

**Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı  
Sonuç Raporu**



**10 Ekim 2017  
Ankara**

## **İÇERİK**

---

<b>Giriş.....</b>	<b>3</b>
<b>Katılımcılar.....</b>	<b>4</b>
<b>Çalıştay Programı.....</b>	<b>5</b>
<b>Açılış Konuşması.....</b>	<b>6</b>
<b>Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....</b>	<b>7-8</b>
<b>Dijital Oyun Bağımlılığı.....</b>	<b>8</b>
<b>Dijital Oyunlar ve Türk Aile Yapısı.....</b>	<b>8</b>
<b>Dijital Oyunlar Üzerinden Çocuk İstismarı.....</b>	<b>9</b>
<b>Dijital Oyunların Hukuki Temeli.....</b>	<b>10</b>
<b>Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Derecelendirilmesi.....</b>	<b>11</b>
<b>Dijital Oyunlar Konusunda Ailelere Rehberlik.....</b>	<b>12</b>
<b>Koruyucu ve Önleyici Politika/Programlara İlişkin Öneriler.....</b>	<b>13-14</b>
<b>Tablolar.....</b>	<b>15-19</b>
<b>Kaynaklar.....</b>	<b>20</b>

## GİRİŞ

---

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ve Gençlik ve Spor Bakanlığı' nın katkıları ve desteği ile **9-11 Ekim 2017** tarihleri arasında Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri kapsamında çocuklara ve ailelerine yönelik eğitim programları, değişik oturumlarda Dijital Oyunlar Çalıştayı ve Sempozyumu düzenlenmiştir.

Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından 10 Ekim 2017 tarihinde Ankara'da 'Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği' temasında bir çalıştay oturumu düzenlenmiştir. Söz konusu çalıştaya çeşitli kamu kurumlarından, sivil toplum kuruluşlarından ve üniversitelerden temsilciler katılım sağlamıştır.

Çalıştayda dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri ile bunların çocuk ve gençlerin fizyolojik, psikolojik ve zihinsel gelişimleri üzerindeki etkilerinin tartışılması, Türkiye'de dijital oyunlar kapsamında çocuklara yönelik kamu kurum ve kuruluşlarınca yürütülen koruyucu ve önleyici politikalara ilişkin değerlendirme yapılması, mevcut durumda uygulanan politika ve programların etkinliğinin artırılması, kurumlar arası koordinasyonun geliştirilmesine yönelik önerilerin tartışılması, çalıştay çıktıları doğrultusunda mevcut durumda yaşanan sorunlara çözüm üretecek politika ve programların oluşturulması amaçlanmıştır.

## Katılımcılar

KURUMU	Adı-Soyadı
Başbakanlık	Abdülhamit GÜNEŞ
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Aile ve Toplum Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Ahmet Rasim KALAYCI
Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu	Bahadır Aziz SAKİN
Kültür ve Turizm Bakanlığı	Berna GÜRKAŞ
Marmara Üniversitesi	Bilal EREN
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Emel ÖZTÜRK
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Esra KÖMÜR
Diyanet İşleri Başkanlığı	Fatih YILDIZ
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Gülbahar BAYRAK
Gülhane Eğitim araştırma Hastanesi	Hesna GÜL
İçişleri Bakanlığı Emniyet Genel Müdürlüğü Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı	Kadir KILIÇ
Gazi Üniversitesi	Mehmet Akif OCAK
Sakarya Üniversitesi	Mehmet Barış HORZUM
Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu	Nurçin Gülşah AKSAKALLI
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Olgun GÜNDÜZ
Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi	Seda TOPÇU
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı İç Denetim Birimi Başkanlığı	Serdar ÖZHAN
Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü	Sevda ALÇAKIR
Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu	Şahin BAYZAN
Bahçeşehir Üniversitesi	Yavuz SAMUR
Sakarya Üniversitesi	Zeliha DEMİR KAYMAK

## Çalıştay Programı

10.00-11.00 Açılış (Ana Salon)

11.00-12.30 **Dijital oyunların çocuklar üzerinde olası olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?**

*Bu soru aşağıda yer alan başlıklar kapsamında değerlendirilecektir.*

- ✓ Dijital oyunların çocukların gelişimi üzerindeki etkileri
- ✓ Dijital oyunların aile üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri
- ✓ Dijital oyun bağımlılığı
- ✓ Dijital algı
- ✓ Dijital oyunlar ile çocuk sağlığı ve hastalıkları
- ✓ Popüler dijital oyunlar ve getirdiği riskler
- ✓ Eğitici dijital oyunlar
- ✓ Dijital oyunların Türk aile yapısına uygunluğu

12.30-13.30 Öğle Yemeği

13.30-14.30 **Dijital oyunlar üzerinden çocuk istismarının önüne geçilmesi konusunda neler yapılabilir?**

*Bu soru aşağıda yer alan başlıklar kapsamında değerlendirilecektir.*

- ✓ Dijital oyunlar üzerinden çocuk istismarı türleri ve boyutu
- ✓ Vaka örneklerinin anlatılması
- ✓ Müdahale etme kapasitesi
- ✓ Mevcut yasal düzenleme ve sınırlamalar ile eksiklikleri
- ✓ Dijital oyunların sınıflandırılması ve sınırlandırılması
- ✓ Mevcut politikaların değerlendirilmesi

14.30-14.45 Çay-Kahve Arası

14.45-16.00 **Koruyucu-önleyici politikalar doğrultusunda aileleri bilinçlendirme faaliyetleri kapsamında neler yapılabilir? Kurumlararası koordinasyonun geliştirilmesine ilişkin önerileriniz nelerdir?**

*Bu soru aşağıda yer alan başlıklar kapsamında değerlendirilecektir.*

- ✓ Güvenli internet kullanımına yönelik aile eğitimleri
- ✓ Ağ toplumu ve kuşakları anlama
- ✓ Dijital ebeveynlik
- ✓ Aile içi iletişim
- ✓ Dijital oyunlar için koruyucu ve önleyici tedbirler
- ✓ Mevcut politika ve çalışmalar
- ✓ Kurumlararası koordinasyonun sağlanmasında önemli olan faktörlerin belirlenmesi

## AÇILIŞ KONUŞMASI

**Dr. Selahattin GÜVEN**

**Saygıdeğer katılımcılar,**

Çocuklarımızın risklerden korunmasıyla birlikte fiziksel, ruhsal ve sosyal açıdan sağlıklı gelişmelerinin desteklenmesi büyük önem taşımaktadır. Çocukların sağlıklı gelişmelerinin sağlanmasında ebeveyn, aile ve okul başta olmak üzere tüm kişi ve kurumların önemli rolleri vardır. Küreselleşme olgusu ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması gibi durumlar, çocukların gelişmelerine katkı sundukları gibi ruhsal ve sosyal gelişmelerini olumsuz etkileyebilmekte; çocuklar için olası riskleri beraberinde getirmektedir. Yasal, sosyal ve etik bir zorunluluk olarak kurumlarla birlikte, toplumdaki her bireyin, çocukların korunması konusunda üzerine düşen sorumlulukları bulunmaktadır.

Bakanlık olarak çocukların sağlıklı gelişimi ve toplumsal yaşama katılımı için ilgili kamu kurum ve kuruluşları, üniversiteler ve sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliği halinde önemli çalışmalar yürütüyoruz.

Bakanlığımızca sunulan sosyal hizmet ve yardımların yanı sıra Bakanlık olarak önceliğimiz çocukları önlenabilir risklere karşı korumak; çocukların, ailelerin ve toplumun risklere karşı farkındalığını arttırmaktır. Bugün burada Bakanlığımızca gerçekleştirilecek ‘Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği’ temasındaki çalıştay oturumunda;

- Dijital oyunların çocuklar üzerinde olası olumlu ve olumsuz etkileri
- Dijital oyunlar üzerinden çocuk istismarının önüne geçilmesi konusunda neler yapılabileceği
- Koruyucu-önleyici politikalar doğrultusunda aileleri bilinçlendirme faaliyetleri kapsamında neler yapılabileceği

hususlarını siz değerli katılımcılarla konuşmayı ve tartışmayı amaçlıyoruz.

Sizlerden gelen öneriler doğrultusunda Koruyucu ve önleyici politikalarımız geliştirilecek, kurumlararası iş birliği ve koordinasyon artacaktır.

Bu doğrultuda yapacağımız çalıştayın başarılı geçeceğini temenni eder, katılımınız için hepinize teşekkür ederim.

## Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlar çoğu zaman olumsuz tarafları ile dile getirilse de dijital oyunların çocukların kişisel gelişimine katkı sağlayıcı olumlu tarafları da mevcuttur. Uzmanlar tarafından, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin çocukların yaş gruplarına göre değişkenlik gösterebileceği dile getirilmektedir. Çocukların gelişimsel aşamaları doğrultusunda ailelerin bilinçlendirilmesi, dijital oyunların zararlarından ve risklerinden çocukları korumayı kolaylaştıracak ve yine olumlu taraflarından yararlanmayı mümkün kılacaktır.

### **Olumlu Etkiler**

Dijital oyunlar çok boyutlu incelendiğinde; çocukların kişisel gelişimine katkı sağlamanın yanında çeşitli hastalıkların tedavisinde araç olarak kullanılmasına kadar olumlu tarafları mevcuttur. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine örnek olarak aşağıdakiler verilebilir:

- Eğitim materyali olarak kullanılması
- Yabancı dil öğrenimine ve gelişimine katkı sağlaması
- Strateji geliştirme ve hızlı karar verebilme becerisi geliştirilmesi
- El-göz-zihin koordinasyonunu sağlamaya katkı sunması
- Motor becerilerin gelişimine katkı sunması
- Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılması
- Fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılması
- Teknolojik bilgi ve becerinin artması vb.

### **Olumsuz Etkiler**

Dijital oyunların çok fazla gündeme gelmesine sebep olan asıl konu çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri ile çocuklar ve aileler için getirdiği risklerdir. Çocuklar üzerinde bazen tıbbi boyutlara varan bağımlılık, obezite, fiziksel ve patolojik rahatsızlıklar gibi olumsuz etkiler oluşturabilmektedir. Ancak üzerinde durulması ve düşünülmesi gereken hususlardan biri de; çocuklar bilinçsiz ailelere tarafından dijital oyunların ve araçların olumsuz etkilerine maruz bırakılabilmektedir. Teknolojik araçlar özellikle küçük yaşta çocuklar için bakıcı görevi görmekte, kimi zaman da çocuğa yemek yedirmede araç olarak kullanılabilir. Bu tip davranış modelleri de çocuklarda dijital oyun bağımlılığına zemin oluşturabilmektedir. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki bazı olumsuz etkilerine ve getirdiği risklere aşağıdakiler örnek olarak verilebilir:

- Dil gelişiminde aksamlara ve gelişim geriliğine sebep olması
- Zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olması
- Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları

- Asosyalleşme ve aile içi iletişimi azaltması
- Sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük
- Şiddet unsurları içerikleri sebebiyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması
- Ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi
- Bağımlılık, obezite, karpantanil sendromu, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine sebep olması
- Kötü dil gelişimi
- Çocukların çevrimiçi tehditlere açık hale gelmesi vb.

### **Dijital Oyun Bağımlılığı**

Dijital oyun bağımlılığı günümüzde sıkça vurgulanan bir kavramdır. Dijital oyun bağımlılığı bağımlılık kavramı olarak tartışmalı bulunsa da alan yazında sıkça kullanılmaktadır. Oyun Bağımlılığı sağlığı, akademik ve günlük yaşantıyı olumsuz etkileyecek biçimde aşırı oyun oynama olarak tanımlanabilir (Horzum, 2011).

Oyun bağımlılığını etkileyen faktörler; zaman yönetimi becerisinin zayıf olması, nevrozizm, sürekli kaygı, düşük benlik saygısı ve depresyon gibi psikolojik sorunlara sahip olmak olarak sıralanabilir. Sigara ve uyuşturucu bağımlılığında beynin gösterdiği fizyolojik değişiklikler dijital oyunlar için de aynı şekilde aktif olmaktadır. Bazı çocuklar için dijital oyunlar, bağımlılığın da ötesinde tüm dünyası dijital oyunlardan oluşan yaşam biçimi haline gelmiştir. Sosyal hayat, fiziksel aktivite, aile içi iletişim vs. çocuğun hayatında yer almaz hale gelebilmektedir. Ancak yapılan bir araştırmada; dijital oyun bağımlılığının, olumsuzluk ifade eden bir kavram olması sebebiyle oyuncular için bir anlam ifade etmediği ortaya konmuştur.

Dijital oyunların bağımlılık düzeyinde çocukların hayatında yer etmemesi için; ailelerin çocukları ile kaliteli vakit geçirmesi, çocukların özgüvenini artırıcı tedbirler alması önem arz etmektedir. Bağımlılık bazen, ailelerin ihmalkârlıkları sonucu da oluşabilmektedir. Ağ toplumunu ve yeni nesli iyi anlamak ve çocukların neden oyun oynadığını tespit etmek gerekir. Bu doğrultuda dijital oyun bağımlılığını engellemek için; çocukların dünyasına daha fazla girilmeli ve çocuklar için farkındalığı oluşturacak söylemler ve müdahale yöntemleri geliştirilmelidir.

### **Dijital Oyunlar ve Türk Aile Yapısı**

Çocuklar arasında popülerliği yüksek oyunlar yabancı menşeli olduğu için oyunların içerikleri Türk aile yapısına genel olarak uygun değildir. Bu durum da ebeveynler ile çocuklar arasında çatışmaların artmasına ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin daha fazla görünmesine sebep olabilmektedir. Yabancı üreticiler tarafından üretilen ve yabancı sistemler ile derecelendirilen ve sınıflandırılan oyunlar, toplum yapımız ve ihtiyaçlarımız ile uyumlu değildir. Türk toplum ve kültür yapısına uygun içerikteki oyunların yerli üreticiler



tarafından daha çok üretilmesi ve bu yapıya uygun bir derecelendirme ve sınıflandırma sisteminin oluşturulmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Dijital oyunların büyük çoğunluğu karakter/kahraman temelli olarak kurgulanmaktadır. Bu karakterler/kahramanlar diğer tüm içerik alanlarında da (sinema, kitap, film, hediyelik eşya, dijital medya vs) çocukların (veya tüm tüm oyuncuların) hayatlarında önemli bir yer edinmektedir. Bu nedenle onları etkileyen ya da etkileyebilecek karakterler oluşturmak veya var olanlarla işbirliği yapmak veya geliştirmek gibi bir yol izlenebilir. Türk kültürü ve manevi değerleri ile uyumlu “niloya”, “rafadan tayfa”, “keloğlan” gibi yerel karakterlerin yer aldığı içerikteki oyunlar geliştirilebilir. “Arabalar” karakterinin Türk versiyonu gibi global olarak kabul görmüş karakterlere yerel öğeler eklenmesi de başka bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

### **Dijital Oyunlar Üzerinden Çocuk İstismarı**

Dijital oyunlar üzerinden sanal kafeler kurarak içki içmek, kumar oynamak, flört etmek, sanal cinsel ilişki ve duygusal ilişki kurmak vb. yöntemler ile oyunların içeriğinden kaynaklı çocuklar cinsel, sözlü ya da araçsal şiddete maruz kalarak istismar edilebilmektedir. Oyun içeriğinin yanında çevrimiçi oyunlar üzerinden diğer oyuncu veya aktörler tarafından küfür, kötü söz, cinsel içerikli yazışmalar ve paylaşımlar vb. yöntemler ile çocuklar istismara maruz kalabilmektedir. Ayrıca şahıslar çevrimiçi oyunlar üzerinden hileli davranışlar ile çocuklarla arkadaşlık kurmakta, aynı çocukların kişisel bilgilerine ulaşmakta ve sosyal hesapları üzerinden çocukların iradesini etkileyen bir takım nedenleri kullanarak çocukların istismara maruz kalma sürecini ve boyutunu artırmaktadır.

Çevrimiçi oyunlar üzerinden yapılan konuşmalar anlık takip edilemediğinden koruyucu ve önleyici bir mekanizma geliştirmek oldukça güçtür. Çocuğun karşısındaki aktörlerin kimlik bilgilerine ilişkin detaylı bilgiler mevcut olmadığından, çevrimiçi oyunlar çocuklar için istismar riskini artırmaktadır. İster oyun içeriğinden kaynaklı, ister oyunculardan kaynaklı dijital oyunlar üzerinden cinsel çocuk istismarı evrensel suç olarak kabul edilmektedir.

Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığına, Sosyal Medya platformları, Video/Resim paylaşım siteleri, Dosya paylaşım siteleri, Çevrimiçi oyun platformları gibi birçok hizmet sağlayıcıların anlaşmalı olduğu NCMEC (The National Center for Missing&Exploited Children) – Kayıp ve İstismar Edilen Çocuklar İçin Ulusal Merkez gibi bir çok kuruluştan cinsel istismar içerikleri barındıran/dağıtan hesaplar ve siteler raporlanmaktadır. Bunun yanı sıra bireysel olarak mail yolu ile ihbarlar, bildirimler ve şikayetler Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı'nın kurumsal mail adresi olan “[siber@egm.gov.tr](mailto:siber@egm.gov.tr)” ye yapılabilmektedir. Gelen ihbar, bildirim ve şikayetler üzerine de Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı tarafından bildirim sahibine gerekli bilgilendirme ve yönlendirmeler yapılmakta, ilgili bildirim ile ilgili gerekli işlemler başlatılmaktadır. Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı ve il birimleri tarafından sanal devriye hizmeti yapılarak internet üzerinden çocuk İstismarı suçuna ilişkin içeriklerin ve failerin

tespiti yapılmaktadır. Ancak çevrimiçi oyunlar ve sosyal medya platformları üzerinden işlenen çocuk istismarı suçunun tespitini sağlayacak otomatize edilmiş bir sistem bulunmadığından, çocuk istismarı ile mücadelenin daha etkin olabilmesi adına çocuk ve vatandaşlar aracılığı ile mağduriyetlere ilişkin farkındalığın ve hukuki bildirimlerin artması önem arz etmektedir.

### **Dijital Oyunların Hukuki Temeli**

5651 Sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yolu ile İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun' un ilgili maddesinde sıralanan intihara yönlendirme, çocukların cinsel istismarı, müstehcenlik vb. katalog suçlar kapsamında değerlendirilebilecek içerikli yayınlar konusunda somut bir veri elde edildiği takdirde erişim engellemesi yapılabilmektedir. Ancak bu katalog suçlar kapsamında değerlendirilemeyecek ve dijital oyunlar üzerinden çocukların kişisel gelişimini olumsuz yönde etkileyecek içeriklere ilişkin erişim engellemesi yapılamamaktadır.

Dijital oyunlara yönelik denetim, yalnızca fiziki olarak piyasada satılan dijital oyunlarla sınırlıdır. Çevrimiçi ortamda ücret karşılığı ya da ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik denetim mekanizmasını tanımlayan bir yasal düzenleme bulunmamaktadır.

Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğünün mevzuatında ise;

- Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkındaki Yönetmelik' te “bilgisayar oyunları” kayıt ve tescil başvurularında gerekli belgeler açısından sayılmaktadır.
- 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 yer alan değerlendirme ve sınıflandırma esasları doğrultusunda değerlendirilmesi gerektiği belirtilmektedir. Aynı yönetmeliğin 11. Maddesinde düzenlenen kamu düzeni, genel ahlak, küçüklerin ve gençlerin ruh ve beden sağlığının korunması, insan onuruna uygunluğunu ve Anayasa' da öngörülen diğer ilkelere aykırı unsurlar ihtiva etmediğini, işaret ve ibarelere (Tablo 1) uygun olarak ticari dolaşıma arz edileceğini ve aksinin ispatı halinde her türlü hukuki ve cezai sorumluluğu üstlendiğini gösterir bir taahhüname ile oyuna ait tüm bilgileri özetleyen bir beyannamenin eklenmesi zorunludur.

Teknoloji geliştikçe ve sorunlar arttıkça mevcut yasal düzenlemeler yetersiz hale gelmekte, yeni düzenlemelerin yapılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

### **Dijital Oyunların Sınıflandırılması ve Derecelendirilmesi**

Dijital oyunların derecelendirilmesi ile temelde amaçlanan, üretilmiş olan bir oyunun içeriği ve yaşa uygunluğu hakkında tüketicileri, oyuncuları ve ebeveynleri bilgilendirmektir.

*“Türkiye’ de dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim ya da konuya ilişkin oluşturulmuş bir mevzuat bulunmamaktadır. Değerlendirme, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kuruluş tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. (Tablo 1) Bu işaret ve ibarelerin yetersiz bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları düşünülmektedir.” (Özhan Serdar, Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler)*

Dijital oyunlar için kullanılan derecelendirme sistemleri içerisinde dünya çapında en yaygın olanı Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ve Meksika’da kullanılmakta olan Entertainment Software Rating Board (ESRB) ‘dir. 1994 yılında Entertainment Software Association (ESA) tarafından yasallaştırılan bu derecelendirme sistemi başlangıçta belirli bir yaş grubunu şiddet içerikli dijital oyunlardan koruyabilmek için ortaya atılmıştır. ESRB’ nin amacı kullanıcıların oyunun içeriği ve uygunluğu hakkında bilgi sahibi olmasına yardım etmektir. Oyun içerikleri alkol, şiddet, kötü dil kullanımı, uyuşturucu, cinsellik ve kumar gibi birçok açıdan incelenerek uygun kullanıcı yaş aralığı belirlenmektedir. (Tablo 2) Oyunun içeriğinde yer alan görsel ve işitsel öğelerin niteliği hakkında kullanıcıları ve/veya ebeveynleri bilgilendirmek amacıyla ESRB tarafından 30 başlıkta içerik tanımlayıcılar (Tablo 3.) geliştirilmiştir. Oyunu satın alan kişiler ve/veya ebeveynleri bu tanımlayıcılar sayesinde oyunun oynanması sırasında karşılaşabilecekleri olası durumlar hakkında ön bilgi sahibi olabilmektedirler.

Örnek alınabilecek bir diğer derecelendirme sistemi ise PEGI (Pan-European Game Information - Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)’ dir. PEGI, 2003 yılında ailelerin çocuklarına dijital oyunlar satın alırken daha bilinçli hareket etmelerini hedefleyen bir oyun derecelendirme sistemi olarak kurulmuştur. Çeşitli platformlardaki oyun uygulamalarının altında “PEGI3”- “PEGI7” benzeri etiketler yer almaktadır. Bu etiketler, PEGI tarafından yapılan değerlendirmeler sonucu oluşturulmuş, bilgisayar oyunlarının hangi yaş grubu için uygun olduğunu gösteren etiketlerdir. PEGI derecelendirme siteminde toplamda 5 yaş aralığı uygunluk derecesi kategorisi (Tablo 4) ve 8 tane de içerik belirleyici semboller bulunmaktadır. (Tablo 5)

PEGI ya da ESRB gibi alt yapısı olan derecelendirme sistemleri, Türk toplum yapısına uyarlanarak bir derecelendirme sistemi oluşturulabilir. Ayrıca ilgili kurum ve kuruluşların iş birliği içerisinde kar amacı gütmeyen, çocukların medya ve teknolojinin zararlı etkilerinden korunması amacıyla ailelere ve eğitimcilere rehberlik edici commensensemedia.org benzeri bir portal kurulabilir.

Aileler, hangi oyunların çocukları tarafından oynanabileceği hususunda yeterli ve erişilebilir bilgiye sahip değildir. Özellikle 0-13 yaş arası gelişim aşamasında olan çocukları dijital oyunların olumsuz etkilerinden korumak için işe öncelikle ailelerden başlanmalıdır.

Ailelere dijital oyunlar konusunda rehberlik edecek materyallerin uzmanlar tarafından ivedilikle hazırlanması gerekmektedir. Çocukların olumlu gelişimlerinin desteklenmesi amacıyla ailelerin, çocuklar ile dijital oyunlara alternatif serbest zaman etkinlikleri oluşturması ve aile içi iletişim güçlendirmesi hususlarında bilinçli olması dijital oyun bağımlılığı gibi sorunları önlemeye yardımcı olacaktır.

Çocukları dijital oyunların tehlikelerinden korumanın ve dijital oyunların olumlu etkilerinden daha fazla yararlanmanın bir diğer yolu da; anne babaların teknoloji ve interneti bilinçli bir şekilde kullanması; yani dijital okuryazarlıktır. Bu konuda aileler çeşitli eğitim faaliyetlerine katılabilir, çocukların dünyasına daha çok girerek birlikte oyunlar oynayabilir, çocukların oynadıkları ya da popüler oyunlar konusunda çeşitli araştırmalar yapabilir.

### **Dijital Oyun Bağımlılığını Önlemeye Yönelik Ailelere Öneriler**

Ailelere dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla aşağıda yer alan tedbirler önerilmektedir:

- Çocukların oyun başında geçirdikleri vakit aileler tarafından kontrol edilerek kısıtlanmalıdır.
- Çocukların oyun seçimi aileler tarafından denetlenerek çocuğun gelişimini olumsuz yönde etkileyebilecek oyunlar ile ilgili aileler çocukları ile konuşmayı denemeli, bu tarz oyunlar oynamasının nedenleri araştırılmalı ve çocuklar farklı etkinliklere yönlendirilmelidir.
- Çocukların oyun oynama süreleri ve ihtiyaçlarını azaltmak amacıyla aileler, çocukları ile kaliteli zaman geçirmelidir.
- Çocukların zaman ayırdığı ve enerjisini harcayabileceği faaliyetler çeşitli olmalıdır. Aileler çocukların farklı etkinliklere katılmasını ya da farklı sosyal ortamlara katılmasını destekleyebilir. Böylece çocukların oyun dışında zaman ayıracağı başka faaliyetler de olur.
- Aileler çocukları ile iletişim halinde ve onlardaki değişimi gözlemleyebilecek yakınlıkta olmalıdır. Böylece çocuklarda görülebilecek oyun bağımlılığı belirtilerini önceden tespit edebilir ve çocukları ile bu konuda konuşabilir, bu da yeterli olmazsa bir uzmandan yardım alabilirler.
- Aileler çocuklarının fiziksel gelişimine göre en az bir spor dalı ile ilgilenmesini teşvik etmelidir. Bunun sonucunda aileler çocuklarının enerjilerini harcamalarını sağlar, bedensel gelişimlerini desteklerler.

## İnternet Yardım Hattı

İnternet Yardım Hattı ([internetyardim.org.tr](http://internetyardim.org.tr)) sitesi aracılığı ile kişiler internet üzerinden yaşadıkları problemleri iletme imkanı bulabilmektedir. Kategoriler bazında iletilen sorunlara, uzman kişiler ve ilgili kurum ve kuruluşlar tarafından rehberlik faaliyetleri yapılmakta ve sorunlara yönelik çözüm önerileri sunulmaktadır. Bu site aynı zamanda dijital oyunlar üzerinden sorun yaşayan ailelere çözüm önerileri sunabilecek ve rehberlik edebilecek niteliktedir.

### Koruyucu ve Önleyici Politika/Programlara İlişkin Öneriler

Türkiye’de dijital oyunlar kapsamında çocuklara yönelik kamu kurum ve kuruluşlarınca yürütülen koruyucu ve önleyici politikalara ilişkin yapılan değerlendirmeler sonucu; mevcut durumda uygulanan politika ve programların etkinliğinin artırılması ve kurumlar arası koordinasyonun geliştirilmesine yönelik çalıştay çıktıları doğrultusunda mevcut durumda yaşanan sorunlara çözüm üretebilecek politika ve programlara ilişkin öneriler aşağıda yer almaktadır:

- Aileleri ve çocukları bilgilendirme ve bilinçlendirme faaliyetleri kapsamında çocuklar ve aileler için kamu spotları, kısa filmler, aile dostu dizi ve yapımların içeriğine ekleme, yazılı ve görsel materyaller hazırlanması,
- Dijital tehlikelere yönelik çocuklara farkındalık eğitimleri verilmesi ve eğitimlerin yaş gruplarına uygun, kahramanların ağzından verilebilecek içerikte saha çalışmaları ile oluşturulması,
- Ailelerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlar ve içerikleri hakkında bilgi edinebileceği, alanında uzman kişilerin ve diğer ailelerin de yer aldığı, filtreleme sisteminin bulunduğu ve ailelerin canlı olarak iletişim ve etkileşim kurabildiği bir “Dijital Oyunlar Platformu” kurulması,
- Çocukların medya ve teknolojinin zararlı etkilerinden korunması amacıyla ailelere ve eğitimcilere rehberlik edici commensensemedia.org benzeri bir Proje başlatılması,
- Aile içi iletişimi güçlendirecek programlar oluşturulması,
- Kaliteli ve eğitsel içeriklere sahip, Türk toplum yapısı ile uyumlu ve çocukların sağlıklı gelişimini destekleyen oyun tasarımlarının artırılması ve desteklenmesi ve konuda uzmanlık sağlayacak üniversiteler arası merkezlerin oluşturulması,
- Dijital oyunlar platformu üzerinden pedofili ile mücadelede uluslararası uygulama örneklerinin incelenmesi ve koordineli çalışmalar yapılması,
- Dijital oyunlar üzerinden ihmal ve istismarın bildirim ve müdahale mekanizmasının olduğu bir sistem kurulması,
- Dijital dünyanın dinamik yapısı sebebiyle mevcut yasal düzenlemelerin bilişim suçlarını da kapsayacak şekilde güncellenmesi ya da bilişim suçları ile mücadele konusunda ayrı bir kanun getirilmesi,

- İlgili kurum ve kuruluşlar tarafından, çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyen ve internet ortamında yayınlanan içeriklerin engellenebilmesi hususunda yasal bir düzenleme yapılması,
- Online cinsel istismar konusunda istismarcılara yönelik caydırıcı yasal düzenlemeler yapılması,
- Dijital oyunlar için Türk toplum yapısı ile uyumlu bir derecelendirme ve sınıflandırma sisteminin oluşturulması ve görevlendirilecek kurumun ticari kaygılar gütmeyen kurumlar arasından seçilmesi,
- Çocukların, gençlerin, oyuncuların ve ailelerin de yer aldığı onların duygu, düşünce ve önerilerinin alınabileceği paneller ve çalışmalar düzenlenmesi,
- Çocuklar için araştırma ve eğitim odaklı çalışmaların yapılabileceği Ar-ge faaliyetlerine yatırım yapılması,
- Alana yönelik bilimsel verilerin eksik olması sebebiyle akademik ve bilimsel çalışmalara destekler verilmesi, çalışmalar önündeki bürokratik engellerin kaldırılması,
- Çalışılacak konular konusunda rehberlik edebilecek merkezi bir kurum kurulması,
- Dijital dünyanın dinamik yapısı sebebiyle resmi kurum ve kuruluşların sivil toplum kuruluşları ve üniversiteler ile birlikte ortak ve koordineli çalışmalar yürütmesi.

**Tablo 1: Türkiye’ de uygulamada olan işaret ve ibareler**



GENEL İZLEYİCİ  
KİTLESİ



7 YAŞ VE ÜZERİ  
İZLEYİCİ KİTLESİ



7 YAŞ ALTI  
İZLEYİCİ KİTLESİ AİLE  
EŞLİĞİNDE İZLEYEBİLİR



13 YAŞ VE ÜZERİ  
İZLEYİCİ KİTLESİ



13 YAŞ ALTI  
İZLEYİCİ KİTLESİ  
AİLE EŞLİĞİNDE  
İZLEYEBİLİR



15 YAŞ VE ÜZERİ  
İZLEYİCİ KİTLESİ



15 YAŞ ALTI  
İZLEYİCİ KİTLESİ  
AİLE EŞLİĞİNDE  
İZLEYEBİLİR



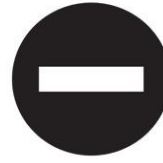
18 YAŞ VE ÜZERİ  
İZLEYİCİ KİTLESİ



ŞİDDET VE KORKU  
UNSURLARI  
İÇERİR



CİNSELLİK  
UNSURLARI  
İÇERİR



OLUMSUZ ÖRNEK  
OLUŞTURABİLECEK  
DAVRANIŞLAR  
İÇERİR







 GENEL  
MÜDÜRLÜĞÜ  
[www.sinema.gov.tr](http://www.sinema.gov.tr)

  
T.C.  
KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI

Kaynak: <http://sinema.kulturturizm.gov.tr/TR,144749/degerlendirme-ve-siniflandirma-isaretleri.html>



**Tablo 2: ESRB derecelendirme sisteminde kullanılan sembol ve tanımlamalar**

İşaret	Açıklama
	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 yaşta kişiler 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.

Kaynak: [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp#rating\\_symbols](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#rating_symbols)







**Tablo 3: ESRB içerik tanımlayıcılar**



İçerik	Tanımlama
<b>Alkol atfı</b>	Alkollü içeceklere atfı veya alkollü içeceklere yönelik imgeler
<b>Anime edilmiş kan</b>	Gerçekçi olmayan kan tasvirleri
<b>Kan</b>	Kan tasvirleri
<b>Kan ve kan birikintileri</b>	Kan ve vücut parçalarının kopması tasvirleri
<b>Çizgi şiddet:</b>	Şiddet hareketleri içeren çizgi film benzeri olaylar ve karakterler. Karakterin yaralanmadığı şiddet olaylarını da içerebilmektedir.
<b>Komik yaramazlıklar</b>	Müstehcen espriler veya şakalar içeren tasvirler veya diyaloglar
<b>Kaba mizah</b>	Belden aşağı şakaları ve kaba şakaları da içeren tasvirler ve diyaloglar
<b>Uyuşturucu atfı</b>	Yasadışı ilaçlara atfı veya onları anımsatan imgeler
<b>Kurgu şiddet</b>	Gerçekten hayattan kolaylıkla ayrılacak insan veya insan olmayan karakterlerin yer aldığı şiddet hareketleri
<b>Yoğun şiddet</b>	Gerçekçi görünen fiziksel çatışmaların yer aldığı tasvirler. İnsanların yaralanması ve ölmesi, silahlar ile gerçekçi kan tasvirleri içerebilir.
<b>Dil</b>	Hafif küfürlü konuşmalar
<b>Şarkı sözleri</b>	Oyundaki müzikte küfürlü konuşmalar, cinsellik, şiddet, alkol ve uyuşturucu kullanımına atıflar.
<b>Erişkin mizahı</b>	Cinsel atıflar içeren yetişkin mizahına yönelik tasvirler ve diyaloglar
<b>Çıplaklık</b>	Uzayıp giden çıplaklık tasvirleri ve görsel öğeler
<b>Kısmi çıplaklık</b>	Kısa ve hafif çıplaklık tasvirleri
<b>Gerçek kumar</b>	Oyuncu gerçek parayla bahse girerek kumar oynayabilir
<b>Cinsel içerik</b>	Kısmi çıplaklık içeren çok açık olmayan cinsel davranış
<b>Cinsel temalar</b>	Seks ve cinselliğe atıflar
<b>Cinsel şiddet</b>	Cinsel tecavüz veya diğer şiddet içeren cinsel hareketler
<b>Sahte kumar</b>	Oyuncu gerçek para kullanmadan bahis oyunları oynayabilir.
<b>Sert ve ağır dil</b>	Açık ve sık küfürlü konuşmalar
<b>Sert ve ağır şarkı sözleri</b>	Oyundaki müzikte açık ve sık küfür, cinsellik, şiddet, alkol ve uyuşturucuya yönelik atıflar
<b>Sert cinsel içerik</b>	Çıplaklığı da içeren açık ve sık cinsel davranış tasvirleri
<b>Müstehcen temalar</b>	Hafif tahrik edici atıflar veya içerikler
<b>Tütün ürünleri atıfları</b>	Tütün ürünlerine atıflar veya tütün ürünleri imgeleri
<b>Uyuşturucu kullanımı</b>	Yasadışı ilaçların kullanımı veya tüketimi
<b>Alkol kullanımı</b>	Alkollü içeceklerin tüketimi
<b>Tütün ürünleri kullanımı</b>	Tütün ürünlerinin tüketimi
<b>Şiddet</b>	Saldırgan ve çatışmacı hareketlerin yer aldığı sahneler. Kansız uzuv kaybını içerebilir.
<b>Şiddet atıfları</b>	Şiddet hareketlerine atıflar

Kaynak: [https://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)

**Tablo 4: PEGI derecelendirme sisteminde kullanılan yaş sınıflandırma seviyeleri**

İşaret	Açıklama
 <p>3</p> <p>www.pegi.info</p>	Tüm yaş grupları için uygun kabul edilmektedir. Çocuk ekranda gördüğü karakteri gerçek hayattaki karakterler ile ilişkilendiremez, ekran karakterleri tamamen fantezi ürünüdür. Oyun, küçük çocukları korkutacak herhangi bir ses veya görseli içermez. Argo (küfürlü) dil kullanılmaz.
 <p>7</p> <p>www.pegi.info</p>	İçerik 7 yaş ve üzeri için uygundur. Düşük düzeyli çizgi karakterler arası şiddet, sporlar ve küçük çocukları korkutabilecek öğeler içerir.
 <p>12</p> <p>www.pegi.info</p>	İçerik 12 yaş ve üzeri için uygundur. Hayali bir kurguda şiddet, kaba dil, düşük düzeyli cinsel imalar ya da kumar öğeleri içerebilir.
 <p>16</p> <p>www.pegi.info</p>	İçerik 12 yaş ve üzeri için uygundur. Açık şiddet, küfür, cinsel ima ya da konu, kumar ve uyuşturucu kullanımı öğeleri içerebilir.
 <p>18</p> <p>www.pegi.info</p>	18 yaş ve üzeri için uygundur. Savunmasız insanları nedensiz olarak öldürme gibi durumları da içeren ileri düzey görsel şiddet, küfür, cinsel içerik, kumar, uyuşturucu kullanımını özendirme ve ırkçılık/ayrımcılık gibi öğeler içerebilir.
 <p>PEGI OK</p> <p>www.pegi.info</p>	Şiddet, cinsel aktivite, çıplaklık, kötü dil, kumar tanıtımı, uyuşturucu kullanımı, alkol veya tütünün teşvik edilmesi, korkutucu sahne içerikleri içermez. Tüm yaş grupları için uygundur.

Kaynak: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

Tablo 5: PEGI içerik tanımlayıcılar



İçerik	Tanımlama
<b>Kötü dil</b>	Kötü dil öğeleri içermektedir.
<b>Ayrımcılık</b>	Ayrımcılığı teşvik edici tasvirler veya öğeler içermektedir.
<b>Uyuşturucu</b>	Uyuşturucu kullanımına atıfta bulunmakta veya buna yönelik öğeler içermektedir.
<b>Korku</b>	Küçük çocuklar için korkutucu olabilir.
<b>Kumar</b>	Kumarı teşvik edici veya kumar oynamayı öğretici oyun.
<b>Cinsellik</b>	Çıplaklığı veya cinsel davranışları tasvir eden veya cinsel öğeler içeren oyun
<b>Şiddet</b>	Şiddet tasvirleri içeren oyun
<b>Çevrimiçi oyun</b>	Oyun çevrimiçi oynanabilir.

Kaynak: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

## Kaynaklar

- 10 Ekim 2017 tarihli BTK binasında Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından gerçekleştirilen “Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı”
- “*Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler*” – Özhan Serdar, ASPB
- “*Teknolojinin Olumsuz Etkileri*”- Tuncay Ayas, M. Barış Horzum
- “*Dijital Oyun Sektörü Raporu*” (Ankara Kalkınma Ajansı)
- [https://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)
- <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>
- <http://sinema.kulturturizm.gov.tr/TR,144749/degerlendirme-ve-siniflandirma-isaretleri.html>
- <https://www.commonsemmedia.org/>