



# TÜRKİYE OYUN DERECELENDİRME KURULU OLUŞTURULMASINA İLİŞKİN

## POLİTİKA NOTU



16/07/2025

# TÜRKİYE OYUN DERECELENDİRME KURULU OLUŞTURULMASINA İLİŞKİN POLİTİKA NOTU

## 1. GİRİŞ

Türkiye’de dijital oyunların değerlendirilmesi, mevcut yasal çerçevede sinema filmleriyle benzer yöntemlerle yapılmaktadır. Ancak dijital oyunların interaktif ve dinamik yapısı, mevcut düzenlemelerin ve değerlendirmelerin yeterliliğini sorgulamaktadır. Bu rapor, Türkiye’de dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılması için mütakel bir sistem önerisi sunmayı amaçlamaktadır. Dünya örneklerinden faydalanarak Türkiye’nin özgün koşullarına uygun bir derecelendirme ve denetim sistemi kurulmasının önemini vurgulamaktadır.

## 2. TÜRKİYE’DE OYUN DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

**Mevzuat ve İşleyiş:** Türkiye’de dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılması, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü bünyesinde oluşturulan ‘Değerlendirme ve Sınıflandırma Kurulları’ tarafından gerçekleştirilmektedir.<sup>1</sup> İlgili kurullar, 5244 sayılı “Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun”, “Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik” ve “Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkında Yönetmelik” hükümlerine göre faaliyet göstermektedir.

**Kurulların Yapısı:** Sinema filmleri, dijital oyunlar ve fragmanlar; Bakanlık temsilcisi, sinema meslek birliği temsilcisi ile Bakanlıkça belirlenecek bir psikologdan oluşan “Alt Kurullar” ve Kültür ve Turizm Bakanlığı ile İçişleri ve Millî Eğitim Bakanlıklarından birer üye, ilgili alan meslek birliklerince önerilen uzman kişiler arasından Bakanlıkça seçilecek üç üye ile Bakanlık tarafından belirlenecek, alanında doktora derecesi bulunan bir sosyolog, bir psikolog ve bir çocuk gelişimi uzmanı olmak üzere toplam dokuz üyeden oluşan “Değerlendirme ve Sınıflandırma Kurulu” tarafından değerlendirilmekte ve sınıflandırılmaktadır.

**Değerlendirme Süreci:** Alt Kurul, dijital oyunun içeriğini fragman ve yalnız gösterilen kesit özelinde incelemektedir. Oyunun detayları hakkında yeterli bilgi edinilemediği durumlarda, firmadan yetkili bir kişi çağrılarak oyunun bir bölümünün kurul önünde oynanması talep edilmektedir. Firma yetkilisi, oyunun oynanabilir kısmına kadar ilerlemekte ve bu süreç Kurul önünde gerçekleşmektedir. Eğer oyunun demosu ve fragmanı mevcutsa, bu materyaller başvuru dosyasına eklenmektedir. Ardından, firmadan, oyunun henüz izlenemeyen diğer bölümlerinin anayasaya ve ilgili yönetmeliğe uygun olduğuna dair bir taahhütname alınmaktadır. Bu taahhütname, oyun içerik metni ve CD dosyası ile birlikte İstanbul Telif Hakları Müdürlüğü’ne teslim edilmektedir. Yönetmeliğe göre, bu dosyada bir referans yazısının bulunması gerekmektedir.

**Dijital Oyunlar ve Sinema Eserleri Farkı:** Dijital oyunların tescili sinema filmleriyle benzer şekilde yapılmaktadır. Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik’ine göre, oyunlar; *cinsellik, çıplaklık, şiddet, korku, uyuşturucu madde kullanımı, kaba dil ve argo dil gibi olumsuz örnek oluşturabilecek davranışlar göz önünde bulundurularak* (m. 10/1) değerlendirilmektedir. Türkiye’de dijital oyunlarla ilgili bir yasal düzenleme mevcut değildir. Dijital oyunlar, sinema eserlerinin değerlendirme kriterleri kapsamında değerlendirilmektedir. Dijital oyunlar ve sinema eserleri, belirli bir olay örgüsüne sahip olmak yönünden benzerlik göstermektedir. Diğer yandan, sinema eserleri müdahale edilemeyen bir kurgu dahilinde ilerlerken dijital oyunlar komutlarla ilerlemektedir. Bu fark, dijital oyunların interaktif doğası ve oyuncunun kararlarıyla şekillenen hikâye akışı ile sinema eserlerinin daha sabit ve lineer yapısının ortaya koyduğu belirgin ayrımı göstermektedir.

**Tescil ve Denetim:** Değerlendirme ve Sınıflandırma Kurulu değerlendirilen bütün oyunlar CD ile dağıtımına çıkanlardır. Mobil oyunlar (iOS, Android vb.) tescil için Kültür ve Turizm Bakanlığı’na başvurmamaktadır ve Türkiye’de

<sup>1</sup> <https://sinema.ktb.gov.tr/TR-144749/degerlendirme-ve-siniflandirma-isaretleri.html>. Erişim Tarihi: 16.07.2025.

bu oyunların denetimi yoktur. Bilgisayar oyunları için isteğe bağlı tescil yapılabilmektedir. Diğer yandan, İstanbul Telif Müdürlüğü ile yapılan görüşmede, sinema filmleri için haftada yaklaşık 18 adet değerlendirildiği, ancak dijital oyunlar (mobil veya çevrimiçi vb.) için ayda yalnızca 1-2 başvuru alındığı veya hiç başvuru olmadığı bilgisi edinilmiştir.

**Yaş Sınıflandırması:** Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yapılan dijital oyunların yaş sınıflandırması şu şekilde yapılmaktadır:

- » 6A: 6 yaş ve üzeri için uygundur. 6 yaşına kadar ebeveyn gözetiminde izlenmeli.
- » 6+: 6 yaş ve üzeri.
- » 10A: 10 yaş ve üzeri için uygundur. 10 yaşına kadar ebeveyn gözetiminde izlenmeli.
- » 10+: 10 yaş ve üzeri.
- » 13A: 13 yaş ve üzeri için uygundur. 13 yaşına kadar ebeveyn gözetiminde izlenmeli.
- » 13+: 13 yaş ve üzeri.
- » 16+: 16 yaş ve üzeri.
- » 18+: 18 yaş ve üzeri.
- » **Ticari Yükümlülük:** Oyunlar, içinde para ödenen bir sistem barındırıyorsa, ticari yükümlülük doğuracağı için doğrudan 18 yaş ve üzeri olarak sınıflandırılmaktadır.

**Eksiklikler ve Yetersizlikler:** Türkiye'de dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılması üzerine, dijital oyunlara özgü müstakil bir alan barındıran özel bir düzenleme bulunmamaktadır. Bu süreç, mevcut sinema filmi sınıflandırma mevzuatına dayanmaktadır ve dijital oyunların değerlendirilmesiyle ilgili kapsamlı bir hukuki düzenleme eksikliği vardır.

### 3. DÜNYA'DAN ÖRNEKLER

Dünyada hâlihazırda çevrimiçi video oyunlarının aşırı kullanımını doğrudan hedef alan kapsamlı bir düzenleme bulunmamaktadır. Avrupa'da ve ABD'de çevrimiçi video oyunları ile ilgili yalnızca içerik ve yaşa uygunluğu değerlendiren derecelendirme sistemleri mevcuttur.

- » **Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (IARC):** 2013 yılında kurulan oluşum, oyun içeriklerine yönelik yaş sınıflandırmasını sağlayan ilk uluslararası yapıdır ve farklı ülkelerden resmi derecelendirme otoritelerini bir araya getirmekte ve oyun geliştiricilerine ücretsiz yaş derecelendirmesi hizmeti sunmaktadır.<sup>2</sup>
- » **Almanya-USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle [Eğlence Yazılımı Özdenetimi]:** 1994 yılında kurulmuştur. 2003 tarihli Federal Yasanın (Jugendschutzgesetz [Gençliği Koruma Kanunu]) yürürlüğe girmesi ile USK'nin kararları zorunlu hale gelmiştir. Böylece USK, video oyunların düzenlenmesinde yetkili federal yasanın öngördüğü şekilde düzenleyici bir organ olmuştur. Söz konusu yasa ile, küçüklerin erişimine açık her bilgisayar veya konsol oyununun yasal olarak bağlayıcı bir yaş sınıflandırma sürecine tabi tutulması zorunluluğu getirilmiştir.<sup>3</sup> USK, Almanya'da yasal olarak satılan tüm video oyunlarının değerlendirilmesi

2 Oğuz Gülleb ve Hediyeullah Aydeniz, "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?", Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi 2, no. 1 (2023).

3 USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), "How does the German state protect minors?" accessed July 16, 2025, <https://usk.de/en/the-usk/faqs/youth-protection-in-germany/>.

dirilmesini zorunlu kılan katı bir derecelendirme sistemine sahiptir. Tüm yayıncılar, oyunlarını inceleme için USK'ya sunmak zorundadır. Bir test sürücüsü tarafından oynanan ve yorumlanan oyun, daha sonra farklı alanlardan gelen (kilise, siyasi partiler, endüstri vb.) değerlendiricilerden oluşan kurul tarafından puanlandırılmaktadır. Son olarak, bir federal yetkili derecelendirme kararını onaylamaktadır. USK, bağımsız bir kurul tarafından gerçekleştirilen üçüncü-taraf derecelendirmesine örnek teşkil etmektedir.<sup>4</sup>

- » **Avrupa-The Pan European Game Information (PEGI):** Bu sistemde oyun yayıncıları ürünlerinin her versiyonu için bir anket doldurmaktadırlar. Bu içerik değerlendirme formu, ürünün içeriği hakkında sorular sormakta ve her yaş için uygun olmayabilecek şiddet, seks, kötü dil ve diğer görsel-işitsel içeriklerin olası varlığını incelemektedir. Yayıncının yanıtına dayanarak PEGI'nin derecelendirme sistemi otomatik olarak bir yaş derecelendirmesi belirlemektedir.<sup>5</sup> Bu açıdan PEGI, formel kriterlere dayalı bir öz derecelendirme sistemi olarak tanımlanabilir.
- » **Entertainment Software Rating Board (ESRB):** Benzer şekilde bu sistemde, oyun yayıncıları bir anket doldurmakta ve bağımsız değerlendiriciler yaş derecelendirmelerine karar vermektedir. ESRB, PEGI gibi, federal veya eyalet yasaları yerine gönüllülük esasına göre uygulanırsa da birçok Amerikan perakendecisi ESRB derecelendirmeleri olmadan video oyunları satmayı reddetmekte ve bu da video oyunu yayıncılarının oyunları için derecelendirme almalarını daha da zorunlu kılmaktadır.<sup>6</sup>
- » Ayrıca, **Japonya'da** 2003 yılında kurulan **Bilgisayar Eğlence Derecelendirme Kuruluşu (CERO)**, oyun kullanıcılarının satın alma sürecinde bilinçli tercihler yapmasını sağlamak amacıyla bağımsız bir mesleki kuruluş olarak faaliyet göstermektedir. **Güney Kore'de** ise 2013 tarihli **Oyun Endüstrisi Teşvik Yasası** kapsamında kurulan **Oyun Derecelendirme ve Yönetim Komitesi (GRAC)**, oyun endüstrisini desteklemenin yanı sıra, şiddet, çıplaklık ve yasa dışı kumar gibi zararlı içeriklere karşı toplumu korumayı hedefleyen bağımsız bir sınıflandırma sistemidir. **Rus Yaş Derecelendirme Sistemi (RARS)**, doğrudan video oyunlarına özgü olmasa da çocukları zararlı içeriklerden korumayı amaçlayan genel bir medya denetim sistemi olarak filmlerden müziğe kadar birçok alanda Rus hükümeti tarafından uygulanmaktadır. **Avustralya Sınıflandırma Kurulu (ACB)** ve **Yeni Zelanda Sınıflandırma Kurulu (OFLC)** ise oyunları yaş ve içerik uygunluğuna göre sınıflandıran ulusal kurumlardır.<sup>7</sup>

Farklı ülkelerde uygulanan derecelendirme sistemleri incelendiğinde, aynı oyun içeriklerinin farklı yaş gruplarına göre sınıflandırılması gözlenmektedir. Bu durum, yalnızca teknik bir sınıflandırma farkı değil; aksine, her ülkenin toplumsal ve kültürel değer dünyası, çocuğa bakışı ve bu çerçevede şekillenen hukuk düzenleriyle doğrudan ilişkilidir. Özellikle eşcinsel içerikler gibi bazı temalar, derecelendirme sistemleri arasındaki yaklaşım farklarını belirginleştirmektedir. Örneğin, bazı derecelendirme sistemleri (ESRB ve PEGI) tarafından düşük yaş gruplarına uygun olarak nitelendirilen oyunlarda eşcinsel karakterlerin yer aldığı görülmektedir. Buna karşın Rusya'da aynı içerikler +18 olarak işaretlenmekte ve reşit olmayan bireylerin bu tür içeriklere erişimi yasaklanmaktadır. Rus sisteminde "0+" olarak derecelendirilen bir oyun, Avrupa merkezli PEGI sisteminde "PEGI 3" derecesiyle karşılık bulabilmektedir. Öte yandan, +12 veya +13 yaş grubu için "hafif cinsel içerik" barındıran bir sahnenin eşcinsel karakterler arasında geçmesi, bu içeriğin çocuklar açısından nasıl değerlendirileceği sorusunu ve bu alandaki kültürel çatışmaları gündeme taşımaktadır.<sup>8</sup> Bu bağlamda, oyun derecelendirme sistemlerinin yalnızca içerik değil, aynı zamanda değer aktarımı ve kültürel

4 L. Dogruel & S. Joeckel (2013). "Video game rating systems in the US and Europe comparing their outcomes" International Communication Gazette, 75(7), 672-692.

5 Pan European Game Information (PEGI), "How we rate games," accessed July 16, 2025, <https://pegi.info/page/how-we-rate-games>.

6 Király, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H., Lee, S., Bányaı, F., Zsila, Á., Takacs, Z. K., & Demetrovics, Z. (2018). "Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities" Journal of Behavioral Addictions, 7(3): 503-517.

7 Güllü ve Aydeniz, "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?" (2023).

8 Güllü ve Aydeniz, "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?" (2023).

temsil alanı olarak da işlev gördüğü söylenebilir. Ayrıca, Türkiye’de özel bir oyun derecelendirme sistemi bulunmadığından, yerel kültürel değerleri ve hassasiyetleri yeterince yansıtmamakla birlikte, genel olarak PEGI standartları referans alınmaktadır.<sup>9</sup>

## 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de dijital oyunların değerlendirilmesi ve sınıflandırılması için kapsamlı bir sistem kurulması açısından büyük önem taşımaktadır. Mevcut durumda, dijital oyunlar sinema filmleriyle benzer değerlendirme kriterlerine tabi tutulmakta, ancak bu durum dijital oyunların interaktif doğası ve kullanıcı etkileşimi göz önüne alındığında yetersiz kalmaktadır. Aşağıda, Türkiye’de dijital oyunlar için bir derecelendirme sisteminin oluşturulmasına dair somut öneriler sunulmaktadır.

**1. Yerel ve Kültürel Faktörlerin Göz Önünde Bulundurulması:** Dünyadaki farklı uygulamalarda, yaş sınıflandırması kriterlerinin farklılık göstermesi, söz konusu ülkelerdeki “çocukluk” anlayışındaki farklılıklara da işaret etmektedir.<sup>10</sup> Çocuk dostu bir oyun derecelendirme sistemi, her ülkenin kendi kültürel değerlerine uygun biçimde tasarlanmalıdır. Türkiye’de geliştirilecek sistem, çocukları oyun dışı olumsuz etkilere karşı korurken aynı zamanda yaratıcılığı ve düşünme becerilerini desteklemeli, eğitici-öğretici içeriklere öncelik vermelidir. Tüm yaş gruplarını kapsayan, yerli ve özgün bir yaklaşım esas alınmalıdır.<sup>11</sup> Sonuç olarak, uzman bir araştırmacı grubu tarafından Türkiye’nin kültürel değerleri, aile ve toplum yapısına dayalı özel ihtiyaçları dikkate alınarak ve dünyadaki örnekler incelenerek özgün bir derecelendirme sistemi oluşturulmalıdır.

**2. Uzman Bir Değerlendirme Kurulu Oluşturulması:** Bu kurulda, psikoloji, pediatri-çocuk sağlığı ve hastalıkları, pedagoji/ eğitim bilimi, sosyoloji, iletişim, hukuk, ilahiyat ve kriminoloji alanlarında uzmanlaşmış kişiler yer almalıdır.<sup>12</sup> Oyunların içeriğini anlayabilecek ve olası zararları değerlendirebilecek uzmanların bulunması önemlidir. Ayrıca, oyun sektörünün dinamiklerine hâkim, oyun tasarımı ve oyun içi ekonomi hakkında bilgi sahibi profesyonellerin kurulda yer alması, değerlendirme sürecinin daha etkin ve gerçekçi olmasını sağlayacaktır. Kurulun yapısı, Almanya’daki USK örneği gibi, yarı bağımsız bir yapıya sahip olmalı ve faaliyetleri kanunla güvence altına alınmalıdır. Böylece, değerlendirme süreci objektif, şeffaf ve yasalarla desteklenen bir zemine oturtulmuş olacaktır.

**3. Mevcut Denetim Tecrübelerinden Yararlanılması:** Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın sinema filmlerinin değerlendirilmesindeki tecrübeleri yeni kurulun işleyişine büyük katkı sağlayabilir. Bununla birlikte, mevcut düzenlemeler ve sistemler üzerine yapılan iyileştirmelerle, dijital oyunlar için özgün bir değerlendirme ve telif sistemi kurulmalıdır. Ayrıca, diğer ülkelerdeki derecelendirme sistemlerinin uygulamalarından faydalanmak amacıyla, bu alandaki uzmanlar ve uluslararası derecelendirme kuruluşlarından kişiler, Türkiye’deki istişare toplantılarına davet edilmelidir.

**4. Uyarı Sistemlerinin Geliştirilmesi:** Oyun içi satın alımlar ve kumar benzeri loot box [ganimet kutusu] sistemleri, hassas bireylerde kumar oynama bozukluğuna yol açabilmektedir. Bu nedenle, loot box içeren oyunlarda olasılık açıklamaları ve kullanıcı bilgilendirme etiketleri eklenmelidir. Türkiye’de, ESRB ve PEGI’nin uyguladığı gibi, bu etiketler oyuncuların bilinçli kararlar almasını sağlamalı ve kumar benzeri davranışları engellemeye yönelik düzenlemeler yapılmalıdır.<sup>13</sup>

<sup>9</sup> a.g.m.

<sup>10</sup> a.g.m.

<sup>11</sup> Meryem Bahadır, “Dijital Kapitalizm ve Kültürel Emperyalizm Kısacasında Çocuk Dostu Küresel Bir Oyun Derecelendirme Sistemini Tartışmak” Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi 3, no. 2 (2024).

<sup>12</sup> Güllü ve Aydeniz, “Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?” (2023).

<sup>13</sup> Loot box’ların kumar ile benzerlikleri konusundaki endişeler doğrultusunda, 2020 yılı ortasında ESRB ve PEGI loot box içeren veya rastgele öğeler içeren oyun içi işlemler barındıran oyunların, ‘Oyun İçi Satın Almalar’ etiketine sahip olacağını duyurmuştur. Aynı etiket, Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (IARC) tarafından da benimsenmiş ve dijital mağazalarda bulunan oyunlara, örneğin Google Play Store’da, uygulanmıştır. Bakınız. Xiao, Leon Y. Beneath the label: unsatisfactory compliance with ESRB, PEGI and IARC industry self-regulation requiring loot box presence warning labels by video game companies. Royal Society Open Science, 10 (3). 230270. pp. 1-33.

**5. Yasal Düzenlemelerin Geliştirilmesi:** Türkiye’de dijital oyunlar için yasal bir düzenleme eksikliği olduğu görülmektedir. Bu boşluğu dolduracak şekilde, dijital oyunların içeriği, yaş derecelendirmesi ve oyun içi alışverişler gibi unsurları kapsayan bir yasal çerçeve oluşturulmalıdır. Ayrıca, mobil oyunlar ve dijital mağazalar için özel düzenlemeler getirilerek tüm dijital oyunların denetimi sağlanmalıdır.

**6. Uluslararası İşbirliklerinin Artırılması:** Türkiye, oyun derecelendirme sistemini kurarken uluslararası deneyimlerden de faydalanmalıdır. PEGI, USK ve ESRB gibi sistemlerin denetim süreçlerini ve uygulamalarını gözlemleyerek en iyi uygulamalar yerel koşullara uyarlanmalıdır. Bu, aynı zamanda Türkiye’nin dijital oyun sektöründe global pazara entegre olmasını ve oyun endüstrisinin uluslararası alandaki standartlarla uyumlu hale gelmesini sağlayacaktır.