**ÇOCUKLARA YÖNELİK GÜNCEL YOUTUBE VİDEOLARINDAKİ ANLATILARIN İÇYAPI ÖZELLİKLERİ**

**Furkan KOCA**

Yüksek Lisans Öğrencisi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

E-posta: [kocafurkan@outlook.com.tr](mailto:kocafurkan@outlook.com.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7559-3483>

**Hikmet ASUTAY**

Prof. Dr., Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi

E- posta: [hikmetasutay@yahoo.de](mailto:hikmetasutay@yahoo.de)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0533-7708>

***ÖZET***

*Yapılan araştırmalar çocukların erken yaşlardan itibaren her gün internette uzun saatler geçirdiğini göstermektedir. İnternette en çok vakit geçirilen sitelerden biri ise YouTube’dur. Ewers, çocuklar tarafından dinlenerek, okunarak veya izlenerek tüketilen her türlü metni çocuk edebiyatının bir parçası olarak tanımlar. Bu bağlamda, YouTube’da çocuklar tarafından izlenen videolar da çocuk edebiyatı bütününde görsel-işitsel metinler olarak yer alır. Çocuk edebiyatı ürünleri niteliklerine göre çocukları olumlu veya olumsuz olarak birçok açıdan etkileyebilir. YouTube’daki çocuk videoları bir yandan “TRT Çocuk” YouTube kanalındaki gibi çeşitli kurumların hazırladığı videoları kapsarken, diğer yandan Youtuber denilen bağımsız içerik üreticilerinin hazırladığı videoları kapsamaktadır. Bu bağımsız içerik üreticilerinin hazırladığı çocuk videolarında nitelik konusu belirsizdir ve özenle incelenmesi gerekir. Bu nedenle, bu çalışmada YouTube Türkiye’deki Youtuberlar tarafından hazırlanmış çocuk videolarından güncel bir örnek seçilerek çocuk edebiyatı metinlerinde bulunması gereken içyapı özellikleri açısından analiz edilmiştir. Analiz sonucunda incelenen videonun hem olumlu hem de olumsuz özellikler taşıdığı görülmüştür. Fakat olumsuz özellikler ağırlıktadır.*

***Anahtar kelimeler:*** *YouTube, çocuk, video, anlatı, içyapı çözümlemesi*

**INTERNAL STRUCTURE CHARACTERISTICS OF NARRATIVES IN CURRENT YOUTUBE VIDEOS FOR CHILDREN**

***ABSTRACT***

*Researches show that children spend long hours online every day. One of the most visited web sites is YouTube. Ewers defines any text consumed by children by listening, reading or watching as a part of children’s literature. In this context, videos watched by children on YouTube are a part of children’s literature as audio-visual texts. Depending on their qualities, children’s literature can affect children in many ways, either positively or negatively. While the videos for kids on YouTube include videos prepared by various institutions such as the “TRT Çocuk”, on the other hand, they include videos prepared by independent content producers called Youtuber. The quality in children’s videos prepared by these independent content producers is ambiguous and should be analyzed carefully. In this study, an example of videos for kids prepared by Turkish Youtubers was selected and analyzed in terms of the internal structure features that should be found in children’s literature texts. As a result of the analysis, it was seen that the selected video has both positive and negative features. However, the negative features predominate.*

***Keywords:*** *YouTube, child, video, narration, internal structure analysis*

**1. GİRİŞ**

İnternet teknolojileri ve bu teknolojilerle birlikte ortaya çıkan sosyal medya günümüzün en yaygın teknolojileri arasındadır. Artık devletlerarası bazı ilişkiler bile çeşitli sosyal medya platformları aracılığıyla internet üzerinden ilerletilmektedir. İnternet günden güne insan hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmekte ve hem dünyada hem de Türkiye’de insanların günlük hayatına giderek daha fazla dahil olmaktadır. Türkiye nüfusunun %79’u internet kullanmaktadır (TÜİK 2020). Bu oranın içinde yalnızca gençler ve yetişkinler değil çocuklar da büyük bir paya sahiptir. Avrupa’daki ve Türkiye’deki çocukların büyük bir bölümü düzenli olarak her gün internet kullanmaktadır (Turgut & Kursun 2020). 2015 yılında yapılan bir araştırmada Türkiye’deki her 10 çocuktan 7’sinin günde en az 2 saat internette vakit geçirdiği tespit edilmiştir (Aslan 2016). İnternete ve akıllı cihazlara erişimin giderek daha da kolaylaştığı düşünüldüğünde son 5 yılda bu oranların da yükselmiş olabileceği söylenebilir. Yine aynı araştırmaya göre çocuklar interneti en çok video izlemek için kullanmaktadır (age.). İnternette en çok video izlenen platform ise kuşkusuz *YouTube*’dur1. Bu yüksek kullanım oranları YouTube’da *izlenme sayısı x reklam geliri* ilişkisine dayalı yeni bir ekonomik kazanç kapısı aralamıştır denilebilir. Sonuç olarak artık Türkçede de kullanılan *Youtuber* kavramı doğmuştur. Youtuberlar, YouTube üzerinden oluşturdukları kanallar için video hazırlayan içerik üreticileri olarak tanımlanabilir. Youtuber kavramının yaygınlaşması ve YouTube üzerinden sağlanan maddi kazançların artması bir yandan çocuklar için üretilen videoların çoğalmasına, diğer yandan ebeveynlerin bir takım heveslerle henüz 3 yaşındaki çocuklarını bile içerik üreticisine dönüştürmesine neden olmaktadır (Ünker 2019). Öte yandan çocuklarına vakit ayır(a)mayan ebeveynler bir kaçış yolu olarak YouTube videolarını kullanıp çocukların gelişimlerine çeşitli zararlar verebilecek videoları kontrolsüz bir şekilde izlemelerine yol açmaktadır (Ünker 2019). Ewers (1995), çocuklar tarafından dinlenerek, okunarak veya izlenerek tüketilen her türlü metni çocuk edebiyatının bir parçası olarak tanımlar. Bu bağlamda, internet ortamında çocuklar tarafından izlenen videolar da çocuk edebiyatı bütününde görsel-işitsel metinler olarak yer alır. Çocuk edebiyatının nitelikli ürünleri çocukların gelişiminde birçok yarar sağlarken niteliksiz ürünleri de aynı ölçüde zarar getirir denilebilir. Nitelikli çocuk edebiyatı ürünlerinin dil gelişimi dışında çocuklara sağladığı faydalar kabaca eğlendirerek öğretme, hayata hazırlama, öz güven inşa etme, eserlerde sezdirilen toplumsal rol ve davranışlarla toplumun bir parçası haline getirme, okuma alışkanlığı kazandırma, hayal gücünü ve estetik algısını geliştirme olarak özetlenebilir (Karatay 2007). Niteliksiz ürünlerin sebep olduğu olumsuzluklar ise bu olumlu gelişimlerin sağlanamaması, hatta eserlerde sunulan yanlış örnekler sebebiyle gelişimin zarara uğratılmasıdır denilebilir (bkz. Güneş 2006). Bu açıdan düşünüldüğünde çocuklara yönelik YouTube videolarının nitelik sorunu daha da önem kazanmaktadır.

YouTube’daki çocuklara yönelik videolarda iki temel ayrıma gidilebilir. İlki; “TRT Çocuk” YouTube kanalında da örneği görülebileceği gibi kurumsal içerik üreticilerinin ürettiği videolardır. Bu videoların büyük bir oranda nitelikli çocuk edebiyatı ürünlerinin taşıması gereken özelliklere dikkat edilerek üretildiği söylenebilir. İkincisi ise bir bölümü çocuk ve gençlerden oluşan bağımsız içerik üreticilerinin, yani Youtuberların ürettiği çocuk videolarıdır. Bu kategorideki videoların nitelikleri ve hangi değerler göz önünde tutularak üretildiği belirsizdir. Bu belirsizliği giderebilmek için dijital dünyada çocuklara yönelik hazırlanan videoların içeriğini çeşitli açılardan inceleyen yerli ve yabancı çalışmalar son yıllarda artış göstermiştir (örn.: Papadamou vd. 2020; Atalay 2019; Kırık & Altun 2019; Sekmen 2019; Leon 2018; Tur-Vines vd. 2018). Fakat aynı zamanda çocuk edebiyatının da bir parçası olan bu videoları çocuk edebiyatının özellikleri açısından inceleyen çalışmaların eksikliği görülmektedir. Bu nedenle, bu çalışmada çocuklara yönelik YouTube videolarından güncel bir örnek seçilmiş ve çocuk edebiyatının taşıması gereken içyapı özellikleri bağlamında analiz edilmiştir.

**1.1. Araştırmanın Amacı**

Bu çalışmanın amacı, popüler bir video örneğinde çocuklara yönelik güncel YouTube videolarındaki anlatıların içyapı özelliklerini tespit etmek ve bunları nitelikli çocuk edebiyatı ürünlerinin taşıması gereken içyapı özellikleriyle karşılaştırmaktır.

**1.2. Araştırma Yöntemi**

Nitel bir araştırma olan bu çalışmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Doküman analizi, araştırmacının herhangi bir müdahalesi olmadan oluşturulmuş basılı veya elektronik orijinal belgelerin sistemli bir şekilde çözümlenmesi olarak açıklanabilir (Bowen 2009). Söz konusu belgeler görsel, işitsel veya görsel-işitsel bir formda olabilir. Bu anlamda ders kitapları, kurum raporları, basın açıklamaları, günlükler, mektuplar, dergiler, kitaplar, resmi belgeler, muhasebe kayıtları, resim, film, video vb. akla gelebilecek her türlü kurumsal veya bireysel belge doküman analizinin araştırma nesnesini oluşturabilir (Yıldırım & Şimşek 2018). Doküman analizinin aşamaları; belgelerin gözden geçirilmesi, detaylı bir şekilde incelenmesi ve yorumlanması şeklindedir (Bowen 2009). Her bir aşama kendi içinde de daha detaylı aşamalara ayrılmaktadır. Doküman analizini oluşturan aşamaların detaylı gösterimi aşağıdaki gibi yapılabilir (Yıldırım & Şimşek 2018):

1. Belgelere ulaşma
2. Orijinalliğini kontrol etme
3. Belgeleri anlama
4. Veriyi analiz etme
   1. Veriden örneklem seçme
   2. Kategoriler geliştirme
   3. Analiz birimini saptama
   4. (Tercihe/ihtiyaca bağlı olarak) Sayısallaştırma
5. Veriyi kullanma

Çalışmanın amacıyla uyumlu olarak verilerin analizi aşamasında analiz kategorileri ve birimleri için çocuk edebiyatındaki anlatıların içyapısını oluşturan birimler kullanılmıştır. Bu kategori ve birimler Tablo 1’deki gibi özetlenebilir:

**Tablo 1. Çocuk Edebiyatı Eserlerinin İçyapı Analizinde Kullanılan Analiz Birimleri (bkz. Yalçın & Aytaş 2017)**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Kategoriler*** | ***Açıklamalar*** |
| Kahramanlar ve yardımcı kahramanlar | *Eserlerin merkezindeki figürler eserin asıl kahramanlarıyken bunların çevresindeki figürler yardımcı kahramanlardır. Çocuklar, eserlerdeki kahramanlarla bütünleşirler* |
| Tema (ana fikir) | *Bir eserde asıl anlatılmak istenen şey* |
| Konular | *Tema ile ilişki içindeki olaylar* |
| Kavramlar ve değerler | *Çocuklarla paylaşılan düşünceler (toplumsal, kültürel, evrensel vb. farklı değer grupları olabilir)* |
| Anlatım | *Anlatıda kullanılan dil, anlatı perspektifleri, kullanılan kelimeler vb.* |
| Plan/Kurgu | *Anlatı düzeni, eylem planı* |
| Arka plan | *Olayların yaşandığı ortam* |

Çalışmada ele alınan video için çözümleme boyunca izlenen yol doküman analizinin beş aşamasıyla uyumlu bir şekilde aşağıdaki gibi gösterilebilir. Aynı yolun başka videoların analizinde de kullanılabileceği düşünülmüştür:

**Şekil 1. Videoların Analizi Boyunca İzlenen Yol**

**1.3. Sınırlılık**

Video seçimi yapılırken belirlenen ölçütler; (1) video sahibi kanalın en az bir milyon abonesi olması, (2) videoların ürün inceleme videosu olmaması, (3) videoların salt bir şekilde bilgisayar oyunu oynama videosu olmaması, (4) videoların sözlü iletişim içermesi (bu bağlamda özellikle çok küçük çocuklar için hazırlanan ve neredeyse hiç söz içermeyen videolar da ilgi dışında tutulmuştur) ve son olarak (5) videoların Youtuberlar tarafından oluşturulmuş orijinal hikâyeler anlatması şeklindedir. Video seçiminde uygulanan bu ölçütlerle hikâye anlatıcılığı değeri daha yüksek ve özgün videolara ulaşmak amaçlanmıştır. İlk ölçütle analize konu olan videoların geçerliğini ve geneli yansıtırlığını arttırmak istenmiş, bu nedenle en az bir milyon abone sınırı konulmuştur. İkinci ölçütün kapsamına giren videoların daha çok pazarlama/reklamcılıkla ilgili olduğu düşünülmüş ve böyle bir ölçüt uygulanmıştır. Üçüncü ölçütle kendi hikâyesini kendi içinde barındıran bilgisayar oyunları kastedilmiştir. Bu tip bilgisayar oyunları da bazı YouTube kanalları tarafından oynanıp video olarak kaydedilmekte ve hem çocuklar-gençler hem de yetişkinler tarafından izlenmektedir. Fakat bu kategorideki videolar bu çalışma bağlamında dikkate alınmamıştır, çünkü bu tarz videolar özgün hikâye anlatıcılığından ziyade oynanan bilgisayar oyununun kendi hikâyesini takip etmektedir. Bilgisayar oyunlarındaki hikâye anlatıcılığının analizi ise başka çalışmaların konusudur. Dördüncü ölçüte göre genellikle çok küçük yaştaki çocuklar için hazırlanan ve içerisinde sözlü iletişimin çok az, müzik ve ses efektlerinin ise çok yoğun olduğu videolar da dikkate alınmamıştır. Son olarak beşinci ölçütle uyarlama hikâyeler yerine özgün hikâyelere ulaşmak istenmiştir.

Yukarıda sayılan seçim ölçütlerine dikkat edilerek YouTube üzerinden “çocuk videoları” şeklinde arama yapılmış ve ölçütlerin tamamına uyan videolar arasından rastgele bir seçim yapılmıştır. Seçilen video ikinci bölümde analiz edilmiştir.

**2. BULGULAR**

Bu bölümde ele alınan video analiz kategorilerine göre yedi ayrı alt başlık içinde çözümlenmiştir.

**Tablo 2. İncelenen Video Hakkında Genel Bilgiler**

|  |  |
| --- | --- |
| **Videoyu Yükleyen Kanal** | Minecraft Parodileri |
| **Kanalın Abone Sayısı** | 1,83 Milyon |
| **İncelenen Videonun Kapak Görseli** |  |
| **Video Başlığı** | HÜSAMETTİN KOCAMAN OLUP DÜŞEN ZOMBİLERİ TUTUYOR! 😱 – Minecraft |
| **Video Açıklaması** | Burası çok yüksek! Sesim geliyor mu? Atlamak zorundayız. Olaamaaaazz! #Zengin ve #Fakir dizimizi kaçırma ilk yorumu sen at. #Minecraft kanalıma Abone ol! Bildirimleri açmayı da unutma :) Bölüm: 1159 |
| **Video Süresi** | 10 Dakika 4 Saniye |
| **Videonun Yüklenme Tarihi** | 16 Kasım 2020 |
| **Videonun İzlenme Sayısı *(Son Kontrol Tarihi 3 Ocak 2021)*** | 1.183.833 |
| **Videonun Beğenilme/Beğenilmeme Sayısı** | 20 Bin Beğenme / 1,6 Bin Beğenmeme |
| **Video Erişim Linki** | <https://www.youtube.com/watch?v=_X0vzKq-Wpw> |

Analiz edilen videonun genel bilgileri yukarıdaki tabloda görülebilir. Videoyu yükleyen kanal dört yıl önce kurulmuş ve toplamda 2 milyona yakın abone sayısına ulaşmıştır. YouTube istatistiklerine göre kanaldaki tüm videolar dört yıl içinde toplamda 1.004.336.065 görüntülenme almıştır. İncelenen videonun açıklamasından da anlaşılabileceği gibi, kanaldaki videolar aynı kahramanların farklı maceralarını anlatan bir dizi şeklinde ilerlemektedir.

**2.1. Kahramanlar ve Yardımcı Kahramanlar**

**Tablo 3. Videodaki Kahramanlar ve Yardımcı Kahramanlar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **İyi Kahramanlar** | | **Kötü Kahramanlar** | |
| **Ana Kahramanlar** | **Yardımcı Kahramanlar** | **Ana Kahramanlar** | **Yardımcı Kahramanlar** |
| Zombi kral  Zengin  Fakir  Hüsamettin | Zombi kız  Zombi çetesi  Adı geçmeyen diğer figürler | İskelet kral | İskelet ordusu |

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü gibi karakterlerin isimleri özel isimlerden ziyade karakterlerin niteliklerine göre verilmiştir. Yalnızca bir karakterin kendi ismi vardır. Bu açıdan masallara benzeyen bir anlatım söz konusudur. Ayrıca karakterler ya direkt fantastik dünyaya ait (zombiler, canlı iskeletler vb.) unsurlar ya da fantastik özelliklere sahip insanlardır. Genellikle kötü karakter olarak karşımıza çıkan zombiler incelenen videoda iyi bir roldedir. Bu durum, kalıplaşmış rollerin dışına çıkılması olarak değerlendirilebilir. Ek olarak, masallarda da önemli bir konumu olan zengin-fakir karşıtlığı bu videoda zengin-fakir birlikteliği olarak işlenmektedir.

**2.2. Tema (Ana Fikir)**

İncelenen videonun ana konusu dayanışma ve intikam üzerine kuruludur. Hikâyenin iyi karakterleri, kötü karakter iskelet kralın kalesinde esir durumundadır. İskelet kral, esir aldığı iyi karakterlere sırayla işkence yapmaktadır. Bu işkencelere daha fazla dayanamayan iyi karakterler kalenin duvarında bir delik açar ve işkenceden kurtulmak için sırayla aşağıya atlayıp intihar eder. Aşağıya düşerken karşılaştıkları bir sürpriz hayatlarını kurtarır. Hikâyenin bir diğer iyi kahramanı Hüsamettin bir deve dönüşüp kaleden atlayan arkadaşlarını havada yakalar ve hayatta kalmalarını sağlar. Esirlikten kurtulan kahramanlar hep birlikte intikam planı yapar ve karşı saldırıya geçmek için hazırlanır.

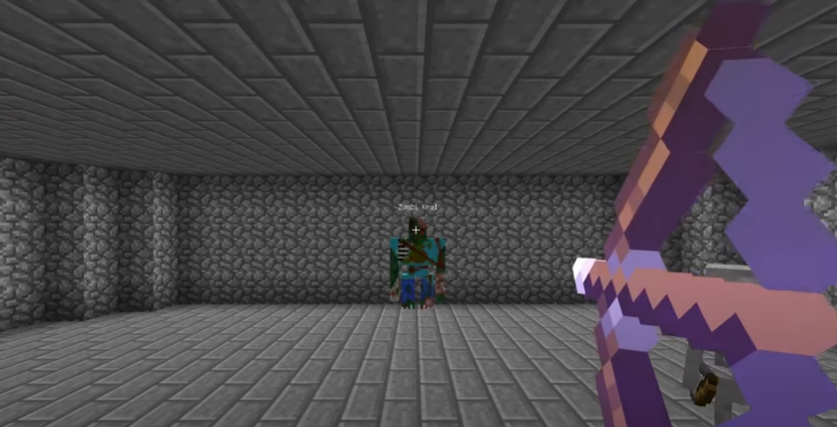
**2.3. Konular**

Videodaki hikâyenin temasıyla ilgili konulara bakıldığında kahramanların İskelet Kral tarafından esir alınması, işkenceye maruz kalmaları, bu işkenceden kurtulmak için çeşitli girişimlerde bulunmaları ve esaretten kurtulduktan sonra İskelet Krala karşı intikam için saldırıya geçmeleri gibi konuların işlendiği görülebilir.

**2.4. Kavramlar ve Değerler**

Hikâye başladıktan sonra sahnelenen ilk kavramlardan biri işkencedir. Şekil 2’de de görüldüğü gibi hikâyenin kötü karakteri İskelet Kral ok atma antrenmanı yapmakta ve atış hedefi olarak esir tuttuğu Zombi Kralı kullanmaktadır. Zombi Kralın tüm yalvarışına rağmen işkenceye devam eden İskelet Kral bundan büyük bir zevk almaktadır.

**Şekil 2. Videonun Başlarından Bir Görüntü (00:02:29)**



İşkence kavramından sonra ortaya çıkan ikinci kavram fedakârlıktır. Zombi Kral gördüğü işkencelerden yılmıştır. Fakat buna rağmen işkence görme sırası arkadaşlarına geldiğinde onların bu acıya dayanamayacağını düşünür ve arkadaşları yerine yeniden kendisine işkence uygulanmasını ister.

Bu iki kavramdan sonra ortaya çıkan kavramlar ise umutsuzluk, pes etme ve intihar kavramlarıdır. Aşağıdaki diyalogda bu kavramlar iyice netleşmektedir (00:04:25):

|  |  |
| --- | --- |
| *Fakir:* | Zombi Kral, çabuk kır şu duvarı, çabuk! |
| *Zombi Kral:* | Peki, kırsam ne olacak? Yerden tam 250 metre yüksekteyiz. Aşağıya atlarsak ölürüz. |
| *Zombi:* | Bunların işkencelerine maruz kalacağımıza aşağıya atlarız daha iyi. Hadi Zombi Kral, kır şu duvarı! |
| *Zombi Kral:* | Emin misiniz? |
| *Zombi Kız:* | Evet hayatım. Yapacak bir şey yok. Buraya kadarmış. Sonumuz geldi. İşkence yerine direkt ölürüz daha iyi. |
| *Zombi Kral:* | Tamam kırıyorum. Hazır olun. |

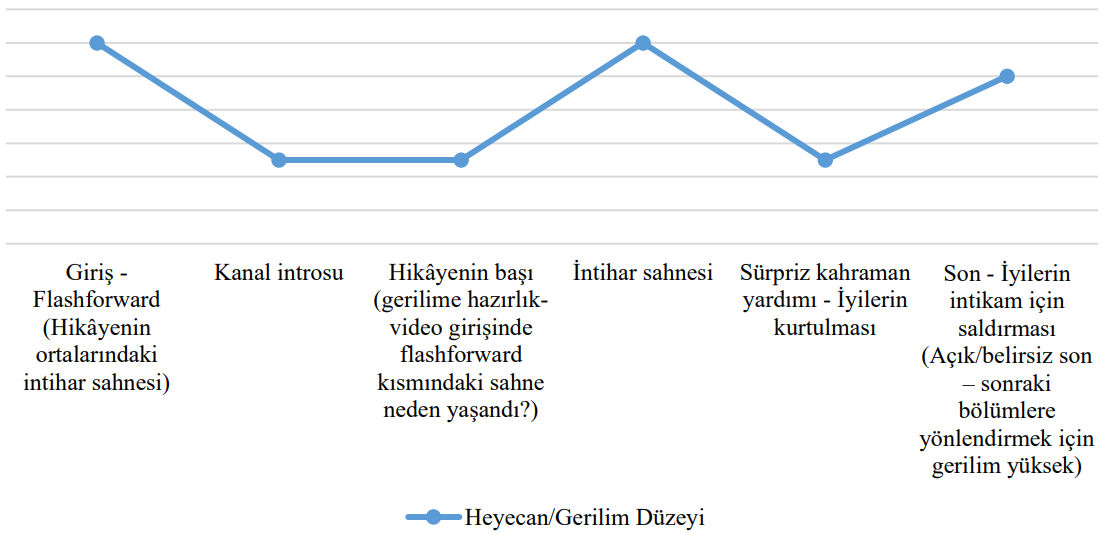
Videoda dikkat çeken son iki kavram ise intikam ve acımasızlık kavramlarıdır. Hikâyenin başlarında iyi karakterler kötü karaktere yalvarıp işkenceden kurtulmak istediğinde kötü karakterde en ufak bir acıma duygusu bile uyanmaz. İşkence uygulamaya devam eden İskelet Kral ancak işkence uygulamaktan yorulduğunda dinlenmek için ara verir. Fakat ilk bakışta kötü karaktere has bir durum gibi görünen bu olay hikâyenin sonunda iyi karakterlerde de aynı şekilde görülür. Kaledeki esaretten kurtulan iyi karakterler, İskelet Kralın askerlerinden birini kalenin dışında yakalar. İskelet asker, iyi karakterlere yalvarıp pişman olduğunu söyler ve özür diler. Bu kez iyi karakterler en ufak bir acıma duygusu hissetmeden iskelet askeri öldürür. Bunu intikam için yaptıklarını ve kaledeki herkesi öldüreceklerini söylerler.

**2.5. Anlatım**

Anlatım eş zamanlı diyaloglar şeklindedir. Her karakter farklı şekilde seslendirilir. Olaylar değişimli şekilde karakterlerin gözünden gösterilir. Kullanılan dil genel olarak günlük dile yakındır. Anlatım dili az sayıda da olsa deyim, mecaz ve ironi gibi ögeler içerir (örn.: “kes sesini” [00:04:49] “canavar gibi” [00:06:19]). “Noob” (çaylak) gibi yabancı kelimeler de cümlelerin olağan akışı içinde kullanılmaktadır (00:06:45). Ayrıca “öldürmek”, “deşmek”, “işkence etmek”, “ceset” ve “yok etmek” gibi olumsuz ifadeler sık sık tekrar edilmektedir.

**2.6. Plan/Kurgu**

**Şekil 3. Video Kurgusu, Hikâyenin Dönüm Noktaları ve Heyecan/Gerilim Düzeyleri**



Video kurgusuna bakıldığında videonun flashforward denilen geleceğe sıçrayış tekniğiyle başladığı görülmektedir. Bu teknik yoluyla henüz hikâyeye giriş dahi yapılmamışken hikâyenin ortalarında gerçekleşen bir olay sahnelenir. Söz konusu sahne ana kahramanların esir düştükleri kaleden atlayıp intihar edişidir. Bu intiharların nedeni, öncesi ve sonrası belirsizdir. Bu şekilde videonun devamı için heyecanı yüksek bir giriş yapıldığı söylenebilir. Flashforward tekniğinin hemen ardından kanalın logosu ve giriş videosu (intro) gelir. İntrodan sonra hikâyeye giriş yapılır. Hikâye dizi formatında ilerlediği için ilk sahne önceki bölümün devamı niteliğindedir. Bir önceki bölümle bağlantılı olarak hikâyenin iyi kahramanları kötü kahramanın kalesinde esir durumundadır. Hikâyenin serim bölümü olarak adlandırılabilecek bu bölümde İskelet Kral esirlerine işkence yapmaya başlar. Bu sırada heyecan ve gerilimin gitgide yükseldiği söylenebilir. Heyecan/gerilimin tepe noktası ise hikâyenin düğüm bölümü denilebilecek kısmında yaşanır. Esaretteki iyi kahramanlar çaresizlik hissi içinde işkenceden kurtulma yolu ararlar ama bulamazlar. Tek çıkış yollarının intihar olduğuna karar verip kale duvarında bir delik açarlar ve yüzlerce metre yükseklikten aşağıya atlarlar. Tam bu noktada Hüsamettin adındaki kahraman devreye girer ve intihar eden tüm kahramanların hayatını kurtarır. Böylece çözüm bölümü gerçekleşir. Fakat hikâye burada son bulmaz. Çözüm bölümüyle beraber hemen yeni bir serim bölümüne geçiş yapılır. İntikam planı yapan kahramanlar kaleye saldırı hazırlığı yaparken aynı zamanda yeni bir düğüm bölümü oluşmakta ve hikâyenin heyecanı/gerilimi yeniden yükselmektedir. Ama bu düğüm çözülmeden video sonlandırılır. Bu heyecanı/gerilimi yüksek video sonu ve yeniden düğümlenmiş hikâyeyle izleyicilerin gelecek bölümler için merak duyması sağlanmaktadır denilebilir.

**2.7. Arka Plan**

Olayların yaşandığı ortam, oyuncuların çeşitli bloklarla kendi dünyalarını istedikleri gibi inşa ettikleri “Minecraft” isimli bilgisayar oyunudur. Bu oyun, diğer birçok oyunun aksine oyuncuların önceden belirlenmiş bir hikâyeyi/kurguyu takip etmesini gerektirmez. Her bir oyuncu kendi dünyasını istediği şekilde oluşturup istediği hikâyeyi oyuna yansıtabilir. Özetle, incelenen videonun arka planını oluşturan “Minecraft” isimli oyun, oyuncuları belirli bir hikâyeye hapsetmeden herkesin kendi sanal dünyasını oluşturmasına ve bu dünya içinde istediği hikâyeyi gerçekleştirmesine olanak sağlar. Bu nedenle, YouTube’da birçok kanal hikâye anlatıcılığının arka planı olarak bu oyunu kullanmaktadır. Videolarda bu oyunla oluşturulan dünyaların kullanılmasının bir diğer avantajı da izleyicilerin söz konusu bu dünyayı aktif olarak şekillendirebilmesidir. Örneğin, bazı videolarda anlatıcılar herhangi bir figürün ya da objenin nasıl olması gerektiğini izleyicilere sormakta ve video altına gelen yorumlara göre sonraki bölümlerde bu figürlerin/objelerin şekli yeniden biçimlendirilebilmektedir.

**3. TARTIŞMA**

Çocuklara yönelik YouTube videolarından güncel bir örneğin çocuk edebiyatı içyapı özellikleri bağlamında incelendiği bu çalışmada hem olumlu hem de olumsuz bulgular tespit edilmiştir. Çözümleme sonucunda elde edilen veriler bu bölümde alanyazındaki çalışmalara bağlantılar kurularak tartışılmıştır. Çocuk edebiyatı eserlerinde kalıplaşmış rol modellerinin dışına çıkılması önemli görülmektedir (Albers 2015). Bu bağlamda incelenen videodaki zombilerin alışılmışın dışına çıkıp iyi rolde olmaları olumlu kabul edilebilir. Yardımcı ve Tuncer (2002, akt. Temizyürek, Şahbaz & Gürel 2016) şiddete eğilimli edebiyat kahramanlarının çocuk gelişimini olumsuz etkilediği belirtmiştir. Videodaki kahramanların tüm eylemleri şiddet üzerine kuruludur. Bu nedenle videodaki kahramanların çocuk edebiyatı açısından hem olumlu hem de olumsuz özellikler taşıdığı belirtilebilir. Yalçın ve Aytaş’a (2017) göre çocuk edebiyatı ürünlerindeki temalar ahlaki değerlerle uyumlu olmalı ve çocuğun toplum içinde saygın bir kimlik inşa etmesine aracılık etmelidir. Çalışmada ele alınan videodaki temalara bakıldığında bir tarafta bu tanıma uygun bir tema (dayanışma) varken diğer tarafta bu tanımla tamamen uyumsuz bir tema (intikam) vardır. Aynı ikilem kavramlar ve değerler açısından da söz konusudur. Bir yanda dostluk ve fedakârlık gibi olumlu kavramlar işlenirken diğer yandan işkence, umutsuzluk, pes etme, intihar ve acımasızlık gibi son derece olumsuz ve çocuklar için uygun olmayan kavramlar göze çarpmaktadır. Aslında olumlu ve olumsuz kavramların birlikteliği masallarda da görülebilir. Fakat geleneksel masallarda iyi-kötü ayrımı çok nettir. Olumlu kavramlar iyi masal kahramanlarına aitken olumsuz kavramlar kötü masal kahramanlarına aittir. İncelenen videoda ise iyi kahramanlar hem olumlu hem de olumsuz kavramları yansıtmaktadır. Bu nedenle çözümlenen videoda olumluyla olumsuzun iç içe geçtiği ve bu iki kavram arasındaki sınırların saydamlaştığı söylenebilir. Kıbrıs (2016) çocuk edebiyatında kullanılan dilin günlük dile uygun olması gerektiğini vurgular. Videoda kullanılan dil günlük dile uygundur ve kahramanların konuşma hızı normaldir2. Buna ek olarak video içinde çeşitli deyimlerin ve dilsel zenginliklerin çocukların anlayabileceği bir bağlam içinde kullanılması da olumlu olarak değerlendirilebilir. Çözümlenen videoda da bir örneği görüldüğü gibi “noob”, “challenge” ve “trollemek” gibi yabancı kelimeler Türkçenin olağan akışı içinde sanki Türkçe kelimelermiş gibi kullanılmaktadır. Bu durum çocuklara yönelik birçok popüler YouTube videosunda görülebilir. Çocuk toplumsallaşması ve medya-edebiyat arasındaki etkileşimli ilişki düşünüldüğünde yaşıt arkadaş grupları arasında bu tarz yeni kavramların günlük iletişimde pay alabileceği söylenebilir. Son olarak, anlatımda şiddet içerikli olumsuz fiillerin çok kez tekrar edildiği görülmektedir. Karatay (2018) iyi kurgulanmış bir çocuk edebiyatı eserinin gerilim yaratan çeşitli çatışmalar içerdiğini ve bu çatışmaların tamamen çözülmeyip yeni çatışmalara açık kapı bıraktığını söylemiştir. İncelenen videonun kurgusuna bakıldığında özellikle gerilimi yükselten ucu açık son özelliğiyle iyi kurgulanmış bir çocuk videosu olduğu söylenebilir.

**4. SONUÇ**

Bu çalışmada çocuklara yönelik güncel bir YouTube videosu çocuk edebiyatının taşıması gereken içyapı özellikleri bağlamında analiz edilmiştir. Analiz sonucunda videonun hem olumlu hem de olumsuz olarak nitelendirilebilecek özellikler taşıdığı görülmüştür. Özellikle şiddet içeriği ve çocuk dünyasına uygun olmayan “intihar”, “işkence” ve “intikam” gibi kavramların yoğun kullanımı en olumsuz özellikler olarak sınıflandırılabilir. Anlatımda anlaşılabilir bağlamlar içinde kullanılan bazı deyimlere yer verilmesi, “dayanışma”, “dostluk” gibi olumlu değerler içermesi ve hikâye kahramanlarının bazen kalıplaşmış rollerin dışına çıkması ise çözümlenen videonun pozitif tarafları olarak gösterilebilir. Bu olumlu ve olumsuz özelliklere ek olarak bazı yabancı kökenli kelimelerin Türkçeyle iç içe kullanıldığı görülmüştür. Video kurgusunun iyi yapıldığı, sürükleyici olduğu söylenebilir. Özetle, incelenen videoda olumlu ve olumsuz özelliklerin birbirine karıştığı ve olumsuz özelliklerin daha yoğun olduğu belirtilebilir. Bu nedenle çocukları nitelikli çocuk edebiyatıyla tanıştırma konusunda özellikle ebeveynlere ve eğitimcilere büyük bir sorumluluk düşmektedir. Her gün yüzlerce yeni video yüklenen bir platformu tek bir video üzerinde genellemeye çalışmak elbette anlamsız bir çaba olacaktır. Fakat incelenen videonun yüksek izlenme sayısı ve video sahibi kanalın iki milyona yakın abonesi çocukların geneli tarafından böyle bir videonun izlendiğini göstermektedir.

**KAYNAKÇA**

ALBERS, T., (2015), *Das Bilderbuch: Sprache, Kreativität und Emotionen in der Kita fördern*, Weinheim: Beltz.

ASLAN, A., (2016), *The Changes in Safer Internet Use of Children in Turkey between the years of 2010-2015 and Impacts of Related Implementations*, Doktora Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi.

ATALAY, G.E., (2019), Sosyal Medya ve Çocuk: “Babishko Family Fun TV” İsimli Youtube Kanalının Eleştirel Bir Analizi, *Erciyes İletişim Dergisi*, (1), 179-202.

BOWEN, G.A., (2009), Document Analysis as a Qualitative Research Method, *Qualitative Research Journal, 9*(2), 27-40.

EWERS, H.-H., (1995), Kinder-und Jugendliteratur - Entwurf eines Lexikonartikels. H.-H. Ewers, U. Nassen, K. Richter & R. Steinlein (Der.) *Kinder- und Jugendliteraturforschung 1994/95* içinde (s. 13-24). Stuttgart: J.B. Metzler.

GÜNEŞ, H., (2006), Grimm Masallarının Olumsuz Eğiticilik Boyutu, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, *Eğitim Fakültesi Dergisi, 3*(2), 98-111.

KARATAY, H., (2007), Dil Edinimi ve Değer Öğretimi Sürecinde Masalın Önemi ve İşlevi, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 5*(3), 463-475.

KARATAY, H., (2018), Çocuk Edebiyatı Metinlerinde Bulunması Gereken Özellikler. T. Şimşek (Der.) *Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı* (5. Baskı) içinde (s. 79-127). Ankara: Grafiker Yayınları.

KIBRIS, İ., (2016), *Çocuk Edebiyatı* (7. Baskı), Ankara: Kök Yayıncılık.

KIRIK, A., & ALTUN, E., (2019), Yeni Medya ve Z Kuşağı İlişkisi Bağlamında Youtube Kids Uygulamasının İçeriksel Analizi, *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 7*(6), 111-119.

LEON, L., (2018), Child YouTubers and the Video Creation Process: Evidence of Transmedia Competences in Action, *Comunicación y Sociedad, 33*, 109-131.

PAPADAMOU, K., ve diğerleri, (2020), *Disturbed YouTube for Kids: Characterizing and Detecting Inappropriate Videos Targeting Young Children*, Fourteenth International AAAI Conference on Web and Social Media, 8-11 Haziran 2020 Atlanta, California: AAAI Press, 522-533.

SEKMEN, M., (2019), Çocuk Youtuber’larda Sorunlu Bir Alan: Tüketim ile Mahremiyetin Yitimi, *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8*(4), 3566-3584.

TEMİZYÜREK, F., ŞAHBAZ, N.K., & GÜREL, Z., (2016), *Çocuk Edebiyatı*, Ankara: Pegem Akademi.

TURGUT, Y.E., & KURSUN, E., (2020), Mobile Internet Experiences of the Children in Turkey and European Countries: A Comparative Analysis of Internet Access, Use, Activities, Skills and Risks, *Eurasian Journal of Educational Research, 88*, 225-248.

TUR-VINES, V., NUNEZ-GOMEZ, P., & GONZALEZ-RIO, M.J., (2018), Kid influencers on YouTube. A space for responsibility, *Revista Latina de Comunicación Social, 73*, 1211- 1230.

TÜİK., (2020), *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması*, [online], Türkiye İstatistik Kurumu, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-BilisimTeknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679> [Erişim Tarihi: 21 Kasım 2020].

ÜNKER, P., (2019), *YouTuber kuşağı: Çocuk olma hakkı elinden alınan çocuklar* [online], Deutsche Welle, <https://www.dw.com/tr/youtuber-kuşağı-çocuk-olma-hakkı-elindenalınan-çocuklar/a-49986073> [Erişim Tarihi: 21 Kasım 2020].

YALÇIN, A., & AYTAŞ, G., (2017), *Çocuk Edebiyatı* (9. Baskı), Ankara: Akçağ.

YILDIRIM, A., & ŞİMŞEK, H., (2018), *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (11. Baskı), Ankara: Seçkin Yayınları.

**NOTLAR**

**[1]** İnternetteki tüm video izlemelerinin %70’i YouTube üzerinden yapılmaktadır. Diğer tüm video izleme platformları ise geriye kalan %30’luk kısmı paylaşmaktadır (bkz. <https://teknosafari.net/youtube2019da-en-cokizlenen-video-uygulamasi-oldu/>, Erişim tarihi: 21 Kasım 2020).

**[2]** Çocuklara yönelik bazı YouTube videolarında konuşma hızının anlaşılmaz derecede yüksek olduğu ve cümle sonralarındaki çoğu kelimenin yutulduğu görülebilir (örneğin aynı konseptte videolar hazırlayan “DeadPies” adlı YouTube kanalında konuşma biçimi böyledir).