

# Sosyal Medyanın Çocuklara Olumsuz Etkisi

Eski bir Facebook çalışanının ortaya attığı iddialar üzerine başlatılan ve ABD’li senatörler tarafından yürütülen soruşturma sırasında endişe verici bilgiler ortaya çıktı. Facebook tarafından yapılan bazı araştırmalarda, Facebook’a ait olan Instagram uygulamasının çocuklar için zararlı olduğunun tespit edildiği ancak firmanın bu bilgileri sakladığı iddia ediliyor. 13 yaşın altındakiler Facebook uygulamasını kullanmazken Instagram’ı kullanabiliyor. Instagram kullanan bu yaş grubunun intihar eğiliminde artış olduğu görülen araştırmayla ilgili bilgilerin henüz tümüyle açığa çıkmadığı iddia ediliyor. Bununla birlikte, Facebook’un Instagram Kids adın-



daki çocuklara yönelik uygulama geliştirme sürecini hızlandırması da bu konunun hafife alınmaması gerektiğinin bir kanıtı. Zaman zaman medyada bu iddiaları haklı çıkaracak haberlerin yer aldığı göz önünde bulundurulduğunda, özellikle çocukların sosyal medyadan uzak tutulmasının daha güvenli olacağını söyleyebiliriz.

<https://reut.rs/3jbmlxd>

## Metaverse

Facebook CEO’su Mark Zuckerberg geçtiğimiz günlerde yaptığı bir açıklamada Facebook’un gelecekte bir “metaverse” şirketi olacağını açıkladı. Türkçeye “evrenötesi” olarak çevirebileceğimiz bu kavram, özünde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve internetten oluşan dijital bir dünyayı ifade ediyor. Oyunlar, video-konferanslar, kriptoparalar ve sosyal medya gibi birçok unsur bu evrenin içinde kendine yer buluyor. Hâlihazırda, dijital evrende farklı farklı dünyalardaki ele-



mentler birbirini etkilemiyor ya da ortamlar arasında aktarılamıyor. Örneğin Minecraft’ta oluşturduğunuz bir karakter, Fortnite oyununda bir anlam ifade etmiyor. Facebook gelecekte bu sanal dünyalar arasında geçişi mümkün kılacak aktörlerden biri olmayı hedefliyor.

Öte yandan metaverse ile ilgilenen başka firmalar da var. 5G teknolojisine ciddi yatırım yapan telekomünikasyon firmaları metaverse’te yer alan ve ek ücret gerektiren hizmetler sunmaya başladılar. Örneğin China Mobile, 360 derece konser kayıtlarının izlenebileceği bir sanal gerçeklik platformunu hizmete sundu; Güney Koreli SK Telekom, kullanıcıların avatar aracılığıyla birbiriyle iletişime geçtiği bir platform tanıttı; ABD’li Verizon, maçların 360 derece tekrarlarının üç boyutlu izlenebileceği bir uygulama geliştirdiğini duyurdu. Apple ve Microsoft da bu alanda çeşitli projeler geliştiriyor.

<https://bit.ly/metave>  
<https://bit.ly/meta-face>