bu bağlamda çocukluğun tanımlayıcı önemli unsurlarından olan çocuk oyunları da giderek profesyonel bir mantık tarafından hazırlanarak, şöhret, para kazanmak, sınıf atlama, ulusal gurur duyma gibi yetişkinlere özel kriterlere göre belirlenmektedir (İnal’dan aktaran Çakır, 2003, s. 31).

Dünya üzerinde birçok canlının yavrusunun oyuncu olduğu – oyun oynadığı ve hatta oyunun bu sürecin bir parçası olduğu bilinmektedir. Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin 31. Maddesine⁵ göre de oyun çocuğa hak olarak tanımlanmıştır. Oyun etkinliği And’ın (2016, s. 141) ifadesiyle bir çocuğun içinde bulunduğu toplumda kendisine tanıdığı alanda içinde kendi kimliğini araştırmasıyla oldukça yakından alakalıdır. Örneğin ilkel topluluklarda üretim kaynakları ve araçları doğrudan doğruya ilişki içindedir; üretim teknikleri de insan bedeninin uzantısına dayanır. İnsan gövdesi ve çevre, çocuk ve kültür birbirinden ayrılmaz küçük ama birbiriyle uyumlu, tutarlı bir bütün içerisindedir. Bunun tersine toplumlar uygarlaştıkça, ters orantılı olarak katmanlaşma ve uzmanlaşma karşısında çocukların bu bileşime katılması imkânsızlaşır (s. 142). Bu sürecin sonucu olarak günümüzde çocuk oyunları giderek yok olmaktadır. Çocuk oyunları düşüncesi bile zihnimizde bulanıklaşmış durumdadır (Postman, 1995, s. 7). “Bilindiği gibi çocuk oyunları antrenör (eğitmen), hakem ya da seyirci gerektirmez ve o anda bulunabilen yer ve araç-gereçler kullanılmak suretiyle, eğlenmek amacıyla oynanır (s. 7).” Günümüzde tersi bir durumla, oyun ya ebeveyn kontrolünde ya da okulların düzenlediği etkinlikler kapsamında, kısıtlı ve güvenli alanlarda oynanırlar. Ebeveyn izleyici olarak saha kenarından çocukları alkışladığı ya da yuhaladığı bir futbol etkinliğini anlatan Postman, oyuncu çocukların zevk için değil şöhret için oyun oynadığını aktarmıştır. Çocuğu oyundan, eğlenmeden kopartan bu şöhret arzusunu günümüzde *Youtube*’a video ekleyen çocukların “kanalımı-videomu beğenmeyi unutmayınız”⁶, “eğer *like* edip takip ederseniz devamı gelecektir” benzeri ifadelerde görebiliyoruz. Bu çalışma için görüşülen dört çocuktan biri “neden *Youtube*’da video izliyorsun”, sorusuna “sıkıldığım için” yanıtını verdiler. Görüşülen çocuklardan ikisi için *Youtube* aracılığıyla

⁵ “Taraflar Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar (ÇHDS, 34. Madde).”

⁶ Video başlığına kadar sirayet eden bu duruma bir örnek: https://youtu.be/ChNpYp_q6dg (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

bilinir olmak önemli. Hatta C. (9, k) Enes Batur⁷ isimli *Youtuber*⁸'a hayran olduğunu; kendisinin de Youtube'da videolar paylaşarak ünlü olmak istediğini ifade etmektedir.

Yeni medyada vakit geçirmeyi dışarı çıkıp çıkmamaya tercih edip etmediklerini öğrenmek için sorulan “Peki, parka çıkıp oyun oynamak mı istersin yoksa Youtube'a video çekmeyi mi istersin?” sorusuna verdikleri yanıtlar şu şekilde oldu: “Parkta oynamak iyi ama önce *Youtube*'da video çekip sonra parkta oynamak isterim (U., 9, e).”

Neden bu yanıtı verdiğini sorduğumuz görüşmeci “o zaman parktaki çocuklar beni tanır” yanıtını verdi. Bu durum Postman'ın ifade ettiği ebeveynlerin alkış tutma (*Youtube* üzerinden düşünürsek *like*) ya da yuhalama (ya da *dislike*) durumunu aslında çocuklar yetişkinlerin elinden almış durumdadır. Diğer iki görüşmecinin bu soruya yanıtı ise oldukça çarpıcıdır:

“Bilmem ki, sokakta oyun oynamayı tercih etsem oynayacak biri yok
(A. 13, e).”

“Sokakta oyun oynayacak arkadaşım yok ki... (C., 9, k)”

Bu örnekler iki önemli noktaya işaret etmektedir: İlki, kentlerin dönüşümü çocukların *sokak* ile ilişkisini çoğunlukla kesmiştir. Çocukların oyun oynayacakları mahalleleri çoğunlukla yok olmuştur. İkincisi, çocuklar her ne kadar yetişkinlerin dünyasında sıkışıyor olsalar da, Youtube benzeri kanalları kendi aralarında ilişki kuracakları bir mecraya dönüştürebiliyorlar. Yani mahallesi yok olan çocuklar kendilerine dijital medyayı kullanarak “yeni mahalle” yaratmışlardır. Ancak bu konuda sakıncalı olan bir yeniden üretim söz konusudur: Kurulan bu yeni mahallede cinsiyetçilik ve şiddet çocukların mırıldılarını bağırtıya dönüştürmektedir. Bu noktada yeni medya ebeveynsiz (yani kontrolden uzak) olan mahalle kültürünü internette yeni mahallede inşa edebilmektedir.

“Amaçsız Oğuzhan” isimli 11 yaşındaki bir *Youtuber*, “Aziz Gaming” isimli yaşının 15-16 olduğunu –yalnızca- tahmin edebildiğimiz bir diğer *Youtuber* ile birlikte çocuklar arasında oldukça popüler olan *Minecraft* isimli oyunu *multiplayer*⁹ olarak oynamaktadırlar.¹⁰ Videonun daha ilk saniyesi Amaçsız Oğuzhan tarafından söylenen “Sen kimse *sekil yapıyorsun* gel bakiyim gel” cümle ile başlamaktadır. Elllerinde kılıç ile karşılımları çıkanları öldürdükleri bir FPS¹¹ oyununu oynayan çocuklar, oyun esnasında 01:11¹², 01:46¹³ sırasıyla “delikanlı,” “delikanlı katil,” benzeri ifadeler kullanılmaktadır. Sokakta birlikte oyun oynama kültürü internet ile çocuklar arasında *multiplayer* oyunlara doğru kaymıştır.

⁷ Youtube sayfasına erişim için: <https://www.youtube.com/user/newdaynewgame> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

⁸ *Youtuber*, kendi kişisel Youtube kanallarında düzenli olarak içerik paylaşan ve yayın yapan online fenomen anlamına gelmektedir (Jerslev, 2016, s. 5233).

⁹ Çok oyunculu olarak, birçok kişinin online bağlantı kurarak birbirleriyle oynadığı oyun tipi.

¹⁰ Video kaynağı için: <https://youtu.be/6SOOn2R3UGqU> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹¹ Karakterin gözünden gördüğümüz sinema literatüründe “Özel Çekim” diyebileceğimiz, açılımı *First Person Shooter* olan bir oyun oynama türü.

¹² Erişim için: <https://youtu.be/6SOOn2R3UGqU?t=1m11s> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹³ Erişim için: <https://youtu.be/6SOOn2R3UGqU?t=1m46s> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

Günümüzde ailelerin mahalle kültürlerinden uzaklaşıp rezidans, site ya da apartman yaşantısına geçmesinden ötürü çocukların oyun alanları dönüşmüştür. Sokakta oyun oynamak geleneksel oyun kültürünün en temel özelliklerindedir. Buna karşın çocuk oyunlarının sokaktan uzaklaşması da modernleşmenin en önemli belirtisidir. Diğer bir deyişle modernleşmeyle beraber oyunlar da çocukluğun kendisi gibi kurumsallaşmakta; özel alanlara, dört duvar arasına kapanmaktadır (Onur, 2005, s. 505). Bu dört duvar arasında bilgisayar altyapılı tablet, *PlayStation*, *Xbox*, akıllı telefon gibi cihazlar cıvıltılı içerikleriyle haliyle çocukların ilgisini çekmektedir. Bu durumda esasında çocuklar iki ayrı uçta örneklerle karşılaşmaktadır: Farklı yaş aralıklarında çocuklar kendilerine ait kanallar kurabilmekteler. Çocuğun katılım hakkını düşündüğümüzde bu pozitif durumdur. Ancak bu örnekte olduğu gibi¹⁴, Amaçsız Oğuzhan isimli çocuk abisi tarafından açık şekilde küfürlü konuşmaya teşvik edilmektedir. Videonun başında, videodaki çarpıcı anlardan belli parçaların peş peşe gösteriliyor. Fragman gibi peş peşe gösterilen bu görüntülerin her birinde özellikle çocuğun küfrettiği yerler ön plana koyulmuştur.

Bu gibi örnekleri çoğaltmak mümkün ve hatta *Youtube*'da buna benzer yüzlerce örnek kolayca bulunabilir Ancak bunların tersine, çocukların katılımı için ayrıca potansiyel bir durum daha söz konusudur.

Görüşme yaptığımız çocuklardan aldığım bazı kanallarda yukarıdaki örneklerin tersi durumlar da söz konusu. Örneğin bir görüşmecimin verdiği "AtariKafa"¹⁵ isimli Youtuber'in sayfasına bakalım: AtariKafa, sayfasının açıklamasında şu ifadeleri kullanmakta:

"Hepimiz bu dünyayı oyunlar oynayarak öğrenmeye başlarız ve büyüdükçe oyunları unuturuz. Fakat oyun hayatın bir parçasıdır. Sadece eğlenme ve vakit öldürmek değil. İcinizdeki çocuğu yaşatmaya devam etmek için oyunlar hayatımızda kalmaya devam etmelidir. (...)"¹⁶

Çoğunlukla bulmaca çözme tipi oyunlar oynayan AtariKafa, oyunda tansiyonun yükseldiği yerlerde küfür etmek yerine "gıcık" benzeri ifadeler kullanmaktadır. Han Kanal¹⁷, Oyun Portal¹⁸, Ahmet Aga¹⁹, Oyun Delisi²⁰ gibi kanalla da çocukların sıklıkla izledikleri arasında. Ayrıca Basfi ile Deneysel Bilim²¹, Lezzetli Robot Tarifleri²² gibi kanallarda da çocuklar bilim içerikli programları takip edebiliyorlar.

Görüşüğümüz çocuklar bu kanalların isimlerini zikrettiler. Bu kanallarla öncekiler arasında şöyle bir bağlantı kurabiliyoruz: Öncelikle, ilk örneklerde daha amatör bir yapım durumu

¹⁴ Erişim için: <https://youtu.be/NQNZvegPEvU> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹⁵ Erişim için: <https://www.youtube.com/channel/UCTNVLHYK2dadfuFDfo7PBIQ> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹⁶ Erişim için bkz: <https://www.youtube.com/channel/UCTNVLHYK2dadfuFDfo7PBIQ/about> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹⁷ Erişim için: <https://www.youtube.com/user/Hanchannelnews/featured> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹⁸ Erişim için: <https://www.youtube.com/channel/UCsgzWstSmIycssOEcRXU3nQ> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

¹⁹ Erişim için: <https://www.youtube.com/user/TheProcuscihan> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

²⁰ Erişim için: <https://www.youtube.com/user/oyundelisi/featured> (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

²¹ Erişim için: https://www.youtube.com/channel/UCnAIXnZRNikus5wf4BPu4_A/featured (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

²² Erişim için: https://www.youtube.com/channel/UCnD05oNu5qPq_FwF_jfWIIg/featured (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

söz konusuysen, ikinci örneklerde 20’li yaş ve yukarısındaki kişiler, profesyonel ekipmanlarla bu kanalları hazırlamaktalar.

Verdiğimiz ilk grup örnekte çocuklar kendilerine bir medya sahası oluşturabilseler de, sıklıkla küfür etmekte, şiddeti normalleştirmekteler; ikincisinde ise sınırlandırılmış ve hatta kurumsallaştırılmış bir kanal tarafından bir prodüksiyonla beraber içerikler hazırlanmaktadır. Görüştüğümüz çocuklar bahsi geçen ikinci grubu çizgi film niyetine izlemekteler. Örneğin C. (9, k) halen televizyonda çizgi film izlemekten zevk aldığını anlattı. Ancak çoğunlukla açık tuttuğu bilgisayarı kapatmadan, televizyondaki çizgi filminin vakti gelince televizyonu açıp, bittikten sonra kapatıp tekrar bilgisayara karşısına geçtiğini anlattı.

Görüştiğimiz çocuklardan S. (13, k) ise diğerlerinden farklı olarak internette vakit geçirmeyi sevmediğini anlattı. S.’nin ifadelerine göre, çocuklar arası iletişimde “*Youtuber* izleyenler ve izlemeyenler” gibi bir ayrım dahi söz konusu. Diğerlerinden farklı olarak S. arkadaşları olsa da olmasa da dışarı çıkmayı tercih ediyor. Kardeşi olan C.’nin dışarı çıkmayıp evde Youtube izlemesiyle ilgili ise şu yorumu yapıyor: “C. sokağa çıkmadığı için arkadaşı yok, sokağa çıkmak için illa arkadaşına ihtiyacın yok ki.”

Sonuç

Görüldüğü gibi yeni medya çocuk haklarında çocuğa tanımlanan katılım hakkını sağlayabilmektedir. Ancak bu katılımı “riskli bir olanak” olarak görmek gerekmektedir. Örneklerde de görüldüğü gibi çocuklara yeni medyada kendi istedikleri kanalı kurup, burada istedikleri içeriği üretme ve söz söyleyebilme hakkına sahip olsalar da, bu söz çoğunlukla yetişkin dünyasına ait niteliklerle kurulmuş; çocuğun dünyasının nüvelerinden uzaktalar. Çocuklar çoğunlukla profesyonel ekiplerce hazırlanan oyunlarla ilgili içerikleri üretiyor ya da tüketiyorlar.

Elbette çocuğun dünyasından şiddetin tamamen uzak tutmak farazi olacaktır. Zira dünyadaki egemen yetişkin kurgusunda dahi bu durum mümkün olamıyorken, çocukların bundan uzak durması da olanaksız. Bu metinde incelenen videoların çoğunun en *masumunda* dahi birinin birini öldürmesi üzerinden kazanılan bir oyun söz konusu. Bu nedenle bu konu üzerinde çalışmanın böyle yapısal bir sorunu söz konusu. Çocukların apartman dairelerine kapalı kaldığından bahsettik. Çocuk *Youtuberların* neredeyse hepsinin videosunun evde, küçük bir odada çekildiğini düşününce bu durum destekleniyor. Ancak sokakta oyun da bahsettiğim yapısal sorunun ortadan kalmasını sağlamıyor. Zira sokaktaki pratikler, yeni medyada da benzer biçimde devam etmekte.

Çalışmada örnek verilen kanalların çoğunun takipçi sayısı ortalama olarak 200 binin üzerinde. Hatta iki milyon takipçiye erişen kanallar da örnekler arasında mevcut. Ortalama bir videonun izlenme sayısı kimi zaman bir milyonu bulabiliyor. Bu yüzden bu alanı çalışılacak potansiyel bir alan olarak görmek mümkün. Zengin içeriğe sahip olduğu için çalışma alanı genişletilerek daha derinlemesine bir çalışma yapmak da mümkün görünmekte. Bu çalışma bunun küçük bir parçasını ele alarak, çocukların katılımı için potansiyel olan ama içinde riskler barındıran alan olarak betimlemiştir. *Youtube*’a “çocuk oyunu” yazıp aratıldığında dahi karşımıza çıkan cıvıltılı ancak profesyonelleşen dünya, bu çalışmada çizildiği izlek üzerinden bu alan

üzerine düşünülmesini gerekli kılmaktadır. Bu gerekliliğin farkında olarak yerine getirilen çalışmalar (Martínez & Olsson, 2019; Greenfield, 2014) çoğunlukla bu metinde olduğu gibi yeni medyanın çocuklar için olumlu ve olumsuz potansiyeline eşit şekilde odaklanmak zorunda kalmıştır. O halde söylenebilir ki, çocukların yeni medyaya erişimi ailelerin tutumundan (Yorğancı, 2018) hükümetlerin politikalarına ve hatta Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu'nun (UNİCEF) (Hosta, 2012) çalışmalarına kadar pek çok alanı ilgilendirmektedir.

Kaynakça

- Agamben, G. (2001). *Kutsal İnsan*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Alver, F. (2004). Neil Postman'in Çocukluğun Yok Oluş Sürecinde İletişim Teknolojisi Eleştirisinin Eleştirisi. *İletişim: Araştırmaları Dergisi*, 129-141.
- And, M. (2016). Kültürler Kavşağında Oyun ve Oyun Nesnelerinin Tarihi. B. Onur içinde, *Toplumsal Tarihte Çocuk* (s. 141-155). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Bumin, K. (1983). *Batı'da Devlet ve Çocuk*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Çakır, H. Ç. (2003). *Çocukluk Kültürü Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kurumsal Sosyoloji Anabilim Dalı Yayınlanmamış Tezi.
- Durna, T. (2010). Basının Şiddeti: Siyasal Gösterilerde "Polise Taş Atan Çocuklar" Örneği. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 51-85.
- Elkind, D. (1999). *Çocuk ve Toplum: Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler*. Ankara: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Ercan, R. (2011). Modern Çocukluk Paradigması. *Journal of World of Turks*, 85-98.
- Greenfield, S. (2014). *Mind Change: How digital technologies are leaving their mark on our brains*. New York: Random House.
- Hosta, S. (2012). UNICEF - Çocuk Dostu Medya. S. Alankuş içinde, *Çocuk Odaklı Habercilik* (s. 276-294). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- İnal, K. (1999). Modern Çocukluk Paradigması. *Cogito*, 63-87.
- Jerslev, A. (2016). In the Time of the Microcelebrity: Celebrification and the YouTuber Zoella. *International Journal of Communication*(10), 5233–5251.
- Koman, E. (2012). Çocukların Medyaya Katılımı. S. Alankuş içinde, *Çocuk Odaklı Habercilik* (s. 268-275). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları .
- Lefebvre, H. (2012). *Gündelik Hayatın Eleştirisi I*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Marshall, G. (2009). *Sosyoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

- Martínez, C., & Olsson, T. (2019). Making sense of YouTubers: how Swedish children construct and negotiate the YouTuber Misslisibell as a girl celebrity. *Journal of Children and Media*, 1(13), 36-52.
doi:<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482798.2018.1517656>
- Müftü, G. (2013, 06 19). *Çocukların Hakları ve Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme: Bir Tarihçe*. <http://www.cocukhaklariizleme.org>:
<http://www.cocukhaklariizleme.org/bir-tarihce-cocuklarin-haklari-ve-birlesmis-milletler-cocuk-haklarina-dair-sozlesme> adresinden alındı
- Onur, B. (2005). *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Onur, B. (2016). Sunuş. B. Onur içinde, *Toplumsal Tarihte Çocuk* (s. vii-xiii). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun Yokoluşu*. İstanbul: İmge.
- Tan, M. (2016). Çocukluk: Dün ve Bugün. B. Onur içinde, *Toplumsal Tarihte Çocuk* (s. 1-22). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Üstündağ, E., & Özmen, K. (2012). Çocukları Görünür Kılmak İçin. S. Alankuş içinde, *Çocuk Odaklı Habercilik* (s. 199-226). İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.
- Yash-ar. (2009). Bazen İnsan [Şarkı]. Türkiye: Bonus Müzik Prodüksiyon.
- Yorğancı, D. P. (2018). Çocukların sosyal medya kullanımlarına yönelik yetişkin tutumları. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*(3), 182-202.