

GÖRSEL MEDYA ÇAĞINDA ÇOCUKLARIN VİDEO OYUN BAĞIMLILIKLARI

Yrd. Doç. Dr. Kadir Alper
Süleyman Demirel Üniversitesi
Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi
kadiralper@sdu.edu.tr

Öğr. Gör. Dr. Necmi Ayta
Süleyman Demirel Üniversitesi
Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi
necmiaytan@sdu.edu.tr

Arş. Gör. Süleyman Ünlü
Süleyman Demirel Üniversitesi
Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi
suleymanunlu@sdu.edu.tr

Özet

Bu çalışmanın amacı, günümüzde insanlığı bir hastalık gibi saran ve bağımlı hale getiren video oyunlarının çocuklar ve yetişkinler üzerindeki etkilerini ortaya koymaktır. Çalışmada ayrıca, video oyunlarının özellikle çocuklar üzerindeki olumlu-olumsuz yönleri ele alınırken medya kavramı ile eski ve yeni oyunlara da değinilmiştir. Tarama yöntemi ve doküman analizinin kullanıldığı bu çalışmada, medya, oyun, video ve bağımlılık gibi kavramların etkileri, bazı oyunlar üzerinden verilmeye çalışılmıştır. Video oyunlarına çocuklar ve yetişkinlerin müptela olmasını sağlayan yüksek skor, oyunun sonu ve hikâyesi, rol oynama gibi özellikleri üzerinde de durularak, bağımlılığa giden yollardan ailevi problemlere, eğitim ortamında yaşanan sorunlara, başarısız deneyimlerin yaşanması ve ruhsal bozukluklar gibi psikolojik sorunların da video oyunu bağımlılığındaki etkilerine çalışmada yer verilmiştir. Teknolojinin gelişmesiyle her eve giren bilgisayar ve internetle, bundan etkilenen insanların durumları analiz edilmeye çalışılmıştır. Sonuç olarak, çocuk ve yetişkinlerin video oyun bağımlılıklarına giden süreçte nelerle karşılaştıkları gibi sorulara cevaplar aranmaya çalışılmış ve bunların sonucunda çağımızda video oyun bağımlılığının sebep ve sonuçları çalışmada ortaya konulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Medya, oyun, video oyunları, bağımlılık.

VIDEO GAME ADDICTION OF CHILDREN IN TIMES OF VISUAL MEDIA

Abstract

The purpose of this study is put forward the effects of video games on children that surrounds and makes them dependent on such as a disease of humanity today. Also in the study while video games' especially on children, positive and negative aspects have been dealing with the concept of media old and new games have also been implicated. By using Scanning and document analysis method in this study, media, game, video and addictive effects of such concepts, on some games have tried to given out. Video games for children of addicts that such as having the high score, end of the game and the end of the story, with an emphasis dependency path from the family problems, education environment problems, living failed experiences, and mental disorders such as psychological problems, video game addiction to its effects in studies are given. With the development of technology computers and the internet entered into every house, the affected people have been tried to analyze with their situations. As a result, in the process of leading children's video game addiction and the problems on this way, the questions such as what they faced to have been tried to answer and in this study the causes and consequences of video game addiction have been introduced in our era.

Key Words: Media, Games, Video Games, Addiction.

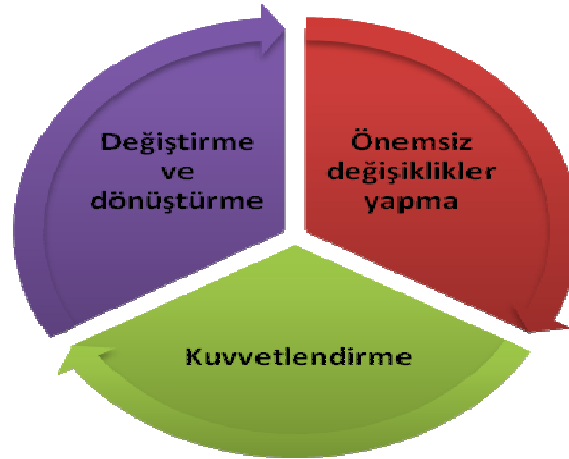
GİRİŞ

Medya

Medya kelimesini dilimizde yaygın olarak kullanmamıza rağmen kelimenin anlamı konusunda hemfikir olduğunun söylenmesi zor olmaktadır (Tüzel, 2012). Medya tanım olarak her türden sözlü, yazılı, basılı, görsel metin ve imgeleri içeren çok geniş iletişim araçlarını kapsayan bir kavram olarak tanımlanmaktadır. Medya kavramı aynı zamanda gazeteler, dergiler, kitaplar, broşürler gibi basılı; televizyon, sinema gibi görsel-işitsel ve radyo gibi işitsel kitle iletişim araçlarını da içinde barındırmaktadır. Günümüzde bu kavrama internet ve billboard benzeri yeni kavramların da eklendiği görülmektedir (Nalçaoğlu, 2003).

Görsel medya çağındaki teknolojik gelişmelerin kitle iletişim alanlarına yansmasıyla medyanın toplumdaki etkin güç merkezlerinden biri olduğu görülmektedir. Bu gelişmelerin yanı sıra, medya patronları, editörler ve köşe yazarlarını da içine alan medya elitleri de toplumsal yapı içinde önemli bir güç haline dönüşmüştür (Astiz, 1969). Dünyayı artık medya olmadan düşünmek imkânsız bir hale gelmektedir. Teknolojik gelişmelerle doğrudan ilgili olan medyanın, iletişim aracı olarak insanın yaşamını çeşitli yönleriyle etkilediği de görülmektedir. Diğer bir açıdan ise medya, toplumu farklı şekillerde değiştirmektedir. Barrett & Braham'a (1995) göre, medya bazı yönlerden faydalı bir görev üstlenirken, bir taraftan da insanlığı olumsuz şekilde etkilemektedir. Yapılan bazı araştırmalara göre medyanın insanların, eğitim-öğretimle ilgili bilgi eksikliklerini tamamlamada büyük görevler üstlendiği görülmektedir.

Medya, özellikle bireylerin bilgi, kanaat, tutum, duygu ve davranışları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Sadece bireyler değil, toplumdaki birçok kurumun, kısacası bütün toplumun ve kültürün medyanın etkileme alanının sınırları içinde olduğu anlaşılmaktadır. Barrett & Braham (1995), medyanın bireyleri ve toplumu değiştirme konusundaki etkilerini üç kısma ayırmaktadır.



Şekil 1: Medyanın Etkileri

Grossberg (1998), medyanın sunduğu olanakları ve etkisini dile getirirken, toplumun bütün yönleriyle ele alınması gerektiğinden bahsetmektedir. Toplumun yapısı ve olanaklarıyla değişim ile dönüşümün paralel olduğunu ifade etmektedir. Oluşan şartlar ve duruma göre, toplum-medya ya da medya-toplum ilişkisinin iç içe olduğu anlaşılmaktadır. Kejanlioğlu (2004), medyanın toplumu bire bir yansıttığı görüşlerinin doğru olmadığını, bu durumun bir ayna gibi düşünülmesi gerektiğini ifade etmiştir. Aynadan (yani medyadan) izlenen dünya, insan bakana kadar birkaç yerinden kırılmaktadır. Bu kırılmalar aslında insan ve medyanın ikili ilişkisini, karşılıklı etkileşimini bize göstermektedir. Medyaya bakarken adeta "nazar değdirmiş" gibi, bir de insan o aynayı (yani medyanın bize gösterdiğini) kırmakta ya da var olan bu kırılmayı daha da açık hale getirmiş olmaktadır.

Medya, birçok alan ve işlevinin yanında çağımızın yeni nesillerinin hayatında yer edinmesi bakımından çok önemli hale gelmiştir. Televizyon, sinema, internet, oyunlar bunlardan bazılarıdır. Medyanın bir parçası olan

oyunlar da toplumdaki birçok yaş kategorisi için kendini bulma, rahatlama ve stres atma gibi algılanmaktadır. Çağımızda oyun endüstrisinin büyük bir çoğunluğunun çıktığı Amerika Birleşik Devletleri'ne bakıldığında, 6-44 yaş arası Amerikalıların %72'sinin video oyunları oynadığı araştırmalara yansımıştır. Türkiye'de ise internet üzerinden ücretsiz video oyun kullanımı rakamlarına bakıldığında, bir yılda 5 milyon kullanıcıyla %534 artış gösterdiği görülmektedir. Türkiye'de bilgisayar kullanıcılarının yüzde 70'ten fazlası, yani yaklaşık 20 milyon kişi video oyunu oynamaktadır (Sosyal Medya Haber, 2012). Oyunların, teknolojinin gelişmesine paralel olarak insan hayatının büyük bir kısmını işgal etmesi, sadece çocukları değil yetişkinleri de farklı şekillerde etkilemekte ve insanların zamanını almaktadır. Video oyunu oynayanların, haftanın 18 saatini oyun oynayarak geçirmesi, video oyunlarının çağımızda insanları nasıl etkilediğini göstermesi açısından önemlidir (Nadir, 2012).

Oyunlar

Oyunların, teknolojinin çağımızdaki kadar gelişmediği zamanlarda, insanların dünyasında ayrı bir yeri bulunmaktadır. Eski zamanlardan bu yana hiç popülaritesini kaybetmeyen oyunlar zaman içerisinde değişerek günümüzde daha çok sanal ve sosyal âlemde yerini almaktadır.



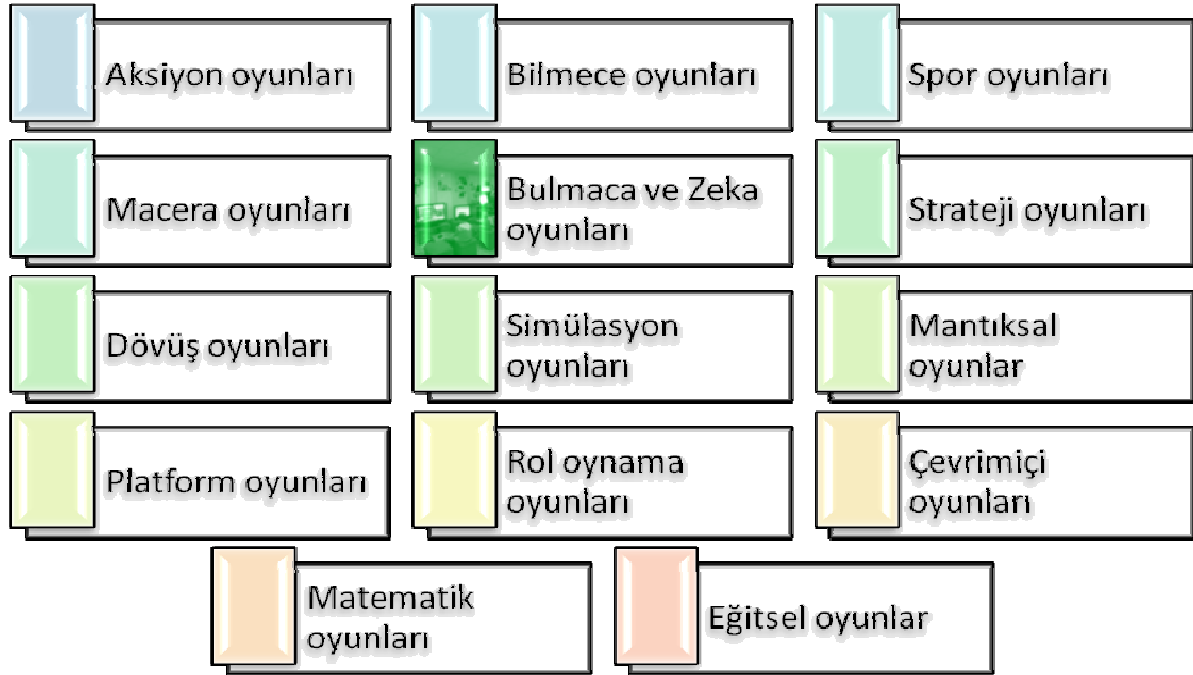
Şekil 2: Eski Dönemlerde Oynanan Oyunlara Örnekler

Çağımızda belki bir topaç, çember oyunu, birdirbir, seksek ya da bir sapan avı, bir masal anlatısı eskisi kadar ön planda olmamakta; fakat internet dünyası ve hazırlanmış cd, dvx, xbox, playstation gibi sanal ve sosyal oyun materyalleri ile bunların oynatıldığı ortamlar çocukları ve büyükleri etkileyecek kadar hayatın içinde yer aldığı görülmektedir. Wan & Chiou'ya (2006) göre, bu ortamlarda çocukların veya yetişkinlerin kendisinden ve gerçek hayattan kaçma isteği, yaşadıkları ortamdan uzaklaşma düşüncesi, onları bilgisayar ve sanal oyun dünyasına yönlendirmektedir. Sosyal medya oyunlarının sosyal ağdaki pek çok kişiyle iletişim kurmayı ve bu kişilerle sanal ortamda oyun oynayabilmeyi sağlamasından dolayı da çok sayıda kişinin bilgisayar ekranına bağlandığı görülmektedir. Sosyal ve sanal medya oyunları, insanların iletişim kurma biçimlerini değiştirdiği gibi tüketim alışkanlıklarını da değiştirmektedir. İnsanların gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri, lüks sayılabilecek pek çok hayali; insanlar, sanal medya oyunları ile gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar. Sosyal medya oyunları ile tüketimin de sanallaştığı anlaşılmaktadır.

Video oyun kullanıcıları, her türlü iletişim, tüketim ve sosyal aktivite ihtiyacını sosyal medya oyunları ile gidermeye çalışmaktadırlar. Bu durum, insanlar arası iletişimin yüz yüze, beden dili ve temas aracılığıyla gerçekleşmesini engellemekte ve zayıflatmaktadır (Sucu, 2012). Sosyal ve sanal ortamdaki video oyunları insanları rahatlatıcı olarak algılansa da belirli bir zamandan sonra özellikle çocuklarda bağımlılığa ve diğer psikolojik sıkıntılara hatta çeşitli sağlık sorunlarına sebep olmaktadır. Bu bağımlılığın olumsuz yönlerine bakıldığında çocuklarda, agresif davranışların sergilenmesi, kişilik bozuklukları, bazı duyguların yitirilmesi, öğrenmede sıkıntıların yaşanması, çocuklarda erken ergenlik yaşanması, hareketsizlikten kaynaklanan sağlık sorunları, asosyalite, hayattan bıkmışlık, aile ve çevresiyle sorunların ortaya çıkması, eğitim öğretim hayatında başarısızlıkların artması, ikili ilişkilerde yaşanan zorluklar ve kaygı düzeyinin artması, kilo alma ve görme bozuklukları gibi daha birçok etkileri görülmektedir (Chiu, Lee & Huang, 2004). Video oyunlarının insanlar, özellikle de gençler ve çocuklar üzerinde büyük etkiler bıraktığı anlaşılmaktadır. İnternet dünyasının ve oyun sektörünün sağladığı imkânlarla video oyunlarının özellikle çocukların dünyasında bir krize ve psikolojik hastalıklara sebep olduğu artık yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır. Çocuklarda meydana gelen bu psikolojik sorunlar öncelikle onları dış yaşamdan koparmakta ve kendi içine kapanık bir kişiliğe dönüştürerek çocukları bağımlı hale getirmektedir.

Video oyunları; ABD, Japonya ve Avrupa'da 70'li yılların sonu ve 80'li yılların başlarında oluşan yeni eğlence sektörünün temelleri, 1971 yılı ortalarında ticari bir eğlence olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Kuzey Amerika'da video oyunlarının çöküşü olarak bilinen 1983 yılında, Kuzey Amerika'daki oyun şirketlerinin çoğu zarar etmiş ve kapanmıştır. Birkaç yıl sonra bu şirketler toparlanmış ve video oyun endüstrisinin on yıldan fazla devam eden bir büyüme dönemine girdiği görülmüştür. Video oyun piyasası, on bir milyon dolarlık bir ciroya ulaştığında, eğlence sektöründe sinemayla başbaşa gitmeye başlamıştır (Kirriemuir, 2002). Video oyunları, ilk çıkan oyunlarından olan Galaxy War ve Tetris'den bu yana kayda değer bir ilerleme göstermiştir. Eski dönemlerde oyunların birbirinden bağımsız ve bireysel olarak oynandığı görülmektedir. Fakat günümüzde oyuncular, dünyanın herhangi bir yerinde, herhangi bir başka oyuncu ile oyun içerisinde rahatlıkla iletişime geçebilmektedir. Hatta video oyunları artık eğlence aracı olmaktan çıkıp maddi kazanç amaçlı oynanmakta ve insanların hayatlarını etkiler hale gelmektedir. Video oyuncuları, kendi aralarında para alışverişi yaparak birbirlerinin oyun hesaplarını alım satım aracı haline getirmektedirler. Oyuncular, artık gerçek yaşamdan uzaklaşıp kendilerini fantastik bir hayal dünyası olan video oyunlarına vererek yaşamlarını devam ettirmekte ve içinde buldukları yaşama karşı umursamaz bir tavır takınmaktadırlar (Griffiths & Hunt, 1995).

Zaman içerisinde birçok sosyal aktiviteden kopan çocuklar veya yetişkinler, kendilerine yemek yiyecek zaman bile ayıramaz hale gelmekte ve video oyunlarına bağımlı olmaktadır. İnsanlar, özellikle çocuklar ve gençler, video oyunlarına bağımlı hale gelmekte ve bu bağımlılık diğer bağımlılıkları kadar etkili ve ciddi olmaktadır. Saatlerce, aralıksız video oyunu oynadığı için hayatı biten çocuklar olmaktadır. The Guardian gazetesinin 5 Mart 2010 Cuma günü yaptığı habere göre "Ebeveynlerin saatlerce oynadıkları online video oyunu sebebiyle bakılmayan öz kızları açlıktan hayatını kaybetti" video oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki etkisi anlaşılmaktadır. Bu ve bunun gibi etkilerinden dolayı video oyunu bağımlılığı bu çağda önemli bir sorun haline gelmektedir. İnsanları oyuna bu kadar bağımlı hale getiren sebeplerden önce çocuklar ve yetişkinleri etkileyen bazı oyunlara örnekler vermek yerinde olacaktır.



Şekil 3. Günümüzde Oynanan Video Oyunlarına Örnekler

İnsanları, video oyunlarına bağımlı hale getiren ve oyunları bağımlılık aracı yapan bazı sebepler bulunmaktadır. Bunlar, genelde ruhsal ve sosyal sebeplerden meydana gelmektedir. Hayattaki başarısız deneyimler, düşük ebeveyn desteği, okulda yaşanan problemler; insanları oyunlara bağımlı hale getirmekte, keşif ve karakter merkezli oyun türleri, yüksek skor, oyunun hikâyesi ve oyunun bitişinin olması, oyunların oyuncularını kendine çekme sebepleri arasında yer almaktadır.

Çocukların Video Oyunlarına Bağlanma Sebepleri

Çocukları oyun bağımlılığına iten en önemli sebeplerden biri, yaşadığı ortam ve yaptıklarında başarısızlıklar yaşaması ya da başarısının az olmasıdır denebilir. İnsanlar genelde yaşamı mücadele etmeden, kolay yoldan elde etmek istemektedir. Bundan dolayı özellikle çocuklar, yaşamla mücadele edemediklerinde, moral bozukluğu ve psikolojik rahatsızlıklarla beraber kendilerini video oyunlarının dünyasına salmaktadırlar. İnal ve Çağiltay'a (2005) göre, özellikle de çocukların kendilerini rahatlamış hissetmeleri, stresten uzak olmaları ve kendilerine kalan zamanı bir şekilde geçirme istekleri video oyunlarına bağlanma sürecini hızlandırmaktadır. Çocuklar, gerçek yaşamda başarılı değilim; ama oyun dünyasında başarılıyım diye kendilerini tatmin yolunu seçmektedirler. Bu yüzden rahatça yönetebildikleri dünyada yaşamayı seçmektedirler. Psikolojik olarak oyunlar, oyuncular kısmi gerçek fantezi dünyasında işe alınırken ve hatta başarılı olurken, onların gerçek yaşamdan kaçınabilmesini sağlamaktadır (Patel, 2013).

İnsanlar bir engele takıldıkları zaman farklı bir dünyada yaşamayı istemektedirler. Bu durum, özellikle çocuklar üzerinde aile içindeki baskılar ve problemler sonucu ortaya çıkabilmektedir. Video oyunlarında bağımlılık, aslında çocukların saatler boyunca bilgisayar başında oturmalarıyla kendilerini, bulunduğu ortamdan uzaklaştırmak, yani kafalarını toplayıp rahatlamak düşüncesiyle başlamaktadır. Aileler, çocuklarının hayatın gerçek yüzüyle karşılaşacak kadar büyüdüklerini düşünmektedirler. Bunun sonucunda da ya yaşamın çalışılmadan elde edilmeyeceğini söyleyerek çocuklarını zorlamakta ya da çocuklarının ebeveynlerine ihtiyacının olmadığını, kendi başarısının çaresine bakabileceklerini düşünerek çocuklarını serbest bırakmaktadır. Çocuk, baskı altında da baskı görmeden de kontrolü kendi başına elde tutacak konumda olamamaktadır. Bu yüzden

kendini ifade etmek amacıyla başka yerlere atma duygusuyla kendini bulmaya çalışmaktadır. Özellikle de sanal âlemin yarışçı ve rekabetçi, adrenali artırıcı, hayali ve düşsel bir ortam sunması, çocuklara sanal bir sosyal sağlaması video oyunlarına yönelmeyi artırmaktadır (Sherry & Lucas, 2001). Bu olaylar yalnızca oyun bağımlılığının değil, diğer bağımlılıkların da sebebi olabilmektedir. Çocuk bu dünyaya aldırılmamakta ve istediği her şeyi gerçekleştirebileceği farklı dünyalara gitmeyi istemektedir. Yetersiz ve düşük aile desteği, çocuğun psikolojisini etkilemekte ve çocuklar hayal dünyasında yaşama eğilimi göstermektedirler.

Davranış bozuklukları ve okuldaki veya iş yerindeki problemler aynı zamanda video oyunu bağımlılığına da sebep olmaktadır. Florian & Dirk (2013), yaptıkları bir araştırmada sosyalleşmenin video oyunu bağımlılığında rol oynadığını ifade etmişlerdir. Bu araştırmaya göre, sınıfına veya iş yerine iyi uyum sağlayan, sınıf arkadaşları veya iş arkadaşları ile iyi ilişkiler kuran kişilerin, sorun olan yani bunu bağımlılık haline getiren bir video oyuncusu olma yatkınlığı daha az olmaktadır. Okulda popüler olmayan bir çocuk, oyunda daha dominant (baskın) biri olabilmektedir. Çocuk için sanal dünya gerçek dünyadan daha çekici gelmeye başlamaktadır. Aile, medya ve okul ile ilgili olaylar video oyunu bağımlılığı için risk oluşturmaktadır (Florian & Dirk, 2013). Bu durumda riskte olan kişiler arkadaş edinmekte daha çok zorluk yaşamakta ve daha az aktif olabilmektedir. Yapılan bu araştırmanın sonucunda, sosyal bakımdan yalnız kalmış veya okulda, evde sorunlarla karşılaşan çocukların, video oyunlarını hayatlarının kontrolünü tekrardan ele geçirmek için bir araç olarak kullandıkları ifade edilmektedir.

Video Oyunlarında Çocukları Bağımlılığa Götüren Özellikler

Teknolojik gelişmeler ve yaşanan çevre dolayısıyla, çocukların yaşam alanında birçok video oyunu bulunmakta ve bu oyunların sayısının gün geçtikçe arttığı görülmektedir. Fakat yapılan araştırmalarda en iyi oyunlar arasında gösterilen bazı oyunların diğerlerine oranla çocuklar tarafından daha çok oynanıldığı görülmektedir. Mesala; World of Warcraft, Knight Online, Minecraft ve benzeri oyunlar gibi. Çocuklar ve yetişkinler niçin özellikle bu oyunları seçmektedir? sorusu önemlidir. Genellikle en son çıkan, en yeni ve en güzel görüntülere sahip bir oyunun, çocuklar tarafından oynanıldığı görülmektedir; fakat bu durum tamamen doğru olmamaktadır. Mesela; Minecraft'ı oyununa bakıldığında bu oyun, çok eski ve pikseller ile oynanan, düşük çözünürlükte bir oyundur. Ancak bu oyun, dünyanın en çok oynanan oyunlarından biri durumundadır. Oyunun amacı, sınırsız özelliklerle dolu olan dünyada hayatta kalmaktır. Oyunda, defalarca tekrar dönülebilme (again), oyunun yapısı ve içeriği gereği uzun zaman dikkatin verilebileceği bir ortamının olması da çocuklara cazip gelmektedir (Kirriemuir, 2002). Oyuncu, oyun içerisinde etrafta bulunan ağaçlar, hayvanlar, madenleri kullanarak bütün eşyalarını kendisi oluşturmaktadır. Oyunda herhangi bir yönlendirme bulunmamakta ve bundan dolayı oyunun, sürprizlerle dolu gizemli bir sanal dünyası bulunmaktadır. Sanal ortamdaki bu oyunun büyüklüğü kendi içerisinde 4-5 dünya büyüklüğündedir. Bu oyuna giren bir oyuncu, merak duygusu ile her yeri görmeyi ve keşfetmeyi istemektedir. Çünkü çocuklar ve yetişkinler 6-7 saatte bitecek bir oyun değil, sürekli oynayabilecekleri, farklı maceralar yaşayabilecekleri, değişik dünyalar görebilecekleri oyunları oynamak istemektedirler. Bu gizemli dünyaları keşfetmek saatlerini hatta haftalarını almaktadır. Oyuncu, oyunun verdiği amaç çevresinde de dolaşmak istememektedir. Çünkü zaten bağımlı kişinin oraya gelme sebebi, kendi amacını kendi oluşturmak istemesi, kendi dünyasını kendisinin kurma düşüncesi yani özgür olmak istemesidir (Wan & Chiou, 2006). Bütün bu özellikleri bünyesinde barındıran oyunlar, oyuncunun dikkatini çekmeyi başarabilmektedir. Online oyunların isimlerinin sürekli popüler olmasının sebebi de bu duruma bağlanmaktadır. Oyuncu, hem istediği gibi dolaşmakta hem de farklı insanlar ile aynı ortamı paylaşabilmektedir.

Gelişen görsel medya dünyası, yani yeni teknoloji ile birlikte artık oyunlar sadece bilgisayarlarda değil akıllı telefonlarda da bulunmaktadır. Telefonlar için Android, iOS, Blackberry ve Windows Phone gibi işletim sistemlerinin geliştirilmiş olması video oyun oynama alanını da genişletmektedir. Birçok sayısız uygulamaların ve oyunların indirilip yüklenebilmesi küçükten büyüğe herkese hitap ediyor olması, video oyunlara bağımlılığı da beraberinde getirmektedir. İnsanlar bilinçsizce çeşitli oyunlar ve uygulamalar indirmeye başlamaktadır. Amerika'da bir araştırma şirketi olan Pew Research Center's Internet & American Life Project Spring Tracking Survey' in 17-19 Mayıs 2013 tarihleri arasında yaptığı araştırmaya göre, Amerika'daki akıllı telefon kullanıcılarının %50'den fazlası telefonlarını iletişimden ziyade uygulama indirmek için kullandığı sonucuna varmıştır. Bu durum da insanların özellikle de çocukların teknolojinin sanal dünyasına nasıl bağımlı olduğunu göstermesi açısından önemli olmaktadır. Birçok alanda yararı da bulunan bu sanal ortamın faydası da var mıdır? sorusu da cevaplanması gereken sorulardandır.

Video Oyunlarının Olumlu Etkileri

Video oyunlarının, çocuklarda ve yetişkinlerde bağımlılıktan dolayı birçok olumsuz etkisinin yanında araştırmalardan elde edilen sonuçlara göre, bu oyunların insanı eğiten bazı olumlu yanlarının da olduğu ortaya çıkmıştır. 2008 AIBS Eğitim Ödülleri kazananı, Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) öğretmen eğitim programı yöneticisi Eric Klopfer, Education Arcade'de video oyunlarının eğitim için kullanılma potansiyellerini incelemiştir. Klopfer'in bilgisayarın eğitimsel biçimde gelişimi üzerindeki araştırmaları, özellikle simülasyon (benzetim) oyunlarının bilimsel ve kompleks bilgileri öğrenmek için ikna edici bir şekilde işe yaradığını göstermektedir. Video oyunlarını sadece eğlence amacıyla fazla vakit harcamadan oynayan oyuncularda, pozitif etkilerinin olduğu sonucuna varılmıştır. Video oyunlarının çocuklar üzerindeki etkileri hakkında yapılan bir araştırmada, oyunların fiziksel uygunluk, sosyal yeteneklerde gelişme, düşmanlık gibi olumsuz duyguları kontrol edebilme, vizyospasyal (görsel-mekânsal) yeteneklerde gelişme, kritik düşünme ve problem çözme yeteneğinde artma gibi olumlu sonuçlarının olduğu da görülmüştür. Peter Gray "Öğrenmek İçin Özgürlük" (Freedom to Learn) isimli kitabında, video oyunlarının olumlu sonuçlardan bahsetmiştir. Gray'e (2013) göre, insanlar yeni aktivitelerin olası olumlu etkilerini anlayana kadar yeni aktivitelerden hep korkmuş ve uzak durmuştur. Gray, çocukların ilgilerine (bu ilgi video oyunu olsa bile) önem verilmesi gerektiğini ailelere tavsiye etmiştir. Anne ve babanın çocukların video oyunu oynamasına izin vermemesinin çocukları olumsuz etkilediğine, çocukların özgür olmadıklarını ve çocukların, ailelerinin kendi hayatlarını kontrol etmelerine izin vermediklerini düşünmelerine sebep olduğuna inandıklarını dile getirmiştir.

Video oyunlarının bağımlılık yapmaması için neler yapılabilir?

Video oyunlarında bağımlılığı önlemek için; çağımızda teknolojiyi hayatımızdan çıkaramayacağımız için bu kullanımın sınırlı olmasında yarar bulunmaktadır. Video oyunlarının, insan yaşamının her alanını işgal etmemesi için günün belirli zaman dilimlerinde oynamak suretiyle bağımlılığın önüne geçme sağlanmaya çalışılmalıdır. Çocukların video bağımlılığını önleme adına çocuğun sanal âlem yerine, doğal ortamlarda vakit geçirmesinin sağlanması, ikili arkadaşlık ilişkilerinde çocuğa destek olunması, sportif etkinliklerinin yaptırılması, sosyal faaliyetlere yönlendirilmesi, teknik gözetime önem verilmesi ve onlara farklı ilgi alanlarının (çeşitli kurslar vs...) oluşturulması ve en önemlisi de aile diyaloglarının sıklaştırılması gerekmektedir. Tüm bunlara rağmen çocuk bağımlılıktan kurtulamıyorsa ve bu durum onun yaşamını olumsuz etkiliyorsa alanında uzman bir psikologdan yardım alınması gerekmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Modern çağın bir gerçeği olan medya, sanal âlem, internet ve bilgisayar dünyası, insanoğlunun hayatında zaman içerisinde önemli bir yer edinmiştir. Kısa olan insan ömründe, yaşamın birçok alanında teknolojinin çeşitli nimetlerinden faydalanılmakta ve bu durum da hayatın daha hızlı yaşanılmasına sebep olmaktadır. Bilgiye ve arzularına anında ulaşma düşüncesi, insanı teknolojinin getirilerine bir nevi mahkûm etmektedir. Çocuk ve yetişkinlerin zaman içerisinde;

- Hayatı mücadelesiz kazanma
- Yapmak istediklerine kolay yoldan ulaşma isteği
- Yaşamdaki başarısızlıklar
- Ailenin ilgisizliği
- Eğitim ortamının problemleri
- Arkadaş çevresi profili
- Ekonomik durum, gibi etkenler çocukları sanal âlemin içine itmekte ve onları bağımlılığa sürüklemektedir.

Son zamanlarda, maddi bir sektör haline gelen video oyun piyasasının gün geçtikçe büyüdüğü anlaşılmaktadır. Eski oyunlar, yerini sanal oyunlara bırakmaya başlamıştır. Video oyunlarının bu yaygınlığı, bireyi zaman içinde yalnızlaştırmış ve birçok problemi de beraberinde getirmiştir. Günümüzde sanal dünya ve video oyunları üzerine yapılan araştırmalar artmıştır. Bu çalışmada, video oyunları süreci ve video oyunlarının olumlu-olumsuz yönleri ele alınarak "video oyun bağımlılığı"na dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Genel olarak bakıldığında, çocuklarda video oyun bağımlılığının birçok etkenle ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır. Görsel medya getirilerinin her ne kadar faydası olsa da ağırlıklı olarak çocuklar ve yetişkinler üzerinde daha çok olumsuz etkilerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Not: Bu çalışma 06-08 Kasım 2014 tarihlerinde Antalya’da 22 Ülkenin katılımıyla düzenlenen “3rd World Conference on Educational and Instructional Studies- WCEIS-2014”de bildiri olarak sunulmuş olup, JRET Bilim Kurulu hakemleri tarafından değerlendirilerek bu sayıda yayınlanmasına karar verilmiştir.

KAYNAKÇA

Astiz, C.A. (1969), “*Pressure groups and power elites in peruvian politics*”, London: Cornell UP.

Barrett, B & Braham, P. (1995). *Media, knowledge and power*, London: Routledge.

Chiu, S.; Lee, J.Z. & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(5), 571-581.

Florian, R & Dirk, B. (2013). Teori, yöntem ve uygulamaları, *Medya Psikoloji Dergisi*, Cilt 25 (3), 2013, 118-128.

Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 5. 189-193.

Grossberg, L., vd. (1998) *Media making*. London: Sage.

İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005.

Kejanlıoğlu, D.B. (2005). *Türkiye’de medyanın dönüşümü*. İstanbul: İmge Kitapevi.

Kirriemuir J. (2002). *Video gaming, education and digital learning technologies*. D-Lib Magazine February 2002.8(2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden 22.09.2014 tarihinde edinilmiştir.

Nadir, P. (2012). *Video oyun bağımlılığı*, <http://www.infopik.com/infografik/video-oyun-bagimliliği> 22 Eylül 2014 tarihinde edinilmiştir.

Nalçaoğlu, H. (2003). “*Medya ve toplum ilişkisini anlamak üzere bir çerçeve.*” *Medya ve toplum*. Sevda Alankuş (der.) içinde. İstanbul: İPS İletişim Vakfı Yayınları. 43-57.

Patel, D. (2013). *The guardian news, girl starved to death while parents raised virtual child in online game* Friday 5 March 2010 ,Dr. Patel (2013). Video Game Addiction <http://www.video-game-addiction.org/what-is-computer-internet-addiction.html> 20.09.2014 tarihinde edinilmiştir.

Peter Gray, P. (2013). *Free to learn: why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. New York: A Member of the Perseus Books Group.

Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. paper presented at the annual meeting of the international communication association*, Marriott Hotel, San Diego, CA. [http://icdweb.cc.purdue.edu/%7Esherryj/videogames/V GUG.pdf](http://icdweb.cc.purdue.edu/%7Esherryj/videogames/V%20GUG.pdf) adresinden 20.09.2014 tarihinde edinilmiştir.

Sosyal Medya Haber (2012). *Türkiye online oyun sektörü büyüdü Abd’li firmalar işbirliği için Türkiye’ye geliyor*.<http://www.sosyalmedyahaber.com/turkiye-online-oyun-sektoru-buyudu-abdli-firmalar-isbirligi-icin-turkiye-ye-gelior/>. 20.09.2014 tarihinde edinilmiştir.

Sucu, İ. (2012). Sosyal medya oyunlarında gerçeklik olgusunun yön deđiřtirmesi: Smeet Oyunu Örneđi, *e-gifder*, Sayı 3, s. 55-88.

Tüzel, S. (2012). *İlköđretim ikinci kademe Türkçe derslerinde medya okuryazarlıđı eđitimi: Bir eylem arařtırması*. (Yayınlanmamıř Doktora Tezi). řanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, řanakkale.

Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6), 762-766.