TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ

ŞANLIURFA VE KAHRAMANMARAŞ'TA OKULLARDA MEYDANA GELEN OLAYLAR İLE ÇOCUKLARIN DİJİTAL ORTAMLARDA KARŞILAŞTIKLARI RİSKLER VE OLUMSUZ ETKİLERİN TÜM YÖNLERİYLE ELE ALINARAK ARAŞTIRILMASI, ÇÖZÜM ÖNERİLERİ GELİŞTİRİLMESİ VE BENZER OLAYLARIN ÖNLENMESİ İÇİN ALINMASI GEREKEN TEDBİRLERİN BELİRLENMESİ AMACIYLA KURULAN

MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONU

(10/4004, 4005, 4006, 4007, 4008, 4009)

TUTANAK DERGİSİ

9'uncu Toplantı
1 Temmuz 2026 Çarşamba

(TBMM Tutanak Hizmetleri Başkanlığı tarafından hazırlanan bu Tutanak Dergisi'nde yer alan ve kâtip üyeler tarafından okunmuş bulunan her tür belge ile konuşmacılar tarafından ifade edilmiş ve tırnak içinde belirtilmiş alıntı sözler aslına uygun olarak yazılmıştır.)

İÇİNDEKİLER

I.- GÖRÜŞÜLEN KONULAR

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI

1.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Komisyon çalışmalarında edindikleri izlenimler ve bugün sunum yapacak kişi, kurum ve kuruluşlara ilişkin açıklaması

2.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç'un yaptığı açıklamasında geçen bazı ifadelerine ilişkin açıklaması

3.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Komisyonun 14 Temmuz 2026 Salı ve 16 Temmuz 2026 Perşembe günleri yapacağı toplantılara ve 17-18 Temmuz 2026'da İstanbul'da yapacağı alan çalışmasına ilişkin açıklaması

III.- AÇIKLAMALAR

1.- Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç'un, Komisyonun 30/6/2026 tarihli 8'inci Toplantısında Hukuki Araştırmalar Derneği (HUDER) temsilcisinin yaptığı sunumda geçen bazı ifadelerine ilişkin açıklaması

2.- Türkiye Bilişim Derneği Genel Başkanı Kenan Nurhan Altınsaat'in, Derneğin kuruluşu ve faaliyetleri ile Dernek adına yapılacak sunuma ilişkin açıklaması

IV.- SUNUMLAR

1.- Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanı Profesör Doktor Yavuz Samur'un, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi, ebeveyn-çocuk ilişkisi, oyunların derecelendirilmesi ve sınıflandırılması ile çözüm önerileri hakkında sunumu

2.- Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek'in, Türkiye'deki oyun sektörü, medya ve oyun ilişkisi, oyunlarda yaş derecelendirme sistemi ve ebeveyn denetim sistemi ile bunlarla ilgili yapılması gerekenler hakkında sunumu

3.- Türkiye Bilişim Derneği Yönetim Kurulu Üyesi Profesör Doktor Meltem Eryılmaz'ın, çocukların oyunlarda karşı karşıya kaldıkları riskler ve bu sorunlara, yaşanmış acı olaylara yönelik olarak yapılabilecekler hakkında sunumu

V.- MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONLARI

A) Görüşmeler

1.- Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği ve Türkiye Bilişim Derneği temsilcilerinin yaptıkları sunumlara ilişkin görüşme

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ
ŞANLIURFA VE KAHRAMANMARAŞ'TA OKULLARDA MEYDANA GELEN OLAYLAR İLE ÇOCUKLARIN DİJİTAL ORTAMLARDA KARŞILAŞTIKLARI RİSKLER VE OLUMSUZ ETKİLERİN TÜM YÖNLERİYLE ELE ALINARAK ARAŞTIRILMASI, ÇÖZÜM ÖNERİLERİ GELİŞTİRİLMESİ VE BENZER OLAYLARIN ÖNLENMESİ İÇİN ALINMASI GEREKEN TEDBİRLERİN BELİRLENMESİ AMACIYLA KURULAN MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONU
(10/4004, 4005, 4006, 4007, 4008, 4009)

-----0-----
9'uncu Toplantı
1 Temmuz 2026 Çarşamba
-----0-----

I.- GÖRÜŞÜLEN KONULAR

TBMM Şanlıurfa ve Kahramanmaraş'ta Okullarda Meydana Gelen Olaylar ile Çocukların Dijital Ortamlarda Karşılaştıkları Riskler ve Olumsuz Etkilerin Tüm Yönleriyle Ele Alınarak Araştırılması, Çözüm Önerileri Geliştirilmesi ve Benzer Olayların Önlenmesi İçin Alınması Gereken Tedbirlerin Belirlenmesi Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu saat 14.23'te açıldı.

Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt,

Komisyon çalışmalarında edindikleri izlenimler ve bugün sunum yapacak kişi, kurum ve kuruluşlara,

Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç'un yaptığı açıklamasında geçen bazı ifadelerine,

Komisyonun 14 Temmuz 2026 Salı ve 16 Temmuz 2026 Perşembe günleri yapacağı toplantılara ve 17-18 Temmuz 2026'da İstanbul'da yapacağı alan çalışmasına,

İlişkin açıklama yaptı.

Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç, Komisyonun 30/6/2026 tarihli 8'inci Toplantısında Hukuki Araştırmalar Derneği (HUDER) temsilcisinin yaptığı sunumda geçen bazı ifadelerine,

Türkiye Bilişim Derneği Genel Başkanı Kenan Nurhan Altınsaat, Derneğin kuruluşu ve faaliyetleri ile Dernek adına yapılacak sunuma,

İlişkin açıklama yaptı.

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanı Profesör Doktor Yavuz Samur tarafından, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi, ebeveyn-çocuk ilişkisi, oyunların derecelendirilmesi ve sınıflandırılması ile çözüm önerileri,

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek tarafından, Türkiye'deki oyun sektörü, medya ve oyun ilişkisi, oyunlarda yaş derecelendirme sistemi ve ebeveyn denetim sistemi ile bunlarla ilgili yapılması gerekenler,

Türkiye Bilişim Derneği Yönetim Kurulu Üyesi Profesör Doktor Meltem Eryılmaz tarafından, çocukların oyunlarda karşı karşıya kaldıkları riskler ve bu sorunlara, yaşanmış acı olaylara yönelik olarak yapılabilecekler,

Hakkında sunum yapıldı.

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği ve Türkiye Bilişim Derneği temsilcilerinin yaptıkları sunumlara ilişkin görüşme yapıldı.

Komisyon gündeminde görüşülecek başka konu bulunmadığından, saat 18.05'te toplantıya son verildi.

1 Temmuz 2026 Çarşamba
BİRİNCİ OTURUM
Açılma Saati: 14.23
BAŞKAN: Yusuf BEYAZIT (Tokat)
BAŞKAN VEKİLİ: Lütfiye Selva ÇAM (Ankara)
SÖZCÜ: İsa Mesih ŞAHİN (İstanbul)
KÂTİP: İbrahim ÖZYAVUZ (Şanlıurfa)
----- 0 -----

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Komisyonumuzun değerli üyeleri, kıymetli sivil toplum kuruluşu temsilcileri, değerli akademisyenlerimiz, uzmanlarımız ve raportörlerimiz, değerli basın mensupları; hepinize hoş geldiniz diyorum.

Şanlıurfa ve Kahramanmaraş'ta Okullarda Meydana Gelen Olaylar ile Çocukların Dijital Ortamlarda Karşılaştıkları Riskler ve Olumsuz Etkilerin Tüm Yönleriyle Ele Alınarak Araştırılması, Çözüm Önerileri Geliştirilmesi ve Benzer Olayların Önlenmesi İçin Alınması Gereken Tedbirlerin Belirlenmesi Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonumuzun 9'uncu Toplantısı için bir aradayız.

Toplantı yeter sayımız vardır, toplantımızı açıyorum.

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI

1.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Komisyon çalışmalarında edindikleri izlenimler ve bugün sunum yapacak kişi, kurum ve kuruluşlara ilişkin açıklaması

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Kıymetli milletvekilleri, Komisyonumuzun kurulma amacı, yaşanan elim okul saldırılarını araştırmanın yanı sıra, geleceğimiz olan evlatlarımızın dijital ortamlarda karşılaştıkları riskler ve olumsuz etkilerini tüm yönleriyle ele alarak bu yönde oluşabilecek risklere karşı çözüm önerileri geliştirmek ve en önemlisi, onları korumak, onların geleceğine sahip çıkmaktır. Özet olarak, konumuzun temeli çocukları korumak yani geleceğimizi korumaktır. Komisyonumuzda bu zamana kadar çok kıymetli sunumları dinledik. Ziyaret ettiğimiz kurumlarda yetkililerden çok değerli bilgiler edindik. Kahramanmaraş ve Şanlıurfa ziyaretimizde tüm Türkiye'yi yasa boğan elim okul saldırılarıyla ilgili çalışmalar yaptık. Bu hadiselerin okul boyutu var, aile boyutu var, çevre boyutu var, sosyal medya ve dijital mecralar boyutu var. Tek bir noktaya bakarak bu olayları çözmek mümkün değil; olaylara bütüncül yaklaşmak gerekiyor. Çocuklarımız açısından şunu gördük ki tek başına sosyal medya çocukları mutsuz ediyor, tehlikeli içerikler çocukların önünde taşıyor, bağımlılık yapıyor, çocukların kitap okumasını, parkta oynamasını ve arkadaşlarıyla iletişim kurmasını engelliyor. Çocuklar sadece bir şeyler izlemiyor, sadece sosyal medya kullanmıyor; çocuklar akıllı telefonlarla, bilgisayar oyunlarıyla, canlı yayın aktiviteleriyle, oyun içi mesajlarla, yapay zekâ botları ve en önemlisi arka planda algoritmalarıyla örülmüş bir dijital çağla yaşıyor. Bu algoritmalar çocuğun girmiş olduğu uygulama platformları aracılığıyla onları ilgi duyduğu alana yönlendiriyor. Bugüne geldiğimizde bir çocuk ekranla bebekliğinden itibaren tanışmaya başlıyor.

Komisyon çalışmalarımızda çocuklar nelerden etkileniyor, eğitim, öğretim, aile, arkadaşlık, sosyal çevre açısından değerlendiriyoruz. Sosyal medya, dijital mecralar, uluslararası etkiler boyutuyla ele alıyoruz. Bu anlamda, siz değerli milletvekillerimize ve tüm paydaşlarımıza en kalbî teşekkürlerimi sunuyorum.

Değerli milletvekilleri, dünkü toplantımızda sivil toplum kuruluşları temsilcilerini dinlemiştik, bugünkü toplantımızda değerli katılımcılarımızı dinlemeye devam ediyoruz. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanı, Yenilikçi Eğitim Geliştirme Araştırma Merkezi Başkanı Profesör Doktor Yavuz Samur'un; Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek'in; Türkiye Bilişim Derneği Yönetim Kurulu Üyesi Profesör Doktor Meltem Eryılmaz'ın konumumuza ilişkin sunumlarını dinleyeceğiz. Öncelikle araştırma konumuzla ilgili sunumları dinleyeceğiz, sunumlarının ardından konuya ilişkin soru, görüş ve değerlendirmelerimizi alarak müzakere edeceğiz.

Değerli milletvekili arkadaşlarım, ben ilk sözü Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanı, Yenilikçi Eğitim Geliştirme Araştırma Merkezi Başkanı Profesör Doktor Yavuz Samur'a vereceğim ama onun bir uçuş olayı olduğu için onunla ilgili soruları onun sunumundan sonra alıp, değerlendirip hocamızı yolcu edeceğiz; diğerlerine, değerli katılımcılara sunum yaptıktan sonra milletvekili arkadaşlarım sorularını soracaklar.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Başkanım, söz talebinde bulunuyorum öncesinde.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Tabii ki.

O zaman görsel basınımızı dışarı davet edelim, yazılı basın kalabilir.

Buyurun.

III.- AÇIKLAMALAR

1.- Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç'un, Komisyonun 30/6/2026 tarihli 8'inci Toplantısında Hukuki Araştırmalar Derneği (HUDER) temsilcisinin yaptığı sunumda geçen bazı ifadelerine ilişkin açıklaması

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Başkanım, hep sizi çekiyorlar, sizin görüşleriniz yansıyor; biraz da bari bizi çeksinler yani fakirin tavuğu tek tek yumurtluyor da işin şakası o.

Sayın Başkanım, biz, kuruluşumuzdan bu yana, bu Komisyonun kurulduğu günden bu yana -ki oy birliğiyle kuruldu- çok verimli çalışıyoruz, uyumlu çalışıyoruz, güzel çalışıyoruz. Amacımız üzüm yemek, bağcıyı dövmek değil. Bu kapsamda çalışmalar yürütüyoruz ama dün üzüldüm. Dün Hukukçular Derneğiydi galiba, kim çağırdı Başkanım o derneği, niye çağırıldı? Ya, böyle bir şey olur mu? Adam çıkmış diyor ki...

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Hukukçular Derneği değil, kayda yanlış geçmesin; Hukuki Araştırmalar Derneği.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Ben tam hatırlamıyorum, Hukuki Araştırmalar Derneği (HUDER) diyor ki: "Nazik ve kibar nesil yetiştirmekten vazgeçmeliyiz." Şiddete teşvik ediyor. Ya, şiddetle ilgili, çocuklara yönelik şiddetle ilgili bir komisyona "Nazik ve kibar nesil yetiştirmeyelim." diyor adam. "Okullarda yangın tatbikatı yapılıyor ya, işte, bilmem ne tatbikatı yapılıyor, e, bu işlere yönelik bir tatbikat da yapılsın." diyor. Yani beynim yandı, nereden baksan olacak gibi değil bu arkadaşın söyledikleri, faydası da olmadı bize, olmaz da. Yani biraz daha bence... Bugüne kadar hep gayet güzel kurumlar çağırdınız, verimli oldu. Yelpazenin her tarafından geliyor insanlar; solcusu, sağcısı, muhafazakârı, milliyetçisi, sosyalisti. Tamam, güzel ve biz de herkesten faydalanıyoruz çünkü amacımız -dediğim gibi- siyaset yapmak değil burada ama dünkü arkadaş farklı farklı görüşlerini sunmak için, saçma sapan şeyler söylemek için gelmiş. Tutanaklardan çıkarılsın dedik dün o, çıkarılmamış; onu tutanaklardan lütfen çıkaralım, gerekirse oylayalım çıkaralım çünkü şiddetle ilgili bir komisyonda adam "Çocuklara şiddeti öğretelim." diyor; böyle bir şey olmaz.

Dünkü bu ifadelerin Komisyon tutanaklarından çıkarılmasını önermek için söz talebinde bulundum.

Teşekkür ediyorum.

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI (Devam)

2.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Kahramanmaraş Milletvekili Ali Öztunç'un yaptığı açıklamasında geçen bazı ifadelerine ilişkin açıklaması

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Teşekkür ediyoruz.

Tabii, biliyorsunuz, bizim dünkü programımızda dijital mecralar vardı, onlar da iki gün içerisinde hazırlanamadığı için son anda değerlendirildi. Evet, o konudaki dünkü yaklaşımımı da zaten biliyorsunuz. Sizin kadar en azından ben de o duyarlılık içerisinde değerlendirdim.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Tutanaklardan çıkarılmasını isteyelim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Tabii, tabii, öyle karar aldık zaten biliyorsunuz dün.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Ama var tutanaklarda.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - İstettiriyorum şimdi, bakacağım.

Evet, Profesör Doktor Yavuz Samur Hocama söz veriyorum.

Yavuz Hocam, söz sizde, buyurun.

IV.- SUNUMLAR

1.- Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanı Profesör Doktor Yavuz Samur'un, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi, ebeveyn-çocuk ilişkisi, oyunların derecelendirilmesi ve sınıflandırılması ile çözüm önerileri hakkında sunumu

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok teşekkür ederim davet ettiğiniz için, dinlediğiniz için, kulak verdiğiniz için.

Elbette olaylar bizleri de çok derinden etkiledi. Ben yıllardır bu alanda gençlerle, çocuklarla, yetişkinlerle, ebeveynleriyle, öğretmenleriyle en çok buluşan hocalardan biriyim ve onlarla çok fazla seminerler yapıyorum gerek devlet okullarında gerek özel okullarda ve bu çocuklarla sık sık bir araya geliyorum. Bu çocukların hangi oyunları oynadıklarını biliyorum, hangi oyunlarda daha çok vakit geçirdiklerini az çok biliyorum ve oyunların onları etkileyip etkilemediği noktasında çok fazla çocukla görüştüğüm için birkaç şeyin özellikle altını çizerek önerilerde bulunmak istiyorum. Çok uzatmayacağım ama sorularınızı çok merak ediyorum bu anlamda.

Öncelikle şunu söyleyeyim: Dijital oyunlar, çocukların gidip bu tarz okul saldırıları yapmalarına neden olmazlar. Buna neden olacak çok farklı değişkenler vardır. Bir oyun ya da birkaç oyun, şiddet oyunları tek başına çocukların gidip bu tarz eylemlerde bulunmasına neden olmaz. Bunu da nereden biliyoruz? Akademik araştırmalar bize diyor ki -tersten gidilmiş- silahla insan öldürüp hapishaneye giren suçlular analiz edilmiş ve bu suçlular acaba zamanında işte, "Counter-Strike mı oynadılar, GTA mı oynadılar, işte, Call of Duty oynadılar da o yüzden mi gidip insan öldürdüler?" diye bakıldığı zaman herhangi bir ilişki bulunamamış. Dolayısıyla, biz şunu söylüyoruz: Bir oyun başlı başına bir gencin, çocuğun ya da yetişkinin bunu yapmasına neden olmaz ama şunu da her zaman altını çizerek söylüyoruz: Biz bu oyunlarda bir şeyin pratiğini yapıyoruz. Çocuk oynadığı oyunda bir şeyin pratiğini yapar. Mesela sokakta futbol oynuyorsa pas verme, şut atma pratiği yapar ya da basketbol oynuyorsa yine pas atıp basket atma pratiği yapar. Dolayısıyla, buradaki önemli soru şudur: Çocuk, benim evde oynayan çocuğum, dijital oyun oynayan çocuğun oynadığı oyunda neyin pratiğini yapıyor? Adam öldürme pratiği mi yapıyor, hırsızlık pratiği mi yapıyor, cinsellik pratiği mi yapıyor yoksa beyin egzersizi mi yapıyor, problem çözme, takım çalışması pratiği mi yapıyor? O yüzden burada öncelikli konumuz, çocukların oynadıkları oyunlarının neler olduğunun ebeveynler tarafından bilinmesi. Ebeveyn zaten çocuğunu sürekli takip edemiyor, az sonra ebeveyn noktasına da geleceğim ama burada daha üstte, daha tepede bizim yani bu Meclisimizin, bu Komisyonun yapması gereken, alması gereken bazı kararlar var. Bunlardan ilki, benim her zaman önceliklendirdiğim, oyunların derecelendirilmesi ve sınıflandırılması. Maalesef -ki maalesef- bir derecelendirme sistemi var, hem Avrupa'nın hem Amerika'nın derecelendirme sistemini biz kullanıyoruz ancak -bunu diğer önceki komisyonlarda da önerdim, bizim kendi derecelendirme sistemimizin oluşturulması yönünde de tavsiyelerde bulunduk- biz de kendi derecelendirme sistemimizi geliştirdik ve bunu kitaplarda da yazdık. Öncelikle bunun oluşturulması ve bunun artık uygulanması ve bunun uygulanması noktasında çok sıkıntı yaşıyoruz. Yani şu an aramızda çocuğu olanlar vardır. Mesela şu an aramızda çocuğu olanlar, işte, erkek çocukları genelde daha çok dijital oyunlar oynar, kız çocukları daha çok sosyal medyada takılır. Çocuğunuz PUBG oynuyorsa iyi bir şey mi, kötü bir şey mi yapıyor ya da kaç yaşa uygun bilmiyoruz ya da çocuk Roblox şu an oynuyor mu bilmiyoruz. Roblox kapandı evet, peki, çocuk nasıl girip oynuyor hâlâ bilmiyoruz ya da çocuk Minecraft oynuyor, iyi bir şey mi yapıyor acaba bilmiyoruz. Bunun bilinçlendirilmesi gerekiyor ve bunun çok kolay bir bilinçlendirme yöntemi var, her toplantıda söylediğim şey. Bunu, lütfen, rica ediyorum, yalvarıyorum size, kamu spotlarında duyuralım. Ebeveynler bilsinler her oyunun bir yaşı olduğunu ve yaşa uygun olmayan oyunların oynanmaması gerektiğini ve bunu artık bir standart olarak kullanmamız, uygulamamız gerekir ve maalesef ebeveynler bu konuda bilinçsiz. O zaman daha yukarıda, daha tepede bir karar alınması lazım ve bu sistemlerin aslında, aynı sosyal medya uygulamalarında yaptığınız gibi -ki çok doğru bir hamleydi bence- aynı şeyin dijital oyunlarda da

gerçekleştirilmesini çok arzu ediyorum çünkü bu çocuklar, evet, yaşlarına uygun olmayan oyunlar oynuyorlar. Yani benim okul öncesindeki çocuğum eğer GTA oynuyorsa -ki +18 bir oyundur- ya da ilkokuldaki bir çocuğum GTA oynuyorsa bu, evet, öncelikle ebeveynin suçudur ama sonra da ebeveyn bunun ne olduğunu bilmediği için, bir şey oynuyor ama hani, ne olduğunu bilmediği için o yüzden biraz devletimizin de bu noktada ebeveynlere destek olması için bu sınırlandırma sistemlerinin geliştirilmesi konusunda özellikle ben rica ediyorum ve bu kamu spotlarının, sadece kamu spotu olarak da değil, velilerin, ebeveynlerin izledikleri filmlere ve dizilere entegre edilmesi konusunda da özellikle istirham ediyorum çünkü madem kamu spotu izlenmiyor, o zaman izledikleri filmlerdeki, dizilerdeki ya da gündüz kuşağı programlarındaki içeriklere entegre edilmesinin çok ama çok önemli olduğunu düşünüyorum.

Çocuklar niye bu kadar çok oyun oynuyor? Şu an yaz tatiline girdik, artık çocuklar evde. Şu an, çocuğunuz varsa, çok büyük bir oranda, ihtimalde evde oyun oynuyor ve erkek çocuksa kesinlikle oyun oynuyor şu anda ekran karşısında. Neden? Çünkü yapacak bir şeyi yok. Yapacak bir şeyi olmayan çocuk da ekran karşısında elbette vakit geçiriyor. Yapacak bir şeyi olan çocuklar bağımlı olmuyor. Yani bir sanatsal etkinlikle uğraşan, bir sportif faaliyetle uğraşan, bir kursu olan, bir merkeze, bir yere giden çocukların hiçbiri bağımlı olmuyor ve o kadar oyun da çok oynamıyor. O zaman benim özellikle yazın çocukları meşgul edebilecek etkinliklerin sayısını da artırmam gerekiyor, kış için de aynı durum geçerli. Hedefi olmayan çocuklarımız çok var. Hedefi olmayan çocuklar yine dijital oyunlara yönleniyorlar ve daha fazla dijital oyunları oynuyorlar ve yaşlarına uygun olmayan oyunlar oynuyorlar ve bu eylemleri gerçekleştiren çocukların yine ortak özelliklerine baktığımızda -ki bu artık en üst seviye, bunun bir altına indiğinizde- okulda zorbalıkla karşılaşıyoruz. Okulda en çok zorbalık yapan çocukların özelliklerine baktığımızda da yine aynı şeyle karşılaşıyoruz. Ya yalnızlar ya ilgisizler ya da sevilmiyorlar, anne-baba çocuğunu sevmiyor, çocuğuyla ilgilenmiyor, çocuğuyla kaliteli vakit geçirmiyor, çocuğunu bilmiyor, ne yaptığını bilmiyor yani bir gözü, bir kulağı zaten orada değil. O yüzden burada ben en büyük sorumluluğun ebeveynlerde olduğunu düşünüyorum. Ebeveyn eğitimlerinin çok ama çok önemli olduğunu düşünüyorum. Ebeveyn şöyle düşünüyor: Yanımda dursun, odada dursun, aman gözümün önünde olsun, aman dışarıya çıkmasın, dışarıda zaten bir sürü olay oluyor ama hani, bilgisayarın başında dursun, çok da hani bir yere gitmesin dediği noktada artık ebeveynin, oynadığı, yaptığı şeyleri biraz kontrol etmesi gerektiğini düşünüyorum. Burada da yine sistemsel bir kontrolün zorunlu olduğunu ben artık düşünüyorum çünkü ebeveyn sürekli çocuğunu kontrol edemez. O zaman benim bu sistemleri... Biz bunu yaptık. Roblox çok güzel bir örnektir. Roblox şu anda bütün ayarlarını değiştirmek zorunda kaldı ve şu anda içeride bir sürü denetim yapılıyor ve artık Roblox'ta küfredemiyorsunuz. Roblox'ta chat özelliği... Roblox kendi içerisindeki oyunların hepsini derecelendirdi. Neden? Çünkü o da para kazanmak istiyor ve Türkiye çok büyük bir ortam çocuklar için ve para kazanmak için. Çok oyun oynamayı seviyoruz. En çok oyun oynamayı seven ülkelerden biri biziz ve bu nesil oyunlara para harcamayı da çok seviyor, alttan gelen nesil. O yüzden bütün bu oyun platformları bunu da çok iyi biliyor. O yüzden orada yaptığımızı diğer oyunlarda da yapabiliriz diye düşünüyorum.

Çocuklara değindim, ebeveynlere değindim ve son olarak burada öğretmenlere değinmek istiyorum. Öğretmenlerimiz bir çocuğu tespit ettiklerinde bildirebilecekleri bir yer yok, yani burada yetersiz kalıyorlar. Ben, öğretmenlerle çok sohbet ediyorum, onlarla çok bir araya geliyorum. Öğretmenim şikâyet ediliyor, çok kolay, CİMER'e herkes yazıyor ve öğretmenimi şikâyet ediyor. Orada çok kolay ve çok sistematik ilerleyen bir şikâyet mekanizması var ama bir öğretmen çocukla ilgili bir şey söylemek istediği zaman maalesef orada sistematik bir yolumuz yok. O yüzden burada da öğretmenler sizden destek istiyorlar çünkü biz bunu bildirebiliriz, bütün bu sistemleri hep birlikte de çalıştırabiliriz. Yani, çocuğun oynadığı oyunun içinde ne olduğuna varana kadar bunların hepsinin sistemini biz kendi içerimizde geliştirebiliriz ve bu sistemlerle çocuklarımızın çok daha güvenli oyun oynamalarını sağlayabiliriz.

Tekrar teşekkür ediyorum beni davet ettiğiniz için.

Yine sorularınız varsa almak isterim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Evet, Hocam, çok kısa ama çok özet, çok da hap gibi bir sunum yaptınız. Her bir cümlenizi ben de yazmaya çalıştım, gerçi tutanaklarda hepsi var ama dikkatimden kaçmasın diye. Gerçekten yüreğinize, emeğine sağlık.

Değerli arkadaşlar, daha şeylere girmeye başladık yani kademelendirmeye, yaşa göre sistematik bir hâle getirmeye, onu anladık.

Sorularınızı alalım.

Sayın Mahmut Tanal Bey, buyurun.

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Çok teşekkür ediyorum Değerli Başkanım.

Değerli milletvekilleri, değerli hocalarımız; hepiniz hoş geldiniz.

Sunumunuz için çok teşekkür ediyorum.

Değerli Hocam, sınıflandırma ve derecelendirmedeki kastınız nedir? Yani, şöyle mi anlayacağız: Japonya'da bir incelemeye gittik. "İşte, cep telefonu ve bilgisayar. Kime alınacak? Çocuğa alınacak. Çocuğun velisi vardı, annesi, babası yani bunların biz kimliklerini alırız, çocuğun da kimliğini alırız, yaşa göre sınırlandırma yapıyoruz." dediler. Sizin sınıflandırma ve derecelendirme dediğiniz bu mudur? Yoksa daha açık deyimi nedir, bunu açıklar mısınız?

Teşekkür ederim.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Ben teşekkür ederim, çok güzel bir soru.

Şimdi, şöyle bir örnek vereyim size: Counter-Strike, Call of Duty oyunları 18 yaş üstüdür. Bunlar gerçekten bir savaş ortamına girdiğiniz ve gerçekten, gerçek bir silahla birine nişan alıp ateş ettiğimiz ve gerçekten karşı taraftaki kişinin yaralandığı, kanların fışkırdığı ve öldüğü, siz yaralandığınızda da ekrandan böyle kanların aktığı ve gerçekten yaralandığınızı hissettiğiniz oyunlardır. Gerçek kan vardır ve +18'dir. Bir alta ineriz, Valorant vardır. Valorant da 16 yaş üstü bir oyundur. Burada da gerçek silahlar vardır, gerçekten birini öldürürsünüz, kan oranı daha düşüktür, silahlar biraz daha az gerçekçidir. Bir alta inersiniz; PUBG, Fortnite vardır 13 yaş üstü. Buradaki silahlar biraz daha oyuncağa benzer; birine nişan alıp ateş edersiniz, gerçekten ateş edersiniz, kan daha düşüktür, daha az vardır. Bir alta inersiniz, Brawl Stars 9 yaş üstü -hepsi aynı türde oyunlar bakın bunların- elinizdeki silah aynı böyle

"nerf" gibi, böyle oyuncak bir su tabancası gibi bir şeydir, birine ateş edersiniz, o kişi "Puf!" patlar, ortadan kaybolur, hiç kan yoktur. Derecelendirmeden kastım Sayın Vekilim, tam olarak böyle bir şey. Yani, en temelde eğer benim çocuğum 9 yaşındaysa, evet, oynayabileceği oyun Counter-Strike değil, en tepedeki değil; 9 yaşa uygun oyunları ben sadece görebilmeli, indirebilmeli ve oynayabilmeliyim. Onun haricinde, diğer oyunları zaten görememeliyim ve indirip oynayamamalıyım. Bunu ebeveynler kendi çocuklarının telefonları ve tabletleri için yapabiliyorlar şu anda, bunun bir sistemi var burada ama ebeveyn bu sistemi bilmediği için, bu ayarları nasıl yapacağını bilmediği için o yüzden çocuğuna bunu yapamıyor. O yüzden ben de daha tepede, az önce bahsettiğiniz gibi bir sistemin kurulup o çocuğun zaten hiç onu oynayamaması yani onu hiç görememesi gibi bir durumdan bahsediyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Halıcı Bey, size söz veriyorum.

Buyurun.

HİKMET YALIM HALICI (Isparta) - Hocam, teşekkür ederiz.

Teşekkürler Başkanım.

Şimdi, siz ekran bağımlılığıyla ilgili daha çok ebeveyn ve çocuk ilişkisine atıfta bulundunuz, hatta öğretmenlerden de bahsettiniz fakat şimdi, tabii, bir de platform tarafı var meselenin. Bu platform tasarımları, sürekli bildirim, ödül döngüleri, sınırsız oynanabilirlik meselesi bağımlılık yaratıcı bir etki yapıyor dolayısıyla. Burada sorumluluğu ebeveyn ile platformlar arasında nasıl paylaştırırsınız, nasıl dağıtırsınız? Çünkü onun da önemli olduğunu düşünüyorum.

Bir de ekran süresi mi, yoksa ekran içeriği mi çocuk gelişimi açısından daha önemli?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok güzel soru, çok teşekkür ediyorum.

Bir çocuk var, 9 yaşında; üç saat Minecraft mı oynasın, on beş dakika GTA mı oynasın? İkisinin arasında tercih yapacak olsam, çocuğun üç saat Minecraft oynamasını tercih ederim çünkü yaşına uygun, bırakayım oynasın derim ama on beş dakika GTA oynadığında GTA'nın içerisinde görebileceği şiddet, cinsellik, ayrımcılık, uyuşturucu, korku, küfür, bunlar on beş dakikada zaten çocuğa yetecektir ve o on beş dakika o oyunu oynayan çocuk bir daha geri dönüp de "Ya, ben Minecraft mı oynayacağım? Minecraft çocuk oyunu, bebek oyunu." demeye başlayacaktır. O yüzden, içerik çok daha önemlidir süreden. Yani, biz daha orayı yapamıyoruz, önce orayı halletmemiz lazım. Dolayısıyla, ikinci sorunuzun cevabı bu.

Birinci soruda ise, ben on beş yıldır Türkiye'de belki binlerce seminer yaptım ve her seferinde bu oyunların çocukları bağımlı hâle getirmek... Ben de bir oyun tasarımcısıyım bu arada, ben de oyun tasarlıyorum ve sizin çocuklarınız büyük ihtimalle benim oyunumu oynadılar. Ben, eğitsel oyun tasarlıyorum, sadece eğitim oyunları yapıyorum ve beyin egzersizleri yapabildikleri, daha böyle hani, kaliteli, eğitsel oyunlar tasarlamaya çalışıyorum ve biliyorum ki, madalyonun arka yüzünde, bütün oyunlar -sosyal medya da dâhil buna- bizi bağımlı hâle getirmeye çalışıyor. Bahsettiniz ödül döngüleri, seviyeler, derecelendirmeler, "avatar"lar, bu bireyselleştirmeler, kişiselleştirmeler, yok "Şu 'armour'u alayım." yok "Burada 'level' kasayım." bunların hepsi zaten bizim orada daha çok olmamız için tasarlanan sistemler. Biz bunlarla rekabet edemeyiz, biz bunlarla savaşamayız; çok zor bizim bunlarla savaşmamız. Biz ancak ne yapabiliriz? "Bu oyun çok bağımlılığa sebep oluyor. Evet, araştırmalar bunu destekliyor. Bunu kapatalım." denilebilir yani Roblox'ta yapıldığı gibi. Bu en üst seviyede yapabileceğimiz bir şey ama koskoca Türkiye Cumhuriyeti devleti tek tek oyunları inceleyip "Ya, hangi oyun daha bağımlılığa yol açıyor." diye kontrol edemeyeceği için o yüzden o yaşa uygun oyunların oynanmasını ben en azından daha çok tercih ediyorum. Ama dediğiniz doğru, burada bütün oyunlar, bütün oyun tasarımcıları, bütün oyun yapımcıları zaten dikkat ekonomisi için uğraşıyorlar. Yani "Ben ne yaparım da bir saniye bana daha çok bakmalarını sağlarım?" "Ben ne yaparım da yarın tekrar gelip bana girmesini sağlarım?" "Ben ne yaparım da..." İşte, mesela, Brawl Stars örneği yine, bir kutu açma mevzusu vardı. Bir kutu açıyorsunuz, her gün girmeniz gerekiyor. Kutuyu açıyorsunuz ve içinden çok iyi bir ödül de çıkabiliyor, çok düşük bir ödül de çıkabiliyor; eşittir kumar, bire bir kumar, kumar makinesiyle aynı. Ne yaptı? İnsanlar şikâyet etti ve Brawl Stars o özelliği kaldırdı.

Şimdi, böyle topyekûn herkesin bir konuyu şikâyet etmesi lazım ki Brawl Stars da "Ben geri adım atıyorum." desin ya da devlet çıkıp "Bakın, bu kumara teşvik ediyor, bunu kaldırın, ondan sonra tekrar bize başvurun." desin ki ondan sonra o çocuklar onu oynasın ya da oynamasın. Ancak her oyun için tabii, bunu yapamayacağımız için, dediğim gibi, biz bunların hepsinin karşısında duramayabiliriz ama velileri bilinçlendiririz. O yüzden veli, çocuk ve öğretmen ayağı çok önemli. Velileri, çocukları ve öğretmenleri bilinçlendirdiğimizde en azından daha sağlıklı ilerleyecektir diye düşünüyorum Vekilim.

Teşekkür ediyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun Sayın Tanal.

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Teşekkür ederim Değerli Başkanım.

Değerli Hocam, çok teşekkür ederim.

"İçeriğini devlet bu kadar işi arasında kontrol edemez." şeklinde bir cümle sarf ettiniz. Şimdi, cümle aslında doğru değil. Çözüm var mı? Var aslında. Türkiye'de 81 ilimiz var, 81 ilin dışında da ona bağlı 973'e yakın ilçemiz var ve her başsavcılıkta kurulu bulunan bir basın savcısı var. Türkiye'de çıkan tüm kitapları, tüm gazeteleri vesaireyi, biz o basın savcılığına göndeririz. Basın savcısı gerçekten yasaklı vesaireyse onu yayınlamasını yasaklıyor, izin vermiyor. Bunun da yolu, başsavcılıkların bünyesinde kurulu bulunan bilişim suçları soruşturma bürosu var. Yani, basın savcılığının muadili, eş güdümü. Bu şekilde bir yetki verilerek bu kontrol edilebilir. Yani, devletin "Bu kadar iş arasında ben bunu yapamıyorum." şeklinde bir savunmaya ve mazeret uydurmaya ne hakkı var hakkı var ne yetkisi var. Bu bir yönde de bilişim suçları soruşturma bürosunun kapsamı içerisinde. Bilemiyorum, bunu bu şekilde düşünmek... Ne derseniz, bunu sormak istedim.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Buna kesinlikle çok katılıyorum Vekilim. Bunun yanında, bir de şuna çok katılıyorum: Şu oyun kötü, şu oyun kötü, şu oyun kötüden ziyade ben bir de öbür tarafa geçip iyi olan, kaliteli olan oyunların daha fazla teşvik edilmesi... Çünkü Türkiye öyle bir oyun sektörüne sahip ki biz dünyada en iyi oyun yapan ülkelerden bir tanesiyiz. Gerçekten, oyun sektöründen çok güzel para kazanıyoruz ve burada nasıl dizi sektöründe çok iyiysek, oyun sektöründe de buradaki gücümüzün farkına varıp daha kaliteli oyunlar üretilmesi konusunda da oyun

üreticilerini destekleyebiliriz çünkü çok hızlı oyunlar çıkıyor artık ve gerçekten kaliteli oyunların ortaya çıkması konusunda bence oyun geliştiricilerini de bu anlamda -TÜBİTAK da dâhil- desteklersek bence orada çocuklar da kaliteli olan oyunların her zaman farkına varıp onları daha çok oynamak isteyeceklerdir.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Öztunç.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Teşekkür ederim Sayın Başkanım.

Hocam, teşekkürler sunum için.

Hemen sondan başlayayım: "Dünyada en iyi oyun yapan ülkelerden biriyiz." dediniz. Öyleysek niye çocuklarımız, çocuklar yabancı menşeli oyunları daha çok oynuyorlar, Counter-Strike gibi ya da işte, kaç zamandır söylenen çok sayıda oyun var, onlar gibi?

İkincisi Hocam, şimdi, oyunlar, dijital medya, dijital oyunlar, çocuklar burada bağımlılık yaşıyorlar, buradan etkileniyorlar; belki çocuklarda şiddeti teşvik ediyordur, doğru ama bana göre tek başına burayı sorumlu tutmak da yanlıştır. Merakım şu: Televizyonlardaki dizilerle ilgili düşünceniz nedir? Yani böyle bir çalışmanız var mı? Örneğin, Kurtlar Vadisi artık yok ama işte Adanalı, yok Urfalı, yok zamanı beklerken, hayatı geçirirken, bilmem ne, diziler var; adam silahı eline alıyor, vuruyor, öldürüyor, cezaevine giriyor, bir bölüm sonra cezaevinden çıkıyor, altında son model araba, cepte para, müthiş bir hayat, yediği önünde, yemediği arkasında, dizide böyle yayınlanıyor. Onu gören çocuk da "Vay, demek ki bu işin sonu böyle." diyor, bundan etkileniyor mu? Yani sizin medyaya, dizi sektörüne yönelik bir tespitiniz var mı? Bunu merak ediyorum.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok teşekkür ediyorum Vekilim.

Birinci sorunuzun cevabına yönelik şunu söyleyebilirim: Dünyada çok fazla oyun var, oyun sayısı milyarı geçti artık ve bu milyarlarca oyunun arasında, Türkiye'deki oyun geliştiriciler ve ortaklıkları bulunan oyun geliştiriciler bu milyarlarca oyunun içerisinde çok güzel oyunlar tasarlıyorlar ama tabii ki popüler olan oyunlar var ve bu popüler oyunlar herkes tarafından oynanıyor. Yani milyonlarca hatta milyarlarca oyuncusu var, hatta bunların "e-spor" diye bir alanı da var ve orada turnuvalar da yapılıyor. O yüzden, bizim oyunlarımız belki duyulmamış olabilir, daha fazla genç tarafından duyulmamış olabilir. Bu arada bizim oyunlarımızın arasında şiddet oyunları var yani biz sadece güzel oyunlar yapan bir ülke de değiliz, aralarında her kategoriden oyunlar da var. Dolayısıyla burada belki az önceki önerime ek olarak daha fazla bizim oyun geliştiricilerimizin kaliteli oyunlar yapmasını ve onların teşvik edilmesini önceliklendirmek belki bir anlamda iyi bir öneri olabilir.

Bahsettiğiniz ikinci konuyla ilgili olarak çok fazla araştırma var Vekilim, ülkelerde yapılmış çalışmalar. Bizim eskiden, küçükken izlediğimiz "Süper Baba" gibi "Mahallenin Muhtarları" gibi daha böyle pembe dizi tarzında, daha böyle olumlu mesajlar veren diziler izletildiğinde toplumun daha olumlu hareketler sergilediğine dair çokça araştırma var. Benzer şekilde, az önce söylediğiniz tarzda dizileri izleyenlerin yine okullara gittikleri zaman bu tarz eylemleri gerçekleştirmeye çalıştığına dair de araştırma var. Biz de benzer araştırmaları yaptığımızda elbette bu rol yapma ve taklittir, insanın en çok örnek aldığı davranışlardır. Maalesef toplumu olumsuz anlamda etkilemektedir. Bunu da çok net bir şekilde söyleyebilirim.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Bu araştırmaları edinebilir miyiz?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Tabii ki paylaşırım ben. Yani yüz yıllık çalışmalar var bu şekilde, paylaşırım.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Olumlu olan "Bizimkiler" gibi ve olumsuz olan diziler için varsa böyle teknik bir çalışma bizimle paylaşırsanız...

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Raporumuza da geçsin onlar.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Yani hemen bakmak isteyenler için bu "hacıyatmaz" deneyi vardır, bir öğretmen, bir karakter, hacıyatmaza bir odaya girip sürekli şiddet eğilimi gösterir, başka biri de hacıyatmazla oyun oynar, onu sever, okşar; bu, çocuklara izletilir ve çocuklar daha sonra hacıyatmazla nasıl vakit geçiriyorlar diye bakılır. Şiddet eğilimi gösteren ve onu izleyen çocukların odaya girip hacıyatmazı dövdükleri ortaya çıkmaktadır yani bunlar yüz yıllık çalışmalar.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Sunat, buyurun.

ŞENOL SUNAT (Manisa) - Teşekkür ediyorum.

Hocam, sunumunuz için teşekkür ediyorum.

Şimdi, oyun şirketlerinin algoritmaları çocukların ekranda kalma süresini artırmaya yönelik tasarlanıyorsa -ki öyle söylediniz- bunun hukuki sorumluluğu nasıl belirlenmelidir? İkinci sorum da şiddet, kumar benzeri ödül sistemleri ve bağımlılık oluşturan mekaniklerin çocuklara sunulması yine hukuki olarak nasıl sınırlandırılabilir?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok önemli bir soru bence, benim uzmanlığımın biraz daha ötesinde bir soru, o yüzden ben bir hukukçu olmadığım için şöyle cevaplandırabilirim bir eğitimci olarak ve sistemin nasıl olabileceği konusunda en azından fikir sahibi olan biri olarak: Ben eğer bilirsem ki şimdi 2 tane web sitesi söyleyeceğim size, bunlardan bir tanesi -kayıtlara geçsin diye söylüyorum- "commensensemedia.org" diye bir web sitesi ve bu web sitesi bütün oyunları, uygulamaları, filmleri, dizileri, hepsini analiz eden ve sonrasında bu oyunun içerisinde ne var yani bunda iyi neler var, kötü neler var; şiddet var mı, küfür var mı, varsa ne kadar var? Şey gibi düşünün, IMDb gibi düşünün yani bir film izleyeceksiniz, içinde ne olduğunu size tek tek söyleyen bir web sitesi. Bunun Türkçesi bizim geliştirdiğimiz "Çocuk İçin İçerik" diye bir web sitesi getirdik. Benzer şekilde "Çocuk İçin İçerik" aynı mantıkla çalışan bir web sitesi, içeride kutu oyunları da var, "YouTuber"lar da var ek olarak ve oraya giren bir veli bakıyor, diyor ki: "Benim çocuğum işte Roblox oynuyor, bu iyi midir, kötü müdür, içinde neler vardır?" ya da işte "Benim çocuğum gidecek, şu filmi izleyecek. Bu film iyi mi, kötü mü?" Hepsine bakabileceği bir platform. Şimdi, biz bunu tabii kendimiz yapmaya çalışıyoruz, işte, STK'lerle, destek alarak falan yapmaya çalışıyoruz ama şunu söylemeye çalışıyorum: Sizin sorunuza biraz daha üstten bakıyorum burası devlet şeyi olduğu için. O zaman, ben bunu yapabiliyorsam -az önce vekilim de aslında belirtti- devlet desteğiyle bunların hepsi kontrol edilip o zaman o çocuğun hiç o oyunu oynayamaması, o çocuğun karşısına hiç o oyunun zaten çıkmamasına yönelik bir çalışma yaptığımız zaman biz... Yani şunu söylemeye çalışıyorum: İçeride onu bağımlı

hâle getirmeye çalışacak bir şey varsa onun yaşı otomatik olarak bir üste çıkacaktır. Yani o çocuk çünkü onu algılayamayacak, 9 yaşındaki bir çocuk, o zaman 13 yaşa çıkacak ve 13 yaşında "Evet ya, bu beni bağımlı hâle getirmeye çalışıyor, ben bunu oynamayayım." diyecek belki. O yüzden, bu oyunun içerisindeki elementler ve mekanikler -öyle söyleriz- zaten oyunun yaşını belirleyen faktörler olduğu için eğer o sistemi uygularsak dolayısıyla bu sorunuzun cevabı da aslında önlenilmiş oluyor. Ben o sistemlerin kurulması taraftarıyım en çok.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Özçağdaş...

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Çok teşekkür ederim Başkanım, çok sağ olun.

Yavuz Hocam, çok teşekkür ederim.

Birkaç noktayı çok önemli bulduğumu söylemek isterim. Bunlardan bir tanesi, kamuoyunda çokça konuşulan "Oyun oynarlarsa şiddete eğilimli olurlar." Öyle değil yani sizin de söylediğiniz gibi, oyunun aslında belki de bu eğilimi ortaya çıkarma konusunda katkısı olabilir ama onu besleyen bir tarafı sınırlı.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Hatta şöyle söyleyeyim, hemen ekleme yapayım Vekilim: Sağaltıcı bir etkisinin olduğunu da psikologlar söyler. Yani ben mesela velilere şunu söylerim: "Çocuğunuzla yastık savaşı yapın." Yastık savaşı bir şiddet oyunudur. Neden çocukla yastık savaşı yaparsın? İçindeki o şiddeti sergilesin diye. Dolayısıyla bazı şiddet oyunlarının bu anlamda da desteklediğini de araştırmalar bize söylüyor.

Özü dilerim, sözünüzü kestim.

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Yok, çok teşekkür ederim. Tam olarak böyle düşünüyorum, bu arada ben de psikoloğum, tam olarak da böyle düşünüyorum.

İkincisi, temel sorunlarımızdan bir tanesinin aslında çocuklara renkli, eğlenceli, keyifli bir yaşam sunamıyor olmamız nedeniyle onların kendilerine bir alternatif, neredeyse varoluş alanı yaratıyor olmalarını söylemeniz oldu. Çok teşekkür ederim.

Üçüncüsü, Mahmut Vekilimin itiraz ettiği şey aslında sizin Türkiye'deki bir aydın olarak yaşadığınız sorunla ilgili bir şey, onu biraz önce siz de başka bir boyutuyla söylediniz, yani siz bir üniversite olarak böyle bir şey yapabiliyorsunuz ama koskoca devlet böyle bir şey yapamamış. Şimdi, bu önemli problemlerden bir tanesi.

Şimdi, şöyle: Devlet isterse 70 yaşındaki bir amcanın gece saat üçte Cumhurbaşkanıyla ilgili ne söylediğini bulup, üç buçukta birini gönderip evden aldırabiliyor yani dolayısıyla gayet becerikli o konularda, hiçbir sıkıntısı yok. On binlerce insana dava açılabiliyor, ne bileyim, işte piknik gezisine gidenleri üç hafta sonra, iki hafta sonra sabah dörtte evden alabiliyor; devletin elinde güç var yani arzu edilirse o mekanizma o şekilde kullanılabilir.

Şimdi, birincisi, siz bir miktar söylediniz, ekstra söylemek isteyeceğiniz bir şey olur mu diye sormak istiyorum çünkü çok da teşvik verir bizim devletimiz. Mesela, olmayan yerlerde olmayan kişilere teşvik verir. Mesela, bir televizyon kanalını aldırtır kamu bankasından, adam parayı geri bile vermez ama problem değil dolayısıyla para da var yani. Bu oyun geliştiricilerin... Burada şey sorunu var, bir ikilem var. Eğlenceli bir oyunla yani çocuğun durmak istediği bir oyunla çok şey öğrenebileceği, kendini geliştirebileceği ama aynı hazzı alamadığı bir oyun arasındaki farkı yaşıyoruz aslında. Çok iyi bir sektör Türkiye'deki bu sektör. Burada devletin doğrudan yapabileceği ne işler var? Yani yeni bir kurum oluşturmak, bir ajans kurmak, oraya birtakım yeni fonlar tarif etmek gibi; burada bir şey söylemek ister misinizi sormak istiyorum.

İkincisi, siz aynı zamanda bilgisayar ve öğretim teknoloji eğitimi bölümündensiniz, burada profesörsünüz. Türkiye'nin okullardaki teknoloji kapasitesini bu alandaki sorunların çözümü açısından nasıl görüyorsunuz, ne yapmamız gerektiğini düşünüyorsunuz? Çünkü hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin bir dijital okuryazarlık becerilerinin güçlendirilmesi de var. Türkiye'de FATİH Projesi diye çökmüş bir proje var mesela, bir yığın alet alındı, sonra yok ortada. Dolayısıyla biz nereden yürümeliyiz? Yani bilgisayarlı öğretim teknolojileri açısından baktığınızda çünkü aslında çocuğun dijitalde geliştireceği becerileri sadece oyun üzerinden de yürütmesi gibi bir sorunla karşı karşıyayız. Özellikle bu alanın -öğretim üyesi olduğunuz için- bunun da çok önemli bir kapsamı olarak düşünüyorum, orada da önerilerinizi duymaktan memnun olurum.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok teşekkür ederim Vekilim.

Birinci soruyu ben cevaplandırmayacağım, TOGED'e bırakacağım çünkü büyük ihtimalle TOGED çok çok daha kaliteli bir cevap verecektir buna. Onlar bu konuda çok fazla araştırmalar yapıyorlar, o yüzden orada vaktinizi almayacağım. İkinci soruyla ilgili şunu çok net söyleyebilirim: Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi alanı tüm dünyada olmayan, sadece Türkiye'de olan çok nadir alanlardan bir tanesi. Bilgisayar öğretmeni diye bir öğretmenlik var Türkiye'de, dünyada yok böyle bir öğretmenlik yani sadece Türkiye'de var ve çok doğru bir adımdı. Maalesef şu anda artık alınmıyor, ataması yapılmıyor, üniversitelere öğrenciler gelmiyor. Bizde de vardı, biz beş senedir öğrenci almıyoruz.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Neden Hocam?

ŞENOL SUNAT (Manisa) - Yukarıdan, YÖK'ten mi bir şey var?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Yani ataması yapılmadığı için öğrenciler tercih etmiyorlar artık.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Ben bölümü soruyorum Hocam yani dünyada yok, bizde var; dünya yanlış biliyor, biz mi tek doğru biliyoruz? Böyle bir bölüme niye ihtiyaç var?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Zamanında alanın duayeni hocalarımız yurt dışında bu bölümde okudukları için Türkiye'de bunun bizim önümüzü biraz daha açacağını düşünerek böyle bir bölüm ve öğretmenlik alanı geliştirmişler ve tüm okullarda en çok ihtiyaç duyulan öğretmenliklerden bir tanesi çünkü okulun teknoloji dönüşümüne, teknoloji entegrasyonuna liderlik eden öğretmenler bu öğretmenler. Şu anda da yapay zekâ konuşuyoruz mesela yani yapay zekâya liderlik edecek kişiler bu öğretmenler. O yüzden de burada maalesef o öğretmenlerimiz tabii çok fazla yakınıyorlar bu konuda yani bu yaşadığımız sıkıntılar, dijital oyunlarla ilgili yaşadığımız sıkıntılar da aslında bizim müfredatımızda yer alan ve öğrencileri bu konuda bilgilendirmeye çalıştığımız alanlar. Şimdi, tabii, hemen şöyle bir şey ortaya çıkıyor, çok sevmediğim bir

şey: "Madem böyle bir sorun var, hemen dersini koyalım." gibi bir şey hemen gündeme geliyor. Bu öyle bir şey değil bence. Bence zaten bilişim teknolojileri dersinin içerisinde gayet güzel işlenen bir konu ancak işleyecek öğretmen yok, o zaman da ister istemez sıkıntı yaşıyoruz. O yüzden, belki kayıtlara geçmesi için, burada bilişim teknoloji öğretmenlerinin istihdamının en azından artırılması, desteklenmesi ve bu alanın biraz daha okullarda yaygınlaştırılması konusunda belki ricada bulunabilirim.

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Bir ekleme yapabilir miyim Sayın Başkanım?

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun.

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Mesela, bazı konulara katılıyorum ben yani illa bir ders olarak olması gerekmiyor ama böyle bir "meastreaming" yani her dersin içerisine belki bir misafir öğretmen olarak yani bir sefer 5'inci sınıfların bir dersine, öbüründe 6'ların bir dersine doğru giden ve böylelikle her dersin öğretmenini de bir yere doğru taşıyan bir model olabilir mi mesela?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Bu da çok mümkün Vekilim ancak her öğretmen de bu konuda yeterince bilgi sahibi olmayınca ister istemez... Mesela dedim ya daha veliler bilmiyor bir oyunun yaş kategorisini.

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Ben o öğretmenleri tam olarak öğretmenlerle birlikte çalışacak, eşleşecek öğretmenler olarak söylüyorum.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - O zaman çok güzel olur, çok doğru.

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Kendimi doğru anlatayım yani böyle bir öğretmen var teknoloji lideri, bilişim lideri; o haftada bir saat gidiyor, 5'lerin fen dersine giriyor, 6'ların matematik dersine giriyor, 7'lerin vesairesine giriyor ya da her neyse, bir ana akımlaştırıcı unsur olarak teknolojilerin derslerin içine girmesini sağlıyor ve öğretmene de öğrenciye de bir yol açıyor.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Özel okulların tam olarak yapmaya çalıştığı şey bu Vekilim yani özel okullar böyle bir teknoloji lideri konumlandırıyor, devlet okullarında da onlar bilişim teknolojileri öğretmenleri oluyor genelde, varsa tabii okulda..

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Misafir öğretmen gibi.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - ...ve okulda o dönüşümü sağlamaya çalışıyor. Çok güzel bir öneri olacaktır.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Selvi...

LATİF SELVİ (Konya) - Sayın Hocam, teşekkür ederiz.

Sunumunuzu dinledik, önemli noktalara değindiniz.

Ben o bilgisayar öğretmenliğiyle ilgili konuda kısaca bir hatırlatma yapayım. Şimdi, okullarımızda henüz bilgisayar sınıflarının yeni oluşturulduğu ve bilgisayar öğrenimi döneminde en fazla öğretmen alımı bilgisayar öğretmeni olan arkadaşlar alındı. Şimdi, bilişim teknolojileri öğretmeni olarak arkadaşlar görev yapıyorlar. Biraz önce Suat Bey'in önerdiği, sizin de onayladığınız görevi yapıyorlar esasında yani okulda bilgisayar kullanımında, hem derslerin işlenişinde hem de bilgisayarın kullanımı hususunda bu arkadaşlar görev yapıyorlar. Aynı zamanda, bilgisayar bölümü olan meslek liselerinde de bu arkadaşlar meslek öğretmeni olarak da görev yapıyorlar. Tabii, bu alan gelişen bir alan, o gelişmelere göre de ihtiyaç analizleri yapılarak istihdamı mümkün; şu anda bu arkadaşlar bu görevi ifa ediyorlar.

Kıymetli Hocam, ben tek başına oyunların şiddeti oluşturmayacağıyla ilgili ifadenizi... Aşağı yukarı alanla ilgili çalışanlardan benzer şeyleri hep dinledik, bu önemli ama bir hatırlatmada daha bulundunuz: "Oyunlar pratik üretiyor." dediniz. Demek ki bir eğilim var ve bu eğilim yönetilmesi gereken bir eğilim. Bu pratik üretme, bazen kendi doğallığı içerisinde, çocuk bile farkına varmadan o şiddetin veya şiddete benzer veya başka olumsuzlukları davranış olarak kazanabiliyor. Bu konuda yalnızca yasaklamalar veya bir üst belirleyici tarafından sınırlandırıcı, bazen de icbar edici -ailesi de dâhil olmak üzere- yaklaşım sorunu çözer mi? Bu konuda beğenilen içeriklerin üretilmesi ve tanıtılması da gerekiyor. Bunu soruyorum yani yalnız başına hem yönlendirme hem de yasaklamayla yapacağımız şey problemi çözer mi? Birinci sorum bu.

İkinci soru da şimdi, bunların internet üzerinden veya işte içerikleri çocuklarla buluşturan mekanizmalar algoritmayı da belirliyorlar, çocukları da etkileyecek yönlendirmeler yapıyorlar. Şimdi, bunlar yalnız başına bizim ülkemizde gerçekleşen bir uygulama yapmıyorlar, bütün dünyaya yapıyorlar ve çocukların artık dil sorununun da büyük oranda kolayca çözüldüğünü değerlendirdiğimizde, başka yerlerde yayınlanan şeylerden biz onları nasıl koruyabiliriz? Çünkü çocuk dil meselesini de hallettikten sonra içeriğe kolayca erişebiliyor, hatta yasaklanmış oyunların bile birtakım düzenlemelerle... Mesela, siber güvenlik birimini de dinledik, pek çok oyuna müdahale ettiklerini, yasaklanmasını sağladıklarını ifade ettiler ama onların da yaklaşımı şu: Bu yalnız başına yeterli bir iş değil çünkü içerik sağlayıcılar bu hususta son derece profesyonel bir şekilde bütün dünyaya bunu sağlıyor. Hatta şöyle bir yaklaşımları da oldu: "Pasifik'in hem doğusu hem de batısı üretiyor, dünyanın diğer tarafı tüketiyor neredeyse." Buna nasıl bir çözüm üretebiliriz?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok teşekkür ediyorum Vekilim.

İkisini birden cevaplamaya çalışayım.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Şimdi, çok güzel bir örnek olduğu için yine Roblox örneğini vereceğim. Türkiye'deki tüm ebeveynlere sorsak, desek ki: "Ya, çocuğunuz Roblox oynuyor muydu?" "Evet." "Evet." diyenlere sorsak ve desek ki: "Roblox kapatıldığı için mutlu musunuz, memnun musunuz?" Velilerin çok büyük bir çoğunluğu, yüzde 90'ından fazlası "Evet, mutluyuz, memnunuz." diyecektir ki diyorlar yani "Oh, iyi ki kapandı ya." diye. Şimdi, yasaklamak bir çözüm değil, katılıyorum. Ben de çok yasakçı birisi değilim aslında ama eğer orada bir problem varsa ve o problem gitgide büyüyorsa ve orada problem sayısı gerçekten çoksa, o zaman evet yani "Bunu ben kökten kapatayım ve oradaki sorunu ortadan kaldırayım." bakış açısı söz konusu olabilir çocuk söz konusuysa. Bakın -altını çizerek söylüyorum, parantez içine

alıyorum, tırnak içine alıyorum, her şeyi yapıyorum- çocuk söz konusuysa dizide de filmde de oyunda da "web" sitesinde de her şeyde ben oranın kapatılması ve ortadan kaldırılması konusunda hemfikirim çünkü orada çocuk söz konusu.

Şöyle bir senaryo düşünelim hep beraber: Bir çocuğumuz var, bu çocuk eve gitti, PlayStation'ınını açtı, PlayStation'ına menü geldi, yeni bir oyun indirmek istiyor, oyunların arasında gezindi, bir tane oyunu seçti, oyunu indirebilmek için kimlik bilgilerini önceden girmişti, oyunun üzerine tıkladı "Ben bu oyunu indirmek istiyorum." dedi. Oyun "Sen 9 yaşındasın, bu oyun 12 yaş üstü bir oyun." ya da "18 yaş üstü bir oyun." dedi. "Olsun, ben yine de indirmek istiyorum." dedi. Öyle bir sistem yaptığımızı varsayalım. İndirdi ve dedi ki sistem okula, veliye: "Bu çocuk bu oyunu indirdi ve oynuyor." Sonra çocuk oynamaya başladı oyunu, kimseyi dinlemiyor, oynayacak çünkü çocuklar dinlemezler, sınırları aşmak isterler. Bizim sistemimizin de böyle bir şey olduğunu düşünelim yani istese de indirebiliyor gibi bir sistem yaptığımızı düşünelim başlangıçta. Bir saat oynadı, iki saat oynadı, beş saat oynadı, on saat oynadı, artık oyunlar da bir kişinin bir oyunda ne kadar zaman geçirdiğini takip ediyor, kaçıncı seviyede olduğunu biliyor, kaç puan topladığını biliyor, her şeyi biliyor sistem. Ben bu sistemi devlet olarak yine takip edebilirim çünkü hepsi benim internetimde yapılan işler ve bunların hepsi çok basit bir araçla raporlanabilecek şeyler yani "Şuraya bilgi gitsin. BTK'ye bunun bilgisi gitsin." diye koşullara bağlanabilecek şeyler. Sistem psikolojik danışmana, rehber öğretmene uyarı verdi, dedi ki: "Bu çocuk bu oyunu altmış saattir oynuyor." Psikolojik danışman, rehber öğretmen baktı "Evet, böyle bir uyarı var." Bunların hepsine e-devlete girerek baktığını varsayıyorum şu anda. Baktı, bu çocukla ilgili uyarı geldi. Çocuğu çağırdı, veliyi çağırdı. Çocukla ayrı görüştü, velilerle ayrı görüştü ve dedi ki: "Burada bir sıkıntı var, bunu halledelim." Önleyici tarafta çok rahat yapabileceğiniz bir çalışmadır, çok rahat yaparız yani bu çalışmayı. Şu anda sosyal medyada yapacağımız şey de bu. Çocuk kimlik kartını okutacak ve sosyal medyaya giriş yapabilecek ya da yapamayacak. Aynı şeyi bankacılıkta yapıyoruz. Dolayısıyla, bu tarz sistemlerin uygulamaya konulmasıyla birlikte -yasaklama sorusuna cevaben söylüyorum Vekilim- aslında birçok sorunu ortadan kaldırmış olacağız.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Kendiliğinden düzelmeye başlayacak çünkü bazı şeyler.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çocuğun zaten ilk sorduğu soru şu bu arada... Ben şimdi seminere gidiyorum, çocuklara diyorum ki: "Sosyal medyada artık böyle bir şey olacak, kimliğinizi okutacaksınız ve o şekilde girebileceksiniz." Çocukların bana ilk sorduğu soru şu: "Hocam, şimdi o kimliği okutacağız ya, annemi koysam oraya, babamı koysam, onu okutsam yani o gösterse?" Burada da yine iş dönüp dolaşıp nereye gidiyor? Velilere gidiyor, ebeveynlere gidiyor. Ebeveynin ona izin vermemesi gerekiyor yani ebeveyn buna da izin verecekse yapmayalım zaten ama o yüzden de ebeveynleri bilinçlendirmemiz lazım.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hocam ama yarım kalıyor orada, rehber öğretmen ne kadar doğru, güzel, geldi. Yani rehber öğretmen bildiriyor öğrenciyi -Maraş örneğindeki gibi- Millî Eğitim cevap veriyor, diyor ki: "Çocuğu kazanalım." Yani ciddiye alınmıyor. Şimdi, rehber öğretmene kadar geldik, güzel. 50 bin rehber öğretmen açığı var Türkiye'de. Ya da nereden bulacaksın rehber öğretmenini? Her okulda rehber öğretmeni var mı? Dünya ortalaması "250" deniliyor, bizde 450-500 öğrenci. Yani güzel proje, oraya kadar getirdik, rehber öğretmen bölümüne geldiğimizde tıkanıp kalırız.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Şöyle Vekilim: Yani rehber öğretmene gitmez de belki il millî eğitim müdürlüğüne gider.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Hocam da gideceği için biraz şey yapalım...

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - İl millî eğitim müdürlüğünde ayrı bir birim vardır bu dijital şeylere bakan.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Yok.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Ben tamamen farazi konuşuyorum yani. Bana o anlamda soru sorulduğu için cevaplama isteği...

SUAT ÖZÇAĞDAŞ (İstanbul) - Hocam, hepsini sizin çözmenize gerek yok, bizim iktidarımızda çözülür.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Ben son 2 kişiye daha soru sormak için söz vereceğim.

Başkan Vekilimiz Sayın Selva Çam'a söz veriyorum, ondan sonra da Hasan Bey'e söz vereceğim.

Buyurun.

LÜTFİYE SELVA ÇAM (Ankara) - Yavuz Hocam, ben de çok teşekkür ediyorum. Dijital mecralarda da dinlemiştim ben. Her konuşmanızdan sonra kendime spot bir şey çıkarıyorum. Burada da benim için spot olan "Çocuk neyin pratiğini yapıyor?" oldu. Açıkçası, bir ebeveyn bu şekilde baktığı zaman hangi oyunu oynaması gerektiğini, o derecelendirmeyi açıkçası kendisi yapabilmiş olacak. Derecelendirme konusunda "Her yerde konuştum." dediniz, o zaman da söylemiştiniz. İnşallah bizim bu Araştırma Komisyonunun sonunda buna vesile olur diye, çıktılarından bir tanesi bu olur diye ben hem ümit ediyorum hem de bu konuda dirayetli bir şekilde duracağımızı söylemek isterim.

Ebeveyn konusunda ebeveyn iş birliğinin çok çok önemli olduğunun altı çiziliyor. "Ebeveyn" tanımı da artık değişmiş durumda. Mesela, büyükanne, büyükbabanın yanında, bakıcıyla birlikte büyüyen çocukların da yoğunlukta olduğunu düşünecek olursak, hani bu konuda ebeveynliğin içerisine bunları da mı almalıyız? Yani bu konu benim kafamda böyle soru işareti olarak duruyor.

Bir diğer konu "dijital okuryazarlık" hep diyoruz ama sizin seminerlerinizi takip ediyorum. Tanıdıktan sonra yakın takibimdesiniz açıkçası, çok da takdir ediyorum. Her yere yetişmeye çalışıyorsunuz, Türkiye'nin dört bir tarafına. Dijital oyun okuryazarlığı tarzında okullarımızda, devlet okulları da başta olmak üzere, böyle bir yaklaşım acaba çözüme gidişte bizi rahatlatıcı bir unsur olabilir mi? Sizin seminerlerinizi verecek tarzda hocalarımız, derneğe üye olan sizin gibi hocalarımız acaba var mı, bu konuda bize destek olurlar mı?

Bir diğer konu da şiddet noktasında oyunların etkisinin olmadığını gelen tüm hocalarımız söylüyor. Bu akran zorbalığı konusunda acaba itici bir güç mü? Hacıyatmaz örneğinden ben bunu da çıkardım. Yani tamam, okul saldırısı yapmıyor belki bu çocuklar ama şiddeti gördükçe acaba akran zorbalığı konusunda bir itici güç oluyor mu? Bunları öğrenmek isterim. Seminerlerinizde

de Hocam, veli-öğretmen-öğrenci birlikte mi oluyor, yoksa siz neyi tercih edersiniz, hangisi daha doğrudur? Bunlara cevap bulursam...

Teşekkür ediyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun Yavuz Hocam.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Ben teşekkür ederim Vekilim.

Hepsini birlikte almaya çalışıyorum. Sondan başlayayım. Çünkü sadece çocuk yanlış yapmıyor yani çocuk tabii ki oynamak ister, çocuk her oyunu oynamak istiyor zaten, çocuk GTA'a da oynamak istiyor, PUBG de oynamak istiyor, hepsini oynamak istiyor çünkü "Arkadaşım oynuyor." diyor. O yüzden bir üste çıkıyorum, veliyi mutlaka yanında tutmaya çalışıyorum çünkü veli izin veriyor da çocuk oynuyor. "Ebeveyn" tanımı bence şöyle bir şey: İpin ucunu bırakmamaya çalışan bir birey ama ebeveyn ipin ucunu bıraktıysa yani "İstediğin oyunu oyna." dediyse zaten, çocuk o zaman "Ben hepsini oynarım." diyor. O yüzden ebeveynin de orada olması gerekiyor. Öğretmen de tabii, işin bir diğer önemli parçası. Öğretmenin bu anlamda bilinçlenmesi... Sorduğunuz diğer soruya ek olarak; aslında müfredatların içerisine bunun çokça yedirilmesinin ben çok önemli olduğunu düşünüyorum. Sadece bir ders olarak da değil, diğer derslerde de mutlaka işlenmesi gereken bir konu olduğunu düşünüyorum.

Şiddet konusunda ne görürse gerçekten yapma eğiliminde çocuklar ve çocuklar dizi ve film çok izledikleri için de orada gördükleri şeylerden ister istemez etkilenip bunları okulda gerçekleştirmeye çalışıyorlar. Çok basit bir örnek daha verelim: Squid Game. Çıktı, herkes onun oyunlarını oynamaya başladı. Bu kadar basit yani aslında; bir şey çıktığı anda okullara gidin, bakın, o oynanıyor, hemen çocuklar onu oynuyorlar, birbirleriyle oynamaya başlıyorlar, birbirlerine o eylemleri yapmaya çalışıyorlar çünkü "Etkilenmiyorlar." gibi bir durum söz konusu olamaz, etkileniyorlar.

Sorduğunuz diğer soru neydi?

LÜTFİYE SELVA ÇAM (Ankara) - Büyükanne, büyükbabaların etkisi...

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Çok güzel.

O yüzden kamu spotunu sürekli söylemeye çalışıyorum yani gittiğim her yerde söylüyorum. Ben RTÜK Başkanına da söyledim bunu, bakın, yapmıyorsunuz, beni durmadan çağırıyorsunuz ama şu kamu spotunu yapmıyorsunuz, bu kamu spotunu ne olur yapın çünkü bu kamu spotu herkesin izlemesi gereken bir şey dedim ve maalesef ben... Ben Türkiye'nin her yerine gidip seminer yapıyorum da... Ben şimdi şuradaki okula gitsem, velilere seminer yapıyoruz gelin desem, sadece ilgili olan veli geliyor zaten, o velinin çocuğu iyi zaten. Benim ulaşmak istediğim veli zaten şu an evde, işte, o gündüz kuşağı programını izleyen veli ya da büyükanne, büyükbaba, dede, anneanne; onları istiyorum ben zaten. Benim onlara ulaşabilmem için de en önemli yol televizyon. Yani Türkiye'de televizyon diye bir gerçek var, herkes televizyon izliyor, o zaman benim orada kamu spotundan bu çocuklara, bu velilere ulaşmam lazım, bu ebeveynlere ve büyükanne, büyükbabalara ulaşmam lazım. Bence en önemli yol o yüzden orası.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hocam, bir düzeltme yapabilir miyim? Düzeltme yapmak istiyorum. Hasan ağabey, kusura bakma, çok kısa.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hocam, bir düzeltme yapacağım. Ben eski bir RTÜK üyesiyim, Radyo ve Televizyon Üst Kurulunda görev yaptım. RTÜK kamu spotu yapmaz, yapamaz, yetkisi yoktur. Kamu spotunu, kamu, dernekler, vakıflar yapar, RTÜK'e gönderir, RTÜK izler, onaylar, yayınlanması tavsiyesinde bulunur özel televizyonlara; kamuyaysa, TRT'ye ise "Bunu haftada şu kadar yayınla." diye talimat verir. O yüzden, bence, RTÜK'ten beklemek yerine, mesela derneklere yaptırıp RTÜK'e göndermekte fayda vardır diye bir yol açmak istedim size.

Teşekkür ederim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Teşekkür ediyoruz.

Evet, Sayın Öztürk, siz de sorunuzu kısaca sorun hemen, diğer sunumları dinleyelim.

Buyurun.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Sayın Hocam, teşekkür ederiz sunum için.

Şimdi, sunumunuza başladığımız iki nokta, aslında sizin için de herhâlde en önemli nokta tespitini ben de yapmak istiyorum. Bir, ebeveynlerin aslında bu konuda sorumluluk alması. Böyle baktığımızda kendi kendimizi de sorgulamamız lazım. Sizin çocuğunuz var mı?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - 16 yaşında bir oğlum var.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - 16 yaşında bir oğlunuz var.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Şu an evde oyun oynuyor büyük ihtimalle.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Büyük ihtimalle oyun oynuyor.

Çünkü bugün anne-babaların o kadar çok yük ve o kadar çok yoğun bir dünyanın içerisinde bunu kontrol etmesi için belki dijital yeterliliğinin çok fazla olması lazım. Çok fazla o platformlarla entegre, kendi mobil telefonlarında uygulamalar, onu izliyor ve takip ediyor olması lazım ki bunu hani sizin bile becerebileceğinizi şu anda açıkçası ben çok düşünemiyorum, kendim için de söylüyorum. Ben de bilgisayar mühendisiyim. Dolayısıyla, bu yöntem, evet, önemli ve değerli, genel anlamda ebeveynlerin eğitilmesi ama bir de gerçek var, ebeveyn gerçekten ne kadar ilgileniyor; bunu tespit etmek için söyledim.

Oyunlar aslında filmlerin zaten hayat bulmuş hâli. Bugün artık on-line oyun oynuyorlar, karşısındaki de öldürdüğü de bir gerçek insan, kestiği de gerçek bir insan. Dolayısıyla, oyunlar, tabii ki tamamen bu şiddeti doğuruyor olamaz, o çocukların yalnızlığı veya oyun oynayacak bu kadar çok zaman buluyor olmaları bizim onların hayatını yeterince dolduramadığımızın açık bir göstergesi, devlet olarak ve devleti yönetenler olarak en büyük eksikliğimiz bu diye bakmalıyız.

Diğer ikinci önceliğiniz içerik. Şimdi, bu içeriği kim kontrol ediyor? Bu içeriğin gerçekten 16 yaş, 13 yaş ve 18 yaş olduğuna kim karar veriyor ve bu içerik bir kere kontrol edildikten ve onaylandıktan sonra bir kez daha kontrol ediliyor mu? Bütün bunları doğru kontrol etmek için oyun platformlarının -hani tek noktadan çözümü kolaylaştırmak adına- çoğaltılması ya da oyun platformları üzerinden oyunların oynanması onların sorumluluğu ve onların devletlerle kendi ülkelerine göre özel yapacağı... Çünkü her ülkenin kendine göre bir modeli var. İşte, birçok ülke... Örnek hani, kötü bir örnek olabilir, belli ülkeler silah satarken belli ülkeler vatandaşlarına silah vermiyorlar, taşıma ruhsatı da vermiyorlar, kullanma ruhsatı da vermiyorlar. Toplumun ve ülkenin seviyesinin de bu konuda önemi var. Bu içerik denetimiyle ilgili dünyayı ve Türkiye'yi ne noktada buluyorsunuz kısmı ve bu noktada ne yapmak lazım? Yani asıl bu oyunları sürenler bu işten ellerini yıkayarak kolayca çıkamamalı. Asıl sorumluluk bunu yayanda.

Oyunlara genel olarak, çocukların genel olarak ilgilerine baktığınızda -onu da soracağım- "18 yaş üstü." dediniz. Bugün oyun platformlarında oyun oynayanların yaş istatistiğine bakıldığında -ya da böyle bir bilgi var mı- Türkiye'de hangi yaş ortalamaları bu oyunları oynuyor? 18 yaşın üstündeki insanlar oyun oynamaya ne zaman, ne kadar vakit buluyor? Ama en çok oynanan oyunlara baktığımızda çoğunun 18 yaş olduğu gibi bir sonuç var. Dolayısıyla, bunlara bakıldığında, hani, iki önceliğin benim için de aslında doğru öncelikler olduğunu ifade edeyim. Sosyal medya denetiminde de yaş denetiminde sonuçta bugün neyin suç, neyin suç olmadığına devlet karar veriyor, devleti yönetenler karar veriyor ama bugün kimine göre suç, kimine göre suç olmuyor. Yani iktidarı eleştirmek suç değil, muhalefete küfretmek suç; böyle bir nokta var. Bu doğrultuda da evet, çocukları biliyorsunuz, hani, VPN'le veya işte, anne-babalarının kimlikleriyle, farklı ülkelerden farklı internet ortamlarına girerek bunu baypas etme yeteneklerinin çok küçük yaşta da olduğunu, geliştiğini biliyoruz. Dolayısıyla bunu kökünden çözmek, aslında, hem ülkenin içindeki adalet mekanizmalarını ve kontrol mekanizmalarını siyasetüstü bir noktaya taşımak gerekliliğidir ama ben özellikle... Sosyal medya için de geçerli bu. Sonuçta o içeriği -artık yapay zekâ gelişti- çocuğun eğilimini, hangi araçları kullandığını, o oyunun içinde nasıl davrandığını bile aslında o çocuğun psikolojisini anlayabilmek için kullanabilecek bir noktaya doğru dijital dünya evriliyor. Bu dünyanın dışına çıkma şansımız yok, buralara sınırları koymayı dünya becermeden bizim koyma şansımız da yok. Hani bu doğrultularla bu içerik sürecini nasıl daha iyi yönetebiliriz diye bir sorum olsun.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Yavuz Hocam, hadi, çok kısa bir şekilde cevaplandırın çünkü diğer sunumlara geçelim hemen lütfen.

Buyurun.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hasan ağabey, düzelt yalnız. İktidarı eleştirmek suç, muhalefete küfretmek suç değil; tersini söyledin, o yüzden bunu...

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Bunu düzeltiyorum o zaman.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Yani CHP Vekili bunu söylediği an olmaz.

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Konu uzamasın diye cevap vermiyoruz.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Hocam, çok kısa bir şekilde cevaplandırın.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - "Common Sense Media" diye bir örnek vermiştim az önce Vekilim. Comman Sense Media'ya girerseniz orada toplumun bu oyunları, filmleri, dizileri, uygulamaları da puanladığını ve derecelendirdiğini görürsünüz. Yani orada şöyle bir bölüm vardır: Ebeveynler bu oyuna kaç yaş üstü diyor, çocuklar bu oyuna kaç yaş üstü diyor. Yani aslında toplum da...

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Katılımcı bir site mi bu? Ciddi anlamda geri besleme geliyor mu yani?

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANI PROF. DR. YAVUZ SAMUR - Evet, katılımcı bir şekilde yaklaşıyor.

Dolayısıyla oradan da beslenerek bir platform oluşturulabilir. Yani illa her şeyi devlet eliyle yapmak zorunda değiliz çünkü ebeveynler de zaten çocuklar için nelerin yanlış, nelerin doğru olduğunu az çok biliyorlar ve bunları dile getiriyorlar. "İçinde, işte, şöyle bir küfür geçiyor, böyle bir yerde şu şekilde korkutuyor." gibi izleyip baktıkları için bu aslında toplumun da biraz katılımcı olmasına destek olacak bir şeydir.

Son olarak şunu söyleyeyim, bitireyim yani nelerin yapılabileceğini anlayabilmeniz için söyleyeceğim bu son söylediğimi. Biz bir cihaz geliştirdik, şu kadar bir cihaz ve bu cihazla biz şunu yapabiliyoruz: Bu cihazı modeme bağlıyoruz, modeme bağladığınız zaman bu cihazı uzaktan yönetebiliyorsunuz. "Çocuk hangi YouTuber'ları izleyemesin, Roblox'ta hangi oyunları oynayamasın, işte, Apple Store'a girdiği zaman, Google Play Store'a girdiği zaman hangi oyunları indiremesin, Steam'e girdiği zaman hangi oyunları bilgisayarına indiremesin."e varana kadar şu kadarlık bir cihazla biz bunu yapabiliyorsak devletin bunu çok daha rahat yapabileceğini düşünüyorum ben diyeyim, bitireyim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sizi yolcu edelim.

Şimdi ben sözü Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek'e veriyorum.

2.- Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek'in, Türkiye'deki oyun sektörü, medya ve oyun ilişkisi, oyunlarda yaş derecelendirme sistemi ve ebeveyn denetim sistemi ile bunlarla ilgili yapılması gerekenler hakkında sunumu

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Sayın milletvekillerimiz, öncelikle, davet ettiğiniz için çok teşekkür ederiz.

Bizim için de çok hassas olan... Aslında bu elim vakalar yaşanmadan da önce bu sene -biliyorsunuz- yeni yasal bir regülasyonumuz var oyunlara yönelik. Onun süreciyle birlikte başlayan, bu sene başından beri sürekli gündemimizde olan bir konu bu.

Öncelikle, ben derneğimizden çok kısa bahsetmek istiyorum. Biz Türkiye'de oyunu üreten tarafın derneğiyiz yani Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneğiyiz. "Türkiye" ismini kullanma hakkına da Bakanlar Kurulumuz kararıyla sahibiz ve aynı zamanda Türkiye'de oyun sektörünü en üst seviyede temsil eden kurumuz. Bugün benimle birlikte Danışma Kurulumuzdan aynı zamanda Turkcell'i temsilen Nurullah Kars Bey var. Akademik Kurul Başkanımız MEF Üniversitesinden Kutay Tinç Hocam var ve aynı

zamanda da Derneğimizin Başkanı Ali Erkin var. Ben sunumu yapacağım ama soruları sorduğunuz zaman onlar da bana destek olabilirler.

Türkiye'de iki tane ayrı oyun ekonomisi var: Bunun bir tanesi üreten ekonomi -bizim daha çok temsil ettiğimiz taraf- bir taraf da tüketim ekonomisi. Az önce sizlerin de söylediği gibi bunların ortak kümesi çok küçüktür yani biz ürettiğimiz oyunların yüzde 99'unu ihraç ederiz, tükettiğimiz oyunların yüzde 95'ini ithal ederiz. Yani Türkiye'de oynanan oyunları geliştirenler Türk oyuncular değildir. Bu sebeple de Türkiye'de oyun sektörü bizim en yüksek yüzdeyle, oranla katma değerli hizmet ihracatı yapan sektörümüzdür yani Türkiye'de bir sektör daha yoktur ürettiğinin yüzde 99'unu ihraç etsin. Bunun en büyük sonucu da şudur: Bizim üretim sektörümüz yaklaşık 4 milyar dolar, tüketim sektörümüzse 600-700 milyon dolarlarda. Yani az önce de soruldu bu, "Bu aradaki fark niye yani niye bizim oyuncularımız Türkiye'de üretilen oyunları oynamıyor?" diye. Biz her şeyden önce zaten ürettiğimiz oyunları -bu gelirin de yüzde 50'si bize Amerika Birleşik Devletleri'nden gelir- ihraç etmeye çalışıyoruz çünkü Türkiye'deki ekonomik pasta çok küçük, 600 milyon dolarlık bir pazardan bahsediyoruz. Dünyada 200 milyar dolar, biz ülke olarak o pastadan en büyük payı almaya, en çok ihracatı yapmaya, dünya oyun ekosisteminde en çok söz sahibi olmaya çalışıyoruz ve bu sadece bizde böyle değil, bütün ülkelerde böyledir. Hani en büyük pazarı olan Amerika ile Çin'i bir kenara koyduğunuz zaman hiçbir ülkede şey değildir, hani kendi ürettikleri oyunları oynamazlar; bu oyun sektörünün bir gerçeğidir.

Şimdi, oyun sektörüne baktığımız zaman -bir parça da sektörün de kendisini anlatacağım ki çünkü muhtemelen bugüne kadar bir araya geldiğiniz insanlar sektörü çok tanımıyordu- Türkiye'de TÜİK verilerine göre 31,4 milyon oyuncu olduğunu görüyoruz. Bunu da az önce sormuştunuz "Ne kadarı 18 yaş üstüdür?" diye, yaklaşık olarak yüzde 50'si 18 üstü, yüzde 50'si 18 altı diyebiliriz. 18 üstünde tabii nüfus daha büyük ama 18 altında oynama oranı çok daha büyük. Bu açıdan baktığınız zaman da şu an Türkiye'de düzenli futbol izleyen insandan çok düzenli oyun oynayan insan var. Toplum içinde ne kadar yaygınlığı olduğunu anlamanız açısından söylüyorum. Yani biz hep şey deriz ya "Türkiye futbol ülkesidir." ya da "Türkiye yemek..." Türkiye aynı zamanda artık bir oyun ülkesi de, oyunlara çok meraklıyız ve çok tüketiyoruz.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hocam, bunların içerisinde yasa dışı bahis falan filan yok değil mi?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yok, hayır, onları hiç katmıyoruz. Onları biz oyun olarak dikkate almıyoruz yani...

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Ama okey mokey vardır.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Okey var ama...

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Tavla, okey, onlar var mı?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Onlar artık oldukça düşükler yani tek bir platformdan yürüyorlar. Artık biraz daha çok, mesela bizim çok yoğun gördüğümüz, yoğun kullanıcı gördüğümüz iki yaş grubu vardır: Erkeklerde 18 yaş altı, kadınlarda 30 yaş üstü. Mesela orada iki farklı segmentimiz vardır. Mesela 30 yaş üstü kadınlarda daha çok bu 3 taş, eşleştirme falan gibi cep telefonundaki oyunlar oynanıyor.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Bu bilgiler oyun üreticilerinden mi geliyor, yani oyunlardan mı geliyor ya da sorularak mı? Nasıl bilgi toplanmış?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bu, TÜİK'in verisi.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Bilgiyi nasıl toplamış?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - TÜİK'in Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmalarında... İki ayrı araştırması var, bir çocuklar için, bir de yetişkinler için yaptığı iki tane TÜİK araştırması var, bundan geliyor.

ŞENOL SUNAT (Manisa) - Kaç yıllarında?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - 2024.

2025 yılında çocuklara yönelik araştırmayı yaptılar ama 2025 yılında TÜİK oyun oynamayı sormamış Hanehalkı Bilişim'de maalesef, o yüzden son verimiz 2024 yılında.

Şimdi, burada da bu elim vakalar yaşandığı zaman, yani Urfa'daki, Maraş'taki olaylar yaşandığı zaman oyunların ismini çok fazla duyduk. Bu oyunların ismini duyuyor olmamız, oyunların bu kadar konuşuluyor olmasının en büyük sebebi, böyle bir vaka yaşandığında, böyle bir olay yaşandığında ilk sorulan sorunun bu olması. Yani şeyi fark etmişsinizdir, daha Maraş'taki olayın üzerinden birkaç saat geçmişken televizyonlarda "O oyunu oynuyor mu, şu oyunu oynuyor mu?" tartışmalarına girdiler. Yani biz daha başka hiçbir şey sormadan önce özellikle medya tarafında önce "Oyun oynuyorlar mı?" diye soruyoruz. Evet, oynuyorlar çünkü zaten 18 yaş altı erkeklerde oyun oynama oranı yüzde 85. Oyun oynamıyor olmaları garip olur. Artık bizim bu gençler için bir vaka yaşandığında "Oyun oynuyor mu?" diye sormamamız lazım ya da bir genç çok büyük başarı kazandığında -atıyorum işte- üniversite sınavında 1'inci olduğunda "Oyun oynuyor muymuş acaba?" demememiz lazım. Bir olimpiyat sporcumuz altın madalya kazandığında "Oyun oynuyor mu?" diye sormamamız lazım. Evet, hepsi oynuyor yani gençler içinde okula gitme oranı kadar, aile sahibi olma oranı kadar ya da ne bileyim, iki bacağıyla yürüme oranı kadar oyun oynama oranı var, elbette çıkacak. Ama her bir kötü vaka yaşandığında medya öncelikle "Oyun mu oynuyormuş?" diye sorduğunda doğru cevap olarak da "Evet, oynuyormuş." diye bir cevap alıyor ve bunun üzerine bütün retoriklerini, bu söylemlerini kurmaya başlıyorlar. Bu, sadece Türkiye'de gördüğümüz bir şey de değil, bu cidden bütün dünyada bu şekilde gerçekleşiyor. Çünkü şöyle çok basit bir gerçek var: Medya ile oyunlar arasında çok büyük bir rekabet var, bu otuz senedir süren bir rekabet ve burada bizim geleneksel medyamız, hani daha böyle "stream" dijital yayıncılıktan bahsetmiyorum, geleneksel medya, özellikle televizyon kanalları çok ciddi bir kayıpla karşı karşıyalar. Çünkü özellikle reklam verenlerin çok sevdiği 18-35 yaş kuşağı artık geleneksel televizyonları izlemiyor. Bunu biliyoruz, artık "televizyon" dediğimiz hadise, özellikle haber kanalları 40-50 yaş üstünün izlediği bir mecra hâline geldi ve bunun birinci sorumlusu olarak da oyunları görüyorlar ve bu yüzden de... Dediğim gibi, bu sadece Türkiye'de değil, bütün dünyada böyle; Amerika'da da bunu çok görüyoruz, Avrupa'da da bunu çok görüyoruz. Medya özellikle oyunlara karşı bir propagandayı götürüyor ve bu çok uzun süredir sürüyor. Sürekli bir şeyi de 40 kere söylediğiniz zaman artık herkes gerçek almaya başlıyor: "Oyunlar ve şiddet, oyunlar ve şiddet" diye bu bağlantıyı kuruyorlar.

Ama biz bilimsel araştırmalara baktığımız zaman bu ilişkiyi görmüyoruz çünkü her şeyden önce oyun sektörü içinde sektörün kendisi, oyun platformları çocukları koruyacak araçlara sahipler ve bunları çok gelişmiş olarak kullanıyoruz biz. Yani mesela YouTube'da, Netflix'te de bu araçları, ebeveyn denetimini görürsünüz. Onların sahip olduğundan çok daha güçlü araçları biz çok uzun süre önce kurduk. Yaş derecelendirme sistemleri, ebeveyn denetimleri, "admin" denetimleri, sohbet filtreleri gibi bu özellikler oyunların içinde var ama buradaki en önemli problem, bunların kullanılıp kullanılmıyor olması. Burada da az önce hocamızın da dediği gibi aileleri eğitmek bizim önümüzdeki en büyük sorumluluk çünkü aileler bu sistemleri kullanmadığı sürece bunların çocukları koruması da mümkün değil.

Şimdi, en başından beri konuştuğumuz işte, bu bütün sistemler ki biliyorsunuz, yeni yasayla birlikte artık zorunluluk hâline geldi yani yaş derecelendirme sistemi ve ebeveyn sistemine sahip olmak zorunda oyun platformları. Zaten hâlihazırdaki bütün şeyler, oyun platformları yüzde 100 şu an yeni gelmiş olan yasaya uyuyorlar çünkü hepsinin içinde bu sistemler zaten kurulu, çünkü bu sistemleri sadece biz istemiyoruz; bu sistemleri Avrupa Birliği de istiyor, Amerika da istiyor, Arjantin de istiyor, Suudi Arabistan da istiyor, Avustralya da istiyor, bu sistemleri herkes istediği için ve biz biraz aslında bu konuda geriden bile geliyoruz. Çok uzun yıllardır bu konuda talepler olduğu için bu sistemler kurulmuş, çalışır vaziyette ve oldukça da pratik olarak ailelerin denetleyebileceği, kontrol edebileceği şekilde sistemler var. Burada da yaş derecelendirmesini de konuştuk, biz uzun süredir BTK'yle de bu konuda çok yakın çalışıyoruz, tartıştığımız bir konu. Dünyada zaten özellikle Avrupa'da oldukça düzgün çalışan ve altyapısı çok iyi kurulmuş bir yaş derecelendirme sistemi var, bunun ismi de PEGI. Biz bunu defakto olarak zaten hâlihazırda tanıyoruz yani bizim kamu sitelerimize girdiğimizde PEGI'yi anlatırlar, PEGI'ye atıfta bulunurlar. Şu an biz Türkiye'nin PEGI'nin birincil üyesi olması ve PEGI kurallarının yazılması konusunda aktif olması konusundaki görüşmeleri yürütüyoruz bu yeni yasanın çıkmasıyla birlikte. Umuyoruz ki bu sene içinde ya da gelecek senenin başlarında BTK'yi PEGI'nin asil üyelerinden biri hâline getireceğiz ki bu sistemi hem biz uygulayabilelim hem de o sistemin nasıl çalıştığında bizim sözümüz olsun yani o sistemde bir şeyin ters gittiğini gördüğümüzde müdahale etme şansımız olsun.

Burada sayın milletvekilimiz "Yerli bir sistemi de kurarız, devletin bu gücü vardır." dedi ama böyle bir şey mümkün değil. Bu yakın zamanda, son beş sene içinde kendi yerli denetim sistemini kurmaya çalışan ülkelerin hepsi bu konuda "fail" ettiler. Bunların başında mesela Suudi Arabistan geliyor, kendi sistemini kurmaya çalıştı, şu an Suudi Arabistan'ın derecelendirmesini kullanan bir tane oyun yok. Endonezya kurmaya çalıştı, kullanan bir tane oyun yok. Geçmişten gelen, yirmi sene öncesinden sistemi olan birkaç tane ülke var Almanya, Japonya gibi ama bunlar da yirmi senedir buna yatırım yaptıkları için, geçmişten geldikleri için yapıyorlar. Mesela, hocam da bahsetti, kendi çaplarında onlar dernek olarak bir derecelendirme yapıyorlar, sekiz senede 300 tane oyunu denetleyebildiler. Dünyada 100 bin tane oyun çıkıyor her sene, her sene çıkan 100 bin tane oyunu bizim devlet olarak tek tek açıp, bakıp, denetleyip derecelendirmemiz mümkün değil, buna yetişemeyiz. Bu formasyona sahip bizim kamu çalışanımız da yok çünkü bu özel bir formasyon.

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Özür dilerim, o dernek değil, orada Millî Eğitim Bakanı, Adalet Bakanı, İçişleri Bakanı yani o bakanlıklar bir bütün olarak çalışılıyor, Japonya örneği.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Biz bu konuda bir şey yaptık, bir çalışma yaptık BTK'yle çünkü böyle bir şey olursa muhtemelen BTK'nin sorumluluğunda olması gerekirdi. Böyle bir çalışma yaptık, yaklaşık 500-600 çalışanı olan yeni bir mini bakanlık kurmamız gerekiyor bu derecelendirmeyi yapmak için çünkü 100 bin tane oyundan bahsediyoruz. Kaldı ki geçmişten gelen oyunlar da var yani bugüne dek çıkmış 1 milyondan fazla oyun var. Oyunlar da hâlen oynanmaya devam ediyor.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Pazar ne kadardı Hocam, kaç milyar dolardı?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - 200 milyar dolar.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Mehmet Şimşek'e "200 milyar dolar pazar payı var." deyin, bakanlığı kurar.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani şimdi bu konuda bir şey diyemem tabii ben ama bu cidden yapması çok zor bir şey. Diğer yandan da hâlihazırda yapılmış, çalışanı bütün Avrupa ülkelerinin kullandığı, bütün Avrupa ülkelerinin güvendiği bir sistem var ve biz buna asil üye olarak katıldığımız noktada zaten biz de burada söz sahibi olabiliyoruz.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Şu an üye değiliz değil mi?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Şu an defakto olarak tanıyor Türkiye Hükûmeti, Türkiye devleti ama asil üye değiliz. Asil üye olmamız için belli bir protokol çalışması...

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Farkı var mı şu anki mevcut durumumuz ile asil üye olduğumuzdakinin?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bu zaten tamamen ücretsiz bir sistem yani biz üye olalım olmayalım, aileler bunu kullanabiliyorlar. Bizim sadece ailelere eğitimini vermemiz gerekiyor bunun ama asil üye olduğumuzda karar mekanizmalarına katılmış oluyoruz. Şu an karar mekanizmasında değiliz, dışarıdan hâlihazırda var olan bir şeyi kullanıyoruz.

Şimdi, buraya da baktığımızda, bu PEGI'nin sistemine baktığımızda buradaki oyunların sadece yüzde 8,9'u 18 yaş üzeri yani bizim oynadığımız oyunların yüzde 81'i, yüzde 91'i zaten bu bahsettiğimiz işte, şiddet, kan, silah gibi çocukları aşırı etkileyebilecek şeylere sahip değiller. Yani bir çocuk oyun oynamak istediğinde karşısında kütüphane olarak onun önünde yüzde 91'lik bir alan var. Burada önemli olan her çocuğun kendi yaşına uygun oyun oynamasını yapabilmek. Şimdi, burada da devreye ebeveyn denetimi giriyor yani yaş derecelendirmesi zaten kurulu ve hazır, önemli olan ebeveynin gidip çocuğun cihazına ebeveyn denetimini kurması gerekiyor. Bizim karşımıza çıkan en büyük sorulardan biri "Ya, ebeveynlerin hepsi bunu anlamayabilir, ebeveynlerin hepsi bunu kullanamayabilir. Ebeveynler nasıl yapacak? Biz bunu devlet sistemiyle yapabilir miyiz?" İşte, az önce hocamızın anlattığı gibi, çocuk girsin, oraya kimlik bilgisini versin, okul adresini versin, Japonya'daki adama, Çin'deki adama, bizim çocuğumuzun kişisel bilgileri bir oraya gitsin, oradan okula gitsin falan, böyle bir sistem kurmaya gerek yok. Bunu denetlemesi gereken anne-babadır çünkü belki anne-baba istemeyecek bu denetimi kurmak ya da kendisi daha sıkı denetlemek isteyecek.

Şimdi, burada mesela içimizde genç arkadaşlar da var ama 50 yaş üstüne soruyorum: İçinizde 50 yaş üstündeki arkadaşlardan çocukken arabada çocuk koltuğu kullanmış olan var mı? 3-5 yaşındayken içimizde çocuk koltuğuyla arabaya bindirilmiş olan var mı?

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Çocukluğumuzda araba yok, kağnı vardı Hocam.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Hocam, ben 50 yaşındayım, ben kullandım, ben yurt dışındaydım, kullandım ama İsmet Paşa döneminden kalma Yusuf Bey yaş itibarıyla kullanamamış.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Ne güzel. Ben şunu hatırlıyorum: Yani, ben 8 yaşındayken babama "Benim niye koltuğumda emniyet kemeri yok, seninkinde var?" diye sordum, "Senin önünde koltuk var zaten, kaza yapsak sen koltuğa çarpacaksın." dedi. Bırakın çocuk koltuğunu, araba çok kalabalık olduğunda bizi "station wagon"un bagajına oturturlardı. Şimdi, bir de şunu soracağım: Bugün 3-5 yaşındaki bir çocuğu çocuk koltuğu olmadan arabaya oturtan var mı içimizde? Biz bir jenerasyonda nasıl yüzde sıfırlardan yüzde yüzlere geldik çocuk koltuğu kullanımı konusunda? Ve emin olun, çocuğun bir cep telefonuna, bilgisayarına, tabletine ebeveyn denetimini kurmak şu arabalara ISOFIX takmaktan kolay. Önemli olan bizim bunu şart koşmamız, bunun eğitimini vermemiz, bunun önemini göstermemiz. Nasıl ki o koltuklar çocukları koruyor arabalarda trafik kazalarında, ebeveyn denetimi de çocuğu dijital dünyada korur, yeter ki aileler bunu kursunlar. Biz şimdi yeni bir portal de hazırladık, her bir platformun tek tek ebeveyn denetim özellikleri nedir, nasıl kullanılır, adım adım nasıl yapacaklar; bunları yaptık, yakın zamanda video olarak hazırlayıp video olarak da yayınlayacağız ki böylece ailelere bunları kullandıralım. Ve şeye de katılıyorum, kesinlikle kamu spotlarıyla da desteklenmesi lazım çünkü biz sektör olarak çocuklara ulaşabiliyoruz ama bizim ailelere ulaşabildiğimiz bir kanal yok. Biz dijital mecraları kullanıyoruz, özellikle 40-50 yaş üstüne ulaşmakta zorlanıyoruz.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Tuğbek Bey, isterseniz ailelere de ulaşırsınız da sizin tüketici kısmına girmediği için onlar, çocuklar girdiği için...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Ailelere ulaşmak için televizyonu kullanmak gerekiyor. Onların da bizimle çok -başta söylediğim gibi- tatlı bir rekabeti var, öyle söyleyeyim.

Şimdi, bir de şöyle bir yanlış algı var: "Oyunlarda şöyle tehlikeli şeyler var. Oyunlarda 'subliminal' mesaj veriliyor." böyle bir ton şey üretiliyor, bunlar çok büyük bir hurafe bulutu olarak karşımıza çıkıyor.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Her zaman mı?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hemen her zaman çünkü oyunların yüzde 95 ile yüzde 99'u 6 tane firmanın filtresinden geçiyor. Bunlar Microsoft, Nintendo, Apple, Steam, Google ve Sony; dünyanın en büyük teknoloji şirketleri. Bugün Türkiye'de bir çocuk oyun oynuyorsa yüzde 99 ihtimalle bu platformlardan birinde oynuyor.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - O zaman tam tersi, daha fazla oyunlar yönlendirici olabiliyor.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - İşte, şimdi, burada artık "conspiracy" teoriye giriyoruz. Yani bir oyunun amacı...

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Sayı daha azsa daha...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani şunu sormamız gerekiyor: Bir oyunun amacı çocukları kumara alıştırmak, bir oyunun amacı çocukları katil yapmak, bir oyunun amacı çocukları algoritmalarla bilmem ne yapmak olsa bu şirketler buna izin verir mi? Milyarlarca dolar burada pazar payı olan şirketler bu platformların temiz gitmesini mi isterler yoksa biz bu platformları, bu şirketleri şey olarak mı görürüz "Tabii, bunların amacı bizim çocuklarımızı zehirlemek." olarak mı görüyoruz?

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Bunların amacı para kazanmak.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bunların amacı elbette para kazanmak ama para kazanmanın, özellikle çocukların da erişimi olan bir yerde para kazanmanın birinci koşulu orayı sağlıklı, güvenilir ve temiz bir yer olarak tutabilmek. Burayı çöplüğe çevirdiğiniz anda bu şirketler her şeyden önce para kazanacaklar. Mesela, az önce de konuşuldu, oyunlarda algoritma konusu, bu sürekli bizim karşımıza çıkan bir şey. Oyunlarda algoritma yoktur. Hani, "Oyunlarda algoritmalar nasıl çalışır, nasıl engelleriz?" falan konuşuluyor ya, oyunlarda algoritma diye bir şey yoktur. Oyunlarda teknik olarak algoritma yapmak mümkün değildir. Çok basit, algoritma nedir, önce onu anlamak lazım.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Orada algoritmayla bahsedilen büyük ihtimalle senaryo.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - "Senaryo" dediğiniz bir algoritma değildir. Algoritma nedir? Mesela sosyal medyaya girersiniz, sosyal medya platformu sizin kim olduğunuzu analiz etmeye başlar neye baktığınız üzerinden; yaşınız ne, cinsiyettiniz ne, ilgi alanlarınız ne, mesleğiniz ne, bunları çözer. Sonra bu çözdükleri üzerinden size, size özel "content" vermeye çalışır. Mesela, bugün hepimiz yeni birer TikTok hesabı açsak, bir hafta kullanıp gelsek hepimizin TikTok'unda farklı şeyler çıkacak. Belki işte, yaşı büyük olanlarda biraz daha ev işleriyle ilgili bir şeyler olacak, gençlerde biraz daha kültür, sanat bir şeyler çıkacak. Niye? Çünkü sizi analiz ediyor, sizi anlıyor, size özel içerik veriyor. Oyunlarda böyle bir şey yoktur. Bugün hepimiz aynı oyunu açsak, mesela, Türkiye'de Royal Match diye bir oyunumuz var, dünya çapında 1,2 milyar dolar geliri olan, dünyanın en popüler oyunlarından biri. Bu oyunu açsak, hepimiz bir hafta oynasak, sonra getirip telefonlarımızı koysak hepimiz aynı ekranda oluruz çünkü kişiyi tanımayız biz yani bir oyun şirketi, oyuncusuna dair hiçbir bilgiyi bilmez; cinsiyetini bilmez, adresini bilmez, onun yaşını bilmez. Biz kişisel data işlemeyiz ve tek bildiğimiz şey IP'si üzerinden "geolocation"udur; hani, hangi ülkeden geldiğini biliriz, bir de hangi platformdan geldiğini biliriz. Özellikle mobil oyun şirketleri; Apple, Google bu bilgileri bize asla açmaz oyun şirketlerinin.

Şimdi, bu bilgilere sosyal medya şirketleri sahip, sosyal medya şirketleri bizimle ilgili her şeyi biliyor. Yani bugün Facebook ya da işte ne bileyim, Google sizi kendi aile fertlerinizden daha iyi tanıyor ve bunun üzerinden belli algoritmalar çalıştırarak sizin daha çok platformunu kullanmasını sağlıyorlar, oyun şirketleri size dair hiçbir şey bilmiyor.

ŞENOL SUNAT (Manisa) - Ekran süresini artırmak olarak bakarsak meseleye?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Şimdi, orada şöyle bir şey var, oyun şirketlerinin yaptığı şey şu: Oyunun içine bir özellik koyduğunuzda, "Bu özelliği böyle mi yapsam daha çok oynanır, böyle mi yapsam daha çok oynanır?" diye düşünüyor. Belli ön şeylerle geliyorlar, hipotezlerle geliyorlar; bunları geliştiriyorlar, eş zamanlı olarak oyuncuların yarısına birini gösteriyor, yarısına birini gösteriyor. Hangisi daha çok oynanmışsa diyor ki: "Evet, bak, oyuncular bunu seçti." Ve onu kullanmaya başlıyor, biz buna "A/B testi" diyoruz. Bizim bütün yaptığımız budur. Çünkü biz oyuncunun oyun içinde ne yaptığını görüyoruz data olarak; hangi özelliği beğendi, hangi özelliğe devam etti; veriyi kullanarak bunu geliştirebiliyorlar. Ama bunun şundan da çok bir farkı yok: Mesela, siz bir gofret üreteceksiniz, bir tanesinin içine üzüm ile fındık koydunuz, bir tanesinin içine üzüm ile Antep fıstığı; hangisi daha çok tutacak, nasıl bileceksiniz? Gidersiniz bir markete, küçük bir deney yaparsınız, hangisi daha çok beğenilmişse onu üretirsiniz. Oyun firmalarının da yaptığı şey budur. Yani, geri planda çalışan bir algoritma sizi tanısın, bir şey yapsın falan yok. Ama, elbette burada, oyun içinde para kazanma noktasında yaptıkları belli şeyler var "loot box" dediğimiz ya da işte, belli günlük ödüller vererek kullanıcıyı daha çok tutmak gibi ama bunlar da tamamen şey tarafındalar, ücretsiz oyunlarda var. Şimdi, bizim böyle bir ayrımı da koymamız gerekiyor. Birtakım oyunlar var, bunlar tamamen ücretsiz, cep telefonundan falan da indirebiliyorsunuz, bilgisayarda da var, sonra zamanla size para harcatıyor, bir de paralı oyunlar var. Paralı oyunlarda veriyorsunuz 60 dolar, oynuyorsunuz, sizden bir daha para istemiyor o oyun. Belki sonra, işte, yeni bir ek görev paketi çıkıyor, işte, yeni içerikleri çıkıyor, bunu şey yapıyor. Mesela, parayla satın aldığınız oyunlarda bu özelliklerin hiçbiri yoktur. Yani "loot box"mış, günlük hediyeymiş vesaire yoktur.

HİKMET YALIM HALICI (Isparta) - Parasızlar daha tehlikeli.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Evet, ücretsiz oyunlarda bunlar vardır. Niye? Çünkü ücretsiz oyun size o parayı harcatmak için bir yol bulmak zorunda. Mesela, ailelere bunu da anlatmamız gerekiyor çünkü aileler de şöyle düşünüyor: Diyelim ki çocuk geliyor, diyor ki: "Ya bir tane oyun alacağım, 30 dolar." Diyor ki: "Ya, 30 dolar oyuna mı vereceğiz şimdi?" "Başka bir oyun var, bedava." "İyi, bedavasını oyna." diyor. Hâlbuki, günün sonunda o bedava oyuna 100 dolar harcıyorlar ve bu arada, bu bahsettiğimiz bütün mekanikler de çalışıyor ve Türkiye'deki en büyük problemlerimizden biri, biz hep bedava oyunları indiriyoruz yani buna daha çok şey yapıyoruz. Mesela, aileler çocuklarını korumak istiyorsa her şeyden önce tükettikleri içeriğe para vermeliler çünkü tükettiğiniz ürüne para vermiyorsanız ürün sizsiniz; hep söylediğimiz bir şey. Mesela, burada da çok güzel sistemler var. Mesela, Apple'ın "Arcade" sistemi var; içindeki bütün oyunlar pedagoglarca araştırılmış çok temyiz oyunlardan oluşan, hiçbir oyun içi ödeme sistemi olmayan ve çok da basit bir aylık abonelik ücreti var, çok pahalı bir ürün de değil. Mesela bunu kullansalar, aileler bütün sorunlarını, bu karşılarına çıkacak sorunları çözülmüş olacaklar.

Şimdi, bu arada, tabii, hani biraz da asıl konumuza gelirsek, oyun ile şiddet arasındaki ilişkiye; burada, biz çok uzun süredir bu konuda dünya çapındaki bütün araştırmaları tarıyoruz ve özellikle de tekil tekil araştırmalara bakmak yerine, bu konuda daha önce diğer ülkelerde ne gibi çalışmalar olmuş, ne gibi meta analizler yapmışlar, bunları araştırıyoruz. Bunların da en önemlilerinden bazılarının logolarını buraya koydum ama tümünü aşağıda verdiğim linkte bulabilirsiniz; bizim yeni açtığımız portalin linki o, ailelere karşı bilgilerin de olduğu. Burada, daha önce, bizim aynı bu Meclis çalışmamızın benzerinin yapıldığı birkaç tane ülke var; mesela, bunlardan bir tanesi İngiltere. İngiltere Meclisinde bilim komisyonu toplanıyor bu konuyla ilgili ve bu bilim komisyonu yaptığı araştırmalarda bilimsel araştırmaların oyunla, oyundaki şiddetle gerçek yaşamdaki şiddet arasında hiçbir bağ olmadığını gösteriyor.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Hiçbir bağ?

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Ölek, böyle bir şey olabilir mi ya?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Şöyle söyleyeyim, "hiçbir" kelimesi...

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Her oyun şiddet öğretiyorsa yani sonuçta bundan etkilenecektir, yani her insan etkilenir. İnsanın aklına mantığına ters bir şey söylüyorsunuz.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Şöyle: "Hiçbir" demeyeyim, anlamlı bir bağ olmadığını gösteriyor.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Efendim, o verileri yapan şirketlerin bağlı olduğu yerleri incelemek lazım o zaman.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bunların tümü akademik çalışmalar.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Peki, siz biraz hızlı bitirin size zahmet çünkü bir sunum daha var. Sorularda bunları açalım.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bir diğer araştırma, mesela, Amerikan Psikoloji Derneğinin yaptığı araştırma. Yani sizin verdiğiniz tepkiyi, bu arada, tabii, bu ülkelerdeki politikacılar da veriyor çünkü medyada bu kadar duyuyoruz. Yani bir de insanın gözüne de şey geliyor: "Ya, burada şiddet varsa, çocuk da bunu görüyorsa, bundan illa etkileniyordur." diye düşünüyor ama bilimsel araştırmalar tam tersini gösteriyor. Bunun üzerine Amerikan Psikoloji Derneğinin üzerine gidiyorlar, diyorlar ki: "Ya, bu araştırmayı bir daha yapacaksınız." İki sene sonra Amerikan Psikoloji Derneği aynı araştırmayı bir daha yapıyor ve aynı sonuca ulaşıyor.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Ya, vallahi, araya girmek istemiyorum da Sayın Ölek, siz ne olur toparlayarak hızlı bir şekilde devam edin. Bize yıllarca o araştırmacılar yumurta yedirmediler, tereyağı yedirmediler; o araştırmaları yani onları yapanlar da çok ünlü araştırma şirketleriydi, dünyanın bütün sağlık kuruluşlarıydı. Öyle değil mi; yani yıllarca bu yapıldı, bu değerlendirildi. Şüpheci bir aile olarak şüpheci yaklaşıyoruz bu hadiselere.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Diğer bir araştırmayı Oxford Üniversitesi 2 binin üzerinde çocukla çok uzun süreli bir araştırma yapıyorlar, aynı sunucu buluyorlar. İsviçre İletişim Bakanlığı benzer bir araştırma yapıyor, aynı sonucu buluyor. Avustralya'nın İletişim Bakanlığı yapıyor, aynı sonucu buluyor. Avrupa Konseyi bu araştırmayı yapıyor, aynı sonucu buluyor. Yeni Zelanda Hükûmetinin bir enstitüsü yapıyor, aynı sonucu buluyor. Bunların hepsinin linkleri var ve hepsi bilimsel araştırmalar, hepsi akademik araştırmalar ve devlet kurumlarının yaptırdığı araştırmalar. Bunlar oyun

sektörünün araştırmaları değil, oyun sektörünün kendisinin yaptırdığı böyle bir araştırma yok ve bunların hepsinde anlamlı bir bağ olmadığını gösteriyor. Zaten şöyle bir şey var, az önce Hocamız da şey dedi ya: "Çocuklar bir şeyleri gördükçe taklit eder."

LÜTFİYE SELVA ÇAM (Ankara) - Hacıyatmaz örneği verdi.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani, işte, bir diziyi de gördüm, onu yapmayın. Şimdi, biz oyunlarda 1 kere hırsız oluyorsak 10 kere polis oluyoruz, 1 kere teröristi oynuyorsak 10 kere askeri oynuyoruz. Siz şeyi görüyor musunuz çocuklarda? "Ben asker olacağım." "Ben polis olacağım." Ya da "Ben şövalye olacağım." En çok oynadığımız şey; şövalye olup kötülerle savaşıyoruz. Oyunların yüzde 99'unda zaten biz iyi insanı oynuyoruz, kötülerle savaşıyoruz. Şeytani birileri oluyor, işte, kötü örgütler vesaireler oluyor; filmlerde de böyle değil midir? Yani oyunların şey olduğunu da hayal etmeyin; sürekli insanları hırsız, terörist, bilmem ne yapıyorlar; tam tersine, biz sürekli polisi oynuyoruz. E, bu çocuklar niye polisliğe özenmiyor o zaman? En çok oynadığımız şey askerlik. Siz şeyi görüyor musunuz, çok oyun oynayan çocuklarda "Ya, bir 18 yaşıma gelsem de askere gitsem." dediklerini görüyor musunuz? Eğer özenme olsa oralara da özeniriz ya da bir sürü oyunda doktor oluyoruz, avukat oluyoruz ve bilimsel araştırmalar da şeyi gösteriyor, böyle bir bağ olmadığını gösteriyor.

Bu arada, Türkiye'de de araştırmalar var ama maalesef Türkiye'deki araştırmalarda çok ciddi imkânsızlık sorunlarımız var. Biz geçtiğimiz hafta İTÜ Bilim ve Toplum Araştırma Merkeziyle, ondan önce Ankara Siyasal Bilimlerde bir çalıştay yaptık, geçen hafta İTÜ'de de yaptık. Türkiye'de bu konuda yayımlanmış 35 tane makaleyi döktük, bu makale ve araştırmaların hepsi cidden çok zayıf ve hani bilimsellikten çok uzaktı çünkü belli, ellerinde imkânı olmayan şeyler. Mesela, hiçbiri birden fazla coğrafyaya açılamıyor, çoğu tek bir okulda yapılmış. Bizim "longitudinal" araştırma dediğimiz, yani uzun süreli, çocukları altı ay, sekiz ay, iki sene inceleyecek araştırmalar yapılmamış. Şimdi, onlarla birlikte bir metot üretmeye çalışıyoruz ki Türkiye'de de biz bu araştırmaları yapalım çünkü biz bu şeyin de geleceğini biliyoruz hani yurt dışındaki araştırmalar üzerinden biz yasa yapamayız ya da işte, politikalarımızı belirleyemeyiz, mutlaka Türkiye'de de yapmamız lazım ama Türkiye'de bugüne dek yapılmış dişe dokunur tek bir araştırma da yok. Bunu da yapmamız gerekiyor, üretmek gerekiyor, bununla ilgili çalışmaları da yapıyoruz.

Şimdi, burada, bu şiddet ilişkisinde de şöyle bir şey var: Bu, işin bilimsel kısmı, bir de benim, hani ben yirmi sekiz senedir oyun sektöründeyim, otuz seneye yakın süredir oyun oynayan biri olarak bir gözlemim var: Eğer oyunlar gençleri şiddete sürüklüyor diyorsak aynı zamanda oyun oynayan gençler de şiddet eğilimlidir dememiz lazım. Şimdi, oyunları eleştiren kişilere baktığınız zaman asla görmediğiniz bir şey, bunu söylemiyorlar, "Oyun oynayanlar şiddete eğilimlidir." demiyorlar, "Oyun oynayanlar katildir." demiyorlar "Oyunlar katil yapar." diyorlar. Eğer oyunlar katil yapıyorsa oyun oynayanlar da katildir. Tam tersi hipotezi hiçbir zaman söylemiyorlar. Niye? Çünkü tam tersi ispatlanamazmış, çünkü aşikâr olarak oyun oynayan gençlerin şiddet eğilimli olmadığı ortada. Bunu da şöyle bir örnekle göstereceğim: Bizim bu sene ligdeki son derbi maçında, Galatasaray-Fenerbahçe maçında 5.800 polis görevlendirdik o maçı sağ salim yapabilelim diye. 53 bin kişilik statta her 9,3 seyirciye 1 polis koyduk sırf güvenliği sağlayabilmek için ki hani bizim "Futbol şiddete iter." gibi bir iddiamız yok. Türkiye'deki oyun etkinliklerine bakıyorsunuz, bizim bundan çok daha büyük oyun etkinliklerimiz oldu, 1 polis görevlendirilmemiş, hani girişi, çıkışı denetlesin diye trafik polisi var en fazla. Kimi etkinliklerimize 50 bin kişi gelmiş, 90 bin kişi gelmiş ki bunlar en çok oyun oynayan, en azılı oyuncu dediğimiz insanlar. 80 bin oyuncuyu siz bir odaya koyuyorsunuz, bir tane vaka yaşanmıyor. Yani eğer cidden oyunlar şiddete yöneltiyorsa o zaman bu çocukların 80 binini bir araya koyduğumuzda bir kavga çıkmaz mı ya, bir sıkıntı yaşamaz mıyız? Hadi Türkiye'yi geçtim, dünyadaki en büyük etkinliğe bakalım. Bu, 2009'dan beri yapılan bir oyun etkinliği, geçen sene 357 bin kişi katılmış ve bir hafta sürüyor. 357 bin oyun oynayan insan tek bir çatı altında bir hafta boyunca ki şu fotoğraftan da zaten kalabalığın neye benzediğini görüyorsunuz ve yine polis görevlendirmesi yok ve 2009'dan beri bir tane vaka yok. Peki, oyunlar şiddete itiyorsa o zaman oyuncular niye birbirini kesmiyorlar? Oyuncular niye birbirleriyle kavga etmiyorlar? Bugüne dek 4 milyon kişi gitmiş bu fuara, bir kişi de diğerini itmemiş, kakmamış. Herkes inanılmaz saygılı, inanılmaz düzgün. Şimdi, bu oyunları eleştiren kişilerin tersini söylemiyor olmasının sebebi bu. Hep şunu diyoruz: "Oyunlar şiddete iter." Bunu söylemeyelim, şunu söyleyelim: "Oyun oynayanlar şiddet bağımlısıdır." "Oyun oynayanlar şiddet eğilimlidir." "Oyun oynayanların katil olma ihtimali daha fazla." Bunu söyleyelim; bunu söyleyemiyoruz. Niye? Çünkü bakıyorsunuz, oyuncular gül gibi insanlar, bir araya geliyorlar, oynuyorlar ve hem de diyorum, bakın, en azılıları, Avrupa'nın dört bir yanından kalkıp bir araya gelecek kadar oyunları sevenler bunlar. Yani bunlar şey değil, işte, akşam böyle vakit öldürmek için bir saat oynayanlar değil.

Şimdi, şeyi biliyorum, hani "Ya, şiddeti görüyorsa illaki etkileniyordur." diye düşünüyoruz ama maalesef gerçek o değil ama bu, hani oyunlarda hiçbir problem yok demek değil. Bizim de çok rahatsız olduğumuz, özellikle burada da iletmek istediğimiz bir konu var, bu da oyun içindeki sosyal etkileşim. Yani siber zorbalığa geldiğimiz zaman, hakarete geldiğimiz zaman, kadın düşmanlığı, din düşmanlığı gibi konulara geldiğimiz zaman bunlar bizim de gördüğümüz, oyun topluluklarında gördüğümüz ve rahatsız olduğumuz konular. İşin bu kısmı gerçek, yani bu kısımdaki eleştirileri biz de kabul ediyoruz; oyun topluluklarında cidden çok ciddi bir toksik ortam oluşabiliyor. Şimdi, bu ortamın oluşuyor olmasının sebebi... Benzer bir şeyin sosyal medyada da olduğunu görürüz, özellikle bu Maraş-Urfa olaylarından sonra garip garip gruplar çıktı, artık onlarda tüyleri ürperten konuşmaların yaşandığını görüyoruz. Burada çok ciddi bir sorunumuz var çözülmesi gereken, bu olayların temelinde bizce de en önemli sorun bu. Bu sorunu çözmekten çok uzağız çünkü on-line ortamlarda biz toksik kişilerin düzgün insanları etkilemesini engellemekten uzağız, bunu yapabilecek araçlara sahip değiliz, en önemli derdimiz de bu. Yani bu şey demek değil, insanlar da biraz şey diye düşünür "Dijital ortamlar çıktığı için bu toksik kişiler çıktı." Aslında bu böyle değil. Yani toksik insanlar tarihin her döneminde vardı, bundan elli sene öncesine de gitsek bu özellikte, işte, din düşmanı, cinsiyet düşmanı ya da ne bileyim, insanları dolandırmaya çalışan kişiler vardı. Dijital ortamın problemi, bunlar bir araya gelebiliyorlar artık ve birlikte hareket edebiliyorlar. Eskiden her köyde belki bir tane vardı, ona da köyün delisi diyorlardı, uğraşmıyorlardı. Şimdi, her köyün delisi bir araya geldiği zaman 10 bin kişilik forum açabiliyorlar. Ama burada şöyle bir problemimiz var: Biz bu tipleri, bu tip insanları oyunlardan uzak tutamıyoruz çünkü oyunun kendisi aslında çok düzgün, temiz bir sosyal ortam yaratacak şekilde tasarlanıyor ama bu insanlar gelip sızdığı zaman biz bunları atsak bile anonim olarak çok hızlı geri dönebiliyorlar ve bunun teknik olarak şu an bir çözümü yok, özellikle ücretsiz oyunlarda. Bizde zaten oyunlar içinde küfür, hakaret, zorbalık, tehdit, bunlar kesinlikle yasaktır, bunların çok ciddi filtreleri vardır, rapor mekanizmaları vardır ve bunu da deneyebiliriz, özellikle ismi çok geçen bu popüler oyunlarda, işte, Roblox gibi, PUBG gibi bir oyunda girelim mesela, yalandan biri diğerine işte çok cinsiyetçi bir

küfretsin, onun "screenshot"ını alıp raporlayalım, göreceksiniz, küfreden kullanıcı bir iki saat içinde "ban"lanır ama o kullanıcı gidip, yeni bir tane hesap açıp bir daha gelebiliyor. Niye? Çünkü başta söylediğim gibi, biz kullanıcı datasına sahip değiliz, biz kullanıcının kim olduğunu bilmiyoruz ve en fazla IP'sine "ban" atabiliyoruz, o da "IP"sini gidip yenilediği zaman, modemini bir açıp kapattığı zaman o da gidiyor. Biz bunları şikâyet de edemiyoruz çünkü biz şikâyet edersek elimizde bir tek IP datası var, telekom şirketlerinden "port" dataları alınmadığı için gerçek hayatta kimler olduğu da ortaya çıkarılamıyor ve burada çok ciddi bir sıkışmışlık var yani internetin anonimliğinden kaynaklanan bir şey var. Bir de şöyle bir problem doğuyor: Hani çok dayak yiyen arsız olur derler ya, biz bunları "ban"ladıkça bunlar daha toksik kişiler olarak dönüyorlar çünkü hani ilk "ban"landığınızda belki biraz şey oluyorsunuz yani "Tüh, işte..." Çünkü oyunlarını siliyoruz, o güne dek oyunda yaptığı her şey, kazandığı her şey, harcadığı her para, hepsi çöpe gidiyor ama bunu bir kere yaşadıktan sonra daha toksik kişiler olarak geri geliyorlar. İşin kötüsü, bunlar gidip sosyal medyada gruplaşıyorlar, sosyal medyaya da bu işte sinirlerini, toksisiteyi yansıtıyorlar ve bizim orada hiç kontrolümüz yok, artık oradaki oyuncu topluluklarına hiçbir şey yapamıyoruz ve burada biz de biraz çaresiziz. Toksik insanları sürekli "ban"lıyoruz. Mesela, geçen sene bu çok konuştuğumuz PUBG oyunu var, yıllık olarak yaklaşık 10-20 milyon hesap "ban"lanıyor; bunların çoğu da küfür, hakaret, mizojini gibi konular. Sürekli olarak "ban"lanıyor ama "ban"lamak çözüm değil.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Mizojininin oranları nasıl?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Tam oranlarını bilmiyorum ama çok büyük oranda "chat"te çocukların birbirine söylediği şeyler üzerinden atılıyor bu "ban". Diğer bir şey de, işte, hile, kopya kullanmak üzerinden.

Şimdi, bununla ilgili neler yapabiliriz? Bir, bizim oyuncuları eğitmemiz lazım çünkü burada şunu unutmamamız lazım: Toksik davranışta bunun bulaşıcılığı çocuklar için en büyük risklerden biri; yani bir topluluk içinde biri gelip diğerine küfrettiği zaman, hakaret ettiği zaman, böyle şiddete gidebilecek bir şey gösterdiği zaman diğer çocuğun ona karşılık vermemesi lazım. Bu, biraz bize düşüyor çünkü biz çocuklara ulaşabiliyoruz, oyunculara ulaşabiliyoruz. Oyunculara şunu vermemiz gerekiyor: Biri gelip bir oyunda sana ters, yanlış bir davranış yaptığı zaman hemen "ban"la, hemen raporla bunu, hemen "ban"lansın, oyundan uzaklaştırılsın, belki bir daha geri gelecek ama sen öyle cevap verme. Yani toksik davranışın yankılanmamasını, birbiri arasında bulaşmamasını sağlamamız gerekiyor.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ AKADEMİ KURULU BAŞKANI KUTAY TİNÇ - Burada bir araya girebilir miyim, önemli bir şey söylemek istiyorum çünkü.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Tabii.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ AKADEMİ KURULU BAŞKANI KUTAY TİNÇ - MEF Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Bölüm Başkanıyım, aynı zamanda iflah olmaz bir oyuncuyum çocukluğumdan beri ve 2 de oğlum var 8 ve 11 yaşlarında, ellerinizden öperler, onlar da oyuncu. Tabii ben dikkat ediyorum bayağı bir ne yapıyorlar, ne ediyorlar diye. Büyük oğlumla bu anlattığı şeyin benzeri toksik ilişkileri çok konuşuruz çünkü onun okulunda zorbaları var, onu zorbalayan çocuklar var ve benim ona her zaman söylediğim şey: Sen onlara bir şey yapma, sen onlara küfretme, sen onlara fiziksel bir şey yapma, öğretmenine söyle. Onun bana verdiği cevap da şu oluyor: "Öğretmene söylüyorum ama hiçbir şey yapmıyorlar." Yani, çocuğa ben anlatmaya çalışıyorum Tuğbek'in dediği gibi, hani böyle yapmalısın, öğretmeni şikâyet ediyor çünkü "ban"latmak için şikâyet etmek ile gerçek hayatta öğretmeni şikâyet etmek arasında hiçbir fark yok fakat öğretmenden ya da idareden hiçbir tepki gelmediği zaman çocuk diyor ki." Ha, bu bir işe yaramıyormuş demek ki." Okulda bunun işe yaramadığını öğreniyor. Şimdi ismini vermeyeceğim, özel bir okulda... Ben gidip yönetimle de konuştum bire bir, bayağı bir tartıştım ettim, uğraştım. Hakikaten de "Ya, tamam bakacağız, velisini çağıracağız." diyorlar ama sonra ne yaptıklarını bilmiyoruz çünkü şeffaflık sıfır zaten orada da. Çocuklar gerçek hayatta da bunun işe yaramadığını düşünmeye başlıyorlar bu yüzden. O yüzden de belki dijital ortamda onları eğitmemiz daha zor olabiliyor bu şekilde. Hâlbuki Tuğbek Bey'in dediği gibi bunları gerçekten dijitalde sürekli olarak çocuklar yaşadıklarında şikâyet etseler ve şikâyet etmenin işe yaradığını görseler kendiliğinden çözülecek belki de bu alandaki birçok sorun ama gerçek hayatta bunun işe yaramadığını gördükleri zaman denemiyorlar bile belki de dijitalde. Böyle bir gerçek de var bir yandan.

Teşekkür ederim.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Ve o zaman da işte ne oluyor, mesela ona küfredene dönüp o da küfrediyor. Böylece o toksik davranışı yaymış oluyoruz.

Bir de tabii önemli olan, bu çocukların yaşına uygun oyun oynaması bilincinin çocuğun kendisinde olması lazım çünkü bizde ailelerde en çok gözlemlediğimiz şey, eğer çocuğun kendisi bu bilinci kazanmışsa ailede çok daha rahat uygulayabiliyor çünkü daha ailesine gitmeden çocuk gidip, oyunun yaşını kontrol edip "A, bu benim yaşıma uygun değilmiş." diyebiliyor. Eğer çocuğa bu bilinci vermezsek bu sefer aile ile çocuk arasında çatışma yaratıyoruz. Çocuk mesela bir oyun istiyor, aile diyor ki: "A, bu senin yaşına uygun değil." "Ama arkadaşlarım oynuyor." Ve bir kavga, bir çatışma oluşmuş oluyor. Bunu oluşturmak için çocuğa da bu bilinci vermek lazım, çocuğun da bunu biliyor olması lazım.

Aileler tarafında, hangi tür oyunların daha az zararlı olduğunu anlatmamız lazım. Mesela, az önce verdiğim örnek, ücretli oyunlar daha güvenlidir daima. Ücretsiz oyunlarda karşınıza çıkabilecek problemler daha fazladır. En basitinden şu bahsettiğim kısır döngü var ya "Biz kovuyoruz, onlar bacadan geri giriyorlar." Ücretli oyunlarda böyle bir derdimiz yok çünkü oyunlar 2 bin lira; küfrettiğin zaman ben seni banladım, 2 bin liran çöpe gitti, git bir 2 bin lira daha ver, bir daha oyun al, bir daha gel yapamıyorlar. O yüzden mesela ücretli oyunlarda biz zorbalığı, "misojenik"i bu tip kötü davranışları daha az görüyoruz. Niye? Çünkü geri gelmesi çok daha zor. Mesela, diğer bir şey, az önce bahsettiğim gibi Apple'ın "Arcade" diye bir ürünü var. Bunun içindeki ürünler belli. Zaten çocuklar için seçilmiş olan ürünler ya da mesela çocuk için bir platform alınıyorsa biraz daha onlara daha uygun olan platformların seçilmesi. Mesela 8 yaşındaki bir çocuğun bilgisayar oyunuyla işi olmuyor olması lazım çünkü cidden bilgisayar oyunlarındaki oyunlar biraz daha yetişkinlere göre ama mesela ailenin durumu da uygunsa bir Nintendo Switch kullanması, orada çocuklara uygun daha fazla içerik var. Eğer bunu yapamıyorsa da en basitinden bir tablet alması, oyun oynatacaksa illa tabletten oynatması çok daha

anlamlı. Niye? Çünkü orada kontrolü sağlamak daha kolay. Ebeveyn kontrollerini bir kere kurduğunuz zaman bütün uygulamaları şey yapabiliyorsunuz. Bu bilgileri veriyor olmamız lazım.

Diğer bir şey, tabii, yeni yasamızla gelen bir temsilcilik sistemimiz var artık. Geçmişte oyun firmalarının Türkiye'de muhatapları yoktu. O yüzden de sadece kendi ofisi olan birkaç firmayla ilgili bir şikâyet olduğunda müdahale edebiliyorduk. Yeni temsilcilik sistemi sayesinde artık popüler platformların hepsinin Türkiye'de bir temsilcisi olacak ve biz bu bahsettiğimiz şeylerde bir şeyler ters gidiyorsa hesabını sorabiliyor olacağız. Bu bizce önemli bir gelişme ve bunun getirdiği şöyle de güzel bir yan oldu. Şimdi anlatıyorum ya hani biz de işte aileleri eğitecek bir şeyler yapmak istiyoruz, çocuklara yönelik kampanya; bunların hepsi bu yasa sayesinde oldu. Bu konuda da açık konuşmak lazım. Biz bugüne dek ya bu konularda bir şeyler yapmamız lazım diyorduk, kimse kale almıyordu çünkü oyun firmaları da gidip hani buna para harcamak, emek harcamak istemiyordu ama şimdi önümüze bir yasa şeyi geldiği için bize böyle bir faydası oldu. Biz bunu biraz da işte "riski fırsata çevirmek" derler ya, belki regülasyon hayatı zorlaştıracak oyun sektörüne ama oradan bir fırsat çıktı, dedik ki: Bakın, yasalar geliyor, biz üstümüze düşeni yapmak zorundayız. Şu an, mesela bizim bu yeni oluşturduğumuz platforma hepsi sıradan gelip sponsor olmaya başladılar ve belki bu sene sonuna doğru da hepsiyle birlikte bir güvenli oyun kampanyası, gençleri, çocukları eğitecek, bütün maliyetini onların karşıladığı, belki hani kamu spotlarının hazırlanması, işte prodüksiyon maliyetlerinin karşılanması gibi konularda yaklaştığımızda artık çok pozitif davranıyorlar. Temsilcilik sisteminin böyle bir şeyi oldu.

Bir de son olarak şu an yok ama bence bizim bir BTK şikâyet hattına ihtiyacımız var çünkü şu an bir problem yaşandığında CİMER'e yazılıyor. Şimdi CİMER bunun için doğru adres değil çünkü CİMER de gelen şeyin ne olduğunu, oyunu da bilmediği için nereye yollayacağını çok bilemiyor.

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - BTK hattı var, Alo 120.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani bu konuya özerk, gençlerin rahat ulaşabileceği bir şey olması lazım ki oyun firmaları bunlara uymuyorsa da biz bunları tespit edebilelim. Mesela, az önce bahsettiğim gibi, oyunlar içinde sohbet filtreleri vardır. Siz kimseye küfredemezsiniz zaten. Siz küfrettiğiniz o ya "yıldız yıldız" çıkar ya da sistem mesajı reddeder, der ki: "Bu kelimeyi kullanamazsın benim oyun ortamımda." Mesela ama bu her oyunda var mı ben de bilmiyorum çünkü diyorum yani yılda 100 bin tane yeni oyun çıkıyor. Eğer bunları, popüler oyunlar içinde bunu uygulamayan varsa şikâyet etsinler ki biz bunun pazarlığını yapabilelim oyun firmalarıyla. Böyle bir sistemi, düzenli sistemi de kurmak gerekiyor.

Benim anlatacaklarım bu kadar. Biraz uzun tuttum, kusura bakmayın ama sorularınız varsa arkadaşlarımla birlikte almak isterim.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Evet, teşekkür ediyoruz Tuğbek Ölek Hocamıza, sağ olun. Size sorular toplu bir şekilde gelecek, diğer sunumdan sonra olacak.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Tamamdır.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Şimdi, sözü sunumu için Türkiye Bilişim Derneği Yönetim Kurulu Üyesi Profesör Doktor Meltem Eryılmaz'a veriyorum.

Buyurun Hocam.

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Sayın Başkanım, müsaade ederseniz, Meltem Hocamız sunuma başlamadan önce ben Türkiye Bilişim Derneği Genel Başkanı olarak bir iki dakika derneğimizi tanıtmak istiyorum. Sonraki sunum daha anlamlı olacaktır o sayede. Eğer müsaade ederseniz...

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Buyurun.

III.- AÇIKLAMALAR (Devam)

2.- Türkiye Bilişim Derneği Genel Başkanı Kenan Nurhan Altınsaat'in, Derneğin kuruluşu ve faaliyetleri ile Dernek adına yapılacak sunuma ilişkin açıklaması

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Teşekkür ederim.

Sayın Başkanım, sayın vekillerimiz; Türkiye Büyük Millet Meclisi çatısı altında bu Komisyonda bulunmaktan Türkiye Bilişim Derneği olarak onur duyduğumuzu ifade ederek başlamak istiyorum. Çok önemli bu konuda, aynı zamanda, benzer şekilde sektöre hizmet ettiğimiz, bir sektör sivil toplum kuruluşu olan TOGED'le birlikte olmaktan da mutlu olduğumuzu ifade etmek istiyorum.

Türkiye Bilişim Derneği, 22 Nisan 1971 tarihinde bilgisayar teknik bilimini kullanarak ülkemizin gelişimine katkı sağlamak misyonuyla kurulmuş, ülkemizdeki ilk, dünya çapında ise İrlanda'daki bir örnekten sonra ikinci, bilişim sektörüne yönelik sivil toplum kuruluşudur. 10 ilde şubemiz, 6 ilde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde temsilciliğimiz bulunmaktadır. TBD (Türkiye Bilişim Derneği) genç ve kadın yapılanmalarıyla yaklaşık 13 bin üyemiz bulunmaktadır. 1971 yılından bu yana ülkemizin teknolojiyi sadece tüketen değil, üreten bir toplum olma vizyonuyla hareket ediyoruz ve çalışmalarımızı bu doğrultularda yürütüyoruz. Sektörün ve ülkemizin dijital dönüşümüne öncülük etmek, bilgi toplumu oluşturma adımlarına destek olmak, ulusal bilişim politikalarına yön vermek ve mesleki dayanışmayı güçlendirmek temel hareket alanlarımız ana hareket alanlarımız olarak yoğunlaşıyor. Aslında bugün bu Komisyonun ve bizim burada olmamızın sebeplerinden biri ikinci konuda arz ettiğimiz bilgi toplumu oluşturma adımlarına destek olmak konusu içinde yoğunlaşacak. Bu konuda Meltem Hocamız gerekli sunumu yapacak. Çocuklar, gençler, ebeveynler, kadınlar ve hatta yaklaşık bir ay evvel Ankara Kalkınma Ajansıyla birlikte başladığımız proje kapsamında 65-70 yaş üzeri özellikle devletin yaşlı huzurevlerinde veya bakımevlerinde bulunan misafirlerimize, oradaki vatandaşlarımıza da dijital sosyal medya okuryazarlığı projelerimizle yediden yetmişe her alanda bir okuryazarlık, sayısal okuryazarlık oluşturma, bu konuda bir bilinç, bir kültür oluşturma çalışmalarımıza devam ediyoruz.

Konuyla ilgili sunumumuzu Yönetim Kurulu Üyemiz Meltem Eryılmaz Hocamız yapacak. Yönetim Kurulu Üyemiz olmasıyla beraber biz Türkiye Bilişim Derneği olarak uluslararası arenada Avrupa Bilişim Profesyonelleri Derneğinin oluşumunun da bir üyesiyiz, Meltem Hocamız aynı zamanda oranın da Yönetim Kurulu Üyesi ve OSTİM Teknik Üniversitesinde Yazılım Mühendisliği Bölümünde Öğretim Üyesi arkadaşımız.

Tekrar teşekkür ediyorum ve sözü hocamıza bırakıyorum.

IV.- SUNUMLAR (Devam)

3.- Türkiye Bilişim Derneği Yönetim Kurulu Üyesi Profesör Doktor Meltem Eryılmaz'ın, çocukların oyunlarda karşı karşıya kaldıkları riskler ve bu sorunlara, yaşanmış acı olaylara yönelik olarak yapılabilecekler hakkında sunumu

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ YÖNETİM KURULU ÜYESİ PROF. DR. MELTEM ERYILMAZ - Teşekkür ediyorum.

Değerli vekillerimiz, davetiniz için çok teşekkür ederiz.

Şimdi, başından beri çok kıymetli konukların çok değerli katkılarını dinledik. Biz Türkiye Bilişim Derneği olarak bu sorunlara, yaşamış olduğumuz bu acı olaylara nasıl bir çözüm önerisi sunabiliriz, buna kafa yorduk. Zaten elli yılı aşkın bir süredir Bilişim Derneği olarak gerçekten ülkemizdeki bilişim camiasında yaşanan sorunlara çözüm arama gayretindeyiz.

Bildiğiniz gibi, şu anda şiddet ve riskler artık okul sınırlarında kalmıyor, bunu görüyoruz ne yazık ki. Dijital platformlar da şekil değiştiriyor ve bu fiziksel riskler ve dijital dönüşümle ortaya çıkabilen, kötü kullanım sonucu ortaya çıkabilen siber zorbalık, dijital oyun toplulukları, psikolojik sorunların dijitalde derinleşmesi, çevrim içi radikalleşme gibi sorunların hepsinin çocuklarımızın bütünsel güvenliğini tehdit ettiğini görüyoruz. Çocuklar nasıl risklerle karşı karşıya? Öncelikle bir bunu konuşmakta fayda var. Elbette ki oyunlar belki tehdit oluşturabiliyor fakat bunun dışında da bir sürü tehdit alanı var. İşte, biz bunları bir gruplama yaparsak neler karşımıza çıkıyor, öncelikle bunu göstermek istedik.

İlk olarak, içerik ve mahremiyetle ilgili riskler var biliyorsunuz; çevrim içi cinsel istismar, şiddet ve nefret söylemleri -biraz önce bahsettik- kumar ve bahis yönlendirmeleri ve mahremiyet ihlalleri. İkinci olarak, davranışsal risklerden söz edebiliriz. Siber zorbalık, oyun bağımlılığı, dijital akran baskısı, çevrim içi radikalleşme yine burada da var ve "yeni nesil teknolojik riskler" adı altında da yapay zekâyla üretilmiş zararlı içerikler, "deepfake" bugün dünyada örneklerini görüyoruz, almış başını gidiyor, algoritmaların manipülatif psikolojik etkileri, dijital dolandırıcılık gibi sayısız riskten söz etmemiz mümkün.

Pekâlâ, biz ne yapabiliriz? Şu anda biraz önce konuşmacılarımızın bahsettiği, yasaklayıcı politikalar olabilir, ebeveyn kısıtlamaları olabilir, cihaz filtreleri olabilir fakat bunlar yeterli mi? Bunlar acaba ilk aklımıza gelen yaklaşımlar mı? Bilişim Derneği olarak biz bu risk temelli yaklaşımlara çok paydaşlı iş birliğiyle nasıl çözüm önerileri sunabiliriz, bunu düşünüyoruz. Yaşa uygun dijital tasarım ve güvenli varsayılan ayarlar, bunlar bir çözüm olabilir mi ya da dijital okuryazarlığın müfredata entegrasyonu bir çözüm olabilir mi, teknolojik erken uyarı sistemleri bir çözüm olabilir mi? Çünkü biliyoruz ki çocuklarımızı dijital dünyadan uzaklaştırmak mümkün değil şu günümüzde fakat onları dijital dünyada güvenli, bilinçli ve dirençli bireyler olarak yetiştirebilmemiz mümkün.

Burada odak noktalarımız, baktığımız zaman şu anda gündemimizde bulunan dijital vatandaşlık, okuryazarlık, etik internet kullanımı, siber güvenlik, çevrim içi riskler, yapay zekâ; bunlarla ilgili neler yaptık Türkiye Bilişim Derneği olarak, neler yapıyoruz ve bu çalışmalar acaba çocuklara yönelik olarak bir çözüm sağlayabilir mi? Bunu belki burada tartışabiliriz. Türkiye Bilişim Derneği yıllardır bilişim eğitim konferansları yapıyor, yapay zekâ, dijital beceriler çalıştayları yapıyor, bilişim etiği çalışmaları yapıyor, siber güvenlik zirveleri düzenliyor, güvenli internet seminerleri düzenliyor ve ulusal bilişim kurultayları düzenliyor. Burada bütün bu çalışmalar aslında toplumun geneline hizmet etmek üzere yapılmış çalışmalar. Bunların içerisinde çocuklarımıza yönelik olarak nasıl çıktılara ulaşabiliriz, bunları konuşabiliriz.

Yıllardır yapmış olduğumuz Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim (BTIE) Konferansı'nda özellikle dijital vatandaşlık kültürünün erken yaşlardan itibaren eğitim sistemine entegrasyonundan bahsediyoruz. Genişletilmiş okuryazarlık dediğimiz temel dijital becerilerinin yapay zekâ okuryazarlığına geçişi; burada nasıl bir eğitim verebiliriz, ne yapabiliriz? Biraz önce bahsettik bilişim teknologları, BÖTE bölümlerinden; bu bölümlerin artık yavaş yavaş kapatılmaya başlanılmasından konuşuluyor. İşte, biz bu BTIE konferanslarında BÖTE öğretmenlerimizi davet ediyoruz, yaşamış oldukları sıkıntıları dinliyoruz. Ne yapabiliriz? Gerçekten BÖTE'lerin kapatılması bir çözüm müdür? Gerekiyor mu ve neden kapatılıyor? Yani, hani, bir sürü bölüm var, BÖTE bölümü bu kadar aslında günümüzde önemliyken neden bu konu gündemde? Ama şunu da görüyoruz ki hakikaten -yine bu konuşuldu- öğretmenlerimiz iş bulamıyorlar ya da BÖTE'den mezun olan öğrencilerimiz yazılım mühendisi olarak belki de mezun olmak istiyor ve onu tercih ediyorlar gibi bir sürü çıktıları toparlıyoruz ve bunlarla ilgili aslında politikalar üretmeye çalışıyoruz. Bir taraftan da öğretmenlerimizin yetkinlikleri konusunda neler yapabiliriz, ne gibi sorunlar yaşanıyor? Öğretmenlerimiz çıkan her türlü teknolojiye hâkim mi, hâkim olmak zorunda mı? Müfredatın güncellenmesi öğretmenlerimizi nasıl etkiliyor? Bu gibi sorunları değerlendirmeye çalışıyoruz.

Bir taraftan yapmış olduğumuz siber güvenlik zirveleriyle çocukların korunmasının yalnızca ebeveyn denetimiyle sağlanmayacağını tespit ediyoruz, görüyoruz çünkü siber güvenlik bir kültürdür. Bu kültürün aslında okuldan başlayarak öğretmenlere, öğrencilere, velilere iyice anlatılması gerekir. Yapmış olduğumuz siber güvenlik zirveleriyle kamu, özel sektör, akademi ve sivil toplumu bir araya getiren ulusal bir ekosistem inşa etmeye çalışıyoruz. 2022 yılında Türkiye Bilişim Derneği İzmir Şubesinin yapmış olduğu eğitimci eğitimi seminerinde aslında öğretmenlerimize bu yetkinlikleriyle ilgili eğitimler verildi. Gerçekten çok güzel tepkiler aldık, bunun devamını getiriyoruz.

Yapay zekâ çağı diyoruz, yapay zekânın artılarından eksilerinden bahsediyoruz ve diyoruz ki: Yapay zekâ bir risk kaynağıdır ama bir taraftan da yapay zekânın hayatımıza katmış olduğu artılardan bahsediyoruz. İşte, bizim amacımız, bu risklerden bahsederken riskleri nasıl avantaja döndürebiliriz, bunun çözüm yollarını arıyoruz çünkü yasaklayarak biz Türkiye olarak yani kendi memleketimizde yasak koyarak dünyaya uyum sağlayamayacağımızı da bir taraftan görüyoruz. Bu risk nereden kaynaklanıyor? İşte, "deepfake"lerden bahsediyoruz, sohbet "bot"larından biraz önce bahsedildi, çocukları yanlış yönlendiren algoritma etkileri diyoruz, üretken yapay zekâ meslekleri tehdit ediyor mu diyoruz bir taraftan ama bir taraftan da bunlarla ilgili ne yapılabilir? İşte, siber zorbalık tespitini analiz edebilir miyiz, risk analizleri yapabilir miyiz, erken uyarı sistemleri geliştirebilir miyiz, bunların derdindeyiz. Dolayısıyla, aslında hedef eğer mevcut bir risk varsa bu riski minimuma indirerek nasıl avantaja dönüştürebiliriz, bunun çaresini bulmaya çalışıyoruz.

Türkiye Bilişim Derneği politika geliştirme ve uluslararasılaşma tarafında da çalışmalar yapıyor. Aslında bu slaytı özellikle koydum çünkü -biraz önce Başkanımızın da ifade ettiği gibi- derneğimiz 32 Avrupa ülkesini bir araya getiren Avrupa Bilişim Dernekleri Konseyinin Türkiye'deki tek üyesidir ve Türkiye orada yönetim kurulundadır. Bu büyük onur da çok şükür bana nasip oldu, orada yönetim kuruluna girdik. Bu bizim büyük bir avantajımıza oldu çünkü orada 32 Avrupa ülkesinin bilişim derneklerinin temsilcileriyle istişare ederek dünyada bu "risk" dediğimiz şeyin ne olduğunu, yapay zekâyla birlikte dünyanın nereye gittiğini yakinen takip etme şansına sahibiz ve Türkiye'de de bu konuda neler yapabiliriz, paralelde neler yapabiliriz, bu gibi çalışmaların bire bir içerisindeyiz. Yapmış olduğumuz ulusal bilişim kurultaylarında dijital kimlik, siber güvenlik, bilişim etiği ve güvenli internet alanlarına kadar karar vericilere yönelik yıllardır politikalar üretiyoruz. Onun dışında derneğimiz bünyesinde çalışma gruplarımız var. Siber güvenlikten bilişim hukukuna, yapay zekâya kadar çeşitli alanlarda konunun uzmanlarının içerisinde bulunduğu çalışma gruplarımız mevcut ve odak problemler üzerinde bu çalışma, gruplarımızın da yapmış olduğu çalışmalar raporlanıyor ve bahsetmiş olduğumuz bu bilişim kurultaylarında bu çalışmalar kamuoyuyla paylaşılıyor.

Evet, siber güvenliğin bir kültür olduğundan bahsetmiştik. Bunun özellikle okul ekosisteminin içerisinde başlaması gerektiğinden bahsettik ve bu kültürün yaygınlaşması gerektiğini ve Bilişim Derneği İzmir Şubesinin de bu konuyla ilgili siber zorbalık ve güvenli internet eğitici eğitimi yaptığından bahsettik, bunun devamını getiriyoruz. Toplumsal farkındalık için bünyemiz içerisinde bulunan Türkiye Bilişim Derneği Genç Topluluğu güvenli internet farkındalık eğitim seminerleri yapmakta ve her ilimizdeki gençlere, üniversite öğrencilerine bu farkındalığı yaygınlaştırmak için çeşitli "hackathon"lar yapmakta, seminerler düzenlemekte. Politika ve kurumsal aklı oluşturmak için de yine zirveleri kullanıyoruz ve bu zirvelere pek çok kamu, akademi ve özel sektörü birleştiren katılımcıları davet ediyoruz.

Evet, onun dışında çalışmalarımız sadece -biraz önce bahsetti Başkanımız- merkezde devam ediyor, şubelerimizde de bütüncül ve kapsayıcı şekilde kapasite geliştirme çalışmaları yapıyoruz ve tüm bölgelerde bu kapasiteyi geliştirmek için çeşitli stratejik iş birlikleri, kariyer etkinlikleri ve teknoloji buluşmaları gerçekleştiriyoruz. En son Van Yüzüncü Yıl Üniversitesiyle bir iş birliği protokolü gerçekleştirdik ve dediğim gibi TBD Genç aracılığıyla da dezavantajlı bölgelerdeki öğrencilere yönelik teknik ve dijital güvenlik farkındalık eğitimleri devam ediyor.

Evet, şimdi, bu kadar çalışma yapınca ne yapabiliriz? Komisyonumuzla nasıl bir ortak akılda buluşabiliriz? Bununla ilgili belki hani öneri diye algılayabilirsiniz, bir taraftan da hani gerçekten neler yapabileceğimiz açısından size fikir verebilir. Yapmış olduğumuz çalışmalar içerisinde son iki yılda yoğunlaşan çalışmalara baktığımızda siber zorbalığın otomatik tespiti, tehdit dilinin yapay zekâyla analizi, okul rehberlik servislerine saniyeler içinde erken uyarı verilmesi ve riskli çevrim içi davranışların tespitiyle ilgili çalışmalara yoğunluk verdik. Onun dışında yine çok önemli bir gelişme olarak 30 Nisan 2026 tarihinde Ankara'da düzenlenen Gençlerin Çevrim İçi Güvenliği Zirvesi'nde Meta'yla iş birliği yaptık, Meta ve Bilişim Derneği ortaklığıyla başlatılan "Dijital Okuryazarlık ve Çevrim İçi Güvenlik İnisiyatifi" olarak lanse ettiğimiz bir zirve gerçekleştirdik. Bu zirvenin ve daha sonra gerçekleştirilecek olan projenin ana hedefi gençleri, ebeveynleri ve eğiticileri dijital dünyada güvenle yol alabilmeleri için gerekli beceriler ve yaşa uygun tasarım çerçeveleriyle donatmaktır. Bunun için bir yıl boyunca farklı illerde, eğitim merkezlerinde gençlere ve ebeveynlere seminerler ve eğitimler düzenliyoruz. Şu anda üç tanesini tamamladık ve geri kalan aylarda da diğerlerini tamamlamayı planlıyoruz. Buradaki etkinlikler dışında aynı zamanda Ankara'da ilki gerçekleştirilen yuvarlak masa toplantısında kamu, STK ve uzmanların katıldığı stratejik iş birliği toplantısı, bir taraftan buluşması olarak da ifade edebiliriz, onu gerçekleştirdik.

Evet, yapabileceğimiz neler var? Şimdi, bu Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'ndan bahsetmiştim. Oradaki çıktılardan yola çıkarak ulusal dijital vatandaşlık müfredatının çok önemli olduğunu düşünüyoruz. Sadece teknoloji kullanımının değil, dijital etik, yapay zekâ sorgulaması ve veri mahremiyetinin müfredatlara entegrasyonunun gerçekten çok önemli olduğu fikrindeyiz. Onun dışında, öğretmenler için dijital risk farkındalık eğitimleri, velilere yönelik dijital ebeveynlik programları, okullar için dijital güvenlik rehberleri ve çocuklara yönelik etik yapay zekâ modüllerinin de geliştirilebileceğini düşünüyoruz ve bunların da en azından bir farkındalık oluşturacağı kanaatindeyiz. Siber zorbalık, erken uyarı modeli olarak da topladığımız sürekli verileri analiz ederek tehditlerin tespiti ve bununla ilgili erken uyarı sistemlerinin geliştirilmesinin müdahaleleri, problemler ortaya çıkmadan önleyebileceğini düşünüyoruz. Bu modelin yani şu anda ekranda olan Dijital Güvenli Okul Sertifikası Modeli'nin de bir taraftan güvenlik süreçlerini bir defalık bir işlem olmaktan çıkarıp kurumların sürekli iyileştirme yapmasını teşvik eden bir ulusal akreditasyon sistemi olduğunu düşünüyoruz. Bu sayede de en azından bu düzenli dijital risk analizi raporlamaları, öğretmen-veli eğitimlerinin tamamlanması, erken uyarı sistemlerinin entegrasyonu ve siber hijyen politikalarının o okullarda var olmasıyla bunların test edilmesi, kontrolüyle, ufak sertifika programlarının yapılmasıyla, en azından okulların bu konuda sertifika almasıyla bir farkındalık ve bir iyileştirme modelini gündeme getirebileceğimizi düşünüyoruz.

Sonuca bağlarsak bu tek başına yapılabilecek bir işlem değil. Hepimizin bildiği gibi çocukların dijital ortamda korunması sadece ebeveyn denetimiyle değil, kamu, sivil toplum, eğitimciler ve teknoloji üreticilerinin bir arada çalıştığı bütüncül bir yaklaşım. Biz açıkçası böyle bir Komisyonun varoluşundan büyük bir mutluluk duyduk ve bundan sonra yapılabilecek, bu yolda yapılabilecek, çocuklarımızın güvenliğini sağlamak üzere atılabilecek her türlü adımda var olduğumuzu ve derneğimizin elli yıllık geçmişiyle fayda potansiyelinin fazla olduğunu düşündüğümüz için burada olduğumuzu ifade ediyorum.

Hepinize çok çok teşekkür ediyorum.

Sorularınız varsa alabiliriz.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Evet, Meltem Hocam, biz de çok teşekkür ediyoruz verdiğiniz bilgilerden ve önerilerinizden dolayı.

V.- MECLİS ARAŞTIRMASI KOMİSYONLARI

A) Görüşmeler

1.- Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği ve Türkiye Bilişim Derneği temsilcilerinin yaptıkları sunumlara ilişkin görüşme

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Şimdi, soru-cevap faslına geçiyoruz.

İlk sözü İsa Mesih Şahin Vekilimize bırakıyorum ben.

Buyurun.

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Evet, Sayın Başkanım, teşekkür ediyorum.

Ben, sunum yapan değerli hocalarımıza, değerli STK başkanlarımıza, misafirlerimize teşekkür ediyorum. İstifade ettiğimiz sunumları oldu, notlarımızı aldık.

Tuğbek Bey'in sunumuyla ilgili birkaç sorum olacak, birkaç da not düşeceğim. Tabii ki Tuğbek Bey, oyun güzel bir şey aslında yani oyuna hiçbirimiz karşı değiliz. Tabii, bizler yaş olarak sokak oyunlarıyla büyüyen bir nesiliz ancak zaman değişiyor, her şey değişiyor, sosyoloji değişiyor, beklentiler değişiyor vesaire; doğal olarak bugün de dijital oyunlar günümüzün önemli bir gerçeği. Şöyle bir notumuz yok, hiçbirimizin böyle bir notu yok, "Oyunlar bu tür şiddet olaylarının tek başına bir sebebidir." gibi bir notumuz yok, hiçbir arkadaşımız böyle... Ya, savunmanızda biraz bunu hissettim yani sanki kamuoyunda böyle genel bir kanaat var ve buna yönelik bir savunma gibi hissettim. Onun için de Kahramanmaraş'taki okuldan sonra hemen şu soru soruldu: "Oyun oynuyor muydu?" Aslında bu soru değil de "Hangi oyunu oynuyordu?" sorusu bence anlamlı yani oradan gitmekte fayda var. Şimdi, TÜİK verilerinden bahsettiniz; 31,5 milyon kadar oyun oynayan vatandaşımız var ve bunun yarısı 18 yaş altı ve "Yüzde 8,9 uygun olmayan içerikli oyun var." dediniz. Şu soru birinci sorum olsun: O 31,5 milyon içerisinde ne kadar vatandaşımız bu uygun olmayan içerikleri oynuyor, bununla ilgili bir tespitimiz var mı?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bunu tespit etmek mümkün değil tabii çünkü dediğim gibi, aynı şeye geliyoruz, kişisel veri bilinmediği için bireyin ne oynadığına dair de bir kayıt yok ancak bu...

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Peki, 18 yaş altını neye göre tespit ediyoruz?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - 18 yaş altındaki çocuklara Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'nda TÜİK "İnterneti ne amaçla kullanıyorsunuz?" sorusunu soruyor, oradaki şıklardan biri oyun. Tabii, TÜİK böyle bir araştırma yaparsa bunu çıkartabilir ama bugüne dek yani bu konuda Türkiye'de... Şunu söyleyeyim: Yani üretime dair bizim yaptığımız birtakım araştırmalar var ama tüketime dair TÜİK'in haricinde elle tutulur bir veri yok. Bir yurt dışı şirket var, "Newzoo" isminde, onların yaptığı birtakım araştırmalar var ama bunlar zaten parayla satılan şeyler. Bir de biz çok gerçekçi bulmuyoruz çünkü onlar 50 milyon oyuncu olduğunu söylüyor yani TÜİK'le arasında bir yüzde 50 fark var. Biz orada TÜİK daha doğru sayıyordur İngiliz şirketten diye düşünüyoruz.

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Evet, teşekkür ediyorum.

Şimdi, devam ediyorum, orada bir şey dikkatimi çekti: Mevcut oyunların sadece -tırnak içinde- yüzde 8,9'u uygun olmayan içerik. Aslında o yüzde 8,9'u azımsayan bir ifade olarak kullanılmaya çalışılmış sanki yani 100 bin oyunda yüzde 8,9 çok büyük bir oran bence.

Devam ediyorum, şimdi 100 bin oyundan bahsedildi, bunun bir denetimiyle ilgili de zorluğunu ifade etmeye çalıştınız, "Yeni bir bakanlık gerekir." dediniz. Şimdi, bizim 100 bin değil, milyonlarca inşaatı denetleyen yapılarımız var yani farklı konularda farklı denetim mekanizmalarımız var. Yani bunun da bir denetim mekanizması kurulabilir diye düşüyorum çünkü günümüzün önemli bir gerçeği ise böyle bir konuda da bir denetim mekanizması kurulabilir diye düşünüyorum.

Bir not daha "Yüzde 95-99 gibi bir oran büyük teknoloji şirketlerinin filtresinden geçmek zorunda." dediniz ve dolayısıyla yani buradan bu firmaların böylesine büyük bir zarar içerecek bir şeye de müsaade etmeyeceği gibi bir yaklaşımınız oldu ki arkadaşlarımızdan genel bir tepki geldi orada. Şimdi, tabii ki burada böyle bir varsayım üzerinden gitmeyi de doğru bulmuyorum açıkçası çünkü mesela sigarayla ilgili, sigaranın tarihine baktığımızda 50'li yıllarda ABD'de "Sigara sağlıklıdır." veya "Sigara içmek zararlı değildir." gibi reklamlar hafızamda canlanıyor, hatta reklam filmlerinde doktorların oynatıldığı gibi şeyler hafızamda canlanıyor, buna da bir bakmakta fayda var. Doğal olarak bu tür şeyler yani bilinçaltımızda bu tür şeylerin nasıl şekillendiğini anlatmaya çalışıyorum. Yani bu firmaların böyle bir şey ortaya koymuş olması tek başına bizim için yeterli bir veri olamaz diyorum, tarihte de bunun örnekleri var, bunu da özellikle paylaşmış olayım. Bir de şöyle bir şey: Mesela yüzde 99 üzerinden gitsek bile yüzde 1 de çok büyük bir oran yani 100 bin oyunda 1.000 oyunun böyle bir filtreden geçmediğini düşündüğümüzde, 1.000 oyundan yani 1 tane bile bütün dünya için çok vahim bir şey çıkabilir. Yani şunu söylemek istiyorum, tekraren şunu ifade edeyim: Yani oyunla ilgili burada hiçbir arkadaşımızda bu konu tek başına "Oyun dijital mecralardan kaynaklanan bir sorundur." gibi bir not yok, birinci notum bu. İkincisi, hatta tek başına şiddet oyunlarının ortaya koyduğu bir sorun diye de bir notumuz yok ancak bir önceki hocamızın -orada da bilimsel bir çalışma var- oradaki söylediği bir şey önemliydi, o da aynısını söyledi yani dijital oyunlar, şiddet içerikli oyunlar olsa bile tek başına şiddetin sebebi olamaz ama tek başına olamaz, ikisi farklı kavramlar, bunu özellikle dikkat çekmek istiyorum. Hatta o çok şöyle vahim bir şey söyledi, özellikle notumuzu aldık ki Selva Başkanımız da "En önemli notum bu." gibi bir şey söyledi. Yani "Çocuk bu oyunlarda bir şeylerin pratiğini yapıyor." dedi. Yani bu şiddet oyunları tek başına bir sebep olmasa da bir şeylerin tamamlayıcısı olabiliyor, buradaki mesele bu. Dolayısıyla, yani biz bu konuyu da tek bir açıdan zaten masaya yatırmıyoruz, birçok açıdan masaya yatırmaya çalışıyoruz ve ilk gün söylediğimiz, hepimizin hemfikir olduğu bir şey vardı; bu konu çok boyutlu bir mesele. Tek bir açıdan bakarsak zaten bizi doğru bir sonuca götürmez, dolayısıyla birçok açıdan da baktığımızı ifade etmek isterim.

Bu notları özellikle düşmek istedim. O yüzde 1'lik kısmını yani vahim bir durum olup olmayacağıyla ilgili düşüncenizi de açıklarsanız sevinirim.

Teşekkür ediyorum.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - İki tane notum olacak, bir tanesi bu dediğinizle ilgili. Şimdi, bizim bu yeni gelen yasamızın güzel yanı, o hani belki biraz daha kenarda köşede kalmış, kim olduğunu bilemeyeceğimiz platformları yasaklayacak olması diye düşünüyoruz çünkü bir temsilcilik şartı getiriyor, belli yükümlülükler getiriyor. Şimdi, bu 6 tane büyük platform bunlara uyarlar ama o yüzde 1 ya da işte ne bileyim, yüzde 5, kim olduğu belli olmayan, garip, kenardan köşeden çocuklara bir şekilde ulaşabilen bir içerik varsa bizim yeni yasa mevzuatımız zaten o içeriklere erişimi kısıtlayacak, bizim umudumuz da o. Zaten bizim bu yasada gördüğümüz en pozitif şeylerden biri bu, herkesin temsilcisi olsun,

çocuklar oyunları şey üzerinden kullansınlar, bu büyük platformlar, hani belli bir kontrol mekanizmasını kendi içinde barındıran platformlar üzerinden kullansınlar. Yani bu şeye benziyor, bir şey alacaksanız, süpermarketten aldığınızda onda bir zarar görme ihtimaliniz daha az olabilir, niye? Çünkü onların bir denetim mekanizması vardır ama bir kenar mahalle kasabından et alırken belki aynı denetim mekanizması olmayabilir; buna benziyor. Bir de o hani çocukların bir şeyinin pratiği yapmasıyla ilgili yani gerçekten oyunların böyle bir yetkisi yok. Şimdi, biz hepimiz uçuş simülasyonu oynuyoruz. Şimdi, yarın öbür gün pilot bayılsa uçakta, bana deseler ki: "Ya, sen ömrün boyunca uçak simülasyonu kullanmışsın, hadi gel." ya da ne bileyim benim bütün ömrüm araba yarışı oynayarak geçti, çok normal bir sürücüyüm ben yani ne hız yaparım, yapsam da beceremem. Yani oyunlarda şöyle bir şey var: Oyunları, bir de şeyi konuştuk ya, hani keşke eğitici oyunlar olsa, oyunlarla bir şey eğitilse; bu ikisi aslında birbirleriyle birleşiyor. Biz oyunun nasıl eğittiğini anlamıyoruz, önce bir bunu anlamamız lazım. Bizim gelişimimizde iki tane eğitim sürecimiz vardır. Bir tanesi bilgimizi eğittiğimiz yer, bu okuldur. İkincisi, yeteneklerimizi geliştirdiğimiz yer, yetenekleri geliştirdiğimiz yer de oyundur. Bu fiziksel oyun olabilir, bu dijital oyun olabilir, siz her ne oynuyorsanız. Oyun oynamanın amacı budur. Yani siz bir kedinin önüne bir tane top attığınız zaman o onunla oynarken aslında kolunu, bacağını kullanma yeteneğini geliştirir. Belli yeteneklerimizi geliştirir oyunlar, konusu ne olursa olsun.

Hani şey çabasını da ben çok garip buluyorum. "Eğitici oyun yapalım." Yani "Eğitici okul yapalım." demek gibi bir şey. Ya okul zaten eğiticidir, oyun da eğiticidir, yeteneklerimizi yetiştiririz. Siz en basit, böyle hiç ilgisi olmayacağını düşüneceğiniz işte bir savaş oyununa baktığımız zaman, aslında orada belli, kendiniz için işte strateji yapmayı öğrenirsiniz, anlık karar vermeyi öğrenirsiniz. Belki onun içinde küçük bir ekonomi vardır, ekonomi üzerine, kendi elinizdeki kaynakları kullanmak üzerine bir şey öğrenirsiniz. Mesela, bir strateji oyunu oynadığınızda strateji yapmayı öğrenirsiniz. Arkadaşlarınızla oynadığınızda takım çalışmasını... Oyunun içeriği ne olursa olsun... Yani siz bir oyuna baktığınızda eğer oyuncu değilseniz gördüğünüz şeyleri biz görmüyoruz. Yani siz bir savaş oyunu görüyorsunuz. Ben ortada bir tane nokta görüyorum, orada bir tane kare görüyorum, bu noktayı bu karenin üstüne getirip tuşa basmam lazım diye görüyorum. Bu bir uzay oyunu olabilir, İkinci Dünya Savaşı olabilir, Birinci Dünya Savaşı olabilir, Çanakkale Savaşı'nın oyunu olabilir. O içerik sizin ne oynadığınızı etkilemiyor ve o yüzden şey değil yani eğitimde sizin aldığınız şeyler belli yeteneklerdir. Ha, şunu diyebilirsiniz: Oyun oynayan bir kişinin anlık karar verme yeteneği daha yüksektir. Cidden öyledir, biz anlık karar vermede daha iyiyiz. Niye? Çünkü oyun oynuyoruz ama ben daha iyi araba kullanmıyorum ya da daha iyi uçak kullanmıyorum. Ben ömrümde silah atmadım, heves de etmedim. Bugün bana bir tabanca verseniz herhangi bir şeyi de vuramam. Yani otuz senedir oyun oynuyor olmanın bana verdiği bir şey, bir fayda, bir şey orada o değil.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Çocukken de oynuyor muydunuz o oyunları?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Çocukken de...

Çocukken bu bilinçler hiç yoktu. Çocukken benim en sevdiğim oyun Barbarian'da 2 barbar gelirdi, elimde kocaman kılıç, kafasını keserdim, daha 8 yaşındayım. O kafa uçardı, kanlar çıkardı, 1 tane yaratık gelir götürürdü çünkü daha full bilinçsizdik, aynı beni çocuk koltuğuna oturtmadıkları gibi arabada, bilgisayarda da "Ya, oğlum bunu niye oynuyorsun?" diyen yoktu bize ama diğer yandan, dediğim gibi oyun üzerinden matematik öğretmeye çalışmak da saçma. Ben abesle iştigal buluyorum. Matematik okulda öğrenilir. Bir hoca çıkar size anlatır o formülü, onu oyunla oynatmaya çalışmamak lazım çünkü oyun bilgi vermez, oyun yeteneklerinizi geliştirmenizi sağlar. Belki sizin işte zekâ gelişiminizde bir şey sağlar, matematiği daha hızlı çözersiniz. Şimdi, bu gözle görmek lazım ama yani oyun oynuyor...

Yani şey de çıktı bu olaylardan sonra, işte gidip de bilgisayar oyununda bunun talimini yapıyormuş gibi şeyler de çıktı ya, mümkün değil ya. Yani hatta şöyle bir şey oldu: Bu paintball oyunu vardır, bilirsiniz işte. Bizim çok meşhur, işte yıllarca Counter Strike oynamış gençler var. 100 Counter Strike oynamış, bütün hayatı bununla geçmiş e-sporcuları topluyorlar. 4 de profesyonel paintball oyuncusu yani bu işi spor olarak yapanı koyuyorlar. 100 Counter Strike oyuncusu 4 paintballcudan birisine bir tane mermi değdiremiyor. Niye?

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Pratik bir işe yaramıyormuş demek ki.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yoksa hepimiz yarışçı olmuştuk, pilot olmuştuk, doktor olmuştuk, politikacı olmuştuk.

İSA MESİH ŞAHİN (İstanbul) - Hocam, çok kısa ben tamamlamış olayım.

Kahramanmaraş saldırısını yani okulda yaşanan saldırıyı... Yani sizin sektöre gelen eleştirileri de göz önünde bulundurarak bakın, ben tek şeyimiz o değil diye altını kalın puntoyla çizdim. Sizin bir analiziniz oldu mu bununla ilgili? Mesela, o konuya böyle bir çalışıp bununla ilgili bir analiziniz oldu mu sebepleriyle ilgili, kök nedenleriyle ilgili?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Tabii ki oldu, "web" sitemizde de yayınladık. Zaten o sırada bizim oyun regülasyon yasası Meclis komisyonundaydı. Hâliyle bizim alarma geçmememiz, "Aman, ne oluyor şimdi? Bunun altından ne çıkacak?" diye araştırmamamız mümkün değil. O noktada bizim ilk baktığımız şey -bu çok hızlı da fark edilip- "Bu çocuk acaba cidden ne oynuyormuş?" diye biz de baktık. Çocuğun oyun kütüphanesinde bu olayla ilişkilendirilebilecek hiçbir şey yok. Yani mesela medyada da şey dediler: "Roblox oynuyormuş, PUBG oynuyormuş." falan dediler. Bu oyunları oynamıyormuş çocuk. Çocuğun oynadığı oyunlar garip garip oyunlar yani parti oyunları, işte çok basit oyunlar. Kataloğunda 40 tane oyun var, bu 40 oyundan sadece 1 tanesi şiddet içeriyor. Böyle önüne geleni vurduğu... Ama grafikleri falan da çok basit bir oyun yani şey gibi de değil öyle, grafik gerçekçi bir oyun değil. 40 oyunundan 1 tanesinde öyle bir oyun var. Hani böyle, oyun alışkanlığında böyle bir şey olmadığını da gördük.

Bizim orada hep söylediğimiz bir şey var. Hani biraz da ben şeyi de takip ediyorum, Amerika'da özellikle bu okul saldırıları nasıl oluyor? Burada bir numaralı etken kopyalama yani "copycat" dedikleri şey. Bir olay yaşandığında onu alıp tekrarlıyor problemli çocuklar yani bir yankı etkisi doğuruyor. Zaten iki olayın hemen üst üste olması da tesadüf değil. Zaten Maraş'ı yapan çocuğun Urfa olayını bütün gece televizyonda izlediğini de duyduk. Bu çok önemli bir etki ve hemen biz kendi deklarasyonumuzda şeyi söyledik: "Bu çocuğun görüntüsünü paylaşmayın. İsmini paylaşmayın. Olayın görüntüsünü paylaşmayın." Şimdi, bu, maalesef her haberin üzerine çocuğun resmini koydular. Bu verebileceğimiz en büyük zarar. Bizim asla... Hani bu konuda bir kural olması lazım. Böyle bir

olay yapıldığı zaman ismin, resmin, kimliğin kesinlikle saklanması lazım. Hani biz şey yapıyoruz, ayıplıyoruz elbette. "Ya, lanet olsun, bu çocuk da bu kadar canı yaktı." diye bakıyoruz ama toksik çevreler hemen kahraman hâline getiriyor. Amerika'da da çok...

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Bir örnek teşkil ediyor o şekilde de.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Çok hızlı. Yani şeyi de o açıdan tebrik ediyorum, aksiyon olarak hemen bir okulların iptali, hemen okullara güvenlik, o çok önemli çünkü cidden bir iki gün ardından bir tane daha gelebilirdi, risk bir anda artıyor.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Teşekkür ediyorum.

Hikmet Bey, Beritan Hanım'ın bir görüşmesi varmış Meclis Başkanlığıyla.

Evet, Beritan Güneş Altın Vekilimize sözü bırakıyorum.

Buyurun.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Ben sunumlar için teşekkür ederim, iki sunum için de.

Benim için de gerçekten yeni bir alan olduğunu düşünmeye başladığım sunumlar oldu çünkü oyunlar, dijital mecralar hepimizin zaman zaman zorlandığı, anlamaya çalıştığı mecralar. Sanırım bu mecraları en iyi kullananlar da çocuklar. Dolayısıyla ben çocuk katılımının bu konuda da yine çok değerli olduğunun bir kez daha altını çizeyim.

Şimdi, ben sizi dinledim, özellikle sizin sunumumuzu. Sizin sunumumuzda bahsettiğiniz veriler, özellikle şu bağlam çok önemli: Dijital oyunların şiddeti artırıp artırmadığı meselesindeki çalışmalar. Şimdi, dijital oyunların şiddeti artırdığına dair bir korelasyon yok ama bu hiçbir bağın olmadığı anlamına gelmiyor ve sadece şiddet bağlamında anlatırsak meseleyi eksik ve yönlendirici de anlatmış oluruz çünkü dijital oyunlar doğrudan bir korelasyonla şiddeti artırmıyor olabilir ama dijital oyunların uykusuzluğa sebep olduğunu biliyoruz, dijital oyunların akademik başarıyı düşürdüğünü biliyoruz, dijital oyunların birtakım dikkat eksikliklerine sebep olduklarını biliyoruz. Dolayısıyla bir kümülatif sonuca sebep oluyor ve doğrudan "Bir çocuk oyun oynadığı için katil olur, şiddete başvurur." demek kadar "Oyunlar hiçbir zaman şiddete sebep olmaz." demek de iki söylem de ideolojik ve indirgemecidir. Dolayısıyla biz bunun böyle olduğunu düşünmüyoruz.

Aynı zamanda şunu düşünüyoruz: Risk faktörleriyle birlikte dijitalleşme, yine risk faktörleriyle birlikte dijital oyunlar kolaylaştırıcı ve tetikleyici bir katalizör olarak ne yazık ki bilimde de karşımıza çıkıyor, bilim bunu söylüyor. Tek başına oyun şiddeti doğurmaz ama risk faktörleriyle birlikte kolaylaştırıcı ve tetikleyici bir katalizör olarak çalışabilir. Dolayısıyla oyunlar o kadar da masum değiller, üzgünüm. Doğrudan şiddeti sağlamıyor olabilirler. Aynı zamanda APA'nın ve Dünya Sağlık Örgütünün milyonlarca çalışması var, binlerce çalışması var dijital oyunlar için, siz birkaçını söylediniz ama onun tam tersini söyleyen çalışmalar da var. Yani şiddetle ilgili, uykusuzlukla ilgili, depresyonla ilgili, çocukların sosyal aktivitesinin düşmesiyle ilgili, dopaminle ilgili meselelerde özellikle dopamin döngülerini tetiklemesi sebebiyle oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etkilerinin olduğuna dair çalışmalar var.

Şimdi, siz bir saatlik bir oyunun bir şey yapmadığını söylediniz ama bunu ben size sormak istiyorum. Özellikle dopamin döngülerini tetikleyen ve karanlık tasarım olarak da "dark patterns" diye geçiyor sanırım, sizler bu çalışmalar hakkında ne düşünüyorsunuz? Mesela, oyunlar sizce dopamin döngülerini tetikliyor mu ve aynı zamanda çocukların daha fazla oyun oynamasını sağlamak için birtakım karanlık, "dark patterns" dedikleri bu mesele sizce ne? Çünkü böyle şeylerle sosyal medyada çok karşılaşıyoruz. Siz bu konunun uzmanlarısınız, merak ediyorum bu konuda ne düşündüğünüzü. Ama dopamin ve oyun oynama... Yani sürekli bir tuşa basma, sürekli bir fokuslanma hâlinin dopamini tetiklediğini ve dopaminin de doğrudan zaten beyinde -dopamin bir bağımlılık nörotransmitteridir- bir şekilde çocuğun daha fazla oyun oynamasını kolaylaştırdığını biliyoruz.

Şimdi veriler verdiniz, ben verilerinizi çok kıymetli buluyorum. Veriler bize şunu söylüyor: Özellikle erkek çocukların çok fazla dijital oyun oynadığını söylüyor, Türkiye'de nüfusun yarısından biraz daha azının da düzenli olarak oyun oynadığını söylüyor; şimdi, bu, çok ciddi bir veri. Bu veri karşısında biz ne yapacağız yani bu veri bize ne ifade ediyor?

Biz şunu önermek istiyoruz DEM PARTİ olarak: Biz hiçbir şekilde dijital oyunların, dijital mecraların, dijitalleşmenin sansüre varacak şekilde kısıtlanmasının, engellenmesinin herhangi bir davranış değişikliğine sebep olmayacağını düşünüyoruz. Dolayısıyla yasaklamaya, kısıtlamaya, sansürlemeye hayır ama düzenlemeye, denetlemeye, çocuklarla birlikte, ebeveynlerle birlikte süreci yürütmeye evet diyoruz ve bunu yapmak için de "Çocuklar çok fazla ekran süresine sahip, çocuklar çok fazla oyun oynuyor. O zaman ne yapalım? Denetleyelim, sansürleyelim." değil. Gerekirse Çevre ve Şehircilik Bakanlığıyla çocukların sokaklarda oyun oynayabileceği alanların artırılması için önerilerde bulunalım. Belediyelerimiz İçişleri Bakanlığına bağlı. İçişleri Bakanlığının şu anda tedbir kararları var. Bu tedbir kararları dolayısıyla, mesela ben örnek vereyim, geçen hafta Diyarbakır Lice'deydim, Lice Belediyemiz diyor ki: "Biz tedbir kararları sebebiyle çalışma yapamıyoruz. Çocuklar için çalışmalar üretemiyoruz, parklar yapamıyoruz, oyun alanları yapamıyoruz." Yine, Diyarbakır Büyükşehir Belediyemizde durum aynı, kreş açmak istiyor, çocuk oyun alanı açmak istiyor ama tasarruf tedbirlerine takılıyor. Mardin Büyükşehir Belediyesinde biliyorsunuz kayyum var. Dolayısıyla eğer biz çocukların ekranda çok fazla vakit geçirdiğini düşünüyorsak bunun için, çocuklar için bütçe ayırmalıyız. Bunun için bakanlıkların organize olduğu çocuk oyun alanlarını artırmalıyız, bu zaten çocuğu bir noktada oyundan koparacak. Ve bir de mesai saatlerini düzenlemeliyiz, her toplantıda söylüyorum, burada da söyleyeceğim. Dolayısıyla bu mesele, böyle çok faktörlü bir mesele.

Şimdi, geçen senelerde "Mavi Balina" diye bir oyun vardı, böyle çocukları intihara sürüklediği söyleniyordu. Siz o oyunla ilgili ne düşünüyorsunuz merak ediyorum, o oyunla ilgili değerlendirmenizi merak ediyorum. Çok fazla spekülasyon vardı...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Parça parça birkaçına vereyim mi?

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Yok, bitirmek üzereyim zaten, bitirmek üzereyim.

Bir de şunu sormak isterim: Şimdi, Pentagon gibi yüksek askerî icraatlar yapan mekanizmalar, askerlerin savaş alanlarında daha soğukkanlı olmaları, daha posttravmatik sonuçlar yaşamaları sebebiyle birtakım savaş simülasyonları oyunları geliştiriyorlar. Eğer şiddet oyunları çocuklardaki bu davranışı tetiklemiyorsa Pentagon bunu niye yapıyor yani niye birtakım simülasyonlarla askerleri savaşa hazırlıyor? Bunun onlar için ne faydası var? Bunun veri tabanını niye geliştiriyorlar sizce, bu meseleyi siz nasıl değerlendiriyorsunuz?

Özel olarak şunu ifade etmek isterim: Biz, oyunlara karşı değiliz, dijitalleşmeye karşı değiliz, dijital mecralara karşı değiliz. Karşı olduğumuz şey, yasağın ve sansürün kendisidir ama bu meselelerin de üzerinde durup düzenlenmesi gereken meseleler olduğunu ifade edeyim.

Teşekkür ediyorum Başkanım.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Evet, teşekkür ediyoruz.

Psikolog olunca Beritan Hanım tabii farklı bir bakış açısı getirdi.

Evet, size bırakıyorum sözü, Tuğbek Bey'eydi herhâlde sorular.

Buyurun.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Ama bana yardımcı olacaksınız, çok soru var.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Tamam.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Sondan başa doğru gideyim.

Pentagon öyle bir şey denedi, çalışmadı, iptal ettiler. "US Army" diye oyun yaptılar, askerlerin performansını geliştirsin diye, bayağı da para harcadılar, bir sonuç alamadılar, iptal ettiler.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - İptal mi ettiler?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - İptal ettiler, şu an öyle bir şey yapmıyorlar. Elbette şu var: Pilot eğitiminde simülasyon falan kullanılıyor ama onlar oyun değil, onlar profesyonel simülasyonlar, bambaşka şeyler onlar. Ama asker eğitimi için ürettikleri oyun olmadı.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Varmış, iptal etmişler. Var olduğu biliniyor.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani denediler, evet ama çok geçiyor, 2010'larda denediler, başarılı olmayınca iptal ettiler.

Bilimsel araştırmalarla ilgili size gösterdiğim benim 8 tane... Daha çok araştırma var verdiğim linkte.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Binlerce araştırma var.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bu 8 araştırmanın sadece 1'i tekil araştırmadır, o da Oxford'un yaptığı araştırma, çok değerli olduğu için tek olarak aldık. Diğerlerinin hepsi meta analizdir yani bilimsel araştırma değil, bütün bilimsel araştırmalar üzerine yapılmış meta analizlerdir, APA'nınki de ya da House of Parliament'in yaptığı da, orada aslında binden fazla araştırmayı inceliyorlar. Yani tek bir araştırmayı bulup da "A, bu böyle diyormuş." diye çekmiyoruz.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Yok yok, öyle demiyor.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani genel olarak bütün yapılmış... Elbette o bin araştırmanın içinde "Oyunlar, şiddete iter." diyen de var. Ama bu meta araştırmalarda hepsinin yöntemlerini, metodolojilerini alıp, hepsinin sonuçlarını toplayıp buradan bir sonuç çıkarıyorlar ve bu sonuç her seferinde bu şekilde çıkıyor. Yani biz bir şey araştırma bulamadık şu ana dek, hani biraz daha karşı tarafa, karşı fikre yaklaşık olan Amerikan Pedagoji Derneğinin araştırması var ama Amerikan Pedagoji Derneğinin söylediği de "Bu konudaki araştırmalar yeterli değil, biz sonuç bulamıyoruz." diyor; pozitif ya da negatif bir şey getirmiyor, onu söylemek isterim.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Korelasyon yok, şiddeti kodlamıyor ama uykusuzluğu, fiziksel aktivitede düşüklüğü...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Evet, ona da geleceğim.

Önce, arkadaşlar hatırlattı, Mavi Balina... "Mavi Balina" diye bir oyun yok arkadaşlar, o bir oyun değil; o bir on-line çete, çocuklara musallat oluyor. Hani bir yerden eriştiğiniz, bilgisayarınıza kurduğunuz, oynanan falan bir şey değil o. Yani üzerinden on sene geçti, bir çete var, çocuklara mesajla ulaşıyorlar, kişisel bilgilerini alıyorlar, tehdit ediyorlar, onları kandırmaya, manipüle etmeye çalışıyorlar.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Bu bir oyun veri tabanı üzerinden olmuyor mu?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hayır hayır, oyun değil. "Mavi Balina" diye bir oyun yok. Zaten hani şeyi söyledim ya, oyunlar bu 6 tane büyük... Mesela, Mavi Balina gibi bir şey asla oradan geçemez. Yani siz bir oyunun içine... Bugün sosyal medyada da görüyorsunuz mesela, TikTok'ta "intihar" yazdınız mı hemen "post"unuzu öldürür biliyorsunuz, belli bariyerler var.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Evet, evet.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Oyunlarda da bu var. Siz eğer intihara teşvik eden bir oyun yapıyorsanız hiçbir platforma sokamazsınız, anında indirirler. İntihara teşvik eden bir şeyi Apple'ın, ne bileyim, Microsoft'un kendi sisteminde tutması çok büyük skandal, bütün dünyada skandal olur yani çünkü hani biz bu tartışmayı yapıyoruz, aynı tartışma şu an İngiltere'de de yapılıyor, Avustralya'da da yapılıyor, linç ederler yani.

Onun dışında, bu bahsettiğimiz, bu Komisyonun amacı biraz da işin şiddet, şiddet eğilimi ve suç tarafı olduğu için çok fazla bağımlılık tarafına girmedik, bağımlılık çünkü bambaşka bir konu. Bağımlılık tarafına girdiğimizde orada karşımıza şu çıkıyor: Bütün davranışsal bağımlılıklarda geri planda bir sebep vardır. Yani çocuk ya da genç birey, büyük de olabilir, durduk yere bir şeye bağımlı olmaz: Bu, yemek olabilir, oyun olabilir. Ama dediğiniz gibi oyun, bağımlı olmak için kolay bir şey.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Bunu söylüyorsunuz.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Evet. Yani diyelim ki benim hayatımda ciddi bir boşluk var, ben hayatımdan mutsuzum, sosyal ilişkilerim kötü, tutup da mesela kitaplara bağımlı olmuyorum ama oyunlara daha çok bağımlı oluyorum. Bununla ilgili aslında çok güzel bir teori var, bu teorinin ismine de "flow" diyorlar, oyunların bir eğlence aracı değil, oyunların bir iş aracı olduğuna yönelik. Çünkü biz hep oyunlara ne diye bakıyoruz? İşte,

vakit öldürür, eğlenir, arkadaşlarıyla sosyalleşir ama bu hep psikolojinin bakışı. Psikolojinin bakışı da biliyorsunuz ampiriktir, şeydir, o kadar da bilimsel değildir.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Yok, öyle demeyin şimdi.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Ya, yalnız biz psikolog ağırlıklı bir Komisyonuz.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Bütün söylediklerimizi çürütmek için her birine bir kulp taktınız, psikolojiye de taktınız.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yanlış anlaşılmasın, şöyle anlatayım: Şimdi "nöropsikoloji" diye yeni bir alan var.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Çok yeni değil.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Gelişmiş MR cihazlarıyla, hani enzimleri, dopaminleri, şunları, bunları falan test ederek biraz daha "psikolojinin bir adım daha beşerîsi" desem ayıp olur mu?

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Olmaz.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Bununla baktıkları zaman şöyle bir şey buluyorlar: Oyun oynayan insanın beyninde yaşanan şey, olan şey, iş yapan insanın beyniyle aynı; film izleyenle değil ya da ne bileyim işte oturup kitap okuyan insanla değil. Yani beynin aktivitesi tamamen iş ya da ders çalışmak gibi, buna da işte "flow" diyorlar. Yani bütün bu çalışmaları, sizin "focus" olduğunuz, bir çaba gösterdiğiniz, bir şeyi çözmeye çalıştığınız... Çünkü film izlemek pasif bir eylem, oyun oynamak aktif bir eylem. O bütün aktif eylemlere bir isim veriyorlar ve oyunun yaptığı çok güzel bir şey var. Bununla ilgili de çok güzel Jane McGonigal'ın bir kitabı var "Reality is Broken" diye. Oyunun yaptığı şey o dopamin salgısı değil, asıl yaptığı şey "feedback" mekanizması dediğimiz bir şey var. Bir oyunu oyun yapan size verdiği geri bildirim mekanizmasıdır. Yani sonunda "kazandın" ya da "kaybettin" demiyorsa oyun değildir o. Şimdi, gerçek yaşamda buna sahip değiliz. Her gün işe gidiyoruz, geliyoruz ve karşılığında kimse bize "Ya, bugün çok iyi yaptın." ya da "Bugün çok kötüydün." demiyor. Bütün hayatımızı büyük bir boşluk içinde yaşıyoruz. Şimdi, oyunlarda bu var ve bu yüzden özellikle biz şunu görüyoruz: Gerçek hayatta başarısız olan insanlar oyun bağımlılığına daha yatkın oluyorlar.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Tuğbek Bey, şimdi şöyle: Çocuklar dopamin bağımlılığı meselesinde yetişkinler gibi bu meseleyi tolere edebilecek kapasitede değiller. Dolayısıyla, herhangi bir dopamin uyarımı bir yetişkinde etki ettiği gibi bir çocukta etki etmiyor, çok daha fazla etki ediyor. Dolayısıyla, oyunların evet, bugün bağımlığı konuşmuyoruz ama oyun konuşursak zaten bağımlılığı konuşmamız gerekir. Dolayısıyla orada ince bir ayar var. Yani söylediğiniz şeyin "feedback" meselesi mi dopamin üzerinden "nörotransmitter"in ne demek olduğunu biliyorum ama benim ifade etmek istediğim şu: Çocuklar oyun oynadıklarında bir çeşit eğer o oyun iyi kurgulanmamış bir oyunsa çocuklar daha kolay bağımlı olurlar ve bağımlı olduklarında uykusuzluk, fiziksel aktivitede düşüş, kaygıda artış gibi gibi sebeplerden dolayı total olarak çocuklarda bir kötü oluş hâli kurabilir çünkü bağımlılığa daha yatkın oldukları için.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Şunu görüyoruz, bakın bizim gördüğümüz şu var: Belli bir oyunla ilgili bir şey değil.

BERİTAN GÜNEŞ ALTIN (Mardin) - Evet, belli bir oyunla ilgili bir şey değil.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yani oyunun tasarımıyla ilgili değil. Hani "şey" diye bir şey yok. "Şu oyunlar daha fazla bağımlılık yapar." Ha, şu var elbette: İyiyse bir oyun tabii ki daha çok sevildiği için daha çok bağımlılık yapabilir ama belli oyun tipinin daha fazla bağımlılık yapması diye bir şey yok. Böyle bir şey olmadığını görüyoruz ve dediğim gibi, en önemli etkenlerden bir tanesi oyunda başarılı olabiliyorsunuz ve karşılığını görüyorsunuz. Oyun size "Yaşasın, kazandın..." Ama bu da oyunun doğası. Hani mahallede top oynadığınızda da "Maçı kazandınız mı?" "Hey, kazandık." diye seviniyorsunuz.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Değerli arkadaşlar, müsaade eder misiniz.

Şimdi, Genel Kurul bir taraftan çalışıyor. Siz, çok ayrıntılı ve detay cevaplar veriyorsunuz. Aslında sonuçta hep aynı şey tekrar tekrar söylenmiş oluyor. Herkesten istirham ediyorum, herkesten istirham ediyorum, herkes kısa kısa sorularını sorsunlar, siz de kısa kısa lütfen cevaplarınızı verin.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Tamam.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Şimdi Hikmet Bey'de söz.

Buyurun Hikmet Bey.

Kısa kısa sorun lütfen.

HİKMET YALIM HALICI (Isparta) - Teşekkürler Başkanım.

Sizlere de teşekkür ediyoruz sunumlardan dolayı. Şöyle, şuradan başlayayım: "Türkiye'de oyun sektörü yaklaşık 4 milyar doların üzerinde ekonomik büyüklüğe ulaştı." dediniz. Bu güzel, Peak Games, Dream Games gibi dünyaca ünlü oyun şirketlerimiz var, bu da güzel ancak hâlâ çocukların korunması konusunda sektörün öz denetimi tartışılıyor. Şimdi, çocuklarımızı dijital dünyanın zararlarından nasıl koruyacağımızı konuşuyoruz ancak aynı çocukların geleceğin yazılımcıları, oyun geliştiricileri ve yapay zekâ mühendisleri olmasını da istiyoruz. Dolayısıyla, bu iki hedef arasında denge kurmamız gerekiyor. Şimdi, ben de bir babayım -dün de bahsettim- 9 ve 19 yaşında 2 oğlum var. Bu konudan acayip muzdaribim geçmişte oyun oynamış biri olarak. Şunu görüyorum: Şimdi, mesele sadece şiddet meselesi ya da çocukların şiddete eğilimli olması, oraya yönlendireceği konusu değil. Evet, Komisyonun ana gündemi şiddet fakat Beritan Vekilim, kendi alanı da olduğu için güzel tarif etti. Ben çocuklarımda şunu gözlemliyorum: Bir, çocuklarım rutin oluşturmakta çok büyük zorluk çekiyorlar. Direkt şiddet eğilimli değiller ama bir rutin oluşturamıyorlar; odaklanma problemleri var, anlattığım şeylere direkt odaklanamıyorlar; uyku saatleri bozuk, yemek yeme saatleri ve şekilleri bozuluyor. Biz de oyun oynadık ama biz mesela günde iki üç saat üniversitedeyken oynardık. Şu andaki çocuklarda gördüğüm sınırsız bir oyun oynama isteği var. Evet, özellikle de erkek çocuklarında. Bunu da ben yakından tecrübe ediyorum. Bu da birtakım ruh sağlığı problemlerine yol açıyor. Oradan dolaylı olarak başka çıkarımlar yapabiliyoruz. Beritan Vekilim, biraz önce söylediği gibi aramızda psikologlar var, onların alanlarına girmeden ben yaşadıklarımı bir baba olarak anlatıyorum size.

Şimdi size sorularım şunlar: Derneğinizin yaptığı açıklamalarda, sizin de biraz önce yaptığınız açıklamalarda ebeveyn kontrol araçlarının yeterli olduğunu ifade ettiniz. Bu değerlendirme Türkiye'deki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı yaygınlığına ilişkin bağımsız ve güncel bir veri setine mi dayanıyor mesela? Birinci sorum bu.

Diğeri "loot box", "gacha", "battle pass" gibi süreli ödül sistemleri var. Bunlar da uluslararası literatürde çocukların ve gençlerin, ergenlerin bağımlılık riskini artırdığını gösteriyor. TOGED üyesi stüdyolar 18 yaş altı kullanıcılara yönelik bu tür mekanikleri sınırlandırmayı veya farklı bir modelle sunmayı değerlendiriyor mu? Diğer bir sorum bu.

Yine hem TOGED'e hem Bilişim Derneğine bu soruyu sormak istiyorum. Yaş doğrulama konusunda sektörün hâlâ kullanıcı beyanına dayalı sisteme mi güvendiğini yoksa teknik olarak daha güvenilir doğrulama yöntemlerinin masada olup olmadığını söyleyebilir misiniz? Çünkü bu, çok tartışmaya açık bir konu açıkçası. Bu konuda sizden bir cevap isteyeceğim. Ebeveyn kontrol yazılımlarının fiilî kullanım oranlarına ilişkin elinizde bir veri var mı? Bir ebeveyn olarak soruyorum, bir baba olarak soruyorum bunu yine.

Sektörün "araçlar yeterli" değerlendirmesi gerçek ebeveyn davranışlarıyla ne kadar örtüşüyor? Bu da sormak istediğim, yine 2 bilişim derneğimiz de TOGED de cevap verebilir bunlara diyorum ve şunu da ekleyip hemen bitireceğim Başkanım: Biraz önce Beritan Vekil kendi belediyelerinden bahsetti, ben de Cumhuriyet Halk Partili belediyeler üzerinden bir şey söylemek istiyorum. Cumhuriyet Halk Partili belediyelerin işte yazın kreş açmaları ya da birtakım çocuk oyun merkezleri açmaları yönetmeliklerle engelleniyor ama bir taraftan biz çocuklarımızın yaz okullarında dışarıda vakit geçirmesini istiyoruz, ekran bağımlılıklarının azalması adına burada bir tezat var tabii. O zaman kamu, Millî Eğitim Bakanlığı bu konuyu üstlenip yazın bütün çocuklara yaz okulları açacak, çocuklarımız burada vakit geçirecekler. Başka türlü çocukları dijital bağımlılıktan... Bu arada ben oyun oynamalarına da karşı değilim, dijital dünyadan kopmaları zaten mümkün değil ama bunu süreli ve makul sınırlar içinde yapmak gerektiğini düşünüyorum. Böyle sınırsız bir şekilde ve sağlıklarına zarar verecek şekilde olmaması gerektiğini düşünüyorum. Bunu da ifade etmiş olayım, teşekkür ederim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Ölek, kısa kısa lütfen.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hemen ebeveyn denetim araçlarını, orada iki konu var: Bir, çocuk kaç saat oyun oynayacak, hangi saatlerde oyun oynayacak? Bugün çocuğun oyun oynayabildiği her cihazda bunu ayarlayabiliyorsunuz Windows dâhil olmak üzere. Yani çocuğa bir cihazı veriyorsanız o cihazda hangi gün, hangi saat, hafta sonu kaç saat oynayabilir, hafta içi kaç saat oynayabilir, hepsini de ayarlayabiliyorsunuz. Bu ayarın cihazdan yapılması gerekiyor çünkü oyun platformundan yapamazsınız, çocuk birden fazla platform kullanır, bir saat birinde oynar, bir saat birinde oynar, bir saat birinde oynar ama bilgisayar veriyorsanız koyacaksınız. "Şu saatler arasında giremez, 'login' olamaz bilgisayar."a diye, eğer uyku saatlerinde mesela oyun oynamasını istemiyorsanız. O cihazla birlikte gelen bir sorumluluk var, aileye onu anlatabilmemiz lazım çünkü çocuğa oyun oynatmayın, internette gezer.

HİKMET YALIM HALICI (Isparta) - Aileler bunu yeterince bilmiyorlar.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Evet, bilmiyorlar. BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - İkinci sorunun cevabını alalım.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - İkincisi, yaş. Yaşı da oyun platformundan sınırlamak lazım, "Benim çocuğumun yaşı 12'dir, bunun üzerinde oyunları gösterme." demek lazım. Bütün cihazlarda da bütün oyun platformlarında da bu iki kontrol var. Ailelere anlatabilsek hepsini yapabilecekler, bir eksiklikleri kalmayacak.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Hocam, ortak soru soruldu, son iki soruyu da siz cevaplandırın lütfen.

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Sayın Başkanım, soruya cevap vermeden, konunun toplumsal boyutunun çok daha önce irdelenmesi ve o konuda çözüm üretilmesinin önemli olduğunu düşünüyoruz. Bugün, tabii, Türkiye Oyun Geliştiriciler Derneğinin de burada olmasından dolayı, ben konunun tamamen ve sadece oyunlar üzerinden gidiyor olmasının bu konuyla ilgili bir tesadüf olduğunu umuyorum ve diliyorum. Böyle değil ve gerçekten, oyun konusunun, dijital oyun mecraları konusunun ana parametre olduğu değerlendiriliyorsa en basit tabiriyle, ilk düğmenin yanlış ilikleniyor olduğunu kusura bakmazsanız arz etmek istiyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Bir düzeltme yapalım sevgili Hocam.

Dün hem psikologlarımızı dinledik hem sosyologlarımızı dinledik. Bizim bir aydan fazla bir zamandan beri dinlemediğimiz, değerlendirme yapmadığımız insan kalmadı. Bugün sadece siz bu şekilde değerlendiriyorsunuz.

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Sayın Başkanım, o zaman, bundan mutlu olduğumu ifade etmek istiyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Tutanaklarda bunlar var, bunları daha sonrasında görürsünüz.

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Elbette. Ben sadece bunu vurgulamak istedim.

İki soru vardı, birincisi yaş doğrulama konusundaydı. Şu anda yaş doğrulama konusunda mevcut yöntemler, kimlik kartının tanıtılması dışında belki, yapay zekâ yöntemleriyle, ekran başındaki çocuğun yüz tanımasıyla bu yönde bir yol alınabilir ama bu da oyunu esasından çıkartacaktır diye, çok çok kullanışlı olmayacağı yönündeki fikrimizi beyan etmek istiyorum. Ebeveyn denetim alanlarında şu anda, yine, yeterli mekanizmaya sahibiz ama biz bilgi toplumu olma yönünde, insanlarımızda defalarca farkındalık oluşturarak bu konunun bir kültür hâline gelmesini sağlamadığımız müddetçe, burada da bir ekonomik çıkar olduğunu farz ve kabul ederek, neyi ne kadar yaparsak yapalım, mutlaka arka tarafta bir kaçak olacağını ve bundan ekonomik çıkar sağlayanların da bu kaçağı bularak oradan yürümeye devam edeceklerinden kaçınamayacağımızı söylemek istiyorum. Bununla ilgili de benim yaşım buna uygundur diye düşünüyorum. Biz çelik çomak oynayarak büyüyen bir nesiliz, mahallede top oynayarak büyüyen bir nesiliz. Topa en hızlı vuran, mahallede komşunun camını kıran hep bakardık ki camcının çocuğu çıkardı. Yani, onun için, buna, bu gözle de bakmamızın faydalı olduğunu düşünüyorum. Bu çocuklar oyunu oynayacaklar -keşke dışarıda oynamalarını sağlayabilsek- bunun

için de en uygun şartları tekrar etmek istiyorum: Bir farkındalık yaratarak ve bir kültür sağlayarak bunu önleyebilirsek önleyeceğiz. Onun dışında, hiçbir şeyin tek sebebi sadece dijital mecralar değildi bugüne kadar, bundan sonra da olmayacaktır.

Arz ederim.

OTURUM BAŞKANI LÜTFİYE SELVA ÇAM - Şimdi, sözü Ali Öztunç Vekilimize bırakıyorum.

Buyurun.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Teşekkür ederim.

Öncelikle şunu söyleyeyim: Bizim dijital medyaya, dijital dünyaya bu işi yıkmak gibi bir derdimiz yok, başından beri de böyle bir hassasiyet var; onu öncelikle söyleyeyim. Bugün niye daha fazla oyun konuşuluyor? Çünkü bugün oyunla ilgili sunumlar var. Dün Psikologlar Derneği, geçen hafta kamu kurumları, sendikalar vardı yani o günkü sunumlara bağlı; yanlış anlaşılma olmasın.

Geçmişte biz de tabii, oyun oynadık; atari salonları vardı, hatırlar mısınız bilmiyorum, atari salonlarına giderdik. Commodore 64 çıkmıştı, sadece oyundu, başka bir şey değildi, "Commodore 64" diye bir bilgisayar vardı, hatırlarsanız, yılan oyunu, ne bileyim işte; biz de bu oyunları oynardık. Ben savaş muhabirliği yaptığım dönemde Irak savaşından döndükten sonra, iki ay böyle, bir kafa izni almıştım, çok yıpranmıştık. Bir ayında tatil matil, geri kalan bir ayında da ne yaptım? "Counter-Strike" oynadım, bir süre sonra bağımlısı oldum. Show TV'deydim o zaman, tekrar döndüm, normal, rutin mesleğimi yapacağım ama bağımlısı oldum neredeyse, iş yerinde bile sürekli oynamak istiyordum; bu şekilde bir bağımlılık. Yani oyun bağımlılık yapıyor; bunu öncelikle söyleyelim.

"Gerçek yaşamda başarısız olanlar oyuna daha fazla bağımlı oluyorlar." Ben katılmıyorum buna. Gerçek yaşamda başarılı olanlar da oyun oynadılar, bağımlı olabilirler.

Şimdi birkaç soru soracağım Tuğbek Bey'e. Kısa soracağım, kısa cevaplar almak istiyorum, zamanımız da hayli ilerledi. "Oyunların sadece yüzde 8,9'u çocuklara uygun olmayan şiddet içeriğine sahiptir." dediniz. Peki, bu oyuncuların yüzde kaçı bu yüzde 8,9'u oynuyor? Yani oyuncuların yüzde 90'ı bu 8,9'daysa vahim, bu önemli; birinci sorum bu olsun.

Bir oyunun amacı çocukları katil yapmak olabilir mi? Şüphesiz olamaz ama "Bütün oyunlar böyle amaçta, derdi bu." falan; böyle bir dünya da yok, böyle bir derdimiz de yok ama sonuçta bir etkisi oluyor, onu görüyoruz. Bakın, geçtiğimiz hafta Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığını ziyaret ettik, bize öyle oyunlar gösterdiler ki inanılır gibi değil. Sadece savaş oyunları değil, cinsel içerikli fena oyunlar. Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı katalog hâlinde tek tek bunları bize gösterdi. "Oyunların yüzde 95-yüzde 99'u büyük teknoloji şirketlerinin filtresinden geçiyor. İzin verirler mi?" dediniz ama geçiyor, izin veriyorlar demek ki. Yani bu oyunları nasıl izliyor bu çocuklar? Mesela, "Öğretmenimi nasıl öldürürüm?" oyunu var, var, bize burada sunum yapan bir arkadaşımız açtı gösterdi, Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığına gittik, oradaki Emniyet yetkilileri gösterdi, "Öğretmenimi nasıl öldürürüm?" Bu, şirketlerin filtresinden geçmiyor mu? Nasıl geçiyor? Ne yapabiliriz, onu sorguluyoruz yoksa biz burada herhangi bir hüküm verme derdinde değiliz, herhangi bir yargılama derdinde değiliz. Biz bu işi nasıl durdururuz? Oyun olmalı, çocuk dijital dünyadan kopmamalı, tabii ki yaşına göre oyunlar oynamalı ama yaşının ötesinde oyunlar ya da çocuğu bozacak oyunları da nasıl oynatmayabiliriz; derdimiz bunları çıkarabilmek. Tabii ki tüm oyunlar şiddet içerikli değildir ama tüm oyuncular da çok masum değil Hocam. Öyle bir şey yaptınız ki "Oyuncular masumdur." diye fuarları gösterdiniz, oyun şeylerini gösterdiniz. Tesadüf mü Urfa'daki bu çocuk ile Maraş'taki çocuğun aynı oyunları oynaması?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Aynı oyunları oynamıyorlar.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Aynı, aynı.

Mesela, Maraş'takiyle ilgili eksik bilgileriniz vardı -onları da not aldım ben- oynadığı oyunlara yönelik ya da Maraş'tan hemen sonra aksiyon alınması, Emniyetin okullara gitmesi gibi. Öyle değil, Urfa'dan sonra aksiyon alınmadı, alınsa Maraş olmaz.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hayır, ben Maraş'tan sonra alındığını söyledim.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - "Maraş'tan sonra." diyorsunuz ama Urfa'dan sonra alınmadı. Urfa'dan sonra alınsa belki Maraş olmayacaktı çünkü -hani, biz orada çalışmasını yaptığımız için, kamuoyuna yansımadı- Emniyetin ihmali var, Urfa'daki çocuğu almamak var falan filan ama benzerlik var, ikisi de oyun bağımlısı, iki çocuk da; sizinle ilgili bölüm bu. Psikologlarla ilgili bölüm, ikisinin de sessiz, sakin, içe kapanık olması mesela, onu da onlara soruyoruz. Yani, bu, tesadüf olamaz, oyunları da bu kadar şey görmemek lazım, bazı oyunları; yanlış anlamayın. Bazı oyunlar şiddete teşvik ediyor belli ki çocukları ya oyun olarak ya da uykusuz bırakarak, bağımlı hâle getirerek falan filan gibi olduğunu düşünüyorum.

Teşekkür ederim.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Çok hızlı cevap vereyim bu bahsettiğiniz garip oyunların filtreden geçmemesine, onlar fitreden geçemiyorlar ama şöyle düşünün: Mesela, bugün gitsek, içinde böyle, olmayacak sapkınlıkta işler olan kitaplar bulabiliriz -öyle değil mi- tecavüzler, işkenceler vesaire. İllaki birileri yazmıştır böyle manyak manyak şeyler, bir kenarda da duruyordur. Bunlar kitapevlerine girmezler, varlığı elbette vardır. "Öğretmenimi nasıl öldürürüm?" oyunu vardır ama bunlar bu platformlara giremezler.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - İşte, filtreden nasıl geçiyor, ona ben şaşırıyorum. Yusuf Bey, biz görmedik mi, Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı önümüze katalog koydu.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hayır ama işte, bunlar bu platformlara giremezler. İnternette bir web sitesine koyarsınız bunu ve orada kimse bulamaz. Yani burada dediğimiz şu: Zaten oyuncuların yüzde 99'u bu platformlarda olduğu için bu platformlara da giremezler, öyle bir oyunun olması o oyunun oynandığı anlamına gelmiyor. Kimsenin oynamadığı, kenarda kalmış bir örnek bulursunuz. Aynı şey, mesela, oyunlarda İslamofobide de olmuştu biliyorsunuz. Oyunlar söylüyorlar, ben adını duymadım, adını duymuş kimseyi duymadım.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Bu "Öğretmenimi nasıl öldürürüm" oyununu duymuş muydunuz?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hayır, hiç...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ AKADEMİ KURULU BAŞKANI KUTAY TİNÇ - Sayın Başkan...

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ AKADEMİ KURULU BAŞKANI KUTAY TİNÇ - Teşekkürler.

Şimdi, şöyle: "Kill the Teacher" "Kill Teacher" işte, bunun gibi bir sürü türevleri de var; bunların hepsi "flash" oyunları veya internet sitelerinde yayınlanan, platformlarda olmayan ve hâliyle herhangi bir filtrasyona tabi olmayan oyunlar. Bu oyunları herhangi bir oyun platformu ya da herhangi bir ciddi oyun üreticisi zaten desteklemiyor ya da yazmıyor, yaratmıyor, geliştirmiyor. Bunu, yine, hani aynı o belirttiği kitapları yazan insanlar gibi biraz daha sapkın zihniyette, bu insanlar sadece olay olsun diye yazıyorlar ve koyuyorlar sitelere ve bu siteler de takip edilmediği için kimse bunları oturup engellemiyor, şey yapmıyor.

ALİ ÖZTUNÇ (Kahramanmaraş) - Çözüm ne, bunu nasıl engelleyeceğiz?

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ AKADEMİ KURULU BAŞKANI KUTAY TİNÇ - Çok güzel. Bu tip oyunları takip edebilen bir ekibimiz olsa ve bu siteleri "ban"lasak biter, mesela ama platformlar, Steam olsun, işte, Sony olsun, Playstation, XBOX, Microsoft vesaire; zaten bu tip şeylerin kendilerinde barınmasına izin vermiyorlar. Bu izin verilmediği için zaten böyle yerlerde, ciddi oyun sitelerinde, Google'da...

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Kutay Bey, teşekkür ediyoruz.

Sayın Tanal, buyurun.

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Teşekkür ederim Değerli Başkanım.

Değerli hocalar, tekrar teşekkür ediyorum. Yani burada hiçbir arkadaşımız oyuna vesaireye karşı değil, aslında oyun bir çocuk hakkıdır. Bir insan hakkı açısından bakmak lazım ama bunu söylerken, evet, arkadaşlar bahsettiler yani burada bu şekildeki şiddet olaylarını -tek başına oyun değil ama- tüm unsurlarla birlikte ele almak lazım. Burada tabii ki Anayasa'mızın 41'inci maddesi uyarınca devletin çocuğu kollama ve koruma hakkı var. Yani biz burada yalnızca çocukların oyun oynama hakkını güvence altına almayı değil, aynı zamanda onları dijital bağımlılıktan, şiddet içeriklerinden, istismardan, kişisel verilerin kötüye kullanılmasından, zararlı çevrim içi gibi etkileşimlerden de devletin korumasını sağlamalıyız. Burada sadece devletin koruması anlamında eğer aileye vesaireye atarsak topu taca atmış oluruz. Amaç oyunları yasaklamak değil, çocukların sağlıklı gelişimini güvence altına alan güvenli, denetimli bir dijital ekosistemi oluşturmaktır. Hem Anayasa'mızın hükmü bu hem uluslararası sözleşmeler bu.

Şimdi, ben sizin, TOGED'in Instagram sayfasına baktım. Burada şu açıklamanız var mesela, bir paylaşımınız var, diyorsunuz ki: "Evet, sektör tanımları yapılmalı." Doğru. "Derecelendirme yükümlülüğü geliştiricileri kapsamamalıdır." Vallahi, onlar eğer onu paylaşırsa onu da kapsamalıdır. "Temsilciler sadece BTK'ye karşı olmalı, temsilcilerin cezai sorumluluğu olmamalıdır." Olmaz bu, burada sorumluluk da olmalı. Devam ediyorsunuz: "Yönetmelikler, uygulama usul ve esasları sınırlandırılmalı, yeni yükümlülükler getirilmemelidir." Vallahi, arkadaşlar, devletin benim çocuğumu da beni de kollama ve koruma yükümlülüğü vardır. "Bant daraltması yüzde 50'yi geçmemelidir." diyorsunuz. Yani burada ben yüzde 50 oranlama da diyemem, şunu da diyemem ama çocuğun üstün yararı, vatandaşın üstün yararı ön planda olmalı; bunun derecelendirmesi nedir, ben bunu bilemem ama üçüncü sefer söylüyoruz, Japonya örneğinde, evet, ailelere yükümlülük getirilmiş ama siz hep "aileler" diyorsunuz, yükümlülüğü devlete getirmiş. "Ey devlet, sen bu telefonu sattın, Mahmut Tanal mı kullanacak, çocuğu mu kullanacak?" diyor. Çocuğu kullanacaksa çocuğun nüfus cüzdanı ve Mahmut Tanal'ın kimliği alınıyor, bununla eşleştiriliyor; neticede, o çocuk yaşına göre girebileceği sitelere giriyor, olayı toptan hallediyor. Evdeki olay, bilgisayar vesaire dediğiniz doğru, orada katılıyorum; evdeki aileyi de eğitmesi lazım. Yoksa "Ben cep telefonunu aldım, çocuğa verdim, istediği siteye girsin." Böyle bir dünya yok. Onun için bunların hepsini bir bütün olarak değerlendirmek lazım. Şunu da söylediler Hocam -uzattım Başkanım, özür diliyorum- bu oyunlarla ilgili dediler ki: "Biz kendi ülkemize sınırlama getiriyoruz ama yurt dışına ihracatı serbest bırakıyoruz." Bu da çok kötü bir olay. Demek ki dedim emperyalist bir ülkenin mantığı bu, ben para kazanayım da gerisi ne olursa olsun. Yani gerisi tufandır mantığı da yanlıştır dedik. "O da bizim devlet politikamızdır." dediler bize.

Teşekkür ediyorum.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Mahmut Bey, burada önemli bir noktanın altını çizmek istiyorum, genel görüşmelerde de bunu atladık.

Şimdi, herkes aynı şeyi söylüyor: "Biz oyunları yasaklamak istemiyoruz." Şimdi, oyunları yasaklamak için illa bizim "Oyunlar yasaktır." diye kanun yapmamız gerekmiyor. Eğer getirdiğimiz regülasyon ve denetim mekanizmaları uygulanamaz olursa fiilen oyunları yasaklamış oluruz. Şimdi, bu yasa görüşmeleri sırasında sizin o okuduğunuz maddelerde de biz bunu tartıştık ve özellikle konu hem Meclis Komisyonunda hem BTK'de uzun uzun tartışıldı. Mesela, dedik ki: Oyun geliştiricilere siz derecelendirme yükümlülüğü getiremezsiniz. Niye? Çünkü Peru'da oyun geliştiren adam oyununu Türkiye'de oynattırıyor. Peru'daki adama gidip biz bir yaptırım yapamayız. Derecelendirme yükümlülüğü platformlarda olmalıdır çünkü platformlar temsilci açmak zorundadır dedik. Eğer sen derecelendirme yükümlülüğünü sadece geliştiricilere getirirsen bunu sadece Türkiye'deki geliştiricilere uygularsın, Peru'daki adama uygulayamazsın, Avustralya'daki uygulayamazsın; kendi geliştiricini niye cezalandırıyorsun? Bu adam zaten Türkiye'ye oyun satmıyor, zaten adam yüzde 99 ihracat yapıyor. Bu söylediğinize hem karşılık vermiş olmak istedim hem de mesela bu ince bir nüans. Şimdi, teknik bir konu yaptığımız için orada teknik konuda kaçırdığınız tek bir şey uygulanamaz bir şeye gelirse fiilen kapatmış olursunuz. Mesela, çok açık söylüyorum: Eğer yerli ve millî...

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Üstadım, bu orantılı olacak, bu ölçülü olacak.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Mesela...

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Biz orantı ve ölçüyü kaçıramayız.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yerli ve millî derecelendirme sistemini kurarsak şu an Apple telefonu olan kimse oyun oynayamaz çünkü Apple dünya üzerinde kendi derecelendirme sistemi dışında hiçbir derecelendirme sistemini tanımıyor, bunu hiçbir ülkeye yapmıyor, dünya üzerinde yaptığı tek bir ülke yok, bize de yapmayacaktır. O zaman diyeceğiz ki: "Tamam, Apple cihazı olanlar oyun oynamasın." Şimdi, bunun tekniğini bilmek lazım, buradaki riskleri anlamak lazım veya mesela, yaş sınırlaması koymaya kalkarsak bu sefer biz çocuklarımızın kişisel

datasını, biyometrik datasını yurt dışına açmak durumunda kalabiliriz, Çin'deki oyunculara vermemiz gerekebilir. Bu gibi teknik şeyler yarın öbür gün -belki niyet olarak bugün olmasa da- fiiliyatta oyunların yasaklanması anlamına gelebilir. O yüzden tekniğine çok dikkat etmemiz gerek.

Sağ olun.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Sayın Ölek, özellikle, tabii, Sayın Tanal'ın değerlendirmesi son derece hem pozitif hem de bir denge; çocuğun üstün yararı ilkesini bile yaparken bunu değerlendirerek bir katkıda bulundu. Sizden şunu istirham ediyoruz: Şimdi, ister öyle ister böyle yani sonuçta bunlar bizim çocuklarımız. Bunlarla ilgili siz şunu bize söylemeye çalıştığınız zaman, "Oyunlarda şiddeti öğrenemez, bunu yapmaz." denildiği zaman bunlar doğru şeyler değil. Şunu yapın: Nelerse pozitif teklifleriniz, değerlendirmeleriniz, nasıl olabilirse bunlarla ilgili bize ayrıntılı değil ama öz bir şekilde tekliflerinizi sunun. Çocuk "oyun" demektir yani çocuğun oyunu dün başka türlüydü, bugün başka türlü ama bunlar çocuğun yaşına göre zarar vermeden, ondan sonra, eğiterek, değerlendirerek, oyun hazzını da geliştirerek yapılsın. Bunlarda bir mahzur yok ama siz bu Komisyona eğer şunu derseniz, "Efendim, oyunlarda şiddet öğrenmez, oyunlarda bunu yapmaz; araştırmalar böyle." falan derseniz bu doğru olmaz çünkü çocuk bir şeyleri bir yerlerden öğrenecek, bir yerlerden değerlendirecek. Silahı görmeyen bir insan silahı nasıl bilip de silahı kullanacak? Yani Kahramanmaraş'taki çocuk silahın her türlü şeyini biliyor, ondan sonra, hatta yedeklerini alarak, onun atmaması durumunda diğerlerini kullanarak bu hadiseyi yapıyor, değerlendiriyor. Bunları yaparken de bir taraftan da kendisini orada çekim yaparak gerekirse o anda canlı olarak gerekirse şey olarak diğerleriyle de o haz duygusunu paylaşma noktasına geçiyor. Sizden şunu istirham ediyoruz: Bizim maksadımız hiçbir zaman bir sektörü, bir olayı... Yani bunu sadece platformlarda uygulayın, oyun hazırlayıcılarıyla... Neyse, ne yapmamız gerekiyorsa, siz bir dernek olarak buradasınız, sonuçta bir STK'siniz. Biz bu zamana kadar -bilmiyorum ama sayılarını- zannediyorum 70-80 profesörümüzü, değişik şeylerimizi dinledik, değerlendirdik; onların da anlattıkları, değerlendirdikleri hadiseler var. Onun için, sizden şunu istirham ediyorum ben: Siz bu konuyla ilgili, zararlı oyunlardan çocuklarımızı nasıl koruyabiliriz, nasıl değerlendirebiliriz; bununla ilgili pratik çözümleriniz varsa bunu bize değerlendirin, bunu bize verin. Bu konuya açığız, bu konuya gerçekten açığız. Ben o anlamda sizi gerçekten pozitif bir yaklaşıma, olumlu bir yaklaşıma bekliyorum.

Ben şimdi Zuhal Hanım'a söz veriyorum.

Buyurun.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Sayın Başkanım, söylediklerinizle ilgili bir adresleme yapabilir miyim?

ZUHAL KARAKOÇ (Kahramanmaraş) - Hasan Bey var benden önce.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Hasan Bey Komisyon üyesi olmadığı için ona sonra veriyorum Zuhal Hanım. Siz Komisyon üyesisiniz yani biliyorsunuz, benim adaletim ve yönetim anlayışım son derece dikkatlidir. Hasan Bey'in de özellikle katkı vermesinden çok da mutlu oldum. Hem mesleği hem de gerçekten güzel değerlendirmede de bulundu ama siz söz hakkınızı veriyorsanız ona, şey yapabilirim.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Sayın Başkanım, konu dağılmadan bir adresleme yapabilir miyim söylediklerinize ilişkin, izninizle.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Tabii, buyurun ama çok kısa olsun lütfen.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Sayın Başkanım, Kahramanmaraş'la ilgili şey de konuşuldu çok "Oyunlar pratik yapıyor mu?" diye. Herkesin affına sığınarak söylüyorum: Şimdi, bir çocuk tek bir tuşa, "5" "4" ya da "w"ya basarak bütün silahın şarjörünü değiştiriyor, mermileri yüklüyor. Mümkün mü bir çocuğun eline o tüfeği versek gitsin öyle şey yapsın? Babası polis olanın özelinde söylüyorum, çocuğu poligona götürmüş, atış talimi vermiş; silah nasıl kurulur, nasıl temizlenir, nasıl parçalanır, nasıl birleştirilir, öğretmiş. Şimdi, mümkün değil böyle bir şeyin pratiğini oyunlarda yapsın ya da istediği kadar, sabahtan akşama kadar "Counter-Strike" oynasın, gidip de öyle bir kapasite ve kabiliyete sahip olamaz yani imkânsız bir şey.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Ali Bey, bakın, Şanlıurfa'daki de öyle değil, o da polis çocuğu değil; mevsimlik çalışan bir işçinin çocuğu. Bakın, o da pompalı tüfekle aynı seri şeylerini yaptı. Bunlar önemli değil.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Muhakkak bir eğitimi vardır ama onun da.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Yani bunu tartışmayalım müsaade ederseniz.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Donanıma erişme açısından söylüyorum.

Bir de Sayın Mahmut Bey'i de bir adreslemek istiyorum çıkmadan önce, izninizle.

"Çocukların üstün yararı ve çocukların faydası için." dediniz. Şimdi, bu çocuklar, çok niş bir kesimden bahsediyoruz aslında; Türkiye'de 12 milyon asgari ücretli aile var; bir Playstation 50 bin lira olmuş, bir oyun 5 bin lira ile 10 bin lira arasında olmuş. Orijinal bir oyundan bahsediyoruz çocukların eriştiği. Mesela, gidecek Nintendo Switch alacak, ne oynayacak orada? Animal Crossing oynayacak, içinde hiç şiddet ögesi olmayan bir oyun. Türkiye'de kaç aile böyle bir oyuna erişebiliyor? Az önce başka bir sayın vekilimiz cinsel içerikli oyunlardan bahsetti. Bu oyunlar zaten "store"larda satılmıyor ya da kıyıda, köşede bir yerlerde var. Normal oyunu alabilecek bir çocuk olmadığı için, erişebilecek bir çocuk olmadığı için bunlara erişmiş.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Ali Bey, ben gerçekten rahatsız olmaya başladım, çok özür diliyorum. 1 tane, 100 tane... Üç yüz altmış beş günün her gününde, her saatinde olay olmuyor zaten, yılda 1 tane oluyor, 2 tane oluyor. Yani önemli olan...

ZUHAL KARAKOÇ (Kahramanmaraş) - Ekstremler üzerinden giderek zaten bu konular çözülür.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ YÖNETİM KURULU BAŞKANI ALİ ERKİN - Evet ama şundan bahsetmek istiyorum: Bence her çocuk erişebilmeli, oyunlar çocuklar için. İnanılmaz bir KDV var, üstüne ÖTV var, üstüne ÖTV'nin KDV'si var yani bu çocukların bu donanımlara erişebilmesi çok çok çok güç, çok niş bir kitleden bahsediyoruz. Zaten çocukların çoğu annelerinin, babalarının cep telefonundan bir oyun oynayabiliyorlar, evlerinde çok şanslılarsa belki bilgisayarları var, tabletten oyunu

oynayabiliyorlar. Çok sınırlı sayıda donanım ve yazılımla iş yapmaya çalışıyorlar, oyun oynamaya çalışıyor. Aslında çocuklar daha güzel cihazlara, günümüzün daha teknolojik cihazlarına erişebilseler belki çok da şey oyunlar oynayacaklar. Burada bir vekilimiz de demedi. İnanılmaz bir ÖTV, dünyada hiçbir yerde olmayan. Avrupa'daki çocuk 10 birime bir oyun oynarken bizde 110 birime bir oyun oynuyor; inanılmaz bir şey. Çocukların üstünde çok ağır bir yük var ve zaten bunlara erişemiyorlar.

ZUHAL KARAKOÇ (Kahramanmaraş) - Maraş'taki çocuğumuzun bütün teknolojik donanımları en üst seviyede bu arada, bu da bir sıkıntı yani. Telefonu üst düzey, bilgisayarı üst düzey.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Burada Ali Bey'in söylemek istediği daha güvenli olan sistemler...

MAHMUT TANAL (Şanlıurfa) - Yani KDV'yi vesaireyi dile getirmediğimizi siz nerden biliyorsunuz? Yani buranın konusu KDV midir? Yani kusura bakmayın, burada amacı aşan cümleler sarf ettiniz.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Zuhal Hanım, buyurun.

ZUHAL KARAKOÇ (Kahramanmaraş) - Teşekkür ediyorum.

Sayın Başkan, Kıymetli Komisyon üyeleri ve değerli misafirler; bugün burada yalnızca, tabii, dijital oyunları, teknoloji ya da interneti konuşmuyoruz, aslında çok daha derin bir meseleyi konuşuyoruz. Çocuklarımızın ve gençlerimizin zihin dünyasını, aidiyet duygusunu, öfke yönetimini ve şiddetle kurduğu ilişkiyi anlamaya çalışıyoruz aslında. Olaya bu perspektiften bakarsak sanıyorum daha sağlıklı bir iletişim kurarız birbirimizi anlamak açısından çünkü teknoloji doğru kullanıldığında insanlığın evet, en büyük imkânlarından biri; yanlış kullanıldığında ise yalnızlaşmayı, yabancılaşmayı ve denetimsiz etkileşimleri büyütebilir. Burada ben size katılmıyorum yani "Çok az sayıda şundan var." demek o sorunu artık bizim çok önemsizleştirmemiz anlamına gelmez, zaten biz burada ekstrem sonuçlar doğurmuş olayları konuşuyoruz. Dolayısıyla minimum yüzde 0,001'lik bir açık bile bizler için çok önemli çünkü bir olay bir kere olur, maalesef sonuçları yüzyıllara sâri sıkıntılar meydana getirir, tıpkı Kahramanmaraş'ta olduğu gibi fakat tabii ki biz şunu da demiyoruz burada: Hiçbir teknoloji tek başına bir suçun failidir. Böyle bir niyetle de kurulmadı bu Komisyon ve hiçbir dijital araç da tek başına bir toplumsal sorunun kaynağı değildir. Bu nedenle, bugün benim soracağım soruların amacı bir alanı suçlamak değil, tam tersine çocuklarımızı koruyacak, riskleri azaltacak ve fırsatları büyütecek gerçekçi çözümler üretmek üzerine.

Bu bağlamda, öncelikle, ben TOGED'e, Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneğine şu soruyu sormak istiyorum: Evet, oyunların risklerinden söz ediyoruz bizler çünkü bizler konunun bu tarafındayız, bu risklerin getirdiği sonuçları somut olarak yaşamış toplumun vekilleri olarak bu vakayı her yönüyle ele alma, analiz etme üzerine kurulmuş olan bir Komisyonu temsil ediyoruz burada. Siz de tabii ki konunun diğer tarafından bakıyorsunuz; oyunların avantajları da var ki biz hiçbir zaman teknoloji karşıtı olmadık zaten. Yasakçı bir zihniyetle "Kapatalım bitsin, sorunları kökünden çözelim." demedik. Hayır, tabii ki çağın gereklerine uyum sağlayacak şekilde çözümler üretmeye çalışıyoruz ve problem çözme, stratejik düşünme, ekip çalışması ve dijital beceri kazandırma gibi olumlu etkileri de burada konuşmalıyız fakat bu konuda ben şunu soruyorum: Bilimsel hangi veriler var elinizde oyunların bu yönlerine yönelik? Acaba tıpkı okullarda müfredatlar oluşturulurken yapıldığı gibi, bu oyunlar kurgulanırken ve bize sunulurken -tıpkı bir ilacı bile aldığımızda prospektüsü var, endikasyonlarının, yan etkilerinin vesaire, hepsinin yer aldığı- tıpkı müfredatta da olduğu gibi başında bir konu niçin işlenir, çocuklar için ne gibi kazanımları var, bunlar nasıl yer alıyorsa oyunlarda da hedef kazanımlar, olası riskler ya da nelere dikkat edilmeli gibi açıklamalı -prospektüs mahiyetinde- bir taraf geliştirilebilir mi, düşünülebilir mi?

Türkiye Bilişim Derneğine müsaadenizle şunu sormak istiyorum: Türkiye'de okullarda dijital vatandaşlık eğitiminin yeterli düzeyde olduğunu düşünüyor musunuz? Değilse ne gibi eksiklikleri var ve sizin dernek olarak bu tedbirleri daha ileriye taşımak ya da daha iyiye getirmek için ne gibi somut tekliflerniz, önerileriniz, adımlarınız oldu?

Yine aynı şekilde, Türkiye Bilişim Derneğine bir diğer sorum: Siber güvenlik perspektifinden bakıldığında çocukların riskli davranışlarını erken aşamada tespit edebilecek teknolojik mekanizmalar geliştirilebilir mi? Çünkü bizler hep diyoruz ya okullardaki rehberlik sistemi şöyle olsun, böyle olsun... Ama tek başına bir öğretmene, tek başına okul yönetimine bunları yüklemek yerine acaba -hani bunu merakımdan, bilmediğimden soruyorum gerçekten ve böyle bir alan varsa geliştirilmesi için ne gibi faydamız olur bizim- teknolojik mekanizmalar da geliştirilebilir mi erken uyarı sistemi gibi ve bununla ilgili neler yapılabilir?

Son olarak, ben hepimizin üzerinde düşünmesi gerektiğine inandığım şu ortak soruyu da sormak, yöneltmek isterim: Biz bugün çocuklarımızı dijital dünyanın risklerinden korumaya çalışıyoruz; dijital dünyadan korumaya çalışıyoruz demiyorum, altını çiziyorum bakın çünkü elbette ki modern dünyanın gereksinimlerinin farkındayız, çağın geldiği boyutun farkındayız. Peki, asıl soru aslında şu değil mi: Çocuklarımızı dijital dünyanın risklerinden korurken onları gerçek dünyanın yalnızlığından, öfkesinden ve aidiyetsizliğinden nasıl koruyacağız? Bu da hepimizin üzerinde kafa yorması gereken önemli bir alan diye düşünüyorum çünkü sadece dijital dünyayla sınırlı değil bizim risk alanlarımız.

Çok teşekkür ediyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Ben teşekkür ediyorum.

Hasan Bey, sizin sorularınızı alalım.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Sayın Başkanım, ben çok kısa Zuhal Hanım'ın söylediğine bir cevap verebilir miyim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Buyurun.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Son söylediğiniz şey çok önemli Zuhal Hanım.

Az önce bir kitaptan bahsetmiştim ya, orada da bunu söylüyor. Problem oyunlarda değil, gerçek hayatımızda sıkıntı var, o yüzden insanlar oyunlara kaçıyor.

ZUHAL KARAKOÇ (Kahramanmaraş) - Ama ben problem oyunlarda değil demedim, bakın...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Hayır yani şunu söylüyor: İnsanların gerçek hayattansa oyunları tercih ediyor olmasının sebebi gerçek hayattaki problemler. Eğer oyunlarda çocukların ne bulduğunu, gençlerin ne bulduğunu...

(Mikrofon otomatik cihaz tarafından kapatıldı)

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Hasan Bey, sizin sorunuzu alalım.

Lütfen sizin sorunuzu alalım, beraberce cevaplandırılsın.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Bir kere, ben Tuğbek Bey'e ve arkadaşlara teşekkür ediyorum.

Bence düğmeyi yanlış ilikleyerek başladık sunuma. Sanki hani "Oyunların hiçbir ilgisi yok ve doğrudan hiçbir ilişki hiçbir araştırma içinde bulunamadı." diye başlayınca sunumun başları... Bu tabii, çok kabul edilebilir bir şey değil, onu da söyledim. Bugün insanın insandan etkilendiği, insanın arkadaşından etkilendiği "Üzüm üzüme baka baka kararır." diye atasözleri olan... Tüm dünyada da oyundan hiç etkilenmeme ya da oyunun insan üzerinde veya çocuk üzerinde hiç etkisinin olmaması dolayısıyla şiddet içerikli oyunların da onlar üzerinde bir etkisi olmadığını söylemek çok kabul edilebilir değil ve kabul edilebilir değil bana göre. Sonuçta, biz burada tabii ki oyunu suçlu, oyun geliştiricilerini sorumlu tutan bir hava içinde değiliz. Oyun, adı üstünde yani eğlenmek, eylemi geliştirmek, yeteneği geliştirmek, bir şeylerden keyif almak, kazanma ve kaybetme duygusu hissedeceğimiz ortam; dünden bugüne var olan ve bugün daha çok dijital ortamda çocuklarımızın ve hatta artık yetişkinlerin de ciddi anlamda oynadığı bir platform. Şimdi, örnek verdiniz ya "Sadece yüzde 8,9'u -tırnak içinde- şiddet içeriyor." dediğiniz kısmı az önce aslında Vekilimiz de sordu. Bu 8,9'u ne kadar insan oynuyor? Bu bahsettiğimiz 31 milyonun, işte, diğer bir araştırma firmasına göre 50 milyonun ne kadarı bu tür oyunlara eğilimli, bu önemli ama şu bir gerçek: Bu sorun yani bu içerik sorunu peki ne kadar başarılı, ne kadar yetkin ve biz ne kadar kabul edebiliyoruz? Sadece yaş sınırları da yetmiyor, 18 yaş üstü birçok oyun var ama 18 yaş üstü oyunların da kategorilendirilmesi gerekliliği gibi bir sorun olduğunu düşünüyorum ben. Dolayısıyla bir içeriğin doğru denetlenmesini...

Bu arada çok detaylı ve güzel bir sunum yaptınız yani teşekkür ediyorum, teknik anlamda da hani ama burada, dediğim gibi, bir savunma, bir sorumluluk arama gibi değil, aslında çözümü aramak gibi bir derdimiz var. İşte, yapay zekânın gelişimiyle, işte, sesin işlenmesiyle, görüntünün işlenmesiyle, bunun bilgiye çevrilmesiyle belki bugün küfürler filtrelenebiliyor otomatik, önceden filtrelenemezdi, birinin bunun küfür olduğunu söylemesi gerekirdi. Yarın o çocuğun oyun içindeki davranışları da... Şimdi siz "Algoritma oyunda yok." dediniz de bunu ben kabul etmiyorum tabii ki; her yazılımın içinde bir algoritma, her senaryonun içinde de bir davranış modeli muhakkak var. Burada bahsettiğinizin farklı bir şey olduğunu yani bir öğrenti, bir yapay zekâ algoritması olmadığını söyleme gayretinde olduğunuzun da farkında olarak söylüyorum. Burada oyun içindeki davranışlar ve bu davranışlara göre çözümler geliştirilebilir.

Platform konusu da öyle yani platformlar zaten işletim sistemlerine göre gelişti. Yani Xbox, Xbox oyunlarını; Sony Playstation, Playstation; Nintendo, Nintendo; Microsoft, Microsoft, Google ve şimdi işte Apple bununla beraber, bunlar işletim sistemleriyle oluştu ve bunların filtrasyonları ne mesela, bunu anlatmadınız. "Buraya giremez." dediniz ya, "Şu kriterlere göre bir filtrasyon var." diye anlatsanız biraz daha anlamlı olabilirdi. Bunlar doğal gelişen ama bir yandan da tekelleşmeyi sağlayan... Ama bir yandan da bu tekelleşmeyle kontrol sağlanabilir. Onların üzerinde, tabii, bir Google'ın üzerinde, bir Microsoft'un üzerinde ne kadar etki kuramayacağımızı siz de anlatıyorsunuz bu arada. Çok zor bir problemi konuşuyoruz, çok kolay bir çözüm aramıyoruz, onu söyleyelim. Burada farkında arkadaşlarımız da ama benim dediğim gibi, burada, işte, küfür ve hangi oyunda daha çok küfür ediyor çocuklar? Bu mesela bir davranış ve oyunun aslında onun üzerinde etkisi olduğunu gösterir.

Yine aynı şekilde, burada oyun geliştiricilerinin sorumluluk alması gerektiği kanaatindeyim. Sonuçta, tabii ki amaç kazançtır, tabii ki amaç gelir elde etmektir ama oyunu kurgulayanlar, oyunu bilenler artık, orada o oyuncunun -tabii ki kişisel bilgisi yok ama bir kullanıcı adı var, bir bilgisayarı var- onunla ilgili bir sıkıntı hissedip hissetmemeyle ilgili de geliştirmeleri gerektiğini ifade edeyim bir tavsiye ve öneri anlamında. Belki de düşünülüyor, yapılıyor, onu da söylerseniz aslında daha anlamlı olur.

Eğitim konusunda da hani bütün ebeveynleri eğitmek... İşte, az önce bahsettiniz, Microsoft'ta ebeveyn kontrolü on beş yıldır var. Kim kullanıyor? Kime kullandırabiliyoruz? Bu sorular önemli. "Bu var." demek çözümü getirmiyor bize. Birçok insan kullanamıyor. Biz kendi telefonlarımızı ne kadar doğru kullanıyoruz siber güvenlik anlamında? Milletvekiliyiz hepimiz, ciddi şeyler konuşuyoruz, ciddi şeyler yazışıyoruz ama bilinç kısmı ne kadar, tartışılır. Eğitim en baştan gelmesi gereken...

Burada Bilişim Derneğimizi de kutluyorum ama tabii ki siz ne kadar insanı eğitebilirsiniz, siz ne kadar insana dijital okuryazarlık eğitimi verebilirsiniz? Yükün tamamını bu tarafa atmanız, yönlendirmeniz önemli. Burada, biz bu konuda ne kadar aldık ve bunu müfredata ekleyebildik, bunu ne kadar uygulayabildik sınırı önemli. Dolayısıyla oyun üreticileri oyunu ürettiği için, platformlar da oyunu yayınladığı için çözümde yine büyük sorumluluk ve gelecekte dünyada da çözümde daha fazla rol ve sorumluluk almanız gerektiğini not düşmüş olayım ben.

Çok fazla soru yok, sadece yüzde 8,9 kısmının ne kadarı? Onunla ilgili de bilgi olmayabilir.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Yok maalesef.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Değil mi? Bilgi yok. Bu bilgiler de olmalı kanaatindeyim, sonuçta oyuncu belli yani oyuncu kimliği belli, hangi oyunu satın aldığı belli ve bu oyunu ne kadar süre oynadığıyla ilgili bilgi sahibiyiz, bunlar da olmalı diye düşünüyorum.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Zuhal Hanım'ın sorusu vardı.

Kenan Bey, buyurun.

TÜRKİYE BİLİŞİM DERNEĞİ GENEL BAŞKANI KENAN NURHAN ALTINSAAT - Şimdi, öncelikle, ben not aldığım sıraya göre cevaplamaya çalışacağım. Sayın Vekilim, aksaklık olursa lütfen hatırlatırsanız sevinirim.

Dijital vatandaşlık eğitimi konusunda biz bir sivil toplum örgütü olarak kendi faaliyetlerimizi bize okullardan gelen davetler doğrultusunda yapıyoruz. Mesela, öncelikle, hem dijital vatandaşlık hem de siber zorbalık -üç beş sene geriye gidersek- daha yoğun bir süreçti. Orada öğretmenlere, öğrencilere, velilere toplu yapıyorduk bu eğitimleri veya bu farkındalık eğitimlerini diyelim. Sonra geri beslemeyle ilgili yaptığımız anketlerde şu sonuca vardık ki öğretmen, öğrenci ve ebeveynlere ayrı ayrı yapmamız daha verimli ve daha mantıklı olacak çünkü özellikle veliler öğrencilerle aynı ortamda yapılan bir eğitimde sormak istedikleri soruları o açıklıkta soramadıklarını ifade ettiler. Ona göre eğitim setlerimizi oluşturduk, bunları yapıyoruz ama Sayın Vekilimizin dediği gibi, her yere ulaşmamız mümkün değil. Bununla ilgili olarak da elimizden artı, şu geliyor: Hem Millî Eğitim Bakanlığıyla, hem Yenilik ve Eğitim

Teknolojileri Genel Müdürlüğüyle hem müfredatı belirleyen birimlerle elimizdeki verileri ve eğitim setlerini paylaşıyoruz, bunlardan ilave bir talep gelirse ortak çalışma konusunda onlara destek oluyoruz. Şu anda yaptıklarımız bunlardır.

Yine, Meltem Hocamızın anlattığı gibi, bu sene bir sosyal medya platformuyla -ki pazarın çok büyük kısmına sahip- "Benim Dijital Dünyam" diye 15-18 yaş öğrencilerine ve onların ebeveynlerine yönelik hem buranın uygun kullanılması hem de burada yapay zekânın verimli kullanılmasına yönelik bir çalışmaya girdik. Bu yeterli mi? Elbette değil. Sonu var mı? Elbette yok ama hem kendi imkânlarımızla, yetkinliklerimizle hem de kamunun bu konuda bizden talepleriyle elimizdeki veriyi, bilgiyi kullanarak bir yol almaya çaba sarf ediyoruz. Şu an için elimizdeki budur.

Siber güvenlik tarafının teknolojik kullanımı... Siber zorbalıkta erken uyarı modelleri uygun mudur ve mümkün müdür? Elbette mümkündür, bu konuda yapılan çalışmalar vardır. Biz bunlara hem bunların üretilmesi hem kullanılması konusunda bir sivil toplum kuruluşu olarak elimizden gelen desteği vermeye devam ediyoruz.

Gerçek dünyanın aidiyetsizliğiyle ilgili konuyu da ifade etmeye çalıştık. Bir kültür oluşması önce farkındalık yaratmayla oluyor yani aslında bu tabii ki bizim konumuz değil ama belli bir yaşa gelmiş buradaki bir vatandaş olarak söyleyebilirim ki kültürün oluşması için bir, yılmadan ve bıkmadan bir şeyi tekrar edeceksiniz. İki, bunun ihlaliyle ilgili konularda devletin yazdığı müeyyideleri de ayırt etmeden insanlara uygulayacaksınız. Müeyyideleri ayırt etmeden uygulayıp yılmadan tekrar ederek bir farkındalık yaratmaya çalışırsak günün sonunda kültür dediğimiz olgu meydana geliyor; bizim de zaten sivil toplum örgütü olarak, kuruluşu olarak bu konuda yapmaya çalıştığımız aslında tamamen bu. Bu konuda dezavantajlı bölgelerden başlayarak mesela "Ankara içinde bunları seçerek, ülke içinde bunları seçerek özellikle velilere ulaşma konusunda faaliyetlerimize devam ediyoruz, gücümüz yettiği oranda da buna devam edeceğiz." demekten başka şu anda elimizden de bir şey gelmiyor Sayın Vekilim.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Kenan Bey, çok teşekkür ediyoruz.

Tuğbek Bey, buyurun.

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Ben öncelikle şeyi söyleyeyim, Türkiye'de oyuncuların ne oynadığına dair veri çok az çünkü, bahsettiğim, bizim elimizdeki elle tutulur verilerde TÜİK'in bir araştırmasını kullanabiliyoruz. Bu konuda platformlardan veri alamıyoruz çünkü onlar ticari sır olarak görüyorlar, bu veriyi paylaşma yükümlülükleri yok ama yeni yasayla birlikte BTK'ye böyle bir imkân verildi, belki bu platformlardan BTK'nin talebi olabilir, o zaman bu rakamı daha iyi görebiliriz ya da TÜİK'in bu konuda cidden, daha kapsamlı, aklımızdaki soruyu daha çok cevaplayacak yeni bir araştırma yapması gerekir.

HASAN ÖZTÜRK (Bursa) - Belki oyun ciroları da...

TÜRKİYE OYUN GELİŞTİRİCİLERİ DERNEĞİ DANIŞMA KURULU BAŞKANI TUĞBEK ÖLEK - Oyun firmaları yaparsa bahis de olabilir, böyle bir şeyin devlet tarafından yapılması bize daha doğru veri verir çünkü oyun firmaları o datayı manipüle edebilir.

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Teşekkür ediyoruz.

Değerli arkadaşlar, Komisyonumuza özellikle bir konuda açıklama yapmak istiyorum Kenan Bey'in değerlendirmesiyle ilgili. Biz bugüne kadar 9-10 tane toplantı yapmışız. Kahramanmaraş ve Şanlıurfa'da beş gün inceleme çalışmaları yapmışız, değerlendirmişiz.

Yine, hem siber güvenliğe hem istihbarata dijital mecralarla ilgili ziyaretlerimiz oldu; dinlediğimiz Profesör Doktor Pınar Uyan Semerci, Doçent Doktor Alperen Bıkmazer, Doçent Doktor Nilüfer Koçtürk, Profesör Betül Ulusal, Profesör Galip Yüksel, Profesör Doktor Hilmi Demir, Profesör Emel Şerife Baştürk, Profesör Halil İbrahim Bülbül, Profesör Selman Tunay Kamer, Profesör Şule Alan, Batuhan Tosun, Profesör Doktor Tamer Atmaca, Profesör Doktor Nurdan Duman, sonra sendikalar, Profesör Sabiha Sunar, Profesör Doktor Erdal Hamarta, Hüseyin Ekrem Cunedioğlu, Salih Gözüm, Nilay Kara, Profesör Selçuk Candansayar, Profesör Doktor Hakan Çetin, Üner Karabayık, Sosyoloji Derneği, Türk Psikiyatri Derneği, Yeşilay, Aile Vakfı oldu; hâlâ da dinlemeye, değerlendirmeye devam ediyoruz. Önümüzdeki hafta da inşallah, dijital platformları, mecraları dinleyeceğiz ve ondan sonra da kamu kurumlarını dinleyeceğiz, değerlendireceğiz.

Ben bugünkü katkılarınızdan dolayı çok teşekkür ediyorum. Hepimiz sonuç itibarıyla bu çocuklarımızın geleceği açısından daha güzel... Oyunlarını oynasınlar gerçekten ailelerin sorumluluğu içerisinde, onların takip edebileceği bir düzlemde ama elbette ki bu hizmet sunucuları da kendi sorumluluklarının bilinci içerisinde bunları değerlendirsinler diye düşünüyorum.

II.- OTURUM BAŞKANLARININ KONUŞMALARI (Devam)

3.- Komisyon Başkanı Yusuf Beyazıt'ın, Komisyonun 14 Temmuz 2026 Salı ve 16 Temmuz 2026 Perşembe günleri yapacağı toplantılara ve 17-18 Temmuz 2026'da İstanbul'da yapacağı alan çalışmasına ilişkin açıklaması

BAŞKAN YUSUF BEYAZIT - Değerli arkadaşlar, 14 Temmuz Salı günü Millî Eğitim Bakanlığı ve İçişleri Bakanlığının ilgili kurumlarını, Genel Müdürlüklerini dinleyeceğiz. 16 Temmuz Perşembe günü sosyal medya mecraları, X, YouTube, Instagram, Facebook, TikTok temsilcilerini dinleyeceğiz. 17-18 Temmuzda -cuma, cumartesi- İstanbul'da alan çalışması yapacağız.

Ondan sonra toplantılarımız devam edecek diyor, hepinize çok teşekkür ediyorum.

Toplantıyı kapatıyorum, sağ olun.

Kapanma Saati: 18.05