

# Gelişen İletişim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileşimi Üzerine Etkisi

Ümran TÜZÜN \*

## ÖZET

Günümüzde hızla gelişen digital dünyanın çocuk ve gençlerin kognitif, emosyonel ve sosyal gelişimini etkilediği herkes tarafından kabul edilmektedir. Ancak ne kadar ve nasıl etkilediği henüz araştırma konusudur. Digital iletişimin çok yoğun ve küresel olmasına karşılık değişik toplumlarda etkilerinin farklı olduğu göze çarpmaktadır. Ayrıca bilgiye kolay ulaşma yolu olan internetin de değişik çocuk ve genç gruplarında farklı etkiler ve etkileşimler yaptığı olumlu ve olumsuz görünen taraflar ile kaynaklar ışığında ele alınmıştır.

Anahtar kelimeler: Çocuk ve genç, digital teknoloji, etkileşim

Düşünen Adam; 2002, 15(1):46-50

## SUMMARY

Digital technologies are growing very fast around the world. The digital world effects cognitive, emotional and social developments of children and adolescents. But until to day it is not known exactly how and how much about its influences in different societies and different groups of children and adolescents. The effects differ. In this review the positive and negative influences are discussed.

Key words: Child, adolescent, digital technology, interaction

## GİRİŞ

Dijital dünyanın, dijital teknolojinin, cep telefonu, dijital TV, bilgisayar oyunları ve internetin, çocukların günlük yaşam düzenine girdiği çocuğun kognitif emosyonel ve sosyal gelişimini etkilediği konusunda artık şüphe yoktur.

Ancak ne kadar ve tam olarak nasıl etkilediği hem araştırmacılar, hem eğitimciler, hem ebeveynler tarafından merak edilmektedir.

Şubat 2001 de Pediatrics dergisinin web sayfasında yayınlandığına göre ABD'de bir çocuk veya adolesan her gün ortalama 3 saatini TV karşısında geçirmektedir. Bu sürenin içinde video oyunları ve video teyplere harcanan vakit yoktur (5).

Hacettepe'den Tuncer ve Yalçın'ın araştırmasına göre; Türkiye'de hafta içi % 31 çocuk TV karşısında en az 4 saatini geçirmektedir. Bu oran hafta sonu % 71.7'ye çıkmaktadır. Ortalama % 40 oranında ev bilgisayarında CD-ROM kullanılmaktadır. Okullarda % 2.64 oranında bilgisayar laboratuvarı vardır (9).

Özellikle toplumdaki şiddet için interaktif medyayı suçlamaya eğilim vardır. Ancak tüm şiddet için TV'nu suçlamak doğru değildir. Araştırmalar (1993) gerçek yaşam saldırganlığının % 10-20'sinin medya saldırganlığına atfedebileceğini göstermiştir.

ABD'de 3 yıllık Ulusal TV Saldırganlık çalışmalarında şu öğeler bulunmuştur.

1. Tüm programların 2/3'ünde saldırganlık vardır.

\* İstanbul Üniversitesi Tıp Fakültesi Öğretim Üyesi

2. Çocuk showlarında saldırganlık vardır.
3. Saldırganlar genellikle cezalandırılmamaktadır.
4. Müzik videolarının 1/4'ünde saldırganlık veya silah taşıma bulunmaktadır.

Anasınıfından 6. sınıfın sonuna kadar olan çocukların ebeveynleri % 37 çocuğun bir TV hikayesinden korktuğunu bildirmişlerdir. Sigara, alkol veya yasadışı maddelerin TV programlarında çok sayıda görüldüğü bilinmelidir. Çeşitli cinsel görüntülerin programlarda ve reklamlarda görüldüğü bilinmektedir. Ancak bunların davranışsal etkileri hakkında henüz bilgi yoktur.

Dünyada Amerika Birleşik Devletleri kadar çok vahşi eğlence olduğu ülke Japonya'dır. Ancak Japon toplumunda Amerikan toplumundan daha az saldırı vardır. Eğer medya vahşeti gerçek dünya vahşetine katkıda bulunuyorsa niçin Japon toplumu aynı şekilde etkilenmemektedir sorusuna karşılık Japonya'da saldırının tanımlanma doğasının farklı olduğu cevabı bulunmuştur. Saldırı daha gerçekçi ve daha çok fiziksel rahatsızlık üzerinde durularak verilmektedir. Ayrıca Japonya'da "kötü adamlar" saldırgan olmakta, "iyi adamlar" ise bunun sonuçlarından zarar görmektedir. Bu Amerika toplumunda tam tersidir. Bu bağlamda Japonya'da vahşet kötü ve yanlış olarak görülmekte ve bu davranışın sonunda gerçek ve acı veren durumlar gösterilmektedir (3).

Televizyondaki şiddet sıkıtır, etkilidir ve ödüllendirilir. Gerçekten acıttığı vurgulanmaz. Kısa sürede sorun çözme şeklidir. Kahramanlar şiddet gösterileri için ödüllendirilir. Uzun dönemde duyarsızlaştırılır (2,6). Uzun süreli televizyon izleyen yetişkinlerle yapılan bir çalışmada "dünyanın anlamı sendromu" tespit edilmiştir. Bu yetişkinlerin gerçek dünya görüşleri şöyle tarif edilmiştir; tehlike, güvensizlik, toleransın olmadığı, net olmayan, ümitsizlik şeklinde olduğu görülmüştür. Kendi dünyalarını TV deyimleri ile görmeye başlamışlardır. Çevredekilerin onlara zarar vereceği düşüncesi yaygınlaşmıştır (6).

Araştırmalar TV dan çocukların etkilenmesini sosyal öğrenme modeli süreci içinde açıklamaktadırlar. Yani çocuklar gözleyerek, taklit ederek, yetişkin toplumdaki işlevleri içselleştirerek öğrenirler. Özellikle küçük çocuklar yaşadıkları dünya ile TV dünyası

arasındaki ayrımı yapacak kognitif yeteneğe sahip değildirler. Bandera'nın 1963'de okul öncesi çocuklarda yaptığı araştırma şöyledir: Bir oyuncaya hareket etmesini bir aktör söylüyor, etmeyince vuruyor, daha sonra vuruyor 1. grupta aktör şekerle ödüllendiriliyor, 2. grupta aktöre ne ceza, ne ödül veriliyor, 3. grupta sözel olarak azarlanıyor. Bu filmden sonra ilk 2 gruptaki çocuklar aktörün azarladığı 3. grup ve hiç seyretmemiş olanlara oranla daha agresif oluyorlar.

Amerika'da şiddet konusunda çalışan gelişimsel psikolog Roland Slaby'ye göre TV şiddetinin 4 zararlı etkisi vardır.

1. Agresyon etki-seyircinin diğerlerine agresif davranması
2. Giderek artan korku ve sonuçta şiddetin kurbanı olmak
3. Seyredici olmak, desantisize olup gerçek şiddeti seyretmek
4. Giderek daha fazla agresif görüntüler istemek, TV'deki karakterlere benzemek (6,8).

Medyanın çocuğun üzerindeki etkisini anksiyete ve korkuya neden olduğu savunulur. Bir stimulanın korku reaksiyonu olarak tanımlaması kronolojik yaş ve gelişimsel seviyeye göre değişir (2).

Ayrıca 8 yaştan önce gerçek ile gerçek olmayanı ayırt edilmesinde yetersizlik vardır (8). "Çocuklar büyüdükçe medyanın oluşturduğu emosyonel bozukluklara daha az tepki gösterirler" varsayımı doğru değildir. Kognitif olarak daha az etkilenirken bir kısım şeyler daha fazla rahatsız edilebilir. 3-8 yaşlar arasında primer olarak hayvanlar, karanlık, doğa üstü şeyler (hayalet, canavar, cadı) ve yabancı olup ani hareket eden şeylerden korkarlar. 9-12 yaşlar arasında kişisel yaralanma, fiziksel zarar, yakınlarının ölümü veya yaralanmasından korkar. Adolesanlarda fiziksel zarar, okul korkusu, sosyal korkular ön plandadır.

Joanne Cantor'un, araştırmasında okul öncesi korkutucu görünen ama gerçekte zararsız olan güzel görünen ama gerçekte zararlı olandan daha fazla korktuğu, 9-11 yaşlarda ise görünüşün daha az önemli olduğu bilinmektedir (2).

TV seyretmenin saldırganlık, cinsellik, akademik

performans, kendilik imajı, beslenme, madde kötü kullanma ve istismar yöntemleri üzerine olumsuz etkileri olmasına karşın TV seyretmenin sosyal bazı kazançları da vardır. Bunlar arasında paylaşma, bazı olumlu tavırları öğrenme, kooperasyon sayılabilir.

Günümüzde interaktif teknolojinin en önemli ayağını oluşturan internetin çocukların gelişimi üzerindeki etkisi incelendiğinde bir çok kişinin internette vakit geçirmesinin önemli bir nedeni olarak bu zamanın sosyal etkileşim için kullanılması olduğu görülmektedir (1).

İnternetteki sosyalizasyonu elektronik posta, tartışma forum sayfaları, muhabbet (chat) odaları veya internet oyunu şeklinde görmekteyiz. Kişiler bu yollarla kendi aralarında bilgi alışverişinde bulunur, birbirini destekler, kendilerine benzer kişilerle çene çalarlar. Kişilikten uzak yaşadığımız şehirlerde karşılıklı net ortamlarında kişilik vardır. Sanal ortamlarda kişilere sosyal ilişki gerçek sosyal baskı olmadan deneme şansını verir (1,4).

Ancak bu fiziksel olmayan bir doğaya sahiptir. İnternette yeni insanlarla karşılaşma olasılığı en rahat olan ortamdır. Bu ilişkiler çok sayıda ve sıklıkta kısa sürelidir. Sanki kişiler otobüse binip karşılaşmaları gibi. Bu nedenle baskı çok azdır. Hiper personel bir taraf vardır. İnternet iletişiminde yeni kişinin kendiliğini nasıl takdim edeceği ve göstereceği hakkında daha seçici olma yolunun var olabilmesi anlamına gelir. Kişiler arası farklılıklar saklanabilir. Bu grup üyesi olabilmeyi artırır (4).

Sosyalleşme, çok bağlayıcı bir davranıştır. İnternete bağlanma fazık bir gelişme gösterir. Yeni başlayanlar için bildiğimiz en büyük çevre olan internete uyum sağlama dönemi olur. Yeniler teknolojiye bağlanarak daha fazla vakit geçirirler. Daha sonra hayal kırıklığı olup bu süreç oldukça azalır ve daha sonra bir denge oluşur. Ancak herkesin denge oluşturma süresi farklı olabilir.

Ciddi utanması olan veya Asperger sendromlu çocukta sosyal anxiete veya yetersizlik vardır. Bu çocuklar komputer oyunlarda yüz yüze interaksyon olmadığı için anxiete olmadan rahat oynarlar (1). Self esteemi oluşturmak için iyi bir araçtır. Komputer oyunları çocuğun amaca yönelik stratejileri deneme-

si için iyi bir yoldur.

Oyunun kendisi çocuğun önem verdiği ve zorluk çektiği duygularını araştırmasına yol açar. Oyun sembolizm için bir yoldur entegrasyon ve organizasyon yapılanma için ise iskele kurmaya yarayacak şekilde zihin yönünden bir metaforudur. Oyun minimum verbalizasyon ve müdahale ile süregiden ve gelişimsel olarak ilerleyen uyum süreçlerini arttırmasıyla tedavi edici özelliğe sahiptir. Bu nedenle olumlu bir katkıda bulunur. İnteraktif internet oyunlarının çocuğun gelişimi için olumlu olduğunu kognitif araştırmacılar savunmakta ve komputer oyunlarının çocuğun 3 boyutlu görmesini ve çoğul hayalleri hemen görebilmesi yeteneğine etkili olduğunu bildirmektedir. Ayrıca bazı komputer ortamların görsel zekayı geliştirdiği kabul edilmektedir. Digital teknolojinin diğer bir yönü çocuklar bir çok ödevi bir arada yapabilmesi için destek olmasıdır (1).

Bilgiye kolay ulaşma yolu olan internet dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu/Öğrenme Güçlüğü olan çocuklar için avantajdır. Sınıfta internet kullanımı ile uzaktaki bilgiye ulaşarak öğrenmeyi zenginleştirdiği kabul edilmektedir. Çocuğun araştırmasını, hoş ev ödevleri organize etmesini, organize edebilme yeteneğini artırır. Ancak bilgiye çabuk ulaşma olanığının yanı sıra bilgiyi süreçten geçirebilme yeteneklerini bozması konusunda bazı şüpheler doğmuştur. Ayrıca tıbbi interaktif medyanın çocukları erken olgun davranışa ittiği bir çok araştırmacı tarafından savunulmaktadır (1).

İnternetteki iletişimin çocuklar için saptanmış zararlı etkileri gözönüne alındığında şöyle bir tablo açığa çıkar. Bunlardan ilki hiç tanımadığı nasıl etkileyeceği bilinmeyen yabancılarla etkileşimin olması, ikincisi gerçek kimliğin manuplasyonu şansı olması dolayısıyla sanal bir kimlikle karşı karşıya kalma, üçüncüsü çeşitli yalanlarla karşılaşması, dördüncüsü cinsel yalanlar, beşincisi ise sözle istismar yapılabilecek bir ortam olmasıdır. Ayrıca gerçek yaşamla etkileşimin kaybolmasında önemle üzerinde durulması gereken bir konudur. Sanal ortama katılmanın bir "görünmezlik" yönü de vardır. Chat odalarına veya elektronik posta gruplarında sadece okumak başkalarının fikirlerini, duygu ve etkileşimleri izlemek yönü de vardır. Bu elektronik kulak misafirliği bazı patolojik internet kullanıcılarının tercih nedeni olabilir. İnter-

netin rahat ve 24 saat ulaşılabilirliğide çekiciliğini arttırmaktadır. Coğrafi sınırlar yoktur. Sanal ortamda daha az kaygının olması, çocuğun eleştirilmemesi, fiziksel inaktiviteye neden olması, daha rahat bir ortamda etkileşim yapılabilmesi (ev ortamı, sıcak, hava güzel, su güzel vs) bu bağın bağımlılık yapma olasılığını arttıran zararlı etkenlerdir (8). Beden imajı bozuk, düşük self-esteemli ve tedavi edilmemiş cinsel disfonksiyonlu kişiler eğer fiziksel bir ilişki başlatamayacaklarsa sanal cinsellik onları çekecektir. Yanlış olup yüzyüze ilişkilerde disfonksiyonel olan kişilerde internet olumludur. Çok çekici bir kız olup erkek arkadaşların sadece göğsüne baktığı için arkadaşlık kuramayan bir ergen için çekici bir ortam olabilir. Arkadaşlarıyla gevezelik yerine postmodernizm hakkında konuşmak isteyen ergen için iyi bir ortam olabilir (4).

1966'da Dr. Ivan Goldberg tarafından "İnternet Bağımlılığı Bozukluğu" tanımlanmıştır. İnternet disorder (IAD) internet tutkunluğu bozukluğunu, tanımlamak zordur. Birçoğu kişi gerçekten (online) haberleşme ağında çok vakit geçirmektedir ancak birçok kişi okuyarak, TV seyrederek, arkadaş ve sosyal aktivitelerini de ihmal eder. Ancak kitap bağımlılığı, TV bağımlılığı bozukluğu tanısı konmaz.

Bu patolojiye YATKINLIK için bazı özellikler arasında fanteziye yatkınlık olmalıdır. Kişi geleneksel sosyal durumunda yetersizlik hissettiğinde yatkınlık olabilir. Örneğin öğrenci yurda gidip sosyal desteğini kaybettiğinde yeni emin yol olarak internet ortaya çıkabilir (Yeni ilişkiler için). İletişim araçlarındaki teknolojik gelişmeler sosyal etkileşimlerde yeni alanlar açmıştır. Kişinin evinden kendi fikirlerini yüzlerce, binlerce kişiye ulaştırması mümkün olmuştur. Aynı zamanda kısa sürede geri bildirim alabilmektedir. Fantaziye yatkınlık, utangaçlık, sosyal fobi, sosyal durumda kayıp, dikkatin kaybı IAD ye yakalanma olasılığını arttırabilir. Herhangi bir şeyin güvenilir olması, çabuk olması ve tamamen tatmin edebilmesi bir şeyin bağımlılık yapabilmesi ile paralel gitmektedir (4).

İnternet bağımlılığı diğer bağımlılık tipi bozuklukları gibi öncelikle kişinin etkileşimde olduğu kişilerle ilişkisini bozmaktadır. Dahası, bir çok kişinin bu haberleşme ağında sosyal destek, anlamlı ilişkiler ve eğlence bulabilmesi kişide çatışmalara ve suçluluk

hissine kaynak olabilmektedir.

Ağustos 1999'da Boston'da Joseph B. Walther Amerikan Psikoloji Assosiyasyonunun yıllık toplantısında "İletişim Bağımlılığı Bozukluğu" isimli sendromu savunmuştur. Bu sendrom İnternet Bağımlılık Bozukluğuna alternatif olarak sunulmuştur. Kişilerin günlük yaşamlarında normal işlevleri tehdit eden çok geniş sorunlar yelpazesi mevcuttur. Bu yaşamda kişisel ilişkiler ve sosyal etkinlikler etkilenmektedir (10). Bu bağımlılık tipinde cep telefonlarında iletişimi de koyabileceğimiz akla gelmektedir. Yüzyüze olmayan iletişime bir örnek olarak cep telefonlarındaki konuşma ve mesaj yazma ile iletişim bağımlılığı sayılabileceği düşünülebilir.

Aracılı iletişim sendromu diyebileceğim bu durumlarda gerçek etyoloji araştırılmalıdır. Bu iletişim bozukluğunun olduğu diğer ortamlar araştırılmalıdır (10).

Bu haberleşme ağına bağlanan kişilerden bir kısmının yaşamlarında bazı sorunlardan uzaklaşmak için buna tutkun olduğunu düşünürsek bu sorunlar bir mental sorun olarak kabul edilmelidir. Bir kısım tutkunlar ise başkaca sorunları olmadığı halde kompulsif bir şekilde kullandıkları kabul edilebilir. Bu dönemde teknoloji (TV, internet) sorun olmayıp davranış sorunu olduğu için tedavisi de geleneksel yöntemlerle yapılacaktır (7,10).

Kısaca sanal ortam kullanımına ilgili sorunlar gözardı edilmemeli ve klinik önem verilmelidir. Önemli bir sorun da interaktif medya ortamının çocuk ve gençlerde özdeşimi nasıl etkilediği olup henüz bu konuda araştırmaya rastlanmamıştır.

İnteraktif medyanın iyilikleri ve kötülükleri diye ayırt etmeye çalışarak aklaşmak interaktif teknolojinin karmaşıklığı karşısında olumsuz bir yöntemdir. Ancak bu karmaşıklığın çocuk ve gençler üzerindeki etkileri bir ekip tarafından araştırılmalıdır. Bu ekipteki çocuk psikiyatrisinin rolü de bu ortamın çocuğun dünyasını genişleterek sağlıklı olmasına destek mi olduğunu, yoksa çocuğun dünyasını küçülttüğüne mi karar vermek olabilir. Bu interaktif dünyanın kontrolünün ebeveynler, okul ve medya olduğu gözardı edilmeden işbirliğinin önemi vardır.

## KAYNAKLAR

1. Bremer J, Rauch P: Children and computers risk and benefits. J Amer Acad Child Adolesc Psychiatry 37:559-560, 1998.
2. Cantor J: Children's emotional responses to technological disaster conveyed by the mass media in J.M Wober (ed) Television and nuclear Power: Malign the public mind pp.31-53, 1992, Norwood NJ, Ablex.
3. Committee on Communications American Academy of pediatrics www.aap.org/policy/00830.html
4. King SA: Is the internet Addictive or are Addicts Using the Internet? 1996, www.concentric.net/~Astorm/iad.html
5. Policy Statement, Children, Adolescents, and Television (RE0043) Pediatrics 170(2):423-426, 2001.
6. Sege R, Dietz W: Television viewing and violence in children: the Pediatrician as Agent for change Pediatrics 94:600-607, 1994.
7. Shapira NA, Goldsmith TD, Keck PE Jr, Khosla UM, Mc Elroy SL: Psychiatric features of individuals with problematic internet use. J Affect Disord 57(1-3):267-72, 2000.
8. Some things you should know about media violence and media literacy 2001. www.app.org/advocacy/childhealthmonth/media.htm
9. Tuncer AM, Yalçın SS: Multimedia and children in Turkey. Türk J Pediatr 41:27-34, 1999.
10. Walther JB: Communication addiction disorder. Concern over Media, Behavior and Effects Annual meeting of the American Psychological Association Boston (1999-2001), www.psiikiyatri.net.