

Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler

Rating and Classification Systems for Digital Games and Recommendations for Turkey

Serdar ÖZHAN*

Öz

Dijital oyunların, çocukların ve gençlerin uygun olmayan içerikten korunmaları amacıyla içerik yönünden değerlendirilmesi ve yaş gruplarına göre sınıflandırılması konusu, içinde yaşanılan toplumun dini, ahlaki ve kültürel değerleriyle yakından ilgilidir. Avrupa Birliğine üye ülkeler ve Amerika Birleşik Devletleri kendi toplumlarının değerlerini dikkate alarak PEGI ve ESRB adları altında yaş derecelendirme ve içerik değerlendirme sistemleri oluşturmuşlardır. Türkiye'deki mevcut durum ise gerek mevzuat yönünden gerekse de uygulama yönünden oldukça yetersiz ve işlevsizdir. İçinde dijital oyunların da yer aldığı, görsel ve işitsel medya ürünlerinin olası sosyal, kültürel ve psikolojik etkilerini bilimsel olarak araştırma, değerlendirme kabiliyetine sahip ve piyasa üzerinde yaptırım yetkisi bulunan bir kuruluşun varlığı Türkiye açısından elzemdir.

Anahtar kelimeler: dijital oyunlar, bilgisayar oyunları, sınıflandırma ve değerlendirme, PEGI, ESRB

Abstract

In order to protect minors and young people from inappropriate content, rating and classification of digital games are closely related to the society's religious, moral and cultural values. Member countries of the European Union and the United States have formed PEGI and ESRB rating and classification systems taking into account the values of their societies. Current situation in Turkey, in terms of legislation and practice, is unsatisfactory and dysfunctional. An organization that has the capability of rating and researching scientifically the potential social, cultural and psychological impact of audio visual media products including digital games and authorized by law to apply sanctions on the market, is indispensable for Turkey.

Keywords: digital games, computer games, video games, rating and classification, ESRB, PEGI

(*) Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Aile ve Sosyal Politikalar Uzmanı

1.GİRİŞ

Teknolojik gelişmeler, hayatın birçok alanının olduğu gibi eğlence ve boş zaman faaliyetlerinin niteliğinde de değişime yol açmış, insanoğlunun küçük yaşlardan itibaren boş vakit geçirme ve sosyalleşme için kullandığı oyun olgusu da bu değişimden nasibini almıştır. Oyun olgusu, sayısallaştırılarak televizyon ekranı, bilgisayar monitörü gibi elektronik ortamlara aktarılan insan faaliyetlerinin ilklerindedir. Daha önceleri başka insanlarla yüz yüze iletişimi halinde oynanan ve bu sayede insan ilişkileri açısından eğitici bir fonksiyona sahip oyunların birçoğunun yerlerini günümüzde, dijital zekâyâ sahip yazılımlara karşı ve daha önce hiç tanışmadığımız insanlarla çevrimiçi ortamda oynanan dijital oyunlar almıştır.

Oyun olgusunun son yarım yüzyılda geçirdiği değişim, birtakım sorunları ve bu sorunlara yönelik çözüm arayışlarını da beraberinde getirmiştir. Dijital oyunların, konvansiyonel oyunlardan farklı olarak, bilgisayar ve yazılım endüstrisinin bir ürünü olması ve ekonomik değerlerinin ciddi boyutlara ulaşmasının yanında konvansiyonel oyunların yarattığı sosyal, psikolojik ve kültürel etkilerden farklı bir etkiye sahip olmalarından dolayı içerik yönünden denetlenmeleri, yaş gruplarına göre sınıflandırılmaları gibi düzenleyici nitelikteki konular daha önemli hale gelmiştir.

Özellikle 90'lı yıllardan sonra üretilen şiddet, savaş, kan, cinsellik, uyuşturucu madde kullanımı, argo sözcükler gibi içeriğe sahip oyunları oynayan çocukların, bu oyunlarda yaşadıkları sanal gerçekliğin boyutu, birçok ülkedeki ebeveyni çocuklarını dijital oyunların olası zararlı etkilerinden korumaya yönelik arayışa yöneltmiştir.

Bu çalışmada genel olarak dijital oyunların denetlenmesi ve sınıflandırılmasına yönelik Avrupa Birliği, Amerika Birleşik Devletleri ve Türkiye'deki uygulamalara değindikten sonra bu konuda yapılacak çalışmalara yol gösterici olabilecek öneriler geliştirilecektir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Fizik biliminde verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi (TDK, 2009) olarak tanımlanan 'dijital' kavramı 'oyun' kavramının tanımlayıcısı olarak kullanıldığında, oyunu oluşturan mantıksal ilişkileri içeren görsel verilerin bilgisayar monitörü, televizyon ekranı, cep telefonu ekranları, akışkan kristal ekranlar gibi çeşitli gösterim teknikleriyle ve çeşitli platformlar vasıtasıyla kullanıcıya yansıtıldığı oyunlara işaret etmektedir.

Dijital oyunlar 1980'lerin ortasından itibaren bilgisayar oyunları, video oyunları elektronik oyunlar şeklinde tanımlana gelmiştir. Türkiye'de yaygın olarak kullanılan tanımlama bilgisayar oyunlarıdır. Ancak 2000'li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramsallaştırmasının da

kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Dijital oyun kavramsallaştırması ile arcade oyunların, bilgisayar oyunlarının, konsol oyunlarının, mobil oyunların farklı ve tüm türleri kapsar (Binark ve Sütçü, 2008: 42-43).

Sınıflandırma veya diğer adıyla yaş derecelendirmesi, medya içeriklerinin belirli yaş gruplarına uygunluğuna göre kategorize edildiği bir süreçtir. Değerlendirme ise bir film, bir bilgisayar oyunu veya bir internet hizmeti gibi kendine has içeriğe sahip medya ürünlerinin genel sınıflandırma ölçütlerinin dışında ele alındığı bir süreçtir. Değerlendirme ve sınıflandırma birbirinden ayrı eylemler olmakla birlikte birbiriyle bütünleşmiş eylemlerdir (European Commission, 2008: 3-4).

İçinde dijital oyunların da yer aldığı medya içeriklerinin değerlendirilmesi ve sınıflandırılması bir toplumun kendine özgü ahlaki, dini ve kültürel değerleriyle ilgili bir konudur. Medya içeriklerinin değerlendirme ve sınıflandırılmasındaki genel gerekçe bireylerin, özellikle de gençlerin ve çocukların uygun olmayan içerikten korunmasının yanında insan haysiyetine saygı ilkesiyle de alakalıdır. Değerlendirme ve sınıflandırma ile amaçlanan, bireylerin, tüketiciler olarak, medya içeriklerinde istemedikleri görsel, işitsel veya yazılı öğelerle karşılaşmalarının en aza indirgenmesi ve tüketme arzusunda oldukları medya ürünlerinin içeriğiyle ilgili bilgilendirilmelerinin sağlanmasıdır.

Değerlendirme ve sınıflandırma için kullanılan ölçütler, içinde yaşanan kültürün, ahlaki ve dini değerlerin birer yansıması olarak farklı toplumlarda farklı görünümlere sahiptir. Örneğin, bir toplum için normal sayılabilen çıplaklık veya cinsel temalar başka bir toplum için utanç verici olabilmektedir. Bundan dolayı ülkelerin kendilerine özgü değerlendirme ve sınıflandırma ölçütlerini oluşturmaları ve bu ölçütleri uygulayacak mekanizmaların tesis edilmesi ulusal anlamda azami önem taşımaktadır.

3. AB VE ABD'DE KULLANILAN DEĞERLENDİRME VE SINIFLANDIRMA SİSTEMLERİ

Bu bölümde, dijital oyun üreticilerinin ve tüketicilerinin büyük çoğunluğunun bulunduğu Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve Avrupa Birliği (AB) ülkelerindeki değerlendirme ve sınıflandırma sistemlerinin yapı ve işleyişlerine değinilecektir. Bu amaçla ilk olarak Avrupa Birliği'ne üye birçok ülkede uygulanan Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi - PEGI (Pan European Game Information) sistemi inceleneyecektir.

3.1. Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI)

İnsan hakları konusunda farkındalığın artırılması ve internet alanında gizliliğin ve güven ortamının sağlanması konularıyla ilgilenen Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu (ISFE) ve Avrupa İnternet Servis Sağlayıcıları Kuruluşu

Arcade, oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve bunların oynandığı salon makinelerine verilen adıdır. Oyuncu metalik jetonu makineye atarak doğrudan oyuna başlar. Oynanış tarzı bakımından eylem ön plandadır. Kaydetme ve tekrar yükleme seçenekleri yoktur (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Arcade> Erişim tarihi: 03.09.2009).

(EuroISPA), Avrupa Konseyi ile birlikte çalışarak kendi sektörlerini ilgilendiren iki farklı kılavuz ilke oluşturmuştur.

Çevrimiçi oyun üreticileri ve yayımcıları için hazırlanan kılavuz (Council of Europe, 2008), ifade özgürlüğünün güvence altına alınması, özellikle çocukların uygun olmayan, şiddet içeren veya ırkçı oyun içeriklerinden korunması ve oyunların olumlu yönlerde kullanılmasına yönelik farkındalığın artırılması konularında yapılması gerekenlere değinmektedir. Aynı zamanda, çevrimiçi oyun yayımcılarına ve üreticilerine oyunlarında PEGI ve PEGI Online gibi bağımsız değerlendirme ve etiketleme sistemlerini kullanmalarını tavsiye etmektedir.

3.1.2. PEGI Sisteminin Çalışma Yöntemi

'PEGI Annual Report 2009' adlı raporda belirtildiği üzere (PEGI, 2010); PEGI, video ve bilgisayar oyunları gibi çeşitli ortamlarda oynanabilen oyunlardan oluşan dijital oyunların güvenli kullanımını desteklemek için gönüllü ve kendini 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 dağıtımını 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 örgütünün 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 dağıtımını, 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 amacıyla 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.

Aşağıda 'PEGI Report 2006-2007' adlı raporda belirtilen PEGI'nin temel faaliyet alanlarına ve çalışma yöntemine değinilmiştir (PEGI, 2009).

3.1.3. 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.

3.1.4. 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 (Tablo 1).

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 düşünce 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 (Tablo 2).

3.1.5. 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 yayımcısı tarafından çevrimiçi ortamda doldurulur. Formun ilk bölümü yayımcıya ürününün belli bazı Avrupa ülkeleri tarafından konulmuş yasal yükümlülüklerle (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.

3.1.6. PEGI Kodlayıcıları:

PEGI anlaşmasında imzası bulunan yayımcı kuruluşlar, oyunları değerlendirmekle sorumlu bütün personeli NICAM'a 'kayıtlı kodlayıcı' olarak kaydettirmek zorundadır. Bütün kayıtlı kodlayıcılara çevrimiçi kayıt sitesine girebilmeleri için bir şifre verilir. Bu kişiler, bilgisayar oyunlarının ve benzer görsellerin sınıflandırılmasından ve yayımcı kuruluş ile NICAM yönetimi arasında iletişimin kurulmasından doğrudan sorumludurlar. Bu kişilerin eğitimleri düzenli olarak değişik Avrupa ülkelerinde NICAM tarafından sağlanmakta ve bu sayede kodlayıcıların idari, teknik ve hukuki konulardaki yeni gelişmelerden haberdar olmaları sağlanmaktadır.

3.1.7. PEGI Kurulları ve Komisyonları:

PEGI tüzüğünün amacı küçükleri ve gençleri uygun olmayan yazılım ürünlerinden korumak ve bu yazılımların onlar için sorumluluk duygusuyla üretilmediğini belgelemektir. İlgili tüzükte, amaçları yerine getirmek amacıyla çeşitli kurulların ve komisyonların oluşumu belirtilmiştir. 2009 yılında önemli değişikliğe uğrayan bu kurul ve komisyonlar şunlardır (PEGI, 2010):

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: Kuruluş alanlarının 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.

3.1.8. 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 Kanunlarıyla 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.

3.2. ESRB Sistemi

ESRB (Entertainment Software Rating Board - Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu)'nin resmi internet sitesinde (ESRB, 2009) yer alan bilgilere göre; dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılmasına yönelik olarak Amerika Birleşik Devletlerinde (ABD) oluşturulmuş ve uzun süredir kullanılmakta olan 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 kontrollü 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.

3.2.1. 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.

3.2.2. 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 itibariyle veya ebeveyn olarak veya bakıcı olarak çocuklarla tecrübesi bulunan kişiler olmalıdırlar. 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.

3.2.3. ESRB Değerlendirme Süreci:

Bir bilgisayar oyunu piyasaya sunulmadan önce yayımcısı tarafından, ESRB'nin hazırlanmış 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.

3.2.4. 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 (Tablo 3.) 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, alfabedeki 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 (Tablo 4.) geliştirilmiştir. Oyunu satın alan kişiler ve/veya ebeveynleri bu tanımlayıcılar sayesinde oyunun oynanması sırasında karşılaşabilecekleri 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.

4. AVRUPA BİRLİĞİ ÜLKELERİNDE DİJİTAL OYUNLARA YÖNELİK UYGULAMALAR

Avrupa Komisyonunun 22.04.2008 tarihli COM(2008) 207 kodlu tebliği Avrupa Birliği ülkelerinde dijital oyunlara

yönelik oluşturulmuş olan mevzuat ve ilgili mevzuatın uygulanması hakkında bilgiler içermektedir (EC, 2008). Aşağıdaki alt başlıklarda yer alan bilgiler adı geçen tebliğden derlenmiştir.

4.1. Yaş ve İçerik Denetimi

Avrupa Birliğine üye ülkelerde PEGI sistemini uygulayan ve yaş sınıflandırması konusunda mevzuat oluşturmuş ülkeler; Finlandiya, Yunanistan, İtalya, Letonya, Hollanda, Polonya, Portekiz, Slovakya ve İngiltere'dir. Ayrıca, Hollanda ve Polonya bu konuda cezai yaptırımlar öngörmüşlerdir.

İngiltere'de bilgisayar oyunları endüstrisi video oyunlarının çoğu için PEGI sistemini kullanmaktadır. Yoğun şiddet veya cinsel temalı içeriğe sahip video oyunları, PEGI'den farklı bir yaş sınıflandırmasına hükmeden BBFC'nin (İngiltere Film Sınıflandırma Kurulu) onayına tabidir.

Fransa'da, video oyunlarının sınıflandırılması ve etiketlenmesinde PEGI kullanılmaktadır. Fransız ceza yasasında 2007 yılında yapılan değişiklik, video oyunlarında yaş sınıflandırmasının ve etiketlenmenin yaş gruplarına göre yapılmasını öngörmektedir.

Belçika, Bulgaristan, Danimarka, Estonya, Macaristan, İrlanda, İspanya ve İsveç gibi ülkeler PEGI sistemini uygulamakla birlikte bu konuya ilişkin belirgin bir mevzuat oluşturmamışlardır. Ayrıca, Çek Cumhuriyetindeki bütün büyük yayımcılar PEGI sistemini kullanmakla birlikte dağıtımı yapılan bütün video oyunlarında bu sistem kullanılmamaktadır.

Almanya ve Litvanya bu konuda bağlayıcı bir mevzuata sahiptir. Almanya'da PEGI kullanılmamaktadır. Almanya'da bulunan 16 eyaletin de yetkili olduğu, gençlerin korunmasına yönelik Alman kanunları, video oyunlarının etiketlenmesi ve yaş sınıflandırması için özel ölçütler içermektedir. Eğlence yazılımları endüstrisinin üyelerinden oluşan USK (Eğlence Yazılımlarını Gönüllü İzleme Organizasyonu) ile birlikte bütün eyaletlerde ortak yaş sınıflandırmasını amaçlayan yaş sınıflandırma sistemini oluşturmuşlardır. Bu amaçla eyaletlerin, verdiği kararlar bağlayıcı olan ortak bir temsilcisi vardır.

Avusturya'da küçüklerin korunması her eyaletin ayrı ayrı yetkisindedir. Bu yüzden, gençlerin korunması alanındaki mevzuat ve uygulama her eyalette farklılık göstermektedir. Malta'da PEGI sistemi uygulanmamakta, video oyunları genel mevzuat içinde değerlendirilmektedir. Güney Kıbrıs, Lüksemburg, Romanya ve Slovenya'da

herhangi bir yaş veya içerik değerlendirme sistemi veya bu konuyla ilgili bir düzenleme bulunmamaktadır.

4.2. Video Oyunlarının Satış Denetimi

AB'ye üye devletlerin yarısı², çocuklar için zararlı içeriğe sahip video oyunlarının fiziksel satışına yönelik idari kanunlarında ve ceza kanunlarında özel hükümler oluşturmuşlardır. Ayrıca, bu hükümlerin uygulanmasını sağlamaya yönelik cezai yaptırımlar önermişlerdir³.

AB'ye üye devletler arasında yaş/içerik değerlendirmesini temel alarak video oyunlarının dağıtım, kiralama ve tanıtımlarının yapılması konusunda sınıflandırma sistemi kullanan veya kullanmaya hazırlananlar; İtalya, İngiltere, Almanya, Estonya, Yunanistan, Letonya, Litvanya ve Slovakya'dır.

Fransa, İsveç ve Hollanda bazı şiddet içeren video oyunlarını ceza yasalarına dayandırarak yasaklamıştır⁴. İsveçli oyun satıcıları yasalara uygun video oyunları için PEGI yaş sınıflandırma sistemine uymayı kabul etmişlerdir. Ayrıca, video oyunlarının satışında ebeveynlerin onayını arama konusunda yetkilen-dirilmişlerdir.

Belçika ve Malta'da video oyunlarının satışı ticaret, tüketicinin korunması, kamu düzeni, ırkçılık ve yabancı düşmanlığı gibi konulardaki kanunlarda hüküm altına alınmıştır. Bulgaristan, Çek Cumhuriyeti, Güney Kıbrıs, Danimarka⁵, Macaristan, Lüksemburg, Polonya ve Romanya'da video oyunlarının satışlarını düzenleyici özel bir mevzuat yoktur.

4.3. Yasaklama Örnekleri

Yakın zamanlara kadar, AB üyesi devletlerden yalnızca dördü; İngiltere, İrlanda, Almanya ve İtalya belirli video oyunlarını çeşitli nedenlerden dolayı yasaklama yoluna gitmişlerdir.

Haziran 2007'de 'Manhunt 2 (İnsan Avı 2)' adlı video oyunu içerdiği yoğun şiddetten dolayı IFCO (İrlanda Film Denetim Ofisi) tarafından ve İtalya İletişim Bakanlığı tarafından yasaklanmıştır.

1997 yılında İngiliz Film Denetim Kurulu (BBFC) tarafından yasaklanan ilk video oyunu 'Carmageddon'dur. Bu oyunun değişiklik yapılmış bir sürümü daha sonra sınıflandırma sertifikası alabilmiştir.

İrlanda'da yasaklanan 'Manhunt 2' adlı video oyunu İngiltere'de de yasaklanmıştır. BBFC'nin bu yöndeki kararı Video Temyiz Kurulu tarafından bozulmuştur. Kurulun

(2) Avusturya, Belçika, İspanya, Estonya, Finlandiya, Fransa, Almanya, Yunanistan, İtalya, Letonya, Litvanya, Hollanda, Slovakya, İsveç ve İngiltere

(3) Bu yaptırımları içeren kanunlar; Çocukları Koruma Kanunu, Görsel-İşitsel Programları Sınıflandırma Kanunu, Tüketiciyi Koruma Kanunu, Bilgisayar Oyunlarının Dağıtımını Yönetmeliği, Gençliği Koruma Kanunu ve Ceza Kanunu'dur.

(4) Aynı zamanda İsveç kendi anayasasına dayandırarak yasaklama yoluna gitmiştir.

(5) Danimarka Ceza Kanununa göre şiddet içeren video oyunlarının çocuklara satılması suç teşkil edebilmektedir

bozma kararına direnen BBFC olayı bir üst mahkemeye götürerek kararında direnmesine rağmen üst mahkemenin kurul kararını onamasıyla bu oyuna '18' yaş sertifikası verilmiştir. Bununla birlikte, kuruldun geçün sürümlerine el konulmasına hükmetmiştir. Ayrıca, 2007'de Hamburg eyalet mahkemesi 'Dead Rising (Ölümlerin Yükselişi)' isimli video oyununu delil olarak kabul etmiş ve bu oyuna el konulmasına karar vermiştir.

Almanya'da Münih eyalet mahkemesi 2004'te şiddeti tasvir ve övmeyi yasaklayan kanun hükümlerini çiğnediği için 'Manhunt' adlı video oyunun bütün sürümlerine el konulmasına hükmetmiştir. Ayrıca, 2007'de Hamburg eyalet mahkemesi 'Dead Rising (Ölümlerin Yükselişi)' isimli video oyununu delil olarak kabul etmiş ve bu oyuna el konulmasına karar vermiştir.

4.4. Alınan Önlemlerin Etkinliği

AB'ye üye devletlerin yarısı var olan önlemlerin genel olarak etkili olduğunu düşünürken Fransa, Almanya, Yunanistan, Letonya, Litvanya ve Polonya yakın zamanda ulusal mevzuatlarını geliştirmişlerdir. Bazı devletler alınan önlemlerin piyasanın kendi özdenetimiyle birlikte yeterli olabileceğini düşünmektedir. Örneğin, Fransa Ceza Kanunu 2007 yılında yeniden düzenlendi. Yeni kanunla üç yeni ilke getirildi: endüstriye sorumluluklarla birlikte düzenleyici bir sistem olma özelliği, işçileri bakanına yeni yetkiler ve cezai yaptırımlar.

Hollanda'da PEGI sistemi ile birlikte video oyunlarının satışına yönelik yasal hükümler yeterli görülmektedir. Finlandiya, Almanya, İrlanda ve İspanya var olan kurulların medya okur-yazarlığı, ebeveynlerin bilinçlerinin artırılması ve yargısal denetimle daha da etkili olacağını ve büyük ölçüde kabul göreceğini düşünmektedir. İsveç, PEGI sistemini kullanmaktadır ve aileler arasında bilincin artırılmasına yönelik tedbirlerin, endüstrinin özdenetimine yönelik desteklerin ve endüstri ile devlet arasındaki işbirliğinin iyi işlediğini düşünmektedir.

Almanya ve İngiltere video oyunlarının çocuklar üzerinde yarattığı riskler ve var olan mevzuatın etkililiğiyle ilgili çalışmalar yapmaktadır. Belçika ve Macaristan'da PEGI sistemi uygulanmakla birlikte yasal olarak bağlayıcı değildir. Macaristan'da video oyunlarının çoğunda PEGI sertifikası bulunmakla birlikte ebeveynleri bilinçlendirmeden bunun yeterli olamayacağı düşünülmektedir.

4.5. Çevrimiçi Oyunların Denetimi

Çevrimiçi video oyunları oyuncuları birbirlerine bir araçlılıkla bağlanarak iletişime geçme imkânı vermektedirler. AB'ye üye devletlerin büyük çoğunluğu çevrimiçi oyunlarla ilgili yasal düzenlemeye sahip değildir. Bununla birlikte, Danimarka, Finlandiya, İtalya, Hollanda, Slovakya, İsveç ve İngiltere 'PEGI Online'ı kullanmakta ve bazıları ceza kanunlarını da içeren genel mevzuatı ve

çevrimiçi oynanmayan oyunlara uygulanan özel mevzuatı benzeşim yoluyla kullanmaktadır.

İtalya'da video oyunlarının kullanımına atıfta bulunan çocukların korunmasına dair kanun çevrimiçi oyunlara da uygulanmaktadır. 'Çocuk ve Gençler Yönetmeliği' çevrimiçi oyunlarda 'PEGI Online' değerlendirmesinin ve aile kontrolü için filtreleme tedbirlerinin açık ve görünür bir şekilde yer almasını istemektedir.

İrlanda'da kanunlar çevrimiçi olmayan oyunları ve internetteki video oyunlarını aynı şekilde ele almaktadır. İnternet servis sağlayıcıları İrlanda kanunlarına aykırı içerik ve hizmetlerin İrlanda sunucularında barındırılmayacağı veya var olan içeriğin kaldırılacağı konusunda anlaşmışlardır. İnternette bulunan yasadışı veya zarar verici içeriğin bildirilmesi için bir yardım hattı ve polisle işbirliği yapılması mevcuttur.

Letonya, internetteki bilgisayar oyunlarına erişimle ilgili özel hükümler uygulamaktadır. Çevrimiçi oyunların sunumu, kullanıcıların belirlenemediği durumlarda veya kullanıcının yaş sınırları ile ilgili bilgilendirilmediği durumlarda yasaklanabilmektedir. İnternet sağlayıcıları kullanıcılara muhtemel içerik filtrelemeyle ilgili bilgi vermekle yükümlüdürler.

5. TÜRKİYE'DEKİ MEVCUT DURUM

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 (Tablo 5.) 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, 2009a) kayıt ve tescil başvurularında 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, 2009b) yer alan değerlendirme ve sınıflandırma esasları doğrultusunda değerlendirilerek ve taşıyıcı materyaller üzerinde aynı yönetmelikte yer alan işaret ve ibarelerin kullanılmasını sağlayacak şekilde düzenlenmiş bir referans yazısının alınmasını istemektedir. Ayrıca, Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin 11'inci maddesinde düzenlenmiş olan; kamu düzeni, genel ahlak, küçüklerin ve gençlerin ruh ve beden sağlığının korunması, insan onuruna uygunluk ve Anayasada öngörülen diğer ilkelere aykırı unsurlar ihtiva etmediğini, işaret ve ibarelere uygun olarak ticari dolaşıma arz edileceğini ve aksinin ispatı halinde her türlü hukuki ve cezai sorumluluğu üstlendiğini gösterir bir taahhütname ile oyuna ait tüm bilgileri özetleyen bir beyannamenin eklenmesini de zorunlu tutmaktadır.

Anılan yönetmeliklerde geçen 'bilgisayar programları üzerindeki telif haklarının takibi ve idaresi amacıyla kanunla kurulmuş olan bir meslek birliği' ifadesi 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hükümleri çerçevesinde kurulmuş bulunan, idari ve mali yönden Kültür ve Turizm Bakanlığının denetimine tabi 'Bilişim ve Yazılım Eser Sahipleri Meslek Birliği'ne (BİYESAM) işaret etmektedir. Adı geçen meslek birliğinin, dijital oyunlara ilişkin olarak tüzüğünde (Biyesam, 2010) belirtilmiş kuruluş amacı olan "üyelerinin ortak çıkarlarını korumak, 5846 sayılı Kanun ile tanınmış hakların idaresini ve takibini, alınacak ücretlerin tahsilini ve hak sahiplerine dağıtımını sağlamak" dışında bir görevi ve yazılımların içerik denetimini yapma kabiliyeti bulunmamaktadır.

Türkiye'de dijital oyunlara yönelik olarak oluşturulmuş görece etkili mevzuat ise 5651 sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanuna dayanarak çıkarılan İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkındaki Yönetmeliktir (Rega, 2009). Adı geçen yönetmeliğin 'İşyerlerinde Uyulması Gereken Kurallar' başlıklı 9. maddesinin (g) fıkrasında:

"g) İşyerlerindeki bilgisayarlarda uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılmaz."

hükmü yer almakla birlikte belirtilen içeriğe sahip ve olumsuz etki yaratabilecek bilgisayar oyunlarının anılan madde hükmünde belirtilen gerekçelerle hangi kurum veya kuruluş tarafından ve hangi yöntemlerle tespit edileceğine yönelik mevzuatımızda herhangi bir hüküm

bulunmadığından söz konusu yönetmelik hükmünün sağlıklı bir şekilde uygulanma imkânı bulunmamaktadır.

Bu konuyla ilgili olarak, 2009 yılı içerisinde alınan bir yasaklama kararında İçişleri Bakanlığı, Emniyet Genel Müdürlüğü Asayiş Daire Başkanlığının hazırlamış olduğu rapor ışığında 5651 sayılı Kanun ve ilgili yönetmeliğin bilgisayar oyunları ile ilgili hükümleri ile 5442 sayılı İl İdaresi Kanununun "İl sınırları içinde huzur ve güvenliğin, kişi dokunulmazlığının, tasarrufa müteallik emniyetin, kamu esenliğinin sağlanması ve önleyici kolluk yetkisi valinin ödev ve görevlerindendir" şeklindeki 11inci maddesinin (c) bendini gerekçe göstererek Metin2 isimli çevrimiçi dijital oyunun internet toplu kullanım sağlayıcıları tarafından oynatılmasını yasaklamıştır (Zaman, 2010). Bu örnekte dijital oyunların içerik denetimini yapma görevinin Emniyet Genel Müdürlüğü tarafından üstlenildiği görülmektedir.

Öte yandan, İçişleri Bakanlığı, 2008 yılında Knight Online isimli çevrimiçi oynanan bir dijital oyunla ilgili olarak internet toplu kullanım sağlayıcıları için aldığı yasaklama kararında yukarıdaki kararın dayandığı mevzuat hükümlerine ek olarak, Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı ile Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü'nün adı geçen oyuna ilişkin görüşlerini de gerekçe olarak göstermiştir (İçişleri Bakanlığı, 2008). Bilindiği üzere, Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Türkiye'de kamu kurumları içinde toplumsal sorunların tespiti ve çözüm önerileri üretilmesi konularının yanında internetin güvenli kullanımı ve dijital oyunların olası olumsuz etkilerinin azaltılması konularında da çalışmaları ve girişimleri bulunan bir kamu kurumudur. Özellikle 5651 sayılı Kanunun çıkmasından önce internet güvenliği ve aile ortamında çocuk-aile ilişkilerini olumsuz yönde etkilemesi açısından dijital oyunlar konularına dikkati çekmiş, Avrupa Birliği Safer İnternet Programı kapsamındaki toplantılara katılım sağlamıştır. Ayrıca, dijital oyunlar konusuyla ilgilenen akademisyenlerin, özel sektör temsilcilerinin ve kamu kuruluşlarının katılımıyla çeşitli toplantılar düzenlemiş, yapılan toplantıların ardından katılımcı kişi ve kurumların görüşlerini de içeren bir rapor hazırlayarak kamuoyunun ve karar alıcıların dikkatine sunmuştur (Bkz. www.aile.gov.tr).

Görüldüğü gibi, Türkiye'de dijital oyunların içerik yönünden yasaklanması, mahkeme kararları veya bu amaçla oluşturulmuş yetkili bir kurul eliyle değil, İçişleri Bakanlığı tarafından alınan ve valilikler eliyle yalnızca bu oyunları ticari amaçla oynatan internet toplu kullanım sağlayıcılarına yönelik olarak uygulanan yasaklama kararları şeklinde gerçekleşmiştir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital oyunlara yönelik yıldan yıla artmakta olan tüketici ilgisi ve bunun sonucu olarak oluşan dijital oyun arzı tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de kendini

göstermektedir. Bu oyunların bilimsel olarak kanıtlanmış yararlarının yanında, bir takım olumsuz etkilerde de bulunabileceği birçok bilimsel araştırma verileriyle ortaya konmuş bir gerçektir. Özellikle devasa oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) tarzındaki bazı oyun içeriklerinin, çocukların ve gençlerin ruhsal ve fiziksel gelişmelerine olumsuz yönde etki edebileceği aşikârdır.

Her türdeki görsel ve işitsel medya ürününde olduğu gibi dijital oyunların da içerik yönünden değerlendirilmesi ve bilimsel olarak üzerinde görüş birliğine varılmış bir yaş sınıflandırmasına tabi tutulması hükümetlerin önemli sorumluluklarından biri haline gelmiştir. AB üyesi devletlerin birçoğu dijital oyunlarda bulunabilecek istenmeyen görsel ve işitsel öğeleri denetim altına alabilmek ve gerektiğinde bu oyunları yasaklayabilmek amacıyla çeşitli kanun ve yönetmelikler çıkarmışlar, bu konuda bir sistem (PEGI) oluşturmuş ve bu sistemin işleyişini denetlemekte olan bir sektör örgütünü de (ISFE) akredite etmişlerdir. ABD’de ise bu görev, çocukları ve gençleri koruma amaçlı kanunların yanında, büyük ölçüde yine bir sektör örgütünün (ESA) oluşturmuş olduğu sınıflandırma sistemi (ESRB) üzerinden yerine getirilmektedir.

Dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılmasına yönelik Türkiye’de yapılan hukuki düzenlemeleri incelediğimizde; Kültür ve Turizm Bakanlığı görev alanına ilişkin yapılan düzenlemelerin çevrimiçi oynanan oyunları kapsamadığı, yalnızca piyasada fiziksel/kutulu olarak satılan oyunlarla sınırlı olduğu, denetimin yalnızca yaş sınıflandırmasıyla sınırlı olduğu, içeriğe yönelik tanımlayıcı etiketlemenin yetersiz kaldığı, dijital oyunların ticari mal niteliğinde olmaları ve telif haklarına konu olmaları

KAYNAKLAR:

Binark, M. ve Sütcü, G. B. (2008). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, Kalkedon Yayınları, İstanbul

Biyesam, (2010). Bilişim ve Yazılım Eser Sahipleri Meslek Birliği (BIYESAM) Tüzüğü, <http://www.biyesam.org.tr/Tuzuk.aspx> (Erişim tarihi 04.06.2010)

Council of Europe (2008). Human Rights Guidelines For Online Games Providers,

[http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/H-Inf\(2008\)008_en.pdf](http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/H-Inf(2008)008_en.pdf) (Erişim tarihi:10.08.2009)

EC (2008). Communication From The Commission To The European Parliament, The Council, The European Economic And Social Committee And The Committee Of The Regions On The Protection Of Consumers, In Particular Minors, In Respect Of The Use Of Video Games,

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2008:0207:FIN:EN:PDF> (Erişim tarihi 07.08.2009)

dolayısıyla yapılan tescil ve denetimin daha ağır bastığı görülmektedir. 5651 sayılı Kanun ve ikincil mevzuat hükümleri çerçevesinde yapılması öngörülen denetimin ise kanunda sayılan ‘katalog suçlar’ kısıtlaması ve olumsuz içeriğe sahip dijital oyunları tespit edecek yetkili kurul eksiklikleri nedeniyle sağlıklı bir şekilde yerine getirilemediği anlaşılmaktadır.

Görsel ve işitsel medya ürünlerinin olası sosyal, kültürel ve psikolojik etkilerini bilimsel olarak araştırma, değerlendirme kabiliyetine sahip, piyasa üzerinde denetim ve yaptırım yetkisi bulunan bir kuruluşun varlığı Türkiye açısından elzemdir. Bu kuruluşun çeşitli disiplinlerden (örn: psikoloji, sosyoloji, pedagoji, çocuk gelişimi, iletişim, hukuk, teknoloji) uzmanları istihdam eden, kendine özgü maddi kaynakları bulunan, bağımsız ve görev alanıyla ilgili düzenlemeler yapma yetkisine sahip olmasının uygun olacağı düşünülmektedir. İçinde dijital oyunların da yer aldığı görsel ve işitsel medya ürünlerini değerlendirecek, sınıflandıracak ve bu ürünler hakkında tüketicileri bilgilendirici materyaller üretecek olan bu kuruluşun, kamu yönetimi sistemimizin içerisinde düzenleyici ve denetleyici kurumlar arasında faaliyet gösteren ‘Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK)’nun, Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı Sinema Filmleri Değerlendirme ve Sınıflandırma Kurulunun ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumuna bağlı Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı İnternet Daire Başkanlığının faaliyetlerini de içerecek şekilde yapılması durumunda, görsel ve işitsel medya alanının bir bütün olarak tek noktadan düzenlenmesi ve denetlenmesinin yanında, bu alanla ilgili değerlendirme ve sınıflandırma faaliyetlerinin de daha sağlıklı bir şekilde yapılması mümkün olabilecektir.

ESRB (2009). Amerika Birleşik Devletleri Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu (ESRB) resmi internet sitesi <http://www.esrb.org/index-js.jsp> (Erişim tarihi 10.09.2009)

European Commission (2008). Background Report on Cross Media Rating and Classification and Age Verification Solutions, Luxembourg, http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/pub_consult_age_rating_sns/reportageverification.pdf (Erişim tarihi: 08.09.2009)

FTC (2009). Children's Online Privacy Protection Act of 1998, <http://www.ftc.gov/ogc/coppa1.htm> (Erişim tarihi 10.09.2009)

İçişleri Bakanlığı (2008). İçişleri Bakanlığı İller İdaresi Genel Müdürlüğü’nün 15.04.2008 tarihli ve 2595 sayılı 81 il valiliğine gönderdiği ‘Knight Online’ konulu yazısı

KTB (2009a). Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkındaki Yönetmelik, <http://www.kultur.gov.tr/teftis/Genel/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFF8AB2E675B78192E847781BA04CF87390> (Erişim tarihi 10.11.2009)

KTB (2009b). Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik, <http://www.kultur.gov.tr/TR/Genel/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433CFF03077CA1048A1834E1EE9C5149D9166F> (Erişim tarihi 05.06.2010)

PEGI (2009). 'PEGI Report 2006-2007',

<http://www.isfe-eu.org/index.php?oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911> (Erişim tarihi: 08.08.2009)

PEGI (2010). 'PEGI Annual Report 2009',

<http://www.isfe-eu.org/index.php?oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911> (Erişim tarihi 16.06.2010)

Rega (2009). İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkındaki Yönetmelik <http://rega.basbakanlik.gov.tr/eskiler/2007/11/20071101-4.htm> (Erişim tarihi: 01.09.2009)

TDK (2009). "Dijital", Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük, <http://tdkterim.gov.tr/bts/?kategori=verilst&kelime=dijital&ayn=tam> (Erişim tarihi: 07.09.2009)

Zaman (2010). İnternet kafelere 'Metin 2' yasağı, <http://www.zaman.com.tr/haber.do?haberno=939013> (Erişim tarihi 24.06.2010)

TABLolar

Tablo 1: PEGI Yaş Sınıflandırma Seviyeleri

3	7	12	16	18
www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info

Kaynak: <http://www.pegi.info/en/index/>

Tablo 2: PEGI İçerik Tanımlayıcı Simgeler

	Kötü Dil Kötü dil öğeleri içerir
	Ayrımcılık Ayrımcılığı teşvik edici tasvirler veya öğeler içermektedir.
	Uyuşturucu Uyuşturucu kullanımına atıfta bulunmakta veya buna yönelik öğeler içermektedir.
	Korku Küçük çocuklar için korkutucu olabilir
	Kumar Kumarı teşvik edici veya kumar oynamayı öğretici oyun



Cinsellik

Çıplaklığı ve/veya cinsel davranışları tasvir eden veya cinsel öğeler içeren oyun



Şiddet

Şiddet tasvirleri içeren oyun



Çevrimiçi Oyun

Oyun çevrimiçi oynanabilir

Kaynak: <http://www.pegi.info/en/index/id/1068/nid/media/pdf/345.pdf>

Tablo 3: ESRB Sınıflandırma Sembolleri





EC (Erken Çocukluk): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 3 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Ebeveynlerin uygun görmeyeceği hiçbir materyal içermemektedir.



E (Herkes): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 6 yaş ve üzeri yaştakiler için uygundur. Bu türdeki oyunlarda çizgi film, kurgu, hafif şiddet ve/veya seyrek olarak hafif argo içerebilir.



E10+ (10 Yaş ve Üzeri Herkes): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 10 yaş ve üzerindeki yaşlar için uygundur. Bu türdeki oyunlar daha çok çizgi film, kurgu, hafif şiddet ve argo ile az seviyede müstehcen temalar içerebilir.



T (Ergen): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 13 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Bu türdeki oyunlar şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, az seviyede kan, sahte kumar ve seyrek olarak küfür içerebilir.



M (Erişkin): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 17 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Bu türdeki oyunlar yoğun şiddet, kan, yoğun cinsel içerik ve küfür içerebilir.



AO (Sadece Yetişkinler): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar sadece 18 yaş ve üzeri yaşlardaki yetişkinlere uygun olan oyunlardır. Bu türdeki oyunlar uzun sahneler boyunca yoğun şiddet ve/veya tüm ayrıntıları gösteren cinsel içerik ve çıplaklık içerir.



RP (Askıdaki Sınıflandırma): Ürün ESRB'ye sunulmuş ve son sınıflandırmayı beklemektedir. Bu sembol, ürün piyasaya sunulmadan önce reklam aşamasında kullanılmaktadır.

Kaynak: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#rating_symbols

Tablo 4: ESRB İçerik Tanımlayıcılar

Alkol atfı: Alkollü içeceklere atfı veya alkollü içeceklere yönelik imgeler

Anime edilmiş kan: Gerçekçi olmayan kan tasvirleri

Kan: Kan tasvirleri

Kan ve kan birikintileri: Kan ve vücut parçalarının kopması tasvirleri

Çizgi şiddet: Şiddet hareketleri içeren çizgi film benzeri olaylar ve karakterler. Karakterin yaralanmadığı şiddet olaylarını da içerebilmektedir.

Komik yaramazlıklar: Müstehcen espriler veya şakalar içeren tasvirler veya diyaloglar

Kaba mizah: Belden aşağı şakaları ve kaba şakaları da içeren tasvirler ve diyaloglar

Uyuşturucu atfı: Yasadışı ilaçlara atfı veya onları anımsatan imgeler

Kurgu şiddet: Gerçekten hayattan kolaylıkla ayrılacak insan veya insan olmayan karakterlerin yer aldığı şiddet hareketleri

Yoğun şiddet: Gerçekçi görünen fiziksel çatışmaların yer aldığı tasvirler. İnsanların yaralanması ve ölmesi, silahlar ile gerçekçi kan tasvirleri içerebilir.

Dil: Hafif küfürlü konuşmalar

Şarkı sözleri: Oyundaki müzikte küfürlü konuşmalar, cinsellik, şiddet, alkol ve uyuşturucu kullanımına atıflar.

Erişkin mizahı: Cinsel atıflar içeren yetişkin mizahına yönelik tasvirler ve diyaloglar

Çıplaklık: Uzakıyıp giden çıplaklık tasvirleri ve görsel öğeler

Kısmi çıplaklık: Kısa ve hafif çıplaklık tasvirleri

Gerçek kumar: Oyuncu gerçek parayla bahse girerek kumar oynayabilir

Cinsel içerik: Kısmi çıplaklık içeren çok açık olmayan cinsel davranış

Cinsel temalar: Seks ve cinselliğe atıflar

Cinsel şiddet: Cinsel tecavüz veya diğer şiddet içeren cinsel hareketler

Sahte kumar: Oyuncu gerçek para kullanmadan bahis oyunlarını oynayabilir

Sert ve ağır dil: Açık ve sık küfürlü konuşmalar

Sert ve ağır şarkı sözleri: Oyundaki müzikte açık ve sık küfür, cinsellik, şiddet, alkol ve uyuşturucuya yönelik atıflar

Sert cinsel içerik: Çıplaklığı da içeren açık ve sık cinsel davranış tasvirleri

Müstehcen temalar: Hafif tahrik edici atıflar veya içerikler

Tütün ürünleri atıfları: Tütün ürünlerine atıflar veya tütün ürünleri imgeleri

Uyuşturucu kullanımı: Yasadışı ilaçların kullanımı veya tüketimi

Alkol kullanımı: Alkollü içeceklerin tüketimi

Tütün ürünleri kullanımı: Tütün ürünlerinin tüketimi

Şiddet: Saldırgan ve çatışmacı hareketlerin yer aldığı sahneler. Kansız uzuv kaybını içerebilir.

Şiddet atıfları: Şiddet hareketlerine atıflar

Kaynak: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#rating_symbols

Tablo 5: Türkiye’de Uygulamada Olan İşaret ve İbareler



İbare: Genel İzleyici Kitlesi



İbare: 7 yaş ve üzeri izleyici kitlesi içindir.



İbare: 7 yaş altı izleyici kitlesi aile eşliğinde izleyebilir.



İbare: 15 yaş altı izleyici kitlesi aile eşliğinde izleyebilir.



İbare: 18 yaş ve üzeri izleyici kitlesi içindir.



İbare: Şiddet ve korku unsurları içerir.



İbare: 13 yaş ve üzeri izleyici kitlesi içindir.



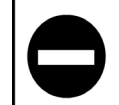
İbare: 13 yaş altı izleyici kitlesi aile eşliğinde izleyebilir.



İbare: 15 yaş ve üzeri izleyici kitlesi içindir.



İbare: Cinsellik Unsurları içerir.



İbare: Olumsuz örnek oluşturabilecek davranışlar içerir

Kaynak: <http://www.kultur.gov.tr/teftis/Genel/BelgeGoster.aspx?F6E10F8892433C>

FF03077CA1048A1834E1EE9C5149D9166F