

# Bilgisayar Oyunlarının Pozitif Etkileri

*by* Bora Arkun

---

FILE	115772007_BORA_ARKUN.DOCX (24.21K)		
TIME SUBMITTED	05-MAY-2017 10:00PM	WORD COUNT	577
SUBMISSION ID	810266972	CHARACTER COUNT	5160

## Bilgisayar Oyunlarının Pozitif Etkileri

Bora Arkun

*Istanbul Bilgi Üniversitesi Marka Okulu CMO Perspektifleri*

Günümüzde konu ne zaman "dijital oyunlar" olsa, bir çok kişinin aklında anında negatif önyargılar oluşuyor. "Antisosyallik", "obezite", "sedanterlik" ve daha pek çok olumsuz tanım, dünya çapındaki milyonlarca oyuncuyu bu müthiş deneyimleri sadece kendileri gibi meraklı olan kitlelerle paylaşmaya ve nihayetinde kendi iç dünyalarına itiyor.

İşin kişisel boyutu bir yana, yapılan bir çok araştırmada dijital oyunların insanlara hayatlarında kullanabilecekleri çok önemli zihinsel beceriler kazandırdığına dair çalışmalar yapılmaktadır. Bu yazımızda çok kısaca oyun oynamanın algıdaki yerini inceledikten sonra hızlıca bu becerilerin neler olduğundan bahsedeceğiz.

### "Oyun Oynamak"

Öncelikle, fonksiyonel anlamda baktığımızda "oyun oynama"nın, "film izlemek"ten hiç bir farkı yok, hatta artıları var. Nasıl mı? Burada pazarlamacıların ve reklamcıların çok sevdiği bir terim devreye giriyor; "ETKİLEŞİM"<sup>1</sup>. Film izlemek, tek taraflı bir iletişimdir. Size herhangi manevra alanı sunulmaz, karakterlerin gidecekleri yerleri, giyeceklerini, söyleyeceklerini, bir yerde geçirdikleri vakti ve çevreleri ile olan iletişimlerini kontrol etmenize izin verilmez. Oyun oynamak ise çift taraflı bir iletişimdir. Kontrolün tamamen sizde olduğu bir evrende, size sunulan sınırlar içerisinde ve oynadığınız oyunun türüne bağlı olarak yaptığınız her seçimin sonucu değiştireceği, bazı oyunlarda gerçek insanlarla gerçek zamanlı, bazı oyunlarda ise yapay zekaya karşı size verilen imkanlarla çözüm üretmek üstünlük kurmanız beklenir.

Mücadeleleri kazandığınızda, oturduğunuz yerden evreni kurtarmanız, arkadaşlarınızdan oluşan 20 kişilik bir ekip ile diğer oyuncu topluluğu içerisinde ilk defa bir canavarı yenmeniz veya oyunda henüz kimsenin sahip olmadığı bir objeye sahip olmanız, size "kısa sürede bir çok insan tarafından da desteklenen bir başarı ve prestij duygusu" kazandırır<sup>2</sup>. Oyunların "Gamification" adı altında pazarlama dünyasına girişi de bu sonuca bağlanabilir. Peki bu etkileşim, bize saatlerimizi ve günlerimizi makine başında geçirten bu hisler, bizlere farkında olmadan ne gibi özellikler kazandırıyor? Hareketsiz olarak oturuyor olabiliriz fakat arka planda diğer bütün duyularımız ve beynimiz var gücü ile çalışıyor<sup>3</sup>.

### Gerçek Hayata Ekran Başında Hazırlanmak

Başta yabancı dil olmak üzere problem çözme, ekip yönetimi, liderlik, pratiklik, teknolojik yeniliklere hızlı adaptasyon, analitik düşünme, bilgi saklama, hafıza, planlama, konsantrasyon, yaratıcılık, doğru ve isabetli karar verebilme, çoklu iş yapabilme, el-göz koordinasyonu, stresle başa çıkma ve popüler kültüre hakimiyet gibi daha bir çok özelliği dijital oyunlar sayesinde edinebiliyoruz.

Amerikan Psikoloji Birliği tarafından yayınlanan "Video Oyunlarının Faydaları" adlı çalışmada oyunlar kavramsal, duygusal, güdüsel ve sosyal olarak dörde ayrılmıştır. Kavramsal oyunlarda dikkat, odaklanma ve tepki süreleri önem kazanırken, duygusal öğelere sahip oyunlarda hikaye genelindeki etkileşimlerde verilen kararlar sonucunda duygusal zeka ve empati gelişimi, sosyal oyunlarda çevrimiçi diğer oyuncularla etkileşim sonucu iletişim becerileri, güdüsel fayda da ise oyun oynayanların zekasının doğuştan değil de kademeli olarak geliştiği teorisi savunulmaktadır.<sup>4</sup> Oxford Üniversitesi tarafından yapılan

<sup>3</sup> [https://creators.vice.com/en\\_au/article/gamers-paradise-the-evolving-relationship-between-film-and-games](https://creators.vice.com/en_au/article/gamers-paradise-the-evolving-relationship-between-film-and-games)  
"Gamer's Paradise: The Evolving Relationship Between Games and Movies" (erişim 05.05.2017)

<sup>2</sup> <http://www.netaddiction.co.nz/whygames.html> "Why Do People Get Addicted to Video Games" (erişim 05.05.2017)

<sup>3</sup> <http://www.bbc.com/news/technology-34255492> "How Video Games Change Your Brain" (erişim 05.05.2017)

<sup>4</sup> Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels, "The Benefits of Playing Video Games" (2014, Ocak), 66.  
<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> (erişim 05.05.2017)

başka bir araştırma da ise yeni kabiliyetler öğrenmenin beyindeki "beyaz sıvı" artışını ve ön korteks bölümünü geliştirdiğine dair bulgular elde ederek dijital oyunların bu becerileri sağladığını belirtmiştir.<sup>5</sup> 2013'te yapılan bir başka çalışma da ise Starcraft 2 benzeri gerçek-zamanlı strateji oyunlarının hızlı karar verme becerilerini geliştirdiği saptanmıştır.<sup>6</sup> Son olarak, American Journal of Play'de yayınlanan bir makalede, oyunların hızlı doğası, birden fazla bilgiyi akılda tutma ve saliselik verilen kararların zeka gelişimindeki "en temel yapı taşlarını" oluşturmada destekçi olduğunu ortaya koymuştur.<sup>7</sup>

### Gelecek Çok Hızlı Gelecek

Oyunların, içinde gerçek hayattan kesitlerinde içinde bulunduğu ama sanatsal fantezi öğeleri ile süslendiği ve etkileşim olanağı sağlayarak gerçek hayatta bürünemeyeceğimiz rolleri bizlere sunan birer simülasyon olduğunu düşünürsek, ana fikirden çokta uzakta olmadığımızı anlayabiliriz. Bu konu hakkında daha yazılıp çizilebilecek sayfalar dolusu içerik olsa da, bu kısa yazının az da olsa ne kadar büyük bir potansiyeli çok basit önyargılar ile kenara ittiğimizi görebilmeyi ve bu konuyu daha derinlemesini araştırmayı tetikleyecek merakı uyandırmasını umut ediyorum.

5

<sup>5</sup> <https://www.inc.com/eric-holtzclaw/how-playing-games-increases-workplace-productivity.html> "How Playing Games Increases Workplace Productivity" (erişim 05.05.2017)

<sup>6</sup> Brian D. Glass, W. Todd Maddox, Bradley C. Love, "Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait" (2013, Ağustos), <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0070350> (erişim 05.05.2017)

<sup>7</sup> Adam Eichenbaum, Daphne Bavelier, C. Shawn Green, "Video Games Play That Do Serious Good", American Journal of Play Volume 7, Number 1, 50 <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/7-1-article-video-games.pdf> (erişim 05.05.2017)

# Bilgisayar Oyunlarının Pozitif Etkileri

## ORIGINALITY REPORT

% **15**  
SIMILARITY INDEX

% **12**  
INTERNET SOURCES

% **1**  
PUBLICATIONS

% **15**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** Submitted to American Public University System  
Student Paper %**4**

**2** de.slideshare.net  
Internet Source %**3**

**3** Submitted to Trinity College Dublin  
Student Paper %**2**

**4** Submitted to University of Derby  
Student Paper %**2**

**5** Submitted to Full Sail University  
Student Paper %**2**

**6** Submitted to Rosslyn Academy  
Student Paper %**1**

**7** alm.plos.org  
Internet Source %**1**

EXCLUDE  
BIBLIOGRAPHY

ON