

# DİJİTAL OYUNLAR VE BİREYLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ



**Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlemesi, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenler çocukların oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıklarını değiştirmiştir. Zamanla geleneksel oyunların yerini bilgisayar ve internet yoluyla oynanan dijital oyunlar almıştır. Şimdilerde gençlerin dijital oyunlara, geleneksel oyunlardan daha fazla rağbet ettiği söylenebilir.**

**Geleneksel oyunlar (Saklambaç, Körebe, Seksek, İp Atlama, Beş Taş vb.) çocukların sosyal ilişkilerini ve zihinsel becerilerini geliştiren doğal bir araçtır. Çocuğun oyunla ilişkisini açıklamak amacıyla birçok tanım yapılmıştır: Eğlence aracı; çocukların psiko-sosyal gelişimlerinin aynası ve çocukların kendilerini ifade ettikleri bir araç olarak tanımlayanların yanı sıra; oyunun, çocukların kendi çevrelerini anlamlı hale getirme ve bu çevre içinde nasıl yer alacaklarını öğrenme şekli olduğuna dair tanımlar da vardır. Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretmeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir. Oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir.**

## **Dijital Oyun Türleri**

**Dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyardan üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır.**

**Özellikle 90'lı yıllardan sonra farklı türlerde dijital oyunlar üretilmiştir. Bugün oyuncu tercihleri doğrultusunda şekillenmiş çok sayıda ve farklı türde oyun bulunmaktadır. Kesin bir görüş birliği olmamakla birlikte taktik, yap boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olmak üzere yedi oyun türü belirlenmiştir. Eğlence Yazılımları Birliği (Entertainment Software Association-ESA) piyasa araştırmasına göre 2013 yılında en fazla satılan oyunların % 38'ini taktik oyunları %31,9'unu ise aksiyon oyunları oluşturmuştur.**

## **Dijital Oyun Bağımlılığı**

Dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki en önemli etkisi, psikolojik ve fizyolojik bağımlılık boyutudur. Dijital oyun bağımlılığı; sosyal veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı şekilde kullanması ve bu aşırı kullanımı kontrol edememesi şeklinde tanımlanabilir. Dijital oyun bağımlılığı kavramı, oyunda geçirilen süreden ziyade, ortaya çıkan olumsuz sonuçları ifade etmektedir.

Bu eksende yürütülen araştırmalar iki temel görüş üzerine kurulmuştur. Birincisi oyunların, çocuk ve gençlerin zihinsel gelişimine belli açılardan (dikkat ve konsantrasyonu artırıcı, sakinleştirici) olumlu katkı yapabileceği; ikincisi ise, kontrol edilemeyen bir oyun oynama isteğinin, sosyal yaşamda problemleri doğurmasına neden olması ve dolayısıyla bağımlılık yapabilmesidir. “Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması” sonuçlarına göre, her 5 üniversite öğrencisinden 1’i oyun bağımlılığı riski taşımaktadır. Her 3 kişiden 1’i, her gün en az 1 saat olmak üzere, saatlerce oyun başında zaman geçirmektedir.

## **Cinsiyet Oyun Oynama Alışkanlıklarını Etkiliyor**

Aynı çalışmada, erkek öğrencilerin, kız öğrencilerden daha ciddi bir şekilde bilgisayar oyunlarının etkilerine maruz kaldığı görülmüştür. Erkekler daha çok aksiyon-macera, strateji, spor ve çevrimiçi şiddet içerikli oyunları tercih ederken, kızlar eğitsel soru-cevap ve zekâ oyunlarını tercih etmektedir.

“Oyun oynamanın en sevdiğiniz yönü” sorusuna kızlar “zaman öldürmek” ve “stres atmak” cevaplarını verirken, erkek öğrenciler ise “kendi oyuncu karakterimi oluşturmak ve seviyesini yükseltmek”, “kendimi diğerlerinden üstün hissetmek” ve “oyunlarda seviye vb. satarak para kazanmak” şeklinde cevap vermişlerdir. Erkekler, dijital oyunlar vasıtasıyla sanal kimlikler inşa etmekte, bu durumun, sorunlu kimliklerin oluşmasına neden olabileceği düşünülmektedir.

# Şiddet İçeren Dijital Oyunlara Dikkat!

Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Şiddet içerikli oyunlar, gelişim aşamasındaki kişiliğe zarar verirken, doğru ile yanlış ayırt edemeyen çocuk ve gençler için oldukça tehlikeli durumlar oluşturabilmektedir.

Bazı bilgisayar oyunları ile gençler, oyun üreticisinin bilinçli tercihi ile ruh sağlıkları bozulmak suretiyle, intihara yönlendirilebilmektedir. Oyun için gece uyanmaları istenen gençlerin hayatları düzensizleştirilerek, korku gerçekte var olmayan şeyleri oluşturan video ve görüntüler izlemeleri sağlanıyor. Günlerce devam eden bu süreçte, yanlış değer yargıları uyandırılarak, değersizlik hissi aşılanıyor. Oyun kılıfı altında kendileri hakkındaki kişisel bilgileri Phishing oluyla çalınan gençler tehdit, şantaj ve siber zorbalık yoluyla tuzağa düşürülerek, intihara sürüklenebiliyorlar. Yapılan araştırmalar şiddet içeren dijital oyunların,

- Olumlu sosyal davranışlarda azalma
- Düşük yaşam doyumu
- Düşmanca duygularda artış
- Şiddete karşı duyarsızlaşma
- Dikkat sorunları
- Depresyon
- Saldırganlık
- Anksiyete
- Şiddet eğilimi
- Yalnızlık

gibi psikososyal problemlerle ilişkili olduğunu göstermiştir. Şiddet içerikli dijital oyunların psikososyal ve davranışsal problemler ile ilişkisini görmek açısından yapılan bu çalışma oldukça yol göstericidir. Singapur'lu 3034 çocuk ve ergenin iki yıl izlendiği çalışmada, dijital oyun bağımlılığı - depresyon ve okul başarısı arasındaki ilişki incelenmiştir. Normal oyuncu iken bağımlı hale gelenlerde depresyon, anksiyete, sosyal fobi gelişmiş ve okul performansı kötüleşmiştir. Bağımlı oyuncu iken normal oyuncuya dönenlerde ise depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve okul başarısında olumlu yönde gelişme ve düzelmeler görülmüştür.

## **“Toplumsal Cinsiyetin” Dijital Oyunlar Yoluyla Yeniden İnşası**

**Çevrimiçi oyunların genel olarak “erkek oyunları” ve “kız oyunları” şeklinde ayrıştıkları görülmektedir. Bu oyunlara baktığımızda erkeklere, savaş ve şiddet oyunları dayatılırken; kız çocuklarına, kız giydirme, makyaj, kuaför oyunları, oda-ev oyunları, gelinlik-kıyafet, prens-prenses oyunlarının dayatıldığı görülmektedir. Kız çocuklarına çoğunlukla ev, evin odaları veya mutfak gibi kapalı alanlarda oynanan oyunlar sunulurken, erkek çocuklarına park, bahçe gibi açık havada oynanan oyunlar sunulmaktadır. Kızlar için “güçsüz”, erkekler için ise “güçlü” imajı oluşturulmaktadır.**

**Yine kadın karakterler savaş oyunlarında dahi, gerçek olamayacak kadar ince, makyajlı, gerçeklerden uzak bir fizik ile ve arzu nesnelere olarak lanse edilirken; erkek karakterlerin kaslı, son derece düzgün bir fiziğe sahip oldukları görülmektedir. Böylece “ideal vücut” , “güzellik” gibi algılar bozulup, popüler kültür ekseninde yeniden inşa edilmektedir. Üretilen bu sahte değer yargıları ile çocukların beslenme düzenleri ve sporla ilişkileri olumsuz yönde etkilenirken, üretilen bu yapay algı ve cinsiyet kalıpları ile çocuklar özgüven sorunları yaşamaktadırlar.**

## **Oyunlarda “İslamofobi” Tehlikesi**

**Şiddet dışında dijital oyunlar, cinsellik ve İslamofobi gibi bazı gizli tehlikeler de içermektedir. Özellikle Avrupa ülkelerinde giderek artan İslamofobinin dijital oyunlar yoluyla da devam ettiği görülmektedir. İslamofobik oyunlarda, ses ve görüntü içerikleriyle İslam düşmanlığı yapılmaktadır. İslamofobik oyunların içeriğine ve daha detaylı bilgiye Oyunlarda İslamofobi sitesinden erişebilirsiniz. Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın hazırlamış olduğu “Dijital Oyunlarda İslamofobi” adlı bu çalışmanın detayları hakkında bu videodan da bilgi edinebilirsiniz.**

**Sonuç olarak, çocukların ve gençlerin dijital teknolojiyi kaçınılmaz olarak daha yoğun kullanması dijital oyunları da daha fazla oynamaları anlamına gelmektedir. Bu noktada neler yapılabilir diye düşünüldüğünde öncelikle ailelerin, çocuklarının bilgisayar- interneti kullanma alışkanlıklarını ve özellikle oyun oynama sürelerini izleyerek sınırlandırmaları yararlı olacaktır.**

**Ayrıca çevrimiçi oyunların ve oyun sitelerinin yaş gruplarına göre derecelendirilmesi ve sınıflandırılması; şiddet içermeyen, yerli, eğitici, öğretici ve geleneksel oyunların dijital ortamlara taşınması gibi önlemlerin alınması da oyun müdavimlerine ve bu konuda endişelenen ebeveynlere güven sağlayacaktır.**