



T. B. M. M.
İYİ PARTİ
GRUP BAŞKANLIĞI

Tarih: 20.03.2020

Sayı: 317

Türkiye Büyük Millet Meclisi -
KÜTÜPHANE VE ARŞİV
HİZMETLERİ BAŞKANLIĞI
Tarih: 20/03/2020
Sayı: -120.10-E.00000638088
II I I I I I I I I I I I I I I I I

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

GEREKÇE

Çocuklar teknolojiyi bir eğlence aracı olarak görürken vaktinin çoğunu teknolojik oyunlarla geçiriyor. Bu durumun faydaları olduğu kadar zararlarının da olduğu bir gerçektir. İnternetin hayatımıza girmesi ile birlikte çocukların oyun alanları da değişti. Artık bilgisayarın önünden kalkmakta ya da akıllı telefonları ellerinden bırakmakta zorlanıyorlar. Çünkü hepsi onlar için yeni ve bağımlılık yapan birer oyuncak.

Elbette teknolojinin hayatımıza kattığı olumlu pek çok yön var ancak henüz gelişim döneminde olan çocukları düşündüğümüzde bilgisayar oyunlarının psikolojik ve sosyal açıdan birçok olumsuz yönü ile karşılaşyoruz. Teknoloji, sanal bir alan yaratıyor. Gününün çoğunu sanal bir ortamda, gerçek kişilerin olmadığı yerde geçiren çocuklar zamanla gerçek dünyadan kopuyor.

Gerçek dünya ile arasına set koyan çocuklar, sosyal bir ortama girdiğinde bocalamaya başlıyor. Kendilerine yarattıkları sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki farklar, çocukların üstesinden gelemeyeceği kadar anlaşılabilir olabiliyor. Bu yüzden çocuklar yalnızlaşmaya başlayabiliyor.

4-12 yaş arasındaki çocuklar henüz oyun çağındadır. Ancak oyun çağını bilgisayar oyunları ile geçiren çocukların oyuncaklar ile oynama süreleri kısalıyor. Oyuncaklardan aldıkları haz da zamanla azalıyor. Ancak gelişimi düzgün tamamlamak için çocukların oyun çağını da sağlıklı biçimde tamamlamaları önemli. Bilgisayar oyunları ile fazla zaman geçiren çocuklar oyun döneminden erken çıkma tehlikesi ile karşı karşıya kalıyor.

Sanal oyunlarda daha çok saldırganlık ve güç temaları yaygın. Yapılan araştırmalar, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın saldırgan davranışlarda anlık artışlara yol açtığını gösteriyor. Ayrıca şiddet içeren oyunları oynayan çocukların yaşlıtlarına göre daha saldırgan olduğu da araştırmalar neticesinde ortaya çıkıyor.

Şiddet içerikli oyunlar ayrıca kaygı düzeyi yüksek çocukların da ortaya çıkmasına sebep oluyor. Bu çocuklar aileleri ya da öğretmenleri tarafından konulan kuralla uymamaya daha yatkın oluyor.

Bilgisayar oyunlarının içerisine fark edilmesi güç pek çok reklam yerleştiriliyor. Bu reklamlar genellikle "ürün konumlandırma" biçiminde oyunlara yerleştiriliyor. Bu ürünlerden bazıları çocukların zihinsel ya da fiziksel sağlığını tehdit edebilir düzeyde olabiliyor.

Bu bağlamda,

Teknolojinin çocuklar üzerinde ki olumsuz etkilerinin araştırılması ve önüne geçilmesi amacıyla Anayasa'nın 98'inci, İçtüzüğü'nün 104 ve 105'inci maddeleri uyarınca Meclis Araştırmasını arz ederiz.
25.02.2020

Aksaray Milletvekili

