

BİLGİSAYAR, İNTERNET VE VİDEO OYUNLARI ARASINDA ÇOCUKLAR

Yaprak İşçibaşı*

ÖZET

Bilgisayar, internet ve video oyunları ile hızla gelişen bir ekonomi sektörünün yarattığı sanal dünyanın çocuklar üzerindeki etkilerine ait tartışmalar giderek ülkemizde de yoğunlaşıyor. Aileler, psikologlar, sosyologlar, eğitimciler, iletişimciler, eğitim teknolojileri ve akademisyenler tartışmanın taraflarını oluşturmaktadır. Tartışmacıların bir grubu çocuklar üzerinde olumsuz etkileri savunurken, bir grubu faydaları üzerinde duruyor. Eğitimciler ve eğitim teknolojileri ise bu iletişim ve etkileşim dünyasının yaratıcıları ile işbirliği yapılarak hazırlanacak programların okullarda kullanılmasının çocuklara sağlayacağı kazanımlara işaret ediyorlar. Öyle görülüyor ki, tartışmalar bu konularda henüz teorileri oluşturmakta bir sonuca ulaşmış değil. Bilgisayar, internet ve video oyunlarının çocukların küçük yaşlarda teknoloji ile etkileşime girmesinin zararlarına işaret eden görüşlere karşın, çocukların bu dijital teknolojiye ilgi duyması ve onların bu teknolojiyi kendilerine faydalı haliyle kullanmaları da önemlidir. Ailelerin gerek internet kullanımında, gerek video oyunlarının seçiminde, kontrolü elden bırakmamaları gerekmektedir.

Anahtar Sözcükler: İnternet, video oyunlarının fayda ve zararları, eğitim teknolojisi.

OUR CHILDREN AMIDST COMPUTER, INTERNET AND VIDEO GAMES

ABSTRACT

Discussions on the effects of the virtual world on children, that is created by the economy sector which is developing rapidly with computer, Internet and video games are increasingly intensifying also in our country. Families, psychologists, sociologists, educators, communicationists, educational technologists and academicians are sides of this discussion. Whereas one group of disputers asserts its negative effects on children, another group emphasizes its advantages. As to educators and educational technologists, they point at the acquisitions of children from the programs to be prepared in cooperation with the creators of communication and interaction and to be used in schools. It appears that discussions have not reached a conclusion on theorizing on these subjects yet. In spite of views which point at the hazards of childrens' interaction with computer, internet and video games technology at an early age, it is also important that children are interested in this digital technology and use it in a way that will be of benefit for them. Parents should be attentive not to throw caution to the wind either in internet use or in video games selection.

Keywords: Internet, advantages and disadvantages of video games and education technology

GİRİŞ

Bu çalışmada teorik inceleme yapılmıştır. İnternet aracılığıyla oynanan oyunlar ve video oyunlarının etkileri üzerine yazılmış makale ve yazılar incelendiğinde, şiddet içerikli olan oyunların ilgi gördüğü tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra eğitimciler ve aileler; bilgisayar, internet ve video oyunlarının çocuklar üzerindeki etkileri üzerine görüş belirtirken, internette ve literatürde konuyla ilgili tartışmalar ve araştırmalar hala devam etmektedir.

Bu konuda dikkati çeken bir husus, diğer ülkelere göre geç kalınmış olsa da, Türkiye'deki tartışmaların özel sitelerde giderek yoğunlaşmakta olmasıdır. Bu bağlamda bu çalışmada internet sitelerine yansıyan uzman ve aile görüşlerine de yer verilerek; bilgisayar, internet, video oyunları ve çocuklar konusu incelenmeye çalışılmıştır.

1. AİLELER VE UZMANLARIN GÖRÜŞÜ

Bilgisayardaki şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerinde bazı olumsuz sonuçlar doğurduğu

* Yrd. Doç. Dr., Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi

uzmanlar tarafından ifade edilmektedir. Bir internet sitesinde konuyla ilgili olarak; saatlerce bilgisayar başında şiddet içerikli oyun oynayan çocukların, ciddi hiperaktivite davranışlar sergilediği belirtilmektedir. (www.guvenliweb.org.tr//aileler/content/bilgisayar-oyunlar). Aynı sitede şu bilgilere de yer verilmektedir:

“Söz konusu oyunların zaman içinde bağımlılık yarattığını belirten uzmanlar, etki altında kalan çocukların çevrelerine karşı daha saldırgan ve zarar verici eylemlere yöneldiğine dikkat çekiyor.

Piyasaya her yıl çıkan yüzlerce yeni bilgisayar oyunu başta görsel efektleri ve aksiyon sahneleri olmak üzere etkileyici senaryolarıyla dünya genelinde milyonlarca çocuğun ilgisini çekiyor. Kimi çocuklar evlerinde zamanlarının büyük bir bölümünü bilgisayar başında oyun oynayarak geçirirken, kimileri de ailesinin bilgisi dışında internet kafelere giderek, saatlerce oyun oynuyor.

Eğlenceli gibi görünse de özellikle şiddet içerikli birçok bilgisayar oyununun çocukları tehdit ettiği bildirildi. Okulların açılmasına rağmen çocuklarını bilgisayar başından kaldıramayan birçok ailenin, evde uyguladığı her türlü yaptırıma rağmen bir sonuç alamadığından şikâyet ederken, kimilerinin de uzmanların kapısını çalarak profesyonel yardım istediği ifade edildi.

Ailelerin en büyük şikâyetinin ise “çocuklarının derslerden geri kalması, ödevlerini yapmaması, aile bireyleriyle az vakit geçirmesi, okuldan kaçarak veya kendilerinden izin almadan internet kafelere gitmesi olduğu belirtildi” (<http://www.guvenliweb.org.tr//aileler/content/bilgisayar-oyunlar>).

Osman Özsoy’a göre çocukların yüzde 80’i porno ile ilk defa ödev yaparken karşılaşmakta ve zararlı sitelere girilmesini engellemek için geliştirilen filtre programları bile kesin bir çözüm olamamaktadır. Bilim dünyasının mutabık kaldığı tek önleyici çare olarak; çocuğun bilgisayar monitörünün kapıya doğru dönük olması ve odasının kapısının açık tutulmasının önerildiğini belirten Özsoy “Bunun dışında hiçbir formül bulunamadı. Bu çözüm ne kadar büyük bir felaketle karşı karşıya olduğumuza işaret ediyor. Ama anne babalar çalışıyorlar.

Herkes çocuğun başında bekçi değil. Eğer, olası zararlarından sakınmak için, bulunan en makul çözüm buysa, bu da çözüm değil. Öğretmenler çocukların internetten ödev yapmalarını sağlarken, o kaynaklara nasıl ulaşacaklarını, bilgisayarı nasıl güvenli kullanacağını öğretmek zorundalar” demektedir (www.radikal.com.tr).

Osman Özsoy, iki haftada internet oyunları yüzünden kaybolan çocukların haberlerinin izlendiğini belirtmekte ve bilgisayar oyunlarının karakterlerinin parayla alınıp, satılabildiğini vurgulamaktadır. Özsoy; bir bilgisayar mühendisinin, bir bilgisayar oyununda puanının çok yüksek olduğunu, bu puanla oyuna devam etmek isteyen arkadaşının 3-5 bin dolar karşılığında onun kullanıcı adını ve şifresini almak istediğini ifade ederek, olayın ulaştığı boyutu göz önüne sermekte ve çocukların internet kafelerde oyun oynayabilmek için sokaklarda dilendiğini söylemektedir(www.radikal.com.tr)

“Psikolog Serap Duygulu, ailelerin büyük bir bölümünde bilgisayar oyunlarının çocukların eğitimini olumsuz etkilediği görüşünün hakim olduğunu söylemektedir. Duygulu, sorunun aslında bu kadar “basit” olmadığını altını çizerek, şunları kaydetmektedir:

“Saatlerini bilgisayar başında sürekli akan görüntülere ve hareketlere bakarak, ya da bir takım şiddet eylemlerini takip ederek geçiren çocuklarda ciddi hiperaktivite davranışları ortaya çıkabiliyor. Çocukların en hareketli, en enerjik oldukları dönemde böylesine hareketsiz kalmaları, enerjilerini boşaltamamaları, çevrelerine karşı daha saldırgan ve zarar verici eylemlere yönelmelerine sebep oluyor. Üstelik bir de şiddet öğeleriyle dolu oyunlar gerçek anlamda saldırganlığı, yıkıcılığı getiriyor. O nedendir ki son zamanlarda, kesici alet ya da silah taşımaya başlayan, çevresine zarar veren çok fazla çocuk görüyoruz” (Duygulu, www.tavsiyedyorum.com/makale_6453.htm).

Eskişehir’de ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin aileleri arasında yapılan bir araştırmada elde edilen verilerdeki ebeveynlerin frekansta 78’i öğretim programları itibarıyla, çocuklarının internet kullanımını desteklediği 10’unun ise desteklemediği ortaya konulmuştur. Bununla beraber, bu ailelerin “öğrencilerden internet

okuryazarlığı bilincinin yeterince gelişmemesinden kaynaklanan kimi çekincelere sahip oldukları görülmüştür” denilmektedir (Özden ve Yılmaz 2008: 695-698).

Yine aynı araştırmadaki frekanslara göre, ailelerin 82’si öğrencilerin interneti eğitsel amaçlı, 58’i oyun amaçlı, 9’u bilgiye ulaşma amaçlı ve 1’i de bilgi paylaşım amaçlı kullanıldığı yolunda gözlemde bulduklarını ifade etmişlerdir (Özden ve Yılmaz 2008: 695-698).

Şiddet içeren bilgisayar oyunları ile ilgili hazırlanan bir çalışmada, bilgisayar oyunlarında çocukların senaryosu düşünülmüş bir dünyada figüran olarak rol aldıkları belirtilerek şu görüşlere yer verilmektedir:

“Yapılan araştırmalara göre şiddet ve saldırıya yönelik davranışlar yaşamın ilk yıllarında kazanılmaktadır. Bilgisayar oyunlarına bağımlılık, zamanla hastalık haline dönüşmektedir. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarında her türlü öldürme, parçalama ve yok etme örneklerinin dolu olduğu düşünüldüğünde, çocuklarımızın ne kadar büyük tehlike içinde olduğunu kestirmek zor değil... Sonuç olarak çocuklarımızın ve gençlerimizin harikalar yaratmalarına fırsat sağlayabilecek teknoloji ve onun bir ürünü olan bilgisayarları, nasıl kullanmaları gerektiği konusunda çocuk ve gençlerimizi doğru yönlendirmezsek, bu teknoloji bir gün bizim kâbusumuz olacaktır. Bu konuda en büyük görev ailelere düşmektedir. Şiddet içeren bu tür oyunların çocuğumuzun ruhsal yapısına ve kişiliğine zarar vereceğini düşünüyorsak, gerekli önlemleri almalıyız”(http://okulweb.meb.gov.tr/35/02/959733/).

Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürü Ayşe Gürcan, internette oynanan interaktif stratejik oyunların küçük yaşta çocuklarda şiddet eğilimlerini arttırabileceğini, bu oyunların çocukların iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceğini belirtmektedir (Gürcan, /www.radikal.com.tr).

Başka bir görüşe göre; çocuklar internet üzerinden herhangi bir ortam aracılığıyla suçta, sömürü ve tacize hedef olabilmektedirler. Bu nedenle güvenliği olmayan yeni bir dünya olan internet, çocuklar için hayal kırıklığı, korku ve tedirginlik yaratıcı da olabilmektedir (Odabaşı ve ark. 2007).

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının belirtilen sakıncaları göz önünde tutularak, bazı ülkelerde yasaklandığı görülmektedir. Örneğin Singapur’da “Mortal Kombat”, Güney Kore’de “Ghost Recon 2”, Yeni Zelanda’da “Postal 2”, Almanya’da “Fry Cry”, Japonya’da ise “Grand Theft Auto” adlı oyunlar yasaklılar listesinin başında yer almaktadır. ABD’de ve bazı Avrupa ülkelerinde de oyunların hangi yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere kurulan organizasyonlar bulunmaktadır. Bunların amacı çocukları şiddetten korumak, bu tür yayınlara sadece yetişkinlerin ulaşmasını sağlamaktır. Ülkemizde de Yalova Valiliği bir süre önce aldığı kararla, 18 yaşından küçükleri suçta özendirici mahiyette bulduğu gerekçesiyle “Halo”, “Line Of Sight Vietnam”, “Pariah”, “Serious Sam” ve “Return To Castle Wolfenstein” adlı oyunları il genelindeki internet kafelerde yasaklamıştı (www.guvenliweb.org.tr/aileler/content/bilgisayar-oyunlar).

2. ÇOCUKLAR CEPHESİ

Ülkemizde internet oyunları oynayan çocuk ve gençler birçok olumsuz durumla karşı karşıya kalmaktadır. Konuyla ilgili zaman zaman medyada haberler yapılmakta ve soruna dikkat çekilmektedir. Örneğin 2009 yılında yapılan bir haberde; çocuklar arasında salgın haline gelen internet oyunlarını oynayanların sadece bağımlı olma tehlikesiyle karşı karşıya olmadığını, aynı zamanda bu oyunlar için çocukların okullarını bıraktığı ve kavga edip şiddete dahi başvurduğu belirtilmektedir (www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205). Konuyla ilgili bazı örneklerle aşağıda yer verilmektedir.

“İlköğretim öğrencisi Batuhan D., internet oyunlarının uyuşturucu gibi bağımlılık yaptığını bizzat yaşayarak öğrenmiş. Sabah okul yerine internet kafenin yolunu tuttuğunu, gün boyu vaktini oyunlarla geçirdikten sonra akşam ‘okuldan geliyormuş’ gibi eve gittiğini anlatıyor. Bir gün annesi ‘Oğlum karnen nerde?’ diye sorduğunda ‘Ne karnesi’ diye cevap vermiş. O gün karnelerin verildiğini annesinden öğrendiğini anlatan Batuhan D., ‘Bizim okul karneleri vermedi, yarın verecek’ dedim. ‘Ertesi gün karne yerine tasdiknamemi verdiler. Oyunlara kendimi o kadar kaptırmışım ki ben 1 hafta okula gitmediğimi sanıyordum; meğerse 75 gün devamsızlığım olmuş.’ diyor. Oyunun bir tür hastalık olduğunu ifade eden Durmaz,

'Ailen oyun oynamana ne diyordu?' sorusuna ise şu cevabı veriyor: 'Babamın ayak sesini duyunca bilgisayarın düğmesini kapatır, ders çalışıyormuş gibi yapardım.' Babam geldiğinde de 'Aferin oğlum ders çalışıyor' derdi. O gittiğinde tekrar bilgisayarın başına oturdum" (www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205).

Oyun bağımlılığı yüzünden devamsızlıktan kalan öğrencilerden birisi de lise 1'e giden Gökay A. 'Eğer oyunlara kendimi kaptırmasaydım şimdi lise 4'e gidecektim.' diyen Gökay A., başlangıçta çocuk oyunları oynadığını daha sonra kafedeki büyüklerden paralı oyunlar oynamasını öğrendiğini ifade ediyor. Yatarken bile 'Yarın oyunda ne yapabilirim?' diye düşündüğünü ifade eden Gökay A., oyunda kazanamayınca ağladığını belirtiyor. Oyunlardan şimdiye kadar 6 bin 500 lira kazandığını söyleyen Gökay, 'Bu paranın yarısını bankaya yatırdım. Paraları, kıyafetlere eğlenceye harcadım.' şeklinde konuşuyor. 'Ya oyunu siz bitirirsiniz ya da oyun sizi bitirir' diyen Gökay A. oyunun verdiği heyecan ve kızgınlıkla sırf oyun nedeniyle arkadaşlarının birbirlerini bıçakladığını ifade ediyor (www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205).

Burak Y. de oyuna sabah erken saatlerde başladığını, okul çıkışına kadar oyun oynadığını belirtiyor. Okul yetkililerinin okula gitmediğine dair ailesine mesaj attığını aktaran Burak Y., 'Ne yapar eder o mesajı aileme göstermeden silerdim. Ailemi okula çağırdıklarında ise ablamı gönderirdim. Ailemden deli gibi korkuyordum; ancak oyundan da vazgeçemiyordum.' diyor. Yakın bir arkadaşının sırf oyun nedeniyle kendisini okuldan attırıldığını ifade eden Burak Y., 'Arkadaşım Hava Harp Okulu'nu kazanmıştı. Orada oyun oynayamadığı için bir yolunu bulup, kendini okuldan attırdı.' şeklinde konuşuyor" (www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205).

"İnternet kafe işletmecileri, öğrencilerin okula gitmeyip, sabahtan akşama kadar oyun oynadıklarını vurguluyor. İsmi vermek istemeyen bir internet kafe işletmecisi ayakları yere değmeyen küçücük çocukların her türlü oyunu bildiklerini aktarıyor. Anne - babaların çok sorumsuz olduğunu söyleyen işletmeci, çocuklar ders zamanında bile okuldan kaçıp oyun

oynamaya geliyorlar diyor" (www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205).

İletişim aracı olarak, hayatımızın her alanına giren interneti en çok gençler kullanmakta, internet kafeler de gençlerin en çok gittiği sosyal ortamlar arasında yer almaktadır. Amerikalı araştırma şirketi Frank N. Magid Associates, her on Amerikalıdan birinin internet oyunları içinde kullandıkları sanal kılıç, kıyafet, araç gereç ve benzeri şeyler için yaklaşık 30 dolarlık harcama yaptığını gösteren bir rapor yayınlanmış ve bu durumu 'internetteki oyunlar sanal fakat harcama gerçek' diye vurgulamıştır (http://www.porttakal.com/haber).

Özer ve Birsen tarafından bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmada, kullanım ve doyumlar kuramı uyarınca yarar ve doyum amaçlı oynanıp oynanmadığı ortaya konmuştur. Rastlantısal olarak belirlenen, farklı yaş ve eğitim seviyelerini temsil eden ve bu oyunları oynayan 14 kişi ile görüşülmüştür. Araştırmada ortaya çıkan en önemli iki sonuçtan birisi oyun oynayanların büyük bölümünün bu oyunlardan yarar ve doyum sağlamakta olduğudur (Özer, Birsen 2010: 379). Gene varılan sonuçlardan hareket ederek, görüşülenlerin oyun oynayarak, takdir edilme ve toplumsal bir etkileşim içerisinde olmayı istemelerinin yanı sıra heyecan duymak arzusu ile eğitim amaçlı oyun oynadıkları söylenebilir. Bazıları için oyun oynamak, onların günlük hayatlarında daha hızlı ve akılcı kararlar alabilmelerini sağladığı için onların gelişmesine yardımcı olmaktadır. Ancak, araştırmadan çıkan diğer bir bulgu da, oyunlara erken yaşta başlanılmasının, bir süre sonra onlarda bağımlılık yaratmasıdır. Tabi şüphesiz ki bu da endüstrinin bir isteğidir. (Özer, Birsen, 2010: 380).

3. VIDEO OYUNLARININ ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLERİ

Bilgisayarın aracılık ettiği video oyunlarının günümüzde hızla gelişen bir endüstriyi oluşturduğu görülmektedir. Video oyunlarının öğrenciler üzerinde olumsuz etkileri olduğu ve bu nedenle sınıflarda eğitim ve öğretim aracı olarak yararlanılması konusunda endişeler ileri sürülmektedir.

Provenzo (1992) endişelerine dört sebep göstermektedir:

Video oyunları;

- a. Şiddet içerikli, agresif davranışa yöneltebilir.
- b. Tahrip edici cinsiyet rolü normlarını kullanmaktadır.
- c. “Sağlıksız birey” tutumlarını teşvik etmektedir.
- d. Yaratıcı oyunu engellemektedir.

Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürü Ayşen Gürcan dijital oyunların, öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırdığını, içeriğe ilgi duymasını ve öğrenebileceğine ilişkin özgüveni sağladığını ve öğrencide motivasyon yarattığını ortaya koyan araştırmalar olduğunu belirtmekle birlikte, internette oynanan bazı interaktif stratejik oyunların küçük yaştaki çocuklarda şiddet eğilimlerini arttırabileceğini işaret etmekte ve “bu oyunlar, çocukların iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceğine, etkileşim ve iletişim boyutu itibarıyla, aile içi ilişkileri etkileyebileceğine” dikkat çekmektedir. Gürcan’a göre, sanal ortamın sağladığı zengin iletişim olanakları zaman ve mekan sınırlamasını da ortadan kaldırarak, çocukların birden fazla kişiyle online olarak oyun oynayarak, bir karakter oluşturup, çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşip, para kazanmak ve sürekli başarı elde etmek hissi yaratmaktadır. Gürcan ayrıca, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını özümseyen, çocuğun gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini, sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözerken, gerçek hayattaki sorunları çözemeyip şiddete yöneldiğini, saldırganlaştığını söylemektedir (Gürcan, www.radikal.com.tr).

Psikolog Suna Tanaltay, bilgisayarı yaratıcı insan gücü için iki tarafı keskin bir kılıç olarak nitelendirmektedir. Ona göre insanoğlunun yaratıcı aklı ve sevgiye açık yüreği bilgisayarın baskısı altına girmektedir. Ayrıca bilgisayar yalnız bir adamın yüzyüze söyleyemediği duygu ve düşünceleri evrene saçma araçtır (aktaran Akyay, www.cagipolisi.com.tr/32/5-6-7.htm).

İnternet, dünyayı keşfetme, öğrenme açısından mükemmel bir ortamdır. Ancak, internet kullanımının çocuklar için yarattığı riskler de mutlaka akılda tutulmalıdır. Yasal olmayan, şiddet ve cinsellik içeren sitelere kolay erişim, tehlikeli insanlarla iletişim, oyunlara aşırı bağımlılık başta gelen riskler arasındadır. Uyuşturucu ve terör gibi yasal olmayan yollara destek ara-

yanlar interneti propaganda aracı olarak kullanılmaktadır. Yapılan araştırmalar birçok çocuğun internette kandırıldığını ve istismarla karşılaştığını göstermektedir (<http://okulweb.meb.gov.tr/35/02/959733>).

Şiddet içeren oyunların toplum yanlısı davranışları azalttığı tespit edilmiştir. Toplum yanlısı davranışlar, hayırseverlik, gönüllü çalışmalar ve “yardım” amaçlı hareketlerdir. Diğer araştırmacılar şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın alkol tüketimine, okul varlıklarına zarar verilmesine ve suç unsuru taşıyan diğer davranışlarına yol açtığını iddia etmektedir. Video oyunlarının sadece kişisel algılamayı etkilemekle kalmadığı, aynı zamanda da karşı cinsin görsel algılanışı ile de bağlantılı olduğu görülmüştür. Dişi oyun karakterleri sıklıkla son derece seksi ve gerçek dışıdır ve sıkı oyuncuların “ideal güzellik” algılarında etkin bir faktördür.

Bütün bunlara ek olarak, en popüler ve ihtilafli teknoloji olarak kabul edilen video oyunlarının başka olumsuz tarafları ve etkileri de ileri sürülmektedir. Örneğin, Rowell Huesmann video oyunlarının son derece tehlikeli olduğunu, insanları şiddet uygulamaya teşvik ettiğini, çünkü video oyunlarında şiddetin cezazsız kaldığını, teşvik edildiğini ve ödüllendirildiğini ve kurbanın çektiği acının çok seyrek gösterildiğini ifade etmektedir. Dahası video oyunu aracılığıyla katil ile özdeşim kurmanın çocuklar üzerindeki en olumsuz etkilerden biri olduğu söylenmektedir (http://en.wikipedia.org/wiki/video_game_behavioral_effects).

Video oyunlarının, çocukları şiddet uygulamaya yönlendirici etkilerinin en olumsuz etkiler olduğu iddiaları Anderson ve Bushman (2001) genel saldırganlık modeli ile açıklamaktadırlar. Buna göre, kişisel değişkenlerin ve çeşitli hallerin insanın içsel durumuna tesirde nasıl etkileşime girerek düşünce ve duygular ile fiziksel tahrik meydana getirdiğini inceler. Bu iki araştırmacı video oyunlarının şiddet içeren davranış ve tutumları ve inançları nasıl teşvik ettiğini açıklamaktadırlar. Bu ise kişinin saldırganlığı duyarlılığının azalmasına yardımcı olmaktadır.

Her ne kadar video oyunlarının belirli avantajları olsa da, yapılan çalışmalar bu oyunların çocuklar üzerinde bazı olumsuz etkileri de olduğunu göstermektedir. Çeşitli araştırma

çalışmaları saldırgan davranışlar ile şiddet içerikli video oyunları oynama arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir. Adam vurma ve öldürmenin çok olduğu oyunlara düşkünlük göstermenin çocuklar içindeki kızgınlık duygusunu arttırdığı ve gerçek hayatta saldırgan davranışlar göstermeye yol açtığı söylenmektedir. Dahası, oyun dünyasında şiddet içeren davranışları ödüllendirildiği için, bunu gerçek hayatta tekrar etmek isteyebilirler. Video oyunları çocukları konsollarına adeta çiviler çünkü üst üste oynama ve kazanma sayesinde moral kazanırlar. Ateş etmenin ve öldürmenin normal bir şey olduğunu düşünmeye başlarlar ve kardeşlerini ya da arkadaşlarını dövdüklerinde ya da onlara saldırdıklarında kendilerini suçlu bile hissetmezler (Kartha, www.buzzle.com).

Keza okul öğrencisi çocukların, video oyunlarına kendilerini kaptırıp, okuldaki derslerini ihmal ettikleri, hatta bunların bir çeşit bağımlılık haline dönüştüğü de görülmektedir.

4. VIDEO OYUNLARININ ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ OLUMLU ETKİLERİ

Bilgisayar, çocuklara hem etkin bir biçimde katılabilecekleri bir eğlence ve bilgi ortamı sunmakta, hem de onu birey olarak bağımsız bazı kararlar almaya, uygulamalar yapmaya zorlamaktadır. Üstelik başarısını ya da başarısızlığını ölçen, dilediği kadar pratik yapma olanağı sunan, anlamadığı konuları istediği kadar tekrar edebilmesine olanak tanıyan bir yapıya sahiptir (Öcel, 2002).

Oyun tabanlı öğrenme ortamının, bireysel öğrenmeye yardımcı olduğu öğrencilerin kaygı ve endişe düzeyini azalttığı, öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiği, önceki bilgileri pekiştirdiği yönünde yaklaşımlar bulunmakta ve eğitimsel bilgisayar oyunları, fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirmek gibi alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır (Gürcan, www.radikal.com.tr).

Eğlenceli video oyunları genellikle olası olumsuz etkileri için analiz edilirken, eğitici oyunlar olumlu etki sağlayıcı olarak kabul edilirler. Araştırmalar her iki oyun türünün de oyuncular üzerinde olumlu etkiler yaratabileceğini savunmaktadır. Birçok şirket ve örgüt bireyleri

eğitmek için kolay ve etkileşimli bir yöntem olduğundan video oyunlarını tercih etmektedirler.

James Paul Gee'nin de aralarında olduğu bazı yazarlar video oyunlarının kendi başlarına iyi ya da kötü olmadığını oynayan kişinin hangi bağlamda oynadığına bağlar. Keza birçok yazar medyanın şiddete neden olmayacağını çünkü kişinin iyi ve kötü ayırımı yapabileceğini ve insanların taklitçi olmadığını düşünürler. Bu arada video oyunlarının agresifliğin ve hayal kırıklığının boşaltılması için güven verici bir yol olabileceğini ileri sürerler (http://en.wikipedia.org/wiki/video_game_behavioral_effect).

Her ne kadar, şiddet içerikli video oyunları üzerine yapılan araştırmalarda akademik performans ile negatif korelasyonlar bulunmuşsa da, diğer oyun türleri ile pozitif bir ilişki de saptanmıştır (Schie ve Wiegman, 1997).

Pek çok çocuk gelişim uzmanı da, oyun oynama zamanının özellikle çocukların zekâsı ve gelişimi için faydalı olduğunu iddia etmektedir. Günümüzde uzmanların yaptığı araştırmaların sonuçlarına göre sadece yaratıcı ve çocukların hayal gücünü geliştiren oyunlar çocukların zeka gelişimini hızlandırmaktadır (<http://tiport.com/cocuklar-en-cok-hangi-oyunlari-tercih-edi-yor-1187.html>).

Savaş Çağlayan'ın çalışmalarına göre (aktaran Akyay, www.caginpolisi.com.tr/32/5-6-7.htm) video oyunlarının da oynadığı internet kafelerin; özellikle gençlerin toplandığı birer sosyal ortam haline geldiği ve gençlerin burarlarda sanal dünyada yaşamadıkları, birbirleriyle oyunlar oynadıkları, fikirler ürettikleri, tanışıp yeni arkadaşlıklar kurdukları mekanlar oldukları görülmektedir. Diğer bir deyişle video oyunları öğrencilerin sosyal olmalarına katkıda bulunmaktadır.

Psikolog Murat Güvencer ise, "Bilgisayar oyunları zihni geliştirir. Ayrıca bilgisayarda aynı tür uyarıcılar olmadığı için çocuk kısır bir döngü içinde kalmaz, çocuklar oyun oynarken bir sürü problem çözüp, hem zekâlarını geliştiriyor, hem de hayal gücünü zenginleştirir" demektedir (aktaran Akyay, www.caginpolisi.com.tr/32/5-6-7.htm).

Uzman Psikolog Nilüfer Eyüpoğlu ise, çocukların televizyon karşısında pasif kalmalarına karşın bilgisayarda yaratıcılıklarını ortaya koyarak, (video) oyunlar sayesinde aktifliklerini koruduklarını belirtmektedir. Ona göre programlardaki animasyon, ses, çeşitli sürprizlerin birleşmesi beynin duygusal bölümünü harekete geçirmekte, dolayısıyla bilgisayar oyunları, zihinsel fonksiyonları geliştirmekte ve hayatın iç mekanizmalarını öğrenmekte çocuklara yardımcı olmaktadır (aktaran Akyay, www.caginpolisi.com.tr/32/5-6-7.htm).

Dolayısıyla, eğitici içeriği olan video oyunlarının çocuklar üzerinde olumlu etkileri olduğu ispatlanmıştır. Bu oyunlar öğrenmeyi eğlenceli hale getirmektedir. Çocukları oyun oynayarak problem çözme becerisi kazandıkları eğitim kurumları bu tür oyunları desteklemektedir. Araştırmalar, şiddet içeren oyunlar da dahil tüm video oyunlarının çocukları amaçlarına ulaşmak için gereken yol ve yöntemler üzerine düşünmeye sevk ettiğini saptamıştır. Bu da onlara plan yapma ve karmaşık durumları ele alma becerisi öğretmektedir. Video oyunları çocuğun en iyi olmak için sürekli uygulama yapması gereken etkileşimli oyunlardır. Çocuklar tekrar tekrar oyuna dönerler çünkü bu onlara başarı duygusu yaşatır. Dahası video oyunları oynamak çocukların algısı, idrak ve devinim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Kartha, www.buzzle.com).

5. VIDEO OYUNLARI VE EĞİTİM TEKNOLOJİSİ

Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Karşılaştırmalı Medya Araştırmaları Bölümünden Kurt Squire (website.education.wisc.edu/kdsquire/research.html) video oyunlarının pek çok faktörünün kombinasyonu için çok popüler ve etkili bir araç olduğunu iddia etmektedir. Ona göre, video oyunu oynayanlar üzerinde korku, güç, saldırganlık, hayret ve neşe gibi güçlü duygusal tepkiler yaratmaktadır. Bu oyunları tasarlayanlar, karakterlerin özelliklerini, oyun ödülleri, çeşitli engelleri, oyun anlatımını, başkalarıyla rekabet ve diğer oyuncularla işbirliği gibi çok sayıda oyun unsurunu dengeleyerek bu duyguları yaratmaktadır. Dolayısıyla bunlar eğitim teknolojileri için faydalı bir araç sağlamaktadırlar.

Video oyunları oynamak sosyo-kültürel bir eylem yaratmaktadır. Böylece eğitim teknolojileri teknoloji ile insanların etkileşime girmelerini sağlamaktadırlar.

Bracey (1992) gibi bazı eğitimciler, video oyunlarının öğrencileri motive edici unsurlarının, derslere yardımcı olarak nasıl entegre edileceğini araştırmaktadırlar.

Gözlem, anket ve görüşmelerle, video oyunlarının eğitimdeki etkilerini araştıran Malone (1981) ise oyunları eğlenceli hale getiren unsurların: meydan okuma, fantezi ve merak olduğunu, dolayısıyla, eğitim programlarının,

- Öğrenciler için anlamlı bir amacı olması
- Puanlandırmaya
- Öğrencilerin beceri kabiliyetine ayarlanacak şekilde zorluk düzeylerinin çoklu olmasına
- Sürpriz unsurları taşımaya
- Beceri ile ilişkili duygulara dayalı fantezi ve metafora sahip olmalarını öngörmektedir.

Bowman'a göre (1982) geleneksel öğretmenli sınıflarda öğrencilerin derslerden öğrendikleri konular üzerinde kendi kontrolleri çok az olmakta, onları öğretmenleri, seçilmiş olan ders konuları üzerinde kontrol etmektedirler. Diğer bir deyişle, öğretmen aktif, öğrenci pasif alıcı durumundadır. Öğrenci, sınıftaki grubun algı-lama hızına ve yeteneğine uymak durumunda kalmaktadır.

Bowman, eğitimcilerin öğrencilere açık hedef göstererek, kendi aralarında işbirliği yapmaları ve öğrenme sürecinde kendilerine süreci kontrol yetkisi vererek, yeniliklerin de olduğu öğrenme ortamlarını geliştirmeleri için video oyunlarını kullandıklarını önermektedir. Böylece, öğrenciler katılım yoluyla öğrenme ve soruşturmaya dayalı bir ortamda aktif roller üstlenebilirler. Grup olarak sınıftaki arkadaşlarından aldıkları konuyla ilgili değerlendirmede, performanslarını geliştirirler.

Cordova ve Lepper (1996) video oyunlarında fantezi alanında seçim yapabilen ve yapamayan öğrenciler arasında yaptıkları karşılaştırmada oyunlarda hangi fantezileri temsil edebileceğini seçebilen öğrencilerin iyi performansta olduklarını bulmuşlardır. Buna dayanarak, eğitimci-

lerin kimlerin fantezilerinin bilgisayar oyunlarında temsil edildiğine dikkat etmeleri ve onların oyunlar için fantezi durumları yaratarak, öğrencileri hesaba katmadıklarından emin olmalıdırlar tavsiyesinde bulunmaktadır.

Brown (1992) eğitim teknolojistlerinin tasarım deneyleri formundaki simülasyonlarının kullanıldığı programların incelenmesinin daha faydalı olacağını ileri sürmektedir.

SONUÇ

Göründüğü üzere, bilgisayar, internet ve video oyunlarının çocuklar ve eğitimleri üzerindeki etkileri konusunda incelediğimiz tartışma ve görüşler bu konuda henüz bir teori oluşturacak sonuca ulaşamamıştır. Medya teknolojisindeki gelişmeler ile bunların ürünlerine ait araştırmaların devam edeceği açıktır. Eğitim teknolojistlerinin video oyunlarının çocuklar arasında işbirliğini korumaya yönelik ve ileri sürülen bugünkü olumsuz etkilerden uzak, program yazılımlarında, büyük bir pazar oluşturan yazılım ve yapımcılara destek olmaları, okullardaki eğitimcilerin de bu programların sınıfta kullanımında işbirliğine dahil etmeleri gerekmektedir. Böyle bir işbirliği etkileşimli öğrenme ortamlarında araştırmacılar, eğitimciler ve eğitim teknolojistlerine büyük bir bilgi zenginliği sağlayacaktır.

Bilgisayar, internet ve video oyunlarının çocukların küçük yaşlarda teknoloji ile etkileşime girmesinin zararlarına işaret eden görüşlere karşın, dijital teknolojiye ilgi duyması en azından onların gelecekleri açısından faydalı olduğu cihetle, ailelerin gerek internet kullanımında ve gerek video oyunları seçiminde, kontrolü elden bırakmamaları bir çeşit panzehir olarak görülmelidir.

KAYNAKLAR

Akyay S, İnternet Kafelerin Çocuklar Üzerinde Etkileri, www.cagipolisi.com.tr/32/5-6-7.htm, erişim tarihi: 24.03.2010

Anderson C A & Bushman B J (2001).Effects of Violent, Games on Aggressive Behaviour. A Metaanalytical Review of The Scientific Literature, *Psychological Science*, 12, 353-359.

Bowman R F (1982) A Pac-Man Theory of Motivation. *Tactical Implications for*

Classroom Instruction, Educational Technology 22 (9), 15-16.

Bracey G W (1992) The Bright Future of Integrated Learning Systems, *Educational Technology*, 32 (9), 60-62.

Brown A L (1992) Design experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings, *The Journal of The Learning Sciences*, 2 (2) 141-178.

Cordova D I & Lepper M R (1996) Intrinsic Motivation and the Process of Learning: Beneficial Effects of Contextualization, Personalization, and Choice. *Journal of Educational Psychology*, 88 (4), 15-30

Duygulu S, Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri, http://www.tavsiyeediyorum.com/makale_6453.htm, erişim tarihi: 18.03.2011.

Gürcan A, <http://www.radikal.com.tr>, erişim tarihi: 24.03.2010.

http://en.wikipedia.org/wiki/video_game_behavioral_effects, erişim tarihi: 21.05.2010.

<http://okulweb.meb.gov.tr/35/02959733/dokuman%20arsivi%C4%B0NTERNET%20OYUN%20VE%20%C3%87OCUK%20savas.doc>, erişim tarihi: 18.03.2011.

<http://tiport.com/cocuklar-en-cok-hangi-oyunlari-tercih-ediyor-1187.html>, erişim tarihi: 24.03.2010.

Kartha D, Effects of Video Games on Children, www.buzzle.com/articles/effectsof-videogames-on-children.html, erişim tarihi: 28.06.2010.

Kurt Squire, [website.education.wisc.edu /kdsquire /research.html](http://website.education.wisc.edu/kdsquire/research.html), 06:44 23 GMT, erişim tarihi: 02.07.2010.

Malone T W (1981) Tword a Theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science* 5 (4), 333-369.

Odabaşı H F, Kabakçı I ve Çoklar A N (2007) İnternet Çocuk ve Aile, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Öcel N (2002) İletişim ve Çocuk, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını, No: 15, İstanbul.

Özden M ve Yılmaz F (2008) 4-5. Sınıflar İlköğretim Programının İnternet Kullanımına

Etkisinin Aile Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi, VIII. International Educational Technology Conference, 6-9 May 2008, Ankara, s. 695-698,

Özer Ö ve Birsen H (2010) İnternet Aracılığıyla Şiddet İçerikli Oyun Oynamayla İlgili Kullanım ve Doyumlar Kuramı Çerçevesinde Yapılan Araştırma, Ömer Özer (ed), Medyada Şiddet Kültürü, Literatürk Yayınları, İstanbul, s. 347-383

Provenzo E F (1992) What do Video Games Teach ? The Education Digest 58 (4).

Schie Van E ve Wiegman O (1997) Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance, Journal of Applied Social Psychology 27 (13), 1175-1194.

www.guvenliweb.org.tr, erişim tarihi: 24.03.2010.

www.guvenliweb.org.tr/content/bilgisayar-oyunlar, Kaynak: NTV 12-04-2009 13.07 Makaleler, erişim tarihi: 24.03.2010.

www.on5yirmi5.com/genel/content.aspx?c=11481, erişim tarihi: 24.03.2010.

www.radikal.com.tr/Radikal.aspx?aType=RadikalDetayV3&ArticleID=982381&Date=22.03.2010&CategoryID=117, erişim tarihi: 17.03.2011.

www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=916205, erişim tarihi: 24.03.2010.