T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ ÇOCUK EDEBİYATI ESERLERİNDE TEKNOLOJİNİN SUNULUŞ BİÇİMLERİ

SENA BİLGİN
17746011

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. ALİ FUAT ARICI

İSTANBUL
2020

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ ÇOCUK EDEBİYATI ESERLERİNDE TEKNOLOJİNİN SUNULUŞ BİÇİMLERİ

SENA BİLGİN
17746011
ORCID NO: 0000-0002-5998-0109

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. ALİ FUAT ARICI

İSTANBUL
2020

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÇAĞDAŞ ÇOCUK EDEBİYATI ESERLERİNDE TEKNOLOJİNİN SUNULUŞ BİÇİMLERİ

SENA BİLGİN
17746011

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 07.08.2020
Tezin Savunulduğu Tarih: 16.07.2020
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ali Fuat Arıcı
Jüri Üyesi : Doç. Dr. M. Eyyüp SALLABAŞ
Jüri Üyesi : Doç. Dr. Oğuzhan YILMAZ

İSTANBUL
Temmuz 2020

ÖZ

ÇAĞDAŞ ÇOCUK EDEBİYATI ESERLERİNDE TEKNOLOJİNİN SUNULUŞ BİÇİMLERİ

SENA BİLGİN
Haziran, 2020

21. yüzyıl yüksek teknolojinin kullanıldığı, günlük hayatın her anında teknolojiyle iç içe yaşadığımız, dijital yaşamın her geçen gün önem kazandığı ve insanların gelişen teknolojiye uyum sağlamak zorunda kaldığı bir dönemdir. 2000 yılı ve sonrasında doğanlar teknolojiyle yaşamaya başlayan, teknolojiyi çok iyi bilen ve kullanan bir kuşaktır. Çalışmanın amacı; yeni nesil çocuklara yönelik yazılmış olan çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde bulunan teknolojik unsurların, hangi yönler açısından sunulduğunu incelemektir. Bu çalışmada teknolojiyle iç içe olan 6-12 yaş arası çocuklara yönelik yazılmış çocuk eserlerinde yer alan teknolojik aletler, teknolojik yazılım ve uygulamalar, teknolojinin çocuk eserlerinde sunulurken yansıtılan olumlu ve olumsuz yönleri, çocuk kitapları bağlamında teknolojinin çocuğun gelişimine göre sunuluşu ve araştırmada incelenen eserlerdeki çocuk kahramanın çevresinde yer alan ebeveyn ve diğer kahramanların teknolojiye yönelik bakış açıları incelenmiştir. Bu bağlamda inceleme nesnesi olarak 2000 ve sonrasında yazılmış olan 7 adet çağdaş çocuk eseri 6 ana kategori ve 37 alt kategori kapsamında incelemeye alınmıştır. Nitel araştırma desenlerinden durum çalışması yöntemi kullanılan çalışmada içerik analizi ve betimsel analiz ile inceleme yapılmıştır. Araştırma sonucunda eserlerde teknolojik unsurlar açısından dengeli bir dağılım olmadığı tespit edilmiş olup kategorilere göre en fazla sunulan teknolojik unsurlar cep telefonu ve sosyal medya kullanımı, haberleşme ve iletişim, ulaşım, teknolojik aletlerle ilgili yaşanılan aksaklıklar olarak saptanmıştır. Tüm eserlerde çocuğun sosyo-duygusal gelişim alanının teknolojiden etkilendiği sunulurken eserlerde teknolojiye bakış açısı bakımından ortak bir görüş yoktur.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çocuk Edebiyatı, Teknoloji

ABSTRACT

THE FORMS OF PRESENTATION OF TECHNOLOGY IN CONTEMPORARY CHILDREN'S LITERATURE

SENA BİLGİN
June, 2020

21st century is the period in which high technology is used in production and industry, we live with technology at every moment of daily life, digital life gains importance day by day and people have to adapt to advanced technology. Born in 2000 and later, and also known as digital natives, is a generation that started to live with technology as soon as they were born, know and use technology very well. Purpose of the study is to examine in which aspects technological elements are presented in contemporary children's literature works written for new generation children. In this study, the technological tools, technological software and applications in the children's works written for children aged 6-12, which are intertwined with technology, the positive and negative aspects of technology reflected when presented in children's works, the presentation of the technology according to the development of the child in the context of children's books and the child hero in the works examined in the research. Technology perspectives of the parents and other heroes in the vicinity were examined. In this context, 7 contemporary children's works, written in 2000 and later, were examined within the scope of 6 main categories and 37 subcategories. In the study where case study method, which is one of the qualitative research patterns, was used, content analysis and descriptive analysis were examined. As a result of the research, it is determined that there is not a balanced distribution in terms of technological elements, and the most presented technological elements according to categories are determined as mobile phone and social media usage, communication, transportation, and technological devices. While all works are presented that the child's socio-emotional development area is affected by technology, there is no common view in terms of technology perspective in the works.

Key Words: Child, Children's Literature, Technology

ÖN SÖZ

Bu çalışma, artık insan hayatı için vazgeçilmez olan teknolojinin çocuklara kitaplar aracılığıyla nasıl sunulduğunu gösterebilmek amacıyla yazılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde araştırmanın problem durumuyla ilgili açıklamalara, ikinci bölümünde kavramsal çerçeveye, üçüncü bölümünde çalışmanın yöntemine, dördüncü bölümünde romanlarda tespit edilen bulgulara, beşinci bölümünde ise tespit edilen sonuçlara ve önerilere yer verilmiştir.

Çalışmam boyunca yolumu aydınlatan, değerli bilgilerini ve desteğini esirgemeyen kıymetli hocam Prof. Dr. Ali Fuat Arıcı'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hiçbir zaman desteklerini üzerimden esirgemeyen canım annem Nihal Bilgin ve sevgili babam Baha Bilgin'e, değerli arkadaşım Mevlüde Küsek'e ve yorulduğum her anda yanımda olan Doğa Ceren Öztürk'e de teşekkür ederim.

Özel olarak teşekkür etmek istediğim bir isim daha var ki o olmasaydı ben bu yola belki de hiç başlamayacaktım. Her zaman yanımda olan, beni bu yolda yüreklendiren, desteğini ve sevgisini hep hissettiğim Gazi Üniversitesi'nden emekli olan canım halam Yrd. Doç. Dr. Ayşe Korkmaz'a binlerce kez teşekkür ederim.

İstanbul; Haziran, 2020 Sena Bilgin

İÇİNDEKİLER

ÖZ ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
ÖN SÖZ ..... **vi**
İÇİNDEKİLER ..... **vii**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **xv**
KISALTMALAR ..... **xvii**
1. GİRİŞ **1**
1.1. Problem Durumu 1
1.1.1. Problem Cümlesi 4
1.1.2. Alt Problemler 4
1.2. Araştırmanın Amacı 5
1.3. Araştırmanın Önemi 5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları 7
1.5. İlgili Araştırmalar 7
1.6. Tanımlar 10
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE **11**
2.1. Çocukluk Kavramı 11
2.1.1. Geçmişte Çocukluk Kavramı 11
2.1.2. Günümüzde Çocukluk Kavramı 13
2.2. Teknoloji 17
2.2.1. Teknolojinin Yararları 19
2.2.2. Teknolojinin Zararları 21
2.3. Teknolojinin Çocuk Gelişimi ile İlişkisi 25
2.4. Çocuk Kitaplarının Çocuk Gelişimine Etkisi 26
2.4.1. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi 26
2.4.2. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkisi 28
2.4.3. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Toplumsal Gelişimine Etkisi 29
2.4.4. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Kişilik Gelişimine Etkisi 30
2.5. Çocuk Edebiyatı ve Teknoloji 31
2.6. Teknoloji Bağımlılığı 33
2.7. Teknoloji Okuryazarlığı 35
2.8. Teknolojinin Okuma Alışkanlığına Etkileri 37
3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ **39**
3.1. Araştırmanın Deseni 39

3.2. Araştırmanın İnceleme Nesneleri 40
3.3. Verilerin Toplanması 42
3.4. Verilerin Analizi 44
3.5. Araştırmanın Güvenirliği 45
4. BULGULAR VE YORUM 46
4.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 46
4.1.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri 52
4.1.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 52
4.1.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme 54
4.1.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme 55
4.1.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama 55
4.1.1.5. Günceli Yakalama 56
4.1.1.6. Meslekler ve Para Kazanma 57
4.1.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme 58
4.1.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma 59
4.1.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama 60
4.1.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 61
4.1.1.11. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi 63
4.1.1.12. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma 64
4.1.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 64
4.1.2.1. Teknoloji Bağımlılığı 64
4.1.2.2. Sosyalleşmenin Azalması 65
4.1.2.3. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma 66
4.1.2.4. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması 67
4.1.2.5. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar 71
4.1.2.6. Sahtekârlık ve Yalancılık 72
4.1.2.7. Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı 73
4.1.2.8. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 76
4.1.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 76
4.1.3.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 76
4.1.3.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 77

4.1.3.3. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” Adlı Eserde Geçen Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 78
4.1.3.4. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” Adlı Eserde Geçen Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 79
4.1.3.5. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” Adlı Eserde Geçen Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 80
4.1.3.6. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” Adlı Eserde Geçen Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 82
4.1.4. “Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller” Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları 84
4.2. “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 85
4.2.1. “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri 89
4.2.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 89
4.2.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme 90
4.2.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme 91
4.2.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama 91
4.2.1.5. Günceli Yakalama 92
4.2.1.6. Meslekler ve Para Kazanma 92
4.2.1.7. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma 93
4.2.1.8. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme 94
4.2.1.9. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma 94
4.2.1.10. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama 95
4.2.1.11. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 96
4.2.1.12. Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma 97
4.2.2. “Postayla Gelen Deniz Kabuğu” Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 97
4.2.2.1. Teknoloji Bağımlılığı 97
4.2.2.2. Sosyalleşmenin Azalması 100
4.2.2.3. Gerçeklikten Uzaklaşma 102
4.2.2.4. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma 103
4.2.2.5. Hackerlik, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması 105
4.2.2.6. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar 108
4.2.2.7. Sahtekârlık ve Yalancılık 109
4.2.2.8. Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı 109
4.2.2.9. Toplumsal Davranışları Etki Altına Almak 110

4.2.2.10. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 111
4.2.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 112
4.2.3.1. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi 112
4.2.3.2. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi 113
4.2.3.3. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi 114
4.2.3.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi: 115
4.2.3.5. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi: 116
4.2.3.6. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi 116
4.2.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Karşı Bakış Açıları ve Tutumları: 117
4.3. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 118
4.3.1. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri 122
4.3.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 122
4.3.1.2. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Saklama ve Kaydetme 122
4.3.1.3. Günceli Yakalama 123
4.3.1.4. Meslekler ve Para Kazanma 123
4.3.1.5. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme 124
4.3.1.6. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma 124
4.3.1.7. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama 124
4.3.1.8. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 125
4.3.1.9. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi 126
4.3.2. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Olumsuz Yönleri 126
4.3.2.1. Teknoloji Bağımlılığı 126
4.3.2.2. Gerçeklikten Uzaklaşma 127
4.3.2.3. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma 127
4.3.2.4. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar 127
4.3.2.5. Sahtekârlık ve Yalancılık 128
4.3.2.6. Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma 128
4.3.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 129

4.3.3.1. “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 129
4.3.3.2. “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 129
4.3.3.3. “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” Adlı Eserde Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 130
4.3.4. “İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu” Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 130
4.4. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 132
4.4.1. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri 135
4.4.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 135
4.4.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme 137
4.4.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme 137
4.4.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi ve Belge Saklama 137
4.4.1.5. Günceli Yakalama 138
4.4.1.6. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma 139
4.4.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme 139
4.4.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma 140
4.4.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama 141
4.4.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 141
4.4.2. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 142
4.4.2.1. Sosyalleşmenin Azalması 142
4.4.2.2. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması 142
4.4.2.3. Sahtekârlık ve Yalancılık 143
4.4.2.4. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 143
4.4.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 143
4.4.3.1. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 143
4.4.3.2. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 144
4.4.4. “Devin Şarkısı” Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 144
4.5. “Anneannemin Cep Telefonu” Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 145
4.5.1. “Anneannemin Cep Telefonu” Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri 147

4.5.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 147
4.5.2. Günceli Yakalama 148
4.5.2.1. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma 148
4.5.2.2. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 149
4.5.2.3. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi 150
4.5.3. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 151
4.5.3.1. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 151
4.5.4. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 152
4.5.4.1. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 152
4.5.4.2. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 152
4.5.4.3. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 152
4.5.5. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 153
4.6. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 154
4.6.1. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri 156
4.6.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 156
4.6.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme 157
4.6.1.3. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 157
4.6.1.4. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma 157
4.6.2. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 159
4.6.2.1. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 159
4.6.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 159
4.6.3.1. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 159
4.6.3.2. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 159
4.6.4. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 160
4.7. "Gerçeklerin Peşinde-2 Dijital Karınca" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi 161

4.7.1. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri 165
4.7.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma 165
4.7.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme 166
4.7.1.3. Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme 167
4.7.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama 168
4.7.1.5. Günceli Yakalama 169
4.7.1.6. Meslekler ve Para Kazanma 169
4.7.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme 170
4.7.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma 171
4.7.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama 171
4.7.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma 172
4.7.1.11. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi 174
4.7.2. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri 175
4.7.2.1. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma 175
4.7.2.2. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması 176
4.7.2.3. Sahtekârlık ve Yalancılık 177
4.7.2.4. Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma 177
4.7.2.5. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar 178
4.7.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 178
4.7.3.1. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 178
4.7.3.2. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 178
4.7.4. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi 179
4.7.5. “Dijital Karınca” Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Karşı Bakış Açıları ve Tutumları 180
4.7.6. İncelenen Çocuk Kitaplarında Yer Alan Unsur Çeşitleri 181
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER 188
5.1. Sonuç ve Tartışma 188
5.1.1. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Unsurlarla İlgili Sonuçlar 188
5.1.2. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Aletlerle İlgili Sonuçlar 189
5.1.3. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Yazılım ve Uygulamalarla İlgili Sonuçlar 190
5.1.4. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Olumlu Yönleriyle İlgili Sonuçlar 191

5.1.5. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Olumsuz Yönleriyle İlgili Sonuçlar.. 196
5.1.6. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi Yönünden Sonuçlar 198
5.1.7. Eserlerde Yer Alan Ebeveyn ve Çevre Karakterlerin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumlarıyla İlgili Sonuçlar 200
5.1.8. Eserlerde Yer Alan Çocuk Karakterler ve Teknolojiyle İlgili Sonuçlar 202
5.2. Öneriler 204
KAYNAKÇA 207
ÖZ GEÇMİŞ 217
EKLER 218
Ek.1. Araştırma Kapsamında İncelenen Çocuk Kitapları 218
Ek.2. Çağdaş Çocuk Eserlerinde Teknolojinin Sunuluş Biçimi Formu 219

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. İncelenecek Kitap Listesi 41

Tablo 4.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 47

Tablo 4.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 48

Tablo 4.3. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 50

Tablo 4.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 86

Tablo 4.5. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 88

Tablo 4.6. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 88

Tablo 4.7. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 119

Tablo 4.8. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 120

Tablo 4.9. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 121

Tablo 4.10. "Devin Şarkısı" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 133

Tablo 4.11. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 134

Tablo 4.12. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 135

Tablo 4.13. "Anneannemin Cep Telefonu" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 145

Tablo 4.14. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler146

Tablo 4.15. "Çetin Ceviz- Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 154

Tablo 4.16. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 156

Tablo 4.17. "Gerçeklerin Peşinde-2 Dijital Karınca" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları 162

Tablo 4.18. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler 163

Tablo 4.19. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 164
Tablo 4.20. Teknolojik Aletler 181
Tablo 4.21. Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar 183
Tablo 4.22. Teknolojinin Olumlu Yönleri 184
Tablo 4.23. Teknolojinin Olumsuz Yönleri 185
Tablo 4.24. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri 186

KISALTMALAR

ÜYGT : Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller

PGDK : Postayla Gelen Deniz Kabuğu

İBBO : İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu

DŞ : Devin Şarkısı

ACT : Anneannemin Cep Telefonu

ÇC : Çetin Ceviz (Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi)

DK : Dijital Karınca

s. : Sayfa

1. GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde problem durumu, alt problemleri, amacı, önemi, sınırlılıkları ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

İnsanoğlu bilme, öğrenme, keşfetme ve bulma isteği ile yaratılmıştır. Bu durum insanların günlük hayatını kolaylaştırabilmek için araştırmalar yapmasına ve her geçen zamanda yeni icatlar keşfetmesine yol açmıştır. Mağara duvarlarına resimler çizmek için yapılan aletlerden yaşadığımız çağda yer alan ulaşım araçları, bilgisayarlar, akıllı telefonlar, televizyonlar, internet, robotlar gibi pek çok teknolojik unsur insanların günlük hayatlarını kolaylaştırmak için atılan adımlardır. Teknolojik gelişmeler geçmişten günümüze kadar büyük bir bilgi birikimiyle ilerlemiş ve hızlı bir şekilde ilerlemeye devam etmektedir. Teknoloji, kazanılmış yeteneklerin işe koşulmasıyla doğaya egemen olmak için gerekli işlevsel yapılar oluşturmaktır (Alkan, 1998). Teknolojinin sürekli gelişmesiyle endüstri devrimleri olmuş ve insan yaşantısı büyük ölçüde değişmeye başlamıştır. Endüstri 3.0 döneminde bilgisayarlar ve yazılım sistemleri ilerlemeye başlamış ve şu anda içinde bulunduğumuz Endüstri 4.0 döneminde ise internet, yapay zekâ ve siber sistemler ön plana çıkmıştır. Endüstri 4.0 çağında artık internet üzerinden yönetebildiğimiz akıllı evler ve makineler, arttırılmış gerçeklik sistemiyle duyularımızı etkileyen canlı görüntüler, yapay zekâya sahip robotlar, giyilebilir teknoloji sayesinde her an yanımızda olan teknolojik cihazlar yaşamımıza girmiştir. 21. yüzyılda günlük hayatın her alanında, evlerimizde, iş yerlerimizde, dışarıda teknolojik cihazlarla karşılaşıyor ve bu cihazları aktif şekilde kullanıyoruz.

Böyle bir ortam içerisinde doğan çocukları ise teknolojik yaşantıdan uzak bireyler olarak düşünmemiz imkânsız hale gelmiştir. “Böyle hızlı üretimin ve tüketimin olduğu, gelişen teknoloji ile birlikte her türlü gelişmenin takip edilebildiği, hatta yönlendirebildiği günümüzde birçok ortaokul, lise ve üniversite öğrencisinin kitap

yazarı, sosyal medya editörü, aplikasyon/uygulama üreticisi ya da ürün tasarımcısı olabildiğini görmek mümkündür" (Mercin, Diksoy, 2019, 25). Millî Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduğu "2023 Eğitim Vizyonu"na göre ise bilimin ışığında, teknolojinin eğitim sistemine entegre edildiği bir eğitim sisteminin oluşturulması adına büyük adımlar atılmış ve atılmaya devam etmektedir. "Eğitim teknolojisi kavramının, eğitimde araç gereç kullanımı olarak tanımlandığı yıllar geride kalmıştır. Artık iki binli yıllarda eğitim teknolojisi; insan-teknoloji etkileşiminden performans teknolojilerine, bilgisayar destekli eğitimden sanal eğitime kadar birçok konuyu kapsamaktadır (Şimşek ve diğ., 2009, 945)." Cumhuriyetimizin yüzüncü yılında çocuklarımızdan beklenen nitelikler arasında teknolojiyi doğru kullanmaları, gelişen bilim ve teknolojiye uyum sağlamaları ve teknolojik alanda yetkinleşmiş bireyler olmaları amaçlanmıştır (MEB, [09/06/2020]).

2000 yılından sonra doğan günümüz çocukları dijitalleşen dünyanın içerisinde aktif olarak rol almaktadır. Çok küçük yaşlardan itibaren bilgisayar, tablet, akıllı telefon, internet, sosyal medya, sanal oyunlar gibi teknolojik unsurlarla tanışmaktadır. Teknolojiyi hayatlarının merkezine alan bu çocuklar hızla ilerleyen teknolojiye kolayca uyum sağlayabilmekte, teknolojiyi günlük ihtiyaç olarak görmekte, sosyal medya ortamlarında kendilerini ifade etmekte, teknolojik aletler sayesinde iletişim kurabilmekte, araştırma ve ödevlerini internet üzerinden yapabilmekte ve zamanlarının çoğunu teknolojik aletleri kullanırken geçirmektedirler. Günümüz dünyasında teknoloji çocuklara oynama, öğrenme ve keşfetme için birçok fırsat sunmaktadır (Linebarger, Piotrowski, 2009). Bilim insanları çocukların; keşfetme, seçim yapabilme, bu seçimlerin etkisini gözlemleme, hayal kurma becerisini geliştirme, problem çözme becerisini geliştirmeye olanak sağlayacak biçimde teknoloji kullanımının sağlanmasının önemli olduğu görüşündedir (Hillman, Marshall, 2009). Teknoloji sunduğu fırsatların yanı sıra birtakım olumsuz durumları da beraberinde getirmiştir. Bunun sonucunda da ekranlara oldukça alışkın olan bu çocukların teknolojiyi güvenli bir şekilde kullanmalarını sağlamak zorunluluk hâline gelmiştir. Teknolojinin özellikle erken yaşta kullanılmaya başlanması nedeniyle çocukların gelişim dönemlerini de etkileyebileceği üzerine son yıllarda birçok araştırma yapılmıştır. Tüzün (2002)'de dijital dünyanın ve dijital teknolojinin çocukların günlük yaşam düzenine girdiğini ve bilişsel, duygusal, sosyal gelişimini etkilediği konusunda şüphe duyulmayacağını ifade etmiştir.

Çocuklara yönelik yazılmış edebi eserler de çocuk dünyasını şekillendiren unsurlardan bir tanesidir. Bu nedenle çocuklara yönelik yazılan edebi eserlerin onların ihtiyaçlarını karşılayabilecek niteliklere sahip olması gerekmektedir. Çocuk edebiyatı alanında teknolojinin olumlu ve olumsuz özellikleri ve teknolojinin çocukların gelişim alanlarını etkilemesi açısından hangi yönlerden sunulduğunun bilinmesi bir gereklilik hâlini almıştır.

Çocuklar için hazırlanmış yapıtlar, çocukların, keyifli ve yararlı zaman geçirmelerini sağlama gibi özellikleri dışında dilsel, bilişsel, toplumsal ve kişilik gelişimleri açısından da önem taşımaktadır (Akın, 1998; Kuzu, 2002, 95). Kitap aracılığıyla çocuklar, dünya hakkındaki bilgilerini geliştirdikleri gibi kendilerine ait duyarlılıklarını, hayal güçlerini, yaratıcılıklarını ve iletişim becerilerini de geliştirirler. Günlük olaylar hakkında deneyim kazanırlar. Sosyal davranış örneklerini öğrenerek toplum içinde uygun davranışları sergilerler. Ayrıca kitaplar aracılığıyla anadilini doğru ve gelişmiş bir yapıda kullanma fırsatı bulurlar (Yalçın, Aytaş, 2014, 43). Nesneleri tanır, sembolleri ayırt eder, olayları tahmin eder, kavram gelişimi gibi zihinsel beceriler yönünden de desteklenirler (Jalongo, 1993).

Bu nedenlerle yazar yapıtını oluştururken; yayınevi de yayımlayacağı kitabı seçerken çocuk gelişim özelliklerinin farkında olmalı; dış yapı ve iç yapı ölçütleri gibi bir kitabı oluşturan önemli faktörlerin neler olduğunu bilmelidir. Çünkü çocuk kitapları dış yapı ve iç yapı ölçütleri ve dayandığı eğitsel ilkelerle bir bütündür (Sever, 1995, 14). Bu ölçüt ve ilkelerin birbirleriyle tutarlılığı ve bütünselliği, çocuk kitaplarının niteliğini belirleyen en temel etkenlerdir. Çocuk kitaplarının iç yapı ve dış yapı ölçütlerine yönelik yapılmış çalışmalar, Türkiye'de yayımlanan çocuk kitaplarının pek çoğunun hem iç yapı hem de dış yapı ölçütleri açısından çeşitli sorunlar taşıdığını göstermektedir. Erdoğan (1999)'ın "Türkiye'de çocuk yayınları üzerine nicel ve nitel yetersizliklerin olduğunu" ortaya koyduğu araştırması, buna dayanak olarak sunulabilir. Benzer bir biçimde, Taşdemir (2005, 9)'e göre "Türkiye'de kısmen görülen kitap inceleme araştırmaları genelde ders kitapları ve kitapların sınırlı bazı boyutları olan, içerik, grafik tasarımı, görsel öğeler, tasarım gibi boyutlar üzerine olduğu gözlenmektedir". Bu yüzden kitapların uygun ölçütler kullanılarak kapsamlı bir biçimde değerlendirilmesi çocuk gelişimi ve eğitimiyle ilgili herkese katkı sağlayabilecektir.

Yapılan literatür taramasında Türk çocuk edebiyatı eserlerinin teknolojiyi çocuklara nasıl sunduğu konusunun ihmal edildiği ve bu alanda herhangi bir çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir. 2000 yılı sonrasında doğan çocukların hayatlarının her alanında teknolojiyle yaşaması, teknolojiye çok rahatlıkla uyum sağlaması ve onların teknolojiye olan bağlılıkları çocuklara yaşanılan dünyayı yine onların penceresinden sunan çocuk edebiyatı alanını da etkilemiştir.

Bu araştırmanın problem durumunu da alanyazında olan bu eksiklik oluşturmuştur. Çocuk edebiyatında teknolojinin yerinin daha iyi anlaşılabilmesi için çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuklara nasıl sunulduğu derinlemesine incelenmiştir. Böylece bu alandaki eksiklik giderilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda; 2000 yılı sonrası basılan ve uzman görüşü alınarak seçilmiş 7 çocuk kitabı incelemeye alınmıştır. Söz konusu bu 7 eserin içerisinde teknolojik araçlar, uygulamalar ve yazılımların neler olduğu, teknolojinin hayatımıza getirdiği olumlu ve olumsuz yönlere çocuk eserlerinde nasıl yer verildiği, çocuğun gelişim dönemlerine göre teknolojinin sunuluşu ve eserlerde yer alan teknolojiye yönelik ebeveyn ve çevre tutumunun çocuk kitaplarında nasıl yansıtıldığı incelenmiştir. Çalışmaya başlarken ilk önce literatür taraması yapılmış ve literatür taraması çerçevesinde yapılacak olan çalışmanın içeriği belirlenmiştir. Bu bağlamda çalışmanın ikinci bölümünde çalışmaya yönelik kavramsal çerçeveye yer verilmiştir. Üçüncü bölümde çalışmanın yöntemine, dördüncü bölümde incelenen eserlerde tespit edilen bulgulara, beşinci bölümde ise tespit edilen bulgulardan yola çıkılarak elde edilen bilgilere yönelik sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

1.1.1. Problem Cümlesi

Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknoloji çocuklara nasıl sunulmaktadır?

1.1.2. Alt Problemler

Yapılan bu çalışmanın alt problemleri aşağıdaki gibidir.

- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde hangi teknolojik araçlar, yazılımlar ve uygulamalar yer almıştır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde yer alan teknolojik unsurların olumlu yönleri nelerdir?

- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde yer alan teknolojik unsurların olumsuz yönleri nelerdir?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun bilişsel gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun fiziksel ve psiko-motor gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun sosyal-duygusal gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun dil gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun kişilik gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun ahlak gelişimi yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde teknolojinin çocuğun cinsel gelişim yönünden sunuluş biçimi nasıldır?
- Çağdaş Çocuk Edebiyatı eserlerinde ebeveynlerin ve çevrenin teknolojiye karşı bakış açıları ve tutumları nasıldır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde yer alan teknolojinin çocuğa nasıl yansıtıldığını incelemek ve araştırmacı tarafından elde edilen bulguları sunmaktır. Bu bağlamda çocuk eserlerinde yer verilen teknolojinin olumlu ve olumsuz yönleri, teknolojinin çocukların gelişim alanlarına göre sunuluşu ve eserlerde yer alan çocuk kahramanların dışında kalan çevre ve ebeveyn karakterlerinin teknolojiye karşı bakış açıları ve tutumları incelenmiştir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüz çocukları teknolojiyle doğduğu andan itibaren karşılaştığı için teknolojik aletleri, uygulamaları ve interneti rahatlıkla kullanabilmekte, ekranlar karşısında büyümektedir. Teknolojinin hayatımızda vazgeçilmez olması ve özellikle 2000 sonrası doğan bu kuşağın teknolojik yeterliliklerinin gelişmiş olması beraberinde

olumlu sonuçları getirdiği gibi olumsuz sonuçları da getirmiştir. Çocukların bilişsel ve psiko-sosyal gelişimleri başta olmak üzere tüm gelişim alanları hayatlarının bu kadar içinde olan teknolojiden büyük ölçüde etkilenmektedir.

Son yıllarda yeni basılan çocuk kitaplarında da teknolojinin doğrudan veya dolaylı olarak yer aldığı ve bu kitapların sayılarının giderek artmaya başladığı görülmektedir. Ancak bu kitapların yazarları mezkûr kuşağın daha öncesinde doğan ve büyüyen kişilerdir. Dolayısıyla teknolojiyi çok iyi kullanan bu çocuklara teknolojiyi onların gözünden sunmak dikkat isteyen bir iştir. Çocuk dünyasını çocuklara sunarken, günlük hayatta karşılaştıkları ve aktif kullandıkları teknolojik yaşantıya yer verirken onların gelişimlerinin bundan etkilenebileceğinin unutulmaması gerekir. Çocukların sanal dünyalarının içinde yaşayabilecekleri durumları onlara yansıtırken onların ilgileri, ihtiyaçları mutlaka göz önünde bulundurulmalıdır. Onlara hitap eden çağdaş çocuk edebiyatının da bu yönde incelenmesi gerekmektedir.

29581 sayılı Resmî Gazete'de (2016) Türkiye Yeterlilikler çerçevesinin kapsamı yayımlanmıştır. Kapsamda 8 anahtar yetkinlik (beceri) yer almaktadır. Bunlar;

1. Ana dilde iletişim,
2. Yabancı dillerde iletişim,
3. Matematiksel yetkinlik ve Bilim/Teknolojide temel yetkinlikler,
4. Dijital yetkinlikler,
5. Öğrenmeyi öğrenme,
6. Sosyal ve vatandaşlıklar ilgili yetkinlikler,
7. İnisiyatif alma ve girişimcilik,
8. Kültürel farkındalık ve ifade.

Üçüncü ve dördüncü maddede görüleceği üzere teknoloji ve dijitalleşmeye önem verilmektedir. Bireylerden araştırma, sorgulama, eleştirel ve analitik düşünme gibi becerilerin yanında inovasyon çağına yani teknolojiye ve teknolojinin yeniliklerine ayak uydurmaları önemli ölçüde beklenmektedir.

Bu bağlamda teknolojinin çocukların hayatlarında önemli bir yeri bulunmaktadır. Diğer taraftan bu araştırma kapsamında, öncelikle literatür taraması yapılarak alandaki yapılan çalışmalar incelenmiştir. Teknolojinin çocuklar üzerindeki etkileri konusunda sosyal bilimler alanında yeterli çalışma yapılmadığı görülmüştür. Aynı

zamanda bu tarama sonucunda alanyazında çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde teknolojinin sunuluş biçimlerini ve çocuklar üzerindeki etkisini değerlendiren çalışmalar olmadığı tespit edilmiştir. Yapılan birçok araştırmada ortaya çıkan bulgu ise teknoloji kullanımının çocukları etkilediğidir. Bu nedenle çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinin de teknolojiyi çocuklara nasıl sunduğunu bilmek çok büyük önem taşımaktadır.

Tüm bu nedenler göz önünde bulundurularak araştırmanın ana problemi belirlenmiştir. Bu çalışma, alanyazında teknolojinin çocuklara nasıl sunulduğunu inceleyen ilk yüksek lisans tezi olması nedeniyle alana katkı sağlayarak, bu konuyla ilgili alanyazındaki boşluğun önemini belirtmekte ve konunun daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Ayrıca bundan sonra bu alanda yapılacak çalışmalara da ışık tutacağı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışma şu durumlarla sınırlandırılmıştır:

- 2000 yılı sonrasında yazılmış teknolojik içerik ve öznelere sahip çağdaş çocuk edebiyatı eserleri kullanılmıştır.
- Yerli yazarlara ait eserler üzerinden çalışma yapılmıştır.
- Farklı yazarlara ait eserler seçilmiştir.
- 7 adet çağdaş çocuk eseri incelenmiştir.
- Araştırmacının tespit ettikleriyle sınırlıdır.

1.5. İlgili Araştırmalar

Yapılan literatür taramasında çağdaş çocuk edebiyatı alanında teknolojinin çocuklara nasıl sunulduğuna dair Türkiye'de yapılan bir çalışmanın mevcut olmadığı tespit edilmiştir. Türkiye'de yapılan çalışmalar genellikle çocukların teknoloji kullanımı ve teknolojinin çocuklar üzerindeki etkilerine yöneliktir. Yurt dışında da bu konuda yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır.

Cecilia Axell'in teknolojinin çocuk edebiyatında kullanılması ve çocukların istenilen teknoloji eğitimini çocuk edebiyatı üzerinden alabilmesine yönelik çalışmaları mevcuttur. Çalışmalarında çocuk edebiyatını, çocukların teknolojiyi anlamlandırabilmesi, teknolojiye karşı eleştirel düşünebilmesi ve ders kitaplarında

olmayan kurgusal anlatım sayesinde teknolojiyle ilgili sorunların çocuklara yansıtılmasında bir araç olarak görmüştür.

Cecilia Axell'in 2018 yılında yapmış olduğu "Technology and Children's Literature" adlı çalışmasında teknoloji eğitiminin pedagojik bir araç olarak çocuk edebiyatı üzerinden verilebileceğini savunmuş ve teknolojiyi tasvir eden öyküleri inceleyerek aynı zamanda teknoloji eğitimi alanıyla ilgili sorunlara yer vermiştir. Böylece teknolojiyle ilgili sorunları çocuklara öğretebileceğini savunmuştur. Çocuk edebiyatının teknolojinin insanlar, toplum ve doğa üzerindeki etkilerini, teknolojinin doğasını çocuklara aktarabilmesi için bir platform görevinde olabileceğini söylemiştir. 2017 yılında yapmış olduğu "Upptäck tekniken i barnlitteraturen" (Çocuk Edebiyatında Teknolojiyi Keşfedin) adlı çalışmasında da çocuklara teknolojiyle ilgili bilgi aktarabilmek ve onlar üzerinde teknoloji anlayışı oluşturabilmek için çocuk edebiyatının başlangıç olarak kabul edilebileceğini, çocukların kurgu kitapları aracılığıyla teknoloji konusunda merak uyandırılabileceği ve çocukların eleştirel tartışmaları nasıl katılabileceği somut olarak sunulmuştur. 2015 yılında yapmış olduğu "Barnlitteraturens tekniklandskap: en didaktisk vandring från Nils Holgersson till Pettson och Findus" (Çocuk edebiyatının teknolojik manzarası: Nils Holgersson'dan Pettson ve Findus'a didaktik bir yolculuk) adlı çalışmasında da 6 adet İsveçli yazarın çocuk edebiyatı eserinin teknolojiye bakış açıları hakkındaki iletilerini incelemiş, eserlerin teknolojiyi farklı yönlerden sunarak, bazı teknoloji sorunlarına yer verdiğini tespit etmiştir. Diğer çalışmaları gibi bu çalışmasında da eserlerin teknoloji eğitiminin genişletilmesine katkıda bulunabileceğini, kitaplardaki kararsız mesajların teknolojinin çok yönlü doğasını ve karmaşıklığını ortaya koyduğunu ve çocuk edebiyatındaki mesajların, teknolojinin doğasını ders kitaplarının nadiren yapabileceği şekilde sorunsallaştırmayı da mümkün kılabileceğini ifade etmiştir.

Patrick N. Foster'ın 2009 yılında yapmış olduğu "An Analysis of Children's Literature featured in the "Books to Briefs" Column of Technology and Children, 1998-2008" ("Çocuklara Kitaplar" Teknoloji ve Çocuk Sütununda Yer Alan Çocuk edebiyatının İncelenmesi 1998-2008) adlı çalışmasında ise öğretmenlere tasarım ve teknoloji faaliyetlerini çocuk edebiyatı yoluyla ilkokul müfredatına entegre etme aracı olarak sunulan 1998'den başlayarak, Teknoloji ve Çocuk editörlerinin seçtiği 72 farklı çocuk kitabını incelemiştir. Bu kitapları hem temel okuma hem de teknolojik

okuryazarlık faaliyetleri açısından incelemeye almıştır. İncelenen çocuk edebiyatı eserlerinde teknoloji ve teknolojik ilerleme hakkındaki mesajların genellikle belirsiz olduğu tespit edilmiştir. Hikayelerdeki kararsız mesajların, teknolojinin karmaşıklığını ve çok yönlü doğasını, ders kitaplarının nadiren yaptığı şekilde ortaya koyduğunu, hikayelerin ikiliği olduğunu, çünkü teknolojinin sadece problemleri çözme ve temel ihtiyaçları karşılama yeteneği değil, aynı zamanda istenmeyen sonuçların nasıl olabileceğini de tanımladığını ifade etmiştir. Sonuç olarak çocukların ilgisini çeken kitapları bir araya getirerek, teknoloji ile ilgili düşünce ve fikirlerin algıladıkları dünyanın bir parçası olarak sunulabileceğini, teknolojinin hikayeler aracılığıyla öğrenciler için daha anlaşılır ve görünür hale getirebileceğini ve bu nedenle gelecekteki araştırma çalışmaları için, çocuk edebiyatının sınıfta teknoloji eğitiminin amaçlarını yerine getirmek için nasıl kullanılabileceğini belirtmiştir.

Carol Butzow ve John Butzow (1988) "Science, Technology and Society as Experienced through Children's Literature" (Çocuk Edebiyatı Deneyimli Bilim, Teknoloji ve Toplum) adlı çalışmasında çocuklara teknolojik bir toplumda vatandaşlığın sorumluluklarına hazırlamak için, çeşitli konu disiplinlerini bütünleştiren Bilim, Teknoloji ve Toplum (STS) yaklaşımının, çocuk edebiyatı kullanılarak uygulanabileceğini, güçlü bir hikâye çizgisi olan ve çocukları ilgilendiren kitapların kullanılarak, gerçeklerin ve fikirlerin bildikleri veya algıladıkları dünyanın bir parçası olarak sunulabileceğini, çocukların erken yaşta karşı karşıya kaldıkları toplumsal meseleler ele alınabileceğini ve bu sayede çocukların etkili düşünme becerileri geliştirmelerine, düşünme ve karar verme yeteneklerini geliştirmelerine olanak sağlanacağını ifade etmişlerdir.

Son olarak bu alanda Cecilia Axell, Jonas Hallström ve Jan-Erik Hagberg'in 2014 yılında yapmış oldukları "Images of Technology and Sustainable Development in Swedish Children's Literature" (İsveç Çocuk Edebiyatında Teknoloji ve Sürdürülebilir Kalkınma Görüntüleri) adlı makaleden bahsedilebilir. Çalışmada teknolojik görüntüleri ve teknolojinin sürdürülebilir kalkınmaya bağlılığının gösterilmesi amaçlanmıştır. Dört İsveçli çocuk yazarının kitaplarındaki teknoloji ve teknolojik gelişmeler hakkındaki öyküler arasında benzerlik ve farklılıklar aranmış ve teknolojiyle ilgili farklı tasvirlerin sunulduğu tespit edilmiştir. Bu makale, çocuk kitaplarının okunması ve konuşmasının, özellikle teknoloji eğitimi ile ilgili olmak

üzere, sürdürülebilir kalkınma eğitiminde pedagojik bir araç olarak büyük bir potansiyele sahip olabileceğini göstermektedir. Teknoloji literatüründe çocuk edebiyatını tanıtmanın, teknolojinin karmaşıklıklarını ortaya çıkarmaya ve tartışmaya yardımcı olmanın yanı sıra bir yol olduğunu göstermek için güçlü bir araç olabileceğini savunmuşlardır. Böylece çocuklara sürdürülebilir yaşam kaynaklarının aktarılmasının sağlanacağı belirtilmiştir.

1.6. Tanımlar

Çocuk: Bebeklik ya da erginlik arasında gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız (TDK, 2010, 556).

Çocuk Edebiyatı: Erken çocukluk döneminden başlayıp erginlik dönemini de kapsayan bir yaşam evresinde, çocukların dil gelişimleri ve anlama düzeylerine uygun olarak duygu ve düşünce dünyalarını sanatsal niteliği olan dilsel ve görsel iletilerle zenginleştiren, beğeni düzeylerini yükselten ürünlerin genel adıdır (Sever, 2012, 17).

Teknoloji: Belli amaçlara ulaşmada, belli sorunları çözmede, gözleme dayalı ve kanıtlanmış bilgilerin uygulanmasıdır (Demirel, 1993).

Dijital Yerliler: Teknolojiyle büyüyen nesil (Prensky, 2001).

Dijital Göçmenler: Günümüz teknolojilerinin kullanıldığı ortamlara uyum sağlamak için çaba gösteren ve kendisini teknolojinin gelişimiyle yeni bir süreç içerisinde bulan bir kuşaktır (Bilgiç ve diğ., 2011, 2).

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde çalışma kapsamında, konu ile ilgili kavramlara değinilerek kısa açıklamalar yapılacaktır.

2.1. Çocukluk Kavramı

2.1.1. Geçmişte Çocukluk Kavramı

Antik dönemlerde çocuklara edebi alanda nasıl yaklaşıldığına dair yeterli bilgi bulunmamaktadır. Genel olarak, antik dönemlerde çocuklara bilinçli ve yeterince ilgili yaklaşılmadığını ileri sürmek pek yanlış bir ifade olamayacaktır (Postman, 1995, 16; Akyüz, 2012, 19).

Orta Çağ'da, çocukluk kavramının tanımlı olmadığını ancak bu durumun çocukların sevilmediği veya önemsenmediği anlamına gelmeyeceği söylenebilir. Bu durum, orta çağın çocukluğunun kendine özgü özellikleri hakkında bilinçten yoksun olmanın sürdüğü bir dönem olduğunu gösterir (Postman, 1995, 16-17; Giddens, 2000, 68-69).

Çocukluk kavramına dair ilk somut ve bilimsel yaklaşımın Batı dünyasında 16. yüzyıldan itibaren gelişmeye başladığı ve 17. yüzyılda çocuğun masumiyeti ve zayıflığının daha çok vurgulandığı görülmektedir. Diğer taraftan, her iki yüzyıldaki yaklaşımların henüz çocukluk kavramını işlerine pek dâhil etmedikleri anlaşılmaktadır (Taşkın, 2006).

Modern zamanlara ya da 20. yüzyıla geldiğimizde, çocuklara daha hassas ve bilinçli yaklaşılmasının en önemli sebeplerinden biri II. Dünya savaşıdır. II. Dünya Savaşı sırasında çocukların oldukça etkilendiği ve mağdur edildiği görülmüştür. Bunun

üzerine başta Avrupa ülkeleri olmak üzere pek çok dünya ülkesinde çocuklara karşı daha hassas biçimde davranılmaya başlanmıştır (Hamon, 2006). Bu hassas yaklaşım çocuğa olan bakışı etkilemiş; çocuk kavramının ve gelişim özelliklerinin dikkate alınarak yeni baştan tanımlanmasının yolunu açmıştır. Bilimsel gelişmeler, insan hakları çalışmaları ve kişisel gelişim bakış açısının ortaya çıkışıyla birlikte çocuğa yönelik tüm tanım ve kavramlar başkalaşım geçirerek 20. yüzyılın "Çocuk Yüzyılı" olarak anılmasını sağlamıştır (Gander, Gardiner, 2010, 33).

İslamiyet öncesi Türk toplumları, çocukların önemsendiği zamanlardır. Ancak, çocuğu olmayan ailelerin hor görüldükleri de bilinmektedir. Özellikle erkek çocukların eğitimine ayrıcalıklı bir özen gösterilmiştir. Örneğin, Dede Korkut hikâyelerinde erkek çocuklarının eğitimi hakkında vurgular olduğu gibi ebeveynlerin özellikle babanın çocuk üzerinde mutlak velayet hakkının olmadığı da belirtilmektedir (Arı, Karatepe, 2010; Aksoy, 2011).

Orta Çağ dönemi Türk-İslam toplumu Avrupa coğrafyasından farklıdır. Bu toplumlarda çocuklara ergenliğe kadar ayrı bir önem verilmekte olup eğitim almalarının gerekliliği ön planda yer almakta, yedi yaşa kadar masum kabul edilmekte, kötü muameleye izin verilmemekte, değer vererek olumlu ilişkiler kurulması gerektiği söylenmekte ve de çocuk üzerinde ailenin otoritesi olduğu anlatılmaktadır (Ay, 1991; Sağlam, 2002; Özdemir, 2002).

İslam Dünyası düşünürlerinden Farabi, çocuklarda kişisel farklılıklara vurgu yapmış, zihinsel eğitimin önemini belirtmiş ve gelişimlerinde dengeye işaret etmiştir. Bu görüşler bağlamında o dönemde İslam dünyasında çocukluk anlayışının var olduğunu ve Farabi'nin görüşleriyle İslam dünyasını etkilediği görülmektedir. Benzer şekilde, İbn-i Sina, çocukta ruh ve beden sağlığına dikkat çekmiş, çocuklara onların bekledikleri ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda yaklaşılmasını önermiş, bu yolla onların sevgileri ve saygılarının kazanılması gerektiğinin önemini vurgulamıştır. Bir diğer düşünür Gazali de çocukta davranış eğitiminde pekiştirmelere ve oyun oynamanın önemine dikkat çekmiştir. Bu yönüyle, o dönemin Türk-İslam düşünülerinin modern zaman çocuk anlayışına daha yakın fikirler sundukları anlaşılmaktadır (Yavuzer, 2003, 17-20).

Gazali, ayrıca, çocuğa sevgi göstermenin önemini altını çizerek pekiştirmiştir. Gazali'ye göre, çocuğun genç ve zinde kalabilmesi ve de hafızasının yenilenmesi bakımından oyun oynaması önemlidir (Koçyiğit ve diğ., 2007; Durakoğlu, 2014).

Kutadgu Bilig adlı eserin yazarı Yusuf Has Hacib ise, yapıtında çocuk ve çocuk eğitimine oldukça fazla yer vermiştir. İbn-i Tufeylin "Hay İbn-i Yakzhan (uyanık oğlu diri)" adlı eserinde bir çocuğun büyüme ve gelişme sürecini felsefi açıdan ele almıştır, Yunus Emre, Hacı Bektaş, Nasrettin Hoca ve Mevlâna Anadolu topraklarında; Şeyh Sadi ise o dönemin İran coğrafyasında çocuk ve çocuk eğitimine farklı perspektiflerden dokunmuşlardır (İnan, 1983).

Osmanlı Devleti'nde ise, çocuk, babanın yasal denetimi ve kendi velayetinde olup eğitimi konusunda daha çok anne ve büyükannenin sözlerinin geçtiği bildirilmektedir (Aksoy, 2011).

2.1.2. Günümüzde Çocukluk Kavramı

Birleşmiş Milletler (BM), 1989 yılında kabul ettiği "Çocuk Haklarına Dair Sözleşme" ile "Milli kanunlarca daha erken yaşta reşit sayılma hariç tutulmak kaydıyla, on sekiz yaşından küçük kişileri" "çocuk" olarak kabul etmiştir (UNICEF, 2015). Çocuk, genel olarak 0-16 yaş arasındaki bireydir. Bu yaş aralığında farklı dönemlerde gelişim değişiklik gösterir. Kimi zaman fiziksel büyüme öne çıkarken kimi zaman psikolojik büyüme atak yapar. İlgi alanlarında da yaşa ve değişime bağlı olarak farklılıklar gerçekleşir.

Günümüzün çocukları sürekli olarak yenilenen, değişen bir dünyada çocukluklarını yaşıyorlar. Teknoloji kullanımının artması nedeniyle bazı kişilere göre bugünün çocukları zamanı, mekânı, sosyal ilişkileri, hatta gerçekliğin kendisini bile önceki nesillerden farklı deneyimlemektedirler (Lukens, Smith, Coffel, 2018, 15).

Çocuğa yönelik bakış açısının değişmeye başlamasıyla, farklılık hukuki metinlere de girmeye başlamıştır. Bu bağlamda, hukuk alanında çocuklara dair ilk politika belgesi, 1779 yılında İsviçre'de yayımlanmış bir talimattır. Devamında ise, ilk somut ve ciddi adımların I. Dünya Savaşı sonrası çocukların acil ihtiyaçlarını sağlamak amacıyla kurulan "Çocuklar İçin Uluslararası Yardım Örgütü" tarafından atıldığı görülmektedir. Bunu, Uluslararası Çocuk Refahı Birliği izlemiş ve 1924 yılında "Cenevre Çocuk Hakları Beyannamesi" kabul edilmiştir. Daha sonra, 1948 yılında benimsenen ve yayımlanan İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi içinde çocuklarla

ilgili ifadeler ve düzenlemeler yer almamıştır. Ancak İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi çocukların haklarının insan hakları olarak kabul edilebileceği bir durum oluşturmuştur. Diğer taraftan, bu yaklaşım uygulamada bazı sıkıntıların yaşanmasına da yol açmıştır. Bu bağlamda çocuklara dönük farkındalık yaratabilmek amacıyla BM, 1959 yılında Çocuk Hakları Bildirgesini kabul etmiştir. Bildirge sayesinde, çocuklara sağlık, korunma ve eğitim hakları tanınmıştır. 1979 yılı dünyada Uluslararası Çocuk Yılı olarak ilan edilmiş olup; Çocuk Hakları Sözleşmesi 1989 tarihinde kabul edilmiş ve de ABD dışında toplam 195 ülke sözleşmeyi imzalamıştır (Bağlı, 2002, 276-278; Topuzoğlu, 2004, 16-17; Atılgan, A., Atılgan, Ü., 2009, 6-7; Akyüz, 2012, 38; Gören, 2012; Kırımsoy ve diğ., 2013, 20-21).

Çocukluk kavramı aslında 19. yüzyıldan bu yana tartışmaların devam ettiği bir konudur. Çocukların 20. yüzyılda eski dönemlere göre çok daha fazla hak elde ettikleri görülmektedir. Ancak tüm bu kazanılan haklar onların bir tüketim nesnesi olarak görülmelerini değiştirmemiştir. Özellikle, dünyanın neredeyse her yöresinde çocuklar suç işleme, fuhuşa zorlanma, sokaklara salınma, sahipsizlik ve tekstil sektörünün ucuz işgücü olarak çalışmaya devam etmektedirler (Akbaş, Atasü Topçuoğlu, 2009).

Gelinen aşamada, çocuklar çekirdek ailelerdeki var olan en önemli elemandır. Çocuk ve genç nüfusun yükselmesi, toplumsal değişimlere en hızlı şekilde yanıt verebilmeleri, hukuki ortamda değişimin geride kalmasına uygun ortamı yaratmıştır. Teknolojinin gelişimi ve hayatın her aşamasına girmesi, iletişim araçları (TV, internet ve bilgisayar) çocukları ve de günümüzün çocukluk algısını direkt etkilemiştir. Çocuğu benimsemeyen ve çocukluk kavramını bilmezlikten gelen anlayış değişim göstermiştir. Eskiden varlıklı ve asil ailelere mensup çocuklara gösterilen alaka zamanla toplumun daha geniş kesimlerindeki çocuklara da gösterilecek biçimde gelişmiştir. Benzer biçimde, başlangıçta çok katı bir anlayışı uygulayan eğitim ve öğretim sisteminde de algı değişmeye başlamıştır. Çocukların hisleri ve düşüncelerinin arka plana atıldığı katı eğitim anlayışına karşı çıkan Freud, Piaget, Vygostky, Ericsson, Frobel, Montessori ve Dewey gibi ünlü düşünürler, çocuğu ve çocukluk çağını çok boyutlu ele almışlar ve çocuğa yönelik gelişimsel bakış açısının oluşumunu başlatmışlardır. Yeni çocukluk anlayışının dünya ekonomisinin son 30 yılına damga vuran neo-liberal politikalar ve küreselleşmenin etkisiyle fert, aile ve toplum gerçekliği içinde değerlendirilmesi gerekmektedir. 20.

yüzyılın sonlarına doğru çocukluğun yok oluşunun tartışmaya açıldığı görülmektedir. Modern toplumdan beslenen kapitalizm ve neo-liberal politikalar nedeniyle çocuk tüketici bir imge olarak karşımıza çıkmıştır. Ayrıca, geleneksel ve modern çocukluk imgelerinden de söz edilmektedir (Sormaz, Yüksel, 2012).

Elkind (1999), yetişkinler tarafından akademik başarı baskısı gören çocukların durumuna işaret etmiştir. Bu bağlamda, baskı altındaki çocukların çocukluklarını yaşayamadıklarını vurgulamıştır. Haliyle çocuklar açısından teorideki kazanımların aslında gerçek hayatta gerçekleşmediği hakkında kaygıları ortaya çıkarmıştır. Ayrıca, çocukluk döneminde kaybolmaya yüz tutan oyun oynamak faaliyetlerine işaret eden Postman ise, yetişkinlerin dünyasına ait alkol ve madde bağımlığının, cinselliğin ve de diğer suç kavramlarının çocuklar arasında yaygınlaşmasını; ilaveten yazılı ve görsel medya araçlarında çocuk ve çocukluğa dair kavramların içinin boşaltılmasını çocukluğun yok oluşunun göstergesi olarak değerlendirmiştir (Postman, 1995, 11-12).

Teknolojinin hızla ilerlemesi ve insanların teknolojiye kolay uyum sağlaması neticesinde yaşam şekilleri, giyimleri, konuşmaları değişime uğramıştır. Özellikle 21. yüzyılda bu değişim kuşaklar arasında büyük farklar görülmesine neden olmuştur.

Teknolojinin ilerlemesine göre pek çok kuşak sınıflaması yapılmıştır. Kuşak sınıflandırmalarında tarih ve ülkelere göre bazı değişiklikler görülmektedir.

Başal (2014) tarafından yapılan sınıflama şu şekildedir:

1950 öncesi: K Kuşağı (Kurucu Kuşak)

1950-1960: S Kuşağı (Sandviç Kuşağı)

1960-1985: KD Kuşağı (Köşe Dönmeciler Kuşağı)

1986-2000: Y Kuşağı (Yenilikler Kuşağı)

2001 ve sonrası: Ş Kuşağı (Şımartılmış Çocuklar Kuşağı)

Literatürde Twenge ve arkadaşlarının (2010) yaptığı sınıflandırma ise şu şekildedir:

1-Sessiz Kuşak: 1925-1945 yılları arasında doğanlar

2-Bebek Patlaması Kuşağı: 1946-1964 yılları arasında doğanlar

3-X Kuşağı: 1965-1981 yılları arasında doğanlar

4-Y Kuşağı: 1982-1999 yılları arasında doğanlar

5-Z Kuşağı: 2000 ve sonrasında doğanlar

Twenge'nin sınıflaması dışında kalan son dönemlerde literatüre girmiş olan bir kuşak daha vardır. Bu kuşak da alfalar olarak bilinmektedir. Pazarlama sınıflamalarında 2010 sonrasında doğanlara alfa kuşağı denmektedir (Kaynak, [11.04.2020]). Kayıkçı ve Bozkurt (2018)'a göre de bebekler, emekleyenler ve doğacak olan kesim alfaları oluşturmaktadır.

Günümüzde belli bir yaşın üstündeki kişilere dijital göçmenler, altındaki kişilere ise dijital yerliler denmiştir (Prensky, 2001). Dijital göçmenler ve dijital yerliler arasında teknoloji kullanımına yönelik olarak birtakım farklılıklar mevcuttur. Dijital göçmenler günümüzde kullandığımız teknolojik pek çok unsurun olmadığı dönemde dünyaya gelmişken, dijital yerliler ise teknolojinin yoğun kullanıldığı günümüzde dünyaya gelmişler ve teknolojiyi hayatlarının ayrılmaz bir parçası olarak görmektedirler. Dijital göçmenler sonradan teknolojiyle tanıştıkları için teknolojiye karşı uyum sağlamaya çalışırlarken dijital yerliler ise günlük hayatlarında aktif bir şekilde teknolojiyi kullanabilmektedirler. Ayrıca bir de bu iki kuşağın arasında kalan ve bir geçiş kuşağı olan dijital melezler bulunmaktadır. Dijital melezler her iki kuşağa da benzer özellikler göstermektedir.

21. yüzyıl çocukları yani dijital yerlilerin son kuşağı olan z kuşağı ve alfalar teknolojinin içinde, kişisel bilgisayarların, mobil cihazların ve internetin yoğun olarak kullanıldığı bir döneme doğdukları için belli özellikler sergilemektedirler. Günümüzün çocuklarının özelliklerinden bazıları şu şekildedir:

- Z kuşağı çocuklarına göre teknoloji ihtiyaç değildir, bilgisayar, internet, akıllı telefon gibi teknolojik unsurlar gündelik hayatın bir parçasıdır.
- Sürekli yenilenen teknolojiye kolay uyum sağlarlar.
- Dijital ortamda kısaltmalar ve özel simgeler kullanarak iletişim kurarlar.
- Sosyalleşirken ve kendilerini ifade ederken teknolojiyi kullanırlar.
- Teknolojik gelişmeleri takip ederler ve son çıkan teknolojiye sahip olmak isterler. Böylece arkadaş ortamlarında daha popüler olurlar.
- Kişiselleştirmeleri severler.
- Arkadaşları ve çevresiyle fikir alışverişi yaparken dijital ortamları kullanırlar.
- Dikkatleri çabuk dağılabilir.

- Birden çok uyaranla aynı anda ilgilenebilirler.
- Sonuca odaklıdırlar.
- Sabırsız bireylerdir.

Jain, Vatsa ve Jegani (2014) bu kuşakta doğan çocukların doğar doğmaz öğrenmeye başladıklarını, dışarı çıkmak yerine evde çevrimiçi ortamlarda arkadaş bulduklarını ve arkadaşlarıyla yine bu ortamlarda sosyalleştiklerini, hiyerarşiye soğuk olduklarını ve aynı anda iki ekranı idare ettirebildiklerini ifade etmişlerdir. Uçkan (2007) da aynı şekilde birden fazla cihazla aynı anda etkileşim kurabildiklerini cep telefonlarından mesaj atarken bilgisayar ekranından yazışabildiklerini ve ödev yapabildiklerini hatta bu esnada müzik dinleyip televizyondaki kliplere takılabildiklerini söylemiştir (Uçkan, [12.05.2020]).

2.2. Teknoloji

Teknoloji; araçları, malzemeleri ve sistemleri içeren insan bilgisidir (Mercin, Diksoy, 2019). Teknoloji yüzyıllardır toplumlar için gelişmişliğin bir göstergesi olmuştur. Teknoloji insanların yaşam şeklini etkilediği gibi, yaşamdaki ihtiyaçlar da teknolojiyi etkilemiştir. İnsanoğlunun dünyada var olmasıyla birlikte gerek doğaya karşı verdiği yaşam mücadelesi gerekse hayatını kolaylaştırması için attığı adımlar neticesinde daha yazı bulunmadan önceki dönemlerde bile teknolojik icatlar yapılmıştır. İnsanların avcılık ve toplayıcılıkla uğraştığı taş devrinde yapmış olduğu silahlar ve av malzemeleri de günümüz teknolojisinden çok farklı olsa da teknolojik ilerlemelere örnektir. Ardından yerleşik yaşama geçilmesiyle birlikte tarımsal alandaki faaliyetler artmış ve tarım alanında yeni teknolojik aletler yapılmaya başlanmıştır.

Yerel üretimden seri üretime geçilmesiyle birlikte de fabrikalar kurulmuş ve böylece sanayileşme başlamıştır. Sanayileşmeyle beraberinde endüstri devrimlerini getirmiştir. Sanayileşme alanında dört tane endüstri devrimi yaşanmıştır. Bunlardan ilki yani Endüstri 1.0 dönemi İngiltere'de başlamış olup bu dönemde kol gücünden buharlı makinelere geçilmiştir. Böylece üretim artmış ve ihracat yapan ülkelerin refah seviyeleri yükselmiştir. Endüstri 2.0 döneminde demiryollarının gelişmesiyle birlikte ham maddeye ulaşım ve ihracat yapmak kolaylaşmıştır. Bu dönemde elektrik, petrol ve çelik kullanımı ön plana çıkmıştır. Haberleşme araçları olan telefon, gazete, radyo gibi araçların kullanılmasıyla iletişim de hızlanmıştır. Endüstri 3.0 dönemi 2.Dünya Savaşı'nın yaşandığı döneme denk gelmiştir. Teknolojik

gelişmeler savaştan etkilenmiş ve savaş ihtiyaçları Endüstri 3.0 döneminin temelini oluşturmuştur. 2. Dünya Savaşı sırasında askere alınan bilim adamları sayesinde teknolojik ilerleme hızlanmıştır (McClellan, Dorn, 2006). ABD ve SSCB arasında yaşanan güç mücadelesi teknolojik ilerlemeler açısından büyük önem taşımaktadır. Çünkü teknoloji aynı zamanda gücü temsil etmektedir. Bu süreçte yazılım sektörü ilerlemiş buna bağlı olarak da makineler gelişmiştir. Özellikle bilgisayar, nükleer enerji, lazer, fiber optik, uzay ve havacılık gibi alanların gelişmesi dünyanın küreselleşmesini sağlamış, ulaşım ve iletişim teknolojileri ön plana çıkmıştır. Ön plana çıkan iletişim teknolojileri arasında günümüzün vazgeçilmezleri olan uydular, televizyon, cep telefonu, bilgisayar, internet teknolojileri sayılabilir. Televizyon ile ilgili çalışmalar daha eskiye dayansa da bu dönemde bir kitle iletişim aracı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Modern bilgisayar kullanımı da bu dönemde başlamıştır. İnternet ise askeri ihtiyaçlar sonucunda ortaya çıkmıştır. Amerikan Savunma Bakanlığı'nın olabilecek bir nükleer savaş sırasında iletişimin kesilmemesi ve haberleşmenin askeri bilgisayarlar arasında devam etmesi amacıyla yapılan ağ sistemi sonucunda yeni bir iletişim ortamını başlatmıştır (Demirkol, 2001). Endüstri 3.0 döneminin en önemli özelliklerinden biri de kaynak enerjilerin tükenme riski nedeniyle yenilenebilir enerji kaynaklarına yönelim olmasıdır. İçinde bulunduğumuz Endüstri 4.0 dönemi ise bilişim teknolojileri, yapay zekâ, robotik teknolojiler gibi sistemlerin üretimi etkilemesiyle ortaya çıkmıştır. Yaşanan süreç içerisinde teknoloji ve özellikle internet kullanımı insanlar arasında oldukça yaygınlaşmıştır. İnsanoğlu artık sürekli teknolojik aletlerle bir arada bulunmaktadır. Bu dönemde ortaya çıkan giyilebilir teknolojiler sayesinde bir aksesuar gibi teknolojik cihazların üzerimizde taşıyabiliyoruz. Nesnelerde bulunan internet sayesinde eşyaların birbirlerine ve internete bağlanabilmeleri ve uzaktan kontrol edilebilmeleri mümkündür. Yine bu dönemde ortaya çıkan sanal boyutlandırma sayesinde film ve eğlence sektörüne yenilikler gelmiş, simülasyon görüntüler mühendislik alanının gelişmesini sağlamıştır. İnsanlar yapamadıklarını sanal olarak deneyimle imkanına kavuşmuştur. Ayrıca bu dönem içerisinde, yakın zamanda, yapay zekâ ve sosyal robotların daha çok ön plana çıkması beklenmektedir. İçinde bulunduğumuz bu dönem içerisinde teknolojik icatlar artık hayatın vazgeçilmezleri olmuştur. Toplumun yaşam şeklini derinden etkileyen teknolojinin insan yaşamına çok büyük faydalar sağladığı tartışılmaz bir gerçektir. Teknolojinin amacı ne kadar insan yaşamını kolaylaştırmak olsa da salt yarar sağladığını söylemek de mümkün değildir. Özellikle yapılan

araştırmalar sonucunda dijital teknolojinin insanlar arasında yaygınlaşması ve teknoloji kullanımının artması nedeniyle insanların bilişsel, sosyal, psikolojik ve fiziksel açıdan bazı problemlerle karşılaşabileceği kanıtlanmıştır. Özellikle 2000 yılı ve sonrasında doğan günümüzün çocukları ve gençlerinin teknolojiyle çok küçükken tanışmalarının birtakım faydaları olmakla beraber teknoloji bağımlılığı, özgüven eksikliği, sosyalleşememe gibi yoğun görülen bazı risklerle karşılaşmaları da söz konusudur.

2.2.1. Teknolojinin Yararları

Teknolojinin ilerlemesinde en büyük amaç insan yaşamını kolaylaştırmaktır. Teknoloji alanında art arda olan gelişmeler bu amaca hizmet konusunda büyük ilerleme sağlamıştır. 21. yüzyılda insanlar iletişim kurmak, bilgiye ulaşmak, uzakta olan yerlere ve kişilere ulaşabilmek, film ve video izleyebilmek, müzik dinleyebilmek, evden çıkmadan faturaları ödeyebilmek veya eve gitmeden evin içini kontrol edebilmek gibi pek çok duruma teknoloji sayesinde ulaştı. Teknolojik gelişmeler sayesinde insanlar işlerini büyük bir hızla yapar hâle geldi. Sanal ortamda mekân ve zaman kavramlarının dışına çıkıldı. Artık bir olay ve durum hakkında bilgi sağlamak, haberdar olmak oldukça hızlı, kolay ve ucuzdur. Yaşanılan çağda alışveriş yaparken, aranılan ürünlere ulaşılırken internet kullanılmaktadır. Bankacılık işlemleri internet üzerinden kolayca yapılabilmektedir. Kamu hizmetlerine evden çıkmadan internet sayesinde ulaşmak mümkündür.

Gelişen teknoloji eğitim sistemini de değiştirmiştir ve değiştirmeye de devam etmektedir. Eğitim sistemi teknolojiden büyük ölçüde yararlanmaktadır. Bilgisayarlar ve özellikle internet eğitim sisteminin bir parçası haline gelmiştir. Uzaktan eğitim faaliyetleri, çevrimiçi konu anlatımları, testler, denemeler, elektronik kitaplar sayesinde eğitim kesintisiz devam etmektedir. Mobil teknolojiler sayesinde küçülen teknolojik aletleri sürekli yanımızda bulundurabilmemiz öğrenmeyi de olumlu yönde etkilemiştir.

Tüm dünyada ve ülkemizde görülen virüs salgını nedeniyle okulların kapatılması ve uzaktan eğitim faaliyetlerine geçilmesi teknoloji sayesinde mümkün olmuştur. Televizyonda gösterilen eğitim dersleri ve EBA üzerinden verilen canlı dersler sayesinde öğrencilerin okula gidemediği bu süreçte derslere devam edilmiş, öğrenciler ve öğretmenler farklı mekânlarda bulunsalar bile etkileşim içerisinde

dersleri yürütebilmişlerdir. Ayrıca öğretmenler EBA üzerinden ödevler vermiş ve bu ödevleri hangi öğrencilerin yaptıklarını, öğrenci ve sınıf bazında ne kadar başarı gösterildiğini izleme imkânına sahip olmuşlardır.

Bulun, Gülnar ve Güran (2004) mobil teknolojilerin sağladığı yararları şu başlıklar altında toplamışlardır:

- Yaşam boyu öğrenme
- Farkında olmadan öğrenme
- İhtiyaç anında öğrenme
- Zaman ve mekândan bağımsız öğrenme
- Yer ve şartlara göre ayarlanan öğrenme

Teknolojiye günlük hayatta gereksinim duymamızın sebebi, kişisel ve sosyal seviyelerde insan psikolojisine önemli etkilerde bulunduğu içindir. Özellikle iletişim ve eğlence cihazlarının çeşitliliği ve çekiciliği gençler arasında yoğun biçimde kullanılmasına sebep olmaktadır (Beşli, 2007). Teknoloji kabul modelinde yeni bir sistemi veya teknolojiyi benimseyerek kullanmaya başlanması ve kullanımın devam ettirilmesinde ilk olarak belirleyici olan kullanıcıların davranış niyetleridir. Davranış niyetinin ise öncelikli olarak olumlu veya olumsuz olarak değerlendirmelerini etkileyen kullanıma yönelik tutumlarıdır. Kullanıma yönelik tutumlarını etkileyen iki değişken mevcuttur. Bu değişkenler basit olarak algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığıdır (Davis, 1989). Bu değişkenlerin yeni teknoloji veya yeni bir bilgi sistemlerini kullanma konusundaki kişisel niyetleri belirleme ve analiz etme konusundaki başarısı ve yeterliliği birçok araştırmacı tarafından saptanmıştır (Legris ve diğ., 2003, 191).

Algılanan fayda veya kullanışlılık (PU-Perceived Usefulness) bir teknolojiyi veya sistemi kullanmanın iş performansını arttıracağı yönündeki inancı sembolize etmektedir. Algılanan kullanım kolaylığı ise (Perceived ease of use) teknoloji veya sistemi kullanmanın çaba gerektirmediği inancı ile bağlantılı olduğu ile ilgilidir (Davis, 1989, 321).

Algılanan fayda ve sezilmiş fayda inancında kişinin veya toplumun gelişen teknoloji sayesinde kendisi için yarar getireceği ve verim artışı sağlayacağını fark etmesi beklenir. Algılanan kullanım kolaylığı inancında ise teknolojinin sağlayacağı rahatlık öne çıkmaktadır. Kişinin bir sistemi kullanırken fiziki veya bilişsel çabaya

gereksinim duymayacağını algılama seviyesidir. Dışsal değişkenler, yönetimin ve/veya sağlayıcının kontrol edemedikleri faktörlerdir (Al Gahtani, King, 1999).

Yaşanılan çağda çocuklar artık teknolojiyi, özellikle de interneti, hayatlarının her alanında rahatlıkla kullanabilmektedir. İnternete ulaşımın kolay ve ucuz olması, kullanımının da basit ve hızlı olması sayesinde çocuklar araştırma yapabilme, ödev yapabilme, arkadaşlarıyla iletişim kurabilme, paylaşım yapabilme, oyun oynayabilme, film ve video izleyebilme, güncel olanı takip edebilme gibi pek çok durumu dijital ortamdan sağlayabilmektedir.

Günümüzde teknolojinin gelişmesi "hayat boyu öğrenme" anlayışına da yeni bir boyut getirmiştir. Kişiler örgün eğitim dışında istedikleri yer ve zamanda internetin sunmuş olduğu imkânlar sayesinde eğitim alabilir, bilgilerini arttırabilir, iş verimliliğini ve performansını yükseltebilir ve değişime ayak uydurabilirler. Kişilerin sürekli yenilenmesi toplumun da güçlenmesini sağlar.

Yapılan araştırmalar sonucunda özel gereksinimi olan kişilerin de internet sayesinde sosyal yaşama dahil olabildikleri, eğitim ve istihdam bakımından fırsatlarının arttığı tespit edilmiştir (Karal ve diğ., 2019).

2.2.2. Teknolojinin Zararları

Teknoloji kötü amaçlı kullanılırsa, kişilerin fiziki, sosyal, bilişsel ve psikolojik gelişimlerinin çeşitli yönlerden zarar görebileceği yapılan araştırmalar tarafından ortaya konulmuştur. Bilimsel açıdan, gelişimin zarar görmesi demek, doğal seyrinden devam etmeyerek yavaş ilerlemesi ya da geride kalması demektir. Bir diğer ifadeyle, kişinin teknolojik araçları yanlış algılaması ve kullanımından kaynaklı gelişiminin gerilemesi veya bulunduğu seviyeden daha aşağı seviyelere inmesidir. Bunun sonucu olarak kişi gelişimsel kazançlarını kaybedecek ve yaşıyla ilgili beklentileri karşılayamayacaktır. Bu aşamada ilk önce her gelişimi kendi boyutunda ele alarak genç yaş grubundan beklentileri kesinleştirdikten sonra teknolojiyi nasıl/ne şekilde kötü kullanacağının incelenmesi gerekir.

Gençlik döneminin gelişimi, dört boyutu olan fizyolojik, psikolojik, sosyal ve de zihinsel ödevlerin tamamlamasıyla sağlanır (Dinç, 2015):

- Hemcinsi ve karşı cinsten kişilerle yeni ve daha olgun ilişkiler kurması,
- Erkeklik veya kadınlık rollerini kazanması,
- Bedeni /fiziki yapısı ile barışık olması ve etkili kullanması,
- Ebeveynler ve diğer yetişkinlerden duygusal olarak bağımsız olması,

- Ekonomik bağımsızlığını ve güveni kazanması,
- Bir meslek seçebilmesi ve mesleğe hazırlanması,
- Evlilik (aile) hayatına hazırlanması,
- Toplumsal sorumluluklarını yerine getirecek zihinsel yetenek ve anlayışa sahip olması,
- Sosyal sorumluluk gösterme hususunda istekli olması, başarması ve tutumlarını kontrol edeceği etik sisteme ait değerleri benimsemesi

Selverstone (1989), yukarıda zikredilen on gelişimsel sorumluluğu başlıca dört alt grupta toplamıştır. Bu gruplar şunlardır:

1. "Ben kimim?" sorusuna yanıt verecek kimlik,
2. Yaşıtları ile bağlantısını kapsayan irtibatlılık,
3. Kontrol ve hâkim olma kavramlarını geliştireceği güç,
4. Kimlik, irtibatlılık ve güç ödevlerini başararak gerçekleştireceği umut ve mutluluk.

Bu görevleri yerine getirmek içinse gerekli şartlar ise şu şekilde sıralanabilir:

1. Gencin kaygı ve stresten uzak durabilmesi; mutlu olması
2. Çevresi tarafından benimsenmesi, değer verilmesi ve saygı duyulması;
3. Hayal kırıklıkları ile başa çıkabilme ve stres yönetimi.

Bu şartlar engellenirse, ergen kişide gerilim başlamaktadır. Gerilime yol açan faktörler dış dünya ve gencin iç dünyasından olabilir. Gencin motive ve ihtiyaçları önlenirse, yeniden uyum sağlamakta zorlanabilir (Kozacıoğlu, 1986). Teknolojinin aşırı kullanılması ise genç bireylerin yerine getirmeleri gereken bu sorumluluklarının önüne geçmekte ve kişileri psikolojik, sosyolojik fiziksel açıdan olumsuz etkilemektedir.

Günümüzde üzerinde durulması gereken önemli bir nokta teknolojinin kullanılmasından daha çok nasıl kullanılması gerektiği, hangi yazılımların kullanılması gerektiğidir. Çocuğun gelişimine katkı sağlayacağı düşünülürken kontrolsüz teknoloji kullanımı, kullanım sürelerinin belirlenmemesi, çocuğa katkı sağlamayacak, hatta olumsuz kazanımlara neden olabilecek yazılımların kullanılması teknolojinin çocuk üzerindeki olumsuz etkileri olarak dile getirilmektedir (Kol, 2020, 111).

Semerci (2018) İnternetteki 6 temel riski şu maddeler altında toplamıştır: Bağımlılık, şiddet ve cinsellik, kontrolsüz alışveriş, içki, sigara ve uyuşturucuya özendirme, haberleşme ve hacker yetiştirmesi (Semerci, 2018'den aktaran Çelik, 2019). Çocuklar, internetin çekici dünyasına kapılıp günlük hayatında yapması gereken sorumlulukları ertelemekte veya da gerçek hayatta sosyalleşmeden geri kalmaktadır. Sanal ortamda bir anda karşılaşılabilen yaşlarına uygun olmayan cinsel içerikli siteler nedeniyle farklı yönelimler içerisine girmektedirler. Reklamcılık sektörünün özellikle internet ortamında çocuklara yönelik özendirici reklamları nedeniyle sürekli alma isteği içerisinde bulunmaktadırlar. İçki, sigara ve alkole özendirici görüntüler

ve videolarla karşılaşan çocuklar popülerleşebilmek için sağlığa zararlı ürünlere yönelmekte ve küçük yaşlarda merak duygusunu yoğun yaşadıkları için erken yaşlarda zararlı ürün kullanımında artış yaşanmaktadır. Haberleşme maddesinde ise yabancılarla iletişim kurma ve bu kişilerin getirdiği riskler anlatılmak istenmiştir. Çocuklar zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirirken birtakım bilgiler de öğrenmekte ve sanal ortamda başkalarına zarar verebilecek, kişilerin bilgilerini, görüntülerini çalabilecek duruma gelmektedirler. Bu nedenle yasalara karşı da suç işleyerek sorunlarla karşılaşabilirler.

İnternet ve sosyal medya kullanımı çocuklar ve gençler için büyük önem arz etmektedir. Teknoloji olmadan yaşamak onların gözünde neredeyse imkânsızdır. Çocukların birçoğunun internet ortamında sosyal medya hesabı bulunmakta veya hesabı bulunmasa dahi internete bağlanıp sanal ortamlarda vakit geçiren çocukların sayısı giderek artmaktadır. Sanal ortamda kendisini koruyamayan çocuklar internet ortamında birtakım riskli durumlarla karşılaşmaktadır. Çelik (2019)'e göre sanal ortamda işleri istediği gibi gitmeyen çocuklar ve gençler çatışma yaşamaktadır. Bunun sonucunda da çevresine, arkadaşlarına zarar verebilecek duruma gelmekte veyahut tehlikeli durumlarla karşılaşmaktadırlar. Bu tehlikeli durumlar arasında isimsiz çağrılar, utandırma, mahrem alanlarının çiğnenmesi, virüslü e-postalar, hakaret ve tehdit içeren mesajlar, ses, görüntü ve metinler, hukuki sorunlar, hesap çalmalar vardır ve daha pek çok olaya maruz kalabilecekleri de belirtilmiştir (Çelik, 2019).

Yapılan araştırmalara göre teknoloji kullanımının artması özellikle çocuklar üzerinde fizyolojik, psikolojik ve bilişsel açılardan büyük riskler barındırmaktadır. Fizyolojik olarak teknolojinin yoğun kullanılması sonucunda göz yorgunluğu/göz kızarıklığı, sırt/boyun ağrısı, baş ağrısı, yorgunluk, uykusuzluk (Kuzu ve diğ., 2008), kilo alımı ve obezite (Hancox, Poulton, 2006), uyku kalitesinin bozulması (Bruni ve diğ., 2015) gibi durumlar nedeniyle sağlık sorunları ortaya çıkmaktadır. Psikolojik olarak kişinin kendini kontrol edememesi, sinirli, içe dönük ve karamsar bir ruh haline girmesi (Shapira, 2003), anksiyete, depresyon, duygusal ve sosyal becerilerde yetersizlik, düşük öz benlik algısı, utangaçlık (Morahan Martin, 2005), bağımlılık oluşturması, sosyalleşememesi, şiddet görüntüleri nedeniyle şiddete eğilim göstermesi, güvensiz bağlanma problemleri söz konusudur. Bilişsel açıdan ise çocuklarda dikkat

sürelerinin kısalması, bilgiyi işlemede yetersizlik, hatırlama sorunları, öz düzenleme becerilerinde düşüklük, hayal gücünün azalması gibi sorunlar baş göstermektedir.

İnternetin bilinçsizce kullanılması ayrıca çocuğun bilişsel, fiziksel ve psikomotor, sosyo-duygusal, dil, kişilik, ahlak ve cinsel yönden gelişimini olumsuz yönden etkilemektedir.

Bilişsel beceriler konusunda yeterince düşünmeyen, dikkat dağınıklığı problemi yaşayan, odaklanamayan çocuklarla günlük hayat içerisinde artık daha sık karşılaşmaktayız. Fiziksel ve psiko-motor beceriler yönünden sürekli ekran karşısında kalan kişilerde sakarlıklar meydana gelmektedir. Aynı zamanda sürekli ekrana bakan çocuklar görme problemi, obezite gibi çeşitli sağlık problemleriyle de karşılaşmaktadır. Akıllı telefonlar başta olmak üzere teknolojik cihazların yaydığı radyasyonun etkisi de insan sağlığını olumsuz etkilemektedir. Teknolojinin uzun süreli kullanımı çocukları sosyal çevrelerinden koparmaktadır. Arkadaşlarıyla daha az zaman geçiren çocuklar birer teknoloji bağımlısı olmaktadır. Bu durumda onların psiko-sosyal yönlerine de zarar vermektedir. Dil gelişimi yönünden ise erken yaşta teknolojiye maruz kalan çocukların daha geç konuştukları tespit edilmiştir. İnternet ortamındaki konuşmalarda kısaltmalar yapan çocuklar günlük hayattaki konuşmalarında da sesleri tam çıkartmamaktadır. Ekrandaki saldırgan görüntülere sık sık maruz kalan çocukların kişilikleri de bu yönde etkilenmektedir. Çocukların internet ortamında yalan söylemeleri veya yalana yönlendirilmeleri, hakarete varan yorumlar yapmaları onları ahlaki boyutta da olumsuz etkilemektedir. Son olarak çocuklar internette kolaylıkla cinsellik içerikli görüntülerle karşılaşmakta ve bu tarz sitelere girebilmektedir. Aynı zamanda çocukların da yasa dışı yollardan görüntüleri alınıp onlara karşı kullanılabilmektedir. Bu da çocuğun cinsel gelişimine zarar vermektedir.

Arıcı (2018)'ya göre çocuklar genel olarak medya (görsel ve yazılı) organlarında çeşitli olumsuz etki ve şiddete maruz kalmaktalar. Söz konusu bu durum ise onların psikolojilerinde yıkıma yol açmaktadır (Arıcı, 2018, 40).

Çocuğun internet ve sosyal medya ortamlarında karşılaştığı olumsuz durumlardan onları korumak büyük bir zorunluluk haline gelmiştir. Çocuğun gerek ebeveynleri gerekse çevresi bu konuda önlemler almalıdır.

Önemli olan çocuğu medyadan uzak tutmak değil çocuğu onun zararlı etkilerinden korumaktır. Çocuğun medyanın zararlı etkilerinden korunması için sadece okul yeterli olmayacaktır. Ebeveynlerinin de bu konuda bilinçlendirilmesi ve okul-aile iş birliğinin sağlanması gerekmektedir (Arıcı, 2018, 40).

Çevremizde artan teknoloji kullanımına bağlı olarak çocuk, genç veya yetişkin fark etmeden teknolojiyle ilgili problem yaşayan kişilerin sayısı giderek artmaktadır.

2.3. Teknolojinin Çocuk Gelişimi ile İlişkisi

Modern teknolojinin en önemli özelliklerinden birisi ise gelişmenin hızındaki artıştır. Bu sebeple, toplumların ya da bir kısmının hızlı gelişmelere uyum sağlayamayarak geride kaldıkları görülmektedir. Ancak, bu görüşü toplumun tümü için genellemek doğru değildir. Örneğin, çağımızda özellikle gençler, doğdukları andan başlayarak hızlı teknolojik değişimler ve gelişimlerin içinde aktif rol almaktadırlar. Bu nedenle farklı bakış açıları kazanmaları olağan karşılanmalıdır. Orta yaş üzeri kişiler ise bazen teknolojiye uyum göstermekte zorlanmaktadırlar. Ancak orta yaş üzeri kişilerin ilişkiler ve bakış açıları yönlerinden diğer yaş gruplarından daha farklı bir yapı oluşturdukları bilinen bir durumdur (Beşli, 2007).

Gelişim kalıtım ve çevreye bağlı olarak şekillenir. Çocuklar çevresel olarak sıklıkla teknoloji faktörüyle karşılaşmaktadır. Bu da onların gelişimlerine olumlu ve olumsuz yönde etki etmektedir.

Günümüz çocukları teknolojiyle yetişen bireyler olarak internete ve teknolojik araçlara kolaylıkla ulaşabilmektedir. Özellikle sosyal medyanın hayatımıza girmesiyle çocuklar artık dışarı çıkıp sosyalleşmek yerine yeni arkadaşlıklar kurmak, olan arkadaşlarıyla özlem gidermek, oyun oynamak için sosyal medyayı kullanır hâle gelmişlerdir. Ödevlerini ve araştırmalarını yapmak için kütüphaneye giden veya kitap inceleyen çocukların yerini internet ortamında aradıklarının cevabını bulmaya çalışan çocuklar almaya başlamıştır. Yetişkinlerin bile sanal ortamda anlamlandıramadığı durumlar varken çocukların bu kadar sanal ortam içerisinde büyümeleri onların olumlu ve olumsuz yönden gelişimlerini etkilemiştir.

Araştırmalarda çocukların aşırı teknolojik cihaz kullanmasının onların bilişsel, dilsel, sosyal, duygusal ve motor gelişiminde görülen gecikmelerle ilişkili olduğu belirlenmiştir (Pagani ve diğ., 2010). Teknolojinin çocuğun gelişimini olumsuz

etkilediğine yönelik araştırmaların dışında çocukların gelişimini olumlu etkilediğine yönelik araştırmalar da mevcuttur (Couse, Chen, 2010). Teknolojinin olumlu ve olumsuz yansımaları onu kullanan bireye ve amaca göre değişmektedir.

Kol (2020)'a göre çocukların en fazla kullandığı teknolojik cihazlardan biri olan televizyon sayesinde çocuklar günlük hayatta karşılaşamayacağı yaşantıları deneyimleyebilir ve kavramları öğrenebilir ama aynı zamanda yine televizyon nedeniyle saldırganlaşıp, inatçı bir kişiliğe bürünebilir ve dil gelişimi zayıflayabilir.

Çocukların sanal ortamda gördüğü görüntüler özellikle küçük yaşlarda onların kişiliklerini de etkilemektedir. Teknolojik uyaranlarda verilen saldırganlık, cinsellik, zararlı alışkanlıklar çocukların kişiliklerinde de saldırganlaşması, akranlarına karşı zorbalık yapması veya uyuşturucu gibi alışkanlıklara sahip olmasına sebebiyet vermektedir. Sanal ortamda kişilerin yalan söylemesi de oldukça kolaydır. Bu durum aynı zamanda çocukların ahlaki gelişimlerini de olumsuz etkilemektedir.

Önemli olan bir diğer durum ise çocuğun cinsel gelişimidir. Cinsel gelişimini tamamlayamamış olan çocuk sanal ortamda cinsel içerikli görüntülerle ve videolarla karşılaşmaktadır. İnternet ortamında yaygın şekilde görülen cinsel içerikli paylaşımlardan çocukları korumak ise oldukça zorlaşmıştır. Kimlik ve kişilik gelişimi henüz tamamlanmamış olan çocuk ve ergenlerin cinsellikle ilgili yayın ve bilgileri internette doğru şekilde öğrenememeleri, sanal yolla cinsel tacize uğramaları, onların ruhlarında ve beyinlerinde tamiri zor hasarlara yol açmaktadır (Kol, 2020).

2.4. Çocuk Kitaplarının Çocuk Gelişimine Etkisi

Çocuk kitaplarının çocuğun gelişim sürecindeki yerini aşağıdaki başlıklar ile incelemek mümkündür.

2.4.1. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi

Çocuğun dil gelişimi evreleri ve bu evrelerin özellikleri ile ilgili ortak görüşler vardır (Güven, Bal, 2000). Çocuğun dil gelişimi sürecine bakıldığında yaşamın ikinci yılından itibaren fiziksel büyüme ve gelişmenin de etkisiyle dil gelişimi hız kazanmaktadır. Çocukluğun ilk yıllarında dil gelişimine katkı sunan uyaranların fazlalığı dil gelişimini de olumlu etkiler. Özellikle ebeveynlerin okumayı henüz

öğrenmemiş çocuklarına okuyacağı kitaplar sayesinde çocuk, kitap gibi dil gelişimini olumlu yönde etkileyecek zengin uyaranlarla karşılaştırılmış olur. Sever (2008), nitelikli uyaranlarla (kitaplarla) karşılaşan çocukların 3 yaşında 1000 kelimenin üzerinde sözcük dağarcığına ulaşabileceğini ifade etmiştir.

Okulöncesi Eğitim Programı (MEB, 2013)'nın amaçları arasında yer alan şu maddeler çocuğun dil açısından kazanması gereken becerileri ortaya koymaktadır:

"1. Çocukların beden, hareket, zihin, dil, duygu ve sosyal yönden yeteneklerine göre gelişmelerini sağlayacak eğitim ortamı hazırlanmalıdır.

5. Çocukların Türkçeyi doğru ve güzel konuşmalarına gereken önem verilmelidir."

Çocukların dil ile ilgili becerileri kazanma aşamalarında, kültür ve dil farklılığı belirleyici bir faktör değildir. Dil gelişimi için evrensel olan basamaklar her sağlıklı birey için geçerlidir ancak çevre, kültürel özellikler ve modeller dil gelişiminin niteliğini de etkilemektedir (Sever, 2017, 35).

Dil çocuğun kavram oluşturmasında, düşünmesinde, sorun çözmesinde kısacası öğrenmesinde önemli bir etmendir. Bunun için okulöncesinden itibaren çocuğun dil gelişimini destekleyecek ortamların oluşturulması gerekir (MEB, 1979).

Dil ilk önce kişinin etrafındaki modelleri dinleyerek ve taklit etmeye çalışarak kazandığı bir olgudur. Çocuklar açısından ise, dil, geribildirim ve fikirlerin sesli paylaşılmasıyla öğrenilir. Dili kazanırken ilk modelleri anne-babalar, diğer aile fertleri, toplumsal çevre ve okul ortamıdır. Zenginleştirilmiş dil çevreleri de zikredilen modeller kadar dil becerilerini kazanmaları ve yaratıcı biçimde kullanmalarını destekleyen faktörlerdir (Güven, Bal, 2000, 13).

Öğrenme değişik biçimlerde edinilir. Fakat en etkili ve kolay öğrenme okuma, dinleme, anlama ile elde edilir (Günay, 2004). Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için çocuğun söz varlığının da gelişmiş olması gerekmektedir. Erken yaşta kitapla karşılaştırılan ve okuma alışkanlığı edinmiş çocukların söz varlıkları, kitapla karşılaşmamış çocuklara göre çok daha zengindir. Kitap çocukların yeni kelimeler öğrenmesi için fırsat sağlar. Ayrıca çocuğun kavram bilgisini de geliştirir. Böylece çocuk zengin bir dil yetisine sahip olur. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklara hitap eden kitaplar, çocukta dil sevgisi, dil becerisi ve olumlu dil duygusu oluşturmada oldukça önemlidir (Yazıcı Okuyan, 2008).

Kitaplar aynı zamanda çocukların çeşitli dil kalıplarıyla, zengin sözel uyarıcılarla karşılaşmasına yardımcı olur. Dilin zenginlikleri olan mecaz anlamlı sözcükler, deyimler, atasözleri ve kalıplaşmış ifadeler kitaplar aracılığıyla öğrenilebilir. Hatta

günlük hayatta unutulmaya yüz tutmuş, sıklıkla kullanılmayan bir dil kalıbı bile kitap sayesinde çocuğun hayatına girebilir. Edebi ifadeler aracılığıyla çocuğun dil dünyası ve sanatsal yönü gelişir. Bu nedenle çocukların farklı türlerde yazılmış kitaplarla karşılaştırılması gerekir.

Çocukların kelime ve kavram hazinelerinin gelişmesi aynı zamanda onların konuşma becerilerini de etkiler. Kitap okuma alışkanlığı edinmiş çocukların kendini ifade edebilme, yaşadıklarını ve düşüncelerini anlatabilme, akranlarıyla veya çevresiyle iletişim kurabilme becerileri çok daha güçlüdür. Kitap okuma alışkanlığı sayesinde çocuklar Türkçeyi doğru, güzel, etkili kullanırlar.

Kitaplar üzerinden yapılan bazı etkinlikler sayesinde konuşma ve yazma dil becerileri de gelişir. Örneğin okunan bir hikâye kitabı hakkında konuşmak ve bu kitap üzerine sorular sorup tartışmalar yaptırmak, benzer hikâyeler yazdırmak veya anlattırmak çocukların konuşma ve yazma dil becerilerine de hizmet edecektir.

2.4.2. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Bilişsel Gelişimine Etkisi

Piaget'e göre bilişsel gelişim; fiziksel olgunlaşma, deneyim, toplumsal aktarım ve dengelenme süreçlerini kapsayan bir bütündür ve bu etmenler çocuğun gelişim hızını belirlemektedir.

Bilişsel gelişim, çocuğun zihinsel birtakım yetenek ve becerilerinin bir süreç içerisindeki değişimidir (Sever, 2017, 47).

Bilişsel dendiğinde bilgi, akıl yürütme, sorun çözme, düşünme, kavram yani zihin bu terim içerisinde yer alır (Gander, Gardiner, 2001, 166).

Algı, bellek, muhakeme etme, düşünme ve kavrama bilişsel süreçleri ifade etmektedir. Bu süreçler bebeklikten itibaren yaşam boyu geliştirilmesi gereken dil ve düşünce ile ilişkili zihinsel becerileridir. Bu beceri ve yetenekler bireyin hem okul hem de yetişkinlik dönemindeki yaşamı için çok önemlidir. Edebiyat ise bu yeteneklerin geliştirilmesi için önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü okuru geleceğe güvenle hazırlarken onun algı yeteneğini ve anlayışını beslemektedir. Bu süreçlerin gelişmesinde çocuk edebiyatının da önemli rolü vardır. Çocuk edebiyatı ise bu süreçte mukayese edebilme, gruplara ayırabilme, izleme, pratiğe geçirme, eleştirme gibi farklı imkânlar sağlayarak çocukların düşünüş kapasitesiyle ilişkili esas becerilerinin gelişmesine destek verir (Sever, 2017, 48).

Okuma hem fiziksel hem de zihinsel süreçleri kapsar. Öncelikle göz sıçrama hareketleri yaparak okunulanları beyine ulaştırır. Beyin ise okunanlar üzerinden anlam çıkartarak zihinsel süreci oluşturur. Okuyucu okuduğu metni ön bilgilerini de kullanarak zihninde anlamlandırır, parça-bütün ilişkisi kurar, çağrışımlar yapar, düşünür ve gerektiğinde eleştirir. Bu sayede bilişsel becerilerin gelişmesi sağlanır. Okuma zihnin aktif tutulmasını sağlayan bir eylemdir. Kitap okuma oranı yüksek olan çocukların sadece Türkçe dersinde değil diğer derslerde de başarılı oldukları görülmüştür. Bu da okuma sayesinde bilişsel becerilerin geliştiğinin bir göstergesidir.

Teknolojinin gelişmesi elektronik kitapları da hayatımıza sokmuştur. Elektronik kitapların yapısından ve bulunduğu ortamdan dolayı kişilerin bilişsel becerilerini daha farklı etkilediğine yönelik görüşler vardır. Bununla ilgili olarak Güneş (2010) ekran okuması yapmanın beynin çeşitli bölgelerini harekete geçirdiğini ve böylece üst düzey bilişsel becerileri geliştirdiğini ifade etmiştir. Arıcı (2018) ise ekran okumanın normal okumaya göre bazı farklılıklar içerdiğini, bu esnada gözün yatay ve dikey yönde hareket ettiğini ve bundan dolayı okuma hızının yavaşlayıp uzamsal yapı, yer ve mekân algısının kaybolduğunu, zihinsel düzensizlik ve karmaşıklık yaşandığını belirtmiştir.

2.4.3. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Toplumsal Gelişimine Etkisi

Toplumsallaşma, çocuk gelişimi süreçlerinden en önemlilerinden birisidir. Yalın bir ifadeyle, toplumsallaşma demek; çocukların bir grubun aktif mensupları olmaları ve diğer üyelerinin görüşleri ve inanç değerlerini benimsedikleri süreçtir (Gander, Gardiner, 2001, 297).

Bir toplumun değerleri ve kültürel özellikleri o toplumda oluşturulan edebiyat yazınında görülebilir. Çünkü oluşturulan edebi türler-masal, hikâye, roman-toplumun değerlerinden beslenir. Kahramanlar aracılığı ile okura topluma ait inançlar ve benimsenen ya da kaçınılan değerler sezdirilir. Olumlanan ya da kaçınılan bu değerler o toplumun önemsediği tutumlara dair kanıtlar verir. Özellikle 0-6 yaş döneminde yaşam boyu sürecek bazı öğrenmelerin desteklenmesi için çocuklara seslenen kitaplar önemli bir işlev üstlenir. Çocuğa ailesi ve çevresi dışında farklı modeller sunarak onların toplumsallaşma sürecine katkı sağlar (Sever, 2017).

Kitaplar çocuk için öğrenme aracıdır. Kitap okuyan çocuk hayata ve sosyal yaşantıya hazırlanmış olur. Çünkü kitaplar toplumsal yaşantıyı sunarken çocuğa hayatın

olumlu ve olumsuz yönlerini de gösterir. Toplum içerisinde bir birey olarak nasıl olması gerektiğini, yaşam, toplum ve insan gerçeğini yansıtır.

2.4.4. Çocuk Kitaplarının Çocuğun Kişilik Gelişimine Etkisi

Kişilik "Bir bireyin kendisine özgün öne çıkan nitelik, manevi ve ruhsal karakterinin tümü ya da bilinen eski ifadesiyle şahsiyet" olarak açıklanmaktadır (TDK, 2011).

Kavcar (1999, 4)'a göre, bireyin yeteneklerine göre gelişmesi, yaşamda karşılaştığı şart ve durumlara uyum sağlayabilmesi, kendi ilgilerini fark etmesi kişiliğin gelişimidir. Eğitim ve hayat anlayışı olarak bireyin izleyeceği yolu kendisinin seçmesi esas alınırsa bu çok çeşitli düşünmeyi, duymayı ve hareket etmeyi gerektirir.

Çocuğun kişiliğini etkileyen başlıca unsur ailedir. Ancak bununla birlikte çevresel faktörlerin de etkisi oldukça büyüktür. Özellikle küçük yaşlarda kişiliğimizin ana hatları ortaya çıkar. Doğru bir kişilik bilinci geliştirmek hem bireysel hem de toplumsal olarak oldukça önemlidir. Edebiyat da bu bilincin oluşmasını sağlayan önemli unsurların başında gelir. Okuma, kişiliğin şekillenmesine katkı sağlar. Okuma aracılığıyla kişinin hayata bakış açısı, çevresini algılaması, estetik zevkler oluşturması, değer yargılarını belirlemesi, düşünme biçimi şekillenir. Masal, hikâye, şiir gibi edebi türler çocuklara doğru değerlerin aktarılmasında yardımcı olur. Çocuklar masal, hikâye gibi türleri dinlerken veya okurken kendi kahramanlarını seçerler ve bu kahramanlarla kendilerini özdeşleştirirler. Seçtikleri kahramanlar gibi davranmaya çalışırlar. Bu nedenle çocukların kişilik gelişiminde, doğru değerleri ve toplumsal kuralları öğrenmesinde çocuk kitaplarının yeri büyüktür.

Koç ve Müftüoğlu (2008) okumanın insanlara sağladığı faydalar arasında insanların bakış açılarını geliştirdiğini, iç dünyada zenginlik oluşturduğunu, beğeni düzeyini arttırdığını, bireyin davranışlarına ve çevresiyle olan ilişkisine yön verdiğini, çevresine karşı hoşgörülü, tarafsız ve ön yargılar olmadan bakmasını sağladığını, düşünme özgürlüğü ve değerlendirme alışkanlığı kazandırdığını ifade etmişlerdir. Bu belirtilen özellikler kitap okumanın insanın kişiliğini şekillendirdiğini göstermektedir. Bu nedenle küçük yaşlardan itibaren sağlıklı bir kişilik oluşturmak adına çocukların kaliteli eserlerle zaman geçirmesinin sağlanması oldukça önemlidir.

2.5. Çocuk Edebiyatı ve Teknoloji

"Çocuk edebiyatı; çocukların büyüme ve gelişmelerine, hayal, duygu, düşünce ve yeteneklerine, zevklerine hitap eden, eğitilirken eğlenmelerine katkıda bulunmak amacıyla gerçekleştirilen edebiyattır" (Uludağ, 2009).

Yaşanılan çağda teknoloji, insanların yaşamını, kültürünü, bakış açılarını etkilediği gibi bilim, sanat, felsefe, edebiyat gibi alanları da etkilemiş durumdadır. Toplumdaki değişiklik edebiyata da yansımıştır çünkü edebiyat toplumu yansıtan bir ayna gibidir. Dijital dünyaya gözlerini açmış ve yaşamlarının bir parçası olarak sürekli teknolojiyi kullanan çocuklara hitap eden çocuk edebiyatının da yaşanılan teknolojik gelişmelerden etkilenmemesi imkânsız hâle gelmiştir. Masallar, öyküler, fabllar gibi edebi türlerle yetişmesi gereken çocukların yoğun bir şekilde televizyon, akıllı telefon, sanal oyunlar ve internete yönelmiş olması teknolojinin çocuk edebiyatını etkilemesine neden olmuştur.

Teknolojiyle birlikte dijitalleşme süreci başlamıştır. Çocuk edebiyatı ürünlerinin teknoloji aracılığıyla dijitalleşmesine örnek olarak çizgi filmler, e-kitaplar, sesli masallar örnek gösterilebilir. Dede Korkut, Nasrettin Hoca, Keloğlan gibi kültürümüzün bir parçası olan çizgi filmlerin varlığı medyanın çocuk edebiyatında masalların, fıkraların, destanların yerine geçtiğini de göstermektedir. Kitapların yerini e-kitapların alması, sesli kitapların varlığı, gezi gözlemlerin "youtuber"lar üzerinden izlenmesi, günlüklerin yerini blog sayfalarının alması, sosyal medya ve internet aracılığıyla dünyanın küçük bir yer gibi olmasıyla kütüphanelerin işlevinin azalması dijitalleşme sürecine örnektir. Bunlar çocuk edebiyatı ürünlerinin de dijital hale gelmesine örnek olarak gösterilebilir (Ateş ve diğ., 2019).

Değişen teknolojinin olumlu ve olumsuz etkileri, edebiyatta konu, anlatım, basım ve yayım, mizaç açısından edebiyat alanında da kendini hissettirmiştir (Taşdelen, 2012). Yapılan bu araştırmadan da hareketle çocuk edebiyatı eserlerinde geleneksel temalar yerine günümüz teknolojisine yönelik tema ve konu seçimlerinin görülmeye başlandığını söylemek mümkündür. Eserlerde artık karşımıza bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar, teknolojik yazılımlar çıkmaktadır. Çocukların teknoloji kullanımı sırasında yaşadıkları veya yaşayabileceği durumlar çocuk eserlerinde sunulmaya başlanmıştır.

Teknolojinin bir yansıması olarak çocuk edebiyatında yeni çocuk karakterler de görülmeye başlanmıştır. Bir çocuk eserinin karakteri çocuğu oldukça fazla etkileyebilmektedir. Bu nedenle karakter özellikleri belirlenirken çok dikkatli olmak gerekir. Çünkü çocuklar okudukları eserlerdeki karakterle kendini benzeştirmek ister. Okur için okudukları gerçek olmasa ve kişi bunu bilse bile eserdeki karakterler ile bir şekilde iletişime girerek sürecin parçası haline gelir. Örneğin artık çocuk edebiyatı eserlerinde teknoloji bağımlısı bir çocuk kahraman veya teknolojiyi aktif kullanan bir karakterle karşılaşmak mümkündür. Burada çocuk edebiyatı yazarlarının günümüz teknolojisinin içinde büyümediği ve sonradan uyum sağlamaya çalıştığı düşünülürse çocuk eserlerinde teknolojiyi sunmaları açısından bazen yeterli olamadıkları görülmektedir. 2000 yılı sonrasında doğan bireyler çocuk edebiyatı eserleri yazmaya başladıklarında teknolojinin eserlere daha net yansıyabileceği düşünülmektedir.

Teknolojinin edebiyata sağladığı diğer bir katkısı ise elektronik ortamlarda sunulan kitaplardır. Elektronik kitaplar sayesinde çocuklar artık kitaplara daha hızlı ulaşabilmekte ve aktif kullandıkları internet ortamında kitap okuyabilmektedirler. İnternet, yüzlerce, binlerce, on binlerce kitabı okura ulaştırma kapasitesi ile okuma alışkanlıklarını, kitap ve kütüphane kavramlarını kökten değiştirebilecek güçtedir (Taşdelen, 2012). Elektronik kitaplar sayesinde okuma bilmeyen çok küçük yaşlardaki çocuklar bile sesli okuma teknolojisi sayesinde kitapları anlayabilmektedir. Ayrıca elektronik kitapları zenginleştiren resim, ses efekti, animasyon, video gibi özellikler sunarak kitap okumayı daha eğlenceli hâle getirmiştir.

Film veya dizilere uyarlanan çocuk kitapları da çocukların oldukça dikkatini çekmektedir. Okur (2013)'a göre eserlerin dizi veya sinemaya dönüştürülmesi okuma açısından olumsuz olarak görünse de çocuk açısından esere karşı merak da uyandırılabilir. Okur'un 2003 yılında Okul öncesi, Türkçe ve Sınıf öğretmenleriyle yapmış olduğu araştırmaya göre sinemaya uyarlanan eserlere karşı çocuğun ilgisinin artacağına ve o eseri okuyacağına dair görüşe katılımcıların yarısı olumlu yanıt vermiştir. Harry Potter gibi çocuk eserleri düşünülürse o dönemde filmi izleyip sonraki çıkan kitap serilerinde satış rekorları kırılmasının sebebinin de eserin sinemaya uyarlanması olduğunu söylemek mümkündür. Bununla birlikte Strommen ve Mates (2004)'in yapmış olduğu araştırmada ise çocuklar filmlerde verilemeyen detaylara kitaplardan ulaşılabildiklerini ve izlemeye göre kitap okurken hayal

güçlerini kullanabildiklerini söylemişlerdir. Aksaçlıoğlu ve Yılmaz (2007) ise çocuklar okumaktansa televizyon ve film izlemeyi tercih etmişlerdir. Ancak kitaplardaki karakterlerden daha çok etkilenmişlerdir. Bu nedenle sinemaya veya dizilere uyarlanan çocuk edebiyatı eserleri kitaptan okuma yapmanın yerini tutmamaktadır.

2.6. Teknoloji Bağımlılığı

TÜİK 2019 verilerine göre Türkiye'de 16-74 yaş aralığında internet kullanan bireylerin oranı %75,3, evden internete erişim imkânı olanların oranı ise %88.3 olarak açıklanmıştır. Araştırmaya çocuklar dahil edilmemiştir ancak verilen oranlardan yola çıkarak günümüzde çocuklarının evlerinde ve çevrelerinde internet kullanım oranın oldukça fazla olduğunu söylemek mümkündür. TÜİK'in 2013 yılında ilk defa çocuklara yönelik yapmış olduğu bilişim teknolojilerini kullanma araştırmasında ise internet kullanmaya başlama yaşının 6-10 yaş grubunda ortama 6, 6-15 yaş arasında ise ortalama 9 olduğu tespit edilmiştir. Cep telefonu kullanmaya başlama yaşının ortalama 10 olduğu, her 10 çocuktan 9'unun her gün televizyon izlediği de araştırmada verilen bilgiler arasındadır (TÜİK, [11.05.2020]). Her geçen gün çocuklar teknolojik unsurlarla daha fazla vakit geçirmektedir. Bu durum da onları birer teknoloji bağımlısı haline dönüştürmektedir.

Teknoloji bağımlılığı, madde, alkol veya sigara bağımlılıklarından farklı bir olgudur. Bunun temel sebebi ise, teknolojik bağımlılık açısından özellikle gençlere yaş sınırı getirilmesi veya kısıtlı kullanım verilmesi neredeyse olanaklı değildir. Genç kişi, teknolojiyi bir şekilde kullanacaktır. Çünkü günümüz gençliğinin en başat niteliği iletişim teknolojileri ve sosyal medyayı adeta yaşam tarzı olarak benimsemeleridir (Bayhan, 2014).

Small ve Vorgan (2008) internet bağımlılığının anlaşılabilmesi için bazı özelliklere dikkat çekmiştir:

- Sürekli bir önceki ya da sonraki internet etkinliğini düşünme
- Her seferinde daha uzun süre internette kalma isteği ve gereksinimi hissetme
- İnternet etkinliklerini azaltamama
- İnternet kullanımını sınırlandırma konusunda yapılan denemelerin kişilerde huzursuzluk ve sıkıntı oluşturması
- İnternet kullanım süresinin uzun olması nedeniyle iş, eğitim, kariyer veya ilişkisini kaybetme durumuna gelmesi
- İnternet etkinliklerini saklama amacıyla yalan söylemek

- Sıkıntı veren durumlardan kaçmak ve sorunlarla mücadele etmemek için internet ortamında çevrimiçi kalmak

Teknolojinin insanlar üzerine getirdiği olumsuz yönler içerisinde özellikle çocuklar üzerinde teknoloji bağımlılığı oldukça yaygınlaşmıştır. Bir kişide bağımlılığa giden süreç üç aşamada gerçekleşir. Bunlardan ilki kullanım, ikincisi kötüye kullanım ve sonuncusu ise bağımlılıktır (Dinç, 2015).

Teknolojinin hayatın tüm alanlarında var olması, birçok sorunu da yanında getirmektedir. Bu sorunların ise başında teknoloji bağımlılığı gelmektedir (Kol, 2020, 3).

Dinç (2015) teknoloji bağımlılığının alt gruplarını şu şekilde sıralamıştır.

- İnternet Bağımlılığı
- Problemli Online Kumar
- Problemli Online Cinsellik
- Problemli Online Alışveriş
- Problemli Online Gezinti
- Problemli Online Sosyal Medya Kullanımı
- Problemli Ekran Kullanımı
- Problemli Dijital Oyun Oynama
- Problemli Mobil Cihaz Kullanımı

Teknoloji kullanımı hususunda akla gelen ilk soru "Nasıl bir kullanım?" olup, yanıtı olarak bazı çerçeve önleme çalışmaları kapsamında gençlere teknolojinin doğru kullanılması benimsetilerek günlük hayatlarında öğrendiklerini uygulamaları sağlanabilir. Bu eğitimin erken yaşlardan başlayarak verilmesi teknolojik alışkanlığın önüne geçerek teknolojik bağımlılığı problemi ile karşılama olasılığını azaltır. Genç kişi, günü yaşarken yaptığı her tercihinde ve davranışında arkasında alışkanlıklarının tetiklediği kabullerinin olduğunu bilecektir. Duke Üniversitesi'nde Verplanken ve Wendy tarafından gerçekleştirilen çalışmaya göre, kişilerin günlük rutin davranışlarının %40'tan fazlasını kararları değil alışkanlıkları belirlemektedir (Dinç, 2015).

2.7. Teknoloji Okuryazarlığı

20. yüzyılın son çeyreğinde sıklıkla kullanılmaya başlanan teknoloji sözcüğü; "Bir endüstri kolunda ilgili imalat tekniklerini ve de kullanılan her türlü donanımı kapsayan bilgi" şeklinde açıklanmıştır (TDK, 2003). Bir diğer tanımda ise, "bir şeyin nasıl yapıldığını bilme" olarak ifade edilmektedir (AAAS, 1993). Çağımızda yaşanan gelişmelerden eğitim alanı da etkilenmiş; bu alanda teknolojiye yatırım artmış ve eğitim sistemi teknolojiye yönelik dönüşüme girmiştir. Eğitim sistemleri açısından değişimin önünde iki engel vardır (Strommen, 1992): Bunlardan ilki; eğitmenler ve yöneticilerin eğitim kurumlarında teknoloji kullanımının uygunluğu açısından yeterli bilgiye sahip olmamalarıdır. Yetersiz bütçe ve tecrübesiz eğitimciler ve yöneticiler eğitim sisteminde yetersiz teknoloji kullanılmasının başlıca sebepleridir. Ek olarak, eğitmen yetiştiren kurumlarda, teknolojiden yeterince istifade edilmemektedir. Teknolojiyi eğitim-öğretim amaçlı faaliyetlerde gerekli seviyede kullanabilmek için eğitmenlerin kendilerini geliştirmeleri gereklidir. Bunu başarabilmek için ise kurum yöneticileri eğitmenlere gerekli zamanı, olanakları ve fırsatları sunmalıdırlar. İkinci engel ise, öğrenme ortamlarının etkililiğini ölçmek için geliştirilen yeni değerlendirme yöntemlerindeki eksikliklerdir. Bir eğitim sistemi, öğrencilerini işbirlikçi çalışmalara yönlendirirken ve de fikir açısından gelişmelerini desteklerken, kazanımlarını ölçebileceği ve değerlendirebileceği tekniklere gerek duyar. Bu teknikler arasında videoya kaydetme ve kişisel değerlendirme yaklaşımları yer almaktadır. Ayrıca, teknoloji kullanımının öğrenci başarısını artırdığını savunanların sayısı, savunmayanlara göre daha yüksektir (Bransford, Brown, Cocking, 2019).

Teknoloji kullanımının öğrenci başarısına olumlu etkileri beraberinde eğitim alanında teknolojinin yaygınlaşmasının yolunu açmıştır. Ancak, yaygınlaşma beraberinde ne derecede teknolojiye yer verilmesi gerekliliği sorusunun da artmasına sebep olmuştur.

Teknolojinin eğitim dünyasından olmasını gerektiren başlıca nedenler şunlardır (Balcı, Eşme, 2001);

i) Eğitim, modern hayattan ve teknolojiden ayrı değildir.
ii) Teknoloji eleştirel bakış açısını ve sonuç olarak yaratıcılığı arttırır.
iii) Teknoloji zekâyı ve öz-yeterliği geliştirir.
iv) Teknoloji eğitimi diğer dersleri tamamlamaktadır.
v) Teknoloji eğitimini öğrencinin eğitimi terk etmesi durumunda teknik yaşama içinde olması sebebiyle kolaylıkla intibak edebilir.

Teknoloji eğitimi kişinin "teknoloji okuryazarı" olmasını mümkün kılabilir. Uluslararası Teknoloji Eğitim Kurulu (ITEA), teknoloji okuryazarı sayılan bir kişinin bilmesi ve yapması gerekenleri şu şekilde açıklamıştır (ITEA, 2000).

ITEA'ya göre;

a) Teknoloji okuryazarı kişi, teknolojiyi, çıkışını, toplumu nasıl şekillendirdiğini ve de toplum tarafından nasıl şekillendirildiğinin farkında olan kişidir. Birey TV'den izlediği ya da basından takip ettiği bir teknoloji haberini ilginç bulabilir, bu şekilde gerekli bilgiyi kazanır, tutumlarına yansıtır ve bir fikir sahibi olur.

b) Teknoloji okuryazarı teknolojiyi objektif kullanır ve rahattır. Teknoloji kullanımının önemini anlamak tüm kişiler için gereklidir. Örneğin, kendilerine mühendislik ve tıp alanlarında kariyer yapmak isteyecek öğrenciler için daha da önemlidir. Bununla birlikte, yöneticiden eğitmene, işçiden ev hanımına kadar tüm bireyler teknoloji okuryazarı olurlarsa işlerinde başarıları daha yükselebilecektir.

Teknoloji okuryazarı öğrenci, teknoloji hakkında neler bilmeli ve neler yapmalıdır sorusunun yanıtları şu şekilde verilebilir (ITEA, 2000):

Öğrenciler teknolojinin doğasını anlama becerilerini geliştireceklerdir. Bu da aşağıda sıralanan bilgilerin edinilmesini mümkün kılar:

- Faaliyet alanı ve özellikleri,
- Temel kavramları,
- Farklı teknolojiler ve diğer alanlarla bağları.

Öğrencilerin toplum ve teknoloji anlayışı gelişir. Bu da sonuç olarak aşağıdaki öğrenmeleri sağlar:

- Kültürel, sosyal, iktisadi ve siyasi etkilerini,
- Çevresel etkileri,
- Teknolojinin geliştirilmesi ve yaygınlaşmasında toplumsal roller,
- Tarihi etkileri

Öğrenciler tasarım anlayışını iyileşir. Bu durum aşağıdakileri bilmeyi içerir;

- Tasarım özellikleri,
- Mühendislik tasarımı,
- Problem ve sorun çözme, Ar-Ge, yenilikçilik ve uygulamacılık rolleri,

Öğrenciler teknolojik dünya için kabiliyetlerini geliştireceklerdir. Bu durum aşağıdakileri yapmayı içerir;

- Yeni tasarım teknikleri uygulayabilme,
- Ürün ve sistem kullanımı,
- Ürün-sistem etkileşimini değerlendirme.

Öğrencilerin dünyayı algılayışları ve anlayışları gelişecektir. Bu durum aşağıdakileri seçmeyi ve kullanmayı içerir;

- Tıbbi bilimler ve medikal teknoloji,
- Tarım ve ilgili biyoteknoloji,
- Enerji ve güç teknolojileri
- Bilgi ve iletişim teknolojileri
- Ulaştırma teknolojileri
- Üretim teknolojileri
- Yapım teknolojisi.

Dijitalleşen yaşam sonrasında hayatımıza giren teknoloji, okuryazarlığı kavramı bilgisayar, mobil cihazlar, internet gibi bilgi iletişim teknolojilerini kapsayan bir

kavramdır. Teknolojinin hızla ilerleyip bilginin küreselleşmesi sonucunda günlük hayatta sıklıkla kullanılan yeni iletişim ortamları bu alanlarda yetkinleşmemizi gerektirmektedir. Bu kavram kişilerin teknolojiyi bilinçli ve aktif bir şekilde kullanması, gerekeni seçebilmesi, sorgulayabilmesi, yorumlayabilmesi gibi pek çok bilişsel süreci kapsar. Çağdaş ülkelerin başarılı öğrenci tanımında; bilgi ve iletişim teknolojilerini doğru kullanma, ihtiyaç duyulan verileri gelişen teknoloji aracılığıyla toplama, toplanan verileri yorumlayabilme ve bilgi-iletişim teknolojilerini kullanarak çalışmalar gerçekleştirme becerileri bulunmaktadır (Tor, Erden, 2004). Çocukların dijitalleşen dünya içerisinde hangi kanalı izleyeceğini seçebilmesi, internet sitelerindeki hangi kaynaktan alınan bilgilerin daha doğru bilgiler olabileceğini bilmesi, güvenilir olmayan internet sitelerini ayırt edebilmesi, dijital dünyanın sunduklarını sorgulayabilmesi oldukça önemlidir. Bunlar 21. yüzyıl çağının gerekli becerileri arasında yer almaktadır.

2.8. Teknolojinin Okuma Alışkanlığına Etkileri

Dünya değişmekte ve teknolojik açıdan gelişmektedir. Gelişen teknoloji ile beraber kitle iletişim araçları (TV, bilgisayar-internet), VCD ve DVD gibi araçlar okumanın önüne geçmiştir dolayısıyla da boş vakitleri değerlendirme alışkanlıkları da değişmiştir (Aksaçlıoğlu, Yılmaz, 2007, 5). Okur (2013)'a göre de gelişmiş teknolojinin getirdiği televizyon, bilgisayar, internet gibi imkânlar çocukların okuma etkinliklerinin önüne geçmekte ve kitaplara karşı ilgisiz bir neslin yetişmesine sebep olmaktadır. Yapılan araştırmalar da bu durumu desteklemektedir. Araştırmalara göre çocuklar vakitlerinin çoğunu televizyon izleyerek veya internet ortamında geçirmektedir. Teknolojinin eğlenceli dünyası çocuğu okumaktan uzaklaştırmaktadır.

Ebeveynlerinde günlük hayat içerisinde sıklıkla televizyon izlemeleri, akıllı telefon, tablet, bilgisayar, internet gibi unsurlarla fazlaca vakit geçirmesi ve çocuğun çok küçük yaşlardan itibaren bu durumu görmesi sonucunda teknolojik aletlere yeni nesilde kitap okuma yerine teknolojik aletlere yönelim oluşturmaktadır. Ebeveynlerin ve çevrenin çocuklara örnek oluşturacak şekilde kitap okumaları hatta okunan kitaplar üzerine konuşmaları ve fikir alışverişinde bulunmaları çocuk için örnek durum teşkil edecektir. Yapılan birçok araştırmada çocuğun teknoloji kullanımını yasaklamak yerine belirli sürelerde kullanmasına izin vererek kitap okumaya yönlendirilmesi gerektiği ortaya konmuştur.

Bu tip araçların hem olumlu hem de olumsuz yanları vardır. Mesela TV özellikle okul öncesi çağı çocuklarının bilişsel aynı zamanda yetişkinlerin bilgi dağarcıklarını gelişmesine katkı sağlayabilecek bir teknolojik üründür. Diğer taraftan tam tersi de olabilir (Arıcan, 2010, 20).

Televizyonun evlerde yaygınlaşması ve izlenme süresinin artması kişilerin kitap okumaya ayırdıkları vaktin televizyon izlemeye harcanmasına sebep olmuştur. Yine de televizyonun okumaya yönelik olumlu yönleri de vardır. Televizyonda gösterilen kitaplarla ilgili reklam filmleri, kitap üzerine konuşulan televizyon programları, dizilerde gösterilen kitaplar, sevilen dizi ve film oyuncularının kitapla olan görüntüleri, kitaptan uyarlanan dizilerin kitap satışlarını arttırdığı da ifade edilmektedir (Okur ve diğ., 2013).

Teknolojinin ilgi çekici dünyası ve özellikle çocuk ve genç kesimin bu dünyaya yönelmesi nedeniyle kitap okumaya vakit ayrılmaması okuma alışkanlığını olumsuz yönde etkilemiştir. Diğer taraftan elektronik kitapların ortaya çıkması, kütüphane ve kitabevlerinin eserlerini elektronik ortamda sunması, çevrimiçi ortamlarda gazete ve dergilerin oluşturulması sayesinde de teknolojiyi bilinçli kullanan kişilerin dijital ortamlarda kitap okuduğunu görmek mümkündür. Mobil cihazlara da yüklenebilen programlar aracılığıyla kişilerin okuma yapabilmesi için kitabı yanında bulundurması zorunluluğu ortadan kalkmış, her yerde rahatlıkla ve hızlı bir şekilde kitaba ulaşmak mümkün olmuştur. Elektronik kitaplara getirilen bazı özellikler sayesinde okuyuculara basılı kitaplardan daha gelişmiş özellikler sunulmuştur. Örneğin yazıyı büyütme, metin içinde arama yaparak istenilen bilgiye hızla ulaşma, etkileşimli içerikler, not alabilme ve işaretleyebilme gibi pek çok özellik yeni neslin dikkatini çekmektedir. Ayrıca elektronik ortamda bulunan bazı kitaplarda seslendirme, efekt ve video programları mevcuttur. Bu sayede kitapların dünyası çocuklar açısından daha zevkli ve eğlenceli bir hâle dönüşmüştür.

Elektronik kitapların yaygınlaşmasıyla birlikte yazarlar, yayıncılar, kitapçılar ve kütüphaneler daha fazla kişiye ulaşabilmişlerdir. Böylece kitapların çevrimiçi ortamlarda okunması veya satılmasının önü de açılmıştır. İnsanlar internet aracılığıyla çevrimiçi kitap mağazalarına bakarak kitaplara yapılan yorumları inceleyip, beğendikleri kitaplara kolay ve hızlı bir şekilde zaman ve mekân kaygısı olmadan ulaşabilmektedir. Programlar sayesinde yabancı kaynakları çevirebilmek de mümkün olmuştur. Böylece çok dilli dijital yayınlarda artış görülmüştür. E-

okuyuculardan, cep telefonlarından ve tabletlerden kitap okuma fikri geniş kitleler tarafından benimsenmiş, kişiler yanlarında kitaplıklarını sürekli yanlarında taşımayı sevmişlerdir (Kayabaş ve diğ., 2019). Günümüzde artık e-kitapların yüzdelik dilimi, üretilen kitap sayılarının içerisinde 2018 verilerine göre %26'ya ulaşmıştır (Kıpçak, 2018).

3. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın deseni, inceleme nesneleri, verilerin toplanması, verilerin analizi ve araştırmanın güvenirliği hakkında bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Deseni

Teknolojinin çocuk kitaplarındaki sunuluş biçimlerini inceleyen bu araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. "Durum çalışması

araştırması, araştırmacının gerçek bir yaşam, sınırlı bir durum ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış durumlar hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı bir durumun betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2016, 97). Yıldırım ve Şimşek (2016) durum çalışmasının en temel özelliğinin bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılması olduğunu ifade etmişlerdir. Araştırmada çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde bulunan teknolojik unsurların sunuluş biçimleri durum olarak kabul edilmiştir. Bu bağlamda teknolojinin çocuklara hangi yönleriyle aktarıldığı kategorilendirilmiş ve analiz edilmiştir. Bundan dolayı araştırmanın deseni iç içe geçmiş tek durum desenidir. Yin (2003) iç içe geçmiş tek durum desenini tek bir durum içinde birden fazla alt tabaka veya birim olabilen bir araştırma deseni olarak açıklamıştır.

3.2. Araştırmanın İnceleme Nesneleri

Araştırmada inceleme nesneleri seçilirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirleme yapılmıştır. Ölçüt örneklemeyi Büyüköztürk ve arkadaşları şu şekilde açıklamıştır: Örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesneler ya da durumlardan oluşturulmasıdır (Büyüköztürk ve diğ., 2016, 92). Yıldırım ve Şimşek (2016, 122) ise ölçüt örneklemenin araştırmacı tarafından ya da önceden hazır olan bir ölçüt listesine göre bütün ölçütleri karşılayan durumların çalışılması olarak ifade etmişlerdir.

Araştırmanın inceleme nesnesi şu şekilde belirlenmiştir:

- Türkiye'de bulunan kütüphanelerin veri tabanları, internet üzerinden satış yapan kitap siteleri ve katoloğlu yayınevleri incelenmiştir.
- Yapılan inceleme sonrasında 2000 yılı ve sonrasında basılmış günümüz çocuklarının günlük hayatları içerisinde sıklıkla kullandıkları teknolojik cihazları içeren ve Türk yazarlara ait olan kitaplar tespit edilmiştir.
- Yapılan araştırmada teknolojiyle bağlantılı 17 çocuk eseri bulunmuştur. Tespit edilen 17 eser arasında bulunan 4 kitap araştırmada farklı yazarların teknolojiyi sunuş biçimi inceleneceğinden aynı yazara ait olduğu için, 5 eser teknolojik aletlere yönelik yeterli unsuru yansıtmadığı için, 1 eser ise uzman görüşüne başvurularak 6-12 yaş arası çocuklara hitap etmemesi nedeniyle incelemeye alınmamıştır. İncelemeye alınmayan eserler şunlardır:

Aynı yazara ait olduğu için;

Miyase Sertbarut, “Sisin Sakladıkları” ve “Ünsüz Youtuberın Günlüğü”

Behiç Ak, “Yaşasın Ç Harfi Kardeşliği” ve “Bulutlara Şiir Yazan Çocuk”

Teknolojiyle ilgili yeterli inceleme unsuru barındırmadığı için;

Fatih Erdoğan, “Telefona Dönüşen Kız”

Bilgin Adalı, “Zaman Bisikleti”

Ferda İzbudak Akıncı, “Kış Ülkesi Çocukları”

Şermin Yaşar, “Abartma Tozu”

Mine Soysal, “Eyvah Kitap!”

6-12 yaş arası çocuklara hitap etmemesi nedeniyle;

Edanur Sevren, “Hacker”

- Farklı Türk yazarlar tarafından 2000 yılı ve sonrasında kaleme alınmış, teknolojik unsurları barındıran, 6-12 yaş arası çocuklara hitap eden 7 adet çağdaş çocuk eseri araştırma nesnesi olarak kabul edilmiştir.

Yapılan bu araştırma kapsamında Tablo 3.1’de yer alan çocuk kitapları incelenmiştir.

Tablo 3.1. İncelenecek Kitap Listesi

Kitap Adı	Yazar	Yayınevi	İlk Basım Yılı	Baskı Sayısı
Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller	Miyase SERBARUT	Altın Kitaplar	2019	4.
Postayla Gelen Deniz Kabuğu	Behiç AK	Günışığı Kitaplığı	2014	22.
İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu	Aytül AKAL	Hep Kitap	2019	1.
Devin Şarkısı	Raife POLAT	Günışığı Kitaplığı	2014	2.

Anneannemin Cep Telefonu	Muzaffer İZGÜ	Bilgi Çocuk	2006	6.
Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi	Sinan YAŞAR	Fom Kitap	2018	12.
Gerçeklerin Peşinde 2-Dijital Karınca	Dilek SEVER	Tudem	2019	1.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplama aracı olarak doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi yazılı dokümanların analizi şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım, Şimşek, 2016, 189). Araştırmacı araştırmasına başlamadan önce alandaki kuramlardan yola çıkarak veya kendi geliştirdiği kategoriler yoluyla işe başlayabilir. Bu durumda kategoriler önceden oluşturulmuş ve araştırmacının amacını yansıtmaktadır (Yıldırım, Şimşek, 2016, 198).

Yapılan bu araştırma kapsamında, öncelikle literatür taraması yapılarak alandaki yapılan çalışmalar incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda literatürde yer alan çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde teknolojinin sunuluş biçimlerini ve çocuk kitapları üzerinden teknolojinin çocuklar üzerindeki etkisini değerlendiren çalışmalar olmadığı tespit edilmiştir.

Araştırma öncesi inceleme ölçütleri "Erken Çocuklukta Teknoloji Kullanımı", "Problemli Teknoloji Kullanımı", "İnternet ve Ağ Toplumu", "Dijital Yaşamda Çocuk", "Bilinçli Sosyal Medya Kullanımımı İçin Paydaşlarla El Ele" adlı kitaplar başta olmak üzere teknolojinin insanlar üzerindeki etkileriyle ilgili araştırmalar incelenerek ulaşılan bilgilerden hareketle ve araştırmacı tarafından okunan teknolojik kavramları içeren 2 adet çocuk eseri üzerinde pilot uygulama yapılarak ana ve alt kategoriler oluşturulmuştur.

Kategoriler alan uzmanlarının da görüşleri alınarak genişletilmiştir. Böylece araştırma kapsamında 7 adet çağdaş çocuk eseri incelenmiş ve 6 ana kategori, 37 alt kategori kapsamında teknolojinin sunuluş biçimi bakımından değerlendirilmiştir.

Yapılan değerlendirme sonucunda 6 ana kategori şu şekildedir:

- Teknolojik aletler,
- Teknolojik yazılım ve uygulamalar,
- Eserlerde geçen teknolojinin olumlu yönleri
- Eserlerde geçen teknolojinin olumsuz yönleri,
- Çocukların gelişim yönlerine göre teknolojinin sunuluşu,
- Eserlerdeki ebeveyn ve çevrenin teknolojiye yönelik bakış açıları ve tutumları çerçevesinde sunuluşu.

Yapılan değerlendirme sonucunda 37 alt kategori ise şu şekilde sıralanabilir:

- İletişimi Kolaylaştırma
- Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme
- Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme
- Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Saklama ve Kaydetme
- Günceli Yakalama
- Meslekler ve Para Kazanma
- Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma
- Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme
- Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma
- Kişisel Gelişime Katkı Sağlama
- Ulaşımı Sağlama
- Yer-Yön Bulma
- Zaman Tasarrufu
- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı
- Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma
- Maddi Tasarruf Sağlama
- Güvenliği Sağlama
- Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma
- Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi
- Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma
- Teknoloji Bağımlılığı
- Sosyalleşmenin Azalması
- Gerçeklikten Uzaklaşma

- Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma
- Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması
- Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar
- Sahtekârlık ve Yalancılık
- Kolaya Kaçma ve Hazırcılık
- Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma
- Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
- Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
- Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
- Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Kategorilerin oluşturulmasının ardından belirlenen 7 adet çağdaş çocuk edebiyatı eseri araştırmacı tarafından detaylı bir şekilde incelenmiş ve teknolojik unsurlarla ilgili cümleler tespit edilmiştir. Ardından belirlenen cümleler 2 alan uzmanının da görüşüne başvurularak kategorilere yerleştirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Çalışmada elde edilen veriler hem içerik analizi hem de betimsel analiz tekniği uygulanarak iki aşamada değerlendirilmiştir. Öncelikle 7 adet çağdaş çocuk eserine teknolojik unsurların sunuluş biçimini tespit etmek amacıyla içerik analizi uygulanmıştır. İçerik analizinde temel amaç toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bunu gerçekleştirebilmek için tümevarımcı analizden yararlanılır (Yıldırım, Şimşek, 2016, 242). İlk aşamada içerik analizi tekniği kullanılarak elde edilen veriler kodlanmış ve kodlar üzerinden kavramlara ulaşılarak kategoriler oluşturulmuştur. Elde edilen veriler kategorilere göre sınıflandırılmıştır. İkinci aşamada, elde edilen verilerin kategorilendirilmesinin ardından incelenen çocuk eserleri betimsel analiz yapılarak yorumlanmıştır. Betimsel

analizde elde edilen verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanması esastır (Yıldırım, Şimşek, 2016, 239).

Araştırmanın içerik analizi kısmında 2000-2020 yılları arasında yazılmış 7 adet çocuk eserinde tespit edilen teknolojiye yönelik ifadeler uygun kategorilere alınmıştır. Betimsel analiz kısmında ise kategorilere ayrılan veriler betimlenerek yorumlanmıştır.

3.5. Araştırmanın Güvenirliği

Araştırmanın güvenirliğini sağlamak amacıyla araştırma kapsamında, yapılan literatür taraması sonucunda öncelikle 17 (on yedi) çağdaş çocuk eseri belirlenmiştir. Hazırlanan kategoriler yardımıyla alanda uzman kişilerin görüşleri dikkate alınarak; teknolojiyle doğrudan ilgili olmayan, aynı yazarın kaleme aldığı ve uygun yaş aralıklarındaki çocuklara hitap etmeyen eserler elenerek incelemeye alınmamıştır. Bunların sonucunda uzmanların görüşleri dikkate alınarak 7 (yedi) eser belirlenmiştir. Araştırma çalışması da söz konusu bu 7 eser ile gerçekleştirilmiştir.

Araştırmacı tarafından incelenen tüm çocuk eserleri defalarca kez dikkatlice okunmuştur. Hiçbir unsurun gözden kaçırılmamasına önemli ölçüde dikkat edilmiştir.

Kategorilerin oluşturulmasında uzman görüşlerine başvurulmuş. 2 çocuk edebiyatı eseri üzerinde pilot uygulama yapılmıştır. Elde edilen bulgular uzman görüşüne tekrar sunulmuştur. Pilot uygulama ve uzman görüşleri neticesinde tekrar kategoriler gözden geçirilmiştir.

Kategorilerin ve eserlerin belirlenmesinde ve verilerin çözümlenmesi kısmında alan uzmanlarının görüşleri alınarak dönüt sağlanmış ve bu dönütler dikkate alınarak düzenlemeler yapılmıştır.

İncelenen eserlerden elde edilen veriler değiştirilmeden doğrudan alıntılama yapılarak araştırmada sunulmuştur. Elde edilen veriler kategorilere yerleştirilirken öznellikten uzak durulmuştur.

Araştırmacı tarafından kategorilere yerleştirilen bulgular uzmanlar tarafından denetlenmiştir.

4. BULGULAR VE YORUM

Yapılan bu çalışması kapsamında 7 adet çocuk kitabı incelenmiştir. İncelenecek kitaplar tespit edilirken alanında uzman kişilerin görüşleri alınarak seçim yapılmıştır. Seçilen kitaplar 2000 yılı sonrasında basılmış çocuk edebiyatı eserlerinden ve farklı yazarlardan olacak şekilde seçilmiştir.

4.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller

Yazarı: Miyase Sertbarut

Yayın Tarihi: Eylül 2019

ISBN: 978-975-21-2509-4

Baskı Sayısı: 4

Sayfa Sayısı: 191



Özet: "Ünsüz Youteberın Günlüğü Troller" adlı eser serinin ikinci kitabıdır. 14 yaşındaki Ezgi youtuber olmak isteyince annesi ona bir ajanda vermiş ve yazmaya yönlendirmiştir. O da başından geçenleri bir youtuber gibi anlatmaktadır. Bu eserde reklam şirketi olan Ethem amca reklamın gücünü, reklamın insanların algısına nasıl yön verebileceğini gösterebilmek için Ezgi'nin babası Nail Bey'i belediye başkanı adayı olması için ikna etmeye çalışır. O ikna olmayınca da annesi Latife Hanım'ı ikna eder. Karşı aday ise annesinin ilkokulda sorun yaşadığı Yavuz Bayrakçı'dır. Bu

andan itibaren Şenyurt belediye başkanı olmak için birbirlerine karşı karalama kampanyaları yapan, çeşitli oyunlar oynayan iki adayın mücadelesine Latife Hanım'ın tarafında Ezgi'nin arkadaşları da katılır. Ezgi ve arkadaşları Simli (Sinem), Sinyal (Ali), Pars, Kimera (Ejder), Duru, Mirvan, Yakup internette, sosyal medyada aktif bir şekilde Yavuz Bayrakçı'yı kötülemeye çalışarak insanların algısını değiştirmek için çaba gösterirler. Özellikle Sinyal karşı tarafın bilgisayarına girer ve ne yapacaklarını önceden öğrenir. Teknolojiyi kullanarak karşı tarafı zayıf düşüren grup sonunda başarılı olur ve Latife Hanım Şenyurt belediye başkanlığı seçimini kazanır.

Tablo 4.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

1.Teknolojik Aletler	
2.Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	
3.Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme **3.3.**Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme **3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama **3.5.**Günceli Yakalama **3.6.**Meslekler ve Para Kazanma **3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme **3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma **3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.2.** Yer-Yön Bulma **3.11.3** Zaman Tasarrufu **3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı **3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama **3.11.7.** Güvenliği Sağlama **3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi **3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma
4.Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.1.**Teknoloji Bağımlılığı **4.2.**Sosyalleşmenin Azalması **4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma **4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması **4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar **4.7.**Sahtekârlık ve Yalancılık **4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı **4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma

	4.10. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
5.Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi **5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi **5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi **5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi **5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi
6.Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

Tablo 4.1'e göre "Ünsüz Yotuberın Günlüğü Troller" adlı eserde bütün ana kategorilerden bulguya rastlanmıştır. Ancak alt kategoriler olan "**3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", "**3.11.5.** Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma", "**3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", "**4.3.** Gerçeklikten Uzaklaşma" ve "**5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" kategorilerinde bulgu tespit edilmemiştir.

Tablo 4.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler	Bilgisayar, Masa Telefonu, Cep Telefonu, Klavye, Kamera, Kablo, Batarya, Tablet, Klima, Laptop, Kulaklık, Çamaşır Makinesi, Fotoğraf Makinesi, Matkap, Televizyon, Kumanda, Hoparlör, Yazıcı, Jeneratör, Mikrofon, Megafon, Flaş Bellek, Dijital Pano

"Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde 4.2 numaralı tabloda yer alan teknolojik aletler tespit edilmiştir:

- *Ofisten içeri girdiğimde ise çalışanlar, kafalarını **bilgisayardan** kaldırıp bakmadılar bile.* (ÜYGT, 10).

- *Neyse hatırladı ve **masa telefonuna** değil **cep telefonuna** uzandı.* (ÜYGT, 11).

- *Hem kitaptan o kadar para kazanılmıyor, bunu baştan söyleyeyim; niyeti çok para kazanmak olanlar ellerini kalemden, **klavyeden** çekip başka işlere yönelsinler.* (ÜYGT, 12).

- ***"Kameraya** yara bandı yapıştırdım." diye yazdım, henüz öyle bir şey yapmamıştım ama yapabilirdim.* (ÜYGT, 15).

- *Buraya oda demeye bin şahit ister. Her tarafta **kablolar**, birtakım mekanik parçalar, büyük küçük **bataryalar**, eski **telefonlar**, ekranı kırık **tabletler**...* (ÜYGT, 19-20).

- *Annem sürpriz konuğu salona davet etti, ben de hemen **klimayı** açtım, çünkü biraz sonra herkese sıcak basacaktı!* (ÜYGT, 29).

- *"İstersen vazgeç, zaten fotoğraflarla popüler oldun." dedim ama kafaya takmıştı bir kez, beni duymadı bile. Gözleriyle her yeri taradı ve sonunda **çamaşır makinesinin** yan tarafındaki duvarı uygun buldu.* (ÜYGT, 73).

- *Salona koştum, tam da tahmin ettiğim gibi **kulaklığı** takmış. **Kulaklığını** çekip aldım başından, sanki babam sağırmış gibi bağırdım.* (ÜYGT, 75).

- *Annem hemen ellerini kuruladı ve yemek masasındaki **laptopı** açtı. "Bundan dinleyelim, telefonumun sesi zayıf."* (ÜYGT, 108).

- *Biz büronun kapısından girdiğimizde içeride Ethem amca, **fotoğraf makinesini** ayarlayan bir eleman ve fotoğrafçıya bir şeyler söyleyen biri daha vardı.* (ÜYGT, 64).

- ***"Matkapla** uğraşıyor."* (ÜYGT, 65).

- *Bu olay popülerleşince matkaplı seçim kampanyası **televizyonda** ana haberlerde bile gösterildi. Böylece bizim Şenyurt belediye seçimi ülke genelinde konuşulmaya başlandı.* (ÜYGT, 69).

- *Salona gidip televizyon **kumandasını** aldım, belgeseli durdurdum.* (ÜYGT, 72).

- *Yemek boyunca hiç konuşmadık. Yalnızca laptoptan yayılan annemin seçim şarkısı eşliğinde karnımızı doyurduk. Yemekten sonra annem internete girip **hoparlörleri** incelemeye başladı.* (ÜYGT, 110).
- *"Annem çok sevindi, çıktısını istiyor, ona göre gardını alacakmış." Hemen **yazıcının** düğmesine bastı, sonra da bir kahkaha attı.* (ÜYGT, 143).
- *Sinyal yüzünü ekrana çevirdi, **klavyeyi** öne çekti. "Hadi başlayalım o zaman. Adam metni yazıcıya yollamadan işi bitirelim."* (ÜYGT, 144).
- *"**Jeneratör** yok mu?"* (ÜYGT, 155).
- *Annem kısa süren bir şaşkınlıktan sonra **mikrofonu** açtı.* (ÜYGT, 158).
- *Bir ara nereden kapıp geldiyse bir **megafonla** sahneye yaklaştı ve bağırdı.* (ÜYGT, 159).
- *"Yapacağın tek şey **flaş belleği** USB girişine takmak, çok kolay olacak." dedi.* (ÜYGT, 171).
- ***Dijital panonun** altından bir yer gösterdi. "İşte USB girişi şurada."* (ÜYGT, 175).

Tablo 4.3. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	Youtube, Facebook, ZuckNet, Mesaj, Görüntülü Arama, Gif, Casus Programlar, Blog Sayfası, Arama Motoru, Photoshop, Sosyal Medya Ortamları, Wattpad, Navigasyon, Twitter, Google Maps, E-mail, Emoji

"Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde 4.3. numaralı tabloda yer alan teknolojik yazılım ve uygulamalar tespit edilmiştir:

- *Karşımda kamera varmış gibi hayal etmek hoşuma gidiyor. Zaten "Youtube" ne demek? You+tube… Sen tüpsün mü demek? Kesinlikle değil; senin kanalın, senin yayının demek.* (ÜYGT, 11).

- *“Mark da kim?” demezsiniz herhâlde? Kendisi Facebook’un kurucusu. Adam daha ortaokulda ZuckNet diye anlık mesajlaşma uygulaması yaratmış, biz burada bir kitap yayınlatmak için kaç takla atıyoruz.* (ÜYGT, 12).
- *Pars’a mesaj attım, yarın Sinyal’e uğrayalım diye. Yanıt yazacağına görüntülü arama isteği geldi. Tabii reddettim, mesaja devam ettim.* (ÜYGT, 15).
- *“…el sallayan bir **gif** yolladım.”* (ÜYGT, 16).
- *Ona ayaküstü Simli’ye gelen tuhaf **mesajları** ve kızın Sinyal’den kuşkulandığını anlattım.* (ÜYGT, 18).
- *Sokağa adımımı atar atmaz Simli’ye telefon ettim. Durumu kısaca anlattım, izin verirse Sinyal’in bir **casus program** yollayabileceğini ve onu kimin tehdit ettiğini…* (ÜYGT, 23).
- *Annem gözlerinde bir tedirginlik, bana baktı. “Tabletinden bulsana şu adamın **blogunu**.” dedi, sonra Ethem amcaya döndü.* (ÜYGT, 32).
- *İlk önce “kadın belediye başkanları” yazdı **arama motoruna**, çıkan sonuçlardan bazılarını tıklayıp inceledi.* (ÜYGT, 34).
- *Neyse, bu **photoshoplu** durumla dalga geçseler de benimle dolaşıp afiş yapıştırmaya razı oldular.* (ÜYGT, 39).
- *Şimdi senin ekibin açabildiği kadar hesap açacak, bütün **sosyal medya ortamlarında.*** (ÜYGT, 42).
- *“…**Twitter’ın** kapısını zorluyor, Mirvan ise Youtube‘da izleyici olarak bile acemi.”* (ÜYGT, 42).
- *“Bu kadar hayal kurabiliyorsan yeteneğini boşa harcama. Git **Wattpad**’de kitap falan yaz.”* (ÜYGT, 45).
- *Yola çıktık. Ethem amca telefonundan **navigasyonu** açtı*. (ÜYGT, 126).
- *“Yakında sen benim telefonuma casus yazılım yükler, nerede olduğumu **Google Maps’ten** izlersin” diye karşılık verdim.* (ÜYGT, 59).

- *Merakım aynı günün akşamı sona erdi, çünkü **e-mailime** Ethem amcanın yolladığı caps düştü. Fotoğrafla oynandığı için hiç belli değil, ustaca çalışılmış.* (ÜYGT, 103).

- *Yalancı! dedim sinirlenerek. Paylaşımın altında o kadar çok üzgün surat emojisi var ki…*(ÜYGT, 127).

4.1.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.1.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Eserde kahramanlar, birbirleriyle ve kurumlarla iletişim kurmak ve haberleşmek için telefon, bilgisayar gibi teknolojik aletler ve bu aletlerin uygulamalarını kullanmaktadır.

Ezgi'nin annesi kızının yazdığı kitabı yayımlatmak için bir kitabevine gönderir. Bu kurumdan gelen cevap ise mail yoluyla olmuştur:

- *"On sekiz yaşından küçüklerin yazdıklarıyla ilgilenmiyoruz." diye mail gönderdi.* (ÜYGT, 6).

Cep telefonuyla arama yapma ve cep telefonu aracılığıyla gönderilen elektronik mesajlar eserde iletişim ve haberleşme açısından sıklıkla kullanılmıştır:

- *Pars'la telefonda haberleştiğimiz gibi saat üçte Sinyal'in evinin önünde buluşacaktık. Ben sabırsız olduğumdan on dakika erken gelmişim apartmanın önüne. Neyse, telefonumla falan oyalanarak zaman geçirdim, bizim dakik Pars tam saat üçte geldi.* (ÜYGT, 18).

- *Hah, tam da aklımdaki gibi diye geçirdim içimden, konuyu anneme telefonda açmış demek ki.* (ÜYGT, 28).

- *"Ben biraz düşüneyim, kararımı verdiğimde sana telefon ederim."* (ÜYGT, 34).

- *Hemen bizim ekibe mesaj attım, "Parkta buluşalım, önemli." diye yazdım.* (ÜYGT, 38).

- *Babam başını salladı ve telefonuna uzanıp bilgisayar ekranında gördüğü bir numarayı tuşladı. Telefonu açan kişiye banyodaki sorunu anlattı.* (ÜYGT, 78-79).

- *Birden aklıma telefon geldi, neden telefon edip, "Neredesiniz?" diye sormuyorum ki?* (ÜYGT, 183).

Eserde, teknoloji sayesinde sosyal medya ve kişisel sayfalar üzerinden yapılan paylaşımlar aracılığıyla iletişim ve haberleşme alanından birçok kişiye ulaşılabilmektedir. Aynı zamanda ulaşılan kişilerden de dönütler alınabilmektedir:

- *Baktım herkes bu fotoğraflı sloganın altına kutlama mesajları yazmış, yüzlerce beğeni falan… Ben de yorumumu ekledim. "Saçları nerede ektirdiniz, güzel olmuş!" Yorumum sayfada olduğu gibi çıktı. Hayret, kontrol eden kimse yok demek ki. Sonra daha da tuhaf bir şey oldu, benim yorum beğenilmeye başladı, bir anda on beş kişi. Derken bu yoruma Bayrakçı cevap verdi, "Ektirmedim, Allah vergisi." yazdı.* (ÜYGT, 49).

- *"Düşünsene, tesisatçı bunu bir kişiye söylese ertesi gün bütün mahalle duyar. Hele Facebook kullanıyorsa bütün Türkiye duyar." Babam bir kahkaha attı. "Ne yani bütün Türkiye sosyal medyada bizim eve çağıracağımız tesisatçıyı mı takip ediyor!" Ben de annemi destekledim. "Öyle söyleme baba, adamın yüz arkadaşı varsa, ikisi bu haberi paylaşsa, derken onların da arkadaşları paylaşsa bir dakika sonra beş milyon kişi görür."* (ÜYGT, 78).

- *Bu yeni paylaşımın altına da ağlayan emojiler, moral veren sözler bir anda yağmur gibi yağmaya başladı. Adam resmen duygu sömürüsü yapıyor. Bir de her yorumun altına üşenmeden cevap yazıyor. "Desteğiniz için teşekkür ederim."* (ÜYGT, 127).

Eserde telefon ve televizyon, güncel gelişmelerle ilgili haberleri takip etme aracı olarak da kullanılmıştır. Böylelikle kişiler yaşanılanları anbean teknolojik cihazlarla takip edebilmiştir:

- *Ethem amca tem telefonundan hem televizyondan sandık sonuçlarını takip ediyordu.* (ÜYGT, 181).

4.1.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

Eserde bilinmeyen ve merak edilen konularla ilgili olarak internet üzerinden araştırmalar yapılmaktadır. Kişiler hakkında da bilgi almak amacıyla kişilerin internet sayfaları ve sosyal paylaşım hesaplarına girilerek bilgiler elde edilmektedir. Teknoloji sayesinde bilgilere hemen o anda kolay ve hızlı bir şekilde ulaşmak mümkündür. Ayrıca internet üzerinden, bir konu hakkında önceden tahmin yürütmek için anket araştırması da yapılmıştır:

- *Bu hastalık hakkında daha fazlasını öğrenmek isterseniz bana değil, Doktor Google'a sormalısınız.* (ÜYGT, 5).
- *Sinyal hızla ekranda bir tarayıcı açıp filmi aradı çıkan sonuçlara baktı.* (ÜYGT, 20).
- *Sonra annem mutfak masasındaki laptopta arama yapmaya başladı. Ben de su içme, buzdolabından meyve alma, Arel'i arama, pencereyi açma bahanesiyle mutfağa girip çıkmaya başladım. Asıl amacım annemin internette ne aradığını öğrenmekti. İlk önce "kadın belediye başkanları" yazdı arama motoruna, çıkan sonuçlardan bazılarını tıklayıp inceledi. Sonra Yavuz Bayrakçı'nın bloğuna baktı. Kendisiyle ilgili anıyı bulup okudu, hatta bana da gösterdi.* (ÜYGT, 34).
- *Annemin sonraki internet araştırmaları sinema filmleri üzerineydi. Kadın ve siyaset konulu filmler buldu, onları indirmeye başladı.* (ÜYGT, 35).
- *Ona böyle bir fobi olduğunu elimdeki telefondan agorafobi diye aratarak, bulup gösterdim. Simli yine de omuz silkip geçiştirdi.* (ÜYGT, 40).
- *Sinyal, Bayrakçı'nın Facebook sayfasını açtı*. (ÜYGT, 54).
- *İnternette yalnızca oyun mu oynanır sanıyorsun? Girdiğim bir yığın site var, forumlardaki yazıları okuyorum, tartışmaları takip ediyorum.* (ÜYGT, 55).
- *Telefonumdan Youtube'a girip matkap kullanan insanların videolarını buldum. "Şunlara bir göz at." diyerek telefonu anneme uzattım. Annem de "Ben bunu niye akıl etmedim ki!" diye kendi kendine kızdı ve birkaç video izledikten sonra turuncu devle birlikte daha iyi pozlar vermeye başladı.* (ÜYGT, 66).

- *Babam masadaki laptopta bir şeyler yapıyor. Yaklaştım, hımm, tesisatçı adreslerine bakıyor.* (ÜYGT, 78).

- *Babam zaten o saniye telefonunda "caps"in ne olduğunu aramaya başlamıştı. Böylece ben de kelimenin anlamını açıklamak zorunda kalmadım.* (ÜYGT, 100).

- *"Şansım var Nail, yoksa neden bu yorgunluğu göze alayım? Ethem'in yolladığı internet anketlerini sana da göstermiştim. Şöyle kuvvetli birkaç çıkış daha yapsam ben o adamı geçerim."* (ÜYGT, 109).

- *Babam kalabalığa akıl sır erdiremiyordu. Ben, "Nedeni Aleyna Tilki." deyince Youtube'u açıp kızın bir videosunu izlemeye karar verdi. Ama izlediği klibin sonuna kadar sabredemedi.* (ÜYGT, 151).

- *Bu uykulu hâlimle onların heyecanını azaltmamak için, "Ben odamda internetten takip ederim." deyip çekildim. Telefonum elimde yatağa uzandım.* (ÜYGT, 181).

4.1.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme

Eserde canlı yayın sayesinde, kişiler bulundukları ortamların dışına çıkarak farklı mekânlara ulaşıp orada yaşanılanları takip edebilmektedir. Teknolojinin bu yönü sayesinde aynı mekânda olma zorunluluğu da ortadan kalkmıştır:

- *Annemin konuşması başlar başlamaz hepimiz hesaplarımızdan canlı yayına geçecektik.* (ÜYGT, 154).

4.1.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama

Eserde geçen kahramanlar teknolojik aletler aracılığıyla görüntüler kaydetmekte, fotoğraflar çekmektedir. Belgeleri taşınabilir bellekler aracılığıyla kaydedip kopyalayarak başkalarına da verebilmektedirler:

- *"Mesajın geldiğinde zaten buradaydım. Youtube'a içerik hazırlıyorum." dedi ve elindeki telefonu yukarı çevirip ağaçtaki saksağanı kaydetmeye başladı. Kimera sokakta gördüğü hayvanları kaydedip başka komik şeylerle de montajlayıp Youtube'a yüklüyor, takipçi sayısı da günden güne artıyor.* (ÜYGT, 38).

- *Sonra matkabı elimden kaptı. "Ben kullanırken sen videoyu çek tamam mı?"* (ÜYGT, 73).

- *"Yani sokak da gerekli tabii de…" deyip cebinden bir flaş bellek çıkardı. "Şunları bir kaydet bakalım genç, Bayrakçı'nın ipliğini pazara çıkaralım." Sinyal denileni yaptı. Belgeleri kaydetti ve flaşı uzattı.* (ÜYGT, 130).

Eserde haberleşme kanallarının da fotoğraf ve video çekmelerine yer verilmiştir:

- *Bazı küçük TV kanallarından, internet haber sitelerinden gelenler de fotoğraf ve video çekti*. (ÜYGT, 181).

4.1.1.5. Günceli Yakalama

Eserde Ezgi'nin babaannesinin sosyal medya uygulamalarından bazılarını kullandığına ancak arkadaşının babaannesi kadar kullanamadığına yer verilmiştir. Bu durumu anlatırken Ezgi arkadaşını küçümseyici tarzda bir ifade kullanmıştır. Arkadaşının popüler olan bu uygulamaları kullanamaması onun günceli takip edemediğini gösterir niteliktedir:

- *"…Ama sosyal medyada iyilerse sekiz kişi de fena iş çıkarmaz, internette hızlılar mı? Aklıma Mirvan geldi, o benim babaannemden de geri, düşünün babaannem Facebook'u aşmış İnstagram kullanmaya başlamış, Twitter'ın kapısını zorluyor, Mirvan ise Youtube'da izleyici olarak bile acemi.* (ÜYGT, 42).

Eserde teknolojik aletler aracılığıyla kişilerin hayatındaki durumların değişmesine yer verilmiştir. Kişilerin fotoğraf albümlerini göstermesinin eskide kaldığı ifade edilmiştir çünkü günümüzde Facebook uygulamasına konulan fotoğraflardan albüm oluşturulması ve kolayca bu albümlere ulaşılabilmesi sayesinde teknoloji bu alışkanlığı yenilemiştir:

- *Bir zamanlar eve gelen misafire fotoğraf albümleri göstermek modaymış. Yani eski zamanların Facebook'u gibi bir şey bu albümler. "İşte şurada şunu yaptık, şuraya gezmeye gittik, Remziyle beş yaşındayken, Ali ortaokula başlarken…"* (ÜYGT, 102).

4.1.1.6. Meslekler ve Para Kazanma

Teknoloji ile hayatımıza giren mesleklere eserde yer verilmiştir. Özellikle eserin başkahramanı Ezgi "youtuber" olmaya özenmektedir. Annesinin onun bu isteğini kitap yazmaya yönlendirmesi sonucunda Ezgi kitabını youtuber havasında yazmıştır. Youtuberların videolarının başında veya sonunda söyledikleri beğenilmeye yönelik ifadeleri Ezgi de kullanmıştır. Hatta Ezgi'nin kitabının ismi eserin kendi adı olan "Ünsüz Youtuberın Günlüğü"dür. Kitabın kahramanlarından reklamcı Ethem Bey ise özellikle kişilerin youtuber olma istekleri nedeniyle Ezgi'nin yazdığı kitabın çok sattığını savunmuştur. Ezgi'nin arkadaşları da Youtube için videolar çekmektedir:

- *"Dünya âlem youtuber olmak istiyor, senin kitap ismi yüzünden tuttu." dedi.* (ÜYGT, 11).
- *"Mesajın geldiğinde zaten buradaydım. Youtube'a içerik hazırlıyorum." dedi ve elindeki telefonu yukarı çevirip ağaçtaki saksağanı kaydetmeye başladı. Kimera sokakta gördüğü hayvanları kaydedip başka komik şeylerle de montajlayıp Youtube'a yüklüyor, takipçi sayısı da günden güne artıyor.* (ÜYGT, 38).

Teknolojinin ilerlemesiyle ortaya çıkan ve teknolojiden beslenen youtuberlık dışında başka meslek dallarına da yer verilmiştir. Reklamcılık, fotoğrafçılık, programcılık, teknisyenlik gibi meslek dalları eserde geçmektedir:

- *Ama yok, güya reklamcı olacak, reklamcı dediğin halkı, insanları avlama ustası değil midir, oysa bu adam durmadan çam deviriyor*. (ÜYGT, 8).
- *Ekranda benim hiç anlamadığım, siyah zemin üzerine beyaz yazılar var; Sinyal'in parmakları klavyede tıkır tıkır bir şeyler yazıyor, anlamıyorum bu sembolleri, bir şeylerin formülü gibi. "Nasıl gidiyor, programcılık mı öğreniyorsun?" dedim.* (ÜYGT, 20).
- *Biz büronun kapısından girdiğimizde içeride Ethem amca, fotoğraf makinesini ayarlayan bir eleman ve fotoğrafçıya bir şeyler söyleyen biri daha vardı*. (ÜYGT, 64).
- *"Teknisyenler var işte." diyerek ses sisteminin başındaki iki genci gösterdi.* (ÜYGT, 154).

İnternet üzerinden yapılan işlerden para kazanılacağına da yer verilmiştir. Youtube üzerinden uzun videolarda reklam almak, blog sayfalarında kişilerin reklam amaçlı ürün tanıtması, interneti iyi kullanmak birer para kazanma yolu olarak sunulmuştur:

- *Youtube'da biliyorsunuz ortaya reklam alabilmek için on dakika limiti var. Hatta bu yüzden bazı youtuberlar on dakikayı doldurmak için gereksiz gevezelikler yaparlar. Zaman kazanmak için hece hece konuşup insanı sinir edenler bile var.* (ÜYGT, 172).

- *Annemin dediğine göre reklamcılar sosyal medyada güçlü bağlantılar kuruyormuş. Diyelim ki popüler bir blog yazarı var, o yazara ürün yolluyorlarmış, üste para da veriyorlarmış ve ürünler hakkında övücü yazılar veya videolar istiyorlarmış. Pek çok blogger ve youtuber bu işin içindeymiş. İşin püf noktası, ürünü överken reklam yapmıyormuş gibi amatör görünmekmiş.* (ÜYGT, 105).

- *"Olmaz öyle şey, şimdi sen Apple'a, Microsoft'a falan başvursan havada kaparlar inan, hem de dolgun bir maaşla."* (ÜYGT, 130).

4.1.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme

Eserde geçen kişiler hayatlarını, anılarını diğer kişilerle blog yazıları üzerinden paylaşmaktadır. Sosyal medya uygulamaları çevreyle fotoğraf, video paylaşmak amacıyla kullanılmaktadır. İnsanlar tanımadıkları kişilerle dahi paylaşım yapabilirken sadece tanıdıkları kişilere de dosyalar göndererek paylaşım yapabilmektedir. Söylemek ve göstermek istedikleri şeyleri teknoloji sayesinde paylaşım yaparak çevreye aktarmaktadırlar. Sosyal medyada yayılan akımlar nedeniyle ve popülerlik kazanmak amacıyla benzer fotoğrafları çekinmek günümüzde ortaya çıkan bir kültür haline gelmiştir ve bu durum eserde de yansıtılmıştır:

- *"Hayır, Nail anlatmadı, yalnızca Yavuz Bayrakçı'nın internetteki blog yazılarını okudum, adam ilkokul anılarına kadar yazmış."* (ÜYGT, 32).

- *"İlkokulda rezil ettiği yetmiyor gibi bir de internette mi yazmış? Adımı, soyadımı açık açık yazmış mı yani?" "Merak etme soyadını yazmamış, yalnızca adını kullanmış."* (ÜYGT, 32).

- *Bayrakçı'nın sayfasında gördüğüm son paylaşım bir klipti. İzlemeye başladım ve klibin müziği mutfağa dolunca bizimkiler tartışmayı bıraktı.* (ÜYGT, 61).

- *Derken umulmadık başka bir şey baş gösterdi. Kadınlar ellerine geçirdikleri matkaplarla selfie çekip sosyal medyada yaymaya başladı. Fotoğrafların altında da annemin sloganı yazılıydı.* (ÜYGT, 68).

- *İki gün sonra annemle öğle yemeği hazırlıkları yaparken onun telefonuna bir bildirim geldi. "Ellerim ıslak sen bak." dedi annem. Hemen aldım telefonu buzdolabının üzerinden. "Ethem amcadan mail var." "Aç aç… Bakalım ne yazmış?" Açtım ve postaya eklediği müzik dosyasını gördüm. "Besteyi yollamış galiba."* (ÜYGT, 107-108).

- *"Bayrakçı sosyal medyada bir açıklama yapmış." İkimizde telefonlarımızdan adamın sayfasına girip baktık. Son paylaşımı yarım saat önce yapmış, hastalık raporunun fotoğrafı var, altında da şöyle bir açıklama…* (ÜYGT, 127).

- *O akşam sosyal medyada Ethem amca gerçek ve sahte raporu yan yana ilan etti. Ben de paylaşmadan önce Bayrakçı'nın son durumuna ve yorumlara baktım.* (ÜYGT, 132).

- *Sosyal medya hesabından şu cümleyi paylaştı. "Şenyurt'a metro getireceğim, ilçemizin ulaşım sorununu ben bitireceğim." İkimiz de mutfaktaydık, telefonunu bana uzatıp yazdığı cümleyi gösterdi. Bu paylaşım, anında beğeni almaya başladı; peş peşe alkışlar, coşku dolu yorumlar, kalpler, çiçekler, al yanaklı gülen suratlar…* (ÜYGT, 140).

- *Bu hayallerden sıyrılıp Simli'ye baktım. Telefonuyla kedi kulaklı kalabalığın fotoğrafını çekip sosyal medyada paylaşıyor. #başkanlatifemitingi diye etiketlese de fotoğraftakilerin oy kullanabilmesi için daha beş yıl beklemek gerekir.* (ÜYGT, 154).

4.1.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

Eserde kişiler sinema filmine giderek zaman geçirmeyi düşünmektedir. Hatta filmin konusunu teknolojinin güvenlik açığı oluşturmaktadır:

- *"Baksana, Fair AVM'de tam bize göre bir film var, hadi hep birlikte oraya gidelim. Saat beşteki seansa yetişiriz." "Öyle mi, hangi filmmiş?" dedi Sinyal. "Lanetli Mesaj diye bir film, sanırım bilgisayar korsanlarıyla ilgili."* (ÜYGT, 20).

Kişiler kulaklık kullanarak seçtiği şarkıları etrafındakileri rahatsız etmeden dinleyebilmektedirler:

- *Salondaki masaya tabletimi yerleştirdim, babam rahatsız olmasın diye kulaklığımı taktım ve şarkılar arasında dolaşmaya başladım. On dakika sonra annemden mesaj geldi "Bir şey buldum Ezgi, bağlantıya tıkla."* (ÜYGT, 63).
- *Anladım ki insan, dünyanın en kral şarkısını da dinlese üst üste elli kez çalınca bıkıyormuş. Kulaklığımı takıp kendime popüler bir Kore şarkısı buldum.* (ÜYGT, 110-111).

Büyük hoparlörler kullanılarak bireyselliğin dışına çıkılmış birçok kişiye aynı anda müzik dinletilebilmiştir:

- *İki gündür Şenyurt'un sokaklarında hoparlörlü araçlar dolaşmış, Aleyna Tilki'nin Sen Olsan Bari! şarkısı çalmıştı.* (ÜYGT, 150).

4.1.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama

Ezgi'nin arkadaşı Sinyal Ali teknolojiye oldukça meraklıdır. Bu nedenle teknolojik aletleri tamir etme konusunda ilerlemiştir:

- *Sinyal'in odasına girdiğimizde manzara her zamanki gibiydi. Buraya oda demeye bin şahit ister. Her tarafta kablolar, birtakım mekanik parçalar, büyük küçük bataryalar, eski telefonlar, ekranı kırık tabletler… Sanki bilgisayarlar için yedek parça satan dükkânlar gibi, onlardan farkı burada bir de yatak var. Duvarda benim gizli kameralı eski şapkam da asılı, hani ilk kitapta anlattığım, çamaşır makinesinde yıkandığı için görüntülere ulaşamamıştık, Sinyal hâlâ onu tamir edemedi*. (ÜYGT, 19-20).

Kameraların yaygınlaşması sayesinde kahramanlardan bazıları video çekmeye başlamışlar ve bu nedenle video çekimi konusunda kendilerini geliştirmişlerdir:

- *Bizimki hayvanlar hakkında çekim yapa yapa alanında uzmanlaşmış gibiydi.* (ÜYGT, 38).

- *... çünkü Pars ortaokulda Türkçeden hep iyi not alırdı, Youtube videoları için hazırladığı videolar da güzeldi.* (ÜYGT, 64).

4.1.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

Eserde günlük hayatı kolaylaştıracak unsurlara yer verilmiştir.

- Ulaşımı Sağlama

Eserde ulaşım araçlarına yer verilmiştir. Böylece kahramanlar bir yerden başka bir yere yürümeden gidebilmektedir. Otobüs, araba ve asansör ulaşım amacıyla kullanılan araçlardır:

- *Otobüse atlayıp Ethem amcanın reklam bürosuna doğru yola koyuldum.* (ÜYGT, 10).

- *Reklam bürosunun kapısından içeri daldığımda güvenlik görevlisi de asansörde karşılaştığım çaycı da yakınlık gösterdi.* (ÜYGT, 10).

- *Neyse ki durakta çok beklemedik, torbalarla otobüse bindik.* (ÜYGT, 27).

- *Kolumdan tuttu. "Hadi atla arabaya, o gelmiyorsa biz ona gideriz!"* (ÜYGT, 125).

- *Asansöre bindik, Duru dördüncü katın düğmesine bastı.* (ÜYGT, 174).

- Yer-Yön Bulma

Yer ve yön bulma konusunda teknolojik programlar kullanmaktadır. Navigasyon uygulaması sayesinde bir yerden başka bir yere nasıl ulaşılabileceği ve kişilerin o anda nerede olduğu bilgisine erişilmiştir. Yine kişileri takip amaçlı yazılımların olduğu ve bu sayede haritada bu kişilerin bulunabileceği eserde sunulmuştur:

- *"Yakında sen benim telefonuma casus yazılım yükler, nerede olduğumu Google Maps'ten izlersin" diye karşılık verdim.* (ÜYGT, 59).

- *Yola çıktık. Ethem amca telefonundan navigasyonu açtı.* (ÜYGT, 126).

- *Ben de telefonumdan nerede olduğumuza baktım, ne de olsa o bizden akıllı. Haritada hâlâ Türkiye sınırları içinde ve Şenyurt'ta olduğumuzu anladım.* (ÜYGT, 161).

- Zaman Tasarrufu

Teknolojik programlar sayesinde işler hızla ilerlemekte ve zamandan tasarruf edilmektedir. Eserde navigasyon uygulamasını kullanan Ethem Bey uygulama aracılığıyla kestirme yollardan geçmiştir. Bu sayede zaman kaybetmemiştir:

- *Ethem amca telefonuna sesli komut verdi. "Neşe Parkı." Telefon o meşhur mekanik sesiyle karşılık verdi. "Rota oluşturuldu!" parkın oraya gelmemiz beş dakika sürdü, demek ki otobüs rotasından daha kestirme bir yol buluyor navigasyon cihazları*. (ÜYGT, 126).

- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı

Günlük hayatta kullanılan elektronik ev aletleri de eserde yer almaktadır. Buzdolabı, bulaşık makinesi, çamaşır makinesi, klima, saç kurutma makinesi gibi cihazlar ev içinde kullanılmaktadır:

- *Ben buzdolabının kapağını açıp ne yesem diye rafları süzerken annem sevinçle mutfağa daldı.* (ÜYGT, 8).
- *Annem sürpriz konuğu salona davet etti, ben de hemen klimayı açtım, çünkü biraz sonra herkese sıcak basacaktı!* (ÜYGT, 29).
- *İlk işim mutfağa gidip buzdolabından soğuk su şişesi almak oldu, bu yaz çok sıcak geçeceğe benziyor hem mecaz hem gerçek anlamda.* (ÜYGT, 36).
- *Hiçbiri saç kurutma makinesi tutuyor gibi değildi.* (ÜYGT, 74).
- *"Bunlar sadece bulaşık makinesi ve lavabo için."* (ÜYGT, 76).

- Maddi Tasarruf Sağlama

Sinyal Ali, arkadaşlarının sinema salonunda film izleme önerisine karşılık olarak internet üzerinden para vermeden film izleyebileceklerini söylemiştir. Bu sayede paraları da ceplerinde kalacaktır:

- *"O film için AVM'ye gitmeye gerek yok, buradan izleyebiliriz, hem de bedava."* (ÜYGT, 20).

- Güvenliği Sağlama

Eserde teknoloji güvenlik amacıyla da kullanılmıştır. Reklamcı Ethem arabasının kapısını kilitlemiştir. Ezgi'nin arkadaşı Duru apartman kapısından şifre girerek geçmektedir. Ayrıca apartman kapısında güvenlik amacıyla kamera bulunmaktadır. Çocuklar gizlice reklam panolarını değiştirirken dışarıdaki kameralara yakalanabileceklerini de ifade etmişlerdir. Tüm bunlardan yola çıkarak güvenliğin günlük hayatta teknolojik cihazlarla sağlandığı eserde tespit edilmiştir:

- *Binadan yeni çıkmıştı, arabasına doğru yürüdü, anahtarını çıkarıp bip bip kapı kilidini açtı ve bindi gitti.* (ÜYGT, 9).
- *"Bunu gündüz yapamayız, dikkat çeker." dedi Pars. "Kameralara yakalanmak da var."* (ÜYGT, 170).
- *"Neyse artık." dedi Duru ve apartman kapısının şifresini tuşladı. Biz de kapının yan tarafındaki kameraya akıllı uslu çocuklarmışız gibi poz verip içeriye girdik. Bir tek Sinyal kapıya yaklaşırken kapüşonunu başına geçirdi. Bu sıcakta neden mont giydiğini de o zaman anladım, kameralardan gizlenecekti.* (ÜYGT, 174).

4.1.1.11. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi

Teknolojik araçların ve programların kişisel isteklere göre kolayca ayarlanabileceği ve değiştirilebileceği eserde sunulmuştur. İletişim kurulmak istenmeyen bir kişinin engellenmesi, yazılan yorumların silinmesi, arama kayıtlarının temizlenebilmesi, bir videonun durdurulabilmesi, fotoğraf ve videolarla oynanabilmesi, sesin istenirse hoparlöre verilmesi, bilgisayara istenilen programın indirilebilmesi, kişinin sayısızca kendine hesap açabilmesi gibi kişiye bağlı özellikler eserde tespit edilmiştir:

- *Simli tutmuş bunlara cevap yazmış. Deli işte, ne yazıyorsun, engelle gitsin.* (ÜYGT, 13).
- *Gerçi annem benimkinde bir şey bulamaz. Çünkü kapatmadan önce geçmişi temizliyorum.* (ÜYGT, 35).
- *Karşı tarafta her kim varsa ateş altında silahsız bir er gibi kalmış olabilirdi. O da tek silahını kullandı ve üçümüzü de engelledi. İş epeyce eğlenceli olacak gibiydi, varsın engellesin, yeni hesap açmak hiç sorun değil.* (ÜYGT, 50).

- *Salona gidip televizyon kumandasını aldım, belgeseli durdurdum.* (ÜYGT, 72).

- *Bir fotoğraf üzerinde programlarla her şey yapılabilir; karikatür haline getirebilirsin, oradan kesip başka bir ortama ekleyebilirsin, hareket kazandırabilirsin… Bütün bunları yapmak için uzman olmaya gerek yok, benden küçükler bile montaj yapabiliyor.* (ÜYGT, 103).

- *İki dakika sonra annemin telefonu çaldı. Arayanın ismine bakan annem hoparlörü açıp konuşmaları bizim de duymamızı sağladı.* (ÜYGT, 105).

- *Sayfayı takip ediyordum, rakip tarafın elemanları önce bu olumsuz yorumları silmeye giriştiler. Sonra böyle baş edemeyeceklerini anladılar, sayfayı erişime tamamen kapattılar.* (ÜYGT, 133).

- *Bilgisayarına bir program indirmeye başladı*. (ÜYGT, 165).

4.1.1.12. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma

Eserin başkahramanı olan Ezgi'nin arkadaşı Sinyal Ali teknolojiye çok düşkün olduğu için ütüden telefon yapmaya çalışmıştır.

- *Sinyal Ali'yi unutanlar için hatırlatmakta yarar var. Çocuk tam bir dijital canavar. Eli teknolojiye yatkın, ütüden telefon yapmışlığı var, o derece yani. Tabii ütüden yaptığı telefon on dakikada el yakacak kadar ısınıyordu o başka. Bu çocuğu Simli'den daha iyi tanıyorum. Tamam şifre kırar, bazı sistemlerin açığını yakalar ama ahlaksızca şeyler yapmaz. Simli'yi trolleyen kesin başka biri, ama kim?* (ÜYGT, 15).

4.1.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.1.2.1. Teknoloji Bağımlılığı

Eserde vaktinin çoğunu bilgisayarıyla geçiren Sinyal Ali, bilgisayarından ayrılmamak için arkadaşlarıyla dışarı bile çıkmayan bir kişidir. Kendini bilgisayarıyla bütünleştirmiştir. Öyle ki arkadaşı Ezgi onu dışarı çağırırken kendini rahat hissetmesi amacıyla bilgisayarını yanında getirmesini söylemiştir. Sinyal Ali'nin bu durumuna çok üzülen annesi de arkadaşlarına sürekli onu dışarıya

çıkartmalarını söylemiştir. Bu konuda çaba gösteren arkadaşları yine de onu ikna etme konusunda zayıf kalmışlardır. Sinyal Ali eserin sonuna doğru bu konuda psikolojik destek de almıştır:

- *Ben telefonsuz yaşayamam ki!"* (ÜYGT, 14).
- *Tabii ki bilgisayarlarından ayrılmamak için böyle davranıyor. Annesi Pars'a bile telefon etmiş, "Bu çocuğu alın sinemaya, parka falan götürün, açılsın." demiş ama Pars'ın çabaları da işe yaramamış.* (ÜYGT, 17).
- *Sanki telefonlar, tabletler, bilgisayarlar sahibiyle bütünleşmeyi öğreniyor, onun bir organı hâline geliyor. Daha ekranı görmeden mesajın kimden geldiğini tahmin ediyorsam…* (ÜYGT, 97).
- *"Anne! Parka gidip ne hayatı yaşayacakmışım? Kaydırak mı oynayayım, kum havuzda hayalî kamyonculuk mu yapayım? Benim hayatım bilgisayar hâlâ anlamadın mı?"* (ÜYGT, 120).
- *Ama hepinizin de fark ettiği gibi Sinyal çoktan internet canavarına dönüşmüştü.* (ÜYGT, 144).
- *"...Eğer bilgisayarından ayrılamıyorsan onu da yanında getir."* (ÜYGT, 152).

4.1.2.2. Sosyalleşmenin Azalması

Eserde Sinyal Ali teknoloji bağımlılığı nedeniyle arkadaşları geldiğinde bile odasından çıkıp onları karşılamayan bir kişidir. Arkadaşları onun kendi odasına gittiğinde arkadaşlarının yüzüne bakmak yerine bilgisayar ekranına bakarak konuşmayı tercih etmiştir. Onlarla dışarı çıkmak istememektedir. Dışarıya çıktığı nadir anlarda hemen evine gitmek için çabalamaktadır. Gerek duymadıkça yan yana olduğu kişilerle dahi sohbet etmemektedir:

- *Duydunuz işte çocuklar, bırakın dışarı çıkmayı kapıya kadar bile gelmiyor. Ne olacak bunun hâli? Doktora da gittik, sosyalleşsin deyip duruyor. Zorla kapının önüne mi koyayım? Hadi oğlum oyna mı diyeyim?"* (ÜYGT, 19).
- *Biz odaya girdiğimizde sırtı kapıya dönüktü. Bilgisayar ekranındaki işini yapmaya devam ediyordu. "Oğlum arkadaşların geldi diyorum, hoş geldiniz*

desene… Aaa, ayıp ama!" Sinyal kolunu arkayı uzatıp yatağı işaret etti. "Tamam otursunlar." (ÜYGT, 20).

- *"Oğlum dışarı çıkalım, dışarı! Burada köstebek gibi yaşıyorsun! İnsanların arasına karış!"* (ÜYGT, 21).
- *Sanırım, "Güle güle." gibi bir şey dedi ama belki de dememiştir, çünkü başını ekrandan hiç çevirmedi*. (ÜYGT, 23).
- *"Bu bilgisayar tutkusu çocuğumu hayattan, insanlardan uzaklaştırdı. Ne sokağa çıkıyor ne arkadaşlarıyla sinemaya gidiyor."* (ÜYGT, 128).
- *Siz nasıl bir nesilsiniz acaba? X kuşağı mı deniyor size, Z kuşağı mı? Biriniz bilgisayarda, biriniz telefonda, nasıl bir konuşmaksa? Konuşma dediğin sesle olur oğlum, parmaklarla değil.* (ÜYGT, 168).
- *Sinyal yine internet âlemine daldı. İnanır mısınız bilmem ama bizimkilerden, "Parktayız." Mesajı gelene kadar geçen bir saatlik sürede Sinyal'le aramda hiçbir cümle akışı olmadı. O bilgisayarında ben telefonumda zaman doldurduk.* (ÜYGT, 169).
- *Herkesin kapısı çalar diyebilirsiniz, yooo çalmayan kapılar da var, insanlar sosyal medyada birbirine selam veriyor, hâl hatır soruyor ve artık kolay kolay kimse kapı çalmıyor, kendi evlerine de anahtarlarıyla giriyorlar.* (ÜYGT, 187).

4.1.2.3. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma

Eserde sosyal medyada kişilerin farklı isimler kullandığına yer verilmiştir. Hatta aynı kişi birden fazla hesap açıp farklı kişiler gibi görünebilmektedir:

- *"Yoksa sen misin o takipçi, takma adın Zerocuk olabilir mi?"* (ÜYGT, 19).
- *Parkta ilk gördüğüm Ejder'di. Onu ilk kitapta tanımıştınız, takma adı Kimera'ydı.* (ÜYGT, 38).
- *"Benim takma adla üç tane hesabım var zaten Ethem amca." "Beş tane daha aç kızım, n'olacak sanki." diyerek güldü.* (ÜYGT, 42).

- *Bu sorunu da hallettikten sonra internette birbirimizi kolay tanımak için sahte hesap adlarımız için bir kural getirdik. Herkes adını tersten iki kez yazacaktı."* (ÜYGT, 48).

Ezgi'nin babası belediye başkanlığı için yapılan anketlere güvenilmeyeceğini çünkü insanların internet ortamında kendini farklı düşüncelere sahip biri gibi gösterebileceğini söylemiştir. İnsanlar internet ortamında olduklarından farklı kişilikler gösterebilmektedirler:

- *İnternet anketlerine güvenilmez, insanlar düşündüklerinin tam tersi yönde bile cevap verebilirler."* (ÜYGT, 109).

4.1.2.4. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması

Eserde Ezgi'nin arkadaşı Simli'nin görüntüleri kamerasını açmadığı hâlde, o istemeden kaydedilmiştir. Görüntüleri üzerinden Simli'ye şantaj yapılmıştır. Bu nedenle Simli cep telefonu kamerasına bant yapıştırarak telefonunu kullanmaktadır:

- *İnsanın kamerası kapalıyken odasındaki görüntüler nasıl kaydedilir!* (ÜYGT, 13).
- *"Onunla görüntülü falan mı konuştun, nasıl kaydetmiş olabilir odanı? "Yapar mıyım öyle şey, engellediğim hâlde engeli bile kaldırabiliyor."* (ÜYGT, 13).
- *"Dijital konularda bilgisayar hocasını bile alt ediyor o çocuk, başka kim böyle bir şey yapabilir Ezgi? Düşünsene, kameram kapalıyken açık hâle getirmiş."* (ÜYGT, 14).
- *"Şaka değil Pars, kamera açıksa sadece sen değil başkaları da görebiliyormuş."* (ÜYGT, 15).
- *"Bir şey soracağım Sinyal. Bunu en iyi sen bilirsin. Telefonun veya bilgisayarın kamerasını açmasak bile bizi oradan gözetleyebilirler mi?"* (ÜYGT, 21).

- *"Karşı taraf bilgisayarını ele geçirmişse kamerayı yeniden aktif hâle getirir. Açık bilgisayar açık kapı demektir. Senin klavyeni kullanıp başkalarına mesaj bile atabilir. Hatta sen burnunu karıştırırken fotoğrafını çeker, sonra da şantaja başlar."* (ÜYGT, 21).

- *"Başkası koymuş o mesajları! Bilgisayarıma sızmışlar!"* (ÜYGT, 190).

Sinyal Ali casus bilgisayar programlarını çok iyi bilmektedir. Bu bilgisi sayesinde başkalarının bilgisayarlarına sızıp kişilerin belgelerini, görüntülerini, videolarını ele geçirebilen ve yazışmalarını okuyabilen bir kişidir. Teknolojinin güvenlik açıklarından suç olduğunu bildiği hâlde yasal olmayan şekilde diğer bilgisayarlara sızmaktadır:

- *"Ben onun bilgisayarına hiç girmedim ama isterseniz denerim."* (ÜYGT, 22).

- *"Virüs yüklediğim bir e-mail gönderiyorum, maildeki linke tıklarsa hapı yutar. Kamerasını da açabilirim, gezindiği sayfaları da görürüm. Mesela Simli neye meraklı, şu anda o konuyla ilgili bir mail yollayabilirim." "Son zamanlarda şok diyetlerle ilgileniyor." dedim. Sinyal güldü. "Hah, tamam işte, 'Bir Haftada Beş Kilo Verebilirsiniz' diye bir başlık atıp linki eklerim, kesin tıklar…"* (ÜYGT, 22).

- *"Yani size anlatamıyorum ki arkadaş, bunu öğrenmek için de kızın bilgisayarına girmem gerek."* (ÜYGT, 23).

- *"Ay, yok istemem! Şuna bak, bilgisayarımı tamamen ele geçirmek istiyor!"* (ÜYGT, 24).

- *"Buradan yazsana ya da telefonda konuşalım." diye yazarak gönülsüz olduğumu belli ettim. Karşılık olarak "Güvenli değil." dedi.* (ÜYGT, 52).

- *Neydik biz? Ajan falan mı? Telefonlarımızı mı dinliyorlar, mesajlarımızı mı okuyorlar?* (ÜYGT, 52).

- *"Şifresini kırdım!"* (ÜYGT, 53).

- *“Yok ya ne alakası var onunla. Bayrakçı’nın mailine girmeyi başardım. Kampanya ekibiyle yazışmalarını okudum. Grup yazışmalarını da görebiliyorum.”* (ÜYGT, 53).

- *“…Annen için karalama kampanyası başlatacaklar, annenin boşanmış olması üzerinden yüklenecekler. Şifreyi kırmamış olsaydım bunları öğrenemezdim.”* (ÜYGT, 53).

- *“Deli misin, her şeyi berbat edeceksin, ben onların şifresini kırdıysam onların eli armut mu topluyor, daha iyisini yapıyor olabilirler. Annenin telefonlarının dinlenmediğini nereden biliyorsun? Bu yüzden sana telefonda anlatmadım, buraya çağırdım.* (ÜYGT, 54).

- *Al işte, Sinyal’in karşı tarafın şifresini kırdığını telefonda nasıl anlatıyım? Hem otobüstekiler duyar hem de eğer Sinyal haklıysa benim telefonlarım da dinleniyor olabilir, sonuçta başkan adayının kızıyım.* (ÜYGT, 55).

- *“Bırak şu telefonu da dinle! Hastane kayıtlarına girdim, sağlık bakanlığı kayıtlarını taradım. Yavuz Bayrakçı son iki aydır aspirin ve vitaminden başka ilaç almamış, öyle kanser manser gibi bir teşhis konmamış adama.” “Vay! Sen tam bir bilgisayar korsanı olmuşsun.” dedim.* (ÜYGT, 117).

- *Bizimkilere haber verdim, hızlı bir paylaşım başlattık. Hatta Sinyal, bilgisayarındaki bir programı kullanarak paylaşmayanları bile paylaşır hâle getirdi.* (ÜYGT, 131-132).

- *Siz tanımadığınız numaradan arandığınızda telefonu açar mısınız, ben genellikle açmıyorum. Ya yanlış aramışlardır ya reklamdır ya da şu meşhur telefon dolandırıcıları da olabilir.* (ÜYGT, 135).

- *Anlaşılan o ki Sinyal’i evden çıkartmak için gerçek bir mazeretimiz olmalıydı, sahte bir doğum günü veya yalandan bir hastalık icat etmek onun gibi bir hackera söylenecek şey değildi. Çocuk hastane sistemine de girebiliyor, muhtarlık kayıtlarına da…* (ÜYGT, 139).

- *“Kızım, adamın bilgisayarının içindeyim diyorum sana. Ne yapıyor ne yapmıyor biliyorum.”* (ÜYGT, 143).

- *"Hayır, çünkü sen hackerlik yapan biri değilsin. Sinyal öyle değil, şu anda hepimizin telefonlarını bile kontrol ettiğine eminim."* (ÜYGT, 147).

- *Nasıl yaptıysa enerji dağıtım sistemine girdi. Bu çocuk tam bir mucize! İki dakika sonra ses sisteminin ışıkları yanıp sönmeye, parktaki dev ekranlar ışıldamaya başladı. Annem konuşmasını yapmak üzere yeniden sahneye fırladı. Olay böyle muhteşem sonuçlanınca sormadan duramadım. "İnanamıyorum, istediğin zaman şehrin elektriğini kesip açabilir misin? Bir sistem bu kadar zayıf olabilir mi!"* (ÜYGT, 155-156).

- *"Hiçbir sistem güvenli değil, sen yeter ki kapıyı nasıl açacağını, içeriye nereden gireceğini öğren."* (ÜYGT, 156).

- *... çünkü artık rakiplerimizin her adımımızdan haberdar oldukları belliydi, annemin konuşma metnini değiştirebildiklerine göre onlar da bizim bilgisayarlara ve telefonlara sızabiliyordu.* (ÜYGT, 162).

- *"Yani akan yazıları değiştirebilirsin, değil mi?" ağzına bir parça peynir atıp başını salladı. "İnternette bu tarz tabelalar için programlar var. Ama bana ölçü söylemelisin, panonun ölçüsünü. Sanırım ona göre program seçiliyor, yazı boyutu falan, başka ayarlar..."* (ÜYGT, 164).

- *Bizim klavye canavarı belediyenin web sayfasına girip orayı burayı tıkladı ve sonunda reklam panolarının ölçüsünü buldu. Oradan çıkıp bu kez başka sitelere girdi. Ben de hackerlik dersi alan bir çırak gibi yazdığı her sözcüğe, girdiği her sayfaya dikkatli bakıyorum. Öyle hızlı yapıyor ki takip edip anlamam mümkün değil.* (ÜYGT, 165).

Başkalarının sistemlerine girip bilgilerini çalmanın yasa dışı olduğu ve polislerin bu gibi durumlara müdahale edebileceği eserde sunulmuştur:

- "*Ya polise şikâyet ederse..." Ethem amca buna hemen yanıt vermedi, sanırım onun da bu konuda kuşkuları vardı, sonra kendinden emin konuştu. "Canım hakaret olmayacak, ahlaka aykırı şeyler veya küfür yazmayacaksınız... Bunlar olursa suç, öyle yapmayacağınıza göre sorun olmaz, yani adamın ayakkabısının bin dolar olduğunu yazmak başınıza hiçbir bela açmaz."* (ÜYGT, 42-43).

- *"Başın belaya girebilir, bu aslında suç değil mi?" Omuz silkti. "Herkes birilerinin şifresini kırıyor zaten, sen kendini internette güvende mi sanıyorsun?" "Yoo ama benim öyle ciddi yazışmalarım yok, hesabımı ele geçirseler ne olacak? Ama bu adam… Bu adam belediye başkanı adayı, bence vazgeç."* (ÜYGT, 53).

- *"Polise gidemeyiz, Sinyal korsanlıktan ceza alır."* (ÜYGT, 84).

- *Kesin bizim trollükler, adamın bilgisayarına girmeler, reklam panolarının yazılarıyla oynamalar falan ortaya çıktı. Tabii ya, polisler de bu işin sorumlusu anne babalardır diye ikisini de alıp götürdü.* (ÜYGT, 182).

- *"Eh, şimdi kimin yazdığı belli olduğuna göre ailen polise gider herhâlde." dedi annem. "Yine olmaz, şimdi söylersem bu defa Sinyal'in hackerlık yaptığı ortaya çıkar. Çünkü polis bunu kimin ortaya çıkardığını da bilmek ister."* (ÜYGT, 189).

- *"Evet, iş ortağımın oğlu siber suçlarla mücadele dairesinde polismiş, Ethem ona bildirecek, o da icabına bakacak."* (ÜYGT, 190).

- *"Merak etme Ezgi, bilişim polisi o mesajların gerçekte kimin bilgisayarından yazıldığını, oraya başkasının yerleştirip yerleştirmediğini anlamıştır." dedi ve ben de derin bir nefes aldım.* (ÜYGT, 190-191).

4.1.2.5. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar

Teknolojinin uzun süreli kullanılması fiziksel ve psikolojik yönden bazı rahatsızlara sebebiyet vermiştir. Sinyal Ali üzerinden bu durumlar yansıtılmıştır. Fiziksel olarak sürekli bilgisayarın karşısında oturduğu için kamburu olan, gözlerinin çevresi koyulaşmış ve dışarı çıkmadığı için ten rengi soluklaşmıştır. Bu nedenle dışarıdan alamadığı vitaminleri ilaç takviyesi sağlanarak almaya çalışmaktadır. Psikolojik olarak ise bağımlılığını önleyebilmek amacıyla çevresi onun doktora gitmesi gerektiğini annesine söylemiştir:

- *Çocuğun kamburu çıkmış daha on dört yaşında, gözlerinin çevresinde beş tane mor halka, güneş ışığı görmediği için soluk bir yüz, havasız bir oda, darmadağınık bir kafa…* (ÜYGT, 23).

- *Annesi bir ara ondan şikâyet ederken D vitaminine başladıklarını söylemişti. Doktor güneş görmeli, demiş ama bunu Sinyal'e kabul ettirmek kolay mı?* (ÜYGT, 55).

- *"Günümüz gençlerinin çoğu böyle hanımefendi. Peki doktora, psikoloğa falan göründünüz mü? Bilgisayar bağımlılığını tedavi ediyorlarmış diye duydum."* (ÜYGT, 129).

4.1.2.6. Sahtekârlık ve Yalancılık

İnternet ortamında sahte hesaplar açan Ezgi ve arkadaşları, annesinin rakibi olarak belediye seçimlerine giren Yavuz Bayrakçı'ya karşı karalama kampanyası başlatır. Yavuz Bayrakçı'da sahtekârlık ve yalancılığa başvurarak Ezgi'nin annesine karşı mücadele eder. İnternet ortamında yalan söylemek, doğru bilgiler vermemek, alay etmek anlamında kullanılan "trol" kelimesine eserde sıklıkla rastlanmaktadır. Sanal alemde kolayca yalan söyleyip insanların buna inandırılabileceği eserde sunulmuştur:

- *Ama bizimki, sınıftan biri trollüyor diye düşünmüş.* (ÜYGT, 13).

- *Bu sahte hesaplardan Yavuz Bayrakçı'ya, onun kampanya mesajlarına, projelerine, sözlerine, fotoğraflarına kafa karıştıran yorumlar yazacakmışız. Bazen yanlış bilgiler verip takipçilerin kafasını bulandıracakmışız. Buna örnek de verdi Ethem amca. Adam doğum yerini Eskişehir yazmışsa biz, "Hayır, aslında Kars'ta doğmuş, saklıyor." diyecekmişiz. Herhangi bir paylaşımının altına olmadık linkler verecekmişiz. Adamın fotoğrafında ayakkabısı görünüyorsa o ayakkabının bin dolar olduğunu falan da yazabilirmişiz.* (ÜYGT, 42).

- *Bu kez Sinyal önemli, işin içinde internet ve sahte hesaplar olacak, Sinyal bu alanda tam bir uzman, onu mutlaka ikna etmeliydim.* (ÜYGT, 43).

- *"Senin dediğin troller farklı, biz internet trollüğünden bahsediyoruz, anlıyor musun?"* (ÜYGT, 46).

- *Pars sanki kırk yıllık trollük deneyimi varmış gibi bizi uyardı. "Bu işin püf noktası şu arkadaşlar; çok abartmayacaksınız, sakin olacaksınız. İnsanlar okuduğunda gerçek payı olduğunu düşünmeli."* (ÜYGT, 47).

- *"...Pazar günü Birlik Parkı'nda Bayrakçı'nın mitingi var, konuşması sırasında güya buna ateş edilecek. Adam televizyonda, sosyal medyada konuşulmak istiyor, haber olmak istiyor. Olay bu, herkes anladı mı şimdi?"* (ÜYGT, 83).

- *"Adam hastalık raporunu koymuş medyaya, ne diyorsun?" dedi Ethem amca. Sinyal klavyeyi tıkırdatarak verdi cevabını. Çünkü ekranda iki rapor açmıştı. Küçük yazıları da okunabilir hale getirmek için belgeleri büyüttü. "Ben de takipteydim, başka birinin raporu üzerinde oynamış, ismi değiştirmiş." dedi, sonra parmağını belgelerden birinin üzerine koydu. "İşte orijinal rapor bu."* (ÜYGT, 129-130).

Reklamcı Ethem, Latife Hanım tarafına dikkatleri toplamak için fotoğraflarla oynamıştır:

- *"Anne! Bu posterdeki kadın sana benzemiyor ki!" "Neresi benzemiyor, photoshopla biraz oynamışlar o kadar." "Biraz mı oynamışlar? Anne, ben bile seni tanımadıysam epeyce oynamışlar."* (ÜYGT, 37).

- *Tabii yine bazı fotoğraf hileleri vardı, çünkü annem tam bir amazon kadını gibi parlıyor; her an ok ve yay çıkarıp düşmana saldıracak bir savaşçı kadına benziyordu.* (ÜYGT, 68).

4.1.2.7. Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı

Eserde internet ortamında her şeyin çok hızlı tüketilmesine yer verilmiştir. Ortaya atılan bir konu insanların dikkatini kısa süreli olarak çekmekte ve ardından kişiler yeni bir konu arayışına girmektedirler:

- *Bayrakçı'nın ıslak pantolonu sosyal medyayı sadece iki gün oyalayabildi. Bu ortamda her şey çok çabuk eskiyor; insanlar yeni bir konu, yeni bir eğlence için tutunacak başka bir dal bekliyor.* (ÜYGT, 106).

Eserin kahramanı Ezgi önceden kaydedilen bir ses kaydını kendi söylüyormuş gibi davranarak, yani "playback" yaparak, rahatça şarkı söyleyebileceğini ifade etmiş ve hiçbir çaba sarf etmesine gerek olmadığını düşünmüştür. Bu da kişilerin teknoloji nedeniyle çaba göstermeden hazır olanın üstüne konarak bir şeyler elde edebileceğini göstermektedir:

- *"… sonuçta bu kız kayıttan şarkı söyleyecek, elemanlar şarkının sırasını falan karıştırırlar şimdi." "Ne! Playback mi yapacak?" "Evet, niçin şaşırdın ki, üç şarkı için canlı performansa ne gerek var…"* (ÜYGT, 152).

- *Sahne ışıkları da azaltılırsa Aleyna mı Ezgi mi kimse anlamaz. Sesimi benzetmek için çabalamama da gerek yok aslında. Nasıl olsa o da canlı söylemiyor, ben de playback yaparım.* (ÜYGT, 154).

4.9.Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma

Eserde reklamcı Ethem, reklam kampanyaları yaparak toplumun algısına yön verebileceğini ve bu sayede istediği kişiyi başkan seçtirebileceğini söylemiştir. Sonrasında da Latife'yi başkan seçtirebilmek için toplumun algısına, başta internet olmak üzere teknolojik araçları kullanarak yön vermeye çalışmıştır. Sanal ortamda Ezgi ve arkadaşlarına karşı tarafı kötülemek için çeşitli yorumlar yazdırırken bilgisayar programları aracılığıyla fotoğraflarla oynayıp Ezgi'nin annesini güzelleştirirken karşı aday olan Yavuz Bayrakçı'yı komik duruma düşürmüştür. Karşı taraf da aynı şekilde toplumun kendi tarafında yer alması için halkı etkilemeye çalışmıştır. Yazılan yorumlardan, değiştirilen fotoğraflardan, paylaşılanlardan etkilenen halk sanal ortamda taraf tutmaya yönlendirilmiştir:

- *İşte babamla Ethem amca reklamların hayatımız üzerindeki etkilerini tartışırken Ethem amca bombayı patlattı. "Mesela istesem, seni belediye başkanı bile seçtiririm. Öyle bir reklam kampanyası yaparım ki herkes senin için yalnızca bu ilçe için değil, bütün dünya için beklenen kurtarıcı olduğuna inanır."* (ÜYGT, 26).

- *"Hep beraber göreceğiz o zaman, reklam dediğin, kabul etmeyene kabul ettirmektir zaten."* (ÜYGT, 27).

- *"O zaman bu kampanyadaki hiçbir adımı küçümseme, adama Youtube üzerinden bir dislike göndermeniz bile çok önemli, anladın mı?" dedi ve telefonu kapadı.* (ÜYGT, 43).

- *Babam düşüncesini söylemese de akşam saatlerinde bu olay sosyal medyada havai fişek gibi patladı. Matkaplı afişi paylaşan paylaşana, beğeniler yüzlerce değil, binlerce…* (ÜYGT, 68).

- *Dünyanın en güçlü grip virüsü bile bu kadar hızlı yayılamazdı, sanki herkeste gizli bir matkap tutkusu vardı da birinin başlatmasını beklemişlerdi. İnstagram'da kahve, kitap ve matkapla yan yana poz veriliyordu. Bu üçlü görüntü saniyesinde yüzlerce beğeni alıyordu. Tam bir çılgınlıktı!* (ÜYGT, 68-69).

- *Ertesi gün matkapla fotoğrafla yetinmeyenlerin videoları görülmeye başladı. Balkon duvarını delerken video çekiyorlardı, tenceredeki çorbayı blender yerine matkapla karıştırıyorlardı, ayağıyla matkap çalıştırmayı deneyenler bile vardı.* (ÜYGT, 69).

- *Hem TV'de hem de sosyal medyada annemden "Matkaplı Kadın Başkan" diye söz etmeye başladılar, öyle ki artık "aday" sözünü bile kaldırmışlar, sanki seçim olup bitmiş gibi "başkan" demeye başlamışlardı.* (ÜYGT, 69).

- *Ethem amca bu işi iyi biliyor, "İmaj her şeydir." diyor. Bilmiyorum siz ne düşünüyorsunuz ama kamera arkasındakiler, reklamcılar, reklam metni yazanlar ortaya bir ürün koymadan önce her şeyi planlıyorlar.* (ÜYGT, 70).

- *İnsanlar en muzip yorumu yazmak için sanki yarışıyor, paylaşımların altı beğenilerle, kahkaha atan suratlarla dolup taşıyor.* (ÜYGT, 105).

- *Bizim az sayıda trollüğümüzün yanı sıra adama inanılmaz destek yağmış. Eskiden yazılan kötü yorumlar, çirkin fotoğraflar, paylaşımlar silinmeye başlamış. Yani adamın hastalık planı tutmuştu…* (ÜYGT, 132).

- *Gerçek ve sahte rapor birlikte #yalandankimölmüş etiketiyle hızla yayıldı. Derken yorumlar başladı. Adamın sayfasına, "Utanmıyor musun? Kocaman adamsın. Sahtekâr!" yazmaya başladılar.* (ÜYGT, 133).

- *Şimdi gelelim Bayrakçı'nın yeni atağına. İlçedeki bütün ışıklı panolarda onun kafası var. Koskoca, gülen bir surat, altından da dijital yazılar akıyor. "GENÇLERE WİFİ, YAŞLILARA BAKIMEVİ, HANIMLARA EL İŞİ KURSU…" falan gibi vaatler işte. Gözünüzü tabletten, telefondan çekip şöyle yukarı doğru bakarsanız benzerlerini kendi bölgenizde de görebilirsiniz.* (ÜYGT, 161).

Sinyal Ali'nin annesi de televizyon programlarını izleyerek dinlediklerini çocuğu üzerinde denemeye çalışmaktadır:

- *"Annem bütün gün televizyona çıkan doktorları, sağlık programlarını dinleyip benim üzerimde uygulamak istiyor. Sizi buraya vitamin olayını konuşalım diye çağırmadım."* (ÜYGT, 116).

4.1.2.8. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Eserde cep telefonunun donması ve çalışmamasına, elektriklerin kesilmesine, bilgisayarların birbirine bağlanmasında oluşan probleme yer verilmiştir:

- *Öyle ya onda ne telefon var ne bilgisayar. İki ay önce Sinyal, ona kendi montajlı bir telefon vermişti ama o da bazen çalışıyor, bazen donup kalıyormuş.* (ÜYGT, 48).

- *Yalnızca kendi adresimi ezbere bilirim, o da okulda milyon kez sorup milyon kez söylettikleri için. Güya bilgisayara kaydediyorlar. Sonra bilgisayar kendi kendine siliyor mu yani? Dünya yapay zekâyı konuşuyor, bizim okulda ise bir odadaki bilgisayar, diğer odadaki bilgisayarın kayıtlarını göremiyor!* (ÜYGT, 126).

- *Annem mikrofonu eline aldı. "Sevgili Şenyurtlular!" dedi ve başka da bir şey söyleyemedi çünkü elektrik kesildi. Annem çaresizce teknisyenlere baktı. "Jeneratör yok mu?" "Hayır efendim." dedi biri. "Burada hiç kesinti olmazdı, gerek duymadık."* (ÜYGT, 155).

4.1.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.1.3.1. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Sinyal Ali'nin teknolojiye olan ilgisi onun zihinsel becerilerini geliştirmiştir. Bilgisayar formülleri ve teknolojik aletlerle ilgilendiği için bu yönde düşünme becerisi gelişmiştir. Teknik elemanların yapamadığı şeyleri bile bilgisiyle yapabilmektedir:

- *Sinyal Ali'yi unutanlar için hatırlatmakta yarar var. Çocuk tam bir dijital canavar. Eli teknolojiye yatkın, ütüden telefon yapmışlığı var, o derece yani.*

Tabii ütüden yaptığı telefon on dakikada el yakacak kadar ısınıyordu o başka. (ÜYGT, 15).

- *Sinyal omuz silkti. "Siz bilirsiniz." deyip ekrandaki yazılarına, formüllerine döndü.* (ÜYGT, 23).
- *Sinyal'in hassas noktası neresi? Tabii ki bilişim sistemleri, teknik ve dijital olaylar. İşte konuya buradan yaklaştım. "Ama bak, parkta dev ekranlar olacak, teknik elemanların çoğu bu görüntü sistemlerinden pek anlamıyormuş. Bir sorun çıkarsa sen el atarsın, orada olmalısın."* (ÜYGT, 151-152).

4.1.3.2. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde teknolojinin çocukların sosyo-duygusal yönlerini etkilediğine dair cümleler tespit edilmiştir. Yotuber, İnstagram, Facebook gibi uygulamalar üzerinden kişilerin popüler olma duygusu ve beğenilme isteği ön plana çıkarılmıştır:

- *Yine de Enes Batur kadar ünlü olamadım tabii ama bunu hiç dert etmiyorum…* (ÜYGT, 11).
- *Ama insan Ünsüz Youtuberın Günlüğü diye bir kitap yazan kızla hiç olmazsa selfie çektirmek istemez mi?* (ÜYGT, 27).
- *Ayrıca abone olmayanın işi biter, ayağınızı denk alın, ona göre like atın!* (ÜYGT, 40).
- *Yorumlarınızı videonun altına bırakabilirsiniz, like sayısına nasıl bakıyorsam yorumları da okuyorum merak etmeyiniz.* (ÜYGT, 58).
- *"İstersen vazgeç, zaten fotoğraflarla popüler oldun." dedim ama kafaya takmıştı bir kez, beni duymadı bile. Gözleriyle her yeri taradı ve sonunda çamaşır makinesinin yan tarafındaki duvarı uygun buldu.* (ÜYGT, 73).

Eserin başkahramanı Ezgi yapay zekâya sempati duymaktadır. Teknolojinin, yapay zekanın dünyayı daha iyi yönetebileceğini düşünmektedir:

- *Dünyayı teknolojik mekanizmalar yönetse hayat daha mı kolay olacak ne! Bizim Şenyurt başkanı seçimlerine yapay zekâsı olan bir robot adaylığını*

koysa, benim de oy kullanabilecek bir yaşım olsa robota oy verirdim, bu kesin! (ÜYGT, 126).

Ezgi, Sinyal Ali gibi teknoloji bağımlı olmak istememektedir. İnternette fazla zaman harcamanın onu asosyal olarak nitelendireceğini ve sosyal çevreyle bağlantılarını koparacağını düşünmektedir:

- *Sinyal'in kapasitesine ulaşmak için gece gündüz internette dolaşıp durmam gerek. Bunu da yapamam arkadaşlar; sanal değil, gerçek hayatı seviyorum ben. Bu dijital âleme kendimi kaptıramam, hele "Asosyal Ezgi" demelerini hiç istemem.* (ÜYGT, 165).

4.1.3.3. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde kahramanlar sanal yazışmalarında duygularını ve düşüncelerini ifade etmek için emoji denilen yüz ifadeleri kullanmaktadır. Böylelikle hissettiklerini tek bir yüz ifadesine sığdıran kişiler kendi düşüncelerini ve duygularını yazarak ifade etmekten uzaklaşmıştır. Hiç cümle kurmadan sadece sembollerle atılan mesajlar dahi mevcuttur:

- *"Kamerayı açamam, tehlikeliymiş :-)" Gülen surat eklememin nedeni, bu olayın ciddi mi yoksa Simli'nin abartılı yaklaşımı mı olduğundan emin olamadığım içindi. Karşıdan yalnızca soru işaretleri yağdı, Pars da anlamamıştı.* (ÜYGT, 15).

- *Yine soru işaretleri yolladı, üşengeç şey, insan bu konuda duyduğu, bildiği bir şey varsa yazar değil mi? Pars'a son olarak, "Yarın üçte Sinyal'in evinin önünde ol, her şeyi anlatırım." yazdım ve el sallayan bir gif yolladım.* (ÜYGT, 16).

- *Apartmanın bahçe kısmına geçip mesaja oradan baktım. "Günaydın başkanın kızı." Yazıp gülen surat eklemiş. Böyle hitap edip bir de gülmesi sinirime dokundu. Ben de ona üç tane kızgın surat yolladım.* (ÜYGT, 97).

İnternet kullanımında pratiklik ve hızın ön plana çıkması nedeniyle ifadelerin kısaltıldığı ve yazılarda kolaya kaçıldığı eserin başkahramanı Ezgi tarafından belirtilmiştir. Ezgi Türkçesini uzun bulduğu için bile yabancı kelimeler kullanmayı

tercih etmiştir. Türkçe yazılan kelimelerde ise mümkün olduğunca sesli harfleri kullanmamaktadır:

- *Türkçesi uzun diye kısasını seçiyorum, hepsi bu.* (ÜYGT, 16).
- *Şu bizim Türk Dil Kurumu ne işe yarıyor acaba? Yabancı sözcükler için pratik ve kısa karşılıklar bulsa ve sözcük de sempatik olsa neden Türkçesini kullanmayalım ki! Adamlar tutup selfie yerine özçekim diyor. Sizce hangisini söylemek daha pratik?* (ÜYGT, 16).
- *Yetişkinleri anlamak zor; hem tasarrufu överler hem sesleri, heceleri yutuyoruz, mesajlarımız anlaşılmıyor diye sinirlenirler. "Mrb" yerine "Merhaba" yazacakmışız!* (ÜYGT, 16).

Teknolojiyle birlikte hayatımızda giren mesleklerde kullanılan dil kalıplarını eserin başkahramanı Ezgi de kullanmaktadır. Youtuberların her videonun sonunda söylediği cümleleri Ezgi de yazdığı ajanda da kullanmaktadır:

- *Bir dahaki videoya kadar kendinize iyi bakın.* (ÜYGT, 24).

Eserde teknolojik platformlarda kitap yazılabildiği de sunulmuştur:

- *"Bu kadar hayal kurabiliyorsan yeteneğini boşa harcama. Git Wattpad'de kitap falan yaz."* (ÜYGT, 45).

Teknolojiyle birlikte yabancı kelimeler de dilimizde rahatça kullanılmaktadır:

- *Çok hoşuma gitti bu yorum, sonra baktım sadece benim değil başkalarının da hoşuna gitmiş. Beğenen beğenene, neredeyse adamın sözünden daha fazla like alacak.* (ÜYGT, 54).

4.1.3.4. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde teknolojiyle birlikte sanal olarak kişilerin olduklarından farklı kişilik özellikleri gösterebileceklerine yer verilmiştir. Gerçek hayatta başka bir kişilik özelliğine sahip olanların sanal ortamda bambaşka kişilik özelliklerine girebileceği sunulmuştur:

- *"İnternet insanları değiştiriyor; sınıfta başka, ekran karşısında başka olabilir."* (ÜYGT, 14).

- *Bizim Sinyal böyleydi işte, hayata karşı asosyal olabilirdi ama internette gayet sosyaldi. Biraz da güneş ışığı görse bence çok iyi bir insan olacak.* (ÜYGT, 55).

İnternet ortamında beğenilmek, popüler olmak gibi durumların önem kazanması nedeniyle kişiliklerin etkilendiği, gerçek hayatta da aşırı kendini beğenme duygusunun ön plana çıktığı belirlenmiştir:

- *İnsanlar youtuber olunca yalnızca kendi yüzlerine değil, kendi seslerine de tapacak hâle mi geliyorlar ne? Üç gün önce büyük televizyon kanallarından birinde, ilk beşin içinde yer alan ünlü bir youtuberı konuk ettiler. Adam kendisine yöneltilen soruyu bile anlamıyor, durmadan stüdyodaki monitöre bakıp saçını düzeltiyor, otuzuna yaklaşmış ama sanki ergenliğe yeni girmiş. Aslında takip ettiğim biriydi ve o televizyon programından sonra takibi bıraktım.* (ÜYGT, 182).

Ezgi'nin arkadaşı Simli sanal ortamda kendine olgun bir kişilik özelliği vererek internette kendinden küçük olduğunu düşündüğü kişiye tavsiye veren bir karaktere bürünmüştür:

- *Hatta ilk mesajlarında bir abla gibi tavsiyelerde bulunmuş.* (ÜYGT, 13).

4.1.3.5. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde kahramanlar kişilerin görüntülerine ve bilgilerine izinsiz erişmenin, şantaj yapmanın doğru olmadığının farkındadırlar. Bu durumu ahlaksızca olarak nitelendirmektedirler:

- *"Tamam bilgisayarda iyi, hatta belki hackerlık seviyesinde ama Sinyal sana bunu yapmaz. Kimseye böyle bir şey yapmaz o. Bunu kim yapıyorsa kötü biri."* (ÜYGT, 14).
- *Bu çocuğu Simli'den daha iyi tanıyorum. Tamam şifre kırar, bazı sistemlerin açığını yakalar ama ahlaksızca şeyler yapmaz. Simli'yi trolleyen kesin başka biri, ama kim?* (ÜYGT, 15).
- *"Bizimle dalga mı geçiyorsun, burun karıştırma fotoğrafıyla şantaj mı yapılır?"* (ÜYGT, 21).
- *"…Yalnızca oluyor mu acaba diye birkaç kez başkasının kamerasını açmışlığım var ama kimseye şantaj yapmadım."* (ÜYGT, 22).

- *"Hayır hayır, Simli'ye söylemeden böyle bir şey yapamayız. Kabul ederse o zaman yolla sen virüslü postayı."* (ÜYGT, 23).

Eserde Ezgi merakından annesinden habersiz olarak annesinin laptoptaki geçmiş aramalarına bakmıştır. Ayrıca annesi de Ezgi'nin geçmişine baktığı için sadece sınırsız internet hakkının elinden alınmaması adına bilgisayar geçmişini temizleyip annesinin hoşuna gidecek sayfaları bilgisayar ekranında açık bıraktığını söylemiştir. Annesini kandırarak internet hakkının elinden gitmesini önleyen Ezgi okuyuculara da böyle yapmaları konusunda tavsiyede bulunmuştur:

- *Odama gittim gitmesine ama annem evden çıkar çıkmaz mutfaktaki laptopı kucakladım. Yaptığım ilk şey "geçmiş" bölümüne tıklamak oldu. Hangi sayfalarda gezindiğini deli gibi merak ediyordum. Ne yani, hep onlar mı bizim bilgisayarları kurcalayacak? Gerçi annem benimkinde bir şey bulamaz. Çünkü kapatmadan önce geçmişi temizliyorum. Bu derin temizlikten sonra annemin hoşuna gidecek bir iki sayfaya tıklıyor, hatta onları açık bırakıyorum. Hangi siteler mi? Örneğin Türk Dil Kurumu sayfası, TÜBİTAK sayfası, oyun olarak da en fazla satranç. Arkamdaki bu güzel izler yüzünden annemle internet nedeniyle hiç tartışma yaşamıyoruz, sınırsız internet hakkım var :) Size de tavsiye ederim, bilgisayarı kapatırken temizlik yapın, ayrıca çöpü de boşaltın.* (ÜYGT, 35).

Ezgi ve arkadaşları Ezgi'nin annesinin seçimi kazanabilmesi için sanal ortamda karalamalar yapmaya karar verirler. Böylelikle gerçekte olmayan şeyleri bile varmış gibi aktarırlar:

- *"Yani sahte hesaplar açıp, adımızı saklayıp asılsız şeyler yazacağız, kafa karıştıracağız, bunun gibi şeyler işte…" dedi Simli, sonra bana baktı.* (ÜYGT, 46).

Eserde Ezgi'nin annesi matkap kullanmayı bilmediği hâlde matkapla poz vermiş ve bunu paylaşmıştır. Ancak bunun insanları kandırmak olduğunu düşünen Latife Hanım insanları kandırmak içine sinmeyince matkap kullanmayı gerçekten öğrenmek istemiştir:

- *"Ben bu imajın hakkını vermek istiyorum Ezgi. Yani gerçekten matkap kullanan bir kadın olmak istiyorum. Böylece insanları kandırmamış olurum."* (ÜYGT, 72).

Reklamcı Ethem rakip belediye başkanı adayını küçük düşürebilmek için onun çocukluk fotoğraflarıyla oynamalar yapar ve paylaşılmasını ister ancak Ezgi bunu etik bulmaz ve paylaşmak istemez. Özellikle karşı adayın hasta olduğunu öğrendikten sonra karalama kampanyasından uzak durmak ister:

- *"Günümüz esprilerine uzaksın sen, uzak. Adamın çocukluk fotoğraflarından caps yapabiliriz, dalga geçer, komik duruma düşürürüz."* (ÜYGT, 100).
- *"...Madem o çocukluğuyla övünüyor, biz de onu çocukluğundan vururuz. Caps yaparız, fotoğraf üzerinde oynarız. Ezgi'nin ekibi de internette yayılmasını sağlar."* (ÜYGT, 100).
- *"Ben bunu paylaşmak istemiyorum anne, doğru değil!"* (ÜYGT, 104).
- *"Bu fotoğrafı paylaşamayız, etik değil. Annemlerle konuştum, onlar da benim gibi düşünüyor. Başka bir şey bulalım." diye yazdım ve yolladım.* (ÜYGT, 104).
- *Bu haber can sıkıcıydı. Yani adamın başında böyle ciddi bir hastalık varsa onu trollemek, karalamak, başaramasın diye çalışmak insafa, insanlığa sığmaz.* (ÜYGT, 113).

Yavuz Bayrakçı, Simli'nin görüntülerini kaydedip şantaj yapması nedeniyle adliyeye götürülürken muhabir onun bu yaptığının doğru olmadığına dair ifadeler kullanır:

- *Aslında bilgisayarından bütün mesajları silmiş ama bilişim polisi yine de o mesajlara ulaşmış. Akşam haberlerinde adliyeye götürülürken ben de izledim. Bir haberci mikrofon uzatmış soruyor: "Yaptığınız ayıp değil mi, kocaman insansınız, belediye başkanlığına bile adaydınız!"* (ÜYGT, 190).

4.1.3.6. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Geçen Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Teknolojiyle birlikte kişisel bilgilere ve görüntülere gizlice ulaşılması ve kişilerin rahatsız edilmesi, elde edilen görüntüler üzerinden şantaj yapılmasına eserde yer verilmiştir. Simli'nin görüntüleri gizlice kaydedilmiş ve Simli'ye şantaja yapılmıştır. Simli ise ailesi bu durumu teknolojik cihazları elinden alırlar korkusuyla ailesine anlatmak yerine kamerasına bant yapıştırmayı tercih etmiştir. Arkadaş grubundan Sinyal Ali'yi de teknolojiyi iyi bildiği için onun yaptığını düşünerek suçlamıştır:

- *“İnternetten biri peşime takıldı.” Her gün mesaj atıyormuş hem mailine hem sosyal medyadaki diğer hesaplarına. Kızcağız profilinden kendi fotoğrafını kaldırıp yerine bir kurbağa resmi koymuş ama mesajlar yine de devam etmiş. Simli çantasından telefonunu çıkardı, telefonun kamerasındaki yara bandını görünce şaşırdım.* (ÜYGT, 12).

- *“Anlatacağım, sabret.” dedi ve telefondan bazı mesajları bana gösterdi.*

“Kalbimin güvenlik duvarını aştın.”

“Seni görünce sistemim çöküyor.”

“Hafıza kartım seninle doldu.”

“Kalbimi hackledin, sen dünyanın en tatlı korsanısın.” (ÜYGT, 13).

- *Ama sonra işin rengi değişmiş. Başka türlü mesajlar almaya başlamış. Simli nasıl korktuysa anında o mesajları silmiş. Dediğine göre kızı resmen tehdit etmiş, “Benimle buluşacaksın, odanı görüyorum, kameran kapalı olsa bile seni görebiliyorum, videoya bile kaydettim.” falan yazmış. Simli inanmadığını yazınca kısa bir görüntü atmış. İşte o zaman Simli tam anlamıyla dehşete kapılmış, çünkü görüntüler gerçekten de sabah yataktan kalkarkenki hâliymiş!* (ÜYGT, 13).

- *İşte telefon kamerasındaki yara bandı bu yüzdenmiş, odasındaki bilgisayarın kamerasını da bantlamış. Artık kimseyle görüntülü bağlantın kurmuyormuş, herkese kameram bozuk, diyormuş.* (ÜYGT, 14).

- *“Simli de mi gelmiş? Şu kıza sinir oluyorum, beni internet tacizcisi sanıyor?”* (ÜYGT, 169).

- *“Simli’yi kimin rahatsız ettiğini, mesajları kimin yazdığını bulduk.” Simli’ye baktım. “Gerçekten mi? Nasıl oldu? Sonunda bilgisayarını Sinyal’e mi teslim ettin?” Kızın kaşları çatıldı. “Hayır, bunu yapar mıyım hiç! Ama yine de olayı Sinyal çözdü. Hani Bayrakçı’nın bilgisayarına uzaktan girebiliyordu ya… Adamın yazdığı mesajlara göz atarken bana yazdıklarını da bulmuş.” Bir çığlık attım ve ağzımı geri kapayamadım. “Ne! O muymuş? İnanamıyorum, kocaman adam o adi mesajları mı yazmış?” “Aynen öyle.*

Sinyal kopyalayıp kendi bilgisayarına aktarmış, gösterdi bize, yolladığı mesajların aynısını." (ÜYGT, 188).

Eserin kahramanlarından Sinyal Ali bilgisayar korsanlığı konusunda cinsiyetçi bir ayrım yaparak Ezgi'nin bu işi yapamayacağını, sadece erkeklerin yapabileceğini söylemiştir. Ezgi ise bu durum karşısında arkadaşına sinirlenmiş ve ona katılmadığını ifade etmiştir:

- *"Bu işleri yapabilmen için benim gibi yirmi dört saat odaya kapanman gerek. Hem kızlar bunu yapamaz. Sen hiç kız hacker duydun mu?" Duymamıştım ama bu olmadıkları anlamına gelmez değil mi? Hem bu sözler bana çok cinsiyetçi göründü ve doğal olarak sinirlendim.* (ÜYGT, 156).

4.1.4. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları

Ezgi'nin annesi kızının youtuber olmasını istememektedir. Onun yerine kızına ajanda almıştır ve düşündükleri yazması konusunda kızını desteklemektedir. Ancak belediye başkanı olabilmek için kızının ve arkadaşlarının sanal ortamda karşı tarafı karalamasına göz yummuştur:

- *Hani annem benim youtuber olmama karşıydı ve önüme üç ajanda koyup, "Kanalında ne söyleyeceksen burada söyle." demişti ya, işte o defterlerin ikincisini yazıyorum şimdi.* (ÜYGT, 6).

Eserin kahramanı Simli ailesinin kendisinden telefonunu ve tabletini alacağını düşündüğü için internetten yaşadığı cinsel tacizi ailesine aktaramamıştır:

- *"Hayır anlatamam, bizimkilerin ne yapacağını biliyorum; telefonumu, tabletimi elimden alırlar, böylece olayı bitirirler. Ben telefonsuz yaşayamam ki!"* (ÜYGT, 14).

- *"Peki kızım, sen en başından neden ailene bahsetmedin, daha erken yakalanabilirdi bu adam." Simli başını iki yana salladı. "Bizimkilerin yapacağı tek şey elimden telefonu ve tableti almak olurdu, polise de gitmezlerdi. Bizimkileri tanırım, kızımızın adı çıkar diye çekinirler, beni de telefonsuz bırakırlardı."* (ÜYGT, 189).

Ezgi bilgisayardaki geçmiş kayıtlarını sildiği ve annesinin yararlı bulduğu siteleri açık bırakarak annesini kandırdığı için annesi sitelere girdiğini düşündüğü için Ezgi'nin internete girme süresine müdahale etmemektedir:

- *Ne yani, hep onlar mı bizim bilgisayarları kurcalayacak? Gerçi annem benimkinde bir şey bulamaz. Çünkü kapatmadan önce geçmişi temizliyorum. Bu derin temizlikten sonra annemin hoşuna gidecek bir iki sayfaya tıklıyor, hatta onları açık bırakıyorum. Hangi siteler mi? Örneğin Türk Dil Kurumu sayfası, TÜBİTAK sayfası, oyun olarak da en fazla satranç. Arkamdaki bu güzel izler yüzünden annemle internet nedeniyle hiç tartışma yaşamıyoruz, sınırsız internet hakkım var :)* (ÜYGT, 35).

Reklamcı Ethem bilgisayar korsanlığı yaparak rakibin bilgilerini yasa dışı olarak ele geçiren Sinyal Ali'yi çıkarlarına uygun bulduğu için desteklemektedir. Hatta kendisine bu iş için teşekkür etme amacıyla para bile vermiştir:

- *Sinyal'in yaptığı hackerlığı, karşı tarafın karalama planını ikisine de aktardım. Annem zaten Bayrakçı'nın sayfasındaki son paylaşımı görmüş. Ben geldiğimde onlar da nasıl bir karşı kampanya düzenleyeceklerini konuşuyorlarmış. Ethem amca Sinyal'in bu korsanlık girişiminden çok memnun olmuştu.* (ÜYGT, 56).

4.2. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi



Kitabın Adı: Postayla Gelen Deniz Kabuğu

Yazarı: Behiç Ak

Yayın Tarihi: Eylül 2014

ISBN: 978-605-4603-94-7

Baskı Sayısı: 22

Sayfa Sayısı: 160

Yayınevi: Günışığı Kitaplığı

Özet: Sude'nin babası Rıfkı Bey pantomimci, annesi Sevda Hanım ise bir avukattır. Mesleklerine çok bağlı olan ebeveynleriyle yeterince vakit geçiremeyen Sude'ye ailesi bir gün tablet bilgisayar alır. İlk başta Sude'nin tablet bilgisayarıyla vakit geçirmesinden ve iletişimlerinin kolaylaşmasından çok memnun olan ebeveynler giderek Sude'nin teknoloji bağımlısı olmaya başladığını görünce endişelenirler. Annesi Sude'yi bu bağımlılıktan kurtarabilmek için çeşitli planlar yapar. Hatta kendisi de sahte bir internet hesabı açarak Sude ile sanal ortamda arkadaş olmaya çalışır. Ancak bunların hiçbirisi Sude'yi etkilememektedir. Sude "Gogoluku" adında bir oyun oynamaya başlar ve bu oyundan sonra gerçek dünyadan da kopmaya başlar. Ancak bu sürede Gogoluku oyunun kurucu firması olan Tokudo şirketinin bilgileri çalınır ve şirket avukat olarak Sude'nin annesi Sevda Hanım ile anlaşır. Sude'nin annesi tesadüfi bir şekilde bilgileri çalan kişiyle tanışır ve Sude'yi oyundan kurtarmak için sahte adı Ahtapot olan çocuk ile planlar yapar. Çocuk Sude'nin oyun hesabını durdurup Sude'ye bazı görevler verir. Görevleri gerçekleştirirse oyuna devam edeceğini söyler ve Sude'yi ailesiyle doğaya yönlendirecek görevler yaptırır. Ailenin birlikte vakit geçirmesi ve internet ortamından uzaklaşmaları ailedeki tüm bireyleri mutlu eder. Artık Sude eskisi gibi internet ortamında vakit geçirmemektedir. Bir gün Sude arkadaşlarıyla oynamak için dışarı çıktığında "Ahtapot" adındaki çocuğun Sude'nin aslında en yakın arkadaşı olduğunu öğrenir. Sude ailesiyle vakit geçirebilmek için aslında ailesine bir oyun oynamıştır.

Tablo 4.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

1.Teknolojik Aletler	
2.Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	
3.Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

	3.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme **3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama **3.5.**Günceli Yakalama **3.6.**Meslekler ve Para Kazanma **3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma **3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme **3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma **3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.2.** Yer-Yön Bulma **3.11.3** Zaman Tasarrufu **3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı **3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma
4.Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.1.**Teknoloji Bağımlılığı **4.2.**Sosyalleşmenin Azalması **4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma **4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma **4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması **4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar **4.7.**Sahtekârlık ve Yalancılık **4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı **4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma **4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
5.Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu **5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu **5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi **5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi **5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi
6.Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

Tablo 4.4'e göre "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde bütün ana kategorilerden bulguya rastlanmıştır. Alt kategoriler olan "**3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma", "**3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama", "**3.11.7.** Güvenliği Sağlama", "**3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi", "**3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar

Oluşturma", "**5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" kategorilerinden bulguya rastlanmamıştır.

Tablo 4.5. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler	Tablet Bilgisayar, Bilgisayar, Televizyon, Fotoğraf Makinesi, Telefon, Dijital Gözlük, Buzdolabı

"Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde 4.5 numaralı tabloda geçen teknolojik aletler tespit edilmiştir:

- *Elindeki **tablet bilgisayarıyla** sürekli fotoğraf ve film çekerdi.* (PGDK, 11).
- *"Sanırım, bir kere **televizyonda** böyle bir adam gördüm." demekle yetinmişti.* (PGDK, 12).
- *Fikret elindeki **fotoğraf makinesini** göstererek "Onu çok iyi anlıyorum." dedi.* (PGDK, 13).
- *"Benim **bilgisayarın** iki model sonrası."* (PGDK, 20).
- *Sevda Hanım'ın telefonu çaldı. Sevda Hanım isteksiz isteksiz **telefonu** açtı.* (PGDK, 61-62).
- *Sude susup başını öne eğdi. Sanki **dijital gözlükleri** kendisi keşfetmiş gibi utanmıştı.* (PGDK, 136).
- *"**Buzdolaplarımız** ne güne duruyor? Etleri parça parça edip küçük kutulara koyup dondurabiliriz."* (PGDK, 115).

Tablo 4.6. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	Navigasyon, Bilgisayar Oyunları, Facebook, Görüntülü Konuşma, Görüntülü Mesajlaşma, 3D Yazılımı, Blog Sayfası, Google

"Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde 4.6 numaralı tabloda geçen teknolojik yazılım ve uygulamalar tespit edilmiştir:

- *İnternet sayesinde akıllı telefonundan Sude'ye bağlanıp,* ***görüntülü olarak konuşabiliyordu****. Babası da gittiği ülkelerden Sude'ye* ***görüntülü mesajlar*** *bırakabiliyordu.* (PGDK, 21-22).
- *"Bilgisayarımın* ***üç boyutlu programı*** *da var. Nasıl istersem öyle gösteriyor. Gerçeğine çok yakın görüntü veriyor."* (PGDK, 33).
- *Sude, ekrandaki* ***yol bulucuya*** *bakmakla meşgul olduğundan, çevresinde olup bitenden habersizdi.* (PGDK, 36).
- *Sude uzun zamandır bilgisayar oyunlarına da merak salmıştı; bu yüzden iyice ekranın içine dalıp âdeta kayboluyor, saatlerce* ***Gogoluku isimli bir oyunu*** *oynayıp duruyordu.* (PGDK, 47).
- *Hemen "Tarator" adıyla* ***Facebook*** *üyesi oldu.* (PGDK, 50).
- *İnternete girip Google arama motoruna, "Sude İnanç" diye yazdı.* (PGDK, 70).
- *Bloglar, Sude İnanç'tan bahsedilen yazışmalarla doluydu.* (PGDK, 71).

4.2.1. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.2.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Sude'nin annesi avukat, babası pantomimci olduğu için evde her zaman bulunamamaktadırlar. Anne ve babası Sude ile iletişim kurmakta zorlanırken Sude'ye tablet aldıktan sonra kızlarıyla iletişim kurmak kolaylaşmıştır:

- *Annesi artık mahkeme koridorlarında Sude'ye ulaşabiliyordu. İnternet sayesinde akıllı telefonundan Sude'ye bağlanıp, görüntülü olarak konuşabiliyordu. Babası da gittiği ülkelerden Sude'ye görüntülü mesajlar bırakabiliyordu.* (PGDK, 21-22).

- *Hatta her yerde, her zaman rahatça* ***internete*** *girebilmesi, iletişim sorunlarını da kısmen çözmüştü.* (PGDK, 21).

- *Tablet yine de hayatlarına büyük kolaylıklar getirmişti. İnternet üzerinden haberleşebiliyor, birbirleriyle saatlerce görüntülü olarak konuşabiliyorlardı.* (PGDK, 44).

Eserde teknoloji aynı zamanda internet üzerinden sanal platformlarda haberleşmeyi de sağlamaktadır:

- *"Belki onunla sanal ortamda bir ilişki kurabilirim," diyerek parmaklarını şaklattı.* (PGDK, 44).

- *O anda ekranın köşesinde bir mesaj belirdi. "Bu soruyu doğru cevaplayabilirseniz, aynı sırada olan yarışmacılarla mesajlaşabilirsiniz!"* (PGDK, 76).

4.2.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

Eserin kahramanı Sude merak ettiği konularla ilgili araştırma yapmak ve bilgiye ulaşabilmek için interneti kullanmaktadır:

- *Merak ettiği ya da etmediği konularla ilgili bilgi almak için sık sık bilgisayara giriyor…* (PGDK, 22).
- *Dünyadaki herkesle iletişim kurduran oyuncak, her şeyi bilen bilgi küpü, en zor matematik problemlerini şıp diye çözebilen süper bir âlimdi.* (PGDK, 50).

Sude okul ödevlerini de internet ortamında yapıp öğretmenine göndermektedir:

- *Ödevlerini de bilgisayarda yapıp, öğretmenine elektronik posta yoluyla gönderiyordu.* (PGDK, 26).

Sude'nin ebeveynleri de internet sayesinde arama motorunu kullanarak öğrenmek istediklerine ulaşabilmektedirler:

- *İnternete girip Google arama motoruna, "Sude İnanç" diye yazdı.* (PGDK, 70).

İnternette bilgilere ulaşmanın mümkün olduğu belirtilmiştir:

- *"Bütün bilgilere ulaşmak mümkündür… Bazılarına ulaşmak biraz zordur, hepsi o kadar."* (PGDK, 105).

4.2.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme

Sude'nin babası işi gereği Arjantin'e gidip gösteri yapmıştır. Sude ise babasının yurt dışındaki gösterisini oraya gidemediği için bilgisayarı sayesinde defalarca kez izleyebilmiştir. Bu durum teknolojinin kişileri farklı mekanlara ve farklı zamanlara ulaştırabildiğini göstermektedir:

- *"Ben de bunu çok seviyorum." dedi Sude. "Bu filmi yüzlerce kere seyrettim. Hafızama kaydetseydim, sadece bir kere seyretmiş olacaktım. Hâlâ da seyrediyorum. O sırada Arjantin'de olup seyretmek isterdim tabii, ama ne yazık ki, orada değildim. Bilgisayarım bu boşluğu kapatıyor."* (PGDK, 34).

Sude internet üzerinden oynadığı bilgisayar oyunları sayesinde de farklı ülkelerde bulunan kişilerle de oyun oynayabilmektedir:

- *"Kimlerle oynuyorsun?" "Çok zeki insanlarla." "Kim onlar?" "Biri Hindistan'da, biri Japonya'da, diğeri ise Amerika'da yaşıyor."* (PGDK, 48).

Eserde Sude'nin annesi de kendisine ayrı tablet almış ve farklı zamanlara bu sayede ulaşabildiğini ifade etmiştir:

- *Sevda Hanım vakit geçirmeden, gelişmiş taşınabilir bir tablet satın aldı. Gerçekten de mutluluk verici bir aletti bu. Sadece bilgisayar değil, geçmişe ya da geleceğe yolculuk yapmasına olanak tanıyan zaman makinesiydi.* (PGDK, 50).

4.2.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama

Eserde teknolojik araçlar sayesinde fotoğraf ve video çekimi yapılıp, çekilen fotoğraf ve videoların saklanabileceği bilgisi sunulmuştur:

- *"Bununla her şeyin fotoğrafını çekebilirsin. Milyonlarca fotoğrafı bilgisayarında saklayabilirsin. İstediğin kadar internete girebilirsin."* (PGDK, 20).

- *Bu izin Sude'yi havalara uçurmuş. Dersi baştan sona kaydetmeyi görev edinmişti.* (PGDK, 26).

- *"Baban çok farklı bir insan. Onun fotoğraflarını çekmek isterim." dedi.* (PGDK, 15).

- *Rıfkı Bey, gösterisini tamamladıktan sonra, Sude'nin çektiği filme bakıp ilgiyle inceledi.* (PGDK, 39).

4.2.1.5. Günceli Yakalama

Eserde teknolojinin çağdaş dünyayı yakalamak olduğu vurgulanmıştır. İnsanlar dijital dünyaya giderek alışmıştır. Sude teknolojik olmayan şeyleri çağ dışı olarak düşünmektedir. Sude'nin babası da pantomim yaptığı için kişileri teknolojik aletleri kullanırken taklit etmeye başlamıştır. İnsanların teknolojik alet kullanmasının günceli yakalamak olduğunu vurgulanmıştır:

- *Rıfkı Bey, "'Tablet kullanmayı' hiç çalışmamıştım," dedi "Bunu da pandomim gösterilerim arasına katmalıyım." Rıfkı Bey, yanından tablete bakarak geçenleri sanki onun da elinde tablet varmış gibi taklit etmeye çalıştı. "Bu gösteriyi repertuvarıma almalıyım," diye mırıldandı. "Bir pandomimci günceli izlemezse, geri kalır."* (PGDK, 38).

- *Sude inatçı inatçı gülümsedi. Dünyanın ulaştığı teknolojik seviyeyle bir olmuş, gelişmeleri bilmeyen ailesine karşı mücadele ediyor gibiydi.* (PGDK, 33).

- *Sevda Hanım iş yerine döndüğünde, çağdaş dünyaya ne kadar uzak kaldığını düşündü. Dijital ortam, sanal kişilikler, sanal suçlar, cezalar, sanal yalan ve gerçekler… Artık bu dünyayı iyice tanımanın zamanı gelmişti.* (PGDK, 70).

- *"Elektronik posta varken postacı mı beklenirmiş? Hangi çağda yaşıyoruz?"* (PGDK, 126).

- *Sude ağlamaklı, "Ne yani, şimdi tarih dışı kalmış bir postacının kapımıza gelmesini mi bekleyeceğiz?" diye yakındı.* (PGDK, 126).

4.2.1.6. Meslekler ve Para Kazanma

Teknoloji kullanımının giderek artmasıyla ortaya çıkan mesleklerden bazılarına eserde de yer verilmiştir. Tablet satıcısı Sude ve ailesine tablet tanıtmıştır. Teknolojik oyun şirketi olan Tokudo toplumu etkileyen oyunlar üretmektedir. Sude'nin babası bile yaptığı gösterilerin videolarını satarak para kazanmaktadır:

- *Tablet bilgisayar satıcısıymış. Hem internete girebilen hem de film, fotoğraf çekebilen harika bir tablet bilgisayar tanıttı bize."* (PGDK, 18).

- *Sevda Hanım, Tokudo iletişim şirketinin bu oyunun yaygınlaşmasından ne tür kazanç sağladığını anlayamamıştı. Çünkü, oyun bedavaydı!* (PGDK, 78).

- *Böylelikle daha çok para kazanmalı, daha çok görüntü satın almalıyız. Bunun sonucu olarak daha çok görüntü satmalı, daha daha çok kazanmalıyız. Daha çok kazanınca da daha daha daha çok görüntü satın alarak daha daha daha çok-"* (PGDK, 84).

- *"Arjantin'de yaptığım tango filmi var ya, o filmi Tokudo şirketine satmayı başardım. Hem de esaslı bir paraya! Üstelik her seyredenden yirmi beş kuruş gibi bir para alacağım. İlk bakışta çok az bir para, ama bu filmin milyonlarca kez tıklanma olasılığı var. Düşünsene, zengin olduk gitti."* (PGDK, 86).

- *"Diğer pantomim gösterilerimin filmlerini de satın alacaklarını söylediler. İlk defa düzgün gelirim olacak. Düşünsene, insanın sırf sevdiği işi yaparak para kazanabilmesi ne kadar önemli!"* (PGDK, 86).

4.2.1.7. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma

Eserde Sude ailesinin çalışması nedeniyle onlarla yeterince vakit geçiremeyen ve yalnızlık hisseden bir çocuktur. Tableti sayesinde dijital ortamda yeni arkadaşlar edinmiştir. Hatta farklı ülkelerden de arkadaşları olmuştur. Giderek arkadaş sayısı artmış, küçük büyük pek çok kişi tarafından tanınmasında ve ailesinden kaynaklı yalnızlığını gidermesinde teknolojinin yardımı olmuştur:

- *Çantasındaki küçük tablet, nasıl olduysa, çok kısa sürede annesi, babası, arkadaşı, öğretmeni haline gelmiş; hayatındaki büyük boşluğu dolduruvermişti. Bu sayede dünyanın her yerinden arkadaşlar edinmişti. Avusturalya'da, Çin'de, Amerika'da dostları vardı artık.* (PGDK, 26).

- *"Arkadaşlarına ulaşmanın en iyi yolu kumsala gitmek değil, internete girmekti."* (PGDK, 17).

- *Sude, yalnızlığını giderek daha fazla bilgisayarıyla gidermeye başlamıştı. İnternet sayesinde başka insanlara ulaşmak çok daha kolaydı. Sıkıldığında sahilde dalgaların sesini dinleyerek koşmak yerine bilgisayarının başına çörekleniveriyordu artık.* (PGDK, 22).

- *Bu sayede yeni dostlar edinmişti. Sık sık sosyal paylaşım sitelerine giriyordu.* (PGDK, 23).

- *'Ne yapsın çocukcağız,' diye düşündü, 'elindeki tablet yalnızlığını gideren yegâne oyuncak!'* (PGDK, 40).

- *İnternet ortamında onunla arkadaş oldum. Kendimi 'Tarator' olarak tanıttım.* (PGDK, 51).

- *"Yüzlerce arkadaş edinmiş," diye devam etti Sevda Hanım. "Küçük büyük herkes ona saygı gösteriyor, en gizli sırlarını onunla paylaşıyor."* (PGDK, 53).

- *Sude tanışmadığı, gerçek adlarını bile bilmediği insanlarla sanal dünyada sıkı fıkı olmuştu.* (PGDK, 53).

4.2.1.8. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme

Eserin kahramanı Sude yaptığı kayıtları, beğendiği sözleri hatta sırlarını bile internet ortamında kendisini takip eden kişilerle paylaşmaktadır:

- *Kendine ait bir blog oluşturmuş, çektiği fotoğraf ve filmlerini orada paylaşmaya başlamıştı. Normalde çok az konuşurken, blog sayfası özlü sözlerle doluydu. Belli ki bunlar, Sude'nin "kopyala yapıştır" yöntemiyle sayfasına taşıdığı sözlerdi.* (PGDK, 53).

- *Normalde en yakın arkadaşlarından bile titizlikle sakladığı sırlarını, internet ortamında binlerce insanla paylaşmaktan çekinmiyordu. Kendisinden yaşça büyük insanlar bile ona saygı gösteriyorlardı.* (PGDK, 54).

4.2.1.9. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

Eserde internet boş vakitlerin eğlenceye dönüştüğü, teknolojik bilgisayar oyunlarının oynandığı bir sanal dünya olarak da sunulmuştur. Bu nedenle eserin başkahramanı Sude ve birçok kişi sanal oyunlar oynayarak vakit geçirmektedir:

- *Vakit geçirmek için eğlenceli bir yol bulmuştu. Çoğu zaman amaçsızca internet de dolaştığı da oluyordu.* (PGDK, 22).

- *Oyuna katılmanın kuralı basitti; internette kendi adına bir hesap açtırıp, numara almak yeterliydi.* (PGDK, 71).

- *Zıpır Sözlük'te bile Sude İnanç maddesi vardı. Karşılığında "Gogoluku oyununu önde götüren kız. Kimse onun bileğini bükemez." yazılıydı. "Karizması güçlü. Kılıktan kılığa girebiliyor. Şimdiye kadar onun kim olduğuyla ilgili kimse doğru tahmin yürütemedi. Bilinen tek somut bilgi, hayatta en sevdiği şeyin 'tarator sosu' olduğu." Sevda Hanım kızının neden internetten hiç çıkmadığını şimdi daha iyi anlamıştı. Sude bu oyunun kraliçesiydi.* (PGDK, 71).

- *Oyun basitti. Oyuncu her defasında ekranda yazı, resim veya şekillerle karşılaşıyor ve genellikle kendisine sorular yöneltiliyordu. Doğru cevabı yazmayı başarırsa, puan alıp, yeni oyuna hak kazanıyordu. "OYUNA BAŞLA" komutunu tıkladı.* (PGDK, 73).

- *Tarator adıyla oyunculardan biri oldu. Numarası, yüz otuz sekiz bin dört yüz elli altı idi. Hayretle, 'Demek, bu kadar insan bu oyunu oynuyor?' diye düşündü.* (PGDK, 71).

4.2.1.10. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama

Eserde dijital gözlükler sayesinde pantomimdeki çok zor hareketlerin bile rahatlıkla yapılmasına değinilmiştir. Sude'nin babası dijital gözlükler sayesinde pantomim sanatının da gelişeceğini, birçok kişinin pantomim yapabileceğini düşündüğü için çok sevinmiştir.

- *"Hayır pantomimciler!" dedi Rıfkı Bey sevinçle. "Bu gözlükler sayesinde herkes pantomimci olacak. Pantomim yapmak insanlığı kurtaracak!"* (PGDK, 96).

Eserde Sude'nin yakın arkadaşı olan Fikret ise görüntüleri çok seven bir çocuktur. Teknoloji sayesinde fotoğraf ve video film çekerek bu hobisini geliştirmektedir:

- *"Bilgisayarın yardımıyla bugün hiç bilmediğim bir yönümü keşfettim." dedi.* (PGDK, 51).

- *"O, benim en güvendiğim arkadaşımdır. Fikret. Tam bir bilgisayar manyağıdır. Fotoğraf hastasıdır. Kendi çektiği yüzlerce video filmi var. Ayrıca basketbol oynamaya da bayılır."* (PGDK, 155).

4.2.1.11. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserde ulaşım araçları çok fazla geçmemekle birlikte günlük hayatta ulaşımı sağlamak için taksi kullanıldığı tespit edilmiştir:

- *Apar topar bir taksiye atlayıp merkeze gitti ve gökdelenin dev kapısından ana hole girdi.* (PGDK, 63).

- Yer-Yön Bulma

Teknolojik programlar aracılığıyla yer-yön bulmaya da eserde yer verilmiştir:

- *Sokağa çıktığında yola değil, çoğu kez bilgisayar ekranına bakıyordu artık. Tablet bilgisayarındaki yol bulucu sayesinde, önceden gideceği yeri ekrandaki haritada işaretliyor, okun yönlendirmesiyle yolunu buluyordu.* (PGDK, 25).

- Zaman Tasarrufu

Eserde kişiler dijital gözlükler sayesinde, pantomim hareketlerinin zaman harcamadan rahatlıkla yapabilmektedirler:

- *Rıfkı Bey' aksine Sude'nin hareketlerini pür dikkat ve sevgiyle izliyordu. "Sakın karışma! Görmüyor musun nefis hareketler yapıyor. Tam pantomim hareketleri. Âdeta bisiklete biniyor, bisikletten iniyor, uçurumlardan atlıyor, kapıları açıyor. Müthiş bir pantomim becerisi bu! Benim bu hareketleri doğru yapabilmem için onlarca defa tekrarlamam lazım. Bisiklete binme hareketini bir pantomim gösterisine dönüştürebilmem ancak bir aylık çalışmayla olur. Hele merdivenden çıkma hareketi pantomimde en zor harekettir. Oysa o, ilk denemede doğruyu buluveriyor. Bu gözlük onu babası gibi başarılı bir pantomimci yapacak. Ama sonuca ulaşmak için benim kadar çok çalışmak zorunda kalmayacak.* (PGDK, 93).

- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı

Eserde buzdolabı dışında başka bir teknolojik ev aleti tespit edilmemiştir:

"Buzdolaplarımız ne güne duruyor? Etleri parça parça edip küçük kutulara koyup dondurabiliriz." (PGDK, 115).

4.2.1.12. Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma

Eserde teknolojinin görüntüleri boyutlandırarak gerçekmiş hissini yaşatmasına da yer verilmiştir. Dijital gözlük aracılığıyla Gogoluku adında oyun oynayan kişiler üç boyutlu ve gerçekçi görüntülerin içine girmiştir. Bu özellik sayesinde kendilerini farklı bir ortamdaymış gibi hissederek hareket etmişlerdir:

- *"Bilgisayarımın üç boyutlu programı da var. Nasıl istersem öyle gösteriyor. Gerçeğine çok yakın görüntü veriyor."* (PGDK, 33).
- *Sude düğmeye bastığında gözlüğünün içinde görüntüler belirdi. "Vayy!" diye bağırdı. "Her şey üç boyutlu ve mükemmel!"* (PGDK, 90).
- *"Otomatik olarak Gogoluku oyununa girdim ve oyuna kaldığım yerden devam ediyorum. Oyun tamamen değişmiş, yepyeni bir formatta devam ediyor. Şu anda önümde bir yol belirdi. Sanal bir yol!"* (PGDK, 90).
- *Gözünde gözlük, odanın ortasında dikiliyordu ama kendini evde hissetmiyordu Sude. Çünkü gözlük tamamen başka bir mekânı gösteriyordu. Dışarıdaydı.* (PGDK, 91).
- *Sude'yi zapt etmek olanaksızdı artık. Elindeki havucu tutarak evin içinde dört dönüyor, düz duvarlara tırmanıyor, koltukların üstünden atlayıp masanın altından süzülerek geçiyor, pencere pervazlarına tutunup, sandalyelerden atlıyordu. O sırada sanal dünyada bisikletiyle dağlara tırmanıyor, uçurumlardan korkusuzca iniyor, sonra aniden bisikletini terk edip karşı dağlara atlıyor, mağaraların içine süzülüyordu.* (PGDK, 92).

4.2.2. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.2.2.1. Teknoloji Bağımlılığı

Eserin başkahramanı Sude tabletini ilk alındığında zaman geçirmek ve yalnızlığından kurtulmak için kullansa da giderek tabletine bağlanmış ve saatlerce tabletinde vakit geçirir duruma gelmiştir. Hatta bu durum daha da ileri boyutlara gitmiş ve Sude çevresindeki her şeye tabletinin ekranından bakmayı tercih etmeye başlamıştır. Gittiği tiyatroyu kendi gözleriyle izlemek yerine tabletin ekranından bakmış, annesi yanındayken bile onunla konuşurken tabletin ekranını annesinin yüzüne tutmuştur.

Arkadaşlarıyla yan yana olduklarında bile teknolojik aletler aracılığıyla konuşmaya başlamışlardır. Teknoloji bağımlısı olduğunu da ilk kendi fark etmiştir. Özellikle "Gogoluku" oyunundan sonra teknoloji bağımlılığı artmıştır:

- *Çantasını açtı. İçinden tablet bilgisayarını çıkararak Fikret'e gösterdi. "Günlerdir deliler gibi oynuyorum."* (PGDK, 20).
- *Gel zaman git zaman, amaçsızca internete girdiği saatler giderek çoğaldı.* (PGDK, 23).
- *Sude çevresindeki her şeye bilgisayarının ekranından bakmayı yavaş yavaş sevmeye de başlamıştı. Bu sevgi zamanla alışkanlığa, alışkanlık ise bağımlılığa dönüştü.* (PGDK, 25).
- *Gözü kapalı gidebileceği okuluna bile, bilgisayarındaki yol bulucuyu kullanarak ulaşıyordu. Sınıfta tableti dizlerinin üstünde tutuyor, ders anlatılırken göz ucuyla tabletine bakıp, bambaşka dünyalara yolculuk ediyordu.* (PGDK, 25).
- *Gün geçtikçe tablet bilgisayarın bağımlısı olmuştu. Arkadaşı Fikret'le bile artık yüz yüze konuşmuyor, internet yoluyla mesajlaşmayı tercih ediyordu.* (PGDK, 26).
- *Sude bilgisayarını çok seviyordu. Şimdiye kadar onsuz nasıl yaşadığını düşünemiyordu bile. Tabletinden en fazla beş altı metre uzaklaşabiliyordu. Bu mesafe on metreye çıksa ürperiyor, endişe kısa sürede büyük bir korkuya dönüşüyordu. Tabletini eline alır almaz ise mutluluktan havalara uçuyordu.* (PGDK, 27).
- *Sağda solda konuşulan ekran bağımlılarından birisi olup çıkmıştı. Bunu ilk fark eden de kendisiydi. Bilgisayar ekranı olmadan yaşamayı düşünemiyordu artık. Bilgisayarı kısa sürede kafası, gözü, dili gibi bedeninin uzuvlarından biri haline gelmişti.* (PGDK, 27).
- *Fikret'e, "Galiba, ekran bağımlısı oldum," diye bir mesaj attı. Fikret'den anında cevap geldi. "Bende öyleyim. Hatta, tedavi görüyorum ama boşver. Ekran bağımlılığının hiçbir zararı yok!" "Yemek yerken bile ekrana bakıyorum," diye yazdı Sude.* (PGDK, 27).

- *“Bugünün teknolojisi bu.” dedi Fikret. “Nasıl kaçar ki insan? Ekran bağımlılığıyla ilgili tartışma programlarını bile ekrana bakarak izliyor insanlar. Ekransız yaşayan biri hiçbir şey yaşamıyordur, inan bana.” Sude’nin Fikret’e hak vermekten başka çaresi yoktu. “Ama bundan kurtulmak da istiyorum.” diye yazdı. Fikret kendi kendine güldü. Ben istemiyor muyum sanıyorsun?”* (PGDK, 28).

- *Hep beraber oldukları ender pazar günlerinden birinde, büyük kanepede oturmuş, her zamanki gibi televizyon seyrediyorlardı. Sevda Hanım bir ara Sude’nin, elindeki tableti televizyonla gözü arasında tuttuğunu fark etti. Şaşılacak şeydi doğrusu. Sude, televizyondaki görüntüyü bile bilgisayarının ekranından izliyordu.* (PGDK, 29).

- *Sude, tabletini Sevda Hanım’ın yüzüne tutarak annesinin ekrandaki görüntüsüne baktı. “Sorunu kaçırdım. Bir daha tekrar eder misin?” diye sordu. “Televizyonu elindeki tabletin ekranından bakarak izlemen tuhaf değil mi?” diye tekrarladı Sevda Hanım. Sude annesinin ne dediğiyle ilgilenmedi bile.* (PGDK, 30).

- *Oyun boyunca Sude tabletini elinden bırakmadı. Sahnede olan biteni baştan sona tabletindeki görüntüden izledi.* (PGDK, 40).

- *Birlikte sergilere, müzelere gidiyorlardı. Ama boşuna! Sude her yere küçük tabletini de götürüyordu. Sergilerdeki tablolara, heykellere çıplak gözle bakmak yerine onları bilgisayar ekranında görmeyi tercih ediyordu. Her baktığı eserle gözü arasına mutlaka tabletini sokuyordu.* (PGDK, 42).

- *Sevda Hanım, gün geçtikçe Sude’yi ekrandan koparmanın imkânsız hale geldiğini anladı. Çok geç kalmışlardı. Sude’yle konuşarak bazı şeyleri kavratmaları artık mümkün değildi.* (PGDK, 44).

- *“Emin misin?” diye gülerek sordu Rıfkı Bey. Sakın sen de internetten çıkmayan biri haline dönüşme.* (PGDK, 45).

- *Sanki bilgisayarı onu mıknatıs gibi kendisine çekiyor. “Hadi ne işin var orada? Buraya gel!” diye içeriden sesleniyordu. Sude de, bir an önce ona ulaşabilmek için, yaptığı her işi aceleyle yalapşap bitirmeye çalışıyor, eli ayağı birbirine dolanıyordu.* (PGDK, 59).

- *"Evet, Sude'yi bu korkunç bağımlılıktan kurtaracağız."* (PGDK, 121).
- *Sude oyuna epeydir ara vermişti. Tam ikinciliğe yükseleceği sırada başına bu olay gelmişti. Tekrar oyuna dönüp, kendisine söylenenleri hızla yapmaya çalıştı. Arayı kapatmalıydı. Birkaç gün içinde tekrar oyun bağımlısı olup çıkıverdi.* (PGDK, 133).

Eserde teknoloji bağımlısı haline gelen tek kişi Sude değildir. Toplumun da giderek teknolojiye bağlandığı sokakta gezen herkesin elinde birer teknolojik alet olduğu da sunulmuştur:

- *Sokakta, ellerinde bilgisayarla dolaşan bir sürü insanla karşılaştılar. Tabletleri olmayanlar da cep telefonlarının ekranlarına bakıyorlardı. Genç yaşlı, çoluk çocuk, şişman zayıf, uzun kısa, sarışın esmer, kadın erkek, herkes ekranlarının büyüsüne kaptırıvermişti kendini.* (PGDK, 36).
- *Sevda Hanım, "Herkesin elinde bu tabletlerden var!" diye çığlık attı. "Herkes ekrana bakıyor. Ekran manyağı olmuş insanlar!"* (PGDK, 36).
- *İnsanları "görüntü bağımlısı" yaparak hayatlarını yok edip, para kazanıyorlardı. Üstelik bunu yaparken kendilerini de felakete sürüklüyorlardı. Farkında değillerdi, ama onlar da tıpkı müşteriler gibi görüntü bağımlısı haline gelmişti. Görüntü satın almaktan başka bir şey yapmak akıllarına gelmiyordu.* (PGDK, 84).
- *Sevda Hanım, sokaktaki insanlarla karşılaşınca gözlerine inanamadı. Genç, yaşlı kadın, erkek, zayıf, şişman, uzun, kısa, esmer, sarışın onlarca insan o tuhaf gözlüklerden takmışlardı. Kimisi ağaçlara tırmanır gibi yapıyor, kimisi düz duvarda yürüyor, kimisi çatılardan çatılara atlıyor, kimisi görünmeyen bir duvara tosluyor, kimisi timsah gibi yerlerde sürünüyordu. Hepsi de gözlüklerinin içindeki görüntülerin esiri olmuştu.* (PGDK, 94).

4.2.2.2. Sosyalleşmenin Azalması

Eserin başkahramanı Sude tablet hayatına girmeden önce dışarı çıkan, kumsalda vakit geçiren bir çocukken tabletin hayatına girmesiyle dışarı çıkmamaya başlamıştır:

- *Eskiden bir şeyler atıştırdıktan sonra evde oyalanmayıp kendini dışarı atarken şimdi internetin varlığı bu alışkanlığını değiştirmişti.* (PGDK, 22).

Sude ailesiyle ve arkadaşlarıyla yan yanayken bile yüz yüze konuşup sohbet etmekten kaçınır hale gelmiştir:

- *Sınıfta dip dibe oldukları halde hiç konuşmadığı çocuklarla saatlerce mesajlaşabilmenin keyfini çıkarıyordu. Ya da tam tersine gerçek hayatta çok konuştuğu arkadaşlarıyla sadece mesajlaşarak iletişim kurabiliyordu. Sıra arkadaşı Zerrin'le Facebook arkadaşı olmuşlardı. Bu aralarındaki ilişkiyi kopma noktasına getirmişti. Artık sadece sosyal paylaşım sitesine girdiklerinde bir şeyler paylaşıyorlardı. Yan yana oturduklarında ise ağızlarını bıçak açmıyordu.* (PGDK, 26-27).

- *"İyi de elinde tablet olmadan da bana bakabilirsin. Sen beni ekrandan görebiliyorsun ama tablet yüzünü kapattığı için ben seni göremiyorum." "Böyle daha zevkli." dedi Sude. Sevda Hanım yüzünü ekşitti; "Yani, benim görüntüme bakmak, bana bakmaktan daha mı iyi?" diye sordu.* (PGDK, 32).

- *Onunla diyalog kurmak da zorlaşmıştı. Sorulara cevap vermekte isteksizdi. Hiçbir konuda kendini sorumlu hissetmiyordu.* (PGDK, 43).

- *Sevda Hanım çoğu zaman Sude'ye ulaşamıyordu. Ne söylerse söylesin, elindeki tableti yüzüne doğrultuveriyordu. Sanki, tablet sadece kaydetmekle kalmayıp otomatik olarak konuşsa iyice rahatlayacak gibiydi Sude.* (PGDK, 43-44).

- *"Bu bilgisayarları tamamen ortadan kaldırmak. Böylelikle birbirimize daha çok yakınlaşabiliriz. Ben de yalan söyleyen bir Tarator olmaktan kurtulurum."* (PGDK, 60).

Eserde insanların birçoğu teknolojik cihazlara bağlanmış ve sosyalleşmeden uzaklaşmaktadır. İnsanlar dışarı çıkmak, sohbet etmek yerine evde bilgisayarın başında oturmayı tercih etmektedirler:

- *"Genellikle herkes evinde ailesiyle vakit geçiriyor ya da bilgisayarın başında pinekliyordu. Bilgisayarlar arttıkça dışarıya çıkan çocukların sayısı da azalmıştı."* (PGDK, 17).

- *Ama işte bu müthiş olanak bir yandan da hayatlarını çıkmaza sokmuştu. Giderek aynı anda konuşma zorunlulukları ortadan kalktı.* (PGDK, 44).

- *Sevda Hanım, "İnsanların sürekli internete girmesi bütün sosyal hayatı felç ediyor." diye homurdandı.* (PGDK, 81).

- *İnsanlarla iletişim kurabiliyor ama onlarla tanışamıyorsun."* (PGDK, 121).

4.2.2.3. Gerçeklikten Uzaklaşma

Sude'nin görüntülere olan bağlılığı onu gerçek hayattan uzaklaştırmaktadır. Tabletinin gerçeğine çok yakın görüntüler verdiğini ifade ederek gerçek görüntülere bakmak istememekte ve ekran görüntülerini güven verici bulmaktadır:

- *Kızıyla eşinin konuşmalarını ilgiyle izleyen Rıfkı Bey gülerek atıldı. "İnsanlar birer görüntü değildir ki. Bu alet hepimizi sadece birer görüntüye dönüştürüyor. Oysa bizler etten, kemikten, duygulardan oluşan canlılarız!"* (PGDK, 32).

- *"Ama, görüntüler çok daha mükemmel." dedi Sude babasına ekrandan bakarak. "Mükemmel mi?" diye kaygıyla sordu Sevda Hanım. "Evet" dedi Sude, tableti ona döndürerek. "Sinema filmi gibi mükemmel!" Babası atıldı. "Biz üç boyutluyuz. Çıplak gözle bakmaman bizi tek boyutla algılamana neden olur."* (PGDK, 32).

- *"Madem gerçeğine çok yakın görüntü veriyor, daha yakın olan gerçeğine baksana o zaman.* (PGDK, 33).

- *Sude'nin gerçek olana sanki tahammülü yoktu. Sadece ekrandaki görüntüler güven vericiydi.* (PGDK, 40).

Sanal gerçeklik oyunu ise Sude'yi ve toplumu gerçek hayattan daha da uzaklaştırmıştır. Dijital gözlüğü takan kişiler kendilerini oyunda sandıkları için gerçek hayatta farklı hareketler yapmaya başlamıştır:

- *'Bu gidişle iyice gerçek hayattan kopacak. Tamamen beceriksiz, sakar biri haline dönüşecek,' diye düşünüyor, ama çözüm de bulamıyordu.* (PGDK, 59).

- *Ağır kapıyı var gücüyle açmaya çalıştı. Gerçek hayat ise bambaşkaydı. Sude yerinde saydıktan sonra biraz yürümüş, tam buzdolabının kapısının önünde durmuştu. Anne ve babasının meraklı bakışları altında buzdolabının kapağını açmıştı. Sanal dünyada ise demir kapıyı açıp pırıl pırıl turuncu bir bisikletle karşılaşmıştı.* (PGDK, 91-92).

- *Oysa Sude, yerinde saydığından habersiz, sahiden merdiven çıktığına inanıyordu.* (PGDK, 91).

- *Gerçekten de gözlük Sude'yi bambaşka bir ortama taşımıştı. İnternetten gelen görüntüler, Sude'yi yanılsama içine sokmuştu. Gerçek dünya yok olmuş onun yerini sanal dünya almıştı.* (PGDK, 91).

- *Sevda Hanım heyecanla, "Lütfen şu gözlüğü çıkarır mısın?" diye bağırdı. Ama boşuna, Sude'ye sesini duyurması imkânsızdı. Sude tamamen görsel bir dünyanın içinde yok olmuştu."* (PGDK, 93).

- *"Herkes gözüne tuhaf gözlükler takıp anlamsız bir oyunun kurbanı olmuş."* (PGDK, 103-104).

- *"Görmüyor musun, insanları aptala döndürdüler! Herkes sadece internet ortamında yaşıyor. Toplumun gerçek hayatla bağları koptu.* (PGDK, 121).

- *Sanal dünyada gerçeğe ulaşmanın çok zor olduğuna karar verdiler.* (PGDK, 158).

4.2.2.4. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma

Eserde insanlar, sanal dünyada kendilerini olduklarından çok farklı göstermektedirler. Farklı kişilerin fotoğraflarını kendileriymiş gibi sunmakta, olmadıkları özelliklere sahipmiş gibi gösterebilmektedirler:

- *Sanal ortamda istediği zaman kimlik değiştirebilme olanağı, kendini özgür hissetmesine neden oluyordu. Kılıktan kılığa giriyor, yeni tanıştığı insanlara her türlü palavrayı sıkmaktan çekinmiyordu. Kendini bazen bir öğretmen, bazen küçük bir oğlan çocuğu, bazen bir büyücü ya da bir uzun mesafe koşucusu olarak tanıtıyordu. Nasıl olsa, sanal ortamda her şey mümkündü, neredeyse gerçek yoktu. Sude orada zengin, fakir, mutlu, mutsuz, uzun boylu, cüce, güçlü, hasta, zeki, kurnaz, yaşlı veya genç olabiliyordu. Hatta, sanal ortamdaki görsellik denizinden istediği yüzü seçip kendi yüzü gibi kullanabiliyordu. Bazen yere atılmış kabak çekirdeği kabuklarından resimler yapan bir ressamdı, bazen de yalnız bir robotu evlat edinmiş zengin ve merhametli bir kadın. Bazense, zengin ve merhametli bir kadın tarafından evlat edinilmiş bir robot. Robot olduğunu bilmeyen annesini matematik*

bilgisi, engin kültürü ve oyun kurabilme yeteneğiyle şaşırtıp duruyordu. (PGDK, 23).

- *Sude, sanal dünyada, isteyip de yapamadıklarını sanki yapmış gibi yaşayabiliyordu. Gerçek hayatın yüklerinden kurtulmuştu. Bilmek için okumak, yapmak için yetenekli ve deneyimli olmak gerekmiyordu. Sadece "bilirim", "yaparım" demek yeterliydi. "Uzaya çıktım" diyebilmek için mutlaka "uzaya çıkmak" gerekmiyordu.* (PGDK, 25).

- *Sanal dünya yalanlarla doluydu. Sude yaşını büyütmüştü. İlkokula gittiği halde ortaokula gittiğini, saçları siyah olduğu halde sarı olduğunu söylüyordu. Gerçek hayatta denize girmekten korkarken, sanal hayatta kendini bir yüzme şampiyonu olarak tanıtıyordu. Her sabah sandalıyla denize açılıyor, balık tutuyor, denizin derinliklerine dalıp, midye çıkarıyordu.* (PGDK, 54).

- *Sude gerçek hayatta son derece içe kapanık ve utangaçken, sanal dünyada tam tersiydi. Hiç çekingen değildi, fikirlerini özgürce ifade edebiliyordu.* (PGDK, 54).

- *"Cüceler kendilerini zürafa, şişmanlar kendilerini zayıf, bazı erkekler kadın, çocuklar büyük, moruklarsa genç olarak tanıtıyorlar. Yalnız çocuklar da, her anlarını anne ve babalarıyla geçirdiklerini yazıyor."* (PGDK, 55).

- *Ekrandan bakışlarını kaçırmadan, "Ben Ahtapot." dedi.* (PGDK, 104).

- *"Ahtapot sanal bir kişilik." dedi. "Fikret gerçek bir insandır."* (PGDK, 155).

Sude'nin annesi de kızına ulaşabilmek için sanal dünyaya takma bir isim ve Sude'nin ilgisini çekebilecek kişilik özellikleri kullanarak girer:

- *Sanal alemde çekici bir tip yaratmalıydı. Sude ile internet ortamında tanışıp arkadaş olmalıydı.* (PGDK, 45).

- *Ama Sude için başka bir karakter yaratmak gerekiyordu.* (PGDK, 47).

- *Sevda Hanım'ın sanal dünyadaki adı Tarator olacaktı.* (PGDK, 49).

- *Hemen "Tarator" adıyla Facebook üyesi oldu. İlk iş olarak Sude'ye arkadaşlık teklif etti.* (PGDK, 50).

- *"'Tarator', Kanadalı bir oğlan çocuğunun sanal âlemdeki ismi."* (PGDK, 52).
- *"Tabii, insanların da gerçek olup olmadığı şüpheli," dedi Tarator Hanım.* (PGDK, 53).
- *"Ben de çocukken, kamyon şoförü olmayı çok isterdim," dedi gülerek. "Acaba sosyal paylaşım sitesinde kendimi TIR şoförü olarak mı tanıtsam?"* (PGDK, 56).
- *Vakit kaybetmeden internete girip sanal kişiliğine ulaşabilmek, Sude'nin hayattaki tek amacı haline gelmişti.* (PGDK, 59).
- *Kendi kızı Sude'yi bile o kadar az tanıyordu ki… Sude'yle ilişkisi kızının internet ortamı dışındaki özellikleriyle sınırlıydı. Oysa Sude'nin gelişmiş sanal kişiliği ya da kişilikleri olmalıydı.* (PGDK, 70).
- *Törenden sonra Patron, gülerek Sevda Hanım'ın kulağına eğildi. "Gogoluku bağımlısı olduğunuzu bilmiyordum. Tabii, Kanadalı bir oğlan çocuğu olduğunuzu da." diye fısıldadı.* (PGDK, 159).

4.2.2.5. Hackerlik, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması

Eserde "Gogoluku" adlı oyunun sahibi olan şirketin şifreleri bilgisayar korsanları tarafından kırılmıştır ve oyuncuların oyunlarına müdahale edilmekte ve durdurulmaktadır:

- *"Sevda Hanım, şirketimiz büyük bir hırsızlık ile karşı karşıya… Bu sizin gibi avukatların alışık olduğu hırsızlık türlerinden değil. 'Bilgi hırsızlığı' ya da 'rol çalma' da diyebiliriz. Birileri bizim şirketin bilgilerine giriyor ve müşterilerimizle ilişkilerimizi etkiliyor. Konuyu yargıya taşımaya karar verdik."* (PGDK, 62).
- *Çocukların bayıldığı ve şirketi çok zengin eden bir bilgisayar oyunu piyasaya sürmüşlerdi. Oynayıcıların sayısı daha şimdiden yüz binleri aşmıştı. Ama ne yazık ki, oyunun şifreleri, korsanlar tarafından kırılmıştı. Bunu neden*

yaptıklarını tahmin etmek olanaksızdı. Bu sayede korsanlar, oyuncuların bilgisayarlarına giriyor ve oyuncuyla oyun arasındaki iletişimi durduruyorlardı. (PGDK, 65-66).

- *"Bu şifrelere, şirket bilgisayarlarımızın genel şifrelerini kırarak ulaşmış durumdalar. Böylece şirketimizin bütün gizli bilgilerine de erişmeyi başarmışlar." "Anladım," dedi Sevda Hanım. "Bu anlattığınız suç teşkil ediyor."* (PGDK, 66).

- *Sevda Hanım konunun hukuki yönünü tam anlamamıştı. "Bunda ne var?" dedi. "Belli ki, yetenekli birileri. Oyunun şifrelerinin nasıl kırılacağını biliyorlar. Bu tür girişimler oyunun bir parçası olarak kabul edilemez mi? Bunun suç olduğunu sanmıyorum."* (PGDK, 66).

- *"Oyun herkese açık ve oyunculara istedikleri gibi davranma özgürlüğü tanıyor. Sizi de tam bu noktada devreye sokmak istiyoruz. Ancak korsanlar şifreleri oyunun mantığını çözerek kırmış değil."* (PGDK, 66).

- *Patron buz gibi bir ifadeyle, "Siz oyundayken oyunu aniden durduruyor ve sizden kendi istediklerini yapmanızı istiyorlar," dedi. "Eğer yapmazsanız, devam etmenize izin vermeyeceklerini söylüyorlar. Oyuna deli gibi alışmış olan izleyici de mutlaka korsanların istediklerini yapmak zorunda kalıyor." Sevda Hanım merakla, "İstedikleri kanuna aykırı şeyler mi?" diye sordu. "Mesela, kullanıcıların hırsızlık yapmasını ya da birilerine zarar vermesini istedikleri oluyor mu? Patron, "Şimdilik hayır," dedi. "Ama ileride her şey olabilir."* (PGDK, 81).

- *Küçücük bir çocuk şirketin tüm şifrelerini kırabiliyordu işte!* (PGDK, 107).

- *Şirketin yöneticileri, karmaşık şifreleri kıran kişinin bir çocuk olabileceğini düşünmemişlerdi. Bu işi bilgisayar mühendislerinden oluşan büyük bir ekibin başarabildiğini düşünüyorlardı*. (PGDK, 107).

- *"Tokudo şirketinin şifrelerini kıran suçluyu arıyorlar. Ama o kişinin sen olduğunu bilmiyorlar."* (PGDK, 106).

- *Ekran tekrar karardı. Annesi Sude'yi yatıştırdı. Bu mesajı korsanların gönderdiğini, oyunu engellediklerini, Tokudo şirketinin ise onlarla baş edemediklerini söyledi.* (PGDK, 126).

- *Sude inanmayan gözlerle babasına baktı. "Bu korsanın şimdiye kadar yakalanmaması ne kadar acı." diye mırıldandı. "Teknolojinin bu kadar gelişmesine rağmen üfürükten bir korsanın kim olduğu ortaya çıkarılamıyor."* (PGDK, 135).

- *"Nüfus artıyor, şirketler büyüyor, binalar hızla yükseliyor." dedi. "Korsanları yakalamamız her geçen gün güçleşiyor."* (PGDK, 145).

- *"Oyunumuzu sabote etmek onlara nasıl bir çıkar sağlıyor? Bunu bir türlü tespit edemedik." dedi Patron. "Bu yüzden, korsanları tanımlamakta güçlük çekiyoruz. Bunu becerebilseydik, onları yakalamamız daha kolay olurdu."* (PGDK, 145).

- *Sevda Hanım, 'Bu çocuk kesinlikle görüntülere müdahale ediyor.' diye düşündü. 'Bilgisayarıyla internete girerek beceriyor bunu. Bir tür düzenbazlıkla oyuncu ile oyun arasına girebiliyor.'* (PGDK, 101).

Saldırıya uğrayan Tokudo şirketi ise kullanıcılarının kişisel bilgilerini kaydeden bir şirkettir. Aynı zamanda insanların internet ortamında daha fazla kalmalarını sağlayarak ve fark ettirmeden onlara görüntüler satarak iletişim giderlerini arttırmaktadır:

- *"Burada milyonlarca insan var," dedi Sevda Hanım. Sonra dayanamadı; "Hem bu kayıtların sizde olması ne derece doğru?" diye sordu. "İnsanların fişlenmesi anlamına gelmez mi bu?"* (PGDK, 67).

- *"Bakın bu ekranda bütün tüketicilerin adres ve özgeçmiş kayıtları var." Sevda Hanım etkilenmişti. İnsanlarla ilgili birçok bilginin bir şirket bilgisayarında depolanmasından duyduğu rahatsızlığı pek belli etmemeye çalıştı*. (PGDK, 67).

- *"Bütün çabalarımıza rağmen korsanların kimliğiyle ilgili ipucu elde edemiyoruz."* (PGDK, 67).

- *"Bence korsanlar oyuncularınızdan biri olmalı."* (PGDK, 67).

- *"Biz parayı oyun satışından kazanmıyoruz. Bizim için, kullanıcının internette kalma süresi önemli. O süre boyunca kimsenin ruhu bile duymadan görüntüler satıyoruz, kullanıcıların iletişim giderlerini yükseltiyoruz.* (PGDK, 79).

- *"Görüntü kaçakçılığı" diye bir şey var mıydı? "Görüntü hırsızlığı" diye bir suç icat edilmiş miydi?* (PGDK, 83).

- *Şifreleri kırıp insanların oyun dışı kalmasına neden olan kişilere "korsan" demek büyük haksızlıktı. Tam tersi korsanlık bu şirkette yapılıyordu. İnsanların hayatını çalıyorlardı!* (PGDK, 85).

- *O an, şirketin şifrelerini kırarak çalışmalarını aksatan şifre kırıcı korsanlarla tanışmak istedi. Bu insanlar kimdi? Neden Tokudo'yla uğraşıyorlardı? Sırf zevk için mi bunu yapıyorlardı? Yoksa bu tür şirketleri toplum için zararlı gördüklerinden engellemeye mi çalışıyorlardı?* (PGDK, 99).

4.2.2.6. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar

Eserde teknoloji bağımlısı olarak sunulan insanların sakarlaşmasına ve kazalar geçirmesine yer verilmiştir:

- *İnsanların çoğu, yolda yürürken bile ellerindeki tablete bakıyorlardı. Arabaların altında kalmaları işten bile değildi. Çünkü şoförlerin de bir gözü yoldayken, diğeri cama astıkları el bilgisayarlarındaydı. Herkesin elinde kolayca internete girmesini sağlayan tablet ya da cep telefonu vardı. İnsanlar iki boyutlu görüntülere baktıkça sakarlaşıyorlar, direklere çarpıp, merdivenlerden yuvarlanıyorlar, yüksekliği on santimi bile bulmayan kaldırımlardan düşüveriyorlardı.* (PGDK, 60).

Eserde Tokudo şirketinin oğlu da oyun bağımlısı olmuş ve hastalanmıştır:

- *Kırk yıl düşünse, Bay Patron'un oğlunun Gogoluku bağımlısı olduğu aklına gelmezdi Sevda Hanım'ın. Besbelli, çocuğunu kurtarmak isteyen babalardan biriydi. Bir insanın kendi yarattığı bir ürün yüzünden çocuğunun hastalanması korkunç bir şey olmalıydı.* (PGDK, 146).

4.2.2.7. Sahtekârlık ve Yalancılık

Eserde sanal ortamda insanlar birbirlerine rahatlıkla yalan söyleyebilmektedirler. Bu nedenle söylenen şeylerin yalan mı gerçek mi olduğu da ayırt edilememektedir:

- *"İnan, inan o kadar çok yalanı arka arkaya sıraladım ki, şaşarsın. Bir hukukçu olarak kendimden utandım."* (PGDK, 51).
- *Rıfkı Bey güldü. "Ama bu sırlar internet ortamında paylaşıldığı için gerçek mi uydurma mı, belli değildir elbette," dedi.* (PGDK, 53).
- *"Nasıl olsa ortam sanal, herkes kendi yarattığı karakterle ilgili aynını düşünüyor işte," dedi Rıfkı Bey, "O yüzden de, kimse yalan söylediğine inanmıyor. Tıpkı Sude gibi."* (PGDK, 55).

Tokudo şirketi de internette yapılan indirme işlemlerini bilinçli olarak uzatmakta ve bundan para kazanmaktadır:

- *Sevda Hanım 'Tokudo şirketinin kurnazlığı; indirme işlemini uzatarak para kazanıyorlar.' diye düşündü.* (PGDK, 90).

4.2.2.8. Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı

Eserde teknolojiye rahatça ulaşan insanlar kolay yoldan, fazla çaba sarf etmeden, hazıra konarak emek harcayan kişilerin de önüne geçmiş olarak sunulmuştur:

- *Rıfkı Bey, "Ama her isteyenin kolay yoldan pantomimci olmasına yol açabilir." dedi.* (PGDK, 97).
- *"Nasıl ki fotoğraf çeken cep telefonları piyasaya sürülünce herkes fotoğrafçı oldu. Bu yüzden fotoğrafçılık öldü. Sanal gözlük de herkesi pantomimci yaparak, bizim mesleği öldürecek anlaşılan"* (PGDK, 97).
- *Rıfkı Bey, bam teline basılmış gibi, "Bana teknolojiden bahsetmeyin!" diye bağırdı. "Yıllardır emek vererek geliştirdiğim iş, yeni çıkan dijital gözlükler yüzünden çöpe atıldı. Bunları takan herkes başımıza pantomimci kesildi bir anda. Dijital gözlük takmış yeteneksizler ordusu, sahneleri dolduruyor! Pantomimde hayal ederek canlandırma önemlidir. Onlar hayal etmiyorlar, görerek yapıyorlar. Bu teknolojik ilerleme mi yoksa sanatın gerilemesi mi?"* (PGDK, 135).

- *"Son katıldığım pantomim festivalinde gözlük kullananlara da izin verdiler." dedi. "Neredeyse hiç gerçek pantomimci yoktu. Son derece deneyimsiz yarışmacılar, sırf gözlükleri olduğu için öne geçtiler. Ben yıllardır kendi yaratıcılığımın sınırlarını zorlayarak gösteriler hazırlıyorum. Oysa, yeni kuşaklar çok beleşçi! Gözlüğü takınca, istedikleri hareketleri hiç zorlanmadan yapabiliyorlar. Hepimizin pabucu dama atıldı!"* (PGDK, 136).

- *"Pantomim gösterilerinde dijital gözlük kullanılmayacak. Hile hurdaya izin yok artık! Haksız rekabete yol açıyor."* (PGDK, 152).

4.2.2.9. Toplumsal Davranışları Etki Altına Almak

Eserde dijital gözlükleri takan herkes oyunun istediği gibi hareket etmektedir. Oyun insanları etki altına almaktadır. Bu durumun çok tehlikeli noktalara varabileceği, insanlara oyun şirketinin her şeyi yaptırabileceği de ifade edilmiştir:

- *"Çok yakın bir zamanda Tokudo şirketi piyasaya yeni bir program sunacak ve bu, kızımızın hayatını derinden etkileyecek mutlaka."* (PGDK, 86).

- *"Gözlüğü takanlar, gerçek dünyada değiller. Artık onlar Tokudo şirketinin yarattığı sanal dünyada yaşıyorlar. Onlara istedikleri her şeyi yaptırabilirler. İstedikleri emirlere itaat ettirebilirler, istedikleri partiye oy verdirebilirler, birbirleriyle savaştırabilir, istedikleri ürünü satın aldırabilirler. Suç bile işletebilirler! Camları kırdırtabilir, insanlara zarar verdirebilir, pastanedeki pastaları çaldırabilirler."* (PGDK, 96).

- *Sevda Hanım, "Bir anda Tokudo şirketi herkese dijital gözlükler göndermiş." diye mırıldandı. "İnsanlar da hemen uyum sağlamışlar. Sanki yıllardır bu gözlüklerle sokağa çıkıyor gibiler."* (PGDK, 96).

- *"Herkes Tokudo'nun kontrolü altına giriyor yavaş yavaş." diye devam etti Sevda Hanım.* (PGDK, 96).

- *"İnsanlar ne yaptıklarını bilmiyorlar. Gözlükteki görüntüler onları nereye yönlendiriyorsa oraya savruluyorlar. Gerçeği kaybettiler. Başkalarının kullandığı uzaktan kumanda cihazıyla yönlendiriliyorlar."* (PGDK, 97).

- *'Bir şirket, bütün ülkeyi parmağında oynatıyor. İstediği her şeyi herkese yaptırıyor. İstediğine takla attırıyor, istediğini dağa tırmandırıyor, istediğini bisikletten düşürüyor. Herkesi âdeta kölesi yapmış durumda.'* (PGDK, 98).

- *Aksi halde, bütün insanların uzaktan kumandayla yönetilen robotlara dönüşmesi işten bile değildi. Hem de çok kısa bir süre içinde.* (PGDK, 99).

- *Ne yazık ki, park da Tokudo'nun dağıttığı gözlükleri takmış insanlarla doluydu. Sevda Hanım, tuhaf hareketler yaparak bir o yana bir bu yana giden insanları seyre koyuldu.* (PGDK, 99).

- *'İnsanlar ne kadar savunmasızmış meğer' diye düşündü. 'Onları ele geçirmek ne de kolaymış.'* (PGDK, 100).

- *Banktaki çocuk, sağa sola giden, sıçrayan hoplayan, sürünen ya da yerinde sayan, Tokudo gözlüğü takmış insanları sanki yönlendiriyor gibiydi. Bu bir yanılsama olmalıydı. Ama nedense çocuğun bilgisayarın tuşlarına dokunmasıyla insanların hareketleri arasında bir eşgüdüm vardı. Banktaki çocuk, bilgisayarın tuşlarına basarak insanları durdurabiliyor muydu yoksa?* (PGDK, 100).

- *Biraz sonra banktaki çocuk, önlerinden sürünerek geçen gözlüklü kadını da bilgisayarındaki bir tuşa basarak durdurdu.* (PGDK, 101).

- *Çocuğun hamleleriyle insanların durup hareket etmesi arasındaki eşgüdüm kusursuzdu. Çocuk insanları istediği zaman durduruyor, istediği zaman hareket ettirebiliyordu.* (PGDK, 101).

4.2.2.10. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Eserde herkesi etkisi altına alan oyun korsanlar nedeniyle durdurulmuştur ve oyunun oynanmasını sağlayan dijital gözlükler de çalışmamaktadır:

- *Bir pazar günü Sude, her zaman olduğu gibi, gözlüklerini takmış, Gogoluku oynuyordu. Yerlerde sürünüyor, pencerelere tırmanıyor, koltuklardan koltuklara atlıyordu. Aniden salonun ortasında duruverdi. Bir anda taş kesilmişti. Buz gibi bir sesle, "Korkunç bir şey!" diye bağırdı. "Oyun aniden durdu."* (PGDK, 124).

- *"Oyununuz kilitlenmiştir. Boşuna beklemeyin." diye yazıyor.* (PGDK, 126).
- *Sevda Hanım, "Gözlüğü aç kapa yapsan," dedi. "Belki tekrar çalışır."* (PGDK, 126).
- *Sude elektronik gözlüğün düğmesini kapatıp açtı. Bu hareketi defalarca tekrarladı. Ama boşuna! Bir türlü oyuna dönmeyi başaramadı. Tam gözlüğü çıkarıp kenara bırakıyordu ki, bir ses duydu. Ekranda yeni bir yazı belirmişti: "Heyecanlanmayın, oyuna tekrar döneceksiniz. Ama önce kapınıza gelecek postacıyı beklemelisiniz."* (PGDK, 126).
- *Derken Sude bir pazar günü aniden Gogoluku'yu hatırladı. Bütün istenenleri yerine getirmişti. Gözlüğü acaba çalışmaya başlamış mıydı?* (PGDK, 132).
- *Bir hafta sonra, Sude'nin gözlüğü yine aniden kararıverdi. Böyle bir şey olacağını sanki önceden tahmin etmiş gibiydi. Hatta, bu tür araya girmeleri oyunun bir parçası olarak kabullenmişti bile. Ekranda beliren yazıları soğukkanlılıkla okudu.* (PGDK, 133).

4.2.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.2.3.1. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi

Eserde, teknoloji nedeniyle Sude'nin arkadaşının hatırlama becerisinin zayıfladığı tespit edilmiştir:

- *Fotoğrafını çekmediği insanı da belleğine kaydetme zahmetine katlanmazdı. Yolda birisini gösterip, "Onu tanıyor musun?" diye sorsalar; "Bilmem fotoğraflarıma bakmam lazım," derdi.* (PGDK, 11).

Sude teknoloji bağımlılığı nedeniyle kendisine yöneltilen soruları ve çevresinde olup bitenleri anlamamaktadır:

- *Sevda Hanım sinirlendi ve Rıfkı Bey'in şaşkın bakışları altında, tableti Sude'nin elinden çekip aldı. "Soruma cevap istiyorum!" diye bağırdı. Sude iri gözlerini açarak, "Sorunun ne olduğunu bilmiyorum ki" dedi. Sevda Hanım sabırla tekrarladı.* (PGDK, 30).

- *"Oyun? Evet, iyiydi," dedi. "Kaydettim Bir ara vakit bulursam seyretmeyi düşünüyorum aslında." "Peki, oyunun konusunu anladın mı?" "Hayır. Konusuna dikkat etmek aklıma gelmedi."* (PGDK, 40).

Teknolojik aletlerin kayıt yapabilmesi ve belleklerinin yüksek olması nedeniyle Sude kendi hafızasını zorlamamaktadır:

- *Sude, tableti babasına döndürdü. Rıfkı Bey'in ekrandaki görüntüsüne "Kaydediyorum bazen." dedi. "Onları hafızana da kaydedebilirsin." dedi babası. "Bir makineye kaydetmen gerekmez. Hem unutma en gelişmiş bilgisayar bile beynimiz kadar gelişmemiştir. Öyle değil mi?" Bu konuda Sude'yi ikna etmek olanaksızdı. "Ama bilgisayar çok daha iyi kaydediyor. Hafıza kapasitesi benimkinden katbekat fazla," dedi. "Evet" dedi babası, "böyle devam edersen, gerçekten de bilgisayarın hafıza kapasitesi senin beyninkinden daha fazla olacak. Beynini tembelliğe alıştıracaksın."* (PGDK, 33).

- *Nasıl olsa bilgisayar onun yerine bakıyor, istediği zaman kaydediyor, gerektiğinde hatırlıyordu. Dikkatli olmasının gereği yoktu. Hiçbir şeyi aklında tutmak için çaba sarf etmiyordu.* (PGDK, 43).

Eserde "Ahtapot" isimli küçük bir çocuk, teknolojik bilgileri sayesinde büyük bir şirketin bilgilerine girip şifresini kırabilmiştir:

- *İçindeki güçlü bir his aranan korsanın bu çocuk olduğunu söylüyordu. Acaba korsanı gökte araken yerde mi bulmuştu? Bu kadar küçük bir çocuk Tokudo gibi koca bir şirketi dize getirebilir miydi? Bu olanaksızdı. Ama günümüzün dünyası, süper zekâlı çocuklarla dolu değil miydi? Küçük yaşta inanılmaz buluşlar yapan çocukların sayısı hiç de az değildi.* (PGDK, 101-103).

4.2.3.2. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi

Eserde teknolojik bağımlılığın gerçek hayatta insanları sakarlaştırdığı tespit edilmiştir. Hareketler otomatikleşmiştir ve günlük hayatta insanlar çok fazla hareket etmez olmuşlardır:

- *"Tablet kullananlar iki boyutlu görüntülere baka baka sakarlaşıyor. Elleri ayakları birbirine dolanıyor. O hallerini mükemmel şekilde anlatmanın yolunu bulmalıyım."* (PGDK, 39).

- *Hareketleri otomatikleşmişti. Baktığı şeylere dikkat etmeden bakar olmuştu.* (PGDK, 42).

- *Sude'nin sanal ortamda "refleksleri" güçlenirken, gerçek hayatta becerileri çok zayıflamıştı. İki boyutlu ekran görüntülerine alışmıştı. Çok boyutlu hayatı da öyle sanıyor, mesafeleri hesaplayamıyor, koordinasyonunu kaybettikçe de sakarlaşıyordu.* (PGDK, 57).

- *Sevda Hanım, Patron'un konuşmasını kesti. "İnsanların sürekli internete girip, görüntü indirmeleri onları hareketsizleştirmiyor mu?" diye sordu. "Haklısınız," dedi Patron. "Bu sorunu aşacağız. Yepyeni bir program geliştiriyoruz. Onları görüntü indirirken hareketli kılacak bir program."* (PGDK, 84).

- *"Sadece internette becerikli olup gerçek hayatta sakarlaşan insanlar!"* (PGDK, 108).

4.2.3.3. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi

Eserde çocukların teknolojik unsurlar olan görüntü ve sesleri çok sevdikleri tespit edilmiştir:

- *Sudeler'in sınıfında, görsellik delisi bir çocuk vardı: Fikret… Görüntülere ve seslere âşıktı o. Elindeki tablet bilgisayarıyla sürekli fotoğraf ve film çekerdi.* (PGDK, 11).

- *Bir insanın sanal görüntüsünü gerçeğine tercih ederdi. Sanki sadece fotojenik insanları seviyordu.* (PGDK, 11).

- *"Hem insanların ekrandaki görüntüsü, gerçeklerinden daha çok hoşuma gidiyor."* (PGDK, 32).

Ailesiyle yeterince vakit geçiremeyen Sude için teknoloji yalnızlıktan kurutacağı ve hayalinde ailesini bir arada tutacağı bir yer hâline dönüşmüştür:

- *Rıfkı Bey ve Sevda Hanım işlerini o kadar çok seviyorlardı ki, birbirlerine çok az vakit ayırabiliyorlardı. Sude de çaresizlik içinde aileyi bilgisayarının ekranında bir araya getirmeye çalışıyordu.* (PGDK, 34).

- *"Bizimle yaşamak isteyip de yaşayamadıklarını oradan okuyabilirsin," diye iç çekti Rıfkı Bey. "İnternet ortamının sadece yalanlarla değil, özlemlerle dolu olduğunu anlayabilirsin."* (PGDK, 55).

Eserde insanların sanal ortamlarda sevdikleri şeylerin de değiştiği tespit edilmiştir:

- *Bu yeni iletişim aracı, Sude'nin insanlara bakışını da değiştirmişti. Gerçek hayatta sevdiği bir insandan internet ortamında nefret ettiği oluyordu. Ya da hiç sevmediği birine sanal mesajlaşmalar sonunda hayran kalabiliyordu. Hayatında yeni bir kapı açılmıştı.* (PGDK, 26).

4.2.3.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi:

Eserin başkahramanı olan Sude'nin kendisi okuma yapmak yerine tabletiyle yazıların fotoğrafını çekmekte ve kendisini okumuş saymaktadır:

- *Müzelerdeki yazıları okumak yerine de fotoğrafını çekiyordu. Fotoğrafını çektiği her yazıyı ise okuduğunu varsayıyordu. Bazen serginin konusunu bile bilmiyordu.* (PGDK, 42).

İnternet ortamında yapılan yazışmalarda kelimeler kısaltılmaktadır:

- *İnternet ortamında kestirme yazışmaktan, Sude'nin giderek dili de bozulmaya başladı. Zaman zaman harfleri yutuyor; "ocğın üzrndeki çydnlkt çay vr" "balıklrdn en çk hmsyi svrm" "ayva mrmltına bylrm" gibi tuhaf cümleler kuruyordu. Konuşurken de sessiz harfleri yutmayı alışkanlık haline getirmişti.* (PGDK, 43).

İnternet ortamı konuşmayı da etkilemektedir. Eserin kahramanı Sude sanal ortamda yazışmalarını kısaltarak yazdığı için günlük hayatta da o şekilde konuşmaya başlamıştır:

- *"Kr oldum," diye tekrarladı Sude. Annesi yine anlamamıştı. "Kelimeleri yutmadan bir daha tekrarlar mısın lütfen?" diye kızdı.* (PGDK, 89).

4.2.3.5. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi:

Eserin kahramanlarından Fikret çektiği fotoğraflarda en iyiyi aramakta ve mükemmeliyetçi bir kişilik sergilemektedir:

- *Çektiğim binlerce fotoğraf arasından sadece birkaç tanesi işe yarar. Diğerleri, iyi fotoğrafa ulaşmak için yaptığım denemelerdir.* (PGDK, 13-14).
- *"Beğenip de fotoğrafını çekmediğim sahneler olursa, kendimi affetmiyorum. Bazen iyi fotoğrafa ulaşmak çok zor biliyor musun?"* (PGDK, 13).

Eserde kişilerin sanal dünyada, gerçek hayatta olduklarından daha farklı bir kişiliğe büründükleri sunulmuştur:

- *"Kesinlikle onu tanımıyoruz. Sanal dünyada nasıl bir kişilik olduğunu bilmiyoruz."* (PGDK, 45).
- *Gerçek hayattaki kişiliğiyle sanal dünyadaki arasında olağanüstü bir fark oluşmuştu. En zor problemleri sanal dünyada şıp diye çözüveriyordu. Orada, becerikli ve refleksleri kuvvetliydi. Espri makinesiydi. Son derece güçlü bir hafızası vardı. Hazırcevaptı. "Kopyala yapıştır" ustasıydı. Gerçekte iş yapmak için kırk dereden su getiren bir hazırlopçuyken, sanal dünyada arı gibi çalışkandı. Kişiliğinde olmayan özellikler, sanal kişiliğinin en önemli parçasıydı.* (PGDK, 54).

4.2.3.6. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Teknolojinin Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Sunuluş Biçimi

Eserde sanal dünyanın yalancılığa süreklediği tespit edilmiştir. Kişiler sanal ortamda yalan söylemekten çekinmemektedir:

- *Bu dünyada doğruluk bir erdem değildi. Ama doğru söylemeyen biri, kendini yalan söylemiş gibi de hissetmiyordu. Çünkü orası gerçek dünya değildi. O dünyada söylenen yalanlar üfürükten şeylerdi, gerçek değildi.* (PGDK, 25).
- *"Gerçek hayatta doğru söyleyeni dokuz köyden kovuyorlar. Sanal dünyada dokuz köye dokuz ayrı yalanla mı girmek gerekiyor o zaman?"* (PGDK, 52).

- *"Sanal âlem yalanlarla dolu." dedi Sevda Hanım. "Herkes her an kendisiyle ve başkalarıyla ilgili milyonlarca yalan üretiyor. Palavranın bini bir para! Herkes yalan söyleyip, tuzaklar hazırlıyormuş gibi geliyor bana."* (PGDK, 157).

4.2.4. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Karşı Bakış Açıları ve Tutumları:

Sude'nin anne ve babası tableti aldıkları ilk zamanlar iletişimleri kolaylaştığı için teknolojiye karşı olumlu bir tutum içindeyken kızlarının giderek teknoloji bağımlısı biri hâline dönüşmesi sonucu oldukça endişelenirler. Özellikle Sude'nin annesi Sevda Hanım, Sude'yi teknolojik bağımlılıktan kurtarabilmek ve sanal ortamdan uzaklaştırmak için çeşitli yöntemler deneyen bir ebeveyne dönüşmüştür:

- *Sevda Hanım ve Rıfkı Bey internetin kızları için iyi bir arkadaş olduğunu düşünmüşlerdi. Sude'nin tablet bilgisayarıyla fazlasıyla vakit geçirmesine pek aldırmadılar bu yüzden.* (PGDK, 21).

- *Önce Sude'nin fotoğraf ya da film çektiğini düşünüp önemsemedi. Ama tableti gözünün önünden bir türlü çekmediğini görünce de endişelendi. Tablet bilgisayar hepsi için bir kurtarıcı olmuştu, ama bu kadar abartmanın da alemi yoktu! Dayanamayıp, "Televizyonu elindeki tabletin ekranına bakarak izlemen tuhaf değil mi?" diye sordu.* (PGDK, 29).

- *"Bu bir hastalık mı, yoksa teknolojik ilerleme mi?" "Bence bir hastalık," dedi Sevda Hanım. "Hem de bulaşıcı."* (PGDK, 38).

- *Rıfkı Bey, eşinin bilgisayar almasından memnundu. 'Arada belki ben de kullanabilirim' diye düşünüyordu. "Teknolojiden korkmamalıyız." dedi. "Teknoloji ilerleme hayatımızı kolaylaştırıyor. Bu sayede kendimizin bile bilmediğimiz yönlerini keşfediyoruz."* (PGDK, 51).

- *Sevda Hanım, "Benim kızım, başkalarının laflarını kopyalayarak başkalarına aktarmayı, düşünmek sanan aptallardan olamaz," diye iç geçirdi.* (PGDK, 53).

- *Sevda Hanım kesin kararını vermişti. O gün işten erken çıktı ve Sude'yle evde buluşmak için haberleşti. Ona interneti yasaklayacağını anlatacak ve asla yumuşamayacaktı.* (PGDK, 61).

- *"Kızım Sude'yi sanal dünyanın pençesinden kurtarmak istiyorum. Bu yüzden yardımına ihtiyacım var."* (PGDK, 107).

Sude'nin öğretmeni Sude'nin derste tabletiyle uğraştığını fark edince dersi kaydetme görevi vererek destekleyici bir tutum sergilemiştir:

- *Öğretmeni Necla Hanım bir gün durumu fark etmiş ama ona hoşgörüyle davranmıştı. Kızmak yerine yanına gelip, saçlarını okşamıştı. "Ders dinlerken tablete bakmak istiyorsan dersi kayda alabilirsin." demişti. "Belki evde tekrar izleyip, unuttuklarını hatırlayabilirsin."* (PGDK, 25-26).

Eserde diğer çocukların ebeveynleriyle ilgili olarak internete girme konusunda sınırlama getirdikleri tespit edilmiştir:

- *"Bizim evde internete girme konusunda kısıtlama yok. Özgürce istediğim saatte internete girmeye başladım. Karışanım yok." Fikret, "Çok şanslısın," dedi gülerek. "Bazı arkadaşlarımın günde en fazla yirmi dakika internete girme hakkı var."* (PGDK, 20).

4.3. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu

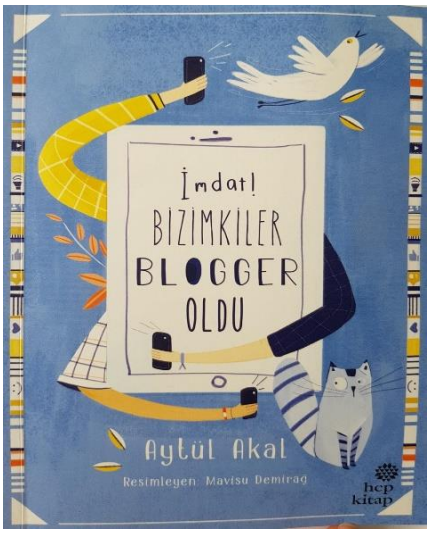
Yazarı: Aytül Akal

Yayın Tarihi: Eylül 2019

ISBN: 978-605-192-333-8

Baskı Sayısı: 1

Sayfa Sayısı: 77



Özet: 4 öyküden oluşan bir kitaptır. İlk öyküde bir sınıftaki çocukların ailelerinin aldıkları bir konferans sonucunda çocuklarında değiştirmek istedikleri alışkanlıkları önce kendilerinde göstermeleri ve çocuğun bunu görmesi istenir. Aileler bunu uygulayınca çocuklar ailelerinde olan bu değişimin sebebini çözmeye çalışırlar. İkinci öykü de ise yine bir sınıftaki kızların ve erkeklerin özendikleri kişilere benzemeye başlaması ve bunun sonuncunda hepsinin çekilen sınıf fotoğrafında birbirine benzetilmesi anlatılır. Üçüncü öykü ise kitaba adını veren bölümdür. Blogger olan bir anne ve babanın yaptıkları, teknoloji bağımlılığı, sosyal medya paylaşımları ve düştükleri komik durum anlatılır. Son öyküde ise ailesinin istedikleri mesleklere girmek istemeyen iki kardeşin ailelerini ikna etmek için yaptıkları anlatılır.

Tablo 4.7. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

Teknolojik Aletler	
Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	
Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama **3.5.**Günceli Yakalama **3.6.**Meslekler ve Para Kazanma **3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme **3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

	3.10. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.2.** Yer-Yön Bulma **3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı **3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma **3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi
Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.1.**Teknoloji Bağımlılığı **4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma **4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma **4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar **4.7.**Sahtekarlık ve Yalancılık **4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma
Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi **5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi
Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

Tablo 4.7'ya göre "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserde bütün ana kategorilerden bulguya rastlanmıştır. Ancak alt kategoriler olan "**3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme", "**3.3.**Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme", "**3.7**. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", "**3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama", "**3.11.7.** Güvenliği Sağlama", "**3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", "**3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma", "**4.2.**Sosyalleşmenin Azalması", "**4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması", "**4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", "**4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar", "**5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", **"5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" kategorilerinden bulguya rastlanmamıştır.

Tablo 4.8. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler:	Kaset, Fotoğraf Makinesi, Telefon, Bilgisayar, Tomografi, Röntgen, Fırın

"İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserde 4.8 numaralı tabloda geçen teknolojik aletlere yer verilmiştir:

- *Öteki İngilizcesini geliştirmek için evde bütün gün bangır bangır* ***kaset*** *dinliyor*. (İBBO, 10).
- *"Bugün sınıf* ***fotoğrafı*** *çekilecekmiş, dün idareden haber verdiler."* (İBBO, 38).
- ***Telefonunu*** *geri verirken, "Kimdi arayan?" diye sordum. Cihazı elimden kaptı, çektiğim fotoğraflara hızlıca göz atarken "Teyzem" diye mırıldandı. "Anneannem dün gece kalp krizi geçirmiş, hastaneye kaldırmışlar."* (İBBO, 42).
- *"Dur bakalım, belki* ***tomografiye, röntgene*** *falan götürülmüştür, birazdan geri getirirler." diye teselli etmeye çalıştı babam.* (İBBO, 52).
- *Teyzemin* ***telefonu*** *sürekli meşgul çalıyordu. Odadan çıkıp asansöre doğru yürürken, babam bankoda* ***bilgisayar*** *başında oturan beyaz önlüklü kadına yaklaştı.* (İBBO, 55).
- *Planım yürüseydi vişneli kekim şimdi* ***fırında*** *kabarmaya başlamış olabilirdi.* (İBBO, 61).

Tablo 4.9. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	Blog Sayfası, Navigasyon

"İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserde 4.9 numaralı tabloda geçen teknolojik yazılım ve uygulamalara yer verilmiştir:

- *Büyük olasılıkla, annemin* ***bloğunu*** *takip edenler biriydi.* (İBBO, 39).

- *"Bana **konum yolla** çabuk!"* (İBBO, 40).

4.3.1. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.3.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Eserdeki üçüncü öyküde teknolojik araçlarla yapılan haberleşme tespit edilmiştir. Eserin kahramanı Caner, Bulut ninesinin rahatsızlandığını annesinin telefonda yaptığı görüşmeden anlamıştır. Annesi akrabalarıyla haberleşmek için telefon kullanmaktadır:

- *"Telefonlaşırız."* (İBBO, 19).
- *Annem telefonda bağırıp çağırmayı sürdürüyordu. "Yanında sadece sen mi vardın? Nasıl oldu? Ne zaman? Gece mi? Niye beni aramadın?"* (İBBO, 40).
- *Annem çantasından çıkardığı kâğıt mendille burnunu sildi. Ardından cep telefonunu eline alıp, "Teyzemi arayayım, bakalım neredelermiş?" dedi.* (İBBO, 55).
- *Herhalde bütün aile telefonlara sarılmıştır şimdi…* (İBBO, 55).

4.3.1.2. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Saklama ve Kaydetme

Eserde geçen ilk üç öyküde "Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Saklama ve Kaydetme" kategorisinden unsurlar tespit edilmiştir. İlk öyküde Kenan adlı çocuk ailesiyle film izlerken annesi ve babasının filmi bırakması ve kaydedip sonra izlemesine yer verilmiştir:

- *"Ne güzel birlikte film izliyorduk şurada." diye hatırlattım. "Kaydediyoruz." dedi annem. "Devamını yarın izleriz."* (İBBO, 5).

İkinci öyküde çocuğun hayranı olduğu ünlünün fotoğrafını bulundurmasına yer verilmiştir:

- *"Keşke Melixez'in fotoğrafını gösterseydin. Belki de tanımıyordu."* (İBBO, 36).

Üçüncü öyküde ise fotoğraf çekme ve video kaydetme unsurlarına yer verilmiştir:

- *Kısacası babam yapış yapış olan elini mendiline silip telefonun kamerasını ayarlayana kadar, ortada, arabanın tavanında patlayıp dört bir yana yayılarak camlardan aşağıya süzülen karpuz parçalarından başka fotoğraflanacak bir şey kalmamıştı. Annem, olayı baştan sona kaydetme fırsatını kaçırmamıştı tabii. "Çok teşekkürler hayatım." dedi. "Çok iyi düşündün. Sayende harika fotoğraflar yakaladım, video bile çektim."* (İBBO, 50).

- *Keşke cep telefonuyla o sırada babamın halini kaydedebilseydim.* (İBBO, 68).

4.3.1.3. Günceli Yakalama

Eserin üçüncü öyküsünde Caner'in annesi, konum paylaşmayı bilmeyen akrabasına güncel gelişmeleri yakalayamadığını ifade etmiştir:

- *"Ne! Neyi bilmiyorsun? Konum paylaşmayı mı? Orada beş yaşında bir çocuk bul, sana göstersin. Hayret bir şey. Hangi çağda yaşıyorsun?"* (İBBO, 41).

4.3.1.4. Meslekler ve Para Kazanma

Üçüncü öyküde Caner'in annesi bloggerdır. Bloggerlık sayesinde aldığı reklamlardan da para kazanmıştır. Babası da annesi gibi bloggerlığa heveslenmiştir:

- *Evet annem bir blogger.* (İBBO, 43).

- *Birkaç yıl içinde on binlerce kişiye ulaşan takipçi sayısı ve bu sayede reklamlardan kazandığı paralar, sonunda babamı da iştahlandırdı.* (İBBO, 43).

- *Annem, "Bloggerlık zor iş. Senin yaptığın gibi, ilgi bir çekici olaya denk düşmeyi bekleyip haftada, ayda bir paylaşımla olmaz. Konuyu kendin yaratacak, hiç atlamadan her gün birkaç fotoğraf paylaşacaksın. Yorumların da okurda duygu seli uyandıracak şeyler olmalı. Senin kuş, böcek resimleriyle kimse ilgilenmez." diye babama işi öğretmeye çalışıyor ama bence boşuna çabalıyor.* (İBBO, 43).

4.3.1.5. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme

Üçüncü öyküde Caner'in annesi, yaşadığı her anı, blog sayfasında kendisini sanal ortamda takip eden kişilerle paylaşmaktadır:

- *Bloğunda paylaşmak için hiçbir fırsatı kaçırmaz. Babamla ben bile üye olduk. "İki beğeni, iki beğenidir." der annem.* (İBBO, 43).
- *Ayrıca bloğu için yine birkaç fotoğraf çekmemi isteyeceğinden emindim.* (İBBO, 44).
- *Asansördeyken sayfasına göz atan annem, "Ooo şimdiden dört bin kişiden geçmiş olsun dileği gelmiş." deyince babam bozulur gibi oldu. "Aşk olsun hani paylaşımları sonra yapacaktık?" Annem, "Yok yok, bunlar, sen uyurken paylaştıklarım. Teyzem telefon ettiği sırada çekilenler…" diye babamı rahatlattı.* (İBBO, 48).
- *Ama eminim o arada fırsat mı fırsat, gözü yaşlı halini hızlıca çekip paylaşımını da yapıvermişti.* (İBBO, 55).

4.3.1.6. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

Eserinde ilk öyküsünde eğlence amaçlı film izleme ve oyun oynama durumlarına yer verilmiştir:

- *Hele izledikleri filmi yarıda bırakıp yatmaya kalkıştıkları görülmüş şey değildir.* (İBBO, 5).
- *"İlk kez oyunda sekizinci seviyeyi aşıp yeni bir can kazandığım geceydi. Ben oynarken onlar dokuzda yatmışlardı…"* (İBBO, 18).

4.3.1.7. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama

Eserin ilk öyküsünde aileler teknoloji aracılığıyla yabancı dil öğrenmektedir. Üçüncü öyküde ise sürekli fotoğraf çeken Caner kendini fotoğrafçılık alanında geliştirmiştir:

- *Öteki İngilizcesini geliştirmek için evde bütün gün bangır bangır kaset dinliyor.* (İBBO, 10).
- *Bu kez babamı karpuz keserken fotoğraflamak zorunda kaldım. Acaba büyüyünce fotoğrafçı mı olsaydım? Ne de olsa bizimkiler sayesinde bu*

konuda epey deneyim sahibi olmuştum. Yakın, uzak, flaş, gece çekimi, parlaklık, filtre, aklınıza ne gelirse… (İBBO, 45).

4.3.1.8. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserin birinci öyküsünde çocuklar servis aracı kullanmaktadır. Üçüncü öyküde Caner ve ailesi hastanede asansöre binmiştir. Son öykü olan dördüncü öyküde ise araba kullanılmıştır:

- *"Servisle Burculara gidiyoruz, dönüşte servis bizi eve bırakacak." dedik.* (İBBO, 26).
- *Annem bizi asansöre yönlendirirken sabah teyzemden aldığı bilgileri aktardı: "Üçüncü kat. Oda numarası 314."* (İBBO, 51).
- *Babam, annemi arabayla alabilmek için onun çıkışını beklemek zorundaydı.* (İBBO, 67).

- Yer-Yön Bulma

Eserin üçüncü öyküsünde Caner'in annesi akrabalarından konum atmalarını istemiştir:

- *"Bana konum yolla çabuk!"* (İBBO, 40).

- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı

Eserin dördüncü öyküsünde elektronik ev aletlerinden süpürge ve fırın yer almıştır:

- *Yardım etmek istiyordum. "Süpürgeyi getireyim." dedim.* (İBBO, 61).
- *Annem işten erken dönmeseydi, onu darmadağınık bir mutfak değil, fırından gelen leziz kokular karşılayacaktı.* (İBBO, 61).

- Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma

Eserin ilk öyküsünde çocuklar tarih hesaplamasını cep telefonları aracılığıyla yapmıştır:

- *Namık Öğretmen içeri girdiğinde kimi parmak hesabıyla, kimi cep telefonuna bakarak gün sayıyordu.* (İBBO, 20).

4.3.1.9. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi

Eserin üçüncü öyküsünde telefonun sessize alınabilmesi özelliği tespit edilmiştir:

- *Konuştuğu kişi her ne dediyse, annem sakinleşir gibi oldu. "Haa evet, sessizdeydi." diye geveledi. Hemen ardından, "Ercan'ı arasaydın o zaman, onunki hep açık." diye yine karşı tarafa yüklenecek bahaneyi buldu.* (İBBO, 40).

4.3.2. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.3.2.1. Teknoloji Bağımlılığı

Eserin üçüncü öyküsünde Caner'in annesi teknoloji bağımlısıdır. Sürekli blog sayfasında paylaşım yapmakta, telefonda uzun uzun konuşmakta, sık sık fotoğraf çekinmekte ve video kaydetmektedir:

- *Normalde annemin telefon konuşmaları umurumda olmaz. Sohbetleri o kadar uzun sürer ki, dinlemeye kalksanız sıkıntıdan patlar, atlar gibi ayakta uyuya kalabilirdiniz.* (İBBO, 39).
- *"Tamam hemen oraya geliyorum." diye bitirdi ama aceleyle kapıdan fırlamak yerine, vakit kaybetmeden bloğuna girdi. "Anneannemin hastaneye kaldırılış haberini aldığım an yaşadığım şok." notuyla az önce çektiğim fotoğraflardan birkaçını seçip medyanın her kanalından takipçileriyle paylaştı.* (İBBO, 42-43).
- *"Ne oldu, yine ne var?" "Fotoğraf çekmeyi unuttuk!" Torbaya yerleşenler masanın üzerinden çıkarıldı. Kutular, kaplar, çatallar, bıçaklar, tabaklar ayrı ayrı fotoğraflandı. Onları torbaya yerleştirirken annemin de birkaç pozunu çektik. Sonra sıra babama geldi. Torba tekrar boşaldı, bu kez babamın cep telefonuyla onu fotoğrafladık. "Paylaşımları sonra yaparız." diye uyardı annem.* (İBBO, 47).
- *Oda koridorun sonundaydı. Bizimkiler içeriye girmeden önce kapıyı arkalarına alıp öz çekim yaptılar, yetmedi. "Beni bir de karşıdan al. Dikkat et, arkamda kapı numarası gözüksün ama." dedi babam.* (İBBO, 51-52).

- *Annem şaşkınlıktan ağzı bir karış açık, teyzemi dinlerken yüzü renkten renge giriyordu. Meğer, iki arada bir derede çektiği boş yatak fotoğrafını "En değerlimi kaybettim, çok üzgünüm." notuyla çoktan paylaşmıştı bile. Ben "Bizimkiler" diye bir blog açsam, bizimkilerin hastaneden çıkışta arabayı nereye park ettiğimizi bulmak için neden sokak sokak dolaştıklarını, eve kadar ağızlarını neden bıçak açmadığını paylaşsam, kim bilir ne çok takipçim olurdu. Teyzemle konuşunca Bulut Ninem'in taburcu olduğu ve teyzemle çoktan eve döndükleri çıkmıştı ortaya.* (İBBO, 56).

4.3.2.2. Gerçeklikten Uzaklaşma

Üçüncü öyküde Caner'in annesi beğenilmek ve yaptığı paylaşımlara yorum yapılmasını sağlamak amacıyla gerçekleri çarpıtarak aktarmaktadır:

- *Annemin binlerce beğeni, yüzlerce yorum alan paylaşımları beni her zaman şaşırtır. "Yahu bu olay böyle miydi? O sırada ben mi anlamamışım?" diye kendimi sorgularım. Sonuçta aynı evin içinde, aynı şeyleri, aynı anda yaşıyoruz. Ama nedense annem anlatırken her şey, kimi zaman heyecanlı, kimi zaman komik ama kesinlikle duygusal bambaşka bir olaya dönüşüyor. Ben bile merakla takip ediyorum.* (İBBO, 44).

4.3.2.3. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma

Eserin üçüncü öyküde kahramanlar dijital ortamda kendi isimlerini kulanmak yerine farklı isimler kullanmaktadır:

- *İddialı da bir ismi var: @MükemmelAileAnnesi.* (İBBO, 43).
- *O da @MükemmelAileBabası adıyla blog açıp kendine takipçi toplamaya başladı. Şimdilik çok az üyesi var.* (İBBO, 43).
- *@SporcuBaba ya da @BasketçiBaba diye bir blog açsa, belki daha başarılı olurdu.* (İBBO, 51).

4.3.2.4. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar

Üçüncü öyküde Caner'in babası cep telefonunun yaydığı zararlı dalgalar nedeniyle uyurken telefonunu yanına almamaktadır:

- *Yaydığı radyoaktif ışınlar beyne zararlı diyerek geceleri cep telefonunu başucuna bile almadığına göre, bu konuda babamın pek şansı yok.* (İBBO, 43).

4.3.2.5. Sahtekârlık ve Yalancılık

Üçüncü öyküde Caner'in annesi paylaşım yapmak için sahte pozlar vermektedir. Paylaşım yaparken yaşadığı olayları abartmakta ve kurgulamaktadır:

- *Konuştuğu kişiye, "Bir dakika bekle, Caner fotoğraf çekecek." deyip cep telefonunun kamerasını tıkladı ve elime tutuşturdu. Sonra evimizde uzun süredir hatta bağlı olmayıp salonda süs gibi duran sabit telefonun almacını kulağına yapıştırdı. "Hadi çabuk birkaç poz çek." dedi.* (İBBO, 41).

- *... mutfaktan annemin canhıraş sesi geldi: "Caneeer, çabuk koooş!" sanırsın ki mutfağı sel bastı ya da yangın çıktı, öyle bir bağırtı. Neymiş, buzdolabından çıkardığı zeytinyağlı dolmaların resmini çekmiş ama yaprakları o anda sarıyormuş gibi de poz verecekmiş… Yarıya kadar açtığı dolmanın yaprağını yeniden sararken annemin ellerini yakın plan fotoğraflıyordum ki babam girdi mutfağa.* (İBBO, 44-45).

- *"Bu kedi fotoğraflarına öyle bir öykü döktürürüm ki, üç beş bin takipçi daha katılmazsa ne olayım…"* (İBBO, 50).

- *"Olmaz efendim. Hastane kapısından hep birlikte geçilecek. Öz çekim için aklımda güzel bir kurgu var, o konuyu da sana kaptıramam."* (İBBO, 51).

4.3.2.6. Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma

Eserin ikinci öyküsünde sınıftaki öğrencilerin teknolojik araçlar aracılığıyla gördükleri ünlülerden etkilenip onlara benzemek adına saçlarını değiştirmişlerdir ancak herkes giderek birbirine benzemiş ve çekilen sınıf fotoğrafında ayırt edilemeyecek duruma düşmüşlerdir:

- *Birkaç gün sonra fotoğrafımız geldi, öğretmenimiz hepimize birer tane dağıttı. Zeynep, Aysan, Berna, Cansu, Sezin, Elif, Filiz… Herkes fotoğrafta sevinç içinde gülümsüyordu ama doğrusu kimin kim olduğu pek anlaşılmıyordu. Elif sağdaki miydi soldaki mi? Berna öndeki miydi arkadaki*

mi? Saçlar aynı, dövmeler aynı… Giysiler, duruş, gülüş… Herkes Melixez'in birer kopyası gibiydi. (İBBO, 38).

4.3.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.3.3.1. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Üçüncü öyküde Caner'in babası değişik fotoğraf çekinebilmek, aynı olmamak adına farklı pozlar düşünmektedir:

- *Bir süre gıptayla izleyen babam, birden hareketlendi, torbadan karpuz kabını çıkarttı. Annemle aynı pozu çekmemek için bu kez değişik bir şeyler düşünüyor olmalıydı.* (İBBO, 49).

4.3.3.2. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

İkinci öyküde fotoğraf çekiminde çocukların ön planda çıkma isteğine karşılık Güliz saçını yanlış kestiği için fotoğrafta görünmek istememektedir:

- *Fotoğraf çekilirken herkes öne çıkıp kendini göstermeye çalışıyordu. Ben birilerinin ardına gizlenmeye çalıştım ama öğretmen fark etti. "Öne çıksana Güliz." deyip beni kolumdan tuttu, beni ilk sıraya aldı.* (İBBO, 38).

Üçüncü öykünün kahramanı Caner teknolojik aletlere yanlışlıkla zarar verse bile ailesinin ona uzun süre söz söyleyip dillerine dolayacaklarını düşünmektedir:

- *"Ziyanı yok, nasıl olsa bu telefonu kullanmıyorduk." dedi annem. Ben düşürüp kırmış olsam var ya… Evde ne sakarlığım kalırdı ne dikkatsizliğim. Yıllarca dillerine dolar, her fırsatta başıma kakarlardı.* (İBBO, 42).

Üçüncü öyküde sosyal medyada çocuğunun her anını paylaşan Caner'in annesine karşılık, Caner fotoğraflarının ve özel anlarının paylaşılmasından rahatsızlık duymaktadır:

- *Babam, annemden önce davrandı, yatağı arkasına alıp öz çekim yaptı. Annem ise beni ağlarken fotoğraflamaya kalkışınca elimle yüzümü kapatıp sırtımı döndüm. Ağlamaklı halimin medyada paylaşılmasını istemiyordum. Aslında*

hiçbir pozda paylaşılmak istemiyordum ne uyurken, ne denize girerken, ne kahvaltı ederken, ne de… (İBBO, 52-54).

- *"Tatlış oğluşum büyüyor", "Oğulçemin doğum günü", "Karne günümüss", "Oğulcuğumun yeni ayakkabısı" gibi bitmek bilmeyen bahanelerle binlerce kişinin ekranında sonsuza dek kayıtlı kalmak beni korkutuyordu.* (İBBO, 54).

4.3.3.3. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Üçüncü öyküde Caner'in annesi sahte pozlar verip Caner'e fotoğraflarını çektirmiştir:

- *Çalışmayan telefonda var olmayan bir kişiyi dinlerken, ağzı şaşkınlıktan bir karış açılmış bir poz, kaygıyla kaşlarını çatmış bir poz, üzüntüyle yüzünü buruşturmuş bir poz… Son olarak "Bunu sakın kaçırma ha!" tembihiyle, aldığı haber karşısında şok geçiriyor da o yüzden düşürmüş havasında, almacı yere atıverdi. Zavallı alet yere düştüğü anda paramparça oldu, pil kapağı kırıldı, parçalar her bir yana dağıldı.* (İBBO, 41).

4.3.4. "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

İlk öyküde yer verilen çocukların aileleri onların teknolojik aletleri kullanmalarıyla ilgili sorunların önüne geçebilmek için önce kendilerini değiştirmeye çalışırlar:

- *Annem de atılıp, "Hem filmin ne önemi var? Erken yatıp uykumuzu almamız daha iyi." diye ekledi. Sonra da beni salondaki koltukta yayılmış film izlerken bırakıp doğruca yatak odasına yöneldiler.* (İBBO, 6).

- *Yine bir şey demezdim ama ikisi birden "Televizyonu kapa canım, dikkatimiz dağılıyor, okuduğumuzu anlamıyoruz." diye söylenmeye başlayınca sabrım taştı. Peki ama ben nerede film seyredecektim? "Odama televizyon alsanız." diyecek oldum, "Paraları sokakta bulmuyoruz." diye homurdandı babam, başını kitaptan kaldırmadan.* (İBBO, 7).

- *"Bizimkiler yemek saatinde cep telefonlarını kapatıp sohbete başlamışlardı. Şaşırıyorum ama pek üzerinde durmamıştım, nedenini şimdi fark ediyorum." dedi Nihat.* (İBBO, 29).

- *"A evet, bizimkiler de son zamanlarda hafta sonlarında televizyonun karşısında oturmak yerine, zamanlarını müzeleri, sergileri gezmeye, şehirdeki tarihi bölgeleri tanımaya ayırıyorlardı. Geçen hafta üşenmeyip tiyatroya bile gittiler."* (İBBO, 29).

Üçüncü öyküde Caner'in annesi teknolojiyle sürekli iç içedir. Babası da annesi gibi olmak istese de telefonun yaydığı radyasyondan dolayı gece telefonunu yatak odasına almamaktadır. Caner'in ebeveynleri sanal ortamda komik duruma düşünce annesi paylaşımlarını azaltır ve ailesiyle daha kaliteli zaman geçirir. Babası ise bir daha bloğuna girmez:

- *Babam cep telefonunu gece yatak odasına almaz, mutfakta bırakır. Çalsa da duymazdı bence.* (İBBO, 40).
- *"Tatlış oğluşum büyüyor", "Oğulçemin doğum günü", "Karne günümüss", "Oğulcuğumun yeni ayakkabısı" gibi bitmek bilmeyen bahanelerle binlerce kişinin ekranında sonsuza dek kayıtlı kalmak beni korkutuyordu.* (İBBO, 54).
- *Annem, paylaşımını silene kadar binlerce baş sağlığı iletisi almıştı. "Yaşadıklarıma takipçilerin gözüyle değil, kendi gözlerimle bakacağım artık." dedi o gün hastaneden eve döndüğümüzde. Gerçekten de yaşanan her ânı paylaşıma çevirme takıntısını bıraktı, artık çok dikkatli seçimler yapıyor.* (İBBO, 56).
- *Annem, paylaşımını silene kadar binlerce baş sağlığı iletisi almıştı. "Yaşadıklarıma takipçilerin gözüyle değil, kendi gözlerimle bakacağım artık." dedi o gün hastaneden eve döndüğümüzde. Gerçekten de yaşanan her ânı paylaşıma çevirme takıntısını bıraktı, artık çok dikkatli seçimler yapıyor.* (İBBO, 56).
- *Yediğimiz yemekler, çıktığımız tatiller, gittiğimiz düğünler, kutlamalar, özel yaşamımıza dair her şey… artık yalnızca bize ait. Onlar olmadan da çok ilgi çekici, çok güzel konulara değinebiliyor. Takipçi sayısı azalmadı, aksine çoğaldı.* (İBBO, 56-57).
- *Babamın ise 314 numaralı hastane odasının önünde kafası yarım fotoğrafı, son paylaşımı oldu. Ondan sonra bir daha bloğuna girdiğini görmedim.* (İBBO, 57).

4.4. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: Devin Şarkısı

Yazarı: Raife Polat

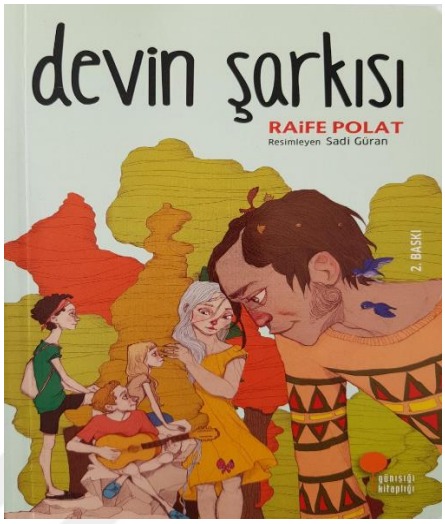
Yayın Tarihi: 2014

ISBN: 978-605-9952-04-0

Baskı Sayısı: 2.Baskı

Sayfa Sayısı: 197

Yayınevi: Günışığı Kitaplığı



Özet: İgıl ve Bigıl teknolojiden ve kent hayatından uzakta, ormanda yaşayan iki devdir. İgıl müzikten çok hoşlanmaktadır ve şarkılar söylemektedir. Eşi Bigıl ise ormandaki dünyasında mutlu bir kadındır. Bir gün ormanın yakınındaki ağaç eve Enzo, Neli ve Kaya adında üç arkadaş gelir. Enzo bu evde onlara rüyasında gördüğü müziği çalar. Bu müzik aslında İgıl'ın bestesidir ve İgıl bunu duyunca çok etkilenir. Ancak insanların bu iki devden haberi yoktur. Bu nedenle dev çiftin arkadaşı gezgin Emil çocuklarla tanışmaya karar verir. Çocukları ve ailelerini tanıyınca İgıl ve Bigıl ile çocukları tanıştırır. İgıl'ın müziklerini duyan çocuklar onun şarkılarını internette paylaşırlar. Bu paylaşımın ardından şarkılar büyük beğeni toplar ve herkes İgıl'ın kimliğini öğrenmeye çalışır. Peşlerine düşen müzik şirketinin sahibi Pan sonunda devlerle tanışır ve yavaş yavaş onları insanlarla bir araya getirir. Ardından Pan devlere ormandaki hayatlarından farklı bir şehir hayatı sunar. Yoğun turnelerin ardından asıl önemli olan şeyin aileyle zaman geçirmek ve sevdikleriyle bir arada olmak olduğunu anlayacaklardır.

Tablo 4.10. "Devin Şarkısı" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

Teknolojik Aletler	
Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	
Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.Teknolojinin Olumlu Yönleri** **3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme **3.3.**Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme **3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama **3.5.**Günceli Yakalama **3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma **3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme **3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma **3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı **3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma
Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.2.**Sosyalleşmenin Azalması **4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması **4.7.**Sahtekârlık ve Yalancılık **4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi
Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

"Devin Şarkısı" adlı eserde bütün ana kategorilerden bulguya rastlanmıştır. Ancak alt kategoriler olan **"3.6.**Meslekler ve Para Kazanma", **"3.11.2.** Yer-Yön Bulma", **"3.11.3** Zaman Tasarrufu", **"3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama", **"3.11.7.** Güvenliği Sağlama", **"3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", "**3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi", **"3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma", **"4.1.**Teknoloji Bağımlılığı", **"4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma", **"4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma", **"4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar", **"4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", **"4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma",

"**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "**5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", "**5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", "**5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" kategorilerden bulguya rastlanmamıştır.

Tablo 4.11. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler	Telefon, Bilgisayar, Ses Kayıt Cihazı, Fotoğraf Makinesi, Bellek Çubuğu, Televizyon, Megafon, Su Isıtıcısı, Meyve Sıkacağı, CD çalar

"Devin Şarkısı" adlı eserde 4.11 numaralı tabloda gösterilen teknolojik aletler yer almaktadır:

- *Onların da özellikle Enzo'nun tıpkı bizim gibi, bu gizemi çözmek için can attığını biliyorum. Bu nedenle bana mesaj yazdıklarından ya da* ***telefonla*** *ulaşmaya çalıştıklarından da eminim. Dolayısıyla bir kez daha bir araya gelmemiz zor değil.* (DŞ, 43).
- *Enzo okuldan gelir gelmez,* ***bilgisayarın*** *başına çöktü. Emil'in mesajını görünce heyecandan kalbi yerinden çıkacak sandı. Hemen Kaya'yı aradı.* (DŞ, 45).
- *Çocuklar hemen Enzo'nun odasına doluşarak, Emil'in getirdiği* ***kayıt cihazını*** *test etmeye başladılar. Onların hevesini kırmak istemeyen Emil bir süre izledi ve sonunda ağzındaki baklayı çıkardı. "Şarkıları kaydedip, internette paylaşma fikrinden emin misiniz?"* (DŞ, 83).
- *Pan şüpheyle uzandı Enzo'nun uzattığı* ***bellek çubuğuna****. Hızla şarkıyı bilgisayara aktardı ve tuşa bastı.* (DŞ, 129).
- *Gazeteciler her yerdeydi. Sürekli* ***deklanşörlere*** *basılıyor,* ***flaşlar*** *patlıyor; her yerde herkes onlardan söz ediyordu.* (DŞ, 137). (Fotoğraf makinesi)
- *Pan eline bir* ***megafon*** *alıp kalabalığa seslendi.* (DŞ, 149).
- *"Bu* ***su ısıtıcısı****…" dedi Emil.* (DŞ, 151).
- *"Tamam…****Meyve sıkacağına*** *ne dersiniz?" diye sordu Emil.* (DŞ, 151).

- *İgıl hâlâ **televizyona** bakıyor, Bigıl'la göz göze gelmek istemiyordu.* (DŞ, 158).
- *Emil'in onun için yaptığı koltuktan kalktı ve İgıl'ın albümünü koydu **CD-çalara.*** (DŞ, 176).

Tablo 4.12. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	E-posta, Mesaj, Paylaşım Siteleri

"Devin Şarkısı" adlı eserde 4.12 numaralı tabloda gösterilen teknolojik yazılım ve uygulamalar yer almaktadır:

- *"Sen de **e-posta** yaz o zaman." dedi Kaya. "Belki **mesaj** da hemen ulaşmayacak ama eninde sonunda yanıt verecektir. Merak etme."* (DŞ, 41).
- *Bir kafeye girip **mesajlara** baktı ve Enzo'dan gelen kısa notu gördü. "Merhaba, Tanıştığımız gün size çaldığım parçayı bildiniz hissine kapıldım. Benim için önemli bir parça bu ve size de söylediğim gibi, bir şekilde eksik! Belki de yanılıyorum ama bu eksikliği tamamlayabileceğinizi düşünüyorum. Benimle aynı fikirdeyseniz ve yardımcı olabilirseniz sevinirim. Sevgiler, Enzo."* (DŞ, 44).
- *İgıl'ın Şarkıları'yla dolu günler haftaları kovaladı ve **paylaşım sitelerinde** gizemli müzisyenin kim olduğu konusunda meraklı sorular dolanmaya başladı.* (DŞ, 102).

4.4.1. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.4.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

"Devin Şarkısı" adlı eserin kahramanları birbirleriyle iletişim kurabilmek için cep telefonlarının arama ve mesaj gönderme özelliklerinden yararlanmaktadırlar. Ayrıca telefon dışında bilgisayar da bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır:

- *Kaya çantasına uzandı ve Emil'in kartını çıkarıp arkadaşına uzattı. "Hadi ara onu ve aklına takılanları sor ne bekliyorsun?"* (DŞ, 41).

- *Emil hiç düşünmeden yanıtladı mesajı: ''Merhaba Enzo, Şarkıyı biliyorum evet. Müzisyen bir arkadaşımın şarkısı. Ancak, bu şarkıyı kimsenin bilmesine olanak yok çünkü yayımlanmadı. O nedenle, ben de senin şarkıyı nereden bildiğini ya da nasıl oluyor da aynı parçayı besteleyebildiğini merak ediyorum. Açıkçası bu mesele epey aklıma takıldı. O nedenle kasabanıza geldim. Ne yazık ki, fazla zamanım yok. Beni ararsan sevinirim. Telefonum sende var sanıyorum. Görüşmek üzere, Emil. Şimdi Enzo'nun telefonunu beklemekten başka şansı yoktu.* (DŞ, 45).
- *Enzo telefonu kapar kapamaz "Emil'le Kestane Kafe'de buluşacağız." diye bilgi verdi arkadaşlarına. "Anneleri arayıp haber versek iyi olur. Bu konuşma ne kadar sürer bilmiyorum."* (DŞ, 46).
- *Emil hiç zaman kaybetmeden bir kez daha çocukların yaşadığı kasabaya gitmiş, Enzo'ya mesaj atmıştı.* (DŞ, 59).
- *"Arayamayız. Uzakta, tuhaf bir ülkede sonuçta. Yazışma grubumuzdan mesaj atalım bugün. Uygun olduğunda yanıt verir nasılsa."* (DŞ, 78).
- *O gün hepsi bilgisayar başında olursa konuyu tartışabileceklerini yazmıştı.* (DŞ, 79).
- *Çocuklar "Evet!" diye bağırırken Enzo'nun annesi "Tamam, tamam! Arayalım bakalım annelerinizi." diyerek telefona yöneldi.* (DŞ, 85).
- *Telefon hiç susmuyor, Pan sürekli gelen röportaj taleplerini karşılıyordu.* (DŞ, 155).
- *Neyse ki surat asmaya fırsatları kalmadan Emil'den mesaj geldi.* (DŞ, 165).
- *Oysa gün sona erdiğinde kimseden telefon ya da yeni bir mesaj gelmemişti.* (DŞ, 166).
- *Kararlılıkla yerinden kalktı. Telefonunu eline aldı ve Ezo'nun annesinin numarasını tuşladı.* (DŞ, 176).

Birbirlerini çok özleyen kahramanlar sık sık telefonda konuşmaya karar verirler:

- *Bigıl bir süre daha gelemeyeceklerini haber verdi çocuklara. Hepsinin yüzleri düştü, sesleri buruldu bir anda. Telefonda hasret giderilmiyordu pek ama buna da razıydılar. Konuştular konuştular… Bundan sonra daha sık telefonlaşmaya karar verdiler.* (DŞ, 166).

4.4.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

Eserde internet üzerinden araştırma yapılmaktadır:

- *Çocuklar sonraki günleri, şarkıları hangi ortamlarda nasıl paylaşabileceklerini araştırarak geçirdiler.* (DŞ, 80).

Eserde çocuklar şarkıları söyleyen devi açıklamamak için çevreye internette keşfettiklerini söylemeye karar verirler:

- *"İgıl diye biri" dedi Enzo, onay beklercesine diğerlerine bakarak. "İnternette karşımıza çıkmış olabilir şarkılar örneğin."* (DŞ, 94).

4.4.1.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme

"Devin Şarkısı" adlı eserde kahramanlar fotoğraflar sayesinde görmedikleri mekânları görmüş olmaktadır:

- *"Bana gittiğin yerlerden fotoğraf yollar mısın?" diye sordu Kaya.* (DŞ, 51).
- *"Çocuklarla biraz dolaşır geliriz. Hem merak etmeyin, fotoğraf makinem yanımda. Bol bol fotoğraf çekip sonra size de göstereceğim. Böylece onların yaşadığı yer hakkında fikriniz olacak."* (DŞ, 83).

4.4.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi ve Belge Saklama

Eserin çocuk kahramanlar olan Kaya, Neli ve Enzo, İgıl adlı devin şarkılarını kayıt cihazı sayesinde kaydetmişlerdir:

- *Yazışma sonlanırken Enzo, gelirken kaliteli bir ses kayıt cihazı getirmesini istedi Emil'den. İgıl büyük olasılıkla internetten şarkıları dinlemenin nasıl olduğunu kavrayamayacaktı.* (DŞ, 79).
- *"…Bu nedenle, çocuklar benden bir kayıt cihazı getirmemi istediler. Şarkılarını kayda almak istiyorlar."* (DŞ, 88).
- *Emil kayıt cihazını çıkardı ve masaya bıraktı. "İşte bu… Dün çocuklarla test yaptık. Bakın." dedi ve kayıtları dinletti onlara.* (DŞ, 88).
- *Bu minik cihaz İgıl'ın çok ilgisini çekmişti. "Müzisyenler de bununla mı kaydediyorlar albümlerini?" diye sordu. "Hayır. Onlar stüdyo denilen yerlerde ses kalitesi daha iyi olan cihazlarla yapıyorlar bu işi. Bazen canlı çalıyorlar, bazen de her enstrümanı tek tek kaydedip sonra miksliyor-yani bir*

şekilde birleştiriyorlar. Bu basit bir cihaz. Çocuklar şarkılarını kaydetmek ve böylece seninle birlikte değilken de dinleyebilmek istiyorlar." (DŞ, 88).

- *Çocuklarla buluştuklarında, İgıl merhaba bile demeden cihazın düğmesine bastı. Kayıtlar süper değildi belki ama İgıl'ın sesi bu basit cihazdan bile harika geliyordu kulağa.* (DŞ, 93).
- *Bigıl birden yanıtını bildiği halde "Ne yapacağız şimdi bu kayıtları?" diye sordu. "Sizinle olmadığımız zamanlarda da dinleyebileceğiz." dediler hepsi ağzı kulaklarında.* (DŞ, 94).
- *Kayalığa vardıklarında, İgıl yeni bir şarkı yazdığını söyleyerek kayıt cihazının düğmesine bastı hemen. Şarkı bittiğinde üç arkadaş, "Ne o? Artık biz de mi sadece kayıt cihazından dinleyeceğiz şarkılarını?" diye sordular gülerek.* (DŞ, 99).
- *İgıl, mutluluktan uçarcasına yeni şarkılar besteleyip kaydediyordu. Ancak çocuklar tüm kayıtları bir anda koymak istemiyorlardı internete.* (DŞ, 102).

Eserde kahramanlar gittikleri yerlerde fotoğraflar çekmekte ve fotoğraflarını saklamaktadırlar. Özellikle kahramanlardan Emil fotoğraflarını bilgisayarda saklamaktadır:

- *Neyse ki, kasabada kısa bir tur attılar, bol bol fotoğraf çektiler ve tur Enzo'ların evinde sona erdi.* (DŞ, 83).
- *Emil'in bilgisayarından fotoğraflara bakarken bir yandan da onu soru yağmuruna tutuyorlardı. Son kare akşam yemeğindendi. Enzo'nun anne ve babası da gülümsüyordu onlara.* (DŞ, 86-87).
- *Bu sırada Neli, İgıl ve Bigıl'la birlikte çekilmiş fotoğraflarını çantasından çıkarıp adama uzattı. Fotoğrafı alan Pan'ın yüzü allak bullak oldu. Anlamsız anlamsız bir fotoğrafa, bir karşısındaki ekibe bakıyordu.* (DŞ, 130).
- *"Hiç bozmayın, fotoğrafınızı çekiyorum!" dedi Emil. "İgıl'a göndeririz bunu. Kıskansın biraz!" derken güldü hınzır hınzır.* (DŞ, 169).

4.4.1.5. Günceli Yakalama

Eserde insanlar internet ve telefon kullanırken, devler internet ve telefon kullanmamaktadır. Zaman içerisinde internetin ne olduğunu öğrenen devler internet ortamına alışmaya çalışmışlardır:

- *"…O gerçekten uzak bir yerde yaşıyor. İnternet yok, telefon bile yok!" diyerek kocaman bir kahkaha attı.* (DŞ, 50).
- *İgıl ve Bigıl'la yeniden kayalıkta buluşmaya başladıklarında, onlara internetten söz ederek yavaş yavaş geliştirdikleri bu fikre alıştırmaya çalışıyorlardı.* (DŞ, 80).

Eserin kahramanlarından dev Igıl'ın şarkısı çok beğenilip konuşulmuştur ve haftanın şarkısı seçilmiştir. Haftanın şarkısı internet ortamında takip edilmektedir:

- *Enzo hemen bilgisayarına yöneliyor. Yayını yapan site çalınan parçayı haftanın şarkısı ilan etmiş ama müzisyeni bilinmiyor gözüküyor. Bu bilinmeyen müzisyene ortaya çıkması için siteden çağrı yapılıyor.* (DŞ, 68).

4.4.1.6. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma

Eserde Enzo adlı kahraman merak ettiği ancak yüz yüze gelemediği bir kişiyle tanışma yolu olarak teknolojik aletleri kullanmayı istemiştir:

- *Enzo biraz çekinerek sordu. "Peki belli ki, arkadaşınla tanışamayacağım ama yazışamaz mıyız? Ne bileyim, yazışmak istemez mi?"* (DŞ, 50).

4.4.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme

Eserin kahramanı İgıl'ın şarkıları önce ses kayıt cihazıyla kaydedilmiş ardından internet üzerinden diğer insanlarla paylaşılmış ve insanların beğenisini aldığından giderek yayılmıştır:

- *Kendi kendine "İgıl'in şarkıları internette paylaşılsa elbette çok beğeni alır. Başka türlüsü düşünülemez ki! Hem kötü bir şey değil" diye konuşarak son hazırlıkları yaparken, odaya giren annesini fark etmemişti bile.* (DŞ, 69-71).
- *"Değil de… Nasıl olacak?" dedi Kaya düşünceli. "İgil ister mi şarkılarını internete koymamızı?"* (DŞ, 77).
- *Hepsi bilgisayar başındaydı ve Emil'e bu kadar güzel şarkıları sadece kendilerini saklamanın haksızlık olduğunu yazıyorlardı hepsi aynı anda.* (DŞ, 79).
- *Enzo ara ara kayalığa bilgisayarıyla geliyor; bazı paylaşım sitelerine girmeye çalışıyor ya da bilgisayardan müzik dinliyorlardı.* (DŞ, 80).

- *Emil geldiğinde, çocuklar sanki hemen şarkıları kaydedip internete koyacakmış gibi sabırsızdılar.* (DŞ, 81).
- *"…Zaten insanların arasına karışsınlar, albüm yapsınlar falan demiyoruz ki. Sadece şarkıları kaydedip, internetten paylaşalım istiyoruz."* (DŞ, 84).
- *Emil düşünceliydi oysa. "Evet, ama şarkılar şimdiden yayılıyor. İnsanların meraklı sorularına nasıl direneceğiz, bunu düşünmemiz gerek." dedi. "İşte o zaman, kaçınılmaz olarak internete koyacağız. Hatta başkalarından önce bu işi bizim yapıp kontrolü de elde tutmamız gerekiyor derim ben."* (DŞ, 98).
- *Çocuklar seçtikleri paylaşım sitelerine şarkıları koymak için hazırlıklarını yaptılar.* (DŞ, 99).
- *"…, şarkıları internete koymamız gerektiğini düşünüyorlar. Böylece daha fazla çocuk şarkılarını dinleyebilecekmiş. Ama ismin dışında başka bir bilgi olmayacakmış."* (DŞ, 99-101).
- *Enzo, Neli ve Kaya şarkıların bağlantılarını sadece yakın birkaç arkadaşına gönderdiler. Ancak İgıl'ın şarkılarının büyüsüne kapılan kuzen Bing, ağı fazlasıyla genişletti ve kısa sürede İgıl'ın şarkıları kulaktan kulağa yayıldı. Paylaşım sitelerinde beğeni yorumları çoğaldıkça çocuklar bunları büyük coşkuyla İgıl'a okudular. Gizemli müzisyenin hayranları her geçen gün artıyordu.* (DŞ, 101).
- *İgıl'ın hayranları onu fazlasıyla özlüyor sosyal medyada merakla beklediklerini yazıp duruyorlardı. Üç arkadaş baktılar olacak gibi değil internette bir şarkısını daha paylaştılar. Hemen yorumlar yağdı.* (DŞ, 108-109).
- *İnternete koydukları şarkıların arası açılmış, hayranlar bile bilmedikleri bu molanın etkisiyle sakinleşmişti*. (DŞ, 117).
- *"… Herkes çok coşkulu. Tıpkı internette şarkıların paylaşıldığı ilk zamanlar olduğu gibi, İgıl'dan hep bir şeyler bekliyorlar…"* (DŞ, 159).

4.4.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

Eserde müzik dinlemek ön plandadır. İgıl sürekli şarkı söyleyip kayıt yapmakta ve internet aracılığıyla bu kayıtları paylaşmaktadır. Eserdeki çocuklar ve hayranları ise sık sık onun müziklerini dinlemektedir. Ayrıca kahramanlardan Enzo, Neli ve Kaya müzik dinlemenin yanında canları sıkıldığında film de izlemektedirler:

- *Off, bize gidip film falan mı izlesek acaba?* (DŞ, 20).
- *Enzo ara ara kayalığa bilgisayarıyla geliyor; bazı paylaşım sitelerine girmeye çalışıyor ya da bilgisayardan müzik dinliyorlardı.* (DŞ, 80).
- *Herkes İgıl'ın şarkılarının büyüsüne kapıldı. Bu büyüye kapılmamak mümkün değil zaten. "Şimdi de getirdiğin şu küçük cihaz sayesinde İgıl'ın şarkılarını daha fazla çocuğun dinleyebileceğini söylüyorsun."* (DŞ, 91).
- *"Kaydedilmiş şarkılarım kulağa nasıl gelecek merak ediyorum."* (DŞ, 91).
- *Yeniden kayıtları çalmaya ve müziğe uyarak salınmaya başladılar. İgıl hemen eşlik etti kayıtlara.* (DŞ, 95).

4.4.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama

Eserde müzikle ilgilenen dev İgıl kendini müzik alanında ses kayıt cihazıyla geliştirmektedir:

- *İgıl yeni oyuncağıyla çok mutluydu. Kayıt üstüne kayıt yapıyor, sonra dinliyor, bazılarını beğenmeyip tekrarlıyor, evin içinde sürekli aynı kayıtları tekrar tekrar dinliyordu. Minicik cihazdan yükselen kayıtları dinlerken yüzünde tuhaf bir sırıtışla "Devin Şarkıları" diye böbürleniyordu.* (DŞ, 93).
- *"Ben parçalar üzerinde çalışmak istiyorum. Hepsini çalabilmek istiyorum. O nedenle bu kayıtlar harika oldu!.. Ayrıca, anne babalarımıza da dinletmek isteriz ve kuzenime…"* (DŞ, 94).

4.4.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserde ulaşımın araçla sağlanmasına yer verilmiştir:

- *Bigıl ve Emil'i getiren araç, kereste evden görününce herkes dışarı çıktı.* (DŞ, 167).

- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı

Eserde devlerin yeni evinde teknolojik mutfak aletlerinden su ısıtıcısı ve meyve sıkacağı yer almaktadır:

- *Pan, kentin biraz dışında şato gibi kocaman bir ev bulmuştu onlara. Ev çok şık döşenmiş, nasıl kullanılacağını bile bilmedikleri bir sürü elektronik aletle donatılmıştı.* (DŞ, 139).

- *Mutfaktaki birçok aletin nasıl kullanılacağını bilmiyorlardı. Emil ve çocuklar küçük ev aletlerinin çalıştığını göstermek istediler onlara "Bu su ısıtıcısı…" dedi Emil. "Sadece şu düğmeye basıyorsun ve çalışıyor." O tamam, dedi Bigıl ukala ukala. "Tamam… Meyve sıkacağına ne dersiniz?" diye sordu Emil. "Bayılırım. Hadi hemen meyve suyu sıkalım." diye atıldı İgıl.* (DŞ, 151).

- Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma

Eserde telefon aracılığıyla saat bilgisine ulaşılabileceği yer almıştır:

- *Neli'nin annesinin telefonuyla saati fark ettiler.* (DŞ, 85).

4.4.2. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.4.2.1. Sosyalleşmenin Azalması

Eserde İgıl sıkıcı bir haber aldığı için konuşmak yerine televizyona bakmayı tercih etmiştir:

- *İgıl ve Pan ise hâlâ bıraktıkları yerdeydi. Tek fark, ikisi de televizyona dalmıştı.* (DŞ, 158).

4.4.2.2. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması

Eserde çocuklar şarkıları gizlice paylaşmışlardır ve kim oldukları bilinsin istememektedirler fakat bir müzik şirketi paylaşımlarından ev adreslerini tespit etmiştir:

- *Araştırmaların sonrasında şarkıların hangi bölgeden internete konduğunu bulmuş, ağı iyice daraltmış, hatta çocukların yaşadığı kasabaya odaklanmışlardı.* (DŞ, 117).
- *Neli dalgın dalgın konuştu. "Peki bize nasıl ulaştılar? Ben bir türlü çözemedim bunu." "Sanırım yine internet üzerinden başardılar bunu." dedi Emil.* (DŞ, 120).
- *"Nereden bağlanıldığına şarkıların hangi bağlantıdan konulduğuna ulaşabiliyorlarmış bir biçimde."* (DŞ, 120).

4.4.2.3. Sahtekârlık ve Yalancılık

Eserde çocuklar internet ortamında İgıl'ın tanınmasını istemedikleri için İgıl'ı tanımadıklarını, şarkılarını internette bulduklarını ifade ederek tanınmamak için çevrelerine yalan söylemişlerdir:

- *Henüz internet konusuna girmek istemiyordu çünkü. "İnsanlar şarkılarını, kliplerini internette paylaşıyorlar biliyorsunuz ve her zaman kendileri hakkında çok fazla bilgi vermeleri de gerekmiyor. Çocuklar internette bulduklarını söyleyebilirler gerçekten de."* (DŞ, 94).
- *Gerçekten bu kayıtlar onların eline nasıl geçmişti. İnternet deyip durmuşlardı ama şarkılar internette değildi.* (DŞ, 97).

4.4.2.4. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Eserde telefon hattının ormanlık alanda çekmemesi ve teknolojik ev aletlerinin bozulması durumlarına yer verildiği tespit edilmiştir:

- *Enzo kartı aldı. Kısacık bir an baktı ve telefonuna davranıp numarayı tuşladı. Ancak Emil'e ulaşılamıyordu. ''Ormanın ortasında telefonun çalışmasını beklemek ne ya! Ulaşılamıyor tabii ki ''diye söylendi.* (DŞ, 41).
- *İgıl meyvelerin hepsini sıkacağın içine doldurup elindekiyle ittirdi. Düğmeye basar basmaz meyve sıkacağından tuhaf sesler yükseldi. İgıl hemen toparlanıp yeniden denedi. Bu kez her şey yolunda gitti ve meyvelerin suyu önündeki bardağa akmaya başladı. Ancak ikinci partide biraz fazla bastırınca aletten daha tuhaf sesler çıkmaya başladı.* (DŞ, 151).
- *Hâlâ çalışmaya devam eden aletten her yere yapış yapış meyve suları taştıkça hepsi birden telaşla çığlığı bastı.* (DŞ, 152).
- *İgıl, yaptıkları nedeniyle özür dileyerek mutfaktan çıkarken, "Mutfak aletlerini kullanmak şarkı söylemekten zormuş. Ben almayayım." dedi.* (DŞ, 153).

4.4.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.4.3.1. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde telefonunun tuşuna basılarak psiko-motor hareket gerçekleşmiştir:

- *"Ben onu ararken, siz okursunuz mesajı. Kısacık zaten." Enzo telefonunun tuşlarına bastı.* (DŞ, 46).

4.4.3.2. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde İgıl ve Bigıl adlı devin evinde televizyon aracılığıyla çekilen klibi izleyen çocuklar kliple ilgili beğenilerini ifade etmiştir:

- *Albüm çıkar çıkmaz ilk klip çekilmişti. Televizyonda kendi görüntüsünü izlemek İgıl'a çok ilginç gelmişti doğrusu. Ön sırada grup elemanları ve İgıl, arkada Bigıl, Emil ve çocuklar, neredeyse bir sinema salonu gibi kullandıkları şato evde birkaç gün televizyonun başından ayrılmamışlardı. Her rastladıklarında sessizce izledikleri klibin farklı yerleri için, "Ya şöyle olsaymış keşke…" diye başlayan türlü yorumlar yapmışlardı.* (DŞ, 142).

4.4.4. "Devin Şarkısı" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde iki dev internet ortamını tanımaya çalışmaktadır. İnternet ortamından kendilerine tutunacak bir dal bulmaya çalışan iki devden İgıl internet konusunda çok daha heyecanlıyken, Bigıl içine kapanmış ve internet ortamı onu endişelendirmiştir:

- *İgil ve Bigıl hayretler içinde internetin engin sularında tutunacak bir dal arıyor, evde sürekli bunu konuşuyorlardı.* (DŞ, 80).
- *Bigıl, kayıtları başka insanlara dinletme fikri ortaya çıktığından beri kabuğuna çekilmişti.* (DŞ, 90).
- *İgıl yeni oyuncağıyla çok mutluydu. Kayıt üstüne kayıt yapıyor, sonra dinliyor, bazılarını beğenmeyip tekrarlıyor, evin içinde sürekli aynı kayıtları tekrar tekrar dinliyordu. Minicik cihazdan yükselen kayıtları dinlerken yüzünde tuhaf bir sırıtışla "Devin Şarkıları" diye böbürleniyordu.* (DŞ, 93).

4.5. “Anneannemin Cep Telefonu” Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: Anneannemin Cep Telefonu

Yazarı: Muzaffer İzgü

Yayın Tarihi: 2006

ISBN: 975-22-0183-0

Baskı Sayısı: 6

Sayfa Sayısı: 95



Özet: Metin adlı çocuk ve anneannesi Hikmet Hanım’ın maceralarının anlatıldığı serinin 17.kitabı olan “Anneannemin Cep Telefonu” 4 hikâyeden oluşmaktadır. Birinci öyküde başta cep telefonu kullanmak istemeyen Hikmet Hanım’ın zamanla oğlunun cep telefonunu kullanmaya başlaması ve telefonuna günden güne bağlanması anlatılır. İkinci öyküde anneannenin torunu Metin’e sürpriz yapması ve sınıf arkadaşlarına kısır ve ayran getirmesi anlatılır. Üçüncü öyküde uçağa çok binmek isteyen Metin ve anneannesi Hikmet Hanım’ın bu hayallerini gerçekleştirmeleri anlatılır. Son öyküde ise yağmuru çok seven Hikmet Hanım’ın bir gün yağmur yağarken torununa anlattığı çocukluk anıları yer almaktadır.

Tablo 4.13. “Anneannemin Cep Telefonu” Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

Teknolojik Aletler	
Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.5.**Günceli Yakalama **3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama **3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi

Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi **5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi
Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

Tablo 4.13'e göre "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde "Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar" ana kategorisinde hiçbir bulgu tespit edilmemiştir. Alt kategorilerden ise **"3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme", **"3.3.**Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme", **"3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama", **"3.6.**Meslekler ve Para Kazanma", **"3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme", **"3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma", **"3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama", **"3.11.2.** Yer-Yön Bulma", **"3.11.3** Zaman Tasarrufu", **"3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı", **"3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma", **"3.11.7.** Güvenliği Sağlama", **"3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", **"3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma",**"4.1.**Teknoloji Bağımlılığı", **"4.2.**Sosyalleşmenin Azalması", **"4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma", **"4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma", **"4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması", **"4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar", **"4.7.**Sahtekarlık ve Yalancılık", **"4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", **"4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma", **"5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" kategorilerine de yer verilmediği tespit edilmiştir.

Tablo 4.14. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler:	Telefon, Cep Telefonu, Hat (Sim Kartı)

"Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde 4.15 numaralı tabloda gösterilen teknolojik aletler tespit edilmiştir:

- *"Peki bu benim emektar **telefonum** n'olacak?"* (ACT, 10).
- *"Haydi anneanne, bugün şanslı günün. Babam sana da bir **hat** alsın, artık benim anneannem de **cep telefonlu** olsun."* (ACT, 16).

4.5.1. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.5.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Metin'in babası, annesi Hikmet Hanım'a eski kullandığı cep telefonunu verir. Hikmet Hanım torunları ve komşusuyla iletişimini cep telefonu üzerinden sağlamaya başlar:

- *Havadan sudan torundan konuştunuz, işte ondan sonra bir çıkarırsın telefonu, basarsın tuşlara, konuşursun, "Ay Aykuuuş, bugün kimin evinde toplanıyoruz hayatım?"* (ACT, 11).
- *"Anneanneciğim al babamın telefonunu." dedim. "Konuşursun."* (ACT, 14).
- *Ben şimdi gidip söylüyorum babam telefonunun sesine baktırsın, bir; bir de anneanneciğime hat alsın, iki; anneanneciğim bu gece yarısı telefonuyla konuşmaya başlasın, üç."* (ACT, 16).
- *Babam bir kâğıda kocaman rakamlarla anneannemin telefon numarasını yazmıştı. Babamın, ablamın, annemin cep telefonlarının numaraları defterde yazılıydı.* (ACT, 17).
- *"O kasabadaki çocukluk arkadaşlarımdan biri arar belki Metin." dedi. "Hı, numaramı bulur."* (ACT, 21).
- *Artık günün her saatinde Müzeyyen Hanım'la konuşacağız. Uykumuz kaçınca bile birbirimizi arayacağız." demiş.* (ACT, 22).

4.5.2. Günceli Yakalama

Eserde Hikmet Hanım'ın torunları kendisine yaşanılan çağda cep telefonsuz olunmayacağını söyleyerek cep telefonu kullanması konusunda ısrar etmişlerdir:

- *Ablam: "Artık bu zamanda telefonsuz anneanne olmaz." dedi. "Lütfen anneanneciğim beni bu tattan yoksun koyma. Şöyle arkadaşlarımın arasında cep telefonumu çıkarayım, 'Ay anneannemle bir konuşayım bakayım.' diyeyim.* (ACT, 11).

Eserde Hikmet Hanım'ın torunları tarafından eski telefonlar yerine yeni cep telefonlarıyla iletişim kurmanın daha rahat olduğu da kendisine bildirilmiştir ve Hikmet Hanım'a cep telefonunu nasıl kullanacağı öğretilmeye çalışılmıştır:

- *"Artık bu telefonlarla birine ulaşmak zor. Geçen gün ne annemle konuşabildik ne de babamla. Ama ceplerini açtık hemen konuştuk."* (ACT, 14).
- *Babam anneanneme gösterdi: "Şuraya basacaksın, telefonu açmış olacaksın…"* (ACT, 20).

Eserde eski model bir telefonun çalışsa dahi yenisiyle değiştirilmesi istenmiştir:

- *Babamın cep telefonu eski modeldi. Annem de ablam da üsteliyorlardı. "Bu telefonu değiştirmenin zamanı geldi.* (ACT, 7).
- *Babam sonunda razı oldu, "Tamam çocuklar, cep telefonumu değiştirmeye karar verdim.* (ACT, 7).
- *Babamın yeni telefonu çok güzeldi. Küçücüktü.* (ACT, 16).

4.5.2.1. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma

Metin'in anneannesi Hikmet Hanım yalnızlığını kedisiyle konuşarak atlatmaya çalışmaktadır. Torunu Metin'in de önerisiyle cep telefonuyla çocukluk arkadaşlarıyla konuşur gibi yaparak yalnızlık hissini azaltmaya çalışır:

- *"Sanal konuşursun anneanneciğim." "Sanal adında bir arkadaşım yok ki." Güldüm. "Anneanneciğim, dedim, sanal demek, yani o arkadaşın yok ama sen o arkadaşın varmış gibi konuşacaksın." "O cep telefonundan?" "Evet, anneanneciğim."* (ACT, 15).

- *Anneanneme, Tekir'le konuşacağına, çocukluk arkadaşlarıyla sanal olarak konuşmasını söyledim ben de.* (ACT, 15).

- *Anneannem telefonunu çok sevdi. Gerçekten artık Tekir'le fazla konuşmuyordu. Bazı geceler odasından sesi geliyordu.* (ACT, 21).

Hikmet Hanım cep telefonu sayesinde komşusuyla da sürekli iletişim halinde kalarak yalnızlık hissinden kurtulmuştur:

- *"…açarız, birbirimizle konuşuruz. O da evde yalnız, ben de evde yalnızım. Öyle her gün her gün gidip gelmek olmuyor ki. Yazı var, kışı, ayazı var. Biraz işimizi yaparız, haydi bakalım çorba pişti, aç telefonu…"* (ACT, 24).

4.5.2.2. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserde Hikmet Hanım ve torunu Metin uçağa binmek çok istemektedirler. Aile dostlarının yanlarına giderlerken de uçağı kullanmışlardır. Ayrıca ulaşım araçlarından otobüs ve minibüs de eserde yer almaktadır:

- *"Yok hayır, uçağa binmek istiyorum Metin."* (ACT, 63).

- *"Annen, baban, ablan otobüsle giderler, biz uçakla gideriz."* (ACT, 63).

- *"Ay çocuğum ne yavaş gidiyor bu minibüs, biz şimdi uçakla gitseydik ühü nereye varmıştık." deyince, sürücü, "Uçakla gitseydin hanım teyze." dedi.* (ACT, 71).

- *Piste çıktık. Büyük bir gürültüyle uçak çalıştı. Sonra havalandık. Sanki bir otobüsün içindeydik. Otobüs havalanıvermişti.* (ACT, 78).

- *Bin şöyle torununla. Dönüşte de otobüsle gelirsiniz."* (ACT, 66).

Hikmet Hanım günlük hayatında ise ulaşım araçlarından taksiyi kullanmaktadır:

- *Dolmuşla gelemezdi, mutlaka bir taksiye binip gelmişti.* (ACT, 53).

Metin'in ailesi gezilerini ise eski model otomobilleriyle yapmaktadırlar:

- *Yıllardır babam ancak ikinci el bir araba alabilmişti. O da eski bir modeldi ama olsun, hepimiz arabamızı seviyorduk. Hiç olmazsa canımız istediğinde bizi pikniğe götürüp getiriyordu.* (ACT, 61).

- Maddi Tasarruf Sağlama

Eserde Hikmet Hanım ve torunları arasında konuşma tarifeleriyle ilgili sabit ücretli paketlerden bahsedildiği tespit edilmiştir:

- *"Şimdi bu cep telefonları onun gibi değil. İki kişi saptıyorsun, o iki kişinin telefon numarasını açıyorsun, onlarla istediğin denli konuşuyorsun ama aynı ücreti veriyorsun."* (ACT, 14).

- *"Yani ben şimdi annene telefon açacağım, yarım saat konuşacağım, o belirli paradan başka para vermeyeceğim öyle mi?"* (ACT, 14).

- *"Ay Müzeyyen Hanım da cep telefonu alacak. Eğer sen izin verirsen çok konuşma hakkımı senden alıp Müzeyyen Hanım'a çevireceğim.* (ACT, 22).

Eserde uçak biletlerinin ucuzlaması nedeniyle Hikmet Hanım uçağa binme konusunda aileyi ikna etmeye çalışmıştır:

- *"Ucuzlamış canıım. Sonra kendi kendime diyorum ki, yaşın kaç oldu Hikmet, daha bir kez uçağa binemedin."* (ACT, 66).

4.5.2.3. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi

Eserde Hikmet Hanım'ın cep telefonu sesi istenilen gibi ayarlanarak kişiselleştirilmiştir:

- *"Hem bakmışsın ilerde, bir üç aylığını aldığında beni yanına almışsın, gitmişiz telefon satılan yere, seçmiş beğenmişsin ki artık zil mil ötmüyor, telefon sazlar eşliğinde "Kına mı yaktın eline Emineeeee" diye bağırıyor, işte o telefon anneannemin telefonu oluyor.* (ACT, 16).

- *"O ne biçim kahkaha Oya Hanım, yeni mi öğrendin böyle kahkaha atmayı?" dedi. Ablam kahkaha atmıyordu. Hepimiz kulak kabartmıştık. Babam gülüyordu. "Çocuklar anneannenizin telefonu çalıyor." Anneannem ayağa kalıverdi birden: "Ay bu kahkaha benim telefonumdan mı çıkıyor?"* (ACT, 19).

- *"İstersen başka ses koydurtayım anne."* (ACT, 19).

- *"Hoş geldin hanım teyze. Buyur al antikanı, dedi. Ama teyze, telefonunun kahkaha atması çok hoşuma gitti. Ben de anneme böyle bir telefon alacağım. Yüzü hep asık. Belki böyle bir telefon alırsam, yüzü güler."* (ACT, 29-31).

4.5.3. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.5.3.1. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

"Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde Metin'in babasının eski telefonunun pili kısa sürede bitmekte, sesi çok yüksek çıkmakta ve anteni sık sık düşmektedir. Aynı zamanda üstündeki boyası da dökülmüştür:

- *Adı cep telefonuydu ama babamın cebine zor sığıyordu. Kocaman bir telefondu. Üstelik pili hemen tükeniyor, her gün pili dolsun diye doldurma aygıtına bağlanıyordu. Yer yer boyası dökülmüştü. Anteni de ikide bir çıkar, düşerdi; evin içinde anten arardık.* (ACT, 7).

- *... babamın cep telefonunun çağrı aygıtı ötmeye başladı mıydı zavallı Tekir kaçacak delik arıyor, ses kesilinceye dek salona girmiyordu. Babamın cep telefonu yatak odasında bile çalsa Tekir'i tutabilirsen tut.* (ACT, 8).

- *"Oğlum Fazlı, şunun sesinin bir umarına baktır. Bak görüyorsun Tekir'in ödünü koparıyor. Hayvancık bir gün kalpten gidecek." diyordu. Babam, "Tamam anne, onarıcıya uğrar yaptırırım." diyordu ama yaptırmayı unutuyordu.* (ACT, 8).

- *"... babam onun zilini yaptırır. Eskiden ne güzel çalardı. Yine onun gibi olur."* (ACT, 10).

- *"Sesini yaptırdın mı Fazlı?" diye sordu. "Evet anne yaptırdım. Senin hattını bu gece açacaklar. Artık bilmiyorum, biraz sonra mı, yoksa gece yarısından sonra mı? Biz en iyisi arada bir senin numaranı arayalım. Bakalım açılmış mı?"* (ACT, 17).

4.5.4. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.5.4.1. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Uçaklara ilgisi olan Metin uçak gördüğünde hayaller kurmaktadır:

- *Balkondayken, havadaki uçaklara bakardım. Uçakların hepsi bizim apartmanın üzerinden geçiyorlar. Ne zaman seslerini duysam hemen başımı kaldırır, o uçağın içinde benim yaşımda çocukların olup olmadığını düşünürüm. Nasıl mutlu, nasıl coşkulu bakıyorlardır aşağıya. Sanki beni göreceklermiş gibi bazen de el sallarım.* (ACT, 63-65).

4.5.4.2. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Metin, uçakları çok sevdiğinden sürekli uçak resimleri çizmektedir:

- *"İkisi kaç gündür odaya çekiliyorlar ya, meğer fısıl fısıl bunu konuşuyorlarmış. Boşuna sayfa sayfa uçaklar çizmiyor Metin, baksana annesi."* (ACT, 67).

4.5.4.3. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde Metin uçaklara karşı ilgisi olan bir çocuktur. Uçağa binmek istemektedir. Uçak gördüğünde el sallamakta ve anneannesi ile de uçaklarla ilgili konuşmaktadır. Metin'in uçağa binen arkadaşları da ona bu deneyimlerini büyük bir coşkuyla anlatmışlardır:

- *Babam: "Anladım anne, siz anneanne torun uçağa binmek istiyorsunuz." dedi.* (ACT, 66).
- *"Haydi Metin, odama gidelim de biraz uçak konuşalım."* (ACT, 67).
- *"Biz var ya, uçak sesi duyduk muydu Metin'le balkona çıkıp uçaklara el sallıyoruz."* (ACT, 67).
- *Sınıfımızdan iki kişi simdiye dek uçağa binmişler. Korhan ve Müge. İkisi de unutmamışlar o yolculuklarını. Daha doğrusu uçağı unutamamışlar. İkisi de soluklanmada ballandıra ballandıra anlattılar.* (ACT, 68).

- *... Ama biz nedense anneannemle hep uçağı konuşuyorduk. En korktuğumuz şey de uçacağımız gün havanın bulutlu olmasaydı. Korhan ve Müge uçakla gittikleri gün havada hiç bulut yokmuş. Yeryüzünü çok güzel izlemişler.* (ACT, 69).

4.5.5. "Anneannemin Cep Telefonu" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde Metin'in anneannesi ilk başta cep telefonu kullanmak istemese de sonradan cep telefonunu çok sevmiştir. Cep telefonuyla ilgili fikirleri değişen Hikmet Hanım komşusuna bile telefonun ne kadar gerekli bir şey olduğundan bahsetmiştir. Hikmet Hanım gittiği her yere cep telefonunu da götürmeye başlamış hatta telefonuna özel kılıf bile dikmiştir. Telefonunu kaybettiğinde çok üzülen Hikmet Hanım, telefon bulunduğunda ise telefonunu sımsıkı tutarak telefonuna olan sevgisini göstermiştir:

- *Anneannem: "Ben telefon falan istemiyorum." dedi, odasına gitti.* (ACT, 13).
- *Canım anneanneciğim, öyle bir sahipleniverdi ki telefonunu. Daha açık olmayan telefonunu elinden bırakmıyor, mutfağa, yattığı odaya taşıyordu.* (ACT, 17).
- *Seyrek gittiği Müzeyyen Teyze'ye sık gitmeye başladı. Yanında telefonunu da götürüyordu.* (ACT, 22).
- *"Ay Müzeyyen Hanımcığım, meğer cep telefonu insana çok gerekliymiş de hiç haberim yokmuş" diyor, ablamın numarasına basıyordu.* (ACT, 22).
- *"Ay Metin, benim cep telefonum nerede?" dedi. Yüzü sararmış, dudakları titremeye başlamıştı.* (ACT, 25).
- *Telefonunu pazara götürmese ya. Hayır, alışmış. Bir kılıf dikmiş telefonuna, bir de tutacak sap. O sapı bazen bileğine geçiriyor, bazen sapından tutup elinde sallıyor.* (ACT, 26).
- *"Metin yani telefonum gider de gelmezse çok üzülürüm."* (ACT, 26).
- *"Ay bilmiyorum ki çocuk. Ay keşke götürmeseydim aay. Dünya güzeli telefonum gitti."* (ACT, 26).

- *Sanki telefonu bulunmuş gibi bir anda sevinmişti. Ben numara tuşlarına basarken o heyecanlanıyor, yerinde duramıyordu.* (ACT, 28).
- *Anneannem telefonunu avcunun içinde sımsıkı tuttu.* (ACT, 31).

4.6. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi

Yazarı: Sinan Yaşar

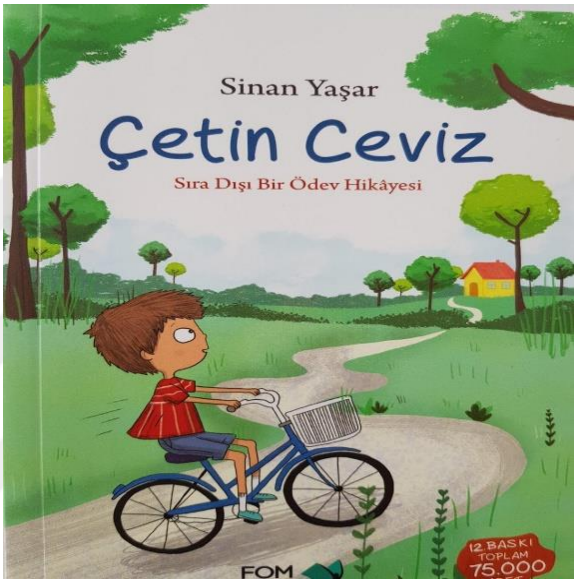
Yayın Tarihi: Ekim 2018

ISBN: 978-605-9166-64-5

Baskı Sayısı: 12

Sayfa Sayısı: 64

Yayınevi: FOM Kitap



Özet: Çetin'in dedesi bilimle uğraşan ve icatlar yapan bir kişidir. Ancak Çetin'in babası ve dedesi birbirleriyle hiç görüşmemektedir. Bir gün bindikleri taksici yanlışlıkla yolunu karıştırınca kendilerine çok benzeyen yaşlı bir adam gören Çetin, bu kişinin dedesi olduğunu öğrenir. Çetin de dedesi gibi icatlar yapmayı seven bir çocuktur. Bir gün Fen ve Teknoloji öğretmeni herkesten bir icat yapmasını veya proje çizmesini isteyince aklına dedesinden yardım almak gelir ve böylece dedesiyle de tanışmış olur. Yaptıkları ödev çok beğenilir ve bu sayede babası ve dedesi barışmış olur.

Tablo 4.15. "Çetin Ceviz- Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

Teknolojik Aletler	

Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma
Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar
Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu
Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

"Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde "Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar" ana kategorisi dışındaki diğer ana kategorilerden bulgu tespit edilmiştir. Alt kategoriler olan **"3.3.**Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme", **"3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama", **"3.5.**Günceli Yakalama", **"3.6.**Meslekler ve Para Kazanma", **"3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", **"3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme", **"3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma", **"3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama", **"3.11.2.** Yer-Yön Bulma", **"3.11.3** Zaman Tasarrufu", **"3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı", **"3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma", **"3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama", **"3.11.7.** Güvenliği Sağlama", **"3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", **"3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi", **"4.1.**Teknoloji Bağımlılığı", **"4.2.**Sosyalleşmenin Azalması", **"4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma", **"4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma", **"4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması", **"4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar", **"4.7.**Sahtekarlık ve Yalancılık", **"4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", **"4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma", **"5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi

Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" adlı kategorilerden ise bulgu tespit edilmemiştir.

Tablo 4.16. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler:	Fotoğraf Makinesi, Televizyon, Bilgisayar, Kablo, Robot, Projeksiyon Cihazı, Lazer Çubuğu, Telefon, Tablet

Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde 4.16 numaralı tablodaki teknolojik aletler tespit edilmiştir:

- *Bir de duvara yapışmış tozlu bir fotoğraf…* (ÇC, 9).
- *Odanın içinde yatak ve televizyondan başka bir şey yoktu.* (ÇC, 14).
- *Ekranlar, kablolar, bilgisayarlar, robotlar, deney tüpleri, ismini bilmediğim onlarca eşya ve bir sedye üzerinde yatan baygın bir köpek.* (ÇC, 16).
- *Büfenin arkasından çıkan fotoğrafın aynısı yukarıdaydı. Aynı fotoğrafı dedem projeksiyon cihazı ile tavana yansıtmıştı.* (ÇC, 19).
- *Lazeri sıkıca kavrayıp, avına yaklaşan bir timsah gibi usulca ilerlemeye başladım. Yeterince yaklaştıktan sonra durdum ve lazer çubuğunu onlara doğru uzattım. Uzattım uzatmasına ama çalışmıyordu…* (ÇC, 27).
- *Babam tam konuya girecekti ki telefonu çaldı. Acil çıkması gerektiğini söyledi.* (ÇC, 34).
- *Tablet ve televizyon yasağı zaten kesindi!* (ÇC, 56).

4.6.1. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.6.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Eserde Çetin'in babası telefonuyla konuşarak haber almaktadır:

- *Babam tam konuya girecekti ki telefonu çaldı. Acil çıkması gerektiğini söyledi.* (ÇC, 34).

4.6.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

Eserde, Çetin kendi çocukluk fotoğrafını gördüğünde dedesi ve kendisini hakkında bilgi sahibi olmuştur:

- *Bir de duvara yapışmış tozlu bir fotoğraf…* (ÇC, 9).
- *Fotoğrafın tozunu sildim. Oradaydık. Dedem ve ben… Sanırım doğduğum güne aitti. Fotoğrafın arkasındaki tarihte doğum günüm yazıyordu.* (ÇC, 9-10).

4.6.1.3. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserde Çetin babasıyla taksiye binerek yolculuk yapmıştır:

- *Babamla birlikte taksiye binmiş hastaneye gidiyorduk.* (ÇC, 6).

4.6.1.4. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma

Çetin'in Fen ve Teknoloji dersi öğretmeni çocuklardan bir icat yapmasını veya bir proje yazmalarını istemiştir. Çetin'in dedesi ise bilim ve teknoloji sayesinde yeni icatlar keşfetmektedir. Çetin, bir mucit olan dedesinden yardım almıştır. Dedesinden yardım alırken onun icat ettiği farklı makineleri de tanıma imkânı bulmuştur. Ayrıca Çetin'in sınıf arkadaşı Ali de eserde görme engelliler için bir proje yazmıştır:

- *…Kasabanın dışında bizden ve her şeyden uzak bir evde bilimle ilgilenir, icatlar yapar…* (ÇC, 6).
- *"Az önce yukarıdan indirdiğim bu cihazın ismi 'Birleşikbeyinlermakinesi'. Elimde gördüğün kaskları Hergünaç'ın ve senin başına takıp birtakım düzenlemeler yaptıktan sonra şu tuşa basacağım. O saniyeden sonra binlerce kat küçülüp Hergünaç'ın beyninde olacaksın. Boyun aşağı yukarı bir santimetre olacak ve o bakteriyi bulup yok edeceksin. Gerçek bedenin olduğu gibi duracak, sadece senin bir yansıman Hergünaç'ın beyninde olacak. Bu arada bakterilerden korkma sakın. Onların boyu senden de katbekat daha küçüktür. Eline vereceğim lazerle onları kolayca yok edebilirsin. Bir*

tehlikeyle karşılaşsan bile, cihazı kapattığım an hayatına kaldığın yerden devam edebileceksin. Ayrıca seni beynin içinde ben yönlendireceğim. Attığın her adımı elimdeki ekrandan göreceğim. Kasklarınızın içindeki uyarıcılar benim elimdeki bu ana cihaza bağlı. Hergünaç'ın beynini ve senin yansımanı her saniye izleyeceğim." (ÇC, 21).

- *"... Cebinde onlar için icat ettiğim bir lazer olacak onu elinde tut."* (ÇC, 24).
- *"Bu ağaca dikkatli bak evlat. Bu benim boyutlar arası yolculuk ağacım. Yapımı yıllar sürdü. Saniyeler içinde seni Neptün'e yollayabilirim. Evine gitmek ise ne kadar kısa sürer sen hesap et..."* (ÇC, 30).
- *"Kendimi haşlanmaya başlayan bir tavuk gibi hissediyorum dedi. Sanırım yüksek ısıya dayanıklı tasarladığın giysilerin pek işe yaramayacak. Maceramızın burada biteceğini söyleme ne olur."* (ÇC, 46).
- *Dedem getirdiğimiz kayaçları oksijen maskesini çıkartmadan un ufak ederek parçaladı. Daha sonra hazırladığı uyku tozlu gözlük camlarını, gözlük çerçevesinin içine geçirdi. Otomatik açılır kapanır kapakları da taktıktan sonra gözlüğümüz hazırdı.* (ÇC, 47).
- *Öğretmenimiz sınıfa girdi ve kısa bir günaydın konuşmasından sonra sırasıyla icatlarımızı tanıtmamızı istedi. Arkadaşlarım arasında en beğendiğim Ali'nin icadıydı. Görme engelliler için akıllı bir şapka üretmişti. Ancak sadece proje aşamasındaydı. Yani sadece çizimlerini ve fikirlerini bize aktardı. Bu şapkanın önüne takılacak sensör sayesinde görme engelliler hem yön tarifi hem de önlerine bir engel çıkması durumunda birkaç metre önceden uyarı alacaklardı. Umarım arkadaşımın projesi bir an önce uygulamaya geçer. Öğretmenimiz Ali'nin projesini alarak TÜBİTAK'ın yarışmasına göndereceğini söyleyince hepimiz arkadaşımızı alkışladık.* (ÇC, 51-52).
- *"İyiyim Müdür Bey, rahatsız değilim. Öğrencilerimiz yaptıkları icatları tanıtıyordu. Çetin Ceviz uyutan gözlük icat etmiş. Ben de başta inanamamıştım. Ama taktığınız an, derin bir uykuya dalıyorsunuz. İsterseniz buyurun siz de deneyin."* (ÇC, 55).

4.6.2. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Geçen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.6.2.1. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Eserde teknolojik aletler arasında iletişimin kesilmesi sorunu tespit edilmiştir:

- *"Hay aksi. Çubuğun benimle bağlantısı kesilmiş. Hemen yeniden yapılandırıyorum bağlantıyı. Yaklaşık olarak on beş saniye sürecek…* (ÇC, 28).

- *"Telsizlerimiz arasında iletişim kesilirse, beni takip et yeter panik yapma."* (ÇC, 43).

4.6.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.6.3.1. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde Çetin adlı çocuk teknolojik aletler ve malzemeler aracılığıyla yeni icatlar yaparak zihinsel becerilerini kullanmıştır. İcat yapmak Çetin'i düşünmeye yönlendirmiştir:

- *En sevdiğim oyuncaklarım tornavidalarım, kablolarım, pillerim, lambalarım olmuştu hep. Doğrusu kendimce ufak tefek icatlarım vardı. Mesela bir keresinde kırışmayan gömlek icat etmiştim.* (ÇC, 8).

- *"Hiç değilse fikri sen bul. Sonuçta bütün icatlar fikirden doğar. O fikri bulan, işin yarısını yapmış sayılır. Sence insanlar neye ihtiyaç duyuyor? Her şey artık ellerinin altında değil mi? Uçabiliyorlar, binlerce kilometre uzaklığa bir saniyede mesaj gönderebiliyorlar, çok büyük hastalıkların üstesinden gelebiliyorlar, yakında uzay turizmi bile başlıyor. İnsanlar tatile uzaya gidecek. Böyle bir dünyada ne icat etmek istersin? İnsanların neye ihtiyacı var?"* (ÇC, 37-38).

4.6.3.2. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde Çetin teknolojik aletlere ilgi duymakta ve icatlarla uğraşmayı çok sevmektedir. Teknolojik icatlar Çetin'i heyecanlandırmaktadır. Eserin kahramanı

Çetin, bilimsel ve teknolojik icatlarla uğraşmayı çok sevse de sevginin onlardan çok daha üstün olduğunu hissetmiştir:

- *En sevdiğim oyuncaklarım tornavidalarım, kablolarım, pillerim, lambalarım olmuştu hep. Doğrusu kendimce ufak tefek icatlarım vardı. Mesela bir keresinde kırışmayan gömlek icat etmiştim.* (ÇC, 8).
- *Her ne kadar dünya bilimle keşfedilse de sevginin ışığı olmadan hiçbirinin tadının olmayacağını anladım. Önce insan olabilmek önemliydi ve bizi insan yapan da kuşkusuz sevgiydi. Babam ve dedem arasındaki buzları eritmeli ve ailemizi genişletmeliydim. Bu yapılacak tüm icatlardan daha kıymetliydi.* (ÇC, 48).
- *Çok heyecanlıydım, ama bir yandan da korkuyordum: ya gözlük çalışmazsa?* (ÇC, 51).

4.6.4. "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Çetin'in dedesi bilimle ve teknolojiyle uğraşan, yeni icatlar yapan bir kişidir:

- *Vay canına, diye düşündüm. Gizemli ve mucit bir dedem vardı.* (ÇC, 8).
- *Burası bir evden ziyade dünyadaki tüm bilimsel çalışmaların toplandığı ve rapor edildiği bir yerdi sanki. Ekranlar, kablolar, bilgisayarlar, robotlar, deney tüpleri…* (ÇC, 16).

Çetin'in Fen ve Teknoloji Öğretmeni çocukları icat yapmaları konusunda desteklemektedir. Hatta beğendiği bir icat için TÜBİTAK'a göndereceğini söylemiştir:

- *Son şans olarak öğretmen herkesten bir icat yapmasını ya da yapamasa bile projesini çizmesini istedi.* (ÇC, 8).
- *Öğretmenimiz Ali'nin projesini alarak TÜBİTAK'ın yarışmasına göndereceğini söyleyince hepimiz arkadaşımızı alkışladık.* (ÇC, 52).

Çetin'in icadı kasabada ilgiyle karşılanmış, Çetin'le icadı hakkında röportaj yapılmıştır:

- *Hatta kasabamızın gazetesi Geyikli'nin Sesi fotoğraflarımı çekip benimle röportaj bile yaptı.* (ÇC, 55).

4.7. "Gerçeklerin Peşinde-2 Dijital Karınca" Adlı Eserde Teknolojinin Sunuluş Biçimlerinin İncelenmesi

Kitabın Künyesi

Kitabın Adı: Gerçeklerin Peşinde 2-Dijital Karınca

Yazarı: Dilek Sever

Yayın Tarihi: Ekim 2019

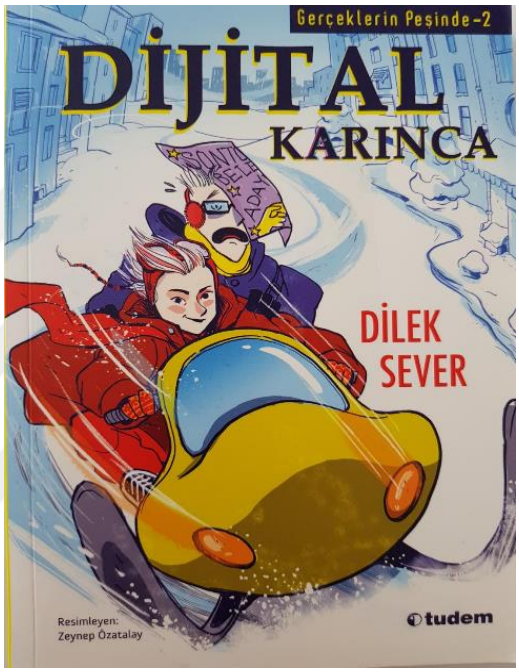
ISBN: 978-605-285-185-2

Baskı Sayısı: 1

Sayfa Sayısı: 176

Yayınevi: Tudem Yayıncılık

Yayın Yeri: Ankara



Özet: Sonton adlı şehirde yaşayan Pırıl ve Fabo eski işleri olan "Büsbüyük Haberler" den istifa edip internet sitesi kurarak internet gazeteciliği yapmaya başlarlar. Ancak "Gerçeklerin Peşinde" adlı internet gazeteleri diğer insanlar tarafından çok fazla takip edilmemekte ve bu nedenle maddi sorunlar yaşamaktadırlar. Yaşadıkları şehir olan Sonton'da büyük bir yangın çıkmış ama başkan sokaklara sığmayan itfaiye araçları aldığı için maddi kayıplar yaşanmış ve Belediye Başkanı bu nedenle tasarruf önlemleri almakta, halktan büyük vergiler kesmektedir. Halk ise bu önlemleri istememektedir. Belediye Başkanı'nın konuşmasını çekmek için haber yapmaya giden Pırıl ve Fabo, eski patronları Kun tarafından içeri alınmayınca bambaşka bir haberi canlı yakalama imkanına sahip olurlar. Bir drone yere düşer ve etrafa paralar saçılır. Bu işin pesine düşen kahramanlar belediye başkanının istifası ve eski patronlarının aday olması nedeniyle karışık olaylar yaşamaya başlarlar. Onlara

internet konusunda yardım eden küçük arkadaşları Dijital Karınca sayesinde yaşadıkları olayları çözerler ve şehrin yeni belediye başkanının belirlenmesi konusunda halka yön verirler.

Tablo 4.17. "Gerçeklerin Peşinde-2 Dijital Karınca" Kitabında Yer Alan Teknolojinin Sunuluş Biçimi Unsurları

Teknolojik Aletler	
Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar	
Teknolojinin Olumlu Yönleri	**3.1.**Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma **3.2.**Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme **3.3.**Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme **3.4.**Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama **3.5.**Günceli Yakalama **3.6.**Meslekler ve Para Kazanma **3.8.**Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme **3.9.** Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma **3.10.**Kişisel Gelişime Katkı Sağlama **3.11.** Günlük Hayatı Kolaylaştırma **3.11.1.**Ulaşımı Sağlama **3.11.3** Zaman Tasarrufu **3.11.4.**Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı **3.11.5.**Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma **3.11.6.** Maddi Tasarruf Sağlama **3.11.7.** Güvenliği Sağlama **3.13.** Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi
Teknolojinin Olumsuz Yönleri	**4.4.**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma **4.5.**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması **4.7.**Sahtekârlık ve Yalancılık **4.9.**Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma **4.10.** Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Çocuğun Gelişim Dönemlerine Göre Teknoloji	**5.1.**Çocuğun Bilişsel Gelişimi **5.3.**Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi **5.6.**Çocuğun Ahlak Gelişimi
Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu	

"Gerçeklerin Peşinde-2 Dijital Karınca" adlı eserde tüm ana kategorilerden bulgu tespit edilmiştir. Alt kategoriler olan **"3.7.** Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", **"3.11.2.** Yer-Yön Bulma", **"3.12.** Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", **"3.14.** Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma", **"4.1.**Teknoloji Bağımlılığı", **"4.2.**Sosyalleşmenin Azalması", **"4.3.**Gerçeklikten Uzaklaşma", **"4.6.**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar", **"4.8.**Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", **"5.2.** Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi", **"5.4.**Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" **"5.5.**Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" **"5.7.**Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" adlı kategorilerden bulgu tespit edilmemiştir.

Tablo 4.18. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Aletler

Teknolojik Aletler:	Mikrofon, Kamera, Batarya, Drone, Bilgisayar, Hoparlör, Müzik Seti, Televizyon, Fotoğraf Makinesi, Cep Telefonu, Çay Makinesi, Kahve Makinesi, Su Isıtıcısı, Meyve Rondosu, Fare, Klavye, Kumanda, Yapay Kar Makinesi

"Dijital Karınca" adlı eserde 4.18 numaralı tabloda geçen teknolojik aletler tespit edilmiştir:

- *Fabo,* ***mikrofonu*** *adamdan aldıktan sonra kayıttan çıktı.* (DK, 14).
- ***Kamerayı*** *çantaya at. Yedek* ***bataryayı*** *al. Mikrofonu unutma.* (DK, 18).
- *Ama o bir makine değildi. Yerde, parçalanmış bir* ***drone*** *ve ucunda da çarpmanın şiddetiyle patlamış olan içi para dolu siyah, spor bir çanta vardı.* (DK, 24).
- *Pırıl salona geçip* ***bilgisayarı*** *açtı.* (DK, 36).

- *Altı tane **hoparlör** saydı. **Müzik setine** baktı. Ama dikkatini çeken, **televizyon** oldu.* (DK, 48).
- *Belediyenin toplantı salonuna sandalyeler dizilmiş, kameralar ve **fotoğraf makineleri** yerini almış, yeni başkanın konuşacağı kürsü de mikrofonlarla dolmuştu.* (DK, 48).
- *Başkan kürsüye çıkarken onlar da arkalarda bir yer tuttular. Pırıl ayakta kaldı ve **cep telefonundan** canlı yayına girdi.* (DK, 49).
- *Toplantı masasının üstü elektronik mutfak aletleriyle doluydu. **Çay makinesi, kahve makinesi, su ısıtıcısı, meyve rondosu** gibi bir sürü alet odayla alakasız bir şekilde öylece duruyordu.* (DK, 55).
- *Pırıl **fareye** uzandı, nefesini tutmuştu…* (DK, 79).
- *Sandalyesini yaklaştırdı, parmaklarını **klavyenin** üzerinde gezdirdi. (*DK, 80).
- ***Kumandayı** geri bıraktı* (DK, 172).
- *Çadırın içine kurulmuş olan **yapay kar makineleri** çalıştı.* (DK, 176).

Tablo 4.19. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Geçen Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar:	İnternet Sitesi, E-posta, Mesaj, Instagram, Sosyal Medya

"Dijital Karınca" adlı eserde 4.19 numaralı tabloda geçen teknolojik yazılım ve uygulamalar tespit edilmiştir:

- *"…Haftalarca gece gündüz uğraştık. Birikmiş bütün paramızı bu **siteye** yatırdık."* (DK, 11).
- *Videoyu gönderdikleri **e-posta** adresine cep telefonlarını eklediler.* (DK, 27).
- *Pırıl sıcak çikolatasını kokluyordu ki telefonuna bir **mesaj** geldi.* (DK, 59).
- ***Instagram** hesaplarına baktılar. Konum atmadığı tek bir fotoğrafı bile yoktu.* (DK, 134).
- *Ancak **sosyal medyada** bir hesabını bulamadıkları için tek yol yine evine gitmekti.* (DK, 153).

4.7.1. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumlu Yönleri

4.7.1.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma

Eserde Pırıl ve Fabo adlı iki kişi internet gazeteciliği yapmaktadır. İnternet üzerinden halka bilgiler aktaran ve haberleşmeyi sağlayan bu iki kişi şehirde yaşanan ilginç bir durumu görüntüleyen tek haberciler olunca televizyon ekranlarına da çıkarak halkı bilgilendirmişlerdir:

- *Kahvecideki televizyondan Kanal DEV'i açtılar. İnsanı tedirgin eden bir müzik eşliğinde Son Dakika grafiği döndü. Peşinden de heyecanlı bir haber spikeri çıktı.* (DK, 28).
- *Farklı bir bilgi duyma ümidiyle Kanal Çok Şov'u açtılar. "Paranın sahibi henüz ortaya çıkmadı sayın Çok Şov seyircileri. Gizem devam ediyor. İzlediğiniz görüntüleri çeken Gerçeklerin Peşinde ekibiyle bir telefon bağlantımız var. Pırıl, beni duyabiliyor musun?" "Evet duyuyorum."* (DK, 30).
- *Kısacası Sonton televizyonları için Pırıl ve Fabo eşittir reyting demekti. Şöhret merdivenleri işte yine karşılarındaydı. Telefondaki televizyoncular onları az sonra başlayacak olan kahvaltı haberlerine bağlamaya çalışıyordu. Öğlen haberleri ve ondan sonra yayınlanacak tüm programlara da ayrıca konuk olmaları isteniyordu.* (DK, 42).
- *Bilgisayarı Fabo'ya çevirdi. Çanta haberinin altına sayfalarca yorum yazılmıştı. "Bizim zaten bir haber kanalımız var Fabo. İstediğimiz şey gerçekleşti. Adımızı duyurduk. Okur kazandık. Gece boyunca binlerce tık almışız! Şuraya bak, sayfalarca yorum yazılmış."* (DK, 43).
- *"Bugünkü yayınınızı telefondan izledim. Yeni bilgi var mı? Para çalıntı mıymış?"* (DK, 48).
- *Bahçede kameralara ufak bir konuşma yaparak eski kahramanlığını hatırlatmayı da ihmal etmedi. Başkan olduğunda çocukları sık sık ziyarete geleceğinin ve yepyeni yatakhanelerin sözünü verdi. Sonra da çocuklarla fotoğraf çektirip görüntüleri hemen o gün seçim afişlerinde kullandı. (*DK, 155).
- *Gece kimse uyumamış, bütün kanallar sabaha kadar canlı yayın yapmıştı. Artık herkes her şeyi biliyordu. (*DK, 169).

Eserin kahramanları internet gazeteciliği yaptıkları için yaşanan son dakika gelişmelerini teknolojik araçlar sayesinde aynı anda aktarabilmektedirler. Böylece halk güncel olayları rahatlıkla takip edebilmektedir:

- *Kun o sırada sitede bir hareketlilik fark etti. CANLI YAYIN yazısı yanıp sönüyordu.* (DK, 44).
- *Seçimden önceki son gün, Sonton geleneklerine göre, adaylar Büyük Opera Salonu'nda yan yana gelir, seçmenlerin, gazetecilerin sorularını yanıtlar ve son sözlerini söylerdi. Elli yıldır uygulanan bu gelenek son otuz yıldır da "Son Söz" adıyla tüm kanallardan canlı yayınlanıyordu.* (DK, 158).
- *Optik ise salona hiç girmemişti. Plana göre, program başlar başlamaz haberi siteye yüklemesi gerekiyordu, salonda bilgisayarını açamayacağı için fuayede kalmak zorundaydı*. (DK, 163).

Eserde telefon da kişiler arasında iletişimi sağlayan bir teknolojik cihaz olarak yer almıştır:

- *"Peki beni niye aradınız?" "Bilgi vermek için."* (DK, 78).
- *Fabo'nun telefonuna mesaj geldi. "Haber yayında."* (DK, 119).
- *Seyirciler arasında ufak bir homurdanma oldu. Haberi okuyan birkaç kişi telefonları diğerine çeviriyordu.* (DK, 119).
- *Pırıl telefonuna baktı, Optik'ten ses yoktu. Mesaj yazdı: "Ne durumdasın, haber yayında mı?" Sahneye bir moderatör çıktı ve dördüncü takip ışığı yazdı.* (DK, 164).
- *Bu sırada telefonu parladı: "Haber yayında." Pırıl kameralara döndü. "Lütfen şu anda bizi izleyen herkes gazetemizin az önce yayımladığı haberi okusun, bu sırada Bulut Boyza da lütfen şu soruya cevap versin.* (DK, 167).
- *Gözler cep telefonlarındaki haberde, kulaklar ise Bulut Boyza'nın vereceği cevaptaydı. (*DK, 167).

4.7.1.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme

Eserde kişiler arama motorunu kullanarak araştırmalar yapmakta ve bilgiye ulaşmaktadırlar:

- *Odadakiler cep telefonlarından Google arama motorunu açtılar. Dar ve uzun kutucuğa Gerçeklerin Peşinde yazdılar. Tam arama tuşuna basıyorlardı ki*

televizyondan insanı ürküten bir ses yükseldi. Herkes başını kaldırıp baktığında SON DAKİKA grafiği yanıp sönüyordu. Spiker, Fabo'nun sözünü kesti. (DK, 30-31).

- *Ama ilanda ilgimi çeken bir bölüm vardı: 'Susturulması gereken.' Bir web sitesi ne söylüyor olabilirdi ki? Merak edince işe talip oldum ve detayları öğrendim. İş sizdiniz, yani Gerçeklerin Peşinde hacklenecekti. Biraz araştırma yaptım. Haberlerinizi okudum ve sizin tarafınızda olmaya karar verdim.* (DK, 88).
- *Ofisteki iki bilgisayarın da icabına bakmış, odadaki düzenlemelerin bir benzerini de işlemciler üzerinde yapmıştı. İşini bitirmeye yakın, cep telefonu çaldı. Arayan, Fabo'ydu. "Optik, ofiste misin?" "Evet." "İnternette bir araştırma yapman gerekiyor. Bazı şehirler ve lunaparklarla ilgili, fotoğrafları şimdi e-postayla atıyorum."* (DK, 142).
- *Adres çubuğuna www.lunaevler.biiip yazdı. Üç ekrana da bir reklam filmi geldi. Panayır müziği eşliğinde lunapark fotoğrafları akıyordu.* (DK, 143).

Eserin kahramanlarından Pırıl, internet gazetelerini günde kaç kişinin ziyaret ettiği bilgisine de internet sayesinde ulaşabilmiştir:

- *"Ayrıcaaa… bugün sitemizi üç yüz elli kişi ziyaret etmiş!" Dizüstü bilgisayarını çevirdi. Ekranda sitenin hareket grafiği vardı.* (DK, 36).

4.7.1.3. Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme

Eserde canlı yayın sayesinde o mekânda olmayan kişiler, farklı bir ortamda yaşanılanları anlık olarak görebilmektedirler:

- *"Buldum! Madem insanlar bizi görmek istiyor, biz de kendi canlı yayınımızı yapalım." "Nasıl? Ne zaman?" "Hemen şimdi! Youtuber gibi!"* (DK, 43).
- *… sonra telefonundan Gerçeklerin Peşinde'yi açtı. Olay ânını arkadaşlarıyla yeniden izleyecekti ama yanıp sönen CANLI YAYIN uyarısını görünce üstüne tıkladı.* (DK, 44).
- *Kürsülerin gerisinde büyük bir sinema perdesi asılıydı ve görüntüde Son Söz logosu vardı. Salon en dolu günlerinden birini yaşıyordu. Merdivenlerde kameralar diziliydi ve hepsi canlı yayındaydı.* (DK, 163).

Eserde Optik isimli çocuk kamera kayıtlarından geçmişte olan görüntüleri defalarca kez izleyebilmiştir. Böylelikle teknoloji sayesinde geçmiş zamana ulaşabilmiştir:

- *Optik, bilgisayarını sırt çantasından çıkardı. "Dün bana verdiğin haber çalışması için Tuna'nın nehre düşmesini seçmiştim. Hiçbir şeyi atlamamak için kameraları açıp bütün gün neler olduğunu izledim. Bilmiyorum fark etmiş miydin ama yurdun bahçesinde üç tane güvenlik kamerası vardı. Gerçekte olan biten her şeyi çekmişler."* (DK, 114).

4.7.1.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama

Eserde internet gazeteciliği yapan kişiler haber yapmak için sık sık fotoğraf çekmekte ve video kaydetmektedirler. Daha sonra bu kayıtlarını düzenleyip diğer kişilere ulaşmasını sağlamaktadırlar:

- *Fabo, kameraya dönüp tarihi tuşladı. Az evvel çektiği görüntüleri aktarmak için makineyi dizüstü bilgisayarına bağladı ve arkasına yaslanıp izlemeye başladı. Ekranda üst üste pencereler açılıyordu. Her pencere bir fotoğraf karesiydi ve her karede yüzlerce insan vardı.* (DK, 9-10).
- *Fabo, kalabalık bir klasörün içinden bir video seçti, bilgisayarın sesini açtı ve oynat tuşuna bastı. Kamera, pankartlı kalabalığın içinde geziniyordu. Yaşlı bir adama gelince durdu. Adamın yanında kendi kadar yaşlı olan köpeği vardı. Kısa bir konuşmanın ardından Fabo mikrofonu uzattı; mikrofonun üzerinde Gerçeklerin Peşinde yazıyordu.* (DK, 13).
- *Fabo gözlerini Pırıl'a çevirdi. Pırıl kayıttaydı. Rüzgârla uçuşan paraları, paralara bakan şaşkın insanları, her şeyi kaydediyordu.* (DK, 24).
- *Pencere kenarındaki bir masaya oturdular ve bilgisayarı açıp görüntüleri aktardılar.* (DK, 26).
- *Elindeki kâğıtları mikrofonlardan arta kalan yere sıkıştırıp başını kaldırdı. Yüzünde birkaç flaş patladı.* (DK, 49).
- *"İşi reddedip siteye sızdım ve tüm yazılımı kopyaladım. Girilen her haberi, her yorumu sakladım."* (DK, 88).
- *Kameralar ve fotoğraf makineleri çoktan kayda girmişti.* (DK, 99).
- *Pırıl her şeyi kameraya kaydediyor, Fabo ise fotoğraflıyordu.* (DK, 105).
- *Cep telefonunu çıkarıp tüm resimlerin tek tek fotoğrafını çekti.* (DK, 140).

Eserde şehirde yaşayan kişiler de destekledikleri belediye başkanı adayını görünce anı kalması için fotoğraf çekilmek istemişlerdir:

- *"Kuuun! Şehrin bir ucundan senin için geldim. Fotoğraf çekilelim lütfen! Bütün aile oyumuzu sana vereceğiz."* (DK, 160).

Eserde Optik adlı çocuk cep telefonu aracılığıyla önemli olduğunu fark ettiği anları kaydetmiştir:

- *Görüntüde Bulut vardı. Az önce fuayede yaptıkları konuşma, Optik tarafından cep telefonuyla baştan sona kaydedilmişti.* (DK, 168).
- *"Peki, hiç korkmadın mı?" "Neden korkmalıydım ki?" "Yakalanmaktan tabii ki! Elinde cep telefonuyla öylece durup Bulut'un burnunun dibinden bütün konuşmayı çekmişsin. Elin bile titrememiş…"* (DK, 170).

4.7.1.5. Günceli Yakalama

Eserde Fabo isimli kahraman kullandığı teknolojik aletlerin son çıkan modelleriyle ilgilenmektedir. Güncel teknolojik cihazları takip etmektedir:

- *Bir tekno markete gidip fotoğraf makinelerinin yeni modellerine bakabilirdi.* (DK, 64).

Canlı yayın aracılığıyla kişiler en son çıkan haberlere hiç vakit kaybetmeden o anda sahip olabilmektedirler. Güncel gelişmelerin internet kullanılarak halka sunulması, halkın izleyebilmesi durumları eserde yer almıştır:

- *"…Belgemiz yok ama yarın Son Söz programı var. Bence Bulut'u köşeye sıkıştırmak için harika bir fırsat. Haberi program başlar başlamaz gireriz ve onu canlı yayında hazırlıksız yakalarız."* (DK, 157-158).

4.7.1.6. Meslekler ve Para Kazanma

Eserin ana kahramanlarından Pırıl ve Fabo internet gazeteciliği yapmaktadırlar. Yani internet üzerinden yayın yaparak para kazanmaktadırlar:

- *Yeni yıla iki hafta kalmıştı ve Pırıl'ın birlikte bir internet gazetesi kurmayı teklif etmesinin üzerinden biraz zaman geçmişti.* (DK, 9).
- *"Gerçeklerin Peşinde" dedi Pırıl. Görevlinin bu ismi duymadığına emindi. Haklıydı da. "Hiç duymadım." "Biliyorum çünkü bir internet gazetesi ve daha çok yeni."* (DK, 22).

- *"Bak bu doğru! Kamerayı çalıştır." "Ne için?" "Bu da bir haber öyle değil mi?" Havaya bir manşet çizdi. "Basın açıklamasına alınmayan gazeteciler." Fabo mikrofonu Pırıl'a fırlattı ve kamerayı çalıştırıp kayıt tuşuna bastı. "Hazırız."* (DK,23)

Başkahramanlar Pırıl ve Fabo aynı zamanda kaydettikleri haberleri televizyon kanallarına satarak da para kazanmaktadırlar:

- *"Şimdilik evet. Ama birazdan Kanal DEV sayesinde tanıyacaklar." "Bak seeeen… Bizim üzerimizden reklam yapıp bir de paramızı mı alacaksınız?"* (DK, 28).
- *"Tabii karşılıksız olmayacak. Haber için ekstra telif ve programlar için de konuk ücreti ödeyeceğiz."* (DK, 42).

Eserde "Youtuber" ve "Yazılımcı" mesleklerine de yer verilmiştir:

- *Tabii paranın sahibinin ortaya çıkmaması da gizemi iyice arttırmış; ünlü bir Youtuber, uzaylıların mesaj yolladığını iddia etmişti.* (DK, 42).
- *"Yazılımcıyla konuştun mu?"* (DK, 75).

Teknolojinin ilerlemesiyle hayatımıza giren makinelerin tamiratını ve bakımı yapan kişilere de eserde yer verilmiştir:

- ***Dönme dolap operatörü, gondol uzmanı, balerin mühendisi**, korku tünelinin hayaletleri, **hız treninin makinisti**, su parkının cankurtaranı, **çarpışan arabaların tamircisi**, palyaçolar ve daha bir sürü lunapark çalışanı, aslında işe gelmeleri gerekmediği hâlde oradaydı.* (DK, 29).

4.7.1.7. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme

Eserin internet gazeteciliği yapan kahramanları, haberlerini kendi internet sayfalarında paylaşmaktadırlar:

- *Olay ânı görüntüleri Gerçeklerin Peşinde yazısıyla birlikte televizyonda görünecek, birkaç saat içinde isimleri hızla duyulacak, okurlar siteye akın edecek, uçsuz bucaksız âlemdeki ıssız evde kalabalık bir parti gerçekleşecekti.* (DK, 27).
- *"Biz haberi sitemizde yayımladık. İsteyen olursa da veririz."* (DK, 28).
- *Fabo hâlâ telefonundan canlı yayına devam ediyordu.* (DK, 121).

Eserdeki kişiler, istedikleri kişilere internet üzerinden dosya gönderimi de yapabilmektedirler:

- *İkisinin de telefonundan bip sesi geldi. E-posta adreslerine yeni bir video düşmüştü. Gönderen, Bulut Boyza'ydı.* (DK, 111).
- *Bu konuşma dakikalar içinde sosyal medyada çokça paylaşıldı ve Pinka hanesine kocaman bir artı yazdırdı.* (DK, 156).
- *Tabii Bulut bunun altında kalmadı. Yurda, başkan yardımcısıyken de yaptığı ziyaretlerden çekilmiş fotoğrafları sosyal medyada paylaştı ve çocukları kullanmadığını, ziyaretin seçime özel olduğunu açıkladı.* (DK, 156).

4.7.1.8. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma

Eserde kişilerin müzik dinlemesi, film seyretmesi ve televizyon izlemesi gibi durumlara yer verilmiştir. Ayrıca uzaktan kumandayla yönetilen bir oyuncak araba da yer almaktadır:

- *Şimdi kara bir leke gibi duran bu bina Sonton'un ilk sinema salonuydu. Çoğumuz, ilk filmini orada izledik.* (DK, 99).
- *Paketten bir sürü oyuncak araba çıktı. Hepsi uzaktan kumandalı ve son modeldi.* (DK, 115).
- *Cep telefonunu çıkardı. Yıldız Savaşları filminin açılış müziğini buldu, kulaklıkları takıp sesi sonuna kadar açtı, içeri girmeye hazırdı.* (DK, 134).
- *Kapıya gelince Mint'in salonda futbol maçı izlediğini gördüler. Televizyonun sesi sonuna kadar açıktı. Kendisi de bir o kadar bağırıyordu.* (DK, 135).

4.7.1.9. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama

Eserde Optik isimli çocuk, internet üzerinden bilgi edinerek dijital alanda kendini geliştirmiştir:

- *"Kamera kullanabilirim. Araştırma yapabilirim. İki yabancı dil biliyorum. Bu sayede epey hızlı çalışırım ve her bilgiye ulaşırım."* (DK, 91).
- *"Yaşına göre fazla donanımlı değil mi, bütün bunları nasıl öğrenmiş olabilir?" "İnternetten olabilir."* (DK, 97).
- *Oy verme işleminin başladığı saatlerde Optik bir kameranın karşısında oturuyordu. Yakasında mikrofon takılıydı ve Kanal DEV'in canlı yayınındaydı. "Peki, bütün bu bilgisayar numaralarını nereden öğrendin?"*

dedi sunucu. "Bilgisayardaaan…" Kamera arkasında bekleyen Pırıl ve Fabo'yu güldürmüştü. (DK, 170).

4.7.1.10. Günlük Hayatı Kolaylaştırma

- Ulaşımı Sağlama

Eserdeki kahramanlar günlük hayatları içerisinde cip, taksi, otobüs ve otomobil gibi ulaşım araçlarını kullanmaktadırlar. Aynı zamanda asansör sayesinde de yer değiştirmektedirler:

- *"Yok artık!" dedi Pırıl. "Cip mi kiraladın?" Fabo anahtarı teslim alıp şoför koltuğuna geçti.* (DK, 47).
- *"Taksiye bin Pırıl."* (DK, 65).
- *"Peki, otobüse bin, hem seferler de normale döndü."* (DK, 65).
- *Pırıl'ı görünce hemen yan kapıyı açtı ve biner binmez arabayı çalıştırdı.* (DK, 75).
- *Büsbüyük Haberler'in asansörü yukarı çıkıyordu.* (DK, 100).
- *Saat sabahın altısıydı, yurttan çıkmış ve bir taksiye atlayıp ofise gelmişti.* (DK, 113).
- *Yeni yıla birkaç dakika kalmıştı. O esnada Kun yılın son uçağıyla şehirden ayrılıyor…* (DK, 175).

- Zaman Tasarrufu

Eserde internet gazeteciliği yapan Pırıl ve Fabo, ulaştıkları haberleri zaman kaybetmeden hızlı bir şekilde internet üzerinden başka kişilere aktarabilmektedirler:

- *Şimdilik sadece Pırıl ve Fabo'nun çalıştığı Gerçeklerin Peşinde, bildiğimiz gazetelerden epey farklıydı. Adı gazete olsa da bir kâğıda basılmıyor, sadece internet üstünden yayın yapılıyordu. Haberler yalnızca fotoğraf ve yazıyla değil, videoyla da verilebiliyordu. Diğer gazeteler matbaada basıldıkları için herhangi bir haberi ancak ertesi gün yayımlayabiliyorken, Pırıl ve Fabo yeni bir haber girmek için yalnızca internete ihtiyaç duyuyordu. Okurlar haberin altına yorum bile yazabiliyordu.* (DK, 14).
- *Montaj işini bitirmek üzereydiler. Olay ânı ve sonrasını Pırıl'ın anonsuyla kurgulayıp beş dakikalık bir haber hazırladılar. Bunu yapmaları yedi dakika*

sürmüştü. Her şey bittiğinde görüntünün sağ üst köşesine Gerçeklerin Peşinde yazısını gömdüler. Haberi siteye yüklediler. (DK, 27).

- Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı

Eserde teknolojik mutfak aletlerine yer verildiği tespit edilmiştir. Mutfak aletlerinden buzdolabı, çay makinesi, kahve makinesi, su ısıtıcısı ve meyve rondosu bulunmaktadır:

- *Toplantı masasının üstü elektronik mutfak aletleriyle doluydu. Çay makinesi, kahve makinesi, su ısıtıcısı, meyve rondosu gibi bir sürü alet odayla alakasız bir şekilde öylece duruyordu.* (DK, 55).
- *Kahve makinesinin başına geçti.* (DK, 55).
- *"…Buzdolabına kendiniz de bakıp bir şeyler seçebilirsiniz."* (DK, 136).

- Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma

Eserde teknolojik cihazların tarih ve saat gösterebilme özelliğine de yer verilmiştir:

- *Fabo, kameranın bataryasını değiştirdi. Yeniden çalıştırabilmek için tarih ve saati ayarlaması gerekiyordu.* (DK, 9).

- Maddi Tasarruf Sağlama

Eserde Pinka isimli belediye başkanı adayı maddi durumu olmadığı hâlde internet üzerinden belediye başkanı olduğunda yapmak istediklerini ücret ödemeden diğer insanlara aktarabilmiştir:

- *Pinka ise Kun kadar şanslı değildi. Sesini duyurabileceği bir gazetesi, büyük mitingler veya davetler düzenleyecek kadar parası yoktu. Bulut gibi basın ordusuyla da gezmiyordu. Bu yüzden o gün Youtube'dan canlı yayın yapıp kampanyasını sosyal medyadan yürüteceğini açıkladı.* (DK, 153).

- Güvenliği Sağlama

Eserde kişilerin teknolojik güvenlik unsurlarını kullandıkları tespit edilmiştir.

Kun isimli belediye başkanı adayı bilgisayarına şifre koymuştur:

- *Kun yataktan çıkar çıkmaz bilgisayarını açtı. Şifreyi girip Gerçeklerin Peşinde sayfasına gitti.* (DK, 44).

Mint isimli kahramanın evinde ve Kimsesiz Çocuklar Yurdu'nda güvenliği sağlamak amacıyla kameralar kullanılmaktadır:

- *"İzlediğimiz görüntüler yurdun güvenlik kamerasına ait."* (DK, 120).
- *Ev ise hepsinin arkasında, bahçenin sonunda kalıyordu. Taş duvarda bir zil ve iki kamera vardı.* (DK, 134).
- *Kameralardan biri zaten onlara bakıyordu ama zile bastıktan sonra diğeri de mekanik bir sesle döndü. Fabo el salladı. Bir bızt sesi kapıyı açtı.* (DK, 135).

Eserde Pırıl ve Fabo'nun sahip olduğu internet gazetesi sayfası, bilgisayar korsanları tarafından ele geçirilmiştir. Ardından iki gazetecinin kendi aralarında yaptıkları konuşmadan yazılımcıda bilgilerinin kopyalarını tuttukları tespit edilmiştir:

- *"Nasıl yani? Yedeğimiz yok mu?" "Yedeğimiz yazılımcının bilgisayarındaydı ve bil bakalım ne olmuş?"* (DK, 75).

4.7.1.11. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi

Eserde teknolojik aletlerin ses seviyesinin istenildiği gibi ayarlanmasının mümkün olduğu görülmektedir:

- *Çalışanlar parktaki tek televizyonun karşısındaydı. Palyaçoların kulisindeki plazmada Kanal DEV açıktı. "Sesini biraz daha açar mısınız?" dedi, kapı ağzında kalan biri. Palyaçolardan biri kumandaya uzandı.* (DK, 29).
- *Telefonu çaldı, sesini kısmayı unutmuştu.* (DK, 71).

Eserde istenilen kanallar izlenebilmektedir:

- *Fabo kanalı değiştirdi ama hepsinde Kun vardı. Televizyonu yüzüne kapatmayı seçti.* (DK, 96).

Eserde haber videolarının istenildiği gibi kurgulanacağı ile ilgili ifadeler de yer almaktadır:

- *"Abartma! Yorgunsan haberin montajını ben yapabilirim." "Kurgu yapmak işin en eğlenceli kısmı Pırıl!.."* (DK, 14).

- *Ekran ikiye bölündü, Pırıl kendi bilgisayarının kamerasıyla yayına dâhil olmuştu.* (DK, 45).

Eserde kameranın açısının ayarlanabilmesi özelliğine yer verilmiştir:

- *Bakışlar yaklaştı, yaklaştı, yaklaştı ve tam üzerine gelince durdu! Kamerayı iyice yakınlaştırdı. Evet, ona bakıyordu.* (DK, 61).
- *Fabo, cep telefonunu kullanarak siteden canlı yayın yapacaktı. Ancak kadrajı henüz ayarlayamamıştı.* (DK, 62).

Eserde cep telefonlarından alarm kurulabilmesi de geçmektedir:

- *Ancak uykularının en tatlı yerinde, sabahın erken bir saatinde cep telefonları ve ofis telefonu aynı anda çalmaya başladı. Alarm kurmamışlardı, uyandırma servisine abone değillerdi ama birbiriyle uyuşmayan melodiler dünyanın en berbat müziğini kesintisiz olarak çalıyordu.* (DK, 41).

Eserde kişiler sanal ortamda fotoğraflarını değiştirebilmektedirler:

- *"Bak, bunu mutlaka profil fotoğrafı yapmalısın!"* (DK, 106).

Eserde Optik adlı çocuk, bir bilgisayar üzerinden diğer bilgisayarları da kontrol ederek Pırıl ve Fabo'ya bilgi aktarabilmiştir:

- *Optik herkes için birer bilgisayar çalıştırmıştı, ancak hepsinin ekranını kendi bilgisayarından yönetiyordu.* (DK, 143).

4.7.2. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Yer Verilen Teknolojinin Olumsuz Yönleri

4.7.2.1. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma

Eserdeki kişiler sanal dünya içerisinde farklı isimler kullanmaktadırlar:

- *"Sanmam, kanmam, inanmam. Hem Optik de kulağa gerçek bir isim gibi gelmiyor." "Bir ismim daha var:* ***Dijital Karınca****. Sanal dünya için. Size hangisi daha gerçek geliyorsa onu kullanın. Artık oturabilir miyiz, eminim bir sürü sorunuz vardır."* (DK, 88).
- *Haberin altında yüzlerce yorum vardı. "Ben yanlış mı duydum, Kun kimsesiz çocukların yanında sürekli ailesinden mi bahsediyordu!"* ***MorSalkım****, "O seçim konuşması yapacak diye çocuklar üşümüş resmen!"* ***NarÇiçeği****, "Tavşanları sevin, Kun'a oy vermeyin!"* ***KaktüsSüsü.*** (DK, 109-110).

4.7.2.2. Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması

Eserde Pırıl ve Fabo'nun yönettiği "Gerçeklerin Peşinde" adlı haber sitesi bilgisayar korsanları tarafından ele geçirilmiştir. Pırıl ve Fabo'ya yardım eden kişi ise "Dijital Karınca" takma adını kullanan Optik isimli bir çocuktur. Optik de bilgisayar korsanlığı yapmaktadır ve "Gerçeklerin Peşinde" adlı haber sitesine saldırı olacağını öğrenince Pırıl ve Fabo'nun haberi olmadan bilgileri gizlice kaydetmiştir:

- *Pırıl, gözlerini Kun'a dikti. "Gerçeklerin Peşinde hacklenmiş! Artık gazete filan yok." dedi.* (DK, 73).
- *"Hacker, sitenin ardından yazılımcıyı da hacklemiş Pırıl."* (DK, 75).
- *"Mesajı yollayanı bulursak delil de bulabiliriz, bu suç cezasız kalmamalı. Zaten polisi de hemen arayıp bildirdim. Onlar da işin üstünde."* (DK, 76).
- *"Merhaba. Emniyet Müdürlüğünden arıyorum. Şu hack meselesi için." "Yoksa onu buldunuz mu?" "Kimi?" "Bu işi yapan her kimse, onu?" "Hayır, henüz değil. Ama soruşturma başlattık. Yazılımcınızın bilgisayarı bizde. Bilişim polisimiz her şeyi inceliyor."* (DK, 78).
- *"Gazetemizi neden hackledin?" Enter tuşuna bastı ve az sonra çakan yeni bir şimşek, sorusunun cevabını getirdi. "Ben hacklemedim, ama ben toparladım. Size yardımcı olmak istedim."* (DK, 80).
- *"Merhaba internet. Yeniden buradayız. Ancak bu hack meselesinin merak edildiğini biliyoruz. Açıkçası kimin yaptığı belirsiz. Emniyet görevlileri de siber suçlarda delil bulmanın çok zor olduğunu söylüyor…"* (DK, 83).
- *"Her şeyi en baştan anlatmam gerekiyor. Size inandırıcı gelmeyecek ama ben bir hackerım. Yani, sayılırım. Daha bir sürü numara öğrenmem gerekiyor ama baya hızlı ilerlediğimi söylüyorlar. Her neyse…* (DK, 88).
- *Son okuduğuna sadece üzülmemiş, çok da sinirlenmişti. Başını kaldırıp Zi'ye baktı. "Şu bulduğun hacker, KaktüsSüsü'nün kim olduğunu öğrenebilir mi?"* (DK, 110).
- *"Şöyle düşün." dedi Optik. "Bir hacker ne yapar?" "Hacker mi, ne alakası var?" "Sen cevap ver işte. Bir hacker ne yapar?" Bilmem, birçok şey…"*

"Mesela?" "Meselaaa… sistemlere sızar!" "Ama nasıl?" "Şifreleri kırarak." (DK, 116).

- *Mint'in evi geceden beri hareketliydi. Akrabaları ve aile dostları toplanmıştı. Polisler bütün gece hepsine sorular sormuş, sonra da Mint'in bilgisayarını incelemek üzere alıp gitmişlerdi*. (DK, 171).

4.7.2.3. Sahtekârlık ve Yalancılık

Eserde Bulut Boyza isimli belediye başkanı adayı, sanal ortamlarda robot hesaplar kullanarak sahtekârlık yapmıştır. Pırıl ve Fabo'nun bunu fark etmesi üzerine Bulut Boyza, onların sanal ortamda takipçi sayısını arttırmak için yalan haber yaptıklarını iddia etmiştir. Böylelikle sanal ortamda gerçek olmayan hesaplar kullanılabileceği ve rahatlıkla yalan söylenebileceği eserde sunulmuştur:

- *"Tabii ki bu, başta sadece bir şüpheydi. Ama #BaşkanAdayımBulutBoyza etiketini biraz kurcalayınca her şey yerine oturdu. Çünkü etiket ilk olarak birkaç bot hesaptan yayılmış. Üstelik daha olay duyulmamışken. Siz bile haberini yayımlamamışken!"* (DK, 116).
- *Pırıl'ın kafası iyice karıştı. "Bir dakika! Bot hesap derken?" "Yani sahte hesaplar. Gerçek bir kişiye bile ait değiller. Yazılım tarafından yönetilirler. Kulağa bilimkurgu senaryosu gibi geldiğinin farkındayım Pırıl ama zaten öyle bir çağda yaşıyoruz. Bulut, her şeyi planladı ve bu etiketi yayarak insanların coşkusunu yönlendirdi.* (DK, 116).
- *"… Akşam saatlerinde sosyal medyada yayılan #BaşkanAdayımBulutBoyza etiketinin ilk olarak sahte hesaplar tarafından yayıldığı doğru mu?"* (DK, 120).
- *"Bunlar gerçeklerin peşinde değil, bunlar tık peşinde tık!"* (DK, 125).

4.7.2.4. Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma

Eserde belediye başkanı adaylarının teknolojik aletleri kullanarak toplumu etkilemeye çalıştıkları tespit edilmiştir:

- *Fabo ofisteki bilgisayarın başına geçmiş, giderek yükselen Bulut Boyza coşkusunu takip ediyordu. #BaşkanAdayımBulutBoyza etiketine her saniye yüzlerce paylaşım düşüyordu.* (DK, 110).

- *Sokaklara koyacağı ücretsiz internet sözünü sorarak izleyicilere bu güçlü vaadi hatırlatacak ve bu onlara epey oy kazandıracaktı.* (DK, 165).

4.7.2.5. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar

Eserde uçan bir teknolojik cihazın arızalanarak yere düşmesine yer verilmiştir:

- *Ama öyle olmadı. Drone havadayken arızalandı ve yere çakıldı. Ne yapacağımı bilemedim. Çok korktum.* (DK, 53).

Eserde bilgisayarlara bulaşan kötü amaçlı yazılım da bulunmaktadır:

- *"Bilgisayarımdaki virüsleri temizler misin, ne de olsa uzmanlık alanın. Fabo."* (DK, 133).

4.7.3. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

4.7.3.1. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde "Dijital Karınca" lakaplı Optik, bilgisayar programlarını çok iyi bir şekilde yönetebilmektedir. Bu bilgilerini ise bilgisayardan öğrendiğini ifade etmiştir. Optik bilgisayar konusunda bilişşel becerileri yüksek bir kahraman olarak sunulmaktadır:

- *Oy verme işleminin başladığı saatlerde Optik bir kameranın karşısında oturuyordu. Yakasında mikrofon takılıydı ve Kanal DEV'in canlı yayınındaydı. "Peki, bütün bu bilgisayar numaralarını nereden öğrendin?" dedi sunucu. "Bilgisayardaaan…" Kamera arkasında bekleyen Pırıl ve Fabo'yu güldürmüştü. Sunucu, bir çocuk tarafından bozguna uğratılmaktan hoşlanmadı. "Tek başına koca opera binasını hackledin. Sen mi çok yeteneklisin, operanın güvenlik sistemi mi çok zayıf, emin olamadım."* (DK, 170).

4.7.3.2. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde internette takip edilmek, tanınmak önemli bir durum olarak sunulmuştur. İnternet gazeteciliğine ilk girdiğinde fazla takip edilmeyen Fabo sanal ortamda tanınır olmamasına üzülmüştür. Aynı şekilde Optik isimli çocuk kahraman da sanal

ortamda tanınmak istediği için Pırıl ve Fabo'nun internet gazetesine yardım etmektedir. Bu sayede yalnızlık duygusunun da önüne geçmeye çalışmaktadır:

- *Fabo, röportajı yükledikten sonra sayfayı yeniledi. Haberin altındaki 'İlk yorumu siz yapın!' çağrısı, olduğu gibi duruyordu. Canı sıkıldı.* (DK, 17).
- *"Peki, neden haberci olmak istiyorsun?" Optik, ilk defa gözlerini karıncalardan ayırıp Pırıl'a baktı. "Çünkü zaten benzer şeyler yapıyoruz. Hatta sizinle aramda tek fark var, ben sanal dünyada iz sürüyorum. Ama görünmez olmaktan çok sıkıldım. Haberlerin altına sizin gibi imzamı atmak istiyorum, herkes beni tanısın, varlığımdan haberdar olsun istiyorum." "Peki, sanal dünyadaki arkadaşların… görünür olmak istediğini biliyorlar mı? Senin yalnız olduğunu biliyorlar mı? Onlar her kimse çok tehlikeli olabilirler. Başına bela alabilirsin."* (DK, 103-104).

4.7.4. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi

Eserde Optik bilgisayar korsanlığını bilmektedir ancak zarar verme amaçlı bu bilgisini kullanmadığını ifade ederek etik kurallardan bahsetmiştir. Pırıl adlı gazeteci de sanal ortamda yasa dışı yöntemler kullanarak bilgilere ulaşmanın doğru olmadığını belirtmiştir:

- *"Bak, ben kötülük için böyle bir şey yapmam. Bu işin de etik kuralları var." "Ne etik ama! Bilgisayarımın kamerasına çoktan sızdığına eminim!" Pırıl başparmağıyla bantın üzerinden geçti. "Yapsaydım etik olmazdı. Yapmıyorum. Hem de yapabileceğim hâlde."* (DK, 81).
- *Birkaç gün önce, üye olduğum, yani benim gibilerin üye olduğu forumlardan birinde bir ilan gördüm. Şöyle yazıyordu: 'Bir an önce susturulması gereken bir site var. Acil!' Ben böyle bir şey yapmam. Yani bir başkasına zarar vermem.* (DK, 88).
- *"…Size saldıranın kim olduğunu bilmiyorum. Yazıştığım e-posta adresini kontrol ettim, adres yeni alınmış ve içinde hiçbir ipucu yok." Pırıl şüpheyle bakıyordu. "İnsanların hayatına böyle rahat rahat girmen ne kadar doğru?" "Peki insanların sizi hacklemesi ne kadar doğru?" "Bak o da doğru." dedi Fabo. "Ama bir çocuk için çok tehlikeli işler yapıyorsun."* (DK, 89-90).

- *"Bence Optik o kısmı tereyağından kıl çeker gibi halleder. Hemen şimdi ikisini de hackleyelim ve o minik işlemcileri ne büyük yalanlar saklıyor bakalım." "Hayır!" dedi Pırıl. "Böyle karanlık yöntemler haberimize gölge düşürür."* (DK, 148).

4.7.5. "Dijital Karınca" Adlı Eserde Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Karşı Bakış Açıları ve Tutumları

Eserde Pırıl, Optik'e sanal dünyanın karanlık tarafının onun için tehlikeli olduğunu söyleyerek uyarıda bulunmaktadır:

- *"Peki, sanal dünyadaki arkadaşların… görünür olmak istediğini biliyorlar mı? Senin yalnız olduğunu biliyorlar mı? Onlar her kimse çok tehlikeli olabilirler. Başına bela alabilirsin."* (DK, 104).

Eserde Fabo ise Optik'in bilgisayar bilgisinden yararlanmak istemektedir. Bilgisayar korsanlığı yapmasını kendi çıkarları doğrultusunda desteklemektedir:

- *"Bilgisayarımdaki virüsleri temizler misin, ne de olsa uzmanlık alanın. Fabo."* (DK, 133).
- *"Bence Optik o kısmı tereyağından kıl çeker gibi halleder. Hemen şimdi ikisini de hackleyelim ve o minik işlemcileri ne büyük yalanlar saklıyor bakalım."* (DK, 148).

4.7.6. İncelenen Çocuk Kitaplarında Yer Alan Unsur Çeşitleri

Tablo 4.20. Teknolojik Aletler

	Ü.Y. G.T.	P.G. D.K.	İ.B.B .O.	D.Ş.	A.C. T	Ç.C.	D.K.	Toplam
Bilgisayar/Laptop/Tablet	✓	✓	✓	✓		✓	✓	6
Telefon/Cep Telefonu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7
Kamera	✓						✓	2
Fotoğraf Makinesi	✓	✓	✓	✓		✓	✓	6
Televizyon	✓	✓		✓		✓	✓	5
Elektronik Ev Aletleri	✓		✓	✓			✓	4
Mikrofon/Megafon	✓			✓			✓	3
Hoparlör	✓						✓	2
Kulaklık	✓							1
Klavye	✓						✓	2
Yazıcı	✓							1

Fare	✓						✓	2
Bellek Çubuğu	✓			✓				2
Batarya	✓						✓	2
Kablo	✓					✓		2
Jeneratör	✓							1
Kumanda	✓						✓	2
Dijital Pano	✓							1
Elektronik Tamir Aletleri	✓							1
Dijital Gözlük		✓						1
Kaset			✓					1
Tomografi Cihazı			✓					1
Röntgen Cihazı			✓					1
Ses Kayıt Cihazı				✓				1
CD Çalar				✓				1
Hat (SIM Kartı)					✓			1
Robot						✓		1
Projeksiyon Cihazı						✓		1
Lazer Çubuğu						✓		1
Drone							✓	1

Müzik Seti							✓	1
Yapay Kar Makinesi							✓	1

İncelenen yedi eser içerisinde, bütün eserlerde yer alan teknolojik cihaz "Telefon/Cep Telefonu" dur. Bütün eserlerde telefon kullanımı tespit edilmiştir. 6 eserde ise "Bilgisayar/Laptop/Tablet" ve "Fotoğraf Makinesi" kullanımı vardır. Radyo kullanımına ise hiçbir eserde yer verilmemiştir. En fazla teknolojik alet çeşidine sahip eser olan "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller"de 19 teknolojik alet tespit edilmişken, en az teknoloji cihazına sahip eser olan "Anneannemin Cep Telefonu"nda ise 2 tane teknolojik alet tespit edilmiştir.

Tablo 4.21.Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar

	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
Sosyal Medya Platformları	✓	✓	✓	✓			✓	5
Arama Motorları	✓	✓					✓	3
Görüntülü Arama	✓	✓						2
Elektronik Mesaj	✓			✓			✓	3
İnternet Siteleri	✓	✓					✓	3
E-posta	✓			✓			✓	3
Bilgisayar ve Telefon Programları	✓	✓	✓					3
Dijital Oyunları		✓						1
Görüntülü Mesajlaşma		✓						1
3D Yazılımları		✓						1

İnceleme sonucunda 5 eserde sosyal medya platformlarına girildiği tespit edilmiştir. Sosyal medya platformları çocukların sıklıkla kullanması nedeniyle internet sitelerinden ayrı olarak alınmıştır. Görüntülü mesajlaşma, bilgisayar oyunları ve 3D yazılımlar sadece 1 eserde geçmektedir. En fazla teknolojik yazılım ve uygulama "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde tespit edilmiştir. "Çetin Ceviz" ve "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserlerde ise teknolojik yazılım ve uygulamalara yer verilmemiştir.

Tablo 4.22. Teknolojinin Olumlu Yönleri

	ÜYGT	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
3.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	**7**
3.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme	✓	✓		✓		✓	✓	**5**
3.3. Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme	✓	✓		✓			✓	**4**
3.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
3.5.Günceli Yakalama	✓	✓	✓	✓	✓		✓	**6**
3.6. Meslekler ve Para Kazanma	✓	✓	✓				✓	**4**
3.7. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma		✓		✓	✓			**3**
3.8. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
3.9. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
3.10. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
3.11. Günlük Hayatı Kolaylaştırma								
3.11.1. Ulaşımı Sağlama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	**7**

3.11.2. Yer-Yön Bulma	✓	✓	✓					**3**
3.11.3 Zaman Tasarrufu	✓	✓					✓	**3**
3.11.4. Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
3.11.5. Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma			✓	✓			✓	**3**
3.11.6. Maddi Tasarruf Sağlama	✓				✓		✓	**3**
3.11.7. Güvenliği Sağlama	✓						✓	**2**
3.12. Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma		✓						**1**
3.13. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi	✓		✓		✓		✓	**4**
3.14. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma	✓					✓		**2**
Toplam	**17**	**15**	**12**	**12**	**6**	**4**	**16**	

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda, teknolojinin olumlu yönleri arasında bütün eserlerde "Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma" ve "Günlük Hayatı Kolaylaştırma" başlığı altında incelenen "Ulaşımı Sağlama" unsurları yer almıştır. "Günceli Yakalama" kategorisi ise bir eser hariç bütün eserlerde tespit edilmiştir. Teknolojinin olumlu yönleri kapsamında en az yer verilen unsur ise "Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma" kategorisidir. İncelenen başlıklar içerisinde en fazla teknolojinin olumlu yönlerine yer veren eser "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" dir. Bu eserde teknolojinin olumlu yönlerinin sunuluşu açısından 17 alt kategori tespit edilmiştir. Teknolojinin olumlu yönlerine en az yer veren eser ise "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi"dir. Bu eserde teknolojinin olumlu yönlerinin sunuluşu açısından 4 alt kategori tespit edilmiştir.

Tablo 4.23. Teknolojinin Olumsuz Yönleri

	ÜYGT	**PGDK**	**İBBO**	**DŞ**	**ACT**	**ÇC**	**DK**	**Toplam**
4.1. Teknoloji Bağımlılığı	✓	✓	✓					**3**

4.2. Sosyalleşmenin Azalması	✓	✓		✓				**3**
4.3. Gerçeklikten Uzaklaşma		✓	✓					**2**
4.4. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma	✓	✓	✓				✓	**4**
4.5.Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması	✓	✓		✓			✓	**4**
4.6.Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar	✓	✓	✓					**3**
4.7.Sahtekârlık ve Yalancılık	✓	✓	✓	✓			✓	**5**
4.8.Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı	✓	✓						**2**
4.9. Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma	✓	✓	✓				✓	**4**
4.10. Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar	✓	✓		✓	✓	✓	✓	**6**
Toplam	**9**	**10**	**6**	**4**	**1**	**1**	**5**	

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda, teknolojinin olumsuz yönleri bakımından altı eserde "Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar" kategorisi tespit edilmiştir. En az karşılaşılan teknolojinin olumsuz yönleri ise "Gerçeklikten Uzaklaşma" ve "Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı" kategorileridir. İncelenen kategorilerden yola çıkılarak teknolojinin bütün olumsuz yönlerine yer veren eser "Postayla Gelen Deniz Kabuğu"dur. Teknolojinin olumsuz yönlerine ise incelenen kategorilere göre en az yer veren eserler "Anneannemin Cep Telefonu" ve "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi"dir. Bu eserlerin her ikisinde de sadece bir adet teknolojinin olumsuz yönleri alt kategorisi tespit edilmiş olup teknolojik aletlerle ilgili yaşanılan aksaklıklara yer vermişlerdir.

Tablo 4.24. Çocuğun Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimleri

	ÜYGT.	PGDK	İBBO	DŞ	ACT	ÇC	DK	Toplam
5.1.Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓		✓	✓	✓	**6**
5.2. Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknoloji		✓		✓	✓			**3**
5.3.Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	**7**
5.4.Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓						**2**
5.5.Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓						**2**
5.6.Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓	✓	✓				✓	**4**
5.7.Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknoloji	✓							**1**
Toplam	**6**	**6**	**3**	**2**	**3**	**2**	**3**	

İncelenen 7 çocuk eserinden yola çıkılarak elde edilen bulgularda çocuğun gelişimi yönünden teknolojinin sunuluşuna bakıldığında "Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" bütün eserlerde tespit edilmiştir. "Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" ise bir eser dışında geriye kalan tüm eserlerde bulunmaktadır. Eserlerde çocuğun gelişimi yönünden en az yer verilen kategori ise "Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" olmuştur. İncelenen kategorilerden yola çıkılarak çocuğun gelişim yönlerinden teknolojinin sunuluşuna göre en fazla kategori "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" ve "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserlerde tespit edilmiştir. Her iki eserde de altı adet alt kategori bulunmuştur. En az kategorilere sahip eserler ise "Devin Şarkısı" ve "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı çocuk kitapları olarak tespit edilmiştir. Bu iki eserde de ikişer alt kategori tespit edilmiştir.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırma kapsamında, çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde yer alan teknolojinin sunuluş biçimleri; teknolojik aletler, teknolojik yazılım ve uygulamalar, eserlerde sunulan teknolojinin olumlu ve olumsuz yönleri, çocukların gelişim yönlerine göre teknolojinin sunuluşu, eserlerde yer alan ebeveynlerin ve çevrenin teknolojiye yönelik bakış açıları ve tutumları çerçevesinde 7 adet çağdaş çocuk eseri incelenmiş ve 6 ana kategori, 37 alt kategori kapsamında inceleme yapılmıştır.

İncelenen çağdaş çocuk edebiyatı eserlerinde teknolojik unsurların dengeli dağılmadığı tespit edilmiş olup çocuklara teknolojinin sunuluşu açısından birtakım yetersizlikler mevcuttur. Eserlerde en fazla yer verilen teknolojik unsurlar cep telefonu ve sosyal medya kullanımı, haberleşme ve iletişim, ulaşım ve teknolojik aletlerle ilgili yaşanılan aksaklıklar olmuştur. Çocukların günümüzde kullandığı bazı teknolojik aletlere eserlerde hiç yer verilmediği de tespit edilmiştir. En az sunulan teknolojik unsurlar ise dijital oyunlar, görüntülü mesajlaşma, 3D yazılımlar, sanal gerçeklik ve boyutlandırma, gerçeklikten uzaklaşma, kolaya kaçma-hazırcılık ve tüketim çılgınlığıdır. Çocuğun gelişim alanları açısından tüm eserlerde teknolojinin çocuğun sosyo-duygusal gelişimini etkilemesi sunulurken cinsel yönden gelişimini etkilemesi bir eserde mevcuttur. Teknolojiyle ilgili yaşanılan sorunlar çocuklara sunulurken bu gibi durumlardan korunma yolları sunulmamıştır. Eserlerde yer alan ebeveyn ve çevre karakterlerin teknolojiye bakışı açısından ortak bir birliktelik yoktur, teknolojiye yönelik farklı bakış açıları sunulmuştur.

5.1.1. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Unsurlarla İlgili Sonuçlar

"Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller"de 35, "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde 34, "Dijital Karınca" adlı eserde 27, "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserde 24, "Devin Şarkısı" adlı eserde 21, "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde 12, "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde ise 9 adet unsur çeşitliliği tespit edilmiştir.

İncelenen eserler içerisinde "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde en fazla sayıda unsur çeşitliliği görülmüştür. Hemen arkasından ise "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eser gelmektedir. En az unsur çeşitliliği ise "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserdedir.

İncelenen 7 eser arasında unsur çeşitliliği bakımından dengeli bir dağılım tespit edilmemiştir.

5.1.2. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Aletlerle İlgili Sonuçlar

Eserlerde teknolojik aletlerin unsur çeşitliliğine bakıldığında ise "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde 19, "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde 5, "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserde 7, "Devin Şarkısı" adlı eserde 9, "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde 2, "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde 8, "Dijital Karınca" adlı eserde 15 adet farklı teknolojik alet saptanmıştır. En fazla "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde teknolojik cihaz çeşitliliği tespit edilmiştir. Ardından sırasıyla "Dijital Karınca", "Devin Şarkısı", "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi", "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu", "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" ve "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserler takip etmektedir.

We are Social 2019 raporunun sunduğu verilere göre Türkiye'nin %77'si akıllı telefon kullanmaktadır. İncelenen eserlerde de bu durumu destekler nitelikte kahramanların akıllı telefonlar kullandıkları tespit edilmiştir. Bütün eserlerde cep telefonu kullanımı mevcuttur. Cep telefonu, daha çok iletişim kurma ve haberleşme amacıyla kullanılmıştır. Ayrıca paylaşım yapabilme, güncel olayları takip edebilme, canlı yayın açabilme, yer-yön bulma gibi yazılımsal uygulamaların da akıllı telefonlar üzerinden kullanıldığı görülmüştür. Eserlerde çocukların akıllı telefonlarından oyun oynaması durumuna ise hiç yer verilmemiştir.

Cep telefonunun hemen ardından 6 eserde bilgisayar ve fotoğraf makinesi veya fotoğraf makinesi özelliği olarak kullanılan cihazlara yer verilmiştir. "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eser dışındaki tüm eserlerde bu cihazlarla karşılaşılmıştır. Bilgisayarlar üzerinden araştırma yapma, iletişim kurma, eğlenceli vakit geçirebilme gibi olumlu durumların yanı sıra bilgisayar korsanlığı yapma, teknolojinin bağımlılık oluşturması, gerçek hayattan uzaklaşma, aileyle, arkadaşlarla ve çevreyle geçirilen sürenin azalması gibi olumsuz durumlar da yansıtılmıştır. TÜİK 2013 verilerine göre

her 10 çocuktan 9'unun her gün televizyon izlediği tespit edilmiştir. Günlük hayatta çocukların sıklıkla karşılaştığı televizyon ise incelenen 5 eserde tespit edilmiştir. Ancak sürekli televizyon izleyen bir kahramanla karşılaşılmamıştır.

Son yıllarda çocukların dikkatini çeken "drone", "dijital gözlükler", "robotlar" gibi teknolojik aletler bir eserde geçmektedir. Drone, Dijital Karınca; dijital gözlük, Postayla Gelen Deniz Kabuğu; robot ise Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi adlı eserlerde tespit edilmiştir.

İncelenen eserler arasında son yıllarda basılan eserler olmasına rağmen bu eserlerde akıllı saat, Playstation benzeri bir video oyun konsolu, yeni nesil elektronik kaykay, ses bombası, elektronik kitap okuyucu, radyo gibi çocukların günlük hayatın içerisinde karşılaşabildiği veya ilgilerini çeken teknolojik aletlere ise hiç yer verilmemiştir. Çocuk edebiyatı yazarlarının bu açıdan bakıldığında günümüz çocuklarına teknolojik alet çeşitliliği sunma konusunda eksik kaldığını söylemek mümkündür. 2000 yılı sonrasında doğan ve teknolojiyle iç içe olan bu çocuklara yönelik yazılan eserlerde bu gibi aletlere yer verilmemesi günümüzdeki çocuk edebiyatı yazarlarının çoğunun 1950-1985 yılları arasında bulunan kuşaklarda dünyaya gelmiş olmalarından ileri gelebileceği düşünülmektedir.

5.1.3. Eserlerde Yer Alan Teknolojik Yazılım ve Uygulamalarla İlgili Sonuçlar

Eserlerdeki teknolojik yazılım ve uygulamaların unsur çeşitliliğine bakıldığında en fazla teknolojik yazılım ve uygulamaya sahip olan çocuk kitabı "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" (8) adlı eserdir. Ardından sırasıyla "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" (7), "Dijital Karınca" (5), "Devin Şarkısı" (3), "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" (2) adlı eserlerde teknolojik yazılım ve uygulama görülmüştür. "Anneannemin Cep Telefonu" ve "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserlerde ise teknolojik yazılım ve uygulama tespit edilmemiştir.

Teknolojik yazılım ve uygulamaların da teknolojik aletler gibi çocuk eserlerinde dengeli dağılmadığı görülmektedir. 5 eserde sosyal medya platformlarına girildiği tespit edilmiştir. Sosyal medya platformları da internet sitesi olmasına rağmen çocukların internet ortamında özellikle yöneldikleri ve sıklıkla kullandıkları alanlar olmaları nedeniyle, daha net bir tablo görebilmek adına, ayrı değerlendirilmiştir. İnstagram, Facebook, Twitter doğrudan isimleri geçen sosyal paylaşım siteleridir. Sosyal medya hesapları genellikle paylaşım yapma amacıyla kullanılmıştır. Eserlerde

ayrıca sosyal medya hesaplarında kişilerin sahte isimler kullandıkları bulgulanmıştır. "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde Facebook'un yeni arkadaşlıklara zemin hazırlaması özelliği de ön plana çıkarılmıştır. Sosyal medya hesapları içerisinde 3 eserde blog sayfalarına yer verilmiştir. Blog sayfaları biriyle ilgili bilgi alma amaçlı veya kişinin kendisiyle ilgili bilgi vermesi amacıyla kullanılmıştır. Bu nedenle kişisel blog sayfalarına yer verilmiştir. Temasal, toplumsal, kurumsal blog sayfaları ise incelenen çocuk eserlerinde bulunmamıştır.

Mavnacıoğlu (2009) sosyal medyayla ilgili özellikleri aktardığı çalışmasında verilenlerle eserdeki sosyal medya kullanımında tespit edilen bulgular ise birbirleriyle örtüşmektedir. Sosyal medya Mavnacıoğlu (2009)'nun da belirttiği gibi zaman ve mekân sınırlaması olmadan paylaşım yapılabilmesi, karşılıklı görüş alışverişinde bulunulabilmesi, kullanıcıların ürettikleri içerikleri paylaşabilmeleri, birbirlerini takip edebilmeleri, kimi zaman bilgi kirliliği nedeniyle dezenformasyon yaşanan bir yere dönüşmesi, kişilerin takip eden ve edilen olması sebebiyle mahremiyetlerinin zedelenebileceği bir yer olması çocuk eserlerinde de karşımıza çıkmaktadır.

Arama motorlarından ise "Google" doğrudan ismiyle çocuk kitaplarında yerini almıştır. Günlük hayatta birçok kişinin kullandığı navigasyon uygulamasına da üç eserde yer verilmiştir. Türkiye'de ve dünyada birçok kişinin kullandığı Whatsapp benzeri çevrimiçi mesajlaşma aplikasyonlarına ise eserlerde yer verilmemiştir. Bu uygulama yerine iletişimi sağlamak amacıyla çocuklar tarafından artık fazla kullanılmayan elektronik posta ve elektronik mesaja yer verilmiştir. Bu nedenle bu konuda çocuk kitaplarının teknolojiyi yansıtmaları açısından z ve alfa kuşağının gerisinde kaldıklarını söylemek mümkündür.

2000 yılı sonrasında doğan kuşağın özellikleri arasında gösterilen sanal ortamda farklı bir dil kullanmaları yani kısaltmalar yapmaları veya emoji adı verilen yüz sembollerini kullanarak sanal ortamda yazışmaları ise sadece "Ünsüz Youtuber Günlüğü Troller" adlı eserde yer almıştır.

5.1.4. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Olumlu Yönleriyle İlgili Sonuçlar

Teknolojinin olumlu yönleri kategorisinde "Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma", "Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme", "Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme", "Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama", "Günceli

Yakalama", "Meslekler ve Para Kazanma", **"**Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", "Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme", "Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma", "Kişisel Gelişime Katkı Sağlama", "Günlük Hayatı Kolaylaştırma (Ulaşımı Sağlama, Yer-Yön Bulma, Zaman Tasarrufu, Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı, Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma, Maddi Tasarruf Sağlama, Güvenliği Sağlama), "Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma", "Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi", "Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma" alt kategorileri bulunmaktadır.

Bu 20 alt kategori bağlamında en fazla unsur çeşitliliği sırasıyla şu şekildedir: "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" 17, "Dijital Karınca" 16, "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde 15 tane alt kategori bulunmuştur. "İmdat Bizimkiler Blogger Oldu" ve "Devin Şarkısı" adlı eserlerde 12 alt kategori tespit edilmiştir. "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde 6, "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde ise 4 adet alt kategori bulunmaktadır.

Teknolojinin olumlu yönleri ana kategorisinin de diğer kategoriler gibi eserlerde dengeli bir dağılım göstermediği tespit edilmiştir.

Eserlerde "Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma" ve "Günlük Hayatı Kolaylaştırma alt kategorisinden "Ulaşımı Sağlama" kategorileri teknolojinin olumlu yönü olarak bütün eserlerde yer almıştır. Böylece bu alanda en fazla tespit edilen kategoriler olmuşlardır. Vefa Taşdelen de makalesinde yeni teknolojilerin, ileri bilgi ve tecrübe birikimi sonucunda ortaya çıkan teknolojiler olduğu ve iletişim ve ulaşım teknolojileri bunlardan ikisi olduğunu ifade etmiştir. Eserler de bu durumu aynen yansıtmaktadır.

Ardından "Günceli Yakalama" alt kategorisi 6 eserde tespit edilmiştir. "Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme", "Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama", "Arkadaşlarla ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme", "Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma", "Kişisel Gelişime Katkı Sağlama" ve "Günlük Hayatı Kolaylaştırma (Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı)" 5 eserde tespit edilmiştir. "Farklı Zaman ve Mekânlara Ulaşabilme", "Meslekler ve Para Kazanma" ve "Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi" 4 eserde bulunmuştur. "Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma", "Günlük Hayatı Kolaylaştırma (Yer-Yön Bulma/ Zaman Tasarrufu/ Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma/ Maddi Tasarruf Sağlama)"

kategorileri ise 3 eserde saptanmıştır. "Günlük Hayatı Kolaylaştırma (Güvenliği Sağlama)" ve "Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma" kategorileri ise yalnızca 2 eserde geçmiştir. Tek eserde geçen kategori ise "Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma"dır. Bu kategoriye sadece "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde yer verilmiştir.

Teknolojinin olumlu yönleri ana kategorisindeki alt kategorilerde eserlerde yer almayan bir alt kategori tespit edilmemiştir.

Teknolojinin haberleşme ve iletişimi kolaylaştırma özelliğinde kişisel iletişim yapılabileceği gibi, teknolojinin ilerlemesi sayesinde toplu iletişimin de olabileceğine yer verilmiştir.

Araştırma, ödev yapma, bilgiye ulaşma, keşfetme özelliği internet sayesinde kahramanlar tarafından istenilen anda yapılabilmektedir. Eserlerde çocukların araştırma, ödev yapma gibi amaçlarla kütüphaneye gitmesi veya kitap okuması gibi durumlar bulunmamaktadır. Bunun yerine gerektiğinde arama motorları kullanılarak teknoloji sayesinde istenilen anda ve hızlı olarak istenilen bilgiye ulaşılması sunulmuştur.

Farklı zaman ve mekânlara ulaşabilme alt kategorisinde teknolojik aletler sayesinde uzakta bulunan bir kişi veya mekânı o anda veya farklı bir zamanda görmenin mümkün olduğu, bir zamanda çekilmiş bir fotoğrafın veya videonun farklı zamanlarda istenildiği kadar görülebildiği ve bu sayede gidilmesi ve görülmesi mümkün olmayan kişilere ve mekânlara ulaşılabildiği eserlerde yansıtılmıştır.

Fotoğraf, video, ses, bilgi, belge kaydetme ve saklama kategorisinde geniş hafıza özelliği gösteren cihazlarda yapılan depolamalar sayesinde kolayca dijital belgelerin saklanabileceği; artık herkeste bulunan bu cihazlar sayesinde video kaydetmenin, fotoğraf çekmenin pratikleştiği okuyuculara sunulmuştur.

Günceli yakalama alt kategorisinde haberleşme, canlı yayın yapabilme, kısa sürede fazla kişiye ulaşılabilmenin mümkün olması sayesinde kahramanların son gelişmeleri teknoloji sayesinde takip edebildiği görülmektedir. Bunun dışında "Ünsüz Youteberın Günlüğü Troller", "Postayla Gelen Deniz Kabuğu", "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu", "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserlerde teknolojiye uyum sağlayamamanın çağa uyum sağlayamamak, çağ dışında kalmak olduğu sunulmuştur. "Dijital Karınca" adlı eserde ise kahramanlardan birinin son çıkan teknolojik cihazları takip ettiği tespit edilmiştir.

Meslekler ve para kazanma alt kategorisinde teknolojinin ilerlemesiyle yeni çıkan meslekler olduğuna değinilmiştir. Son yıllarda sosyal medya hesaplarından kişilerin aldığı reklamlar sayesinde veya kaydettikleri üzerinden sayfalarının tıklanmasıyla para kazanılabilmesi de tespit edilen diğer bir olgudur. Günümüzdeki pek çok çocuğun youtuber olma hayali veya youtuberları takip etmesinden yola çıkarsak bu alanda yaşayabileceği durumların eserlerde yeterince yansıtılmadığını söylemek mümkündür. Mustafa Savcı'nın "İnsan Teknoloji Etkileşiminde Güncel Problemler" adlı yazısında "Çocuk Youtuber Sorunsalı" başlığı altında yer verilen sorunlarla eserdeki kahramanların karşılaştırılmadığı dolayısıyla çocukların sosyal medya platformlarını aktif kullanırken yaşayabileceği problemlerin ve korunma yollarının da çocuğa sunulmaması çocuk edebiyatında ihmal edilen durumlardan bir tanesidir.

Yeni arkadaşlıklar kurma ve yalnızlıktan kurtulma alt kategorisinde özellikle "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde yaşı büyük olan ana kahramanın cep telefonu sayesinde yalnız hissetmesinin önüne geçilmesi, "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde ise ailesiyle yeterince vakit geçiremeyen kahramanın sosyal medyadan birçok kişiyle arkadaş olması sayesinde yalnızlıktan kurtulması anlatılmıştır. Bu araştırmanın kuramsal çerçevesinde de belirtildiği gibi Z kuşağı artık sokakta oynamak yerine sanal ortamlarda arkadaş bulmaktadır. Giderek toplumsal yapı bireyselleşmektedir. Toplumda kişilerin geniş ailelerden tek yaşamaya başladığı bir hayata doğru ilerleme söz konusudur. Bu da kişilerin yalnızlaşmasına sebebiyet vermiştir. Her ne kadar sanal ortamdaki arkadaşlıkların tehlikeli olabileceği bilinse de yalnızlıktan kurtulmak insanlar açısından oldukça önemlidir. Bu durum da çocuk eserlerinde yansıtılmıştır.

Arkadaşlar ve çevreyle paylaşım yapabilme kategorisinde kişilerin özellikle sosyal medyadan fotoğraf, yazı, video, belge paylaşabilmesi durumlarına yer verilmiştir. Bu alt kategori altında kişilerin isteğine göre sadece tanıdıklarıyla paylaşım yapabilmesi veya tanımadıkları kişilere de paylaşımlar aracılığıyla ulaşılabilmesinin mümkün olduğu eserlerde görülmektedir. Özellikle "Ünsüz Yotuberın Günlüğü Troller" adlı eserde paylaşım yapan kişilerin popülerleştiğini görmek mümkündür.

Müzik, oyun ve eğlence ortamı oluşturma alt kategorisinde artık oyunların teknolojiyle daha farklı bir boyut aldığını görmek mümkündür. Özellikle "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde anlatılan 3 boyutlu oyun kişilere farklı deneyimler yaşatmıştır. Ancak bu durumun gerçek hayattan uzaklaşma ve çeşitli problemler

yaşatması da eserde sunulmuştur. Kişilerin teknolojik aletleriyle müzik dinlemesinin de yansıtıldığı eserlerde film ve video izleme veya kaydetme unsurlarına da yer verilmiştir.

Kişisel gelişime katkı sağlama alt kategorisine yönelik olarak internetten elde edilen bilgilerin günlük hayatta kullanılabileceği çocuklara sunulmuştur. Kahramanların ilgi duydukları konulara internet üzerinden ulaştıkları gözlenmiştir. Örneğin; "İmdat! Bizimkiler Bloger Oldu" adlı eserde yabancı dil öğrenmenin teknolojik aletler sayesinde de mümkün olabileceği okuyuculara yansıtılmıştır.

Teknoloji, insanların hayatlarını kolaylaştırmak amacıyla atılan adımlardır. Günlük hayatı kolaylaştırma alt kategorisinde teknolojik araçların ulaşımı sağlamasına bütün eserlerde yer verilmiştir. Yer-yön bulma konusunda üç eserde navigasyon uygulamasının kullanılması söz konusudur. Kahramanların bilgiye hızlı ulaşması, haberleşmede görülen hız, aynı anda birden fazla kişiye ulaşılabilmesi gibi durumlar zaman tasarrufu sağlamıştır. Teknolojik ev aletleri de eserlerde geçmektedir ancak bu aletlerin işleviyle ilgili ifadelere pek yer verilmemiştir. Tarih ve saat bilgisine teknolojik aletler üzerinden 2 eserde ulaşılmıştır. Bu amaç için cep telefonları kullanılmıştır. Teknolojinin maddi tasarruf sağlamasına yönelik olarak internet aracılığıyla herhangi bir ücret ödemeden kişilere ulaşılıp aktarılmak istenenlerin aktarılması sunulmuştur. Ayrıca "Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde uygun operatör tarifelerinin olduğuna yer verilmiştir. Güvenliği sağlama bölümünde ise iki eserde güvenlik kameralarına yer verilmiştir. Ayrıca "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde araba kapısının kilitlenmesi ve aparman kapısından şifreyle geçilmesi durumlarının olması teknolojinin güvenliği sağlamaya yönelik sunuluşudur.

Sanal gerçeklik ve boyutlandırma "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde tespit edilmiştir. Dijital gözlükler aracılığıyla eserde geçen bazı kişiler gerçekçi deneyimler yaşamışlardır. Ancak bunun tehlikeli olabileceği insanların sakarlaşabileceği ve kazalar geçirmesinin mümkün olduğuna da yer verilmiştir.

Teknolojinin kişileştirilebilmesi alt kategorisi 4 eserde sunulmuştur. Bu eserlerde kişinin isteği doğrultusunda kullandığı teknolojik aletlerin özelliğinin değiştirilebilmesine yer verilmiştir.

Yeni projeler ve icatlar oluşturma alt kategorisi ise sadece "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde sunulmuştur. Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde çocuk eserlerinde bu durumun çocuklara yeterince yansıtılmaması, onların üretici taraflarını ve hayal güçlerini desteklememesi, çocuk kitaplarında görülen bir eksikliktir.

5.1.5. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Olumsuz Yönleriyle İlgili Sonuçlar

Teknolojinin olumsuz yönleri kapsamında **"**Teknoloji Bağımlılığı", "Sosyalleşmenin Azalması", **"**Gerçeklikten Uzaklaşma", **"**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma", **"**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması", **"**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar", **"**Sahtekârlık ve Yalancılık", "Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı", "Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma", "Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar" alt kategorileri yer almaktadır.

Bu kapsamda teknolojinin olumsuz yönleri açısından en fazla unsura sahip olan eser "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı çocuk kitabıdır. Bu eserde teknolojinin olumsuz yönleriyle ilgili 10 farklı unsur çeşidi bulunmuştur. Ardından 9 adet unsurla "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eser gelmektedir. Devamında ise sırasıyla "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" (6), "Dijital Karınca" (5), "Devin Şarkısı" (4) ve "Anneannemin Cep Telefonu" (1) ile "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" (1) adlı eserler takip etmektedir.

İncelenen 7 eserden altısında "Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar" kategorisi bulunarak en fazla eserde tespit edilen olumsuz alt kategori olmuştur. Onu sırasıyla **"**Sahtekârlık ve Yalancılık" (5), **"**Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma" (4), **"**Hackerlık, Siber Suçlar, Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması" (4), "Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma" (4), **"**Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar" (3), **"**Teknoloji Bağımlılığı" (3), "Sosyalleşmenin Azalması" (3), **"**Gerçeklikten Uzaklaşma" (2), "Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı" (2) takip etmiştir.

Teknoloji bağımlılığı çağımızın büyük sorunlarından bir tanesidir ancak bu durum incelenen 3 eserde tespit edilmiştir. Teknoloji bağımlılığının bulunduğu eserlerde bağımlılık sorunuyla karşılaşan karakterler teknolojik aletleriyle, internette çok fazla zaman geçirmiş veya dijital oyun oynamışlardır. Bu nedenle sosyalleşmenin azalması

sorunu da beraberinde gelmiştir. Bu karakterler yanlarında arkadaşları veya aileleri bulunduğunda mümkün olduğunca az konuşmayı tercih etmişlerdir. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde teknoloji bağımlısı olan kahramanda çok daha büyük sorunlar yansıtılmıştır. Eserde sunulan teknoloji bağımlısı kahraman dışarıya çıkmak istememe noktasına ulaşmış, çıktığında ise fizyolojik sorunlarla karşılaşmıştır. Bu durumda araştırmaların ifade ettiği gibi teknoloji bağımlılığının fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak problemler oluşturabileceğini destekleyerek çocuk edebiyatında sunulmuştur.

2 eserde yansıtılan gerçeklikten uzaklaşma durumunda ise kişilerin sanal dünya içerisinde kaybolmaları, gerçek ile sanalı bazen karıştırdıkları sunulmuştur. Ayrıca bu durumun kişiler için bir tehlike oluşturabileceği de yansıtılmıştır.

Sahte kimlik ve kişilik oluşturma alt kategorisinde kahramanların sahte isimlerle sanal ortamda bulundukları, bazı kişilerin ise bu sahte isimlerin altında olmadıkları kişilik özellikleri sergiledikleri tespit edilmiştir. Hatta eserlerde kişiler birden fazla sosyal medya hesabı da kullanarak başka başka kimliklere bürünmüşlerdir. Bu durum beraberinde yalancılık ve sahtekârlığı da getirmiştir. Sanal ortamlarda rahatlıkla yalan söylemenin mümkün olabileceği sunulan durumlar arasında bulunmaktadır. İftira atmak, yalan haber çıkarmak, birini sosyal medyada karalamak ve küçük düşürmek, bir durumu olduğundan farklı yansıtmak gibi durumlar araştırmada sahtekârlık ve yalancılık kategorisinde toplanmıştır. Bu sayede sanal ortamda söylenenlere her zaman inanılmaması gerektiği çocuklara sunulmuştur.

Hackerlık, siber suçlar, bilgi ve belgelerin kopyalanması, kişisel bilgilerin açığa çıkması alt kategorisi 4 eserde yer almaktadır. Bu eserlerin üçünde çocuk kahramanların bilgisayar korsanlığı yaptığı hatta çevrenin çıkarları doğrultusunda bu çocukları desteklediği tespit edilmiştir. Bilgisayar korsanlığının bir suç teşkil ettiği yansıtılsa da eserlerde çocuğu bilgisayar korsanlığına özendirici ifadeler de tespit edilmiştir. Özendirici yansıtılan bu durum çocuğu gerçek hayatta sıkıntıya sokabilecek tehlikelere yol açabilir. Sadece "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserin sonlarında eserdeki bir karakter bilgisayar korsanlığı yaptığı gerekçesiyle polisler tarafından tutuklanmıştır. Bilgisayar korsanlığı yapan diğer kahraman ise arkadaşları tarafından desteklenmektedir ve polisler tarafından yakalanmamıştır. Bu konunun yansıtıldığı diğer eserlerde ise hackerlık yapan kişilerin ceza almasına yer verilmemiştir. Çocukların okudukları eserlerdeki kahramanları örnek aldığı

düşünülürse bilgisayar korsanlığını destekleyici ifadelerin yer alması çocuklar açısından tehlike oluşturmaktadır.

Hastalık, kaza ve yaralanmalar alt kategorisi 3 eserde tespit edilmiştir. Bu eserlerin ikisinde teknoloji bağımlılığının getirdiği sağlık problemleri mevcutken geriye kalan bir eserde teknolojik cihazların radyasyon yayması sunulmuştur.

Kolaya kaçma, hazırcılık ve tüketim çılgınlığı kategorisinde emek harcanmadan hazırca bir şeylere ulaşılabilmesi ve insanların rahata alışması, sosyal medya ortamlarında konuların hızlıca tüketilmesi konularına yer verilmiştir.

Toplumsal davranışları etki altına alma alt kategorisinde incelenen eserlerde yer alan özellikle teknolojiyle ilerleyen reklamcılık sektörünün insanları etkilemesi, sosyal medya ortamlarında çıkan akımların birçok kişi tarafından uygulanması, bu ortamlardaki bir kişinin diğer kişileri yönlendirebilmesinin mümkün olması gibi durumlar insanların ve toplumun teknoloji aracılığıyla kolayca etki altına girebildiğini göstermiştir.

Teknolojik aletlerle ilgili yaşanılan aksaklıklar ise "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eser dışındaki incelenen tüm eserlerde tespit edilmiştir. Bu kategori altında teknolojik aletlerin bozulması veya bazı durumlarda çalışmaması gibi sorunların okurlara sunulduğu tespit edilmiştir.

Teknolojinin olumsuz yönleri ana kategorisi tüm eserlerde bulunmuştur. Ancak eserlerin teknolojinin olumsuzlarını çocuklara sunarken korunma yollarına yeterince yer vermediği de tespit edilmiştir.

5.1.6. Eserlerde Yer Alan Teknolojinin Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi Yönünden Sonuçlar

Çocuğun gelişim yönlerinden teknolojinin sunuluş biçimleri ana kategorisinin altında ise "Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", **"**Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu", "Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" bulunmaktadır.

Çocuğun gelişim yönlerinden teknolojinin sunuluş biçimleri kategorisinin alt kategorilerine sahip olma çeşitliliği açısından en fazla unsur "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" ve "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserlerde bulunmaktadır. Her ikisi de 6 adet alt kategoriye sahiptir. "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde "Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" bulunmazken "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde ise "Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" alt kategorisi bulunmamaktadır. Bu eserlerden sonra "İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu", "Anneannemin Cep telefonu" ve "Dijital Karınca" adlı eserlerde üçer tane alt kategori tespit edilmiştir. "Devin Şarkısı" ve "Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserler 2 adet alt kategoriyle incelenen eserler arasında bu alanda en az alt kategoriye sahip olan çocuk kitaplarıdır.

İncelenen 7 eserin hepsinde de "Çocuğun Sosyo-duygusal Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" tespit edilerek bu alanda en fazla bulunan alt kategori olmuştur. Hemen ardından gelen "Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" alt kategorisi 6 eserde bulunmuştur. Bu kategorinin tespit edilemediği eser ise "Devin Şarkısı" adlı çocuk kitabıdır. "Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" 4 eserde tespit edilirken "Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" 3 eserde, "Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" ve "Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" ikişer eserde tespit edilmiştir. "Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknolojinin Sunuluşu" alt kategorisine ise sadece "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde yer verilmiştir.

Pagani ve arkadaşlarının (2010), Couse ve Chen (2010)'in ve Kol'un yaptığı araştırmalar, teknolojinin çocuklarının gelişim alanlarını etkilediği yönündeydi. Çocuk eserlerinde belirgin olarak teknolojik unsurların çocukların gelişim alanlarını etkilediği görülmektedir. Çocuğun gelişim alanları yönünden teknolojinin sunuluşu kategorisinde olumlu yönler bulunsa da genellikle olumsuz yönlere yer verildiği tespit edilmiştir.

İncelenen eserlerde bilişsel gelişim alanında teknoloji, çocukların yeni bilgiler öğrenmesini, hayal güçlerini kullanmasını sağlamasının yanında teknolojik cihazların fazla kullanılması çocuğun düşünmesini ve hafızasını kullanmasını da engellediği sunulanlar arasındadır. Teknoloji bağımlılığının fiziksel ve psiko-motor gelişim

alanını olumsuz etkilediği sakarlığa yol açtığı sunulmuştur. Sosyo-duygusal gelişim alanında çocukların yeteri kadar ilgi görmemesi, yalnızlaşması sonucunda oluşan duygusal boşluğu teknolojiyle doldurmaya çalıştıkları ama teknolojik cihazlarla harcanan sürenin artmasının aslında onları sosyallikten daha çok kopardığı durumuna yer verilmiştir. Bu durum da beraberinde psikolojik ve sosyal yönden sorunları getirmiştir. Eserlerde dil gelişimi açısından çocuk kahramanların sesli harfleri konuşurken ve yazarken kullanılmamaları, kısaltmalara ve emoji denilen yüz ifadelerine yer vermeleri onların dil becerilerini olumsuz etkilediği yansıtılırken aynı zamanda çocukların kendilerini sosyal medya alanlarında ifade edebildikleri de eserlerde bulunmuştur. Kişilik gelişimi yönünden sosyal medya platformlarında sahte kişi isimlerinin kullanılması ve sahte kişi isimleri altında tanınmamak kahramanları bu ortamlarda olduklarından farklı kişilik özellikleri sergileyen bireylere dönüştürmüştür. Bu durum ayrıca yalan söylemeye sebebiyet verdiğinden ahlaki gelişimi de etkilemiştir. Çocuğun cinsel gelişimini etkilemesi yönünden teknolojinin sunulduğu tek eser "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller"dir. Bu eserde bir çocuk karakterin görüntüleri teknolojik cihazının kamerasına erişilerek alınmış ve çocuk karaktere şantaj yapılmıştır. Bu durum çocuk kahramanın telefonunun kamerasına bant yapıştırmasına sebep olmuştur. Eserde çocukların böyle sorunlarla karşılaşabileceğinin sunulmasının yanında durumu yaşayan çocuk kahraman ailesine teknoloji kullanımının yasaklanacağı korkusuyla içinde bulunduğu durumu söyleyemeyen biri olarak yansıtılmıştır. Çocuklar gerçek hayat içerisinde internet kullanımı sırasında cinsel içerikli görüntülerle karşılaşabilmekte hatta kendilerine karşı yabancı kişiler üzerinden bu konuyla ilgili tehditlere maruz kalabilmektedirler. Sanal ortamda bulunan bu büyük tehlikenin sunulması ve bu tehlikeden korunma yollarının çocuğa yansıtılması konusunda eserler çok zayıf kalmıştır.

5.1.7. Eserlerde Yer Alan Ebeveyn ve Çevre Karakterlerin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumlarıyla İlgili Sonuçlar

Son ana kategori olan "Ebeveynlerin ve Çevrenin Teknolojiye Bakış Açıları ve Tutumları Yönünden Teknolojinin Sunuluş Biçimi" kategorisine bütün eserlerde yer verilmiştir. Bu kategoriyle ilgili olarak "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller" adlı eserde eserin kahramanı olan Ezgi'nin annesi ve reklamcı Ethem Bey, belediye başkanlığı seçimini kazanmak için Ezgi ve arkadaşlarının internet üzerinden

gerçekleştirdiği karşı tarafı karalama kampanyalarına destekleyici bir tutum sergilemektedirler.

"Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı çocuk kitabında ise eserin başkahramanı Sude, ailesiyle birlikte yeteri kadar vakit geçirememekte ve bu boşluğu tabletiyle doldurmaya çalışmaktadır. Ailesi ilk başta onun bu davranışını desteklese de sonradan kızlarının bir teknoloji bağımlısına dönüştüğünü fark edip onu kurtarabilmek için çeşitli yollar deneyerek teknolojiye karşı olumlu tutumdan olumsuz tutuma geçmişlerdir.

"İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu" adlı eserin üçüncü hikâyesinde ise eserin kahramanı olan Caner'in annesi sürekli internetten paylaşım yapmakta Caner'in rızası olmasa dâhi çocuğun görüntülerini de paylaşmaktadır. Babası da sosyal medyada para kazanıldığını fark edince bu alanı daha iyi öğrenmeye çalışmıştır. Fakat ailenin sosyal medyada istemsizce yanlış bilgi vermesi sonucunda küçük duruma düşmeleri bu alışkanlıklarından vazgeçmelerini sağlamıştır. Böylece bu eserde de ebeveynlerin teknolojiye duyduğu ilgiden sonradan vazgeçmeleri yansıtılmıştır.

"Devin Şarkısı" adlı eserde ise İgıl ile Bigıl adlı devler interneti tutunacak bir dal olarak görmektedir. Bigıl bu konuda endişeli davransa da İgıl ona göre internette yer alma konusunda daha isteklidir. İgıl'ın şarkılarını paylaşan çocukların aileleri ise paylaşım yapmaları konusunda müdahale etmemişlerdir.

"Anneannemin Cep Telefonu" adlı eserde Hikmet Hanım ilk başta cep telefonu kullanmak istemeyip olumsuz bir tutum sergilese de sonradan telefonunu çok sevmiş ve telefonuyla güçlü bir bağ kurmuştur. Telefonun gereklilik olduğunu düşünmeye başlamıştır. Böylece diğer eserlerden farklı olarak bu eserde teknolojiye yönelik olumsuz bir tutumdan olumlu bir tutuma geçilmiştir.

"Çetin Ceviz-Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi" adlı eserde ise eserin kahramanı Çetin'i dedesiyle birlikte yaptıkları icat nedeniyle çevresindeki kişiler oldukça desteklemişlerdir. Hatta eserin kahramanı olan Çetin ile röportaj bile yapılmıştır.

Son olarak "Dijital Karınca" adlı eserde ise Optik adlı çocuğun bilgisayar korsanlığı yapması nedeniyle eserin kahramanı Pırıl tarafından uyarılsa da eserin diğer kahramanı Fabo, onun bu özelliğini kullanmak istemiştir. Ayrıca Optik'in bilgisayar

ve internet konusundaki bilgisi nedeniyle kendilerine yardım etmesine de izin vererek olumlu bir tutum sergilemişlerdir.

İncelenen 7 eserde ebeveyn ve çocuğun çevresindeki karakterler açısından teknolojiye karşı ortak bir tutum ve bakış açısı bulunmamıştır. Teknoloji bu yönden çocuk edebiyatı eserlerinde farklı yönlerden sunulmuştur.

5.1.8. Eserlerde Yer Alan Çocuk Karakterler ve Teknolojiyle İlgili Sonuçlar

Eserlerde teknolojiyle ilgilenen, teknolojiyi aktif kullanan kahramanların özellikleri yapılan araştırmalar bağlamında incelenerek şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Altunbay ve Bıçak (2018), z kuşağı çocuklarının diğer kuşaklara göre teknolojiyi çok daha iyi kullandıkları, tabletler, bilgisayarlar ve akıllı telefonların yaşamlarının bir parçası haline geldiğini ifade etmişlerdir. 2000 yılı sorasında basılmış ve yeni nesil kuşağa hitap eden bu eserlerde de özellikle çocuk kahramanlar teknolojiyi yaşamlarının bir parçası olarak gördüğü tespit edilmiştir. Bu açıdan bakıldığında çocuk kahramanlar yeni nesil kuşağın bu özelliğini yansıtmaktadır.

Pedro 2006 yılında dijital yerliler olan günümüz çocuklarıyla ilgili bazı özellikler sıralamıştır. Bu özellikler içerisinde dikkat sürelerinin kısa olması, zihinlerinin konudan konuya atlaması, dijital olarak sosyal çevrelerinin geniş ancak fiziksel olarak çoğunlukla yalnız olmaları, iletişim ve ilişkilerde sabırsız özellikler sergilemeleri, grafikleri metinlere tercih etmeleri, eğitimden yüksek beklentilere sahip olmalarından bahsetmiştir. Howe ve Strauss (2000) da dijital yerlilerin "ben" odaklı, sabırsız, hemenci, hırslı, mesajı konuşmaya tercih eden ve kısaltmalarla mesajlaşan bireyler olduklarını ifade etmişlerdir. Eserlerde ise teknolojiyle ilgilenen çocukların bu cihazlara karşı uzun süreli dikkatlerini yoğunlaştırabildikleri, teknolojik bağımlılık nedeniyle dış çevreye karşı dikkatlerini veremedikleri tespit edilmiştir. Ancak bu bütün eserler için genellenebilir bir özellik değildir. Örneğin "Postayla Gelen Deniz Kabuğu" adlı eserde bu durum yansıtılmıştır. Eserde teknoloji bağımlısı olarak kendini gösteren eserin ana kahramanı, annesinin ona sorduğu soruları teknolojik cihazıyla ilgilendiği için anlamlandıramamıştır. Aynı kahraman sosyal medyada çok sevilen ve birçok kişiyle arkadaş olan bir kişi rolündeyken gerçek hayatta ise fazla arkadaşı yoktur. Eserler bu açıdan bakıldığında Pedro'nun sunmuş olduğu bazı özelliklerle uyum sağlamıştır. Howe ve Strauss'un da söylediği gibi kahramanlar dilsel ifadelerde kısaltmalara başvurmakta ve mesajlaşarak iletişim

kurmaktadır. Ancak teknolojiyle uğraşan kahramanların ilişkilerinde sabırsız olması, konudan konuya atlamaları, eğitimden yüksek beklentilere sahip olmaları gibi durumlar kahramanlar üzerinde tespit edilmemiştir.

Bilgiç ve arkadaşları 2011 yılında yaptıkları çalışmada dijital yerlilerle ilgili olarak bilgiye hızla ulaşmak istediklerinden ve aynı anda birçok işi yapmak istediklerinden bahsetmişlerdir. İncelenen çocuk eserlerinde teknolojideki hız okuyuculara sunulurken kahramanların aynı anda birden fazla işi yapmaları durumu eserlerde yetersizdir.

Tapscott'un 2009 yılında yaptığı çalışmasında ise dijital yerlilerle ilgili olarak kişilerin şikayetleri aktarılmıştır. Bu şikayetler arasında internette akran zorbalığı yaptıkları, utanma duygularının olmadığı, oynadıkları oyunlar nedeniyle şiddet yanlısı oldukları, kendilerini aşırı beğendikleri ve narsist özellikler sergiledikleri ifade edilmiştir. Eserlerde ise kahramanlarla ilgili bu tarz özelliklere rastlanmamıştır. Gelen şikayetler arasında sosyal becerilerini kaybedecek kadar ekrana yapışık yaşamaları ise eserlerde tespit edilmiştir.

Taş ve arkadaşları (2017) günümüz çocuklarının sanal dünyaya telefonlarıyla sürekli bağlı olduklarını ve iletişim kurarken telefonda konuşup, elektronik posta göndermek yerine sosyal medyada emojiler, ikonlar ve görüntülerle konuştuklarını ifade etmişlerdir. Özellikle "Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller"de bu durum okuyuculara belirgin olarak yansıtılmıştır.

Yurt dışında yapılan çalışmalarda teknolojinin doğru kullanılmasının çocukları teknolojik konularda eleştirel düşünmeye yönlendirerek öğretilmesinde çocuk edebiyatının pedagojik bir eğitim aracı olarak kullanılabileceği savunulmuştur. Çağdaş Türk edebiyatı eserlerinde ise teknolojik konular çocuklara yansıtılmıştır ancak doğru teknoloji kullanımının nasıl olması gerektiği konusunda daha fazla durumun çocuklara sunulması gerekmektedir. Ayrıca yurt dışındaki çalışmalarda özellikle teknolojinin doğaya yansıması ve sürdürülebilir teknoloji kavramları üzerinde durularak çocukların bu konuda eğitilmesi amaçlanmıştır. Bu konuların ise Türk çocuk edebiyatı eserlerinde arttırılması gerekmektedir.

Yapılan araştırmada genel olarak Çağdaş Türk Çocuk Edebiyatı alanında teknolojik unsurları yansıtan eserlerin sayısının son yıllarda artmasına rağmen hâlâ oldukça az olduğu tespit edilmiştir. Eserler teknolojik alet çeşitliliği açısından sıklıkla kullanılan

teknolojik aletlere yer verseler de son yıllarda çıkan ve çocukların ilgisini çeken teknolojik aletlere yer verme konusunda eksik kalmıştır. Teknolojik yazılım ve uygulamalar konusunda çocukların sosyal medyayı sıklıkla kullanmasına yer verilmiş ancak teknolojinin doğru amaçlarla kullanılması, sosyal medyada yaşanabilecek tehlikeler konusu tam olarak yansıtılmamıştır. Teknolojinin olumlu yönleri açısından eserler incelendiğinde bu alanda çocuklara sunulan unsurların diğer kategorilere göre daha fazla olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu kategoride de bazı eksiklikler mevcuttur. Eserlerin genelinde teknoloji okuryazarlığı açısından bakıldığında çocuklara yeterli olgular sunulmamıştır. Bunun dışında Türkiye Yeterlilikler çerçevesi kapsamında çağımızın çocuklarından dijital yetkinlik ile bilim ve teknoloji yeterliliği beklenmektedir. Özellikle çocukların yeni projeler oluşturması MEB tarafından desteklenmektedir. Ancak eserler çocukların teknolojik anlamda hayal gücünü geliştirme ve yeni projeler oluşturmaları açısından yeterli değildir. Teknolojinin olumsuz yönleri ana kategorisinde ise çocuklar açısından oldukça önemli olan sanal ortamdaki tehlikeler genel anlamda sunulsa da çocukların bu tehlikelerden nasıl korunabileceklerinin yansıtılması açısından eserler yeterli değildir. Teknolojinin çocuğun gelişim alanlarını etkilemesi eserlerde sunulmuştur ancak genelde olumsuz etkilerden söz edilmiştir. Teknolojinin çocuklara sunulurken gelişimlerini olumlu etkileyecek şekilde örnek karakterlerin de bulunması çocuklar için yarar sağlayacaktır. Eserlerde yer alan ebeveyn ve çevre farklı açılardan çocuklara sunulmuştur. Bu durum da teknoloji kullanımı konusunda eserlerde zengin bir bakış açısının olduğunu göstermektedir.

5.2. Öneriler

21. yüzyılda teknoloji hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Teknolojinin hızla ilerlediği bu çağda 2000 ve sonrasında doğan çocukları insanlar "Z Kuşağı" ve 2010 sonrası doğanları da "alfa kuşağı" olarak nitelendirmiştir. Teknolojinin hâkim olduğu bu çağda doğan çocuklara "İnternet Kuşağı" adı da verilmektedir. Günümüz çocukları teknolojiyle iç içe yaşayan, hayatlarının pek çok alanında interneti aktif kullanan, sanal ortamlarda paylaşım yapan, internet ve mobil teknolojilerini seven bir kuşaktır.

Günümüzde teknoloji her alanda olduğu gibi eğitim alanında da büyük bir rol oynamaktadır. 2020 yılında yaşanan COVİD-19 salgını nedeniyle de teknolojinin

önemi bir kez daha ön plana çıkmış, okullar teknoloji sayesinde uzaktan eğitime geçmiştir. Öğretmen ve öğrenciler, teknoloji sayesinde bir araya gelerek eğitimlerine devam etmişlerdir.

Çocuk edebiyatı da teknolojiyle iç içe yaşayan bu yeni nesile yollarında ışık tutması adına çok önemli bir alandır. Bu doğrultuda çocuk edebiyatında teknolojinin sunuluşuyla ilgili olarak şu önerilere yer verilebilir:

- Teknolojinin doğrudan anlatıldığı çocuk edebiyatı eserlerinin sayısı oldukça azdır. Ayrıca eserler yeni teknolojileri yansıtma konusunda yeterli değildir. Günümüz teknolojisinin aktarıldığı eserlerin sayısı çoğaltılmalıdır.
- Eserler oluşturulurken teknoloji aracılığıyla çocukların üretici yönleri ve hayal dünyaları geliştirilecek biçimde desteklenmelidir.
- İnternetin çocuklar için yararlı yönleri olduğu kadar karanlık taraflarının olduğunun da unutulmaması gerekir. Özellikle sanal ortamda gerçekleşen cinsel istismarlar konusunda daha dikkatli olunmalıdır. Çocuk edebiyatı eserlerinde bu konunun ihmal edildiği görülmüştür. Eserlerde bu durum çocuklara gelişimlerine uygun olarak yansıtılmalı ve korunma yönleri de beraberinde kurgunun içerisinde verilmelidir.
- Özellikle yeni nesil kuşağın "youtuber" gibi mesleklere özenmesi sanal ortamda popüler olan kişiler gibi davranmasına yol açmaktadır. Bu konuyla ilgili olarak çocuk kitapları yazılmaya başlanmıştır ancak sayılarının artması ve çocuk youtuberların karşılaşabilecekleri olumsuz durumlar ve korunma yollarının da eserlerde sunulması gerekmektedir.
- İnternet kullanımının artması çocukların dil becerilerini büyük oranda etkilemiştir. Yeni nesil çocuklar yazarken ve konuşurken bazı harfleri kullanmamakta, kendilerini cümlelerle ifade etmek yerine bir yüz ifadesini kullanarak duygularını anlatmaktadırlar. Bu durum da onların dil gelişimini olumsuz etkilemektedir. Çocukların kendilerini düzgünce ifade edebilecekleri, dil becerilerini geliştiren dijital ortamlar da çocuk edebiyatı eserlerinde sunulabilir.
- Günümüzde sosyal medya kullanımı oldukça yaygındır. Bu paylaşım sitelerinde kişilerin birbirlerine hakaret etmesi, küçük düşürücü yorumlar yapmaları, yalan söylemeleri çocukları ahlaki olarak olumsuz etkilemektedir ve bu durum çocuk eserlerinde de yer almaya başlamıştır. Eserler bu konuyla

ilgili olarak çocuklarının empati becerilerini geliştirmeye çalışmalı, etik kuralları onların anlayabileceği bir dilde çocuklara aktarmalıdır.

- Teknolojik araçların ve internetin doğru kullanılmasına yönelik olarak çocuklarla ve ebeveynlerle okullar aracılığıyla iletişim kurulmalı, bu konuyla ilgili bilgilendirici kitaplar basılarak kişilere ulaştırılmalıdır.
- Teknolojinin olumsuz yanlarını güzel gösteren eserler ayırt edilmeli, çocukları internet kullanımında olumlu yönlendiren çocuk kitapları yazılmalıdır.

KAYNAKÇA

Akbaş, Emrah, Reyhan Atasü Topçuoğlu. 2009. Modern Çocukluk Paradigmasının Oluşumu-Eleştirel Bir Değerlendirme. **Toplum ve Sosyal Hizmet Dergisi.** c. 20. s. 1: 95-104.

Akçapar, Şebnem. 2000. Çocuk Kitapları Çevirisinin Ölçütleri. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi.

Akın, Nükhet. 1998. Okul Öncesi Kurum Öğretmenlerinin Çocuk Kitaplarına Karşı Tutum ve Davranışlarının İncelenmesi. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.

Aksaçlıoğlu, Ayşe Gül, Bülent Yılmaz. 2007. Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. **Türk Kütüphaneciliği Dergisi.** c. 21. s.1: 3-28.

Aksoy, İlhan. 2011. Türklerde Aile ve Çocuk Eğitimi. **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**. c. 4. s.16: 4.

Akyüz, Emine. 2012. **Çocuk Hukuku Çocukların Hakları ve Korunması**. 2. bs. Ankara: Pegem Akademi.

Al Gahtani, S. Said, Malcolm King. 1999. Attitudes, Satisfaction and Usage: Factors Contributing to Each in The Acceptance of İnformation Technology. **Behaviour, Information Technology Journal.** c. 18. s. 4: 277-297.

Alkan, Cevat. 1998. **Eğitim Teknolojisi.** Ankara: Anı Yayıncılık.

Alpöge, Gülçin. 2003. Çocuk Edebiyatının Çocuk Gelişimine Katkısı. **Çoluk Çocuk Dergisi**. s. 24 :32-33.

Altunbay, Müzeyyen, Nuray Bıçak. 2018. Türkçe Eğitimi Derslerinde "Z Kuşağı" Bireylerine Uygun Teknoloji Tabanlı Uygulamaların Kullanımı. **Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/ Journal of World of Turks.** c. 10. s. 1: 127-142.

American Association for the Advancement of Science (AAAS). 1993. **Benchmarks for Science Literacy**. New York: Oxford University Press.

Aral, Neriman, Figen Gürsoy. 2000. Kitabın Çocuğun Gelişimindeki Yeri ve Önemi. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri**. **20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Arı, Bülent, Ercan Karatepe. 2010. Dede Korkut Hikâyelerinde Kadın ve Çocuk Eğitimi. **Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. c. 7. s. 14: 275-284.

Arıcan, Sinem. 2010. 100 Temel Eser Uygulamasının Öğrencilerin Okuma Alışkanlıklarına Etkileri Konusunda Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Arıcı, Ali Fuat. 2018. **Çocuk Edebiyatı ve Kültürü**. 2. bs. Ankara: Pegem Akademi.

_____. 2018. **Okuma Eğitimi.** 4. bs. Ankara: Pegem Akademi.

Arslantaş, Hülya. 2003. Cumhuriyet Sonrası (1981-2001) Çocuk Romanlarında Tema, Dil ve Eğitim Öğeleri. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi.

Ataseven, Füsun, Yusuf İnandı. 2000. Çocuk Kitaplarının Çeşitli Yönleriyle İncelenmesi. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri**. **20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Ateş, Ayşe. 2019. Çocuklar İçin Edebiyat Eğitimi ve Medya. **Çocuklar İçin Edebiyat Eğitimi.** ed. Erhan Akın. Ankara: Pegem Akademi: 77-95.

Atılgan, Aydın, Ümit Eylem Atılgan. 2009. **Çocuk Hakları Paradigması ve Çocuk Ceza Yargılamasına Hâkim Olan İlkeler Açısından Türkiye'deki Düzenleme ve Uygulamalarının Değerlendirilmesi**. Ankara: İnsan Hakları Ortak Platformu Yayınları.

Axell, Cecilia. 2018. **Technology and Children's Literature.** Springer Publishing Company.

_____. 2017. **Upptäck Tekniken i Barnlitteraturen**. Stockholm: Natur och kultur.

_____. 2015. **Barnlitteraturens tekniklandskap: en didaktisk vandring från Nils Holgersson till Pettson och Findus.** Linköping: Linköping University Electronic Press.

Ay, Mehmet Emin. 1991. İslam Hukuku Kaynaklarına Göre Pedagojik Açıdan Çocuk Eğitiminde Dayak Cezasına Getirilen Sınırlamalar. **Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi**. c. 3. s. 3: 225-230.

Bağlı, Mazhar. 2003. Türk Modernleşmesi Bağlamında Hukuk ve Yargılama: Çocuk Yargılaması. **II. Ulusal Çocuk ve Suç Sempozyumu, 10-13 Nisan 2002.** Ankara: İnsan Hakları Ortak Platformu Yayınları.

Balcı, Birim, İsa Eşme. 2001. Teknoloji Eğitimi. **Yeni Binyılın Başında Türkiye'de Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu, 7-8 Eylül 2001**. İstanbul: Maltepe Üniversitesi: 214-220.

Başal, Akın. 2014. **Ş Kuşağı, Türkiye'de Yeni Kuşaklar, Kuşak Çatışmaları ve İş Dünyası İçin Çözüm Önerileri.** İstanbul: Akın Başal Eğitim Danışmanlığı ve Yayıncılık.

Beşli, Zuhal. 2007. Teknoloji ve Toplum: Ortaöğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı ve Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Bilgiç, Hatice Gökçe, Duygu Duman, S. Sadi Seferoğlu. 2011. Dijital Yerlilerin Özellikleri ve Çevrim İçi Ortamların Tasarlanmasındaki Etkileri. **Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. 2-4 Şubat 2011.** Malatya: İnönü Üniversitesi: 257-263.

Bozdağ, Fahrettin. 2000. Çocuk Kitaplarında Metin, Dil ve Resimleme İlişkisi. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri. 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Bransford, John D., Ann L. Brown, Rodney R. Cocking. 2019. **İnsanlar Nasıl Öğrenir? Beyin, Akıl, Tecrübe ve Okul.** çev. Mehmet Akif Erdener. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Bruni, Oliviero, Stefania Sette, Lilybeth Fontanesi, Roberto Baiocco, Fiorenzo Laghi, Emma Baumgartner. 2015. Technology Use and Sleep Quality in Preadolescence and Adolescence. **Journel of Clinical Sleep Medicine.** c. 11. s. 12: 1433-1441.

Bulun, Mustafa, Birol Gülnar, Salih Güran. 2004. Eğitimde Mobil Teknolojiler. **The Turkish Online Journal of Educational Technology.** c. 3. s. 2: 161-169.

Büyüköztürk, Şener, Ebru Kılıç Çakmak, Özcan Erkan Akgün, Şirin Karadeniz, Funda Demirel. 2016. **Bilimsel Araştırma Yöntemleri.** Ankara: Pegem Akademi.

Ciravoğlu, Öner. 2000. **Çocuk Edebiyatı.** İstanbul: Esin Yayınevi.

Creswell, John W. 2016. **Nitel Araştırma Yöntemleri.** çev. Mesut Bütün, Selçuk Beşir Demir. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Çelik, Türkan. 2019. **Bilinçli Sosyal Medya Kullanımı İçin Paydaşlarla El Ele**. Ankara: Pegem Akademi.

Couse, J. Leslie, Dora W. Chen. 2010. A Tablet Computer for Young Children? Exploring Its Viability for Early Childhood Education. **Journal of Research on Technology in Education.** c. 43. s.1: 75-98.

Dayıoğlu, Gülten. 2000. Çocuk Kitaplarında Eğitsellik. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri, 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Davis, D. Fred, 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology. **MIS Qarterly.** c. 13. s. 3: 319-340.

Demirel, Özcan. 1993. **Eğitim Terimleri Sözlüğü.** Ankara: Usem Yayınları.

_____. 2003. **Çağdaş Çocuk Yazını-Yazın Eğitimine Atılan İlk Adım.** İstanbul: Mor-Pa Kültür Yayınları.

Demirkol, Zafer. 2001. **İnternet Teknolojileri.** İstanbul: Pusula Yayınları.

Dinç, Mehmet. 2015. Teknoloji Bağımlılığı ve Gençlik. **Gençlik Araştırmaları Dergisi.** c.3. s.3: 31-65.

Durakoğlu, Abdullah. 2014. Gazali'de Ahlak Eğitimi. **Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi.** c.2. s.34: 211-226.

Eker, Ebru. 2000. Cumhuriyet Dönemi Çocuk Kitapları Kapağı Tasarımları. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi.

Elkınd, David. 1999. **Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denemeler**. çev. Demet Öngen. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Erdoğan, Fatih. 1999. Türkiye'de 1996-1998 Yıllarında Yayımlanmış Telif Çocuk Kitaplarının İçerik Analizi. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Foster, N. Patrick. 2009. An Analysis of Children's Literature featured in the "Books to Briefs" Column of Technology and Children, 1998-2008. **Journal of Technology Education.** c. 21. s. 1: 25-43.

Gander, Marry J., Harry W. Gardiner. 2010. **Çocuk ve Ergen Gelişimi**. çev. Bekir Onur. Ankara: İmge Kitabevi.

Giddens, Anthony. 2000. **Sosyoloji**. çev. Cemal Güzel. Ankara: Ayraç Yayınevi.

Gönen, Mübeccel. 2000. Resimli Çocuk Kitaplarının İçerik, Resimleme, Fiziksel Özellikleri ve Türkiye'de Son On Yılda Çocuk Kitapları Alanında Yapılmış Tezler. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri, 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Gören, Zafer. 2012. Çocukların Temel Haklarının Anayasal Garantisi. **İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 11. s.22: 45- 105.

Günay, V. Doğan. 2004. **Dil ve İletişim.** İstanbul: Multilingual Yayınları.

Güneş, Firdevs. 2000. Çocuk Kitaplarının Okunabilirlik Ölçütleri Açısından İncelenmesi. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri**, **20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

_____. 2010. Öğrencilerde Ekran Okuma ve Ekranik Düşünme. **MKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.** c.7. s.14: 1-20.

Güven, Nergis, Servet Bal. 2000. **Dil Gelişimi ve Eğitimi, 0-6 Yaş Dönemindeki Çocuklar İçin Destekleyici Etkinlikler**. İstanbul: Epsilon Yayınları.

Hallström, Jonas, Cecilia Axell, Jan Erik Hagberg. 2014. Images of Technology and Sustainable Development in Swedish Children's Literature. **Australasian Journal of Technology Education.** c. 1. s. 1: 1-8.

Hamon, Herve. 2006. Avrupa Hukuku'nda Çocuk ve Genç Adalet Sistemi. **Çocuk ve Genç Adalet Sistemi Sempozyumu. 4-5 Haziran 2005.** İstanbul: İstanbul Barosu Yayınları. s: 51-78.

Hancox, J. Robert, Richie Poulton. 2006. Watching television is associated with childhood obesity: but is is clinically important? **International Journal of Obesity.** c. 30. s. 1: 171-175.

Hillman, Margy, James Marshall. 2009. Evaluation of digital media for emergant literacy. **Computers in Schools.** c. 26 s. 4: 256-270.

Howe, Neil, William Strauss. 2000. **Millennials Rising: The Next Great Generation**. Vintage.

International Technology Education Association Technology for All American Project (ITEA). 2000. **Standards For Technological Literacy, Content for The Study of Technology**. Reston, Virginia: Internatıonal Technology Educatıon Associatıon.

İnan, M. Rauf. 1983. Dünyada Çocuk Yılı ve Eğitimde Çocuğa Görelik. **Eğitim ve Bilim.** c.8. s.45: 28-32.

İzgü, Muzaffer. 2003. Çocuklar İçin Yazan Bir Yazar Affedersiniz Diyemez. **Çoluk Çocuk Dergisi**. s.24: 34-35.

Jain, Varsha, Reshma Vatsa, Khyati Jagani. 2014. Exploring Generation Z's Purchase Behavior towards Luxury Apparel: a Conceptual Framework. **Romanian Journal of Marketing.** s. 2: 18-29.

Jalongo, Mary Renck. 1993. **Young Children and Picture Books.** NAEYC: Literature from Infancy to Six.

Kaplan, Mevlüt. 2000. Çocuk Kitaplarında İçerik, Resimleme, Dil ve Anlatım Özellikleri**. I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri, 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Karal, Yasemin. 2019. İnternet ve Özel Gereksinimli Bireyler. **İnternet ve Ağ Toplumu.** ed. Esra Keleş. 2. bs. Ankara: Pegem Akademi: 193-217.

Kavcar, Cahit. 1999. **Edebiyat ve Eğitim.** Ankara: Engin Yayınevi.

Kayabaş, İlker. 2019. Dijital Kitap Teknolojisinin Gelişim Süreci: Geçmişten Günümüze Kronolojik Bir Bakış. **Dijital Kitap Teknolojisi Terminolojiden Pedegojiye.** ed. Sakine Öngöz. Ankara: Pegem Akademi: 2-27.

Kayıkçı, Meltem Yalçın, Ayşegül Kutluk Bozkurt. 2018. Dijital Çağda Z ve Alpha Kuşağı, Yapay Zekâ Uygulamaları ve Turizme Yansımalar. **Sosyal Bilimler Metinleri Dergisi.** s.1: 54-64.

Kaynak, Alev. [11.04.2020]. X, Y, Z Yetmez; Biraz Da Alfa Olsun. https://mediacat.com/x-y-z-yetmez-biraz-da-alfa-olsun/.

Kıbrıs, İbrahim. 2000. **Uygulamalı Çocuk Edebiyatı.** Ankara: Eylül Yayınevi.

Kıpçak, Halil. 2018. Türkiye'de Bilginin Toplumsallaşmasında Elektronik Yayınların Rolü. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kırımsoy, Emrah, Hakan Acar, Handan Yokuş Sevük, Hatice Kaynak, Murat Aydın, Şahin Antakyalıoğlu, Uğur Özdemir, Yeşim Mutlu, Yüksel Baykara Acar. 2013. **Sosyal Çalışma Görevlileri İçin Eğitim Kitabı**. Ankara: Türkiye'de Çocuklar İçin Adalet Projesi Yayınları.

Koç, Sabri, Güneş Müftüoğlu. 2008. **Dinleme ve Okuma Öğretimi.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Koçyiğit, Sinan, Mehmet Nur Tuğluk, Mehmet Kök. 2007. Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. **Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi.** s.16: 324-342.

Kol, Suat. 2020. **Erken Çocuklukta Teknoloji Kullanımı**. 6. bs. Ankara: Pegem Akademi.

Koyuncu, Sevgi, Ata Yakup Kaptan. 2005. Çocuk Kitaplarında Görsel Anlatım ve Tasarım Sorunları. **Hece Dergisi** (çocuk edebiyatı özel sayısı). s. 104-105: 256-262.

Kozacıoğlu, Gülşen. 1986. **Çocukların Anksiyete Düzeyleri ile Annelerin Tutumları Arasındaki İlişki**. İstanbul: İÜ Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Kuzu, Abdullah, H. Ferhan Odabaşı, S. Duygu Erişti, Işıl Kabakçı, A. Aşkım Kurt, Yavuz Akbulut, Ö. Özgür Dursun, Mübin Kıyıcı, Serkan Şendağ. 2008. **İnternet Kullanımı ve Aile.** Ankara: T. C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi: 133.

Kuzu, Tülay Sarar. 2002. Öykünün Çocuğun Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimine Katkısı Bağlamında Öykü Seçimi. **Avrasya Eğitim Araştırmaları Dergisi**. s. 9: 95-105.

Legris, Paul, John Ingham, Pierre Collerette. 2003. Why Do People Use İnformation Technology? A Critical Review of The Technology Acceptance Model. Information, Management c. 40. s. 3: 191-204.

Linebarger, Deborah L., Jessica Taylor Piotrowski. (2009). Tv as storyteller: How exposure to television narratives impacts at-risk preschoolers' story knowledge and narrative skills. **British Journal of Developmental Psychology.** c. 27. s. 1: 47-69.

Lukens, Rebecca J., Jacquelin J. Smith, Cynthia Miller Coffel. 2018. **Çocuk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış.** çev. Cenk Pamay. İstanbul: Erdem Yayınları.

Mavnacıoğlu, Korhan. 2009. İnternette Kullanıcıların Oluşturduğu ve Dağıttığı İçeriklerin Etik Açıdan İncelenmesi: Sosyal Medya Örnekleri. **Medya ve Etik Sempozyumu, 7-9 Ekim 2009.** Elazığ: Fırat Üniversitesi.

McClellan, E. James, Harold Dorn. 2006. **Dünya Tarihinde Bilim ve Teknoloji.** çev. Haydar Yalçın. Ankara: Arkadaş Yayınları.

MEB. 1979. **Çocuk Gelişiminin Temel İlkeleri: Türkiye'de Okulöncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi.** Boğaziçi Üniversitesi İdari Bilimler Araştırma ve Uygulama Enstitüsü. Ankara: Talim ve Terbiye Dairesi Başkanlığı.

_____. [09.06.2020]. 2023 Eğitim Vizyonu. http://2023vizyonu.meb.gov.tr.

_____. [08.04.2020]. Okul Öncesi Eğitimi Programı. http://mufredat.meb.gov.tr/Programlar.aspx.

Mercin, Levent, İlhami Diksoy. 2019. **Teknoloji ve Tasarım Öğretmenler İçin Kılavuz.** Ankara: MEB Yayınları.

Morahan Martin, Janet. 2005. Internet Abuse: Addication? Disorder? Symptom? Alternative Explanations. **Social Science Computer Review.** c. 23. s. 1: 39-48.

Nas, Recep. 2004. **Örneklerle Çocuk Edebiyatı**. Bursa: Ezgi Kitapevi.

Odabaşı, H. Ferhan. ed. 2019. **Dijital Yaşamda Çocuk.** 3. bs. Ankara: Pegem Akademi.

Oğuzkan, A. Ferhan. 2001. **Çocuk Edebiyatı**. Ankara: Anı Yayıncılık.

Okur, Alpaslan. 2013. Yaşam Boyu Okuma İçin Okuma Öğretimi. **Yaşam Boyu Okuma Eğitimi**. ed. Alpaslan Okur. Ankara: Pegem Akademi: 1-45.

_____. 2003. Çocuğa Yönelik Anlatı ve Yazınsal Türlerle Anadili Öğretimi Üzerine Bir İnceleme. **Anadili**. s.28: 7-21.

Özdemir, Şuayip. 2002. Nisâ Sûresinde Aileyle İlgili Olarak Yer Alan Âyetlerin İstikrarlı Bir Aile Kurumunun Teşekkülü ve Çocuğun Eğitimi Açısından Tahlili. **DinBilimleri Akademik Araştırma Dergisi.** c. 2. s. 3: 1-17.

Özkan, Nazmiye. 2001. Çocuk Kitaplarında Dil Sorunu. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Pagani, S. Linda, Caroline Fitzpatrick, Tracie A. Barnett, Erick Dubow. 2010. Prospective Associations Between Early Childhood Television Exposure and Academic, Psychosocial and Physical Well-being by Middle Childhood. **Archives of Pediatrics, Adolescent Medicine.** c. 165. s. 5: 425-431.

Pedro, Francesc. 2006. The New Millenium Learners: Challenging Our Views on ICT and Learning. Inter-American Development Bank: 2432.

Postman, Neil. 1995. **Çocukluğun Yokoluşu**. çev. Kemal İnal. Ankara: İmge Kitabevi.

Prensky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. c. 9. s.5: 1-5.

Sağlam, İsmail. 2002. Hz. Peygamberin Çocuk Eğitiminde Öne Çıkardığı Hususlar. **Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi**. c. 11. s. 2: 167-190.

Savcı, Mustafa. 2019. İnsan Teknoloji Etkileşiminde Güncel Problemler. **Problemli Teknoloji Kullanımı.** ed. Mustafa Savcı, Mustafa Ercengiz, Ferda Aysan. Ankara: Pegem Akademi: 277-309.

Sever, Sedat. 2012. **Çocuk ve Edebiyat.** İzmir: Tudem Yayıncılık.

_____.1995. Çocuk Kitaplarında Bulunması Gereken Yapısal ve Eğitsel Özellikler. **Abece Dergisi**. s.107: 14-15.

_____. 2002. Çocuk, Yazın ve Yaşam. **Abece Dergisi.** s. 191: 12-15.

Shapira, A. Nathan, Mary C. Lessing, Toby D. Goldsmith, Steven T. Szabo, Martin Lazoritz, Marks S. Gold, Dan J. Stein. 2003. Problematic Internet Use: Proposed Classıfication and Diagnostic Criteria. **Depression and Anxiety.** c. 17. s. 4: 207-216.

Small, Garry, Gigi Vorgan. 2008. **Surviving The Technological Alteration of The Modern Mind.** NYC: Harper Collins Publisher.

Sprenger, Marilee. 2010. **Brain-Based Teaching :) In The Digital Age.** Alexandria: ASCD.

Sormaz, Fulya, Hülya Yüksel. 2012. Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. **Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.** c. 11. s. 3: 985-1008.

Strommen, Erik F., Bruce Lincoln. 1992. Constructıvısm Technology and The Future of Classroom Learning. **Educatıon and Urban Socıety**. c. 24. s. 4: 466-476.

Strommen, Linda Teran, Barbara Fowles Mates. 2004. Learning To Love Reading: Interviews With Older Children and Teens. **Journal of Adolescent, Adult Literacy**. c.48. s.3: 188-200.

Şimşek, Ali, Nilgün Özdamar, Ömer Uysal, Kadriye Kobak, Cem Berk, Tuğba Kılıçer, Harun Çiğdem. 2009. İkibinli Yıllarda Türkiye'deki Eğitim Teknolojisi Araştırmalarında Gözlenen Eğilimler. **Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi.** c. 9. s. 2: 115-120.

_____. 2007. **Çocuk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış.** Ankara: Kök Yayıncılık.

_____. 2000. **99 Soruda Çocuk Edebiyatı.** İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Tapscott, Don. **Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World**. Mac GrawHill.

Taş, H. Yunus, Mehmet Demirdöğmez, Mahmut Küçükoğlu. 2017. Geleceğimiz Olan Z Kuşağının Çalışma Hayatına Muhtemel Etkileri. **Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi.** c. 7. s. 13: 1031-1048.

Taşdelen, Vefa. 2012. Yeni Teknolojilerin Çocuk Edebiyatı Üzerindeki Etkileri: Eleştirel Bir Yaklaşım. **Temrin.** s. 53: 15-26.

Taşdemir, Mehmet. 2005. Eğitsel Bir Materyal Olarak Çocuk Hikâye ve Romanlarının Nitelik Düzeyi. **Milli Eğitim Dergisi**. c.33. s.168: 7-29.

Taşkın, Özden Özer. 2006. Velayette Çocuğun Yüksek Yararı İlkesi. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Tekin, Havva. 2000. Çocuk Kitaplarında Bütünsellik. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri, 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Tor, Hacer, Orhan Erden. 2004. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgi Teknolojilerinden Yararlanma Düzeyleri Üzerine Bir Araştırma. **Turkish Online Journal of Educational Technology.** c.3. s.1: 120-130.

Tuğrul, Belma. 2002. 4-10 Yaş Grubunda Çocukları Olan Ailelerin Çocuk Kitapları Hakkındaki Görüşlerinin ve Tutumlarının İncelenmesi**. Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**, c. 2. s. 22: 21-30.

TÜİK. [11.05.2020]. 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya, 2013. http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866 .

TÜİK. [11.05.2020]. Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2019. http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574 .

Türk Dil Kurumu. **Türkçe Sözlük**. 2010. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.

Tüzün, Ümran. 2002. Gelişen İletişim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileşimi Üzerine Etkisi. **Düşünen Adam Dergisi,** c. 15. s. 1: 46-50.

Twenge, M. Jean, Stacy M. Campbell, Brian J. Hoffman, Charles E. Lance. 2010. Generational Differences in Work Valves: Leisure and Extrinsic Values Increasing, Social and Intrinsic Valves Decreasing. **Journal of Management.** c. 36. s. 5: 1117-1142.

UNICEF. [25.05.2020]. Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair-s%C3%B6zle%C5%9Fme.

Uçkan, Özgür. [12.05.2020]. Sosyalleşmenin Cazibesi Z Kuşağı. http://ozguruckanzone.blogspot.com/2008/04/sosyallemenin-cazibesi-z-kua.html.

Uludağ, Erdoğan. 2009. Çocuk Edebiyatı ve Klasik Dönem Örneğinde Nâbî'nin Hayriyye'si. **Turkish Studies International Periodical Forthe Languages, Literature and History of Turkish or Turkic.** c.4. s.7: 774-795.

Yalçın, Alemdar, Gıyasettin Aytaş. 2003. **Çocuk Edebiyatı**. Ankara: Akçağ Yayınları.

Yavuz, Muhsine Helimoğlu. Çocuklar İçin Hazırlanacak Masal Kitaplarının İçerik, Dil-Anlatım ve Eğitsel Özelliklerine Genel Bir Bakış. **I. Ulusal Çocuk Kitapları Sempozyumu Bildirileri, 20-21 Ocak 2000.** Ankara: Ankara Üniversitesi.

Yavuzer, Haluk. 2003. **Çocuk Psikolojisi.** 25. bs. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yazıcı Okuyan, Hülya. 2008. Okul Öncesi Dönemde Anadili Eğitimine Çocuk Kitaplarının Katkısı. **Türkçe Öğretimi Kongresi Kitabı. 18-20 Mayıs 2008.** İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, 2008: 274-281.

Yıldırım, Ali, Hasan Şimşek. 2016. **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.** Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yin, K. Robert. 2003. **Case Study Research: Design and Methods.** 3. bs. Thousand Oaks. CA: Sage.

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı: Sena

Soyadı: Bilgin

İletişim Bilgileri: ssena.bilginn@gmail.com

Eğitim Bilgisi

2010-2014: Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Lisans Programı

İş Deneyimi

2015, MEB, hâlen Türkçe Öğretmeni.

EKLER

Ek.1. Araştırma Kapsamında İncelenen Çocuk Kitapları

Ak, Behiç. 2019. **Postayla Gelen Deniz Kabuğu.** 22. bs. İstanbul: Günışığı Kitaplığı.

Akal, Aytül. 2019. **İmdat! Bizimkiler Blogger Oldu.** İstanbul: Hep kitap.

İzgü, Muzaffer. 2014. **Anneannemin Cep Telefonu**. 6. bs. İstanbul: Bilgi Yayınevi Çocuk Kitaplığı.

Polat, Raife. 2016. **Devin Şarkısı**. 2. bs. İstanbul: Günışığı Kitaplığı.

Sertbarut, Miyase. 2020. **Ünsüz Youtuberın Günlüğü Troller**. 4. bs. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Sever, Dilek. 2019. **Dijital Karınca**. İzmir: Tudem Yayınları.

Yaşar, Sinan. 2020. **Çetin Ceviz- Sıra Dışı Bir Ödev Hikâyesi**. İstanbul: Fom Kitap.

Ek.2. Çağdaş Çocuk Eserlerinde Teknolojinin Sunuluş Biçimi Formu

	K.1.	K.2	K.3	K.4	K.5	K.6	K.7	Toplam
1.Teknolojik Aletler								
2.Teknolojik Yazılım ve Uygulamalar								
3.Teknolojinin Olumlu Yönleri								
3.1. Haberleşme ve İletişimi Kolaylaştırma								
3.2. Araştırma, Ödev Yapma, Bilgiye Ulaşma, Keşfetme								
3.3. Farklı Zaman ve Mekanlara Ulaşabilme								
3.4. Fotoğraf, Video, Ses, Bilgi, Belge Kaydetme ve Saklama								
3.5. Günceli Yakalama								
3.6. Meslekler ve Para Kazanma								
3.7. Yeni Arkadaşlıklar Kurma ve Yalnızlıktan Kurtulma								
3.8. Arkadaşlar ve Çevreyle Paylaşım Yapabilme								
3.9. Müzik, Oyun ve Eğlence Ortamı Oluşturma								

3.10. Kişisel Gelişime Katkı Sağlama								
3.11. Günlük Hayatı Kolaylaştırma								
3.11.1. Ulaşımı Sağlama								
3.11.2. Yer-Yön Bulma								
3.11.3. Zaman Tasarrufu								
3.11.4. Teknolojik Ev Aletleri Kullanımı								
3.11.5. Tarih ve Saat Bilgisine Ulaşma								
3.11.6. Maddi Tasarruf Sağlama								
3.11.7. Güvenliği Sağlama								
3.12. Sanal Gerçeklik ve Boyutlandırma								
3.13. Teknolojinin Kişiselleştirilebilmesi								
3.14. Yeni Projeler ve İcatlar Oluşturma								
4.Teknolojinin Olumsuz Yönleri								
4.1. Teknoloji Bağımlılığı								
4.2. Sosyalleşmenin Azalması								
4.3. Gerçeklikten Uzaklaşma								

4.4. Sahte Kimlik ve Kişilik Oluşturma								
4.5. Hackerlık, Siber Suçlari Bilgi ve Belgelerin Kopyalanması, Kişisel Bilgilerin Açığa Çıkması								
4.6. Hastalık, Kaza ve Yaralanmalar								
4.7. Sahtekarlık ve Yalancılık								
4.8. Kolaya Kaçma, Hazırcılık ve Tüketim Çılgınlığı								
4.9.Toplumsal Davranışları Etki Altına Alma								
4.10 Teknolojik Aletlerle İlgili Yaşanılan Aksaklıklar								
5.Çocuğun Gelişim Alanlarına Göre Teknoloji								
5.1. Çocuğun Bilişsel Gelişimi Yönünden Teknoloji								
5.2.Çocuğun Fiziksel ve Psiko-motor Gelişimi Yönünden Teknoloji								
5.3. Çocuğun Sosyo-Duygusal Gelişimi Yönünden Teknoloji								

5.4. Çocuğun Dil Gelişimi Yönünden Teknoloji								
5.5. Çocuğun Kişilik Gelişimi Yönünden Teknoloji								
5.6. Çocuğun Ahlak Gelişimi Yönünden Teknoloji								
5.7. Çocuğun Cinsel Gelişimi Yönünden Teknoloji								
6.Teknolojiye Yönelik Ebeveyn ve Çevre Tutumu								