

OYUN EKOSİSTEMİ DEĞERLENDİRME TOPLANTISI

Sonuç Raporu

4 Mart 2026

TOBB İstanbul Hizmet Binası, Konferans Salonu

Düzenleyen Kuruluşlar

TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi (TKEM)

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED)

Rapor Yazarları

Tuğbek Ölek

Önemli Not: Toplantı dökümleri ve tutanaklarının hazırlanmasında ve bu raporun yazılmasında yapay zeka araçlarından faydalanılmıştır. Ancak raporun tümü editörlerce kontrol edilmiştir.



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ

İÇİNDEKİLER

YÖNETİCİ ÖZETİ	4
1. GİRİŞ VE BAĞLAM	6
1.1 Toplantının Amacı ve Önemi	6
1.2 Organizasyonlar Hakkında	7
1.3 Toplantı Bilgileri	8
2. KATILIMCILAR	10
3. TÜRKİYE DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİ	11
3.1 Ekonomik Büyüklük ve Stratejik Önem	11
3.2 Sektörün Yapısı: İki Ayrı Ekosistem	12
3.3 Mevcut Düzenleyici Çerçeve ve Boşluklar	13
4. GÜNDEMDEKİ YASA TASLAĞI: GENEL ÇERÇEVE	15
4.1 Düzenlemenin Gerekçesi ve Arka Planı	15
4.2 Yasanın Kapsamı ve Ana Başlıkları	18
4.3 Kademeli Yaptırım Süreci	22
4.4 Yasanın Potansiyel Faydaları	25
5. MADDE BAZINDA DEĞERLENDİRME	29
5.1 Tanımlar - Madde 21	29
5.2 Yaş Derecelendirmesi	30
5.3 Temsilci Atama Yükümlülüğü	33
5.4 Ebeveyn Kontrolü	35
5.5 Bilgi Paylaşımı	36
5.6 Yönetmelik Yetkisi	37
5.7 Yaptırım Sistemi	39
6. PAYDAŞ ANKETİ BULGULARI	41
6.1 Yasa Taslağının İş Modeline Yönelik Tehdit Algısı	41
6.2 Mevcut Platformlardaki Koruma Araçlarının Yeterliliği	42
6.3 Bant Daraltma ve Piyasa Terk Riski	44
6.4 Teknik Fizibilite Değerlendirmeleri	45
6.5 Bant Daraltmaya Alternatif Mekanizma Önerileri	47
6.6 Sektörün Öz Değerlendirmesi: Aile Bilinçlendirme	48

6.7 Sorumluluk Dağılımı: Aile ve Çocuk Bilinçlendirmede Kim Sorumlu?	49
6.8 Kamuoyu Algısının İyileştirilmesi	50
6.9 Bağımsız Geliştiricilere Etki: Yaş Sınırı ve Katalog Denetimi	51
6.10 Akademik Sektörün Rolü	52
6.11 BTK ile Müzakerede Ortak Değer	53
6.12 Serbest Görüşler: "Neler Eklemek İstersiniz?"	54
7. TOPLANTININ TEMEL BULGULARI	56
7.1 Sektörün Ortak Tutumu	56
7.2 Kritik Risk Alanları	57
7.2.1 Bant Daraltmanın Orantısızlığı	57
7.2.2 Temsilci Atama Paradoksu	57
7.2.3 Geniş Yönetmelik Yetkisi	58
7.2.4 Tanım Belirsizliği ve Çifte Yükümlülük	58
7.2.5 Beyin Göçü ve Sermaye Kaçışı	59
7.3 Sektörün Desteklediği Unsurlar	59
8. YOL HARİTASI VE GELECEK ADIMLAR	60
8.1 Yasa Maddeleri Konusundaki Taleplerin Meclis Komisyonuna İletilmesi	60
8.2 Aile Bilinçlendirme Eylem Planının Hazırlanması	61
8.3 Sektörün Yapısal Parçalanmışlığı: İki Ekosistem, Tek Ses Sorunu	62
8.4 Kamuoyu Algısı ve Karşı Lobi: Neden Gerideyiz?	63
8.5 Aile Bilinçlendirme: Sorumluluk ve Eylem	64
8.6 Ekonomik Katkının Anlatısını Kurmak	66
8.7 Oyuncu ve Yayıncı Temsilinin Boşluğu	67
8.8 Akademi-Sektör İş Birliği	68
8.9 Sektörün Öz Sorumluluğu: Teşvikten Sorumluluğa	69
9. TOPLANTI KAPSAMINA ALINMAYAN KONULAR VE GELECEK TOPLANTILAR	70
9.1 Daha Fazla Tartışma Gerektiren Konular	70
9.2 Bu Toplantıda Ele Alınamayan Ancak Gündeme Alınması Gereken Konular	71
9.3 Sonraki Toplantı Önerileri	71
EKLER	73
Ek A: Kanun Teklifi Tam Metni	73
Ek B: TOGED Oyun Yasası Meclis Komisyon Önerileri	73
Ek C: Toplantı Programı ve Sunumu	73



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ

YÖNETİCİ ÖZETİ

Oyun Ekosistemi Değerlendirme Toplantısı Sonuç Raporu

Tarih: 4 Mart 2026 **Yer:** TOBB İstanbul Hizmet Binası, Konferans Salonu

Düzenleyen: TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi ve Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği

Katılımcı profili: Geliştiriciler, platform, yayıncılar, e-spor, akademisyenler, hukukçular

Toplantının Amacı ve Bağlamı

Bu toplantı, 5651 sayılı Kanun'a ek olarak önerilen ve dijital oyun sektörünü doğrudan etkileyen düzenlemeleri değerlendirmek amacıyla düzenlenmiştir. Toplantıda 15 soruluk canlı anket uygulanmış; madde bazında yapısal tartışmalar ve serbest oturumlar gerçekleştirilmiştir.

Türkiye'de 55 milyon oyuncu bulunmakta, sektör yıllık 3,5 milyar dolar ihracat ve 5 milyar dolarlık büyüklük üretmektedir. 25 bin kişiyi istihdam eden ve gelirin %95'ini ihraç eden bu sektör, yasa önerisini büyüme potansiyeli ve uluslararası rekabet açısından yakından takip etmektedir.

Temel Bulgu 1 — Sektör Yasanın Varlığına Değil İçeriğine İtiraz Ediyor

Toplantı boyunca öne çıkan en belirleyici uzlaşma noktası: dijital oyun sektörünü kapsayan yasal bir çerçevenin artık kaçınılmaz olduğudur. Sektörün talebi, düzenlemenin iptali değil uygulanabilir ve orantılı biçimde tasarlanmasıdır. BTK ve Ulaştırma Bakanlığı'nın sunduğu diyalog kanalları açık tutulmakta; sektör bu diyalogu sürdürme iradesi taşımaktadır.

Çocuk koruma ve aile bilinçlendirme konusunda sektörün ciddi bir özelleştirme yürüttüğü de kaydedilmelidir: 52 katılımcıdan 51'i Türkiye dijital oyun sektörünün aileleri yeterince bilinçlendirmediğini beyan etmiştir. Bu öz tanı, yasaya yönelik teknik itirazların kötü niyetten değil somut uygulanabilirlik kaygılarından beslendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Temel Bulgu 2 — Bant Daraltma Caydırıcı Değil, Dışlayıcı

Madde 23/8'deki bant daraltma mekanizması, sektörün en güçlü itiraz ettiği unsurdur. Anlık sunucu doğrulaması ve gerçek zamanlı veri gerektiren oyunlar için %50 bant daraltma, sosyal medyada olduğu gibi "yavaşlama" değil fiilen kapama anlamına gelmektedir. Bu teknik farklılık, mevcut oranların oyun sektörüne uygulanmasını orantısız kılmaktadır.

Anket bu kaygıyı sayısal olarak somutlaştırmaktadır: katılımcılara göre bant daraltma yaptırımıyla karşılaşan bir oyun platformunun Türkiye pazarından çıkma ihtimali %85 olarak ölçülmüştür. Bu oran, yaptırımların uyuma zorlamak yerine dışlamaya yol açabileceğini göstermektedir.



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ

TOGED'in Öncelikli Değişiklik Talepleri

Toplantı bulguları ve TOGED'in Meclis Komisyonu'na sunduğu resmi görüşler ışığında en kritik değişiklik talepleri şöyle sıralanmaktadır:

[Madde 23/6] Yönetmelik yetkisinin "oyun dağıtıcının bu maddeden kaynaklanan yükümlülüklerini nasıl yerine getireceği" ile sınırlandırılması. Mevcut ifade yönetmeliğe bağımsız yükümlülük ihdası imkânı tanımaktadır.

[Madde 23/3] Temsilcinin yalnızca BTK'ya karşı sorumlu tutulması; cezai sorumluluktan muafiyetin kanunda açıkça düzenlenmesi.

[Madde 23/7-8] Bant daraltma oranlarının orantılılık ilkesi çerçevesinde yeniden belirlenmesi: %50 yerine %10–30, %90 yerine %30–50. Dijital oyun altyapısının teknik özellikleri bu farkı zorunlu kılmaktadır.

[Madde 23/5] Bilgi paylaşımı yükümlülüğünün yalnızca temsilcisi bulunan oyun dağıtıcıyla sınırlandırılması; oyun geliştiricinin kapsam dışında tutulması.

[Madde 21] Oyun, oyun geliştirici, oyun dağıtıcı ve oyun platformu ayrımının dört kategoriye genişletilerek netleştirilmesi.

[Madde 23/1-2] Derecelendirme yükümlülüğünün geliştiriciden dağıtıcıya aktarılması; PEGI'nin temel sistem olarak tanınması.

Sonraki Adımlar

Meclis Komisyonu süreci devam etmektedir. Bu raporun karar vericilere (TBMM komisyon üyelerine, BTK'ya ve ilgili bakanlıklara) zamanında iletilmesi öncelikli hedef olmalıdır. Orta vadede BTK ile yönetmelik süreci için teknik çalışma grubu kurulması, aile bilinçlendirme eylem planının hayata geçirilmesi ve sektörün tek sesli koordinasyon mekanizmasının güçlendirilmesi temel eylem alanları olarak öne çıkmaktadır.

1. GİRİŞ VE BAĞLAM

1.1 Toplantının Amacı ve Önemi

Türkiye'de dijital oyun sektörüne özgü yasal düzenleme ihtiyacı yıllardır tartışılmaktaydı. Sosyal Hizmetler Kanunu'nda değişiklik öngören bu teklif, oyun sağlayıcılar ve dağıtıcılar için ilk kez kapsamlı bir yükümlülük çerçevesi oluşturmakta; yaş derecelendirme, temsilci atama, ebeveyn denetimi ve kademeli yaptırım gibi başlıkları tek bir düzenleme altında toplamaktadır.

Bu gelişme karşısında Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği, sektörün farklı kesimlerini tek bir masaya taşıyacak kapsamlı bir değerlendirme toplantısı düzenlenmesi için TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi ile iş birliği yaptı. Toplantının temel amacı yasa taslağını madde madde analiz etmek, sektördeki farklı aktörlerin görüş ve endişelerini ortak bir zemine taşımak ve yasama sürecine kanıta dayalı, yapıcı bir katkı sunmak olarak belirlendi.

Toplantı boyunca katılımcıların genel tutumu tek bir ilke etrafında şekillendi: Dijital oyun sektörünü düzenleyen bir yasanın artık kaçınılmaz olduğu kabul edilmekte; tartışmanın odak noktası yasanın varlığı değil, içeriği ve uygulanabilirliğine odaklanmaktadır. Bu tutum, önerilen her değişikliğin yapıcı ve çözüm odaklı bir nitelik taşımasını öngörür.

“Kıymetli katılımcılar, oyun endüstrisi; yazılım, tasarım, içerik ve ihracat kapasitesiyle Türkiye'nin kreatif endüstrilere ilişkin ekonomisinde stratejik bir yer tutuyor. Yaklaşımımız; çocuk ve gençlerin korunması hedefini tam olarak sahiplenirken, düzenlemenin uygulanabilirliğini güçlendiren, sektörün sürdürülebilirliğini gözeten ve Türkiye'nin dijital oyun ihracatındaki konumunu koruyan bir çerçeveyi birlikte inşa etmektir.”

— A. Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

“Değerli paydaşlarımız, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi olarak Meclis üyemiz TOGED ile birlikte bugün oyun ekosisteminin tüm katmanlarını Oyun Ekosistemi İstişare Toplantısı'nda aynı zeminde buluşturuyoruz. Gündemimiz; dijital oyun sektörüne yönelik olarak gündemde bulunan düzenleme kapsamında



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ

yaş derecelendirmesi, temsilci atama, ebeveyn kontrol mekanizmaları, bilgi paylaşımı, yönetmelik yetkisi ve kademeli yaptırım başlıklarının sağlıklı ve uygulanabilir bir çerçeveye kavuşmasıdır.”

— Gamze Şernaz, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı

Toplantıda sektörün yasama sürecini yalnızca takip etmekle yetinmeyip aktif biçimde şekillendirdiğine de dikkat çekildi. Bu yaklaşımın sürdürülebilir olabilmesi için sektörün dağınık bir ses yumağı yerine ortak bir platform olarak konuşması gerektiğini vurgulandı:

“Herkes ayrı ayrı hareket etmek yerine tek bir isimle ve tek bir hareketle devam etmemiz gerektiğini tavsiye ediyorum. Çünkü bu birlikteliği devam ettirebildiğimiz sürece onlar zaten bizden konuyla ilgili geri bildirim istiyorlar, destek istiyorlar.”

— Mustafa Cihat Durmuş, Startgate CEO

1.2 Organizasyonlar Hakkında

TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi (Creative Türkiye)

5174 sayılı Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği Kanunu çerçevesinde faaliyet gösteren TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi (Creative Türkiye), sinema, müzik, tasarım, reklamcılık ve dijital oyun dahil 16 yaratıcı sektörü bünyesinde barındıran çatı yapısıdır. Başkan A. Ata Kavame ve Başkan Yardımcısı Gamze Şernaz'ın liderliğinde meclis, sektörle kamu kurumları arasında diyalog zemini oluşturma misyonunu üstlenmektedir.

Bu toplantıda meclisin rolü tarafsız bir platform sağlamak ve sektörden gelen farklı sesleri ortak bir değerlendirme çerçevesine taşımaktır. Meclis toplantı boyunca kamu ve sektör arasında köprü kuran birleştirici bir pozisyon benimsemiş; organizasyon ve moderasyon işlevini üstlenmiştir.

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED)

TOGED, ülkemizde oyun geliştiricileri temsil eden en köklü ve önde gelen sivil toplum kuruluşudur. Tüm üyeleri oyun geliştiricilerden oluşan dernek, Türkiye oyun sektörü ihracatının büyük kısmını temsil ederken, tüm çalışmaları ve etkinliklerini



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ

sektördeki tüm oyun geliştiricileri kapsayacak şekilde gerçekleştirmektedir.

Toplantının moderasyonunu da üstlenen, TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek; yasa taslağına yönelik TOGED'in teknik önerilerini, TBMM komisyon görüşmelerini ve kamuoyu açıklamalarını bu toplantıda sunmuştur. Toplantıda sunulan madde bazındaki değerlendirmeler ve öneriler TOGED'in bu koordinasyon çalışmasının ürünüdür.

TOGED'in süreçteki tutumu, sektörün yeni düzenlemeye karşı değil onunla birlikte hareket etme iradesini yansıtmaktadır. Dernek, çocuk koruma ve ebeveyn bilinçlendirme gibi temel kamu yararı hedeflerini benimsemekle birlikte, yasanın uygulanabilirliğini ve uluslararası normlarla uyumunu ciddi soru işaretleri doğuran maddeler için somut revizyon önerileri geliştirmiştir.

1.3 Toplantı Bilgileri

Toplantı 4 Mart 2026 tarihinde, saat 10:00 - 14:00 arasında TOBB İstanbul Hizmet Binası Konferans Salonu'nda gerçekleştirilmiştir. Toplantı başında tüm katılımcılara ses kaydı alındığı ve kamuoyuyla paylaşılacak bir sonuç raporu hazırlanacağı açıkça bildirilmiştir.

Açılıшта Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı Ata Kavame, toplantının odaklandığı yasa yapım sürecini sistematik bir çerçeveye oturttu:

“Bugün buradaki istişarenin değeri, yalnızca ilke düzeyinde kalmayıp; tanımların sektör gerçekliğine uyarlanması, derecelendirme ve bilgilendirme yükümlülüklerinin doğru çerçevelenmesi, bilgi talebi mekanizmalarının net ve uygulanabilir biçimde kurgulanması ve geçiş sürecinin gerçekçi şekilde tasarlanmasına katkı sunmasındadır. Bu toplantıdan çıkacak ortak akılı raporla derleyerek, ekosistemin tamamının üzerinde ilerleyebileceği bir yol haritasına dönüştürmek için buradayız.”

— Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

Toplantının amacı ile ilgili olarak Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı Gamze Şernaz, yasa çerçevesinin ana hedefini hatırlatırken, konunun teknik düzeyine de vurguda bulundu.

“Bu toplantıda ortak hedefimiz: Çocuk ve gençlerin korunması amacını üst çatı olarak korurken; düzenlemenin sektörün işleyişine uygun tanımlar ile netleşmesi, muhataplığın doğru yerde kurulması ve dijital oyunların teknik gerçekliğiyle uyumlu, ölçülü bir yaptırım kurgusu üzerinde somutlaşması. Bugün buradan çıkacak ortak çerçeveyi toplantı sonunda paylaşarak, ekosistemin tamamının faydalanacağı bir referans metne dönüştürmeyi hedefliyoruz.”

— Gamze Şernaz, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı

Toplantıya katılan yaklaşık 25 kurum temsilcisi ve birey; oyun geliştiricileri, yayıncılar ve içerik üreticileri, e-spor ve oyuncu topluluğu yapıları, akademisyenler, hukukçular ile yatırım ve ihracat paydaşlarını kapsayan geniş bir yelpazeden geldi. Katılımcıların tam listesi Bölüm 2'de yer almaktadır.

Toplantı iki ana oturumdan oluştu: Sabah oturumunda TOGED tarafından hazırlanan yasa değerlendirmesi sunuldu ve taslaktaki maddeler tek tek tartışmaya açıldı. Öğleden sonra, sektörün kamu kurumları ile nasıl bir müzakere stratejisi izleyeceği, toplumsal algının nasıl yönetileceği ve sektörün ortak sesini güçlendirecek adımların neler olduğu ele alındı.

2. KATILIMCILAR

1	Abdullah Gökçe	Motion Blur	37	İsmail Kemal Çiftçioğlu	RealityArts Studio
2	Ada Dilan Ustabaş	Özgür Oyuncular	38	İsmet Gökşen	Ludus
3	Ahmet Eren Oğuz	GGOG	39	Kevser Soydan	Esenyurt Üniversitesi
4	Akın Artun Yücege	IGDA İzmir	40	Mahir Orak	Motion Blur
5	Ali Yağız Kani	İllustrator	41	Mehmet Ali Akkın	Startgate
6	Alp Geven	Core Engage	42	Mehmet Arda Çelik	Hook
7	Arman Şernaz	Lighthouse VFX	43	Mehmet Yağız Toyran	BugZone
8	Ata Kavame	TOBB TKEM	44	Melis Mert	BTS & Partners
9	Atakan Cankorur	Arvis Games	45	Metin Doğrugören	Kodobur
10	Atakan Gümrükçüoğlu	Atarita	46	Miraç Korkmaz	İTÜOTG
11	Bahar Baziki	RealityArts Studio	47	Miray Murat Ekici	BTS & Partners
12	Barlas Ömür	Tevetoğlu	48	Mustafa Cihat Durmuş	Startgate
13	Başak Zorlutuna Bükümcü	e2VC	49	Nazım Akbulut	Riot Games
14	Begüm Aylin Önder	Atlas Üniversitesi	50	Nesrin Akören	Doğuş Üniversitesi
15	Berk karahan	ÜNOG	51	Nuri Kara	Bilgi Üniversitesi
16	Can Gürsu	Tencent	52	Nurullah Kars	Turkcell
17	Can Sungur	Yayıncı	53	Oğuz Şentürk	Aydın Üniversitesi
18	Caner Ataş	Esenyurt Üniversitesi	54	Oğuzhan Bozalioğlu	CDMedia
19	Caner Pekgönerç	Wendigo	55	Ömer Berkin Kıstı	İTÜOTG
20	Doğa Can Sayılkan	Metis Creative	56	Onur Samli	Stormling Studios
21	Duygu Yücesoy	Google	57	Özcan Ilgın	Yayıncı
22	Elif Azra Murat	BugZone	58	Özgür Deveci	Gamedev.ist
23	Elif Söngür Dağ	Beykent Üniversitesi	59	Özgür Evren Arık	Esenyurt Üniversitesi
24	Emin Çıtak	Yayıncı	60	Sare Rabia Öztürk	Bilişim Vadisi
25	Emirhan Coşkun	MEF Üniversitesi	61	Sarp Duyar	Metis Creative
26	Eray Uygun	Tencent	62	Sarp Güzelel	Özgür Oyuncular
27	Eren Eroğlu	Atarita	63	Sercan Sülün	Yayıncı
28	Evren Gülçığ	Tiramisu	64	Serhat Özbek	Lockpick
29	Gamze Şernaz	TOBB TKEM	65	Sezen Güngör	Bilişim Vadisi
30	Gökhan Aydın	Marmara Üniversitesi	66	Sina Özgen	Mobidictum
31	Güven Çatak	BAU	67	Sinan Akkol	Gamedev.ist
32	H.Kutay Tinç	MEF Üniversitesi	68	Sude bölükbaşıoğlu	ÜNOG
33	Harun Güneş	ROQ GAMES	69	Tuğbek Ölek	Setimedia / TOGED
34	Harun İzer	İKSV	70	Uğur Sarı	ROQ GAMES
35	İlker Karaş	eSports360	71	Ülkü Nur Nar	Nişantaşı Üniversitesi
36	İsmail Ergen	İstinye Üniversitesi			

3. TÜRKİYE DİJİTAL OYUN EKOSİSTEMİ

3.1 Ekonomik Büyüklük ve Stratejik Önem

Türkiye dijital oyun sektörü, son on yılda dünyanın sayılı yazılım ihracat ekosistemlerinden biri haline gelmiştir. Oyun geliştirme tarafındaki 3,5 milyar dolarlık hizmet ihracatı ile Türkiye, küresel ölçekte rekabetçi bir konum elde etmiştir. Üretici ve tüketici taraflar bir arada değerlendirildiğinde sektörün toplam büyüklüğü 5 milyar dolara yaklaşmaktadır.

Bu başarının en çarpıcı göstergelerinden biri, Türkiye'den bugüne kadar çıkmış 7 teknoloji unicorn'unun 3'ünün oyun sektöründen çıkmış olmasıdır. İstanbul ise Avrupa'nın en büyük oyun geliştirme merkezi konumuna yerleşmiştir. Sektör gelirlerinin %95'i yurt dışından gelmekte; bu tablo Türkiye'yi, dijital oyun alanında net ihracat yapan nadir ülkeler arasına sokmaktadır.

3,5 milyar dolar hizmet ihracatı

Türkiye'nin hem yazılım, hem de kreatif endüstriler alanlarında en büyük hizmet ihracatı kalemi

5 milyar dolar toplam sektör büyüklüğü

Üretim ve tüketim alanları birleştiğinde oluşan ekonomik hacim

25 bin nitelikli istihdam

Oyun geliştirme alanında çalışan nitelikli sektör istihdamı

3 Unicorn

Türkiye'den çıkan yedi unicorn'un üçü oyun sektöründedir

Bu başarının arka planında ülkenin güçlü yazılım mühendisliği tabanı, yüksek genç nüfusu ve Türk geliştiricilerin küresel oyun platformlarında elde ettiği başarılar yatmaktadır. Peak Games, Dream Games ve Rollic gibi şirketlerin uluslararası devi oyun firmalarına satışı; Türkiye'nin sektördeki değer üretim kapasitesinin en somut kanıtları olmuştur.

Bu bağlamda sektörün kamu nezdinde çoğunlukla tüketim ekseninde değerlendirilmesi dikkat çekici bir çelişki oluşturmaktadır. Oysa Türkiye'nin dijital oyun sektörüyle ilişkisi yalnızca bir tüketim ilişkisi değildir; sektör aynı zamanda ülkenin en hızlı büyüyen döviz kazandırıcı alanlarından birini temsil etmektedir. TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek bu durumu açıkça dile getirdi:

"Sosyal medyada bir aydır "Türkiye'de oyun sektörü 1 milyar doları geçti" diye haberler geçiyor, inanmak mümkün değil. Hayır, bizim 3.5 Milyar dolarlık bir üretimimiz var, burada bahsedilen sadece tüketim. Bu ikisi bir araya geldiğinde oyun sektörü 5 milyar dolara yaklaşıyor. Oyun geliştirme tarafında çok güçlü bir ekosistem var, tüketim tarafına geçiyorsun, çok daha zayıf. Bu ikisini birbirine karıştırmamak lazım."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

3.2 Sektörün Yapısı: Birbirine Komşu, Birbiriyle Birlikte Olmayan İki Ekosistem

Türkiye'deki dijital oyun ekosistemi tek bir bütün değil; farklı çıkarları, farklı aktörleri ve farklı sorunları olan iki ayrı yapıdan oluşmaktadır. Bu ayrımı görmeden yapılacak her türlü düzenleme girişimi kaçınılmaz olarak birini hedeflerken diğerine zarar verecektir.

Tüketici tarafında 55 milyon oyuncu bulunmaktadır. Bu da ülkemizde düzenli olarak oyun oynayan birey sayısının, düzenli futbol izleyenlerden fazla olduğunu göstermektedir. Bu kitle sadece net oyun tüketimi ile yılda 1 milyar doların üzerinde harcama yapmakta ve devlete 200 milyon doların üzerinde vergi kazandırmaktadır. Buna oyun donanımları, etkinlikler, pazarlama yatırımları vb. eklendiğinde rakam çok daha yüksek seviyeye çıkmaktadır. Yayıncılar, içerik üreticileri, e-spor organizasyonları, basın mensupları ve etkinlik organizatörleri bu ekosistemin farklı bileşenlerini oluşturmaktadır. Bu unsurları ve oyuncu topluluklarını temsil eden örgütlü bir yapı henüz bulunmamaktadır.

Üretici tarafında ise 25 bin kişinin doğrudan istihdam edildiği ve yıllık 3,5 milyar dolar ihracat gerçekleştiren oyun geliştirme sektörü yer almaktadır. Teknoloji teşviklerinden yararlanan şirketler, uluslararası yayıncılarla çalışan bağımsız

stüdyolar ve büyük holding yapılarına dahil olmuş global oyuncular bu ekosistemi oluşturmaktadır.

Bu iki ekosistem arasındaki kopukluk yalnızca temsiliyet boşluğu yaratmakla kalmıyor; yasama sürecinde sektörün ne kadar geniş bir tabanı temsil ettiğini de görünmez kılıyor.

Sektörün bu yapısal eksikliği tartışılırken toplantı katılımcıları, gündemdeki yasa taslağının ağırlıklı olarak üretici taraftaki platformları ve dağıtıcıları kapsadığına dikkat çekti. Oysa düzenlemenin etkileri; özellikle bant daraltma mekanizması devreye girdiğinde, her iki ekosistemi de eşit ölçüde etkileyecektir.

3.3 Mevcut Düzenleyici Çerçeve ve Boşluklar

Türkiye'de dijital oyun sektörüne özgü bir yasal düzenleme bugüne kadar mevcut değildi. Sektör; genel internet düzenlemesini öngören 5651 sayılı Kanun ve Türk Ceza Kanunu hükümleri çerçevesinde, dolaylı biçimde düzenlenmeye çalışılıyordu. Bu yapının pratikte üç temel soruna yol açtığı tespit edilmektedir.

Birincisi, mevcut sistem kapsamında bir platformun erişime kapatılması yalnızca savcılık kararıyla mümkün olabilmektedir. Bu durum, aynı zamanda en büyük riski de barındırmaktadır: Suç unsuru taşıyan tek bir kullanıcı eylemi veya içerik şikayeti, platformun bütünüyle erişime kapatılmasına zemin hazırlayabilmektedir.

İkincisi, kapatma kararının ardından uyumu sağlayan platformun yeniden açılması için tekrar savcılık kararı gerekmektedir. Bu durum, hem platformlar hem de kullanıcılar açısından öngörülemeyen hukuki risk anlamına gelmektedir.

Üçüncüsü ve belki de en kritik olanı; dijital oyunlara özgü bir hukuki muhatap tanımı bulunmamaktadır. Bir oyun içi etkinlik hakkında şikayet oluştuğunda, savcılık ve kolluk kuvvetleri kime başvuracağını, hangi merciin yetkili olduğunu net olarak bilemediği durumlarla karşılaşmaktadır.

Bu boşluğun pratik sonuçları toplantıda canlı örneklerle aktarıldı. Discord'un savcılık kararıyla kapandığı dönem, sektörün bu kırılganlığa verdiği en önemli referans noktalarından biri oldu:

“Geçtiğimiz yıl bir olay yaşadık. Tak, Discord'un fişi çekildi. Birçok oyun geliştirici, birçok oyuncu, birçok kendi işine odaklanan insan VPN'den bir şeylerle uğraşmaya çalıştı. Ben bu yüzden iki kere bankam tarafından takibe alındım. Çünkü yanlışlıkla VPN'le girmişim, açık unutup. Hayatın pratik etkenlerine de çok büyük zararı oldu iletişim yolundan mahrum kalmak.”

— Can Sungur, yayıncı / içerik üreticisi

Roblox'un erişime kapatılması da benzer bir sürece işaret etmektedir. Her iki vakada da sektör, kararın muhatabının kim olduğunu, başvurulacak kanalın neresi olduğunu anlayana kadar mağduriyet oluşmakta, üstelik uyum sağlandığında platformun yeniden açılması uzun bir süreç almaktadır.

Diğer yandan savcılıkların bu kararları çok nadiren ve çok dikkatli olarak aldığı görülmektedir. Savcılıklar ancak bir suç unsuru olduğunda karar almakta ve bu suç unsurunu sadece katalog suçlar üzerinden değerlendirmektedir. Bu da yaptırımlar ciddi sonuçlar doğursa da nadiren karşılaşılmasını sağlamaktadır. Diğer yandan oyunlara yönelik direkt bir düzenleme, yaptırımların daha sık sektörün karşısına çıkmasına yol açabilecektir. Bu risk toplantıda Tuğbek Ölek tarafından şöyle aktarıldı:

“Şu an savcılık emriyle kapatılabiliyor; ama hiçbir savcı kapatmıyor. Çünkü diyorlar ki: "Burada suç unsuru ne?" Oyunların içeriği suç unsuru oluşturmadığı için savcılar bu talebi kabul etmiyor. Aile bakanlığı da meclis komisyonuna yasa talebini iletirken yasal düzenlemeyi bunun için istediğini açıkça belirtiyor.”

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Mevcut çerçevenin bir diğer boşluğu, düzenlemenin oyun sektörünün ötesine taşan etkilerine ilişkindir. Bilişim Vadisi Uluslararası İlişkiler Direktörü Sezen Güngör, bant daraltma mekanizmasının daraltılacak platformları kullanan diğer yazılım ekosistemlerini de doğrudan etkileyeceğine dikkat çekti:

“Platformlara bant daraltma ile ilgili başka yazılım ekosistemlerinin de etkilenebileceğini belirtmek istiyorum. Özellikle savunma sanayi alanında belirli start-up'ların bu platformları ve oyun motorlarını simülasyonlarında çok

kullandığını biliyoruz. Doğrudan içinde olmadıkları bir düzenleme onları çok ciddi anlamda etkileyecektir."

— Sezen Güngör, Bilişim Vadisi Uluslararası İlişkiler Direktörü

Toplantı boyunca tüm bu tespitler, mevcut durumu sürdürmenin de bir seçenek olmadığını ortaya koydu. 5651 sayılı Kanun'un yarattığı hukuki belirsizlik ortamında sektör; ani kapatma kararlarına, sorumsuz şikayet mekanizmalarına ve hukuki muhatap tanımsızlığına karşı korumasız kalmaya devam etmektedir. Bu nedenle toplantı katılımcılarının büyük çoğunluğu, yeni düzenlemenin varlığını ilkesel olarak doğru bulmakta; eleştirilerini içerik ve uygulanabilirlik boyutuna yöneltmektedir.

4. GÜNDEMDEKİ YASA TASLAĞI: GENEL ÇERÇEVE

4.1 Düzenlemenin Gerekçesi ve Arka Planı

Söz konusu oyun düzenlemesi, bağımsız bir yasa olarak değil, "Sosyal Hizmetler Kanunu ve Bazı Kanunlarda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun Teklifi" kapsamında 5651 sayılı İnternet Kanunu'na eklenmesi öngörülen maddeler biçiminde tasarlanmıştır. Teklifin özellikle Madde 21 ve Madde 23 hükümleri, dijital oyun sektörünü doğrudan etkileyen yükümlülükleri içermektedir.

Not: Toplantı ile taslak aynı gün meclis komisyonuna gelmiş ve buradan Madde 24 kapsamına da oyunların eklendiği görülmüştür. Ancak bu bilgi toplantıdan sonra elde edilmiştir. Ayrıca yasanın madde numaraları Komisyon taslağına uygun şekilde düzenlenmiştir.

Resmi Gerekçe

Kanun teklifinin gerekçe bölümü, düzenlemenin temel amacını birbirine bağlı üç sorunun çözümü olarak ortaya koymaktadır: sektördeki aktörlerin hukuki statüsünün belirsizliği, çocukların dijital içeriklerden kaynaklanan risklerden korunması ve yabancı platformların idari muhataplık boşluğu.

Geliştirici ile dağıtıcı arasındaki ayrımın yasal zemine oturtulması, birinci gerekçenin özünü oluşturmaktadır. Teklif bu konuda şu tespiti yapmaktadır:

"Yapılan tanımlamalarla; dijital oyunu üreten veya geliştiren aktörler (sağlayıcı) ile bu oyunları son kullanıcıya ulaştıran, platform sağlayan veya satışını gerçekleştiren aktörler (dağıtıcı) arasındaki ayrım netleştirilmektedir. Bu ayrım, Kanun kapsamında getirilen yaş derecelendirmesi, temsilci belirlenmesi ve bilgi verme yükümlülüklerinin doğru muhabata yüklenmesi açısından belirleyici işlev görmektedir."

(kanun teklifi gerekçesi)

İkinci gerekçe, çocukların dijital ortamdaki risklerle yüzleşmesi meselesidir. Teklif, bu riski yalnızca içerik düzeyinde değil, ekonomik boyutuyla da tanımlamaktadır:

"Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte oyun sektörü, özellikle çocuklar ve gençler üzerinde büyük bir etki alanına sahip olmuştur. Ancak bu gelişme; şiddet, müstehcenlik, bağımlılık yapıcı unsurlar ve bilinçsiz harcamalar gibi riskleri de beraberinde getirmektedir."

(kanun teklifi gerekçesi)

Üçüncü ve belki de en somut gerekçe, Türkiye'de milyonlarca kullanıcıya erişen yabancı platformların idari ve adli makamlar nezdinde hukuken muhatap olmamasıdır. Teklif bu boşluğu şöyle tanımlamaktadır:

"Türkiye'den günlük erişimi yüz binden fazla olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcılarının, idari ve adli makamlar nezdinde hukuki bir muhatap bulundurmaması, kullanıcı mağduriyetlerinin giderilmesini ve suçla mücadeleyi zorlaştırmaktadır."

Son olarak gerekçe, kademeli yaptırım sisteminin bu bağlamda zorunlu bir tamamlayıcı olarak konumlandırıldığını vurgulamaktadır: yükümlülüklerin ısrarla yerine getirilmemesi halinde internet trafiği bant genişliğinin daraltılmasına kadar uzanan tedbirler, kaçınılmaz bir caydırıcılık aracı olarak sunulmaktadır.

Yasama Süreci ve Sektörün Konumu

Toplantı öncesinde ve toplantı sürecinde paylaşılan bilgilere göre teklif, oyun sektörünün katılımı olmadan, daha çok idari makamların kendi aralarındaki görüşme ve önerileri ile oluşturulmuştur.

Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığının yasa teklif taslağı üzerinde bir yılı aşkın süredir çalıştığı meclis komisyonu görüşmelerinden anlaşılmaktadır. Ancak bu süreçte oyun sektöründen aktörlerle görüşülmediği anlaşılmaktadır. Oyun sektörü ancak taslak hazırlandıktan sonra konudan haberdar olmuş, idari ve yasama makamları ile yoğun görüşmeler sürdürülmüştür.

Toplantıya katılan paydaşlar farklı makamlarla yapılan görüşmelerin detaylarını paylaşmıştır. Bu süreçte görüşmelerin özellikle T.C. Ulaştırma ve Altyapı Bakanlığı ve Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Ayrıca Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı ile de görüşülüp fikir verildiği, süreçte farklı bakanlıklar, grup başkan vekilleri ve milletvekilleri ile görüşüldüğü paylaşılmıştır.

Teklifin "çerçeve yasa" niteliği, yasama tekniği açısından tartışma konusu olmuştur. Meclis Başkanı Ata Kavame, bu yaklaşımın arkasındaki idari mantığı şöyle açıklamıştır:

"Teknoloji geliyor ve kanun yapıcı bu hızda buna regülasyon oluşturamıyor. O yüzden kendine bir alan açıyor ve şu anda öngöremediği sıkıntılı konular oluşursa bu maddeye dayandırarak bir yönetmelik çıkarabileyim diye kendine bir alan açıyor. Aslında kanun yapıcının buradaki niyeti bu."

— Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

Kavame, aynı konuşmasında yasanın rekabet eden iki meşru talebi dengelemeye çalıştığını da vurgulamıştır:

"Doğal olarak kanun yapıcı halktan gelen bazı şikâyetleri görmezden gelmiyor. Gençlerin ve çocukların ruh ve fiziksel bütünlüklerini korumak anayasal sorumluluğuyla böyle bir girişim yapıyor. Siz de haklı olarak kendi tercihlerinizi, bu sektörün ekonomik sürdürülebilirliğini korumak istiyorsunuz. Devlet de bununla sorumlu. Aslında şu an yaptığımız şey o."

— Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

Bu çerçevede toplantının işlevi salt bir bilgilendirme platformu olmanın ötesine geçmektedir. Toplantı, yasa metninin sabit kaldığı ancak uygulamanın büyük ölçüde ikincil mevzuata bırakıldığı bir ortamda sektörün yapıcı önerilerini konsolide etmek ve bu önerileri yönetmelik hazırlık sürecine yansıtmak amacıyla düzenlenmiştir.

4.2 Yasanın Kapsamı ve Ana Başlıkları

Teklifin oyun sektörüne yönelik düzenlemeleri iki maddede yoğunlaşmaktadır: tanımları belirleyen Madde 21 ve temel yükümlülükleri öngören Madde 23. Bu iki madde birlikte okunduğunda yasanın altı eksen üzerine kurulu olduğu görülmektedir: aktörlerin hukuki kimliği, içeriklerin yaş sınıflandırması, ebeveyn denetimi, temsilcilik, yönetmelikler ve yaptırım mekanizması.

Madde 21: Tanımlar ve Muhatap Belirlenmesi

Madde 21, 5651 sayılı İnternet Kanunu'nun tanımlar maddesine "oyun sağlayıcı" ve "oyun dağıtıcı" kavramlarını eklemektedir. Diğer maddelerde bu tanımlara yapılan atıfları görmekteyiz.

"Oyun sağlayıcı: Oyunları veya oyun içi bileşenleri üreten gerçek veya tüzel kişileri. Oyun dağıtıcı: Oyunların dağıtılmasına veya oynanmasına imkân sağlayan gerçek veya tüzel kişileri."

(kanun teklifi, Madde 21)

Bu ayırım, yükümlülüklerin doğru muhatabına yönlendirilmesi açısından yasa seviyesinde belirleyici işlev görmektedir. Ancak uygulamada bu tanımların yeterli olmayacağı öngörülmektedir. Özellikle yönetmelikler yazılırken uygulama platformu sahipleri ile oyun yayıncılarını ayırmak gerekecektir. Bu iki şirket tipi yasada “oyun dağıtıcı” olarak ortak tanımlanmış olsa da aralarında çok büyük bir fark vardır. Oyun mağazaları sadece dağıtım aracılığı eder ve oyuna dair herhangi bir lisansa sahip değilken, oyun dağıtıcılar oyunun ticari ve kimi zaman fikri mülk haklarına da sahiptir. Oyun platformları on binlerce ürünü barındırırken en büyük yayıncılar dahi sadece düzinelerce oyun içermektedir. Bunların tanım olarak ayrılması yönetmelik yazarken çok ciddi faydalar sağlayacaktır.

Madde 23: Beş Temel Yükümlülük

Madde 23, oyun sektörüne getirilen somut yükümlülükleri düzenlemektedir. Bu yükümlülükler beş başlık altında ele alınabilir:

1. Yaş Derecelendirmesi: Oyun sağlayıcı, yayımladığı oyunları yaş kriterlerine göre sınıflandırmayla yükümlüdür. Oyun dağıtıcı da oyunları usulüne uygun şekilde dağıtmak zorundadır. Sağlayıcı tarafından derecelendirilmemiş oyunları dağıtıcı, en yüksek yaş kriterine göre sınıflandırarak sunabilir. Derecelendirme usul ve esasları BTK tarafından çıkarılacak yönetmelikte belirlenecektir.

2. Temsilci Bulundurma: Türkiye'den günlük erişimi yüz binin üzerinde olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcıları, BTK, yargı ve idari makamlarla iletişim kanalı işlevi görece bir temsilci atamak zorundadır. Eşik değerinin hesaplama yöntemi yönetmeliğe bırakılmıştır.

3. Ebeveyn Kontrolü: Oyun dağıtıcı; hesap ayarları, satın alma işlemleri ve ücretli üyeliklere yönelik açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli ebeveyn kontrol araçları sağlamakla yükümlüdür.

4. Bilgi Paylaşımı: BTK, oyun sağlayıcı ve dağıtıcıdan kurumsal yapı, bilişim sistemleri, algoritmalar ve veri işleme mekanizmalarına ilişkin her türlü açıklamayı talep edebilir; taleplerin on beş gün içinde karşılanması zorunludur.

5. Yönetmelik Yetkisi: Madde 23/6 hükmü, uygulamaya ilişkin usul ve esasların tamamını BTK yönetmeliğine bırakmaktadır. Yükümlülüklerin kapsamı bu yetki çerçevesinde belirsiz kalmaktadır.

Temsilcilik: Kapsamın En Tartışmalı Noktası

Toplantı genelinde en uzun süre tartışılan konu temsilcilik yükümlülüğü olmuştur. TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek, teklifin mevcut halinin temsilciyi aşırı geniş bir sorumluluk zinciriyle yükümlü kıldığını açıklamıştır:

"Buradaki en büyük sıkıntı, temsilcinin BTK'ya, bir meslek birliğine, adliyelere, savcılara, hâkimlere, kaymakamlıklara, belediyelere... bunların hepsine karşı sorumlu olmasının istenmesi. Böyle bir yük altında kimin bu görevi üstleneceği ciddi bir soru işareti."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Bu endişe soyut değildir. Riot Games'in Türkiye'deki temsilcisi Nazım Akbulut, söz konusu sorumluluğun pratikte nasıl işlediğini somutlaştırmıştır:

"Şu anda çantamda 8 farklı savcılık ve polis merkezinden gelmiş bilgi isteme talebi yazıları var. Çoğunlukla CİMER üzerinden geliyor. Biri CİMER'e yazıyor, CİMER savcılığa yönlendiriyor, savcılık bize geliyor. Sistem bu şekilde işliyor."

— Nazım Akbulut, Riot Games Türkiye, Mali Bilgiler ve İdari İşler Direktörü

Akbulut'un aktardığı bir olay, sistemin olası risklerini daha da somut biçimde ortaya koymaktadır:

"Bir tebligat bana ulaşmadığı için gözaltına bile alındım, kelepçelenerek. Oyunda birisi diğerine hakaret etmiş, CİMER'e gitmiş, Ankara'da bir savcılığa gitmiş. Savcılık adresleri karıştırdı; benim ev adresimi şirket adresi zannederek tebligat gönderdi. Ben de orada değilim. Ve yakalama kararı çıktı."

— Nazım Akbulut, Riot Games Türkiye, Mali Bilgiler ve İdari İşler Direktörü

Toplantıya katılan hukukçular bu deneyimi değerlendirerek sektörün temel talebini şu şekilde formüle etmiştir:



"Daha çok bu dediğimiz yazışmalar ve soruşturma kapsamında bir problem oluyor. Burada özellikle BTK muhatap alır gibi bir tabir koymak doğru olur ama daha önemlisi cezai sorumluluğu yoktur diye bir madde koymakta fayda var. Çünkü aksi takdirde... beni ifadeye çağırıyorlar. Bu yüzden cezai yaptırım olmayacağını yasa bazında koymak gerekiyor."

— Av. Mahir Orak, Motion Blur Yönetim Kurulu Başkanı

Kapsam Dışı Kalan Alan: Oyun İçeriği

Toplantıda özellikle altı çizilen bir nokta, mevcut teklif metninin oyun içeriğine doğrudan müdahaleyi kapsam dışında bırakmasıdır. Şiddet, müstehcenlik veya benzeri unsurlar içeren oyunlara ilişkin yaptırım yetkisi yasa teklifinde değil, Türk Ceza Kanunu çerçevesinde kalmaktadır. Bu ayrımın korunması TOGED'in süreç boyunca tutarlı biçimde savunduğu bir pozisyonudur: devlet, içerik değil yaş derecelendirme üzerinden denetim yürütmelidir; derecelendirme uyumuna yapılan itirazlar da mevcut sistemler esas alınarak değerlendirilmelidir.

Öte yandan Madde 23 Ek Madde 6'nın tanımsız yönetmelik yetkisi, bu ayrımın zaman içinde aşınma riskini beraberinde getirmektedir. Yükümlülüklerin yönetmelikle genişletilebilir olması, içerik düzeyinde müdahalenin yasal bir kapıyı açık bırakıp bırakmadığı sorusunu gündemde tutmaktadır. Bu konu, Bölüm 5'te madde bazında ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.

4. Birinci Bant Daraltma %50 (Ay 3+) İkinci cezanın tebliğinden itibaren 30 gün içinde uyum sağlanmamışsa BTK, sulh ceza hâkimliğine başvurur. Mahkemenin onayıyla platformun internet trafiği bant genişliği %50 oranında daraltılır. Platform, kararın tebliğinden itibaren aynı mahkemeye itiraz hakkına sahiptir.

5. İkinci Bant Daraltma %50-%90 (BTK Takdiri) (Süreç devam ederse) Platform %50 daraltmaya rağmen 30 günlük süre içinde yükümlülüğü yerine getirmese BTK, yeniden sulh cezaya başvurarak %50 ila %90 arasında dilediği bir oranda ikinci daraltmayı uygulayabilir. Üst sınır %90 olarak sabitlenmiş; alt sınır tamamen BTK'nın takdirine bırakılmıştır.

Aynı süreçte aynı platforma birden fazla yaptırım bildirimini eş zamanlı gelmesi durumunda hangi oranın esas alınacağı da yasada düzenlenmemiştir. Toplantıda bu boşluk "en yüksek bant daraltma cezası muhtemelen geçerli olacaktır" şeklinde değerlendirilmiş, ancak net bir yanıt bulunamamıştır.

Sektörün Tepkisi: "Bu Bir Sopa"

Yaptırım mekanizmasının mantığı toplantıda kapsamlı biçimde sorgulanmıştır. Tevetoğlu Legal Direktörü Barlas Ömür, bir hukuk perspektifinden mekanizmanın iç tutarsızlığına dikkat çekmiştir:

"Şimdi bu yaptırımları değerlendirdiğimizde, yasanın çıkmasında ön planda savunulan şey kamu menfaati, çocukların menfaati, toplum sağlığı. Ama burada ters bir yaptırım mekanizması görüyorum. Çünkü bant daraltmayı en son yaptırım olarak uyguladığında, tehlikenin yayılmasını engellemek istiyorsun mantiken, erişimi kısıtlamak istiyorsun. Eğer ortada bir tehlike varsa daha az kitleye yayılmasını istersin. Bu bir tedbirdir. Ama önce para cezası uyguluyor, o süreç tamamlanana kadar üç ay geçiyor. Üç aydır halk erişmişti zaten. Ondan sonra bant daraltma yapmanın kamu menfaati açısından bir yaptırım olduğunu savunmak güç."

— Barlas Ömür, Tevetoglu Legal, Direktör

Ömür, aynı değerlendirmesinde daha kısa ve daha hedefe yönelik alternatif yaptırım modellerinin mümkün olduğunu öne sürmüştü; örneğin doğrudan yaş

derecelendirme hatası için yalnızca ilgili içeriğe erişimin kısıtlanmasının çok daha ölçülü bir tedbir oluşturacağını vurgulamıştır.

TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek bu değerlendirmeye katıldığını açıkça belirtmiş ve mekanizmanın gerçek işlevini şöyle tanımlamıştır:

"Katılıyorum. Bant daraltmanın zaten yanlış olan şeyin yayılımını durdurmak gibi bir derdi yok. Bant daraltma burada sopa görevi görüyor. Yani o bant daraltmayı göze alamayacaklarından biz ne istemişsek, talep neyse, onu yerine getirirler beklentisi var. O yüzden bu daha çok temsilci atamayan, idari para cezalarını dikkate almayan platformlar için son çare olarak isteniyor. Eğer bant daraltmayı kaldırmak istiyorsak aynı etkide bir alternatif önermemiz gerekiyor."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Piyasadan Çekilme Riski: Anket Verisi

Toplantıda uygulanan Mentimeter anketinde katılımcılara bant daraltma yaptırımının yürürlüğe girmesi durumunda oyun platformlarının piyasadan çekilme riskini ne seviyede değerlendirdikleri sorulmuştur. Katılımcıların **%85**'i bu soruya "piyasadan çekilirler" şeklinde yanıt vermiştir. Bu oran, yaptırım mekanizmasının "caydırıcı" olmakla kalmayıp potansiyel olarak piyasayı tasfiye edici bir nitelik taşıdığına işaret etmektedir.

eSports360 Kurucu Ortağı İlker Karaş, bant daraltmanın bir platform üzerinde uygulanmasının yalnızca o mağaza ile sınırlı kalmayacağına dikkat çekmiştir: Counter-Strike ve Dota gibi Valve ürünü oyunların tüm ağ trafiğinin Steam sunucuları üzerinden geçtiği göz önüne alındığında, Steam'e yönelik bir bant daraltması bu oyunlara erişimi de fiilen engelleyecektir. Yani cezaya muhatap olmayan oyunlar (ceza oyuna değil mağazaya kesilmişse), başka bir ürüne yaptırımının dolaylı kurbanı hâline gelebilecektir.

Bant daraltma riskiyle karşılaşan şirketlerin (platform/geliştirici) Türkiye oyun pazarından/sektöründen çıkma olasılığı sizce yüzde kaçtır?



Katılımcı değerlendirmesi: Bant daraltma riskiyle karşılaşan şirketin Türkiye pazarından/sektöründen çıkma olasılığı ortalama %85; Türkiye'de kalma ihtimali %15.

4.4 Yasanın Potansiyel Faydaları

Toplantı boyunca ağırlıklı olarak teklifin sorunlu yönleri tartışılmış olsa da katılımcıların büyük çoğunluğu düzenlemenin meşru bir amaca dayandığını ve bazı maddelerinin sektör için bir iyileşme potansiyeli taşıdığını kabul etmiştir. Bu bölüm, toplantıda dile getirilen potansiyel faydaları özetlemektedir. Faydalar, toplantı öncesi görüşmelerde edinilen bilgilerle birlikte, sektörün kendi sesiyle aktarılmaktadır.

Hukuki Muhataplık: Dağınık Bir Sistemin Düzenlenmesi

Mevcut durumda, Türkiye'de herhangi bir platformun resmi hukuki temsilcisi bulunmaması, şikayetlerin CİMER üzerinden savcılıklara, oradan temsilcilere ve çoğu zaman hatalı kişilere, yönlendirildiği dağınık bir sistem yaratmaktadır. Yasa, bu kaotik tabloya yapısal bir çözüm getirme potansiyeli taşımaktadır: belirlenmiş temsilciler aracılığıyla şikayetlerin BTK'ya kanalize edilmesi, hem kullanıcılar hem platformlar hem de kamu makamları açısından öngörülebilir bir iletişim kanalı oluşturacaktır.

Ancak CİMER'in şikayetleri yasa sonrası savcılık ve idari makamlara yollamaya devam etmesi bu faydayı ortadan kaldırıp daha da kaotik bir manzara ortaya çıkaracaktır. Bu sebeple yasanın çıkması sonrası CİMER ve BTK arasında bu konuya özel güçlü bir eşgüdüm sağlanması elzemdir.

Toplantıda bu faydayı en somut biçimde ortaya koyan deneyim, yıllardır Türkiye'de resmi temsilcisi olan Riot Games'den gelmiştir. TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek, yasanın bu açıdan yaratabileceği pozitif etkiyi şöyle değerlendirmiştir:

"Bu yasanın bize en büyük faydalarından biri, bugüne dek onların çektiği sıkıntıları ortadan kaldırmış olmamız olacak belki de. Çünkü şu an ki durum Türkiye'yi umursamayan uluslararası platformlara dokunmazken, ülkemize yatırım yapıp, ofislerinde istihdam sağlayan, espor'u ve yerel yayıncıları destekleyen yayıncıları cezalandırmaktadır."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Yasanın yarattığı hukuki çerçeve, daha önce savcılık süreçleriyle başa çıkmak zorunda kalan yerel temsilcilerin yükünü, en azından kısmen, BTK bünyesine taşıma potansiyeli taşımaktadır. Bu dönüşüm, kanal sayısını azaltarak sorumluluğu daha tanımlı bir alana çekecektir.

Temsilcilik Zorunluluğu: Ülke Çıkarı Açısından Anlamlı

Temsilcilik yükümlülüğü, yükümlülüğün kapsamı ve hukuki sorumluluk dağılımı bakımından tartışmalı olmakla birlikte, temel mantığının meşru olduğu ifade edilmiştir. Av. Mahir Orak bu ayrımı açıkça yapmıştır:

"Sonuçta çokuluslu şirketlerin Türkiye'deki temsilciliği yok, kurmuyor... Şöyle, kurmak zorunda değil. Operasyonu varsa, mesela fiziksel ürün satıyorsa burada bir distribütörü var, muhatabı var, yetkilisi var. Ama dijital ürünlerde bu problem olur. Fiziksel olarak buraya ürün satıyorsa zaten kanunlarımız var. Problem dijital ürünler olması."

Temsilcilik bulundurulması anlamlı olabilir. Ülke açısından yani. Ben ülke açısından da bakıyorum ama şöyle bir problem var. Mesela Steam diyor ki ya ben merkezde 400 kişiyim zaten. Ben işim gücüm yok, düzenleme yapan yerlere temsilci mi atayacağım? Bunun için para mı harcayacağım?"

— Av. Mahir Orak, Motion Blur Yönetim Kurulu Başkanı

Toplantıda ortak görüş, temsilcilik zorunluluğunun kendisinin değil bu zorunluluğun nasıl tasarlandığının sorunlu olduğu yönünde şekillenmiştir. Temsilciye yüklenen cezai sorumluluk ve çok sayıda makama eş zamanlı yanıt verme yükümlülüğü, uygulamayı zorlaştırmaktadır; ancak bir devletin, milyonlarca kullanıcıya ulaşan yabancı platformlar nezdinde hukuki bir muhatap araması meşru bir talep olarak değerlendirilmektedir.

Yaş Derecelendirmesi: Fiilden Hukuki Zemine

PEGI gibi uluslararası yaş derecelendirme sistemleri Türkiye'de fiilen kullanılmaktadır; ancak bu sistemlerin bağlayıcı hukuki karşılığı yoktur. Teklif, halihazırda sektör tarafından uygulanan derecelendirme pratiklerini yasal zemine oturtmaktadır. Mevcut uygulamayı büyük ölçüde sürdüren platformlar için bu, önemli ek yük yaratmayacak; buna karşın kullanıcı haklarını ve ebeveyn güvenini destekleyecek bir netlik sağlayacaktır. Koşul, derecelendirme yükümlülüğünün geliştiriciye değil platformlara yüklenmesi ve **PEGI** esas alınmasıdır; bu noktada TOGED'in önerileri çerçeveye örtüşmektedir.

Ebeveyn Kontrolü: Standart Oluşturma Fırsatı

Ebeveyn kontrolü araçlarının zorunlu kılınması, mevcut uygulamayı resmileştirirken sektör için güvence de yaratmaktadır: "Bizim araçlarımız var, kullanıcılar kullanmak zorunda değil" yerine "Araçlarımız var ve bunlar yasa gereği sunulmak zorunda" konumuna geçmek, kamunun çocuk koruma kaygılarına yanıt verirken sektörü ihmalle suçlayan söylemi de zayıflatmaktadır.

Diyalog ve Öngörülebilirlik Zemini

Toplantıda vurgulanan belki de en önemli yapısal fayda, yasanın ortaya çıkardığı diyalog sürecidir. Teklif henüz yasalaşmamışken BTK ve Ulaştırma Bakanlığı ile

kurulan yapıcı ilişki, düzenleyici belirsizliğin kronikleştiği bir ortamda sektör için değerli bir iletişim kanalı açmıştır. TOGED Danışma Kurulu Başkanı bu ilişkiyi şöyle değerlendirmiştir:

"Şu an BTK'nın ve Ulaştırma Bakanlığının yaklaşımından memnunuz. Çok pozitifler, diyalogu açıklar, her şeyi konuşuyorlar. En ufak bizim söylediğimiz şeyi dikkate alıyorlar. Ama bu sonuçta devlet kademesidir. Yarın öbür gün kötü niyetli biri de gelebilir oraya, bilemezsiniz. Sektör olarak bakanlıkla ilişkilerimizi bu şekilde devam ettirebilirsek bizim faydamıza bir fırsat var."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Aydın Üniversitesi Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı Oğuz Şentürk, akademik bakış açısından yasanın varlığını salt bir sorun olarak değil, sektörün tanınırlığı açısından da bir dönüm noktası olarak çerçevelemiştir:

"Bir kanun çıkması bence abes bir durum değil. Burada yapılacak baskı bence muhatapların kesinleştirilmesi. Yani bize bir soru sorulduğunda cevap verecek kişilerin kesinleştirilmesi."

— Oğuz Şentürk, Aydın Üniversitesi Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı

Toplantının genel eğilimi, yasaya karşı çıkmak değil yasayı sektörle birlikte şekillendirmek yönünde olmuştur. Potansiyel faydalar bu hedefin önündeki engelleri ortadan kaldırmak için daha da değerlidir; ancak bunların hayata geçebilmesi, teklifin sorunlu maddelerinin revize edilmesine bağlıdır.

5. MADDE BAZINDA DEĞERLENDİRME

Bu bölüm, kanun teklifinin oyun sektörünü doğrudan ilgilendiren maddelerini sırasıyla ele almaktadır. Her alt bölüm şu yapıyı izler: (a) ilgili maddenin mevcut metin özeti, (b) toplantıda dile getirilen sektörel değerlendirme, (c) TOGED'in resmi önerileri ve toplantıda öne çıkan alternatif görüşler.

5.1 Tanımlar - Madde 21

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 21, 5651 sayılı Kanun'un tanımlar maddesine üç yeni kavram eklemektedir:

"ş) Oyun: İnternet üzerinden dağıtılan, oynanan veya güncellenen dijital oyunları, t) Oyun sağlayıcı: Oyunları veya oyun içi bileşenleri üreten gerçek veya tüzel kişileri, u) Oyun dağıtıcı: Oyunların dağıtılmasına veya oynanmasına imkân sağlayan gerçek veya tüzel kişileri."

(kanun teklifi, Madde 21)

Bu üç tanım, Madde 23'teki tüm yükümlülüklerin muhatabını belirleyen temel kavramlardır.

(b) Sektörel Değerlendirme

TOGED'in teknik analizi, üç tanımın da uygulamada ciddi belirsizlikler yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Birincisi, "oyun" tanımının yalnızca internet bağlantısı gerektiren oyunları kapsamaması, dijital mağazadan indirilen ancak çevrim dışı da oynanabilen oyunların kapsam içinde olup olmadığını belirsiz bırakmaktadır. İkincisi, "oyun sağlayıcı" tanımındaki "üreten" fiili dar yorumlanmaya elverişlidir; tasarım, yazılım geliştirme ve süreç yönetimi gibi farklı rollerin tanım kapsamında olup olmadığı netleştirilmemiştir. Ayrıca "oyun içi bileşenleri üreten" ifadesi, mod yapımcıları veya varlık tasarımcıları gibi üçüncü tarafları istemeden kapsama dahil edebilir.

Üçüncüsü ve en kritik sorun, "oyun dağıtıcı" tanımının iki birbirinden farklı aktörü aynı kategoride bırakmasıdır: oyunu lisanslayarak doğrudan son kullanıcıya sunan şirket ile yalnızca aracılık eden dijital mağaza platformu. Bu iki aktörün yükümlülük kapasitesi ve sorumluluk alanları birbirinden belirgin şekilde ayrılmaktadır; tanımsal ayrımın yapılmaması Madde 23'teki yükümlülüklerin adaletsiz biçimde uygulanması riskini doğurmaktadır.

(c) Sektör Önerileri

TOGED, Meclis Komisyonu'na sunduğu resmi öneride Madde 21'deki tanımların dört kategoriye genişletilmesini talep etmiştir. Temel mantık, farklı yükümlülük kapasitelerine sahip aktörlerin doğru biçimde ayrıştırılmasıdır:

1. "Oyun" yerine "dijital oyun" kavramının kullanılması; çevrim dışı oynanabilen ancak dijital dağıtılan oyunların da kapsama dahil edilmesi.
2. "Oyun sağlayıcı" yerine "oyun geliştirici" kavramının kullanılması; tasarım, yazılım geliştirme ve süreç yönetimi gibi rollerin açıkça kapsanması.
3. "Oyun dağıtıcı" tanımının daraltılması: lisans hakkına sahip olarak doğrudan son kullanıcıya sunan aktöre özgülenmesi.
4. Yeni bir "oyun platformu" kategorisinin oluşturulması: üzerinde lisans hakkı bulunmayan oyunların sunulmasına aracılık eden dijital ortam hizmetleri için.

Bu dört tanımın ayrıştırılması, Madde 23'teki derecelendirme, temsilcilik, ebeveyn kontrolü ve bilgi paylaşımı yükümlülüklerinin doğru muhatabına yönelmesini sağlayacak ve yönetmelik düzeyindeki ikincil düzenleme için de daha sağlam bir zemin oluşturacaktır.

5.2 Yaş Derecelendirmesi Madde 23/1 ve 23/2

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün birinci fıkrası, yaş derecelendirmesi yükümlülüğünü oyun sağlayıcıya (geliştirici) yüklemektedir. İkinci fıkra, usulüne uygun derecelendirilmeyen oyunları dağıtıcının sunamayacağını; ancak derecelendirme yapılmamışsa dağıtıcının bu oyunu en yüksek yaş kriterine göre sınıflandırmak kaydıyla sunabileceğini düzenlemektedir.

"(1) Oyun sağlayıcı oyunları yaş kriterlerine göre derecelendirmekle yükümlüdür.
(2) Oyun dağıtıcı usulüne uygun olarak derecelendirilmeyen oyunları sunamaz.
Ancak, oyun sağlayıcı tarafından derecelendirilmeyen oyunları en yüksek yaş kriterine göre derecelendirmek kaydıyla sunabilir."

(kanun teklifi, Madde 23/1-2)

(b) Sektörel Değerlendirme

Toplantıda dile getirilen en temel eleştiri, birinci fıkranın yükümlülüğü yanlış muhaba yüklediğidir. Türk oyun geliştiricileri gelirlerinin %95'ini ihracattan elde etmekte ve halihazırda **PEGI** veya **IARC** gibi küresel derecelendirme sistemlerine göre oyunlarını sınıflandırmaktadır. Bu çerçevede fıkra 1'in zorunlu kıldığı Türkiye'ye özgü bir derecelendirme, yerli geliştiriciler için ayrı bir yerel uyum yükümlülüğü yaratmakta ve mevcut uluslararası sınıflandırmayla çelişme riski taşımaktadır.

TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek, sektörün bu konudaki tutumunu net biçimde ortaya koymuştur:

"Biz hiçbir şekilde içerikleri değerlendiren bir kurul olmasını istemiyoruz. PEGI'yi baz alalım. Oyun platformlarının kendi derecelendirmesini baz alalım. BTK bunların yönetimine girsin. Zaten katalog suçlarla ilgili bir şey varsa bu yasa ile ilgisi yok, TCK üzerinden yürüyecektir."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

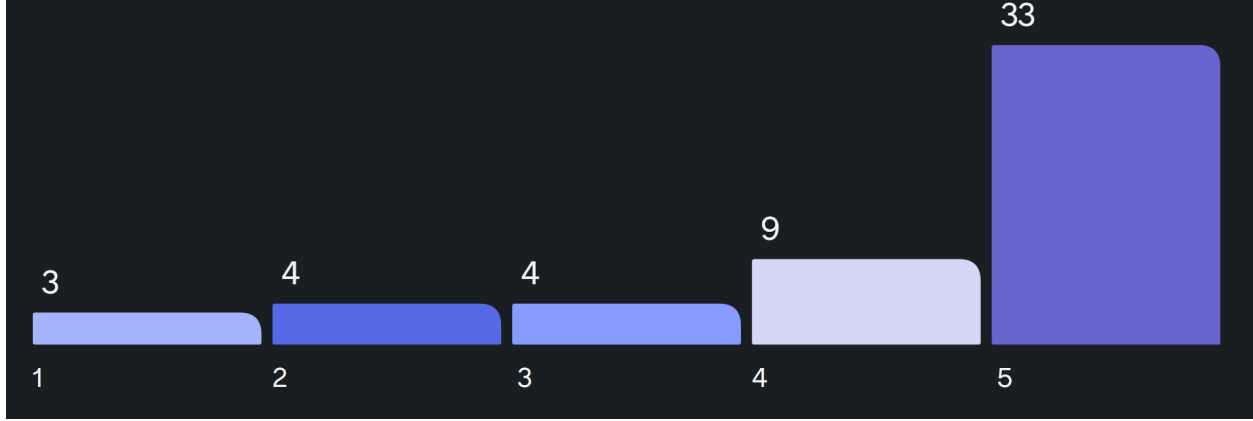
İkinci kritik sorun, **back catalog** meselesidir. **Steam** gibi platformlarda milyonlarca oyun listelenmektedir; bu oyunların tamamını mevcut taslak çerçevesinde belirlemek ve derecelendirmek teknik açıdan büyük ölçüde uygulanamaz görünmektedir. Ölek bu meseleyi şöyle özetlemiştir:

"Back Catalog'u ne yapacaksınız? Şu an Steam'de milyon tane oyun var. Bu oyunlar nasıl değerlendirilecek."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Anket verileri, katılımcıların mevcut uluslararası yaş derecelendirme sistemleri hakkında olumlu görüşe sahip olduğunu göstermektedir:

Oyun platformlarında hali hazırda bulunan ebeveyn denetimlerini ne seviyede yeterli buluyorsunuz?



Katılımcıların mevcut yaş derecelendirme sistemlerini 5 üzerinden 5 olarak yeterli bulma oranı.

Bu veri, sektörün halihazırda çalışan uluslararası sistemlere güvendiğini ve Türkiye'ye özgü paralel bir sistemin gereksiz bir katman oluşturacağını düşündüğünü ortaya koymaktadır.

Uluslararası normlar açısından **PEGI** (Pan European Game Information) sistemi, AB üyesi ülkeler dahil 38 ülkede uygulanmakta; yaş sınıfı ile içerik tanımlayıcılarını birlikte kullanarak şeffaf ve bağımsız bir derecelendirme sunmaktadır. **EGDF** (European Games Developer Federation) çerçevesinde değerlendirildiğinde, Türkiye'nin PEGI ile uyumlu bir yaklaşımı benimsemesi uluslararası örneklerle örtüşecektir.

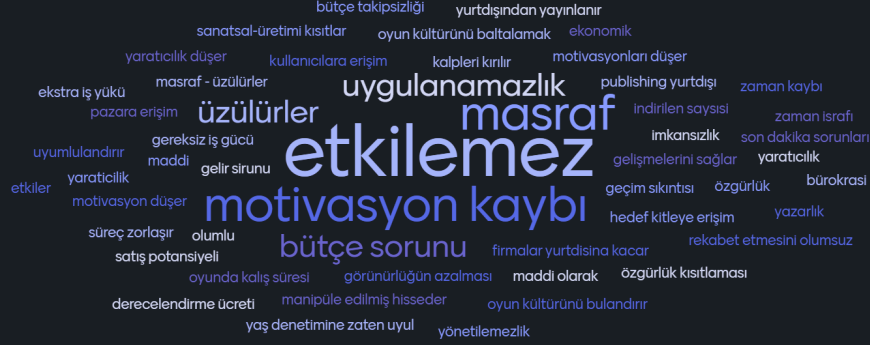
(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/1]: Derecelendirme yükümlülüğünün oyun sağlayıcıdan (geliştirici) oyun dağıtıcıya aktarılması; 23/1 maddesinin yasa metninden çıkarılması. Gerekçe: İçeriği son kullanıcıya fiilen sunan aktörün sorumlu tutulması, yaptırım muhatabıyla tutarlılık oluşturması ve yerli geliştiricilerin çifte yükümlülük yükünden korunması.

TOGED resmi önerisi [Madde 23/2]: PEGI'nin temel derecelendirme sistemi olarak tanınması; kendi derecelendirme sistemine sahip platformlara esneklik

sağlanması; "usulüne uygun derecelendirme" ifadesinin PEGI veya eşdeğer uluslararası sisteme atıfla netleştirilmesi.

Yaş sınırı ve katalog denetimi bağımsız geliştiricileri en çok nasıl etkiler?



Yaş sınırı ve katalog denetiminin bağımsız geliştiricilere etkisi: baskın tepkiler "motivasyon kaybı", "masraf", "bütçe sorunu", "uygulanamazlık"; "etkilemez"

5.3 Temsilci Atama Yükümlülüğü - Madde 23/3

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün üçüncü fıkrası, Türkiye'den günlük erişimi yüz binin üzerinde olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcılarına, BTK (Kurum), meslek birliği (Birlik), adli ve idari makamlarla iletişim için Türkiye'de gerçek veya tüzel kişi temsilci atama yükümlülüğü getirmektedir.

"Türkiye'den günlük erişimi yüz binden fazla olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcı; Kurum, Birlik, adli veya idari makamlarca gönderilecek tebligat, bildirim veya taleplerin gereği ile bu Kanun kapsamındaki diğer yükümlülüklerin yerine getirilmesini temin için Türkiye'de gerçek veya tüzel kişi temsilci belirler ve bunu Kuruma bildirir."

(kanun teklifi, Madde 23/3)

(b) Sektörel Değerlendirme

Toplantıda temsilcilik mekanizmasının meşruiyeti tartışmaya açılmamıştır; çerçeve yasa olarak muhatap oluşturulması gerektiği kabul görmektedir. Tartışmanın odağı, temsilciye yüklenen sorumluluk kapsamı ve bunun uygulanabilirliği üzerindedir.

Mevcut metinde temsilci, BTK'nın yanı sıra adli ve idari makamlar nezdinde de sorumlu tutulmaktadır. Bu düzenleme, şirketin yükümlülüklerini yerine getirememesi durumunda yakalama kararları veya cezai yaptırımların temsilciye yansıyabileceği somut riskler yaratmaktadır.

İkinci eleştiri, 100.000 günlük erişim eşiğinin hesaplama yöntemine ilişkindir. Platform kullanıcıları ile oyun yayıncısının doğrudan kullanıcıları aynı anda sayıldığında eşiğin çift hesaplandığı; ayrıca piyasaya yeni çıkan bir oyunun kısa süreli trafik artışlarının sürekliliği olmaksızın eşiği aşabileceği belirtilmiştir.

Uygulanabilirlik açısından değerlendirildiğinde, global oyun platformlarının sosyal medya şirketleriyle kıyaslanamayacak ölçüde daha küçük ofislere ve çok daha az Türkiye geliri elde etmelerine rağmen eşdeğer yükümlülüklerle karşı karşıya kalmaları da vurgulanmıştır.

(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/3]:

- 1. Temsilcinin muhataplığının yalnızca BTK (Kurum) ile sınırlandırılması; adli ve idari makamlar için ayrı sorumluluk zincirinin ortadan kaldırılması.*
- 2. Temsilcinin cezai sorumluluk taşımadığının kanun metninde açıkça düzenlenmesi.*
- 3. Eşik hesaplamasında platform kullanıcıları ile oyun yayıncısı kullanıcılarının ayrıştırılması (çift sayımın önlenmesi).*
- 4. 90 gün süreklilik kriteri: Geçici trafik artışlarının (örn. yeni oyun lansmanı) kapsam dışında tutulması için günlük 100.000 eşiğinin kesintisiz 90 gün karşılanması şartı.*

5.4 Ebeveyn Kontrolü - Madde 23/4

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün dördüncü fıkrası, oyun dağıtıcıya açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli ebeveyn kontrol araçları sağlama yükümlülüğü getirmektedir. Bu araçların hesap ayarlarının kontrolü ile satın alma, kiralama ve ücretli üyelik gibi işlemlerin ebeveyn iznine tabi kılınmasına ilişkin mekanizmaları içermesi zorunludur.

"Oyun dağıtıcı; açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli ebeveyn kontrol araçları sağlar. Ebeveyn kontrol araçları; hesap ayarlarının kontrol edilmesine, satın alma, kiralama ve ücretli üyelik gibi ücrete dayalı işlemlerin ebeveyn iznine veya onayına tabi kılınmasına ilişkin mekanizmaları içerir."

(kanun teklifi, Madde 23/4)

(b) Sektörel Değerlendirme

Mevcut büyük platformların çoğu halihazırda kapsamlı ebeveyn kontrol araçları sunmaktadır. Toplantıda uygulanan Mentimeter anketi bu değerlendirmeyi doğrulamaktadır: katılımcıların %62'si (33/53 kişi) mevcut ebeveyn denetim sistemlerine tam puan (5 üzerinden 5) vermiştir.

Fıkranın temel uygulama belirsizliği şuradadır: "açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli" ifadesi standart bir kriter değil, yoruma açık bir niteliktir. Bu kriterin hangi teknik özellikleri karşılaması gerektiği yönetmeliğe bırakılmıştır; yönetmeliğin ayrıntıları şekillenene kadar uyum yükümlülüğü belirsiz kalmaktadır.

(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/4]: Mevcut metin büyük ölçüde uygun bulunmaktadır. "Açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli" ölçütlerinin yönetmelikte somut teknik standartlarla netleştirilmesi; PEGI veya Apple/Google gibi platformların mevcut ebeveyn kontrol sistemleri emsal alınarak asgari özelliklerin belirlenmesi önerilmektedir.

5.5 Bilgi Paylaşımı - Madde 23/5

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün beşinci fıkrası, BTK'ya oyun sağlayıcı ve dağıtıcıdan kurumsal yapı, bilişim sistemleri, algoritmalar, veri işleme mekanizmaları ve ticari tutumlar dahil her türlü açıklamayı talep etme yetkisi tanımakta; bu bilgilerin on beş günü geçmemek üzere verilmesi gerektiğini düzenlemektedir.

"Kurum, oyun sağlayıcı ve oyun dağıtıcının bu Kanuna uyumuna ilişkin olarak oyun sağlayıcı ve oyun dağıtıcıdan kurumsal yapı, bilişim sistemleri, algoritmalar, veri işleme mekanizmaları ve ticari tutumlar dahil her türlü açıklamayı talep edebilir. Oyun sağlayıcı ve oyun dağıtıcı, Kurum tarafından talep edilen bilgi ve belgeleri derhal ve on beş günü geçmemek üzere vermek zorundadır."

(kanun teklifi, Madde 23/5)

(b) Sektörel Değerlendirme

Bu fıkrada iki ayrı sorun öne çıkmaktadır. Birincisi kapsam genişliğidir: "her türlü açıklama" ifadesi, BTK'ya ticari sır niteliğindeki verilere erişim dahil sınırsız bilgi talep yetkisi vermektedir. "Ticari tutumlar" gibi muğlak kategoriler, rekabete duyarlı bilgilerin paylaşımını zorunlu kılacak yorumlara kapı aralamaktadır. İkincisi muhatap sorunudur: fıkra hem oyun sağlayıcıyı (geliştirici) hem dağıtıcıyı kapsamaktadır; ancak Türkiye'de temsilcisi bulunmayan geliştiricilere yönelik bu talebin nasıl iletileceği ve uygulanacağı belirsizdir.

"Bilgi paylaşımı konusunda güzel olan, sadece kuruma karşı bir bilgi paylaşımı koymuş. Bunu da bir tartışmak gerekiyor bence BTK'yla. Başta temsilci şunlara şunlara karşı sorumludur diyordu ama bilgi paylaşımı konusunda sadece kuruma karşı sorumludur diyor yasa. Eğer öyle olursa güzel olur."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Ölek aynı bağlamda kapsam sorununa da işaret etmiştir:

"Bilgi taleplerini hem oyun geliştiriciden hem de dağıtıcıdan isteyebilirim diyor. Orada oyun geliştirici kaldırılсын istiyoruz. Çünkü geliştiricinin burada temsilcisi yok, muhatabı yok."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/5]: Bilgi talebi muhatabının yalnızca temsilcisi bulunan oyun dağıtıcılarla sınırlandırılması; oyun sağlayıcının (geliştirici) kapsam dışında tutulması. "Her türlü açıklama" ifadesinin "bu yasanın uygulanmasıyla doğrudan ilgili açıklamalar" şeklinde daraltılması; ticari sır niteliğindeki bilgiler için güvence mekanizmalarının yönetmelikle düzenlenmesi.

5.6 Yönetmelik Yetkisi - Madde 23/6

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün altıncı fıkrası, bu maddenin uygulanmasına ve oyun sağlayıcı ile oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülüklerle ilişkin usul ve esasların BTK tarafından çıkarılacak yönetmelikle belirleneceğini hükme bağlamaktadır.

"Bu maddenin uygulanmasına, oyun sağlayıcının ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülüklerle ve yaş kriterlerine göre derecelendirmeye dair usul ve esaslar, Kurum tarafından çıkarılan Yönetmelikle belirlenir."

(kanun teklifi, Madde 23/6)

(b) Sektörel Değerlendirme

TOGED'in toplantı boyunca en yoğun biçimde gündeme taşıdığı madde budur. Temel sorun, "oyun sağlayıcının ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükler" ifadesinin yönetmeliğe yeni ve bağımsız yükümlülükler ihdas etme yetkisi tanınmasıdır. Bu düzenleme, münhasıran yasadan kaynaklanan yükümlülüklerin

uygulanmasını düzenlemek yerine, sınırları belirsiz bir ikincil mevzuat yetkisi oluşturmaktadır.

"Bizim için en önemli 6 no'lu alt madde. Bu madde başlangıçta açık ve net olarak oyun geliştiricinin oyunu nasıl geliştireceğini, oyun yayıncının oyunu nasıl dağıtacağını biz yönetmelikle belirleriz diyordu. [...] Hâlâ diyor ki BTK tarafından yayınlanacak yönetmelikte oyun sağlayıcının ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükler belirlenir. Bu da şu demek: yönetmelikte aslında bu maddeye istendiği kadar ek madde getirilebiliyor. Çünkü bu tamamen tanımsız bir şey."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Ölek, üst düzey görüşmelerden aktardığı bir notla bu maddenin bilinçli bir strateji olarak konulduğunu vurgulamıştır:

"Bakan Bey de görüşmemizde şunu söyledi: Yarın öbür gün bütün lootbox'lı oyunları iptal etmek istersek bir şey lazım bize. Yani bu madde bu amaçla var."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Hukuki açıdan değerlendirildiğinde bu yetki, normlar hiyerarşisi ilkesi ile hukuki güvenlik ve belirlilik ilkeleriyle gerilim yaratmaktadır. Yönetmeliğin yasa kapsamını aşarak yeni yükümlülükler ihdas edebilmesi, hem AB hukukuyla hem de Türkiye'deki yetki devri ilkeleriyle bağdaşmaz görünmektedir.

(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/6]: "Oyun sağlayıcının ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükler" ifadesinin "oyun dağıtıcının bu maddeden kaynaklanan yükümlülüklerini nasıl yerine getireceği" ile değiştirilmesi. Gerekçe: Yönetmelik yetkisinin yasanın uygulanmasını düzenlemekle sınırlandırılması; yeni ve bağımsız yükümlülük ihdası riskinin ortadan kaldırılması; oyun sağlayıcının (geliştirici) kapsam dışında tutulması.

5.7 Yaptırım Sistemi - Madde 23/7 ve 23/8

(a) Mevcut Metin Özeti

Madde 23'ün yedinci ve sekizinci fıkraları kademeli yaptırım mekanizmasını düzenlemektedir. Fıkra 7, bildirimden başlayarak 1-10 milyon TL birinci ceza ve 10-30 milyon TL ikinci ceza aşamalarını öngörmekte; her aşamada 30 günlük uyum süresi tanınmaktadır. Fıkra 8, sulh ceza hâkimliği onayına bağlı bant daraltma tedbirini düzenlemektedir.

"Bildirimden itibaren otuz gün içinde yükümlülüğün yerine getirilmemesi hâlinde oyun dağıtıcıya Başkanlıkça 1.000.000 Türk lirasından 10.000.000 Türk lirasına kadar idari para cezası verilir. [...] İkinci kez verilen idari para cezasının tebliğinden itibaren otuz gün içinde yükümlülük yerine getirilmemesi hâlinde Başkan, oyun dağıtıcının internet trafiği bant genişliğinin yüzde elli oranında daraltılması için sulh ceza hâkimliğine başvurabilir. [...] Daraltma kararının tebliğinden itibaren otuz gün içinde yükümlülüğün yerine getirilmemesi hâlinde bant genişliği yüzde doksana kadar daraltılabilir."

(kanun teklifi, Madde 23/7-8)

(b) Sektörel Değerlendirme

Kademeli yapının ve sulh ceza hâkimliği denetiminin olumlu unsurlar olduğu toplantıda kabul görmüştür. Eleştiriler iki eksen üzerinde yoğunlaşmıştır.

İlk eksen orantılılık meselesidir. Teknik altyapı farkı gözetilmeksizin sosyal medyayla aynı bant daraltma oranlarının oyun sektörüne uygulanması, sektörün en temel itiraz noktasıdır. TOGED'in resmi komisyon görüşünde bu fark şöyle formüle edilmiştir: sosyal medya için %50 bant daraltma "yavaşlama" anlamına gelirken, anlık doğrulama ve etkileşim altyapısı gerektiren dijital oyunlar için aynı oran fiili kapanma sonucunu doğurabilir. eSports360 Kurucu Ortağı İlker Karaş da bu meseleyi e-spor ekosistemi üzerinden somutlaştırmıştır:

"Bant daraltmada hem gördüğümüz hem de göremediğimiz bir durum söz konusu. Bantı diyelim Steam'e %90 oranında kıstın. Benim oyunum orada

satılıyor. Counter-Strike, Dota gibi oyunlarda Steam'in kendi ürünü olduğu için bütün routing o taraftan gittiği için biz ister istemez bir darbe yemiş olacağız. Yani cezaya maruz kalmayan bir oyun, başka bir platformun yaptırımının kurbanı haline gelebilecek."

— İlker Karaş, eSports360 Kurucu Ortak

Miray Muratoğlu Ekici, bu teknik tablonun hukuki çerçeveye yansıtılması gerektiğini vurgulayan görüşünü şöyle ifade etmiştir:

"Sosyal medya tarafında çok aktif bir şekilde 5651 ile çalışan bir avukat olarak söylüyorum. Oyun sektörünün teknik yapısı sosyal medyadan çok farklı. Aynı araçların aynı sonuçları doğurması beklenemez. Bu fark yasa metnine yansımali."

— Av. Miray Muratoğlu Ekici, BTS & Partners

(c) Sektör Önerileri

TOGED resmi önerisi [Madde 23/7-8]: Bant daraltma oranlarının orantılılık ilkesi çerçevesinde yeniden belirlenmesi: • Birinci daraltma: %50 → %10-30 oranında • İkinci daraltma: %90'a kadar → %30-50 oranında Gerekeçe: Dijital oyun altyapısının teknik yapısı, sosyal medyayla aynı bant daraltma oranlarının eşdeğer etkiler yaratmasına izin vermemektedir. Önerilen oranlar caydırıcılığı korurken fiili kapanma riskini azaltmayı hedefler.

Ek öneri (toplantı tartışması): İhlal türüne göre hedefli tedbir imkânı, örneğin derecelendirme hatası durumunda bant daraltma yerine yalnızca ilgili içeriğe erişim kısıtlaması uygulanması.

Bölüm 6 - PAYDAŞ ANKETİ BULGULARI

Toplantıda Mentimeter platformu üzerinden 15 soruluk canlı bir anket uygulandı. Anket; kelime bulutları, evet/hayır soruları, 1-5 ölçeği ve açık uçlu sorulardan oluştu; yaklaşık 52 katılımcı yanıt verdi. Bu bölüm anketi soru sırasına göre değil tematik bütünlüğe göre düzenleyerek her soruyu veri özeti ve kısa yorumuyla birlikte sunmaktadır.

6.1 Yasa Taslağının İş Modeline Yönelik Tehdit Algısı (S1)

Katılımcılara yasa tasarısının iş modellerini en çok hangi madde ya da kavramla tehdit ettiği soruldu. Serbest metin girişine dayalı kelime bulutu, sektörün kaygı haritasını görsel olarak ortaya koydu.



Baskın kavramlar: "bant daraltma" (en büyük), "temsilci", "yönetmelik belirsizliği", "erişim engeli", "para cezası", "yaptırımlar"

Dikkat çekici örüntüler: "keyfi uygulamalar", "iletişimsizlik", "son madde", "platform temsilcilik", "bant daraltma" (yazım varyasyonları ile birden fazla kayıt)

Bant daraltma, katılımcıların gözünde yasanın tek ve açık farkla en büyük tehdit unsurunu oluşturmaktadır. Temsilcilik ve yönetmelik belirsizliği onu ikincil ama güçlü tehdit olarak izlemektedir. "Son madde" atıfları Madde 23/6'ya, yani geniş yönetmelik yetkisine, işaret etmekte; "iletişimsizlik" ise sektörün mevzuat sürecine dahil edilmeme kaygısını yansıtmaktadır.

6.2 Mevcut Platformlardaki Koruma Araçlarının Yeterliliği (S8 ve S9)

Katılımcılara oyun platformlarında halihazırda bulunan ebeveyn denetimi araçlarını ve yaş derecelendirme sistemlerini 1-5 ölçeğinde derecelendirmeleri istendi.

Ebeveyn Denetimi Yeterliliği (S8)

53 katılımcıdan 33'ü (%62) tam puan olan 5'i verdi. 3 ve altında puan yalnızca 11 katılımcıdan geldi.

5	33 katılımcı
4	9 katılımcı
3	4 katılımcı
2	4 katılımcı
1	3 katılımcı



Yaş Derecelendirmesi Yeterliliği (S9)

51 katılımcıdan 33'ü (%64) tam puan olan 5'i verdi. Yalnızca 6 kişi 3 ya da altında puan verdi.

5	33 katılımcı
4	12 katılımcı
3	3 katılımcı
2	2 katılımcı
1	1 katılımcı

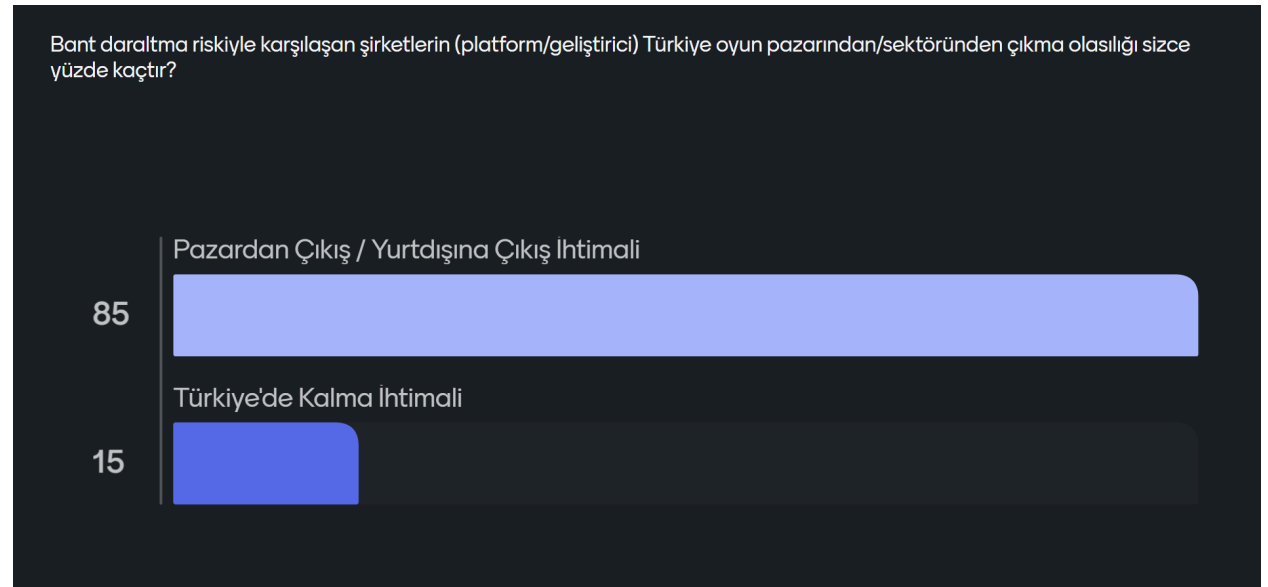


Her iki soruda da katılımcıların yaklaşık üçte ikisi mevcut platform araçlarını tam anlamıyla yeterli bulmaktadır. Bu bulgu, yasanın ebeveyn kontrolü ve yaş derecelendirmesi hükümlerinin "mevcut boşluğu doldurmaya" yönelik olduğunu savunan gerekçesiyle doğrudan çelişmektedir: sektör, halihazırda işleyen sistemlerin üzerine paralel bir katman inşa edilmesini gereksiz ve yük yaratıcı bulmaktadır.

6.3 Bant Daraltma ve Piyasa Terk Riski (S3)

Bant daraltma yaptırımıyla karşılaşan bir şirketin Türkiye oyun pazarından ya da sektöründen çıkma ihtimalinin yüzde kaç olduğu soruldu. Soru, katılımcıların sektörel piyasa dinamiklerine ilişkin genel kanaatini ölçmeyi amaçlamaktaydı.

85 Pazardan / Yurtdışına Çıkış	15 Türkiye'de Kalma
--------------------------------------	------------------------



Katılımcıların verdiği yanıtlarda ortalama Pazardan Çıkış ihtimali 85, Türkiye'de Kalma ihtimali ise yalnızca 15 olarak ölçüldü. Bu veri, sektörün bant daraltma mekanizmasını caydırıcı değil, piyasadan dışlayıcı bir araç olarak gördüğünü sayısal biçimde ortaya koymaktadır. Yaptırımın amacı uyuma zorlamaksa, bu kanaldan ulaşılması beklenen sonuç sektörün büyük çoğunluğu tarafından gerçekleştirilmemektedir.

6.4 Teknik Fizibilite: İçerik ve Katalog Düzeyinde Müdahale (S6 ve S7)

Yasanın uygulanabilirliği için kritik önem taşıyan iki teknik soru katılımcılara yöneltildi.

Oyun İçeriğine Teknik Müdahale (S6)

"Oyunların içeriğine yönelik bir uygulama teknik olarak mümkün olabilir mi? Örneğin bir oyundan belli sahnelerin çıkarılması gibi." sorusu soruldu.

6 Evet — Mümkün	44 Hayır — Uygulanamaz
--------------------	---------------------------



50 yanıtın 44'ü (%88) içerik düzeyinde teknik müdahalenin uygulanamaz olduğu yönünde. Bu, sektörün teknik gerçekliğe dair en net uzlaşısıdır: oyun içeriklerine sahne bazında müdahale, mevcut dağıtım ve paketleme mimarisi nedeniyle büyük ölçüde mümkün değildir.

Platform Kataloğundan Türkiye Özelinde Oyun Çıkarımı (S7)

"Oyun platformlarının kataloğundan belli oyunların Türkiye özelinde çıkarılması teknik olarak mümkün olabilir mi?" sorusu soruldu.

40 Evet — Mümkün	11 Hayır — Uygulanamaz
---------------------	---------------------------



51 yanıtın 40'ı (%78) katalog düzeyinde müdahalenin teknik olarak mümkün olduğunu düşünüyor. Önemli bir ayrım burada ortaya çıkmaktadır: teknik olarak yapılabilir olmak, tercih edilebilir ya da orantılı olmak anlamına gelmez. S6 ve S7'nin birlikte okunması, daha kesin ve hedefli bir müdahale yöntemi olarak katalog kaldırmanın bant daraltmaya üstün tutulabileceğini göstermektedir; ancak bu yolun da ekonomik ve ekosistem maliyetlerinin ayrıca tartışılması gerekmektedir.

6.6 Sektörün Öz Değerlendirmesi: Aile Bilinçlendirme (S10)

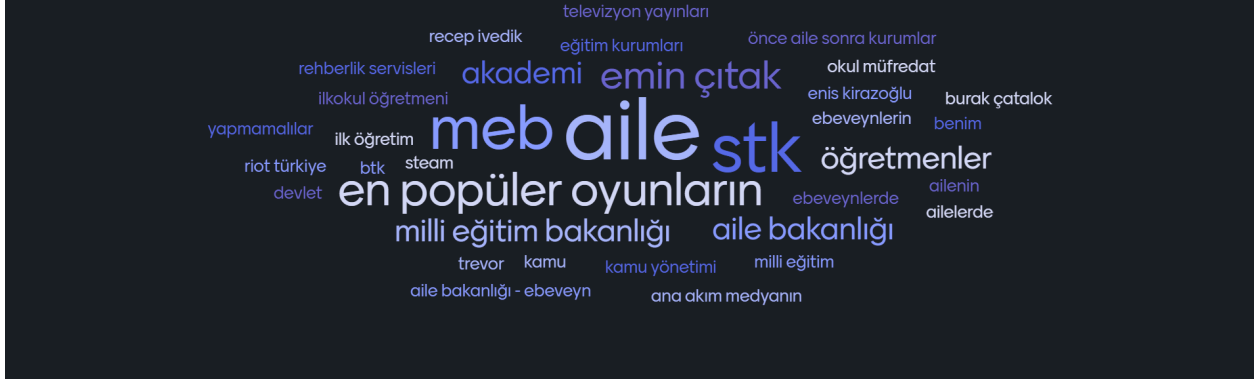
"Sizce Türkiye Dijital Oyun Sektörü, kamuoyu ve aileleri sağlıklı oyun konusunda yeterince bilinçlendiriyor mu?" sorusu soruldu. Toplantının en sert özeleştiri verisini bu soru üretmiştir.

1 Evet	51 Hayır
-----------	-------------



52 katılımcıdan 51'i sektörün aileleri yeterince bilinçlendirmediğini düşünüyor. Bu veri son derece kritik bir öz tanı niteliğindedir: bant daraltmaya ve yönetmelik belirsizliğine karşı çıkan sektörün kendi üyeleri, çocuk koruma ve aile bilinçlendirme konusunda performanslarını neredeyse oybirliğiyle yetersiz bulmaktadır. Bu öz eleştiri, sektörün yasaya yönelik itirazlarının kötü niyetten değil teknik ve hukuki kaygılardan beslendiğini ortaya koymakta; aynı zamanda orta vadeli bir iş birliği çerçevesinin olanaklı olduğuna işaret etmektedir.

Sizce oyun oynayan çocuk ve gençleri bilinçlendirme ve ebeveyn denetiminin yaygınlaşması görevi öncelikli olarak kimin sorumluluğunda olmalıdır?



Baskın kavramlar: "meb", "aile", "stk", "öğretmenler", "akademi", "rehberlik servisleri", "devlet", "aile bakanlığı", "milli eğitim", "kamu yönetimi"

Her iki soruda da Aile Bakanlığı, MEB ve devlet kurumları, büyük fontla öne çıkan sorumlu taraflar olarak belirmiştir. Oyun sektörü, STK'lar ve akademi yardımcı aktörler olarak görülmektedir. Bu dağılım, sektörün çocuk koruma ve aile bilinçlendirme konusundaki birincil sorumluluğu kendisinde değil kamu kurumlarında gördüğünü açıkça ortaya koymaktadır.

6.8 Kamuoyu Algısının İyileştirilmesi (S5)

"Oyun sektörünün kamuoyundaki algısını iyileştirmek için en çok odaklanmamız gereken nokta nedir?" sorusu soruldu.

Oyun sektörünün kamuoyundaki algısını iyileştirmek için en çok odaklanmamız gereken nokta nedir?



Baskın kavramlar: "maddi getirisi" (en büyük), "medya okuryazarlığı", "eğitim", "şeffaflık", "ebeveyn bilgilendirmesi", "ekonomik potansiyeli", "sektör bilinci oluşturmaktır", "dijital okuryazarlık", "ihracat", "milli teknoloji"

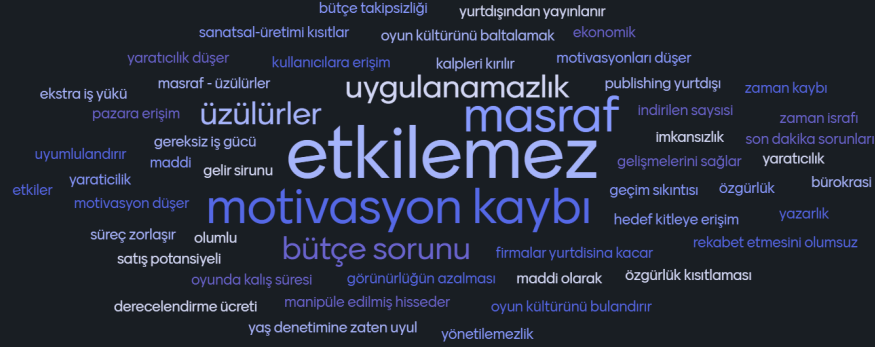
Dikkat çekici diğer yanıtlar: "kamu farkındalığı", "empati", "ana akım basına baskı", "döviz kazandırıcı sektör", "kültürel farkındalık", "oyunlar sadece oyundur"

Ekonomik katkının kamuoyuna anlatılması açık farkla öne çıkan öncelik olmaktadır. Bunu medya okuryazarlığı ve eğitim izlemektedir. "Oyunlar sadece oyundur" ve "oyunlar kötü değildir" gibi savunmacı ifadeler de kayda değer bir yer tutmaktadır; bu da sektörün kamuoyu algısında "zararlı eğlence" çerçevesini kırmayı öncelikli hedef olarak benimsediğini göstermektedir.

6.9 Bağımsız Geliştiricilere Etki: Yaş Sınırı ve Katalog Denetimi (S2)

"Yaş sınırı ve katalog denetimi bağımsız geliştiricileri en çok nasıl etkiler?" sorusu soruldu. Bu soru özellikle küçük stüdyoları ve solo geliştiricileri hedef almaktaydı.

Yaş sınırı ve katalog denetimi bağımsız geliştiricileri en çok nasıl etkiler?



Baskın olumsuz kavramlar: "motivasyon kaybı", "masraf", "bütçe sorunu", "uygulanamazlık", "bürokrasi", "özgürlük kısıtlaması", "zaman israfı", "firmalar yurtdışına kaçar"

Dikkat çekici nötr/olumlu yanıtlar: "etkilemez", "uyumlulandırır", "olumlu" (azınlık görüş)

Bağımsız geliştiriciler açısından yaş sınırı ve katalog denetimi öncelikle mali bir yük ve motivasyon sorunu olarak algılanmaktadır. Derecelendirme maliyeti, uluslararası sertifikasyon süreçleriyle uğraşma zorunluluğu ve geniş katalog yükümlülükleri, özellikle küçük ekipler için orantısız birer ek yük oluşturmaktadır. Paralel bir Türkiye özelinde derecelendirme sisteminin hayata geçirilmesi bu kesimi en çok etkileyen karar olacaktır.

6.10 Akademik Sektörün Rolü (S13)

"Oyunların çocuklar ve gençler üzerine etkileri hakkında Dijital Oyun Tasarımı bölümlerimizin nasıl çalışmalar yapması gerektiğini düşünüyorsunuz?" sorusu soruldu.

çıkılmaktadır. Bu perspektife göre platform veya sektör, çocuğun nasıl etkileneceğinden değil, mevcut teknik araçları sunmaktan sorumludur.

Tema 2 - Bant Daraltmaya Alternatifler

Bant daraltma yerine somut ve hedefli araçlar önerilmektedir: ihlal edilen oyun için otomatik +18 zorunluluğu; bankacılık ve ödeme sistemleri aracılığıyla denetim; yalnızca sakıncalı içeriğe yönelik teknik filtreleme. "Bankacılık ve ödeme sistemleriyle basitçe denetlenebilecek kontrol edilebilecek bir alan için bant daraltma en kötü seçenek" ifadesi, sektörün alternatif araçlara ne kadar somut yaklaştığını göstermektedir.

Tema 3 - Ekonomik Risk ve Beyin Göçü

Muğlak hukuki ortamın şirketleri yurt dışına taşıyacağı; beyin göçü ve sermaye kaçışının vergi ve ihracat kayıplarına yol açacağı endişeleri somut senaryolarla dile getirilmektedir. "Türkiye bu kadar döviz girişini elinin tersiyle itebilecek lükse sahip değil" ifadesi bu kaygının özetidir.

Tema 4 - Uzun Vadeli Eğitim ve Ekosistem

Oyun kültürünün ilkokuldan itibaren müfredata alınması; eğitim aracı olarak oyunlaştırma; oyun tasarımı derslerinin yaygınlaştırılması önerilmektedir. Sektörün salt ekonomik bir aktör olarak değil, kültürel bir üretici olarak konumlandırılması bu temanın özünü oluşturmaktadır.

Tema 5 - Bütünsel Ekosistem Perspektifi

Steam üzerindeki geliştirme araçlarının bant daraltmadan etkileneceği; fiziksel oyun sektörünün de bu yasadan payını alacağı; yasanın yalnızca oyun oynamayı değil üretmeyi, eğitmeyi ve ticareti kapsadığı vurgulanmaktadır. Savunma sanayi girişimleri ve simülasyon araçları da yan etkilenme kapsamında gösterilmektedir.

Bölüm 7 - Toplantının Temel Bulguları

Bu bölüm, toplantı sürecinde madde tartışmalarından, anket verilerinden ve serbest tartışma oturumlarından süzülerek oluşan temel bulguları derlemektedir. Bulgular sektörün yasaya ilişkin ortak tutumunu, kritik risk alanlarını ve desteklediği unsurları kapsayan üç başlık altında sunulmaktadır.

7.1 Sektörün Ortak Tutumu

Toplantı boyunca katılımcıların vurguladığı ilk ve en belirleyici nokta, sektörün yasanın varlığına değil içeriğine itiraz ettiğidir. Temel çerçeve şöyle özetlenebilir: dijital oyun sektörünü kapsayan yasal bir zemin artık kaçınılmazdır; sektörün talebi bu zemini ortadan kaldırmak değil, uygulanabilir ve orantılı biçimde tasarlanmasını sağlamaktır.

Çocuk koruma ve aile bilinçlendirme konusunda sektörün kaygıyı paylaştığı anket verisiyle de teyit edilmektedir. 52 katılımcıdan 51'i sektörün bu alanda yetersiz kaldığını kendiliğinden kabul etmiştir; bu öz eleştiri, yasaya yönelik teknik itirazların kötü niyetten değil somut uygulanabilirlik kaygılarından beslendiğini açıkça ortaya koymaktadır.

51/52	Katılımcıların 51'i, Türkiye dijital oyun sektörünün aileleri sağlıklı oyun konusunda yeterince bilinçlendirmediğini düşünüyor. Sektörün çocuk koruma alanındaki yetersizliğini kendi üyeleri de kabul etmektedir. (S10)
-------	--

BTK ve Ulaştırma Bakanlığı'nın sektörle yürüttüğü yapıcı diyalog, toplantıda olumlu bir referans noktası olarak defalarca gündeme gelmiştir. Diyalog kanallarının açık olması, sektörün önerilerini teknik ve hukuki zeminde ifade etmesine imkân tanımaktadır. Bu diyalogun sürdürülmesi, yönetmelik sürecinde de kritik önem taşımaktadır.

7.2 Kritik Risk Alanları

Toplantıda beş ayrı risk alanı, farklı konuşmacılar tarafından birbirinden bağımsız biçimde ancak tutarlı bir çerçevede gündeme taşınmıştır.

7.2.1 Bant Daraltmanın Orantısızlığı

Madde 23/7-8 kapsamındaki bant daraltma mekanizması, sektörün en güçlü biçimde itiraz ettiği unsurdur. Sosyal medya platformlarıyla aynı oranların (%50 ve %90) uygulanması önerilmektedir; oysa dijital oyun altyapısının gereksinimleri temelden farklıdır. Sosyal medyada %50 bant daraltma yavaşlama ve zaman zaman erişememe anlamına gelirken, anlık sunucu doğrulaması, eşleştirme ve gerçek zamanlı veri transferi gerektiren oyun platformları için aynı oran pratik olarak kapanma anlamına gelmektedir.

%85	Bant daraltma riskiyle karşılaşan bir şirketin Türkiye pazarından çıkma ihtimali. Katılımcı kanaatine göre yaptırım, uyuma zorlamak yerine sektörün yurt dışına geçişini tetikleyecektir. (S3)
-----	--

Risk:

Mevcut %50 ve daha sonra %90 oranlarının uygulanması halinde, yaptırımın amaçladığı caydırıcı etki yerine sektörel exodus gerçekleşebilir. Önerilen yeni oranlar (%10–30 daha sonra %30–50) caydırıcılığı korurken fiili kapanma riskini azaltmaktadır.

7.2.2 Temsilci Atama Paradoksu

Madde 23/3, yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcılarına BTK, meslek birliği, adli ve idari makamlara karşı sorumlu bir Türkiye temsilcisi atama yükümlülüğü getirmektedir. Toplantıda bu mekanizma "ateşten gömlek" olarak nitelendirilmiştir.

Risk:

Adli ve idari makamlar dahil geniş sorumluluk yükü altında nitelikli temsilci bulmak fiilen güçleşmektedir. Temsilci bulamayan ya da bu yükü kabul etmek istemeyen platformların Türkiye pazarından çekilmesi en olası senaryodur.

Riot Games'in deneyimi, temsilcinin fiilen nasıl bir yükü karşılayabileceğini somut biçimde göstermektedir. Kişisel hukuki risk taşıyan bu görevin nitelikli profesyoneller tarafından gönüllü olarak üstlenilmesi soru işareti doğurmaktadır.

7.2.3 Geniş Yönetmelik Yetkisi

Madde 23/6, BTK'ya "oyun sağlayıcı ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükleri" yönetmelikle belirleme yetkisi tanımaktadır. Bu ifade; oyun içeriklerine, mekaniklerine, loot box'lara ve henüz var olmayan teknolojilere BTK takdiriyle müdahale kapısı açmaktadır.

Risk:

Yasanın uygulanmasını değil yeni yükümlülükler ihdas edilmesini mümkün kılan bu yetki, yatırım ortamını ve sektör güvenini zedeleyen belirsizlik yaratmaktadır. Normlar hiyerarşisi ve hukuki belirlilik ilkeleriyle gerilim içindedir.

Sektör bu maddeyi yasanın en kritik sorunu olarak tanımlamıştır. Yönetmelik kapsamının öngörülemez biçimde genişleyebileceği kaygısı, diğer tüm teknik itirazların üzerinde konumlanmaktadır.

7.2.4 Tanım Belirsizliği ve Çifte Yükümlülük

Madde 21'deki üç temel tanım —oyun, oyun sağlayıcı, oyun dağıtıcı— uygulamada örtüşen sorumluluk alanları yaratmaktadır. Derecelendirme, bilgi paylaşımı ve yaptırım yükümlülüklerinin hem geliştiriciyi hem dağıtıcıyı kapsaması, her iki tarafı da muğlak bir hukuki konuma sokmaktadır.

Risk:

Türkiye'de temsilcisi ya da hukuki muhatabı bulunmayan yurt dışı geliştiricilere yönelik bilgi talepleri uygulanamaz; ihlal durumunda yaptırım zinciri işlevsiz kalmaktadır. Tanımsal ayırımın yapılmaması aynı zamanda yerli geliştiricileri ihracat odaklı iş modellerinde çifte uyum yüküne maruz bırakmaktadır.

7.2.5 Beyin Göçü ve Sermaye Kaçışı

Toplantıda birden fazla katılımcı, öngörülemeyen hukuki ortamda geliştirme faaliyetlerini ve şirket kayıtlarını yurt dışına taşıma eğilimini dile getirmiştir. "Türkiye'de geliştir, yurt dışından yayınla" senaryosu, fiziksel üretim altyapısının ülkede kalırken hukuki ve ticari kaydın başka ülkeye geçmesini tanımlamaktadır.

Risk:

Bu senaryo vergi kaybı, istihdam erimesi ve Türkiye'nin uluslararası oyun ekosistemindeki etki kaybı anlamına gelmektedir. Türkiye 3,5 milyar dolarlık yıllık oyun ihracatının yarısından fazlasını temsil eden sektör, mevcut koşullarda bu kırılganlığını açıkça ifade etmektedir.

7.3 Sektörün Desteklediği Unsurlar

Toplantı salt eleştirel bir konumdan sürdürülmemiş; sektörün desteklediği ya da olumlu bulunduğu unsurlar da açıkça dile getirilmiştir. Bu denge, sektörün yapıcı tutumunun somut bir göstergesidir.

Kademeli yaptırım yapısı: Uyum süreleri tanıyan ve basamaklı ceza uygulayan mekanizma, tek seferlik büyük yaptırımlara kıyasla orantılı ve tercih edilebilir bulunmaktadır.

Sulh ceza hâkimliği denetimi: Bant daraltma kararı için yargı onayı zorunluluğu, keyfi uygulamayı sınırlandırıcı bir güvence olarak değerlendirilmektedir.

BTK'nın takdir yetkisi ve diyalog kanalları: Kurumun süreci uzatma ve platformlarla doğrudan iletişim kurma kapasitesi, katı otomatik yaptırım yerine uzlaşıcı bir yaklaşım imkânı sunmaktadır.

Ebeveyn kontrolü ve yaş derecelendirme çerçevesinin genel hatları: Madde 23/4'teki "açık, anlaşılır ve kullanıma elverişli" formülasyonu büyük ölçüde isabetli bulunmuş; mevcut platform araçlarının bu ölçütleri karşıladığına dair sektör kanaati anket verisiyle teyit edilmiştir.

Hukuki muhataplık ilkesi: Temsilcilik mekanizmasının zorunluluğu kabul görmekte; sorun yükümlülüğün varlığında değil kapsamının ve sorumluluğun sınırlarının belirsizliğinde yatmaktadır.

Bölüm 8 - YOL HARİTASI VE GELECEK ADIMLAR

Bu bölüm, toplantı bulguları ve sektör önerileri ışığında önümüzdeki süreçte atılması gereken adımları ele almaktadır. Ancak bu bölümün kapsamı, yasa sürecinin ötesine geçmektedir. Toplantı boyunca yasa maddelerinin tartışılması arasında defalarca gündeme gelen başka bir gerçek de vardı: sektörün kendi yapısal sorunlarıyla ve bu sorunların çözümsüz kalması halinde doğacak uzun vadeli risklerle yüzleşmesi gerektiği.

Aşağıdaki başlıklar, yasanın hemen ötesine uzanan, sektörün kendi gündemine alması gereken alanlardır.

8.1 Yasa Maddeleri Konusundaki Taleplerin Meclis Komisyonuna İletilmesi

Toplantı boyunca TOGED tarafından sunulan değişiklik önerilerinin tümü sektör paydaşlarınca da benimsenmiştir. Sektörün bu talepler çevresinde anlaştığı ve bir araya geldiği görülmektedir. Ayrıca bunlara ek olarak sektör paydaşlarından yeni öneri, değerlendirme ve savunma noktaları da iletilmiştir.

Yasa taslak sürecinin süratle yasalaşma yönünde ilerlediği değerlendirildiğinde bu

önerilerin tekrar değerlendirilmesi, güçlendirilmesi ve ivedilikle meclis komisyonuna sunulması önemlidir.

Bu amaçla Oyun Ekosistem Değerlendirme Toplantısını takiben TOGED tarafından değişiklik önerileri hazırlanmış ve hem kamuoyu hem de ilgili meclis komisyonu ve meclisteki partilerimizle paylaşılmıştır. Bu metin sektörün temel savunması rolü üstlenmiştir.

Ancak konunun sadece bir yasa savunması ve değişikliği olmadığı, oyun sektörünün üstüne düşen sorumlulukları irdelemesi ve hem sektörün hem de özellikle genç yaştaki oyuncuların korunmasına yönelik uzun vadeli adımlar atması gerekliliği toplantıda açık olarak vurgulanmıştır. Bu toplantının sonuç raporu bu uzun vadeli çalışmalara ışık tutacak ve TOGED'in yasa değişikliği önerileri ile ortak metin olarak işlev görecektir.

"Yarım saate bu meclisten geçecek bu oyun kanunu. Siz komisyona gelecek, komisyonun da kavgası verilecek, sonra meclise gidecek. O arada sizin şu kadar insanı bir araya topladığınız şu değerli insanların tekrar bir araya gelip bununla ilgili biz tek ağızdan şunu söylüyoruz, bunu öneriyoruz, bunları da destekliyoruz, bunlara da karşıyız diyebilmeniz, bir belge çıkarabilmeniz lazım. Bizim buradaki bugünkü amacımız tam da bu. Bu belgeyi sizin ağzınızdan bir tane mesaj olarak kanun yapıcıya iletmeye çalışmak. Böylece aslında siz birlik olduğunuz için bize gerek yok. Dolayısıyla siz o birlik olduğunuzda tek bir çatı altında farklı fikirlerin içinde olduğu insanlar olarak bu durumu bir metinle belirtseniz zaten konu bitecek."

— A. Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

8.2 Aile Bilinçlendirme Eylem Planının Hazırlanması

Sektörün kendi öz eleştirisiyle örtüşecek biçimde, Aile Bakanlığı ve MEB ile eş güdümlü bir dijital okuryazarlık eylem planı hazırlanmalıdır. Bu adım hem BTK müzakerelerinde iyi niyet göstergesi hem de sektörün uzun vadeli meşruiyet zemini açısından kritiktir.

Bu konuda Aile Bakanlığı tarafından hangi kurumların dijital okuryazarlık

konusunda hangi görevleri üstleneceği bir eylem planına bağlanmıştır: <https://www.aile.gov.tr/media/280633/dijital-dunyada-cocuklarin-guclendirilmesine-yonelik-eylem-plani.pdf>.

Bu alanda sektörün aktif olması ve bu eylem planında tanımlanmış ve TC Cumhurbaşkanlığı Genelgesi (Sayı: 33157) ile görevlendirilmiş kurumlarla yakın çalışmalar yürütmesi gerekmektedir.

8.3 Sektörün Yapısal Parçalanmışlığı: İki Ekosistem, Tek Ses Sorunu

Türkiye'de oyun sektörü, birbiriyle komşu ancak birlikte hareket etmeyen iki ayrı ekosisteme sahiptir.

Bu yapısal ayrışmanın pratik sonucu belirgindir: sektörün temsil kurumları, ihracat ekseninde çalışmaktadır ve 55 milyon oyuncunun çıkarlarını güden bir mekanizma fiilen yoktur. Tuğbek Ölek'in vurguladığı gibi, *"bizim oyunculara karşı hiçbir sorumluluğumuz yok. TOGED üyelerimiz Türkiye'nin oyun ihracatının %50'sinden fazlasını temsil ediyor. Kullanıcılarımızın belki %5'i Türkiye'den geliyor. Biz ihracat yapan bir grubuz. Oyun geliştirmeye ilgili bir derneğiz. Aslında bizim öncelikli çalışma alanımızın oyuncuların problemleri olmaması gerekir."*

Bu durum, yasa tartışması boyutundan çok daha derin bir soruyu gündeme getirmektedir: sektörün yasama sürecindeki sesini kimin taşıyacağı meselesi. Yayıncı Can Sungur, oyuncu tarafında oluşan boşluğa işaret ederek bu boşluğu doldurmaya yönelik bir yapılanma başlattıklarını aktardı:

"Nitelikli oyun, nitelikli oyuncu topluluğu olarak bir topluluk oluşturmaya karar verdik. Bunun içerisinde oyun oynayan insanlar varız ve kalabalık. Açıkçası ben biraz da kamu üzerinde etkisi olan insanlara, yayıncılara, YouTuberlara... Tüzüğümüz avukatta, şu an başladık."

— Can Sungur, Yayıncı

Sercan Sülün ise bu parçalanmışlığın tarihsel boyutunu hatırlatarak birlik çağrısında bulundu:

"Biz 20 sene önce de bir araya gelmeye çalıştık ama o zamanlar böylesine bir tehdit yoktu. Şu anda tehlike büyük. Sadece oyun geliştiricileri değil, sektör olarak bir araya gelmemiz gerekiyor. Mobile'dan, PC'den, konsolundan bütün birleşenlerine organize olmamız gerekiyor."

— Sercan Sülün, Yayıncı

Sektörün önündeki öncelikli görevlerden biri, bu iki ekosistem arasında koordinasyon mekanizmaları kurmak ve oyuncu tarafında temsil boşluğunu kapatacak yapıları desteklemektir.

8.4 Kamuoyu Algısı ve Karşı Lobi: Neden Gerideyiz?

Toplantının en sert özeleştirici anlarından biri, oyun sektörünün kamuoyu savunuculuğundaki yetersizliği üzerine yaşandı.

Tuğbek Ölek'in teşhisi netti:

"Oyunları sevmeyen kitlelerin bu konuda bizden çok daha aktif olması bizim bu yasalarla karşı karşıya kalmamızın bir sebebi. Böyle bir oyunlara karşı aktif mücadele veren bir kitle var. Sayıca belki bizim binde birimiz değiller ama etkinlik olarak bizden 100 kat fazla çalışıyorlar. Çok fazla yere ulaşıyorlar, kongreler yapıyorlar, seminerler yapıyorlar, kitaplar yayınlıyorlar, sürekli kamuyla görüşüyorlar."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Medya ilişkisi de bu dengesizliğin yapısal bir bileşenini oluşturmaktadır. Ölek, televizyon sektörüyle kurulabilecek bir ortaklık hayaline mesafelidir, ve nedenini somut bir anekdotla açıkladı:

"20 sene önce NTV ile oturmuştuk, bir program yapar mıyız diye konuştuğumda NTV'nin genel müdürü bana demişti ki bizim rakibimiz diğer kanallar değil, PlayStation. Hafta sonu herkes PlayStation açıyor, ratinglerimiz düşüyor."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Yayıncı İlker Karaş ise e-sporu ana akıma taşımaya çalıştığı dönemdeki deneyiminden söz ederek sorunun ne kadar köklü olduğunu ortaya koydu: ana

akım medyada yapılacak her programa ya gece saatleri teklif edildiğini, ya da sponsorluk modeli kurulamadığı için sürdürülemez hale geldiğini aktardı. Aynı zamanda kriz anlarında sektörün söz konusu olmadığını da not etti:

"Mavi Balina patladığında gelip bize soruyorlar. Ben diyorum bu oyun bile değil, bu halk arasında dolanan bir şey. Bunları açıklamak lazım."

— İlker Karaş, eSports360 Kurucu Ortak

Bilişim Vadisi Uluslararası İlişkiler Direktörü Sezen Güngör ise karşı tarafın kullandığı iletişim stratejisini analiz etti:

"Ebeveyn dediğimiz çok geniş bir kitle. Oyunlar ne kadar kişiye ulaşabiliyor, ama ebeveynler çok farklı sosyoekonomik sınıflardan. Bütün toplum ebeveyn. Ve bazı sosyal medya mecralarında bu ebeveynlere ulaşmak o kadar kolay ki. Etkileyici bir post koyduğumuzda onları yönlendirmek ve bunu bir kampanya haline getirmek, oradan kamu kurumlarına ulaşmak çok hızlı işliyor."

— Sezen Güngör, Bilişim Vadisi Uluslararası İlişkiler Direktörü

Bu tablo, sektörün kamuoyu iletişimine sistematik ve uzun vadeli bir yatırım yapması gerektiğine işaret etmektedir. Söz konusu yatırım ne bir kriz yanıtı olarak ne de yalnızca bir yasa döneminde yoğunlaşan bir lobi faaliyeti olarak tasarlanmalıdır. Kalıcı ve yapısal olmalıdır.

8.5 Aile Bilinçlendirme: Sorumluluk ve Eylem

Toplantının belki de en çarpıcı özeleştirisini, aile bilinçlendirme konusunda ortaya çıktı. 52 katılımcıdan 51'i, Türkiye dijital oyun sektörünün aileleri sağlıklı oyun konusunda yeterince bilinçlendirmediğini beyan etti. Bu veri tek başına anlamlıdır; ancak toplantı, bu öz tanının arkasındaki gerçeği daha da derinleştirdi.

TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı Ata Kavame, sorumluluğu doğrudan sektöre yükledi:

"Ebeveyn bilinçlendirme ve farkındalık çalışmaları. Bu yasadaki bağımsız bir konu. Çünkü bu belli ki devlet yoluyla, devlet eliyle, kanunla çözülmek yerine"

ailelerin çocuklarını bilinçlendirerek, ailelerin konuda bilinçli olarak, bu korkuyu da engelleyen bir şey. İnsan bilmediğinden korkar. Bilmiyor, oradaki ne dilinizi biliyor, ne uygulamanızı biliyor, nasıl çalıştığını biliyor, nasıl para çekildiğini biliyor."

— Ata Kavame, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkanı

TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı Gamze Şernaz ise bu konuda sektörün elinde olmayan bir iletişim kanalının nasıl işlediğini anlattı:

"Instagram'da ailelerin o dilini kullanabilen çeşitli yayıncılar var. Bir buçuk milyon takipçisi olan bir kişi var. Her gün paylaşım yapıyor çocukların ve ailelerin korunmasıyla ilgili. Ve ortaya sürdüğü argümanlar, rasyoneller sizin ebeveyn olarak hem içinizi acıtıyor, hem bir şey yapmak zorunda hissediyorsunuz kendinizi. O dil yakalanmış durumda."

— Gamze Şernaz, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı

Şernaz, sektörün kendi teşvik geçmişine de dikkat çekti:

"Dijital oyun sektörü, kreatif endüstriler alanında en fazla devlet teşviki almış sektör. Yıllardır alıyor bu teşvikleri. Bu teşvikleri alırken, bu oyun ekosistemi gelişirken beraberinde bir sorumluluk getiriyor. Belki buradaki kesişim kümesini bulup doğru mesajlarla belki de ebeveynlere yönelik bu sesi bu ekosistem de dile getirebilir."

— Gamze Şernaz, TOBB Türkiye Kreatif Endüstriler Meclisi Başkan Yardımcısı

Akademi tarafından Esenyurt Üniversitesi Bölüm Başkanı Kevser Soydan ise ebeveyn bilinçlendirmesinin sadece iletişim değil, eğitim yoluyla da mümkün olduğunu vurguladı:

"Eğitimi oyunla verebiliriz ve buna gerekirse ilkokuldan girebiliriz. Derslerinin içerisine oyunlaştırarak girebiliriz. Annelere de bak oyun oynuyor ama bu oyunda fayda varı görsterebiliriz, oyunlar yararlı değildir düşüncesi manipüle ediliyor çünkü. Bu algıyı kaldırabiliriz diye düşünüyorum."

— Kevser Soydan, Esenyurt Üniversitesi Bölüm Başkanı

Aile Bakanlığı'nın dijital dünyada çocukların güçlendirilmesine yönelik Cumhurbaşkanlığı Genelgesiyle hayata geçirilen eylem planı, sektörün bu alanda eş güdüm kurabileceği somut bir zemin sunmaktadır. Sektörün bu planın içindeki kurumlarla aktif ilişki kurması, hem kamuoyu meşruiyeti hem de uzun vadeli politika etkisi açısından kritiktir.

8.6 Ekonomik Katkının Anlatısını Kurmak

Toplantıda Google Kamusal İlişkiler Direktörü Duygu Yücesoy, sektörün kamuyla ilişkisinde hangi dilin işe yarayacağını net biçimde ortaya koydu:

"Benim naçizane tavsiyem, oyun ekosisteminin Türkiye'deki ekonomik katkısını kamuya çok ciddi bir şekilde anlatabilmek. Genel hikayelerden bir tanesi de burada dijital platformlar ya da oyun platformları çok ciddi para kazanıyor fakat aynı katkıyı, aynı ekonomik katkıyı veya yatırımı ülkemizde yapamıyor. Cari açığın daraltılmasına olabilecek katkıları gibi bir hikayeden girilmesi kamu ile ilişkiler açısından çok daha faydalı."

— Duygu Yücesoy, Google Kamusal İlişkiler Direktörü

Bu öneri, sektörün uzun süredir sahiplendiği ancak sistemli bir şekilde paketleyemediği bir gerçeği işaret etmektedir. 3,5 milyar dolarlık yıllık oyun ihracatına ve yüksek istihdam rakamlarına sahip bir sektörün, bu verilerini kamu tartışmalarında etkin biçimde kullanamıyor olması, bir iletişim stratejisi değil, veri altyapısı sorunudur.

Yayıncı Can Sungur bu sorunu açıkça dile getirdi:

"Şikayetler nereden geliyor belli değil. Aile Bakanlığı'na gidiyoruz. Diyor ki bize çok şikayet geliyor. Çıkarsın bize döküman. Ama hangi oyunu, kim, ne yapmış? Data yok, istatistik yok."

Sektörün bu açığı kapatabilmesi için ihracat rakamları, istihdam verileri, kullanım istatistikleri ve şikayet örüntülerinin merkezi ve sistematik biçimde toplanması gerekmektedir. Bu veri tabanı olmadan, ekonomik katkı anlatısı rakamlardan ibaret kalır ve politika tartışmalarında yeterince tutunmaz.

RealityArts Studio Kurucu İsmail Kemal Çiftçioğlu bu önceliği kısa vadeli bir aciliyet olarak çerçeveledi:

"Kısa vadede yangın gibi gelen bir yasanın negatif etkilerini azaltmamız için ekonomiye biraz daha odaklanmamız gerekiyor. Bu yasa bu haliyle geçtiği takdirde Türkiye'de ne geliştirici kalacak ne de bir süre sonra azar azar oyuncu kalacak."

— İsmail Kemal Çiftçioğlu - Reality Arts Studio Kurucu

8.7 Oyuncu ve Yayıncı Temsilinin Boşluğu

Toplantıda, yasa sürecinin odaklandığı aktörlerden çok daha geniş bir kitlenin fiilen temsil edilmediği defalarca vurgulandı. Yayıncılar, bağımsız içerik üreticileri ve organize olmamış oyuncu kitlesi, sektörün bu dönemde ürettiği politika belgelerinde büyük ölçüde görünür değildi.

"Türkiye'de düzenli oyun oynayan insan sayısı düzenli futbol izleyen insan sayısından fazla. Ama daha bir oyun severler derneği yok. Bizim bu etkinliğe 20 yayıncı çağırdık, YouTube yayıncısı. 2 kişi geldi. Bütün oyun basınına da çağırdık. Kaç kişi? Beş diyelim. Sektörün farklı aktörlerinde bir araya gelme güdüsü bizde yok."

— Tuğbek Ölek, TOGED Danışma Kurulu Başkanı

Yayıncı tarafında da benzer bir yapısal sorun mevcuttur. Can Sungur, bu kesimin örgütlenme kapasitesini kısıtlayan başka bir dinamiğe dikkat çekti: içerik üreticilerinin bir bölümünün lisans, telif ya da platform kurallarına ilişkin belirsiz bir statüde çalışması, onları kolektif hareket konusunda temkinli kılmaktadır.

Bu temsil boşluğunun kapatılması, salt bir örgütlenme meselesi değildir. Sektörün politika tartışmalarında yalnızca geliştirici perspektifiyle konuşuyor görünmesi, kamuoyunda kabul görme kapasitesini de doğrudan zayıflatmaktadır. 55 milyon oyuncunun sesi olmadan bu tartışma eksik kalacaktır.

8.8 Akademi-Sektör İş Birliği

Türkiye'de hâlihazırda 28 üniversitede oyun tasarımı bölümü bulunmaktadır. Bu bölümlerden mezun olan ilk nesiller henüz 30 yaşına ulaşmamıştır. Bu durum hem bir potansiyeli hem de bir aciliyeti tanımlamaktadır.

Aydın Üniversitesi Bölüm Başkanı Oğuz Şentürk akademinin bu süreçteki konumunu şöyle özetledi:

"Her gün 600 kişiyle muhatapım bu bölümümdedir. Bunlar 18-22 yaş arasında bu sektörden ekmek kazanacağını düşünen insanlardır. Benim temel problemim, muhatapın kim olduğunu bilmemek. Çünkü her bir birliğin başkanına bağlıyız ve muhatabımız kesinleşmiş değil."

— Oğuz Şentürk, Aydın Üniversitesi Oyun Tasarımı Bölüm Başkanı

Esenyurt Üniversitesi'nden Kevser Soydan ise akademinin yalnızca yetiştirme değil, savunuculuk işlevini de üstlenebileceğini vurguladı:

"Biz ilk ve acil yardımlar üzerine, yeni bir bölüm olmamıza rağmen, oyun tasarımı yapmaya çalışıyoruz. İlk acil yardım eğitimini oyunla verelim diye. Bunun gibi ders içeriklerine eğer oyunu yerleştirebilirsek, bu konuda gerçekten aileleri de etkileyebileceğimizi düşünüyorum."

— Kevser Soydan, Esenyurt Üniversitesi Bölüm Başkanı

Bu dışarıdan gelen tanınma, içeride henüz kurumsal bir mekanizmaya dönüşmemiştir. Akademinin araştırma gündemini sektörün politika ihtiyaçlarıyla buluşturacak, düzenli bilgi paylaşımını sağlayacak ve sektörün toplumsal meşruiyet argümanlarını veriye dayandıracak bir ortak platform kurulması gerekmektedir.

8.9 Sektörün Öz Sorumluluğu: Teşvikten Sorumluluğa

Oyun sektörü, Türkiye'nin kreatif endüstriler arasında devlet teşviklerinden en fazla yararlanan sektörlerden biridir. Teknokent desteğinden TÜBİTAK fonlarına, oyun geliştirme odaklı kamu programlarından ihracat teşviklerine kadar uzanan bu destek zinciri, sektörün bugünkü büyüklüğüne ulaşmasında belirleyici bir rol oynamıştır.

Gamze Şernaz bu durumu doğrudan ve açıkça dile getirdi: *"Bu ekosistem gelişirken beraberinde bir sorumluluk getiriyor. Çünkü içerik üretiyor ve birilerine erişiyor."*

Toplantıda yayıncı Can Sungur da aynı gerçeği sektörün kendi iç işleyişi üzerinden çarpıcı biçimde formüle etti:

"Oyun sektörü bu tarz şeylerin çözümü için kuruş ayırmıyormuş. Ben bu süreçte bunu gördüm. TOGED olarak senin de şikayetlerinden bir tanesi bu. Sen yapılanmazsan, sen örgütlenmezsen, senin ortaya proaktif bir çözümün olmazsa, adam gelir seni güder. Senin bir güdün yoksa devlet de der ki ben sizi güdüyorum."

— Can Sungur, Yayıncı

Bu tablo, sektörün yalnızca yasa maddelerine itiraz eden bir konumdan çıkması gerektiğini göstermektedir. Devletle kurulan ilişkinin yalnızca bir yaptırım tartışması olarak değil, sektörün kamu yararına katkısını sistematik ve görünür biçimde ortaya koyduğu bir ortaklık modeliyle çerçevesi gerekmektedir. Bu yönelim, hem savunuculuk kapasitesini güçlendirir hem de sektörün uzun vadede politika süreçlerinde daha etkin bir aktör olmasının zeminini hazırlar.

Bölüm 9 - TOPLANTI KAPSAMINA ALINMAYAN KONULAR VE GELECEK TOPLANTILAR

9.1 Daha Fazla Tartışma Gerektiren Konular

Toplantıda netlik kazanmayan ve tarafların görüşlerinin farklılaştığı bazı konular, teknik komisyon veya uzman çalışma grubu düzeyinde daha ayrıntılı ele alınmayı gerektirmektedir.

PEGI 2.0 sürecinin Türkiye'ye etkileri: loot box mekanikleri ve sosyal etkileşim bileşenlerinin yaş derecelendirmesine dahil edilmesi gündemdedir. Türkiye'nin bu süreci takip etmesi ve PEGI tanınması önerisiyle uyumlu bir tutum geliştirmesi gerekmektedir.

Yönetmelik hazırlık sürecinde sektörün masaya katılım modeli: BTK'nın yönetmelik taslağını hazırlama sürecinde sektör görüşlerinin nasıl ve ne zaman alınacağı, hangi kanalların kullanılacağı belirlenmemiştir. Bu sürecin yapılandırılması için BTK ile görüşme talep edilmelidir.

Platform seviyesindeki aktörler ile yayıncıların ayrı muamele gerektiren durumları: Steam, Epic Games ve konsol platformları ile Riot Games gibi münhasır yayıncıların teknik ve hukuki farklılıkları, tek tip bir yükümlülük rejiminin uygulanabilirliğini sorgulamaktadır.

Yavaş aksiyon alan platformlarla muhataplık: temsilci atama yükümlülüğüne uymada yavaş davranan platformlarla ilişkiler ve Türkiye pazarından çekilmeyi tercih eden platformların yaratacağı boşluğun nasıl yönetileceği ve bu senaryoda Türk kullanıcı ve geliştiricilerin durumu netleştirilmelidir.

9.2 Bu Toplantıda Ele Alınamayan Ancak Gündeme Alınması Gereken Konular

Toplantının zaman ve gündem kısıtları nedeniyle derinlemesine tartışılmayan ancak sektörün orta vadeli politika gündemine alması gereken başlıklar aşağıda sıralanmaktadır.

Telif hakları ve fikri mülkiyet: Kültür Bakanlığı'nın dijital oyunlar alanındaki düzenleyici rolü ve BTK ile koordinasyonun nasıl sağlanacağı belirsizliğini korumaktadır.

E-spor ve içerik üreticileri (yayıncılar) için özel düzenleme ihtiyacı: Mevcut yasa taslağı e-spor organizasyonlarını, turnuva altyapısını ve yayıncılık ekosistemini kapsam dışında bırakmaktadır. Bu alanların özgün koşulları ayrı bir çalışma grubunda ele alınmalıdır.

Yapay zeka destekli oyun geliştirme ve içerik üretiminin regülasyon çerçevesi: Mevcut taslak bu alanı kapsamamaktadır; ancak sektörün büyüme hızı göz önüne alındığında, bu boşluğun yakın vadede tartışmaya açılması kaçınılmazdır.

Türkiye oyun sektörü verilerinin sistematik biçimde toplanması: İhracat rakamları, istihdam verileri, kullanım istatistikleri ve şikayet verileri merkezi bir veri tabanında toplanmalı; bu veri tabanı politika tartışmalarında referans kaynak olarak kullanılmalıdır.

9.3 Sonraki Toplantı Önerileri

Bu toplantı, sektörün koordineli sesini şekillendirme sürecindeki ilk adım olarak değerlendirilmektedir. Aşağıdaki toplantı formatları, farklı paydaş gruplarının ihtiyaçlarına yönelik olarak önerilmektedir.

Yönetmelik Çalışma Toplantısı: BTK tarafından yönetmelik taslağının kamuoyuyla paylaşılmasının ardından sektörün ortak görüşünü şekillendirmeye yönelik teknik çalışma toplantısı düzenlenmelidir. TOGED'in sekreteryayı üstleneceği bu toplantıya hukuk, teknik ve iş geliştirme uzmanlarından oluşan bir çekirdek ekip katılmalıdır.

Geniřletilmiř Paydař Toplantısı: Oyuncu temsilcileri, yayıncılar ve ierik reticilerinin de dahil edildiđi daha geniř bir toplantı; 55 milyon oyunculuk taban itibarıyla sektrn kamuoyu savunuculuđunu glendirme potansiyeli tařımaktadır.

ocuk Koruma Odak Grubu: Akademisyenler, psikologlar, ebeveyn temsilcileri ve sektr temsilcilerinin bir araya geldiđi, ebeveyn bilinlendirme eylem planını Őekillendirecek odak grup toplantısı. Bu toplantının ıktısı, BTK ve Aile Bakanlıđı'na sunulacak somut bir nerge niteliđi tařıyacaktır.

Akademi-Sektr Ortak Platformu: Dijital Oyun Tasarımı blmleri ve TOGED'in dzenli bilgi paylařımı yapacađı, arařtırma gndemini ve lobi abalarını koordine edecekleri bir iletiřim mekanizması kurulmalıdır.

Tm bu adımlar, 4 Mart 2026 toplantısında ortaya konan yapıcı diyalog zemininin srdrlmesi ve glendirilmesi amacıyla tasarlanmıřtır. Meclis Komisyonu sreci devam etmektedir; bu raporun karar vericilere zamanında ulařması, toplantının etkisini somutlařtıracak en kritik adımdır.



TRKİYE
KREATİF
ENDSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Trkiye

TOGED
TRKİYE OYUN GELEŐTİRİCİLERİ DERNEĐİ

EKLER

Ek A: Kanun Teklifi Tam Metni

<https://www.tbmm.gov.tr/Yasama/KanunTeklifi/5f9ced52-3776-46e4-be23-019cb8da2666>

Ek B: TOGED Oyun Yasası Meclis Komisyon Önerileri

<https://toged.org/haberler/togedin-yasa-degisiklik-onerileri>

Ek C: Toplantı Programı ve Sunumu

<https://files.toged.org/oyun-ekosistemi-degerlendirme-toplantisi-sunumu.pdf>



TÜRKİYE
KREATİF
ENDÜSTRİLER
MECLİSİ

Creative
Türkiye

TOGED
TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ