

**TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
BAĞIMLILIĞININ ETKİLERİNİN
İNCELENEREK OLASI ZARARLARININ
BERTARAF EDİLMESİ VE BU
TEKNOLOJİLERİN KONTROLLÜ
KULLANIMININ SAĞLANMASI İÇİN
YAPILMASI GEREKENLERİN
SAPTANMASI AMACIYLA KURULAN
MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONU
(10 / 38, 466, 494, 536, 978, 983, 984)
TUTANAK DERGİSİ**

**12'nci Toplantı
22 Ekim 2019 Salı**

(TBMM Tutanak Hizmetleri Başkanlığı tarafından hazırlanan bu Tutanak Dergisi'nde okunmuş bulunan her tür belge ile konuşmacılar tarafından ifade edilmiş ve tırnak içinde belirtilmiş alıntı sözler aslına uygun olarak yazılmıştır.)

İ Ç İ N D E K İ L E R

Sayfa

I.- GÖRÜŞÜLEN KONULAR

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI

1.- Komisyon Başkanı Nabi Avcı'nın, Komisyonun bugünkü gündemine ve katılımcıların sunum yaparken dikkat etmeleri gereken usule ilişkin açıklaması

III.- SUNUMLAR

1.- Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Üyesi Prof. Dr. Necdet Ünüvar'ın, bilişim teknolojileri, onun yol açtığı bireysel ve toplumsal sorunlar ile çözüm önerileri hakkında sunumu

2.- Prof. Dr. Hanife Andaç Demirtaş Madran'ın, bilişim teknolojileri bağımlılığının etkileri ile kontrollü kullanımının sağlanması için yapılması gerekenler hakkında sunumu

3.- Öğretim Görevlisi Abdullah Bedir Kaya'nın, çevrim içi oyunlar ve bundan faydalanma yolları hakkında sunumu



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ BAĞIMLILIĞININ ETKİLERİNİN İNCELENEREK OLASI ZARARLARININ BERTARAF EDİLMESİ VE BU TEKNOLOJİLERİN KONTROLLÜ KULLANIMININ SAĞLANMASI İÇİN YAPILMASI GEREKENLERİN SAPTANMASI AMACIYLA KURULAN MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONU

(10 / 38, 466, 494, 536, 978, 983, 984)

12'nci Toplantı
22 Ekim 2019 Salı

I.- GÖRÜŞÜLEN KONULAR

TBMM Bilişim Teknolojileri Bağımlılığının Etkilerinin İncelenerek Olası Zararlarının Bertaraf Edilmesi ve Bu Teknolojilerin Kontrollü Kullanımının Sağlanması İçin Yapılması Gerekenlerin Saptanması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu saat 15.38'de açılarak iki oturum yaptı.

Komisyon Başkanı Nabi Avcı, Komisyonun bugünkü gündemine ve katılımcıların sunum yaparken dikkat etmeleri gereken usule ilişkin açıklama yaptı.

Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Üyesi Prof. Dr. Necdet Ünüvar tarafından, bilişim teknolojileri, onun yol açtığı bireysel ve toplumsal sorunlar ile çözüm önerileri,

Prof. Dr. Hanife Andaç Demirtaş Madran tarafından, bilişim teknolojileri bağımlılığının etkileri ile kontrollü kullanımının sağlanması için yapılması gerekenler,

Öğretim Görevlisi Abdullah Bedir Kaya tarafından, çevrim içi oyunlar ve bundan faydalanma yolları,

Hakkında sunum yapıldı.

Komisyon gündeminde görüşülecek başka konu bulunmadığından saat 18.30'da toplantıya son verildi.

22 Ekim 2019 Salı

BİRİNCİ OTURUM

Açılma Saati: 15.38

BAŞKAN: Nabi AVCI (Eskişehir)

BAŞKAN VEKİLİ: Ahmet SORGUN (Konya)

SÖZCÜ: İsmail KAYA (Osmaniye)

KÂTİP: Ahmet ZENBİLCİ (Adana)

BAŞKAN – Bilişim Teknolojileri Bağımlılığının Etkilerinin İncelenerek Olası Zararlarının Bertaraf Edilmesi ve Bu Teknolojilerin Kontrollü Kullanımının Sağlanması İçin Yapılması Gerekenlerin Saptanması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonumuzun 13’üncü toplantısını -yeter sayımız var- açıyorum. Hayırlı uğurlu olsun inşallah.

Önce davetimize icabet eden ve Komisyonumuzu teşrif eden değerli katılımcılara çok teşekkür ediyorum.

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI

1.- Komisyon Başkanı Nabi Avcı’nın, Komisyonun bugünkü gündemine ve katılımcıların sunum yaparken dikkat etmeleri gereken usule ilişkin açıklaması

BAŞKAN – Bugün hem kemiyet hem keyfiyet itibarıyla ağırlıklı bir Komisyon toplantısı yapacağız. Şimdi kemiyeti gençler anlamaz keyfiyeti de anlamayabilirler. Onun için, hem nitelik hem nicelik bakımından demiş oluyorum. Yani hem sayısal bakımdan hem de nitelik bakımından özgül ağırlık bakımından güzel bir gündem belirlemiş arkadaşlarımız.

Bugünkü toplantımıza katkıda bulunacak olan değerli misafirlerimiz; Profesör Doktor Necdet Ünüvar, Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Üyesi ama bu grubun başlığından bizim Komisyonumuzun ilgi alanına dair pek fazla bir ipucu çıkmıyor fakat bizim Sayın Ünüvar’ı davet etmemizdeki asıl sebep özellikle bu bilişim teknolojileri ve onun yol açtığı bireysel ve toplumsal sorunlar konusunda ayrıca çok ciddi çalışmaları olması itibarıyladır. Onun için biz kendisini sadece veya öncelikle Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Üyesi olarak değil Profesör Doktor Necdet Ünüvar olarak davet ettik. Çok teşekkür ediyorum teşrifinize.

İkinci katılımcımız Profesör Doktor Hanife Andaç Demirtaş Madran.

Efendim, diğer misafirimiz de Hitit Üniversitesi Sungurlu Meslek Yüksekokulu Bilişim Teknolojileri Bölümünden Öğretim Görevlisi Abdullah Bedir Kaya.

Komisyonumuzda toplantı yeter sayımız var. Ben her toplantımızın başında Komisyona ilk defa katılan misafirlerimiz için şu kısa hatırlatmayı yapıyorum. Buna sizin açınızdan gerek yok ama teamülî bozmamak bakımından o hatırlatmayı tekrar edeyim.

Şimdi, biz, özellikle üniversitelerden gelen hocalarımızda ve kurum temsilcilerinde şunu görüyoruz: Kurum temsilcileri genellikle burada kendi kurumlarının bu alanda neler, neler, neler yaptıklarını anlatmaya öncelik vermekten, bizim ne yapmamız gerektiği konusunda bize yol gösterici olmakta biraz gecikiyorlar. Dolayısıyla, biz kurumları tanımaktan ziyade o kurumların yani “flat” sunumlar olmasın diye bunu baştan söylüyorduk. Efendim, bizim filanca kurumumuz, filanca sayılı, filan tarihli kanuna göre kurulmuş olup misyonu şudur, vizyonu budur vesaire gibi klasik o kurum tanıtımlarına girmeyelim. Sadece biz ilgili kurumdan Komisyonumuzun yararlanabileceği önerileri alalım diye

bu hatırlatmayı yapıyoruz. Nedir o öneriler? Komisyonumuzun adından da anlaşılacağı gibi bizim Komisyonumuza verilen görev bu bilişim teknolojileri kullanımındaki olası zararları bertaraf etmek ve bunların kontrollü kullanılmasını sağlamak. Bunun için her kurum çok güzel çalışmalar yapıyor ama yasama olarak bize, Büyük Millet Meclisine düşen ne varsa... Yani siz bize diyebilirsiniz ki, demelisiniz ki: “Aslında şunlar, şunlar, şunlar yapılıyor, tamam ama şunlar, şunların da yapılabilmesi için bizim şu tür yasal düzenlemelere ihtiyacımız var.” Bizim beklentimiz o ki biz o yasal düzenleme beklentilerini karşılamak için raporumuzu ona göre tanzim edelim. Bunun için, lütfen, önceliklerimizi bu önerilere yoğunlaştırsak daha verimli bir çalışma yapmış oluruz.

Necdet Hocam, tekrar hoş geldiniz, şeref verdiniz. Biz yarım saat diyoruz genellikle katılımcılarımıza ama daha önce bitirenlere “Niye az konuştu?” daha çok uzatanlara “Niye çok konuşuyorsun?” da demiyoruz. Sizce ne kadar münasipse, siz Parlamento geleneğinin içinde gelen tecrübeli bir parlamenter olarak da zaten takdir edersiniz.

Buyurun efendim, söz sizin.

III.- SUNUMLAR

1.- Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Üyesi Prof. Dr. Necdet Ünüvar ’ın, bilişim teknolojileri, onun yol açtığı bireysel ve toplumsal sorunlar ile çözüm önerileri hakkında sunumu

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Değerli Hocam, Değerli Başkanım, saygıdeğer milletvekillerim, değerli hocalarım ve değerli basın mensupları; hepinizi saygıyla, muhabbetle selamlıyorum.

Öncelikle nazik davetiniz ve güzel ifadeleriniz için çok teşekkür ediyorum. Çok önemli bir Komisyon çalışması yapıyorsunuz. Öncelikle sizi kutluyorum. Gerçekten burada çok hakiki tartışmalar yapıldığını da bizzat görüyorum. Hafta sonu da Komisyonun aşağı yukarı -ben on bir oturum diye söyledim ama siz on üçüncü oturum dediğiniz için galiba bir oturumu kaçırmış olabilirim- 375 sayfalık bütün metinlerini okudum. Orada gördüğüm şey, kaygı. Yani konuşan arkadaşlarımızın, sunum yapan arkadaşlarımızın ve milletvekillerimizin ortak düşüncesi kaygı.

Kaygı, bildiğiniz gibi önemli bir duygudur. İsveç atasözü “Kaygılar küçük bir şeye kocaman bir gölge verir.” der. Yani olanı daha da büyük hâle getirir ama tabii, bağımlılık konusu olunca daha farklı noktalara doğru da kaymalar olabiliyor.

Bağımlılık, çok iyi bildiğiniz gibi, çok sektörlü, çok paydaşlı, çok karmaşık, çok boyutlu bir sorun; yaşı, cinsi, coğrafyası, rengi ve dönemi yoktur. Bağımlılığın sebepleri ve gidişatı farklı olsa da sonuç itibarıyla hepimizi kaygılandıran, ya kendimizi ya çevremizi kaygılandıran bir noktaya doğru götürüyor ama tabii, Anthony Giddens’ın yıllar önce söylediği “Modern dünya kontrolümüzden çıkmış bir dünyadır.” ifadesi de o kaygıyı besleyen bir unsur. Dolayısıyla, o kaygıya da birazcık hak vermiyor değilim.

Değerli Hocam, değerli milletvekillerim; “bağımlılık” dediğimiz zaman her geçen gün büyüyen bir problem. Zira, gördüğümüz vakıya hız ve haz çağındayız; daha hızlı ve daha hazlı olmak istiyoruz.

Aslında narsisizmi sürekli besleyen iki tane önemli kelime var; “daha” ve “en.” “Daha güçlü” “daha zengin” “daha hızlı” “en beğenilen” gibi kelimeler aslında narsisizmi besliyor, “daha” ve “en” kelimelerinin de en hoşlandığı hormon dopamin hormonu, beğenilen şeylerde dopamin yükseliyor ve dopamin aslında bağımlılıkla ilgili konularda da çok ciddi ölçüde karşımıza çıkan bir madde.

Tütün, alkol, uyuşturucu ve davranışsal bağımlılık diyoruz. Bizim Komisyonumuzun şu andaki ilgi alanı davranışsal bağımlılığa giriyor yani kumar, oyun, alışveriş bağımlılığı ve değişik bağımlılıklar var, onlar da yine davranışsal bağımlılıklara giriyor.

Peki, niye bağımlılık geliyor? Tıp doktoru olmam hasebiyle bu konuya azıcık girmek istiyorum. Aslında bağımlılıkta risk oluşturan etkenler ile koruyucu etkenler birbiriyle mücadele ediyor, o riski oluşturan etkenler ağır basarsa bağımlılık oluyor. Aslında baktığımız zaman, beyinde o ceza ve ödül sisteminin olduğu limbik sistem, ikisinde de ödül verdiğiniz zaman dopaminin arttığı, vermediğiniz zaman da azaldığı nokta, hem uyuşturucuda hem sigarada hem alkolde hem davranışta hem oyunda, hepsinde benzer şekillerde dopamin salgısını artırarak hareket ediyor.

Tabii, bunların her birinin farklı başlangıç ve farklı şekilde seyrettiğini de takdir edersiniz yani hareket ettiğiniz zaman da dopamin o ödülü algılıyor, uyuşturucu verdiğiniz zaman da alkol verdiğiniz zaman da ve her birinin aslında “dopamin” dediğimiz maddeyi etkilediğini ve “keyif alan bölge” diye tanımladığımız beynin o limbik sistemini etkilediğini hepimiz çok iyi biliyoruz.

Peki, bağımlılık madem bu kadar birbirine benziyorsa niye farklı seyreder? Farklı seyretmesinin nedeni şudur: Teknoloji bağımlılığını belki de diğer bağımlılıklardan farklılaştıran unsurlardan en önemlisi, Michael Zeiler diye bir otorite şöyle söylüyor: “Ne zaman verileceği öngörülemeyen ödüller, belli bir düzen içinde verilen ödüllere nazaran daha cezbedicidir.” Yani sigara tiryakisinin... Benim babam -rahmetli- günde 5 paket sigara içerdi. Sol kulağının üzerinden sigara hiç eksik olmazdı, bilirdik ki şu biterken bu buraya gelecek, sonra cebinden bir tanesi yedek oraya gidecek. Yani bu öngörülebilen bir ödül. Yani kendisini ödüllendiriyor; aslında ceza veriyor ama ödül olarak değerlendiriyor.

Teknoloji bağımlılığı böyle bir bağımlılık değil yani ödülün nerede, ne şekilde... Twitter’ın verdiği farklı bir ödül var, Facebook’un, WhatsApp’ın verdiği farklı bir ödül var; teknolojik cihazların verdiği ödüller neredeyse diğerlerine göre öngörülemeyen ödüller. O yüzden teknoloji bağımlılığı birazcık farklılaşıyor.

Tabii, herkeste aynı şekilde gidiyor mu? Herkeste aynı şekilde gitmiyor. Şimdi, bu gördüğünüz bir tane A4, bunu tutturuyorsunuz, yazıyorsunuz filan... Ben eski bir Sağlık Müsteşarım, Nabi Avcı Bakanım ve diğer arkadaşlarımız da beni çok eskiden beri tanıyorlar. Ahmet Bey’le aynı ilde siyaset yaptık, Ahmet Sorgun ağabeyle aynı dönemde siyaset yaptık.

Şimdi, Sayın Recep Akdağ bakanken -münazarayı filan çok sever- birinci ayımız falandı galiba. Herhâlde bu aramızda kalacaktır. Dedim ki: “Sayın Bakanım, esasında önünüze böyle bir kâğıt ve kalem alırsanız daha az yorulursunuz, daha çok not alırsınız, karşınızdakine daha çok değer verdiğiniz anlaşılır, ilaveten ileride de hatıratınızı yazmak isterseniz bunu saklarsınız.” Hemen aldı, başladı fakat şöyle bir nokta oldu: Bu solda gördüğünüz tablet bilgisayar, 2004’te benim aldığım bir bilgisayar, bu hakiki tablet, Siemens’in, ben sürekli buna not alıyorum. Bir gün Sayın Bakan bana dedi ki: “Ya, sen kendine bilgisayar aldın, ben bunu alıyorum.” Dedim ki: “Sayın Bakanım, kullanabilerseniz size öğreteyim, kullanın.” Neyse bir saat bir eğitim verdim, bilgisayarı da verdim, daha sonra bir ay filan geçti “Ya, Necdet Bey, ben bunu kullanamıyorum.” dedi. “Niye kullanamıyorsunuz biliyor musunuz Sayın Bakanım? Şundan dolayı kullanamıyorsunuz: Size cihaz almak yetmez, sizin haz da almanız lazım.” dedim. Galiba bu dopamin dediğimiz madde beni bu bilgisayarla etkiliyor, onu etkilemiyordu. Ben sürekli not alıyorum.

Buraya gelirken bir şey yapayım dedim. Şimdi, muhterem hocam da hatırlayacaktır, 6 Ocak 2006 tarihinden bir fotoğraf. Tam bundan bir gün sonra, dönemin Başbakanının iletişimden sorumlu danışmanı Sayın Nabi Avcı’yla konuşmuşum. Bu not 7 Ocak 2006 tarihine ait. Kuş gribinde sayın hocamdan bilgi ve iletişim desteği almak adına bana demiş ki: “Bakan ön plana çıkmamalı, numaralı bildiriler yapmalısınız, koordinasyon merkezi oluşturmalsınız ve kısa ve bilgilendirici notlar yazmalısınız ama aşırı enformatik olursa anlamsızlaşabilir.” Bunu da basın-yayınla paylaşma... Bu 7 Ocak 2006’da yani on dört yıl önce aldığım bir not. Bu not bilgisayarıma aldığım bir not.

Şimdi, Sayın Bakana bu cihaz ve haz meselesini söylemek adına, biraz da geçmişe nostalji olsun diye bu notu çıkardım. Gerçekten Sayın Bakanımız yine kâğıda almaya devam etti, ben yine bilgisayara almaya devam ettim çünkü herkes kendisini nasıl rahat hissediyorsa, hazzı nereden alıyorsa o şekilde alıyor.

Tabii, o haz ve cihaz meselesini... Daha sonraki dönemde, 2012’de yaptığımız bir Bilişim ve İnternet Araştırması Komisyonu çalışması oldu. Gerçekten şu anda kaslarımın da zayıfladığını hissediyorum, oldukça da ağır, 1.200 sayfalık bir komisyon raporu. O komisyon raporu esnasında bilişimin farklı noktalarına da değinmiştik. Ben hâlâ iddia ediyorum, bilişimle ilgili yapılmış en kapsamlı çalışma.

Niye en kapsamlı çalışma? Hem ekonomik yönlü hem sosyal yönlü hem bilişim suçlarını, hem e-devleti hem de internet medyasını kapsaması hasebiyle oldukça kapsamlı bir çalışma.

O çalışma esnasında da şöyle bir şey... Asıl noktamıza gelmek adına bu girizgâhı yaptım Değerli Hocam, değerli milletvekillerim; orada bizim -hani “motto” diye tabir ediyorlar ya Batılılar- “motto” dediğimiz kısa bir ifademiz vardı; interneti fırsat penceresinden bakınca büyük bir fırsat, risk penceresinden bakınca ciddi bir risk olarak tanımlamıştık yani bu, hem fırsat hem risk olarak karşımıza çıkabiliyor.

Nasıl fırsat? Mesela, ben, 90’lı yıllarda Ankara Hastanesinde ihtisasın son yıllarında tezim için, araştırma için, YÖK’e gitmek için on günde elde ettiğim bir dokümanı bugün on saniyede elde edebiliyorum.

Çin Kralına ilk hızlı tren projesi getirildiği zaman, galiba İngilizler, demişler ki: “Efendim, bu hızlı tren öyle hızlıdır ki sizin kırk günde gideceğiniz yere bir günde gitmenizi sağlıyor.” Çin Kralı demiş ki: “Peki, otuz dokuz günde ben ne yapacağım?” O zaman internet olsaydı internette sörf yapardı, onun ne yaptığını bilmiyorum ama bugün otuz dokuz gün veya benim için söyleyeyim, dokuz gün farkı olanlar, ya internette uğraşüyor ya oyun oynuyor ya da başka bir şekilde oluyor. Dolayısıyla, bağımlılık ile boşluk arasında çok ciddi bir ilişki var. Yani boşluk olanlarda mutlaka bağımlılıkla ilgili de bir yere doğru gidiş söz konusu.

Yine, o dönemde -naçizane bu da bana ait bir tanımlamadır- interneti birazcık suya benzetmiştim: İçilebilecek miktarda faydalı ama üstünüze dökerseniz ürpertici. Denizde iseniz o suyla olan ilişkinizde yüzme bilmeniz lazım ama okyanusta iseniz her türlü tehlikeye karşı korunaklı olmanız gerekiyor. Baktığımız zaman, sudan nasıl vazgeçemiyorsak internetten de şu anda vazgeçemez durumdayız.

Tabii, bunu besleyen unsurlar ne? Bunu besleyen bizim insanlarla olan ilişkimiz yani kurmamız gereken bağlar. İnsanlar şu anda ağırlıklı olarak sosyal ağlarla bir bağ kurmaya çalışıyor, geçmişte ecdadımız imece usulüyle veya kovayla su taşıyarak yangını söndürme şeklinde, dar sokak sohbetleri, köy meydanında, kahvehanede yapılan sohbetlerle bu ağları oluştuyordu, daha sonra telefon, telgraf, SMS, daha sonra 1998’de bir sosyal ağ kuruldu ama galiba yanlış zamanda bir işe giriştikleri için kısa zamanda batmak durumunda kaldı. Sonra 2000’li yıllarda Facebook özellikle sosyal ağları hayatımıza soktu ve eskiden sadece balıkçılar ağa takılmaktan bahsedirdi, şu anda artık herkes âdeta ağa takılıyor.

Esasında sosyal ağlar -bunu bir kelime oyunu olarak da lütfen değerlendirmeyin- giren ağlar, çıkan ağlar yani hem girenin ağıladığı hem çıkanın ağıladığı bir ağ şeklinde. Başlangıcı genellikle bir buluşma olarak yani âdeta sanki bir sevgiliyle, yeni hoşlandığı bir metayla “buluşma” gibi değerlendiriyor ama bir müddet sonra “bulaşma” olarak değerlendiriyor yani “Nereden bulaştık bu işe.” filan şeklinde. Gerçekten sosyal ağların böyle bir noktası var. Dolayısıyla, teknoloji kullanımı felsefesinin de belki en fazla konuşulması gereken dönemde çalışmayı yapıyorsunuz, o yüzden çok değerli bir çalışma olduğunu tekrardan vurgulamam lazım.

Nedir bu teknoloji kullanım felsefesi? Farklı farklı kitaplar da okudum hafta sonu. Mesela “Dijital Minimalizm” denilen bir kitap var “Her şeyi tamamen bırakın.” diyor. Niye? “Ben kullanmıyorum, bir şey olmuyor.” filan diyor ama realite böyle mi? Realite böyle değil. Dolayısıyla, hangi dijital araçları ne amaçla ve hangi şartlar sonucu hayatımıza dâhil ettiğimizi ve hayatımıza hangi değerleri kattığını, hangi değerleri götürdüğünü de değerlendirmek, bu teknoloji kullanım felsefesi.

Tabii, bu felsefeyi aştığımız zaman karşımıza bir “teknolojik obezite” kavramı çıkıyor yani nasıl ki her şeyi tıkmamak -bağışlayın tabirimi- obeziteye yol açıyorsa sınırsız teknoloji de âdeta açık büfe yemek gibi. Ben kendimi de bu işin dışında tutmuyorum, açık büfeden alıp da tabağı sonuna kadar bitirdiğimi pek hatırlamıyorum çünkü onu al, bunu al filan sınırsız. Sınırsız internet bağlantısı, sınırsız teknoloji kullanımı da âdeta açık büfe yemek gibi ve ona tık, buna tık, tık tık tık, tıknefes ve daha sonra teknolojik bir obeziteyle karşımıza çıkabiliyor.

Esasında, bu karikatürde, 90’lı yıllarda televizyonların ne kadar obez, insanların ne kadar zayıf olduğunu ama 2000’li yıllarda teknolojik cihazların giderek zayıfladığını, insanların da keza onu kullanmaktan hareket edememesi sonucu bu şekilde obez olduğunu da görüyoruz.

Peki, karşımıza teknoloji kullanımı çıkıyor. Teknoloji kullanımıyla ilgili felsefeyi söylemek kolay ama uygulamak kolay mı? Yani burada teknolojiye hâkim olma ile hadim olma yani teknolojiyi kontrol etme ile teknolojiye esir olma arasındaki ilişkiyi nasıl kurgulayacağız?

Belki hocalarım daha detaylı bilgi verecektir. Bugün, teknolojiyle irtibatı olan insanların yüzde 1’i üretiyor, yüzde 9’u taşıyor, bunlar para kazanıyorlar. Kimden? Yüzde 90’ı kullanıyor, kullanıcılardan kazanıyor. Peki, yüzde 1’i üretiyor, o zaman tamamen risksiz mi bu? Mesela, oyunu anlatacak değerli hocam.

Güney Kore, dünyada dijital oyunları en çok üreten, en çok para kazanan ülke ama Güney Kore aynı zamanda dünyada dijital bağımlılığın, teknoloji bağımlılığının en yüksek olduğu yer yani orada ölüme bile yol açan vakalar görülmekte. Dolayısıyla, sadece üretmek de problemi çözmiyor. Peki, teknoloji şirketleri bizim neyimize talip? Teknoloji şirketleri bizden para kazanmak istiyorlar ama para kazanmayı direkt “Senden para istiyorum.” şeklinde yapmıyor. Ne yapıyor? Önce ilgimizi celbediyor, daha sonra zamanımızı, sonra da paramızı alıyor yani nihayetinde paramızı almak istiyor, bizim üzerimizden para kazanmak istiyor ama önce ilgimizi celbederek yapmaya çalışıyor.

İnsanlık tarihini bu çerçevede, avcı-toplayıcı çağı, tarım çağı, sanayi çağı, bilgi çağı diye 4’e ayırırlar. Ayrıca, bu tabir de bana aittir -bir iletişim hocasının yanında ifade ettiğim için bağışlayın beni- bu çağ aynı zamanda ilgi çağı. Niçin ilgi çağı? Baktığınız zaman, bizim ilgimizi çepeçevre çevrelemiş birçok teknolojik enstrümanla karşı karşıyayız. Artık arkadaşlarımızı Facebook’tan buluyoruz, mesajlarımızı Twitter’den iletiyoruz, sohbetimizi WhatsApp’tan yapıyoruz, aramalarımızı Google’den, dosyalarımızı yine değişik elektronik posta araçlarından, fotoğraflarımızı Instagram’dan, iş arkadaşlarımızı LinkedIn’den buluyoruz ve Snapchat Türkiye’de çok yaygın değil ama bir TED konuşmasında gördüm, Snapchat Amerikalı gençlerin en fazla iletişim kurduğu şey ve ilgiyi çekmek adına öyle kampanyalar yapılmış ki Snapchat zinciri oluşturuyor. O zinciri bozduğunuz zaman zincir kopmuş oluyor, koparmamak için hiçbir şey yapamazsa pazar günü tavanı çekip Snapchat’ten “Bakın, bizim tavan böyle.” şeklinde, perdesini çekip gönderen insanlardan bahsediyor. Dolayısıyla, ilgi çağı günümüzün çağı ama ilginin böyle de bir gerçeği var yani sadece size gösterilen objeler belki ağızınızı sulandırıyor ama gerçeğini gördüğünüz zaman da yüzünüzü buruşturabileceğiniz bir noktaya doğru gelebiliyor.

Bu -galiba Ekşi Sözlük'te gördüğüm bir şeydi, o yüzden, tam hatırlayamadığım için şeyini söyleyemedim- ecnebilerin anonimleştirdiği bir şey yani bir ürüne para ödemiyorsanız ürün sizsiniz yani esasında o ilgi çağının enstrümanlarına baktığınız zaman hepsinin ücretsiz olduğunu görüyorsunuz, sizin ilginizi alıyor ama ücretinizi direkt almıyor. Şöyle de bir şey var: Bunu cazip yapan, popüler yapan şeylerden bir tanesi, diyelim ki Fransa maçını izliyorsunuz, 81'inci dakikada golü attınız, artık Avrupa Kupası'na gitmek neredeyse garanti, çok sevindiniz dediniz ki: "Bunu paylaşmam lazım." Bu enstrümanların olmadığını düşünün, ne yapacaksınız? Bir gazeteyle ilan versem bir mahallî gazete bile para isteyecek, radyoya bir ilan verseniz para isteyecek ama bu enstrümanlardan, Instagram'dan, Facebook'tan, Twitter'dan, WhatsApp zincirlerinden farklı yollarla paylaşıyorsunuz ve sizden para istemiyor. Aslında o para istememesi onun ücretsiz olduğunu göstermiyor. O zaman, o yabancı anonimleşen sözdeki gibi bir ürüne para ödemiyorsanız ürün aslında siz oluyorsunuz yani sizin üzerinizden ürün kazanmış oluyor.

Bu, Tristan Harris diye bir daha önce Google'ın mutfağında çalışmış bir kişinin TED konuşması, keşke bu on yedi dakikalık konuşmanın hepsini size izletebilseydim, gerçekten, çok ufuk açıcı bir konuşma. Ben, inşallah, hocama linkini gönderirim, onun hepsini değerli Komisyon üyelerimiz ve uzmanlar izlerse çok memnun olurum. Orada geçen enteresan bir nokta var, diyor ki Netflix'in CEO'su: "Son günlerde en büyük rakiplerimiz Facebook, Youtube ve uyku." Yani en büyük rakibi uyku olarak görüyor, sizin için en değerli olan varlık en önemli rakibi. Dolayısıyla, siz herhangi bir teknolojik cihazla vakit geçirdiğiniz zaman herhangi bir bedel ödememiş olmuyorsunuz. Bedel ödüyorsunuz ama bedelini daha sonra ödüyorsunuz.

İsmet Özel'in çok güzel bir ifadesi var "Size huzur verdim diyenler, bizden ne aldıklarını da söylesinler." diyor, bunu tabii ki teknoloji için söylememiş ama nihayetinde böyle bir şey de var.

Tabii, teknoloji, esasında kuşakları ve yaşamları da farklılaştırıyor. Aynı dönemde farklı hayatları yaşayanlar var, aynı yaş grubunda farklı kuşakları yaşayanlar var yani teknoloji o farkı oluşturan en önemli unsur ve karşımıza böyle bir tablo da çıkıyor. Üstündeki tanımlama da yine âcizane bana ait, hani o başlangıçta "buluşma" daha sonra "bulaşma" dediğiniz zaman, bir müddet sanki yemeğin üzerine koyduğunuz sos gibi sosyal medya ama bir müddet sonra sizi etrafınızdan o kadar koparıyor ki âdeta SOS veren bir medya oluşumu hâline gelebiliyor.

Değerli Başkanım, değerli milletvekilleri; bu üç dakikalık bir video yani üç dakikada çocuğun aslında teknolojik cihazlar arasındaki yalnızlığını inceleyen bir şey. Bunu müsaadenizle geçiyorum.

Tabii, çok değerli psikiyatrist hocalarımız da karşınıza geldi acaba dijital çağın hastalıklarıyla ilgili bir sunum yapılmış mı diye tutanaklara da baktım, ben göremedim yani bu, aslında bir akademik çalışmanın neticesi, Çukurova Üniversitesi Aile Hekimliğinden Profesör Doktor Ersin Akpınar ve Uzman Halil Volkan Tekayak'ın yaptığı bir çalışmanın derlemesi. Dijital çağda bazı hastalıklar var, mesela WhatsAppitis diye. Sonu "it" veya "itiş"le biten şeyler enfeksiyonu veya enfektif hastalıkları tarifliyor. Aşırı mesaj atmadan dolayı yani bileklerin kullanılmasından dolayı, esasında Karpal tünel sendromu dediğimiz, özellikle buradaki sinirlerin sıkışması sonucu burada uyuşma, bazen hareket edememeyle giden hastalık, esasında onu WhatsAppitis diye tanımlamış hocalarımız. Hikikomori fenomeni, eve kapanma diye tarif ediliyor. Ego sörfü, sosyal medyada sürekli kendini arama, Youtube narsisizmi, Google stalking, yakın çevresini arama; crackberry, sürekli mail kontrolü ve siberhondrik yani hastalığını internette teşhis etme.

Bu, Almanya’da bir muayenehanede görülen bir ifade ama yakında her yerde karşımıza çıkabilir. Almanya’da bir doktor, o kadar bunalmış ki muayenehanesinde şöyle bir şey söylemiş: “Google üzerinden hastalıklarına teşhis koyanlar bize değil Yahoo’ya danışsınlar.” Yani Google’dan teşhis koymuşsanız Yahoo’ya danışın diye böyle bir ifade koymuş muayenehanede, altta da Almancası var.

Tabii, fomo hastalığı dediğimiz gelişmeleri kaçırma korkusu; nomofobi, “no mobile phone”un kısaltması, telefonsuzluk fobisi; selfitis, aşırı öz çekim yapma; plagomani, şarjsızlık korkusu. Artık insanlar bir lokantaya gittiği zaman nerede şarj yakınsa oraya gidiyor; eskiden nerede güneş, hava, aydınlık varsa oraya gidiyordu ama şimdi artık nerede şarj yakınsa oraya doğru gittiğini görüyorsunuz.

Bunlar tabii bireysel sıkıntılar ama bir de uluslararası şirketlerin kendilerinin bizzat özür dilediği bazı şeyler var. Mesela, Apple “Dinlediğimiz için üzgünüz, özür dileriz.” diye açıklama yaptı. Bir Alman otomobil devi Mercedes, araçlara konumlarını tespit için çip yerleştirdiği için özür diledi ama diğerleri, BMW, Jaguar vesaire, onlar da “Bizde çip yok.” diye açıklama yaptılar.

Yine, konu devam ediyor. Facebook WhatsApp’ı satın aldı biliyorsunuz, zihin okuma çalışmaları yapan şirketi de satın aldı yani bir müddet sonra zihninizi okuyabilecek birtakım şeyler gelişecek.

Yine hackerlar en çok sağlık sektörünü hedef alıyor. Niye? Çünkü bunlar vitrin değil perde gerisinden olup biten şeyler.

Tabii, konuşmamın son, daha kısa olan bölümünde teknoloji bağımlılığında kime ne görev düşünüyor -hocam “Özellikle bunu istiyoruz.” dedi- o konularla ilgili kanaatlerimi kısaca ifade etmek istiyorum.

Devlete, aileye, kişiye, öğretmenlere özellikle çok fazla görev düşünüyor. Esasında -Sayın Nabi Avcı Hocam da çok iyi bilecektir- şu anda Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu var, onun öncesi Uyuşturucuyla Mücadele Yüksek Kuruluydu, o zaman Sayın Avcı Millî Eğitim Bakanıydı, bendeniz de Sağlık Komisyonu Başkanıydım, beraber çok güzel bir çalışma yaptık hakikaten ve Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu oldu, birtakım eylem planları oluşturuldu ama biraz sunumlarda da gördüm, biraz olayın dışında ve ötesinde sadece zecri birtakım tedbirler getirerek olayı çözelim gibi bir anlayış var. Aslında, bu anlayışın diğer bağımlılıklar için, uyuşturucu, alkol, sigara için doğru olduğunu ama teknoloji bağımlılığında gidişatının çok farklı olması sebebiyle çok doğru olmadığını düşünüyorum.

Muhterem Hocam, değerli arkadaşlar; aileler özellikle “Okulda öğretmen, sokakta polis korusun.” gibi bir anlayış içerisinde. Bir defa bundan tamamen sıyrılması lazım yani olayı kendilerinin dışında bir çözüm noktasında görmek yerine sınır koymalı ama duvar örmeyecek şekilde, kendilerinin de uyacağı birtakım kurallar koyarak denetleyeceği, birbirlerine açık olacak... Yani çocuğuna “Haydi git, odanda, bilgisayarınla ne yapıyorsan yap.” şeklinde yaklaşım yerine, herkesin ortak dizilerinin olduğu, herkesin ortak beğenilerinin olduğu, herkesin ortak paylaşımlarının olduğu bir platformun oluşması ve teknolojisiz mutluluk alanlarının oluşması gerekiyor.

Benim 6 yaşında Down sendromlu bir torunum var, Hiranur. Bu sene okula başladı. Hiranur, bizim eve geldiği zaman iPad ile tabletin birleşimi “aplet” diyor mesela, “aplet” dediği zaman, biz biliyoruz ki iPad’i istiyor. Veriyorsun, çocuk o sınırsız alanda istediği gibi gidiyor. Sonra bir şeyi fark ettim: Çocukla sohbet ettiğimiz zaman çocuk “aplet”i bırakıyor ve diyor ki: “Haydi dede, sohbet edelim, haydi teyze, haydi annemle sohbet edelim.” Sohbet ettiğimiz zaman iPad’ten gidiyor.

Başka bir şey daha gördüm. Çocuğa bizim önerdiğimiz bir içerik koyduğumuz zaman... Ama içeriği koydunuz, daha sonra da ufak paylaşımlarda bulacaksınız, mesela, Diyanetin sitesinde Şeker Hoca diye bir şey gördüm. Orada beraberce her iki üç dakikada bir “Bak, eşeğe ters binmiş, şunu

yapmış, bunu yapmış.” gibi birtakım etkileşimler yaptığımız zaman bakıyorum ki Hiranur başka bir alana doğru gitmiyor, bir müddet sonra da onu bırakabiliyor. Dolayısıyla, teknolojisiz mutluluk alanlarını mutlaka bulmamız ve yapmamız gerekiyor. Bunlar çok konuşuldu.

Bağımlılık ile boşluk arasındaki ilişkiden bahsetmiştim. Burada çok değer verdiğim bir hocam var, Nesrin Dilbaz Hocam, uyuşturucuyla mücadelede de beraber çalışmıştık. Onun güzel bir ifadesi, bir repertuvar oluşturmamız gerekiyor yani o repertuvarı oluşturursak çocuğun ve bizim boşluğumuzu nasıl dolduracağımızı düşünürsek, keza çok rahatlıkla teknoloji bağımlılığıyla mücadele etmek mümkündür ama “tamamen yok etmek” diye bir kavram olmaması gerekiyor. Biz, Sayın Zenbilci’yle toplantı öncesi yaklaşık bir yarım saatlik tur attık, gördüm ki ikimiz de telefonumuza filan bakmadık yani hiçbir sosyal medya araçlarımıza bakmadık. Muhtemelen yalnız otursaydık çok rahatlıkla oraya doğru gidebilecektik.

Dolayısıyla, kişinin ailesi varsa gailisi yoktur ama ailenin de gerçekten işin hakkını verir şekilde davranması gerekiyor ama tabii şöyle bir şey var: Bizler akranla büyüdük, çocuklar ekranla büyüyor. Dolayısıyla, akranla büyümüş ebeveynlerin ekranla büyüyen çocukları anlaması biraz zor, biraz anlaması, kavraması noktasında özellikle Komisyonumuzun önerilerde bulunması, ilgili uzmanların önerilerde bulunması gerekiyor.

Hazreti Ali Kerremallahü Veche’nin bin dört yüz yıl önce söylediği muhteşem bir tanımlama var: “Anne babalar kendi yetiştikleri çağa göre değil çocuklarının yaşayacağı çağa göre çocuklarını yetiştirsinler.” diyor, bin dört yüz yıl önce söylenmiş, o zaman teknoloji bağımlılığı falan yoktu. Dolayısıyla, o yeni çağın gereklerini de anlayıp ona göre de yapması gerekiyor.

Tabii, burada “dijital okuryazarlık” kavramı çok önemli. Mesela, 2011 Eurokids Online çalışmasında dijital okuryazarlık konusunda 25 ülke arasında Türkiye -tahmin edeceğiniz gibi- sonuncu olmuş. Dijital okuryazarlıkta 8 tane kriter var, ortalaması 2,6. Birinci sırada Finlandiya var; 5,8. Dolayısıyla, bizim hâlâ almamız gereken mesafeler var. Belki şöyle bir kampanya başlatsak Muhterem Hocam: Hep mutlaka bir mevzuat değişikliği filan düşünülüyor ama teknoloji bağımlılığında bir sohbeti yeniden keşfetmenin “Haydi, sohbet ediyoruz.” gibi bir kampanyanın çok faydalı olabileceğini düşünüyorum yani sohbeti yeniden keşfedersek o teknoloji bağımlılığıyla daha iyi mücadele etme, çocuklarımızı ve kendimizi de teknoloji bağımlılığının o bilinmez girdaplarından koruma şansına sahip olabiliriz.

Çocukların rahatını değil huzurunu düşünmek çok önemli yani “Aman, çocuğumuz yıpranmasın. Aman çocuğumuzun bir dediği iki olmasın. Aman, çocuğumuz aç kalmasın, soğukta kalmasın. Aman, çocuğumuz sokağa çıkmasın. Aman, çocuğumuz arabadan inmesin, servisten inmesin.” Bu düşüncenin çok doğru olmadığını düşünüyorum; bu rahatın her zaman huzur vermediğini, dolayısıyla o huzuru düşünen ailelerin de farklı bir noktaya gideceğini düşünüyorum.

(Video gösterimi yapıldı)

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Bu bir reklam, çocuklar teknolojiyle haşır neşir ama başlangıçta çocukların gömüldüğü teknolojiden babanın küçük bir hareketiyle nasıl sıyrıldıklarının işareti. Yani her bir baba haftada bir defa böyle bir şey yapsa tahmin ediyorum o aile de çok farklı bir noktaya doğru gidebilir ama tabii, bunu yapmak çok kolay bir şey mi? Çok kolay bir şey değil.

Bundan üç beş yıl önce bir düğünde bir gazeteci grubunu gördüm masanın etrafında, herkes telefonuyla uğraşüyor ve bu mesajı yazmıştım onlara. “Cep telefonunuzla fazla meşgul olursanız gözleriniz bozulur, parmaklarınız bozulur, telefonunuz bozulur, en çok da etrafımızdakiler bozulur.” Gerçekten, bunları hep yaşıyoruz yani hiçbirimiz bu işin dışında değiliz ve hep yaşıyoruz. Bu girdaptan çıkmanın yolunu bulmamız lazım.

Tabii, hayat her zaman böyle, bu karikatürdeki gibi, Temel’in söylediği gibi geçmiyor. Buradaki İngilizce tabirleri de bağışlayınız ama yine ailelerimizin, çocuklarımızın Facebook’la değil “book”la ancak ülkelerini kalkındırabileceklerini ve “networking”in önemli ama “working”in daha da önemli olduğunu kavraması gerekiyor. Hani, Michelangelo “Eğer insanlar ustalığa ulaşmak için ne kadar çok çalıştığını bilselerdi bu hiç de o kadar etkileyici görünmezdi.” diyor yani o devasa, muhteşem eserler için ne kadar çalışmak gerekiyor. Cenab-ı Hak da ayetikerimede “İnsan için ancak çalıştığı vardır.” buyuruyor. Yani başarı eşittir çalışma, gerçekten çok çok önemli.

Bundan sonra, son birkaç dakikada toparlayacağım Sayın Hocam. Komisyonumuz ne yapmalı? Bir defa fikrî takip çok çok önemli. Yani âcizane, fikrî takipte, uyuşturucuyla mücadelede 2008’de bu çalışmayı yaptık, bir özet çalışma kitabımızı koyduk, daha sonra ona özetimizi takdim ettik ve ondan sonra takip ettik. Mesela, Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonunda da, hocam çok iyi hatırlayacaktır, biz teknoloji dersleriyle ilgili bir öneride bulunmuştuk. Sağ olsun, o da hemen dikkate aldı, 4’üncü, 5’inci sınıflara teknolojiyle ilgili dersleri koydu. Ama yeter mi? Yetmez. Dolayısıyla, mutlaka bir fikrî takip olması gerekiyor.

Bir yönetici özeti mutlaka yapmak gerekiyor, komisyonların çok mutat geleneği değil ama. Bir de komisyon için kısaltma belki başlangıçta düşünmek gerekiyordu. Daha sonraki yıllarda biz mesela BİAK’la anılan bir komisyonuz. Geçen, Otizm ve Down Sendromu Komisyonuna da gittim, Hiranur’dan dolayı beni çağırdılar. Onlara da ODAK ismini önerdim yani otizm ve Down sendromu. Akşam da biraz düşündüm, iki tane isim aklıma geldi, onları yazmadım. Şimdi, burada gazeteci arkadaşlarımız da var “Eski vekilden Komisyon için komik öneri.” filan denebilir. Mesela, BİBAK ismi, bilişim bağımlılığı araştırma komisyonu gibi. Aslında BİBAK, telefonumuza da sürekli bir bakıyoruz yani, sürekli baktığımız... Veya, hadi biraz daha ciddi, İMBAK gibi bir şey olabilir ama BİBAK gerçekten Komisyonumuz için daha sonraki yıllarda da “BİBAK komisyonunun yaptığı çalışma” şeklinde ifade edilebilir. Bu son derece önemli. Yapacağımız çalışmalar bu çerçevede inşallah neticeye kavuşur ve güzel neticeler olur.

Şu anda Sağlık Bakanlığımız yürütüyor, davranışsal bağımlılıkla ilgili Davranışsal Bağımlılık ile Mücadele Ulusal Strateji Belgesi yayınlandı. Burada amaçlar var, inisiyatifler var, faaliyetler var, göstergeler var, hedefler var.

En son -son üç slayt Sayın Hocam- yok etmek değil, yönlendirmek yani teknoloji bağımlılığının diğer bağımlılıklara benzer yönleri var ama benzemez yönleri de var. Niye, biliyor musunuz? Elimizdeki şu cihaz bizim için çok ciddi bir fırsat olabilir ama aynı zamanda çok ciddi bir risk de olabilir. Dolayısıyla, diğer bağımlılıklar gibi yok etmek değil, yönlendirmeyi bizim ön plana almamız lazım. Yani teknolojiye nasıl ki yakamızı sıyıramayacaksak ve sıyırmak durumunda değilsek ve sıyırmak zorunda da değilsek o zaman onları doğru şekilde yönlendirmeyi bizim kendimize şiar edinmemiz lazım.

Kendi değerlerimize uygun içerik üretimi son derece önemli. Bu konuda belki devletimizin teşvik vermesi, bu teşvikle ilgili belki bir yasal düzenleme olabilir, başka düzenlemeler olabilir... Mutlaka kendi değerlerinize uygun içerik üretmezseniz bu içerik zaten bir türlü uluslararası örgütler

tarafından üretilecektir. Yeni teknolojilerde dışa bağımlılığı azaltmamız lazım. Bakın, demin bilgi çağının etrafındaki bütün teknolojik enstrümanların hepsi yabancı menşeliydi. Bizim hâlbuki onların alternatifini koymamız lazım.

Tıpta profilaksi tedavi ve rehabilitasyon var. Burada da, önlemede özellikle, çocuklar, ebeveynler ve öğretmenler, ebeveynlerinden özellikle annelerin dijital okuryazarlık seviyesini artırmak ve bilinç seviyesini artırmanın son derece önemli olduğunu düşünüyorum. Bu da ODAK komisyonunda ifade ettiğim ve arkadaşlarımın da beğendiği bir husus. Çocukları tabii ki zorunlu olmadıkça 4 A'dan korumamız lazım. Yani araca binecek ama seviyeli binecek, asansör, abur cubur ve akıllı cihazlar; bunlar bizim çocuklarımızı ileride bekleyen... Vakit olsaydı obeziteden de bahsetmek isterdim, çok ciddi bir obezite tehlikesi var. Avrupa'nın en hareketsiz çocukları bizde, Avrupa'da obezitenin en hızlı ilerlediği şey bizde. 10 yaş altı çocuklarda yüzde 9 civarında obezite var. Kendi çocukluk, ilkökul fotoğraflarınız ile çocuklarınızın, torunlarınızın, yakınlarınızın ilkökul fotoğraflarına bakın, çok ciddi bir fark olduğunu göreceksiniz. Dolayısıyla bizi bekleyen ciddi bir obezite... Abur cubur ve akıllı cihazları da, zorunlu olmadıkça bunları çocuklarımızdan korumak belki ileride çok çok önemli olabilir. Yine, ailede sohbet, okulda akran, sokakta sporu mutlaka teşvik etmemiz lazım.

Son sözüm; teknoloji bağımlılığını önlemek için kanunu değil, ilgiyi değiştirmemiz lazım yani kanunları değiştirebilirsiniz ama insanların ilgisini değiştirmesenz o zaman çözüm olmaz diyor, beni dinlediğiniz için çok teşekkür ediyor, saygılar sunuyorum.

BAŞKAN – Çok teşekkür ederim Değerli Hocam.

Şimdi, Necdet Hocanın sunumu efradını cami, ağyarını mâni bir sunum oldu. Bu bakımdan çok teşekkür ederim. Yani hem sokaktaki insanın her gün yüz yüze geldiği sorunları bilen ve uygulamanın içinden gelen bir uzmanlık alanından konuştu hem de bizim görevimizi daha önce çok mükemmel bir biçimde başka bir komisyonda, benzer bir görevi yerine getirmiş olmanın verdiği birikimle konuştu. Onun için çok teşekkür ediyoruz, çok yararlandık, yararlanacağız sunumunuzdan.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Sağ olun Hocam.

BAŞKAN – Belki Komisyon üyesi arkadaşlarımızın soruları olabilir, müsaade ederseniz onlara söz vereyim.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Tabii Hocam, estağfurullah.

BAŞKAN – Buyurun.

AHMET ZENBİLCİ (Adana) – Teşekkür ediyorum hem Komisyon Başkanımıza hem Değerli Hocamız Necdet Ünüvar'a. Gerçekten, çok keyifli.

Tabii, hocam ile bizim uzun yıllardır tanışmamızın bir avantajı var. Öyle, karikatürize edecek hem güzel söylemleri hem de çizimleri var, çok keyif aldık bundan dolayı.

Doğrusu, hocamı dinlerken son paragraflarda aklıma bir şey geldi, bir fikir jimnastiği Sevgili Hocam, benim gözlemediğim bir şey. Özellikle yeme içme mekânlarında, kafelerde, restoranlarda ve benzeri yerlerde anne baba rahat etsin diye eskiden oyun alanları oluşturdular, şimdi tabletler veriyorlar çocukların ellerine, hemen böyle mini bir tablet veriyor anne baba rahat etsin diye. Aynı zamanda obeziteye işaret etmiştiniz ya, çocuk bilinçsiz şekilde onunla oynarken bir şeyler yeme ya da bilinçsiz bir şey yeme ihtiyacı duyuyor. Hem yemeğe karşı hem de o bilişim teknolojisine karşı bir

obezitesi olduğunu gözlemledim. Bu da yasaklanmaktan çok, burada da bir farkındalık yapılarak, işte, verilmemeli, tavsiye edilmeli ya da bundan uzak tutulmalı, oyun alanları daha çok etkin hâle getirilmeli diye bir şey yapılabilir mi diye aklıma bir şey geldi.

Hocamıza teşekkür ediyor, tebrik ediyoruz.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Hocam, şöyle bir siklus var, o siklusun içinde bağımlılık yapıcı unsurlar birbirinin mütemmimi gibi. Mesela, özellikle internet başında veya teknolojik bir cihaz, oyun vesaire filan peşinde insanların rahat kullanacağı birtakım yiyecekler var abur cubur dediğimiz; hazırlanması kolay, kalori değeri yüksek ama besleyici değeri çok düşük, abur cubur o. İçinde yağ içeriği fazla, tuz içeriği fazla, şeker içeriği fazla ve katkı maddeler içeriği fazla. Dolayısıyla onların da ayrı bir bağımlılık yani yeme bağımlılığına yol açıcı unsuru var. Beraberinde, hareketsizlik, “sedanter yaşantı” dediğimiz, o hareketsizlik obeziteye yol açıyor, obez insanların hareketi birazcık daha azalıyor. Hareketsiz insanların teknoloji ve diğer bağımlılık yapıcı unsurlarla ilişkileri normal insanlara göre birazcık daha fazla hasır neşir olmak şeklinde bir siklus oluyor.

Orada uyarınız gerçekten çok önemli. Bence bunu Komisyon raporuna da bu şekilde ifade etmek lazım. Yani bir defa, teknolojik cihazlar özellikle çocuklar için salt bir meşgale aracı olarak yani onu meşgul edici, onu susturucu gibi kullanılmamalıdır. O sebeple, mutlaka Komisyon raporuna Sayın Zenbilci’nin çok vukufiyetle ifade ettiği bu hususun girmesinde yarar var. Ben de görüyorum. Gittiğimiz zaman hemen teknolojiyi yanına çocuğun, içerikler... Ayrıca, o içeriklerin ne olduğunu da bilmiyoruz yani sonuçta içindeki o replikleri, görüntüleri, çocuğun zihnindeki şeyleri gerçekten bilmiyoruz. Geçen, sağlıkta şiddeti işledik Cumhurbaşkanlığında. Biliyorsunuz, bir mahkûm –Allah yakınlarımızdan ırak etsin- doktorumuzun burasını yani şah damarına yakın, jilette kesmiş. Çok kanlı bir görüntü. Bir gazeteci arkadaş dedi ki: “Ben bunu izleyemiyorum. Kızıma gösterdim.” 12 yaşında kızı var. Kız dedi ki: “Ne o baba, biz bilgisayar oyunlarında sürekli görüyoruz.” Şimdi, böyle bir kanıksama da söz konusu. Onun için, o sadece teknoloji bağımlılığı filan değil yani çocuğun susturucu olarak teknolojiyi kullanması değil, içindeki içerik de keza başka bir problem. Dolayısıyla, Sayın Zenbilci’nin bu kanaatinin ben rapora girmesinin çok yararı olacağını düşünürüm âcizane.

BAŞKAN – Teşekkür ederim.

Buyurun Ahmet Bey.

AHMET SORGUN (Konya) – Ben de Necdet Hocama teşekkür ediyorum.

En çok not aldığım konuşmalardan, sunumlardan birisi oldu Hocam, belki de en çok not aldığım sunum oldu ancak birçok konuşmacımız sunumlarını bize de sunuyorlardı, sizin konuşmanız gelmedi, konuşmayı talep ediyoruz metin olarak, çıktı olarak. Çıktısını biz alabiliriz veya Komisyona verirsiniz...

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Önümde bir metin yok Hocam, metin sizin gördüğünüz metin. Tutanaklar çıkınca ben Doğan Aytop’tan isterim, gönderirler.

BAŞKAN – Tam anlayamadım ben.

AHMET SORGUN (Konya) – Şimdi, bu orijinal şekliyle eğer müsaadesi olursa öyle almak isterim, olmazsa şeyden alırız ama.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Sayın Başkanım, ben gönderirim inşallah.

AHMET SORGUN (Konya) – Biraz da kendine özgü olduğu için...

BAŞKAN – Buyurun.

İSMAİL KAYA (Osmaniye) – Sayın Başkanım, çok değerli milletvekilleri; ben de çok değerli Profesör Doktor Necdet Ünüvar Hocamıza teşekkür ediyorum bu güzel sunumundan dolayı. Sunumunda benim de dikkatimi çeken, on beş yıl öncesinden bu yana akıllı tabletleri kullanmaya başlamış hocamız, teknolojiyi de kendine faydalı hâle getirmiş. Bundan dolayı da aslında “Örnek alınması gereken yerleri almalıyız.”ı çıkarmalıyız Komisyon olarak. Bu sunumun da tamamında gördüğümüz üzere, benim de dikkatimi çekmişti ama Başkanımız sordu, bu sunumları tamamen kendi tablete almış olduğu notlardan bize gerçekleştirdiğini görüyoruz. Doğru mu Hocam?

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Doğru.

İSMAİL KAYA (Osmaniye) – Öyle olmuş.

Ben güzel sunumunda dolayı değerli hocamıza teşekkür ediyorum, sağ olsun.

BAŞKAN – Ben de tekrar çok teşekkür ediyorum.

Yalnız bir küçük ihtirazi kayıt yani çekince: Genellikle benim de zaman zaman dilim oraya kayıyor ama bu cihazlarla ilgili mesela okullarda kullanılan etkileşimli tahtalar için halk arasında genellikle “akıllı tahta” deniyor. “Akıllı tahta, akıllı telefon” bunları “etkileşimli” diye kullanmakta fayda var. Akıllılık, akıl insana mahsus bir nimet olduğu için cihazlarla ilgili kullanırken “etkileşimli” tabiri daha münasip gibi görünüyor ama zaman zaman dilimiz kayıyor hepimizin.

Buyurun efendim.

EROL KAVUNCU (Çorum) – Sayın Başkanım, Değerli Hocam, gerçekten çok istifade ettiğimiz bir sunum oldu. Bizim ifade etmemize, açıklamamıza da aslında gerek yok. Belki değerli milletvekilimin ifade ettiği gibi, geçtiğimiz birleşimlerde birden fazla arkadaşımızdan belirli bir yaştan altında yaş verenler de olmuştu 3, 5, 7. Kesinlikle bilgisayarla, internetle vesaire uzak tutulması çocuklarımızın diye bilim adamlarımız bu konuda...

BAŞKAN – Cep telefonuyla...

EROL KAVUNCU (Çorum) – Değil mi? Cep telefonuyla vesaire bu tür uyarılar da olmuştu. Ben de katılıyorum Sayın Başkanım. Gerçekten efradını cami, ağyarını mâni bir konuşma olmuştur, sunum olmuştur, teşekkür ediyorum.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Estağfurullah. Sağ olun.

BAŞKAN – Çok teşekkür ediyoruz Hocam.

PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Ben teşekkür ediyorum.

BAŞKAN – Şimdi, sizden sonra Profesör Doktor Hanife Andaç Demirtaş Madran Hocamız konuşacak.

Andaç Hocamızı bugün davet etmemizin en başta gelen nedeni de yönettiği bazı yüksek lisans ve doktora tezlerin de tam da bizim konumuzla alakalı çalışmalardan hocalık yapmış olması, danışmanlık yapmış olması. Bunlardan bir tanesi Eda Ferligül Çakılcı “Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık”, diğeri de hâlen devam ediyor bu çalışma anladığım kadarıyla Kübra Turan’ın “Halkla İlişkiler Eğitimi Gören Üniversite Öğrencilerinin Kadınların Halkla İlişkiler Alanında Yönetici Olmalarına İlişkin Tutumları”. Bu çok bizimle ilgili değil ama birinci tezi özellikle bizi yakından alakadar ettiği için zaten sunumla ilgili de notumuzu aldık.

Çok teşekkür ediyorum tekrar teşekkür için. Buyurun.

2.- Prof. Dr. Hanife Andaç Demirtaş Madran'ın, bilişim teknolojileri bağımlılığının etkileri ile kontrollü kullanımının sağlanması için yapılması gerekenler hakkında sunumu

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Sağ olun Hocam.

Sayın Komisyon üyeleri, sayın basın mensupları, değerli hocalarım; nazik davetiniz için teşekkür ederim ben de öncelikle.

Kısaca kendimden söz etmek istiyorum. Ben Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesinde çalışıyorum. Yaklaşık yirmi dört yıllık akademisyenim ama asıl uzmanlık alanım sosyal psikoloji yani ben bir psikologum özümde.

Temel çalışma alanım aslında kişiler arası iletişim. Biz sosyal psikologlar çünkü toplum ile bireyin etkileşimi üzerine çalışıyoruz daha ziyade. Son yıllarda saldırganlık, şiddet ve medya ilişkisi üzerine daha fazla araştırmalar yapıyorum. Bunun yanında ön yargı, ayrımcılık ve ikna üzerine çalışmalarım mevcut.

Bugün benden teknoloji bağımlılığı ya da internet bağımlılığı üzerine otuz dakikalık bir sunum yapmam istendi. Ama başlık olarak da “etkileri” denmiş daha ziyade. Etkilerine odaklanacağım ama öncelikle tanımı ve türleri üzerinden de gitmek istiyorum. Hocam gerçi işin tıbbi kısmını anlattı, ben çok da haberdar değildim hani tek konuşmacı olduğumu sanıyordum açıkçası. O yüzden oralara da birazcık daldım ama kırpa kırpa, sizleri çok fazla yormadan konuşmayı tercih ediyorum şu anda, atlayacağım bazı yerleri. Hocam kadar da belki rahat ve daha ilgi çekici bir konuşmacı olmayabilirim.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Estağfurullah.

BAŞKAN – Öyle bir şanssızlığımız var.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Var Hocam, evet. İlk ben konuşsam belki daha kolaydı işim.

BAŞKAN – Necdet Hocadan sonra konuşmak hakikaten.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Öyle bir görsel zenginlikle sunamayacağım ama...

BAŞKAN – Ben sizin bu açığı hızla kapatmakta olduğunuzu daha giriş cümleminde anlıyorum.

Teşekkür ederim.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Teşekkür ederim.

Bundan sonra hazırlıklı geleceğim eğer hocamın geleceğini bana söylerseniz bir daha gelirim...

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Ben çıkayım mı Hocam?

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Hocam, lütfen kalın.

Bilişim teknolojilerinin ne kadar hızlı yayıldığı hepimiz biliyoruz ve bundan da çok faydalaniyoruz hocamın da anlattığı gibi. Çok kolay alışveriş yapıyoruz, çok farklı yollarla eğleniyoruz, bilgiye çok kolay erişiyoruz. Bu nimetler kuşkusuz çok değerli ama bunun yanında ödediğiniz birtakım bedeller de var. Bunların başında da maalesef bağımlılıklar geliyor. Bu internet bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, video oyunu bağımlılığı vesaire farklı adlandırmalar var. Az sonra onlardan da biraz bahsetmek istiyorum. Ben alıştığım için sunum başlığını da “İnternet Bağımlılığı” koydum ama aslında “teknoloji bağımlılığı” da diyebiliriz elbette ki buna. Burayı geçiyorum hocam biraz bahsettiği için, işin klinik boyutu var çünkü. Ama bir alışkanlığın ya da bir davranışın ne zaman bağımlılık kabul edilebileceğine

ilişkin kısaca bir maddelendirmeden bahsetmek istiyorum. Bağımlı olduğumuzu gösteren işaretlerden birincisi o maddeye ya da davranışa sahip olmak için âdeta deli olmak, tutkuyla onu arzulamak. İkincisi, kimi zaman kontrolünü kaybetmek. Ve son olarak da ısrarcı bir şekilde, vazgeçmeden, doyumsuz bir şekilde o maddeye ya da davranışa erişmek için çaba harcamak.

Bağımlılıkları kimyasal ve davranışsal bağımlılıklar olarak ikiye ayırıyoruz. Kimyasal bağımlılıklar aslında hepimizin herhâlde “bağımlılık” deyince ilk aklına gelen bağımlılık türleri. Uyuşturucu madde, alkol ve sigara bağımlılıklarını bu grupta değerlendiriyoruz. Davranışsal bağımlılıklarsa başta bizim konuştuğumuz internet bağımlılığı olmak üzere yeme bağımlılığı, iş bağımlılığı, kumar bağımlılığı, pornografi bağımlılığı, seks bağımlılığı, alışverişi bağımlılığı, egzersiz bağımlılığı diye devam ediyor.

İnternet bağımlılığını ya da teknoloji bağımlılığını biz davranışa bağlı olarak gelişen bir bağımlılık olarak değerlendiriyoruz. Şu önemli bir ayrıntı: Dopaminle ilgili hocam da açıklamalar yaptı. Her ne kadar davranışsal bağımlılıklar kimyasal ve fizyolojik kökenli değilse de bu bağımlılıkların da fizyolojiyle çok büyük bir ilişkisi var. Uzun süre video oyunu oynayan bir birey bundan o kadar çok keyif almaya başlıyor ki ve bu keyif alma durumu birtakım kimyasalları harekete geçiriyor. Bu kimyasalların harekete geçmesi de aslında keyfin de artmasını beraberinde getiriyor. Uyuşturucu madde kullanan bireylerin söylediği gibi aslında bir nevi uçuş hissi, uçma hissi yaşıyorlar internet bağımlıları da. Alkol ve uyuşturucu madde bağımlılığına benzeyen bir etki ortaya çıktığını çok net biliyoruz özellikle de sosyal medya bağımlılığında. Opiat, endorfin ve dopamin dediğimiz maddelerin bağımlı olan bireylerde özellikle de video oyunu oynarken örneğin yükseldiğini gösteriyor araştırmalar bize. Bu maddeler bireyin kendisini çok daha iyi hissetmeye başlamasını sağlıyor ve bu iyilik hâli de zamanla bir bağımlılığa, bir ödül ihtiyacına ve bir tür yoksunluğa dönüşmeye başlıyor. Bu yoksunluk da beraberinde gittikçe daha fazla bu davranışı sergileme ihtiyacını getiriyor elbette.

Adlandırma meselesi, başında söylediğim gibi literatüre baktığımızda çok farklı isimlerle karşılaşırız. Küçük, çok ufak farklarla birlikte aslında aynı şey kastediliyor. “Çevrim içi bağımlılık”, “on-line bağımlılık”, “dijital bağımlılık”, “teknoloji bağımlılığı”, “siber bağımlılık”, “internet bağımlılığı bozukluğu” gibi adlar hep birbiri yerine yaygın olarak kullanılıyor. Ancak son zamanlarda, son üç dört yıl içinde yapılmış olan çalışmalara baktığımızda özellikle psikologların önerdiği yeni bir adlandırma var, o da “patolojik teknoloji kullanımı.” Çok akla yatkın bir adlandırma, şu sebeple; uzmanlar diyorlar ki: “Madde bağımlılığında şöyle bir şey söyleme şansımız var: Bu maddeler tek başına zararlı ve kötü maddeler. Yani sigaranın, alkolün ya da uyuşturucu maddenin bedene bir yararı olduğunu iddia edemeyiz ama teknoloji için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Teknoloji ne iyidir ne de kötüdür. Eğer dozunda kullanırsanız çok büyük faydalarını görebilirsiniz ama teknolojinin kötü kullanılması durumu söz konusu yani kötüye kullanım söz konusu. Kendi başına kötü bir şey değilken hatta faydalı bir şeyken yanlış, hatalı kullanırsanız zararlı bir şeye dönüşebiliyor ve bağımlı olabiliyorsunuz.” O nedenle “patolojik teknoloji kullanımı” ya da “sağlıksız teknoloji kullanımı” çok daha aslında akla yatkın bir öneri olarak karşımıza çıkıyor.

Bir bireyi bağımlı yapan şey nedir diye baktığımızda en çarpıcı maddenin aslında işlevsizlik olduğunu görüyoruz. Bu şu demek: Beş dakika video oyunu oynamak, on-on beş dakika sosyal medyada gezinmek size zarar vermeyebilir ya da sizi bağımlı yapmayabilir. “Ne zaman bağımlı olarak adlandırılırsınız?” sorusunun cevabı kısaca şu aslında: İşinizden sizi alıkoymaya başlıyorsa, sosyal ilişkileriniz, meslek yaşamınız, aile ilişkileriniz, ruh sağlığınız, beden sağlığınız eski işlevini görmez hâle geliyorsa, günlük rutininiz kötü bir anlamda kırılıyorsa aslında işlevsizsiniz artık ve bağımlısiniz demektir.

Tüm dünyada çok ciddi bir sorun olarak değerlendirildiğini hepimiz biliyoruz teknoloji bağımlılığının ama özellikle Asya’da ve özellikle de Güney Kore ve Çin’de hızla yayılan bir sorun bu, toplumsal bir sağlık sorunu olarak değerlendiriliyor ve bir tür salgın gibi bakılıyor teknoloji bağımlılığına bu ülkelerde. Sunumumun sonunda birazcık söz edeceğim bu ülkelerin aldıkları birtakım özel kararlar ve uygulamalar söz konusu. Elbette ki bu durum Kuzey Amerika ve Avrupa ülkelerinde ve bizde de çok büyük bir sorun hâline gelmeye başladı.

Ben konuşmaya gelmeden önce, 2019 yılında hem Türkiye’de hem dünyada yapılmış olan araştırmalara da birazcık baktım ve küçük bir derleme yaptım bu araştırmalardan, güncel bulgular bunlar. “We Are Social” adlı bir platform var, tüm dünyada yaklaşık olarak 140 ülkede internet kullanımı üzerine araştırmalar yapan bir platform. Bulgulara göre 140 ülkenin içinde 2019 yılında biz internet başında geçirilen süre açısından 16’ncı sıradayız ki çok üst sıralardan biri bu. Bilgisayar başında ortalama günde beş saatimizi geçiriyoruz biz Türkler. Mobil olarak çevrim içi kalma süremiz ortalama günde üç saat ve sosyal medyada da günde ortalama üç saat zaman geçiriyoruz. Nüfusumuzun yüzde 72’si internet kullanıcısı, yüzde 63’ü aktif olarak sosyal medya kullanıyor ve yüzde 53’ü de aktif olarak mobil anlamda yani cep telefonları yoluyla sosyal medyayı kullanıyorlar. Bunların hepsi çok büyük oranlar aslında.

Şöyle bir şekil buraya aldım; bize son bir sene içindeki artışı gösteren bir şekil. En çarpıcı olan da belki internet kullanıcılarının sayısındaki artış. Bir yılda yüzde 9,3 oranında artış görülmüş Türkiye’de internet kullanıcısı sayısında.

TÜİK’in hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması da ağustos ayında sonuçlandı, rapor edildi. Buradan da birtakım bilgileri aktarmak istiyorum: Nüfusumuzun yüzde 88’i evden artık internete erişebiliyor yani neredeyse herkesin evinde internet erişimi var. İnternet kullanım oranlarımız erkeklerde yüzde 82, kadınlarda yüzde 69.

En çarpıcı bulgulardan biri de internet üzerinden alışveriş yapma oranlarındaki artış. Tüm dünyada yapılan araştırmalara baktığımızda kadınlar ile erkekler arasında internet kullanımı açısından belirgin farklılıklar var. Bunlardan birincisi, kadınların daha fazla sosyal medya kullanması ve bu tür araçları daha fazla sohbet amacıyla kullanıyor olması; erkeklerin daha fazla internette kumar oynamaları ve pornografiye yönelmeleri gibi bir belirgin farklılık var. bizim ülkemizdeyse aksi bir durum var internet alışverişi konusunda. Erkeklerin daha fazla internette alışveriş yaptığını gösteriyor bize bu araştırmanın bulgusu.

Şöyle bir grafik var, bunu da buraya aktarmak istedim: Özellikle de son on yılda, 2009 yılından 2019 yılına kadar evlerde internete erişim oranımızda ne kadar büyük bir artış olduğunu buradan görebiliyoruz. En alttaki yeşil çizim de e-ticaretteki artışı gösteriyor yani alışverişlerimizi neredeyse tamamen internet üzerinden yapmaya başladığımızı gösteriyor. Bu çok faydalı bir şey, hayatı kolaylaştıran bir şey elbette ama diğer yandan da bağımlılık yaratan bir şey.

BAŞKAN – Arkadaşlarımız Genel Kurulda toplantı yeter sayısı olmadığı için oylamaya katılmak üzere gidiyorlar, yanlış anlamayın diye açıklıyorum. Toplantımız devam ediyor.

PROF. DR. HANDE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Estağfurullah, teşekkür ederim.

Bilgisayar kullanımına başlama yaşı mesela tüm dünyada tartışılan bir şey. Bizim ülkemizde ortalama olarak 8 yaşında çocukların bilgisayar kullanmaya başladıkları görülüyor. İnternete erişime başlama yaşı 9 ve bence şu çok çarpıcı bir bulgu: 2010’dan 2015’e kadar Türkiye’de çevrim içi çocukların sayısına bakmış bir araştırmacı ve tam 2 kat arttığını görmüş. Yani beş sene içinde internet kullanmaya başlayan çocuk sayımız tam 2 kat artmış ve bence şu daha da acı: İlk kullanım yaşı 5’ten

2'ye düşmüş. Bu, 2016 yılında yapılmış bir araştırmanın sonucu. 2 yaş çok düşük, bana sorarsanız bugün bu araştırmayı yapacak olsak belki de 1 çıkacak. Çünkü doğar doğmaz neredeyse anne babalar çocuklarını telefonla, internetle tanıştırma konusunda bir yarışa giriyorlar. 1 yaşındaki bir çocuğun cep telefonunu aktif kullanıyor olmasını bir beceri gibi algılıyor maalesef anne babalar. O yüzden bu yaş gittikçe düşüyor.

İnternet bağımlılığı üzerine çalışan araştırmacıların işin psikolojik boyutuna, sosyolojik boyutuna, ekonomik boyutuna, ölçme değerlendirme boyutuna odaklandığını görüyoruz. Hepsine toptan baktığımızda elbette en önemli olan şey bu sorunu öncelikle bireysel boyutta çözmek ve sağaltımını yapmak. Ama o kadar büyük bir hızla ilerliyor, o kadar büyük bir hızla çıg gibi büyüyor ki bu bağımlılık, artık toplumsal bir sorun olmaya başladı bizim ülkemizde de. Ben o nedenle bu Komisyonun kurulmuş olmasını ve aktif olarak çalışıyor olmasını çok değerli buluyorum, bir vatandaş olarak da teşekkür ediyorum açıkçası.

Şimdi, tanım üzerinde duracağım. İnternet bağımlılığı tanımından biraz bahsetmek istiyorum. Çok fazla ayrıntılı tanım var, en genelgeçer kısa tanım bu: İnterneti ya da çevrim içi cihazları aşırı kullanma ve kendini bundan alıkoyamama durumu. Aşırı kullanımla kastettiğimiz şey, günlük iki saat aslında. Bu konuda çalışan uzmanlar diyorlar ki: “Bir bireyin günde ekrana maksimum iki saat maruz kalması gerekir.” Yani siz iki saati aşıyorsanız bağımlı olma ihtimaliniz son derece yüksek. Bunu bir dürtü kontrol bozukluğu olarak değerlendiriyor uzmanlar.

En çok tartışılan şeylerden biri de “Bu bir ruh sağlığı bozukluğu mudur?” Böyle olduğunu savunan çok uzman var, ancak resmî olarak henüz literatürde ruh sağlığı bozukluğu kategorisinde değerlendirilmiyor teknoloji bağımlılığı. Ruh sağlığı bozuklukları deyince temel başvuru kaynağı – özellikle psikiyatrların- DSM-5 yani Amerikan Psikiyatri Derneğinin yayınladığı bir el kitabı, tanılama ve el kitabı. DSM-5’e henüz girmedi teknoloji bağımlılığı ama teknoloji bağımlılığı içinde kabul edilen video oyun bozukluğu girdi en son versiyonuna ve orada şöyle bir not düştüler: “Üzerinde daha fazla araştırma yapılması kaydıyla biz bunu bir ruh sağlığı bozukluğu olarak kabul ediyoruz.” dediler. Ben, “teknoloji bağımlılığı” adı altında çok yakında gireceği kanısındayım.

Biraz sınıflandırılmasından bahsetmek istiyorum çünkü birtakım kavramlar, bozukluklar havada uçuşuyor: “Acaba hangilerini biz internet ya da teknoloji bağımlılığı içinde değerlendiriyoruz? Hangileri en yaygın tanıklık ettiğimiz bağımlılıklar?” diye. Birincisi siber seks bağımlılığı. Birtakım cinsellik ve porno odaklı sitelere, yetişkin sitelerine bireyin gereğinden fazla girmesi, tekrarlı bir şekilde, kendini kontrol edemeyecek şekilde oralarda uzun süre geçirmesi çok yaygın bir bağımlılık türü. Siber ilişki bağımlılığı ya da internette ilişki bağımlılığı dediğimiz bağımlılık, günlük ilişkilerinden çok vaktini sosyal medyada geçirmek, yüz yüze sohbet etmek yerine saatlerce WhatsApp üzerinden yazışmak, tanımadığı kişilerle sosyal medya aracılığıyla arkadaşlık kurmak, günlük sosyalleşme ihtiyacını tamamen buralarda karşılamak diyebiliriz aslında bu bağımlılığa. Çevrim içi bağımlı davranışlar, bu gruba daha ziyade on-line kumar bağımlılığı ve on-line alışveriş bağımlılığı giriyor. Problemlı on-line gezinti ve aşırı ekran kullanımı bir diğer yaygın teknolojik bağımlılık örneği aslında. Özgürce, hiç saate bakmaksızın sörf yapmak internette -deyim yerindeyse- ve aşırı bilgi yüküne, aşırı uzun süre ekrana maruz kalmak. Ve son olarak da bunların içinde en iyi bilinen olanı, bilgisayar oyunu bağımlılığı. En çok da tabii ki çocukları etki altına aldığını biliyoruz bu bağımlılığın.

Tanımlama nasıl yapılıyor yani bir bireyin teknoloji bağımlısı olup olmadığını nasıl anlayabiliyoruz? Şimdi, ben burada tam 6 tane maddeden bahsedeceğim size. Bu 6 madde aslında bütün bağımlılık türleri için kullanılan, ölçüt olarak kabul edilen belirtileri kapsıyor. Bunlardan eğer 3 tanesi bir bireyde varsa biz o bireyi bağımlı olarak da değerlendirmeye başlıyoruz.

Birincisi, davranışın belirginliği ve internetin aşırı kullanımı. Birey âdeta kendini hiçbir şekilde alıkoymıyor internete erişmekten, yaşamını ele geçiriyor bu kullanım ve bu davranış. Hem bilişsel hem de davranışsal boyutta bundan hiçbir şekilde vazgeçme gücünü kendinde bulamıyor. Az önce bahsettiğim gibi burada temel kriter günde iki saat. Ancak bunun içine uzmanlar, işi gereği bilgisayar ve internet kullanmak zorunda olan bireyleri katmıyorlar, sadece farklı amaçlarla kullanıldığı zaman bu tanımlamayı yapabiliyoruz.

İkincisi, duygu durumu bozukluğu. Yani aşırı bir neşe durumu, öfori. Yani diyelim ki video oyunu oynadığı zaman bundan müthiş bir haz alma ve çok büyük bir rahatlama yaşama durumu.

Üçüncüsü, alışma ve doyumsuzluk. Her defasında daha da fazlasını istemeye başlama ve bir süre sonra bunu bir ihtiyaç gibi hissetmeye başlama yani eğer karşılayamazsa rahatsızlık duymaya başlama.

Dördüncüsü, yoksunluk. Madde bağımlılığında da çok görülen bir şey. Nasıl ki bir madde bağımlısı maddeyi alamadığı zaman bir tür kriz yaşıyorsa internet bağımlısı da internete bağlanamadığı zaman müthiş bir gerginlik, stres ve öfke yaşamaya başlıyor, hatta depresif birtakım işaretler de sergilemeye başlıyor.

Beşincisi, çatışma. Bu birazcık işin iletişimsel kısmı. Öncelikle bireyin kendisiyle çatışması söz konusu, iç çatışma yaşaması söz konusu. Daha sonra da evde, aile içinde, sokakta, arkadaşlarıyla, iş yerinde, okulda insanlarla sürekli çatışma hâlinde olmaya başlaması.

Altıncısı, tekrarlama ve nüksetme. Tüm çabalarına rağmen kendini bundan kurtaramama yani her gün “Tamam, yarın kesin bırakıyorum, bir daha yapmayacağım.” deyip öbür gün vazgeçme durumu.

Ben buraya birtakım sorular koydum, son dört beş yıldır tüm dünyada yaygın olarak kullanılan birtakım anketler, ölçekler var. Yani bir bireyin bilgisayar bağımlısı olup olmadığını ve internet bağımlısı olup olmadığını öğrenmek için onlara sorulan sorulardan derlediğim birtakım sorular var. Şunu soruyor uzmanlar araştırmalarda, diyorlar ki: “Şu saydığımız sorulardan en az 2 tanesine, 3 tanesine ‘Evet.’ diyorsanız bağımlı olma ihtimaliniz var.” Örneğin: “Niyet ettiğinizden daha uzun süre çevrim içi kalıyor musunuz sıkça?” Bu şu demek: “Sıkıldım, telefonu elime alayım beş dakika sosyal medyada gezineyim.” diye telefonu alıyorsunuz, bir bakmışsınız ki iki saat geçmiş. “Bunu çok sık yaşıyor musunuz? Yaşıyorsanız mesela bu bir işaret.”

“Aile bireyleri, arkadaşlarınız, eşiniz, dostunuz şikâyetçi oluyorlar mı sizden?” “Ya şu telefonu elinden bir bırakmadın, yüz yüze konuşamıyoruz bile, video oyunu oynamayı bir türlü kesemiyorsun.” diye dertleniyorlar mı?” Ailede “Hadi yemek hazır, sofraya gel.” diye seslendiğinde mesela anne baba, çocuk her defasında “Bir dakika, şimdi bırakıyorum, iki dakikası kaldı.” gibi cevaplar veriyor mu sıklıkla?

Bu konuda yalan söylemek diğer bir belirti aslında. “Bugün ne kadar internet kullandın?” diye sorulduğunda –bu yetişkinler için de geçerli, çocuklar için de- “Yok ya, sadece yarım saat dolandım internette.” diyorsa birey, yalan söyleme ihtiyacı duyuyorsa, gizleyeceği kadar çok süre harcadığını fark ediyorsa bu da bir işaret aslında.

Yeme problemleri gündeme geliyor. Eğer bir birey sürekli elinde telefonla yemek yiyorsa, sürekli bilgisayarın başında karnını doyurmaya çalışıyorsa; eskiden çıktığından çok daha az dışarıya çıkıyorsa, sinemaya, tiyatroya gidiyorsa ya da arkadaşlarıyla sosyal etkinliklere daha az katılıyorsa; görev ve sorumluluklarını ihmal etme aşamasına geliyorsa, işine geç kalıyorsa, okula geç kalıyorsa, toplantısına katılamıyorsa artık bunlar bizim için bağımlılığın işaretleri.

Etkilerini fiziksel, psikolojik, toplumsal, ekonomik gibi farklı alt başlıklar altında incelemek mümkün. Fiziksel etkilerini hocam da birazcık anlattı. En belirgin, en yaygın etkilerden biri karpal tünel sendromu. Bir diğeri, çok fazla ekrana bakmaktan kaynaklanan göz kuruluğu. Hareketsizlikten, hareket düşüklüğünden kaynaklanan sırt ağrısı, bel ağrısı, duruş bozuklukları. Yeme bozuklukları ve obezite. Uyku bozuklukları, bu en önemli bozukluklardan biri çünkü uyku ve yeme bozukluğu beraberinde genel sağlığın da bozulmasını getiriyor. Kişisel hijyen sorunları, öyle ki bazı bireyler yedi sekiz saat internetin başından kalkamıyor, oyunu bırakıp gidemiyor, tuvalete bile gitmiyor, elini yüzünü bile yıkamıyor, günlerce banyosunu yapmıyor.

İçe dönüklük... Psikolojik etkileri üzerine çalışan uzmanlar, özellikle çocuklarda bu sayacağım etkilerin gözlemlendiğini vurguluyorlar. Birincisi, gerçeklik algısının bozulması. Özellikle de video oyunlarının etkilerinden birisi bu. İkincisi, duyarsızlaşma. Yine hocam da bundan bahsetti, örneğin şiddet içerikli video oyunu oynayan çocuklar günlük hayatta şiddete tanıklık ettikleri zaman bunu çok kanıksıyorlar, hiç yadırgamıyorlar, şiddeti olağan bir şeymiş gibi algılamaya başlıyorlar. Üçüncüsü, genel sağlık durumunun bozulması. Obsesyon, depresyon, paranoid bozukluklar kendini göstermeye başlıyor, toplumsallaşmayla ilgili problemler ortaya çıkmaya başlıyor. Benlik saygısında, kendine güvende birtakım problemler, sorunlar ortaya çıkmaya başlıyor. Bu özellikle de sosyal medyanın yarattığı bir etki. Yani sosyal medyada takip ettiği kişilerin, ünlülerin kendilerini normalde olduğundan çok daha üstün resmetmeleri böyle bir etkiye de yol açabiliyor. Saldırganlıkta çok büyük bir artışa yol açtığını biliyoruz ve tabii ki yalnızlaşma ve sosyal fobi yaygın etkilerden. Hiperaktivite bozukluğunun kriterlerinin oluşmasını da bu bağımlılığın yarattığını biliyoruz. Yeşilayın bununla ilgili çok güzel çalışmaları var, dağıttığı önemli birtakım broşürler var. Ben onlardan da biraz yararlandım slaytlarımı hazırlarken.

Yetişkinlerde çok üzerinde durulmayan bir diğer konu da aslında ilişkisel bozulmalar. Benim çalıştığım konulardan biri de kıskançlık. Benim doktora tezim kadın-erkek ilişkilerinde kıskançlık üzerine. Son dönemlerde Facebook kıskançlığı üzerine çalışıyorum çünkü sosyal medya eşler arasında kıskançlığı çok tetikliyor, boşanmalara kadar ilişkilerin bozulmasına sebep oluyor ve hatta ülkemizde de Facebook kıskançlığı yüzünden işlenmiş epey cinayet var maalesef. Bunlar önemli sorunlar.

On-line kumar ve on-line alışveriş bağımlılığı da ekonomik durumu tabii ki sekteye uğrattıyor. Mesleki anlamda bireyin gerilemesi, işini kaybetmeye kadar verimliliğinin düşmesi de bir başka sorun.

BAŞKAN – Sevgili Hocam, çok güzel gidiyoruz ama şimdi Genel Kuruldan bir uyarı var. Eğer Genel Kurulda yeterli çoğunluk olmazsa Genel Kurulun kapanma tehlikesi varmış. Onun için kısa bir ara verebilir miyiz, sizin için bir sakınca olur mu? Diğer üyelerimiz de uygun görürler mi?

ARZU ERDEM (İstanbul) – Evet, bize de mesaj geldi.

KAMİL OKYAY SINDIR (İzmir) – Plan ve Bütçe Komisyonu da ara vermiştir o zaman.

BAŞKAN – Hepsi ara verdi zannediyorum.

On beş dakika ara veriyorum.

Kapanma Saati: 17.02

İKİNCİ OTURUM**Açılma Saati: 17.15****BAŞKAN: Nabi AVCI (Eskişehir)****BAŞKAN VEKİLİ: Ahmet SORGUN (Konya)****SÖZCÜ: İsmail KAYA (Osmaniye)****KÂTİP: Ahmet ZENBİLCİ (Adana)**

BAŞKAN – Toplantımızı açıyorum.

Sizce de uygunsa kaldığımız yerden devam edelim.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Tabii ki uygun.

En son on-line aldatma, kıskançlık konularından söz etmiştim ve ekonomik olarak da insanlara zarar verdiğinden bahsettik. Aslında en çok korumamız gereken ve en yaralanabilir grup çocuklar elbette. Çocukların teknoloji kullanımıyla ilgili ne gibi değişiklikler var son yıllarda? Ona baktığımızda, Amerika’da yapılmış bir araştırmanın bulgusunu buraya taşıdım çünkü çok çarpıcı bence. 2000-2015 yılları arasında bir karşılaştırma yapmışlar. Gençlerin arkadaşlarıyla zaman geçirme sıklığında yüzde 40’lık bir düşüş var -çok büyük bir oran bu- ve sosyal medyayı aşırı kullanan gençlerin depresyon eğilimlerinde yüzde 27’lik bir artış ortaya çıkmış bu yıllar arasında. En önemli bulgu da uyku bozukluğu konusunda. Bağımlılık beraberinde uyku yetersizliğini getiriyor. Yüzde 57 oranında uyku bozukluğu meydana gelmeye başlamış Amerika’da. On-line olmak adına hiç uyumayan çocuklar var mesela yani anne babadan gizli bir şekilde. Çevrimiçi oyunlar var, video oyunları, etkileşimli dediğimiz oyunlar. Onlardan isteseler bile kopamıyorlar bir süre sonra çünkü sabaha kadar hiç ara vermeden oyun oynamaya devam ediyorlar.

Bank of America’nın yaptığı başka bir araştırma, yetişkinlerin yüzde 29’unun, gençlerin de yüzde 39’unun akıllı telefonlarla etkileşim süresinin diğer insanlarla etkileşim süresinden uzun olduğunu belirliyor. Yani yüz yüze iletişim kurmuyor insanlar neredeyse artık. Uzun süreli iletişimlerini, etkileşimlerini internet üzerinden yürütmeyi tercih ediyorlar. Obezite en büyük bulgulardan birisi tabii ki. Dikkat eksikliği bozukluğu -biliyorsunuz, bizim ülkemizde de çok önemli bir sorun, hiperaktivite ve dikkat eksikliği gittikçe artıyor- akademik başarıda düşüşler, depresyon ve belki konuşmanın başından beri ihmal ettiğim, söylemediğim bir şey var. O da yaratıcılık. Özellikle de video oyunu oynamak, sürekli internet üzerinden video izlemek çocukların yaratıcılığında müthiş bir düşüşe yol açıyor. Yani kitap okumak yerine kendilerini medyada doyurmaya çalıştıkları zaman her şey önlerine hazır olarak sunuluyor çünkü. Hayal güçlerini kullanamıyorlar bu durumda.

Ekran kullanma yaşı peki ne olmalı, ne zaman çocuklar ne kadar süreyle ekran kullanabilmeli? Buna baktığımızda, dünya üzerinde temel başvuru kaynaklarından biri olan Amerikan Pediatri Akademisi diyor ki: “18 aylıktan küçük çocuklar asla ekrana maruz kalmamalı.” Yani 1,5 yaşından önce hiçbir şekilde eline telefon vermeyeceksiniz, hatta televizyona dahi bakmaması öneriliyor. 1,5-2 yaş arasında ebeveyn gözetiminde ve çok kısa süreli kullanım uygundur. 2 ile 5 yaş arasında yine ebeveyn gözetiminde ama maksimum günde bir süre -bunun içine televizyon da dahil, sadece telefon ya da tablet değil- ilerleyen yaşlarda yani 5 yaşından sonra ilkokul boyunca özellikle mutlaka sınır koymak gerekiyor. Küçük çocukların ekran kullanımının onlara hiçbir katkısı olmadığı birçok araştırmayla kanıtlanmış bir şey. Örneğin küçük yaşta televizyon seyretmeye başlamak gecikmiş konuşmayı

beraberinde getiriyor. Ebeveynler sanıyorlar ki orada çocuklar konuşan insanları dinledikleri zaman kelime öğrenecekler, kelime dağarcıkları gelişecek. Aksine tek yönlü seyir beraberinde konuşma gerilemesini getiriyor, karşımıza çıkarıyor.

Yasaklama işi asla ebeveynlere önerilmiyor. Yani televizyonu, tableti, video oyununu çocuğa yasaklamak iyi bir yöntem değil çünkü geri tepiyor ve daha da bağımlı hâle getirebiliyorsunuz çocuğu. Ama denetim şart. Aslında her şey ailede başlıyor diyebiliriz. Aile içi iletişim son derece önemli. Anne babanın bağımlılıkları çocuklarda video oyunu bağımlılığının temel işaretlerinden birisi örneğin. Sadece on-line bağımlılıklardan bahsetmiyorum. Elbette ki o daha da tetikleyici. Yani anne baba elinden telefonu hiçbir şekilde bırakmıyorsa ve çocuğa “Bırak artık şu telefonu elinden, git ders çalış.” diyorsa bu işe yarayacak bir uyarı asla değil. Ama alkol bağımlılığı olan, sigara bağımlılığı olan, kumar bağımlılığı olan bir anne babanın da çocuğu olumsuz etkilediği bu anlamda çok net.

İletişimi güçlendirmek, anne babanın tutumlarını bu anlamda belki iyileştirmek, aşırı izin verici ya da aşırı disiplinli anne baba tutumlarının bu bağımlılıklarda çocukları olumsuz etkilediğini çok iyi biliyoruz.

Boşanma: Boşanmış ailelerin çocuklarının çok daha fazla bağımlılık yaşadığını, bu sorunu yaşadığını gösteriyor çalışmalar. Maalesef aile içi şiddet ve anne babaların az önce bahsettiğim gibi kendi bağımlılıkları.

“Yetiştirme kuramı” adını verdiğimiz bir sosyal psikoloji kuramı var. Benim çok sevdiğim bir kuramdır. Bu kuram aslında televizyonun etkilerini anlatmak üzere geliştirilmiş bir kuram ama sosyal medyaya ya da internete de bunu uyarlayabiliriz. Kuramı geliştirenler diyorlar ki: “Özellikle de televizyon tüm dünyada yaygınlaştıktan sonra ve kanallar arttıktan sonra anne babalar çocuk yetiştirme işini artık medyaya bıraktı. Eve gidiliyor, anne baba son derece yorgun, çocuğa “Git televizyonu aç, git başımdan” ya da “Odana git, istediğin kadar tabletle, televizyonla oyna.” diyor mesela. Az önce konuşulduğu gibi restorana gidiliyor mesela; anne baba özgürce kendi sohbetlerini edebilmek için çocuğa susturucu veriyor. O bir tür susturucu. Yani sen aramızdan çık, başka bir odaya git demek gibi bir şey aslında. Çocuk o anda anne babayla birlikte vakit geçirmiyor, iletişim kurmuyor. Dolayısıyla anne babanın ve toplumun değerlerini öğrenmiyor, ekranın değerlerini öğreniyor. İzlediği programın, oynadığı oyunun, onları kurgulayan kültürün değerlerini öğreniyor. Bu kuramın söyledikleri son derece önemli gerçekten. Çocuğu yetiştirme işini tekrar anne babanın devralması lazım. Eğer birtakım önlemlerden bahsediyorsak belki de ilk önlem bu olabilir. Aile içi iletişimi güçlendirmek ve kültürel değerleri çocuğun anne babayla sağlıklı iletişim yoluyla edinmesi.

Üzerinde çok durulan konulardan bir diğeri de siber zorbalık konusu. Zorbalık okullarda çok yaygın. Eğitimcilerin çok mücadele ettikleri bir sorun. Onun yeni versiyonu da siber zorbalık. Çocukların internet üzerinden oyun oynarken, sosyal medyayı kullanırken mesaj yoluyla aşağılanması, dışlanması, küçümsenmesi, küfre maruz kalması, tehdide maruz kalması çok yaygın sorunlar hâline geldi. Anne babalar kimi zaman bunun farkında dahi olamıyorlar. Bu konuda bilinçlendirme, eğitim son derece önemli.

Cep telefonunu erken kullanmaya başladığı zaman çocuklar “sexting” dediğimiz yani telefon yoluyla cinsel içerikli mesajlaşma, anne babanın farkında olmadığı bir sorun olarak büyümeye başlıyor. Seks bağımlılığı riski, eğer denetlemiyorsanız çocuğunuzu çok küçük yaşta çok büyük bir risk olarak karşınıza çıkarıyor. Yani aslında sonuç olarak araştırmalara toplu olarak baktığımızda hem çocuklarda hem ergenlerde hem de yetişkinlerde günlük ekran süresini iki saatle sınırlamak gerekli. Telefonlarda

özellikle bunu sağlayabileceğimiz birtakım uygulamalar var. Belki anne babaları bu konuda en azından bilinçlendirmek önemli diye düşünüyorum. Yeni uygulamalar geliştirilirse dahi en azından bunları nasıl kullanacakları konusunda onlara rehberlik etmek son derece önemli.

Önlemler ve düzenlemeler üzerine konuşmamın başında söylemiştim. Çin ve Güney Kore bu sorundan çok muzdarip olan ülkeler. Onun için de birtakım yasalarla düzenlemeler yapma girişimleri var. Çin mesela ne yapmış? 2007 yılında -son derece eski aslında- bağımlılık önleyici yazılım uygulaması yapmış. Bu şöyle bir yazılım: Diyorlar ki çevrimiçi oyun işletmecilerine gidiyorlar ve 18 yaşın altındaki bireylerin oynadığı oyunların ödül sistemini değiştirin çünkü ödüllendirme zaten bağımlılığı beraberinde getiren şey. Bu oyunları oynayan kişiler üç saate kadar oyunda ödül kazanmaya, puan kazanmaya devam ediyorlar; üç saatten sonra oynamayı bırakmazlarsa puanları düşmeye başlıyor, beş saate kadar oynarlarsa da puanları sıfırlanıyor. Bu, caydırıcı olabilecek güzel bir uygulama örneği aslında. Hatta beş saatten fazla oynarlarsa ekranda “Sağlıksız oyun zamanına girdin, hemen çık, puanların sıfırlanacak, bir daha da oyun oynamana izin verilmeyecek” gibi uyarıların da eklendiğini söylüyor bununla ilgili haberler.

Güney Kore, 2011 yılında Kapatma Yasası adlı bir yasa uyguluyor. “Külkedisi Yasası” diyorlar. O dönemki Kültür Bakanı Choo’nun takma adı “Külkedisi” olduğu için literatüre Külkedisi Yasası olarak da geçmiş bir yasa. Burada gün içinde on iki ile altı arasında 16 yaşın altındaki bireylere internete erişim yasaklanıyor. Bir süre sonra yalnız, özellikle de yakın zamanlarda gelen tepkiler yüzünden bunun tamamen ebeveyn kontrolüne geçmesine karar vermişler ülke olarak ama yeni uygulamaları, önerileri var. Bu önerilerden birisi açıkçası beni çok cezbeden bir öneri. Henüz yasal olarak kabul edilmemiş ama gece saat on iki ile yedi arasında oyun oynama durumunda bireylere yüzde 1’lik bir vergi kesiyorlar ve bu vergiyi de bağımlılıkla baş etmede kullanmayı planlıyorlar. Henüz sanıyorum geçmedi.

Bireysel önlem önerileri, sağlıklı kullanım türlerini benimseme dedim. Çok uzattığım için bunları açmayacağım ama Yeşilay’ın broşürlerinde de gördüğüm ve çok hoşlandığımı bir şey bu. Aslında eğitimde yapılabilen en büyük hatalardan biri bence -ben aynı zamanda eğitim uzmanıyım, lisansım eğitim psikolojisi üzerine- negatif olanı, olumsuz olanı söylemektir önce. Yani “Şunu yapma.” dersiniz hata edersiniz, yapılmamasını istediğiniz şeyi öğretirsiniz. O yüzden “Şunu yapma.” demek yerine ne yapması gerektiğini bireye vurgulamak daha da önemli.

Sağlıklı kullanım türlerini anlatmışlar broşürde. Ben onların sadece adlarını aldım, size adlarını vereceğim. Yani yanlış ve bağımlı kullanım yerine sorumlu kullanım yani etik kullanım burada kastedilen şey; güvenli kullanım, özel hayatını da koruyarak, kendini güvene alarak kullanmak kastediliyor; aktif kullanım, işe yarayacağı bilgileri seçerek kullanmak kastediliyor; işlevsel kullanım, işine yarayacak bilgileri almak ve aynı zamanda başkalarına da katkı sağlamak. Mesela yaptığımız paylaşımlar başkalarına da katkı sağlasın yani boş şeyler paylaşmayalım -bir anlamda- gibi. Diğerlerini hızlı geçiyorum.

Bireysel önerilere, uzmanların görüşlerini şöyle bir derlediğim zaman benim kendi görüşlerimin de çerçevesinde 5-6 tane madde verebilirim örnek olarak. Spor ve sanata yönelme çok önemli. Spor çok iyi bir çözüm yolu aslında. Özellikle de çocukları spora yönleltmek. Hem ruh sağlığı açısından önemli hem de zihin sağlığı açısından önemli hem de bağımlılıklarla baş etmek için çok iyi bir yöntem.

Dijital detoks çok önerilen bir yöntem yani belirli bir süre boyunca telefonu, internete erişimi tamamen bireyin durdurması. Nasıl ki sağlıkla ilgili detoks uygulamaları yapıyoruz, aynı şeyin dijital olarak da yapılması tavsiye ediliyor. Bilgisayarın yerini değiştirme.

Sosyal çevreyle bu konudaki sorunları paylaşmak ve destek almak. Yani ben telefon bağımlısıyım, bunun farkına varıyorum, mesela on dakikada bir telefonumu kontrol etmeden duramıyorum diyen kişinin bunun en azından farkına varıp yakın çevresinden destek alması.

En çok kullanılan uygulamalardan kaçınma. Yani diyelim ki ben farkında olmadan sürekli Instagram kullanıyorsam bununla ilgili farkındalığının artmasıyla birlikte o uygulamayı geçici olarak -diyelim ki- telefonumdan silmem iyi bir çözüm yolu olabilir ve farklı saat aralıkları kullanmak. Yani her gün -diyelim ki akşam eve gittik- sekizden ona, on bire kadar internetten çıkamıyorsak o saatlerde kullanmayıp başka bir aralığa bunu atmak güzel bir çözüm önerisi olabilir.

Çok teşekkür ederim.

Uzattıysam kusura bakmayın, kırmaya çalıştım ama.

BAŞKAN – Biz çok teşekkür ederiz, ağzınıza sağlık.

Şimdi, ben Komisyon Başkanı olarak değil de -sizinle meslektaşız- eski bir iletişim hocası olarak hem teşekkür ediyorum hem de küçük bir tashih yapmak istiyorum belki daha sonra bazı bildirimlerde falan kullanırsanız sıkıntı olmasın diye. Güney Kore’deki Külkedisi yasası yani belli bir saatten sonra yasaklama yasası Bakanın adından değil, Bakana daha sonra bundan ötürü bu takma ad veriliyor ama asıl Külkedisi masalına gönderme yapılıyor. Külkedisi masalını hatırlıyorsunuz değil mi?

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Tabii, tabii.

BAŞKAN – Hani zalim bir üvey annenin elinde bir fantazyaya dünyasına gider kız, Külkedisi. Kabaktan bir prenses arabası olur falan. Bir hayal, bir sanal dünyaya gider ama onu oraya gönderen peri ne der: “Ama bak, bu büyü saat on ikide bozulacak, saat on iki olmadan mutlaka eve dönmelisin.” Burada da yasak saat on ikide başladığı için... “On ikiye kadar tamam, fantazyaya dünyasında gezmenize müsaade ediyoruz sanal ortamda. Orada siz kabaktan arabalarla falan dolaşabilirsiniz ama gerçeğe döneceksiniz saat on ikide. Reel dünyaya, evinize ailenize döneceksiniz saat on ikide tıpkı Külkedisi masalında olduğu gibi.” Onun için “Külkedisi yasası” deniyor, Kültür Bakanının da adı oradan herhâlde şey yapıyor.

Şimdi, tabii, farklı kültürel ortamlarda bu yaptırımlar ne kadar nasıl işler, onu araştırmamız lazım tabii ama her hâlükârda kamu otoritesinin bir şekilde bu işlerde tedbir alacak yöntemleri araştırması gerekir, Komisyonumuzun amacı da zaten bu. Mesela, ben, doğrusu, o Çin’deki uygulamanın yani özellikle puan biriktirmeye meraklı olan çocuklara yönelik “Bak, üç saati geçtikten sonra artık eskisi kadar tam puan alamayacaksın, beş saatten sonra da bütün puanların silinecek.” uygulamasının, bunların oyun mantığı içerisinde çok etkili müeyyideler olacağını zannediyorum çünkü çocukların da bütün o oyunlarla ilgili motivasyonu o puanları toplamak üzerine oturduğu için. Bir de birikimli oluyor bazı oyunlarda bildiğim kadarıyla yani bir ay boyunca topladığı puanlar onun için çok değerli bir servet. Öyle bir yaptırım zannediyorum çok caydırıcı olabilmiştir, olabilir. Onların hepsini, tabii, yine literatür taramalarında sizin de eğer bu konuyla ilgili ayrıca bu uygulamaların, bu tür yaptırımların ne kadar başarılı oldukları veya olmadıkları konusunda bize ayrıca daha detaylı ek bilgi sağlarsanız çok memnun oluruz.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Tabii, memnuniyetle.

BAŞKAN – Çok teşekkür ediyorum.

PROF. DR. HANİFE ANDAÇ DEMİRTAŞ MADRAN – Ben teşekkür ederim.

BAŞKAN – Buyurun.

3.- Öğretim Görevlisi Abdullah Bedir Kaya'nın, çevrim içi oyunlar ve bundan faydalanma yolları hakkında sunumu

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Sayın Başkanım, öncelikle hepinizi saygıyla selamlıyorum.

Bu nazik davetinizden dolayı çok teşekkür ederim, Çorum'dan geliyorum ben.

Öncelikle bana bu fırsatı verdiğiniz için çok teşekkür ederim çünkü ben bir öğretmenim ve eğitim bilimleri alanında yüksek lisans ve doktora yaptım. Şu anda üniversite personeliyim fakat öğretmenlik vasmımızı hiçbir zaman yitirmedik. Dolayısıyla Bakanımın huzurunda bu konuşmayı yapabiliyor olmak benim için çok büyük bir şans.

Benim yüksek lisans tez konum çevrim içi oyun bağımlılığı. Şu anda ben Gazi Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Bölümündeyim, inşallah son birkaç ayımız doktora hususunda. Doktora konusunda da “Çocuklar için robotik kodlama ve üç boyutlu tasarım eğitimini nasıl iyi hâle getirebiliriz?” konusunda bir eğitim modeli ortaya koyduk. Dolayısıyla ben bugünkü tartışmada –zaten hocalarım literatürü fazlasıyla anlattı- literatüre hiç girmeden sizleri çok da aşına olduğunuzu düşünmediğim oyunlar dünyasına biraz alıp, oradaki dinamiklerden bahsedip daha sonra bu büyük güçten nasıl faydalanabileceğimiz hakkında konuşacağım. Çünkü şöyle bir durum var: Ben bilgisayar öğretmeniyim aynı zamanda. Teknoloji olunca çok hassaslaşıyoruz, yasaklara karşı bizim şeyimiz vardır yani “Yasaklanmamalı, tam tersine bunları çok düzgün şekilde kullanmalıyız.” Benim bir metaforum var, teknoloji bir bıçak meselesi derim. Bu şöyle bir şey: Bıçağı iyi ya da kötü yapmaz, teknolojiyi düzgün kullanmamız lazım. Bıçağı kısıtlamak nasıl anlamını değiştirmeyecekse teknoloji üzerinde yapacağımız yasaklar da çok anlamlı olmayacaktır. Çünkü çok büyük bir sel var, akın akın geliyor. Yapmamız gereken şey bu suyun üzerinde durmayı becerebilecek yöntemleri geliştirmek çünkü suyu durduramayacağımız ya da bu akışa mâni olamayacağımız çok aşikâr.

Müsaadenizle öncelikle sizi çok oyunculu devasa çevrim içi oyunlar dünyasına alacağım, zaten hocamın da danışmanlığını yürüttüğü konu bu alana çok benzer bir konuydu. Size öncelikle tabii ki bu hususu tanıtmam gerekiyor. Ekranda gördüğünüz karakterler, avatarlar binlerce, milyonlarca oyuncunun aynı anda oyuna bağlanıp saatlerini değil, günlerini geçirdikleri, bu uğurda öldükleri, geliştirmek adına kendilerini harcadıkları karakterler. Buradaki avatarların kılıçları, kostümleri, evcil hayvanları, bindikleri atları, ejderhalarını geliştirebilmek adına günlerce oyun oynuyorlar.

Bu görseller “Metin 2” isimli oyuna ait, aynı zamanda oldukça şiddet içerikli oyunlardır, sürekli bu arkadaşlar birbirlerini ve canavarları öldürürler. Bakın, alt tarafta görmüş olduğumuz resim oyun dünyasına ait, buradaki karakter sürekli olarak kılıç sallayarak birilerini öldürüyor.

Burası yine bir başka oyunun fantezi dünyası. Birkaç yıl öncesine kadar binlerce öğrencinin hayatını kaydıran bir şeydir bu. Şu anda üniversiteye giden öğrencilere, arkadaşlara “Metin 2 oynadınız mı, LOL oynadınız mı?” dediğim zaman “Hocam, lise hayatımızı mahveden oyunlar bunlardı.” diyorlar. Ben de tam o sıralar yüksek lisans tezimi sahada yapıyordum, şu anda bu işi biraz daha mobil oyunlar almış durumda.

Yine, sol üst köşede görmüş olduğunuz resimler “item”lar. Bu “item” dediğimiz şeyler karakterlerin, avatarların kılıçları, kalkanları, evcil hayvanları vesaire, geliştirmek zorunda oldukları özellikler. Bu iş artık bir ekonomik noktaya geldi. Tayland'da ve Çin'de tam zamanlı on-line oyun karakter geliştiricisi olanlar var, bu bir meslek. Deli gibi oyun oynuyorlar ve aylar sonra geliştirdikleri bu karakterleri özellikle Arap coğrafyasının zengin şeyhlerinin çocuklarına direkt satıyorlar. Mesela karşımızda 74 bin

euro değer biçilmiş bir on-line hesap var hem de “sahibinden.com”da. Bir başka oyuna 30 bin TL değer biçilmiş, bir başka oyuna 22 bin TL değer biçilmiş. Bunlar bizim Türk dünyasındaki “sahibinden.com” “letgo.com” “karakteralsat.com” gibi sitelerde karşımıza çıkan durumlar.

Çok güzel bir fenomen var: “20’nci yüzyıl Hollywood filmlerinin çağıysa 21’nci yüzyıl dijital oyunların çağıdır.” “Avatar” en yüksek hasılat elde eden Hollywood yapımı ve bu yapım 2,7 milyar dolar bir hasılat elde ediyor fakat dijital oyunlar bu süreci gerçekten yerle yeksan etmiş durumda. Şu 4 tane oyun –bu oyunların firması Supercell üzerinde ayrıca duracağım- sadece karakterler için karakterin şapkasını satıyor, kılıcını satıyor, kostümünü satıyor, gülme efekti satıyor; bunları satıyor, yaptığı tek şey bu. Günde 100 milyon oyuncu Supercell ekonomisinin içerisine giriyor ve bu firmanın yıllık geliri 2,5 milyar dolar. Yani devasa bir sanat eseri “Avatar”ı ortaya koyuyorsunuz 2,1 milyar dolara, bu firma yılda 2,5 milyar dolar gelir elde etmiş durumda. Yani oyun sektörü bu süreci tamamen geçti. 2018 yılında 101 milyar dolarlık bir getirisi vardı oyun sektörünün. Bizim burada anlamamız gereken şey, dijital oyunlar teknoloji bağımlılığı konusunda çok özel bir yerde duruyor çünkü elde ettiği ekonomik büyüme inanılmaz bir seviyede. Türk Hava Yolları ülkemizin en değerli markası. Bütün pilotajıyla, uçaklarıyla, yer hizmetleriyle baktığımız zaman Türk Hava Yollarının güncel verilere göre piyasa değeri 1,7 milyar dolar fakat az önce saydığım 4 tane oyunu yapan firmanın, Supercell firmasının –Finlandiya kökenli bir firmadır- 2018 yılı sonu itibarıyla değeri 10 milyar dolar. Bizim göz bebeğimiz olan, dünyanın en çok noktasına uçtuğu için gerçekten gurur duyduğumuz Türk Hava Yolları sadece dijital oyunda karakter satan, taş satan bir firmanın 6 kat gerisinde kalıyor piyasa değeri olarak. Üstelik Supercell bu katma değeri sadece 283 çalışanıyla elde etti. Bu, oyun dünyasının ne kadar büyük bir duvar olduğunu bizim için anlatıyor. Bizim bu noktada yapmamız gereken şey oyun dünyasını doğru anlamak.

Tabii, burada oyun dünyasını biraz övdük ama ekonomik değerinden bahsettik. Bakın, Floridalı bir anne “FarmVille” denen bir oyunu oynarken ağlayan çocuğunu öldürdü, anneye ait görüntü bu. Yine, “EverQuest” oyununu haftalık yaklaşık yirmi saat oynayan bir baba dokuz aylık bir çocuğunu öldürüyor. Çin’de on dokuz saat bilgisayar başından kalkmayan çocuk ölüyor. Bilgisayar bağımlısı 14 yaşındaki bir çocuğun dramı var, ailesi “Ciddi kilo aldı, günlerce yıkanmadı. İnternet kafeye para yetiştirmek için evden eşyaları çalıp eskicilere sattı.” noktalarına ulaşmış durumda ve bu noktada gurur mu duysak, yerinsek mi bilemediğim bir nokta var: Avustralya’ya giden Okan Kaya isimli bir Türk –Avustralya vatandaşı- dünyanın en uzun oyun oynama rekoruna sahip. Kendisi yüz otuz beş saat on beş dakika on saniye boyunca oyun oynamayı başarabiliyor. Guinness Rekorlar Kitabı’na girmiş; arada beşer dakikalık tuvalet ve yemek molaları var, bunun dışında bu çocuk hiç uyumadı yüz otuz beş saat boyunca, böyle de bir motivasyon gücüne sahip.

Şu anda “Twitch” diye bir yayın platformu var, bu yayın platformu YouTube gibi yayın yapıyor. Buradaki insanlar sadece oyun oynuyorlar. Bu oyun platformunda, bakın, sol üst köşede şu alanda izlenme sayıları var. “Mithrain”ın kanalında şu an 7 bin izleyici var, “wtcn”ın kanalında 7 bin kişi var, “Elwind”ın kanalında 7 bin kişi var, “KendineMüzişyen”in kanalında 8,3 bin kişi var on-line olarak oyun oynayanları izliyorlar, sadece yaptıkları şey bu. Biz nasıl futbol maçı izliyoruz, basketbol maçı izliyoruz, “Twitch” platformu üzerinden binlerce kişi sadece oyun oynayan insanları izliyorlar, üstelik bunları yaparken “Twitch” yayıncılarına bağış yaparak onların para kazanmasını ve yayınının devam etmesini sağlıyorlar. Yani bu izleyiciler aynı zamanda maça bilet parası verir gibi para ödeyerek bu insanları besliyorlar, bugünlerde yayıncı olmak, “YouTuber” değil, eğer oyuncuysanız “Twitcher” olmak oldukça popüler ve çok yüksek gelirli bir iş.

Şimdi, bu kadar dinamiği aldıktan sonra benim yüksek lisans tezim neydi? Sayın Hocam, biz bu noktada şunun derdine düştük: Ya, bu çocuklar nasıl oyun oynuyorlar? Kendilerini bu noktada iten dinamikler nedir? Ve hayatlarında ne tür problemler var? Bu alanda bir ölçek geliştirdik. Bu ölçek “science citation (S.C.)” olarak bir nöropsikiyatri dergisinde yayınlandı, sahada da çok sık olarak kullanılıyor şu anda elhamdülillah.

Sayın Hocam, bir 3 temel faktör bulduk; bunlar aksaklıklar faktörü, başarı faktörü ve ekonomik kazanç faktörü. Aksaklıklar faktöründe çocuk çevrim içi oyun oynadığı için nelerle karşılaşmış, bir problem olarak neler var, artık bunlar ispat edilmiş şeyler. “Çevrim içi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu. Geç yatıp geç kalkıyorum. Oyuna ara vermemek için yemeğimi erteliyorum.” “Çevrim içi oyunlarda hedefime ulaşmak için –parantez içinde belirttik; puan, “level”, “item”- uyku saatimi ertelemişimdir.” Bu altını kırmızıyla çizdiğim şeyler bizim dinamik olarak önümüze aldığımız şeyler. Örneğin bir çocuk eğer bu hedefine ulaşmak için uyku saatini erteliyorsa puan, “level” ve “item” kıymetli dedik, cebimize koyduk. “Oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.” Demek ki bu çocukların klanları dediğimiz, grupları dediğimiz şey, o beraber faaliyet çok önemli, biz bunu da cebimize koyduk. Bununla beraber, arkadaşlık ilişkilerinin sekteye uğraması, oyun oynarken yemeği bilgisayarın başında yemek, çevrim içi oyun oynadığı için okula gidememek, ders kaçırmak ve son olarak yine “Hedefime ulaşabilmek için işlerimi ertelediğim olmuştur...” Aksaklıklar faktörü bize çocukların puan, “level”, “item” gibi değerleri çok önemsedığını gösteriyor. Bununla beraber “klan” dediğimiz, oyunda ortak bir amaca ilerleyecek bir grubun üyesi olmayı yani aidiyet duygusunu da çok önemsediklerini görüyoruz.

İkinci noktamız şu: Dijital oyunu oynayan çocuklarımız başarı duygusunu orada tatmin ediyorlar. Ben takdir edersiniz ki bu süreçte dijital oyun bağımlısı çok fazla bireyle karşı karşıya kaldım. Gerçek hayatta neredeyse sünepe diyebileceğimiz noktada silik karakterler oyun dünyasına girdiğinde şöyle karşılanıyor: “Oo, kral hoş geldin. Reis gelmiş. Büyüksün.” O kadar büyük bir saygınlığı var ki o çocuğun sanal dünyada. Gerçek hayatta kimsenin yüzüne bakmadığı neredeyse sünepe bir tip, sanal dünyada gerçek bir kahraman. Şimdi, çocuk sanal dünyaya girmekte çok haklı çünkü gerçek dünya ona bu başarıyı tattırmadı. Bu noktada biz okullara diyoruz ki: Lütfen, dijital oyun bağımlısı olan, olma ihtimali olan arkadaşlara bu ölçeği uygulayın. Eğer başarı faktörü yüksek çıkıyorsa senaryo yazmaya başlayın. Okulun rehberlik öğretmenleri o çocuğun ilk 3’e girebileceği herhangi bir yarışma düzenlesin ve o çocuğu onore etsin defalarca, başarabileceği bir şeylerde. Çünkü çocuk gerçek hayatta başarı duygusunu tatmin ederse sanal dünyadaki bu motivasyon kaynağı azalacaktır çünkü çocuk oraya kendisini iyi hissetmek için gidiyor.

BAŞKAN – Bunu yaptınız mı?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Evet efendim. Şu anda, mesela benim ölçeğimle beraber çalışan arkadaşlar, çevrim içi oyun bağımlısı çocukları tespit edip onlar hakkında neler yapılabileceğine çalışıyor. Ben de doğrudan çalışmadım bu konuyu. Bu benim tavsiyem ölçeği geliştiren kişi olarak.

BAŞKAN – İlk aklıma gelen tehlikeyi sizinle paylaşayım.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Lütfen buyurun Hocam.

BAŞKAN – Çocuğu daha da azdırmayalım. Yani “Ben hem sanal dünyada hem reel dünyada kralım. Boşuna değil benim sanal dünyada bu kadar başarılı olmam, bakın, diğer alanlarda da ben şöyleyim, böyleyim...” Yani çok tahrik eden bir şey gibi. Bence onu iyi çalışmak lazım. Sonuçlara bir bakmak lazım.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – En azından denemek lazım Bakanım. Bu konuda ben net, sahaya inmedim fakat şunu herhâlde, zannediyorum söyleyebiliriz: Başarı faktörü çocuklar için bir motivasyon kaynağı.

BAŞKAN – Tamam, o doğru.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Çocukları başarı anlamında motive eden şeyler, yine “level” atlamak, oyunda kendisinden yüksek bir oyuncuyu yendiğinde gururlanmak, kendisiyle gurur duymak ve rakibi onu yendiğinde öfkelenmek. Yani hep başarıya dair şeyler var. Yine buraya baktığımızda, en üst seviyeye ulaşmak, ligde bir üst seviyeye ulaşmak, “item” almak gibi şeyler çok önemli hâle geliyor.

Son faktörümüz ekonomik kazanç faktörü. Ekonomik kazanç faktöründe ise artık bazı oyuncularımızın gerçekten çevrim içi oyun karakterini satarak ya da oradaki “item”larını satarak para kazandığını, bir kısım öğrencimizin bunu meslek kapısı hâline getirdiğini gördük. Bu da oyunu oynama motivasyonu anlamında bir yerde duruyor.

BAŞKAN – Neyi satıyorlar, anlamadım Hocam?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Oyun karakterlerini satıyorlar Hocam. Oyuna girerken “avatar”ları var, bu “avatar”larını geliştirdiler bir hesapla. 150 seviye yaptı, çok acayip kılıçları, muhteşem kalkanları var. Sonra bu hesabını, “mail”i ve şifresini başka bir insana 100 bin liraya satıyor. Özellikle Arap dünyasında çok ciddi alıcılar var.

BAŞKAN – Allah Allah!

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Hocam, Tayland’da ve Çin’de tam zamanlı oyun karakteri geliştiriciler var, bu, profesyonel bir meslek. Çünkü orada bu oyunların karakterini geliştirmek yıllar alıyor mesela bir yıl boyunca...

BAŞKAN – Peki, o geliştirdiği karakteri satın alan adam sonra onunla aynı derecede başarılı olamayınca ne oluyor?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – O onun problemi Sayın Bakanım ama adam o seviyede başlıyor, en muhteşem kılıcıyla oyuna giriyor. Ondan sonra elbette bireysel yetenekler önemli fakat o debelenme aşamasını başka insanların üzerine ihale ediyorlar.

Biz bunları aldıktan sonra, bu teşhislerden sonra şunları görüyoruz: Dijital bizim için çok ciddi bir potansiyel de olabilir, dijital bizim için çok ciddi bir tehlike de olabilir ki tehlike tarafı zaten az önce saydığımız örneklerde, sayın vekilimizin yapmış olduğu sunumda çok aşıkardı. Bu noktada, biz dijital potansiyeli nasıl geliştirebiliriz noktasında, bir eğitimci olarak Sayın Bakanım, bir eğitim modeli ortaya koymaya çalıştık.

Birincisi: Başarı temelli okul yaşantıları. Yani çocuk başarı duygusunu okulda hissedebilmeli.

İkincisi: Oyunlaştırma. “Gamification” dediğimiz şeyde dijital oyunlara ait öğeleri gerçek hayata taşıyarak çocukların gerçek hayat projeleri üretmelerini nasıl destekleyebiliriz noktasında bir hareket noktamız var.

Üçüncüsü: E-portfolyo. Sayın Millî Eğitim Bakanımız dün açıkladı, artık e-portfolyo uygulamasın geçildi. Biz proje tabanlı bir eğitim verdiğimizde, çocukların her projesini sisteme dâhil ederek onların geçmişini nasıl tutabiliriz... Çünkü dijital oyunlarda bir geçmiş vardır.

Son olarak, dijital oyunların en önemli özelliklerinden bir tanesi şudur: Ben iyi bir oyuncuysam herkesin önünde ilerleyebilirim, kötü bir oyuncuysam grubumun gerisinde kalabilirim. Yani bireysel hız burada çok önemli bir faktör. Bu bağlamda “Bireysel ve modüler bir eğitim sistemini sisteme entegre edebilir miyiz?”in derdine düştük.

Sayın Hocam, bu bağlamda, harita, rozet, puan, “level”, şube, sınıf sıralaması, klan, klan liderliği, lig gibi sistemlerin olduğu bir on-line eğitim sistemi inşa ettik doktora dersi kapsamında. Bu konu bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde uygulanmak üzere geliştirildi. Burada yapmış olduğumuz şey şu: Her öğrenciye bir kullanıcı adı ve şifre veriyoruz, her çocuk bilgisayar dersine girdiğinde öğretmenin anlatımından ziyade, kendi kullanıcı adı ve şifresiyle oyuna girdiğinde karşınıza bu Türkiye ekranının olduğu harita geliyor. Haritadaki her bir il plaka sıralamasına göre sıralanmıştır. Bir projeyi temsil ediyor. Çocuk herhangi bir ile yani kırmızı renkte olan mesela -şu anda çocuk Elâzığ’da 22 tane proje geliştirmiş, 23’üncü projesinde- Elâzığ’a tıkladığında karşısına şöyle bir ekran açılıyor. Bu ekranda biz her ders için bir puan verdik. Mesela bu dersin puanı 2 bin puan. Bir videoyla çocuğa yapması gerekeni anlattık. Burada robotik bir uygulama var. Buradaki videoları çekerken YouTube prensiplerine çok net uyduk. Sayın Bakanım, ben uzun süre YouTube videolarını inceledim. Önemli “YouTuber”ların giriş ve çıkış hareketleri vardır. Mesela, Sayın Bakanım, şöyle bir hareketle giriyorum ben her videoya: Değerli arkadaşım, merhaba. Böyle iki elimle selam veriyorum. Bu uygulamayı yaptığımız okula girdiğim zaman net bir star gibi giriyorum ben çünkü çocukların hepsi beni şöyle görüyor “Adamım, ne haber?” falan yapıyorlar bana. Yani o ünsiyeti yakaladık biz çocuklarla. Kırk dokuz, elli saniye, bir buçuk dakikayı geçmeyecek videolarla çocuklara diyoruz ki şu projeyi yapmanızı istiyoruz senden, materyaller okulda var. Çocuk o projeyi yapmaya çalışıyor eğer yapamazsa, şurada bir ipucu puanımız var, ipucu videosunu açıyor, orada çözümü anlatıyoruz ona. Ama diyorum ki bak, eğer ipucu videosunu açarsan 200 puanını kırarım, yüzde 10’unu kırarım. Çocuk böylece ipucu videosunu açmadan, kendisi uğraşarak sonuç üretmeye çalışıyor. Projesi bittikten sonra “projemi yükle” butonuna tıklayarak sisteme projesini atıyor ve böylece e-portfolyoya düşüyor. Sonra öğretmenin ayrı bir ekranı var. Öğretmen bakıyor, çocuk bu projeyi yapmış. Doğru mu yapmış? Evet, belli kriterlerimiz var. Öğretmen projesini onayladıktan sonra buradaki çocuk, işte bu şu anda 23, Elâzığ’daydı, buradaki projesi yeşil oluyor, ondan sonra sıradaki dersine geçiyor. Böylece Türkiye haritasını tamamlamak konusunda, az önce anlattığımız oyunda ilerleme motivasyonu vardı, biz Türkiye haritasını kullanarak çocuğa bir motivasyon kaynağı verdik, bu haritayı yemyeşil yap.

Bununla beraber, şu sol üst köşede görüyorsunuz, çocuk şu anda mesela 4.555 puandaymış, öğretmeni onay verdiği zaman buradaki puanı artıyor, 9 bini tamamlarsa level 6’ya geçecek. Bununla beraber, sınıf içerisinde öğrencileri sıralıyoruz, şube içerisinde öğrencileri sıralıyoruz. Öğrenciler bireysel bir yarış hâline. Sınıfın en yüksek puanını alan öğrencisini o klanın lideri yapıyoruz. Ondan sonraki 3 öğrenciyi klan lider yardımcısı... Bunu bir eylem araştırması olarak gerçekleştirdik. Örneğin klan lideri olan çocuk, en yükseğe çıkan çocuk günlüğüne yazıyor “Çok mutluyum, sonunda klan lideri oldum.” diye. Öbür çocuk diyor ki: “Çok mutluyum, sonunda klan lider yardımcısı oldum.”

BAŞKAN – Ötekiler?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Ötekiler yarışın içerisinde.

BAŞKAN – Klanın diğer üyeleri?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Klanın diğer üyeleri için de bir kaynağımız var Sayın Hocam. Birincisi, iyi olanları motive etmek ve teşvik etmek için, alttan gelenleri, herkesi yukarıya çıkarmak konusunda teşvik ediyoruz. Ama en alta kalanın kendisini kötü hissetmemesi adına bu sefer şunu yaptık: Tüm sınıfın puanını toplayıp bir klan puanı yaptık. Klanın liderleri falan

var. Bu sefer klanlar arasında -hemen oraya geleyim- bir lig düzenledik. Lige geçtiğimiz hafta şöyle bir şey oldu: Okulda 10 tane şube var, bütün klanların puanını toplayıp sıraladığımızda sınıflar arası bir rekabet oluştu. Mesela derse ilgisiz kalan 3-5 tane öğrencimiz var ve herkes bireysel hızda ilerlediği için kendi projesiyle daha meşgul, arkadaşıyla çok ilgilenmiyor. Lig uygulamasına geçtiğimiz hafta baktılar ki bir üst lige geçebilmek için arkadan gelen arkadaşlarının da harekete geçmesi lazım. Sınıfın en önde olan klan liderleri ve yardımcıları bir anda kendi işlerini bıraktılar ve arkadaşlarının yanına giderek bir yardımlaşma sistemi içerisinde onların da ilerlemesini sağladılar. Yani biz bir anda sınıf içi sinerjiyi yakalamış olduk.

O haftaki günlükleri okuduğumuzda arkada kalan öğrencinin şunu söylediğini biliyoruz, diyor ki: “Ben sonunda X dersini geçtim ve bu sayede gümüş ligden altın lige çıktık.” Yani bu sefer klanın bulunduğu pozisyon üzerinden bu arkadaşımız, en altta kalan dahi motive olmaya başlıyor çünkü o arkadaşın sınıfa sunacağı bir şey var arkada kalsa dahi. Yani oyunlaştırmının zaten temel dinamiği budur. Biz bu noktada, biraz, hani, arkada kalan ne olacak gibi çok eğitimiçi bakış açısıyla düşündüğümüzde, oyunlaştırma dinamiğinden maalesef uzaklaşıyoruz. Fakat az önce saydığım o milyar dolarlık Türk Hava Yollarını 5’e katlayan şirket bu sistemle ayakta. Yani rekabeti bir yandan teşvik edeceğiz ama bir yandan da bir grubun üyesi olmak, ait olmak ve grup başarısında katkısı olmakla, arkada kalan arkadaşlarımızı da sistem içerisinde dinamik tutmaya çalışacağız.

Bununla beraber, geçmiş tecrübelerimiz... Ben yaklaşık beş yıldır çocuklar için robotik kodlama ve üç boyutlu tasarım eğitimleri üzerinde çalışıyorum. Kız çocukları robotik konularına daha ilgisizken -buna biraz karakter diyelim artık- üç boyutlu tasarım konularına çok ilgililer. Karşısına robotik geldiği zaman kız çocuğu tıkanıyor geneli itibarıyla. Bunu çözmek için ders esnetme modeli getirdik. Çocuk eğer tıkanırsa öğretmenine gidiyor, diyor ki: “Öğretmenim, ben tasarım yapabilirim miyim?” Öğretmenin onayıyla beraber aktif ders robotikten üç boyutlu tasarıma geçiyor ve böylece çocuk o ders hoşlandığı bir şey yapıyor ama diğer ders karşısına tekrar robotik çıkıyor. Yani yapmasını istediğimiz projeleri bir miktar...

BAŞKAN – Abdullah Bey, ben unuturum da onun için böyle araya giriyorum. Siz de anladığım kadariyle, zaten, insicamınızı bozacak durumda değilsiniz, onun için araya girmem...

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Çok heyecanlıyım gerçekten.

BAŞKAN – Bu özellikle üç boyutlu tasarım uygulamalarında sonuçları ölçümleyen sağ elini kullananlar ile sol elini kullananlar arasında bir fark var mı, onu da bir araştırın.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Seve seve.

BAŞKAN – Çünkü öyle bir kuram var. Yani solakların görsel tasarım konusunda farklı çözümler üretmekte daha başarılı olduklarına dair, bir solak olarak beni çok mutlu eden bir teori var. Bu teoriyi kanıtlayacak veya doğrulayacak şeyler görürseniz dünyadaki solaklar size minnettar kalırlar.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Bakanım, dijital çağ olarak telefonuma hemen not ediyorum.

BAŞKAN – Dünyanın en ezilmiş ve şey yapılmış azınlığıdır solaklar.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Kaydettim Sayın Bakanım. İnşallah... Ben de çok merak ettim gerçekten, atladığımız bir konu. Solak örneklem bulmakta güçlük çekebiliriz ama...

BAŞKAN – Yok, var, çok var.

Bir de şeyi de araştırın bu arada yani solak örneklem bulmakta zorlanırken, bizde maalesef bazı aileler çocuklarını biraz da zorlayarak sağ ele geçiriyorlar, bu da kekemeliğe yol açıyor. Çünkü solaklık... Hocam kusura bakmayın, sizin alanınızda konuşuyorum ama dertliyim o konuda. Solak doğup da çevre baskısıyla veya aile baskısıyla sağ eline kaydırılanlarda konuşma bozuklukları görülüyor. Çünkü solaklık beyindeki konuşma merkezinin sağ kürede oluşmasından kaynaklanıyormuş yani solakların konuşma merkezi sağ küredeymiş, sağ elini kullananların konuşma merkezi de sol küredeymiş. Siz adamın solaklığını sağa çevireceğim derken konuşma merkezi bu tarafa geçmekte zorlanıyor. Böyle karışık, iki merkezli, biraz anarşik durumlar ortaya çıkabiliyor gibi nazariyeler var. Bunlar teori. Doğrulanabilir mi...

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – İleri yaşlarda farklı şeyler var yalnız. Sürekli bir elini kullananlarda yani sağını veya solunu kullananlara, ileri yaşlarda özellikle alzaymırdan uzaklaşmak adına, ters hareketler yaptırıyorlar. Beyni zorlayan hareketler yaptırmak tavsiye ediyor.

BAŞKAN – Yani “Alzaymıra karşı diğer elin becerilerini de artıran uygulamalar var.” diyorsunuz. Olabilir.

Dolayısıyla bir araştırın yani özellikle üç boyutlu tasarım bu araştırma için uygun bir alan gibi geliyor bana.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Kesinlikle öyle Sayın Bakanım.

Sayın Bakanım, biz bu doktora konusunda öncelikle bir “web” otomasyonu inşa ettik. Bunun içerisinde oyunlaştırma disiplinlerini kullanarak yani dijital oyunların gücünü kullanarak çok daha güçlü bir eğitim öğretim tasarımı inşa etme şansına sahip olmuş bu da işte ilgili öğrencilerimizin şube içerisinde veya şubeler arasında kaçınıcı olduğu...

Bunu yaparken şöyle bir avantajımız daha var: Bu okulların bir dezavantajını aslında aktif hâle getiriyor. Örneğin bir okula robotik atölyesi kurmak istediğimizde neredeyse öğrenci sayısı kadar materyal elde etmemiz lazım fakat bizim getirdiğimiz bu sistemde her öğrenci aynı anda farklı bir modülde olacağı için robotik atölyelerin ya da bu tasarım atölyelerinin çok daha az maliyetle, çok daha efektif kullanılması mümkün. Çünkü 24 kişilik bir sınıfın yarısını üç boyutlu tasarıma, üçte 1’ini robotikteki “Arduino”ya, üçte 1’ini “Edison”a, üçte 1’ini “Makey”e, üçte 1’ini “mBot”a... Çünkü bizim çok farklı aletlerimiz var yani 1 aletten 24 tane almak yerine sadece 6 tane almakla bütün atölyeyi derleyip toparlayabiliyoruz çünkü biz burada efektif bir şekilde tüm malzemeleri kullanıyoruz, bu da esnek öğrenme ortamlarını destekleyen yani çağımızın eğitim akımlarını destekleyen çok ciddi bir destek. Bu bağlamda biz oyunlaştırma sistemini bilişim teknolojileri ve yazılım dersi kapsamında kullandığımızda öğrencilerden hiç olumsuz dönüt almadık, bütün öğrenciler her hafta sisteme gelecek yenilik konusunda oldukça heyecanlılardı ve gerçekten keyif aldılar. Rozetler verdik, nişanlar verdik, “level”larını yükselttik, ligler, vesaire.

BAŞKAN – “Level” yerine Türkçe bir kelime bulamıyor musunuz?

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR - Seviye...

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Sayın Bakanım, çok haklısınız, denedik ama çocukların lisanında o “seviye” değil, “seviye” dediğimiz zaman çocuklar kalıyor, hepsi yüzlerce oyun oynamış, “level” deyince anlıyor çocuk, “Seviyen yükseldi.” diyorum, “Hocam, ben seviyesiz miyim?” diyor yani “level” onun dünyasında. Biz anlaşılabilirlik için dedik.

BAŞKAN – Yok, bence yine de zorlayın ama.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Evet, o inşallah toplu bir hareketle beraber olursa çok anlamlı olur.

BAŞKAN – Evet.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Mesela “item” diyoruz ama çocuğa “malzeme” dediğimiz zaman algılayamıyor, “item” dememiz lazım. O iletişimi kuramıyoruz orada.

BAŞKAN – Hayır, çocuklara teslim olmayın veya baskın kültüre teslim olmayın, düzelir, düzelir.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - İnşallah Sayın Bakan.

BAŞKAN – Topluca, tekмили bir anlaşmayla yapılırsa düzelir.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Böylece gerçekten dijitalin problemlerini aslında sıkıntı olarak görebileceğimiz hususları biz lehimize kullanmayı başardık. Bu bizim anlamımızda güzel.

Şimdi, bu noktada sözün özü, burayı çok hızlı geçmek arzu ettim zaten, neler yapılabilir? Birincisi, bizim geliştirdiğimiz bu sistemin, şu anda biz bunu daha da profesyonel hâle getirmek için küçük bir ekip topladık, daha fazla okulda uygulanabilmesi mümkün müdür, o modeli çalışıyoruz, yaygınlaştırılması... Çünkü ülkemizde en büyük problemlerden bir tanesi şu: Son yıllarda robotik kodlama eğitimi çok popüler fakat okullarımızda, özellikle devlet okullarında bilgisayar atölyeleri yok pek çok okulda. Bilgisayar öğretmenini olarak bu beni tabii ki çok rahatsız eden bir şey ama buna karşı yine dijital bir çözüm üretebiliriz çünkü mobil telefonlarla her çocuğun...

Biz Fatih Projesi’nde tablet verdik onlara yani tableti kullanarak onlarla bilgisayar dersi işlememiz mümkün, tabletin “web” ortamlarını kullanarak yeniden bir robotik sistem inşa etmemiz mümkün dolayısıyla devletimize fazla külfet getirmeden bizim mevcut modelimiz sadece Fatih Projesi’ne entegrasyonu ile beraber bilişim teknolojileriyle robotik ders daha efektif hâle getirebilir maliyetler dipte kalacak şekilde.

İkincisi, biz bu sisteme sosyal becerileri eklemeyi hedefliyoruz. Şöyle: Hepimizin en büyük problemi çocuklarımızın sosyal hayattan kopması. Bu noktada dijital bir görev olarak çocuğa işte “Bugün bir yaşlıya yardım et. Bir huzurevi ziyareti gerçekleştir.” Bunu bir görev olarak vereceğiz, çocuk huzurevine gidecek ailesiyle beraber, fotoğraflarını çekecek, sisteme atacak, öğretmeni onaylayacak, bin puan alacak. Sosyal görevler de bu oyunlaştırma sisteminin içerisine dâhil edilecek. Çünkü kulüp faaliyetleri okullarımızda bildiğimiz üzere çok zayıf yani pek çoğu göstermelik. Bu noktalarda kulüp faaliyetlerini öğretmenlerin sırtından alabiliriz. Nasıl? Okulda spor kulübü var, her öğrencimize “Günlük 10 bin adım at.” gibi çok basit bir hedef verebiliriz, bunu fotoğraflar, sisteme atar, kulüp faaliyetlerini hem bireysel hem toplu olarak yine dijital bağlamda kontrol etmemiz ve yine dijitalin gücünü kullanarak çocukların sosyal hayatını zenginleştirmemiz mümkün. Hatta aileleri de bu sisteme entegre etmek ve çocuklarını destekleme konusunda şöyle bir fikrimiz var: Mesela okul belli bir seviyeye geçen öğrenciye sinema bileti, tiyatro bileti ya da kültürel etkinlikleri verecek, teşvik edecek birtakım ödüller vererek çocuğun kendi başarısıyla ailesine bir şeyler ısmarlamasını sağlayabiliriz ki bu hem bu sistemin dinamiklerini güçlendirir daha önemlisi biz dijitalle basarak gerçek hayatı derleyip toparlamış oluruz, yaptığımız tek şey sadece telefonda görevimizi görüp görevimize gitmek, yaptıktan sonra kontrol etmek yani dijital bizim için sadece bir araç hâlini alır.

Sayın Bakanım, bu sistemde uzun vadede, şu anda mevcut müfredatı ben tanımlıyorum mesela alan uzmanı olarak diyorum ki: “Çocuklar bu sırada ilerleseler iyi olur.” fakat robotik alanın uzmanı olarak şunu açıkça söyleyebilirim ki bu alan sınırı olmayan bir alan ve dolayısıyla bazı çocuklar “web” tasarımına yönelirken bazıları grafiğe, bazıları robotiğe, bazıları derin dataya yönelecek. Bu bağlamda

çocuklarımız 10-15 ders geçtikten sonra biz mevcut sistemi analiz ederek çocuklarımıza karakterlerine uygun ders tavsiye edebiliriz yani sistem yapay zekânın ve “big data”nın... Bunu yapabilecek de zemindeyiz yani teknik olarak da kendimize çok inanıyoruz, böyle bir zemindeyiz. Çocuklara, sistemin otomatikleşen ya da sıradanlaşan tarafından uzaklaştırıp kendi karakterlerine, ilgilerine yönelik dersleri tavsiye etmemiz çok mümkün.

Bir robotik merkezde fırsat eşitliğini artırabiliriz, robotik merkezde şöyle bir ütöpik projemiz var. Tabii ki bunu söyleyebileceğim en iyi yer burası çünkü burada bir şeyleri yakalayabilirsem yakalarım yani buradan yüksek bir yere çıkmamız çok zor.

Sayın Bakanım, biz “web” sitesi üzerinden robotları kontrol edebiliyoruz hâlihazırda yani herhangi bir “web” sitesine girip ben Çorum’da evimde olan bir robotu kontrol edebiliyorum şu anda. Şunu istiyoruz, öğrencilerimiz için örneğin Hakkâri’nin köyündeki öğrenciye bu robotu veremem. Neden veremem? Çünkü milyonlarca robot üretmem lazım ama çok sınırlı sayıda robot üretilip bir robotik merkez kurarsam ve bu robotik merkezi bir “web” sitesi üzerinden tüm okullara açarsam çocuğun yapacağı şey Hakkâri’nin köyündeki tabletinden ya da bilgisayarından bir IP kamera vasıtasıyla onun ekranına güvenli alandaki robotu, bir arabayı örneğin, robot arabayı getireceğiz, çocuk o arabayı kodlayacak, kodları Ankara’daki robotik merkeze gönderdiğinde bu araba çocuğun kodlarına uygun bir şekilde çalışmaya başlayacak. Böylece çocuk Hakkâri’den, buradaki robotu kontrol edecek ve biz maliyet olarak çok daha ucuza çok daha büyük bir çözüm bulabileceğiz. Biz bunun prototipini hâlihazırda, tekrar ediyorum, yaptık, evimdeki robotu ben cep telefonumla kontrol edebiliyorum ve bunu robotik dersine dâhil etmemiz mümkün.

BAŞKAN – Bu projeye ilgili Millî Eğitim Bakanlığı nezdinde herhangi bir girişiminiz oldu mu?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA -Hiçbir girişimimiz yok Sayın Bakanım.

BAŞKAN – Niye?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA -Sadece doktora tamamlamaya çalışıyorum şu anda yani projelerimizi ve yapabileceklerimizi ispatlıyoruz bir kenarda çünkü şu anda artık son TİK’im ve savunmam var, “doktor” unvanını kısa sürede almam gerekiyor.

BAŞKAN – İnşallah hayırlısıyla alın tez zamanda sonra bu projeyi dosya hâline getirip bize getirin, biz de sizi Millî Eğitim Bakanlığıyla irtibatlayalım.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA -Emredersiniz Bakanım, en kısa zamanda bu projeyi derleyip toparlıyorum.

DANIŞMAN AHMET ONUR AK - 2015 yılından beri hâlihazırda zaten bu ve benzeri projeler Türkiye genelinde EBA kapsamında zaten yapılabilir yani yapabilir durumdayız “big data” ve yapay zekâyı zaten kullanıyoruz. Kişileştirme, öğrencilerin e- portfolyo kapsamında takip edilmesi, sürdürülebilir olarak bunların izlenmesi, değerlendirmesi zaten 2015 yılından beri...

BAŞKAN – E- portfolyo siz hani yeni şey yapmıyorsunuz, 2015’te başlayan bir uygulama.

DANIŞMAN AHMET ONUR AK - 2015’ten beri evet.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Evet, efendim ama dün Bakanımız artık bunu bütün öğretmenlerin de teşvik edebileceği şekilde yeniden...

DANIŞMAN AHMET ONUR AK - EBA kapsamındayız, bizim 11-12 milyon kayıtlı kullanıcımız var EBA kapsamında bu yapılıyordu. Şimdi, e-okul kapsamına alınarak 17 milyon öğrenciye açılmış durumda. Teknik kapasite, kullanım aynı.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Çok teşekkür ederim.

Bakanımız zaten sıklıkla hemen yarın yapay zekâyla bu süreçleri değiştirebileceğimize dair bir altyapıya sahip olduğumuzu vurguluyor. Tabii ki ben burada kendi çalışmamın sonuçlarını ve muhtemel neler yapılabileceğine dair bir vizyon çizmeye gayret ediyorum. Yoksa dünyanın en büyük eğitim bilişim portaline sahip ülkemizin yerinde durduğunu iddia etmek ahmaklık olur, böyle bir iddia sahibi değiliz.

Bizim yapmaya çalıştığımız esas noktamız gerçekten oyunlaştırma dinamiklerini kullanmak yani teknik bir altyapı var fakat çocuk için bu nokta nasıl cazip hâle getirilebilir? Örneğin “Arduino” eğitim veren yüzlerce kurum var, benim bu noktadaki iddiam “Arduino” eğitimi daha iyi verdiğim değil, çocuğu sistem adına daha iyi teşvik ettiğim yani onu orada tutmak, sistemin içerisinde faydalı işler yapabilmek adına motivasyonunu sağlamayı ümit ediyoruz. Bu bağlamda gerçek hayatta faydalı işler için kullanmalıyız bağımlılığa neden olan nedenleri. Z kuşağının dinamiklerini doğru anlamalı ve tepeden bakarak eski doğruları dikte etmemeliyiz çünkü onlar bambaşka bir dünyada yaşıyorlar. Daha hani kendi normlarımızda işte “Ekrandan çok uzak kalmak gerekir.” gibi çocuklarımıza işte analog tavsiyeler veriyoruz fakat onların dünyasında gerçekleri buraya çok uygun değil, biraz daha kendimizi dönüştürmemiz icap ediyor.

Bu tarz eğitim modellerinin geliştirilmesi için, zaten bahsettiniz... Hazreti Ali’ye atfedilen o güzel söz, çocuklarımızı yaşayacakları zamana göre yetiştirmeliyiz çünkü Hazreti Ali’nin söylediği zaman daha 640’lar, 650’ler, dünyada hiçbir şey değişmez yani daha tarım toplumu, insanların hayat standartlarında hiçbir şey değişmezken bile çocuklarımızı yaşayacakları çağa aktarmak çok mümkünken bugün biz bambaşka bir noktadayız, geleceğe inşallah hazırlıklı olabiliriz diyorum.

Beni dinlediğiniz için çok teşekkür ederim. Hızlı bir şekilde toparlamaya gayret ettim.

BAŞKAN – Teşekkür ederim, ağzınıza sağlık.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Ben çok teşekkür ediyorum efendim, sağ olun.

BAŞKAN - Sorunuz var mı?

ARZU ERDEM (İstanbul) – Yok, teşekkür ederim.

AYSU BANKOĞLU (Bartın) – Yok.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Hocam, ben bir şey söyleyebilir miyim?

BAŞKAN – Buyurun lütfen.

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Abdullah Bey’e teşekkür ediyorum.

Şimdi, Abdullah Bey’in sunumunu dinleyince şöyle bir şey aklıma geldi: Malum bu bağımlılıkların benzer yönleri çok, işte ikisi de “dopamin” ödül ve ceza sistemi filan. Özellikle eroin bağımlılığında kullanılan bir metot var, o da şu: “Naltrekson” dediğimiz bir madde var yani uyuşturucunun yerine kullanılan maddeyi çiple –“çip tedavisi” deniyor halk arasında- bağlıyorlar, o “naltrekson” gidiyor, uyuşturucunun bağlanacağı yere bağlanıyor, uyuşturucu alma isteği olmuyor.

Şimdi, Abdullah Bey’in sunumunu dinleyince, oyun, işte şeye kadar... “Level” “item” vesaire filan gibi kavramları bile değiştirmeden benzer bir çözümle çocukları oyun bağımlılığından kurtarmak lazım değil mi? Yani sonuçta yani o oyun gibi aslında o tehlikeli girdaptan biraz daha kurtarmak anlamında ama ilave şeyler yapmak lazım, en son slaytta birazcık değindi. Mesela o “naltrekson”dan sonra da bireyi kendi hâline bırakmıyor hekimler. Çünkü bağımlılık bir başladığı zaman kontrol etmesi zor.

Belki ondan sonraki ikinci adımı filan, bundan sonraki adımı belki değerler eğitimiyle -Millî Eğitim Bakanlığından arkadaşlarımız var mıdır, bilmiyorum- kuvvetli bir değerler eğitimiyle çocuğu kendi değerleriyle barışık ve topluma yararlı hâle getirmek adına ekstra adımlar atmak lazım ama başlangıç itibarıyla tebrik ediyorum, gayet güzel, bana böyle bir şeyi de telkin etti, eline sağlık.

Teşekkür ediyorum.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA - Çok teşekkür ederim.

BAŞKAN – Çok teşekkür ederim Hocam.

Şimdi, bu değerler eğitiminden yola çıkarak ben de bir iki şey söyleyeceğim sizin sunumla ilgili: Geçen toplantımızda da bu gündeme geldi, genellikle insanlar hangi konuyu çok önemsiyorlarsa o konuda ayrı bir ders modülü oluşturmak filan gibi talepler olur, her zaman olur, bu değerler eğitimi konusu da uzun yıllardan beri böyle gündeme geldi zaman zaman yani “Bir değerler eğitim dersi olmalı.” filan diye. Bu, değerler eğitimiyle kazandırılmak istenen kazanımların doğasına aykırı bir şey. Çünkü bunlar özellikle birtakım ahlaki davranış örnekleri yaşayarak ve örnek olduğu insanların kafasına çarpılmadan yapılsa...

CUMHURBAŞKANLIĞI SAĞLIK VE GIDA POLİTİKALARI KURULU ÜYESİ PROF. DR. NECDET ÜNÜVAR – Anadolu yöntemiyle...

BAŞKAN - Yani çok spontane bir eğitim, çok kendiliğinden “Ya, değerler eğitimi diye bir ders var, hadi, gelin bakalım, size değerleri anlatacağız.” demekle olmuyor, olmaz. Ama matematik öğretmeni de, resim öğretmeni de, okuldaki kantin yöneticisi de, servis şoförü de, servis ulaşım sorumlusu da, oradaki çocuklara göz kulak olmak için görevlendirilen servis görevlisi de bu değerler eğitiminin ayrılmaz birer parçası. Bugün de öyle yani bugün de bütün bu aktörler bir araya gelerek çocuklara birtakım değerler aktarıyorlar zaten. Ha, o değerlerin bir kısmı belki bizim hoşumuza gitmediği için biz bunun ayrı bir ders biçiminde formatlanmasını çare gibi görüyoruz, bu çare değil. Önemli olan bu aktörlerin de bu süreçte birbirleriyle uyumlu bir yaklaşımla kazandırılması. Bunun için de hizmet içi eğitimler yani servis şoförlerinin de, servis görevlilerinin de eğitilmesi, okuldaki çalışanların da, kantin görevlilerinin de, okul temizliğinden sorumlu çalışanların da, ailelerin, annelerin, babaların, herkesin, çocuğun okul ve eğitim hayatı ve dışında ne kadar etkili aktör varsa hepsinin bu sürece olumlu bir katkıda bulunmasını sağlayacak düzenlemeler. Bunlar da illa böyle yasal olmuyor, yasalarla olmuyor, bu bir; hani şimdi meşhur, çok moda bir tabir var, “ekosistem meselesi”

Şimdi, bakın, siz de bir değerler eğitimi yapıyorsunuz robotik eğitim yaparken, şu anlattığınız modelde bir değerler eğitimi yapıyorsunuz ama bana kalırsa bu değerler eğitimi bu biçimiyle, bu modelle bizim geleneksel, pek yücelttiğimiz değerlerimizle de çok uyumlu değil. Finlandiya’yla uyumlu, doğru; Amerika’yla uyumlu, doğru. Nedir o? Kıyasıya rekabet, liderlik, klan başkanlığı, yardımcılığı; bütün bunlar rekabetçi toplum değerleridir. Bizim yücelttiğimiz değerlerse daha paylaşımcı, daha iş birlikçi -iş birliğini kötü anlamda söylemiyorum- iş bölümüne öncelik veren, destekleyici, zayıfı kuvvetlinin yanında ezmeden sürece dâhil edici falan bir şeyimiz var.

Şimdi, siz Finlandiya örneğine bakarak veya bir başka örneğe bakarak “Oyunlaştırma bunu da gerektiriyor.” diyerek böyle bir yola girmişsiniz. Tamam, bu bir deneyimdir, bu da kıymetlidir yani bizim çocuklarımızın, bu değerlerle büyüdükları takdirde, ilişkilerinin nasıl biçimleneceğini, daha sonraki ileri yaşlarda iş birliği yapmalarını, çalışma hayatında birlikte çalışma kültürlerini ne kadar olumlu veya olumsuz etkileyeceğini zamanla görürüz; onun da araştırmalarını yine siz inşallah profesörlük tezinizde yaparsınız ama -yani bir ara yol bulmaya çalıştım siz konuşurken de- benim önerim şu: Şimdi, rekabet yakın çevreyle, fiziksel temas hâlinde olduğumuz çevreyle olduğu zaman yıkıcı oluyor.

Bu Maxim Schreiber'in bir deyimi var: "Stasi sendromu." Stasi sendromu nedir? Stasi, Doğu Alman İstihbarat Teşkilatıydı Doğu Almanya yıkılmadan önce. Doğu Almanya, Almanya'yla birleşip komünist rejim çöktükten sonra Stasi'nin yani Doğu Alman İstihbarat Teşkilatının arşivleri herkese açıldı, herkes gidip orada kendisiyle ilgili dosyayı görme şansına kavuştu ve Doğu Almanya'da birden olağanüstü boşanmalarda patlamalar oldu. Niye? Çünkü dosyalardan görüldü ki kadın kocasının, koca oğlunun, oğul nişanlısının muhbiri yani Stasi aile içinden de bilgi alıyor. Bu yakın çevreden... Bu tür şeyler rekabet biçiminde olabilir, yumuşaktır; istihbarat veya muhbirlik biçiminde olabilir, serttir ama her hâlükârda ailelerin veya yakın çevre ilişkilerinin içine böyle girmek gerekir.

Şimdi, bir sınıfta rekabet yerine... Çünkü o çocuklar servisle beraber geliyorlar, yemekte beraber oluyorlar, oyunda beraber oluyorlar, derste beraber oluyorlar; sadece sizin dersinizde değil, tarih dersinde, Türkçe dersinde de beraber oluyorlar, bahçede oynuyorlar; bunlar eğer bir rekabete sokulursa herhangi bir derste o rekabetin tortuları ve psikolojik geri tepmeleri başka yerlere yansır, oyuna da yansır, sokağa da yansır, servisteki hangi müziğin dinleneceği konusundaki münakaşalara da yansır. Çözüm ne? Ara çözüm: Rekabeti fiziksel ilişkide olunmayanlar arasında oluşturmak yani farklı okullar arasında, farklı okullar arasında. O zaman en başarılı çocuğu en başarısız çocuk da takdir ediyor "Bizim Ahmet onların Mehmet'ini yendi, onların Mehmet'inden daha iyi." diye. Şimdi, biz bunun örneğini okullar arası basketbol vesaire maçlarında görüyoruz. Ben hiç iyi basketbol oynayamazdım ama basketbolu çok iyi oynayan arkadaşlarımla iftihar ediyordum çünkü onlar Tunalı Ortaokulunu yeniyorlardı. Bana dokunmuyordu onların daha iyi, daha başarılı olmaları. Tam tersine, benim de iftihar edeceğim, benim de paydaş olduğum bir başarı hâline geliyor onların dış rekabeti. Rekabeti dışsallaştırın. Yani okul içinde, sınıf içinde şubeler arası bile tehlikelidir. Onun yerine, okullar arası, hatta uzak okullar -yani yakın okullar olsa yine kavga çıkar- arası olmalı. Sizin okulla, diyelim ki, filan yerdeki okul. Nasıl olsa, zaten, artık bu bilişim teknolojileri mesafe şeyini ortadan kaldırdı. Yani voleybol müsabakası için bir araya gelmek zorundasınız veya yakın olmak zorundasınız, ulaşılabilir olmak zorundasınız. Burada böyle değil. İşte, sizin verdiğiniz örnekte olduğu gibi, Hakkâri'deki çocuk Ankara'daki merkezden robotunu programlayabilir hâle geldiyse yarışmaları da siz buradan... Başka iller de olabilir yani diyelim Çorum'daki okul ile Eskişehir'deki okulu kardeş okul yapıp Eskişehir'deki okulla yarışmaya sokarsanız hem Çorum'daki bütün okullar sizin taraftarınız olur ve o başarıya paydaş olur hem de Eskişehir'deki okullarla düşmanlık filan olmaz, uzaktan şeyiniz olur. Bence bir ara çözüm bulmakta fayda var. Aksi takdirde, bakın, burada belki robotik eğitimi çok başarılı yaparsınız ama değerler eğitimi de zarar verirsiniz. Bizim kültürümüzde bu kıyıcı rekabet yok. Mesela Kırkpınar'da başlarken cazgır ne diyor? "Pehlivan, pehlivan; alta düştüm diye yerinme, üste çıktım diye sevinme..." Ne alttakini şey yapıyor ne üsttekini; bu da bir değerler eğitimidir.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Çok kısa bir ilave yapabilir miyim Sayın Bakanım.

BAŞKAN – Buyurun efendim.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Teşekkür ederim Sayın Bakanım.

Milletvekili arkadaşlarım ve çok değerli hocalarımıza çok teşekkür ediyorum.

Biraz önce değerler eğitimiyle ilgili Sayın Bakanımızın yapmış olduğu tespite bire bir katılıyorum. Hizmet içi eğitimler gerçekten çok önemli ama bunun yanı sıra görsel algı noktasında millî, manevî ve ahlaki değerlerin güçlendirilmesi için Millî Eğitim müfredat, kaynak kitaplarını örnek veriyorum. Millî değerlerden siz bayrağın önemini güçlendirmek istiyorsanız, bu sunumun her sayfasında bir Türk Bayrağı olmuş olsaydı bunun izleyen herkesin bilinçaltına bir algı... Türk Bayrağı'nın önemini direkt anlatmak yerine böyle görsel algılarla, sizin de söylediğiniz gibi işte, davranışsal yönlendirmelerle, yönergelerle aslında çocukların eğitiminin yönlendirilmesi gerekiyor.

Sizin yapmış olduğunuz sunumda da benim dikkatimi çeken... Hani biz hep şunları konuşuyoruz: Bilişim bağımlılığı, bilişim bağımlılığının tespiti ve bunun önlenmesi. Siz ise çok farklı bir dünyayı sunmuş oldunuz. Bir komisyonumuz daha var bizim, Kadın-Erkek Fırsat Eşitliği Komisyonu olarak biz başta kız çocukları olmak üzere tüm gençlerin bilişim, teknoloji, matematik ve mühendislik dallarına yönlendirilmesi için çalışmalar yapıyoruz; bu açıdan da o aradaki çizgiyi nasıl muhafaza edeceğiz? İşte, buradaki bu çocuklara bunları yaptırırken bağımlı hâle getiriyor muyuz onları? Bağımlı hâle getirmemek için nerede dur denecek? Hani bunlara katılıyor bu çocuklar. Peki, ondan sonra aileler bağımlı çocuklarla karşı karşıya kalıp ayrı bir sıkıntıya düşerler mi? Bunun tespitini yapabildiniz mi? İşte, tezinizin bir parçası mı bu? Merak ettim.

Teşekkür ediyorum.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Hocam, değerli katkılarınız için çok teşekkür ederim.

Öncelikle, Sayın Bakanımın ifade etmiş olduğu noktalar bizim için bir tık kadar kolay. Sadece oradaki sıralamayı böyle... Düğmeye bastığımız an kalkar fakat bunun için, bizim ölçmemiz için, bir okulda uygulama yaptığımız için –çünkü çok kapsamlı bir şey, her hafta okulda olmamız gerekiyor- sınıflar arası bir rekabete yol açtık. İnşallah Allah nasip eder de büyük imkânlarla bu modeli uygulama şansı bulursak Bakanımızın dediği modele geçmek çok çok daha güzel ve keyifli çünkü söylemiş olduğunuz noktalara katılmamak elde değil. Önemli olan, bizim bu konuşmadaki temel düsturumuz, bizim “dijital oyun bağımlılığı” diye bir problemimiz var ve ben yüksek lisans tezimde bunu belli alanlarıyla beraber tespit ettim. Şimdi, tam olarak derdimiz şu: Bu bağımlılığa sebep olan etkenleri çocuklarımız için nasıl pozitif hâle çevirebiliriz? Yani aynı dinamiği kullanacağım çünkü çocuk bu sebepten bağımlı, “level” “item” puan vesaire. Bunu gerçek hayatta nasıl aktive edebilirim? Şimdi, bunu yaparak ben kendi dersimin özelinde daha verimli ders işlenebilmesini, çocukların daha gayretli olmasını, daha fazla proje üretmesini sağladım. Dolayısıyla, buradaki etkilerin azaltılması noktasındaki tavsiyemiz, buradaki dinamikleri doğru anlayıp gerçek hayatı dijitalin desteğiyle desteklemek, dönüştürmek yani böyle bağımlılığı artıracak bir iş zaten yapmıyoruz biz yani hiçbir çocuk bu sistemin bağımlısı olamaz çünkü okula gidip dersinde bunu görüyor, evinde de isterse devam edebilir elbette ama okuldaki dersin konusu o sistem. Ben böylece bağımlılık esaslarını güçlendirmiş oluyorum, gerçek hayatla güçlendirmiş oluyorum. Tıpkı 10 bin adım atmamızı sağlayan uygulamalar gibi. 9 bine geldiğiniz zaman “Hadi bin adım.” diyor. Biz 10 bin adım atma bağımlısı olmuyoruz hiçbir zaman ama dijitalin verdiği o destekle bin adım daha atıyoruz. Keşke çocuklarımız -kendi alanım için söylüyorum- proje üretme bağımlısı olsa. O zaman gerçekten tüketici toplumdan üretici topluma geçme noktasında fark yaratmış oluruz yani bir çocuk bu sisteme bağımlı olsa bizim şapka çıkarmamız lazım. Düşünsene, çocuk yanda sürekli robot yapıyor, fotoğraf çekiyor, sisteme yüklüyor yani işi burada, hayatta; sadece sistemin kontrolü dijital tarafta.

BAŞKAN – Sizin belki de nezaketinizden cevap vermek istemediğiniz veya değinmediğiniz konuya ben değineyim: Bu bayrak meselesi kritik bir mesele.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Bir örnek verdim sadece.

BAŞKAN – Her yere bayrağı koyduğumuz zaman bayrak anlamsızlaşmaya başlar yani aşırı kullanım hiperenflasyona neden olur.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Okullarda millî değerlerin kazandırılması için Avrupa bunu yapmış Sayın Bakanım.

BAŞKAN – Ama yine değerler eğitiminde... Bakın, Avrupa'yı da çok fazla örnek almayın çünkü onlar 2 tane -özellikle 2'ncisi- çok yıkıcı savaş yaşadılar, bir de kabilevi bağları çok güçlü. Ben hassasiyetinizi anlıyorum, bu vesileyle şunu hatırlatmak için zaten buna değindim: Şimdi, ben gittiğim yerlerde uyarıyorum, siz de lütfen uyarın; konuşma yapıyor mesela, bilmem ne derneği, kürsüye bayrak asılıyor. Şimdi, bayrak kanunumuz var bizim, bayrak kanuna göre mesela şimdi Abdullah Bey'in oturduğu yerin önüne bayrak asılamaz, bayrak böyle önden sarkıtılmaz, masaya yayılmaz; bayrak kanununa aykırı ama her yerde görüyorum ben bunu. Küçük bir kooperatif toplantısı oluyor, oradan bir tane Türk Bayrağı sarkıtılıyor ve genellikle de bu tür şeyler işlerin çok karışık olduğu yerlerde yapıyor yani bayrağın arkasına saklananlar yapıyor.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Sayın Bakanım, valla bayrak nerede varsa benim hoşuma gidiyor.

BAŞKAN – Benim de hoşuma gidiyor da ama bunun hiperenflasyona yol açmaması lazım, böyle her yere, her yere yaptığın zaman bir süre sonra...

ARZU ERDEM (İstanbul) – İşte, hiçbir yerde olmayınca da çocuk bayrağını da bilmiyor yani.

BAŞKAN – Olur mu canım hiçbir yerde yok, her yerde var, yapmayın.

Bir de şöyle bir şey başladı: 11 Eylülden sonra Amerikalılar acayip, devasa bayraklar asmaya başladılar; biz de tabii durur muyuz, “Bizim bayrağımız onların bayrağından aşağı mı kalacak?” diye biz de her yerde... Mesela bizim gençliğimizde daha makul ölçülerde bayraklar asılıyordu, şimdi kim daha büyük bayrak asarsa sanki daha vatansevermiş gibi bir hava var. Fazla abartmamak lazım.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Sayın Vekilim, bu oyunlaştırmamızı Türkiye haritası üzerine kurduk, hani vatanımızı daha iyi tanıyalım diye.

BAŞKAN – Efendim?

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Sayın Bakanım, oyunumuzu harita üzerine yerleştirdik.

BAŞKAN – Ha, o güzel olmuş, çocuk burada...

ARZU ERDEM (İstanbul) – İşte algı yani onu söylemek istiyorum, sizin orada sunmuş olduğunuz bilinçaltında Türkiye olarak... Bunu farklı şekilde anlatsanız anlamaz.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Üstelik burada gizil bir öğrenme var, mesela pek çok çocuk Bayburt'un nerede olduğunu bilmez belki ama bu sistemden geçen öğreniyor.

BAŞKAN – İşte bu da bir değerler eğitimi. İşte, böyle, yumuşak yumuşak.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Sayın Bakanım, burada bütün denklemleri değiştirebiliriz. Videonun tarzı değişebilir, çocuklara rozet veriyoruz, değiştirebiliriz; her şeyi biz değiştirebiliriz, bunlar sadece bir araçtır. İnşallah değerler eğitimimizi daha uygun hâle getirecek tüm eleştiriler de kabulümüzdür.

ARZU ERDEM (İstanbul) – Teşekkür ederiz.

BAŞKAN – Bitiriyorum da Amerikalıların meşhur bir lafı vardır, Türkçesi “Her yer şef dolu, ortada Kızılديرili yok.” Yani tamam bir tane şef olur da... Bizde şimdi liderliği belediyeler yapıyordu. Ben bunu burada söylüyor değilim, bunu Sancaktepe Belediyesi “liderlik kursu” diye bir şey açmış, orada daha sert söyledim. Ya, ne oluyor, çocukların hepsini lider yapacaksın, vatandaş ne olacak? Kızılديرililer nereye gidecek?

Çok teşekkür ederim.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – Sayın Bakanım, ben çok teşekkür ediyorum.

BAŞKAN – Kolaylıklar diliyoruz, iyi çalışmalar diliyoruz; inşallah doktoranızdan da yararlanacağız.

ÖĞRETİM GÖREVLİSİ ABDULLAH BEDİR KAYA – İnşallah Bakanım, seve seve.

BAŞKAN – Toplantıyı kapatıyorum.

Kapanma Saati: 18.30

