

KARIYER KOLEJİ İLKOKUL REHBERLİK SERVİSİ

ŞİDDET İÇERİKLİ OYUNLAR VE ETKİLERİ

Biz yetişkinler ve çocuklarımız neredeyse ömrümüzü ekran karşısında tüketiyoruz. Bu süreçte hangi açık ve gizli mesajlara veya sahnelere maruz bırakıyoruz? İşte size küçük bir cevap; 2006 yılında yapılan bir çalışmaya göre ilköğretim çağını tamamlamış bir çocuk 100 bin kadar şiddet sahnesi, 8 bin kadar ölüm veya öldürme sahnesi izlemiştir. Bu yıllarda ekran başında günlük vakit geçirme ortalamasının yaklaşık 3,5 - 4 saat olduğunu da hatırlatmak gerekir.



Dijital ortamlarda bu kadar uzun süre vakit geçirmenin çocuk üzerinde birçok olumsuz etkisinin olduğu biliniyor. Dikkat süresi kısa olan çocukların hızlı akan görüntüler karşısında **dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon eksikliği** yaşamaları, **fiziksel ve toplumsal faaliyetlerin azalması, kitap okumak ve ders çalışmak gibi akademik çalışmaya karşı isteksizlik, düşünsel anlamda pasifleşen çocuğun yorum yeteneğinin azalması** gibi olumsuz etkileri bulunmaktadır.



Çocukların kulağıyla değil, gözüyle öğrendikleri unutulmamalı. Bu sebeple gördüklerini taklit etme davranışları çok fazladır. Sürekli şiddeti gören çocukların farklı şiddet çeşitlerinden haberdar olacağı ve bu saldırgan davranışları model alabileceği biliniyor. **İzlenen şiddet arttıkça, sergilenen şiddet de artıyor. Şiddet artık öğrenilmiş ve kabul edilebilir bir davranış haline gelmiş oluyor. Bir sonraki aşama ise şiddetin sıradanlaşması. Özellikle bu şiddet davranışları beğenilen karakterler eliyle sergilendiğinde taklit edilme oranları da artıyor. Ayrıca şiddetin bilinen kahramanlarca işlenmesi şiddetin haklı gösterilmesini de beraberinde getiriyor. Hem şiddet eylemi ile ilgili kanıksama, hem de şiddeti görenin çektiği acı ve zahmete karşı duyarsızlaşma oluşmaktadır.**



Birçok oyunda amaç rakibini öldürerek etkisiz hale getirmektir. Birçok oyunda da cinsel veya etnik ayrımcılık içeren öğeler bulunuyor. Çocuk tarafından ister pasif (televizyon) ister aktif (oyun oynama) şekilde şiddet ve cinsel içeriğe maruz kalmak, **çocuklarda içe kapanma, saldırganlık, yabancılaşma, duygusal ve psikolojik uyarılmışlık gibi etkilere neden oluyor.** Bu etkiler ise şiddete başvurma eğilimlerini artırıyor.



İnternette oynanan şiddet içerikli oyunların geleneksel medyadakilere göre daha olumsuz etkileri olacağı da ileri sürülüyor. Bunun sebeplerini şöyle sıralayabiliriz:

- **İnternet oyunlarında şiddet içeren davranışlar ödüllendirilir yani ne kadar çok şiddet davranışı gösterirsen o kadar çok puan alırsın ve bir üst seviyeye çıkarsın.**
- **Şiddetin kendisi oyunun amacı ve başarının gereği haline geldiğinden şiddet içeren davranışlar sürekli ve arzuyla tekrarlanır.**
- **Bilinçaltına işlenen şiddet, bir süre sonra hareketlerdeki kontrolün zayıflamasına da sebep olduğu görülür.**
- **Oyun sırasında çocuk kendini saldırganla özdeşleştirerek, oyun karakterinin kendisi olarak oyunda yer alabilir.**
- **Şiddet davranışı sanal da olsa çocuk tarafından bilfiil tecrübe edilir ve davranışın tüm aşamaları (tasarı, hazırlık, uygulama) gerçekleştirilebilir.**
- **Özellikle uyku saatlerinde maruz kalınan ekran ışığı sebebiyle; uykuya dalmakta zorluklar, verimsiz uyku ve dinlenmeyen bir bedenle çocuklar okula gelmek durumunda kalır.**
- **Bu tarz oyunlar çocuklarda gece korkularına sebep olur ve şiddete karşı duyarsızlaşmaya neden olduğu da bilinir.**

“5 Ekim 2017 Yrd. Doç. Dr.Muhammet Ü. ÖZTABAK makalesinden altındır.”

ŞİDDET İÇEREN OYUNLAR;

1. Pubg
2. GTA5
3. Brawl Stars
4. ClashRoyal
5. Fortnite
6. Zula

Örnek bir oyun içeriği;

GTA5 (Büyük Araba Hırsızlığı)

Bu seride şiddet hep vardı ama 2013 'te çıkan versiyona eklenen özelliklerle oyun bu listeye girmeye hak kazandı. İnsanlara arabanızla toslayabilirsiniz, masum insanları öldürebiliyorsunuz, düşmanlarınıza elektirikle işkence bile yapabiliyorsunuz. Grand Theft Auto serisinin çıkış noktası araba hırsızlığı. Uyuşturucu kullanımı, şiddet ve suçu oyun mekaniklerinin parçası haline getirdi. Serinin son oyunu Grand Theft Auto V (GTA5) de içerdiği yoğun vahşet, sebepsiz yere cinayet işleme imkânı tanınması, küfürlü konuşmalar ve savunmasız kişilere uygulanan şiddet yüzünden PEGI 18 etiketi taşıyor. Seri çok oynanması benzer türde pek çok oyunun piyasaya çıkmasına neden oldu. Araç hırsızlığıyla başlayıp, anlamsız seri cinayetlere ve mafya hesaplaşmalarına kadar uzanan bu tür oyunların birkaçı şöyle: Mafia III, SaintsRow, PayDay 2, Hotline Miami.

Değerli Velilerimiz;

Aşağıda resmi ve ismi bulunan oyunların amacı; rakiplerini öldürerek ve işkence ederek puan kazanma, barınma, yaşam hakkı elde etmektir. Çocuklar bu oyunları oynarken şiddete maruz kalıp şiddeti benimsemektedirler. Oyunları oynayan öğrencilerin bireysel iletişimlerinde; küfür, argolu konuşmalara denk gelmekte, okul ve sınıf kurallarına uymakta zorluk çektikleri görülmektedir. Merhamet ve şefkat duyguları azalan öğrenciler arkadaş ilişkilerinde ve sosyal yaşamlarında problem yaşamaktadırlar. Ayrıca dikkatleri dağılan öğrencilerin akademik başarıları olumsuz etkilenmektedir.

Sizin işbirliğiniz, öğrencilerimizin okul hayatı ve bireysel yaşamları için çok önemlidir. Bu sebeple internet, tablet ve telefon kullanımları sizin gözetiminiz altında ve sınırlı bir şekilde olması konusunda hassasiyetlerinizi beklemekteyiz. Teknolojiyi tüketim için değil üretim için kullanmayı öğrenmek zorundayız.

Kariyer Koleji İlkokul Rehberlik Servisi





**ÇOKLU
MODLARDA
HIRGÜR ÇIKAR**

**ARKADAŞLARINLA
ÇETE
KUR**

