

Oyun, yoxsa təhlükə

Uşaqların internet mühitində üzləşdiyi risklər cəmiyyətin və dövlətin diqqət mərkəzindədir. Xüsusilə oyun platformalarının uşaqların psixoloji inkişafına təsiri ilə bağlı narahatlıqlar artmaqdadır. İnternet oyunları müasir dövrdə uşaqlar üçün, sadəcə, vaxt keçirmə vasitəsi olmaqdan çıxıb və ciddi psixoloji risk mənbəyinə çevrilib. Uşaqlar realıqla virtual aləm arasındakı sərhədi ayırd etməkdə çətinlik çəkir, bu isə onların davranış və düşüncə tərzinə təsirsiz ötürülmür. İnternet oyunlarının yaratdığı təhlükələr ictimai məsələ kimi qiymətləndirilməlidir.

Uşaqların psixoloji sağlamlığının qorunması üçün ailə, məktəb və cəmiyyət səviyyəsində daha diqqətli və məsuliyyətli yanaşma zəruridir. Uşaqların virtual mühitdə təhlükəsizliyi onların real həyatda sağlam inkişafının əsas şərtlərindən biridir. Rəqəmsal mühitdə sürətlə artan və daim yenilənən oyunlar uşaqların maraq dairəsinə asanlıqla daxil olur və çox vaxt nəzarətsiz qalır. Nəticədə virtual aləmdə formalaşan davranışlar real həyatda da özünü göstərir, uşaqların psixoloji tarazlığına, ünsiyyət bacarıqlarına və sosial münasibətlərinə mənfi təsir edir.

Mütəxəssislər hesab edirlər ki, rəqəmsal mühitdə böyüyən uşaqların internetin yaratdığı təhlükələrdən qorunması artıq klassik yanaşmalarla məhdudlaşa bilməz. Bir neçə gün əvvəl Milli Məclisdə "Uşaq hüquqları haqqında" qanun layihəsinin müzakirəsi zamanı da bu məsələ qaldırılıb. Azərbaycan Respublikasının Ailə, Qadın və Uşaq Problemləri üzrə Dövlət Komitəsinin sədri Bahar Muradova parlamentin Ailə, qa-

sirə malikdir. Bu oyunlar uşaqların real həyatdan uzaqlaşmasına səbəb olur. Uşaqlar virtual aləmə sığındıqda sanki beynlərini "susdurur", özlərini daha rahat hiss edir və emosiyalarını dondururlar. Məhz bu səbəbdən telefonlara, sosial şəbəkələrə və bu tip oyunlara üstünlük verirlər. Bu oyunlar beynin zövq sistemini aktivləşdirdiyi üçün, məsələn Roblox-da səviyyə atladığıqca və nailiyyətlər əldə etdikcə, uşağın ona asılılığı daha da artır. Nəticədə uşaq real həyatdan qopur, təkliyə meyil edir, əsəbi olur, aqressiyası artır, diqqətini toplamaqda, dərslərə fokuslanmaqda və verilən tapşırıqları sona qədər yerinə yetirməkdə çətinlik çəkir.

"Praktikada tez-tez müşahidə edirik ki, bir həftə uşaq oyunlardan daha az istifadə etdikdə seanslar çox gözəl keçir. Növbəti həftə isə valideynin işi çox olur, nəzarət azalır və uşaq telefonda, oyunlarda daha çox vaxt keçirir. Bu zaman uşaq seansa sanki 70 faiz dəyişmiş halda gəlir: aqressiyası artır, tapşı-



dın və uşaq məsələləri komitəsinin iclasında həmin qanun layihəsinin müzakirəsi zamanı bildirib: "Biz "Roblox" korporasiyasına rəsmi müraciət ünvanlamışıq. Bu platforma geniş oyun şəbəkəsinə malikdir və uşaqlar üçün, demək olar ki, heç bir ciddi giriş məhdudiyyəti mövcud deyil. Uşaqlar orada öz ideyalarını sərbəst şəkildə reallaşdırı, həmin məzmunu dərhal ictimailəşdirə və digər uşaqları da bu prosesə cəlb edə bilirlər. Bu isə ciddi və zərərli nəticələr doğura bilər. Rəsmi müraciətimizdə iradlarımızı bildirmişik və onların nəzərə alınmasını tələb etmişik. Əgər bu məsələlər əməkdaşlıq çərçivəsində həll olunarsa, biz bunu qiymətləndirəcəyik. Əks halda isə qanunvericilik təşəbbüsləri ilə çıxış edəcəyik. Bu oyunların bir çoxunda yaş məhdudiyyətinin olmaması, nəzarətsiz ünsiyyət imkanları və istifadəçilərin anonimliyi uşaqlar üçün ciddi təhlükələr yaradır. Bu cür platformalar uşaqları zərərli məzmunla qarşı-qarşıya qoymaqla yanaşı, onların psixoloji vəziyyətinə, davranışlarına və sosial münasibətlərinə də mənfi təsir göstərə bilər".

Təhlükəli oyunlarla bağlı yalnız bir platformaya fokuslanmaq kifayət deyil. Problemin sistemli xarakter daşıdığı nəzərə alınaraq, həm qanunvericilik sahəsində, həm də maarifləndirmə istiqamətində əlavə addımlar atılmalıdır. Valideyn nəzarətinin gücləndirilməsi, uşaqların rəqəmsal savadlılığının artırılması və oyun platformalarının məsuliyyətinin yüksəldilməsi bu istiqamətdə əsas prioritetlər olmalıdır.

Ailə, Qadın və Uşaq Problemləri üzrə Dövlət Komitəsinin mətbuat katibi Teymur Mərdanoğlu mövzu ilə bağlı "Azərbaycan" qəzetinə açıqlamasında bildirib ki, komitə tərəfindən bununla bağlı təhlillər aparılıb: "Təhlillər göstərir ki, Roblox və digər onlayn oyun platformalarından nəzarətsiz istifadə uşaqlarda asılılıq, davranış pozuntuları, aqressiya və sosial təcrid risklərini artırır. Təhlillərə əsasən, bu tip oyun platformaları uşaqlarda asılılıq yarada, davranış pozuntularına səbəb ola, aqressiya meyillərini gücləndirə və onların sosial mühitdən təcrid olunması riskini artırır. Xüsusilə nəzarətsiz ünsiyyət imkanları və oyun daxilində yayılan müxtəlif məzmunlar uşaqların psixoloji inkişafına mənfi təsir göstərir".

O vurğulayıb ki, uşaqlar üçün nəzərdə tutulan oyun və informasiya məhsulları onların sağlamlığına, psixoloji vəziyyətinə və mənəvi inkişafına zərər vurmamalıdır. Bu mənada onlayn oyun mühitində uşaqların qorunması məsələsi xüsusi diqqət tələb edir və bu sahədə məsuliyyətli yanaşma zəruridir.

Mövzu ilə bağlı psixoloq Könül Əkbərovanın da fikirlərini öyrəndik. O, dövlət nəzarəti, valideyn məsuliyyəti və hüquqi mexanizmlərin praktik tətbiqi barədə danışdı. O bildirib ki, Roblox və digər onlayn oyunlar uşaqların həyatında ciddi tə-

hükələrə əməl etmək istəmir. Bu dəyişikliklərdən artıq anlayırıq ki, həmin həftə uşaq virtual aləmdə daha çox vaxt keçirir. Buna görə də ilk növbədə valideynlərin rolu çox vacibdir. Valideyn uşağın emosional vəziyyətinə dəyişiklikləri hiss etməli, niyə daha çox virtual aləmə yönəldiyini araşdırmalıdır. Ola bilsin ki, uşaq hansısa emosional çətinlik yaşayır və hisslərini dondurmaq üçün bu oyunlara müraciət edir", - deyər psixoloq əlavə edib.

K.Əkbərova vurğulayıb ki, valideynlə uşaq arasında açıq ünsiyyət mütləq olmalıdır: "Oyunları birdən-birə tamamilə qadağan etmək və ya əlindən almaq uşağın aqressiyasını daha da artırır. Buna görə də nəzarətli şəkildə, uşağın yaşına uyğun zaman limiti müəyyənləşdirilməlidir. Paralel olaraq real həyatda alternativlər yaradılmalıdır: uşaqlar idmana, açıq hava oyunlarına, maraqlı fəaliyyətlərə daha çox cəlb edilməlidir. Uşağı virtual aləmdən yavaş-yavaş, sakit şəkildə uzaqlaşdırmaq daha sağlam nəticə verir".

Psixoloq qeyd edib ki, bu oyunların Rusiya, Çin, Türkiyə kimi ölkələrdə qadağan olunması təsadüfi deyil: "Çünki bu platformalarda bizim cəmiyyətə uyğun olmayan məzmunlar, o cümlədən uşaqlar üçün uyğun olmayan ideoloji və sosial mesajlar mövcuddur. Mən bunu şəxsi təcrübəmdə də müşahidə etmişəm. Öz oğlumda diqqət əskikliyi və hiperaktivlik pozuntusu var. Oyun platformalarını bir müddət test etdikdə gördüm ki, bu tip oyunlar diqqət əskikliyi və hiperaktivlik pozuntusu olan uşaqlarda çox ciddi neqativ nəticələrə gətirib çıxarır. Üstəlik, uşaqlar bir-birinə də təsir edir, məktəbdə dostlarının oynadığını görüb daha çox həvəs göstərir. Bu səbəbdən hesab edirəm ki, həmin oyunları birdən-birə deyil, tədricən azaltmaq və uşaqları yavaş-yavaş onlardan təcrid etmək daha düzgün və sağlam yanaşmadır".

İnternet oyunları ətrafında gedən müzakirələr göstərir ki, uşaqların müdafiəsi rəqəmsal təhlükəsizlik anlayışı ilə birgə düşünülməlidir.

Problem yalnız qadağalarla həll edilə bilməz. Valideyn nəzarətinin gücləndirilməsi, məktəblərdə və ailələrdə rəqəmsal təhlükəsizlik mövzusunda maarifləndirmənin artırılması, eyni zamanda oyun platformalarının uşaqlar qarşısında daha məsuliyyətli davranması vacibdir. Uşaqların maraqlarını və təhlükəsizliyini ön planda tutan sistemli yanaşma formalaşdırılmadığı təqdirdə onlayn oyunların yaratdığı risklər daha da dərinləşə bilər.

Müasir dövrdə uşaq təhlükəsizliyi anlayışı, sadəcə, real mühitlə məhdudlaşmır. Virtual aləmdə baş verənlər də uşaqların gələcəyinə birbaşa təsir göstərir və bu məsələ daim cəmiyyətin diqqətində olmalıdır.

*Təhmina VERDİYEVA,
"Azərbaycan"*