

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ**SAĞLIK, AİLE, ÇALIŞMA VE SOSYAL İŞLER KOMİSYONU'na**

**Konu: 4/5/2007 Tarihli ve 5651 Sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların
Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi
Hakkında Kanun'a Ek Madde 5 Eklenmesine Dair Kanun Teklifi Hakkında
Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) Görüş ve Önerileri**

Tarih: 05/03/2026

1. SUNUŞ

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED), Türkiye'deki dijital oyun ekosistemini temsil eden, oyun geliştirici kuruluşları bünyesinde barındıran en köklü sivil toplum kuruluşudur. Derneğimiz, dijital oyun sektörünün sürdürülebilir büyümesi, uluslararası rekabet gücünün artırılması ve sektörün düzenleyici çerçeveye uyumlu gelişimi için çalışmaktadır. Üyelerimiz, gelirlerinin %95'ini ihracattan elde etmekte olup Türkiye'nin dijital ekonomisine önemli katkı sağlamaktadır.

Ülkemiz oyun geliştirme sektörü, 3,5 milyar ABD doları düzeyindeki hizmet ihracatı ile ekonomiye ve girişim ekosistemine çok güçlü katkı sunmaktadır. Ülkemizden bugüne kadar çıkan 7 Turcorn'un 3'ünün oyun sektöründen olması, sektörün yüksek katma değerli büyüme potansiyelini göstermektedir. İstanbul'un Avrupa'daki en büyük oyun geliştirme üssü olduğunun tescillenmesi, ülkemizin bu yenilikçi alanda ulaştığı rekabet gücünün en önemli göstergesidir. Bu gelişimde Ticaret Bakanlığı ile Sanayi ve Teknoloji Bakanlığının sağladığı destekler önemli ve kıymetlidir; düzenleme çalışmalarında bu birikim ve rekabet gücü gözetilmelidir. Bugün ihracatımızın neredeyse tümünü gerçekleştirdiğimiz oyun platformlarına gelecek kısıtlamaların, aynı zamanda oyun ihracatımızı da aynı oranda kısıtlayacağı aşikardır.

Oyunlar, doğru yaşa uygun içerik seçimi ve etkin ebeveyn rehberliği ile; öğrenme, problem çözme, kreatif yetenekler ve sosyalleşme gibi alanlarda çocuklarımızın gelişiminde yeri doldurulamaz olumlu etkiler sağlamaktadır. Bu nedenle koruma amacı ile sektör sürdürülebilirliğinin birlikte gözetildiği bir düzenleme yaklaşımını önemsiyoruz. Düzenlemenin gerekçesinde de çocukların ve gençlerin korunması, yaş derecelendirmesi ve ebeveyn kontrol mekanizmaları hedefi yer alması bu anlamda aynı hedeflere odaklandığımızı göstermektedir.

Bu çerçevede oyun sektörü, doğru yaşa doğru oyun sunulması ilkesini temel almakta; ebeveynlerin bilinçlendirilmesi ve halihazırda çok gelişmiş olan ebeveyn kontrol araçlarının kullanımının yaygınlaştırılması yönünde kararlılığını sürdürmektedir. Çocuklarımıza yasal, vergisi ödenen ve sağlıklı bir oyun ortamı sunularak; oyunlardan elde edilebilecek faydanın artırılması, muhtemel zararların ise önlenmesi hedeflenmelidir. Bu yasal platformlara getireceğimiz orantısız kısıtlamaların, çocuklarımızı ve gençlerimizi virüs, hacklenme, veri çalınması gibi çok daha büyük risklerle dolu, neyi finanse ettiği ve arkasında hangi güçlerin olduğu belirsiz ve asla regüle edilemez yasadışı platformlara itmesi en büyük korkumuzdur.

Öte yandan, düzenleme hedefi kapsamına girebilecek bazı platformların yalnızca oyun erişimi sağlamadığı; aynı zamanda gerçek zamanlı 3D modelleme ve simülasyon altyapıları sunduğu, bu altyapıların savunma sanayinde ve benzeri stratejik alanlarda yoğun şekilde kullanıldığı değerlendirilmektedir. Bu nedenle kanun teklifi hazırlanırken, çocukların korunması amacıyla kurulacak yükümlülük ve yaptırım tasarısının, bu platformların çok amaçlı kullanım niteliğini ve doğurabileceği ikincil etkileri gözetten bir hassasiyetle ele alınması gerektiği kanaatindeyiz.

Bu kapsamda TOGED, sektör paydaşlarıyla olduğu kadar uluslararası kuruluşlar ve kamu kurumlarıyla da yakın iletişim ve iş birliği içinde çalışmakta; bu alandaki teknik katkı ve koordinasyon faaliyetlerini uzun yıllardır istikrarlı biçimde sürdürmektedir. 4 Mart 2026 tarihinde tüm sektör bileşenleri ile, TOBB Kreratif Endüstriler Meclisi ev sahipliğinde sektörün tüm bileşenlerini bir araya getiren kapsamlı bir istişare toplantısı düzenlenmiş, ve sektörden geri alınan bildirimler de bu dokümanda değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede çıkarılacak yasanın çok yüksek hassasiyetle düzenlenmesi gerektiğini değerlendiriyoruz. Gençleri koruma hedefi korunurken, kapsamı belirsiz veya teknik olarak uygulanması güç yükümlülüklerin; hukuka uyum sağlayan platformlar üzerinde ölçüsüz sonuçlar doğurması muhtemeldir. Bu risk, yönetmelik yetkisinin geniş ifadelerle kurulması halinde artabilir.

Taslak metin, yaş derecelendirme ve ebeveyn kontrol araçları gibi koruyucu mekanizmaları kurgulamaktadır. Bu mekanizmaların uygulanabilir ve ölçülü şekilde tasarlanması; hem çocukların korunmasına hem de güvenli, yasal ve denetlenebilir oyun ortamının korunmasına hizmet eder. Çocuk ve gençlerin korunması amacını paylaşmakla birlikte, düzenlemenin uygulanabilirliği, belirlilik ilkesi ve sektör sürdürülebilirliği açısından bazı değişiklik önerilerimizi Komisyonunuzun takdirine sunuyoruz.

En kritik altı talebimiz aşağıdaki gibidir:

1. MADDE 21’de getirilen tanımların kanun seviyesinde sektörün yapısına uygun ve tüketici kanunumuzla çelişkiler içermeyecek şekilde düzenlenmesi.
2. Madde 23 / Ek Madde 5-1: Derecelendirme yükümlülüğünün oyun sağlayıcıdan (geliştirici) oyun dağıtıcıya aktarılması ve çifte yaptırımın önüne geçilmesi
3. Madde 23 / Ek Madde 5-3: Temsilci atama yükümlülüğünde adli ve idari makam sorumluluğunun kaldırılarak kurum üzerinden tanımlanması ve temsilcilere dair cezai yükümlülükler ön görülmediğinin yasaya eklenmesi.
4. Madde 23 / Ek Madde 5-5: Bilgi talebi muhatabının, yasa üzerinde bir temsilcilik sorumluluğu olmaması ve çifte yükümlülük getirmemesi için, oyun sağlayıcı (geliştirici) çıkarılarak sadece oyun dağıtıcılar bazında uygulanması.
5. Madde 23 / Ek Madde 5-6: Yönetmelik yetkisinin “yasa kapsamında uygulama usul ve esasları” ile sınırlandırılması; yeni yükümlülük ihdası riskinin azaltılması.
6. Madde 23 / 7 Ek Madde 5/7-8: Yaptırım tutarlarının orantılılık ilkesine uygun biçimde gözden geçirilmesi.

2. GENEL DEĞERLENDİRME

Kanun teklifi, 5651 Sayılı Kanun'a eklenecek Ek Madde 5 ile dijital oyun sektörünü ilk kez doğrudan düzenleyen bir çerçeve getirmektedir. Düzenleme; yaş derecelendirmesi (Fıkra 1-2), temsilci atama yükümlülüğü (Fıkra 3), ebeveyn kontrol mekanizmaları (Fıkra 4), bilgi paylaşımı (Fıkra 5), yönetmelik yetkisi (Fıkra 6) ve kademeli yaptırım sistemi (Fıkra 7-8) olmak üzere altı temel alanı kapsamaktadır.

Uygulanabilirlik:

Teklifte "oyun", "oyun sağlayıcı" ve "oyun dağıtıcı" terimleri kullanılmakta ve bu kavramların tanımları MADDE 21'de yer almaktadır. "Sağlayıcı" ve "Dağıtıcı" ifadelerinin tüketici kanununda farklı amaçlarla kullanıldığı ve üreten ile dağıtan şirketleri, sektörün çalışma ilkelerine göre doğru tanımlamadığını değerlendirmekteyiz. Bu sebeple tanımların düzenlenmesinin ileride öngörülmeven sıkıntılar yaşanmasını engelleyeceğini değerlendiriyoruz.

Belirlilik:

"Usulüne uygun derecelendirme" ifadesi (Fıkra 2), "her türlü açıklama" ibaresi (Fıkra 5) ve yönetmelikle getirilecek ek yükümlülükler (Fıkra 6) gibi unsurlar, kanun düzeyinde yeterli belirlilik taşımamaktadır. Hukuki güvenlik ilkesi gereği, temel yükümlülüklerin kanun metninde çerçevesinin çizilmesi gerekmektedir.

Orantılılık:

Yaptırım sistemi kademeli bir yapıda ve uygun ihbar süreleri ile tasarlanmış olup BTK'ya takdir yetkisi tanınmıştır. Ancak bant daraltma oranları, muhtemel etkileri itibarıyla orantılılık ilkesi açısından değerlendirilmelidir. Mevcut yaptırımların daha önce sosyal medyaya uygulananlar ile aynı olduğu görülmektedir. Ancak resim ve video görüntüleyen bir web uygulaması ile ebatları yüzlerce gigabayt veriye ulaşan, karmaşık doğrulama, erişim ve etkileşim altyapıları olan devasa yazılım projelerinin aynı teknik ve teknolojik yöntemlerle çalışmadığı aşikardır. Örneğin %50'ye varan bir bant daraltma sosyal medya için sistemin yavaşlaması ve trafiğin düşmesine yol açarken, oyunlar için sistemin toptan çalışmaz hale gelmesi ve fiilen sistemin kapanmış olması sonucunu doğurmaktadır.

Denetim ve yaptırım tasarımı:

Derecelendirme ve bilgilendirme yükümlülüğünün hem oyun sağlayıcıya (geliştiriciye) hem oyun dağıtıcıya yüklenmesi, dağıtıcılar bu yükümlülüğü zaten oyun geliştiriciye aktarmak zorunda olduğu için, çifte uyulama getirmekte ve oyun geliştirici tarafında süreci yönetilmez hale getirmektedir. Temsilcilik ilkesi ve yaptırımlar oyun dağıtıcılar üzerinden tasarlandığı için yükümlülüklerin de sadece bu seviyede tutulması tutarlılık sağlayacaktır.

TOGED'in yaklaşımı:

Derneğimiz, çocuk ve gençlerin korunması amaçlarını tam olarak desteklemektedir. Aşağıda sunulan öneriler, bu koruma amaçlarını zayıflatmadan, düzenlemenin uygulanabilirliğini güçlendirmeyi, sektörün sürdürülebilirliğini gözetmeyi ve Türkiye'nin dijital oyun ihracatındaki konumunu korumayı hedeflemektedir.

3. MADDE BAZINDA GÖRÜŞ VE DEĞİŞİKLİK ÖNERİLERİ

3.1. MADDE 21 - Tanımlar

A) Mevcut düzenleme özeti:

Madde 21, 5651 Sayılı Kanun'un 2 nci maddesinin birinci fıkrasına üç yeni tanım 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 ifade etmektedir.

B) Sorun / risk:

Oyun tanımının kapsamı: "İnternet üzerinden dağıtılan, oynanan veya güncellenen" ifadesi, tanımı yalnızca çevrim içi unsur taşıyan oyunlarla sınırlandırmaktadır. Çevrim dışı (offline) olarak da oynanabilen ancak dijital mağazalardan indirilen oyunlar, bu tanımın kapsamında kalıp kalmadığı konusunda belirsizlik yaratmaktadır.

Oyun sağlayıcı tanımının belirsizliği: "Üreten" fiili, oyun geliştirme sürecinin karmaşık yapısını yeterince yansıtmamaktadır. Tasarım, yazılım geliştirme ve süreç yönetimi gibi farklı rolleri kapsayıp kapsamadığı açık değildir. Ayrıca "oyun içi bileşenleri üreten" ifadesi, üçüncü taraf içerik üreticilerini (mod yapımcıları, varlık tasarımcıları vb.) istemeden kapsama dahil etme riski taşımaktadır. Oyun geliştiricilerin bu unsurlar üzerinde kontrolü yoktur.

Oyun dağıtıcı tanımının yetersizliği: Mevcut tanım, lisans sahibi olarak oyunu doğrudan sunan dağıtıcılar ile yalnızca aracılık eden platformları (dijital mağazalar, bulut oyun hizmetleri) aynı kategori altında toplamaktadır. Oysa bu iki aktörün yükümlülük kapasitesi ve sorumluluk alanları birbirinden farklıdır. Ayrımın yapılmaması, Ek Madde 5'teki yükümlülüklerin uygulanmasında adaletsiz sonuçlar doğurabilir.

Bu maddelerin doğru tanımlanması yönetmelik seviyesinde belirlenecek detaylarda da daha rahat kontrol sağlanmasına imkan tanıyacaktır.

Ayrıca yasa kapsamı "internet üzerinden oynanan oyunları" hedeflediği için, sektörümüzle ilişkisi olmayan ama geniş "Oyun" kavramı içinde değerlendirilebilecek farklı ürünler açısından belirsizlik yaratmaması ve gelecekte başka alanlara gelebilecek yasalarla uyumsuzluk olamaması adına; daha geniş kabule sahip "Dijital Oyun" kavramının yerleşmesi doğru olacaktır.

C) Önerilen değişiklik metni:

"ş) Dijital oyun: Elektronik cihaz üzerinde çalışan, kullanıcı etkileşimine dayalı olarak çevrim içi veya çevrim dışı oynanabilen ve internet aracılığıyla dağıtılan veya güncellenen yazılım ürünlerini,

t) Oyun geliştirici: Dijital oyunu ya da oyun içeriğini tasarlayan, bunların yazılımını geliştiren veya geliştirme sürecini yöneten gerçek ya da tüzel kişileri,

u) Oyun dağıtıcı: Lisans hakkına sahip olduğu dijital oyunu internet üzerinden dijital yollarla son kullanıcıya sunan, erişime açan ya da satış, lisanslama veya abonelik yoluyla kullanıma sağlayan gerçek ya da tüzel kişileri,

ü) Oyun platformu: Üzerinde lisans hakkı bulunmayan dijital oyunların son kullanıcıya sunulmasına, erişime açılmasına veya kullanılmasına aracılık eden; söz konusu oyunların listelendiği, indirildiği, satın alındığı, lisanslandığı, abonelik yoluyla kullanıldığı ya da bulut teknolojisi aracılığıyla oynatıldığı dijital ortam hizmetini,"

D) Gerekçe:

Tanımların genişletilmesi ve netleştirilmesi, Ek Madde 5'in tamamındaki yükümlülüklerin doğru muhatabına yönelmesini sağlayacaktır. Temel gerekçeler şöyledir: (i) "Dijital oyun" terimi, "oyun" ifadesinin günlük dildeki geniş anlamından kaynaklanan belirsizliği gidermekte ve çevrim dışı oynanabilen ancak dijital dağıtılan ürünleri de kapsamaktadır. (ii) "Oyun geliştirici" tanımı, üretim sürecinin farklı aşamalarını (tasarım, yazılım geliştirme, süreç yönetimi) açıkça kapsayarak, salt "üreten" ifadesinin yarattığı belirsizliği gidermektedir. (iii) "Oyun dağıtıcı" ve "oyun platformu" ayrımı, lisans sahibi olarak doğrudan dağıtım yapan aktörler ile aracı platform hizmeti sunan aktörlerin farklı yükümlülük kapasitelerini yansıtmaktadır.

E) Beklenen etki:

Tanımların bu şekilde düzenlenmesi, Ek Madde 5'teki derecelendirme, temsilci atama, ebeveyn kontrolü ve bilgi paylaşımı yükümlülüklerinin doğru muhatabına yönelmesini muhtemel olarak sağlayacaktır. Dört ayrı tanım kategorisi, yönetmelik düzeyinde de daha hassas düzenlemeler yapılmasına zemin hazırlayacak ve uygulama belirsizliğini azaltacaktır.

3.2. MADDE 23 / Ek Madde 5-1 - Derecelendirme Yükümlülüğü

A) Mevcut düzenleme özeti:

Fıkra 1, oyun sağlayıcıyı (geliştiriciyi) oyunları yaş kriterlerine göre derecelendirmekle yükümlü kılmaktadır.

B) Sorun / risk:

Türk oyun geliştiricileri gelirlerinin büyük bölümünü ihracattan elde etmekte ve uluslararası platformların derecelendirme sistemlerine uymaktadır. Derecelendirme yükümlülüğünün oyun sağlayıcıya (geliştiriciye) yüklenmesi, son kullanıcıya içeriği sunan dağıtıcının sorumluluğunu belirsizleştirmektedir. Dağıtıcıya getirilen yükümlülükler, doğası gereği zaten oyun geliştiricileri de bağlayacağı için zaten yasa kapsamındadır. Ancak bu madde, oyununu Türkiye'de geliştiren ama Türkiye'ye sunmayan ve sadece ihracat yapan geliştiricilerimize ek yükümlülük getirmektedir.

C) Önerilen değişiklik metni:

EK MADDE 5-1'in yasa taslağından çıkarılması önerilmektedir.

D) Gerekçe:

Derecelendirme yükümlülüğünün oyun sağlayıcıdan (geliştiriciden) oyun dağıtıcıya aktarılması, içeriği son kullanıcıya fiilen sunan aktörün sorumlu tutulmasını sağlamakta ve Fıkra 7'deki yaptırım muhatabıyla tutarlılık oluşturmaktadır. Oyun geliştiricilerin ihracata odaklı yapısı göz önünde bulundurulduğunda, derecelendirme sorumluluğunun dağıtıcıda kalması uluslararası uygulamalarla da örtüşmektedir.

E) Beklenen etki:

Bu değişiklik, derecelendirme yükümlülüğü ile yaptırım muhatabını muhtemel olarak uyumlu hale getirecek, oyun geliştiricilerin ihracat odaklı faaliyetlerinin gereksiz yüklerden korunmasını sağlayacak ve uygulamada sorumluluk karmaşasını ortadan kaldıracaktır.

3.3. Madde23 / Ek Madde 5-3 - Temsilci Atama Yükümlülüğü**A) Mevcut düzenleme özeti:**

Fıkra 3, Türkiye'den günlük erişimi yüz binden fazla olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcıya, Kurum, Birlik, adli veya idari makamlara karşı Türkiye'de gerçek veya tüzel kişi temsilci belirleme yükümlülüğü getirmektedir.

B) Sorun / risk:

Adli ve idari makam sorumluluğu: Temsilcinin Kurum'un yanı sıra adli ve idari makamlara karşı da sorumlu tutulması, şirketin yükümlülüklerini yerine getirememesi halinde yakalama kararları veya cezai yaptırımların temsilciye yansıtılması gibi sonuçlar doğurabilecektir. Bu durum, platformların temsilci atamasını fiilen zorlaştırma ve hatta imkânsız kılma riski taşımaktadır. Nitekim temsilci, oyun dağıtıcının kararları üzerinde belirleyici etkiye sahip olmadığından, adli ve idari sorumluluk yükü orantısız olmaktadır. Oyun platformlarının kullanıcı sayıları yüksek gözüküyor olsa bile, ülkemizden elde ettikleri gelir, çalışan sayıları ve imkanları açısından sosyal medya şirketleri ile kıyaslanamayacak kadar küçük olduğu göz önünde tutulmalıdır. Bugün dünyanın en büyük oyun platformunun çalışan sayısı, sosyal medya şirketlerinin 1/200'ü oranındadır.

C) Önerilen değişiklik metni:

"(3) Türkiye'den günlük erişimi yüz binden fazla olan yurt dışı kaynaklı oyun dağıtıcı; Kurum tarafından gönderilecek tebligat, bildirim veya taleplerin gereği ile bu Kanun kapsamındaki diğer yükümlülüklerin yerine getirilmesini temin için Türkiye'de gerçek veya tüzel kişi temsilci belirlemekle ve bu temsilciye dair bilgileri Kuruma bildirmekle yükümlüdür. Temsilci, oyun dağıtıcının bu Kanun kapsamındaki yükümlülüklerinden dolayı cezai açıdan sorumlu tutulamaz. Oyun dağıtıcı, temsilcinin iletişim bilgilerine kolayca görülebilecek ve doğrudan erişilebilecek şekilde internet sitesinde yer verir."

D) Gerekçe:

Mevcut düzenlemede temsilcinin Kurum dışında adli veya idari makamların tebligat ve taleplerine de muhatap kılınması, temsilcilik mekanizmasının işlevselliğini zayıflatır. Temsilci, oyun dağıtıcının ticari kararları, içerik politikaları ve teknik altyapısı üzerinde

belirleyici değildir; esasen Kurum ile oyun dağıtıcı arasında iletişim ve koordinasyon sağlar. Buna rağmen temsilciye adli ve idari sorumluluk yüklenmesi, orantısız sonuçlara ve temsilci bulunmasını fiilen zorlaştıracak caydırıcılığa yol açabilir. Bu nedenle temsilcinin muhataplığının Kurum ile sınırlandırılması ve temsilcinin cezai sorumluluk taşımadığının kanunda açıkça düzenlenmesi, belirlilik ve ölçülülük ilkeleri bakımından uygun olacaktır.

E) Beklenen etki:

Önerilen değişiklik, temsilci atama yükümlülüğünün fiilen işlerlik kazanmasını muhtemel olarak sağlayacak; temsilcinin rolüyle bağdaşmayan cezai sonuçların ve fiili caydırıcılığın önüne geçecektir. Böylece temsilcilik kurumu, düzenleyici otorite ile oyun dağıtıcı arasında etkin ve kesintisiz bir iletişim kanalı olarak çalışabilecek; kamu idaresinin aradığı muhataplık ve hızlı geri bildirim beklentisi daha güçlü ve sürdürülebilir biçimde karşılanabilecektir.

3.4. Madde23 Ek Madde 5-5 - Bilgi Paylaşımı Yükümlülüğü**A) Mevcut düzenleme özeti:**

Fıkra 5, Kurum'un oyun sağlayıcı (geliştirici) ve oyun dağıtıcıdan kurumsal yapı, bilişim sistemleri, algoritmalar, veri işleme mekanizmaları ve ticari tutumlar dahil her türlü açıklamayı talep edebileceğini ve bu bilgilerin on beş günü geçmemek üzere verilmesi gerektiğini düzenlemektedir.

B) Sorun / risk:

Kapsam genişliği: "Her türlü açıklama" ifadesi sınırsız bilgi talep yetkisi vermektedir. Listelenen bazı bilgi kategorilerinin bu kanunun doğrudan kapsamıyla ilişkisi tartışmalıdır. Muhatap sorunu: Oyun sağlayıcının (geliştirici) Türkiye'de temsiliyeti bulunmaması halinde bilgi talebinin muhatabı belirsizleşmektedir.

C) Önerilen değişiklik metni:

"(5) Kurum, oyun dağıtıcının bu Kanuna uyumuna ilişkin olarak, temsilcisi bulunan oyun dağıtıcıdan kurumsal yapı, bilişim sistemleri, veri işleme mekanizmaları dahil olmak üzere bu yasanın uygulanmasıyla doğrudan ilgili açıklamaları talep edebilir. Oyun dağıtıcı, Kurum tarafından talep edilen bilgi ve belgeleri derhal ve on beş günü geçmemek üzere Kurum tarafından belirlenecek süre içinde vermekle yükümlüdür."

D) Gerekçe:

Oyun sağlayıcının (geliştirici) fıkra kapsamından çıkarılması, bu yasa kapsamında temsilcilik sorumluluğu bulunmayan aktörlere çifte yükümlülük getirilmesini önlemektedir. Bilgi talebinin "temsilcisi bulunan oyun dağıtıcı" ile sınırlandırılması, yükümlülüğün fiilen uygulanabilir bir muhatabının bulunmasını sağlamaktadır. Temsilcilik şartı bulunmayan oyun dağıtıcılar ve oyun sağlayıcılar (geliştiriciler) açısından bilgi talebinin kime ve ne şekilde iletileceği muallaktır. "Her türlü açıklama" yerine "bu maddenin uygulanmasıyla doğrudan ilgili" ibaresi, orantılılık ilkesine uygunluk sağlamaktadır.

E) Beklenen etki:

Bilgi talep kapsamının düzeltilmesi, muhtemel olarak ticari sır ihlali riskini azaltacak ve oyun dağıtıcıların uyum maliyetini düşürecektir. Kurum özelinde temsilcilik şartı olmayan kişilerin kapsamdan çıkarılması Kurum'un çalışma esasları ve yasanın uygulanması konusunda boşluk oluşmamasını sağlayacaktır. Kurum'un denetim yetkisi, maddenin uygulanmasıyla düzenlenerek korunmaktadır.

3.5. Madde23 Ek Madde 5-6 - Yönetmelik Yetkisi**A) Mevcut düzenleme özeti:**

Fıkra 6, maddenin uygulanmasına, oyun sağlayıcının (geliştiricinin) ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükler ve yaş kriterlerine göre derecelendirmeye dair usul ve esasların Kurum tarafından çıkarılan yönetmelikle belirleneceğini düzenlemektedir.

B) Sorun / risk:

Yeni yükümlülük ihdası riski: "Oyun sağlayıcının ve oyun dağıtıcının uyması gereken yükümlülükler" ifadesi, yönetmelik düzeyinde yasa seviyesinde yeni yükümlülükler getirilmesine imkân tanımaktadır. Yönetmeliğin yasa kapsamını aşarak bağımsız yükümlülük ihdas etmesi, normlar hiyerarşisi ve hukuki güvenlik ilkesi açısından sorunludur.

Çifte uygulama: Oyun sağlayıcının (geliştiricinin) yönetmelik kapsamına dahil edilmesi, Fıkra 5'teki bilgi paylaşımı sorununa paralel biçimde çifte yükümlülük riski taşımaktadır.

C) Önerilen değişiklik metni:

"(6) Bu maddenin uygulanmasına, oyun dağıtıcının bu maddeden kaynaklanan yükümlülüklerini nasıl yerine getireceğine ve yaş kriterlerine göre derecelendirmeye dair usul ve esaslar, Kurum tarafından çıkarılan Yönetmelikle belirlenir."

D) Gerekçe:

Yönetmelik yetkisinin "oyun dağıtıcının bu maddeden kaynaklanan yükümlülüklerini nasıl yerine getireceği" ile düzenlenmesi, yönetmeliğin yasa metninin uygulanmasına yönelik olmasını sağlamakta ve yeni yükümlülük ihdas riskini ortadan kaldırmaktadır. Oyun sağlayıcının (geliştiricinin) metinden çıkarılması, çifte uygulama riskini gidermektedir.

E) Beklenen etki:

Yönetmelik yetkisinin düzenlenmesi, muhtemel olarak düzenleyici öngörülebilirliği artıracak ve sektörün hukuki güvenlik beklentisini karşılayacaktır.

3.6. Madde23 Ek Madde 5-7 ve 5-8 - Yaptırım Sistemi**A) Mevcut düzenleme özeti:**

Fıkra 7, kademeli yaptırım sistemi öngörmektedir: bildirim, ardından 1-10 milyon TL ilk idari para cezası, 10-30 milyon TL ikinci ceza. Fıkra 8, bant daraltma tedbirini düzenlemektedir: önce %50, ardından %90'a kadar daraltma; tamamı sulh ceza hakimliği kararına bağlıdır. Yükümlülüğün yerine getirilmesi halinde cezalar dörtte bire iner ve bant daraltma kendiliğinden kalkar.

B) Sorun / risk:

Kademeli yapı ve sulh ceza hakimliği denetimi olumlu unsurlardır. Ancak bant daraltma oranları, muhtemel etkileri itibarıyla **orantılılık** ilkesi açısından yeniden değerlendirilmelidir. Mevcut oranların daha önce sosyal medya benzeri hizmetlerde görülen oranlarla aynı olması, dijital oyunların teknik niteliği bakımından uygun sonuç vermeyebilir. Dijital oyun hizmetleri; büyük veri transferi, anlık doğrulama, erişim ve etkileşim altyapıları gerektirir. Bu nedenle yüzde 50 bant daraltma, sosyal medya benzeri hizmetlerde “yavaşlama” etkisi doğururken; oyunlarda hizmetin fiilen çalışamaz hale gelmesi ve pratikte erişimin kesilmesi sonucunu doğurabilir.

C) Önerilen değişiklik metni:

Bant daraltma tedbirinin kademeli yapısı korunarak, oranların aşağıdaki şekilde yeniden düzenlenmesi önerilir:

MADDE 23- 4/5/2007 tarihli ve 5651 sayılı Kanunun Ek 5 inci maddesinin sekizinci fıkrasında yer alan;

- a) “yüzde elli oranında” ibaresi “yüzde on ila yüzde otuz oranında” şeklinde,*
- b) “yüzde doksana kadar” ibaresi “yüzde otuz ila yüzde elli oranında” şeklinde,*

D) Gerekçe:

Bant daraltma, etkisi itibarıyla erişimi fiilen durdurabilecek ağırlıkta bir tedbirdir. Bu nedenle oranın, ihlalin niteliği ve hizmetin teknik işleyişiyle uyumlu, ölçülü ve kademeli olması gerekir. Dijital oyunların teknik altyapısı, sosyal medya benzeri hizmetlerle aynı şekilde çalışmadığından, aynı oranların aynı sonuçları doğurması beklenmemelidir. Önerilen oranlar, tedbirin caydırıcılığını korurken “fiili kapanma” riskini azaltmayı hedefler.

E) Beklenen etki:

Yaptırım tutarlarının orantılılık ilkesiyle yeniden değerlendirilmesi, muhtemel olarak düzenlemenin caydırıcılığını korurken dağıtıcıların pazardan çekilme riskini azaltacaktır.

4. UYGULAMA VE GEÇİŞ ÖNERİLERİ

Yürürlük tarihi: Kanunun yürürlüğe girmesiyle birlikte, oyun dağıtıcıların derecelendirme, temsilci atama ve ebeveyn kontrol yükümlülüklerini yerine getirebilmeleri için yeterli bir geçiş süresi tanınması gerekmektedir. İkincil mevzuatın (yönetmelik) kanunun yürürlüğe girdiği tarihten itibaren makul bir süre içinde yayımlanması, uygulamada öngörülebilirliği sağlayacaktır.

Geçiş süresi: Yükümlülüklerin kademeli olarak devreye alınması, sektör aktörlerinin teknik ve idari altyapılarını hazırlamaları açısından önem taşımaktadır. Özellikle derecelendirme sisteminin belirlenmesi ve temsilci atama süreçleri için ayrı geçiş takvimi öngörülmesi uygun olacaktır.

İkincil düzenleme ihtiyacı: Kanun metninde yönetmeliğe yapılan atıfların kapsamı, Fıkra 6'ya ilişkin önerimiz doğrultusunda düzenlenmelidir. Yönetmelik hazırlık sürecinde sektör paydaşlarının görüşünün alınması, uygulanabilirliği artıracaktır.

Kurumlar arası koordinasyon: BTK'nın uygulamada Ticaret Bakanlığı (tüketici hakları), Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı (çocuk koruma) ve ilgili diğer kurumlarla koordinasyon mekanizması oluşturması, düzenlemenin etkinliğini artıracaktır.

5. SONUÇ VE TALEP

Sayın Komisyon Başkanı ve Değerli Üyeler, yukarıda sunulan değerlendirmeler çerçevesinde, aşağıdaki değişikliklerin Komisyonunuzca dikkate alınmasını saygıyla talep ederiz:

1. MADDE 21’de getirilen tanımların kanun seviyesinde sektörün yapısına uygun ve tüketici kanunumuzla çelişkiler içermeyecek şekilde düzenlenmesi.
2. Madde 23 / Ek Madde 5-1: Derecelendirme yükümlülüğünün oyun sağlayıcıdan (geliştirici) oyun dağıtıcıya aktarılması ve çifte yaptırımın önüne geçilmesi
3. Madde 23 / Ek Madde 5-3: Temsilci atama yükümlülüğünde adli ve idari makam sorumluluğunun kaldırılarak kurum üzerinden tanımlanması ve temsilcilere dair cezai yükümlülükler ön görülmediğinin yasaya eklenmesi.
4. Madde 23 / Ek Madde 5-5: Bilgi talebi muhatabının, yasa üzerinde bir temsilcilik sorumluluğu olmaması ve çifte yükümlülük getirmemesi için, oyun sağlayıcı (geliştirici) çıkarılarak sadece oyun dağıtıcılar bazında uygulanması.
5. Madde 23 / Ek Madde 5-6: Yönetmelik yetkisinin “yasa kapsamında uygulama usul ve esasları” ile sınırlandırılması; yeni yükümlülük ihdası riskinin azaltılması.
6. Madde 23 / 7 Ek Madde 5/7-8: Yaptırım tutarlarının orantılılık ilkesine uygun biçimde gözden geçirilmesi.

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği olarak, Komisyon çalışmalarında teknik katkı sunmaya hazır olduğumuzu belirtir, çalışmalarınızda başarılar dileriz.

Saygılarımızla,

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ (TOGED)

Yönetim Kurulu Adına

Başkan

Ali Erkin