

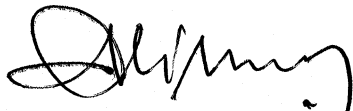
MİLLİYETÇİ HAREKET PARTİSİ
T.B.M.M. GRUP BAŞKANLIĞI

Tarih: 18.11.2011

Sayı: 2011/811

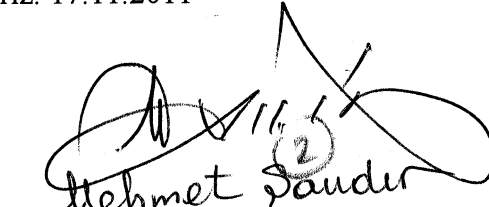
TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞI'NA,


Ülkemizde çocuklarımız ve gençlerimiz tarafından kontrolsüz ve yoğun şekilde oynanan "online (çevrimiçi) oyunların neden olduğu kayıt dışı sanal ticaretin tespiti, çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı etkilerin araştırılarak alınması gereken önlemlerin belirlenmesi" amacıyla Anayasamızın 98'inci, Türkiye Büyük Millet Meclisi İç Tüzüğü'nün 104 üncü ve 105 inci maddeleri gereğince Meclis Araştırması açılması için gereğini saygılarımızla arz ederiz. 17.11.2011

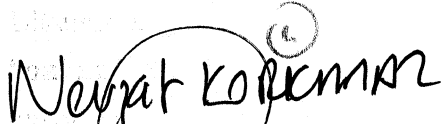


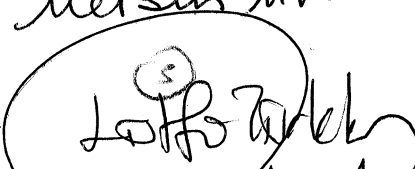
1. Prof.Dr. Alim İŞİK

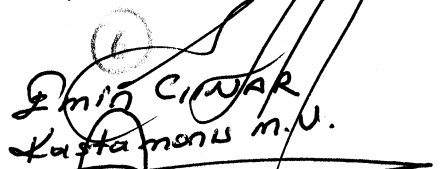
MHP Kütahya Mv.

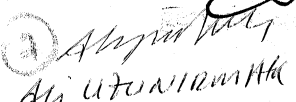

Mehmet Daudur
Mersin Mv.

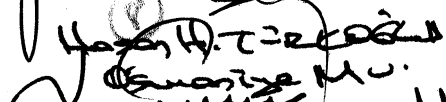

Ali Bekmez
Samsun

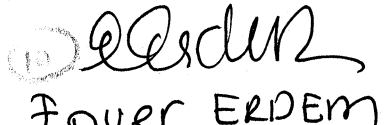

Neziha Korkmaz
İsparta Mv.



Lutfi Arslan
Kocaeli Mv.

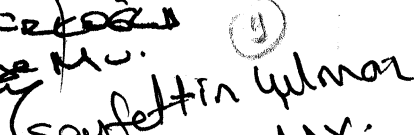

Emre CİNAR
Kastamonu M.V.

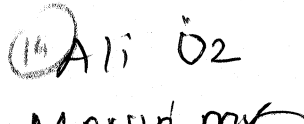

Ali UZUN
Aydın Mv.

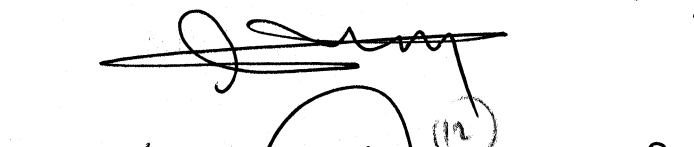

Hüseyin T. Zeynep
Samsun Mv.

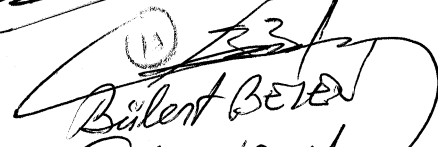

Enver ERDEM
Elazığ Mv.

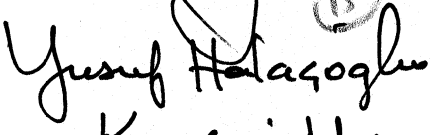

Celal Adan
İst. Mv



Seyfettin Yılmaz
Adana Mv.

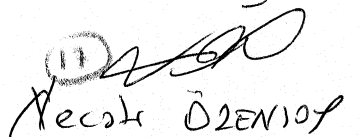

Ali ÖZ
Mersin Mv

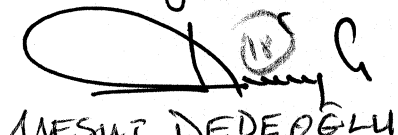

Kenan İbrahim
Aydın Mv.


Bülent BEŞER
Fakat Mv.



Yusuf Halacoglu
Kayseri Mv.

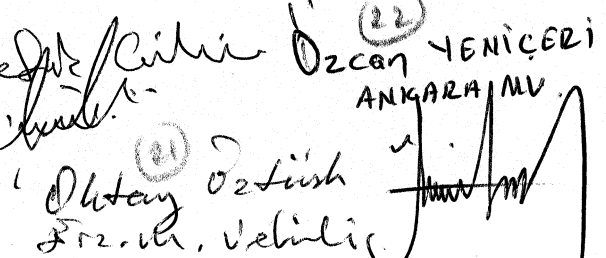

Mehmet ERDOĞAN
Mugla Mv.


Necati ÖZEN
Bursa Mv.


MESUT DEDEOĞLU
Karaman Mv.


Adnan
Hacısali Mv.


Şenol
Kocaeli Mv.


Oktay ÖZTÜRK
Fz. M. Velilik
ANKARA Mv.

GEREKÇE:

Günümüzde, internet üzerinden oynanan online (çevrimiçi) oyun sektörü, bütün dünyada önlenemez bir şekilde büyümeye devam etmektedir. Oyunların çoğunluğu ücretsiz üyelik sistemi ile ücretsiz olarak oynanabilmekte, fakat bu oyunların aşırı şiddet içeren bazılarında ise kahramanların daha başarılı olması ya da seviye atlayarak silah veya eşya sahibi olması için para ödenebilmektedir. Bu işlemler sonucu oluşan kayıt dışı sanal ticaretin ülkemizde yılda **1 milyar \$'ın üstünde** bir meblağa sahip olduğu tahmin edilmektedir.

İnternet üzerinde çocuklar ve gençler arasında büyük rağbet gören bu oyunları oynayanların, kahramanlarını satışa çıkartması, sanal alemde kayıt dışı olarak büyük bir sanal ticaretin yaşanmasına neden olmaktadır. Online olarak oynanan internet oyunlarının sadece ülkemizde 2 milyonun üzerinde kullanıcısı olduğu ve bu oyunların dünya genelindeki yıllık cirosunun 55 milyar dolara ulaştığının tahmin edildiği göz önüne alındığında, bu sektörün büyüklüğü daha da iyi anlaşılabilir.

Anılan oyunlarda seviye atlanması, yani bir üst aşamaya geçilebilmesi için oyuncunun ya internet üzerinden belli bir ücret ödemesi ya da internet başında saatlerce bekleyerek vaktini harcaması gerekmektedir. Dolayısıyla bu tür oyunları oynayanlar, 6 ay veya 1 yıl sonra süper bir kahraman sahibi olabilmekte, ancak daha kısa sürede buna sahip olmak isteyenler ise süper kahraman satın almak zorunda kalmaktadırlar. Ayrıca, oyunda kullanılmak üzere eşya ve silah alınması amacıyla para talep edilmekte, bu paralar değişik kanallarla tahsil edilebildiği gibi cep telefonundan kontur transferi ile çok basit ve kayıtsız bir şekilde de tahsil edilebilmektedir.

Bu konulardan haberdar olan pek çok internet korsanı (hacker), süper kahraman sahibi olan oyuncuların şifrelerini kırarak süper kahramanı çalarak yine internet üzerinden belirli bir ücret karşılığında arzu edenlere satmaktadırlar. İnternet korsanları, süper kahraman sahip olmak için her türlü yolu denemekte ve şiddeti gösterebilmektedirler. Bu kayıt dışı sanal ticaretin vergilendirilememesi ve paraların yurt dışına gitmesinin yanında çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı olumsuz etkilerin mutlaka önlenmesi gerekmektedir.

Bu tür online oyunlar sadece çocuklar ve gençler arasında değil, yetişkinler arasında da çok yaygın olarak oynanmaktadır. Genellikle evlerde veya internet kafelerde oynanan bu tür oyunların özellikle ilköğretim çağındaki çocukların psikolojilerini ve sosyal yaşamlarını olumsuz yönde etkilediği belirtilmektedir. Online oyunlar nedeniyle saatlerce bilgisayar başında kalan çocuklarımızın; kendilerini yeterince derslerine veremedikleri için eğitimleri aksamakta, sağlıksız ve sosyal iletişimden yoksun büyümeleri sonucunda aileleri ve arkadaşlarıyla sık sık sorunlar yaşamaktadırlar.

Evlerinde bilgisayarı veya internet bağlantısı olmayan çocuklar ve gençler, çocuklara yasak olmasına rağmen, yeterli denetim yapılmadığından dolayı, bu oyunları oynamak için internet kafelere gitmek zorunda kalmaktadırlar. Bu da güvenlik başta olmak üzere birçok sorunu da beraberinde getirmektedir.

Bilgisayar oyunlarına aşırı düşkünlük, evlilikleri de sarsmaktadır. Ekran karşısından kalkamayan erkeklerin, eşleriyle ilgilenmek yerine bilgisayar oyunlarını tercih etmeleri, eşler arasında sorunların büyümesine ve boşanmaya kadar giden sonuçlara yol açabilmektedir.

Yukarıda özetlenen nedenlerle "ülkemizde oynanan online (çevrimiçi) oyunların neden olduğu kayıt dışı sanal ticaretin tespiti, çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı etkilerin araştırılarak alınması gereken önlemlerin belirlenmesi" amacıyla bir **Meclis Araştırması açılması** gerekli görülmektedir.