


Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?

Is a Child Friendly Game Rating System Possible?


Oğuz GÜLLEB

Arş. Gör., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, oguz.gulleb@marmara.edu.tr

 0000-0001-6793-106X

Hediyeullah AYDENİZ

Doç. Dr., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, haydeniz@marmara.edu.tr

 0000-0003-4481-632X

Dijital oyunlar, özelde de video oyunlar, belirli bir senaryo çerçevesinde, özel olarak tasarlanmış karakterler ve mekanlarda oyunculara görsel, işitsel ve etkileşimli deneyimler sunan dijital eğlence ürünleridir. İlk ortaya çıktıkları zamanlarda oyuncuların boş zamanlarında eğlenmek ve stres atmak amacıyla oynadığı dijital oyunlar, günümüzde gelişen oyun teknolojileri ve internet altyapısıyla eğitim, iş, spor ve yaşamsal aktivitelerini de kapsayan geniş bir kullanım alanına erişmiştir. Dijital oyunlar arasında popülerliği ve erişilebilirliği giderek artan video oyunları, artık niş bir hobi olmaktan ziyade eğlence sektöründeki en büyük pazarlardan birine dönüşmeye başlamıştır.

Oyun sektörünün günümüzdeki pazar değeri 197 milyar doların üzerindedir ve bunun 2025 yılında 268 milyar doları aşacağı tahmin edilmektedir. Pazar değeri bu kadar yüksek olan bir sektörün "oyuncu" olarak tanımlanan müşterileri ise her yaşta ve cinsiyetten insanı kapsamaktadır. Küresel olarak, yaklaşık 3.09 milyar aktif video oyunu oyuncusu bulunmaktadır ve bu sayı her yıl %4 ila 6 arasındaki bir oranda artış göstermektedir. Video oyuncularının %55'ini erkekler, %20'sini (yaklaşık 618 milyon kişi) ise 18 yaşının altındaki oyuncular oluşturmaktadır (Howarth, 2023). Türkiye 2022 yılında oyun ekosistemine yapılan yatırımlarda 333 milyon dolarla Avrupa'da birinci, toplam girişimcilik ekosistemi yatırımlarında ise Avrupa'da dördüncü sırada yer almıştır (Ulukan, 2023). Türkiye'de, 2022 yılı verilerine göre %48'ini kadınların ve %52'sini de erkeklerin oluşturduğu yaklaşık 44 milyon oyuncu bulunmaktadır. (Gaming in Turkey | MENA | EU, 2023).

Oyuncu sayılarının artışı ve oyun teknolojilerindeki gelişmelerin gerek amatör gerekse profesyonel video oyun stüdyolarının daha fazla oyun tasarlamasını da beraberinde getirdiği söylenebilir. Konsol ve bilgisayar oyunlarına, taşınabilir bilgi iletişim teknolojileri ile oynanabilen mobil oyunlar da eklendiğinde piyasaya her yıl yaklaşık bir milyona yakın yeni oyun sürülmektedir (Prodanoff, 2023).

Oyuncu ve video oyunlarının her yıl artan sayısı dikkate alındığında oyunların yaşa göre sınıflandırılarak oyuncuların bilgilendirilmesi ve özellikle de çocuklar için olası zararlarının önlenmesi için içerik tespiti ve denetiminin önemi de artmaktadır. Birçok video oyunu; şiddet, cinsel temalar, ilaç kullanımı, küfür-hakaret vb. ağır dil kullanımları gibi çocuklar için uygun olmayan içerikler barındırmaktadır. Ancak "zarar veren içeriğin" veya "zararlı içeriğin" veya "zararlı oyun"un ne anlama geldiği ülkeden ülkeye ve oyunu kimin oynadığına bağlı olarak değişmektedir. Özellikle oyun pazarının %20'sini oluşturan 18 yaşın altındaki çocuk oyuncuların (Howarth, 2023) ve ebeveynlerinin video oyunu seçiminde doğru yönlendirilmesinde dijital oyun içerik derecelendirmelerinin rolü önemlidir. Televizyon ve sinema sektörü için kullanılmakta olan akıllı işaretler (yaş sınıflandırılması) gibi derecelendirme

sistemleri, oyunlar için de belirlenmekte ve kullanılmaktadır. Özellikle de bu yaş derecelendirme sistemleri, çocuk oyunculara uygun ve uygun olmayan içerik arasında bir denge kurmaya çalışmaktadır. Bazı konular hemen hemen tüm sistemlerde zararlı olarak değerlendirilse de (cinsel taciz veya yoğun şiddet gibi) bazı konular ise ülkeden ülkeye kendine özgü normlara, kültürel, dini ve sosyal değerlerine göre değişmektedir. Rusya’da eşcinselliğin video içeriklerinde kullanımına ilişkin derecelendirmedeki yaklaşım veya Almanya için gamalı haç ve Nazi sembollerinin oyunlarda kullanımının zararlı olarak değerlendirilmesi, söz konusu farklılıklara ilişkin temsil değeri olan iki örnek olarak zikredilebilir. Bu bağlamda alkol ve ilaç kullanımı ya da cinsellik içeren sahnelerin her ülkede farklı yaş gruplarına uygun olarak sınıflandırıldığı da görülebilmektedir. *GTA* başta olmak üzere *Call of Duty* ve benzeri oyunlarda daha fazla görünür olan İslamofobi ve nefret söylemi meselesi de bu noktada giderek büyüyen bir meydan okuma olarak dile getirilebilir.

Kültür, inanç, ideoloji ve değerler dünyası gibi boyutlar dikkate alındığında da tartışılacak ve üzerinde durulacak birçok boyutu olmakla birlikte özellikle çocuklar için beden ve ruh sağlığı açısından telafisi mümkün olmayan zararlı sonuçları olabileceği için yaşa göre oyunların sınıflandırılması ve derecelendirmesi çok daha önemli olmaktadır. Bu konudaki tartışmalar veya önleyici tedbir olarak kullanılan oyunların yaş derecelendirme sistemlerinin önleyici olmanın ötesinde teşvik edici olduğu da bazı araştırma sonuçlarından anlaşılmaktadır. *Yaş ve Şiddet İçerikli Etiketler Video Oyunlarını Gençler İçin Yasak Meyveler Haline Getiriyor (Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth)* başlıklı 2008 yılında yayımlanan bir araştırmada “yaş ve şiddet içerikli etiketlerin gençlerin sakıncalı içeriğe sahip oyunları oynamasını engellemediği” (Bijvank, Konijn, Bushman ve Roelofsma, 2009, s. 875) sonucuna ulaşılmıştır. 2000’li yıllarda Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve Avrupa’da şiddet içeren videoların yasaklanıp yasaklanmaması konusunda yürütülen tartışmalara katkı yapmak üzere gerçekleştirildiği belirtilen araştırma, etiketlemenin sakıncalı içeriğe sahip video oyunlarına olan ilgiyi artırdığını, bu tür etiketlemelerin çocuklar ve gençler için bu içerikleri son derece cazip hale getirdiğini, duyarsız ve şiddeti hızlı öğrenen bireylere dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır (Grossman ve DeGaetano, 2014). Çocuklar gözetilerek yaş sınırlandırılmasının veya tavsiyelerinin ürünlerde kullanımını 1966’da sigara ile ilgili başladığı kabul edilir (Goldman, 2018) Bu çalışmada sınırlandırmaya ilişkin etiketleme veya derecelendirmenin çocuk, ergen veya gençlerde caydırıcı veya cezbedici işlev görüp görmediği konusundaki tartışmaları da hatırlatarak asıl konumuz olan dijital oyunlar, özellikle de video oyunlar için geliştirilen ve kullanımda olan yaş derecelendirme sistemlerinin tartışmaya açılması gerektiği üzerinde duracağız. Bu bağlamda küresel oyun sektöründe önemli rol oynayan derecelendirme sistemleri kriterlerinin bazı unsurları üzerinde durarak farklı bakış açıları ve fikirlerle Türkiye’nin kendi derecelendirme sistemini geliştirmesinin önemi ve gereğini gündeme getirmenin bir ihtiyaç ve gereklilik olduğu düşüncesini tartışmaya açmak istiyoruz.

Dijital oyun içeriklerinin derecelendirilmesinin uygulamaya konulduğu 2013 yılından bu yana bu sistemlerin her biri ayrı ayrı araştırmalara konu olmayı hak edecek on yıllık bir deneyim ortaya çıkmış durumdadır.

Video Oyunu İçerik Derecelendirme Sistemleri

Oyun endüstrisinin mesleki amaçları, hükümetlerin yasal zorunlulukları veya sivil toplum çabaları gibi amaç, inisiyatif ve aktör farklılığı olan video oyunu içerik derecelendirme sistemleri, video oyunları için uygun yaş ve içerik seviyesini belirlemek için kullanılan bir dizi kılavuzdur. Bu derecelendirme sistemleri ülkeye ve bölgeye göre değişmekle birlikte, genellikle bir video oyunundaki şiddet, cinsel içerik, dil, uyuşturucu kullanımı ve diğer potansiyel olarak sakıncalı içerik düzeyini değerlendirir. Tüketiciler, ebeveynler ve düzenleyiciler için hangi oyunların farklı yaş grupları için uygun olduğu konusunda bilinçli kararlar vermek ve potansiyel olarak zararlı içeriğin küçükler tarafından kolayca erişilememesini sağlamak noktasında önemli bir araç olması amacıyla üretilmişlerdir.

Daha çok bilinen video oyunu derecelendirme sistemlerinden bazıları şunlardır:

Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (IARC): Oyun içerik derecelendirilmesi ile ilgili ilk uluslararası kuruluş olarak 2013 yılında Londra Oyun Konferansı'nda kurulmuştur. IARC'da katılımcı olan derecelendirme otoriteleri Avusturalya (Australian Classification Board), Brezilya (Classificação Indicativa-ClassInd), ABD (Entertainment Software Rating Board-ESRB), Avrupa (Pan European Game Information-PEGI), Güney Kore (Game Rating and Administration Committee-GRAC) ve Almanya (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle-USK). Bu topluluk, oyun geliştiriciler için ücretsiz olarak yaş derecelendirme notu almalarını sağlamaktadır.

Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (ESRB): ABD merkezli video oyun sektörünün mesleki birliği olan "The Entertainment Software Association-ESA (Eğlence Yazılımları Derneği) tarafından 1994 tarihinde geliştirilen ve 2005'te de yenilenen Kanada ve Meksika'da da kullanılan bu derecelendirme sisteminde "Herkes" ile "Sadece Yetişkinler" arasında değişen derecelendirmelerle oyunları yaşa uygunluk ve içeriğe göre derecelendirir.

Avrupa Birleşik Oyun Derecelendirme Bilgi Sistemi (PEGI): 2003 yılında, Avrupa'daki birçok ülkedeki ulusal düzeyde derecelendirme kuruluşlarının yerine alan 35 Avrupa ülkesinin parçası olduğu oyunları yaşa uygunluk, içerik ve interaktif unsurlara göre derecelendiren Avrupa Etkileşimli Yazılım Federasyonu (Interactive Software Federation of Europe) tarafından geliştirilmiştir.

Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu (USK): USK, Almanya'da görüntü içeren herhangi bir içeriğin yaş gruplarına göre sınıflandırılması sistemidir. Almanya'da Gençleri Koruma Yasası kapsamında video oyunların yaş sınıflandırılması yapılarak piyasaya sunulması zorunlu olup bu konuda yetkili medyada Çocuk ve Gençlerin Korunmasından Sorumlu Federal Daire tarafından geliştirilmiş bir derecelendirme sistemidir. Avrupa Birliği'nde PEGI dışında özel bir derecelendirme kuruluşu olan tek ülke Almanya'dır.

Bilgisayar Eğlence Derecelendirme Kuruluşu (CERO): Japonya'da 2003 yılında oyun kullanıcılarının satın alma sürecinde istifade edebilecekleri bir bilgilendirilme sistemi olarak bağımsız mesleki bir kuruluş olarak CERO (Computer Entertainment Rating Organization), oyunları yaşa uygunluk ve içeriğe göre derecelendirir ve "Tüm Yaşlar" ile "Yalnızca Yetişkinler" arasında değişen derecelendirmeler yapar.

Oyun Derecelendirme ve Yönetim Komitesi (GRAC): 2013 Oyun Endüstrisi Teşvik Yasası kapsamında Kore'de güçlü bir oyun kültürünü oluşturmak ve oyun endüstrisini geliştirmek için kurulan GRAC, Güney Kore'de üretilen ve dağıtılan oyun içeriklerinin sınıflandırılması için bağımsız olarak yönetilmektedir. Ayrıca GRAC, halkı yasa dışı kumar, aşırı şiddet ve çıplaklık gibi olumsuz etkilerden korumak için yasa dışı olarak dağıtılan oyun web sitelerini, atari salonu oyun makinelerini ve kumar oyunlarını inceler.

Rus Yaş Derecelendirme Sistemi (RARS): Video oyunlarına ilişkin müstakil bir yaş derecelendirme sistemi olmasa da Rus Yaş Derecelendirme Sistemi (Russian Age Rating System-RARS), gelişim ve sağlıkları için zararlı içerikten çocukları korumak amacıyla oluşturulan ve ülkede yayınlanan hemen hemen tüm medya içerikleri (enformasyon) (filmler, TV, video oyunları, müzik vb.) için Rusya hükümeti tarafından uygulamaya konulan ve kullanılan bir derecelendirme sistemidir.

Avustralya Sınıflandırma Kurulu (ACB): Avustralya'da hükümet tarafından kurulan ve yasal bir zorunluluğu olmayıp tavsiye niteliğinde geliştirilen bir derecelendirme sistemi olan ACB, "G" ile "R18+" arasında değişen derecelendirmelerle oyunları yaşa uygunluk ve içeriğe göre derecelendirir.

Yeni Zelanda Sınıflandırma Kurulu (OFLC): "G" ile "R18" arasında değişen derecelendirmelerle oyunları yaşa uygunluk ve içeriğe göre derecelendirir.

Tablo 1: Bilinen Bazı Video Oyunu Derecelendirme Sistemleri

ESRB (ABD)	PEGI (AB)	RARS (RUSYA)	ACB (AVUSTRALYA)	USK (ALMANYA)	CERO (JAPONYA)	GRAC (G. KORE)
Erken Çocukluk 			Genel  General			
Herkes 			Ebeveyn Rehberliği Önerilir  Parental guidance recommended			
Herkes +10 			Yetişkin İzleyiciler için Önerilir  Recommended for mature audiences			
Ergen 			15 Yaşın Altında Ebeveyn Eşliği Önerilir  Not suitable for people under 15. Under 15s must be accompanied by a parent or adult guardian			
Olgun / Ergin +17 			18 Yaş ve Üzeri İle Sınırlıdır.  Restricted to 18 and over			
Sadece Yetişkin +18 			18 Yaş ve Üzeri İle Sınırlıdır.  Restricted to 18 and over			

Kaynak: (Kaspersky Daily, 2023)

Farklılaşma ve Arayışlar

Bu derecelendirme sistemlerinin ortak yanları olduğu gibi farklılıkları da bulunmaktadır. Ancak değerlendirme kriterlerine bakıldığında “şiddet”, “kötü söz/küfür/argo”, “korku unsuru”, “cinsellik”, “ilaç/uyuşturucu”, “ayrımcılık”, “kumar”, “oyun içi ödeme” ve “çevrimiçi oynanış” gibi maddeler ön plana çıkmaktadır. Her bir derecelendirme sistemi, bu kriterleri farklı yaş gruplarına ayırdığı görülmektedir. Örneğin “şiddet” kriteri Amerika merkezli ESRB tarafından M (mature:olgun, ergin) +17 yaş ve AO (adult only: sadece yetişkin) +18 yaş için farklıdır. Eğer bir oyunda hayatta kalmak amacıyla düşman unsurlar etkisiz hale getiriliyorsa ve bu düşman unsurlar masum değillerse M (+17) olarak işaretlenirken, savunmasız ve masum insanları şiddet kullanarak öldürdüğünüz oyunlar AO (+18) olarak işaretlenmektedir. Diğer kriterler de burada örneklendirildiği için çeşitli nüanslar ve farklılıklar gözetilerek yaş sınıflandırmalarını oluşturmaktadır.

Oyunun küfür, şiddet, cinsellik ve istenmeyen diğer bazı içerikler hakkında bilgilendirici ve uyarıcı işlev gören derecelendirme sistemleri arasındaki farkı aynı oyunlar üzerinden örneklendirildiğinde Rus derecelendirme sisteminde 0+ olarak tasnif edilen bir oyun, Avrupa merkezi derecelendirmede PEGI 3 ile aynıdır. ESRB örneğinde ise belirli bir yaş grubuna gel-se de sayılar yerine harf ile açıklamalar kullanılmaktadır: E – Herkes, T – Genç. Oyuncuların karar vermesine yardımcı olacak şekilde yaş derecelendirmesi ve kısıtlama yapmanın yanında oyunun neden bu kısıtlamayı aldığı da kullanıcılarla paylaşılıyor. Hakarete neden olabilecek öğelerin sözlü açıklamalarını kullanan ESRB’ye karşılık Avrupa, Güney Kore ve Japonya’da ise semboller/akıllı işaretler (piktogram) kullanılmaktadır.

Derecelendirme sistemlerinde ve bazı ülkelerde farklı uygulamalara örnek olabilecek *DayZ* oyunu, oyuncuların uyuşturucu kullanımı için bonus kazanabilmesini sağladığı için Avustralya'da bazı kısıtlamalara tabi tutulmuş ve bundan dolayı da oyunu geliştirenler Avustralya piyasasına girebilmek için oyunun değiştirilmiş bir versiyonunu yayınlamak durumunda kalmışlardır. Farklı yaş derecelendirmesi uygulanan bir başka oyun olan *Death Stranding* (Ölüm Kıyısı) birçok ülkede yetişkinler kategorisinde değerlendirilirken Avusturya'da 15 yaş üstü ve Yeni Zelanda'da da 13 yaş kategorisinde bir oyun olarak derecelendirilmiştir.

***Death Stranding* yaş derecelendirmesi:**

- ESRB: M – yetişkinler (17+)
- PEGI: 18+
- RARS (Rusya): 18+
- ACB (Avustralya): MA15+
- OFLC (Yeni Zelanda): R13

Beş ayrı derecelendirme sisteminde birbirine karşıt olarak kabul edilebilecek bir yaş aralığında sınıflandırılan bir oyun olan *The Sims* ise 6+'dan 18+'ya kadar çok farklı düzeylerde bir derecelendirmeye tabi tutulmuştur.

***The Sims 4* yaş derecelendirmesi:**

- ESRB: T – gençler
- PEGI: 12+
- RARS (Rusya): 18+
- ACB (Avustralya): M – 15+
- USK (Almanya): 6+

Çocuk oyunlarının farklı derecelendirme sistemlerine göre ortaya çıkan tablolarından birisi de *Pokémon Sword* (Pokemon Kılıcı) ve *Pokémon Shield* (Pokemon Kalkanı) oyunlarıdır. İçerdiği şiddet dolayısıyla PEGI'den 7 ve RARS'tan 6+ derecelendirmesi alırken ESRB'ye göre "her yaştaki çocuklar için uygundur" kategorisinde kullanıcıya sunulmaktadır.

***Pokémon Sword* ve *Pokémon Shield* yaş derecelendirmeleri:**

- ESRB: E – herkes
- PEGI: 7+
- RARS (Rusya): 6+

Mevcut derecelendirme sistemlerinin karşılaştırılmasında ortaya çıkan farklılıklar, hatta karşıtlıklar toplumsal ve kültürel değer dünyası ile çocukluğa ilişkin anlayışları ve bu çerçevede ortaya koydukları hukuk düzenleriyle irtibatlı olduğu değerlendirilmesi yapılabilir. Burada öne çıkan farklılıklardan bazıları şiddet, cinsellik, eşcinsellik gibi somut konular olmakla birlikte aynı zamanda bir kültürel savaş alanı olarak da oyunların görüldüğünü söylemek abartı olmayacaktır. Oyunların yaş uygunluğuna göre sınıflandırılması ile ilgili cinsellik kriterleri konusundaki ortaya çıkan farklılık, cinselliğin değerlendirilmesinde dikkate alınan oyun içerisinde oyun karakterlerinin birbirlerine yakınlaşmaları, cinsel konuşmalar, cinsel içerikli grafiklerle cinsel ilişkinin gösterilmesi gibi unsurlar şeklinde zikredilebilir. Örneğin, ESRB iki karakter arasındaki aşk ve sevgi göstergesi cinsellik yansıtmıyorsa hafif cinsellik olarak değerlendirilir ve T (+13) olarak işaretlenir. Eğer karakterlerin konuşmaları ve kıyafetleri cinsel temalar içeriyorsa M (+17), cinsel içerikli grafiklerin ve cinsel ilişkinin gösterilmesi ise AO (+18) olarak değerlendirilmektedir. PEGI kriterleri de benzer şekilde grafik nitelikte sansürlenmemiş çıplak-

lık PEGI +12 yaş, cinsel aktivite tasviri gerçek hayatta beklendiği gibi görünen bir aşamaya geldiğinde PEGI +16 uygulanmaktadır. Sansürsüz cinsellik, cinsel şiddet gibi durumlar ise PEGI +18 kategorisine girmektedir. Burada dikkat çeken ve tartışmalı olan hususlardan birisi cinsel içeriğin şekline gösterilen ayırımın karakterlerin cinsiyetlerine göre yapılıp yapılmadığıdır. +12 veya +13 yaş grubunda bir oyunda “hafif cinsel” olarak tabir edilen bir içeriğin eşcinsel karakterler arasında geçiyor olması, çocuklar dikkate alınarak yapılacak derecelendirmede yer alacak mıdır veya dikkate alınması gerekli midir? Diğer yandan +16 veya +17 yaş kategorilerinde çıplaklık ve cinsel içerik (grafiksel düzeyde veya senaryo içerisinde konuşma düzeyinde) eşcinsel karakterler arasında aktarılıyor olması dikkate edilmesi gereken bir kriter olabilir mi? Yaşa uygunluk derecelendirilmesinde eşcinsellik içerik barındırdığı bilgilendirilmesi veya belli yaş grupları için sınırlandırılmasına ilişkin bir ihtiyaç ve gereklilik var mıdır?

Oyun platformlarında “ESRB E [Herkes]”, “PEGI 3” veya “PEGI 7” derecelendirmeleri almış olan bazı oyunlarda eşcinsel içeriklerin olduğu, çocuk oyunlarında rastlanılabilmektedir. Örneğin, *Unpacking* isimli oyun “ESRB E [Herkes]” ve “PEGI 3” olarak derecelendirilen kutu/koli açma temalı zen bulmaca türünde bir oyundur. Oyunda hiçbir karakter direkt olarak görülmemektedir, sadece eşyalar üzerinden konu anlatılmaktadır. İlk bakıldığında çok basit bir oynanış deneyimi sunan bu oyunun hikayesi ilerledikçe ana karakter olan kadının biseksüel eğilimlerle karakterize edildiği görülmektedir. Oyun 2021 yılında *Avustralya Oyun Geliştirici Ödülleri*’nde “Yılın Oyunu” ve “Erişilebilirlikte Mükemmellik” ödüllerinin yanısıra 2022 yılında Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği (IGDA) tarafından düzenlenen *IGDA Global Endüstri Oyun Ödülleri*’nde “En İyi 2 Boyutlu Animasyon” ve “En İyi Çevre Tasarımı” ödülleri almıştır. Benzer şekilde *Stardew Valley* oyunu da farklı platformlarda “ESRB E [Herkes]”, “PEGI 7” veya “PEGI 12” gibi kategorilerde derecelendirilmektedir. Oyunda basit bir çiftlik hayatı simülasyonu konu edilmesine rağmen ilerledikçe kasabadaki diğer karakterlerle evlenerek aile kurma özelliği aktif hale gelirken seçenek olarak eşcinsel bir evlilik yapabilen çiftler, çocuk evlat da edinebiliyor.

Eşcinsel evliliklerin yanında özellikle çocuklar konusundaki en tartışmalı konu olan eşcinsel karakterlerin hamile kalarak veya evlat edinilerek çocuk sahibi olma özelliği, eşcinsel veya trans çocuk tartışmaları bağlamında *The Sims*, *Unpacking* ve *Stardew Valley* gibi yaşam simülasyonu video oyunlarının yaş sınıflandırılmalarının nasıl ve hangi kriterlere göre yapılacağı meselesi, tartışmaların boyutları açısından önemli bir örnektir. Bir başka örnek olarak da ilk çıktığında dünya çapında ilgi gören 14 yaşındaki eşcinsel bir karakter olan Ellie’nin baş karakter olarak yer aldığı ve günümüzde dizisi çekilen *The Last of Us* oyunu zikredilebilir. *If Found* ise etkileşimli bir hikaye anlatı oyunudur. Oyunda transseksüel olan ana karakterin hayatı ve yaşadığı kimlik ve cinsiyet problemlerinin işlendiği bir hikaye sunulmaktadır. Burada dikkat çeken nokta ise oyun Steam ve Nintendo Switch platformlarında “ESRB T (+17)” olarak derecelendirilmişken Apple Store’da “+12” olarak derecelendirilmiş olmasıdır. Çıktığı anda müzikleri, hikaye anlatımı ve grafikleriyle dikkat çeken *Life is Strange* oyunu da “PEGI 16” olmasına rağmen bölüm bölüm değişen baş karakterlerin bazıları eşcinsel olarak tasvir edilmiştir.

Bu tartışmalarda ortaya çıkan farklı uygulama *Rus Yaş Derecelendirme Sistemi (RARS)*’nde görülmektedir. Rusya’da eşcinsel içerikli oyunlar +18 olarak işaretlenmektedir ve reşit olmayanlara yani çocuklara yönelik eşcinsel içeriklerin dolaşıma girmesi ve yayılması yasaklanmaktadır (RARS, 2021; Russian Presidential Executive Office, 2012). Çocuklara yönelik olarak cinselliğin aynı “şiddet” kriterinde olduğu gibi eşcinsellik unsurunun da dikkate alınarak değerlendirilmesi ve özel bir simge aracılığıyla “eşcinsel içerik” bilgilendirmesi ve vurgusu, bir seçenek olarak değerlendirilebilir.

Video oyunlarında cinsellik, ırkçılık ve etnik ayrımcılık gibi çoğu zaman istismar edilen ve kullanılan bir başka konu da dini ritüeller veya inanç pratikleridir. Bu bağlamda korku temalı bazı oyunlarda satanizm, paganizm, Budizm gibi farklı dinlere ait ritüeller ve ayinler konu edilmekte ve oyuncudan bu ritüel ve ayinleri tamamlaması beklenmektedir. Bu sayede oyuncu güçlenmekte veya düşmanını zayıflatmaktadır. Benzer şekilde bazı oyunlarda karakterin veya üzerindeki eşyaların gelişmesine yardımcı olan

çeşitli tapınma ayinleri veya ritüelleri de aynı duruma örnek verilebilir. Örneğin +13 yaş olarak yayınlanan ve 400 milyondan fazla oyuncuya sahip *PUBG: Battlegrounds* oyununda yayınlanan “Gizemli Orman (Mysterious Jungle)” isimli modda gelen bir güncellemeyle “puta tapma ritüeli (idol worship)” özelliği getirilmiştir. Oyunda karakterinizi putun yanına götürerek etkileşime girmeniz halinde çeşitli ritüeller-hareketler yapılıyor ve bunun karşılığında oyun kullanıcılarına avantaj sağlayacak silah, mühimmat veya eşyayı ücretsiz olarak sunuyor. Başka bir video oyun serisi olan *Devil May Cry*’da ise İslam dininin sembolleri ve kutsal mekânı olan Kabe’nin kapısı, kötülüğün ve şeytani türevlerin yeri olan Şeytan Kulesi’nin (Devil’s Tower) giriş kapısı olarak kullanılmaktadır. Birçok oyunda kiliselerde çatışmalar yapılıp, haç vb. imgeler kötücül amaçlarla kullanılmaktadır. Burada üzerinde durulabilecek bir mesele, video oyunlarında inançlara saygının ve inanç özgürlüğünün sınırı ne olduğu veya bir sınırın gerekli olup olmadığı, inanç özgürlüğünün ihlal edilmesi olarak kabul edebilecek kullanıcılar-oyunculara yönelik bir ürün olarak oyunu satın almadan önce bilgilendirilmesinin bir ihtiyaç, bir hak veya gereklilik olup olmadığıdır.

Bir televizyon programının, bir sinema filminin veya bir oyunun hangi türde içeriklere sahip olduğu veya zararlı içerik taşıdığı ve hangi yaş grubunun izlemesinin uygun olduğu konusunda bilgilendirici ve uyarıcı rehberlik hizmeti gören yaşa uygunluk veya derecelendirme sistemlerinin dijital oyunlar özelinde geliştirilen kriterler ve bu kriterlere göre oyunların sınıflandırılmasındaki farklılıklar dikkate alındığında ülke bazlı veya uluslararası düzeyde neler yapılabilir sorusu daha da önem kazanmaktadır. Bu çerçevede Türkiye’deki duruma bakıldığında ise hem akademik düzeyde hem de uygulama boyutunda oyunların derecelendirilmesinin gündem edildiğini ve çalışıldığını söylemek güç. Türkiye’nin oyun derecelendirme sistemi olmadığından video oyun platformları (Steam, EpicGames, GOG, vb.) ve yayıncı kuruluşlar tarafından daha çok PEGI standartları kullanılarak oyunlar tasnif edilmektedir.

Bu konudaki araştırmalara ve akademik düzeyde konunun çalışılıp çalışılmadığına bakıldığında ise Türkiye’nin ulusal tez veritabanı olan <http://tez.yok.gov.tr/> adresinde 14.4.2023 tarihinde “dijital oyunlar” anahtar kelimesi ile yapılan taramada 75 tezin yapıldığı görülmekle birlikte oyun derecelendirme sistemlerini konu edinen çalışmalara ise rastlanmamaktadır. Ulusal makale veri tabanı olarak kabul edilebilecek olan <http://dergipark.org.tr/> adresinde de aynı konuda yapılmış çalışmalar arasında 2011 tarihli bir makaleye ulaşılmıştır. O da yukarıda sözü edilen 2008 yılındaki ASAGEM raporunun yazarları arasında yer alan Serdar Özhan’ın imzasını taşıyan *Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler* başlıklı değerlendirme makalesidir. Alan literatürüne bakıldığında bu konudaki ilk çalışmaların kamu kurumları tarafından hazırlanan raporlarda ele alındığı görülmektedir. Bu konuda erişilebilen ilk çalışma, Başbakanlığa bağlı Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (ASAGEM) tarafından 2008 yılında hazırlanan *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri* başlıklı rapordur. Daha çok ESRB ve PEGI derecelendirme sistemlerinin işleyiş ve uygulamalarının ele alındığı bir tanıtım olarak da değerlendirilebilecek bu rapor, Türkiye’nin derecelendirme sistemine sahip olması gerektiğine yönelik bir öneriyi, 2008 yılında dile getirmiş olması açısından dikkate değerdir:

Ülkemizde gerek satışa sunularak piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunları gerekse de internet ortamında oynanan online oyunlara ilişkin yeterli bir denetleme ve derecelendirme sisteminin bulunmamasından kaynaklanan ve ileride kaynaklanabilecek olumsuzlukların en aza indirgenbilmesi ve ebeveynlerle çocukların bu konuda bilgilendirilmesini ve bilinçlendirmesini sağlamak amacıyla Avrupa Birliği ülkelerinde ve ABD’de uygulanan sistemlere benzer bir kurumsal yapılanmaya ihtiyaç olduğu aşikardır. ASAGEM olarak, bu konuda yapılacak çalışmaları bilimsel verilere dayalı olarak yürütecek enstitü veya alan konusunda uzman kişilerin bağımsız olarak istihdam edilebileceği bir merkez oluşturulması gerektiği düşünülmektedir. Oluşturulacak olan enstitü veya merkezde konunun uzmanlarının yanı sıra sektör temsilcilerinin de temsil imkanının sağlanması, yapılacak olan sektörel ve yasal düzenlemelerle düzenleyici ve önleyici faaliyetlerin daha kolay ve yaygın bir uygulama imkânı bulmasını sağlayacaktır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008, s. 39).

Bu raporun hazırlanmasından yaklaşık on yıl sonra 10 Ekim 2017 tarihinde Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından düzenlenen *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı* ve ardından yayımlanan *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu*, oyunların derecelendirilmesi ve sınıflandırılmasını gündeme taşıyan bir başka çalışma olarak kayda geçmiştir. Olumlu yanlarının yanında bağımlılık başta olmak üzere dijital oyunların olumsuz etkilerine de değinilen Rapor'da, Türkiye'nin toplumsal ve kültürel yapısına uygun oyun içeriklerinin sınıflandırılması ve derecelendirilmesine duyulan ihtiyaç vurgulanarak metne dahil edilmiştir. Gürcan, Özhan ve Uslu'nun (2008) yazarı olduğu raporda dile getirilen yukarıdaki alıntıya (s.8) referansla PEGI ya da ESRB gibi alt yapısı olan derecelendirme sistemlerinin Türk toplum yapısına uyarlanarak bir derecelendirme sisteminin oluşturulabileceği belirtilmiştir ("*Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği*", 2017, s. 11). Bu alandaki bir başka çalışma ise Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) bünyesinde Güvenli İnternet Merkezi'nin 2019 yılında hazırladığı *Dijital Oyunlar Raporu*'dur. Bu raporda Türkiye'de dijital oyunların derecelendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim veya bu konuya ilişkin olarak oluşturulmuş bir mevzuatın bulunmadığı, ticari amaçlarla piyasaya sürülen ithal ve yerli yapım dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırılması ile değerlendirme kriterlerinin belirsiz bir şekilde asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kurul tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş işaret ve ibareler kullanılarak yapılmakta olduğu üzerinde durulmaktadır. Aynı zamanda bir ihtiyacın varlığını ve bir arayışı da ortaya koyan bu tespitin yanında dijital oyunların sınıflandırılmasında kullanılan işaret ve ibarelerin PEGI ve ESRB tarafından oluşturulmuş olanlarıyla karşılaştırıldığında, yetersiz tanımlayıcı bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları kolaylıkla görülmekte olduğu da bir eleştiri olarak kayda geçirilmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019, s.28-29). BTK'nın bir sonraki yıl (2020) yayımladığı *Dijital Oyunlar Raporu*'nda ise bir derecelendirme ve sınıflandırma sistemine ilişkin herhangi bir ihtiyaç veya arayışa değinmeden sadece PEGI ve ESRB hakkında kısa bir bilgilendirme yapıp BTK'nın bilinçlendirme faaliyetleri ile dijital oyunlara yönelik bilgilendirme ve rehberlik çalışmaları yapıldığına değinildiği görülmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020, s.38).

BTK'nın bilinçlendirme faaliyetleri çerçevesinde yaygın eğitim kapsamında değerlendirilebilecek somut çalışması ise 2019 yılında başlatılmıştır. BTK'nın 2019 yılında erişime açtığı <https://guvenli-oyuna.org.tr/> adresinde, daha çok ebeveynlere yönelik dijital oyun incelemelerinin yanında, ebeveynlere yönelik bazı oyun tavsiyelerine de yer verilmektedir. Oyun incelemelerinde ve ebeveynlere tavsiyelerde ABD merkezli derecelendirme sistemi olan ESRB'nin dikkate alındığı gözlemlenmektedir. Sitede oyun incelemelerinin kriterleri ve bu incelemeleri yapanların isimlerine ve uzmanlık alanlarına ilişkin herhangi bir bilgiye ulaşılamamaktadır. Dijital oyun incelemelerinde ise oyunlar hakkında "ücretli/ücretsiz, oyun içi satın alma, online indirilme özelliği, yayın tarihi, türü/türleri, konusu/amacı ve ESRB (yaş derecelendirilmesi) kategorilerinde tablo halinde kısa bilgilerin verilmesinin yanında iki paragraflık bir metinden oluşan *Oyun Hakkında Ailelere Tavsiyelere* de yer verilmektedir.

Tartışmaya Davet ve Sorular

Bu sorunlar ışığında, bir oyun derecelendirme sistemine duyulan ihtiyacın ilgili kamu kurumunun raporlarına ilk yansıdığı 2008 yılından bu yana, 2017 yılındaki çalıştay ve 2019 yılındaki dijital oyunlar raporlarında olduğu gibi zaman zaman gündeme getirilmekle birlikte henüz somut bir sonuca varılmadığı anlaşılmaktadır. Hatta BTK'nın 2020 yılında yayımladığı *Dijital Oyunlar Raporu*'nda bu ihtiyaca değinmeden PEGI ve ESRB hakkında kısa bir bilgilendirme ile sadece bilinçlendirme faaliyetlerine değinilmesi, konunun gündemdeki yerini koruyamadığı şeklinde de değerlendirilebilir.

Dijital oyunların, çocuklar söz konusu olduğunda telafisi mümkün olmayan zararlara yol açabileceği dikkate alındığında ülkeden ülkeye farklılık gösteren uygulamalarıyla dijital oyunlarının yaşa

uygunluk derecelendirme kriterlerinin ve içerik denetimlerinin Türkiye'nin de gündemlerinden birisi olmayı hak ettiği açıktır. Bu çerçevede gündeme taşıyıp tartışılmasını istediğimiz sorular şu şekilde formüle edilebilir:

- Mevcut oyun derecelendirme sistemlerinde esas alınan çocukluk anlayışına ilişkin neler söylenebilir?
- Mevcut oyun derecelendirme sistemlerinden hangisi veya hangileri daha çok “çocuk dostu” olarak değerlendirilebilir?
- Mevcut oyun derecelendirilme kriterleri, psikoloji, pediatri-çocuk sağlığı ve hastalıkları, pedagoji/eğitim bilimi, sosyoloji, iletişim, hukuk, ilahiyat ve kriminoloji gibi farklı alan uzmanları tarafından değerlendirildiğinde neler söylenebilir?
- Türkiye'nin sahip olduğu birikimden hareketle çocuk dostu ve çocuğun iyi olma halini gözetten bir Dijital Oyun Derecelendirme Sistemi'nin kurulması bir ihtiyaç mıdır? Bu ihtiyacın karşılanabilmesi için neler yapılabilir ve neler yapılması gerekir?
- Bir oyunun satın alınması veya oynanmasına karar verme sürecinde oyuncuların hangi düzeyde bilgilendirilmesi gerekir?
- Tüketicilerin veya oyuncuların, oyun tercihlerinde ve karar alma süreçlerinde, oyun geliştiricilerinin ve satış platformlarının sorumlulukları, sistemin yeniden değerlendirilmesi ve iyileştirilmesi hakkında neler söylenebilir?
- Bir Oyun Derecelendirme Sistemi'nin geliştirilmesinde Türkiye'de kamu, sivil toplum ve özel sektörün alabileceği sorumluluklar ve üstlenebileceği görevler ile ilgili meydan okumalar ve bunların aşılması hususunda neler yapılabilir?
- Çocuk dostu bir oyun derecelendirme sistemi mümkün müdür ve bu nasıl gerçekleştirilebilir?
- Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi'nin okurları, bu tartışmaya katılmaya ve katkıda bulunmaya davetlidir.

Kaynakça

- ACB. (2023). *Australian Classification Board*. 13.04.2023 tarihinde www.classification.gov.au: <https://www.classification.gov.au/about-us/classification-board> adresinden edinilmiştir.
- Bijvank, M. N., Konijn, E. A., Bushman, B. J. ve Roelofsma, P. H. (2009). Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics*, 123(3), ss. 870–876.
- BzKj. (2023). *BzKj General Information*. 13.04.2023 tarihinde <https://www.bzkj.de/bzkj/meta/en> adresinden edinilmiştir.
- CERO. (2023). *Computer Entertainment Rating Organization*. 13.04.2023 tarihinde [cero.gr.jp](https://www.cero.gr.jp/en/): <https://www.cero.gr.jp/en/> adresinden edinilmiştir.
- Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Raporu* (2017). Ankara: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. 14.04.2023 tarihinde <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/U93fp.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Dijital Oyunlar Raporu* (2019). Ankara: BTK. 14.04.2023 tarihinde <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/SSIzp.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Dijital Oyunlar Raporu* (2020). Ankara: BTK. 14.04.2023 tarihinde <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> adresinden edinilmiştir.
- ESRB. (2023). *Entertainment Software Association Board*. 13.04.2023 tarihinde About the ESRB: <https://www.esrb.org/about/> adresinden edinilmiştir.
- Gürçan, A., Özhan, S.ve Uslu, R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Ankara:Aileve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Gaming In Turkey | MENA | EU. (2023). *Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2022*. Gaming In Turkey | MENA | EU.
- Goldman, J. M. (2018). Is the Label “not Recommended for Children” a Deterrent or Dangerous Attraction for Teenagers? *Pediatrics*, 141(1).

- GRAC. (2023). *About Game Rating And Administration Committee -GRAC*. 13.04.2023 tarihinde www.grac.or.kr:https://www.grac.or.kr/english/default.aspx adresinden edinilmiştir.
- Howarth, J. (2023). *How Many Gamers Are There?* 14.04.2023 tarihinde Exploding Topics: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> adresinden edinilmiştir.
- IARC. (2023). *About IARC*. 01.04.2023 tarihinde International Age Rating Coalition (IARC): <https://www.globalratings.com/> adresinden edinilmiştir.
- Kaspersky Daily. (2023). *How are age-based gaming ratings set?* 03.04.2023 tarihinde www.kaspersky.com:https://www.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/11647/ adresinden edinilmiştir.
- MCV/Develop. (2013). *LGC: PEGI unveils International Age Rating Coalition*. 04.04.2023 tarihinde www.mcvuk.com:https://www.mcvuk.com/business-news/events/lgc-pegι-unveils-international-age-rating-coalition/ adresinden edinilmiştir.
- OFLC. (2023). *We create clarity from conflict*. 13.04.2023 tarihinde www.classificationoffice.govt.nz:https://www.classificationoffice.govt.nz/about/ adresinden edinilmiştir.
- PEGI. (2023). *Pan European Game Information -PEGI Age Ratings*. 13.04.2023 tarihinde [pegι.info:https://pegι.info/page/pegι-age-ratings](https://pegι.info/page/pegι-age-ratings) adresinden edinilmiştir.
- Prodanoff, J. T. (2023). *How Many Video Games Are There? 17 Playful Stats*. 14.04.2023 tarihinde webtribunal.net:https://webtribunal.net/blog/how-many-video-games-are-there/ adresinden edinilmiştir.
- RARS. (2021). *Russian Age Rating System*. 14.04.2023 tarihinde [rating-system.fandom:https://rating-system.fandom.com/wiki/Russian_Age_Rating_System](http://rating-system.fandom.com/wiki/Russian_Age_Rating_System) adresinden edinilmiştir.
- Roskomnadzor. 15.04.2023 tarihinde <https://en.wikipedia.org/wiki/Roskomnadzor> adresinden edinilmiştir.
- Russian Presidential Executive Office. (2012). *Amendments to the law on protecting children from information harmful to their health and development*. 13.04.2023 tarihinde <http://en.kremlin.ru/events/president/news/16095> adresinden edinilmiştir.
- Rusya Federasyonu Federal Meclisi (DUMA). *Çocukların sağlıklarına ve gelişimlerine zararlı bilgilerden korunmasına ilişkin Mevzuat (Законодательство о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию)*. 15.04.2023 tarihinde <http://duma.gov.ru/media/files/gjRUouDNgvae9HIzhAgjBTcNLHUgEig6.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Russia wants to create its own age rating for video games* (2022). 15.04.2023 tarihinde <https://tech.news.am/eng/news/419/russia-wants-to-create-its-own-age-rating-for-video-games.html> adresinden edinilmiştir.
- Ulukan, G. (2023). *Türkiye, Oyun Dünyası Yatırımlarında 333 Milyon Dolarla Avrupa'da Birinci Sırada*. 12.04.2023 tarihinde webrazzi.com:https://webrazzi.com/2023/03/10/turkiye-oyun-dunyasi-yatirimlarinda-333-milyon-dolarla-avrupada-birinci-sirada/ adresinden edinilmiştir.
- Østby, K. J. (2016). *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age*. University of Oslo.