

GÖRÜNTÜLÜ EĞLENCE ARAÇLARI

Bu yazı denememde, her alanda değil, görüntülü eğlence araçlarındaki hızlı gelişmeleri temel alarak bu araçların çocuklar üzerindeki etkilerinden bahsetmeye çalışacağım.

Bill Gates “Her eve ve her masaya bir bilgisayar” dediğinde yer yer kahkahalarla karşılaşmıştı. Lakin 30 sene gibi kısa bir süre sonunda (bilgisayar bilimlerinde 30 sene çok uzun bir süredir) öngörüsü büyük oranda gerçekleşmiş oldu. Artık bilgisayar günlük bir ihtiyaç haline geldi, bilgisayar girmeyen eve *huzursuzluk* girmeye başladı. Genel olarak oyun oynamayı seven küçük beyinlerin ailelerine yaptıkları baskıyı ve ailenin de onlara hediye olarak bilgisayar almasını buna sebep olarak gösterebiliriz. Yazımızın başlığı “Görüntülü Eğlence Araçları” olduğundan, burada bilgisayar adıyla genellediğimiz araçların içerisine Play Station, Nintendo, Xbox gibi oyun konsollarını ve artık masaüstü bir bilgisayar gibi çalışan cep bilgisayarlarını ve cep telefonlarını da dâhil ediyoruz. Bir eğlence aracı olması sebebiyle de televizyon da yazımızın konusuna dâhil oluyor.

Gelişen teknoloji, bilgisayar kullanıcılarına günden güne daha büyük imkânlar sunuyor. Olmayan bir dünyayı grafik teknolojilerinin yardımıyla sanki içindeymişçesine kullanıcıya gösterebiliyor. Oyun sektörünün para kazanma hırsı da işe karışınca, oynayan kişinin saatlerce başından kalkamayacağı oyunlar, itinayla her eve servis ediliyor. Çocuklarımız da bu uğraşı çoğunlukla bayıla bayıla yerine getiriyorlar.

Oyun oynamak -oyunun çeşidine göre değişerek- oyuncuya geniş bir *hayal gücü* kazandırabilir. Sorun çözmede *pratiklik* kazandıracağı da muhakkaktır. Ancak, her oyun bu kadar masum, bu kadar faydalı olmayabiliyor. Çoğunlukla kan ve vahşet oyunların ana teması haline geldi. Cinsellik artık çoğu oyunda -sinema ve dizi sektöründe olduğu gibi- ön plana çıkmaya başladı. Çocuklarımız, artık bilgiye, ulaşmaları gereken vakitten çok daha erken ulaşıyorlar.

Bunların yanında, çocukların fiziksel gelişmelerini sağlamaları gereken bir çağda bilgisayar başında saatlerce vakit geçirmeleri -şüphesiz- son derece olumsuz etkiler yaratır. Sosyal ilişkilerine de büyük darbe vurur. Saatlerce konuşmadan bilgisayara bakmak, çoğunlukla İngilizce olan oyunlarda söylenenleri anlamadan bir şeyler yapmaya çalışmak toplumsal ilişkilerde büyük eksiklikler meydana getirecektir. Çocuğu daha *içe kapanık* hale getireceğinden, *eğitim hayatını* da etkileyecektir.

Şimdiye kadar bahsedilenler, tek kişilik olarak oynanan, ikinci bir oyuncuya ihtiyaç duyulmayan oyunlara yönelikti daha çok. “Her evde, her masada bilgisayar” meselesini aşırp artık internetsiz evin kalmayacağı zamanlara yaklaştığımız bu günlerde, çocuklarımızın bilgisayar başında geçirdiği vaktin bir kısmı da internette geçiyor. İnternet üzerinden oynanabilen flaş oyunları, herkes arasında moda haline gelen sosyal paylaşım siteleri, onların ilgisini çekmekten geri kalmıyor. Flaş oyunları da yukarıda bahsettiğimiz kategoriye, tek kişilik oyunlar sınıfına dâhil edebiliriz; fakat sosyal paylaşım siteleri üzerinde ayrıca durmamız gerekmektedir.

Çocuklarımızın yetişme döneminde aile içindeki ortam kadar, yetiştikleri çevrenin de önemi hepimizin malumudur. Aile içerisinde çocuğa ne kadar ihtimam gösterilirse gösterilsin, okullarda önlerine konulan sokak kültürü bu eğitime genelde zıt düşer ve evde öğretilen her şeyi yerle bir etme gücüne de sahiptir. Çocukların gün boyunca beraber oldukları arkadaşlarının söyledikleri, onlara anne babanın söylediklerinden daha cazip

gelebilir. Bu durumun iki etkisi vardır: eğer onunla başa çıkabilecek donanıma sahiplerse çocukları yaşadıkları çevreye dirençli hale getirebilir veya onların zihninde bambaşka doğrular yaratarak aileden uzaklaşmasına sebep olabilir. Anne-babanın evvelki akşam çocuğuna öğrettiği, küfretmenin yanlış olduğu düşüncesi, ertesi gün okul tuvaletinde büyük çocukların arasında geçen konuşmaya şahit olmasıyla yerle bir olabilir. Bu nedenle, bahsedilen ikinci durumu daha çok göz önüne almamız gerekir.

Çocukların birbirlerine aktarım yoluyla edindiği bu sokak kültürü, önceleri okulda ve sokak aralarında alınırken, şimdi sosyal paylaşım siteleri aracılığıyla akşamları evde de alınıyor. Birbirleriyle internet üzerinden iletişim üzerinde olan çocuklar, okulda veya sokakta sürdürdükleri konuşmaları aynı şekilde internet üzerinden de sürdürüyorlar. Bu sefer, işin içerisine salt konuşmadan ziyade görsel medya da giriyor: videolar, fotoğraflar, muhtelif sitelere referanslar bu konuşmaların ayrıyeten tuzu biberi oluyor.

Bu tip sitelerde vakit geçirmenin yanında, internet üzerinden çok sayıda oyuncuyla oynanan oyunlar da günümüz gençliğinin ve çocuklarımızın ilgi odağı durumunda. MMORPG¹ olarak adlandırılan bu tip oyunların ortak birkaç özelliği şunlar: oyunu gerçekten çok sayıda insan oynuyor, oyunu hakıyla oynayabilmek için aylık bir ücret ödemek gerekiyor ve oyunlarda kesinlikle nihai bir amaç yok. İlk ikisi bir yana, asıl üzerinde durulması gereken özellik sonuncusu. Çünkü bu tip bir etkinlikte hiçbir yere varılmaz. Tek amaç vardır: en iyi ve en güçlü olmak. Oyunu oynayanlar arasında en güçlü olmak için oyuncular gece gündüz oyundaki durumlarını iyileştirmeye çalışırlar. Bu durum ise oyuna büyük bir *bağlılık* ve çok büyük bir *vakit kaybı* getirir. Çocukların okulda düşündükleri tek şey akşam gidince oyunda neler yapacakları olur. *Derslerine odaklanamama*, sosyal etkinliklerden ve ailevi ilişkilerden gün geçtikçe uzaklaşma, vakti değerlendirememesi ve nice olumsuz etkileri burada zikretmeye lüzum görmüyoruz.

Buraya kadar açıklaması bilineni tekrar ettik. Peki, bunları bertaraf etmek için ne yapılabilir? Bunun çözümünün sistemin içerisinden olmasına şu an için imkân yok. Gün gelir de bilgisayar sektörünü kontrolümüz altına alabilirsek ancak o şekilde içeriden bir çözüm olarak “Oyunların bu tip içeriklerini değiştirelim” diyebiliriz. Şu an için ancak dışarıdan çözüm üretebiliriz. İlk aklımıza gelense “Bilgisayarı yasaklayalım!” oluyor. Salonun ortasında duran bir bilgisayar... Sürekli yanından geçen ve her geçtiğinde bilgisayar başında geçirdiği keyifli dakikaları hatırlayan bir çocuk... Bilgisayarın açılması için gerekli şifreyi bilmediği için bilgisayarı açamıyor. Bilgisayar başında aldığı hazzı evde alamadığı için akla ilk olarak “Evde oynayamıyorsak, dışarıda oynarız!” geliyor ve internet kafe yolunu tutuyor.

Bu satırları yazan bir bilgisayar mühendisi öğrencisi olarak problem çözmeye yönelik dersler alıyorum ve dersini aldığımız hocalarımızdan birinin klasikleşmiş sözünü burada iktibas etme gereği duyuyoruz: “Aklınıza gelen ilk çözümü uygulamayın! Mutlaka önce onu sorgulayın, daha iyi hale getirin ve çözümlemesini yapın. Ondan sonra, en iyi çözümü ürettiğinizi düşünüyorsanız onu uygulayın.”

Bilgisayarı hemen yasaklamak, çocuğu kendi çözümlerini üretmeye yöneltecektir. Burada yapılması gereken, kanaatimizce, çocuğun gereksinimlerini göz önüne alarak

¹ Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (Massive Multiplayer Online Role -Playing Games)
Daha geniş bilgi için: <http://tr.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

bilgisayar oyunlarının ve televizyonun yerini alacak aktivitelerin çocukla birlikte icra edilmesidir. Özellikle, en çok ihtiyacı olan şeyi, yani ilgiyi ona vermek oldukça mühimdir. Yoğun iş tempomuz buna müsait olmayabilir; lakin çocuk sahibi olmak ve onu yetiştirmek de bir fakülteyi bitirecek kadar özen ve çaba gerektirir. Eğer çocuğumuza karşı kendimizi sorumlu hissediyorsak, yapmamız gereken fedakârlıklar vardır ve zaman ayırmak da bunların en öncelikli ve en önemli olanıdır.

Oyunlardan alınan *keyif*, oyuncuyu onlara çeken en büyük etkendir. Keyif alınırken oyunların aslında ne kadar zarar verdiği çocuğa anlatılmalıdır. Bunun yerine, muhtelif faaliyetlerde daha çok keyif alacağı, yaşlılarıyla birlikte spor yaptığında daha çok eğleneceği, gerçek hayatın sanal yaşamdan daha güzel olduğu düşüncesi çocuklarımıza kazandırılmalıdır. Kazandırılmakla kalmamalı, bu düşünceler bizzat aile tarafından fiiliyata geçirilmelidir.

Çocuğun fiziksel gereksinimlerini karşılayacak alışkanlıklar ona kazandırılmalıdır. En azından bir spor dalı ile uğraşması teşvik edilmelidir. Aileyle birlikte yapılacak düzenli ve keyifli sportif etkinlikler de hem aile içi ilişkilere, hem de çocuğa büyük katkı sağlayacaktır. Çocuğun toplumsal kişiliğini kazanması için, onun insanların bulunduğu ortamlarda konuşmaya teşvik edilmesi, yanlışlarının güzel bir üslupla düzeltilmesi uygun bir davranıştır.

Bahsettiğimiz sosyal paylaşım siteleri ve çevrimiçi oyunlara burada ayrı bir bölüm açmamız gerekiyor. Çocukların 13-14 yaşlarından önce bu tip sitelerde hesaplarının bulunmaması onların iyiliğinedir. Ayrıca, internetin tehlikeli boyutlarda bilgi içerdiği bugünlerde, internette sosyalleşeceğimiz diye her türlü kişisel bilginin internette yayınlanmasının tehlikeli olduğu hepimizce farkına varılması gereken bir gerçektir.

Bizler de küçük yaşlarımızda bahsettiğimiz çevrimiçi (MMORPG) oyunlarda bol bol vakit harcadık. Bahsi geçen olumsuz özelliklerin birçoğunu bizzat müşahede ettik, hala sonuçlarının etkisindeyiz. Şimdi ise daha faydalı bir uğraşta bulunmadığımız için açıkçası biraz kendimize, biraz da bizi uygun bir yöntemle yönlendirmediği için ailemize kızıyoruz.

Adı geçen eğlence araçlarından tam bir yalıtım bugünün şartlarında hayaldir. Bu nedenle, ailenin bilgisayara ve türevlerine atfettiği önem ve bunun çocuğa yansıtılış üslubu büyük bir önem arz eder. Bilgisayarın çocuğa bir ödül olarak sunulması, çocuktaki bilgisayar algısını olumsuz etkiler. Bilgisayarın sadece ihtiyaç duyulduğunda açılması gereken, can sıkıntısında açılıp vakit geçirilecek bir şey olmaması gereken bir araç olduğu düşüncesi çocuğa kazandırılmalıdır.

M. Tarık YURT