

Kompüter oyunları və uşaq psixologiyası!



Validenlər nələrə diqqət etməlidir?

Yeganə BAYRAMOVA

Etiraf edək ki, kompüter oyunları uşaqlar üçün cəlbedicidir. Parlaq qrafika, sürətli dinamika, səviyyə keçmə hissi və ani mükafatlar məktəblilərdə güclü emosional reaksiya yaradır. Bu isə diqqətin uzun müddət oyunda qalmasına səbəb olur. Nəticədə real həyatda dərs oxumaq və ya ailə üzvləri ilə ünsiyyət qurmaq uşaq üçün daha az maraqlı görünə bilər. Psixoloqların fikrincə, bu hal diqqət dağınıqlığına, səbrsizlik hissinin artmasına və aqressiyaya yol açə bilər.

ÜST-dən mühüm çağırış...

Bu yaxınlarda Ümumdünya Səhiyyə Təşkilatının (ÜST) baş direktoru Tedros Adhanom Qebreyesus İspaniyanın Baş naziri Pedro Sançesin gəncləri sosial şəbəkələrin “zəhərli kainatı”ndan qorumaq ideyasını dəstəkləyib və onlar üçün yaş məhdudiyyətlərinin tətbiq edilməsinə çağırır. ÜST-ün baş direktoru bunu “X” sosial şəbəkəsindəki hesabında yazıb.

“Platformalar uşaqların təhlükəsizliyini və sağlamlığını qoruyan formada hazırlanmalı və işləməlidir”, - ÜST rəhbəri sosial şəbəkədə yazıb.

O, əlavə edib ki, bu, digər məsələlərlə yanaşı, real yaş məhdudiyyətlərinin tətbiq olunmasını tələb edir. Qebreyesus İspaniya Baş naziri ilə razılışıb və əlavə edib ki, sosial medianın tənzimlənməsi və hesabatlılığı böyük əhəmiyyət kəsb

edir. ÜST rəhbərinin sözlərinə görə, faktlar göstərir ki, uşaqlara dəyən zərər təkcə sosial mediadan istifadə ilə deyil, həm də onların necə dizayn edilməsi ilə bağlıdır. Bu baxımdan, o, həmçinin sosial medianın zərərli və asılılıq yaranan dizaynı ilə mübarizə aparmağa və onları müstəqil nəzarətə tabe etməyə çağırır.

Təhlükə saçan oyun: Ombudsmandan bəyanat

Ötən gün isə Azərbaycan Respublikasının Ombudsmanı Səbinə Əliyeva bəyanat yayıb. Bəyanatda deyilir ki, son zamanlar uşaqlar tərəfindən həmyaşıdlarına və digər şəxslərə qarşı aqressiv davranışın göstərilməsi, hüquq pozuntusu törədilməsi halları ciddi narahatlıq doğurur. Ombudsman qeyd edib ki, uşaqların rəqəmsal mühitdə təhlükəsizliyinə dair müraciətində son illər uşaqlar arasında geniş yayılmış onlayn oyun və interaktiv platformaların, xüsusilə “Roblox” platformasının yaratdığı risklər barədə analitik təhlilə əsaslanan məlumatlar verilib. Aidiyyəti dövlət orqanları uşaqların rəqəmsal təhlükəsizliyinin təmin edilməsi məqsədilə onlayn platformalar üzərində nəzarət mexanizmlərini gücləndirməyə, risklərin hüquqi qiymətləndirilməsinin aparılmasına və preventiv fəaliyyətin həyata keçirilməsi sahəsində zəruri tədbirlər görməyə dəvət olunub.

Vahiməli səsrlərlə müşayiət olunan oyunlar

Mövzunu “Yeni Azərbaycan”a dəyərləndirən psixoloq Elnur Rüstəmov bildirib ki, valideynlər uşaqları şiddət və zorakılığı təbliğ edən oyunlardan imkan olduqca uzaq tutmağa çalışmalıdırlar: “Əllərinə kompüter, mobil telefon keçən kimi internetdən şiddəti, zorakılığı əks etdirən oyunlar yükləyirlər. Vahiməli səsrlərlə müşayiət olunan döyüş oyunlarının kiçik bir fraqmentini izləmək, bu oyunların uşaqlar üçün təhlükəli olduğu qənaətinə gəlməyə kifayət edir. Rəqibinə şiddətli zərbələr endirmək, onu öldürməmiş əl çəkməmək uşaqları tədricən bu cür internet oyunlarının qəhrəmanlarına bənzədir. Uşaqlarda aqressiyanın artmasının da səbəblərindən biri məhz bu oyunların təsiri ilə əlaqəlidir”.

Uşaqlara “şüuraltı infeksiya” yeridilir

E.Rüstəmovun sözlərinə görə, son zamanlar geniş yayılmış “Roblox”un əsas təhlükəsi platformada nəzarətin zəif olmasıdır: “Oyun zamanı uşaqlar tanımadıqları şəxslərlə ünsiyyət qura, yaşlarına uyğun olmayan davranış və ifadələrlə qarşılaşa bilərlər. Bu isə uşaqlarda qorxu, stres və psixoloji çətinlik yarada bilər.

Eyni zamanda onlayn oyunlara artan maraq uşaqların açıq havada oynadıqları ənənəvi oyunlara olan marağını xeyli azaldıb. Nəticədə sosial ünsiyyət zəifləyir, fiziki aktivlik azalır. Kiçik bir monitorinq aparsaq, görəcəyik ki, hansısa “Roblox” kimi oyunların fonunda “şüuraltı infeksiya” uşaqlara yeridilir. Bunun fonunda azyaşlılarda aqressiya yaranır və valideynlər onların ünsiyyətinə nəzarət

edə bilmirlər. Valideynin internet resurslarını kontrol etməsi mümkünsüz hala gəlir. Buna görə mərifləndirici tədbirlər görülməlidir”.

Uşaqlarda şizofren davranışı formalaşdırır

Psixoloq qeyd edib ki, bəzi internet oyunları, cizgi filmlər var ki ümumiyyətlə, danışqdan istifadə olunmur, yalnız jest və mimikalardan ibarətdir: “Bu zaman şüuraltı olaraq uşaq düşünür ki, insanlar arasında verbal ünsiyyət mühüm deyil, qeyri-verbal vasitələrlə qarşı tərəfə lazım olanı başa salmaq olar. Bilavasitə bu düşüncədə olan uşaq ünsiyyətdən qadır, özünə qapanır və şizoid şəxsiyyət tipinin formalaşmasına zəmin yaradır. Digər bir məqam cizgi filmlərinin, kompüter oyunlarının uşaqlarda təxəyüli yüksək dərəcədə inkişaf etdirməsi ilə bağlıdır. Bu oyunları, cizgi filmini izləyənlər süni formada hallusinasiya yaradır, bunun normal olduğunu düşünür, qeyri-adekvat reaksiyalar verir və şizofren davranışın formalaşmasına gətirib

ğün olmayan davranışlara sövq etməyə çalışa bilərlər. Bunu adətən çat, şəxsi mesajlar və ya dostluq münasibəti quran obrazlar vasitəsilə edirlər.

Məsələn “Roblox” platforması 13 yaşdan kiçiklər üçün şəxsi mesajlaşmanı valideyn icazəsi olmadan məhdudlaşdırır, amma bu sistem həmişə effektiv işləmir, çünki yaşın yoxlanılması çətin-dir, bəzi istifadəçilər filtrləri aşə bilər”.

Uyğunsuz və zərərli kontent

Mütəxəssisin sözlərinə görə, bəzən kompüter oyunlarında uşaqlar üçün uyğun olmayan kontentlə qarşılaşmaq mümkündür: “Qorxu elementləri, kobud ifadələr, şokedici səhnələr ola bilər.

Bundan başqa, filtrləri keçmək üçün yüklənən nalayiq sözlər olan audio və videolara da rast gəlmək olur. Çatlarda təhqirlər, ələsalma, oyunda qruplaşmalar uşaqların hisslərini incidə bilər. Bu, özünənin azalmasına, qorxu və narahatlığa şərait yaradır. Bəzi oyunçular uşaqlardan ad, yaş, yaşayış yeri kimi məlumatlar istəyirlər. Uşaqlar bunu paylaş-

Oyun
bitsə də
təsiri
qalır...



çıxarır”.

Böyük təbliğat, tanıtım, reklam imkanları...

İKT üzrə mütəxəssis Fərid Pərdəşinas dünyada kompüter oyunlarının böyük gəlirli sahələrdən biri olduğunu, bu oyunların istehsalı ilə məşğul olan nəhəng dünya şirkətlərinin olduğunu bildirib. Onun sözlərinə görə, eyni zamanda bu oyunlar böyük təbliğat, tanıtım, reklam imkanlarına malikdir: “Hər hansı bir kompüter oyunu onu istehsal edən ölkənin mədəniyyətini, tarixini, dilini, turizmini tanıtmayla da məşğuldur”.

Naməlum şəxslərlə təmas və pedofiliya

Ekspert kompüter oyunları zamanı uşaqların qarşılaşacağı təhlükələrdən də söz açıb: “Ən ciddi risklərdən biri uşağın tanımadığı şəxslərlə ünsiyyətidir. Bəzi insanlar uşaqların etibarını qazana-raq onları manipulyasiya etməyə və uy-

dıqda ciddi təhlükə yaranır. Bundan başqa, platforma istifadəçi davranışları barədə məlumat toplayır. Əgər bu məlumatlar sızarsa, risklər artır”.

Validenlərə məsləhətlər...

Ekspert valideynlər üçün praktik məsləhətləri diqqətə çatdırıb: “Belə məqamlarda valideynlərin övladı ilə açıq danışması əsas şərtlərdən biridir. Uşağa şəxsi məlumatları tanımadığı insanlarla paylaşmamağın vacibliyini izah etmək lazımdır. Valideyn həmçinin şəxsi nəzarətlərini aktivləşdirməlidir. Məsələn, çat məhdudiyyətlərini, alışı-verışı icazəsini yoxlamaq vacibdir. Eyni zamanda oyun üçün vaxt limitləri qoymaq lazımdır. Yəni, oyunun dərəcə, yuxuya və sağlamlığa mane olmaması üçün balans yaratmaq əsasdır. Ən mühüm məqamlardan biri də dost siyahısını izləmədir. Belə ki, uşağın yalnız real həyatda tanıdığı və ya ailənin tanıdığı insanları əlavə etməsini təşviq etmək lazımdır”.