

Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunları ve Biz

Son olarak 13 Ağustos 2024 tarihinde Eskişehir’de meydana gelen ve 18 yaşındaki bir gencimizin bilgisayar oyunundan etkilenerek sokağa çıkıp gördüğü 5 kişiyi rasgele yaralaması tüylerimizi diken diken etti.



Türkiye gündemini kısa sürede alt üst eden bu olay toplum olarak nasıl pimi çekilmiş bombalarla karşı karşıya olduğumuzu bize açıkça gösterdi. Daha çok teröristler için dillendirilen “uyuyan hücre” tanımı, sanırım bundan sonra, kendisini odasına kapatmış bilgisayar oyunu bağımlısı gençler ve onların yaşayacağı ya da yaşatacağı tehlikeler için kullanılacak.

Bir eğitimci olarak konu hakkındaki görüşlerimizi ve önerilerimizi sunmadan önce biraz geriye, 1990'lara gidelim. 1980'lerin sonlarında merhum Turgut Özal başbakan olarak bilgisayar başında pozlar vermiş, artık her şeyin bilgisayarla yapılacağını müjdelemiş, 5 yılda bir eve kapanarak yapılan nüfus sayımlarının bile bilgisayarla tespit edileceğini duyurmuştu. Böylece bilgisayar gündelik hayatımıza girmiş, ilk defa kamu ve özel şirketler dışında PC adı verilen kişisel bilgisayarlar ev ve ofislerimizde yer almaya başlamıştı. Bizler de el yordamıyla ya da bilgisayar kurslarına giderek bu teknolojik aletin nasıl kullanıldığını öğrenmeye çalıştık. Kurslar yoluyla Pascal, Norton, PW gibi bir sürü isimle anılan programlama dillerini çözüp bilgisayar okuryazarı olacaktık. Bizler için süreç uzun ve sancılı geçerken bilgisayar sektörü hem donanım (hard) hem de yazılım (soft) olarak çok hızlı bir gelişim gösterdi ve hazır programlar kısa zamanda hayatımıza girdi. Önce kelime işlemcilerle tanıştık, daktilolarımızı rafa kaldırdık. Sonrasında grafik, hesap, fotoğraf programları derken artık bizim programlama dili öğrenmemize gerek kalmadı ve her şey hazır olarak bilgisayar içinde ya da ondan bağımsız paketler halinde sunuldu.

İşte bu aşamada küçük çaplı bilgisayar oyunları da sektörde yerini almaya başladı. 1990'ların başlarında bilgisayar oyunları ilk çıktıklarında ne kadar da masumdu. Önce araba yarışları, sonrasında Hugo gibi TV ekranlarından da yayınlanan çeşitleriyle oldukça eğlenceliydi. Fakat sektör öylesine hızlı gelişti, öylesine bir rekabet ortamına girdi ki sözünü ettiğimiz masum oyunların yerini şiddet içerikli oyunlar aldı.

İşte biz (şu anki yetişkinler olarak) masum oyunlardan şiddet içerikli oyunlara geçiş sürecini tam olarak anlayamadık, okuyamadık, takip edemedik ve gafil avlandık. Çünkü bu yazılımları yapanlar yabancılardı. Sektör onların elindeydi ve yazdıkları oyunlar da onların kültürel öğelerini içeriyordu. Oysa biz işin yazılım değil makine boyutundaydık ve çağdaş ülkeler seviyesini bir an önce yakalamak için çocuklarımızın mutlaka bilgisayarla tanışması gerektiği ve mutlaka bir bilgisayarlarının olmasını övünç kaynağı olarak görüyorduk.

Odasına kapanıp bilgisayarında oyun oynayan çocuklarımız bizim için dahi çocuklardı ve ne kadar güzel, ne kadar da iyi bir iş yapıyorlardı. Çünkü biz onları odalarında bilgisayarları başında ders çalışıyor zannediyor, aklımıza hiç oyun gelmiyor, hatta çekine çekine kapılarını tıklatıp “artık çok çalıştın, biraz dinlen, hatta yarım saat bilgisayarında oyun oynayabilirsin” gibi sözde tolerans bile gösteriyorduk. Oysa süreç çok hızlı gelişmiş ders programlarına uygun içeriklerin yerini, onlardan binlerce kat fazla çeldirici oyunlar, diziler, filmler, malayani (içi boş, zaman öldürmekten başka işe yaramayan) programlar almıştı.

Gidişatın kötü olduğunu anlamaya başladığımızda iş işten geçmişti. Çünkü bu yeni teknolojiyi onlar anlıyor biz anlamıyorduk. Vaktiyle eve alınan televizyonun nasıl açılıp kapanacağını babalarımızdan öğrenen bizler bilgisayarımıza, telefonumuza program yüklemek için çocuklarımıza muhtaçtık. Hayat boşluk kabul etmezdi. Biz tehlikenin farkına varıp zararlı içeriklere engel olmak için çocuk kilidi arayana kadar çocuklarımız çoktan bilgisayar bağımlısı olmuştu.

Üstüne üstlük tam çocuklarımıza yanlışlıkları gösterip söyleyeceğimiz ve onlara iyi örnek olacağımız bir dönem beklerken bu kez biz yetişkinler bilgisayar bağımlısı olduk. Üstelik bu bilgisayarlar avucumuzun içindeydi ve adı da akıllı cep telefonlarıydı. Böylece çocuklar kendi odalarında bilgisayar başında, yetişkinler kendi ortamlarında elde tablet veya telefon çevremizle ilişkimizi kesmeye, dışımızdaki dünya ile yabancılaşmaya başladık. Aradan geçen süreçte bilgisayar oyunları büyük ölçüde masumiyetini kaybetmiş, neredeyse tamamına yakını, cinsellik, sapkınlık, kumar ve şiddet içerikli hale gelmişlerdi. Bu da yetmezmiş gibi türlü hilelerle ve teknoloji sonuna kadar kullanılarak bu oyunların içerikleri çocuklar ve yetişkinler için bağımlılık yapan öğelerle donatılmış, sayısız level (seviye/aşama) atlamalarla günlerce, haftalarca oynansa bile bitmeyen özellikler eklenmişti.

Şimdi günümüze gelebiliriz. Günümüzde özellikle çocuk ve gençlerimizin oynadıkları bilgisayar oyunları bağımlılık yapmaları bir yana, çoğu elde silah sürekli adam öldürerek puan toplanan oyunlardır. Başlıca özellikleri; hiçbirinde kaybetmek yok, hayatta kalmak (oyunu sürdürmek) için sürekli öldüreceksiniz. Buna televizyonlar ve şifreli kanallardaki şiddet içerikli film ve diziler de eklendiğinde gençlerimiz inanılmaz bir şiddet sarmalı içine girmiş durumdadır. Sabahtan akşama evlerdeki genç odalarında, internet kafelerin izbe köşelerinde, bilgisayarlar başında saatlerce adam öldüren gençlerin bu oyunların başından kalktıklarında nasıl bir ruh halinde olduklarını bilmiyoruz. Araştırma gereği de duymuyoruz. Tek tük haberler de olmasa çok da umurumuzda değil. Çünkü “benim çocuğum yapmaz, benim çocuğum odasında ders çalışıyor”. Ta ki Eskişehir’deki olay benzeri bir katliam haberi gündeme bomba gibi düşene kadar.

Oysa seyrettiğimiz filmlerden yola çıkarak Vietnam savaşından dönen ABD askerlerinin yaşadıkları sendromu hatırlasak belki bir fikrimiz olacak. Savaşta sürekli adam öldüren askerlerin ABD’ye döndüklerinde nasıl bir davranış sergiledikleri birçok araştırma ve filme konu olmuş, fakat şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının etkileri henüz çok yönlü olarak büyük bütçeli filmler yoluyla ortaya konulmuş değil. Geçmiş yıllarda Norveç ve ABD’de görülen örneklerde olduğu gibi; okul tarayan, rasgele ateş eden, arkadaşlarını öldüren öğrencilerin hangi ruh haliyle bunları yaptıkları adı geçen ülkelerde en güncel haber programı konularından biri iken biz henüz kendimizi o ortamlardan uzak görüyoruz. Buna bir de silahlanmanın serbest olması eklendiğinde Batılı ülkeler bugün her an bir kâbusla karşı karşıya kalma endişesiyle yaşarken biz yine çok rahatız. Oysa Eskişehir’de meydana gelen olay aslında çok önemli ve bize çok şey anlatıyor.

Artık şu tür paylaşım ve hayallerden vazgeçelim. Neymiş efendim; gençlerimiz köy oyunları hakkında proje yapmışlar üstelik AB ya da TÜBİTAK gibi kurumlar da bunları desteklemiş. Ya da filanca okul öğrencilerinin yaptığı çelik-çomak,

yakar top vb (çocukluğumuzdan bildiğimiz, bugün için bize çok basit gelen) sokak oyunları tekrar canlandırılacakmış. Çok geç kaldık. Evet, bu oyunlar gerçekten çok önemli ve çok değerliydi. Niçin mi?

Bugün bize basit gelen bu oyunların başlıca özellikleri neydi bir hatırlayalım. Birkaç arkadaş oyun kuruyorsunuz, yandıkça çıkıyorsunuz. Yanan kıyameti koparmıyor, oyundan çıkarıldım diye kendini yerlere atmıyor. Oynaya oynaya anlıyor ki yenmek yenilmek de bir oyun. Yenilince hayat sona ermiyor, o an yaşanan mahcubiyet dışında bir cezası yok. Üstelik herkes yanıp oyun bitince oyun tekrar kuruluyor, hiçbir şey olmamış gibi bu sefer yanan yanmayı yenebiliyor. Derken akşam oluyor enerjisi boşalmış olarak herkes evine gidiyor. Yarın başka bir gün ve yeni oyunlar kurulacağı için küsme yok, darılma yok, kin yok, husumet yok. Evet, geçmişteki bu oyunlarımızın hepsi çok güzel, hepsi çok değerliydi. Fakat artık o oyunlar yok. Çocuklar okul dışında bir arada değil, mahalle, sokak, bahçe kavramları değişti. Çocuklar odalarına çekildi, bilgisayarların başında sürekli adam öldürüyorlar. Yenilmek yok, hep yenmek üzere beyinleri şiddete kodlanıyor. Artık sokağa çıktığında, okula gittiğinde arkadaşlarını öldürmesi bile onlar için bir oyun.

Çare ebetteki geçmişten gelen oyunlarımızı yaşatmak değil, o artık geçti. Fakat o oyunlardaki ruhu bizzat kendimiz muhafaza etmeli ve kendi yazılımcılarımız tarafından yazılacak oyunlarda bu ruhu işlemeliyiz. Eski sokak oyunlarındaki çocuksu mutluluklar, yenmenin de yenilmenin de hayatın sonu olmadığını gösteren öğeler içeren oyunlarımız olmalı. Paylaşmayı öğreten, yardımlaşmayı kutsayan, şiddet içermeyen, insani değerleri yücelten, tarihimizden ders çıkaran, geleceğe bizi hazırlayan bilgisayar oyunlarımız olmalı. Bizim böylesine oyunlara acil ihtiyacımız var. Sadece bizim değil, dünyanın ihtiyacı var.

Bugün çocukları bilgisayarın başından kaldırsak, internete yasak getirsek yerine ne koyacağız? Oyun bağımlısı olmuş çocuklarımızı nasıl rehabilite

edeceğiz, yeni yetişen gençleri şiddetten nasıl uzak tutacağız? Derdimiz çok büyük ve acil tedbir almazsak daha da büyüyecek.

Evet, bugün geldiğimiz duruma tekrar bakalım. Şiddet içermeyen çocuk oyunlarımızı hızla kaybediyoruz. Çocuklarımız sokaklardan çekildi, güvenli siterin (!) apartman dairelerinde, anne babanın izinsiz girmelerinin yasak olduğu (!) içerden kilitli genç odalarında ya da internet köşelerinde şiddet içerikli oyunlarla baş başalar. Denetim yok, söz geçiremiyoruz. Ne oynadıklarını, ne yaptıklarını takip etme şansımız yok. Mavi Balina gibi bir kısım oyunlar gençlerimizi intihara sürüklerken, bir kısım oyunlar da Eskişehir örneğinde olduğu gibi gençlerimizi terörize ediyor, eline silah alıp sokağa çıkartıyor.

Maalesef, daha öncekilerde olduğu gibi, bir dahaki olaya kadar biz yine bu olayları unutacağız. Oysa tehlike çok büyük. Sadece ülkemizde değil, başta ABD olmak üzere gelişmiş ülkeler bile bu sorunla baş etmede güçlük çekiyor, çoğunda da saldırgan öldürülerek durduruluyor. Biz ne yapacağız? İlgili kanunları çıkartmak, gerekli yasaklara başvurmak, eğitim sürecinde müfredat değişikliğine gitmek, aile ve topluma yeni sorumluluklar yüklemek, oyun piyasasını kontrol etmek, şiddet içerikli olanları engellemek, bütün bunları gençlerin gözünde kutsanan "özgürlüğüme dokunma" mottosuna bulaşmadan yapmak...

Ne yapacağız, nasıl yapacağız? Problem çok büyük, farkında olalım, çare bulalım. Aslına bakarsanız bu bataklığı yine biz oluşturduk. Nasıl mı?

Bizim eğitim sistemimiz sınav kazanma üzerine odaklanmış durumda. Sosyalleşmeyi değil bireyselliği öne çıkartıyor. Sınıfın değil kişinin başarısı önemli. Öğrenciler sürekli yarış halinde. Bu durum onları ilkokuldan üniversiteye kadar başarılı olabilmek için odalarına kapanıp ders çalışmalarını gerektiriyor. İyi ve kolay bir hayat için önce iyi bir lise sonra iyi bir üniversite kazanmaları lazım. Bütün bunlar için de odalarından çıkmadan ders

çalıřacaklar! Odaların kapısı ebeveynlere kapalı. İerde bilgisayar aık! Milyonlarca gencimiz řu an bu durumda. Sanat, spor, el becerisi, hibiri olmadan üniversiteye gelene kadar ya bilgisayar ya telefon başında. Yani çocuklarımızı gerçek hayattan koparıp, (bilmem ne okulunu kazansın, hayatı kolaylaşsın, bizim çektiğimizi onlar çekmesin) diye odalara hapseden, kalkarsa bir daha oturmaz diye yemeğini suyunu çocuğunun ayağına getiren, bilgisayarın başına mahkûm eden yine biziz.

Toplumunu derinden etkileyen ve milletimizin geleceğı ile ilgili bizleri endişeye sevk eden bu tür konular bilindiğı üzere daha çok Sosyal Bilimler alanına giriyor. Fakat TÜBİTAK ve Üniversitelerimiz proje desteklerinde varsa yoksa Fen Bilimleri diyor. Oysa artık yönümüzü biraz da Sosyal Bilimlere çevirmezsek, bu tür sosyal olayların çözümü için hazırlanan projelere destek olmaz, yeterli sayı ve nitelikte uzmanlar yetiřtirmezsek gelecek günlerimiz bugünümüzden iyi olmayacaktır.

Prof. Dr. Cevdet YILMAZ

OMÜ Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi