

Dijital Oyunlar

Oyun çocukların en önemli uğraşı olarak kabul edilmektedir. Çocuğun yaşı ve gelişimine uygun olarak ulaşılabilir, sade, çok yönlü, katılımcı, fonksiyonel ve keyif verici özellikleri ile çocuğun gelişimi üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Çocuklar oyun oynama sırasında problem çözme, keşfetme, düşünme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, güç, denge, koordinasyon ve kendini organize etme gibi becerileri edinmektedir.



Bilişim teknolojilerinin gelişmesi, oyun oynama alanı ve oyun aracı olarak ortam sunan dijital dünya, çocukların teknolojiyi kullanarak her an ve her yerden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişim sunan dijital oyun kavramının tanımlanmasını sağlamıştır.



Oyun çocukların en önemli uğraşı olarak kabul edilmektedir. Çocuğun yaşı ve gelişimine uygun olarak ulaşılabilir, sade, çok yönlü, katılımcı, fonksiyonel ve keyif verici özellikleri ile çocuğun gelişimi üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Çocuklar oyun oynama sırasında problem çözme, keşfetme, düşünme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, güç, denge, koordinasyon ve kendini organize etme gibi becerileri edinmektedir.





Dünya Sağlık Örgütü, bu yıl yayımladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzun (ICD) 11'nci sürümünde, oyun oynama davranışının bir sonucu olarak (dijital oyun veya video oyunları) ortaya çıkan bağımlılıklar çatısı altında tanımlandı.

Bu değişiklikle birlikte oyun bağımlılığı artık madde bağımlılığı ile aynı seviyede yer alıyor. Kılavuzda 'Oyun oynama bozukluğu' şöyle tanımlanmış: Oyun oynama bozukluğu, sürekli ve tekrarlayan oyun (dijital ya da video oyunları) oynama davranışı şeklinde görülür. Bu oyunlar çevrimiçi (internet üzerinden) ya da çevrimdışı oyunlar olabilir.

Oyun bağımlılığına yönelik belirlediği davranış özellikleri ise;

- 1) Oyunun başlangıcı, sıklığı, yoğunluğu, süresi, sona ermesi veya oyun üzerinde bozulmuş kontrol dürtüsü.
- 2) Oyunun diğer yaşam ilgilerine ve günlük etkinliklere göre ön planda olması, oyuna verilen önceliğin artması.
- 3) Olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamanın devam etmesi veya tırmanması.Yapılan çalışmalarda aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlatma gibi olumlu katkıları olduğu bildirilmiştir.

Ayrıca, dijital oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklediği de bildirilmiştir. Bununla birlikte, çocukların problem çözme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar verme becerilerini desteklediği aynı zamanda da strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerini desteklediği belirtilmektedir.

Literatürde; şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık, depresyon ve anksiyete, saldırganlık , şiddet eğilimi, dikkat dağınıklığı gibi ruhsal ve psikososyal problemler ile ilişkili olduğu bildirilmiştir. Bununla birlikte, bazı çalışmalar dijital oyunlarla aşırı zaman harcayan çocuklarda akademik başarıda düşüş, yetersiz ve düzensiz uyku alışkanlığı, yetersiz fiziksel aktivite, obezite ve kas iskelet sistemi sorunları geliştiğini göstermiştir.

T.C.
ADANA VALİLİĞİ
İL MİLLİ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ



**DİJİTAL OYUN OYNAMANIN ÇOCUKLARIN
RUHSAL VE FİZİKSEL GELİŞİMİNE ETKİSİ**

