

# DİJİTAL OYUNLAR RAPORU 2019

GÜVENLİ İNTERNET MERKEZİ



[www.gim.org.tr](http://www.gim.org.tr)



## İÇİNDEKİLER

<b>1.</b>	<b>DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ</b>	<b>6</b>
1.1.	Dünya Dijital Oyunları Endüstrisinin Kısa Tarihi	6
1.2.	Dijital Oyun Sektörü; Tanım ve Kavramlar	7
1.3.	Küresel Oyun Pazarı Büyüklüğü	8
1.4.	Türkiye’de Dijital Oyunlar ve Pazardaki Konumu	10
1.5.	Eğitimde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma	11
1.6.	E-Spor Endüstrisi	12
<b>2.</b>	<b>DİJİTAL OYUNLAR ALANINDA BİLİNÇLENDİRME VE DERECELENDİRME</b>	<b>16</b>
2.1.	Dijital Oyunlar Alanında Bilinçlenme İhtiyacı	16
2.2.	Dijital Oyun Alanında Türkiye’deki Bilinçlendirme Çalışmaları	17
2.3.	Dijital Oyunlar Alanında Dünyada Bilinçlendirme Çalışmaları	18
2.4.	Dijital Oyunların Derecelendirilme İhtiyacı	19
2.5.	Dijital Oyun Derecelendirmesinde Dikkat Edilen Faktörler	20
2.6.	Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Sektör Devleri	20
2.7.	Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Dünya Çalışmaları	26
2.8.	Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Türkiye’de Yapılan Çalışmalar	28



# 1. DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ

## 1. DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ

### 1.1. Dünya Dijital Oyunları Endüstrisinin Kısa Tarihi

Dijital oyunlar bir diğer adıyla video oyunlarına ilk örnek 18 Ekim 1958 tarihinde, Donner Model 30 analog bilgisayar için geliştirilmiş olan "Tennis for Two" isimli çok basit bir tenis oyunu verilebilir. Dijital oyunlar endüstrisinin tarihsel gelişim süreci beş farklı çağ kapsamında ele alınabilir: (1) 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması, (2) 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması, (3) 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması, (4) 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması ve (5) 2005'ten günümüze ilerleme aşamasıdır (O'Hagan ve Mangiron, 2013).

Dijital oyun endüstrisinin temel gelişimlerini üçe ayırarak olursak, mikro işlemcilerle geçiş ile daha iyi görümlü animasyonların ortaya çıkışı ilk temel gelişim dinamiği olarak görülebilir. Ses teknolojilerinin gelişimi ile 1980'lerde oyunlara müzik entegre edilmesi de mümkün olmuştur. Endüstrinin ikinci temel gelişim dinamiği ise, oyun konsolları ile oyunların salonlardan evlere taşınabilmesi olmuştur. Üçüncü gelişim dinamiği ise, ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla bilgisayar tabanlı oyunların geliştirilmeye başlaması olmuştur.

Teknolojinin hızla gelişmesi, dijital oyun sektörünün büyümesini olumlu yönde etkilemiştir. Buna ek olarak teknolojinin ucuzlaması ve internetin hayatın her alanına girmesiyle birlikte dijital oyun sektörünün hızla büyümesinin önü açılmıştır. Dijital oyun sektörü

geçtiğimiz 60 yıl boyunca başta grafik alanında olmak üzere çığır açıcı bir ilerleme kaydetmiştir.

Son olarak, günümüze kadar devam eden ilerleme döneminde, yedinci nesil konsollar geliştirilmiştir. Bunların en önemli örnekleri Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. Bu konsollar sadece oyun deneyimini geliştirmekle kalmayıp, oyunu bir multimedya eğlence ve iletişim aracı haline dönüştürmüşlerdir. Yedinci nesil konsolların gelişmiş donanımları sayesinde daha fazla yazılım içeriğine sahip olabilmeleri oyunların yerelleşme süreç ve dinamiklerini de daha komplike hale getirmiştir. Aynı zamanda, günümüzde AAA olarak sınıflandırılan oyunlar yapım ve maliyet açılarından büyük film prodüksiyonlarıyla kıyaslanır hale gelmiştir. Örneğin 2011'de sürülen "Star Wars: The Old Republic" oyununun geliştirilmesi 6 yılı almış olup maliyeti yaklaşık 200 milyon dolar olmuştur. Bu tür oyun projeleri, ses, programlama, animasyon, grafik, pazarlama, tasarım ve yapım gibi farklı alanlarda uzmanlaşan yüzlerce uzmanı içeren kadrolarla geliştirilmektedir. Dolayısıyla, oyun geliştirme



oldukça karışık ve büyük ölçekli bir yapım pratiğine dönüşmüştür. Bu durum oyunların yerelleşmesini de komplike hale getirmiştir (O'Hagan ve Mangiron, 2013: 46-63).

## 1.2. Dijital Oyun Sektörü; Tanım ve Kavramlar

Tanım olarak bakılacak olursa dijital oyun (video game) kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi

yazılımdır (Frasca, 2001). Tanımdan da anlaşılacağı üzere, dijital oyun sektörü yazılım endüstrisi olarak sınıflandırılabilir de, gerekli olan oyun donanımı ve teknik altyapı gibi fiziksel unsurlarla da birçok farklı sektörü doğrudan ve dolaylı olarak etkileyen önemli bir endüstri alanıdır. Yakın dönemden şimdiye kadar ki dönemde bile, kullanıcı kitlesinden iş modellerine ve etkileşim sağlanan kitleye kadar birçok alanda değişim geçirerek, oyun geliştiriciler ve ekosistem içerisinde yer alan paydaş gruplarına büyük fırsatlar sunmuştur.

	YAKIN DÖNEM	ŞİMDİ
Kullanıcı Kitlesi	Genellikle sürekli oyuncular	Çocuklar, Yaşlılar, Kadınlar ve Sürekli Oyuncular
İş Modelleri	Kurulu Satış	Kutulu satış dijital satışı üyelik tabanlı oyunlar, oyun içi reklamlar, e-ticaret,
Ödeme Biçimi	Nakit, Kredi Kartı	Nakit, kredi kartı, mobil ödeme, kredi kartı entegre mobil cihazlar, e-cüzdanlar (Paypal vs.)
Platform	PC, Konsol	PC, Konsol, interne tarayıcısı, Tablet, Telefon
Etkileşim	Tek Oyunculu, Coğrafi Olarak Sınırlı çoklu-oyuncu	Tüm dünya ile etkileşim

Tablo 1 - Dijital Oyun Sektöründe Bazı Temel Eğilimler.

Kaynak: IBIS Capital, 2016

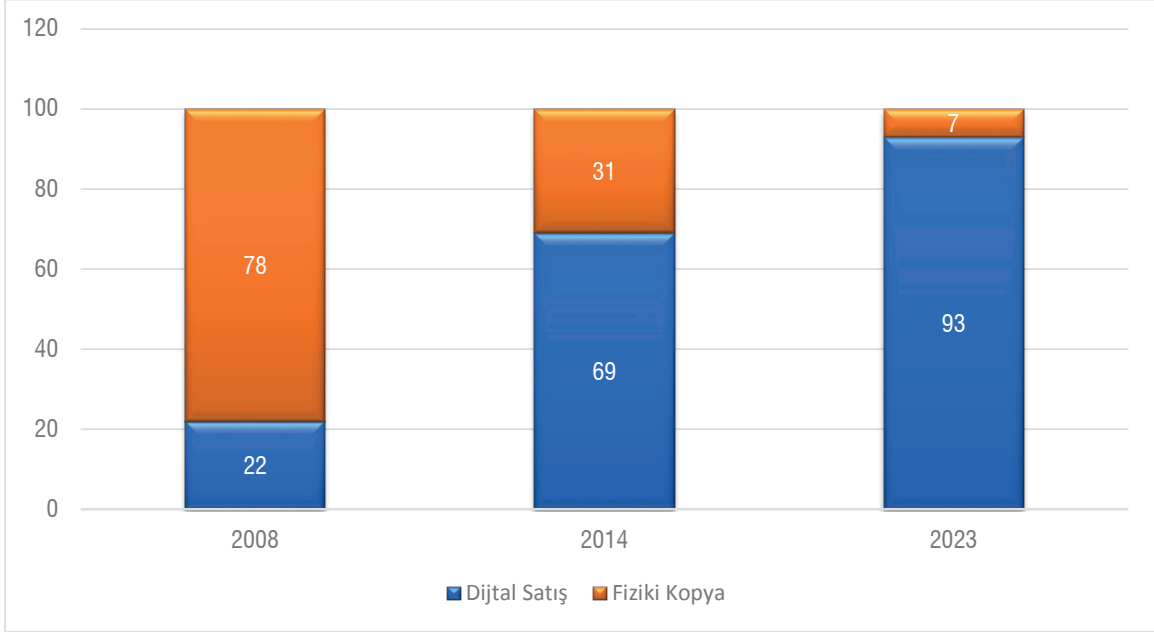
Dijital oyun sektörü, yazılım, donanım, çevrimiçi platform sağlayıcılar, oyun geliştiricileri, yayımcılar, interaktif medya araçları ve bilgi iletişim teknolojileri gibi büyük bir ekosistem içerisinde ele alınması gereken bir yaratıcı endüstri koludur (Stewart ve Misuraca, 2013).

Dijital oyun sektöründeki diğer önemli nokta ise tüketiciler ile üreticiler arasındaki aracı pozisyonunda olan yayımcı firmalardır. Dağıtıcılar pazarlama aktivi-

telerini üstlenmektedir. “Yayımcı firmalar bir anlamda sektör içerisinde oyun geliştiriciler ve tüketiciler arasındaki köprü görevini gören yapılar olarak düşünülebilir ki bu kategorinin en büyük firmaları arasında (çoğunluğu Amerika ve Japonya menşei firmalardır) yer alan bazı firmalar şunlardır; Electronic Arts, Activision/Blizzard, Ubisoft, Square Enix, TakeTwo, Sony, Nintendo (Zackariasson ve Wilson, 2012)”.

Gelişen dijital oyunlarla beraber teknolojik yenilikler doğrultusunda bugün, oyunların satış kanalları da değişim göstermektedir. Aşağıdaki grafikte de belirtildiği gibi dijital satış maliyetlerinin fiziksel kopyaya göre daha az olması ve tüketiciye daha kolay ulaştırılabilmesi sebebiyle son yıllarda bu sektörde önemli

bir yeniden yapılanma olduğu görülmektedir. IDATE DigiWorld Research'ın yayınladığı araştırmaya göre dijital oyunlarda satış türü 2008'de %22 dijital %78 fiziksel kopya iken bu rakam 2023'te %93 oranında dijital olarak gerçekleşeceği öngörülmektedir.



Grafik 1 - Oyun Satış Türüne Göre Dağılım  
Kaynak: IDATE,2018

### 1.3. Küresel Oyun Pazarı Büyüklüğü

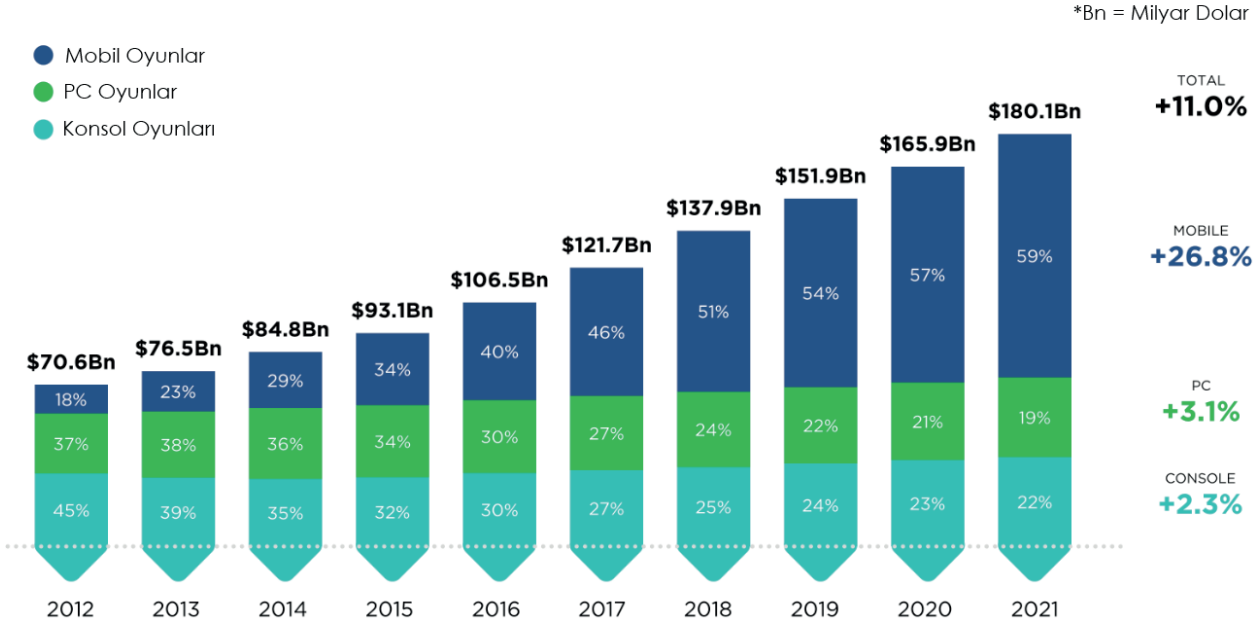
Dijital oyun sektörü küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olarak göze çarpmaktadır. Öyle ki büyüme hızında otomotiv ve enerji gibi temel sektörleri ve eğlence alanının amiral gemisi kabul edilen sinema sektörünü de geride bırakmıştır. Dijital oyun sektörünün bu denli hızlı büyümesinde birçok faktör vardır. Bunlardan bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

- Akıllı telefon ve tabletlerin yaygınlaşması
- Bilgisayar donanımı ve konsolların yaygınlaşması
- Donanım maliyetlerinin ucuzlaması
- İnternetin yayıncılığı kolaylaştırması
- Akıllı telefon kullanımıyla beraber mobil oyuncuların yaş aralığının genişlemesi

- E-spor'un bir spor dalı olarak kabul görmesi

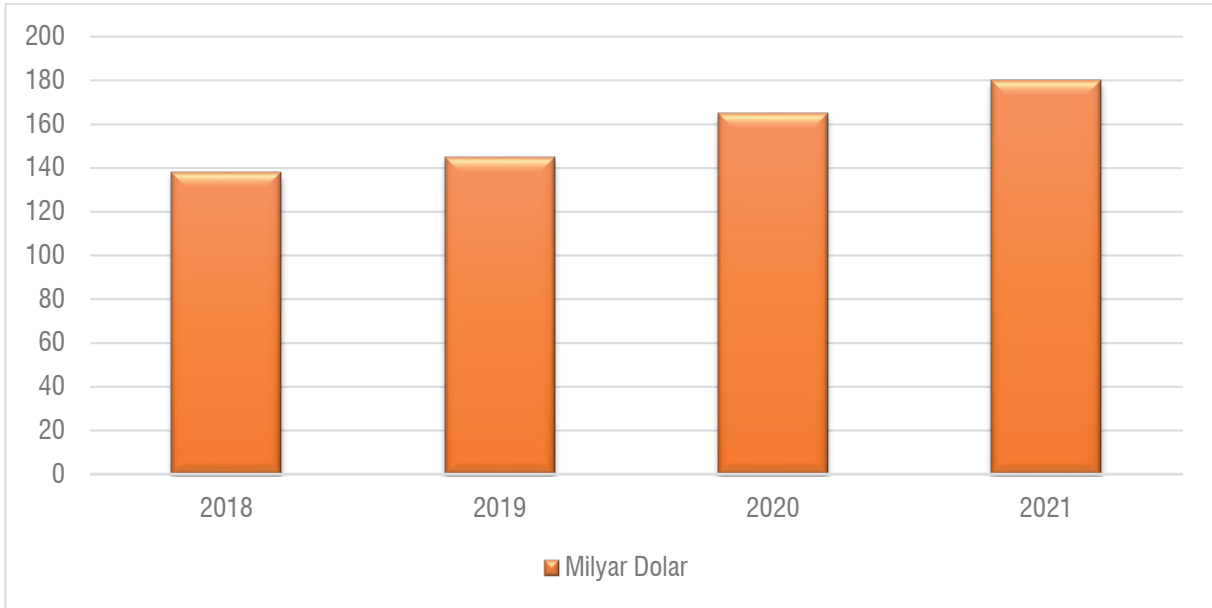
Günümüz itibarıyla dijital oyunlar 3 farklı ana platform üzerinde sınıflandırılabilir. Bunlar, kişisel bilgisayar(PC), oyun konsolu(PS4, XBOX, Nintendo) ve mobil oyunlardır. Bu platformların kendi içerisinde, kendi kullanıcı kitlesi, geliştirme maliyetleri ve pazarlama olanakları vardır. Son yıllarda tablet ve akıllı telefon pazarı giderek büyüyerek önemli bir pay elde ettiği görülmektedir. Konsol ve PC platformu ise mobil pazarın karşısında küçülüyor gibi gözükse de, toplam pazar büyüklüğünün artmasından dolayı aslında her iki kategori de büyümektedir.





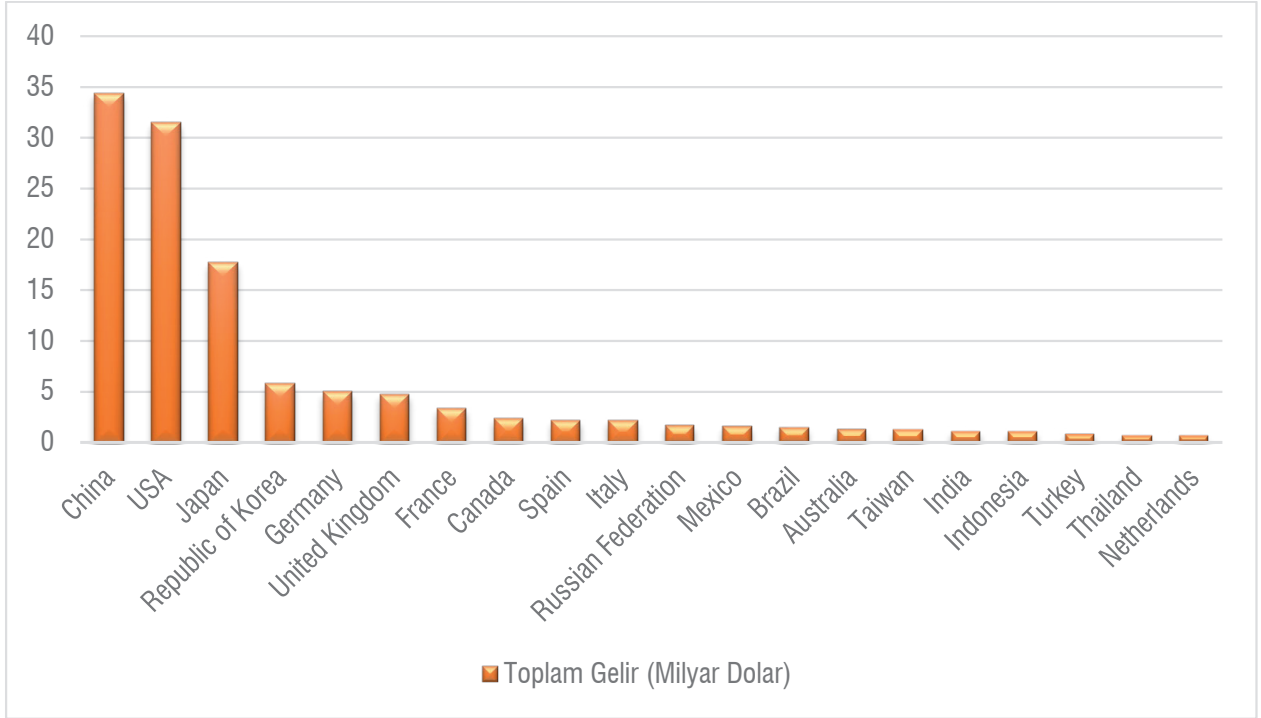
*Grafik 2 - Oyun Platformlarının Pazar Payları Değişimi*  
 Kaynak: Newzoo, Global Game Market Report Premium, 2018

2018 yılında yaklaşık 138 milyar dolar seviyesinde olan küresel oyun pazarı büyüklüğünün, 2021 yılında 180 milyar dolara yaklaşacağı tahmin edilmektedir.



*Grafik 3 - Küresel Pazar Büyüklüğü*  
 Kaynak: Newzoo, Global Game Market Report Premium, 2018

Dijital oyun sektörünün geçmişten beri en önde gelen ülkesi ABD'dir. Ancak Çin, pazar payı konusunda lider konumundadır. Kore, Japonya, Fransa gibi ülkeler de sektörde söz sahibi olarak ön plana çıkmaktadır. Çin'in sektördeki hızlı yükselişinde mobil oyunların küresel çapta yükselişe geçmesinin etkisi büyüktür. Küresel çapta ortalama büyüme hızı olan %10, 2'ye katlanarak her yıl ortalama %20'lik büyüme başarısına ulaşmıştır. Sadece tek başına Çin, dünya dijital oyun pazarının yüzde 28'ine sahipken, bunu ABD %23 ile takip etmektedir.



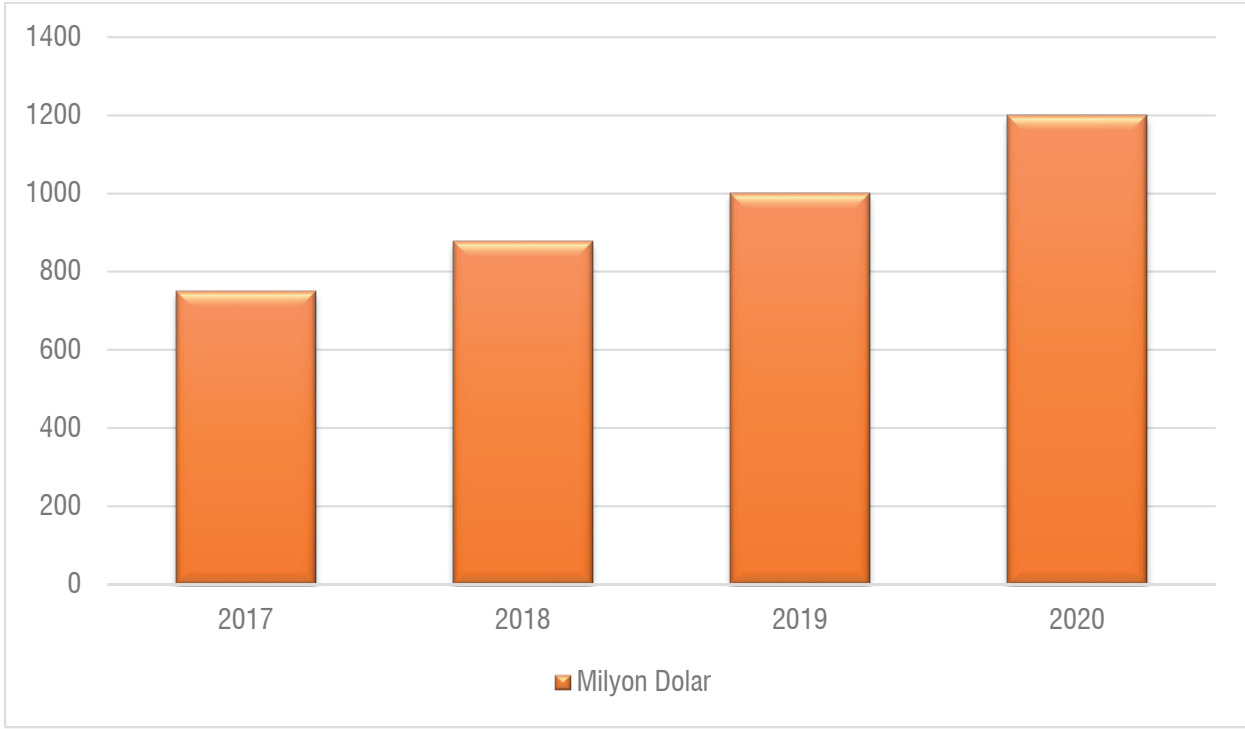
Grafik 4 - Küresel Ülkelere Göre Pazar Büyüklüğü Sıralaması  
Kaynak: Newzoo, 2019

#### 1.4. Türkiye'de Dijital Oyunlar ve Pazardaki Konumu

Türkiye'de yaklaşık 30 milyon insan bilgisayarların, telefonların ve televizyonların karşısında oyun oynamaktadır. Ülkemizdeki oyun pazarı 2017 yılında 750 milyon dolarken, 2018 yılında bu büyüklük 878 milyon dolara yükselmiştir.

Ülkemizde dijital oyun sektöründe yapılan çalışmaların bazılarını bakacak olursak, mal sektörlerine yönelik uygulamakta olunan 'TURQUALITY Programı' dijital oyun sektörüne dâhil edilmiştir. Programın

amaçları doğrultusunda ülkemizden küresel çapta marka çıkarılması hedeflenmektedir. Aynı zamanda ihracatı ve üretimi arttırmaya yönelik politikalar oluşturmak adına Yenilikçi Ticaret Platformunu İstişare Kurulu kurulmuştur. Ayrıca TOGED, ODTÜ-Teknokent, ATOM ve Oyunder gibi kuruluşlar bağımsız ve profesyonel yüzlerce geliştiriciye imkân ve destek sağlayıp dijital oyun sektörünün ülkemizdeki gelişimine katkı sağlamaktadır.



Grafik 5 - Türkiye Pazar Büyüklüğü

Sonuç olarak ülkemiz, geçtiğimiz yıl dijital oyunlar pazar büyüklüğü ülkeler sıralamasında dünyada 18'inci sırada yer alarak Orta Doğu ve Afrika bölgesinin lideri olmuştur. Global pazarda ise büyük bir yer edinen dijital oyun sektörü ülkemizde istenilen potansiyele ulaşamamış olsa da istatistiki veriler ve büyüme hızı göz önüne alındığında sektörde gelişim gösteren ülkeler arasındadır. Ülkemizde oyun geliştiriciler ve sektörde bağımsız çalışan geliştiricilerin desteklenmesi sektöre katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

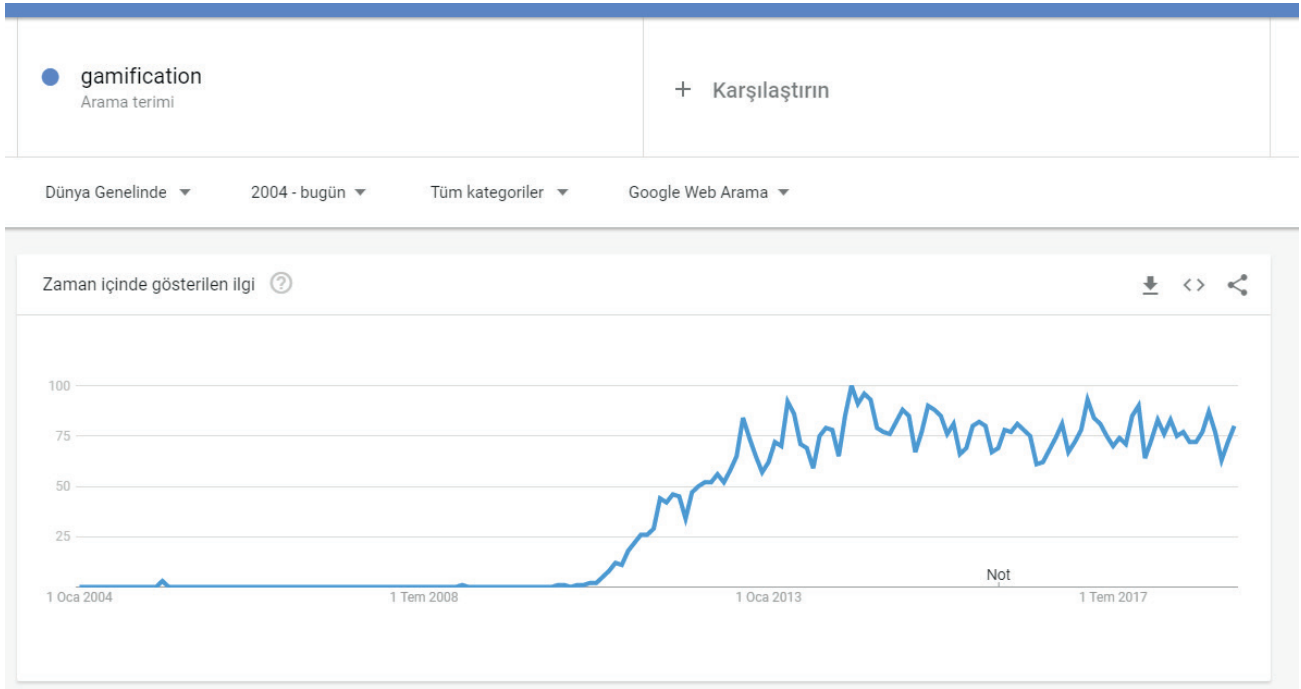
### 1.5. Eğitimde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma

Günümüzde insanlar oyunlara zaman ayırdıkları ve oyunla daha iyi zaman geçirdikleri için bir yapıyı oyun haline dönüştürme fikri ortaya çıkmıştır. Oyun kavramı çok eski olmasına rağmen oyunlaştırma kavramı çok yeni bir kavramdır.

2008 yılından itibaren McDonald, Musson ve Smith (2008) tarafından “üretkenliği geliştiren oyunlar” (productivity games), Grace ve Hall (2008) tarafından “keşif yeteneğini arttıran eğlence” (surveillance entertainment), natronbaxter.com’da “uygulamalı

oyun” (applied gaming) gibi farklı şekillerde oyunlaştırmayı işaret eden kavramlar kullanılsa da 2010 yılında DICE (Design Innovate Communicate Entertainment) konferansında Jesse Schell “Oyunların Geleceği” isimli sunumunda ilk kez oyunlaştırma (gamification) kavramını kullanmıştır. (Xu, 2011; Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke, 2011). Zicherman ve Cunningham (2011) tarafından oyunlaştırma “Oyundaki düşünce biçiminin ve oyun kurallarının, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla kullanılması” olarak tanımlanmaktadır. Projemiz, “Oyunlaştırma nedir ve eğitimde nasıl kullanılabilir?” ilkesinden yola çıkarak çözüm aramak amacıyla yürütülmüştür.

Oyunlaştırma, oyun felsefesinin oyunsal düşünmenin ve oyun mekaniklerinin oyun-dışı alanlarda, motivasyonu arttırmak ve kullanıcıları problem çözmeye teşvik etmek için kullanılmasıdır. Oyunlaştırmada asıl amaç, insanları yapması gereken işleri ya da davranışları üzerine, bir oyun kurgusu oluşturarak motive edebilmektir. Oyunlaştırma, son yıllardan itibaren popüler olmaya başlamış ve akademik araştırmalara da konu olmuştur.



*Grafik 6 - Zaman İçerisinde Oyunlaştırmaya Gösterilen İlgili*  
Kaynak: Google Trends, 2019

Türkiye’de de oyunlaştırma alanında, Gamfed Türkiye (Uluslararası Oyunlaştırma Federasyonu), gösterdiği faaliyetler ile oyunlaştırmanın tanıtımı ve daha iyi anlaşılmasında öncü örneklerdendir.

### 1.6. E-Spor Endüstrisi

E-spor (Elektronik spor), takımlar halinde ya da birey olarak, farklı içerik dallarında, refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı sanal rekabet platformlarıdır.

Video oyunlarının karşılıklı olarak rekabete dayalı bir biçimde oynanması ilk olarak 1970’li yıllarda ortaya çıkmış olsa da asıl olarak popülerleşmeye başlaması 2000’li yılların başına denk gelmektedir. Özellikle kişisel bilgisayarlar üzerinde oyunların daha performanslı olarak çalışmasını sağlayan donanım üreticisi firmaların ürünlerini pazarlamak amacıyla oyuncularla sponsorluk anlaşmaları yapmaları ve organizasyon

maliyetlerini üstlenmeleriyle birlikte, video oyunlarının rekabete dayalı olarak bir ödül ve ünvan amacıyla oynanmasını bir konsept olarak ortaya çıkarmıştır.

Günümüzde elektronik sporlar yaklaşık 138 Milyar Dolarlık küresel oyun endüstrisinin yaklaşık olarak %10’luk bir dilimine tekabül etmektedir. Popüler oyunların hem üreticileri, hem de oyuncu pazarına ulaşmak isteyen üçüncü parti firmalar tarafından düzenlenen turnuvalar; bu turnuvaların canlı yayınlanması, söz konusu yayınların ise geleneksel spor karşılaşmalarının (bkz. FIFA Dünya Kupası Finalleri, Superbowl, GS-FB Derbisi) izlenme oranlarını geçmesi ve oyun endüstrisi dışından firmaların pazarlama bütçelerini bu alana kaydırmasıyla birlikte Espor Endüstrisi özellikle son 5 yılda müthiş bir büyüme ivmesi göstermiştir. Ülkemizdeki oyuncu karakterinin rekabetçi tercihleriye, espor endüstrisinin Türkiye’de çok büyük bir hızla büyümesini sağlamıştır.

Elektronik etkinlikleriyse hem çevrimiçi olarak sanal ortamda, hem de çevrimdışı olarak fiziksel ortamda düzenlenebilmektedir. Dolayısıyla elektronik spor endüstrisinin sağlıklı büyüebilmesi için mutlak suretle sağlıklı bir internet ağına ihtiyaç vardır. İnternet bir ülkedeki tüm noktalara eşit ve sağlıklı bir biçimde ulaşması, o bölgeden sporcu yetişebilmesi için en kritik unsurdur.

Elektronik sporlar bugün ağırlıklı olarak kişisel bilgisayarlardan, taşınabilir akıllı cihazlar üzerinden ve oyun konsolları üzerinden düzenlenebilmektedir. Her platformda öne çıkan farklı oyun türleri vardır. Her bir oyun türü farklı platformlara özgü içerikler sunmaktadır. (Örneğin, League of Legends gibi MOBA (Massi-

vely Online Battle Arena-Devasa Çevrimiçi Mücadele Arenası) gibi oyun türleri kişisel bilgisayarlar üzerinden oynanmaktadır. Buna karşılık Beat'em Up olarak bilinen ve ülkemizde de popüler olan dövüş oyunlarında (Street Fighter, Tekken vb.) gibi oyunlarda oyun konsolları tercih edilmektedir. (Sony PlayStation, Microsoft Xbox vb.)

Endüstrinin büyümesiyle birlikte diğer yandan firmalara etkinlik, organizasyon hizmeti veren üçüncü parti hizmet firmaları doğmuştur. ESL, PGL, Dreamhack gibi yurt dışı menşeli organizasyon firmalarına ek olarak ülkemizde de yerel organizasyon hizmetleri sunan firmalar mevcuttur.





2. DİJİTAL OYUNLAR  
ALANINDA BİLİNÇLENDİRME  
VE  
DERECELENDİRME

## 2. DİJİTAL OYUNLAR ALANINDA BİLİNÇLENDİRME VE DERECELENDİRME

### 2.1. Dijital Oyunlar Alanında Bilinçlenme İhtiyacı

Teknolojinin hızla gelişmesi, dijital oyun sektörünün büyümesi olumlu yönde etkilemiştir. Buna ek olarak teknolojinin ucuzlaması ve internetin hayatın her alanına girmesiyle birlikte dijital oyun sektörünün hızla büyümesinin önü açılmıştır. Dijital oyun sektörü geçtiğimiz 60 yıl boyunca başta grafik alanında olmak üzere çığır açıcı bir ilerleme kaydetmiştir. Bu ilerlemeler ve gelişmeler sonucunda dijital oyunlar özellikle çocuklar ve gençler için günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Öyle ki dünya genelinde 2,5 milyar insanın aktif bir dijital oyuncu olduğu tespit edilmiştir (2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data, 2018).

Dijital oyunlar diğer birçok sektörde olduğu gibi kendi içinde içerik ve tür bakımından farklılık göstermektedir. Bu içerikler içerisinde olumlu ve olumsuz öğeler barındırabilmektedir. Örneğin, kimi oyunlar pratik düşünme, strateji geliştirme, beyin jimnastiği yapma, analitik düşünme, problem çözme gibi olumlu özellikler taşırken kimi oyunlar ise şiddet, müstehcenlik, küfür, alkol ve kumar gibi kötü alışkanlıklar gibi olumsuz özellikler taşımaktadır. Bunlarla beraber oyunların bağımlılık yapıcı etkisi de göz önüne alındığında, çocukları ve gençleri dijital oyunların taşıdığı risklerden korumak adına dijital oyunlar alanında bilinçlendirme çalışmalarına ihtiyaç duyulmuştur. (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016)





## 2.2. Dijital Oyun Alanında Türkiye'deki Bilinçlendirme Çalışmaları

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin her geçen gün hızlanarak ilerlemesi, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenler çocukların oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıklarını büyük ölçüde değiştirmiştir. Geleneksel oyun anlayışına karşın teknolojinin getirilerini sonuna kadar kullanan dijital oyunlar yaşantımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde artık dijital oyunlar çok farklı alanları ile bir sektör haline almış durumdadır. E-spor ve sanal gerçeklik gibi yeni alanların doğuşu ile sektör gündene büyümektedir. Bu büyüme başta güvenlik olmak üzere toplumsal, ekonomi ve psikoloji alanlarında birçok meseleyi de beraberinde getirmektedir. Dijital oyunların çocuk gelişimi üzerine etkileri ve eğitim amaçlı kullanılması, dijital oyunlardaki kalıp yargılar, şiddet ve diğer zararlı içerikler ile oyunların derecelendirilmesi gibi birçok alt kırılıma sahip oldukça geniş yelpazede incelenmesi gereken konular ile karşımızda durmaktadır.

Bu bağlamda Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) dijital oyunlar konusu büyük önem vermektedir. Dijital oyunlarda bilinçlendirme konusunda yaptığı çalışmaların bazılarını şöyle sıralayabiliriz;

9-11 Ekim 2017 tarihlerinde, "Dijital Oyunlar" teması ile hazırlanan Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ve Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği öncülüğünde; Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı koordinasyonunda gerçekleştirilmiştir. Etkinlikler sempozyum, çalıştay ve eğitimler şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Çalıştaylar sonucunda yayınlanan sonuç raporlarına göre; nitelikli insan kaynağı, çeşitli kısa ve uzun dönem aksiyonları ve dijital oyunlar sektörünün geleceği konusunda tavsiye ve önerilerde bulunulmuştur (Dijital Oyunlar Çalıştay Sonuç Raporu, 2017).

11-13 Nisan 2018 tarihlerinde Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ev sahipliğinde, Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği, Ankara Üniversitesi, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı işbirliği ile "Dijital Oyunlar Kongresi" düzenlenmiştir. Kongrede dijital oyunlar konusunu birçok yönden irdeleyen paneller gerçekleştirilmiş, bildiriler sunulmuş ve poster sunumları yapılmıştır.

Çocukların [guvenlicocuk.org.tr](http://guvenlicocuk.org.tr) web sitesinde güvenle oynayabilecekleri dijital oyunlar tasarlanmıştır. Buna ek olarak [guvenlioyuna.org.tr](http://guvenlioyuna.org.tr) portalı hizmete açılmıştır. Portalda, dijital oyunlarla alakalı blog yazıları, güncel haberler, bilimsel çalışma ve raporlar, ebeveyn denetim araçları ve piyasadaki popüler oyunların incelemeleri bulunmaktadır. Dijital oyun incelemelerinde oyunların spesifik özelliklerinden, olumlu ve olumsuz özelliklerinden bahsedilmekte ve ebeveynlere tavsiyeler verilmektedir.

BTK haricinde dijital oyunlara ilişkin yapılan farkındalık çalışmalarından bazıları şunlardır;

**cocukicinicerik.com:** Özgün bir platform olan [cocukicinicerik.com](http://cocukicinicerik.com) web sitesi çocuklara hitap edebilecek ve çocukların maruz kalabileceği film, kitap incelemelerinin yanı sıra dijital oyun incelemelerinin de yapıldığı bir portaldır. Dijital oyun incelemelerinde oyunun nasıl oynandığı, içeriğinin ne olduğu gibi konulara değinmekte ve ebeveynlere tavsiyeler vermektedir.

**TÜDOF ve Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu:** Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Türkiye'de oyun sektörünün kademeli olarak geliştirilmesi ve bu sahada ülkenin bölgede lider bir konuma yükselmesi, ülkedeki oyun kültürünün yaygın hâle getirilmesi gibi hedeflerle 2011 yılında Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı altında kurulan 61. federasyondur. Dünyada bir ilk olma özelliği taşıyan federasyon, Eylül 2013'te Gelişmekte Olan Spor Branşları Federasyonu kapsamı altına alınmıştır.

**Farkındayız:** Türkiye Cumhuriyeti Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından devreye alınan <http://farkindayiz.gov.tr> portalı, toplumun tüm kesimlerinde dijital oyunlar başta olmak üzere dijital dünyanın risklerine ve tehlikelerine karşı farkındalık oluşturmak için hazırlanmıştır.

### 2.3. Dijital Oyunlar Alanında Dünyada Bilinçlendirme Çalışmaları

Dijital oyunlar konusunda aileleri ve çocukları bilinçlendirmek, ipuçları sunmak adına dünyada çeşitli ülkelerin bilinçlendirme çalışmaları bulunmaktadır. Bu çalışmalarından bazılarını aşağıdaki girişimleri örnek verebiliriz:

**Askaboutgames.com:** AskAboutGames, VSC Rating Kurulu ile oyun ticaret kuruluşu Ukie arasında, dijital oyunlar ile ilgili olarak tavsiyelerin sunulduğu ortak bir girişimdir. Dijital oyun incelemeleri, oyunlar konusunda ailelere ipuçları, dijital oyunlar hakkında haberler ve makaleler portalda yayınlamaktadır. AskAboutGames, ürünlerini uygun izleyici kitlelerinin beğenisine sunmak isteyen İngiltere'deki video oyunu yayıncıları ve perakendecileri tarafından desteklenmektedir.

**Commensensemedia:** Portalda, dijital oyun incelemeleri, oyunlar konusunda ailelere ipuçları, anketler, araştırmalar ve blog yazıları yer almaktadır. Bunların yanı sıra dijital oyunlar hakkında ebeveynler ve oyuncudan yorumlar almaktadır. Oyuncular ve ebeveynler ilgili oyuna yorum yaparken derecelendirme de yapmaktadır. Portalda ebeveyn, çocuk ve Commensensemedianın yapmış olduğu üç adet derecelendirme notu da bulunmaktadır.

**Interland:** (Türkiye'deki ismi İnternet) - Google'ın "Be internet awesome" servisi tarafından hayata geçirilmiştir. Çocukların internet kullanım becerilerini geliştirmeleri için çok yönlü bir program olarak [ikeep-safe.org](http://ikeep-safe.org)'daki eğitimciler, araştırmacılar, çevrimiçi gü-

venlik uzmanları ve Google ortaklığı ile geliştirilmiştir. Çocukların internet kullanım becerilerini geliştirmeleri, interaktif ve eğlenceli bir oyun ile sağlanmaktadır. Ayrıca, çocuklara eğlenceli ve yaşlarına uygun öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Be Internet Awesome müfredatı, eğitimcilere sınıf içinde kullanmaları için dijital güvenlik ve dijital vatandaşlık temellerini öğretmek adına çeşitli araçlar ve yöntemler sunmaktadır. Müfredatta işlenen dersler sonrası "Interland" oyunlaştırma tekniği ile müfredat ile kazandırılan bilgiler güçlendirilmektedir. Interland, macera dolu, etkileşimli, eğlenceli ve dijital güvenlik hakkında bilgi sahibi olmayı sağlayan bir oyundur. Müfredat içinde 5 konu başlığı yer almaktadır. Birincisi, internette düşünerek paylaşmayı konu edinmektedir. Aile ve arkadaşlar hakkındaki kişisel bilgileri gizli tutmayı, doğruluğundan emin olunmayan içeriklerin paylaşılması gerektiği gibi konular aktarılmaktadır. Sonrasında konular ile alakalı olan Interland oyunundaki "Mindful Mountain" bölümü ile işlenen konu pekiştirilmektedir. İkinci ders konusu phishing(oltalama) üzerindedir. İnternette kullanıcıların kişisel bilgilerini, şifrelerini casus yazılımcılar aracılığıyla ele geçirilebileceği konusu anlatılmakta ve yine konu ile alakalı oyunun "Reality River" bölümü ile eğlenceli bir şekilde pekiştirilmektedir. Üçüncü konu, internet ortamında güvenilir şifreler oluşturmak, internet kullanıcılarını güvende tutmak üzerinedir. İlgili konunun oyundaki bölümü ise "Tower of Treasure" dur. Dördüncü konu, internet ortamında nazik olmak, diğer insanlar için olumlu etkiler yaratmak, siber zorbalık davranışları ile mücadele etmek üzerine kuruludur. Konu ile alakalı oyunun pekiştirici bölümü "Kind Kingdom" dur. Beşinci ve son konu ise, çocukların internet ortamında herhangi bir olumsuz içerik ile karşılaştığında bunu güvenilir bir kişi ile paylaşmaları, yetişkinlerin çocuklar ile iletişimi güçlü tutmalarının önemini anlatmaktadır.

**DIGRA:** 2003 yılında kurulan DiGRA, dijital oyunlar konusunda araştırma yapan akademisyenler ve

profesyoneller için dünya çapında önde gelen uluslararası topluluklardandır. Oyunlar üzerinde yüksek kaliteli araştırma çalışmalarını, üyeleri arasındaki işbirliğini ve bunların yaygınlaştırılmasını teşvik etmektedir. Yönetim Kurulu, çeşitli uluslararası araştırmacı ve uzmanlardan oluşmaktadır.

DiGRA'nın Dijital Kütüphanesi, araştırma makaleleri ve DiGRA'nın bölgesel konferanslar da dahil olmak üzere çeşitli akademik çalışmalar için açık erişim arşiv hizmeti sunmaktadır.

DiGRA'nın "Gamesnetwork" posta listesi, akademisyenlerin ve profesyonellerin oyun araştırmalarındaki en son gelişmelerden haberdar olmaları için tartışma noktası ve platform olarak hizmet vermektedir. DiGRA, ETC Press ile ortaklaşa, Dijital Oyunlar Araştırma Birliği'nin (ToDiGRA) hakemli dergilerde yayınlanan açık erişimli makalelerini yayınlamaktadır.

**Gamestudies.org:** Kar amacı gütmeyen, açık erişimli, oyun araştırmasına adanmış disiplinlerarası bir dergidir ve yılda birkaç kez [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) sitesinde yayınlanmaktadır. Oluşumun amacı kültürel bir olgu haline gelen dijital oyun türünü keşfetmek; akademisyenlere fikirleri ve teorileri için hakemli bir forum alanı kazandırmak; Dijital oyunlar ve oyunlarla ilgili devam eden tartışmalar için akademik bir kanal sağlamaktır.

Öncelikli odağı, bilgisayar oyunlarının estetik, kültürel ve iletişimsel yönleridir, ancak daha önce oyunlara ve oyuna odaklanan yayınlanmamış makaleler de bulunmaktadır. Derginin destekleyici kuruluşları şunlardır:

- İsveç Araştırma Konseyi (Vetenskapsrådet)
- Beşeri ve Sosyal Bilimler İçin Nordic Araştırma Konseyleri Ortak Komitesi
- Blekinge Teknoloji Enstitüsü
- Bilişim Kopenhag Üniversitesi
- Lund Üniversitesi

**DGC:** Dubai merkezli Dijital Oyunlar Konferansı, Orta Doğu ve Afrika Bölgesinde oyun endüstrisi için en önde gelen konferans ve fuarlardandır. 2018'de DGC Games, 60 tanınmış konuşmacıya ek olarak, 35'ten fazla ülkeden 500'den fazla şirketi ağırlamıştır. DGC, hem endüstri hem de toplum odaklı, geliştiricileri ve yayıncıları, oyun endüstrisine hizmet veren şirketleri bir araya getirerek, uluslararası oyun şirketlerinin bölgenin büyük potansiyeline ve 300'den fazla Milyon Oyuncusuna erişmeleri ve bunlara erişmeleri için en iyi platformdur.

## 2.4. Dijital Oyunların Derecelendirilme İhtiyacı

Dijital oyun derecelendirme çalışmaları ilk olarak 1990'lı yılların başında yılında şiddet, kan ve uzuv kopması (gore) içeriği ile öne çıkan video oyun serisi "Mortal Combat" ve müstehcen temalar içeren "Night Trap" isimli video oyunlarının piyasaya sürülmesi ile tartışılmaya başlanmıştır (Craddock, 2005). Her iki oyunda da oyundaki karakterler veya diğer görsellerde "FMV" yani full-motion video tekniği kullanılmıştır. Bu teknikte gerçek hayattaki oyuncuların videoları çekilip, bilgisayar ortamında düzenlenerek, bilgisayar animasyonu yerine videolar kullanılmıştır. Bu teknik ile hazırlanan videoların oyunlarda kullanılmasıyla şiddet, kan ve müstehcen içerikler döneminin şartlarına göre çok daha gerçekçi olarak sunulmuştur. Aslında 80'li yıllarda da şiddet ve müstehcen içerikli dijital oyunlar sektörde yaygın olarak bulunsa da bu oyunların grafiksel olarak basit ve çizgi filmsi bir havada olması bu oyunların dikkat çekmesini engellemiştir. 90'lı yılların dijital oyun teknolojilerinde görsel ve teknik dramatik bir sıçrama dönemi olması oyunların inandırıcılık ve etkileyciliklerini arttırınca dijital oyunların durumu dünya genelinde büyük bir yankı uyandırmış ve eğlence sektörü alanında derecelendirme yapan kuruluşlar ve organizasyonları harekete geçirmiştir. O dönemde genellikle sinema ala-

nında faaliyet gösteren bu organizasyon ve kuruluşlar dijital oyunlar alanında da faaliyet gösterme kararı almaya başlamışlardır. Bu olay üzerine ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'da faaliyet gösteren Entertainment Software Association (eski ismi Interactive Digital Software Association) tarafından, dijital oyunları derecelendirmesi amacıyla 1994 yılında Entertainment Software Rating Board yani kısa adıyla ESRB kurulmuştur ve böylelikle dünya genelinde ilk defa dijital oyunlar derecelendirilmeye başlanmıştır.

## 2.5. Dijital Oyun Derecelendirmesinde Dikkat Edilen Faktörler

Derecelendirme esaslarının ana odağında çocuklar ve gençlere ilişkin kriterler genel olarak müstehcenlik, korku öğeleri, küfür, ayrımcılık, kumar, bağımlılık yapıcı maddeler ve şiddet olmak üzere 7 ana başlık içerisinde incelenmektedir. Ancak son yıllarda bu 7 maddeye oyun içi satın alma maddesi de eklenerek bu sayı 8'e çıkarılmıştır. İnternetin ve mobil cihazların yaygınlaşması, bu ortamlar üzerinden alışveriş yapılmasını da kolaylaştırmış, oyun yapımcıları da bu durumu avantajlarına çevirmek için oyun içi satın alma denilen küçük ancak sayıca çok dijital eşya ya da özellikleri kolayca ve büyük miktarlarda satarak, herhangi bir maliyet olmaksızın kazanca dönüştürmüştür. Bu kontrolsüz harcama davranışları, derecelendirme organizasyonlarını oyun içi satın alma kategorisini de eklemeye itmiştir; ancak oyun içi satışlar bir kategoriden çok etiket veya uyarı niteliği taşımıştır.

## 2.6. Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Sektör Devleri

Dijital oyun derecelendirilmesi alanında sektörde etkin olarak göze çarpan 2 sistem bulunmaktadır. Bunlar Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) ve Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB) dir.

**Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI):** Dijital oyunlarının sorumlu ve güvenli kullanımını teşvik etmek,

tüketicilere dijital oyun satın alırken bir kılavuz görevi görmesi için kurulmuş bir değerlendirme ve derecelendirme sistemidir. Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (ISFE) tarafından geliştirilmiştir ve Nisan 2003'te kullanılmaya başlanmıştır. Çıkışından sonra birçok yerel derecelendirme sistemi PEGI sistemini uygulamaya başlamıştır. PEGI sistemi günümüzde 39 ülkede kullanılmaktadır. PEGI derecelendirmesi, oyunun içeriğine bağlı olarak belirli bir yaş aralığı için oyunun uygunluğunu ve içeriğini tavsiye eden beş yaş kategorisinden ve sekiz içerik tanımlayıcısından oluşur. Yaş sınırı, oyunun zorluğunu veya oynamak için gereken beceriyi gösterme amacı taşımaz. Sistemin, tüketiciye, satın alma sırasında içeriğin taşıdığı özelliklere ve hangi yaşlara uygun olduğuna ilişkin bilgiyi basit ve anlaşılır kategori ve yaş sınırlarıyla gösterir. Bu tavsiye uzmanlar tarafından geliştirilen ve değerlendirilen kriterlere dayanmaktadır. PEGI sistemi, PEGI standartlarına abone olan herhangi bir şirket tarafından Avrupa'da satılan veya dağıtılan, format (taşıyıcı, indirme veya akış) veya platformdan bağımsız olarak tüm oyun yazılımları için ve tüm mevcut (oyun dışı) uygulamalarda geçerlidir. PEGI simgelerini uygulayan platformlar (örneğin Google Play). Avrupa Birliği kurumları, Avrupa'daki hükümetlerin büyük çoğunluğu ile birlikte projeyi tam olarak desteklemektedir.

**PEGI Sisteminin Çalışma Yöntemi** 'PEGI Annual Report 2015' adlı raporda belirtildiği üzere (PEGI, 2015); PEGI, video ve bilgisayar oyunları gibi çeşitli ortamlarda oynanabilen oyunlardan oluşan dijital oyunların güvenli ve kullanımını desteklemek için gönüllü ve düzenleyici olarak çalışan bir sistemdir. PEGI, gönüllü bir sistem olmakla birlikte, sisteme üye olan bazı devletlerde yasal olarak hüküm altına alınmıştır (Örneğin, İngiliz Hükümeti 2009 yılında PEGI sistemini yasal olarak geçerli değerlendirme sistemi

olarak hüküm altına almıştır). Bu sistem, Avrupa genelini kapsayan ilk yaş sınıflandırma projesidir. Avrupa'da 2003'ten beri uygulanmaktadır ve özellikle ailelere interaktif yazılımların uygun oldukları yaş grupları konusunda yol göstermektedir. Sistemin etkinliği, kullanıcılara satın alma esnasında oyun hakkında uzmanlar tarafından geliştirilmiş ve belirlenmiş uygun bilgilerin sağlanmasına dayanır. PEGI sistemi, formatı veya oyun platformu ne olursa olsun Avrupa Ekonomik Alanı içinde sistemin standartlarını imza eden bütün şirketlerce satılan veya dağıtımı yapılan bütün interaktif yazılımlara, video oyunlarına ve bilgisayar oyunlarına uygulanır. PEGI sistemi, sisteme dâhil olan her interaktif yazılım yayımcısının imzaladığı bir tüzüğe dayanır. Tüzük; yaş sınırlaması, promosyon ve interaktif yazılımların reklamlarıyla ilgili konuları içermektedir. Bu tüzük, interaktif yazılım endüstrisinin topluma karşı sorumluluğunu yansıtır. PEGI sistemi Belçika merkezli Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonuna - ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) bağlıdır. ISFE, 1998 yılında Avrupa Birliği ve uluslararası kuruluşlar nezdinde interaktif yazılım sektörünün çıkarlarını temsil etmek amacıyla kurulmuştur. ISFE, İngiltere, Fransa, Almanya ve Hollanda'daki interaktif yazılım ticaret örgütleri tarafından kurulmuş ve bugün 27 üye ülkenin dışında Norveç, İzlanda, İsviçre ve Litkenştayn'daki interaktif yazılım endüstrisini temsil etmektedir. ISFE, 13 büyük interaktif yazılım yayımcısını ve 13 interaktif yazılım ticaret örgütünü içine almaktadır. ISFE, PEGI sisteminin yönetimini Hollanda Görsel İşitsel Medya Sınıflandırma Enstitüsü (NICAM) eliyle yürütmektedir. NICAM, Hollanda'da bulunan bütün kamu ve özel televizyon

yayımcı örgütlerini, bilgisayar oyunu dağıtımçıları, film yapımcılarını ve bunları satan ve dağıtanları bir araya getirmektedir. NICAM'ın kuruluşu esnasında kamu kesiminin de desteği olmuştur. Bunun yanında, çok sayıda akademisyenin ve diğer örgütlerin gerek danışma kurulunda yer alarak gerekse de şikâyet veya başvuru yoluyla NICAM ile bağlantısı bulunmaktadır. NICAM, Avrupa Komisyonunun üye devletlerde gençlerin ve çocukların zararlı işitsel-görsel içerikten korunmalarına yönelik tedbirler almaları yönündeki direktifine atfen, 2000 yılında bütün görsel - işitsel medyada etkili ve tek tip bir sınıflandırma sağlamak maksadıyla kurulmuştur. Tüketicilerin bir ürünün çocuklar veya belli bir yaş grubu için uygun olup olmadığını anlamalarına yardımcı olmak için sınıflandırma rehberleri yayınlamakta, şikâyetlerle ilgilenmekte, filmler, TV programları, bilgisayar oyunları ve video yayınları için açıklayıcı bilgiler hazırlamaktadır.

**Pan-Avrupa Yaş Sınıflandırma Ölçütleri** Avrupa yaş sınıflandırma ölçütlerini ve standartlarını belirlemek amacıyla farklı ülkelerden farklı uzmanlık alanlarına ait kişiler bir araya gelmiş ve yeni bir Pan Avrupa Yaş Sınıflandırma Modeli oluşturulmuştur. Çalışmada aşağıdaki ölçütler oluşturulmuştur:

- Şiddet
- Ayrımcılık
- Cinsellik/Çıplaklık
- Uyuşturucu Madde
- Korku/Dehşet
- Kaba ve Cinsel İçerikli Dil
- Kumar



Ortaya konan ölçütlere uygun yaş aralığını belirleyebilmek için ölçütlerin ciddiyet dereceleri belirlenmiştir. Ölçütler, içeriğin oyuncu için uygunluğu, Avrupa'da var olan sistemler içindeki yeri, Avrupa'da kabul edilebilirliği gibi faktörler dikkate alınarak kendisi için uygun yaş kategorisine yerleştirilmiştir.

**Aile Kontrolü:** Bu etiket günümüzde özellikle mobil platform üzerinden yaygınlaşan uygulamaların oyun sınıflandırmasına uygun olmaması sebebiyle ortaya çıkmıştır. Bu yüzden içeriğinde tehlike bulundurmamasına rağmen, bulundurduğu özellikler sebebiyle ya da kişiler arası iletişimin taşıdığı riskler nedeniyle bilinçli kullanımı uygun görülen uygulamalar veya oyunlar için bu etiket kullanılmaya başlamıştır.

**Yaş Kategorileri ve İçerik Tanımlayıcılar:** PEGI işaretleri olarak bilinen yaş sınıflandırma simgeleri, oyunun uygun olduğu yaş grubunu belirtirler. Avrupa'daki ülkelerin kendi uyguladıkları farklı ulusal değerlendirme şemaları da dikkate alınarak, simgelerde kullanılacak en yüksek yaş sınırı belirlenmiştir. PEGI sistemi altında beş adet yaş sınıflandırma seviyesi (3, 7, 12, 16 ve 18) kullanılmaktadır. İçerik tanımlayıcılar yaş sınıflandırma simgeleriyle birlikte belirli bir yaş grubuna dikkati çekmek amacıyla kullanılırlar. Bunlar tüketicilere, özellikle ebeveynlere, ek bilgi sağlamada yardımcı olurlar. İçerik tanımlayıcılar, Avrupa genelinde yaş sınıflandırması konusunda yaşanabilecek olası düşünceler farklılıklarında, özellikle kötü dil kullanımı, cinsel içerik ve çıplaklık konularında tüketicilere yardımcı olmaktadır. İçerik tanımlayıcılar oyun paketlerinin üzerinde yaş sınıflandırma simgeleriyle birlikte (3 simgesi hariç) kullanılmaktadırlar.

**Değerlendirme Sürecinin Aşamaları:** Dijital oyunların PEGI tarafından değerlendirme süreci şu aşamalardan oluşmaktadır:

- Bir ürün veya daha önce piyasaya sürülmüş bir ürünün yeni sürümü pazara sunulmadan önce PEGI anketi olarak bilinen ürün değerlendirme formu ya-

yımcısı tarafından çevrimiçi ortamda doldurur. Formun ilk bölümü yayımcıya ürününün belli bazı Avrupa ülkeleri tarafından konulmuş yasal yükümlülüklere (yasal sınıflandırma, sınırlı dağıtım veya yasaklama) tabi olup olmadığını kontrol etmesine yardımcı olur.

- Yayımcı ürünün içeriğinde şiddet, cinsellik, ayrımcılık ve diğer hassas görsel öğeler ve ses içeriğinin bulunup bulunmadığını değerlendiren formun ikinci bölümünü de doldurur.

- Çevrimiçi sistem, verilen cevaplara göre, yaş sınıflandırmasını ve içerik tanımlayıcıyı otomatik olarak belirler.

- 12 ve üstündeki değerlendirmelerde NICAM (ISFE'nin yöneticisi) eğlence yazılımını sistematik olarak inceler.

- 3 ve 7 dereceli oyunlar için düzensiz denetimler yapılabilir veya NICAM tarafından ürün değerlendirme formunun doldurulmasında yanlışlık olduğu tespit edilirse ürün denetlenebilir. NICAM yayımcıya ilgili içerik tanımlayıcı ve yaş sınıflandırma simgelerini kullanması için bir lisans gönderir.

- Lisans yayımcı tarafından bir kez alındığında, uygun yaş sınıflandırma simgesi ve içerik tanımlayıcı ürünün paketlenmesinde PEGI kuralları ve ilgili tüzük çerçevesinde yeniden çoğaltılabilir. PEGI lisans verdiği her ürünün bir kopyasını piyasaya sürüldükten sonra 10 gün içinde yayımcıdan istemekte ve arşivlemektedir. Bu sayede PEGI lisansı almış oyunlar kolaylıkla denetlenmektedir.

**PEGI Kurulları ve Komisyonları:** PEGI tüzüğünün amacı küçükleri ve gençleri uygun olmayan yazılım ürünlerinden korumak ve bu yazılımların onlar için sorumluluk duygusuyla üretildiğini belgelemektir. İlgili tüzükte, amaçları yerine getirmek amacıyla çeşitli kurulların ve komisyonların oluşumu belirtilmiştir. 2009 yılında önemli değişikliğe uğrayan bu kurul ve komis-

yonlar şunlardır (PEGI, 2015): PEGI Kongresi: 2009 yılında oluşturulan PEGI kongresi, dijital oyunlarla ilgili bütün paydaşların; yayımcılar, satıcılar, ebeveyn örgütleri, eğitimciler, hükümetler, uluslararası örgütler ve araştırmacıların küçükleri korumayı amaç edinen sistemi açık bir şekilde tartışabilecekleri bir yapı olarak düşünülmüştür. Kongrenin ihtiyaca göre her bir ya da iki yılda bir geniş bir uluslararası konferans şeklinde toplanması planlanmaktadır. PEGI Yönetim Kurulu: Kurul şu alanların temsilcilerinden oluşmaktadır; oyun yayımcıları, oyun konsolu üreticileri, ulusal ticaret örgütleri, PEGI konseyi ve PEGI uzmanlar grubu. PEGI Konseyi: Konsey, ulusal alandaki ve Avrupa Birliği çapındaki gelişmeleri PEGI sistemine ve tüzüğüne yansıtmaktan sorumludur. Konsey üyeleri iki yıllığına atanırlar. Üyeler PEGI'ye üye ülkelerde yaşayan ve küçüklerin korunması konusunda tecrübeli psikolog, medya uzmanı, kamu görevlisi, hukuk danışmanı olarak çalışan kişilerden oluşmaktadır. PEGI Uzmanlar Grubu: Konsey ve yönetim kuruluna danışmanlık yapmakla görevlidir. Medya, psikoloji, sınıflandırma, hukuk, teknoloji, çevrimiçi oyunlar vb. gibi alanlarda uzman ve akademik çalışmaları olan kişilerden oluşmaktadır. Şikâyetler Kurulu: Yönetim kurulu tarafından iki yıllığına atanan farklı ülkelerde yaşayan bağımsız uzmanlardan oluşmaktadır. Üyeler yetenek, deneyim ve faaliyet alanlarına göre istihdam edilirler. Bu kişiler, küçüklerin korunması konusunda tecrübeli ebeveyn/tüketiciler, çocuk psikologları, medya uzmanları, akademik ve hukuki danışmanlar olabilmektedir.

**Çevrimiçi Oyunların Sınıflandırılması ve Değerlendirilmesi:** Gençlerin ve çocukların çevrimiçi ortamdaki uygun olmayan ve zarar verici içerikten korunmasını ve ailelerin bu riskleri anlamasını sağlamak amacıyla PEGI sistemine 'PEGI Online' uygulaması eklenmiştir. 'PEGI Online' projesi Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. PEGI Online dört köşe taşı üzerinde temellendirilmiştir;

-PEGI çevrimiçi güvenlik yönetmeliği (POSC) ve çerçeve sözleşmesi,

-Lisans sahipleri tarafından kullanılan 'PEGI Online' işareti,

-Başvuranlar ve genel kullanıcılara yönelik bir web sitesi,

-Bağımsız bir yönetim, danışma ve sorun çözme mekanizması.

PEGI Çevrimiçi Güvenlik Yönetmeliği (POSC), PEGI tarafından gençleri çevrimiçi oyun ortamında korumayı sağlamak amacıyla geliştirilen kurallardır. Bu kurallara uymayı taahhüt eden çevrimiçi yayımcılar, internet sitelerinde uygunsuz içerik bulundurmamakla ve kullanıcılar arasında uygun davranış ortamını sağlamakla yükümlüdürler. POSC kurallarına uygun bir şekilde site içeriklerini hazırlayan ve PEGI sistemine onaylatan yayımcılar internet sitelerinde 'PEGI Online' simgesini kullanabilmektedirler. Çevrimiçi yayımcıların yükümlülükleri ana başlıklarla şunlardır: Yaş sınıflandırılmalı içerik: İnternet sitesinde yalnızca PEGI veya tanınmış diğer bir Avrupa sistemi tarafından değerlendirilmiş içerik yer alacaktır. Uygun raporlama mekanizması: Oyuncuların istenmeyen içeriği bildirebilmeleri için uygun bildirim mekanizmaları oluşturulacaktır. Uygun olmayan içeriğin kaldırılması: Çevrimiçi hizmetlerin kendi kontrollerinde olduğunu gösteren lisans sahipleri yasadışı, hakaret edici, müstehcen veya gençlerin gelişimine olumsuz etki edebilecek içeriği bulunduramazlar. Kolay anlaşılabilir gizlilik politikası: Kullanıcılarından kişisel bilgilerini toplayan herhangi bir PEGI Online lisansı sahibi, Avrupa Birliği ve Ulusal Veri Koruma Kanunları ile uyumlu, etkili ve kolay anlaşılabilir bir veri gizliliği politikası oluşturacaklardır. Çevrimiçi aboneler için toplum standartları: PEGI Online lisansı sahipleri, abonelerinin yasadışı, hakaret edici, müstehcen veya gençlerin gelişimini olumsuz etkileyebilecek içerik sağlamalarını engelleyecektir.

**Sorumlu bir reklam politikası:** Bütün reklamlar halka karşı sorumluluk duygusu içinde sunulmalıdır. Bu yükümlülükler uyan lisans sahipleri, 'PEGI Online' işaretini oyun paketinin üzerine yapıştırırlar veya oyunun internet sitesinde gösterirler. Bu işaret hem oyunun çevrimiçi oynanabileceğini hem de oyunun veya oyunu içeren internet sitesinin gençleri korumayı görev edinen bir operatörün kontrolü altında olduğunu gösterir.

**ESRB Sistemi:** ESRB (Entertainment Software Rating Board - Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu)'nin resmi internet sitesinde (ESRB, 2019) yer alan bilgilere göre; dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılmasına yönelik olarak Amerika Birleşik Devletlerinde (ABD) oluşturulmuş, dünya genelinde dijital oyun derecelendirilmesi alanındaki ilk girişimdir. ESRB sistemi ESA (Entertainment Software Association - Eğlence Yazılımları Derneği) tarafından oluşturulmuştur. ESA oyun konsolları, kişisel bilgisayarlar ve internet için bilgisayar ve video oyunu yayımlayan firmaların halkla ilişkiler ve iş dünyasına ilişkin ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla kurulmuş bir ABD kuruluşudur. ESRB, ESA tarafından kâr amacı gütmeyen, kendi kendini düzenleyici – oto kontrolü bir örgüt olarak 1994 yılında kurulmuştur. ESRB interaktif eğlence yazılımı endüstrisi için bilgisayar ve video oyunları değerlendirmeleri yapar, reklam kılavuz ilkeleri ve çevrimiçi gizlilik ilkeleri oluşturur. Kuruluşun amacı; tüketicileri, özellikle ebeveynleri, yaş sınıflandırmaları ve içerik tanımlayıcıları sayesinde aileleri için alacakları interaktif oyun ürünleri konusunda bilgilendirmek ve bilinçlendirmek, bilgisayar ve video oyunu sektörünü sorumlu pazarlama uygulamaları açısından hesap verebilir hale getirmektir. ESRB, 1999 yılında, katılımcı firmaların kişisel bilgileri çevrimiçi ortamda toplama ve kullanma

konusundaki çalışmalarına ve uygulamalarına destek olmak amacıyla "çevrimiçi gizlilik sertifikası" programını başlatmıştır. Bu program ABD Federal Ticaret Komisyonu tarafından Çocukların Çevrimiçi Ortamda Gizliliğini Koruma Kanunu (FTC, 2009) çerçevesinde "güvenilir liman – safe harbour" olarak kabul edilmiştir. ESRB tarafından gerçekleştirilen yaş sınıflandırma işlemi üreticilerin ve yayımcıların isteğine bağlıdır, zorunlu değildir. Bununla birlikte ESRB her yıl ortalama 1000 oyunu değerlendirmektedir ve neredeyse bütün oyunlar ESRB tarafından değerlendirilmiştir. Bazı oyun satış zincirleri ve marketleri yalnızca ESRB etiketli ürünleri satışa sunmaktadırlar.

**ESRB Sisteminin Oluşturulması:** ESRB çocuk gelişimi uzmanlarına, konuyla ilgili akademisyenlere danışarak, diğer ülkelerde kullanılan değerlendirme sistemlerini analiz ederek, ulusal çapta ebeveynlerle mülakatlar yaparak ailelerin bilgisayar oyunları ve video oyunları için başta yaş temelli bir değerlendirme sistemi istediklerini, aynı zamanda oyunun içeriği hakkında da çok kısa bilgi istediklerini ortaya çıkarmıştır. Ebeveynlere göre bir değerlendirme sistemi, yasaklamadan ziyade bilgilendirmeli ve öneri getirmelidir, hoş olmayan durumları tek tek ölçmemeli, oyunun içeriğinin genelini yansıtmalıdır. ESRB bu faktörleri göz önüne alarak bir içerik değerlendirme sistemi oluşturmuştur. Yıllar geçtikçe sistemin daha yararlı, etkili ve kullanılabilir olması için güncellemeler yapılmıştır.

**ESRB Notlayıcıları:** Her ESRB değerlendirmesi, oyunların içeriğini çeşitli ölçütlere göre gözlemleyen, bu konuda özel olarak eğitilmiş en az üç notlandırıcının (rater) oybirliği ile yapılmaktadır. Notlandırıcılar yetişkin, genellikle önceki iş tecrübesi olarak, eğitim konuları itibarıyla veya ebeveyn olarak veya bakıcı olarak çocuklarla tecrübesi bulunan kişiler olmalı-



dırlar. Bunlar, tam zamanlı olarak çalışmakla birlikte gerektiğinde yarı zamanlı notlandırıcılar tarafından desteklenmektedirler. Bu kişilerden bilgisayar veya video oyunu oynama konusunda ileri beceriler talep edilmemekle birlikte, çalışma süreci boyunca, imkânlar el verdiği seviyede, bu becerileri de elde etmeleri sağlanmaktadır. Çevrenin ve sektörün etkisini engellemek amacıyla ESRB notlayıcılarının kimlikleri gizli tutulmaktadır ve bu kişilerin bilgisayar ve video oyunları endüstrisinden kişi ve kuruluşlarla bağlantı ve ilişki kurmalarına izin verilmemektedir.

**ESRB Değerlendirme Süreci:** Bir bilgisayar oyunu piyasaya sunulmadan önce yayımcısı tarafından, ESRB'nin hazırlamış olduğu ve ilgili oyunun ESRB tarafından belirlenmiş başlıklardaki tanımlara ilişkin durumunu belirlemeye yönelik detaylı bir anket formu doldurulur. ESRB'ye sunulan yazılı materyallerin dışında yayımcı CD veya DVD şeklinde en uç örneklerini de içeren görsel içerik örneklerini de sunmak zorundadır. Yayımcı tarafından ibraz edilen bilgi ve belgelerin eksik olup olmadığı kontrol edildikten ve ESRB çalışanları tarafından oyunun beta veya alfa sürümü oynandıktan sonra oyunun video görüntüleri en az üç uzman notlandırıcı tarafından değerlendirilir. Bir oyunda yer alan ve yayımcı tarafından sunulan içeriğin görsel örnekleri her notlandırıcı tarafından değerlendirildikten sonra oyuna uygun değerlendirme kategorisi ve içerik tanımlayıcı her notlandırıcı tarafından ayrı ayrı önerilir. Notlandırıcıların önerileri oybirliği sağlanana kadar değerlendirilir ve bütün notlandırıcıların üzerinde anlaştıkları bir değerlendirme kategorisine ve içerik tanımlayıcıya ulaşılır. Yayımcı, ESRB tarafından belirlenen değerlendirmeyi kabul edebilir veya oyunun içeriğini revize edip yeniden değerlendirmeye sunabilir. Yayımcılar, ESRB değerlendirmesini yayımcı, satıcı ve diğer profesyonellerden

oluşan Temyiz Kuruluna da sunma hakkına sahiptir. Oyun satışa sunulmaya hazır hale geldiğinde yayımcılar oyunun nihai bir kopyasını ESRB'ye ulaştırırlar. Oyun, paketlenme ve ESRB değerlendirme bilgilerini doğru bir şekilde bulundurma yönünden incelenir. Ayrıca, ESRB çalışanları ve zamanları mümkün olduğu sürece notlandırıcılar, oyunun son halinin içinden rastgele seçtikleri birkaç oyunu oynarlar ve belirlenen şartları taşıyıp taşımadığını son kez denetlerler.

**ESRB Sınıflandırma Sembolleri ve İçerik Tanımlayıcılar:** Dijital oyunların ESRB tarafından değerlendirilmesinin iki yolu vardır. Bunlardan ilki sınıflandırma sembolleri ve diğeri ise içerik tanımlayıcılarıdır. Sınıflandırma sembolleri kutuların ön yüzlerinde altta sağda veya solda olacak şekilde bulunmakta ve oyunun hangi yaş grubuna uygun olduğunu göstermektedir. İçerik tanımlayıcılar ise kutunun arkasında sağ veya sol alt köşede bulunmakta ve oyunun içeriği hakkında bilgi vermektedir. ESRB'nin kullandığı sınıflandırma sembolleri, ilk bakışta oyunun uygunluğunu anlamayı sağlayan, alfabeledi harflerin stilize edilmiş halidir. Oyunun içeriğinde yer alan görsel ve işitsel öğelerin niteliği hakkında kullanıcıları ve/veya ebeveynleri bilgilendirmek amacıyla ESRB tarafından 30 başlıkta içerik tanımlayıcılar geliştirilmiştir. Oyunu satın alan kişiler ve/veya ebeveynleri bu tanımlayıcılar sayesinde oyunun oynanması sırasında karşılaşılabilecekleri olası durumlar hakkında ön bilgi sahibi olabilmektedirler. Çevrimiçi oynanabilen oyunlarda Çevrimiçi Etkileşimler ESRB Tarafından Değerlendirilmemiştir ibaresi yer almaktadır. Bu uyarı, oyunu çevrimiçi ortamda da oynamak isteyenlere çevrimiçi kullanıcılar tarafından oluşturulan içeriğin (yazı, ses, görüntü) ESRB tarafından değerlendirilmediğini vurgulamak için konulmuştur.



## 2.7. Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Dünya Çalışmaları

**IARC:** Uluslararası yaş derecelendirme koalisyonu, 2013 yılında kurulan IARC, dünya çapındaki oyun derecelendirme otoritelerinin çoğunluğu tarafından kabul gören, günümüz itibari ile 1,5 milyardan fazla insana hizmet veren, dijital oyunlar ve mobil uygulamalar için dünya çapında düzenlenmiş bir yaş sınıflandırma sürecinin oluşturulmasını ve dijital tüketicilerinin güvenilir yaş derecelendirmelerine tutarlı bir şekilde erişebilmelerini sağlamaları için çalışma yapan bir organizasyondur. Bu noktada organizasyonun en büyük hizmeti dünya genelinde birçok farklı yerel derecelendirme standartlarını bir araya toplamak ve geliştiricilere yönelttiği kısa bir anket sonucunda çatısı altındaki bütün dijital derecelendirme standartlarına göre yaş ve içerik derecelendirmesini listeleyen algoritmasıdır. Geliştiriciler yeni uygulamaları için öncelikle IARC tarafından belirlenen sorulara cevaplar vermektedir. Verilen cevaplar sonucunda IARC algoritması uygulamanın çeşitli standartlardaki derecelendirme sonucunu tek bir tablo halinde geliştiriciye teslim eder. Derecelendirme sonucu her derecelendirme kuruluşunun soru

lar ve kategoriler için kendine göre belirlediği değerler üzerinden hesaplanır. Bu sistem sayesinde dijital içerik üreticileri ürünlerini koalisyon çatısı altındaki bütün standartların yanında bu sistemlerin hiçbirine dahil olmayan bölgeler için de dünya geneli olarak kabul edilebilecek genel bir standart derecelendirme sonucuna da ulaşabilmektedirler. Koalisyonda şu anda ACB(Avustralya), ESRB(Kuzey Amerika), PEGI(Avrupa), ClassInd(Brezilya), GRAC(Güney Kore) ve USK(Almanya) derecelendirme organizasyonları bulunmaktadır.

**NICAM:** NICAM, Hollanda Görsel İşitsel Medyanın Sınıflandırılması Enstitüsü'nün kısaltmasıdır. Enstitü, Hollanda'da görsel-işitsel sektörde geniş bir desteğe sahiptir ve Kijkwijzer programının koordinasyonundan sorumludur. 2.200'den fazla şirket ve kuruluş, sektör kuruluşları aracılığıyla veya doğrudan NICAM'e bağlıdır.

NICAM'ın kuruluşu, hem kamu hem de ticari yayıncılar, film distribütörleri ve sinema operatörleri, distribütörler, video ve bayilerden oluşur. NICAM, görevlerini

yerine getirmesinde Danışma Komitesi tarafından desteklenmektedir. Bu Danışma Komitesi üyeleri, medya, gençlik, eğitim ve refah, ebeveyn kuruluşlarının temsilcileri ve diğer sosyal kuruluşların yanı sıra NICAM'a katılan şirketlerin uzmanlarıdır. NICAM, VSC (Video Standards Council) ile birlikte PEGI'nin yönetiminden sorumludur.

**USK:** Oyun endüstrisi tarafından gönüllü olarak kurulan bir kuruluş olan Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu'nun kısaltmasıdır. Çocuk ve Gençlerin Korunması Yasası (JuSchG) uyarınca Almanya'da bilgisayar ve video oyunlarının sınıflandırılmasından ve Gençlik Medya Koruma Devlet Anlaşması (JMStV) uyarınca çevrimiçi içerikten sorumlu olarak resmi olarak tanınan kurumdur. Fiziksel medyada dağıtılan oyunlar için ortak bir sınıflandırma prosedürünün sonunda, yaş sınırı sembolleri ilgili devlet temsilcileri tarafından verilir. Ayrıca, USK ayrıca çevrimiçi oyunlar ve uygulamalar için uluslararası IARC sistemini kullanan yaş sınırı sembolleri ve içerik tanımlayıcıları sunar. Çok sayıda şirket, gençlik koruma uygunluğu ve istikrarlı işbirliğine olan ilgilerini kamuya açık bir şekilde göstermek için USK üyesi olmuştur.

**ACB:** Avustralya Sınıflandırma Kurulu (ACB veya CB), Avustralya'da sergi, satış veya kiralama için filmlerin, video oyunlarının ve yayınların sınıflandırılmasından ve filtrelemeden sorumlu olan bir Avustralya Hükümeti yasal organıdır. ACB, 1970 yılında kuruldu. Öncesinde 2006'da dağılmış olan Film ve Edebiyat Sınıflandırması Ofisinin (OFLC) bir parçasıydı. ACB şimdi 1995 Commonwealth Sınıflandırma Yasası kapsamında faaliyet göstermektedir.

ACB, kesme ya da değişiklik kararı vererek ürünü doğrudan sansürlenemez. Ancak, sınıflandırmayı reddederek ve medyayı Avustralya'ya kiralamak, sergilemek ve ithal etmek için yasadışı hale getirerek medyayı etkin bir şekilde filtreleyebilmektedir.

Sınıflandırma sistemi, öngörülen yaşın altındakilere bazı malzemelerin satışını, sergilenmesini veya kullanımını yasaklayan birkaç "sınırlı" kategori seviyesine sahiptir. 2005 yılında, video ve bilgisayar oyunları, ebeveynlerin kargaşasına cevap olarak, filmler (R18 + ve X18 + değerleri hariç) ile aynı sınıflandırma sınıflandırmalarına ve kısıtlamalara tabi tutulmuştur. Ulusal Sınıflandırma Kodundaki "yetişkinlerin ne istediklerini görebilmeli, görebilmeli ve görebilmeli" gerektiğini belirten bir çizgiye rağmen, yetişkin R18 + sınıflandırması 1 Ocak 2013'ten önce Avustralya'daki video oyunları için mevcut değildi.

**GRAC:** Oyun Derecelendirme ve İdare Komitesi, Güney Koreli video oyun içeriği değerlendirme kurulu. Bir devlet kuruluşu olan GRAC, tüketicileri dijital oyunların içeriği bilgilendirmek için video oyunlarını derecelendirir. Kore hükümeti, 2006'da GRB'yi yaratarak ve Güney Kore'deki video oyunlarını derecelendiren tek derecelendirme kuruluşu haline getirmiştir.

**CERO:** Japon bilgisayar eğlence derecelendirme organizasyonu, dijital oyunların içeriği ve hangi yaş grubuna uygun olduğu konusunda tüketicileri bilgilendirir. Haziran 2002'de Bilgisayar Eğlence Tedarikçileri Derneği'nin bir şubesi olarak kuruldu ve Aralık 2003'te resmi olarak tanınan kar amacı gütmeyen bir organizasyon haline geldi. Web sitesinde CERO'nun görevleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Bilgisayar ve video oyunlarının gösterilmesi ve derecelendirilmesi; işe alma ve eğitim / oyun planlayıcıları geliştirmek.
- Bilgisayar / video oyunları ortamı ile ilgili araştırma ve araştırma yaparak; geliştirme ve derecelendirme sistemini iyileştirmek.
- Bilgisayar ve video oyunlarının yaşa uygunluk derecelendirme sisteminin yaygınlaştırılması, kamuoyu ve halkın sistem hakkında aydınlatmak.

- Hedeflenen yerli ve yabancı kuruluşlarla iletişim kurmak ve işbirliği yaparak toplumun etik standartlarını uygun bir seviyede tutmak.

**ClassInd:** Brezilya'daki filmlerin, oyunların ve televizyon programlarının sınıflandırılması için kullanılan bir içerik derecelendirme sistemidir. ClassInd derecelendirme sistemi, Adalet Politikaları Bölümü, Danışma Derecelendirme Koordinasyonu tarafından kontrol edilmektedir. Adalet Bakanlığı'nın Ulusal Adalet Sekreterliği üzerine kurulmuştur.

**BBFC:** Daha önce İngiliz Film Sansür Kurulu olan İngiliz Film Sınıflandırma Kurulu (BBFC), 1912 yılında sinema endüstrisi tarafından kurulan ve sinema ve video işlerinde sergilenen filmlerin ulusal sınıflandırma ve filtrelemesinden sorumlu olan bir sivil toplum kuruluşudur. Televizyon programları, fragmanlar, reklamlar, kamuoyu Bilgilendirme / kampanya filmleri, menüler, bonus içeriği vb.) Birleşik Krallık içinde fiziksel medyada yayınlanmıştır. VHS, DVD, Blu-ray'de yayınlanan tüm video çalışmalarını ve 1984 Video Kayıt Yasası altındaki bazı video oyunlarını sınıflandırmak için yasal zorunlulukla çalışır.

**Çin:** Resmi bir derecelendirme sistemi bulunmakla birlikte Çin hükümetine bağlı komisyonlar tarafından popüler dijital oyunlar güncel olarak incelenmekte ve ülkenin kültürel değerlerine uygun şekilde filtreden geçmekte veya yasaklanmaktadır. Bunun dışında Çin içindeki eyaletlerde farklı farklı derecelendirme sistemleri de uygulanmaktadır. Bunların başında Hong Kong gelmektedir.

**Tayvan:** Oyun Yazılımı Derecelendirme Yönetmeliği, Tayvan'da kullanılan video oyunu içerik derecelendirme sistemidir. Kanun 6 Temmuz 2006'da kurulmuş ve 29 Mayıs 2012 tarihinde değiştirilmiştir.

**MGA:** Malta Oyun Otoritesi (MGA) (eski Piyango ve Oyun Otoritesi, LGA) Malta'nın oyun kontrol panosu-

dur. Hem gerçek hayattaki kumar tabanlı (kumarhane, eğlence ve slot makineleri, bahis ofisleri, fantezi sporları ve piyangolar) hem de B2C ve B2B hizmetleri de dahil olmak üzere çevrimiçi kumar hizmetleri dahil olmak üzere, kendi bölgesinde kumar biçimlerinin çoğunu düzenler.

MGA, 2001 yılında MGA'nın yetkisine giren oyun endüstrisinin çeşitli sektörlerini düzenlemek, oyun hizmetlerini kullanan oyunculara adalet şeffaflığı sağlamak, suçu, yolsuzluğu ve para aklamayı önlemek ve küçük ve savunmasız oyuncuları korumak amacıyla kurulmuştur.

MGA, çevrimiçi kumar şirketlerinin faaliyetlerini düzenleyen ve oyuncular için güvenli bir ortam yaratan mevzuat sunan ilk düzenleyicilerden biriydi. Kapsamlı bir mevzuat, yönetmelik ve yönetmelik seti, 2001 Piyango ve Diğer Oyunlar Yasası ile başlayan ve Malta Yasalarının 438 ve 400. Bölümleri ile endüstriyi düzenler.

## 2.8. Dijital Oyun Derecelendirmesi Alanında Türkiye'de Yapılan Çalışmalar

Türkiye'de dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim veya bu konuya ilişkin olarak oluşturulmuş ayrı bir mevzuat bulunmamaktadır; ticari amaçlarla piyasaya sürülen ithal ve yerli yapım dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırılması, değerlendirme kriterleri belirsiz bir şekilde, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kurul tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş olan işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. Dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılan işaret ve ibareler, PEGI ve ESRB tarafından oluşturulmuş olanlarıyla karşılaştırıldığında, yetersiz tanımlayıcı bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları kolaylıkla görülmektedir. Ayrıca, mevzuatta bilgisayar oyunları

olarak anılan dijital oyunlara yönelik kısmi denetim, yalnızca fiziki olarak piyasada satılan dijital oyunlarla sınırlı kalmaktadır. Çevrimiçi ortamda ücret karşılığı veya ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik herhangi bir denetim mekanizması bulunmamaktadır.

Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü'nün mevzuatına 2006 yılında yapılan eklemelerle bu konuda sınırlı da olsa düzenleme yoluna gidilmiştir. Yapılan düzenlemelerde, yönetmelikte geçen adıyla 'bilgisayar oyunları', 'Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkındaki Yönetmelik'te (KTB, 2008) kayıt ve tescil başvuru-

rında gerekli belgeler açısından sayılmaktadır. Adı geçen yönetmelik, bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil edilebilmesi için bilgisayar programları üzerindeki telif haklarının takibi ve idaresi amacıyla kanunla kurulmuş olan bir meslek birliği tarafından 'Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik'te (KTB, 2008) yer alan değerlendirme ve sınıflandırma esasları doğrultusunda değerlendirilmektedir. Taşıyıcı materyaller üzerinde aynı yönetmelikte yer alan işaret ve ibarelerin kullanılmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir referans yazısının alınması da istenmektedir.



## Kaynakça

1. Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler, *Aile ve Toplum*: 25, 21-33. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/198034>
2. Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*: 27, 128-137. <http://www.turkpsikiyatri.com/PDF/C27S2/07.pdf>
3. 2019 Video Game Industry Statistics, Trends & Data (2018). Erişim tarihi 8 Şubat 2019, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>
4. Pan European Game Information (2015). Annual Report 2015. [https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/pegi\\_annual\\_report\\_2015.pdf](https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/pegi_annual_report_2015.pdf)
5. Craddock, D. (2005, 28 Eylül). The Rogues Gallery: Controversial Video Games. Erişim tarihi 8 Şubat 2019, <https://www.shacknews.com/article/38876/the-rogues-gallery-controversial-video>
6. <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oyunuyor> , Erişim tarihi 8 Şubat 2019
7. <https://www.mga.org.mt/about-us/> , Erişim tarihi 5 Şubat 2019
8. <http://www.askaboutgames.com/contact-links/> , Erişim tarihi 5 Şubat 2019
9. <http://gamestudies.org/1803/about> , Erişim tarihi 5 Şubat 2019
10. [https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnK-LwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/InterPlanetary\\_File\\_System.html](https://ipfs.io/ipfs/QmXoypizjW3WknFiJnK-LwHCnL72vedxjQkDDP1mXWo6uco/wiki/InterPlanetary_File_System.html) , Erişim tarihi 27 Ocak 2019
11. <http://www.cero.gr.jp/en/publics/index/3/> , Erişim tarihi 27 Ocak 2019
12. <https://www.grac.or.kr/english/> , Erişim tarihi 27 Ocak 2019
13. <http://www.classification.gov.au/Pages/Home.aspx> , Erişim tarihi 10 Şubat 2019
14. <https://www.bbfc.co.uk/about-bbfc/who-we-are> , Erişim tarihi 10 Şubat 2019
15. <https://www.kijkwijzer.nl/nicam> , Erişim tarihi 10 Şubat 2019
16. <https://pegi.info/> Erişim tarihi , 9 Şubat 2019
17. <https://www.globalratings.com/about.aspx> , Erişim tarihi 9 Şubat 2019
18. <http://www.esrb.org/about/> Erişim tarihi , 9 Şubat 2019
19. <https://www.commonsemmedia.org/> , Erişim tarihi 9 Şubat 2019
20. <https://www.cocukicinicerik.com/hakkimizda/> , Erişim tarihi 3 Şubat 2019
21. <http://www.guvenliweb.org.tr/> , Erişim tarihi 3 Şubat 2019
22. <http://cocukvebilisim.com/bildiri-ozetleri/> , Erişim tarihi 26 Ocak 2019
23. [https://en.wikipedia.org/wiki/Brazilian\\_advisory\\_rating\\_system](https://en.wikipedia.org/wiki/Brazilian_advisory_rating_system) , Erişim tarihi 26 Ocak 2019
24. <https://trends.google.com.tr>, Erişim tarihi 27 Şubat 2019
25. <https://newzoo.com>, Erişim tarihi 27 Şubat 2019
26. <http://www.ankaraka.org.tr> Erişim tarihi 27 Şubat 2019
27. <https://en.idate.org>, Erişim tarihi 27 Şubat 2019

28. Minako O'Hagan and Carmen Mangiron (2013). Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry, John Benjamins Publishing Company
29. James Stewart ve Gianluca Misuraca (2016). The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification, European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, IBIS Capital, Global Gaming Investment Review, Investment Banking.
30. Stewart, James ve Gianluca Misuraca (2013). The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification. European Commission, JRC Scientific and Policy Reports.
31. Frasca, Gonzalo (2001). "Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising." SIGGRAPH.
32. Peter Zackariasson ve Timothy L. Wilson (2012). The Video Game Industry Formation, Present State, and Future, Routledge.
33. Zicherman, G. & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (1st ed.). Sebastopol, California: O'Reilly Media.
34. McDonald, M., Musson, R., & Smith, R. (2008). Using Productivity Games to Prevent Defects. In M. McDonald, R. Musson, and R. Smith, eds., The Practical Guide to Defect Prevention, Microsoft Press, Redmond, 79-95.
35. Grace, M.V. & Hall, J. (2008). Projecting Surveillance Entertainment. Presentation, ETech, San Diego: CA.
36. Xu, Y. (2011). Literature Review on Web Application Gamification and Analytics. CSDL Technical Report 11-05.
37. Kültür ve Turizm Bakanlığı (2008). Fikir ve Sanat eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik, T.C. Resmi Gazete. Erişim Tarihi 27 Ocak 2019, [http://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012\\_03\\_18\\_793297.pdf](http://www.telifhaklari.gov.tr/resources/uploads/2012/03/18/2012_03_18_793297.pdf)
38. Kültür ve Turizm Bakanlığı (2008). Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik. Erişim Tarihi 27 Ocak 2019, <http://teftis.kultur-turizm.gov.tr/TR-14493/sinema-filmlerinin-degerlendirilmesi-ve-siniflandirilma-.html>