

# HACER YÜCEL ANAOKULU

REHBERLİK SERVİSİ



## ZARARLI DİJİTAL OYUNLAR, DİZİLER, FİLMLER

DEĞERLİ VELİLERİMİZ,

Dijital bir platform aracılığıyla yayınlanan "Squid Game" (Kalamar Oyunu) isimli dizide oynanan oyunların çocuklar tarafından taklit edilmesi son günlerde dünya gündeminde yer almaktadır. Söz konusu dizide 'halat çekme', 'ebe tura 1-2-3' gibi (dizide yeşil ışık- kırmızı ışık olarak isimlendirilmektedir.) gerçek çocuk oyunları, kaybedenlerin ölümüyle sonuçlanacak biçimde oynanmaktadır. Dünya basınında, diziyi izleyen çocukların bu oyunları oynayarak oyunu kaybedenlere şiddet uyguladıkları haberleri yer almıştır. Benzer durumların yaşanmaması adına okulumuz da bu konuda hassasiyet göstermektedir.

SON 2 YILDA ÇOCUK İNTİHAR ORANLARINDA DÜNYA GENELİNDE %30 ARTIŞ VAR. SİZCE BU TESADÜF MÜ?

ÇOCUKLARIMIZIN OYNADIĞI OYUNLARI, TÜKETTİĞİ İÇERİKLERİ BİLMEK ZORUNDAYIZ.

ÇOCUKLARIMIZA GERÇEK HAYATTA NE KADAR ÇOK VAKİT AYIRIRSAK, SANAL YAŞAMDA GEÇİRDİKLERİ SÜREYİ O KADAR AZALTIŞ OLURUZ!



Çocuklarınızın eğlenceli vakit geçirmek için ilgilendiği dijital içeriklerin bir kısmı, onlara uygun olmadığı için gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebiliyor. Örneğin ilk bakışta bir araba yarışı oyununda pistte mi yarışılıyor yoksa polisten kaçan bir suçlu mu canlandırılıyor anlamak hiç de kolay değil. Şiddet, uyuşturucuya özendirme veya cinsel içerikler bazı oyunların içine ustalıkla gizleniyor. Bu nedenle çocuğunuzun oynayacağı oyunları seçerken ya da oynadıkları oyunları denetlerken çok dikkat etmeniz gerekiyor.

Yapılan araştırmalar sık sık şiddet sahnelerine maruz kalan çocukların zaman içinde şiddete duyarsız hale geldiğine, şiddeti daha kabul edilebilir gördüğüne işaret etmektedir. Aynı araştırmalar şiddet sahnelerine maruz kalan çocuklarda normalde saldırganlığı frenleyen duygusal tepkilerin azaldığını göstermektedir.

Ayrıca prefrontal korteks olarak adlandırılan, ön beyinde bulunan ve karar verme gibi üst düzey bilişsel becerilerden sorumlu olan bölümün gelişimini tamamlaması 20'li yaşların ortasına kadar devam etmektedir. Bu nedenle çocukların çevrimiçi içeriklerin doğruluğunu yordalayacak eleştirel düşünme becerileri yetersizdir, bu içerikleri doğru kabul edip yanlış kararlar alabilirler.

Okul süreci içerisinde rehber öğretmenimiz ve diğer tüm öğretmenlerimiz tarafından öğrencilerimiz, güvenli teknoloji kullanımı konusunda bilgilendirilmektedir. Güvenli teknoloji kullanımı konusunda olumsuz tutumları olan öğrencilerimizle, bireysel olarak görüşülerek veli bilgilendirilmeleri de yapılmaktadır.

Söz konusu dizi ve benzeri zararlı içeriklere çocuklar ve gençler sıklıkla okul dışı ortamlarda ulaşmaktadırlar. Bu durum ebeveyn kontrolü ve takibinin önemini göstermektedir. Bu nedenle ev ortamında internet erişimini sağlayan teknolojik aletleri ortak alanlarda bulundurmamak ve kontrollü bir şekilde kullanımını sağlamak oldukça önemlidir. Unutulmamalıdır ki, gerekli takip ve kontrol olmadan bu olumsuz içeriklere ulaşan bir çocuğun çevresindeki akranları ile etkileşimi, bu içeriklere olan merakın zincirleme ilerleyerek yayılmasına neden olmaktadır.

Çocuğunuz dizi hakkında sizinle konuşursa;

\*\*Onu sakince dinlemek,

\*\*Olumsuz tepki vermeden soru sormasına izin vermek,

\*\*Bu dizinin de diğerleri gibi hayal ürünü olduğunun altını çizmek,

\*\*Çocukların 'oyun' algısını bozmamak için dizideki görevleri oyun olarak isimlendirmekten kaçınmak,

\*\*Oyunların kimsenin zarar görmeyeceği şekilde oynanması ve eğlenmek amaçlı olması gerektiğini belirtmek,

\*\*Internet Aile Koruma Paketleri ile sınırsız internet kullanımını güvenli hale getirmek doğru olacaktır.

Sağlıklı, huzurlu ve mutlu günler diler, konuyla ilgili hassasiyetiniz için teşekkür ederiz.

Çocuklarımıza güzel bir gelecek bırakmak dileğiyle destekleriniz için teşekkür ederiz.

Sevgilerle...

"Şiddet içeriğine sahip oyunların yalnızlık, düşük yaşam doyumu, saldırganlık, depresyon, anksiyete (kaygı), şiddet eğilimi, olumlu davranışlarda azalma, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma gibi psikososyal problemler ile ilişkili olduğu gözlemlenmiştir."