



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi  
The Journal of International Social Research  
Cilt: 8 Sayı: 38 Volume: 8 Issue: 38  
Haziran 2015 June 2015  
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

## ÇOCUK KİTAPLARINDA BİLGİSAYAR VE İNTERNET KULLANIMI THE USE OF COMPUTER AND INTERNET IN CHILDREN'S BOOK

Kelime ERDAL\*

### Öz

Bilgisayar ve internet kullanımı, gelişen teknolojiyle birlikte hayatımızda önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Dönemin şartlarına göre içeriğine yön veren çocuk kitaplarının da bu konulara duyarsız kalmaları beklenemez. Uygun koşullarda kullanıldığında hayatımızı kolaylaştıran bilgisayarın, başta çocuklar olmak üzere insan sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerini göz ardı etmemek gerekir. Ailelerin, her konuda olduğu gibi bilgisayar ve internet kullanımı konusunda da çocuklarına iyi bir rehber ve model olmaları çok önemlidir. Araştırmada, küçük yaştan itibaren çocukların ilgilerini çeken bilgisayarın çocuk kitaplarına nasıl yansıtıldığı incelenmiş, yetişkinlerin bu konuda neler yapmaları gerektiğine dair sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar, İnternet, Çocuk Kitapları.

### Abstract

Computer and use of internet has been an important issue in our life with the developing technology. Children's book, which directs its content according to the changing circumstances, is not expected to be insensitive to these issues. We should take into consideration the negative effects of the computer on human health especially on children although it makes our life easier when it is used in suitable circumstances. It is essential that parents should be a good guide and model to their children in the use of computer and internet like in other issues. In the research the reflection of the computer, which has been an interest for children since childhood, in children's book is studied; and the study tries to reach the results of what adults should do about this issue.

**Keywords:** Computer, Internet, Children's Book.

### Giriş

Teknolojinin hızlı gelişiminin sonucunda bilgisayar, günlük yaşantımızda önemli bir yer tutmaktadır. İş yerlerinden başlayarak evlere kadar uzanan bilgisayarlar, sadece yetişkinlerin değil, çocukların yaşantılarında da önemli bir rol oynamaktadır. Çok erken yaşlarda bilgisayar ile karşılaşan çocuklar, bir süre sonra bilgisayar bağımlısı haline gelebilmektedirler. Uygun koşullarda kullanıldığında çocukların gelişimine katkıda bulunan bilgisayarın, çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini göz ardı etmemek gerekir. Bilgiye hızlı ve rahat bir şekilde ulaşabilmeyi sağlayan bilgisayarın kontrollü kullanımı, çocukların teknolojinin bu önemli aracını gereksinimleri doğrultusunda kullanabilmelerine olanak sağlayacak; anne-babaların da endişelerini giderecektir (Gündoğdu, 2007. www.yiyorum buyuyorum.net).

Çocuklar 5-6 yaşlarında bilgisayarı genelde yalnız kullanmayı ve bilgisayarda oyun oynamayı severler. Burada anne-babanın yapması gereken şey, internetle ilgili merakı gidermeye çalışmaktır. Bu nedenle 5-8 yaş arası çocuklarda denetim altında, haftada birkaç kez, birer saatlik süreçlerle internet kullanımına izin verilebilir. Okul öncesi dönemde bilgisayar, özellikle el-göz koordinasyonuna büyük katkı sağlayabilir. Farenin kullanımı, boyama, çizim çalışmaları çocukların uzuvlarını geliştirir. Dikkatini yoğunlaştırmada güçlük çeken aşırı hareketli çocuklar, ilgi çekici bir program karşısında daha uzun süre

\* Doç. Dr., Uludağ Üniv. Eğitim Fak. Türkçe Eğitimi Bölümü.

kalabilirler. Buradan yola çıkıldığında bilgisayar kullanımı çocuğun dikkatini yoğunlaştırmasına yardım ederek eğitime katkı sağlayabilir. Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir. Bilgisayar oyunlarında yer alan ve hızlı bir şekilde karar vermeyi gerektiren problemler, çocukta problem çözme becerisinin gelişmesine katkıda bulunabilir. Küçük çocukların bilgisayar kullanımı sırasında bir yetişkinin yardımı çok önemlidir. Böylece çocuğun bazı konularda dikkatinin çekilmesi, sorularına cevap verilebilmesi mümkün olabilir. Bilgisayar, küçük çocukların hayatında çok sınırlı bir yere sahip olmalıdır. Çocukların büyümek ve gelişmek için harekete, konuşmaya, arkadaşları ile oyun oynamaya hatta bazen de çatışmaya ihtiyaçları vardır. Bu ihtiyaçların bilgisayar ile karşılanması mümkün değildir. Bu yaş dönemi çocukları deneyerek ve yaşayarak öğrenir, dikkat süreleri kısadır. Bu yüzden bu dönemde bilgisayarın hangi alanlarda nasıl kullanılabileceği planlanmalıdır: *“Okulöncesi dönem çocukları internetin tehlikelerinden zihinsel ve sosyal gelişim açısından etkilenebilirler”* (Odabaşı ve arkadaşları 2007: 77). İki yaşından on yedi yaşına kadar internet kullanımının ailelerin denetimi altında olması gerekir.

Bilgisayar, çocukların aktif ve sosyal deneyimlerinin yerine geçmemelidir: *“Bütün okul çocukları bilgi teknolojilerinin kullanıcısı olmalıdırlar. Bunun gerçekleşmesi, eğitimde yeni ve daha etkin bir ortam sağlamanın ötesinde pedagojik açıdan da yeni bir öğrenim süreci geliştirecektir. Bilgi teknolojileri bilimsel ve teknik alanlardan güzel sanatlara değin geniş bir yelpazede amaç olarak değil ama eğitim ve araştırmayı bütünleyen bir araç olarak kullanılmalıdır”* (Ceyhun ve Çağlayan, 1997: 86). İster yetişkin ister çocuk olsun, bilgisayarlar her ne kadar günlük yaşamımızın bir parçası haline gelseler de, çocukların bilgisayar kullanımını kontrol altında tutma gerekliliği kaçınılmazdır. Bunun en önemli nedenlerinden biri de çocuğun göz sağlığıdır.

Yetişkinleri olduğu gibi çocuk ve gençleri de etkilemekte olan teknolojik gelişmeler, yeni davranış biçimleri geliştirme ihtiyacını ortaya çıkmaktadır. Bilgisayarın, bilgi edinme, iletişim kurma ve eğlenme amacına yönelik işlevlerinde ortak özellik görsel ve işitsel uyarıların zenginliğidir. Bu özellikler, çocukların meraklarını uyandırmakta ve daha da önemlisi dikkatlerini sürdürdürebilmelerine katkıda bulunmaktadır. Çocuklar, bir amaca yönelik eylemlerde, bir ödev hazırlama, bir konu hakkında araştırma yapma vb durumlarda çok doğal olarak bilgisayardan yararlanmalıdırlar. Çocuğa, bir sorumluluk kazandırmanın en önemli adımı o davranışın yapılışını izlemektir. Ebeveyn bu konuda kararlı olursa çocuk da olumlu gelişme gösterebilecektir. Anne babalar kendi davranışlarına dikkat etmeli ve her konuda olduğu gibi bilgisayarı kullanma konusunda da çocuklara olumlu bir model sunmalıdırlar. Zamanının çoğunu bilgisayar başında geçiren anne ve babaların çocukları üzerinde bilgisayara kullanımı ile ilgili bir disiplin kurması çok zordur (Öz, 2001: 31). Bilgisayar, bilgi edinmek için bir araç olmalı; çocuk, bilgisayardan edindiği bilgileri sıraya koymayı ve yorum yapmayı öğrenmelidir.

Çocukların hayatında bu kadar önemli bir yere sahip olan bilgisayar ve internet kullanımı çocuk kitaplarına ne oranda yansımıştır? Yazarların bu konuya yaklaşımı nasıldır ve bu kitaplarda çocuğa model olacak kahramanlar ve davranış tarzları var mıdır? Araştırmada, incelenen çocuk kitaplarından yola çıkılarak bu sorulara cevap bulunmaya çalışılacaktır.

### **Bilgisayarın Önemi ve Kullanım Alanları**

Eğitimin amaçlarından biri, bireyleri toplumun gereksinimleri doğrultusunda yetiştirmektir. Bu nedenle, eğitim sistemleri günümüzde bilgi çağına uygun, bilgi toplumu üyesinin özelliklerini taşıyan bireyler yetiştirmekle yükümlüdür. Bu da eğitim kurumlarının bireyleri yeni teknolojilerden haberi kılmalarını ve onları nasıl kullanacaklarını öğretmelerini gerektirir (Akkoyunlu, www.acikogretim.edu.tr).

Çocuklar da imkanları doğrultusunda bilgisayarın kullanım alanlarından verimli olarak yararlanmayı bilmelidirler. Çağın getirdiği imkanları yanlışyönde kullanmak kadar ondan uzak kalmak da doğru değildir.

Çocuk kitapları da çağımızın vazgeçilmez bilgi aracı bilgisayara ve onun kullanım alanlarına dikkat çekmektedir. Okul Öncesi dönem çocukları için yazılan *Panda Bilgisayar Kursunda* adlı kitapta, bilgisayarın kullanımı ve önemi hayvanlar aracılığıyla anlatılmaktadır. Havanın çok güzel olduğu bir gün gezintiye çıkan panda, ormanda hiçbir arkadaşını göremeyince çok meraklanır. Canı çok sıkılan panda, arkadaşlarını aramaya çıkar. O esnada tavşana rastlayan panda, tavşana ormandaki arkadaşlarını sorar. Tavşan, hayvanların hepsinin bilgisayar öğrenmeye gittiklerini söyler. Panda, bilgisayarın ne olduğunu tavşana sorar. Tavşan, kursa katılmadığı için bu konuda bilgili değildir: *“Elektronik bir alet mi neymiş... Ormanlar kralı aslan bir yerden alıp getirmiş. Şimdi bütün hayvanlara kurs veriyor!”* (Turan, ? : ?) Bilgisayarın ne olduğunu çok merak eden panda, aslanın olduğu yere gider. Aslan, tüm hayvanlara olduğu gibi pandaya da bilgisayarın ne işe yaradığını ve nasıl çalıştığını anlatır: *“Bilgisayar çok yararlı bir araç. Her işe yarıyor. Hesap yapabiliyor, yazı yazabiliyor ve dünyanın diğer ormanlarındaki aslanlarla görüşebiliyorum”* (Turan, ? : ?). Resim yapmayı çok seven panda, aslanın isteği üzerine bilgisayarın başına oturur ve resim yapar. Bu sırada elektrikler kesilir ve panda bilgisayarın boyasının bittiğini zanneder. Oradaki hayvanlar ona kahkahalarla gülerler. Aslan, bilgisayarın boyasının olmadığını, elektriklerin kesildiğini anlatır. Hayvanlar daha sonraki günlerde de aslandan bilgisayar dersi almaya devam ederler. Kitapta bilgisayarın önemi vurgulanarak çocukların dikkatleri çekilmektedir. Kahramanlar hayvanlar arasından seçilerek konu, çocuklar açısından daha cazip bir şekilde sunulmaya çalışılmıştır.

*Çokbilmişle Alınan* adlı kitapta, Tuğçe ve ablası babalarının eve getirdiği tarihi değeri olan daktilo ile bilgisayarı kıyaslarlar. Daha önce hiç daktilo görmeyen çocuklar, bu aletin nasıl yazı yazdığını çok merak ederler. Anneleri, meraklarını gidermek için kızlarına bu “antika bilgisayar”da nasıl yazı yazıldığını gösterir. Daktiloyu pek sevmeyen Tuğçe için bilgisayarda yazmak çok daha kolaydır ve o her akşam yatmadan önce bilgisayarda günlük yazar. Günlüğünü yazdıktan sonra uykuya dalan Tuğçe, rüyasında daktilo ile bilgisayarın konuşmasını dinler. Her ikisi de kendisinin üstün olduğunu savunur. Bilgisayar en çok bilgi deposu olmasıyla övünür. Tuğçe, daktilonun bilgisayardan yaşlı olduğunu ve ona saygı göstermesi gerektiğini söyler. Bilgisayar o kadar ileri gider ki kendisi varken başka arkadaşına gerek olmadığını söyleyince Tuğçe itiraz eder. Her insanın arkadaşına ihtiyacı vardır ve bilgisayar başında fazla kalmak zararlıdır: *“Hem senin, hem de pek çok çocuğun en iyi arkadaşım. Oyun da oynarım, derslerine de yardım ederim. Yazı yazman için her kolaylığı gösteririm. Yanlış mı yazdın, bir tuşa basıp silersin. Sayfaları dilediğince atlatıp satırları dilediğin yere taşırırsın”* (İçöz, 2007: 22). Arkadaşlığın önemi ve bilgisayarın dışında arkadaşlıkların öneminin vurgulanması olumludur. Üstelik bu olumlu iletiler, kitabın çocuk kahramanının ağzından verilmektedir. Bilgisayara aşırı derecede bağlanan çocuk içe kapanık olabilir ve yalnızlaşabilir. Çocuk kitaplarında bilgisayarın olumlu özellikleri vurgulanırken, olumsuz yanlarına da dikkat çekilmesi son derece önemlidir. Ancak kitabın kahramanının bir defter tutmak yerine günlük anılarını bilgisayara yazması olumsuz örnek oluşturabilir.

Bilgisayar, kendisinden kitap okunabileceğini söylediğinde de Tuğçe itiraz eder. O, ekrandan kitap okumayı sevmez. Kitap sayfası çevirmek ve mürekkep kokusunu hissetmek hoşuna gider (İçöz, 2007: 23). Tuğçe, yaşı küçük olmasına rağmen çantasında el kadar bir bilgisayar taşımaktadır ve odasında da bilgisayar vardır: *“Bilgisayarlar artık her işimizde en büyük yardımcı. Hangisini saysam bilmem ki. Hastanelerde, evlerde, işyerlerinde hep birlikteyiz. Sen ve akrabaların olmasaydınız, uzaya bile gidemezdik. Yaşamımızdaki yerin gerçekten çok önemli”* (İçöz, 2007: 24). Tuğçe, daktilonun da kalbini kırmamak için onun daha önce çok işe

yaradığından ve babasının ona verdiği önemden bahseder. Babası, bu antika alete dokunmasını bile yasaklamıştır. *İnternet Çetesi* adlı kitapta çocuk bilgisayardan kitap okumaktadır. Roman kahramanlarının bilgisayardan kitap okumaya karşı çıkmaları olumlu bir davranış ama bunun sadece sayfa çevirme ve mürekkep kokusunu hissetme olarak verilmesi ne kadar doğrudur? Bilgisayarın, çocuğun beden ve özellikle göz sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri de vurgulanmalıdır.

Hidayet Karakuş'un *Bilgisayarlı Şapka* adlı kitabında, şapka yapıp satan Süleyman Usta, bilgisayarlı bir şapka yapar. Süleyman Usta bu şapkayı satmak istemez ve diğer şapkalardan ayrı bir yere koyar. Zeynep adlı bir kız şapka almak için dükkana gelir ve burada bulunan şapkalardan sadece bilgisayarlı şapkayı beğenir. Süleyman Usta kızın ısrarına dayanamayarak şapkayı ona satar. Rüzgarlı bir günde havalanan bilgisayarlı şapka gökyüzünde özgür dolaşmanın tadını alır ve bir daha mahkum olmak istemez. Polislerin onu yakalama çabaları boşa gider. Süleyman Usta da onu yakalamak için yeni bilgisayarlı şapkalar yapar ve bu yeni şapkalar bilgisayarlı şapkayı yakalar. Süleyman Usta birçok bilgisayarlı şapkayı gökyüzüne salarak herkesin etkileneceği bir gösteri yapmak ister. Çarşının kalabalık olduğu saatte beş yüz şapkayı bilgisayardan kumanda ederek gökyüzüne bırakır. Şapkalar gökyüzünde dans ederler, harmandalı oynarlar. Polislerin onları yakalama çabaları boşa çıkar. Bu şapkalar, insanların düşüncelerini okuma yeteneğine de sahiptirler. Gece olduğunda dükkâna dönen şapkalar, Süleyman Usta'nın polisler tarafından sorgulandığını görürler. Süleyman Usta polislere gerçeği söyler. Polisler, insanların düşüncelerini okuyan bu şapkalar sayesinde suçluları yakalayabileceklerini düşünürler. Böyle bir şeyin insanların düşüncelerini kısıtlayacağını düşünen Süleyman Usta, şapkalardaki düşünce okuyan düğmeleri söker. Sadece ilk göz ağrısı olan bilgisayarlı şapkaya dokunmaz. Onu da evde saklayacaktır. Süleyman Usta bilgisayar arıcılığıyla şapkalara komutlar verir: "Uç, dans et, yükseklere çık, tehlike varsa kentten kaç, üsse dön" (Karakuş, 2001: 81). Eserde, suçluların bilgisayarlı şapkalarla düşünce okuyan bir sistemle yakalanması fikri boşlukta kalmıştır. Şapka yapan adam, polisler devrede olmasına rağmen bir karışıklığa meydan vermesi açısından sorgulanmamıştır. Şapka imalatçısı, insanları bu kadar hayrete düşüren bir gösteriyi rahatça planlamış, insanların düşüncelerini okuyan şapkalar imal etmiş, sonra da kendi isteğiyle bunları yok etmiştir.

Aynı okula giden Gönen ile Göktuğ'un maceralarını anlatan *Bilgisayara Giren Tırtıl* kitabının yazarı Hidayet Karakuş'tur. Kitapta çocuklar gezegenle yazışmalarını bilgisayar arıcılığıyla yaptığı için bilgisayar sıklıkla geçer. Kahramanlardan Göktuğ'un bilgisayarı romanın başından itibaren varken, Gönen'e bilgisayarı babası karne hediyesi olarak alır: "Babam, bir kutu getirip önüme bıraktı. Kocaman, her yanı sarılı bir kutu. Heyecanla açtım. Bir tek o an unuttum her şeyi. Kutudan yepyeni bir bilgisayar çıktı. Onu görünce içim titredi" (Karakuş, 1992: 58). Bilgisayarı kurar kurmaz, Gönen'in de bilgisayarında tırtıl belirir. Onun bilgisayarına da yazılar gelmeye başlar. Kitapta çocukların varı yoğu bilgisayardır neredeyse. Özellikle yazılar gelmeye başladıktan sonra çocuklar bilgisayar başında çok zaman geçirirler. Kitapta bilgisayara giren tırtıl ile Mor Gezegenden gelen yazılar kastedilmektedir.

Mahallelerinde kaybolan bir kızı arayan bu çocukların, öncelikle Gönen'in bilgisayarında gördükleri esrarengiz yazılarla hayatları değişir. Uzun süre bilgisayardan kendilerine kısa cümleler halinde gelen bu yazıları takip eden Gönen ve Göktuğ, bir süre sonra Mor Gezegen denilen bir gezegene getirilirler. Bilgisayarda beliren esrarengiz yazılarda kaybolan küçük kızın da orada olduğu yazmaktadır. Gönen ve Göktuğ komşuları kayıp Selin'i kurtarmak amacıyla başka gezegene gitmeyi kabul ederler. Anne babalarına, yasak olduğu için hiçbir şey anlatamayan çocukların yerine, gezegenden getirilen benzerleri konur. Sonunda çocuklar Selin'le beraber dünyaya dönerler. Kitapta nedenler ve sonuçlar birbiriyle çok bağlantılı

anlatılmamıştır. Gezegendekilerin Selin'i neden kaçırdığı kitapta verilmemiştir. Sadece macera olsun diye bir olayı kurgulamak bazı soruları yanıtsız bırakmaktadır. Çocuk kitaplarında oluşturulan kurguların bir bağlamda ele alınması çok önemlidir.

Hidayet Karakuş'a ait *Bilgisayar Amca* adlı kitap, *Bilgisayara Giren Tırtıl* kitabının devamıdır. Kitapta, Gönen ve Göktuğ'un Mavi Gezegene yolculukları ve oradan bir kız çocuğunu kurtarmaları anlatılmaktadır. Gezegene giderken yerlerine kopyası bırakılan Gönen, dünyadaki kopyasının neler yaptığını merak eder. Bilgisayarını açarak onun bilgisayara yazdığı günlükleri okur. Romanda çocuklar günlüklerini bilgisayara yazarlar. Dünyaya misafir olarak gelen kopya Gönen, iletişim ve uyum sorunu çeker, buradaki hayatı yadırgar. Dünyadaki tek arkadaşı, Göktuğ'un yerine gönderilen kopyasıdır. Onunla buluşarak zaman geçirir. Mor Gezegende son model teknolojiye alışan gezegenli Gönen, dünyadaki bilgisayarları eski, teknolojiyi de çok geri bulur. Dünyalıların yemekleri çok ağırdır. Bilgisayar başında çok vakit geçiren gezegenli Gönen'i annesi uyarır. Çocuk kitaplarında bilgisayar başında çok zaman geçirdiklerinde çocukları uyaran genellikle anneleridir. Romanda çocuklar bilgisayarla konuşurlar: "Ah, sen Bilgisayar amca, dedim. Bütün hatların allak bullak oldu. Hep bizim yüzümüzden. Ölmeden öldürüyoruz seni" (Karakuş, 2001: 33. Bilgisayar çok eski olduğu için ona "bilgisayar amca" adını koyar Gönen. Gezegenden gelen Gönen, bilgisayardan gezegeni ile ilgili haberleri okur. Dünyalı Gönen ve Göktuğ ailelerini çok özlerler ancak gezegendeki hayata da alışmışlardır ve dünyaya döndüklerinde içlerinde buruk bir acı kalır. Dünyalı çocuklar bilgisayara günlük yazarlar. Gönen ve Göktuğ, bilgisayar sayesinde sadece kendilerinin haberdar olduğu bir macera yaşarlar ve mutlu olurlar. Evine dönen Gönen, "amca" dediği eski bilgisayarına sarılır.

*Bilgisayardaki Saklambaç* (Atilla, 2010) adlı kitabın kahramanı Saygın adlı çocuk, bilgisayarını açtığında bir uyarı ile karşılaşır. Bilgisayarın belleğinde bulunan yazım kılavuzundan bir sözcük eksilmiştir. Saygın, sorunu gidermek için bilgisayarda uğraşır. Bilgisayarını kapatıp yeniden açar ama sonuç alamayınca sorunu annesine iletir. Annesi de çalıştığı şirketin bilgi işlem müdürünü çağırır. Bu adam uzun uzun uğraşır bilgisayarda. Yapılan işlemler sonunda bilgisayarda yeni bir uyarı yazısı belirir. Bu yazıda, yazım kılavuzundan kaybolan sözcüğün harflerinin diğer sözcüklerin harfleri arasına dağıldığı yazmaktadır. Saygın, gece geç saatlere kadar çalışır. Sabah erkenden bilgisayarın başına geçer. Uzun uğraşlar sonunda "r,z,i,v,ö" harflerine ulaşır. Babasıyla bu harflerden anlamlı bir sözcük oluşturamayan saygın, annesinden yardım ister. Zeynep Hanım, harfleri görür görmez "özveri" sözcüğünü bulur. Saygın bu sözcüğün kaybolmasına şaşırır ama babasına göre bu sözcük insanlar tarafından kullanılmaya kullanılmaya anlamını kaybetmiş, adeta insanlara küsmüştür. Kitapta genel olarak yazımı yanlış bilinen sözcükler seçilmiş ve bunların doğruları öğretilmeye çalışılmıştır. Sözcüklerin, çocuklara böylesine esrarengiz bir kurgu içinde ve eğlenceli olarak sunulması olumludur.

Bilgisayar, yetişkinlerde olduğu gibi çocuklarda da zamanla bağımlılık oluşturabilir. Temel sorumluluklarını yerine getiren bir çocuk büyük olasılıkla bilgisayardan da verimli biçimde yararlanıyordur. Sorumluluklarını aksatan bir çocuğun bilgisayar başında uzun zaman geçirmesi bir soruna işaret eder. Bu durumda aile, çocuğunun sorumluluklarını ve bunların öncelik sırasını yeniden yapılandırmalı, gerekiyorsa bunun için bir uzmandan yardım almalıdır. Sadece bilgisayar kısıtlaması ya da yasaklaması gibi çözümler aile ile çocuk arasında gerginliğe yol açabilir, bu durum onları bir çözümsüzlüğe götürebilir. Aslı Bektaşoğlu'nun yazdığı *Zeynep'in Bilgisayarı* adlı kitapta, anneannesi tarafından bilgisayar armağan edilen Zeynep'in bilgisayar tutkusu anlatılır. Bilgisayara sahip olduğu için çok sevinen Zeynep, tatil günleri sabahleyin erkenden kalkar, bazen kahvaltı yapmadan bilgisayar başına oturur. En iyi arkadaşı bilgisayar



olan Zeynep, kitap okumayı ve arkadaşlarıyla oynamayı da bırakır. Bütün yaz bilgisayar başından kalkmaz. Tatilde bilgisayarına çok alışan Zeynep, okullar açıldığında okula gitmek istemez, bilgisayarda oynamak ister. Babası ve annesinin ısrarıyla okula giden Zeynep, okulda da bilgisayarını düşünür. Bir süre sonra öğretmeni Zeynep'in annesini arayarak Zeynep'in ders dinlemediğini, etkinliklere katılmadığını ve ağladığını söyler. Annesi, Zeynep ile konuşur ve kızının okuldan geldikten sonra yatana kadar bilgisayarda oynamak istediğini öğrenir: "O kadar uzun zaman olmaz. Bilgisayarın yararı kadar zararı da var. Okuldaki bütün etkinliklere katılman şartıyla günde bir saat oynayabilirsin dedi" (Bektaşoğlu, 2005: 16). Zeynep, annesinin şartlarını kabul eder ve o günden sonra okuluna severek giden başarılı bir öğrenci olur. Kitapta bilgisayarın çocukları cezbeden, onların hayatla bağlantılarını kesmelerine yol açan cazibesi üzerinde durulmuştur. Bu konuda aile iyi bir yönlendirici olmazsa bilgisayar çocuk için çok tehlikeli olabilir. Annenin tamamen yasaklama yerine kısıtlama getirmesi olumlu bir yaklaşımdır.

Şafak Nur Gürer'in yazdığı *Alican Bilgisayar Diyarında* adlı kitapta bilgisayar tutkusu olan bir çocuk anlatılmaktadır. Aynı zamanda çok yaramaz ve söz dinlemez bir çocuk olan Alican, derslerine gerekli özeni göstermez. Annesi, onun bilgisayardan uzaklaşması için uyarır ama Alican annesini dinlemez. Üstelik kardeşi Canoş da abisi Alican'ı örnek almaktadır: "Bu sefer de bilgisayar oyunlarına aklını taktı. Artık gecesi gündüzü bilgisayar... Üstelik derslerini de ihmal etmeye başladı. Hep bu bilgisayar oyunları merakı yüzünden..." (Gürer, 2008: 2). Annesi, Alican'ı lunaparka götürerek bilgisayardan uzaklaştırmak ister. Lunaparkta çok eğlenen Alican'ın yorgunluktan uyuyakalmasını bekleyen annesi, Alican'ın hemen bilgisayar başına geçerek arkadaşından emaneten aldığı oyun cdsini açtığını görünce çok şaşırır. Kardeşi de yanında onu izler. Çaresiz kalan anne, Alican'ı ertesi gün büyük bir alışveriş merkezine götürecektir. Annenin ifadesiyle "bir güzel" alışveriş yapacaklardır. Bir türlü bilgisayar başından kalkmayan Alican ve kardeşini, anneleri, alışverişe götürme vaadiyle yatırır. Ertesi gün alışverişte anneleri çocukların istediklerini alır. Annesinin Canoşla ilgilendiği sırada Alican kitap ve cdlerin olduğu bölüme giderek bir oyun cdsi alır. Kasada ise annesine göstermeden cdyi kasiyere verir ve poşete koyar. Anne, çocuklarına güzel bir gün yaşattığı ve oğlunu bilgisayardan uzak tutabildiği için sevinir. Eve geldiğinde Alican'ı ders çalışırken görmek isteyen annesi, onun bilgisayar başına geçtiğini görünce yıkılır adeta: "Madem beni dinlemiyorsun, artık istediğin kadar oyna! Diyerek üzgün adımlarla uzaklaşıyor odasından..." (Gürer, 2008: 18). Bilgisayar başında uzun zaman kalan Alican, oynadığı korkunç bir oyun sayesinde artık bilgisayardan soğur, derslerinin başına geçer. Önce koşarak annesine sarılır: "Sıcacık bir yuvaya, bir anneye ve bir öğretmene sahip olduğum için ne kadar mutlu bir çocuğum. Yapmam gereken ödevlerim olduğu için de çok şanslıyım..." (Gürer, 2008: 32).

## İnternet

Nuran Turan'ın *Mevlana İnternette* adlı kitabında, Kaya ve Sinan adlı iki kardeş sürekli bilgisayarı açarak Mevlana'dan masallar okurlar. Okudukları Mevlana masalları ile yaşadıkları olaylar arasında bağ kuran bu çocukların anneleri Janet Hanım yabancısıdır. Çocuklar masal okurken, Janet Hanım bilgisayardan maillerine bakar. Anneleri maillerine baktıktan sonra çocuklar masal okumaya devam ederler. Kitapta, okunan masal kahramanları bilgisayardan çıkıp çocukların odasına gelirler. Kitapta babaanne de bilgisayarı açık gördüğünde Mevlana'dan hikaye okur. Kitap yerine bilgisayardan hikaye okumak her çocuk için aynı olumlu sonucu vermeyebilir ya da bağımlılık yapabilir. Kitabın kahramanlarından Serdar, vapurda cüzdanını çalan çocuğu polise teslim etmez. Onu topluma kazandırmak için büyükbabasının şirketinde "bilgisayar operatörlüğü" öğretecektir.

Sylvie Aubin'in *İnternette Şiddet* kitabında, Vakvak kentte yaşanan esrarengiz olaylar anlatılmaktadır. Telefon kulübeleri patlar, fabrikalar yakılır. Dedektif Mini ve Mickey bunu araştırmakla görevlendirilir. Bir süre sonra Mickey ve Mini'nin telefonlarına "ağa dikkat edin" mesajı bırakılır. Bilgisayara gelen uyarı mesajları sayesinde Mickey ve Mini bu esrarengiz olayları çözerler. Romanda, Akay Akbeyaz adlı biri tehdit altındadır. Akay bilgisayarı çok iyi bilmektedir ve bu bilgiler zamanla başına bela olmuştur. Akay çok iyi bir bilgisayar mühendisidir. Bir bankada çalışmaktadır ve hesaplarla ilgili özel bir program hazırlar. Kara Hayalet denilen kötü niyetli bir suçlu, hapsanede bilgisayar ile ilgili bilgilerini genişletir ve Akay'ın yazılımını banka hesaplarını kendine aktarmakta kullanır. İkisi de hapse girerler. Hapsane çıkışı Kara Hayalet Akay'ı kandırıp evine davet eder, gizlice uyutur ve vücuduna taktığı bir aletle onu izlenmeye başlar. Kara Hayalet, Akay'dan kendisi için bir yazılım geliştirmesini ister bu iş bitince aleti çıkartacaktır. Akay yazılımı bitirdiği halde Kara Hayalet sözünde durmaz ve aleti çıkarmaz, öldürmeye çalışır. Daha sonra yine internet sayesinde Kara Hayalet yakalanır ve ceza evine konur. Akay Akbeyaz, üniversitede başarılı bir öğrencidir ve hocası Profesör Mirandus onu uyarmıştır: "*Öğrenciniz olduğum sıralarda bilgisayar hakkındaki bilgilerimin günün birinde başıma dert açabileceğini söylemişsiniz. Size inanmamıştım. Ama işte şimdi bunun cezasını çekiyorum*" (Aubin, 2008: 69). Akay, mezun olduktan sonra da iyi bir bilgisayar mühendisi olur. Romanda bütün suçlar bilgisayar üzerinden ve uzaktan kumandayla işlenir.

Michael Coleman'ın yazdığı *İnternet Dedektifleri I İnternet Çetesi* adlı kitapta ana kahramanlar çocuklardır. Çocukların hepsi bilgisayar ve internetle yakından ilgilidir. Kitapta internet ve elektronik postalar konunun gidişatını yönlendirir. Bilgisayar meraklısı Tamsyn Smith, bilgisayarına gelen bir yardım çağrısı mesajıyla harekete geçer. Arkadaşı Josh ile durumu paylaşan Tamsyn, bilgisayar yoluyla yaptıkları araştırmalarda bu yardım çağrısının ciddiyetini anlar ve uzak şehirde oturmasına rağmen yardım isteyen çocuğa yardıma giderler. Yardım isteyen çocuğu kurtarırlar. Yardım isteyen çocuk, geçirdiği trafik kazası sebebiyle tekerlekli sandalyeye mahkum olan ve bu yüzden sürekli bilgisayar başında bulunan Rob'dur. Rob, çok istemesine rağmen okula gidemez, özel öğretmenlerden dersler alır, öğretmenleri onun bilgisayara bağımlı olmasından şikayetçidirler: "*Rob'un çok akıllı bir çocuk olduğunu, eğer bilgisayar başında harcadığı zamanı derslerine harcarsa hiç şüphesiz bundan çok daha iyisini yapabileceğini*" (Coleman, 2007: 32) sık sık vurgularlar. Rob'un anne ve babası, kendileri evde yokken oğullarını tehlikeden kurtaran Tamsyn ve Josh'a çok güvenir ve Rob'u onların okullarına göndermeye karar verir. Kitabın kahramanları, bilgisayara fazlasıyla düşkün ilköğretim ikinci kademe çağı çocuklarıdır ve bilgisayar onların hayatında önemli bir haberleşme ve bilgi alma aracıdır. Çocukların hayatının tamamen bilgisayara bağlı gösterilmesi ve çocuğun adeta gece gündüz bilgisayar başında kalması düşündürücüdür.

*İnternet Dedektifleri-4 Sanal Düşman* adlı romanda tüm çocuklar bilgisayar başında uzun zaman geçirmektedir. Öğrenci olan bu çocuklar, ödevlerini de bilgisayarda yaparlar ama yedeklemezler. Bilgisayar köktüğünde ödevlerinin yok olma tehlikesini göze alırlar. Bilgisayar ve internet bağımlılığı çocukları hayattan koparır: "*Onu bilgisayarın başından kaldırmak gün geçtikçe daha güçleşiyor*" (Coleman, 2001: 23).

Çocuklar sadece evde değil, okulda da internete bağlanmak isterler. Okulda çocukların çoğu internet başındadır. Romanda bir çocuğun ağzından, okulun internette sörf yapmak için bir engel oluşturduğu ifade edilmektedir: "*Tom o gün bilgisayarın başına ilk kez geçiyordu. İlk iş olarak internete bağlanmak istemişti ama anlaşılan okulun yarısı da aynı kendisi gibi düşünmüştü. Çünkü bilgisayarın yanına bile yaklaşmamıştı. Sonra yemek tatilinde saat ikide bitirmesi gereken bir ödevi olduğunu hatırlamıştı. İşte bu okulun tek kusuru diye düşündü. İnternette yapacağı sörfle arasına giriyordu*" (Coleman, 2001: 74).

Romanda bilgisayarın her şeyin yerini tutamayacağı görüşü de vardır. Tamsyn adlı öğrenci, okumak için gazete alır ve arkadaşı Josh, internetten de gazete okuyabileceğini söylediğinde Tamsyn itiraz eder. Ona göre ikisi aynı şey değildir: “Josh, hayatta bir bilgisayar ekranının veremeyeceği zevkler vardır. Gazetenin sayfalarını çevirmek de bunlardan biridir” (Coleman, 2001: 41). Romanda, Abbey Okulu’na giden Rob ve Josh adlı çocuklar okulları ile ilgili bir site yapmak için bilgi toplamak isterler. İnternetten eski mezunlara ulaşırlar. Okulun geçmişinde yaşanan bir yangın vardır ve kimse bu yangınla ilgili yorum yapmak istemez. Bu durum çocukların ilgisini çeker. Okuldaki bu yangını Josh’un babasının çıkardığı söylentisi vardır. Josh, babasından okuldaki yangını kendisinin çıkarmadığını yalnızca bir iftiraya kurban gittiğini öğrenince arkadaşları ile birlikte bu olayı çözmeye karar verir. İnternetten bu okuldan mezun olanlara ulaşırlar. Sürdükleri izler sonucunda okulda yangın çıkaranın Josh’un babası olmadığını bulurlar. Çocuklara model olarak sunulan çocuk kitabı kahramanlarının internet ve bilgisayarla bu kadar uzun zaman uğraşmaları ve adeta interneti okula tercih eden kişiler olarak çizilmeleri kitabı okuyacak çocuklar açısından sakıncalı olabilir. Bilgisayarın olumlu ve olumsuz yanları kitaplarda her açıdan değerlendirilmeli ve çocuklara bu konuda yol gösterebilecek örnek kahramanlar oluşturulmalıdır.

### Sonuç

Günümüzde teknoloji hızla ilerlemektedir. Buna bağlı olarak bilgisayarlar daha çok geliştirilmekte ve bundan dolayı daha çok kullanılarak yaygınlaşmaktadır. Bilgisayarın yaşamı inkâr edilemez şekilde kolaylaştırdığı ve insanların bu kolaylığı fark ederek bundan yararlandıkları bir gerçektir.

Çocuk kitaplarında bilgisayar tutkusu genellikle çocuk kahramanlar aracılığıyla anlatılmıştır. Bu yüzden bilgisayar çocuk kitaplarında çocukların derslerini aksatmalarına neden olan bir etken olarak gösterilir. Bilgisayarın diğer olumsuz etkileri çocuk kitaplarında çok az vurgulanır.

Çocuk kitaplarında bilgisayar genellikle esrareniz bir olayın çözümü bağlamında anlatılmıştır. İncelenen kitaplarda çocukların bilgisayara ilgileri genellikle bağımlılık düzeyinde sunulmuştur. Bazı kitaplarda çocukları bilgisayar bağımlılığına karşı uyaran ve kısıtlama getiren bir yetişkin kahraman olsa da çoğu kitapta çocuklar bilgisayarla baş başadır. Bu çocuklar bilgisayar başında iken gerçek hayattan kopmaktadırlar adeta. Çocuk kahramanlar bilgisayarda kitap ve gazete okur, resim çizer, günlük yazar, ya da esrareniz olayları çözerler.

İster yetişkin ister çocuk olsun, bilgisayarlar her ne kadar günlük yaşamımızın bir parçası haline gelseler de, çocukların bilgisayar kullanımını kontrol altında tutma gereği kaçınılmazdır.

Yetişkinlerin bilgisayar başında kaybettikleri zamanı ve bunun onlara bir faydası olmadığını fark etmeleri daha kolayken, çocukları ve ergenleri anne-babaları izlemelidir. Çocukların bilgisayar başında geçirdikleri süre, bu süre içinde ne yaptıkları, bilgisayardan ayrılmakta zorlanıp zorlanmadıkları ve uzaklaştıklarında akıllarının bilgisayarda olup olmadığı kısacası bilgisayarın çocuğun hayatındaki yeri aileler tarafından gözlenmelidir. Çocuklar, bilgisayar bağımlılığından daha kolay etkilenebilecek ve zarar görebilecek durumdadırlar. Bu sebeple çocukların bilgisayar kullanım süreleri ve şekilleri kontrol altında tutulmalıdır. Onların ilgilerini çekecek etkinliklere yönlendirilerek çocuğun bilgisayar bağımlılığı azaltılabilir.

Bilgisayar ve internet başında geçirilen zaman kişinin kendini tanıması ve kimliğini keşfetmesi açısından yararlı olabilir. Özellikle ergenlik döneminde çekingen ve kendine güvensiz gençler için sanal ortam, kişiliklerini ve farklı kültürleri tanıma ve uygun davranış biçimlerini test ederek öğrenme imkanı



sağlayabilir. Ancak bilgisayarın dünyası ile yaşadığı dünyayı birbirine karıştıran çocuklar ve gençler ciddi sorunlar yaşayabilirler.

#### KAYNAKÇA

- AKKOYUNLU, Buket, "Bilgisayar ve Eğitimde Kullanılması", <http://www.acikogretim.edu.tr> (E.T. 06.05.2014)
- ATILLA, Mehmet,(2010).*Bilgisayardaki Saklambaç*, İzmir: Tudem Yayınları.
- AUBİN, Sylvie, (2008).*İnternette Şiddet*, Çev: Doğan Egmont, İstanbul: Doğan ve Egmont Yayınları.
- BEKTAŞOĞLU, Aslı, (2005).*Zeynep'in Bilgisayarı*, İstanbul:Copyright İlköğretim Yayınları.
- CEYHUN, Yurdakul, Çağlayan, Ufuk, (1997). *Bilgi Teknolojileri Türkiye İçin Nasıl Bir Gelecek Hazırlamakta*, Ankara:Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- COLEMAN, Michael, (2001). *İnternet Dedektifleri-4 Sanal Düşman*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- COLEMAN, Michael, (2007).*İnternet Dedektifleri I, İnternet Çetesi*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- GÜNDOĞDU, Betül, (2007). "Çocuklarda Bilgisayar Kullanımı", [www.yiyorumbuyuyorum.net](http://www.yiyorumbuyuyorum.net). (E.T. 12.06. 2014).
- GÜRER, Şafak Nur, (2008).*Alican Bilgisayar Diyarında*, İstanbul:Ünlü Yayınları.
- ODABAŞI, Ferhan- Kabakçı Işıl, Çoklar, Ahmet, (2007)*İnternet, Çocuk ve Aile*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- ÖZ, İlkim, (2001). "Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki Etkileri", Ankara:Çoluk Çocuk Dergisi, Aralık 2001, Sayı 9.
- İÇÖZÜ, Nur, (2007).*Çokbilmişle Alınan*, İstanbul:Altın Kitaplar.
- KARAKUŞ, Hidayet, (1992).*Bilgisayara Giren Tırtıl*, İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- KARAKUŞ, Hidayet, (2001 a).*Bilgisayarlı Şapka*, İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- KARAKUŞ, Hidayet, (2001 b).*Bilgisayar Amca*, İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- SYLVIE Aubin, (2008).*İnternette Şiddet*, Çev: Nükhet İzzet, İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- TURAN, İsmail, (?) *Panda Bilgisayar Kursunda*, Bücür Kitap, İstanbul.
- TURAN, Nuran, (2000).*Mevlana İnternette*, Ankara:Kültür Bakanlığı Yayınları.