Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde bazı olumsuz etkileri vardır. Bunlar; saldırganlık oluşturan oyunları oynadıktan sonra çevresine fiziksel saldırganlık gösterir, çocuklarda empatinin azalmasını sağlayarak şiddete daha çok eğilimli bireyler haline gelmesine sebep olur, şiddetli davranışa karşı duyarlılığı azaltır, akademik performansı düşürür, bilgisayar bağımlılığı, okuldan kaçma ve hatta bilgisayar oyunları almak için hırsızlık yapma gibi sonuçlar oluşturabilir (Media Development Authority, 2012).

Çocukların bilgisayar başında zaman geçirmeleriyle televizyon başında zaman geçirmeleri aynı şekilde göz önüne alınırsa bu durumun onların obezite riskini arttıracağı söylenebilir. Bu nedenle Amerika Pediyatri Akademisi (the American Academy of Pediatrics) ailelere çocuklarının bilgisayar ve diğer medya ortamları başında geçirecekleri zamanı kısıtlamalarını, çocuklarını fiziksel kondisyonu sağlayan aktiviteler ile mümkün olduğunca yaratıcı oyunlara yönlendirmelerini önermektedir.

Bazı bilimsel çalışmalar, bilgisayar oyunlarını oynamanın, çocuklar üzerinde gasp, el koyma ve kalp krizi oranını arttıran bir dizi fiziksel risk altında bıraktığını göstermektedir. Örneğin, bilgisayar oyunu oynamanın tiryakilerde epileptik felçlere bile neden olabileceği görülmektedir. Bazı bilgisayar oyunlarındaki tekrarlanarak yanıp sönen görüntüler, fotosensitif (ışığa duyarlı) epilepsi hastalarını olumsuz etkilemektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000). Bağımlı düzeyinde bilgisayar oyunu oynama, öğrencilerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Bu durumların ise çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir (Horzum, 2011).



*Ailelerin Yapabilecekleri Ve Çocukları Koruma Yöntemleri*

Bilgisayar oyunlarının da küçük çocuklar üzerindeki etkisi fazladır. Çocuğun gerçeklik duygusunun yedi yaşında geliştiği düşünüldüğünde yedi yaşından küçük bir çocuğun gerçekle hayal arasındaki sınırı çizemediği görülmektedir. Gördüklerini anlamlandıramayan çocuk anne babasının tepkisine bakar. Eğer anne baba panik yapıyorsa, ciddiye alıyorsa çocuk bunun ciddi bir şey olduğunu düşünür. Beyninde korkuyla ilgili alanlar harekete geçer ve aşırı stres kimyasalları salgılamaya başlar. Anne baba soğukkanlı ise daha az etkilenir (Tarhan, 2007). Bilgisayar kullanımı konusunda özellikle çocuk ve gençlerimizi doğru bir şekilde eğitmez ve yönlendiremezsek bu araçlar onlar için çok tehlikeli bir silaha dönüşmüş demektir. Bu anlamda gerektiğinde bilgisayar kullanım sürelerine müdahale edilebilmeli, bilgisayarlarında hangi programların veya oyunların yüklü olduğu kontrol edilebilmeli, evde bilgisayarın yeri kolay görülebilir şekilde düzenlenebilmelidir (Kıran, 2011).

Özellikle küçük çocukların, gerek televizyon izlerken gerekse bilgisayarda oyun oynarken mümkün olduğunca yalnız bırakılmaması gerekir.

Uzmanlar çocukların günde en fazla iki saati bilgisayar başında geçirebileceğini söylemektedirler. Bu süre arttıkça zararlar da artmaktadır (Tarhan, 2007).

Bedensel gelişimi desteklemek amacıyla bilgisayar oyunu oynamak yerine, ailelerin çocuklarıyla alternatif fiziksel etkinlikler (kitap okuma, parka gitme, oyun oynama vb.) yaparak nitelikli zaman geçirmeleri önemlidir (Akçay, Özcebe, 2012).

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla çocuk ve gençlerimize bilgisayar kullanmayı yasaklamak belki birçok ailenin ilk aklına gelen tedbir olabilir. Ancak yasaklamak hiçbir zaman bu soruna kalıcı çözüm getirmez. Bu gibi önlemlerde çocuk ve gençler ebeveynleri tarafından kontrol edilemedikleri zamanlarda yasakları uygulamamayı tercih edebilir ya da ev dışında bu imkânları elde etmek amacını güdebilirler. O halde ailelerin çocuklarıyla yakın temasta olmaları ve bilgisayarı olumlu yönde kullanmaları için çocuklarıyla kolay bir iletişim ortamı sağlayabilmelidirler (Kıran,2011). Oyun çağında olduğu düşünülebilecek çocukların bu yaşlardaki bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının aileler tarafından kontrollü bir şekilde uygun oyun oynama alışkanlığının kazandırılması önemli görülmektedir (Horzum, 2011).

Çocuklarda sorumluluk duygusu oluşturulmalıdır. Sorumluluk bilincine sahip çocuk gereğinden fazla oyun oynarsa zaten kendisini huzursuz hisseder. Ailelerin yaptığı hata, çocuk tam kendisini bilgisayara kaptırmış oynarken “Hadi ders çalış” denilince çocuk derse düşman olur. Onun yerine “Vaktin doluyor, bak sana 10 dakika daha müsaade. 10 dakika sonra dersinin başına oturacaksın” denirse daha iyi olur (Tarhan, 2007). Aksi halde çocuklar aileleri ile zıtlaşır ve ilişkileri daha da bozulur. Bozulan ilişkiyi düzeltmekse oldukça zordur. Aileler, çocukları bilgisayar oyunu oynarken onlara rehberlik etmelidir. Özellikle yeni bir oyun oynadıklarında çocuklarla beraber oynanmalıdır. Bilgisayar oturma odası gibi genel kullanıma açık olan bir yere konulmalı, çocukların ne oynadığı ekrandan takip edilmelidir. Bilgisayar içerikleri çocuklarla tartışılmalıdır. Çocuklarla sakıncalı oyunları neden oynamayacakları konusunda kesin bir konuşma yapılmalıdır. Çocuklara anlayacakları şekilde uyarı yapılmalı, incitilmemelidir.

Aileler oyunlar ile ilgili bilgiler edinmeli ve çocuğunun bilgisayar oyunu içeriğini belirlemelidirler. aileler çocuklarına temel kavramları öğretmek amacıyla oyun yöntemine dayalı olarak, eğitsel nitelikli ders yazılımlarını tercih edebilirler (Akçay, Özcebe, 2012). Bilgisayar oyunları sahip oldukları potansiyel ile eğitim-öğretim sürecinde birer eğitsel yazılım materyali olarak pedagojik anlamda hizmet verebilirler (İnal, Kiraz, 2008). Burada ailelerin, yazılım seçimi ve seçilen yazılım içerikleri konusunda deneyim sahibi olması ve uzman olan birilerinden destek alması önem kazanmaktadır.

https://dergipark.org.tr/