

ELEKTRONİK DÜNYANIN ÇOCUK DÜNYASINA YANSIMASI: “TEMASSIZ OYUN” KAVRAMI BAĞLAMINDA ELEŞTİREL BİR İNCELEME

Yrd. Doç. Dr. Özge UĞURLU

ÖZET

Küreselleşme söylemleriyle birlikte, bireylerin gerek sosyal gerekse psikolojik ihtiyaçlarını gidermek için kullandıkları teknolojik aygıtlarla sarmalanmış bir dünyayla karşı karşıyayız. Yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesi, yaygınlaşması ve yaşam alanlarına yansımaları, aynı zamanda çocuğun imgelemi ile arasındaki ilişkinin dönüşümünü de beraberinde getirmektedir. Çocuk bu ilişkiyi kurmada düş gücünü ve yaratıcılığını pekiştirirken “oyun” ritüelinden beslenmekte böylece sosyalleşme örüntüsü içerisinde yerini belirleyebilmektedir. Bu oluşum süreci oyunun toplumsal işlevi çerçevesi içinde düşünüldüğünde çocuk dış dünyayla iletişim kurabilme yetisini “temas etme” pratiği üzerinden geliştirebilmektedir. Çocuk oyuncağına, annesine, arkadaşına dokunur. Onları algılar. Davranışlarına bu şekilde yön verir.

Çocuğun doğumundan itibaren içinde var olduğu teknolojik fanus, çocuğun zihinsel anlamda beslenme ve yenilenme yöntemlerini derinden etkilemekte böylece bunun bir aracı olan oyunun oynanma şekillerinde de birtakım değişikliklere yol açabilmektedir. Bu noktada gözlenen tarafla iletişim sürecini kolaylaştıran bir araç olarak konumlandırabildiğimiz bilgisayar ekranı, paradoksal biçimde iletişimi sekteye uğratarak çocuğun çevresiyle “temassızlığını” ortaya çıkarabilmektedir. Bu açıdan değerlendirdiğimizde geçmişte eğlence, sosyalleşme ve kültürel aktarım rolünü üstlenen oyun, artık gizli öznelerle ya da elektronik dünyanın belirlediği kurallarla bilgisayara karşı oynanma pratiğine dönüşmektedir.

Çalışma oyunun çocuk dünyasındaki yerini ve önemini vurgulamakla beraber çalışmanın amacı dijital dünyadaki oyun oynama pratiğine eleştirel bakışı ortaya koymaktır. Gerçek yaşamın minyatürleşmiş haline bürünen oyunun, geçmişteki rolüyle karşılaştırıldığında, çocuğun ruhsal doyumunun sağlanması ve yaratıcılığının gelişmesinde çevresiyle temassızlaşma üzerine kurulan bir davranışa dönüşmesi çalışmanın temel argümanını oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmada literatür taramasıyla elde edilen bilgiler yorumlama yöntemiyle değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Dünya, Çocuk, Temassız Oyun, Çocuk Dünyası, Oyun, Küçük Tüketiciler.

GİRİŞ

“Önce çocukların hayalleri vardı”

Robert Froust, Directive

Elektronik çağın getirdiği birçok yeni usulün yanında çocuk ve kültürel aktarımın yer alacağı çalışma, çocuğa seslenen medya metinlerinin ve oyun oynama biçimlerinin çocuğun dünyasında ne şekilde algılandığı ve bunların çocuğun gerçek yaşantısında ne şekilde davranış pratiklerine döküldüğü üzerinedir.

Çocukluk keşfetme ve keşfettiklerini deneyerek yaşama aktarma dönemi olarak ele alındığında, çocuğun doğmuş olduğu kültür, çevre, sosyal ve ekonomik yapılar onun daha sonraki toplumsallaşma sürecinde de etkin bir rol üstlenmektedir. Kuşkusuz çocuğun oyuna ve oyuncağa yakınlığı ve onlarla oynama biçimleri, sonraki dönemlerde dünyayla kurduğu iletişimin mevcudiyetini, kalitesini ve sürekliliğini etkileyecektir. Bu bağlamda elektronik dünyanın hâkimiyeti çocuk dünyasında da kendini göstermekte, çocuğun çevresiyle “temas” ederek kurması gereken ilişkiyi araçlarla temasa dönüştürerek, çocuğun kendisi tarafından üretilmesi gerekli birtakım tepki ve kodları, hazırlanmış paketler halinde çocuğun önüne sunmaktadır. Böylece küreselleşme söylemleriyle yaşatılan tüketim kültürü içinde kapısını çocuğun “tık”latıp girebileceği yeni bir dünya yaratılmakta, geleneksel oyun kültürünün yeni dijital formları “temassızlık” ekseninde hegemonik bir şekilde toplumsal ilişkilere sindirilmektedir.

Çalışmanın ilk bölümü, küresel dünyada oyunun dönüşen anlamı üzerine konumlandırılan “temassız oyun” kavramının tanımlanması ve analizini içermektedir. İkinci bölümde ise, çocukluğun dijital ortamla birer küçük tüketici olarak yeniden tanımlanmasının altı çizilerek, bu süreçte çocuğun oyun üzerinden aktarılan pazarlama söylemlerine tepkileri üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde sosyalleşmenin elektronik bağlarla sağlanması ve sanal kültürlenme pratikleri ele alınmış, son bölümde ise, tüm bunlarla bağlantılı olarak oyunun küresel sistem kodlarıyla donatılarak çocuk zihnine ne şekilde yansıdığı irdelenmiştir.

KÜRESEL DÜNYADA OYUNUN DÖNÜŞEN ANLAMI ÜZERİNE: SOKAKTAN EVE TAŞINAN PRATİK “TEMASSIZ OYUN”

Oyun özellikle çocukluk dönemine özgü bir unsur olarak ele alınıp, kültür aktarımında esas ritüel olarak kabul edilebilir. Oyun kavramını küreselleşmenin getirdiği birtakım toplumsal dönüşümler ekseninde ele almak, geleneksel oyundan dijital oyuna geçişi iyi ifade etmek adına önemlidir. Oyun çocuğun dünyasında gerçek dünyanın minyatürleşmiş halini tanımlarken, Huizinga “canlı varlık oyun oynadığında, doğuştan gelen taklit yeteneğinin hükmü altındadır veya bir gev-

şeme ihtiyacını tatmin etmektedir veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın benliğine sahip çıkmasını sağlamaktadır” (1995: 17) ifadesiyle oyunun bir hazırlık evresi olarak ele alınabileceğini vurgular.

Oyun, çocuğa zamanın, yaratıcılığın, becerinin, enerjinin israfı fırsatını tanımakta (Caillois, 2006:125), haz vermekte, eğlendirmekte bunun yanında ciddiyet, düzen, gerilim ve paylaşma ortamı da oluşturmaktadır. Oyun gönüllü bir eylemdir; oyunun devamını sağlayan da oyundan alınan zevk ya da hazzın gücüdür. Oyun görev anlayışıyla değil, boş zamanların değerlendirilmesiyle gerçekleşmektedir. Oyun içinde yer alan kurallar, çatışmalar oyun evreninin düzenlenmesi ve oyunun devamı açısından önem taşımaktadır. Çünkü oyunun devamında ölçülebilir bir kazanma ya da kaybetme sonucuyla karşılaşılır. Böylece oyunda kurallar ve oynama biçimleri tekrar düzenlenir. Tüm bu düzenin konumlandığı bir alanın varlığı da oyunun vazgeçilmezlerindedir. Oyun, bu kutsal alan içerisinde oynanır; ancak düş gücü bu alanın fiziksel sınırlarını zorlayarak oyun evrenini genişletir. Tüm sayılanlar çocuğun kültürel kodları yaratmasında ve devamında bunlara göre davranmasında temel alınabilir unsurlardır. Dolayısıyla oyunun bu unsurlarındaki dijital merkezli dönüşüm, çocuğun imgelemiyile olan ilişkisini de değiştirip dönüştürerek, çocuğun dış dünyayla bilgisayar/ elektronik bir araç dolayımıyla etkileşimde bulunmasını ve çevresiyle temassızlığını pekiştirmektedir.

Görüldüğü üzere oyun, çocuk dünyasına birçok anlamla yerleşirken, oyunun oynanma biçimi de çocuğun bu anlamla ilişkisini belirlemektedir. Gelenekselden dijitalle uzanan süreçte çocuğun oyun oynama anlayışının temeli, “yeni medyadan alınan hazda anlatının ikincil ancak teknolojinin kendisiyle kurulan etkileşimden doğan hazzın birincil olduğu” (Binark, 2007: 31) şeklinde belirtilmektedir. Bu bağlamda çocuk düşlerinin, hayallerinin ekran, mouse, klavye gibi aygıtlarla şekillenmesi, sınırlandırılması, dijital dünyanın çocuk dünyasının özgürlüğünü ne derece sıkışık hale getirdiğini gözler önüne sermektedir. ‘Ekran merkezli’ olarak tanımlanabilecek yeni oyun oynama pratiği, çocuğun bulunduğu mekanın sınırlarını ihlal etmeden de oyunun temel varlığını sürdürmesiyle kendini göstermektedir. Sanders, bu bağlamda değişen iletişim sürecini şu şekilde aktarmaktadır: “Elektronik iletişim araçlarını kullanan birisi konuşmanın en önemli kuralını çiğner: Dinleyen karşısındaki sözünü kesemez. Oysa soru sorma, yineleme, insanların kontrolden çıkıp tekrar düzene girmesi iletişimin temelini oluşturur” (1999: 45).

Çocuğun sokaktaki oyun pratiklerine bakıldığında en başat davranış kalıpları yüz yüze iletişim, üzüntü ya da sevinci paylaşma, gözüyle ya da eliyle çevresine dokunma şeklinde sıralanabilir. İşte bu noktada ekranın çerçevesiyle dünyayı algılayan çocuğun sokaktaki oyun pratiklerine ulaşabilmesi pek de mümkün değildir. Dijital dünyanın kısırlığı çocuğu karşısındakine herhangi bir karşılık ya da tepki verememe (ya da bu tepkinin sınırlı olması), dokunamama, karşısındakiyile

direkt konuşamama gibi sorunlarla baş başa bırakmaktadır. Çocuk giderek dijital dünya tarafından sarmalandığından, geleneksel oyun pratiğinden mahrum kalmakta, kısacası çevresine, topluma “temastan” yoksun bir şekilde bırakılmaktadır. Çocuğun arkadaşıyla ekran dolayımıyla paylaşımında bulunması, gerçek dünyanın da tam anlamıyla kavranamamasıyla sonuçlanmaktadır. Bir başka açıdan değerlendirildiğinde çocuğun kendisini ikinci bir insanla -ötekiyle- tanınması ve tanımlaması sürecinde dijital evren çocuğa kendi kurallarıyla seslenerek bu sürece engel koymaktadır. Çünkü dijital oyun sistemi yenmek ve yenilmek ilişkisiyle sınırlı bir düzen sunmakta, düzen tarafından kodlanan dünya ancak öteki olarak adlandırılmaktadır. Böylece çocuk mevcudiyetini bilgisayar ekranıyla algılamaktadır.

Dijital oyunun karakterinden kaynaklanan bu durum “gerçek yaşamdaki fiziksel oyunların ve yüz yüze iletişimin rastlantısal hazzından yoksun olarak” (Akbulut, 2009: 41) karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda Sanders’ın değerlendirmeleri yerinde olacaktır; “Çocuklar evden dışarı adım atmıyor, zamanlarını video oyunları ile geçiriyorlar, oysa eskiden birbirlerinin bahçesine ya da parka oyun oynamaya giderlerdi. Bir yerlerde bir çocuğun aklına bir fikir gelir ya da hemen kurallar oluşturularak yeni bir oyun uydurulur, belki de başkalarından duyulan oyunlar oynanırdı. Bu oyunların çoğunda demokratik, eşitlikçi bir ruh sezilirdi. Gerçekten de düş gücüne dayalı oyunlarda hiçbir şey sabit ya da belirli değildir. Çocuklar takımlara ayrılırken adil bir dağılım sağlardı” (1999:138). Görüldüğü gibi çocuğun elektronik dünyaya girmesinin ardından o dünyanın programlanmış kurallarına boyun eğmesi, çocuğun kendi oyununun kurallarını tanımlama ve kontrol edebilme becerisini de arkada bırakmasına yol açmaktadır. Çocuk düş gücüne dayalı olarak yarattığı kendi oyununu ve kendi kurallarını sosyalleşme ortamına aktarmada da yetersizleşmekte, oyun oynama yanlısına düşmektedir. İkinci el deneyimler olarak adlandırabileceğimiz “dolayımlanmış” pratikler temasın önüne geçerek, bireyi gerçek yaşamın risklerinden ve baskılarından uzaklaştırmaktadır (Sartori, 2004: 52).

Bunun beraberinde geleneksel oyun anlatımı çocuğun demokrasi, özgür düşünme, eşitlik ruhunu belirgin halde destekleyen karakteri tersine işleyen bir yapıya büründürmektedir. Oyunun şimdiki tezahürü elektronik ortamdaki kodların çocuğun zihninde belirginleşmesi ve bu incelemin sokakta canlandırılması üzerine kurulmuştur. Buna dayanarak şiddetle beslenen oyun, çocuğun sokakta da şiddeti deneyimlemek istemesiyle sonuçlanabilmektedir. Dolayısıyla geleneksel oyun gerçek yaşama hazırlık sürecini temsil ederken, dijital oyun gerçek yaşama sanal yansımalar sağlamaktadır. Bu durum çocuğu gerçek yaşamda karşılaşması mümkün olmayan temelsiz duygulanımlarla da karşı karşıya bırakmaktadır.

EVRENSEL BİR DENEYİM OLARAK ÇOCUKLUĞUN DİJİTAL ORTAMDA “KÜÇÜK TÜKETİCİLER” OLARAK YENİDEN TANIMLANMASI

Hızla gelişen elektronik dünyaya karşı koymak olanaksızlaşırken, her koşulda zaman, mekan sınırı olmaksızın çocuğun karşısında erişebildiği bir oyun ortamının varlığı dijital oyun oynama pratiğinin vazgeçilmezliğini de beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde, çocuğun kültürel alt yapısının oluşumunda ve devamında da oyunun oynandığı uzamın ve davranış kalıplarının önemi göz ardı edilemez. Bu değerlendirmelerle varacağımız iki nokta, oyunun konumunun küreselleşmeyle beraber değişmesinin birbirini besleyen iki unsurla açıklanmasıdır; ilki, oyunun egemen kültürün ve ideolojinin aktarımında başat bir rol üstlenmesi, ikincisi ise, tüketim kültürünün değiş tokuş değeri olan bir metası haline gelmesi şeklinde düşünülebilir. Dolayısıyla, oyunun tüketim kültürüne “aracı olma” işlevi her iki durumda da çocuğun karşısına yeni örüntüler çıkarılmaktadır. Geleneksel oyun ekonomik üretim-tüketim ilişkilerinin dışında kalma ayrıcalığıyla düşünülürken, dijital oyun tüketim kültürüne yeni özneler ve nesnelere üreten bir olgu olarak eklenen kimlikle karşımızda durmaktadır.

Oyunun egemen ideolojinin aktarımındaki rolüne baktığımızda; çocuğun tüketim kültürünün içerisinde etkin bir özne olarak konumlandırıldığı sonucuyla karşılaşırız. Kurgulanmış bir oyun evreninde toplumun kültürel kodları yeniden anlamlandırılarak ve en önemlisi süslenerak çocuğa sunulmaktadır. Temelinde kapitalizmin egemen “tüket” mottosunun yer aldığı, her türlü duygusal öğenin giderek değiş tokuş nesnesine çevrildiği kültürel dönüşüm, çocuğun dünyasına elektronik oyunlar aracılığıyla işlemekte, bu da tüketim kültürünün giderek yaygınlaşmasını “oyun” aracılığıyla meşru kılmaktadır. Her ne kadar oyun kavramsal olarak dokunulmamış bir alanı çağırırsa da, egemen ideoloji onu da himayesi altına alarak çocuğa seslenmede ve hakim kültürün içselleştirilmesinde oyunu araçsallaştırmaktadır. “Medya duygusal ve psikolojik gereksinim ve isteklerin yerine tüketici değerlerini yerleştirerek gelişim sürecini kısa devreye uğratmaktadır” (Sanders:1999: 50), dahası çocuğa örtük pazarlama stratejileriyle ulaşarak, çocuğun tüketici kültürü konusunda eğitimi de üstlenmektedir. Kısacası, oyun ritüeli kapitalist üretim ve dağıtım ilişkilerinin yeniden üretimi olarak görülebilirken aynı zamanda “temelinde rekabete, daha çok kazanmaya ve kar elde etmeye dönük kapitalist ilişkiler ağı” (Yıldız, 2007: 57) dijital oyunların genelinde de varlığını sürdürmektedir. Ürün ya da markayla oyunsu bir ilişki kuran reklam içerikleri (advergame), markaların pazarlama stratejisi olarak oyunlardaki ürün yerleştirmeler, popüler çizgi film karakterlerinin caydırıcılığından faydalanarak üretilen oyun ve oyuncaklar çocuğu bu yollarla tüketim kültürünün içine itmektir.

Kültür endüstrisinin bir ürünü olarak kimliklenen oyuna kapitalist üretim-tüketim koşullarında biçilen bir diğer rol de, tecim eşyasına indirgenmesidir. Oyun artık bir serbest zaman etkinliği olarak düşünülmemekte; serbest zamanı kar amacıyla kullanan sistem, bu bağlamda tüketimi arttırmak için oyunu da alınıp satılan bir metaya dönüştürmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde oyun ev içine sınıksız, ev içi pazar oluşturan bir piyasa mekanizmasının başat aracı haline gelmiştir. Oyun çocuk kültürüyle düşünülen bir ritüel olmanın yanında oyun dışı bir kimlikle elektronik dünyanın küresel dünyayla kesişim noktasında yer almaktadır. Oyun konsolları ve aparatları oyunun bir aygıt üzerinden oynanmasına olanak sağlarken, bu durum hem dijital evrene bağımlılık yaratmakta, hem de dürtüyü dinç tutarak, oyun oynama edimini yüksek meblağlar karşılığında satın alınabilen bir araca dönüştürmektedir.

Tüm bu unsurlar göz önünde bulundurulduğunda çocuk dünyası, gerçek dünyanın temsilini bulması gereken oyun ritüeli içinde sorgusuzca bir yandan egemen ideolojinin metinlerine bir yandan da post modern hazlarla sarmalanmış oyunu satın almaya maruz bırakıldığı görülmektedir. Schiller medya metinlerinin egemen düşünce etrafında kurgulanması ve bunun bireylere aktarılması sürecini tanımlarken, “dijital ortamı altında pek çok ekonomi politik söylemin yattığı büyük bir inşa alanına” (1993: 74) benzetmekte ve bu projenin sonuçlarını da yeni tüketim ortamları yaratmak olarak tanımlamaktadır. Çocuk, oyun oynama biçiminin diretilen bir davranış olduğunun farkında olmadan, sokakta oyun oynamayı unutmamış, birer “küçük tüketicisi” olarak pazarda konumlandırılmaktadır.

Dijital dünya, çocuk dünyasında hızlı bir şekilde kendini gösterirken, aynı zamanda yeni küresel değerlerin de dolaşımını ve yeniden üretilmesini bu yolla sağlamaktadır. Hall “hegemonyanın baskı ile değil, kültürel alanda rızanın tesisi ile kurulduğunu” (Fiske, 1996:148) söylerken buna bağlı olarak çocuğun da kültürlenme sürecinde buna maruz kaldığını, ekonomik ve politik sistemin çıkarlarına hizmet eden mesajlara geribildirimde bulunduğunu çıkarsamak yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda ‘küçük tüketiciler’ olarak konumlanan çocuk, pazarlamacı söylemlerin tesis edilip taşınmasında oyun aracılığıyla etki alanı içerisine sokulmaktadır. Bunun yöntemi ise çocuğun kültürel mallardaki beğeni unsurunu görmesini sağlamak, kısacası çocuğu tüketim konusunda eğitmek böylece yeni tüketim modellerini içselleştirmiş özneler yetiştirmektir.

Çocuk çevreden aldığı mesajları yoğurarak, önce sunulan simgeleri ‘okumakta’, ardından da bu simgelerle gösterilen ve fantasmalarla yüklü malları sahiplenme düzeyinde (Baudrillard, 2004: 189) beklenen davranışa yanıt vermektedir. Beklenen davranış ise, önceden belirlenmiş ‘markalaşmış zihinler ve bedenler’ yaratma üzerine kurulmuştur. Çocuk bu imgelerle oyun evreni içerisinde verilen kodlarla karşılaşmakta ve bilinçsizce bunları benimsemektedir. Çocuk dijital dünyada oyun içerisinde estetik ve güzellik, kaygı ve şiddet, moda ve marka gibi kod-

larla yüz yüze gelmekte, bunların hayatında karşılığının olması konusunda çaba içine girmektedir. Çocuk bu yolla ideal formları irdelemekte, nesnelere arzulara hizmet etme özelliğini keşfetmektedir. İşte bu keşfetmeyle başlayıp tüketme eylemiyle devam eden süreç de egemen sistemin isteğinin ta kendisi olarak görülebilir. Sistem bunu gerçekleştirirken oyun içerisinde belli simülasyonlar ve göstergeler yoluyla çocuğa, çocuğun kendi diliyle seslenmektedir. Kısacası markalar, oyunlar aracılığıyla çocuğun tüketim kültürü içinde “terbiye edilmesini” (Baudrillard, 2004:215) örtük biçimde garanti altına almaktadır.

Bunun yanı sıra tüketim kültürü içerisinde yetişen çocuk, aynı göstergeler sisteminde, aynı hiyerarşik değer kodunun okunması ve tanınmasıyla çevresiyle iletişimini sürdürebilmektedir. Kültür ürünlerinin toplumsal kullanımını kendi dünyasında değerlendirerek “...başkalarının uyguladıkları, sergiledikleri ve tükettikleri kültürel göstergelerin kod açımını yaparak yorumlamakta, zorunlu olarak nesnelere üzerinden başkaları hakkında hükümler” verebilmektedir (Featherstone, 2005: 111). Düzenlenmiş bu ortak kodlar çocuğa medya metinleri ve oyun pratikleriyle aktarılmakta, çocuk ait olduğu kültürel grubun üyesi olabilmek adına bunlara uygun davranış örüntüleri geliştirmektedir. Çocuk “sembollere cevap vermeyi alışkanlık haline getirmekte, bu eğitimi almadığı sürece modern kapitalizmin ekonomik sistemini destekleyen sosyal ve kültürel ilişkileri” (Bocock, 2005: 81) sekteye uğratmaktadır. Dolayısıyla görülmektedir ki, çocuğun ilk edindiği deneyimler sonraki dönemlerde tüketim pratikleriyle ilgili olarak geliştirdiği tarzları, kültürel ifade şekillerini, tüketim mal ve hizmetlerine vereceği tepkileri de etkilemektedir. Sembol ve değerlerin özellikle oyunlar üzerinden çocuğa aktarımı, daha ulaşılabilir bir yöntem olmasından, çocukların marka ve imajlara dair zihinsel olarak daha kolay etkilenmelerine yol açmaktadır. Çocuk, marka ve göstergelerle kendini diğerlerinden farklılaştırmak arzusu içinde büyümektedir.

Bu açıdan bakılınca geleneksel oyun, elektronik oyun karşılaştırmasında çocuğun tüketim kültürünün egemen kodlarıyla baş başa kalması bunun devamında bu kodları çözerek toplumda kendisine bir yer biçmesi ve bunu markalarla süslemesi kaçınılmazdır. Daha da ötesi, böylesi gösterge merkezli toplumun, çocuğun paylaşımını, yaratıcılığını, hayal dünyasını engelleyerek hazırlanmış kodlarla çocuğa tüketim eğitimi vermesi her yönden çocuğun çevresine ve kendisine temassızlığını beraberinde getirmektedir.

ELEKTRONİK BAĞLARLA KURGULANAN SOSYALLEŞMENİN YENİ ARACI “EKİRAN”, DOKUNMANIN YENİ EDİMİ “TİK”

Elektronik dünyanın çocuğun dünyasına yansımasındaki önemli unsurlardan biri de çocuğun oyun oynama pratiklerinin sosyalleşme üzerindeki etkileridir. Bu bağlamda, küresel söylemler serbest zaman pratiklerinin giderek bireysel düzlemde kullanılmasını önermekte, bu da çocuğun yalnızlık duygusuyla baş başa kalması-

na yol açmaktadır. Oyun oynama pratiği açısından değerlendirildiğinde, evde tek başına da oyun oynayabilme lüksü sunan kültürel kodlar, çocuğun toplumsal bağlamdan koparak, topluma ve beraberinde kendisine yabancılaşmasına neden olmaktadır. Monologlar şeklinde sürdürdüğü oyun ediminin tanıkları oyunun içindeki kahramanlar, sanal karakterler ve çocuğun kendisini ifade eden fare ve benzeri imleçlerdir. Çocuğun elektronik ortamdaki habitusu (Bourdieu), oyun jargonu dışında iletişim kurmama, sanal kimlikler yaratma, sanal kariyerler edinme şeklinde oluşmaktadır ki bu da çocuğun gerçek yaşam pratiklerinden uzak kalmasına, kopmasına dahası kişisel inisiyatiflerin, diyalog ve katılım koşullarının yeniden kurulmasına işaret etmektedir. Çocuğun kendisinin üretmesi gereken tepkinin taklidini elektronik dünyada bulması, gerçek yaşamla tanışmasında edilgenlik ve tepkisizlik davranışı olarak çocuğa geri dönebilmektedir.

Toplumsal kültürün en önemli özelliği toplumsal paylaşımaya dayanmasıyken, elektronik kültür insanı paylaşmaktan uzaklaştırarak toplumdan koparmakta, çocuğun paylaşımaya dayalı sosyalleşme örüntülerine ket vurmaktadır. Oyun oynamak mutluluğun, sıkıntının, sevincin, rekabetin, kazanma ya da kaybetmenin paylaşılması üzerine kurulu bir pratik olarak okunması gerekirken, elektronik dünyada kendi başına yaşatılan bir edim haline gelmektedir. Bunun sonucu gerek sosyal gerek bireysel düzlemde temassızlık olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tüm bunlara ek olarak Castells “insanları ortak değerler ve çıkarlar etrafında ‘online’ bir araya getiren bir tür cemaatin doğduğuna” değinerek, sosyalleşme olgusunu dijital evren ekseninde değerlendirmektedir. Aynı zamanda farklı gerçeklik düzleminde işleyen “sanal bağ” kavramını vurgularken, sanal cemaatler ve fiziksel cemaatler karşılaştırmasını yapmakta, etkileşim ve iletişim kalıpları açısından farklı dinamiklerin var olduğunu” (2008: 480) söylemektedir. Sosyalleşme bağlamında düşündüğümüzde zayıf bağlar üzerine kurulan sanal cemaatler, çocuğun da dijital dünyayla sarmalanmasından kaynaklı, zamanla dahil olmaya motive olduğu temelsiz mekanizmalar sunmaktadır. Yapay bir etkileşim sunan dijital evren pratikleri yeni “parçalanmış özneler” yaratmakta, çocuk aynı anda hem oyunu oynayıp tuşlara basıp, ekrana dokunan birinci şahıs, hem de kurgusal dünyada ekranda gördüğü karakterle özdeşleşmiş üçüncü şahıs konumunda belirsiz bir evrende yer almaktadır. Dokunmanın dolayımlanmasıyla gelişen, gerçeklik duygusunu tehdit eden yeni sosyalleşme, gerçek ve hayal arasındaki ayrımın silikleştiği bir simülasyon dünyasına yol açmaktadır (Featherstone, 2005: 144). İnternetin insan-makine ilişkisinin ötesinde insan-insan ilişkisine olanak sağlayan yapısı, toplumsal bir ilişkinin farklılaştığı yeni bir kamusal mekanı karşımıza çıkarmaktadır (Poster, 1997: 202).

Görüldüğü gibi, dijitalleşme yalıtılmış mekanlarda oyun oynama çözümleri sunarken, çocuğun sosyalleşmesine önemli bir darbe de indirmektedir. Çocuk arkadaşının sesini duymadan, ona dokunmadan, ona bağırmadan sanal arkadaş-

lıklar edinmekte, hatta bilgisayarın kendisiyle oynamaktadır. Çoğu zaman tek yönlü bir iletişim sürecini tanımlayan bu durum, çocuğun tüm eylemlerini elektronik dünyanın kurallarına göre düzenlediği bir alana sürüklemektedir. Tasarımı ve saptanmış sınırları ile özgürlüğü disiplin altına alan elektronik oyun hegemonik bir alan yaratıp, çocuğun kendi imgelerini yaratma yeteneğini azaltarak onu hazır imgelere duyarlı hale getirmiştir. Geçmişte oyunun kurallarını belirleme sorumluluğu çocuğun kendindeyken, artık elektronik dünya bu özgürlüğü çocuğun elinden alarak onun toplumsal anlamda paylaşımını, kararlarını, rollerini dolayısıyla sosyalleşmesini derinden etkilemiştir.

90'ların başından itibaren hızla gelişen internet dolayimli iletişimin çocuğun yaşamının merkezinde yer alması da birçok sorunsalı beraberinde taşır. Çocuk dünyasında var olan şiddet, mutluluk, özenme, beğenilme, onaylanma gibi sosyalleşmeyle karşılık bulabilecek duygu hallerinin dijital evrendeki yansımaları ne şekilde dönüşmektedir? (Montgomery, 2007: 36). Sosyalleşme ve asosyalleşme ikileminin süregeldiği sosyal paylaşım ağlarının oyun oynama olanağı sunması da, çocuğu istediği her an, her yerde ve mekanda, içinde olabileceği cezbedici, dinamik, canlı, hareketli bir alana taşır. Bunun da ötesinde, kablosuz iletişim ağlarının yoğun kullanımı, taşınabilir (mobil) cihazların egemenliği, çocuğun bilgi elde etme yöntemlerinden, iletişim kurma pratiklerine uzanan bir yelpazede sosyal ağlar üzerinden kullandığı dil, jargon, ikon ve davranış kalıplarına kadar gündelik hayatında merkeze almaya kadar giden bir süreç göze çarpar (Agger, 2012: 23). Bunun en gözlenebilir çıktısı kuşkusuz çocuğun majör eylemlerini sanal ortamda yaratılan alışkanlıklar üzerinden kodlaması ve çoğu zaman içi doldurulamayan kavramların çocuğun sosyalleşme sürecinde köklenmesidir. Böylece sosyal paylaşım ağlarında aktif, izleyen- izlenen bireyler olma motivasyonu çocuğa küçük yaşlardan itibaren aktarılır.

Oyun oynama pratiği sosyalleşme bağlamında düşünüldüğünde, çocuğun biyolojik bir varlıktan sosyal bir birey haline gelmesi, toplumsal cinsiyet kodlarını da öğrenmesi ve içselleştirmesini beraberinde getirmektedir. Bu anlamda çocuğun toplumsal cinsiyetinin getirdiği kadın ya da erkek olarak üstlenmesi gereken rollerine teması da aynı zamanda elektronik iletişim sisteminde farklı olarak üretilmektedir. Üretilen mesajlar ve bunların çocuk dünyasına yansıması egemen kültürel göstergelerle şekillenmekte, çocuğun rol modelleri dijital özneler ve imajlar üzerinden oluşmaktadır. Çocuk kendi toplumsal cinsiyetine uygun davranış kalıplarını ekrandaki ideal yapılarla, mükemmel bedenler ve simgelerle bütünleştirmektedir. Bunun sonucunda sanal - gerçek arasındaki sınırlar bulanıklaşarak, çocuğun kentli toplumda var olma çabası, cinsiyet üzerinden kültürel mallarla gerçekleştirilmektedir. Erkek çocuk dijital ortamda yarıştırdığı son model arabasına binme hayalleriyle büyürken, kız çocuk bilgisayar ekranındaki manken bebeklere giydirdiği son moda giysilerle kendini gerçekleştirme çabası içine girmektedir.

Bu gelişmeler ekseninde düşünüldüğünde, elektronik dünyanın somut şeyler üzerinden düşünmeyi pekiştirmesi, çocuğun hayal gücünü, düş kurmasını, imgelemine ve yaratıcılığını en aza indirmesi, egemen düşüncenin yaratmak istediği üretmeyen, sürekli tüketen birey yaratma ideolojisinin izdüşümü olarak yorumlanabilmektedir. Kaosun, karmaşanın, engellerin olduğu gerçek yaşam örüntülerinin karşısında basite indirgenmiş, eğlenceye dönüştürülmüş, estetik hale getirilmiş elektronik dünyanın imajları çocuğun sorunlarla başa çıkamamasını beraberinde getirerek, sosyalleşmeyi zora sokmaktadır (Doverly, Kennedy, 2006: 21). Çocuk sosyalleşme prosedürünü yerine getirmede temasını "tık"lara, duygularını ikonlara, kimliğini avatara indirgeyerek, elektronik dünyanın yansımasıyla gerçek dünyanın varlığı arasına sıkışıp kalmaktadır. Bu çerçevede düşünüldüğünde çocuğun karşı karşıya kaldığı "pratiğinden sökülmüş" sosyalleşme olgusu, his temelini göz ardı etmiş, gerçeğe uyarlamamanın mümkün olmadığı bir davranış sistemi sunmaktadır.

SONUÇ YERİNE ELEŞTİREL BAKIŞ

Yeni elektronik sistemlerin hayatımıza yayılışı ve beraberinde getirdikleri "sanal" ön eki, toplumun her parçasında kendini göstermektedir. Bu dönüşüm, çocuğun temas ederek öğrendiği çevresine yaklaşımını ve toplumsallaşmasını farklı pratikler üzerinden gerçekleştirmesine yol açmaktadır. Bu çalışmada 'temassız oyun' olarak tanımlanan bu pratik, dijital evrende çocuğun içi boşaltılmış, simülatif nesnelere etkileşime geçerek, oyun ritüelinin geleneksel yapısından sıyrılmasına yol açmaktadır. Bu çerçevede elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansımalarını şu şekilde değerlendirmek mümkündür:

- Dokunmanın anlamının teknolojik gelişmeler sonucunda değişip dönüşmesi, bunun sonucunda da çocuğun çevresine ve kendisine temassızlığının ortaya çıkmasının değerlendirilmesi ilk yansıma olarak ele alınabilir. Bu anlamda ev merkezli olarak ele alabileceğimiz temassız oyun pratiği, çocuğun salt teknoloji aracılığıyla dış dünyayla etkileşim içinde olmasını ifade etmektedir. Bu oluşumun çocuk dünyasına yansıması gerçek yaşamda karşılığı olmayan, temelsiz duygulanımlarla karşı karşıya kalmak ve bunların hazır bir biçimde çocuğun önüne sunulması şeklindedir. Bu durumda çocuk oyun oynarken özgür olması ve düşünmesi gereken zamanını, programlanmış kurallar ve sistemler içinde kaybolarak geçirmekte ve bunun sonucunda kendi oyununu dahi kontrol edememektedir.

- Sanal olarak gelişen sosyalleşmenin fiziksel ortam ve geleneksel ilişki açısından analizi bir diğer önemli yansımadır. Çalışmada sosyalleşme olgusu, hazır kodlar ve göstergeler aracılığıyla çocuğun kendisini bir birey olarak toplumda konumlandırması ve davranış kalıpları oluşturması açısından değerlendirilmektedir. Bilgisayar dolaylı iletişiminde yakınlık ve uzaklık ilişkisi elektronik dünyaya mesafe ile ölçülebilir olmuştur. Bu anlamda bir karşılaştırma yapıldığında, geleneksel oyun özgün ve yaratıcı çocuk zihnini ön plana alıp çocuğun çevresini

ve kendisini sürekli keşfetme işlevi görürken, dijital dünya küresel sistem egemenliğinde hazırlanmış, denetlenmiş kodlarla çocuğa seslenmektedir. "Fiziksel olarak yalnız olmak, sosyal olarak yalnız olmakla eş anlamlı olmaktan çıkarken" (Meyrowitz, 1985: 115), bu anlayış çocuğu gerçek anlamda sosyalleşme sorunsalıyla karşı karşıya bırakmaktadır.

- Oyunun kültür aktarma rolünün 'tüketim kültürü' ekseninde yönlendirilmesi ve bunun egemen söylemler doğrultusunda gerçekleşmesi beraberinde çocuğun mutluluk reflekslerini tüketim eylemiyle düzenlemesiyle son bulmaktadır. Bu durumda, oyun çocuğun 'arzulayan özneler' olarak eğitilmesinde önemli bir görev üstlenmiş olmaktadır.

- Elektronik dünyanın çocuğun gündelik hayatına yansıması şu şekilde değerlendirilebilir: Bir yandan iletişim sürecini kolaylaştıran bir araç olarak konumlandırığımız ve olumladığımız bilgisayar ekranı, paradoksal biçimde iletişimi sekteye uğratarak çocuğun çevresiyle temassızlığını ortaya çıkarabilmektedir.

Görülüyor ki; günümüzde çocuğun elektronik dünyaya uzak kalması, topluma ve kendisine de uzak kalmasıyla aynı anlamı taşımakta, bu önlenemez yanlış çocuğun zihinsel gelişimini, hayal dünyasını, toplumdan beslenme yöntemlerini de değişikliğe uğratmaktadır.

SON SÖZ...

Bilgisayar ekranıyla temas, toplumsallaşma işlevinde önemli rol oynayan oyun ritüelinin çarpıtılarak çocuğun çevresiyle temassızlaşmasını ortaya çıkarmaktadır.

Son Not:

Yrd. Doç. Dr. Özge UĞURLU, Maltepe Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım, İstanbul.

*Çalışma 20-22 Ekim 2010 tarihleri arasında gerçekleşen 7. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur.

KAYNAKÇA

- AGGER, B. (2012). *Oversharing, Presentations of Self in the Internet Age. The Social Issues*. Routledge. New York.
- AKBULUT, H. (2009). "Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü", *Dijital Oyun Rehberi (Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu)*, 25-81. Kalkedon Yay, Ankara.
- BAUDRILLARD, J. (2004). *Tüketim Toplumu*. Ayrıntı Yay. İstanbul
- BİNARK, M., Bayraktutan S. G., Fidaner, B.I. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun Rehberi*. Kalkedon, Ankara.
- BİNARK, M. (2007). "Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu", *Yeni Medya Çalışmaları (der.)*. Dipnot. Ankara.
- BOCOCK, R. (2005). *Tüketim*. Dost Yay. Ankara.
- CAILLOIS, R. (2006). "The Definition of Play and the Classification of Games", *The Game Design Reader: A Rules of Play Antology*, Massachusetts, London: MIT Press.
- CASTELLS, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür*, 1. Cilt, Ağ Toplumunun Yükselişi, İstanbul. Bilgi Üniversitesi Yay., İstanbul.
- DAĞTAŞ, B. (2003). *Reklamı Okumak. Ütopya*. Ankara.
- DOVEY, J., KENNEDY H. W. (2006). *Game Cultures, Computer Games as New Media. Inculturel and Media Studies*. Open University Press. McGraw-Hill. England.
- FEATHERSTONE, M. (2005). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. Ayrıntı Yay. İstanbul.
- FISKE, J. (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ark Yay. Ankara.
- HUIZINGA, J. (1995). *Homo Ludens (Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme)*. Ayrıntı Yay. İstanbul.
- MONTGOMERY, K. C. (2007). *Generation Digital, Politics, Commerce and Childhood in the Age of Internet*. The MIT Press. London.
- MEYROWITZ, J. (1985). *No Sense of Place*. Oxford Üniv. Press, Oxford
- PIAGET, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. The Norton Library. NewYork.
- POSTER, M. (1997). "Cyberdemocracy. Internet and the Public Sphere". *Internet Culture*, Routledge, NY.
- POSTMAN, N. (1994). *Televizyon: Öldüren Eğlence (Gösteri Çağında Kamusal Söylem)*. Ayrıntı Yay. İstanbul.
- SANDERS, B. (1999). *Öküzün A'sı (Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi)*. Ayrıntı Yay. İstanbul.
- SARTORI, G. (2004). *Görmenin İktidarı*. Karakutu Yay. İstanbul.
- SCHILLER, H. (1993). *Zihin Yönlendirenler*. Pınar Yay. İstanbul.
- SINGER G. D., SINGER L. J. (1998). *Çocuklarda Yaratıcılığın Gelişimi*. Gendaş Yay. İstanbul.
- YILDIZ, H. (2007). "Homo Sapiens'in Boş Zamanı- Homo Ludens'in Sanal Kariyeri", *Folklor ve Edebiyat Dergisi*, 57-70.