

DİJİTAL OYUNLARIN CEZA HUKUKU

ve

5651 SAYILI KANUN KAPSAMINDA ERİŞİM ENGELLEME
KARARLARI AÇISINDAN DEĞERLENDİRMESİ

Gözde MODOĞLU

112692002

İSTANBUL BİLGİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BİLİŞİM VE TEKNOLOJİ HUKUKU YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Yrd. Doç. Dr. Leyla KESER BERBER

2015

DİJİTAL OYUNLARIN CEZA HUKUKU VE 5651 SAYILI KANUN
KAPSAMINDA ERİŞİM ENGELLEME KARARLARI AÇISINDAN
DEĞERLENDİRMESİ

THE ASSESSMENT OF THE DIGITAL GAMES UNDER THE CRIMINAL
LAW AND THE DECISION OF BLOCKING ACCESS UNDER THE LAW
NUMBER 5651

Gözde MODOĞLU
102692002

Doç. Dr. Leyla KESER BERBER

Yrd. Doç. Dr. Murat Volkan DÜLGER

Yrd. Doç. Dr. Emre BAYAMLIOĞLU

Tezin Onaylandığı Tarih

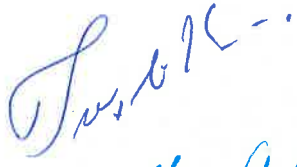


Toplam Sayfa Sayısı

Anahtar Kelimeler (Türkçe)

- 1) Sanal dünya
- 2) Sanal unsur
- 3) Avatar
- 4) Sanal para
- 5) Çok Katılımcı Online Rol Yapma Oyunları

Anahtar Kelimeler (İngilizce)

- 1) Virtual world
- 2) Item
- 3) Avatar
- 4) Virtual Currency
- 5) Massively Multiplayer Online

: 
: 
: 

:

: 98

ÖZET

Çağımızda dünyada hız kesmeden ilerleyen teknolojik gelişim beraberinde insanlık tarihi için devrim niteliğindeki gelişmelerin ve bu doğrultuda yeni bir dönemin doğmasını sağlamıştır. Bu gelişmeler insanlığın varoluşundan beri hayatının parçası olan “oyun”u da etkilemiş ve oyunlar teknolojik gelişmelere entegre hale gelmiştir. Dünyada 2015 yılında oyun sektörünün 70 milyar doları bulması, milyarlarca insanın bu sektöre gösterdiği ilgiyi gözler önüne sermektedir. Özellikle ülkemiz açısından, oyunların insan hayatındaki yerinin artması dikkate alınarak bu alandaki hukuksal eksiklikler tespit edilmeli ve gerekli yasal düzenlemeler gerçekleştirilmelidir. Ülkemizde dünya ülkelerinin aksine hukuk camiasının oyun sektörüne yabancı olması, dijital oyunlara maddi - manevi emek veren oyuncuların “hukuki” problemler karşısında zor durumda bırakılmaktadır. Bu nedenle bu alandaki açıkların mutlaka kapanması gerekmektedir.

Bu çalışmada, dijital oyunların tanımı, tarihçesi ve türlerinden yola çıkılarak, dijital oyun dünyasında aşına olunan avatar, item, sanal dünya, sanal para gibi kavramlar açıklanmıştır. Bu bilgiler ışığında, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri ve ABD’de yasallaşan Çocukların Çevrimiçi Gizliliği’nin Korunması Yasası hakkında bilgi verilmiş ve bu konuda ülkemizdeki eksiklikler tespit edilmiştir. Bununla birlikte ülkemizde çokça tartışılan ve eleştirilen 5651 sayılı Kanun çerçevesinde dijital oyunlar hakkında verilen erişim engelleme kararları tartışılarak ülkemizde dijital oyunlardaki derecelendirme ve işaretleme sorunu üzerinde durulmuştur. Son olarak dijital oyunlardaki sanal dünyalar ile gerçek dünya arasındaki geçirgenlik üzerine dikkat çekilmiştir. Bu doğrultuda sanal dünyalarda gerçekleşen gerçek ticaret ve para kazanmanın bir getirisi olarak bu alanların kötüye kullanımı neticesinde dijital oyunlarda işlenmiş olunan suçlar ve bu konudaki dünya örnekleri ile 5237 sayılı Türk Ceza Kanun’unda düzenlenen maddeler incelenerek, Kanun’daki eksikliklere değinilmiştir. Dolayısıyla çalışmamız, Türkiye’ye dijital oyun düzenleme önerileri getirerek, güncel mevzuat ile karşılaşılabilecek riskleri de ortaya koymayı amaçlamıştır.

ABSTRACT

The not-slackening progress of technological development in this current age brought along revolutionary developments for the human history and thus has led to the emergence of a new era. These developments have also influenced "games" that are part of its life since mankind's existence and so games have become integrated with the technological advancements. In 2015, people's increasing attention to gaming business, obviously increased the value of the business to \$ 70 billion. Especially with respect to our country, the legal shortcomings in this field should be identified considering the growing place of games in people's lives and the necessary legal arrangements must be realized. Unlike many other countries of the world, the legal community of our country is foreign to the gaming industry and this leaves players, who take great pains with digital games, in the lurch while facing legal problems, both materially and morally. Therefore, it is absolutely necessary to fill the gaps in this area.

Based upon the definition, history and genre of digital games, familiar concepts/notions in the digital gaming world like avatar, item, virtual world and virtual currency are asserted in this study. In the light of such information, there is also some informative content about the influence of digital games on children and the legalization of "Children's Online Privacy Protection Act" in the USA, accordingly deficiencies in our country in this regard are being traced. On the other hand, the decisions on blocking access to digital games within the framework of the much debated and criticized Act No. 5651 in our country are being questioned, whereas digital games age rating problems are also addressed. Last but not least, permeability of virtual worlds and the real world is being highlighted. Accordingly, as a result of abuse of the real trade and money traffic in the virtual world, committed crimes in the digital gaming, corresponding examples from all over the world and enacting in the No. 5237 Act of the Turkish Penal Code are being analyzed, whereas the shortcomings in the law are mentioned. Thus, our study offers suggestions for regulations on digital gaming in Turkey, simultaneously pointing out the risks that might be encountered with the current legislation.

GİRİŞ

I.	Konunun Takdimi	4
II.	Tezimizde Kullanılacak Olan Terimler	7

Birinci Bölüm

MMORPG'İN, MOO TÜRLERİNİN, SANAL DÜNYANIN VE İLGİLİ KAVRAMLARIN TANIMI

I.	MMO Tipi Oyun Türleri	8
A.	MMORPG (MassivelyMultiplayer Online Role Play)	8
1.	MMORPG'nin Kökeni	10
B.	MMOFPS (MassivelyMultiplayer Online First PersonShooter)	11
C.	MMORTS (MassivelyMultiplayer Online Real Time Strategy)	12
D.	MMOTPS (MassivelyMultiplayer Online Third PersonShooter)	12
III.	Sanal Dünya Nedir?	12
A.	Sanal Dünya'nın Özellikleri	14
B.	Sanal Dünya Ekonomisi ve Devletlerin Bu Alanı Regüle Etmek İstemelerinin Sebepleri	16
1.	Sanal Dünya Ekonomisi	16
a.	Gold Farming	20
2.	Devlerin Sanal Dünyayı Kontrol Etmek İsteme Sebepleri	21

IV.	Sanal Dünyalarda Meydana Gelen Uyuşmazlıklar ve Çözüm Tercihleri	23
V.	Avatar Nedir?	26

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUKLAR AÇISINDAN DEĞERLENDİRMESİ İLE 5651 SAYILI KANUN KAPSAMINDA DİJİTAL OYUNLAR HAKKINDA VERİLEN ENGELLEME KARARLARI

I.	Dijital Oyunların Çocuklar Açısından Değerlendirilmesi	30
II.	Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children's Online PrivacyProtectionAct, COPPA)	33
III.	5651 Sayılı Kanun Kapsamında Dijital Oyunlar Hakkında Verilen Erişim Engelleme Kararları	37
A.	Genel Olarak 5651 Sayılı Yasa Kapsamında İnternet İletişiminin Engellenmesi Düzenlemesi	37
B.	5651 sayılı Kanun kapsamında engelleme kararı verilen dijital oyunlar	41
1.	Minecraft Adlı Oyun Hakkındaki İnceleme	42
2.	Metin 2 Adlı Oyun Hakkında Sakarya Valiliği Tarafından Verilen Karar ve Uygulaması	48
3.	Sanalika Adlı Dijital Oyun Hakkında Verilen Karar	50
4.	Farmville Hakkındaki Engelleme Kararı Haberi	52
IV.	Dijital Oyunlarda Derecelendirme ve İşaretleme Sorunu	53

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
DİJİTAL OYUNLAR VE BİLİŞİM SUÇLARI

I.	Giriş	58
II.	Bilişim Suçu Tanımı	59
III.	Bilişim Suçlarının İşlenme Sebepleri ve Şekilleri	60
IV.	Hukuka Aykırı Olarak Bilişim Sistemine Girme ve Sistemde Kalma Suçu (m.243) ve Bilişim Sisteminin İşleyişinin Engellenmesi veya Bozulması Suçu ile Verilerin Yok Edilmesi veya Değiştirilmesi Suçu (m.244/1-2)	62
A.	Hukuka Aykırı Olarak Bilişim Sistemine Girme ve Sistemde Kalma Suçu (m.243)	62
B.	Bilişim Sisteminin İşleyişinin Engellenmesi veya Bozulması Suçu ile Verilerin Yok Edilmesi veya Değiştirilmesi Suçu (m.244/1-2)	65
C.	TCK m. 243 ve TCK m. 244/1-2 de Yer Alan Suç Tiplerinin Işığında Dijital Oyunların Değerlendirilmesi	67
V.	Kimlik Hırsızlığı (Identity Theft)	71
VI.	Bilişim Sistemi Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu (m. 244/4) ve Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması Suretiyle Hırsızlık Suçu (m. 142/2-e)	78
A.	Bilişim Sistemi Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu (m. 244/4)	78
B.	Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması	79
C.	TCK 244/4 ve TCK 142/2-e’de Düzenlenen Suç Tipleri Işığında Dijital Oyunların Değerlendirilmesi	82
1.	Habbo Otel ve Runescape Kararlarının Türk Mevzuatı Kapsamında Değerlendirilmesi	87

D.	Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu (m. 158/1-f) ve “Virtual Mugging” (Sanal Saldırı) Kavramı	90
A.	Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu (m. 158/1-f)	90
B.	“Virtual Mugging” (Sanal Saldırı) Kavramı Açısından Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu	91
E.	Mr. Bungle Olayı İle Sanal Saldırı Suçunun TCK Kapsamında Değerlendirilmesi	92
	SONUÇ	98

KISALTMALAR

ABD	:	Amerika Birleşik Devletleri
AİHM	:	Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi
BBFC	:	British Board Of Classification
c.	:	cümle
C.D.	:	Yargıtay Ceza Dairesi
C.K.	:	Ceza Kanunu
CMK	:	Ceza Muhakemesi Kanunu
ÇDR	:	Çevrimiçi Davranışsal Reklamcılık
ÇKORYO	:	Çok Katılımcı Online Rol Yapma Oyunları
COPPA	:	Children's Online Privacy Protection Act
DOGED	:	Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği
E.	:	esas
EA	:	Electronic Arts
ESRB	:	Entertainment Software Rating Board
ETCK	:	Eski Türk Ceza Kanunu
f.	:	fıkra
K.	:	karar
m.	:	madde
MK	:	Türk Medeni Kanunu
MMOFPS	:	Massively Multiplayer Online First Person Shooter
MMORPG	:	Massively Multiplayer Online Role Play

MMORTS	:	Massively Multiplayer Online Real Time Strategy
MMOTPS	:	Massively Multiplayer Online Third Person Shooter
MOO	:	Massively Multiplayer Online
MUD	:	Multi-user Dungeon
PEGI	:	The Pan-European Game Information
s.	:	sayfa
TCK	:	Türk Ceza Kanunu
TDK	:	Türk Dil Kurumu
TİB	:	Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı
TL	:	Türk Lirası
TÜDOF	:	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
USC	:	United States Code
vb.	:	ve benzeri
VSP	:	Virtual Standardized Patient
Wow	:	World Of Warcraft
YCGK	:	Yargıtay Ceza Genel Kurulu
8. C.D.	:	Yargıtay 8. Ceza Dairesi
11. C.D.	:	Yargıtay 11. Ceza Dairesi
2 D	:	ikiboyutlu
3D	:	üçboyutlu

KAYNAKÇA

Arıkan, Ayşe Saadet:BilgisayarProgramlarınınKorunması AB veTürkiye, s. 6. (çevrimiçi) <http://tbbdergisi.barobirlik.org.tr/m1996-19963-909>.

Artuk, Mehmet Emin / Gökçen, Ahmet / Yenidünya, Ahmet Caner:CezaHukukuGenel Hükümler,8. Bası, AdaletYayınevi, Ankara,2014.

Aydın, ÖyküDidem:ÜçDemokrasideDüşünceÖzgürlüğüveCezaHukuku I Amerika BirleşikDevletleri, SeçkinYayınevi, Ankara, 2004.

Balkin, Jack M.:“Virtual Liberty: Freedom To Design And Freedom To Play In Virtual Worlds”, Virginia Law Review, 2004.

Barfield, Woodrow: Intellectual Property Rights In Virtual Environments: Considering The Rights Of Owners, Programmers and Virtual Avatars, 2006.

Başusta, Hasan:Facebook’unEnPopülerOyunlarınaErişimNedenEngellendi?, (çevrimiçi) <http://webrazzi.com /2009/10/03facebookun-en-populer-oyunlarina-erisim-neden-engellendi/>.

Benzer, Dr.Recep:SiberSuçlarveTeorikYaklaşımlar, “GüncelTehdit: SiberSuçlar”, Ed: Yrd. Doç. Dr. HüseyinÇakır/Mehmet SerkanKılıç, Ankara, SeçkinYayıncılık,2014.

Brenner, Susan W.:Fantasy Crime, Selected Works, November 2008.

Catronova, Edward:Theory of The Avatar, CESIFO Working Paper No: 863, Category 2: Public Choise, 2003.

Dibbel, Julian: “From Jack M. Balkin and Beth Simone Noveck, eds., The State of Play: Law andVirtual Worlds”, (çevrimiçi) <http://www.yale.edu/lawweb/jbalkin/telecom/ juliandibbellowned. pdf>.

Dokurer,

Semih:BilişimSuçlarıLaboratuarlarındaÇocukPornografisiİncelemeleri<http://www.dokurer.net/files/documents/cocukpornincelemeleri.pdf>.

Dülger, Murat Volkan:BilişimSuçlarıve İnternet İletişimHukuku, 5. Bası, Ankara, SeçkinYayıncılık, 2014.

Gemalmaz, H.Burak:SanalDünyalardaİktidarveÖzgürlük, Beta Yayınları, İstanbul, 2011.

Gökalp, Alper:Oyunbozan, 2015, (çevrimiçi)
<http://www.oyunder.org/site/oyunbozan/>.

Guevin Jennifer:Virtual mugging met with condemnation, chuckles, Cnet,
<http://www.cnet.com/uk/news/virtual-mugging-met-with-condemnation-chuckles/>.

HekimHakan /
BaşbüyükOğuzhan,SiberSuçlarveTürkiye'ninSiberGüvenlikPolitikaları,
<http://utsam.org/images/upload/attachment/cilt4/Sayi2/Siber%20Su%C3%A7lar%20ve%20T%C3%BCrkiye%E2%80%99nin%20Siber%20G%C3%BCvenlik%20Politikalar%C4%B1.pdf>.

Joshi, Rahul:Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games,Royal Holloway University of London, 2008.

Karagülmez, Ali:BilişimSuçlarıveSoruşturma – KovuşturmaEvreleri, 5. Bası,
 Ankara SeçkinYayıncılık, 2014.

Kendirli, Tansu:TürkiyeNedenBirOyunÜlkesiOlmasın?,OyunTasarımcıları,
 Geliştiricileri, YapımveYayıncıDerneği, 2014, (çevrimiçi) <http://www.oyunder.org/site/turkiye-neden-bir-oyun-ulkesi-olmasin/>.

Kırhoğlu, Melih:ÇevrimiçiDavranışsalReklamcılıkveKişiselMahremiyetİhlalleri,
 (çevrimiçi) <http://mimoza.marmara.edu.tr/~melihk/cdr.pdf>.

Kirchheimer, Sid:“*Identity Theft Is A Serious Problem*”, Cybercrime, Opposing Viewpoints Series, Ed. Louise I. Gerdes., Greenhaven Press, USA, 2013.

Klimmt, Christoph:Virtual Worlds As A Regulatory Challenge: A User Perspective, “Virtual Worlds of Criminality” Ed: Kai Cornelius, Dieter Hermann, Springer, 2011.

Lastowka, F. Gregory / Hunter, Dan:The Laws Of The Virtual Worlds, University of Pennsylvania School, Public Law and Legal Theory Research Paper Series, Research Paper No:26, Institute for Law and Economics, 2003, (çevrimiçi) <http://papers.ssrn.com/abstract=402860>

Lodder, Arno R.:Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics and the 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft, “Virtual Words and Criminality”, Ed: Kai Cornelius, Dieter Hermann, Springer, 2011.

Meyer, Timothy Lee: A Study On Trading A Scams In Massively Multiplayer Online Role-Playing Games And Risk Mitigation Techniques, Iowa State University, Graduate Theses And Dissertation, (çevrimiçi) <http://lib.dr.iastate.edu/etd>, 2011.

Moringilello, Juliet M.: Towards A System of Estates in Virtual Worlds, "Cyberlaw Security & Privacy", Ed: Sylvia Mercado Kierkegaard, Ankara Barosu Yayınları, 2007.

Nebil, Fusun S.: Minecraft İsveç'te zorunludur Türkiye'de Yasak Aradaki 7 Farkı Bulun, <https://dijitaloyun.wordpress.com/2015/03/11/minecraft-isvecte-zorunluders-turkiyede-yasak-aradaki-7-farki-bulun/>

Özbek, Veli Özer: Müstehcenlik Suçu, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2009.

Özbek, Veli Özer / Kanbur, M. Nihat / Doğan, Koray / Bacaksız, Pınar / Tepe, İlker: Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, 7. Bası, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2014.

Parlar, Ali: Geliştirilmiş Güncellenmiş Türk Ceza Hukukunda Bilişim Suçları, 2. Bası, Ankara, Bilge Yayınevi, 2014.

Parsons, Jeffrey Michael: An Examination Of Massively Multiplayer Online Role Playing Games As A Facilitator Of Internet Addiction, Iowa Research Online, (online) <http://ir.uiowa.edu/etd/98/>, 2005.

Primer, Wendy : Virtual World User Business Models : The Virtual Policy Network, 2009, (çevrimiçi), <http://www.virtualpolicy.net/primer-virtual-world-user-business-models.html>.

Rizzo Albert "Skip" / Talbot, Thomas "Brett": USC Standart Patient Hospital, USC Institute For Creative Technologies, 2013, (çevrimiçi) <http://ict.usc.edu/prototypes/usc-standard-patient-hospital/>

Rumbles, Wayne: Theft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?, Canterbury Law Review, (Vol 17,2,2011) (çevrimiçi) http://www.laws.canterbury.ac.nz./documents/17_2_354_374.pdf.

Soyseçkin, İdil: Siberuzamda Bir Dünya; MUD'larda Toplumsal Cinsiyetin Şekillenmesi, (çevrimiçi) <https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/fe3.pdf>, Folklor/edebiyat, Sayı: 50, cilt:13, 2007.

Tevetođlu, Mete: Minecraft Yasaklama Talebi ve Oyun Yasakları Hakkında, (çevrimiçi) <http://www.doged.org/minecraft-yasaklama-talebi-ve-oyun-yasaklari-hakkinda/>

Olson, Cherly K.: Children's Motivation for Video Game Play in the Context of Normal Development, (çevrimiçi) <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-180.pdf>,

İNTERNET SAYFALARI

<http://cs.stanford.edu/people/eroberts/courses/cs181/projects/controlling-the-virtual-world/history/rape.html>

http://en.wikipedia.org/wiki/A_Rape_in_Cyberspace

http://en.wikipedia.org/wiki/Legal_status_of_cartoonpornographydepictingminors

<http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-court-decision.html>,

<http://www.pelingurlek.com/online-oyunda-hirsizliga-gercek-ceza/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Julian_Dibbell

<http://en.wikipedia.org/wiki/LambdaMOO>

<https://help.habbo.com.tr/entries/21649238-Habbo-Nedir->,

<http://www.sulake.com/>

<http://www.bbc.com/news/10207486>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/RuneScape>, <http://www.runescape.com/>

<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1028A>

<http://maplestory.nexon.net/micro-site/10thAnniversary>

<http://kotaku.com/5067773/japanese-woman-jailed-after-killing-virtual-husband>

<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/japan/3248106/Japanese-woman-arrested-after-murdering-virtual-husband-in-online-computer-game.html>

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

<http://www.pegi.info/en/index/id/28/>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>

<https://zynga.com/games/farmville>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>,

<http://turk-internet.com//portal/yazigoster.php?yaziid=48863>

<https://www.teachergaming.com/index.html#about>

<https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#kids-category>

<http://blog.momswithapps.com/about/>

<http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2013/07/20130712-16.htm>,

<http://www.elig.com/docs/elig-library-66478-v6-5651-sayili-kanuna-eklenen-8A-maddesi-degerlendirmesi.pdf>

http://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Online_Privacy_Protection_Act,

<http://www.coppa.org/comply.htm>

http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bati&arama=kelime&guid=TDK.BATI.5555df02be84c3.90349348

http://en.wikipedia.org/wiki/Gold_farming#Law.2C_regulation_and_taxation

Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler - 1 (Digital Games, Multimedia Creations and Contemporary Legal Problems) <http://www.turk-internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=43169>

URKMOO Portal, (online) <http://www.turkmmo.com/mmofps-genel/62369-mmofps-nedir.html>,

OyunMerkezim, (online) <http://www.oyunmerkezim.com/konular/190-MMO-Nedir-MMO-Turleri-Nelerdir.html>,

<http://tr.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

GİRİŞ

I. Konunun Takdimi:

Elektronik teknolojinin özellikle son otuz yıldaki hızlı değişimi, insanlık tarihinde devrim niteliğinde gelişmelerin ve yeni bir dönemin doğmasını sağlamıştır. Bu yenilikler bireylerin günlük hayatlarını da yakından etkilemiştir. Bu hızlı gelişimin, deyim yerindeyse teknolojik patlamaların bir sonucu olarak, insanlığın varoluşundan beri hayatının bir parçası olan “oyun” da zamana ayak uydurarak teknolojik sistemlerle entegre hale gelmiştir. Gerçekten de eskiden, mahalledeki arkadaşlarla sokakta oynanan oyunlar yerini, dünyadaki tüm oyuncuların bir araya gelerek birlikte oynayabilecekleri platformlara bırakmıştır.

Dünyada 1 milyardan fazla kişinin dijital oyun oynadığı ve gün geçtikçe daha küçük yaştaki insanların oyunlar ile tanışması, oyun sektörüne yönelik bu rağbetin aynı hızla devam edeceğini açık bir şekilde gözler önüne sermektedir. Nitekim oyun sektörü otuz yılda sinema sektörünü büyük bir farkla geçmiştir.

Dijital oyunlar, ilk olarak oyun konsolları ile hayatımıza girmiştir. Bu dönemde “Tetris” gibi oyun konsolları oynanmaktaydı. Ardından teknolojinin gelişimiyle birlikte daha kaliteli konsollar üreilmeye başlanmış ve “Atari” gibi oyunlar hayatımızda yerini alarak bu oyunlarla televizyona olan bağlılık artmıştır. Sonrasında ise, bilgisayarın insanların hayatındaki vazgeçilmez yeri dolayısıyla oyunlar bilgisayarlarda oynanmak üzere üreilmeye başlanmıştır. Son olarak ise, internetin bilgisayarla buluşması neticesinde ileri teknolojilere sahip oyunlar üreilmeye başlanmıştır. Günümüzde en çok oynanan oyun türü olarak MassivelyMultiplayer Online (MOO) oyunlar karşımıza çıkmaktadır.

MOO tarzı oyunların hayatımızda yerini alması, yeni kavramlar ile tanışılmasını sağlamıştır. Günümüzde bu tür oyunları oynamayan kişilerin bile kulaklarının aşına olduğu kavramların başında “sanal dünya (virtualworld)” ve “avatar” gelmektedir. Sanal dünya ve avatar kavramlarına tezimizde detaylı bir

şekilde yer verilmiştir. Ancak kısaca bahsetmek gerekirse, sanal dünya, gerçek dünyanın iki veya üç boyutlu simülasyonlarının bulunduğu ve oyuncuların deyim yerindeyse yaşam alanı kurdukları yeni bir dünyadır; avatar ise, oyuncuların sanal dünyalardaki dijital temsilcisi, yansımasıdır.

MOO tipi oyunlardan en çok ilgi çeken ve son 10 yılda ciddi bir popülariteye sahip olan MMORPG (MassivelyMultiplayer Online Role Play)ler oyunculara kendi yaratacakları bir karakter (avatar) imkânı sunmanın yanında, oyuncuların oyundaki yeteneklerini ve yaşam standartlarını artırmak için belirli bir zaman, emek ve para sarf etmelerini de sağlamaktadır. Çevrimiçi (online) olarak oynanan ve diğer oyuncularla etkileşim içerisinde bulunma imkanı sağlayan bu oyunlar, dünyanın her tarafındaki oyuncuların belirli bir çevre (mekan) etrafında aynı anda bulunmasını sağlamaktadır. Bu da, yeni bir sosyalleşme mecrasının kapılarını açmıştır.

Yukarıda oyuncuların zaman ve emek yanında para da harcadıklarından bahsedilmiştir. Bunun sebebi, oyun içerisindeki sanal unsurların satarak gerçek paraya çevrilebilmesi, belirli sanal unsurları satın almak ya da oyundaki yüksek seviyelere (level) erişmek için oyuncuların gerçek para ile alışveriş yapabilmesidir. Bu durum sanal dünyaların kendi içlerinde bir ekonomiye sahip olmalarına neden olmuştur.

2001 yılında gerçekleştirilen bir araştırma neticesinde, *Everquest* adlı MMORPG'nin gayri safi milli hâsılasının, Bulgaristan'dan daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun içerisindeki sanal dünyanın gayri safi milli hasılasının, bir ülkeninkinden fazla olması oldukça şaşırtıcı bir neticedir ve sektörün büyüklüğünü açıkça gözler önüne sermektedir.

Tezimizin ilk bölümünde öncelikle konunun anlaşılabilir olması için dijital oyun türleri, sanal dünya, sanal dünya ekonomisi ve avatar gibi konularda bilgi verilmektedir.

Tezimizin ikinci bölümünde, dijital oyunların küçük yaştaki çocuklar tarafından da oynanmasının getirdiği tedirginlikler neticesinde, ülkelerin dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini araştırması üzerinde durulacaktır. Bu konuda özellikle, ABD’de yasalaşan Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children’s Online PrivacyProtectionAct) hakkında bilgi verilmektedir.

Tezimizin üçüncü bölümünde, ülkemizde oldukça tartışılan ve eleştirilen 5651 sayılı “*İnternet Ortamında YapılanYayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun*” çerçevesinde erişim engellenmesi kararı verilen dijital oyunlar, söz konusu erişim engellenmesi kararının gerekçesi değerlendirilmektedir. Bununla birlikte, ülkemizde dijital oyunlarda derecelendirme ve işaretleme sorunu üzerinde durulmaktadır. Bu kapsamda, ülkemizde dijital oyunların tasnifinin ve derecelendirmesinin yapılmamasının, dijital oyunlara erişimin engellenmesi kararlarını beraberinde getirdiği hakkında bilgi verilmektedir ve Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 2011 yılında kurulan ancak sonradan lağvedilen Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) hakkında bilgi verilmektedir.

70 milyar doları bulan oyun sektöründe özellikle sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki geçişlik ve gerçek para ile sanal dünyalarda gerçekleşen ticaret, kolay para kazanma amacı güden kişilerin dikkatini çekmiştir. Bu ilgi beraberinde kötüye kullanımları getirmiş ve oyunlar aracılığıyla suç işlenebilir hale gelmiştir.

Ülkemizde ne yazık ki dijital oyunların yalnızca çocuklar tarafından oynandığı varsayılarak, bu alanlarda işlenen suçlar ciddiye alınmamaktadır. Nitekim Türkiye’de dijital oyunlarda işlenen suçlara ilişkin herhangi bir karar bulunmamaktadır. Bu nedenle tezimizin son bölümünde, yabancı ülke kararlarındaki olaylar ülkemizde işlenseydi 5237 sayılı Türk Ceza Kanun’u (TCK) açısından hangi suç tipleri açısından değerlendirilmesi gerekirdi şeklinde bir inceleme gerçekleştirilecektir. Bu yönüyle ele alınan konular ile ilgili TCK’daki eksiklere değinilmektedir.

II. Tezimizde Kullanılacak Olan Terimler

Tezimizde dijital oyun dünyasında kullanılan bir takım “yeni nesil” sayılabilecek kavramlardan bahsedilmiştir. Kavram kargaşasına sebebiyet verilmemesi ve çalışmada ele alınan hususların doğru anlaşılması bakımından bahsedilen kavramlar hakkında kısaca bilgi verilmesi gerektiğini düşünüyoruz.

Sanal unsur (vgo):Item, İngilizce kökenli bir kelime olup, “madde”, “eşya” anlamını taşımaktadır. Dijital oyun dünyasında, oyuncuların sahip oldukları unsurlar item olarak ifade edilmektedir. Tezimizde Türkçe terimlere yer verilmek istendiğinden item kelimesi, sanal unsur olarak kullanılmıştır.

Ucpcn" fÄp{c<Dijital oyunlar açısından önemli bir kavram olduğundan, tezimizin ilk bölümünde ayrıntılı olarak açıklanacak olmakla birlikte, kısaca, gerçek dünyanın iki veya üç boyutlu simülasyonlarının bulunduğu, oyuncunun kendisini avatar adlı simge ile temsil ettiği, diğer oyuncularla eş zamanlı olarak iletişimde bulunulabilen ve bilgisayar tarafından yönetilip süreklilik arz eden dijital oyun dünyasıdır.

Avatar: Tezimizin birinci bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmış olmakla birlikte, kısaca, oyuncuların dâhil oldukları sanal dünyada kendilerini temsil ettikleri simge olarak adlandırılır.

Log in: Sistemde oturum açmak anlamına gelmektedir. Dijital oyunlar açısından ele alınırsa, oyuncunun bilgisayarını açarak, oynamakta olduğu dijital oyundaki sanal dünyaya dahil olması anlamına gelir.

Logout: Sistemdeki oturumu kapatmak anlamına gelmektedir. Bir başka deyişle, oyuncunun dahil olduğu sanal dünyadan çıkması, oyunu kapaması anlamına gelir.

Q{wp" k±k" ucpcn" retc<"Oyuncuların, gerçek para ile veya oyunlarda belirli seviyelere gelmeleri neticesinde elde etmiş oldukları parayı ifade etmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM
MMORPG'İN, MOO TÜRLERİNİN,
SANAL DÜNYANIN VE İLGİLİ KAVRAMLARIN TANIMI

I. MMO Tipi Oyun Türleri

MMO, massivelymultiplayeronline'in kısaltmasıdır. Türkçe'ye“internet üzerinden gerçek zamanlı olarak oynanan çok oyunculu oyunlara verilen isim” olarak çevirebilir. MOO, oyunlara verilen genel bir isim olmakla birlikte oyun dünyasında kullanılan birkaç oyun türü bulunmaktadır Aşağıda, bu türlerin ne olduğu hakkında bilgiler yer almaktadır.

A.MMORPG (MassivelyMultiplayer Online Role Play)

MMORPG'lerin Türkçe karşılığı, “Çok Katılımcı Online Rol Yapma Oyunları” (ÇKORYO) şeklinde belirtilmektedir.

MMORPG'lerde oyuncuların seçtikleri ya da oluşturdukları karakterler tamamen fantezi ürünüdür ve oyuncuların oyundaki ırkları ve diğer kimlik bilgileri bazı istisnalar dışında gerçeği yansıtmaz. Karakterin kontrolü tamamen oyuncuya aittir. MMORPG'de oyuncular oyuna giriş yaptıktan sonra genellikle belirli gruplara veya kabilelere üye olarak, oyunun hayali evrenini keşfetmeye başlarlar¹.

MMORPG'lerin anavatanının Güney Kore olduğu kolaylıkla söylenebilir. Zira Güney Kore, dünyada MMORPG'lerin en çok oynandığı ülke olmakla birlikte, bu oyunlar, çocuğundan yaşlısına her yaş grubundan insan tarafından oynanmaktadırlar.

Second Life, There, Everquest, Ultima Online, World Of Warcraft (WoW) ve Metin2 MMORPG'ye örnek gösterilebilir. Bu oyunlar rol yapma oyunları olup büyük sanal dünyalarda yüz binlerce oyuncunun aynı anda aynı yerde oynadığı oyunlardır.

¹ <http://tr.wikipedia.org/wiki/MMORPG>, (Erişimtarihi: 17.5.2015)

Dolayısıyla klasik bilgisayar ve internet oyunlarının çok ilerisinde kullanıcılarına sanal bir yaşam alanı sunmaktadırlar. Gerçekten de oyun kullanıcıları, kendi yarattıkları karakterler (avatar) ile gerçek hayattaki gibi doğmakta, büyümekte, evlenmekte, savaşmakta, diğer oyun kullanıcıları ile sosyalleşmekte, ticaret yapıp para kazanmakta hatta oyunda bulunan diğer kullanıcıların avatarları tarafından “hukuka aykırı” eylemlere maruz kalmaktadırlar².

2009 yılı itibariyle 100 milyon civarında insanın MMORPG’larda “yaşadığı” belirlenmekle birlikte, 2011 yılı itibariyle bu sayının en az 300 milyon olduğu düşünülmektedir³. Görüldüğü üzere, oyun kullanıcıları, gerçek hayatın bir yansıması olarak bu alanlarda yaşamaktadırlar.

Oyunculara MMORPG’lerin cazip gelmesinin sebeplerin birisi, önceden de belirttiğimiz üzere, oyuncuların sanal dünyalar vasıtasıyla sosyalleşmeleridir. Zira sanal dünyalarda her milletten, her dilden oyuncular bulunmaktadır. Oyun oynarken bu kişilerle iletişime geçilmekte, bazen savaşlarda birlikte “düşmana karşı” savaşmakta, bazen ise bir “sanal parti” ile birlikte eğlenceli vakit geçirilmektedir. Tabi ki sanal dünyadaki arkadaşılığın gerçek hayatta da devam etmesi mümkündür.

Bir diğer sebep, oyun kullanıcıların avatarlarını “geliştirme” ihtiyacı hissetmeleridir. Oyun kullanıcısı, avatarına daha güzel silah, kıyafet alabilmek veya güç kazanabilmek için saatlerce bilgisayar başında zaman geçirmektedir. Bazı oyunlarda bir takım sanal unsurlara (*item*) sahip olunabilmesi için oyun kullanıcısının gerçek para ile o sanal unsuru satın alması gerekir. Dolayısıyla oyun kullanıcısı, zaman ve emek harcadığı gibi oyun için para da harcamaya başlar.

² H.BurakGemalmaz, SanalDünyalardaİktidarveÖzgürlük, Beta Yayınları, 2011, s.3,4.

³ Gemalmaz, s.4.

1. MMORPG'nin Kökeni

MMORPG'in kökeni, mekân ve kimlik yaratımını ön planda tutan bilgisayar dolanımlı internet ortamlarından birisi olan MUD'a (Multi-user Dungeon/Çok Kullanıcılı Zindan) dayanmaktadır. MUD'lar, net üzerinden oynanan metin tabanlı oyunlardır. Çok Kullanıcılı Zindan (MUD) adlandırması, 1970'lerin sonu ve 1980'lerin başında liselerde ve üniversitelerde çok popüler olan, bilgisayarsız oynanan rol yapmaya dayalı fantezi oyunu Zindanlar ve Ejderhalar'a (DungeonsandDragons) dayanmaktadır⁴. MUD odaların, çıkışların ve diğer nesnelerin tasvirlerinin veritabanından oluşan, dünyanın her yerinden telefon hatlarıyla bağlanılan ve kullanıcıların birbirleriyle etkileşimde bulunduğu bir yazılım programıdır.

MUD, RoyTrubshaw ve Richard Bartle tarafından EssexUniversitesi'ndeki eğitimleri sırasında geliştirilmiştir⁵. Bu oyun ilk başta yalnızca üniversitedeki öğrenciler tarafından oynanmış, yaklaşık bir yıl sonra ise, üniversite dışından oyuncular da evlerindeki çevirmeli modemleri kullanarak erişim elde etmişlerdir⁶. MUD'ların genel olarak iki farklı tipi bulunmaktadır: Savaşa ve rekabete dayanan macera tipi MUD'lar ile sosyal etkileşime ve sanal dünya inşasına odaklanan sosyal MUD'lar⁷.

MUD'larda da oyuncular avatarları ile oyunda temsil edilmektedirler. Bir oyuncu MUD'a girmek istediğinde, avatar yaratır ve sosyal MUD'larda karakterin adını ve cinsiyetini, macera MUD'larında ise ek olarak ırk ve sınıf tercihleri yapılır. Eski ve hala devam etmekte olan MUD'lardanLambdaMOO sosyal MUD'a örnektir.

⁴ İdilSoyseçkin, SiberuzamdaBirDünya; MUD'lardaToplumsalCinsiyetinŞekillenışı, (online) <https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/fe3.pdf>, Folklor/edebiyat, Sayı: 50, cilt:13, 2007, Jeffrey Michael Parsons, An Exaination Of Massively Multiplayer Online Role Playing Games As A Facilitator Of Internet Addiction, Iowa Research Online, (online) <http://ir.uiowa.edu/etd/98/>, 2005, s.10

⁵ Parsons, , s.10.

⁶ Soyseçkin, s. 26.

⁷ Soyseçkin, s.27.

MUD'ların kökeni ise, metin tabanlı macera oyunu olan ve 1967 yılında WillCrowther ve Don Woods tarafından yazılan "ADVENT" adlı oyundur. Bu oyun düşmanla savaşmaya, engelleri aşmaya, canavarları öldürmeye ve sonunda defineyi bulmaya dayanan bir macera oyunudur⁸. 1970'lerin sonuna kadar tek kişilik oynanan bu oyun, ABD'deki araştırma enstitülerinin "ARPANET"e katılmasıyla son bulmuş, interaktif çok kullanıcıli oyunlar üretilmeye başlanmış ve sonrasında yukarıda belirttiğimiz üzere, Trubshaw ve Bartle, çok kullanıcıli metin dünyasını ARPANET'edahil ederek adını MUD olarak isimlendirdikleri oyunlar üretilmeye başlanmıştır.

B. MMOFPS (MassivelyMultiplayer Online First PersonShooter)

MMOFPS, birinci şahıs gözünden oynanan çok katılımcı online oyundur. Bu tür oyunlarda oyuncu avatarın içindedir. Bu yüzden oyuncu yalnızca avatarının kollarını ve bacaklarını görür. MMOFPS'de amaç hayatta kalmak ve düşmanları yok etmektir.

MMOFPS'ler oyun sektörünün en önemli türünü oluştururlar. Bilgisayar donanımlarındaki gelişmelere paralel olarak sürekli daha gerçekçi grafiklere sahip oyunlar piyasaya çıkmaktadır. Bu oyunların en bilineni 1998 yılında piyasaya çıkan ve 2007'ye kadar tüm zamanların en çok satan oyunu *Half Life*' ve HalfLife'ınbünyesindeki*Counter Strike*'tır. 2007'den itibaren tüm zamanların en çok satan oyunu unvanını eline geçiren *Call of Duty*serisi de çok bilinen başka bir MMOFPS oyundur.⁹

Bu oyunlarda bilgisayara karşı değil de dünyanın herhangi bir yerinden bağlanan gerçek insanların avatarlarına karşı mücadele edilir. Günümüzde para verip satın alınan hemen hemen bütün MMOFPS oyunların internet üzerinden oynanabilen çevrimiçi modu bulunmaktadır. Ancak internet üzerinden ücretsiz oynanmasına izin

⁸ Soyseçkin, s. 26.

⁹ URKMOO Portal, (çevrimiçi) <http://www.turkmmo.com/mmfps-genel/62369-mmofps-nedir.html>, (Erişimtarihi: 5.5.2015).

verilen oyunlar gün geçtikçe artmaktadır. *WarRock*, *CombarArms*, *Urban Terror*, *Cross Fire* bu oyunlara örnek gösterilebilir¹⁰.

C. MMORTS (MassivelyMultiplayer Online Real Time Strategy)

Türkçe karşılığı, “Çok Katılımcı Çevrimiçi Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu”dur. *Company of Heroes*, *Rome Total War*, *Age of Empires* bu kategoridedir. Stratejiye dayalı oyundur. Bunlar genelde savaş ve ekonomi içerikli oyunlardır.

D. MMOTPS (MassivelyMultiplayer Online Third PersonShooter)

Türkçe’ye, “Çok Katılımcı Çevrimiçi Üçüncü Şahıs Gözünden Oynanan Oyun” olarak çevrilebilir. Bu tür oyunlar karakterin tamamını görecektir bir kamera açısına sahiptir. MMOTPS oyunlar MMOFPS oyunlar ile aynı mantığa sahiptirler, tek fark kamera görüş açısidir. Popüler MMOTPS’ler, *S4 League*, *APB:Reloaded*, *Warframe*, *Gunz 2*, *World of Tanks*¹¹

III. Sanal Dünya Nedir?

Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki çizginin çok ince olması ve sanal dünyada gerçekleştirilen eylemlerin yalnızca o alan ile sınırlı kalmayıp gerçek hayata sirayet etmesinden ötürü, bu alanın da bilimsel açıdan incelenmesi ve bir çözüme varılması gerekliliği doğmaktadır.

Sanal dünya, gerçek dünyanın iki veya üç boyutlu simülasyonlarının bulunduğu, insanların kendi yarattıkları karakterler (avatarlar) üzerinden eş zamanlı olarak iletişimde bulunabildiği ve bilgisayar tarafından yönetilip süreklilik arz eden bir başka “dünya” yaratımıdır¹².

¹⁰ URKMOO Portal, (çevrimiçi) <http://www.turkmmo.com/mmofps-genel/62369-mmofps-nedir.html>, (Erişimtarihi: 5.5.2015).

¹¹ OyunMerkezim, (çevrimiçi) <http://www.oyunmerkezim.com/konular/190-MMO-Nedir-MMO-Turleri-Nelerdir.html>, (Erişimtarihi: 5.5.2015).

¹² Gemalmaz, s.14.

The Sims Online'daki şehirlerden biri olan Blazing Falls, *There* oyunundaki Tiki'nin tropikal sahilleri, *Everquest* oyunundaki Norrath, *Earth and Beyond*'daki Milky Way, *Star Wars Galaxies*'deki galaksilerin her biri sanal dünyadır¹³.

Sanal dünya kuralları gerçek dünyadaki kurallardan farklıdır. Bu nedenle oyun kullanıcıları, gerçek hayatta olmak istedikleri ama olamadıkları kişilikleri anonim olarak avatarları ile yaşamakta, gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri eylemleri bu sanal dünyada rahatlıkla gerçekleştirebilmektedirler. Şüphesiz, bu durum oyuncuların avatarları ile kişisel bağ kurmalarına neden olmaktadır.

Castranova¹⁴'nın araştırmasına göre, ankete katılanların %40'ı Everquest adlı oyundaki Norrath sanal dünyasında, kendilerine yeterli olanakların sunulması halinde gerçek hayatlarındaki eğitimlerini ve işlerini bırakacaklarını belirtmiştir¹⁵.

Bunun bir sonucu olarak, oyun kullanıcıları, avatarlarına gerçekleştirilen “hukuka aykırı eylemler” karşısında ciddi manevi veya maddi zarar görerek olayları “gerçek mahkemelere” taşımak istemektedirler. Burada bahsedilen “hukuka aykırı eylemler” tezimizin son bölümünde örnek kararlar ışığında açıklanacaktır. Ancak bahsedilen eylemlerin basit haliyle, bir oyuncunun avatarının diğer oyuncunun avatarını öldürmesi şeklinde anlaşılması gerekir. Öncelikle dâhil olunan sanal dünyada “öldürmek” kurallar dâhilindeyse, saldırı neticesinde avatarı ölen oyuncu, her ne kadar üzülse de kendisine hukuka aykırı eylem gerçekleştirildiğinden bahisle yasal yollara başvuramayacaktır. Önemli olan, gerçekleştirilen eylemlerin oyun kuralları

¹³ F. Gregory Lastowka/ Dan Hunter, *The Laws Of The Virtual Worlds*, University of Pennsylvania School, Public Law and Legal Theory Research Paper Series, Research Paper No:26, Institute for Law and Economics, 2003, (çevrimiçi) [http:// papers.ssrn.com/abstract=402860](http://papers.ssrn.com/abstract=402860), s.3.

¹⁴ Edward Castranova, Indiana University Bloomington'da telekomünikasyon uzmanı olarak görev yapmaktadır. Sanal dünyalardaki ekonomi hakkındaki çalışmaları ile tanınmaktadır. Everquest adlı dijital oyun içerisindeki Norrath adlı sanal dünya hakkında yayınlanmış olan “*Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*” adlı bir araştırması bulunmaktadır.

¹⁵ Lastowka/ Dan Hunter, s.11.

dâhilinde izin verilip verilmediğinin tespiti akabinde yapılacak olan değerlendirme ile eylemin hukuka aykırı olup olmadığının belirlenmesidir.

Yukarıdaki açıklamalara önemle eklenmesi gereken bir başka husus, sanal dünyaların kodlardan oluştukları ve tüm mimarisinin oyunu yaratan şirket tarafından program koduyla tek taraflı olarak belirlendiğidir¹⁶. Oyun kodu, oyuncuların katılacakları sanal dünya içerisinde nasıl bir avatar yaratacaklarından, bu avatarların nasıl hareket edebileceklerine, hangi kurallara tabi olacaklarına, ne şekilde özelliklere sahip olabileceklerine kadar her bir husus belirlemektedir.

Sanal dünyaları yaratan şirketler, sanal dünya içerisindeki herhangi bir unsuru silebilmekte, değiştirebilmekte veya üretebilmektedir. Bu yetkileri, Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi ile hukuken güvence altına alınmaktadır.

Dolayısıyla, bir avatarın uçup uçamayacağı, büyü yapıp yapamayacağı, ne kadar güçlü veya güçsüz olacağı hep kod tarafından çerçevelenmiştir¹⁷. Hatta oyuncuların oyun içi başarısının neyle ödüllendirileceğini (zırh, yeni silah vb.) ya da ne zaman üst düzeye geçilebileceğini (level atlama) yine kod belirlemektedir¹⁸. Ancak sanal dünya kodu, çerçeve niteliğinde olup pasiftir. Senaryo yazılmış, genel kurallar belirlenmiş ve sahne karakterlere terk edilmiştir. Bu açıdan sanal dünyanın karakterlerin doğaçlamayla sanal dünyayı kısmi ölçülerde dönüştürülmesine izin verildiği söylenebilir¹⁹.

¹⁶ Juliet M. Moringilello, Towards A System of Estates in Virtual Worlds, "Cyberlaw Security & Privacy", Ed: Sylvia Mercado Kierkegaard, Ankara Barosu Yayınları, 2007, s. 404.

¹⁷ Gemalmaz, s.74.

¹⁸ Gemalmaz, s.74.

¹⁹ Gemalmaz, s.74.

A. Sanal Dünya'nın Özellikleri

- i) **Süreklilik(persistence) ve dinamiklik**²⁰: Sanal dünyayı diğer oyunlardan ayıran en önemli özellik, kullanıcının oyundan çıkması (logout) halinde sanal dünyanın kapanmadan yaşamaya devam etmesidir. Bunun bir sonucu olarak oyun kullanıcısının tekrar oyuna girdiğinde (log in), sanal dünyada birçok değişikliğin meydana geldiğini deneyimleyecektir. Başka bir deyişle, oyuncu gerçek hayatta uyurken birçok oyuncu sanal dünya içerisinde dans etmeye, sohbet etmeye, yemek yemeğe devam etmektedir²¹. Dolayısıyla, oyun kullanıcısının oyundan çıkış yapması ile avatarı sanal dünyadan gitse de ancak avatarın evi, evdeki eşyaları, köpeği vb. itemları sanal dünyada varlığını devam ettirir ve bu itemlarla diğer kullanıcı avatarlarıiletişim haline geçebilir.
- ii) **Etkileşim (interconnectivity)**²²: Oyun kullanıcıların avatarları üzerindeki etkileşimi sanal dünyada çok önemlidir. Oyuncular, sanal dünya yazılımının izin verdiği ölçüde avatarlarını geliştirmekte, diğer avatarlar ile iletişime geçmekte, bu gelişim ve etkileşimle sanal dünyayı yönlendirmekte²³. Örneğin, Second Life'taavatar üzerinden canlı veya banttan konser verilebilmekte ve bu performans diğer avatarlarca dinlenebilmektedir²⁴.
- iii) **Sosyalleşme**²⁵: Sanal dünyalar, klanlar, loncalar, kulüpler gibi sosyal grupların oluşmasına izin vermektedir.

²⁰ Gemalmaz, s. 21; Wayne Rumbles, Theaft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?, Canterbury Law Review, s. 357, (Vol 17,2,2011) (çevrimiçi) http://www.laws.canterbury.ac.nz/_documents/17_2_354_374.pdf, (ErişimTarihi: 10.5.2015)

²¹ Lastowka/ Hunter, s. 4.

²² Gemalmaz, s. 21, Christoph Klimmt, Virtual Worlds As A Regulatory Challenge: A User Perspective, "Virtual Worlds of Criminality" Ed: Kai Cornelius, Dieter Hermann, Springer, 2011, s. 4; Rumbles, s. 357, (ErişimTarihi: 10.5.2015).

²³ Gemalmaz, s. 19.

²⁴ Gemalmaz, s. 19.

²⁵ Gemalmaz, s21; Klimmt, s.4; Rumbles, s. 357, (ErişimTarihi: 10.5.2015).

- iv) **Eşzamanlılık**²⁶: Avatarlar arasındaki etkileşim eşzamanlı olarak gerçekleşmektedir.
- v) **Paylaşılan Mekan**²⁷: Sanal dünyada özellikle yukarıda da bahsedildiği üzere MMORPG'lerde yüzlerce kullanıcının aynı anda sosyal dünyaya girmesine imkan tanınmakta ve bu özellik bu oyun türünü diğer türlerden ayıran ve oyunu cazip kılan en önemli özellikler arasında yer almaktadır.
- vi) **Grafiksel Kullanıcı Arayüz**²⁸: Sanal dünyada yaratılan mekan 2D (çizgi) görüntüden, 3D görüntüye uzanan betimlemeler ile yansıtılmaktadır²⁹.

B. Sanal Dünya Ekonomisi ve Devletlerin Bu Alanı Regüle Etmek İstemelerinin Sebepleri:

1. Sanal Dünya Ekonomisi

Oyun ekonomisinin son on yılda gösterdiği gelişme ciddi boyutlara ulaşmıştır. Yaklaşık seksen beş milyar dolara ulaşan ekonomisiyle oyun sektörü sinema dahil bir çok eğlence endüstrisini geride bırakmıştır³⁰. Oyun sektöründeki büyümenin hızla gerçekleşmesinin en büyük sebebi teknoloji, teknolojiye bağlı olarak cihazların yeteneklerinin artması ve gelişen bağlantı hızıyla içeriklere ulaşılabilmeyi sağlayan internet alt yapısıdır³¹.

Kore, Çin, Almanya, İngiltere, Kanada, Amerika, Polonya, Finlandiya, İsveç ve Hollanda, gibi ülkelerde oyun üzerine değişik projeler üretilmeye ve ortaya konulmaya çalışılmaktadır³². Son verilere göre, yalnızca Güney Kore'nin oyun

²⁶ Gemalmaz, s. 21.; Klimmt, s.5; Rumbles, s. 357, (ErişimTarihi: 10.5.2015).

²⁷ Rumbles, s. 357, (ErişimTarihi: 10.5.2015).

²⁸ Rumbles, s. 357, (ErişimTarihi: 10.5.2015).

²⁹ Gemalmaz, s. 21.

³⁰ TansuKendirli, TürkiyeNedenBirOyunÜlkesiOlmasın?,OyunTasarımcıları, Geliştiricileri, YapımveYayıncıDerneği, 2014, (çevrimiçi) <http://www.oyunder.org/site/turkiye-neden-bir-oyun-ulkesi-olmasin/>, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

³¹ Kendirli, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

³² Kendirli, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

endüstrisi ülke ekonomisine her yıl beş milyar dolarlık katkıda bulunduğu bilinmektedir³³.

Sanal dünya ekonomisi ilk olarak Castronova tarafından ele alınıp tartışılmıştır³⁴. 2001 tarihli çalışmasında, MMORPG oyun olan Everquest'in gayri safi milli hasılasının Bulgaristan'dan daha fazla olduğunu tespit etmiştir³⁵. Bir dijital oyun dünyasının gayri safi milli hâsılasının, 7 milyona yakın nüfusu olan bir ülkeden daha fazla olması kulağa oldukça tuhaf gelmektedir.

Dijital oyunlarda oyuncu oyun içerisinde profesyonelleştikçe ve oyun içerisindeki yetenekleri arttıkça, diğer oyuncular ile ticaret yapabileceği sanalunsurların üretebildiği görülmektedir³⁶. Örneğin, demir cevher eritilerek sanal dünyada satılabilecek dijital oyun kılıcı meydana getirilebilir. Gerçek dünyadaki ekonomik aktivitelerin sanal dünya yansımaları, sanal dünyanın gayri safi milli hasılasını yönlendirmektedir³⁷.

Gerçek dünya ekonomisi ile sanal dünya ekonomisi arasındaki ilişki yukarıda verilen örnekteki ilişkiden de derinleşmektedir. Önceden de belirtildiği üzere, sanal dünyalarda oyuncular, oyunda yüksek seviyelere (level) erişmek ve sanal unsur elde etmek için ciddi bir zaman ve efor sarf etmektedirler³⁸. Bu dünyalarda zaman, paraya eşittir. Elbette ki, sanal dünyalarda zaman ve efor sarf etmek isteyen oyuncular olduğu gibi fazla zaman geçirmek istemeyen oyuncular da bulunmaktadır³⁹. Bu gibi durumlarda, gerçek dünya parası devreye girmektedir. Şöyle ki, oyunlarda zaman ve efor sarf etmeden yüksek seviyelere gelmek isteyen oyuncular sanal unsurları ve

³³ Kendirli, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

³⁴ Rahul Joshi, Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games, Royal Holloway University of London, 2008, s.65.

³⁵ Joshi, s. 65.

³⁶ Joshi, s. 65.

³⁷ Joshi, s. 65.

³⁸ Joshi, s. 65.

³⁹ Joshi, s. 65.

belirli seviyeleri gerçek para ile satın alabilmektedir⁴⁰. Bu şekilde oyuncular, kendi para birimlerinde para harcayarak sanal dünyalarında kullanmak üzere, güç ve silah gibi sanal unsurları satın alabilmektedirler.⁴¹ Özellikle sanal unsurların intikal ve devrine imkân sağlayan e-Bay, Yahoo ve IGE gibi siteler bulunmaktadır. Söz konusu sitelere konu satışların bedeli bin dolarları bulmaktadır. Örneğin, Project Entropia adlı oyundaki bir ada 26.500 dolara satılmıştır. Söz konusu rakamlar sanal dünyalarda gerçekleşen ticaretin boyutlarını açıkça gözler önüne sermektedir.

Bir başka örnek *There* adlı oyundur. Buradaki sanal dünyada avatarlar ile yapılacaklar sınırsızdır. Bu aktiviteler, sanal kareoke, sanal toplantılar, sanal randevu ve hatta sanal dövüş şeklinde örneklendirilebilir⁴². Diğer MMORPG’de olduğu gibi bu oyunda da gerçek hayat ile sanal dünya arasındaki sınır düşünüldüğü kadar birbirinden uzak değildir. Bir avatarın bu oyun içerisinde sanal randevu yemeğine çıktığını varsayalım. Bu randevuda karşı taraftaki avatarın etkilenmesi için oyuncu avatarına değişik kıyafetler giydirmek isteyecek ve/veya saç modelini değiştirmek isteyecektir. Böyle bir durumda avatar süjesi (oyuncu), Levi’s tan yeni bir jean ve Nike’ tan bir sweatshirt almak isteyecektir. Bu durumlarda oyuncunun “gerçek” kredi kartıyla alışveriş yapması gerekecektir⁴³.

Bazı MMORGP oyunlarında sanal unsurların ticareti teşvik edilmekte ve desteklenmektedir. Buna en güzel örnek, Second Life adlı dijital oyundur. Second Life’ ta oyuncular kendi yarattıkları sanal unsurların sahibidirler. Bu husus Son Kullanıcı Lisans Sözleşmelerinde (End User License Agreement) açıkça belirtilmiştir. Bu durumun aksine, birçok dijital oyun yayıncısı, oyunlarda sanal unsurların ticaretini yasaklamıştır ve bu hususu Son Kullanıcı Lisans Sözleşmelerinde belirtmişlerdir. Birçok oyun yayıncısının baskısı sonucu 2007 yılında eBay, sanal

⁴⁰ Joshi, s. 65.

⁴¹ Jack M. Balkin, “Virtual Liberty: Freedom To Design And Freedom To Play In Virtual Worlds”, Virginia Law Review, 2004, s. 2059.

⁴² Lastowka/ Dan Hunter, s. 9.

⁴³ Lastowka/ Dan Hunter, s. 9.

unsurların ticaretini yasaklamıştır. Ancak bu durum elbette ki, sanal unsurların ticaretini engellemeye yetmemiştir⁴⁴.

Yukarıda izah edildiği üzere, sanal dünyaların, kendilerine has bir ekonomik yapıları bulunmaktadır. İktisatçılar tarafından gerçekleştirilen araştırmalarda, milyonlarca insanın sanal dünyada yer alarak üretim, tüketim yaptığını, emek sunup gelir elde ettiğini ortaya koymuştur⁴⁵. 2009 tarihi itibarıyla verilen bilgilere göre, sanal dünyalarda yaşayan 100 milyondan fazla insanın ürettiği milyar dolarlık “gerçek” ticaret hacmi bulunmaktadır. Second Life oyununda, oyuncular arası hukuki işlemlerin hacminin 2009 yılı itibarıyla 567 Milyon Dolar olduğu belirtilmiştir⁴⁶.

Oyunların bu kadar yüksek bir ticaret hacmine sahip olması ve oyun içi sanal unsurlara oyuncuların bu denli rağbet göstermesi bazı şirketleri harekete geçirmiş ve bu şirketler yalnızca oyun oynamak üzere işçi istihdam edip, yüksek seviyelere gelen karakter veya sanal unsurları satarak para kazanmaya başlanmıştır. Bu duruma örnek olarak, Black Snow v. Mythic Entertainment Inc. arasındaki uyuşmazlıktan bahsetmek istiyoruz.

BlackSnow, Kaliforniya menşeli bir şirkettir. Bu şirket Tijuana’da (Meksika) bir ofis kiralarak vardiyalı olarak vasıfsız Meksikalı işçileri istihdam ederek, işçilere *Ultima Online* ve *Dark Age of Camelot* isimli iki popüler MMORPG oyununu oynamalarını ve yaratmış oldukları avatar hesaplarını yükseltme görevi vermiştir. Bu işçiler düzenli olarak bu oyunları oynayarak yüksek seviyeli avatarlar ve itemler elde ettikçe şirket bu avatar ve itemleri eBay’de satarak para kazanmaya başlamıştır⁴⁷. Bu iş Gold Farming⁴⁸ olarak nitelendirilmektedir.

⁴⁴ Joshi, s. 66.

⁴⁵ Gemalmaz, s.25.

⁴⁶ Gemalmaz, s.25.

⁴⁷ Julian Dibbel, “From Jack M. Balkin and Beth Simone Noveck, eds., *The State of Play: Law and Virtual Worlds*”, s.4,5, (çevrimiçi) <http://www.yale.edu/lawweb/jbalkin/telecom/juliandibbellowed.pdf>, (Erişim tarihi: 4.1.2015)

Mythic Entertainment ise, *Dark Age of Camelot* oyun yapımcısıdır. Mythic, BlackSnow şirketinin bu faaliyetinde haberdar olup, şirketin hesaplarını tespit ederek Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi'ne fikri mülkiyet hakkına ihlal gerekçesiyle tüm hesapları askıya almıştır. Bunun üzerine, BlackSnow, Mythic aleyhine haksız uygulamalarda bulunması nedeniyle ABD Yüksek Mahkemelerinde dava açarak şirkete ait hesapların aktif hale getirilmesi talep etmiştir ⁴⁹.

Söz konusu talep ile doğru orantılı olarak sanal mülkiyet kavramı tartışılmış ve BlackSnow satış direktörü Lee Caldwell ve diğer yetkililerine Federal Ticaret Komisyon'u tarafından 10.000 \$ para cezası verilmesinin ardından şirket izini kaybettirdiğinden dava düşmüştür.

Black Snow tarafından gerçekleştirilen eylem birçokoyuncu tarafından tepki çekmiştir. Tepkinin sebebi, yeni başlayan tecrübesiz oyunculara üst düzey hesapların satılmasının oyun içerisindeki hayatları tehlikeye düşüreceğini, deneyimsizlikleri ile takım olunmasının mümkün olmayacağı ve bu durumun oyun ruhu ile çeliştiği ileri sürmüştür.

a. Gold Farming

Gold Farming; sanal dünyadaki kur, para, sanal unsur veya oyuncu hesabının gerçek paraya çevrilip satılmasıdır. Bazı gelişmekte olan ülkelerde yaşayan insanlar, bu işi tam zamanlı iş olarak yapmaktadırlar⁵⁰. Gold Farming ismi, bu işin ilk yapıldığı *Ultima Online* oyunundan gelmektedir. Zira Ultima Online oyununun para birimi altındır (Gold). Bu işin endüstri haline gelmesi ucuz iş gücü karşılığında ciddi maddi kazanımların elde edilmesidir. Ucuz iş gücü ile ciddi rakamlar elde edilmesi ise, işçilerin az maaş aldıkları kötü koşullara sahip işyerlerinin artmasına sebep

⁴⁸ Gold farming hakkında detaylı bilgi bir sonraki alt başlık altında açıklanacaktır.

⁴⁹ Dibbel, s.4,5.

⁵⁰ Wendy, Primer: Virtual World User Business Models :The Virtual Policy Network, 2009, online, <http://www.virtualpolicy.net/primer-virtual-world-user-business-models.html>., (Erişim tarihi:18.5.2015), http://en.wikipedia.org/wiki/Gold_farming#Law.2C_regulation_and_taxation, (Erişim tarihi: 18.5.2015)

olmuştur. Bu tarz işyerleri için İngilizce’de “sweatshop” terimi kullanılmaktadır. Dolayısıyla bu durum “virtual (sanal) sweatshops” ların artmasına neden olmuştur⁵¹.

Oyunlarda oyuncuların belirli seviyelere gelmeleri için zaman ve emek harcamaları gerektiğini savunan oyun operatörleri Gold Farming’i yasaklamışlardır. Aynı zamanda Blizzard ve ArenaNet gibi oyun geliştiriciler, Son Kullanıcı Lisans Sözleşmelerinde veya kullanım şartlarında. (Terms Of Service) bu hususu açıkça belirterek yasaklamıştır.

Gold Farming hakkında çeşitli görüşler yer almaktadır. Bir görüş, Gold Farming’in enflasyona sebep olabileceğini belirtirken, diğer görüş oyun içinde kazanılan sanal unsurlar ile oyuncunun istediğini yapmakta özgür olduğunu belirtmektedir.

Gold Farming konusundaki vergi uygulamaları da, dünya ülkelerine göre çeşitlilik göstermektedir. Örneğin Avusturalya’nın Gold Farming’den gelen gelirin, gerçek hayatta elde edilen gelirler ile aynı şekilde vergilendirilmesi gerektiği şeklinde bir yaklaşımı bulunmaktadır⁵². Güney Kore’de de aynı şekilde gerçek para ile sanal unsur satın alınması katma değer vergisine tabi tutulmuştur. ABD’de ise, Milli Gelirler İdaresi (Internal Revenue Service) tarafından yayınlanan 2008 yılındaki rapor ile Gold Farming’ingiderek büyüyen vergi uyumsuzluğuna neden olduğu belirtilmiştir⁵³.

2. Devletlerin Sanal Dünyayı Kontrol Etmek İsteme Sebepleri

Dünya ülkelerinde devletlerin oyun dünyasını regüle etme istemelerinin sebeplerine gelince, en önemli nedenin sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki geçirgenlik olduğu açıktır.

⁵¹ Joshi, s. 70.

⁵² http://en.wikipedia.org/wiki/Gold_farming#Law.2C_regulation_and_taxation, (Erişimtarihi: 18.5.2015)

⁵³ http://en.wikipedia.org/wiki/Gold_farming#Law.2C_regulation_and_taxation, (Erişimtarihi: 18.5.2015)

Bu geçirgenliğin bir sebebi olarak, devletlerin ucu bucağı olmayan ve denetlemesi güç sanal dünyadaki oyuncuların birbirleriyle olan etkileşimlerini kontrol altında tutmak istemeleridir. Bu alanlar önceden de bahsedildiği üzere, “gerçek dünya” kurallarının uygulanmasından çok kendi kuralları olan mekânlardır. Dolayısıyla sanal dünyada ahlak dışı, şiddet içerikli, nefret söylemli ve ceza hukuku anlamında suç olarak nitelendirilen eylemler gerçekleşmektedir.

Çocuklara ilişkin düzenlemeler ayrı ve bu tartışmanın dışında olmakla birlikte, oyuncuların yetişkin olduğu kabul edilerek, söz konusu eylemlerin ABD’de oyuncuların “tasarlama” (freedom to design) ve “oynama” (right to play) hakları kapsamında Amerikan Anayasası’nın 1. Ek Maddesindeki (“*First Amendment*”⁵⁴) ifade özgürlüğü prensibi ile korunma altına alınmıştır. Oyuncuların oyunu oynama özgürlüklerinden kasıt, oyuncuların sanal dünyaya erişip, diğer oyuncularla serbestçe iletişime geçerek, avaturları ile kendilerini bu dünyada temsil etme özgürlüğüdür⁵⁵. Tasarlama özgürlüğü ise, oyuncuların sanal dünyayı istedikleri gibi kurgulayabilmeleridir⁵⁶.

Devletlerin bu alana müdahale etmek istemelerinin bir diğer sebebi ise, yukarıda bahsedildiği üzere, sanal dünyadaki itemlerin gerçek paraya çevrilebilir olmasıdır. Zira bu şekilde oyuncular, gerçek dünyada para kazanmak için sanal dünyada aktivite gerçekleştirmektedirler. Her ne kadar sanal dünya üzerinden bir alışveriş gerçekleşiyor olsa da gerçek para ile bu alışverişlerin gerçekleştirilmesi, vergilendirmeyi gündeme getirmektedir. Üstelik sanal unsurların satımında zikredilen rakamlar örneğin Second Life için 30 Dolardan başlayıp 100.000 Dolara kadar ulaşmakta ve birçok oyuncu, oyunlarda üst seviyelere gelerek sanal unsurları satmayı

⁵⁴ Detaylı bilgi için bkz. Öykü Didem Aydın, *Üç Demokrasi Düşünce Özgürlüğü ve Ceza Hukuku I* Amerika Birleşik Devletleri, Seçkin Yayınevi, Ankara, 2004.

⁵⁵ Balkin, s.2048.

⁵⁶ Balkin, s.2048.

bir gelir kaynağı haline getirmektedir⁵⁷. Dolayısıyla, vergi sorununun devletin bu alana dâhil olmak istemesinin başlıca sebeplerden biri olduğunu söyleyebiliriz.

Devletlerin sanal dünya regülasyonları farklılık göstermektedir. Örneğin, bazı MMORPG oyuncularını, online kumarın hukuka aykırı olduğu veya sıkı bir şekilde regüle edildiği ülkelerde/eyaletlerde yaşamaktadırlar. Bu tarz ülke/eyaletler, kendi vatandaşlarını sanal dünyadaki kumardan korumak, oynamalarını engellemek isteyecektir. Aynı problem, nefret söylemlerinin veya Nazilere ait hatıra eşyaların satılmasını yasaklayan ülkeler için de geçerli olacaktır. Zira sanal dünyaların yaratma, satma ve satın alma özelliklerinden ötürü, yalnızca gerçek Nazilere ait hatıra eşyalarının satımı değil, sanal dünyada Nazilere ait hatıra eşyası yaratılıp satılabilmektedir.

Bunlar yanında ABD, ifade özgürlüğünün en geniş korunduğu ülke olduğundan yasal düzenlemeler oyun tasarımcıları ve oyuncuların ifade özgürlüklerini korumaya yöneliktir. Ancak ifade özgürlüğünün daha katı düzenlendiği ülkelerde, devlet vatandaşlarının sanal dünyada oynarken bu kuralları ihlal etmesini önleyecek şekilde regülasyon yapma eğiliminde olacaktır.

İnternetteki ifade özgürlüğüne ilişkin düzenlemeler oyun içerisindeki ifade özgürlüğünde de yaşanacaktır. Nitekim ülkemizde ifade özgürlüğünü kısıtlaması ile tartışılan 5651 sayılı “*İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun*” kapsamında çeşitli oyunlara erişimlerin engellendiği görülmektedir. Bu konu ayrıntılı olarak gelecek bölümde ele alınmakla birlikte, internetteki ifade özgürlüğüne ilişkin yaşananların oyun içerisindeki ifade özgürlüğünde de yaşandığının belirtmek istiyoruz.

⁵⁷ Timothy Lee Meyer, A Study On Trading A Scams In Massively Multiplayer Online Role-Playing Games And Risk Mitigation Techniques, Iowa State University, Graduate Theses And Dissertation, (çevrimiçi) <http://lib.dr.iastate.edu/etd>, 2011, s. 5.

IV. Sanal Dünyalarda Meydana Gelen Uyuşmazlıklar ve Çözüm Tercihleri

Sanal dünyalarda da gerçek hayatta olduğu gibi oyuncular arasında bir takım uyuşmazlıklar meydana gelmektedir. Elbette zarar gördüğünü veya haksızlığa uğradığını düşünen oyuncunun her zaman sanal dünyayı terk etme imkânı bulunmaktadır. Ancak oyuncuların emek, zaman ve para harcadıkları göz önüne alındığında, uyuşmazlık çözümlerinde sanal dünyayı terk etmeyi tercih etmedikleri ve uyuşmazlığa bir şekilde çözüm getirmek istedikleri görülmektedir.

Uyuşmazlıklarda çözüm üç şekilde gerçekleşebilir. İlk olarak oyuncular kendi aralarında bir çözümarayabilir, ikinci olarak sanal dünyanın üreticisi olan şirketin araya girmesi istenebilir, son olarak ise konuyu gerçek mahkemelere taşıyıp mahkeme kararı ile bir çözüme varmak isteyebilirler⁵⁸.

Sanal dünya içerisinde oyuncuların birbirleriyle etkileşimine ilişkin kurallar sanal dünyaya katılmadan önce online olarak şartlarını kabul etmiş oldukları Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesine dayanmaktadır. Bu sözleşmeden kaynaklan kurallar daha çok dikey bir ilişkiyi belirlemekte olup sanal dünya sahibi şirket ile her bir oyuncu arasındaki ve oyuncuların birbirleri ile olan etkileşimlerine ilişkin düzenlemeleri içermektedir.

Bu kapsamda oyun içerisinde sözleşmeyi ihlal eden davranışlar sergileyen oyuncuya sözleşme kapsamında gerekli yaptırım oyun sahibi şirket tarafından uygulanabilir. Bu yaptırım ilk başta ikaz niteliğinde olabileceği gibi hesabın tamamen kapatılması ve oyuncunun sanal dünyadan çıkartılması şeklinde de olabilir.

Ancak oyun içerisinde sözleşme ile ilke olarak düzenlenmemekle birlikte oyuncuların sanal dünyada kendilerinin koyduğu bir takım kurallara olabilir. Bu kurallar ikinci seviye sosyal kurallar olarak nitelendirilebilir.

⁵⁸ Arno R. Lodder, Conflict Resolution in Virtual Worlds: General Characteristics and the 2009 Dutch Convictions on Virtual Theft, "Virtual Worlds and Criminality", Ed: Kai Cornelius, Dieter Hermann, Springer, 2011, s. 82.

Bu sosyal kurallar basit davranış kuralları olabilir. Örneğin diğer oyuncuları rahatsız etmemek bir sosyal kural olabilir. WoW gibi, loncaların olduğu sanal dünyalarda lonca lideri, diğer bir loncaya saldırı anında neler yapılacağına kuralını belirleyebilir ve eğer lonca üyesi belirtilen zamanda istenileni yapmaz ise uyarı alabilir ya da loncadan atılabilir⁵⁹. Bu tip sosyal kurala riayet edilmeyen zamanlarda öncelikli olarak sanal dünya içerisinde çözüm aranmaktadır⁶⁰. Elbette ki, oyun sahibi şirketten de bu konuda yaptırım uygulaması istenebilir ancak genelde şirketler herhangi bir oyuncunun tarafını tutmuş olmamak adına böyle zamanlarda oyuncuların sanal dünya içerisinde kendilerinin çözüm yolu bulmalarını belirterek olaya dâhil olmak istemezler. Buna en güzel örnek, LambdaMoo adlı sanal dünyada meydana gelen olaydır. Burada kısaca, Mr. Bungle adlı kullanıcı bir alt program kullanarak, avatarların birlikte buldukları açık bir alanda kadın avatarlara ağır şiddet kullanarak “tecavüz” etmiştir⁶¹. Rızaları hilafına avatarları ile cinsel ilişkiye girilmesi avatar sahiplerini derinden etkilemiştir. LamdaMOO’daki oyuncular Mr. Bungle’ın gerçekleştirmiş olduğu eylemin cezasız kalmaması gerektiğini düşünerek, sanal dünyada toplanmışlardır. Bu toplantılarda, Mr. Bungle adlı avatarın öldürülmesinden, sanal dünyadan atılmasına kadar çeşitli yaptırımlar tartışılmış ve sonunda oyunu yaratan şirketin avatarının (“wizard, büyücü”) bir çözüm üretmesi istenmiştir. Şirketin bu talep karşısında cevabı, kendilerinin yalnızca sanal dünyanın yaratıcısı oldukları ve avatarların sanal dünyada yaşamayı kendi başlarına sürdürmesi gerektiği şeklinde olmuştur⁶².

Second Life’ı ele aldığımızda, oyuncular açık artırma ile satın aldıkları kendilerine ait arazileri, toprakları bulduğundan, sosyal kural olarak oyuncular

⁵⁹ Lodder, s. 83.

⁶⁰ Lodder, s. 83.

⁶¹ Hareketin ceza hukuku anlamında bir yaptırımının olup olmayacağı tezimizin son bölümünde açıklanmıştır. Detaylı bilgi için “Dijital Oyunlar ve Bilişim Suçları” başlıklı bölümün “IV.” Başlığının “D” alt konu başlığı.

⁶² Gemalmaz, s. 68.

kendi topraklarında uygulanacak kuralı belirleyebilmektedir⁶³. Örneğin, kendi topraklarında yalnızca siyah giyilmesine ya da çıplak gezilmesine karar vererek bu kurallara uyulmayan oyuncuları topraktan sürgün edebilirler. Ya da bu kişi yalnızca uyarabilir veya kurallara uygun davrandığında geri dönmesine izin verebilir. Bu tarz spesifik bir klan ya da toprak içerisindeki sosyal norm uyuşmazlıklarında sanal dünya içerisinde çözülmektedir⁶⁴.

Yasal kurallar sanal dünyanın doğasına bağlıdır. Eğer bir oyundaki amaç insanlara küfretmekse ya da hırsızlık oyunun bir parçasıysa bunların haksızlık olduğuna dair şikâyetler kabul edilemez. Bu konuda hassas bir çizgi vardır. Mesela çocuğun cinsel istismarına ilişkin bir amacı olan veya yalnızca belirli ırktan olan grupların öldürülmesini amaçlayan oyunlara izin verilmeli midir? Bu tartışmalar öncelikle devletin müdahalesini ve belirli grupların harekete geçmesi yaklaşımına bağlıdır. Ancak özellikle çocuğun istismarı veya çocuk pornografisi gibi konularda ülkemizde dâhil olmak üzere dünya ülkelerinin hemen tümünde düzenlemeler bulunmaktadır.

V. Avatar Nedir?

Avatar, Fransızca kökenli bir kelime olup, Türk Dil Kurumu tarafından, “1) Hint mitolojisine göre tanrıların yeryüzüne indiklerinde büründükleri şekiller, 2) Sanal ortamlarda kullanıcıların kendilerini temsil etmesi için kullandıkları simge” şeklinde tanımlanmaktadır⁶⁵.

Sanal dünyanın temel aktörü avatar, TDK tanımından da anlaşılacağı üzere, Hindu mitolojisinden kaynaklanan bir terimdir. Kelime olarak türeyiş/köken anlamına gelen avatar, Hindu mitolojisinde cennetten dünyaya inen tanrıyı ifade

⁶³ Lodder, s. 83.

⁶⁴ Lodder, s. 84.

⁶⁵ http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bati&arama=kelime&guid=TDK.BATI.5555_df02_be84_c3.9034_9348, (Erişim tarihi: 15.5.2015)

etmektedir⁶⁶. Bu yönüyle somut olarak Tanrı Vishnu'nuncismanileşerek yeniden doğumunu müjdelemektedir. Hindu dinine göre tanrı insanlarla iletişime geçebilmek için kutsal varlığını temsili bir araçla yansıtmak zorundadır⁶⁷. Dolayısıyla, Tanrı insanlarla iletişime geçerken “avatarı” kullanmaktadır. Bu avatar, insan formunda olabileceği gibi hayvan formunda da olabilir⁶⁸.

Hint mitolojisi kökenli bu kavram, bilgisayar ortamı ile kullanıcı insan arasındaki etkileşimi temellendirmek ve açıklamak için yeniden keşfedilmiştir⁶⁹. MMORPG dünyasında kullanılan anlamıyla avatar, insan kullanıcının sanal dünyada yeniden ve farklı bir formla doğuşunu sembolize etmektedir. Kısacası avatar, o dünyaya iştirak eden insanın veya tüzel kişinin dijital temsilcisi, dijital yansımasıdır⁷⁰.

Avatar, oyuncunun sanal dünyada kendisini temsil eden insan forumda bir görünüme sahip olabileceği gibi, hayatta olan veya vefat etmiş olan bir ünlü, tarihi bir figür, hayvan veya mitolojik bir varlık da olabilir⁷¹.

Sanal dünyalarda yaratılan karakterin oyun içi tasarruflarında kişinin egosu ve alter-egosundan izler görülebilmektedir⁷². Özellikle avatar için isim belirlenmesi, avatarın şekli ve kıyafetlerinin belirlenmesi aşamasında, yaratıcısı olan insanın kişiliği, özlemleri ve beklentileri devreye girmektedir⁷³. Sanal dünyada gerçek dünyadakinden ne kadar farklı bir karakter yaratılmış olursa olursun, belirli olay ve durumlar karşısında sanal dünyadaki karakterin davranışıyla o avatarın sahibinin gerçek hayattaki olası davranışı arasında yüksek oranda özdeşlik bulunmaktadır. Bu

⁶⁶ Gemalmaz, s.49.

⁶⁷ Gemalmaz, s.49.

⁶⁸ Gemalmaz, s.49.

⁶⁹ Gemalmaz, s.49.

⁷⁰ Gemalmaz, s.49.

⁷¹ Woodrow Barfield, Intellectual Property Rights In Virtual Environments: Considering The Rights Of Owners, Programmers and Virtual Avatars, 2006, s.651.

⁷² Lastowka/ Dan Hunter, s. 5., Barfield, s.651.

⁷³ Gemalmaz, s.51.

yönüyle sanal dünyalar için yaratılan avatar, gerçek dünya bireyinin kişiliğini/personasının bir uzantısıdır⁷⁴.

Dolayısıyla oyuncu avatari belirlerken, onu olmasını istediği gibi şekillendirmekte ve avatari ile arasında kişisel bir bağ kurmaktadır. Oyuncular avatarlarını bir eşya olarak değil adeta kendilerinin ve eylemlerinin yansıması olarak görmektedir⁷⁵. Zira avatarlar oyuncuların dâhil olmuş oldukları sanal dünyadaki sanal bedenleridir⁷⁶. O dünyaya kendilerini temsil eden avatarları aracılığıyla katılırlar ve avatarlarının sanal gözleriyle o dünyaya bakarlar⁷⁷. Avatarlar adeta oyuncuların beyinleriyle yönlendirdikleri bir sanal bedenler ile sanal dünyada yaşarlar.

Ticari yazılımlar (kodlar), oyunculara kendi fotoğraflarını ve kendi seslerini kullanarak üç boyutlu avatar yaratmaları imkânını sağlamaktadır⁷⁸. Tabi ki, oyuncunun dahil olmuş olduğu sanal dünyanın amacına göre avatarın özelliklerinin önemi değişmektedir. Örneğin, diğer avatarlar ile iletişimin ön planda olduğu sosyal içerikli oyunlarda, avatarın yüz özellikleri ve etkileyciliği ön planda olacaktır⁷⁹. Ancak aksiyon oyunlarında, avatarın fiziksel özellikleri ve yetenekleri ön plana çıkacaktır⁸⁰.

Avatarlar için oyuncuların sanal dünyadaki dijital yansımaları olduğunu ve oyuncuların “gerçek dünyada” gerçekleştiremedikleri eylemlerisanal dünyada gerçekleştirebildikleri için cazip olduğunu belirtmiştik. Bunun için şu örneği vermek istiyoruz. Bir oyuncunun bedensel engelli olduğunu ve gerçek hayatta yürüyemediğini düşünelim. Bu kişi sanal dünyada avatari sayesinde yürüyebilmekte

⁷⁴ Gemalmaz, s.52.,Lastowka/ Dan Hunter, s. 5.

⁷⁵ Gemalmaz, s.53,54.

⁷⁶ Edward Castronova, Theory of The Avatar, CESIFO Working Paper No: 863, Category 2: Public Choise, 2003, s.5

⁷⁷ Castronova, Theory of The Avatar, s.5.

⁷⁸ Barfield, s.652.

⁷⁹ Barfield, s.652.

⁸⁰ Barfield, s.652.

hatta koşabilmektedir⁸¹ya da “gerçek hayatta” çok kısa boylu bir kişi, sanal dünyadaki avatarını çok uzun bir kişi yapıp uzun boylu biri olmanın keyfini sanal dünyada çıkarabilmektedir⁸². Bu durumlarda avatar sahibinin yaşadığı mutluluk, hazzın onu avatarına çok daha fazla bağlayacağı ve belki de sanal dünyaya gerçek hayattan daha çok değer vermesine neden olacağı tartışmasıdır.

Avatarlarınancak bir dizi görevin başarıyla yerine getirilmesinden sonra güç ve yetenek kazanmalarının mümkün olması, avatar sahibi oyuncunun, sanal dünyada daha çok vakit geçirmesine sebep olmakta ve bu da otomatik olarak avatarına olan bağlılığını güçlendirmektedir.

Avatarlar ile ilgili son dönem gelişmeler, avatarların zamanla zekalarının artmasıdır. Ziraavatarlar, şiir yazabilmekte, satranç oynamakta, müzik bestelemekte, resim çizmekte ve diğer avatarlarla etkileşim halindeyken çeşitli yüz mimikleri yapmaktadırlar.

Daha da ileri gidersek, sağlık sektöründe avatarların tıp öğrencilerinin, pratisyenlerin ve tıp doktorlarının eğitimi için kullanıldıkları görülmektedir. Avatarlar bu eğitimlerde hasta rolüne bürünmektedirler. Örnek vermek gerekirse, Virtual StandardizedPatient (VSP) (Standartlara Uygun Sanal Hasta), doktorlar ile iletişime geçen ve hasta rolünü üstlenen bir avatardır⁸³.

VSP, doktor ile hasta arasındaki doğal ilişkinin gerçekleşmesini sağlamak amacıyla hastaların kullandığı doğal dili, duygu ve hisleri, yüz ve dudak hareketleri ile mimikleri kullanmaktadır. VSP sistemi ile çeşitli kişiliklere sahip avatarlar geliştirilmiştir. Bu kişilikler, gergin, çok konuşan, içe kapanık, sinir hastası şeklinde

⁸¹ Castronova, Theory of The Avatar, s.13.

⁸² Castronova, Theory of The Avatar, s.13.

⁸³ Barfield, s.652.

örneklendirilebilir⁸⁴.Avatarlar ile eğitim ve sağlık gibi sektörlerde de karşılaşıldığından, yalnızca oyun sektörü ile kısıtlı şekilde değerlendirilmemesi gerekmektedir.

⁸⁴ Albert "Skip" Rizzo and Thomas "Brett" Talbot, USC Standart Patient Hospital, USC Institute For Creative Technologies, 2013, (online) <http://ict.usc.edu/prototypes/usc-standard-patient-hospital/>, (Erişimtarihi: 15.5.2015)

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUKLAR AÇISINDAN DEĞERLENDİRMESİ İLE 5651 SAYILI KANUN KAPSAMINDA DİJİTAL OYUNLAR HAKKINDA VERİLEN ENGELLEME KARARLARI

I. Dijital Oyunların Çocuklar Açısından Değerlendirilmesi

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri ülkemizde olduğu gibi dünyada da tartışılan bir konudur. Özellikle ebeveynler çocuklarının saatlerce bilgisayarları, cep telefonları veya tabletleri başında oyun oynamalarının “zararlı” olduğu kanısındadırlar. Bu oyunlara mesafeli bakmalarını, çocukların gerçek dünya ile iletişimlerinin azaldığını, sosyal aktivitelere katılmadıklarını, teknoloji bağımlısı olduklarını, sanal dünyayı gerçek dünyaya tercih ettiklerini, egzersiz olarak yalnızca parmaklarını oynattıklarını, oyunlarda şiddetin var olduğunu ve bu nedenle şiddete yönelebilecekleri şeklindeki değişik sebeplere dayandırmaktadırlar.

Gerçekten de dijital oyunlar yetişkin bireyler kadar çocuklarında günlük hayatının bir parçası halinde gelmiştir. Tartışmaların çoğunlu ise, dijital oyunlarda bulunan uygunsuz içeriklere maruz kalan çocukların göreceği zarar ile bu oyunların akademik becerileri öğretme potansiyeline vurgu yaparak çocukların bu oyunlar sayesinde neler kazanabileceğinin araştırılması etrafında dönmektedir. Oysaki çocuğunun boş zamanlarında uygun bir oyun seçmeye çalışan ebeveynler, öğrenme aktivitelerinin pekiştirilmesi amacıyla oyunlara başvuran eğitimciler, öğretici oyunlar üreten oyun geliştiriciler ve klinik özellikle zihinsel vakıalarda oyunlardan faydalanan sağlık profesyonellerin tümü çocukların bilinçli veya bilinçsiz hangi duygusal veya

gelişimsel ihtiyaçları karşılamak istediklerinin bilinmesi ve çocukların oyunlara yönlendirilmesi gerekmektedir⁸⁵.

2007 yılında ABD'deki Carolina ve Pensilvanyaya eyaletlerindeki devlet okullarının 7. ve 8. sınıflarda eğitim gören (12 ila 14 yaş arasında) 1.254 öğrenciden alınan anket verileri çocukların medya kullanımı ve elektronik oyunları tercih etmelerine yönelik fikirlerini kapsamaktadır. Söz konusu ankette kız ve erkek öğrencilerin oyun oynamadaki motivasyonlarının büyük çoğunluğunun yaratıcılık ve merak olduğu tespit edilmiştir. Söz konusu ankette elde edilen tespitlerden kısaca bahsetmek istiyoruz⁸⁶.

Birçok yetişkinin oyunların anti-sosyalleştiren bir yapısı olduğunu düşüncelerinin aksine, ankete katılan çocuklar oyunların oldukça sosyal bir nitelik arz ettiğini ileri sürmekte olup diğer arkadaşlarıyla sohbetlerinin büyük bir bölümünün oyunlar olduğunu ifade etmektedirler. Yine ankete katılan çocukların büyük bölümünün oyun oynamadaki en büyük motivasyonlarının rekabet ve kazanma olasılığı olduğu tespit edilmiştir. Gerçekleştirilen anketlere, çocukların farklı grup yaşlarında oyun oynama motivasyonlarının değişiklik gösterdiği belirtilmiştir. Örneğin, 5. sınıf öğrencilerine göre 8. ve 11. sınıf öğrencilerinin, rekabeti daha motive edici bulduğu tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin sosyal kimliğini konu alan ve 14-15 yaşlarında 149 katılımcıyı içeren çalışmada “bilgisayar/video oyunlarında başarılı olma”nın, kişinin arkadaş grubu içerisinde aranan ikinci özellik olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla çocuklar oyundaki başarılarıyla arkadaş çevrelerinde statü elde etmektedirler. Çocukların samimi rekabetleri ile birlikte diğer arkadaşlarına nasıl oynandığını öğretmekten hoşnut oldukları tespit edilmiştir. Çok ortaklı (multiplayer) online oyunlarda, bilgi paylaşımı ve kanıta dayalı tartışma da dahil olmak üzere oyun içeriğinin büyük bir çoğunluğunun ortak problem çözmeye

⁸⁵ Cherly K. Olson, Children's Motivation for Video Game Play in the Context of Normal Development, (çevrimiçi) <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-180.pdf>, s.1

⁸⁶ Olson, s.1.

dayalı olduğunu ortaya koymuştur. Bununla birlikte çocukların oyun oynama motivasyonlarının bir diğerinin arkadaş edinme olduğu belirtilmiştir. Amacın rekabet etmek mi yoksa bağlantı kurmak mı olduğuna bakılmaksızın arkadaş edinmenin çevrimiçi oyunları cazip hale getirdiği bir gerçektir. Bir diğer konu ise, liderlik fırsatıdır. Çok ortaklı çevrimiçi oyunları konu alan çalışmalarda ergenlik dönemindeki birçok oyuncunun, çevrimiçi grup oyunu deneyimleri sayesinde uzlaştırma, ikna ve motive etmek gibi liderlik becerilerini keşfettiğini ortaya koymuştur⁸⁷.

Şiddete ilişkin kaygılarda ise, çocukların büyük bir bölümünün öfkeyle mücadele etmek amacıyla oyunlardan faydalandıklarını ifade ettiklerini belirtmiştir. Benzer şekilde İngiliz Film Sınıflandırma Kurulu'nun (British Board Of Classification, BBFC) odak grubu çalışmalarında hem ergenlik hem de yetişkin dönemdeki bireylerin sakinleşmek ve yatışmak amacıyla dijital oyunlara başvurulduğundan bahsedilmiştir. Bu şekliyle, dijital oyunların yalnızca olumsuz düşünceleri ortadan kaldırmakla kalmayıp, pozitif bir ruh halinin sağlanması için eğlenceli ve teşvik niteliği taşıdığı tespit edilmiştir. Oyunlarda ayrıca yaratıcılık ve özgüven artırıcı motivasyonların bulunduğu da belirtilmelidir. Oyunlardaki avatarları kendi kişilikleri ile özdeşleştirebildikleri gibi çok farklı karakterlere bürünerek farklı deneyimler kazanabilmektedirler. Bu şekliyle örneğin ünlü biri olmayı deneyimleyebilmektedirler⁸⁸.

Yetişkin bireylerde olduğu gibi çocuklarda da oyunların gerçek dışı olması oyunların cazibelerini artırmaktadır. Son olarak çocukların söz konusu oyunlarla ilgi alanlarını keşfettikleri de ifade edilmesi gereken başka bir husustur. Örneğin, *Age of Mythology* oynayan bir çocuğun mitolojiye olan merakını oyunu oynayarak giderdiği kolaylıkla söylenebilir. Gerçekleştirilen araştırma kapsamında, şiddet ve korku temalarına olan ilginin, normal gelişimin bir parçası olarak görüldüğü ve korkunç şekiller ile oynayan çocuğun, korku ile bir arada olan fiziksel ve duygusal hislerini

⁸⁷ Olson ,s.1.

⁸⁸ Olson, s.4.

kontrol edebilmesini sağladığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda oyunlardaki şiddetin filmlerdeki şiddete göre daha az şok edici etki gösterdiğini bunun sebebinin oyuncunun duygu üzerinde kontrol yetkisi olduğu belirtilmiştir. Hatta çocukların hayatta kalma ve korku oyunlarında korku duyulan içeriği kontrol altına alana kadar oyunu tekrar tekrar oynadıkları belirtilmiştir⁸⁹.

Tüm bu açıklamalar ışığında, aslında dijital oyunların sürpriz sayıda duygusal, sosyal ve entelektüel gereksinime hizmet ettiği görülmektedir. Dolayısıyla çocukların ve genç bireylerin kişisel özellikleri ve video oyunları oynadıkları ortam, bireylerin söz konusu oyunlarla nasıl etkileşime geçtiği ve bu tür oyunlardan kazanacakları deneyimleri yetişkin kimliklerini ne şekilde etkileyeceği dikkate alınmalıdır⁹⁰.

II. Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children's Online PrivacyProtectionAct, COPPA)

Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası,Amerikan Federal Hukuku'nun yetki alanı dâhilindeki 13 yaşından küçük çocukların kişisel bilgilerinin çevrimiçi ortamlarda toplanmasına ilişkin olup⁹¹ 21 Nisan 2000'de uygulanmaya başlamıştır. Yasada, web sitesi sahiplerinin gizlilik politikalarında hangi maddelerin bulunması gerektiği, ebeveynlerden ne zaman ve ne şekilde uygun onay alınabileceği ve çocukların çevrimiçi ortamlarda gizliliği ve güvenliği konusundaki sorumluluklar yer almaktadır⁹².

Yasada belirtilen kişisel bilgiler, çocuğun tam adı, ev adresi, e-posta adresi, telefon numarası veya herhangi bir kişinin çocuğun kimliğini saptayacak veya onunla iletişim kurmasını sağlayacak bilgilerdir. Aynı zamanda hobiler, çerezler ile toplanan

⁸⁹ Olson, s.5.

⁹⁰ Olson, s.6.

⁹¹ (online) http://en.wikipedia.org/wiki/Children_%27s_Online_Privacy_Protection_Act, (Erişimtarihi: 10.4.2015).

⁹² <http://www.coppa.org/comply.htm> (çevrimiçi) (erişimtarihi: 10.4.2015).

bilgiler veya diğer takip mekanizmaları ile elde edilen kişisel bilgiler de kapsam dâhilindedir⁹³.

Yasa, web sitesinde başta ana sayfa veya çevrimiçi hizmet⁹⁴ verilen alanlar olmak üzere çocukların kişisel bilgilerinin toplandığı her alana toplanan kişisel bilgiler hakkında bilgi verilen bir link (bağlantı) yerleştirilmesi gerektiği belirtilmiştir (1302/10/B)⁹⁵. Belirtilen link'in belirgin ve açık olması gerekmektedir. Bunun için yazının daha büyük bir punto ile yazılması veya internet sayfasına bakıldığında göze çarpması için arka planla kontrastlık sağlayacak farklı bir renk ile belirtilmesi mümkündür. Dolayısıyla linkin küçük ve sayfanın alt kısmında yer alması hali Yasa'nın ihlali anlamına gelmektedir.

Belirtilen link içeriğinde öncelikle kafa karıştırıcı ve konuyla ilgisiz içeriklerin yer almaması gerekmektedir. Bunla birlikte link içeriğinde aşağıda belirtilen hususların varlığı gereklidir;

- Web sitesi veya çevrimiçi hizmet sırasında çocukların kişisel bilgilerini toplayan tüm operatörlerin isimleri ve iletişim bilgilerinin (adres, telefon ve e-posta adresi) belirtilmesi gerekmektedir. Web sitesinde birden çok operatörün bilgi toplaması halinde tüm operatörlerin iletişim bilgilerinin belirtmekle birlikte ebeveynlerin gizlilik politikaları ile ilgili sorularını yanıtlayacak tek bir operatör belirlemesi de mümkündür⁹⁶.

- Çocuklardan toplanan kişisel bilgilerin nitelikleri (isim, adres, e-posta, hobileri, vb.) ve verilerin ne şekilde toplandığı (cookieiler sayesinde mi, pasif olarak mı yoksa direk çocuktan mı) bilgisinin verilmesi gerekmektedir.

⁹³ <http://www.coppa.org/comply.htm>, (çevrimiçi) (Erişimtarihi: 10.4.2015).

⁹⁴ Çevrimiçihizmet: Mobil uygulamalar, internet oyunplatformları, reklam, reklamağları, konumtabanlıuygulamalar, internet üzerindensesliiletişimservisleri

⁹⁵ Yasametniiçinbkz.<http://www.coppa.org/coppa.htm> (Erişimtarihi: 10.4.2015).

⁹⁶ (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

- Operatörlerin bu kişisel bilgileri ne şekilde kullanacağı belirtilmelidir. Örneğin, çocuğa reklam yapmak için mi, site içerisindeki yarışmaya katılanlardan kazananları belirlemek için mi? vb.

- Operatörlerin üçüncü kişilerle toplamış oldukları kişisel bilgileri paylaşıp paylaşmayacakları bilgisini vermeleri gerekmektedir. Paylaşmaları halinde, ne tür işler için kimler ile faaliyette bulunacaklarını açıklamaları, hangi amaç için bilgilerin kullanılacağına belirtilmesi, üçüncü kişinin kişisel bilgilerin gizliliğini ve güvenliğini sağlamaya devam etmeyi kabul edip etmediklerinin belirtilmesi gerekmektedir (1303/b/1/A/ii)⁹⁷.

- Çocukların kişisel bilgilerinin üçüncü kişilere açıklamasına onay vermeden ebeveynlerin çocukların kişisel bilgilerinin kullanılacağı ve toplanacağı konusuna muvafakat verme seçeneklerinin olduğunun belirtilmesi.

- Çocukların bir oyuna katılması, ödül kazanması veya herhangi bir aktiviteye katılmasının şartı olarak kendilerinden gerektiğinden fazla bilginin verilmesi istenemez (1303/b/1/C)⁹⁸.

- Ebeveynlerin çocukların kişisel bilgileri hakkında incelemek, silinmelerini talep etme, daha fazla bilgi toplanmasını veya kullanılmasını reddetme hakları olduğunun belirtilmesi gerekmektedir. Prosedürlerin takibi için ebeveynlere bildirim mutlaka belirtilmesi gerekmektedir (1303/b/1/B/ii)⁹⁹.

Yukarıda belirtilen içeriklerin yanında ebeveynlere doğrudan bildirim yapılması gerekmektedir. Zira ebeveynlerden çocukların bilgilerinin toplanması, kullanılması ve ifşası için “açık rıza (*verifiable consent*)” alınması gerekmektedir (1303/b/1/A/i). Buradaki açık rıza kavramından şu anlaşılmalıdır; operatörler çocukların kişisel bilgilerini elde etmeden önce operatörlerin çocukların kişisel bilgilerine ilişkin uygulamaları hakkındaki bildirim ebeveynler tarafından teslim alınıp içeriğindeki uygulamalara onay vermiş olmalarıdır.

⁹⁷ Yasametniiçinbkz. (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/coppa.htm> (erişimtarihi: 10.4.2015)

⁹⁸ Yasametniiçinbkz. (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/coppa.htm> (erişimtarihi: 10.4.2015)

⁹⁹ Yasametniiçinbkz. (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/coppa.htm> (erişimtarihi: 10.4.2015)

Ebeveynlere yönelik bildirimlerin mutlaka açık ve anlaşılabilir olması gerekmektedir. Operatörler ebeveynlere herhangi bir bildirim yolunu kullanabilir. Örneğin, e- mail veya mektup postalamak.

Ebeveynlerin açık rızalarının aranmadığı istisna durumların da varlığından bahsetmek gerekmektedir;

- Operatör, bildirimde bulunmak ve onay almak için ebeveynin izni olmadan çocuğun veya ebeveynin e-posta adresini toplayabilir¹⁰⁰.
- Operatör, çocuktan gelen talebe tek seferlik cevap için çocuğun e-posta adresini toplayabilir ancak daha sonra siler¹⁰¹.
- Operatör, belirli talepler için çocuğun e-posta adresini bir kereden fazla cevaplandırmak için toplayabilir. Örneğin, haber bültenlerine abonelik için gelen talepler. Bu durumda operatörün ebeveyne bildirimde bulunması ve çocukla düzenli olarak iletişim halinde olduğunu belirterek ebeveyne ikinci bir iletişime girmeden iletişimi durdurma imkânı tanınması gerekmektedir¹⁰².
- Operatör, web sitesine katılan çocuğun güvenliğini sağlamak için isminin veya çevrimiçi iletişim bilgileri toplanabilir. Ancak bu durumda, operatörün ebeveyne bildirimde bulunarak onlara edinilen kişisel bilgilerin ileriki kullanımları için engelleme seçeneği sunulmalıdır¹⁰³.
- Operatör, gerekli olması ve başka bir amaç için kullanmamak üzere, web sitesinin güvenliğini veya güvenilirliğini korumak, emniyet görevlilerinin talebi halinde çocuğun ismini veya çevrimiçi bilgilerini toplayabilir¹⁰⁴.

Apple Inc., Kullanım Kılavuzu'nda (AppStoreReviewGuidelines)¹⁰⁵ değişiklik yapmıştır. Bu değişikliğe göre, mobile uygulama geliştiricilerin uygulamalarının 13

¹⁰⁰ (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

¹⁰¹ (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

¹⁰² (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

¹⁰³ (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

¹⁰⁴ (çevrimiçi) <http://www.coppa.org/comply.htm>, (Erişimtarihi: 13.4.2015)

¹⁰⁵ (çevrimiçi) <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/#kids-category>, (Erişim Tarihi: 15.4.2015)

yaş altına hitap etmesi halinde mutlaka COPPA ya uygun gizlilik politikasına sahip olması ve Çevrimiçi Davranışsal Reklamcılık (ÇDR)¹⁰⁶ içermemesi aranmaktadır. Aksi halde “Apple Store”¹⁰⁷ da uygulamanın yer alması mümkün değildir.

Uygulamalarda oyunu oynamak isteyen kişinin çocuk olup olmadığını tespiti için bir takım teknikler bulunmaktadır. MomsWithApps¹⁰⁸ adlı çocuklar için oyun geliştiricilerin işbirliği ağı, oyunlarda matematik işlemleri sorularak veya ekrana belirli şekillerde dokunulması gibi taleplerde bulunularak oyun karşısındaki kişinin yetişkin olup olmadığı kontrol edilmektedir¹⁰⁹.

III. 5651 Sayılı Kanun Kapsamında Dijital Oyunlar Hakkında Verilen Erişim Engelleme Kararları

A. Genel Olarak 5651 Sayılı Yasa Kapsamında İnternet İletişiminin Engellenmesi Düzenlemesi

Her ne kadar internet çok farklı amaçlarla tasarlanmış ve geliştirilmiş olsa da kısa sürede pek çok hukuka aykırı eylemin yer aldığı veya hukuk aykırı eylemlerde kullanılan bir alan haline gelmiştir.

Ülkemizde bir süre internet hakkında herhangi bir önlemin alınmadığı ve internete erişim kararlarının verilmediği görülmektedir. Başka bir deyişle, bir süre ülkemizde internet tamamen özgür bırakılmıştır. Ancak belli bir süre sonra hukuka aykırı eylemlerin artması, kamuoyunda bunların yer alması ve politik tercihler neticesinde öncelikle mahkemeler ve idare tarafından kararlar alınmaya başlanmış

¹⁰⁶ ÇDR'nin İngilizcesi “*Online Behavioral Advertising*” dırve internet ortamındaki kullanıcıların hareketlerinin izlenerek ilgililerin aynaya uygun şekilde reklam gösterilmesidir. (Melih Kırlioğlu, Çevrimiçi Davranışsal Reklamcılık ve Kişisel Mahremiyet İhlalleri, (çevrimiçi) <http://mimoza.marmara.edu.tr/~melihk/cdr.pdf>, (Erişim Tarihi: 15.4.2015).

¹⁰⁷ Apple Inc. tarafından işletilen online (çevrimiçi) mağazadır. İlk defa iPhone 3G ile devreye giren App Store, iTunes Store üzerinden çalışmaktadır. iPhone, iPod Touch ve iPod kullanıcıları bu mağazadan ücretsiz veya ücretli uygulamaları indirebilmektedir. Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) http://tr.wikipedia.org/wiki/App_Store (Erişim Tarihi: 15.4.2015).

¹⁰⁸ Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) <http://blog.momswithapps.com/about/> (Erişim Tarihi: 15.4.2015)

¹⁰⁹ Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) <http://blog.momswithapps.com/2013/08/20/how-are-kids-app-developers-communicating-to-parents/> (Erişim Tarihi: 15.4.2015).

sonrasında ise bu konuya ilişkin yasal ve idari düzenlemeler yapılmıştır¹¹⁰. Bu düzenlemelerin en önemlisi ve en çok tartışılanı ise, 4.5.2007 tarihinde TBMM Genel Kurulu'nda kabul edilen ve 23.5.2007 tarih ve 26530 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanarak yürürlüğe giren 5651 sayılı “*İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun*”dur.

İnternetin kendine özgü özgür bir yapısı olması nedeniyle bu alanın düzenlenmesi için bir takım düzenlemelere ihtiyaç bulunmaktadır. Kanun ile internet sükjelerinin (içerik sağlayıcı, yer sağlayıcı, erişim sağlayıcı ve toplu kullanım sağlayıcı) hukuki sorumlulukları belirlenmektedir.

Kanun yürürlüğe girdiği tarihten günümüze dek çeşitli değişikliklere tabi tutulmuştur. Son değişiklik 27.3.2015 tarihli 6639 sayılı Yasa ile gerçekleşmiştir ve Kanun'a “gecikmesinde sakınca bulunan hallerde içeriğin çıkarılması ve/veya erişimin engellenmesi” başlıklı 8/A maddesi eklenmiştir. Söz konusu Kanun, bireylerin özgürlüklerini kısıtladığı gerekçesiyle ciddi eleştirilere maruz kaldıysa da gerçekleştirilen değişikliklerde bu eleştirilerin ciddiye alınmadığı görülmektedir.

Kanun'un 8., 8/A, 9., 9/A maddeleri internete erişimin engellenmesini düzenlemektedir. Erişim engellenmesi aslında bir koruma tedbiridir. Ancak yapısı itibarıyla CMK'da düzenlenen tedbirlerden oldukça farklıdır. Zira CMK'da yer alan yakalama, tutuklama, gözaltına alma, arama ve el koyma gibi tedbirler hem suç şüphesi altındaki kişilerin soruşturulmasını veya kovuşturulmasını sağlamak amacıyla hem de kesinleşen hükümlerde yer alan yaptırımların uygulanmasını güvence altına almak için uygulanan geçici tedbirlerdir ve bu tedbirler mutlaka hâkim veya mahkeme kararı ile verilir. Ceza muhakemesinin hiçbir aşamasında koruma tedbiri verme kararı hâkimden alınarak idari makamlara verilemez¹¹¹. Oysaki 5651 sayılı Yasa'nın 8/A maddesine bakıldığında, TİB'e “idari engelleme kararı ” alma

¹¹⁰ Dülger, s. 781.

¹¹¹ Dülger, s.812.

yetkisi verilmiştir. Üstelik TİB bu engelleme kararını “*ilgili bakanlıkların*” veya “*Başbakanlığın*” talebi ile yerine getirecektir. Burada açıkça yürütmenin ve idarenin hâkimin yetkisini gasp ettiği görülmektedir. Buradan hareketle, Kanun’un kendine özgü (suigeneris) bir yapısı olduğu söylenebilir¹¹².

Kanun’un 8. maddesinde katalog suçlar belirlenmiştir. Bunlar, *intihara yönlendirme (m.84)*, *çocukların cinsel istismarı (m. 103/1)*, *uyuşturucu veya uyarıcı madde kullanılmasını kolaylaştırma (m. 190)*, *sağlık için tehlikeli madde temini (m.194)*, *müstehcenlik (m.226)*, *fuhuş (m.227)*, *kumar oynanması için yer ve imkan sağlama (m.228)* ve *5816 sayılı Atatürk Aleyhine İşlenen Suçlar Hakkında Kanunda yer alan suçlardır*. Bu suçların olduğu hususunda yeterli şüphenin olması halinde bu yayınlara ilişkin erişim engellenmesi kararı verilebilecektir. Yasaya 12.7.2013 tarihli değişiklikle, “*14.3.2007 tarihli ve 5602 sayılı Şans Oyunları Hasulatından Alınan Vergi, Fon ve Payların Düzenlenmesi Hakkında Kanun’un 3. maddesinin birinci fıkrasının (ç) bendinde tanımlanan kurum ve kuruluşların, kendi görev alanına giren suçların*” internet ortamında işlendiğinin tespiti halinde de erişim engellenmesi kararı verilebileceği belirtilmiştir. Düzenlemede görüldüğü üzere, erişim engellenmesi kararı ancak sayılan katalog suçların işlenmesi halinde verilebilecektir.

Erişim engellenmesi kararı, hâkim tarafından, gecikmesinde sakınca bulunan hallerde savcı veya TİB başkanı tarafından verilebilmektedir. Hakim veya gecikmesinde sakınca bulunana hallerde yargı görevi icra eden savcılarının erişim engellenmesi kararı vermeleri savcının kararının yirmi dört saat içerisinde hakim onayına sunulması hukuka uygun olmakla birlikte, TİB Başkanı’na yani idarenin bir görevlisine, gecikmesinde sakınca bulunan hallerde erişim engellenmesi kararı almasının “*yaşam hakkı ile can ve mal güvenliğinin korunması, milli güvenlik ve kamu düzeninin korunması*” gibi geniş yorumlanabilecek, içeriği tam olarak belirli olmayan, zaman, mekan veya siyasi iktidarın nitelendirmesine göre değişecek

¹¹² Dülger, s. 812.

gerekçelere dayandırılarak böylesi sınırsız bir yetki verilmesi demokrasiye ve hukuka aykırıdır. Zira TİB başkanı, en üst siyasi erke bağlıdır dolayısıyla TİB Başkanı tarafından verilen kararların siyasi iktidarın vermiş olduğu kararların uygulanması şeklinde olduğu ve olacağının ifade edilmesi çok da yanlış olmayacaktır. Üstelik yeni tarihli düzenleme ile ilgili bakanlıkların ve başbakanlığı talebi ile TİB'in erişim engellenmesi veya hukuka aykırı içeriğin çıkartılması kararı almasının açıkça düzenlenmesi endişelerde haklı olduğu doğrulamaktadır.

Ayrıca Anayasa ile korunan temel hakların sınırlandırılmasının yalnızca kanun düzenlenmesinin yeterli olmadığı, bu kanunun belirlilik ve öngörülebilirlik gibi belirli niteliklere sahip olması gerektiği AİHM'nin 18.12.2012 tarihli Yıldırım/Türkiye kararında da belirtilmiştir.

Anayasa Mahkemesi'nin 22.5.2013 tarihli 2013/39 E., 2013/65 K. sayılı kararında¹¹³, hukuk devletinin ön koşullarından sayılan hukuki güvenlik ve belirlilik ilkesi şu şekilde tanımlanmıştır: *“hukuki güvenlik ilkesi hukuk normlarının öngörülebilir olmasını, bireylerin tüm eylem ve işlemlerinde devlete güven duyabilmesini, devletin de yasal düzenlemelerinde bu güven duygusunu zedeleyici yöntemlerden kaçınmasını gerekli kılar. Belirlilik ilkesi ise yasal düzenlemelerin hem kişiler hem de idare yönünden herhangi bir duraksamaya ve kuşkuya yer vermeyecek şekilde açık, net, anlaşılır ve uygulanabilir olmasını, ayrıca kamu otoritelerinin keyfi uygulamalarına karşı koruyucu önlem içermesini ifade etmektedir.”*

Dolayısıyla, 8/A maddesinde, idari makamlara hukuki olarak tartışmalı kavramlara dayanarak erişim engellenmesi kararı verme yetkisinin tanınması hukuki güvenlik ve belirlilik ilkelerine aykırıdır¹¹⁴.

¹¹³ Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) <http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2013/07/20130712-16.htm>, (Erişim tarihi: 13.5.2015).

¹¹⁴ 5651 Sayılı Kanun'a Eklenen 8/A maddesinin Değerlendirmesi, (çevrimiçi) <http://www.elig.com/docs/elig-library-66478-v6-5651-sayili-kanuna-eklenen-8A-maddesi-degerlendirmesi.pdf>, (Erişim tarihi: 13.5.2015).

Dülger'e göre, ifade özgürlüğünün bu kadar geniş kullanılabildiği; her türlü muhalefetin özgür bir ortamda gerçekleştirildiği bu mecranın anahtarının, böylesine sınırsızca siyasi iktidara sunulmasının demokratik hukuk devleti anlayışı ile bağdaşmamaktadır¹¹⁵.

2014 tarihli düzenleme ile Kanun'a 9/A maddesi eklenmiş ve internet ortamında yapılan yayının özel hayatın gizliliğini ihlal etmesi halinde TİB'e doğrudan başvurularak söz konusu yayına erişimin engellenebileceği düzenlenmiştir.

B. 5651 Sayılı Kanun Kapsamında Engelleme Kararı Verilen Dijital Oyunlar

Dijital oyunların yasaklanması, ülkemizde olduğu kadar dünya ülkelerinde de karşılaşılan bir durumdur. Yasaklama örnekleri, Kuzey Kore'nin ABD'yi işgal ettiği alternatif bir gelecekte geçen *Homefront* adlı oyununun Kore kültürünü aşağıladığı gerekçesiyle Güney Kore'de yasaklanması, Birleşik Arap Emirlikleri'nin etkileşimli fantastik hikâyeler anlatan *MassEffect* ve *Dragon Age* serilerini oyun karakterlerinin eşcinsel olarak da yönlendirilebilmesi nedeniyle yasaklaması ve 1997'de yayınlanmış bir yarış oyunu olan *Carmageddon*'un, oyuncunun yol kenarında bulunan yayaları ezmesini puanla ödüllendirmesi nedeniyle, yayalar zombilerle değiştirilene kadar, İngiltere ve Brezilya'da yasaklanması şeklinde belirtilebilir¹¹⁶.

Yine bir başka örnek, 2009 yılında yayınlanmış olan savaş oyunu *Call of Duty: Modern Warfare 2*'nin seçmeli bölümlerinden birinde oyuncu, aşırı milliyetçi bir Rus örgütün arasına sızmış bir CIA ajanı olarak kalabalık bir havaalanında büyük bir çatışmaya girmektedir. Oyuncu vahşi Rus örgütünün bir parçası olduğundan, senaryo gereği havaalanında bulunan sivillere zarar vermesi olumsuz bir sonuç doğurmamasını oyunun yaş kitlesine uygun bulmayan Almanya, oyunun ülkesinde yayınlanması için bu bölümü oyuncunun sivillere zarar vermesi halinde kaybedeceği

¹¹⁵ Dülger, s. 897.

¹¹⁶ Alper Gökalp, *Oyunbozan*, 2015, s.1, (çevrimiçi) <http://www.oyunder.org/site/oyunbozan/>, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

şekilde değiştirirken; oyunun Rusya versiyonunda bu seçmeli bölüm tamamen kaldırılmıştır¹¹⁷.

Özellikle küçük yaş kitlesi tarafından oynanan oyunlar, başta Avustralya olmak üzere Almanya ve Rusya da sıkı biçimde denetlenmektedir. Avrupa'nın birçok ülkesinde video oyunları yayınlanmadan önce uzman grubu tarafından denetlenmekte, uygun yaş grubuna göre sınıflandırılmakta ve yayınlanmasına engel teşkil edecek içerikler var ise oyun piyasaya sunulmadan sakıncalar tespit edilerek değiştirilmektedir. Ancak bu durum ülkemiz açısından söz konusu değildir.

1) Minecraft Adlı Oyun Hakkındaki İnceleme

Minecraft, 2009 yılında İsveçli yazılımcı Markus Persson tarafından üretilmiş ve İsveçli yayıncı Mojang tarafından yayınlanmış bir oyundur. Oyun elde etmiş olduğu başarı nedeniyle 2014 yılı sonunda iki buçuk milyar dolara satın alınmıştır¹¹⁸. Oyun otuz milyonu aşkın kullanıcıya sahiptir.

Oyun küplerle çeşitli tasarımlar yapılmasını sağlayan 2 ve 3 boyutlu oynanabilen bir oyundur. Oyunun iki temel mekaniği bulunmaktadır: Küplerden oluşan oyun dünyasını kazarak değiştirmek ve kazı sonucu elde edilen ham materyalleri birleştirerek farklı materyaller ve aletler üretmektir. Örneğin, iki parça ham tahtadan dört adet tahta sopa elde edilmektedir. Oyundaki tek sınırlama gece ve gündüz döngüsüdür. Gündüzleri oyuncu kazarak materyal toplamakta, bunlar ile dilerse kendi inşa ettiği barınağını geliştirmekte, barınağı dekore etmekte veya geceleri çıkan canavarlara karşı silahlar üretmektedir. Geceleri az önce de belirtildiği üzere canavarlar ortaya çıktığından oyuncu barınağına sığınmaktadır.

Kısaca Minecraft'taki oyun türlerinden bahsetmek gerekirse, oyunda, "*Klasik (Classic)*" ve "*Tam Sürüm*" türü mevcuttur. Klasik, size oyunun sadece inşa için

¹¹⁷Gökalp, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

¹¹⁸ Gökalp, (Erişimtarihi: 18.5.2015).

gerekli olan bloklarından sınırsız sayıda sunar. Tam sürümde ise, beş adet oyun tipi bulunur; Bunlar;

i)Hayatta Kalma (Survival): Bu modda iken hayatta kalmak için yaratıklarla savaşılmakta, birçok çeşit el yapımı eşya yapılmakta, yapılan silahlar veya aletler büyülenebilmektedir. Hayatta kalmada bloklar sınırlı sayılabilir, ancak dünya sonsuz olduğu için hiçbir blok sınırlı sayıda değildir¹¹⁹.

ii)Zorlayıcı (Hardcore): Normal hayatta kalma kuralları geçerlidir fakat bu modda herhangi bir şekilde öldüğü takdirde dünya yok olur ve baştan başlanır. Ayrıca oyun zorluğunu değiştiremez hep zor modla eşdeğer olan zorlayıcı zorluk derecesinde oynanır. Hile kullanarak bu moda geçilemez¹²⁰.

iii)Yaratıcı (Creative): Oyundaki her tür malzemeyi kullanarak “Klasik” gibi can veya açlık gibi sınırları ve tecrübe seviyesi olmadan oyuncu kendi tasarımlarını oluşturabilir. Yaratıcı modda uçabilir ve her tür blok anında kırılabilir¹²¹.

iv)Macera (Adventure): Bloklar yalnızca doğru aletlerle kazılabilir. Bu moda macera yaşanır¹²².

v) İzleyici (Spectator): 1.8 güncellemesi ile eklenen bir oyun modudur. Oyuncu dünya ile etkileşimde bulunamaz ve sürekli uçarak olayları izler¹²³.

Oyunda ayrıca “Mob” adı verilen varlıklar bulunmaktadır. Bunlar oyuncuların haricinde hareket edebilen varlıklardır. Moblar, Saldırgan Moblar (Zombi, İskelet, Örümcek Jokeyi, Wither İskeleti, Blaze, Ghast, Cadı, Gümüşbalığı vb.), Yarı Saldırgan Moblar (örümcek, Vahşi Kurt, Leopar, Demir Golem v.b.) ve Pasif Moblar (inek, tavuk, koyun, domuz v.b.) olmak üzere üçe ayrılır.

Oyun Türkiye’de özellikle çocuklar arasında büyük bir ilgi görmüştür. Oyunun el kitabının dahi 80.000’in üzerinde satış yaptığı belirtilmiştir¹²⁴. Oyunun özellikle

¹¹⁹ (çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, (Erişimtarihi: 11.3.2015).

¹²⁰ (çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, (Erişimtarihi: 11.3.2015).

¹²¹ (çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, (Erişimtarihi: 11.3.2015).

¹²² (çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, (Erişimtarihi: 11.3.2015).

¹²³ (çevrimiçi) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Minecraft>, (Erişimtarihi: 11.3.2015).

¹²⁴ (çevrimiçi) <http://turk-internet.com//portal/yazigoster.php?yaziid=48863>, (Erişimtarihi: 8.4.2015).

çocuklar arasında ilgi görmesinin sebepleri arasında oyunun görselinin “lego” ya benzemesi, çocukların kendi hayal güçlerini yaratmalarına imkân verilmesi ve kendi yarattıkları dünyada yaşam mücadelesi vermeleri olduğu düşüncesindeyiz.

Oyun hakkında kısaca bilgi verildikten sonra bahsi geçen oyuna ilişkin inceleme talebinin ne şekilde başladığı hakkında kısaca bilgi vermek istiyoruz: Türkiye Büyük Millet Meclisi'ndeki bir toplantı sırasında, bir gazetecinin Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı Ayşegül İslam'a “*Minecraft adında bir oyun var. Bu oyunda karısını öldüren oyuncuya puan veriliyor. Bu tür şiddet içeren bilgisayar oyunlarıyla ilgili bir çalışmanız var mı?*” şeklinde bir soru yöneltmesi üzerine oyun dikkatleri üzerinde toplamış ve oyun hakkında Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından “*şiddet var mı?*” şeklinde inceleme başlatılmıştır¹²⁵. Genel Müdürlük ise hukuki sürecin başlatılması amacıyla Hukuk Müşavirliği’ni yetkilendirmiştir. Yapılan inceleme neticesinde oyun ile alakalı aşağıdaki tespitlerde bulunulmuştur;

“1) Oyunun içeriğinde ev, tarla, köprü gibi yapılar oluşturulabildiği için yaratıcılığı geliştirdiği düşünülse de bu yapıların yıkılmaması için diğer mobların (yaratıkların) öldürülmesine gerek duyulmaktadır. Kısacası şiddete dayalı bir oyundur.

2) Oynayan çocukların yaş ve gelişim özellikleri dikkate alındığında, soyut düşünceye sahip olmayan çocukların oyunda yer alan dünyayla gerçek dünyayı ayırt edemedikleri görülmektedir.

3) Oyun yüzünden çocukların, hayvanlara eziyet edebilecekleri, hayvanların hiç acı çekmediğini düşündükleri, şiddet içeren hareketlerde buldukları, zarar verilen mobların acı çekmeden ölmeleri nedeniyle çocukların, davranışlarının sonuçlarını düşünmeden hareket ettikleri tespit edilmiştir.

¹²⁵ (çevrimiçi) <http://turk-internet.com//portal/yazigoster.php?yaziid=48863>, (Erişimtarihi: 8.4.2015).

4) Çocukların diğer oyuncularla bu oyunu oynayabilmeleri, gerçek dünyada arkadaş edinebilmek için gerekli çabayı göstermemelerine ve sosyal izolasyon nedeniyle daha çok yalnızlaşmalarına neden oluyor.

5) Birden çok oyuncu tarafından oynanabilmesi, çocuğun tanımadığı kişilerle iletişim kurmasına ve sosyal risklere, istismar edilmesine yol açabilir.”

Tespitlerden görüleceği üzere, oyun, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından çocuklar açısından sakıncalı görülmüş ve oyuna erişimin engellenmesi için Mahkemeye başvuruda bulunulmuştur.

Minecraft ile ülkemizdeki bu gelişmelerin karşılığında, Finlandiya ve Amerika'daki eğitimciler ve oyun geliştiriciler 2011 yılında “TeacherGaming” adında bir şirket kurarak, tüm dünyadaki okullara oyun tabanlı eğitimin yayılmasını sağlamakta ve projelerine de oyuncuların, ailelerin ve eğitimcilerin sevdiği ve övdüğü MinecraftEdu ile başlamışlardır.¹²⁶

Oyunun MinecraftEduversiyonunun, 2013 yılı itibarıyla birçok ülkedeki okulun müfredatına girdiğini belirlemek gerekmektedir. TeacherGaming, oyunun 3.000’den fazla eğitici tarafından yüzlerce okulda eğitim amaçlı gösterildiğini ifade etmiştir. Nitekim İsveç’te öğrencileri, şehir planlaması, çevresel konular, görev tamamlama ve geleceği planlama gibi konularda eğittiği gerekçesiyle oyun, orta öğretimdeki öğrenciler için zorunlu ders olarak eğitim müfredatına eklenmiştir.

Aynı şekilde, Birleşmiş Milletler İnsan Yerleşimleri Programı (UN-HABITAT) Sürdürülebilir Kentsel Gelişim Ağı (SUD-NET) projesi çerçevesinde 2016 yılına kadar 300 kentsel yaşam alanının çevre sakinlerinin de katılımıyla yeniden tasarlanması için Minecraft kullanılmaktadır¹²⁷.

¹²⁶ Detaylıbilgi için bkz. (çevrimiçi) <https://www.teachergaming.com/index.html#about>, (Erişim tarihi: 8.4.2015).

¹²⁷ Gökalp, (Erişim tarihi: 18.5.2015).

Türkiye'nin aksine dünyada oyunun yasaklandığı başka bir ülke bulunmaması, gelişmiş ülkelerde oyun çocukların gelişiminde faydalı görülürken ülkemizde erişim engelleme kararı talebinde bulunacak kadar zararlı görülmüştür. Oysaki “*Dijital Oyunların Çocuklar Açısından Değerlendirilmesi*” adlı bölümde açıklandığı üzere oyunlar, çocukların farkında olmadan öğrenmelerini sağlamakta, onları geliştirmek ve korkularını aşmalarında yardımcı olmaktadır. Ayrıca dünyada 1970’lerden beri “oyunla eğitim” konusunda çalışmalar yapıldığı bilinmektedir¹²⁸.

Bu durumda Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı'nın açıklanan raporun incelemesini kimlerin yaptığı, hangi metotlar kullanıldığı, kaç çocuk üzerinde oyun etkilerinin deneyimlendiği ve incelemenin süresinin ne olduğu sorgulanmaktadır.¹²⁹

Üstelik oyun Entertainment Software Rating Board (ESRB)¹³⁰, 10 yaş üzeri oyuncular için uygun olarak derecelendirilip oyun hakkında, “*Bu bulmaca şeklindeki macera oyununda, oyuncular stilize küp benzeri malzemelerle alanlar oluştururlar. Birinci şahıs perspektifinden bakıldığında, oyuncular açık-dünya ortamındaki tehlikelerden sakınarak, yeni yapılar kurarak ve silahlar oluşturarak (kılıç, ok ve balta), sık sık canavarlarla savaşarak (zombiler, kurtlar, dev örümcekler) oynarlar. Oyuncular hayvanları ateşte pişirmek, hayvanları silahlarla öldürmek gibi şiddet içeren hareketler yapabilir. Oyuncular yaratıkları öldürmek ya da çevreyi kazmak için sık sık dinamit kullanarak patlamalar oluşturabilir.*” şeklinde açıklamada bulunulmuştur. Diğer derecelendirme kuruluşu olan ThePan-European Game

¹²⁸ DijitalOyunKültürü, Minecraft ÇocuklarıÇinİyiMiKötüMü?,Ed: MutluBinark, GünseliBayraktutanSütü, IşıkBarışFidaner, 2015, (çevrimiçi) <https://dijitaloyun.wordpress.com/2015/04/01/minecraft-cocuklar-icin-iyi-mi-kotu-mu/>, (ErişimTarihi: 6.4.2015).

¹²⁹ DijitalOyunKültürü, Minecraft ÇocuklarıÇinİyiMiKötüMü?, Ed: MutluBinark, GünseliBayraktutanSütü, IşıkBarışFidaner, 2015, <https://dijitaloyun.wordpress.com/2015/04/01/minecraft-cocuklar-icin-iyi-mi-kotu-mu/>, (ErişimTarihi: 6.4.2015).

¹³⁰ ESRB, elektronikoyunlarkonusundaderecelendirmeyapanbirkuruluşdur.Detaylıaçıklamaiçinbkz. “*DijitalOyunlardaDerecelendirmeveİşaretlemeSorunu*” başlıklıbölüm.

Information (PEGI)¹³¹, ise Minecraft'ı 7 yaş üstü olarak değerlendirmiş ve “*Bu oyunun içeriği 7 yaş ve üstü için uygundur. İçinde fantasti karakterlerle oluşturulan gerçekçi olmayan şiddet bulunuyor. Resimler ve sesler çok küçük çocuklar için korkutucu olabilir. O nedenle ayarlanmalıdır. Karakterlerle oluşan gerçekçi olmayan şiddet derken insanlar çok detaylı değildir. Oyun online olarak oynanabilir.*” şeklinde değerlendirmede bulunmuştur.¹³²

Yukarıdaki eleştirilerin sebebi, yayınlanan raporun bilimsel ve gerçek bir araştırmaya dayanmadan hazırlandığı intibasını yaratmış olmasıdır. Bunun dışında, tüm oyunların çocuklar açısından yararlı olduğu ve herhangi bir zarar vermediğini söylemek pek mümkün olmamakla birlikte oyunların değerlendirilmesinin yalnızca çocukların baz alınarak yapılması da etkin bir değerlendirme olmamaktadır¹³³.

Oyunlar, dünyanın her yerinde her yaşta kişiler tarafından bilgisayarlar, konsollar ve akıllı telefonlar aracılığıyla kullanıldığından tek başına çocuklar ve aile kavramları ekseninde değerlendirilmemesi gerekir. Dolayısıyla Minecraft'a ilişkin tartışmalarda, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı'nın taraf olması da hatalı bir yaklaşımdır. Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği (DOGED) Yönetim Kurulu Üyesi ve oyun hukuku alanında çalışmalarda bulunan Dr. Mete Tevetoğlu'na göre, Türkiye'deki bu sorunun sebebi, oyunların derecelendirme ve işaretleme uygulamasının bulunmamasıdır. Bir sonraki konu başlığında bu sorun ele alınacaktır.¹³⁴

¹³¹ PEGI,

elektronikoyunlarkonusundaderecelendirmeyapanbirkuruluştur.Detaylıaçıklamaiçinbkz.“DijitalOyunlardaDerecelendirmeveİşaretlemeSorunu” başlıklıbölüm.

¹³² Füsün S. Nebil, Minecraft İsveç'tezorunludersTürkiye'deYasakAradaki 7 FarkıBulun, <https://dijitaloyun.wordpress.com/2015/03/11/minecraft-isvechte-zorunlu-ders-turkiyede-yasak-aradaki-7-farki-bulun/>, (Erişimtarihi: 9.4.2015).

¹³³ Mete Tevetoğlu, Minecraft YasaklamaTalebiveOyunYasaklarıHakkında, (çevrimiçi) <http://www.doged.org/minecraft-yasaklama-talebi-ve-oyun-yasaklari-hakkinda/>, (Erişimtarihi: 9.4.2015).

¹³⁴ Tevetoğlu, Minecraft YasaklamaTalebiveOyunYasaklarıHakkında, (Erişimtarihi: 9.4.2015).

2) **Metin 2 Adlı Oyun Hakkında Sakarya Valiliği Tarafından Verilen Karar ve Uygulaması**

Metin 2 adlı oyun, PEGI tarafından 12 yaş ve üzeri oyuncular için uygun olarak değerlendirilen bir savaş (MMORPG) oyunudur. Oyunda farklı krallıklardan gelen oyuncular birbirleri ile savaşır ve savaş kazandıkça askeri rütbeleri artar, belirli topraklar kazanırlar ve tabii ki ün ve onur elde etmiş olurlar.

25.11.2009 tarihli İçişleri Bakanlığı Emniyet Genel Müdürlüğü tarafından yazılan B.05.1.EGM.0.11.08.07.(31804)- 191684 sayılı müzekkere ile, “Metin2 ve benzeri oyunların, küçük yaşta çocuklarca, çoğunlukla internet kafelerde oynandığı kamuoyunun gündemine gelmiştir. Bu çerçevede mezkur oyunların şiddet içerikli olduğu, çocukların psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisinin olduğu ve çocukların bu oyundan korunması amacıyla gerekli tedbirlerin alınması yönünde çok sayıda dilekçe alınmıştır. Bu noktadan hareketle, Metin2 isimli oyunun yayınlandığı www.metin2.org adresli web sitesi incelenmiştir. Bu inceleme neticesinde, gerek bu sitede gerekse bu sitenin kayıt bilgilerinde bulunan metin2 adresli diğer web sitelerinde yayınlanan oyunun, insanlar arasında kılıç, satır, pala, ok, mızrak, gürz ve benzeri kesici, delici ve ezici silahlarla yapılan savaş görüntülerinin yanı sıra, insanların vahşi hayvanlar tarafından parçalanarak etlerinin yenmesi gibi şiddet içerikli öğeler barındırdığı tespit edilmiştir. Metin2 isimli oyunda, kumar ve yasa dışı bahsi web sitelerinde olduğu gibi, oyunun ilerleyen hemen her aşamasında bir sonraki aşamaya geçmek için gerçek para ödenerek bazı sanal objelerin alınması gerekmektedir. Ödeme işlemlerinde kumar ve yasa dışı bahis web sitelerinde sıklıkla kullanılan bazı online ödeme yöntemlerinin kullanıldığı belirlenmiştir. Bunun dışında oyuncular da kendi aralarında gerçek para karşılığı sanal obje satabilmektedir. Özellikle küçük yaşta çocukların oynadığı bir oyunda, oyuncular arasında gerçek para ödenmesine dayalı ticaretin olması dikkat çekicidir.” şeklinde oyun ile ilgili açıklamalarda bulunulduktan sonra 81 il Emniyet Müdürlüğü’nden ve TİB’den “konu

hakkında illerimizin yaptıkları uygulamalar incelendiğinde, bahse konu oyunun uygulamada internet kafe olarak tabir edilen internet toplu kullanım sağlayıcı işyerlerinde oynanmasını men eden bir kararın Sakarya Valiliği'nce çıkarıldığı öğrenildiği” belirtilerek iller genelinde valilik kararı talep edilerek karar alınması halinde internet toplu kullanım sağlayıcı işyerlerinde bu oyunun oynanmasının men edilmesi, yapılacak denetimlerde bu hususun göz önünde bulundurularak neticenin Genel Müdürlüğe bildirilmesi talep edilmiştir.

Yukarıda belirtilen talepteki gerekçe, 5651 sayılı Kanun’da belirtilen katalog suçlar arasında yer almamakla birlikte, 5651 sayılı Kanun gereğinde hazırlanarak 1.11.2007 tarihinde yürürlüğe giren “*İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmelik*”in 9. maddesinin g bendine dayandırılmaktadır. Bahsi geçen düzenlemeye göre, “*İşyerlerindeki bilgisayarlarda uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimini olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılamaz.*” Bu Yönetmeliğin 10. maddesi ise, bu konudaki denetleme görevini mülkü idare amirliklerine vermiştir.

Emniyet Genel Müdürü tarafından yukarıda yazılan müzekkerede oyun içeriğinin çocukların psikolojik ve fizyolojik gelişimini olumsuz yönde etkileyeceği saptamasının kimler tarafından yapıldığı, bunun için hangi metotların kullanıldığı, kaç çocuk üzerinde oyun etkilerinin deneyimlendiği ve incelemenin süresinin ne olduğu sorularının yanıtlandırılması gerekmektedir. Sakarya Valisi tarafından verilen oyunun oynatılmasının men kararının da aynı şekilde sorgulanması gerekmektedir. Zira Vali'nin veya Emniyet Genel Müdürü'nün çocukların gelişimleri üzerinde araştırma yapmalarını sağlayacak bilgi birikimine veya eğitime sahip olmadıkları aşikârdır. Dolayısıyla Valilik tarafından verilen karar ve gerekçe tamamen bilimsellikten uzak ve gerçek bir araştırmaya dayanmadan alınmış keyfi

bir karar olup yok hükmündedir. Bununla birlikte Yönetmeliğin 10. maddesinde mülki amirliklere verilen denetleme görevinin, yayınların içeriği hakkında bilimsel inceleme ve tespit yapmak olmaması gerektiğini, konu hakkında uzman ve yetkin kişiler/kurumlar tarafından belirli oyunlar hakkındaki tespitler dâhilinde denetimler yapılması gerektiğini düşünüyoruz. Özellikle oyunların hangi yaş grubu oyuncular tarafından oynanabileceğini belirleyen uzman kuruluşların olduğunu biliyoruz. Bu kuruluşlar tarafından oyunlara belirlenen yaş sınıflandırmaları dikkate alınarak denetimlerin yapılması gerekmektedir. Örneğin, Metin2 adlı oyunda verilen yaş sınırınının 12 yaş ve üzeri olduğunu da belirtmiştik, gerçekleştirilen denetimlerde 12 yaşından küçük oyunculara bu oyunların oynatıldığının tespiti halinde internet kafelere yaptırım uygulanması gerekmektedir.

3) Sanalika Adlı Dijital Oyun Hakkında Verilen Karar

Sanalika, PEGI'nin yaş derecelendirmesi PEGI 3'tür, başka bir deyişle, kurul derecelendirilmesinde, oyunun tüm yaş gruplarına uygun olduğu belirtilmiştir. Oyunda oyuncular kendi yarattıkları avatarlar ile kendilerini ifade edebilmekte, arkadaşlarıyla sohbet edebilmekte, birlikte oyun oynayabilmektedir. Oyun şehir görünümünde bir alana sahiptir. Oyunda avatarlar gerçek hayattaki tüm aktiviteleri yapabilmektedirler. Örneğin 23 Nisan sabahı Sanalika Belediye binası önüne avatarlar toplanmış ve bando takımı animasyonu 23 Nisan marşı eşliğinde gerçekleştirilmiş, uçurtma şenliği ve 23 Nisan yürüyüşü yapılmıştır.

Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü tarafından TİB'e 12.1.2011 tarihli B.02.1.ASG.0.20.00.00.00/016-031 sayılı bir müzekkere yazılarak, <http://www.sanalika.com> adresinde eğlence, arkadaşlık ve sosyal network sitesi olarak faaliyet gösteren, kişilerin herhangi bir e-posta adresi belirtmek suretiyle yaş sınırlaması olmadan üye olabildikleri, çevrimiçi ortamda, tanımadıkları kişilerle doğrudan iletişime geçebildikleri internet sitesiyle ilgili TİB Bilgi Merkezine vatandaşlar tarafından ulaştırılan şikayetlerin var olduğu, vatandaşların

şikayetlerinden, söz konusu siteye kayıt yaptırarak giren kişilerden bazılarının, herhangi bir içerik kontrolü bulunmayan sitede, anlık konuşmalar esnasında, çocukların ve gençlerin gelişimini olumsuz yönde etkileyebilecek ifadeler sarf ettikleri, çocukları cinsel yönden olumsuz etkilemeye yönelik girişimlerde bulduklarının anlaşıldığı belirtilerek, çocukların cinsel istismarı ve müstehcenlik konuları ile çocukların psikososyal gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilecek ifadeler ve alkollü içkilere teşvik gibi durumlara da imkan sağlandığının Genel Müdürlükçe tespit edildiğinden, www.sanalika.com sitesine erişimin engellenmesinin gerekli olduğu belirtilmiştir.

Bunun üzerine TİB, gecikmesinde sakınca bulunması nedeniyle Ankara Cumhuriyet Başsavcılığı'na 17.1.2011 tarihli yazı ile başvurarak Sulh Ceza Mahkemesi'nden, www.sanalika.com, www.sanallika.com, <http://beta.sanallika.com>, <http://sanalika.net>, <http://sanalika.org>, <http://sanalika.es> adlı internet sitelerine erişimin engellenmesi için talepte bulunmuş ayrıca sorumluların eylemlerinin çocukların cinsel istismarı, müstehcenlik ve fuhuş maddeleri uyarınca cezalandırılmaları için haklarında kamu davası açılmasını talep etmiştir.

Ankara Cumhuriyet Başsavcılığı, 17.1.2011 tarih ve 2011/8563 sayılı yazısı ile Nöbetçi Sulh Ceza Mahkemesi'ne başvurarak söz konusu internet siteleri hakkında erişim engellenmesi kararı verilmesini talep etmiştir. Talep üzerine Ankara 7. Sulh Ceza Mahkemesi'nin 18.1.2011 tarih ve 2011/69 Değişik İş kararı ile anılan sitelerin erişiminin engellenmesi kararı verilmiştir.

Bu süreçte, oyun şirket yetkilileri TİB ile iletişime geçerek kanuna aykırı olarak belirtilen hususları gidermiş oldukları, gerekli tedbirlerin alınmış olduğu bildirilmiştir. Oyun ile ilgili alınan önlemler neticesinde, TİB'in suç duyurusu, Ankara Cumhuriyet Başsavcılığı'nın 1.4.2011 kararı ile takipsizlikle sonuçlanmış ve oyun hakkındaki erişim engelleme kararları kaldırılmıştır.

Minecraft ve Metin2 oyunu için belirtilen hususlar Sanalika oyunu için de geçerlidir. Aile ve Sosyal Araştırmalar Müdürlüğü tarafından söz konusu oyunun çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyeceği şeklindeki tespitinin neye dayandığı ve bu tespitin kimler tarafından gerçekleştirildiği bilinmemektedir. Üstelik oyun önceden de belirtildiği üzere PEGI 3 olarak (tüm yaş gruplarına uygun olarak) belirlenmiştir.

4) Farmville Hakkındaki Engelleme Kararı Haberi

Yukarıdaki haberlerin yanında son olarak basında çıkan trajikomik haberden de bahsetmek istiyoruz.

Farmville, Zynga şirketi tarafından geliştirilen ve Facebook'ta oynanabilen çiftlik temalı simülasyon türünde bir oyundur. Oyun iPhone ile oynanabilmektedir¹³⁵. Oyun kullanıcılara sanal bir çiftlikte çeşitli tarım ürünleri ve ağaçları ekme, büyütme ve biçme imkânı ile birçok çiftlik hayvanı yetiştirme imkânı vermektedir¹³⁶.

2009 yılında internette çıkan bir haber ile Farmville'in Tarım ve Köy İşleri Bakanlığı tarafından “Çiftçi Mallarının Korunması Hakkındaki Kanun”nda belirtilen “Online Üretici Sertifikası”na sahip olunmadığı gerekçesiyle oyun hakkında erişim engellenmesi kararı verildiği belirtilmiştir. Bu haber neredeyse tüm haber sitelerinde hızla yayılmıştır.

Bu haberlerin yer aldığı günün akşam saatlerinde, online oyun uygulamaları geliştiren Zynga'nın diğer popüler oyunlarından Zynga Poker (eski adı ile TeksasHold'em Poker) adlı oyunda kumar oynatıldığı şüphesi ile TİB tarafından

¹³⁵ Detaylı bilgi için bkz. <http://tr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>, <https://zynga.com/games/farmville>, (Erişim tarihi: 13.5.2015).

¹³⁶ Detaylı bilgi için bkz. <http://tr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>, <https://zynga.com/games/farmville>, (Erişim tarihi: 13.5.2015).

Zynga.com adlı siteye erişimin engellendiği bu nedenle de Farmville'e erişimin mümkün olmadığı ortaya çıkmıştır¹³⁷.

Yayılan haberin kaynağı www.neguzelhaber.com adlı eğlenceli haberler yayınlayan bir site olduğu ortaya çıkmıştır. Muhtemelen haberi yayınlayanlar olayı esprili şekilde ele almak istemiş ancak haber siteleri haberin doğruluğunu araştırmadan yayınlamıştır. Bu olay internetin yeri geldiğinde ne kadar kötüye kullanılabileceği göstermektedir. Bunla birlikte, haberin sorgulanmadan yayınlanmasının bir başka sebebinin ülkemizde sıklıkla ve keyfi şekilde verilen erişim engellenmesi kararlarının varlığından kaynaklandığını düşünüyoruz.








IV. Dijital Oyunlarda Derecelendirme ve İşaretleme Sorunu

Önceki başlıklar altında verilen engelleme kararlarında oyunlar hakkında yetkili kuruluşlar tarafından verilen yaş sınıflandırmalarından bahsedilmiştir. Bu kuruluşlar, sinema filmlerinde olduğu gibi uzmanlardan oluşan bir ekip ile yeni bir dijital oyun piyasaya çıkacağı zaman inceleyip derecelendirme yapmaktadır. Bu derecelendirmeye göre de aileler veya ülkeler oyunu değerlendirmektedir. Avrupa ve Amerikan oyun geliştirici firmalardan çıkan oyunlara dikkat edildiğinde üzerlerinde mutlaka içeriğinin uygun olduğu yaş sınıflandırması işareti görülecektir.

Bu kuruluşlardan biri, Entertainment Software Rating Board (ESRB)dir. ESRB, kar amacı gütmeyen ve düzenlemeleri kendi bünyesinde gerçekleştiren bir kuruluş olup 1994 yılında kurulmuştur. Kuruluşun amacı, oyunların yaşlara uygunluğu konusunda tüketicilere, özellikle ailelere, rehberlik yaparak bilinçli karar

¹³⁷ Fusun S. Nebil, Zynga.com, Farmville, Kumar EngellemeSiveKopyaHabercilikÜstüne, <http://www.turk-internet.com/portal/yazigoster.php?yaziid=25176>, 3 Ekim 2009, Hasan Başusta, Facebook'unEnPopülerOyunlarınaErişimNedenEngellendi?, (çevrimiçi)<http://webrazzi.com/2009/10/03/facebookun-en-populer-oyunlarına-erisim-neden-engellendi/>, (Erişimtarihi: 13.5.2015).




verebilmelerini sağlamaktadır. Aşağıda oyunların derecelendirmelerine ait işaretler ve karşılığında oyunu oynaması önerilen yaş uygunluğu ve içeriği belirtilmiştir.¹³⁸

	EARLY CHILDHOOD/ 8 yaşa kadarki oyunculara uygun ¹³⁹
	EVERYONE/Her yaştaki oyuncuya uygun Az sayıda karikatür, fantezi veya az sayıda şiddet ve/veya nazik bir dil içerebilir.
	EVERYONE 10+/10 Yaş üzeri tüm oyunculara uygun Daha fazla karikatür, fantezi ya da hafif şiddet, nazik dil ve / veya minimal müstehcen temalar .
	TEEN/ 13- 19 yaş arası oyunculara uygun Şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, az kan, simüle kumar ve / veya az da olsa küfürlü (kaba konuşma) içerebilir.
	MATURE/17 Yaş ve üzeri ergin oyunculara uygun Yoğun şiddet, kan, kan pıhtısı, cinsellik ve/veya küfürlü(kaba) konuşma içeren sahneleri içerebilir.
	ADULTS ONLY /18 yaş ve üzeri yetişkin oyunculara uygun Uzun süreli yoğun şiddet, cinsellik ve kumar sahneleri içerebilir.
	RATING PENDING/ Derecelendirme beklemededir. Henüz oyun derecelendirmesi yapılmamıştır.

¹³⁸ ESRB, (çevrimiçi) http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp, (Erişimtarihi: 9.4.2015).




¹³⁹ Early childhood, çocuğundoğumdan 8 yaşınakadarkiyaşaralığını içerdiğikabuledilmektedir.

Bir diğ er derecelendirme kuruluřu olan ThePan-European Game Information (PEGI) ise, 2003 yılında, Avrupalı ailelerin bilgisayar oyunlarını satın almada bilinçli karar vermelerini sađlamaları amacıyla kurulmuřtur. Bu derecelendirme sistemi yaklaşık 30 Avrupa ülkesinde¹⁴⁰ kabul edilmektedir. Sistem, Sony, Microsoft ve Nintendo gibi büyük konsol üreticileri yanı sıra, yayıncılar ve Avrupa'da interaktif oyunlar geliřtiriciler tarafından da desteklenmektedir. PEGI, tüm oyuncuların oynayabileceđi tür olan “PEGI OK” dıřında, oyunları beř yař kategorisinde deđerlendirmektedir; 3, 7, 12, 16, 18. Ařađıda yař kategorileri iřaretlerini ve karřısındaki deđerlendirmeleri bulabilirsiniz;¹⁴¹

	<p>PEGI 3</p> <p>Tüm yař grupları için uygun kabul edilir. Komik řekilde bazı řiddet (genellikle Bugs Bunny veya řiddet Tom&Jerry çizgi film benzeri formlarda olduđu gibi) içerikler kabul edilebilir. Çocuđun ekranda gördüđu karakteri gerçek hayattaki karakterler ile iliřkilendirmez, ekran karakterleri tamamen fantezi ürünüdür. Oyun küçük çocukları korkutacak herhangi bir ses veya görseli içermez. Argo (küfürlü) dil kullanılmaz.</p>
	<p>PEGI 7</p> <p>PEGI 3, derecesinde kabul edilebilen ancak bazı korkutucu sahneleri veya sesleri içermesi nedeniyle bu kategoride kabul edilir.</p>
	<p>PEGI 12</p> <p>Hayvanlar veya grafik olmayan insan görünümlü karakterler veya grafik ve/veya fantezi karakterlere iliřkin řiddet gösteren içerikler ve az argo (küfürlü) konuřma ve az cinsellik içeren kelimeler içerir.</p>

¹⁴⁰ Avusturya, Danimarka, Macaristan, Letonya, Norveç, Slovenya, Belçika, Estonya, İzlanda, Litvanya, Polonya, İspanya, Bulgaristan, Finlanyıda, İrlanda, Lüksemburg, Portekiz, İsveç, Kıbrıs, Fransa, İsrail, Malta, Romanya, İsviçre, ÇekCumhuriyeti, Yunanistan, İtalya, Hollanda, Slovakya ve İngiltere.

¹⁴¹ (Çevrimiçi) <http://www.pegi.info/en/index/id/28/>, (Eriřimtarihi: 10.4.2015).

	<p>PEGI 16</p> <p>Şiddet (veya cinsel aktivite) tasvirinin gerçek hayatta beklenen veya görünen aşamasına ulaştığında bu derecelendirme uygulanır. Daha fazla argo (küfür) dil kullanılır. Tütün, uyuşturucu ve suç faaliyetlerinin tasviri kullanılabilir.</p>
	<p>PEGI 18</p> <p>Yetişkinlere ilişkin derecelendirme, şiddetin yoğun olduğu ve/veya belirli şiddet tipleri olduğunda uygulanır. Yoğun şiddetin tasviri zordur çünkü birçok olayda kendine özgü olabilir ancak genel olarak şiddet tasviri, izleyiciyi tikslenme duygusu yaratır.</p>
	<p>PEGI OK</p> <p>Oyunun tüm yaş grupları tarafından rahatlıkla oynanabileceğini ve potansiyel uygunsuz içeriğin olmadığını gösteren bir işaretidir.</p>

Türkiye’de dijital oyunların derecelendirilmesi ve işaretlenmesine ilişkin herhangi bir kuruluş bulunmamaktadır. Bu sorun, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) tarafından giderilmek istenmiştir.

TÜDOF, Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 13.6.2011 tarihinde kurulmuştur. Dünyada ilk olan Federasyon’un hedefleri,oyunların derecelendirilmesi, aile ve gençlerin bilinçlendirilmesi, internet kafelere spor kulübü kimliğinin kazandırılması ve ortamlarının iyileştirilmesi, Türkiye’de oyun geliştiriciliğinin desteklenmesi, geliştirilmesi ve döviz kazandırıcı bir sektör haline getirilmesi, Türk kültür ve değerlerini temel alan dijital oyunlar ile Türk kültürünün dünyaya tanıtılması ve elektronik sporun Türkiye’de geliştirilerek milli takımlar oluşturulması şeklinde sıralanabilir¹⁴². TÜDOF, varlığını sürdürdüğü süreçte, derecelendirme, işaretleme, oyuncu lisanslama, oyunlara özel bandrol uygulaması gibi birçok regülasyon

¹⁴² TÜDOF GerçektenKapatıldı mı?,<http://www.multiplayer.com.tr/haber/tudof-gerçekten-kapatildi-mi-resmi-aciklama/>, (Erişim Tarihi: 9.4.2015).

çalışması yapmıştır. Ancak ani bir kararla Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından sebebi açıklanmayan bir nedenden ötürü lağvedilmiştir.

TÜDOF dışında, “*Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilişim Sektöründeki Gelişmeler ile İnternet Kullanımının Başta Çocuklar, Gençler ve Aile Yapısı Üzerinde Olmak Üzere Sosyal Etkilerinin Araştırılması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu*” kısa adıyla Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu’nun da (BİAK)gündemindeki konulardan birini, dijital oyunlar için derecelendirme mekanizması tesis edilmesi oluşturmaktadır. Ancak Komisyon tarafından bu zamana kadar derecelendirme konusunda herhangi bir aksiyon almamıştır.

Bir önceki bölümde, Minecraft’ın çocuklar için sakıncalı bulunmuş olmasından bahsedilmiştir. Bu bölümdeki eleştiriler ülkemizde derecelendirme sisteminin olmamasından ve uzman kişiler tarafından oyunların kategorize edilip ailelerin çocuklarına uygun olan dijital oyunu belirlenen yaş uygunluğuna göre seçmeleri en doğru yöntemdir. Bu konuda Minecraft’ın yasaklanması ve çocuklar açısından zararlı bulunulması tartışmaları hakkında *Tevetoğlu, “anlayamadığımız, tanımlayamadığımız, derecelendiremediğimiz, tasnif edemediğimiz ürünlerin yasaklanması yerine bunların tanımlanması, işaretlenmesi, derecelendirilmesi ve uzmanların incelemeleri ile değerlendirilmesinin tercih edilen yöntem olması gerekmektedir.”* şeklinde açıklamalarda bulunarak, yapılması gerekenin ebeveyn kontrolü, oyunlarda derecelendirme ve süre uyarı sistemlerinin regüle edilmesi gerekliliğinden bahsetmiştir¹⁴³.

¹⁴³ Tevetoğlu, Minecraft Yasaklama Talebine Oyun Yasakları Hakkında, (Erişim tarihi: 10.4.2015).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLAR VE BİLİŞİM SUÇLARI

I. Giriş

Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler, eğitimden kültüre, ticaretten eğlenceye, devlet sektöründen özel sektöre kadar birçok alanda klasikleşen anlayışı değiştirmiş ve insanlara yeni bir yaşam tarzı getirmiştir¹⁴⁴. Teknolojinin hızla insan hayatında yer alması ve yaygınlaşması beraberine kötüye kullanımları doğurmuş ve neticede klasik suç tanımlarına uymayan yeni bir suç türü olarak “siber suçlar (bilişim suçları)” karşımıza çıkmıştır.

Yeni bir suç türünün doğması, ülkelerin mevzuatları açısından hukuki düzenlemelerin yapması ihtiyacını doğurmuştur. Türkiye’de gelişmiş dünya ülkelerine göre konu daha geç alınmışsa da çok sayıda bilişim suçunun işlenmemesi başlangıçta Ceza Hukuku açısından büyük bir soruna yol açmamıştır¹⁴⁵. Ancak yasa koyucu bu alandaki açıklığı hissederek 765 sayılı ETCK’ya yeni bir bap eklemek suretiyle bilişim suçlarını mevzuata dâhil etmiştir. 1994 sonrası kişisel bilgisayar kullanımının, kredi kartı ve banka kartı kullanımının ve internetin ülkemizde hızla yaygınlaşması bu alandaki ihlalleri arttırmış ve kısa zaman içerisinde yeni konulan hükümlerin eksik olmaları gerekçe gösterilerek eleştirilmiş ve yeni hazırlanan TCK’da bu alandaki düzenlemelerde değişikliğe gidilmiştir. Bu şekilde 5237 sayılı yeni TCK’da bilişim suçlarına daha geniş yer verilmiştir¹⁴⁶.

Tezimizde sanal dünyaların açıklandığı bölümde, sanal dünyalarda gerçekleşen gerçek para ticaretinden bahsedilmiştir. İşte bu gerçek para ticareti, kolay para

¹⁴⁴ Recep Benzer, Siber Suçlar ve Teorik Yaklaşımlar, “Güncel Tehdit: Siber Suçlar”, Ed: Hüseyin Çakır/Mehmet Serkan Kılıç, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2014, s. 21.

¹⁴⁵ Dülger, s. 53,54.

¹⁴⁶ Dülger, s. 53,54.

kazanma amacında olan kişilerin oldukça dikkatini çekmiş ve bu kişiler özellikle MMORPG'ler ile oyuncular üzerinde odaklanmışlardır¹⁴⁷.

Fikri mülkiyet hakları, neredeyse tüm dünya ülkelerinde yasal mevzuatlar çerçevesinde korunmaktadır. Bilişim sistemleri vasıtası ile telif hakkı ihlalleri, marka hakkı ihlalleri, e-ticaret kapsamında tüketicilerin haklarının ihlal edildiği veya yine e-ticaret kapsamında mesafeli satış sözleşmesinin ihlali gibi konular hakkında birçok ülkede verilmiş kararlar bulunmaktadır. Ancak tezimizin konusunu oluşturan dijital oyunlarda gerçekleşen eylemlerin ceza hukuku anlamında ele alınması hususunun yeni olduğu ve bu alanda gerçekleşen eylemlerin ciddiyetinin ülkeler tarafından yeni keşfedildiği görülmektedir. Özellikle ülkemizde Türk Ceza Kanun'u kapsamında dijital oyunlara ilişkin verilen herhangi bir karar bulunmamaktadır. Bu nedenle bu bölümde ceza yargılamasına ilişkin çeşitli ülkelerde verilen yeni nesil kararlar incelenecek ve bu yargılamaların Türkiye'de gerçekleşmiş olması halinde mevzuatımız açısından hangi suç tipinde değerlendirilebileceği üzerinde durulacaktır.

II. Bilişim Suçu Tanımı

Bilişim suçları ilk olarak bilgisayarın anavatanı olan ABD'de ortaya çıkmıştır. Bu nedenle de "bilişim suçu" terimi ismi Amerikan hukukçuları tarafından üretilmiştir¹⁴⁸. Bu amaçla computerrelatedcrime (bilgisayar bağlantılı suç), computerassistedcrime (bilgisayarla işlenen suç), crimesagainstcomputer (bilgisayara karşı işlenen suçlar) gibi kavramlar kullanılmışsa da computercrime(bilgisayar suçu) veya cybercrime (siber suç) bugün en yaygın kullanılan terimdir¹⁴⁹.

Ülkemizde ise, doktrin ve uygulamada bilgisayar suçu ile bilişim suçu birbirinin yerine kullanıldığı ve bu konuda ortak bir tanımın olmadığı

¹⁴⁷ Joshi, s. 66.

¹⁴⁸ Dülger, s. 72,73.

¹⁴⁹ Dülger, s. 72,73.

görülmektedir¹⁵⁰. Siber suç, sanal suç, internet suçu, bilgisayar suçu, bilişim suçu hukuku, bilgisayar ile ilgili suç, bilişim sistemi aracılığı ile işlenen suç, bilişim alanında işlenen suç ve bilişim suçu bu alanda kullanılan kavramlardır¹⁵¹. Bugün öğretilde, “bilişim suçları” kavramı üzerinde uzlaşmaya varıldığı görülmekte ve 2000 yılından bu yana yasal düzenlemelerde, öğretilde ve uygulamada bu terimin kullanıldığı görülmektedir¹⁵².

III. Bilişim Suçlarının İşlenme Sebepleri ve Şekilleri

Bilişim suçlarını klasik suç tiplerinden ayıran kendine özgü suçlar olmasını sağlayan en önemli özellik bu suçların işlenme şekillerinin farklılığıdır¹⁵³. Klasik suçlardan farklı olarak, bilişim suçlarının, sayıları, türleri ve işlenebilme olanakları inanılmaz ölçüde farklılık göstermektedir. Bunun en dikkat çekici özelliği, suçun etki alanının ve sonuçlarının hayal sınırlarını zorlayacak ölçüde olabilmesidir¹⁵⁴.

Üstelik bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeler, teknolojiye bağlı suçlu davranışlarını doğurmakta ve etkilemektedir. Bu nedenle, yeni suçlarla ilgili suçlu davranışlarıyla başa çıkmak için uzmanlaşmayı içeren yasalara ihtiyaç doğmaktadır¹⁵⁵.

Bilişim suçlarında klasik suçlardan farklı olarak fiziksel bir eylem olmamakta, bilişim sistemlerinin soyut unsuru olan veriler üzerinde suç oluşturan işlemlerin gerçekleştirilebilmesi için ya çeşitli yazılımların kullanılması ya da çeşitli tekniklerin - modellerin geliştirilmesi gerekmektedir¹⁵⁶. Bunlar, *Bilgi ve Veri Aldatmacası (Data Diddling)*, *Salam Tekniği (SalamiTechniques)*, *Süper Darbe (Super Zapping)*,

¹⁵⁰ Ali Karagülmez, *Bilişim Suçları ve Soruşturma – Kovuşturma Evreleri*, 5. Bası, Ankara Seçkin Yayıncılık, 2014, s. 54.

¹⁵¹ Dülger, s.74.

¹⁵² Dülger, s.75.

¹⁵³ Dülger, s. 13.

¹⁵⁴ Karagülmez, s. 63.

¹⁵⁵ Karagülmez, s. 63.

¹⁵⁶ Dülger, s. 111.

Eşzamansız Saldırıları (Asynchronous Attacks), Truva Atı (Casus Yazılımlar), Zararlı Yazılımlar (Kötücül Yazılımlar), Mantık Bombaları (Logic Bombs), Oltaya Gelme (Phishing), Tarama (Scanning), Bukalemun (Chamelon), İstem Dışı Alınan Elektronik Postalar (Spam), Çöpe Dalma (Scavengin), Gizli Kapılar (Trap Doors), Sırtlama (Piggybacking), Yerine Geçme (Masquerading), Sistem Güvenliğinin Kırılıp İçeri Sızılması (Hacking), Hukuka Aykırı İçerik Sunulması, Web Sayfası Hırsızlığı ve Yönlendirme ve Sosyal Mühendislik şeklinde örneklendirilebilir¹⁵⁷. Bilişim teknolojisinin hızlılığı bu yöntemlerin örnek şekilde kalmasına neden olmaktadır. Zira her gün yeni bir suç işleme şekli ortaya çıkmaktadır¹⁵⁸.

TCK’da bilişim suçları, esas olarak “*bilişim alanında suçlar*” ve “*özel hayata ve hayatın gizli alanına karşı suçlar*” bölümünde düzenlenmişlerdir. Bunlar bilişim sistemiyle işlenebilen, özellikle günümüzde söz konusu sistemler kullanılmadan işlenebilme olanakları çok kısıtlı olan hatta mümkün olmayan suçlardır. Bunların yanı sıra 5237 sayılı TCK’nın çeşitli bölümlerinde bilişim sistemleriyle işlenmesi olanaklı olan suç tiplerine de yer verilmiştir. Örneğin bilişim sistemleri aracılığıyla gerçekleştirilen dolandırıcılık ve hırsızlık suçları bunların en önemli örnekleridir. Buna göre TCK’da bilişim suçu olarak nitelendirilebilecek suç tiplerinin yanı sıra bilişim sistemi aracılığıyla işlenebilecek, ancak yalnızca bilişim suçu olarak tanımlanamayacak suç tipleri de yer almaktadır¹⁵⁹.

Bilişim alanında suçlar bölümünde; *hukuka aykırı olarak bilişim sistemine girme ve sistemde kalma suçu* (m.243); *bilişim sisteminin işleyişinin engellenmesi, bozulması, verilerin yok edilmesi veya değiştirilmesi suçları* (m.244/1–2); *bilişim sistemi aracılığıyla hukuka aykırı yarar sağlama suçu* (m.244/4) ve *banka veya kredi kartlarının kötüye kullanılması suçları* (m.245) yer almaktadır.

¹⁵⁷ Detaylı bilgi için bkz. Recep Benzer, “Siber Suçlar ve Teorik Yaklaşımlar”, Güncel Tehdit Siber Suçlar Ed: Hüseyin Çakır/Mehmet Serkan Kılıç, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2014, sf. 27-33.

¹⁵⁸ Dülger, s.114.

¹⁵⁹ Dülger, s.334.

Özel hayata ve hayatın gizli alanına karşı suçlar bölümünde ise bilişim suçu olarak nitelendirilebilecek; *kişisel verilerin kaydedilmesi suçu* (m.135); *kişisel verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirme suçu* (m.136); *verilerin yok edilmemesi suçu* (m.138) yer almaktadır.

TCK'nın çeşitli bölümlerinde bilişim sistemleriyle de işlenmesi olanaklı olan suç tipleri olarak ise; *haberleşmenin gizliliğini ihlal suçu* (m.132); *haberleşmenin engellenmesi suçu* (m.124); *hakaret suçu* (m.125); *bilişim sisteminin kullanılması yoluyla işlenen hırsızlık suçu* (m.142/2 -e); *bilişim sisteminin kullanılması yoluyla işlenen dolandırıcılık suçu* (m.158/1-f) ve *müstehcenlik suçu* (m.226) yer almaktadır.

Tezimizin konusu dijital oyunlar olduğundan bilişim suçları ve bilişim vasıtasıyla işlenen tüm suçlar üzerinde tek tek durulmayıp, yalnızca dijital oyunlarda karşılaşılabilecek suç tipleri üzerinde durulacaktır.

IV. Hukuka Aykırı Olarak Bilişim Sistemine Girme ve Sistemde Kalma Suçu (m.243) ve Bilişim Sisteminin İşleyişinin Engellenmesi veya Bozulması Suçu ile Verilerin Yok Edilmesi veya Değiştirilmesi Suçu (m.244/1-2)

A. Hukuka Aykırı Olarak Bilişim Sistemine Girme ve Sistemde Kalma Suçu (m.243)

Günümüzde en sık karşılan bilişim suçlarından birisini bilişim sistemlerine yetkisiz erişimler oluşturmaktadır¹⁶⁰. Hukuka aykırı olarak bilişim sistemine girme ve sistemde kalma suçu, “topluma karşı suçlar” başlıklı üçüncü kısmının “*bilişim sistemlerine karşı suçlar*” başlıklı onuncu bölümünün ilk maddesinde düzenlenmiştir. Madde ile “*bilişim sisteminin bütününe veya bir kısmına, hukuka aykırı olarak girme ve orada kalma*” eylemi suç olarak hükme bağlanmıştır.

¹⁶⁰ Dülger, s.336.

Madde metninden anlaşılacağı üzere, yalnızca bilişim sistemine girilmesi ve orada kalmaya devam edilmesi eylemi söz konusu suçu gerçekleştirmek için yeterli bir sebeptir ayrıca bir zarar aranmamaktadır. Dolayısıyla sisteme girdikten ve orada kalmaya devam ettikten sonra gerçekleşecek eylemlerin TCK kapsamında suç olarak hükme bağlanmış olması halinde (geçitli suç yok ise) fail ayrıca bu eylemlerden de cezalandırılacaktır.

Hukuka aykırı olarak bilişim sistemine girme ve sistemde kalmaya devam etme suçuna karşılaştırmalı hukukta birçok ülke hukukunda yer verilmektedir. Ancak söz konusu ülke mevzuatlarında sisteme girdikten sonra “sistemde kalmaya devam etme” aranmamaktadır. Bu ülkelere örnek olarak; Fransa CK. m. 323-1, Alman CK. m. 202a, Danimarka CK. m.193 ve 263, Norveç CK. m. 145/2, İtalyan CK. m. 616/2 verilebilir¹⁶¹.

Bu suçla korunan hukuksal değer bilişim sistemlerinin güvenliğidir. Bilişim sistemine hukuka aykırı erişimin engellenmesiyle, sistemin maliki ya da kullanıcısı gibi bir şekilde sistemden faydalanan kişilerin çok sayıdaki farklı türden çıkarları koruma altına alınır¹⁶².

Madde metninde suçu işleyecek kişi açısından herhangi bir özellik belirtilmediğinden, suç herkes tarafından işlenebilir. Suçun mağdurunda da herhangi bir özellik belirtilemediğinden, suçun işlenmesiyle bilişim sisteminin güvenliği ihlal edilerek çıkarı zarara uğratılan herkes olabilir¹⁶³.

Bilindiği üzere, Avrupa Siber Suç Sözleşmesi, 10.11.2010 tarihinde ülkemiz tarafından imzalanmış, 22.4.2014 tarih ve 6533 sayılı “*Sanal Ortamda İşlenen Suçlar Sözleşmesinin Onaylanmasının Uygun Bulunduğuna Dair Kanun*” ile onaylanması

¹⁶¹ Dülger, s. 339.

¹⁶² Dülger, s.344.

¹⁶³ Ali Parlar, GeliştirilmişGüncellenmiş Türk CezaHukukundaBilişimSuçları, 2. Bası, Ankara, BilgeYayınevi, 2014, s.18.

uygun bulunarak 2.5.2014 tarihli ve 28988 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe girmiş ve iç hukukumuzun bir parçası haline gelmiştir.

Söz konusu düzenleme Avrupa Siber Suç Sözleşmesi’nin (Sözleşme) 2. maddesinde düzenlenen “hukuka aykırı erişim” hükmü ile paralellik sağlanması amacıyla düzenlenmiştir. Ancak Sözleşmede, *“bir bilişim sisteminin tamamına veya bir kısmına kasten ve haksız olarak erişimi”* suç olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla TCK m.243’te belirtilen *“orada kalmaya devam etme”* hareketi belirtilmemiştir. Başka bir deyişle, TCK kapsamında yalnızca sisteme girme hareketi suçu işlemek için yeterli olmayıp *“sistemde kalmaya devam etme”* hareketi aranırken Sözleşme’de yalnızca *“sisteme girme”* hareketi suçun gerçekleşmesi için yeterli görülmüştür. Bu nedenle *Dülger ve Karagülmez*, TCK’nın 243. maddesindeki 243. maddenin 1. fıkrasındaki *“sisteme girmek”* ile *“orada kalmaya devam etmek”* hareketleri arasındaki *“ve”* bağlacının *“veya”* bağlacına dönüştürülmesi ve Sözleşme ile tam bir paralellik sağlanması gerekliliğini vurgulanmaktadır¹⁶⁴.

Suç, sistemi kullanmaya yetkili kullanıcılara ait erişim kodlarının (kullanıcı adı, şifre vb.) ele geçirilmesi suretiyle gerçekleştirilebileceği gibi sistem açıklarından faydalanılması ya da sistemde açık yaratılması suretiyle de gerçekleştirilebilir, ayrıca sisteme yetkisiz erişim, başka bir bilgisayarın kullanılması suretiyle gerçekleştirilebileceği gibi, hedef bilgisayarın doğrudan kullanılması yoluyla da gerçekleştirilebilir¹⁶⁵.

Suçun manevi unsuru kasttır. Dolayısıyla failin bir sisteme hukuka aykırı girdiğini bilmesi ve istemesi gerekir.

Maddenin 2. ve 3. fıkraları ise, *“(2) Yukarıdaki fıkroda tanımlanan fiillerin bedeli karşılığı yararlanılabilen sistemler hakkında işlenmesi halinde, verilecek ceza yarı oranına kadar indirilir. (3) Bu fiil nedeniyle sistemin içerdiği veriler yok olur*

¹⁶⁴ Dülger,s.337, Karagülmez, s. 204.

¹⁶⁵ Parlar, s. 19.

veya deęişirse, altı aydan iki yıla kadar hapis cezasına hükmolunur.” şeklinde düzenlenmiştir. Görüleceęi üzere, 2. fıkra suçun nitelikli halini, 3. fıkra ise suçun neticesi sebebiyle ağırlamış halini düzenlemektedir.

Yukarıda belirtildięi üzere, suç tipinin taksirle işlenmesi mümkün değildir. Ancak maddenin 3. fıkrası için manevi unsurun en azından taksir derecesinde bulunması gerekmektedir.

B. Bilişim Sisteminin İşleyişinin Engellenmesi veya Bozulması Suçu ile Verilerin Yok Edilmesi veya Deęiştirilmesi Suçu (m.244/1–2)

TCK'nın 244/1.-2¹⁶⁶ maddesine bakıldığında, bilişim sisteminin işleyişinin engellenmesi veya bozulması suçu ile verilerin yok edilmesi veya deęiştirilmesi suçu açısından madde hükmü, birinci fıkrada “*bilişim sisteminin işleyişinin engellenmesi veya sistemin bozulması*”, ikinci fıkrada ise “*bilişim sistemindeki verilerin bozulması, yok edilmesi, deęiştirilmesi, erişilmez kılınması, sisteme verilerin yerleştirilmesi veya verilerin başka bir yere gönderilmesi*” eylemleri suç haline getirmiştir. Madde metninden de anlaşılacağı üzere suç seçimlik hareketlidir ve belirtilen eylemlerden birinin gerçekleştirilmesi suçun gerçekleşmesi için yeterlidir.

Sistemin işleyişinin engellenmesinin sürekli veya geçici olması, engellenmenin hangi tür eylemle gerçekleştirildięi önemli değildir¹⁶⁷.

Yasa koyucu bilişim sisteminin işleyişinin engellenmesi ve bozulması suçu ile verilerin yok edilmesi veya deęiştirilmesi suçuyla bilişim sisteminin yalnızca veri ve

¹⁶⁶ TCK m. 244 madde hükmü: “(1) Bir bilişim sisteminin işleyişini engelleyen veya bozan kişi, bir yıldan beş yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır.
(2) Bir bilişim sistemindeki verileri bozan, yok eden, deęiştiren veya erişilmez kılan, sisteme veri yerleştiren, var olan verileri başka bir yere gönderen kişi, altı aydan üç yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır.”

¹⁶⁷ Parlar, s. 37.

yazılımlardan oluşan soyut unsurlarını koruma altına almamış aynı zamanda bilişim sistemlerinin somut unsuru olan donanım kısmını da koruma altına almıştır¹⁶⁸.

Yasa metninde fail açımdan bir özellik belirtilmediğinden, suçun faili herkes olabilir. Aynı şekilde mağdur açısından da yasada bir özellik belirtilmediğinden suçun mağduru herkes olabilir. Suçun mağduru olmak için mutlaka bilişim sisteminin ya da zarara uğrayan verilerin maliki veya zilyedi olunması gerekmez. Bu suçları oluşturan hareketlerin gerçekleştirilmesi sonucunda; bilişim sistemine ve/veya verilerle oluşturulan yazılım, ekonomik bilgiler, bilimsel çalışma, bilgi vb. değerlere herhangi bir engel, arıza ya da gecikme olmadan ulaşılmasında ve kullanılmasında çıkarı bulunan ve bilişim sistemi ve/veya veriler üzerinde tasarruf yetkisi bulunan kişi bu suçun mağduru olacaktır¹⁶⁹.

Engelleme, sistemin elektriğinin kesilmesi, sistemleri birbirine bağlayan kabloların çıkarılması, bilişim sisteminin donanımına ait bir unsurun çıkarılması gibi bilişim sisteminin genel olarak işleyişine ilişkin somut unsurlarına yönelik eylemlerle gerçekleştirilebileceği gibi, zararlı virüsler bulaştırarak istemin yavaşlatılması ya da elektronik posta bombardımanı veya mantık bombası gibi yazılımlar yoluyla sistemin kilitlenmesi veya mevcut şifrenin değiştirilmesi yoluyla sistemin komutları algılamaz hale getirilmesi gibi soyut unsurlarına yönelik çok değişik işleme şekilleriyle de gerçekleşebilir¹⁷⁰.

Suç tipinde verilerin bir başka yere gönderilmesi hareketine de yer verildiği için, kişisel veri olmayan¹⁷¹ ve YCGK'nın son kararından sonra -parayı temsil eden

¹⁶⁸ Dülger, s. 407.

¹⁶⁹ Dülger, s. 410.

¹⁷⁰ Parlar, s. 37.

¹⁷¹ TCK m.135 ve m. 136 hükümleri ile bizzat kişisel verinin kendisi korunmaktadır. Bu nedenle kişisel verinin kendisine gerçekleşen bir zarar halinde bu madde hükümlerinin uygulanması gerekecektir.

veri olmayan¹⁷² verilerin de bir sistemden başka bir yere gönderilmesi halinde bu suç oluşacaktır.

244. maddenin 2. fıkrasında düzenlenen suçu, 1. fıkrada düzenlenen suçtan ayıran en önemli husus suçun konusudur. 1. fıkrada düzenlenen suçun konusunu bilişim sistemi oluştururken, 2. fıkrada yer alan suçun konusunu bilişim sisteminde yer alan veriler oluşturmaktadır¹⁷³.

Maddenin 1. ve 2. fıkrasında yer alan her iki suçun da manevi unsurunu kast oluşturmaktadır. Suç tiplerinde açıkça belirtilmediğinden suçun taksirle işlenmesi mümkün değildir.

C. TCK m. 243 ve TCK m. 244/1-2 de Yer Alan Suç Tiplerinin Işığında Dijital Oyunların Değerlendirmesi

Dijital oyunlar ile tartışılması gereken en önemli husus oyuncuların sanal unsur veya oyun içi paralarının üçüncü bir kişi tarafından hukuka aykırı olarak ele geçirilmesi ve/veya bu sanal unsuru ve oyun içi paraları başka bir hesaba göndermesi halinde TCK kapsamında suç oluşturup oluşturmayacağı, suç olarak kabul edilmesi halinde ise hangi madde kapsamında değerlendirilmesi gerektiğidir.

Dijital oyunlara ilişkin tartışmaların başında sanal mülkiyet kavramı gelmektedir. Oyun geliştirici şirketler, oyuncuların oyuna dâhil olmadan önce imzalamış oldukları Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi'ne oyun içerisindeki sanal unsurların oyunculara değil oyun geliştirici şirketlere ait olduğuna dair maddeler koymakta ve çıkan uyuşmazlıklarda da bu madde hükmünü öne sürmektedirler. Söz konusu sözleşmelerin özel hukuk anlamında geçerliliği tüm dünya ülkelerinde tartışılmakta olup, görüş birliği tam olarak sağlanılmamış olsa da genel olarak bu

¹⁷² Konu başlığında, "Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Hırsızlık Suçu" kapsamında değerlendirilecektir.

¹⁷³ Dülger s.407.

sözleşme hükümlerinin geçersiz olduğu kabul edilmektedir. Borçlar hukuku anlamında bakıldığında, bu şekildeki hükümlerin bir nevi genel işlem şartları çerçevesinde değerlendirildiği söylenebilir. Bunun sebebi ise, oyuncular her ne kadar oyun şirketlerinin tasarladıkları ve oyun kodları ile oyun içinde yaratılmasına izin verdikleri avatar ve nesnelere sahip olsalar da, oyunların özelliği gereği oyuncuların belirli seviyeleri aşarak avatarlarına özellik kazanabilmekte veya belirli sanal nesnelere sahip olabilmektedirler. Bu seviyelere erişmek için ise, oyun başında uzun zaman efor sarf etmekte veya para harcamaktadırlar. İşte oyuncuların oyunlarda belirli seviyelere gelmelerinde harcadıkları bu zaman, emek ve paranın oyun şirketlerinin sözleşmelerindeki tek bir madde ile düzenlenerek aidiyetlerinin kendilerine ait olduğunun belirtilmesi hukuk camiasında tartışılmakta ve aidiyetin tek başına oyun şirketlerine ait olmadığı görüşlerini ortaya koymaktadır¹⁷⁴.

Ancak özel hukuk açısından sanal mülkiyet kavramı tartışılmaktaysa da, ceza hukuku açısından bahsi geçen sanal nesnelere her biri veridir ve suçun mağduru olmak için verinin sahibi olunması gerekmemektedir, verinin ilgilisi olmak yeterlidir¹⁷⁵. Ayrıca hukuka aykırı bir yarar elde edilsin ya da edilmesin bizatihi bu avatarların ya da malzemelerin yani “verilerin” bozulması, yok edilmesi, değiştirilmesi veya erişilmez kılınması suçtur.

Yukarıdaki açıklamalar neticesinde, üçüncü bir kişinin avatarı, sanal unsurları veya oyun içi paraları ele geçirmesi ve kendisinin kullanması, bu sanal nesnelere sahibi açısından erişilmez kıldığından “verilerin erişilmez kılınması” söz konusu olmaktadır. Bu durumda 244. maddenin 2. fıkrası söz konusu olacaktır.

¹⁷⁴ Dülger, s.410,411.

¹⁷⁵ Dülger, s.410,411.

Bu eylemlerin yapılması neticesinde failin maddi ya da manevi bir yarar elde etmesi halinde ise 244. maddenin 4. fıkrası uygulanabilmelidir. *Yani oyunlar sanal; ancak suçlar gerçektir!*¹⁷⁶

Bu konuyla ilgili Japonya’da meydana gelen bir olayı örnek olarak vermek istiyoruz: 43 yaşındaki piyano öğretmeni, eşi ile boşandıktan sonra intikam almak amacıyla eşinin kullanıcı adı ve şifresi ile “*MapleStory*”¹⁷⁷ adlı oyundaki hesabına girerek eşinin avatarını öldürmüştür. Olayın polise intikalinin ardından, avatari öldüren fail, “bilgi sistemine hukuka aykırı erişim” ve “bilgi sistemindeki verinin yok edilmesi” eylemlerinden tutuklanmıştır¹⁷⁸.

Japonya’da meydana gelen olayı TCK hükmü kapsamında değerlendirdiğimizde, olayda görüldüğü üzere, failin bilgi sistemine girmesi ve sistemde kalmaya devam etmesi eyleminin neticesinde sistemdeki veri de yok edilmiştir. Failin bilgi sistemine yetkisiz olarak girip, sistemde kalmaya devam ederken ayrıca sistemdeki verileri kasten yok etmesi veya değiştirmesi halinde hem TCK 243/3 hem de 244/2 maddeleri ihlal edilmektedir. Öğretide yazarların çoğu¹⁷⁹ bu durumda, 243. maddenin 3. fıkrasının değil, 244. maddenin 2. fıkrası uygulanmasının gerektiğini; çünkü 243. maddenin 3. fıkrasında suçun neticesi sebebiyle ağırlaşmış halinin düzenlendiğini ve failin ağırlaşan neticeye taksirli hareketiyle yol açmasının gerektiğini, failin sisteme girdikten ve sistemde kalmaya devam ettikten sonra kasıtlı olarak sistemdeki verileri yok etmesi veya değiştirmesi halinde ise artık faildeki manevi

¹⁷⁶ Dülger, s. 411.

¹⁷⁷ Maplestory, Nexon America Inc. adlı şirket tarafından geliştirilmiş, 2 boyutlu bir MMORPG online oyundur. Detaylı bilgi için bkz. <http://maplestory.nexon.net/micro-site/10thAnniversary>, (Erişim tarihi: 3.5.2015).

¹⁷⁸ Detaylı bilgi için bkz. <http://kotaku.com/5067773/japanese-woman-jailed-after-killing-virtual-husband>, <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/japan/3248106/Japanese-woman-arrested-after-murdering-virtual-husband-in-online-computer-game.html>, (Erişim tarihi: 3.5.2015).

¹⁷⁹ Bahsedilen yazarlar, Yılmaz Yazıcıoğlu, Mehmet Emin Artuk, Ahmet Caner Yenidünya, Ahmet Gökçen, Veli Özer Özbek, Mehmet Nihat Kanbur, Koray Doğan, Pınar Bacaksız, Ali Karagülmez, Mahmut Koca, Ali Parlar, Kubilay Taşdemir ve İlker Tepe’dir. Detaylı bilgi için bkz. Dülger, s.367, dipnot 142.

unsur kast olduğu için burada kasıtlı bir suç olan 244/2 söz konusu olduğunu ifade etmektedirler¹⁸⁰.

Bu yazarlardan *Karagülmez* ayrıca, 243. maddenin 3. fıkrası ile 244. maddenin 1. ve 2. fıkralarının uygulamasında, faildeki manevi unsurun belirleyici olduğunu, 243. maddenin 3. fıkrasının uygulanabilmesi için a) Failin 244. maddenin 1. ve 2. fıkralarına yönelik bir kastının olmaması, b) Failin eylemine ilişkin kastının haksız olarak sisteme girip orada kalmaya devam etme şeklinde olması ve c) Failin bu kast ile işlediği eyleminin sonucunda sistemin içerdiği verilerin yok olması veya değişmesi koşullarının birlikte gerçekleşmesinin gerektiğini ifade etmektedir¹⁸¹.

Dülger'e göre, neticesi sebebiyle ağırlaşmış suçun düzenlendiği TCK'nın 23. maddesinde failin "*en azından taksirle*" hareket etmesinin gerektiği belirtilmiştir. Buna göre fail daha ağır neticeye yol açan hareketi taksirle işleyebileceği gibi kasıt ile de işleyebilecektir. Oysa yukarıdaki görüşte ancak taksirin bulunması halinde neticesi sebebiyle ağırlamış suç olabileceği, failin kastının söz konusu olması halinde ise başka bir suçun oluşacağı ifade edilmektedir. Bu görüş suç teorisi ve TCK'nın 23. maddesiyle çelişkilidir, kabul edilmemelidir. Dolayısıyla konuya bunun bir neticesi sebebiyle ağırlaşan suç olduğu ve failin ağırlaşan neticeye hem taksirli hem de kasıtlı hareketiyle yol açabileceği kabul edildiğinde daha doğru bir sonuca ulaşılabilecektir. Sonuç olarak failin bilişim sistemine girmesi ve sistemde kalmaya devam etmesi eyleminin neticesi olarak sistemdeki verilerin yok olması veya değişmesi halinde, fail ister taksirle, ister kasıtlı bu neticeye sebebiyet versin 243. maddenin 3. fıkrasını ihlal etmiş olacaktır. Öte yandan failin sistemdeki verilerin yok olmasına ya da değişmesine yol açan hareketini kasıtlı yapması halinde aynı zamanda 244. maddenin 2. fıkrasında tanımlanan suç da gerçekleşmiş olacaktır.¹⁸²

¹⁸⁰ Dülger, s. 367.

¹⁸¹ Dülger, s. 367, Karagülmez, s.213.

¹⁸² Dülger, s. 367.

Yukarıdaki açıklamalar ışığında MapleStory olayında, *Dülger*'e göre, fail hem 243. maddenin 3. fıkrasını hem de sistemdeki veriyi kasten yok etmesi, aynı zamanda 244. maddenin 2. fıkrasını ihlal etmiştir. Bu durumda failin tek eylemiyle yasanın birden fazla normunun ihlal edilmiş olması gündeme geleceği için, TCK'nın 44. maddesinde düzenlenen fikri içtima gereğince cezası daha ağır olan norm somut olaya uygulanacak, dolayısıyla, 244/2'nin cezası daha fazla olduğu için bu maddenin uygulanması gerekecektir.

Diğer görüşe göre ise, failin eşinin kastının eşinin oyun hesabındaki avatarını öldürmek olması, başka bir deyişle, kastın “*veriyi yok etmek*” olması nedeniyle yalnızca TCK m. 244/2 ihlal edilmiş olunacaktır.

V. Kimlik Hırsızlığı (Identity theft)

Yeni teknoloji ve internetin hızlı bir etkileşim sağlaması online (çevrimiçi) oyunların bireylerin hayatında zaman geçirdikleri önemli bir alan olmasını sağlamıştır. Oyunlarda bireylerin ciddi zaman ve para harcamaları suçların bu mecralara yönelmesine neden olmuştur. Bilişim alanında özellikle son yıllarda en dikkat çekici suç olarak karşımıza kimlik hırsızlığı çıkmaktadır.

Kimlik hırsızlığı, kısaca bir kişinin kimlik bilgilerinin çalınması ve bu bilgilerin suç işlerken kullanılarak haksız kazanç elde edilmesidir. Amerikan Adalet Bakanlığı verilerine göre 2005 yılında toplam 6.424.900 kişi kimlik hırsızlığı mağduru olurken bu rakam 2010 yılında artarak 8.571.900'e yükselmiştir¹⁸³. Kimliği çalınan kişiye asıl zararı veren bilgilerinin çalınmasından çok bunların kullanılarak çeşitli suçların işlenmesidir. Bu şekilde kişinin banka hesaplarındaki paraların ele geçirilmesi,

¹⁸³ HakanHekim/ OğuzhanBaşbüyük, SiberSuçlarveTürkiye'ninSiberGüvenlikPolitikaları, <http://utsam.org/images/upload/attachment/cilt4/Sayi2/Siber%20Su%C3%A7lar%20ve%20T%C3%BCrkiye%E2%80%99nin%20Siber%20G%C3%BCvenlik%20Politikalar%C4%B1.pdf>, s.5, (Erişimtarihi: 1.5.2015).

mağdur adına kredi başvurusunda bulunulması, alışveriş yapılması, şirket kurulması gibi ciddi maddi zararların doğmasına neden olunabilir.

Kimlik hırsızlığı genellikle ekonomik kazanç için yapılmakla beraber, farklı hedefleri de olabilmektedir. Mesela, kimlik bilgileri bir kişinin itibarını zedelemek amacıyla da (internetten pornografik materyaller sipariş etmek gibi işlemlerde) kullanılabilir¹⁸⁴.

Kimlik hırsızlığı değişik yöntemler ile gerçekleştirilebilir. Fail bir sistemdeki şifreyi kırarak başka bir deyişle, çeşitli teknik yöntemler kullanılarak sistem sahibinin bilgilerini elde edebileceği gibi (çoğu zaman phishing¹⁸⁵ denilen oltalama tekniği kullanılmaktadır), klasik suçlar açısından düşündüğümüzde yüz yüze veya telefon ile görüşülmesi esnasında karşıdaki kişinin aldatılarak bilgilerine ulaşılması şeklinde de mümkün olmaktadır.

Kimlik hırsızlığının phishing gibi teknik yöntemler ile işlenmesi halinde suçların soruşturulması kısmında bir takım zorluklar yaşanmaktadır. Bunun sebebi, öncelikle kurbanların kimlik hırsızlığı mağduru olduklarını çok sonradan anlamalarıdır. Failler ise kimliklerini gizlemek amacıyla açtıkları sahte web sitelerini belli bir süre sonra iptal etmekte veya başka bir sunucu üzerine taşımaktadırlar. Diğer yandan bu şekilde hazırlanan sahte web siteleri genellikle başka ülkelerde bulunan sunucular üzerinde bulunmakta ve hatta çoğu zaman sunucunun sahibi de böyle bir

¹⁸⁴ Hekim/ Başbüyük, s.5, (Erişimtarihi: 1.5.2015).

¹⁸⁵ Phishing "Password" (Şifre) ve "Fishing" (Balıkavlamak) sözcüklerinin birleştirilmesiyle oluşturulan Türkçe'ye yemleme (oltalama) olarak çevrilmiş bir saldırı çeşididir. Phishing saldırıları son zamanların en gözdesi saldırı çeşidi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir bankave yaresmibir kurum dangeliyor muş gibi hazırlanan e-posta yardımıyla bilgisayar kullanıcıları sahte sitelere yönlendirilir. Phishing saldırıları için 'Bankalar, Sosyal Paylaşım Siteleri, Mail Servisleri, Online Oyunlar vb. sahte web sayfaları hazırlanmaktadır. Burada bilgisayar kullanıcılarında özlük bilgileri, kart numarası, şifresi vb. E-posta sahte site de kitleleri dikkate alarak kullanıcıların bilgileri çalınır. Detaylı bilgi için bkz. <https://www.bilgi.guvenligi.gov.tr/son-kullanici-kategorisi/phishing-saldirilari-ve-sahte-sistemler.html>, (Erişimtarihi: 1.5.2015).

sitenin varlığından haberdar olmamaktadır. Özellikle bilişim hukuku gelişmemiş ülkelerde bu sitelerin sahiplerini takip etmek çok da kolay olmamaktadır.¹⁸⁶

ABD’de bulunan Identity Theft Resource Center verilerine göre 2012 yılının ilk altı ayında gerçekleşen kimlik hırsızlıklarının %15’i basılı bilgilerin çalınması veya kaybedilmesi yoluyla gerçekleşmiştir. Yine aynı rapora göre kimlik hırsızlıklarının %30,5’i bilgisayar korsanlığı yoluyla , %7,5’i taşınabilir cihazların çalınması veya kaybedilmesi sonucu gerçekleşmiştir.¹⁸⁷

Kimlik hırsızlığı suçu ölü kişilere karşı da gerçekleşmektedir. ABD’de 72 yaşında vefat eden JohnnieSalter aldı kişinin ölümünden 2 hafta sonra adına 21 adet kredi kartı çıkarılmış ve bilgileri kullanılarak adına kredi çekilip yeni araba alınmıştır¹⁸⁸. Üstelik Johnnie’nin kişisel bilgileri, gazetede ki ölüm ilanında belirtilen bilgilerden ve sonrasında hakkında internette yapılan araştırma neticesinde elde edilmiştir.

2010 yılında yapılan bir araştırma ile ABD’de her yıl 11 milyon kişinin kimlik hırsızlığına maruz kaldığı ve bunun da ABD’ye 54 milyar dolar zarara yol açtığı bilinmektedir¹⁸⁹. Bu zararların çoğu kredi kartlarının kötüye kullanılmasıdır. Bir kısmı ise, hukuka aykırı elde edilen kişisel bilgilerin tıbbi tedavilerde kullanılması şeklinde gerçekleşmektedir¹⁹⁰.

Ülkemizde de özellikle Facebook üzerinden bir üyenin hesabının hacklenmesi neticesinde kimliği ele geçirilerek, hesabı ele geçirilen kişinin arkadaşlarının dolandırılması oldukça rastlanan bir suç türü olarak karşımıza çıkmaktadır¹⁹¹.

¹⁸⁶ Hekim/Başbüyük, s.6, (Erişim tarihi: 1.5.2015).

¹⁸⁷ Hekim/Başbüyük, s.6, (Erişim tarihi: 1.5.2015).

¹⁸⁸ Sid Kirchheimer, “*Identity Theft Is A Serious Problem*”, Cybercrime, Opposing Viewpoints Series, Ed. Louise I. Gerdes., Greenhaven Press, USA, 2013, s. 25.

¹⁸⁹ Kirchheimer, s. 23.

¹⁹⁰ Kirchheimer, s. 23.

¹⁹¹ Bu konudaki Yargıtay kararları için bkz. Dülger, s. 588-594.

Ancak bilindiği üzere TCK’da kimlik hırsızlığı suçu düzenlenmemiştir ve bahsi geçen dolandırıcılık eylemi, TCK’nın 158/1-f maddesinde düzenlenen “*Bilişim Sistemlerinin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu*”nu oluşturmaktadır. Gerçekleştirilen eylem neticesinde herhangi bir yararın elde edilmemesi halinde ise TCK’nın 135. maddesinde düzenlenen “*Verilerin Kaydedilmesi Suçu*” gerçekleşecektir.

Kimlik hırsızlığı iki aşamalı bir suçtur. Zira fail ilk olarak gerçek kişinin kişisel bilgilerini ele geçirmekte ikinci olarak ise bunları kullanarak suç işlemektedir. TCK’nın 158/1-f maddesi, dolandırıcılık suçunun temel şekli olan 157. maddeye göre yalnızca gerçek kişiye yönelen aldatıcı hareket sonucunda onun veya başkasının zararına olarak, kendisine veya başkasına bir yarar sağlayan kişiyi cezalandırmaktadır. Dolayısıyla fail tarafından bir sistemin ele geçirilmesi veya hacklenmesi ile elde edilen bilgilerin gerçek kişilere yöneltilerek bu kişilerin aldatılması ile yarar elde edilmesi halinde bu madde hükmünün uygulanması mümkün olamayacaktır. Bu halde ancak TCK’nın 244/4. maddesinde düzenlenen “*Bilişim Sistemleri Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu*” gerçekleşecektir. Ayrıca bu noktada, TCK’nın 243. maddesinde düzenlenen “*Hukuka Aykırı Olarak Bilişim Sistemine Girme ve Orada Kalma Suçu*”, mağdurun sisteme erişiminin engellenmesi nedeniyle TCK’nın 244/2. maddesinde düzenlenen “*Bilişim Sisteminin İşleyişini Engellenmesi veya Bozulması Suçu ile Verilerin Yok Edilmesi veya Değiştirilmesi Suçu*”, TCK’nın 135. maddesinde düzenlenen “*Kişisel Verilerin Kaydedilmesi Suçu*” ve 136. maddesinde düzenlenen “*Verileri Hukuka Aykırı Olarak Verme veya Ele Geçirme*” gündeme gelecektir. Bu şekliyle belirtilen suçların geçitli suç¹⁹² olmamaları dikkate alınarak sistem üzerinden kişisel bilgi ele geçiren fail hakkında gerçek içtima kuralı uygulanarak cezalandırılabilir.

¹⁹² Detaylıbilgiiçinbkz.Dülger, 398.

Amerika Birleşik Devletleri'nin 1998 tarihinde Senato tarafından "*The Identity Theft and Assumption Deterrence Act*" isimli Yasa kabul edilmiş ve 18 numaralı Federal Ceza Kanunu'nun 1028 A maddesine (18 U.S. Code § 1028A) eklenerek kimlik hırsızlığı suçu federal suç olarak düzenlenmiştir. 2004'te George Bush döneminde "*Identity Theft Penalty Enhancement Act*" kabul edilerek kimlik hırsızlığı suçunun işlenmesi halinde faile 2 yıl hapis cezası verileceği, kimlik hırsızlığının Terör Yasası'na ihlal edecek şekilde kullanılması halinde ise failin 5 yıl hapis cezası ile cezalandırılacağı Federal Ceza Kanunu'nun 1028 A maddesine eklenmiştir. Söz konusu maddeye göre, maddenin c bendinde belirtilen suçları işlemek veya bu suçlara iştirak etmek amacıyla hukuka aykırı olarak kasten bir başkasının kişisel bilgilerini kullanan, ileten veya elinde bulunduran kişi 2 yıl hapis cezasıyla cezalandırılmaktadır¹⁹³. Maddenin c bendinde, dolandırıcılık, hırsızlık, güveni kötüye kullanma gibi malvarlığına karşı işlenen suçlar bulunmaktadır¹⁹⁴. Söz konusu Yasa'da bu bilgilerin terör eylemleri için kullanılması maddenin 2. fıkrasında düzenlenmiş ve bu halde failin 5 yıl hapis cezasıyla cezalandırılacağı belirtilmiştir.

Yukarıda da belirtildiği üzere, ülkemiz mevzuatında kimlik hırsızlığı suç olarak tanımlanmamış olsa da TCK kapsamında gerçekleştirilen eylem cezasız kalmamaktadır.

Basit bir örnek üzerinden gitmek gerekirse, Sedat, Sevim adlı kişinin Facebook hesabını ele geçiriyor ve Sevim'in Facebook'ta arkadaşı olarak gözüken Mehmet ile sohbet edip kendisinin Sevim olduğuna ikna ettikten sonra Mehmet'ten borç istiyor. Mehmet'te istenilen parayı veriyor. Daha sonra Sedat Sevim'in hesabından almış olduğu bilgileri ileriki bir tarihte kullanmak üzere bilgisayarına kaydediyor. Sevim'in Facebook hesabının ele geçirilmesi ile aslında aile fertlerinin isimleri, bu kişilerin de

¹⁹³ Kanunmaddesi için bkz. [https:// www.law. cornell. Edu /uscode / text/ 18/1028A](https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1028A) , (Erişim tarihi: 21.4.2015).

¹⁹⁴ Kanunmaddesi için bkz. [https:// www.law.cornell. edu/ uscode /text/ 18/1028A](https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1028A) , (Erişim tarihi: 21.4.2015).

Facebook sayfaları görüleceğinden bu kişilerin kişisel bilgileri, resimleri, onlar ile yapılan konuşmalar gibi bir sürü kişisel bilgiye erişilmektedir. Örnekte kişisel bilgilerin ele geçirilmesi dışında bir de dolandırıcılık fiili gerçekleşmiştir. Dolayısıyla TCK çerçevesinde bu olay dikkate alındığında, Sedat'ın yetkisiz erişimi nedeniyle TCK'nın 243. maddesi, Sedat'ın Sevim'in bilgilerini kaydetmesi, TCK'nın 135. maddesi ve Mehmet'i dolandırması nedeniyle TCK'nın 158-1/f maddesi gerçekleşecektir. TCK 243'ün cezası, *“bir yıla kadar hapis veya adli para cezası”*, TCK 135'ün cezası, *“bir yıldan üç yıla kadar hapis cezası”* ve TCK 158/1-f'nin cezası ise, *“iki yıldan yedi yıla kadar hapis ve beşbin güne kadar adli para cezası”* şeklindedir. Tabii önceden de belirtildiği üzere, bu suçlar arasında gerçek içtima kuralı uygulanacaktır. Dolayısıyla, belirtilen maddeler arasında gerçek içtimanın uygulanması halinde suçun cezası her halükarda 3 yıldan fazla olacaktır, en yüksek haddi cezanın belirlenmesi halinde ise, 11 yıl gibi bir rakam karşımıza çıkmaktadır.

Bilindiği üzere, yasa koyucu, ihlal edilen hukuksal değerlere verilen önem çerçevesinde, fiilin suç teşkil edip etmediğini, suç teşkil edecekse onun bu değerleri ne ölçüde ihlal ettiğini dikkate alarak uygulanacak yaptırımın türünü veya ağırlığını takdir ve tayin eder¹⁹⁵. Yukarıdaki örnekte, en basit haliyle *“kimlik hırsızlığı suçu”* nun gerçekleşmesi halinde, yargılama neticesinde verilecek olan cezanın miktarına bakıldığında korunan hukuksal değere göre fazla bir ceza yaptırımı uygulanacağı söylenebilir. Adalet duygusunun zedelenmemesi, suç teorisine uygun bir ceza verilmesi bakımından kimlik hırsızlığı suçunun ayrıca TCK'da düzenlenmesi gerektiği savunulabilir. Henüz resmi bir açıklama yapılmamış olmakla birlikte, Adalet Bakanlığı Kanunlar Genel Müdürlüğü nezdinde Siber Suçlar Sözleşmesi'nin iç hukuka uyarlanması için TCK üzerinde gerçekleşmekte olan tasarı çalışmalarında kimlik hırsızlığı suçundan da bahsedildiği, TCK'da ayrıca düzenlenmesi gerektiği ve bu konuda çalışmaların yapıldığı bilinmektedir.

¹⁹⁵ Mehmet Emin Artuk/Ahmet Gökçen/Ahmet Caner Yenidünya, Ceza Hukuku Genel Hükümler, 8. Bası, Adalet Yayınevi, Ankara, 2014, sf.6.

Yukarıda detaylı bir şekilde kimlik hırsızlığının ne olduğu, ABD’de suçun ne şekilde hükme bağlandığı, ülkemiz mevzuatı açısından ise böyle bir suçun işlenmesi halinde yaptırımın ne şekilde olacağı açıklanmıştır. İşbu tezin konusunu dijital oyunlar oluşturduğundan kimlik hırsızlığı suçunun bu çerçevede de ele alınması gerekmektedir.

Kimlik hırsızlığı suçunun ayrıntılı olarak açıklanmasının sebebi, dijital oyun kullanıcılarının da en sık karşılaştıkları suçun kimlik hırsızlığı suçu olmasıdır. Bunun sebebi önceden ifade edildiği gibi, oyun sektöründeki gerçek para ticareti ve bu ticaretin ulaştığı rakamlardır. Gerçekten de uzun süre zaman ve efor sarf ederek yüksek seviyelere gelmiş, sanal dünya içerisinde “değerli” sanal unsurlar elde etmiş bir oyuncunun kimliği ele geçirerek¹⁹⁶ve elde edilenler satılarak ciddi kazançlar elde edilebilir.

Suçun mevzuatımız açısından değerlendirilmesinin yapılmasında verilen Facebook örneği pekâlâ dijital oyun kullanıcılarına da uyarlanabilir. Zira önceki bölümlerde açıklandığı üzere dijital oyunlarda oyuncular birbirleriyle çevrimiçi sohbet gerçekleştirebilmektedir. Dijital oyunların zaman ve para harcanarak oynandığı, oyuncuların kişisel performanslarının oldukça önemli olduğu göze alındığında, başarılı ve yüksek seviyede olan bir oyuncunun hesabının ele geçirilmesi suretiyle kimlik hırsızlığı suçunun işlenebileceği kolaylıkla söylenebilir. Burada dijital oyunlardan bahsederken geniş düşünülmesi gerektiğini, Facebook gibi platformlarda oynanan oyunların da bu kategoride dijital oyun olduklarını tekrar hatırlatmak isteriz.

Dijital oyunlarda oyuncu hesaplarının ele geçirilmesi ile yalnızca hesabın sahibinin bilgileri değil, oyuncunun oyun içi parası ve itemleri da ele geçirilmektedir. Bu durumda ülkemiz mevzuatı açısından TCK’nın 244/2 ve 244/4. maddesinde

¹⁹⁶ Ele geçirme metotları, tezimizin aynı bölümündeki, “Bilişim Suçlarının İşlenme Sebepleri ve Şekilleri” başlığı altında belirtilmiştir.

düzenlenen suçlar gerçekleşmektedir. TCK m. 244/4 bir sonraki başlık altında ele alınacaktır.

VI. Bilişim Sistemi Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu (m.244/4) ve Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması Suretiyle Hırsızlık Suçu (m. 142/2-e)

A. Bilişim Sistemi Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu (m.244/4)

TCK'nın 244/4. maddesinde düzenlenen “*Bilişim Sistemi Aracılığıyla Hukuka Aykırı Yarar Sağlama Suçu*”, TCK'nın 244. maddesinin 1. ve 2. fıkralarda yer alan suç tiplerine atıf yapılmak suretiyle düzenlenmiştir. Öğretide bazı yazarlar bunun 1. ve 2. fıkrada yer alan suç tiplerinin cezayı artıran nitelikli hali olduğunu belirtmekte¹⁹⁷, bazıları ise, bu görüşe katılmayıp bu suçun bağımsız bir suç tipi olduğunu düşünmektedir¹⁹⁸.

Her iki fıkra birlikte okunduğunda 244. maddenin 4. fıkrasında yer alan suç tipi şu şekilde olmaktadır:

*“Bir bilişim sisteminin işleyişinin engellenmesi, bozulması, sistemin içerdiği verilerin bozulması, sisteme veri yerleştirilmesi, var olan verilerin başka yere gönderilmesi, erişilmez kılınması, değiştirilmesi ve yok edilmesi suretiyle kişinin kendisinin veya başkasının yararına haksız bir çıkar sağlanmasının başka bir suç oluşturmaması halinde iki yıldan altı yıla kadar hapis ve beşbin güne kadar adli para cezasına hükmolunur”*¹⁹⁹.

Suç tipinin düzenlendiği 4. fıkrada “*başka bir suç oluşturmaması halinde*” ifadesi kullanılarak, aynı eylemlerin gerçekleştirilmesi suretiyle hukuka aykırı yarar

¹⁹⁷ Veli Özer Özbek/ M. Nihat Kanbur/ Koray Doğan/Pınar Bacaksız/ İlker Tepe, Türk Ceza Hukuku Özel Hükümler, 7. Bası, Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2014 s.923, 924, 926, 927.

¹⁹⁸ Dülger, s.431.

¹⁹⁹ Dülger, s.431.

elde edilmesinin başka bir suç oluşturması halinde 244. maddenin 4. fıkrasının uygulanmayacağı belirtilmiştir²⁰⁰.

Suçun gerçekleşmesi için, failin bilişim sistemi aracılığıyla gerçekleştirdiği eylemler neticesinde suçun oluşması için failin hukuka aykırı bir yarar elde etmesi gerekir, madde metni ile yararın türü bakımından bir ayırım yapılmadığından fail tarafından elde edilen maddi veya manevi her türlü yarar suçla korunan hukuksal değeri oluşturmaktadır²⁰¹.

Madde metninde görüleceği üzere fail için herhangi özellik aranmamıştır. Dolayısıyla fail herkes olabilmektedir. Mağdurun ise, malvarlığında azalma olan ve bilişim suretiyle parası transfer edilen veya maddi değeri olan verisi transfer edilen kişilerdir²⁰².

Suçun manevi unsuru kasttır. Madde metninde açıkça belirtilmediğinden suçun taksirle işlenmesi mümkün değildir.

Söz konusu maddenin önemi, torba hüküm olmasıdır. Madde metninden görüleceği üzere, söz konusu suçtan hüküm kurulması için eylemin “*başka bir suç oluşturmaması*” başka bir deyişle, eylemin TCK’da düzenlenen suç tiplerinden birini karşılamaması gerekmektedir. Dolayısıyla eğer eylem hırsızlık veya dolandırıcılık suçu kapsamında değerlendirildiği takdirde failin TCK 244/4’ten cezalandırılması mümkün olmayacaktır.

B. Bilişim Sistemlerinin Araç Olarak Kullanılması Suretiyle Hırsızlık Suçu (m. 142/2-e)

TCK 142/2-e maddesi ise, malvarlığına karşı suçlar başlıklı onuncu bölümünün hırsızlık suçunun nitelikli hali olarak düzenlenmektedir. Madde ile hırsızlık suçunun

²⁰⁰ Dülger, s.431.

²⁰¹ Dülger, s.432.

²⁰² Dülger, s.431.

“bilşimsistemlerinin kullanılması suretiyle” işlenmesi halinde faile 5 yıldan 10 yıla kadar hapis cezası verileceği hükme bağlanmıştır.

Suç ile korunan hukuksal değer, kişilerin malvarlığıdır. Madde fail açısından herhangi bir özellik göstermediğinden fail herkes olabilir. Mağdur ise, malvarlığında azalma olan herhangi bir kişi olabilir.

Bilişim sisteminin kullanılması yoluyla somut nesnelere çalınması mı yoksa verilerin çalınması mı bu suç tipiyle düzenlenmek istenmiştir? Bilişim sistemi kullanılarak somut nesne nasıl çalınabilir? Şeklinde sorular akla gelmektedir. İkinci soru kapsamında, madde metniyle somut nesnelere değil veriler kastedilmişse bu kez de suç tipinin düzenlenişi hatalı olmaktadır; zira suç tipinin tanımının yapıldığı suçun basit şeklinde suçun konusunu somut nesnelere oluşturduğu açık bir şekilde ifade edilmektedir²⁰³.

Uygulamada verinin bir yerden bir başka yere gönderilmesi eylemleri 244. maddenin 2. fıkrası kapsamında değerlendirilmekteydi. Hırsızlık suçuyla korunan hukuksal değer malvarlığı olması ve hırsızlık suçunun temel halinin konusunun taşınabilir herhangi bir eşya olması; suçun nitelikli halinin konusunu oluşturan verinin de bu nitelikte özelliği olan, malvarlığı değerini temsil eden bir veri olmasını gerektirmektedir²⁰⁴.

Maddenin basit halini düzenleyen 141. maddede, hırsızlığın konusunun ancak somut nesnelere olabileceği belirtilmiştir. Bu durum, maddenin nitelikli hali olan 142. maddesinin ilgili fıkrasının uygulama alanında bir takım tereddütlerin yaşanmasına neden olmuştur. Zira 142/2-e'nin konusunu oluşturan verilerin somut nesne olarak değerlendirilmesi mümkün değildir.

²⁰³ Dülger, s.555.

²⁰⁴ Dülger, s.552.

Dülger, aynı maddenin ikinci fıkrasında her ne kadar elektrik enerjisinin hırsızlık suçunun konusunu oluşturacağı belirtilmişse de bilişim hırsızlığının konusunu oluşturan verilerin ne somut nesne ne de elektrik enerjisi olduğundan 142. maddenin, 141. madde ile çelişki halinde olduğunu, bu çelişkinin giderilmesi için ise söz konusu suç tipinin yine malvarlığına karşı suçlar bölümünde bağımsız bir suç olarak düzenlenerek, uygulamadaki tereddütlerin ortadan kaldırılması ve belirli eylemlerin bu suç tipi içinde kabul edilmesinin *“kıyasa yol açan genişletici yorum olduğu”* eleştirisinin ortadan kaldırılması açısından iyi olacağını belirtmiştir.²⁰⁵

Konu ile alakalı öğretide olduğu gibi Yargıtay Ceza Daireleri tarafından verilen kararlarda da bir dönem ciddi farklılıklar olmuş ve bu durum, benzer eylemlere farklı yasa maddelerinin uygulanması sonucunu doğurarak adalet duygusunun zedelenmesine neden olmuştur. Neticede, 2009 tarihinde Yargıtay Ceza Genel Kurulu²⁰⁶ bir banka hesabına internet ortamından haksız erişim sağlanıp bu hesapta bulunan paranın bir başka hesaba aktarılması olayında bu tür eylemlerin nitelikli hırsızlık suçunu oluşturduğu ve 142/2-e maddesinin uygulanmasının gerektiğini belirtmiştir. Söz konusu kararda, Yargıtay, *“verinin temsil ettiği parayı alarak mal edinmeye yönelik”* olduğunu, *internet bankacılık hesabında bulunan parasına ulaşmak için bilişim sistemlerini araç olarak kullanmaktan başka alternatifini de olmadığını”* belirterek somut olayda TCK'nın 244/4. maddesinin değil 142/2-e maddesinin uygulanması gerektiğinden bahsetmiştir. Bahsi geçen Yargıtay kararından sonraki Yargıtay içtihatlarında bir bütünlük sağlanmış ve bu şekilde internet bankacılık hesaplarındaki paraların bir başka hesaba aktarılması şeklindeki eylemleri bilişim sistemlerinin araç olarak kullanılması suretiyle hırsızlık suçu olarak değerlendirilmiştir.

²⁰⁵ Dülger, s. 580.

²⁰⁶ Detaylıbilgi için bkz. YCGK'nın 17.11.2009 tarihli, 2009/11-193 E., 2009/268 K. sayılı kararı.

C. TCK 244/4 ve TCK 142/2-e ‘de Düzenlenen Suç Tipleri Işığında Dijital Oyunların Değerlendirilmesi

Dijital oyunlarda karşılaşılan suç tiplerinin büyük çoğunluğu oyuncuların paralarının ve itemlerinin ele geçirilmesi şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Önceki bölümlerde de belirtildiği üzere, oyuncular dijital oyunlarda belirli bir zaman, emek ve para harcayarak oyun içerisinde yüksek seviyelere gelmekte ve bu şekilde oyun içerisinde güçlenmektedirler. Oyun içerisindeki oyuncuların çoğunun rakip oldukları ve sahip olunan itemlerin her ne kadar oyun kuralları dâhilinde satılmasına izin verilirse de çeşitli platformlarda gerçek paraya çevrilebildiği düşünüldüğünde, en çok karşılaşılabilecek suç tipinin bu olduğu yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dünyadan örnek vermek gerekirse, 2007 yılında Finlandiya polisi “*Habbo Otel*”²⁰⁷ adlı sanal dijital oyunda diğer oyuncuların yaklaşık 6.000 Dolar değerindeki sanal eşyalarını ele geçirmiş olduğu iddiası ile 17 yaşındaki Hollandalı bir genci tutuklamıştır. Aynı olay ile ilgili 15 yaşında bir başka çocuğun daha sorgulandığı belirtilmiştir. Üstelik Habbo Otel’e ilişkin bu olay ilk de değildir.

“*HabboOtel*”in yaş sınıflandırması 13 yaş ve üzeri olarak belirlenmiştir ve çocuklar arasında oldukça popüler bir oyundur. Oyunda oyuncular, kendi karakterlerini ve otel odalarını tasarlamaktadırlar. Ayrıca diğer oyuncularla tanışıp, sohbet ederek, partiler organize etmekte, verilen görevleri tamamlamakta ve çeşitli aktivitelere katılarak rozetler kazanmaktadırlar. Oyunun geliştirici şirketi Sulake²⁰⁸ olup oyunun 30 farklı ülkede 6 milyondan fazla kullanıcısı bulunmaktadır.

²⁰⁷ Detaylıbilgi için bkz. <https://help.habbo.com.tr/entries/21649238-Habbo-Nedir->, (Erişim Tarihi: 1.5.2015).

²⁰⁸ Sulake Helsinki, Finlandiya merkezli bir sosyal eğlence ve multimedya şirketi olup çeşitli online (çevrimiçi) oyunlar geliştirmektedir. Detaylıbilgi için bkz. <http://www.sulake.com/>, (Erişim Tarihi: 1.5.2015).

Bahsi geçen olayda fail, phishing metoduyla oyuncuları aldatarak hesaplarını ele geçirmiş ve ele geçirdiği hesaplarda bulunan sanal mobilyaları ve parayı kendi hesabına aktarmıştır. Olayı sorgulayan Finlandiya polisi, bu olayın ilk olmadığını Habbo Otel'in sanal dünya olarak dünyanın her yerinde bulunan hırsızların hedeflerinde olduğunu belirtmiştir. 2010 yılında yine Habbo Otel ile ilgili gerçekleşen hırsızlık olayında Finlandiya polisi 1.500 Dolar değerinde 400 kadar dosyayı soruşturmuştur²⁰⁹.

Hollanda'da meydana gelen bir diğer olay ise, 5 Eylül 2007 tarihinde gerçekleşmiştir. Olay, Runescape²¹⁰ adlı oyunda “*zengin ve güçlü*” olan 13 yaşındaki gencin hesabındaki sanal nesnelere, 15 ve 14 yaşlarındaki iki çocuğun şiddet ve tehdit ile ele geçirmesine ilişkindir.

6 Eylül 2007 tarihinde, failler, 13 yaşındaki çocuğun evine gidip kendisinden hesabına girerek oyun içi paralarını ve itemlerini sanıklara devretmelerini istemişlerdir. Mağdurun bunu kabul etmemesi üzerine, failler mağduru dövmüş hatta boğazlayarak öldürmeye çalışmışlardır. Mağdura gösterdikleri şiddette rağmen mağdurun isteklerini reddetmeye devam etmesi neticesinde, faillerden birisi mutfağa giderek elinde kasap bıçağı ile “*seni öldüreceğim*” şeklinde tehditler savurarak bağırıştır. Mağdur, faillerin kendisini öldüreceklerinden korkarak faillerin talepleri üzerine oyundaki hesabına girmiştir. Bu sırada da faillerden biri kendi hesabına girerek kendi avatarı ile mağdurun avatarını savaştırıp yenerek çok değerli bir muska ve maske ile mağdurun oyun içi paralarını elde etmişlerdir²¹¹.

²⁰⁹ “Police Investigate Habbo Hotel Virtual Furniture Theft” (BBC, 1 June 2010) <http://www.bbc.com/news/10207486>, (Erişimtarihi: 1.5.2015).

²¹⁰ RuneScape, Jagex Ltd. tarafından işletilen Java tabanlı devasa online (MMORPG) oyundur. Yaklaşık 190 milyon ücretsiz, 47 milyon oyuncu sahiptir ve Mmogchart.com ve Guinness tarafından dünyadaki en popüler MMORPG oyunlarından biri olarak nitelendirilmektedir. Detaylı bilgi için bkz. <http://tr.wikipedia.org/wiki/RuneScape>, <http://www.runescape.com/>, (Erişimtarihi: 1.5.2015).

²¹¹ Lodder, s. 87.

Hırsızlık suçunun cezasının üst sınırı, Hollanda Ceza Kanunu'nun 310. maddesinde göre 4 yıl olarak belirlenmiştir. Hırsızlık suçunun şiddetle ve birden fazla işlenmesi halinde Kanun'un 312. maddesi üst sınırı 12 yıl olarak belirlemiştir²¹².

Bu olay neticesinde, yargılamayı yürüten Leeuwarden Mahkemesi²¹³, failleri hırsızlık suçundan cezalandırmıştır. Mahkeme karar verirken aşağıda belirtilen noktalara değinmiştir:

Mahkeme ilk olarak hırsızlık suçunda korunan hukuksal değerın kişının malvarlığı olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle de ilk olarak sanal itemların hırsızlık maddesi içerisinde sayılabilecek bir mal olup olmadığının cevaplandırılması gerektiğine karar vermiştir. Mahkeme, değerlendirmeyi yaparken aşağıda belirtilen soruları cevaplandırmıştır;

õ- Ucpcn" kvgo nct,p" gmppqo km" dkt" fg gtk" xct" o,f,tARunescape gibi online oyunlardaki sanal mallar büyük bir kitle için önemlidir ve oyuncular için ciddi bir değeri teşkil etmektedir. Oyuncu, oyun içerisinde ne kadar çok sanal itema/mala sahip olursa o kadar güçlüdür. Bunlar dışında, sanal itemlar çeşitli yollar ile satılıp satın alınabilmektedir. Somut olayda, sanıklar ve mağdur için sanal muska ve maskenin önemi aşikârdır.

²¹² Lodder, s. 87.

²¹³ Hollanda da hukuksistemine ilişkin özet bilgi: Hollanda 11 bölgeye ayrılmıştır ve her bölgenin kendine mahkemesi vardır. Bu mahkemelere "district court" denilmektedir. Her bölge mahkemesi, her zaman idari hukuku, medeni hukuk, cezai hukuk ve belde yasası bölümü dâhil maksimum 5 iş bölümünden oluşur. Medeni ve cezai hukuk davalarının bölge mahkemesi kararları temyiz edilebilir. Temyiz mahkemelerine "Court of Appeal" denilmektedir. Bu mahkemeler toplamda 4 bölgede bulunmaktadır. Batıda The Hague and Amsterdam, doğu da vekuzeyde Arnhem-Leeuwarden ve güneyde 's-Hertogenbosch. İdare hukuk davalarının karşıt iraz mercii, konuya bağlı olarak Danıştay, Merkez Temyiz Mahkemesi veya Ticaret ve Sanayi İdare Yüksek Mahkeme olarak bilinen Ticaret ve Sanayi Temyiz Mahkemesi İdari Yargılama Bölümü. Medeni hukuk, cezai hukuk ve vergi hukuk davalarının da temyiz Hollanda Yüksek Mahkemesi'ne (Supreme Court of the Netherlands) gerçekleştirilebilir. Detaylı bilgi için bkz. <https://www.rechtspraak.nl/English/Judicial-System/Pages/default.aspx>, (Erişim tarihi: 27.3.2015).

- **Nesneler somut mu?** Çalınan malların somut olması gerekmediği, soyut olan malların da hırsızlığın konusu olabileceği önceki içtihatlardan sabittir. 23 Mayıs 1921 yılında Hollanda Yüksek Mahkemesi, elektrik enerjisinin çalınabileceğini ve 1980/90 larda birçok olayda hesap çalınmalarının (transfer edilebilen para) hırsızlık olabileceği yönünde karar vermiştir.

- **D** **w** **p** **f** **w** **w** **{** **g** **t** **f** **g** **p** **"** **c** **n** **o** **c** **A** Hırsızlığın en karakteristik unsuru çalınan mal üzerinde çalan kişinin hâkimiyet kurması ve malın esas sahibinin bu hâkimiyeti kaybetmesidir. Hırsızlık için malın zilyetliğinin birinden diğerine geçmesi gerekmektedir. Somut olayda, mağdur sanal muska ve maske üzerindeki hakimiyetini kaybetmiştir ve sanal mallar mağdurdan sanıkların hakimiyet alanına transfer olmuştur.²¹⁴

Mahkeme değerlendirme neticesinde sanal muska ve maskenin yukarıda belirtilen kriterlere sahip olduğunu ve hırsızlık maddesindeki mal kavramına dâhil olduğuna karar vermiştir²¹⁵. Sonuçta, Mahkeme, 2008 tarihinde iki sanığı hırsızlık suçundan mahkûm etmiştir.

Mahkeme kararı temyiz edilmiştir. Temyizdeki iddialardan birisi, sanıkların yargılama sırasında avukat tutmalarına ilişkin haklarının hatırlatılmamasıdır. Mahkeme bu itirazı kabul etmiş ve bunun bir sonucu olarak sanıkların beyanlarının kendileri aleyhlerine delil teşkil edemeyeceğine karar vermiştir. Ancak Mahkeme, sanıkların birbirleri hakkında vermiş oldukları beyanların delil teşkil edeceğini belirterek sanıkları suçlu bulmuştur²¹⁶.

Bir diğer temyiz argümanı, sanal maske ve muskanın somut eşya olmadığı ve ekonomik bir değerinin olmadığına ilişkindir²¹⁷. Zira bahsi geçen sanal nesnelere gerçek dünyada fiziken bulunmayıp birer illüzyondan ibarettirler. Gerçekten de itemlar birer “veri” olup bit ve bytelardan oluşmaktadırlar. Ancak Mahkeme bu

²¹⁴ Lodder, s. 88.

²¹⁵ Lodder, s.88.

²¹⁶ Lodder, s. 90.

²¹⁷ Lodder, s. 90.

verilerin basit birer veri olmadıklarını, bu verilerin fark edilen bir değeri olduğunu ve oyuncunun münhasır kontrolü altında olduğunu belirtmiştir. Mahkeme itemları, elektrik enerjisi ile karşılaştırma yapılarak açıklama yoluna gitmiştir. Bu kapsamda, elektrik enerjisinin de fiziki olmamasına rağmen Yüksek Mahkemenin 21 Mayıs 1921 tarihinde vermiş olduğu karar ile eşya olarak kabul edildiği belirtilmiştir²¹⁸. Bununla birlikte mağdurun, Runescape oyununda çok “*zengin*” ve “*güçlü*” olduğunu, neredeyse yenilmez olduğunu üçüncü kişiler tarafından hesabının ele geçirilmesinden korktuğu için her üç günde bir şifresini değiştirdiğini, sanıkların ifadelerinde mağdurun oyun içindeki “*gücünü*” kısındıklarını belirttiklerini, bu durumda sanal muska ve maskenin bir değeri olduğunun kabulünün gerektiğini, nitekim “*değer*”in oyun sırasında zaman ve gayret sarf etmeleri ile vücut bulduğunu belirtmiştir.

Mahkemenin tartıştığı bir diğer husus ise, temyiz iddialarından bir diğeri olan oyun içi itemların oyun geliştirici şirkete ait olduğu ve oyuncuların itemlar üzerinde herhangi bir mülkiyet haklarının olmadığı hususudur. Mahkeme, ceza yargılamasının konusunun fikir ve sanat eseri açısından sanal itemlar üzerinde oyuncuların mülkiyet haklarının olup olmadığının tartışılmasına uygun olmadığını, ancak itemlar kendilerinden alınana kadar oyuncuların bunlar üzerinde “*münhasıran hakimiyet*”lerinin kullanma hakları olduğunu, failerin eylemleri neticesinde mağdurun bu hakimiyeti kaybettiğini belirtmiştir²¹⁹.

Bu noktada şöyle bir açıklama yapmanın faydalı olabileceğini düşünüyoruz. Banka kartı veya kredi kartının asıl sahibi banka veya kredi kuruluşlarıdır. Banka veya kredi kartını kullanan kişi ise onun hamili yani yararlanıcısıdır. Buradan hareketle banka veya kredi kartlarının kötüye kullanılması suçunun mağduru açısından öğretide bir tartışma bulunmaktadır. Bu tartışma, mağdurun banka veya

²¹⁸ Lodder, s. 90.

²¹⁹ Detaylıbilgi için bkz. <http://www.virtualpolicy.net/runescape-theft-dutch-supreme-court-decision.html>, <http://www.pelingurlek.com/online-oyunda-hirsizliga-gercek-ceza/>, (Erişim tarihi: 1.5.2015).

kredi kartının bağılı olduğu hesabın kullanıcısı olan mudinin mi; yoksa nezdinde hesap açılan bankanın mı olduğu konusundadır. Kabul edilen suç teorisine göre, suçun mağduru gerçek kişilerdir, dolayısıyla tüzel kişilerin suçun mağduru olamazlar ancak suçtan zarar gören olmaları mümkündür. Suçtan zarar gören, bir suçun işlenmesiyle hukuk tarafından korunan menfaatleri doğrudan veya dolaylı olarak ihlal edilen kimsedir²²⁰.

Bu açıklamadan hareketle, oyun şirketlerinin itemların asıl sahibi olduğu ve oyuncuların yararlanıcı olduğu kabul edilse dahi tüzel kişilerin mağdur olamayacağından hareketle suçtan zarar gören olabilecekleri, eylemlerin asıl muhatabının ise, avatarını güçlendirmek için para, emek harcayan ve mağdur olan gerçek kişi oyuncudur. Dolayısıyla sanık savunmalarının asılsız olduğu belirtilebilir. Nitekim Mahkeme'de sanıkların itirazlarını kabul etmemiştir.

Bununla birlikte Mahkeme toplumun dijitalleşmesinin bir sonucu olarak cezai eylemlerin dışlanmasına sebep olacak şekilde sanal gerçekliğin her bakımdan saf illüzyon olarak kabul edilmemesi gerektiğini belirtmiştir²²¹.

Sonuç olarak Hollanda Yüksek Ceza Mahkemesi 31.01.2012 tarihli kararında; çevrimiçi (online) oyunda gerçekleştirilen hırsızlık eyleminin kanunlar anlamında da hırsızlık olduğunun kabulü ile cezalandırılması şeklinde karar vermiştir.

1. Habbo Otel ve Runescape Kararlarının Türk Mevzuatı Kapsamında Değerlendirilmesi

Yukarıdaki bölümlerdeki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, mevzuatımızda dijital oyunlarda oyuncu sanal unsurlarının rızası dışında üçüncü kişiler tarafından ele geçirilmesi eyleminin hırsızlık suçu kapsamında ele alınmamaktadır.

²²⁰ Dülger, s. 452,453.

²²¹ Lodder, sf. 90.

Çin Halk Cumhuriyeti, Tayvan, Güney Kore ve Yeni Zelanda, mevzuatlarında yapmış oldukları değişiklikler ile sanal oyunlarda gerçekleşen bu tür eylemlerin hırsızlık suçunu oluşturduğunu kabul etmiştir²²². Düzenlemeler bahsi geçen ülkelerde meydana gelen olayların neticesinde ortaya çıkmıştır.

Özellikle Çin Halk Cumhuriyetinde meydana gelen olay ülkede sansasyon yaratmıştır. Olayda, 41 yaşındaki Çin’li Qui Chengwei, Legend of Mir II. adlı dijital oyunun oyuncusudur. Qui, özel ve az rastlanan “*Dragon Sabre*” adında bir silahın sahibidir. Qui, elde etmiş olduğu bu silahı Zhu Caoyuan adlı arkadaşına kullanması için vermiş ve Zhu bu silahı Qui’nin izni olamadan 1000 Dolar’a satmıştır. Bahsedilen silah somut bir nesne olsaydı, Zhu’nun işlediği suç güveni kötüye kullanma suçu (TCK m. 155’te düzenlenmektedir.) olacaktı. Ancak Qui, polise durumu şikâyet ettiğinde, polis tarafından kendisine bunun bir hırsızlık suçu olmadığı sanal mülkiyetin mevzuatları açısından korunmadığı belirtilmiştir. Bunun üzerine Qui, 26 yaşındaki Zhu’nun evine gitmiş ve kendisine saldırarak onu öldürmüştür. Qui, kasten adam öldürme suçundan tutuklanmıştır. Ancak Zhu’nun Qui’nin sanal silahını izni olmadan satması, ülkede ciddi tartışmalara yol açmıştır. Bu olay ve benzer birkaç hırsızlık vakıası neticesinde Çin Halk Cumhuriyeti’nin ceza yasasına sanal hırsızlık suçu yerini almıştır.²²³

Ülkemizde de bu şekilde sanal unsurların oyuncuların rızası dışında ele geçirilmesi şeklindeki eylemlerin ciddiye alındığı noktada mevzuatımıza bu şekilde bir maddenin ekleneceğini umuyoruz. Bu noktada uygulamada yaşanacak tereddütlere engel olunması ve belirli eylemlerin bu suç tipi içinde kabul edilmesinin “*kıyasa yol açan genişletici yorum olduğu*” eleştirisine maruz kalmaması açısından bilişim hırsızlığı başlığı ile yeni madde eklenerek sanal unsurların hukuka aykırı olarak ele geçirilmesinin hırsızlık suçunu oluşturacağını hükme bağlanması gerektiğini düşünüyoruz.

²²² Rumbles, s.364-366, (Erişimtarihi: 10.5.2014).

²²³ Rumbles, s. 365, (Erişimtarihi: 10.5.2014).

Yukarıda belirtilen olayların benzerinin Türkiye’de gerçekleşmesi halinde mevcut 5237 sayılı TCK kapsamında TCK’nın 142/2-e maddesine göre mi yoksa TCK 244/4 maddesine göre mi değerlendirilmesi gerektiği aşağıda ele alınacaktır.

TCK kapsamında dijital oyun hesaplarındaki oyuncu itemlerinin veya oyun içi paraların bir başka hesaba aktarılmasının TCK m. 142/2-e’de düzenlenen hırsızlık suçunu oluşturduğu şeklindeki görüş şu şekilde desteklenebilir:

Yukarıda, 2009 tarihli Yargıtay kararı ile kişilerin banka hesaplarındaki paranın başka bir hesaba aktarılmasının TCK’nın 142/2-e maddesi kapsamında hırsızlık suçunu oluşturacağı, hırsızlık olarak nitelendirilmesinin sebebinin kişilerin hesaplarındaki verinin parayı temsil etmesinden kaynaklandığını belirtmiştik. Bununla birlikte, paranın kâğıt olarak başka bir deyişle, nesne olarak maliyeti ve değeri olmakla birlikte, paraya asıl değeri veren onun temsil ettiği alım gücüdür²²⁴. Dolayısıyla para yalnızca temsil aracıdır. Alım gücünü temsil eden para bir kâğıt üzerine basıldığı gibi tarihte de görüldüğü üzere, taş üzerine de basılabilir. Teknolojinin günümüzdeki gelişimine paralel olarak paranın da form ve şekil değiştirdiği ve veri şeklinde teknolojiye ayak uydurduğu görülmektedir²²⁵. Teknolojinin bugün ulaştığı aşama ile para veri formuna dönüşmüştür²²⁶.

Ayrıca her ne kadar oyun ekran üzerindeki piksellerden oluşsa da oyun için sarf edilen emek, para ve hırsızlık suçunun mağduru olduğu hissi gerçektir. Bu kapsamda oyun içi paraların ve sanal unsurların da “veri” olduğu ve gerçek paraya çevrilebilmelerinden ötürü ekonomik değerleri olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. Gerçekten de oyun kuralları dâhilinde oyun içerisinde sanal unsurların satılması mümkün olduğu gibi, oyun dışında da örneğin e-Bay, Yahoo vb. mecralarda oyunların satıldığı; oyuncuların oyun kurallarına riayet etmeksizin çeşitli yollarla sanal unsurları sattıkları hatta birçok oyuncunun bu şekilde kazanç sağladığı

²²⁴ Dülger, s. 579.

²²⁵ Dülger, s. 579.

²²⁶ Dülger, s. 579.

görülmektedir. Dolayısıyla buradaki verilerin parayı temsil ettiğinden yola çıkılarak bu tür eylemlerin bilişim sistemlerinin araç olarak kullanılması suretiyle hırsızlık suçunu oluşturacağı belirtilebilir.

Bunun karşılığında ise, failin bir oyuncunun hesabındaki oyun içi parayı ve sanal unsurları ele geçirilmesindeki amacın her zaman 2009 tarihli YCGK kararında belirtilen *"verinin temsil ettiği paranın"* ele geçirilmesi şeklinde olmayacağı, failin oyunda *"güçlü, yenilmez ve zengin"* olma arzusu ile bu şekilde bir eylemi gerçekleştirdiği düşünüldüğünde bu şekilde bir yaklaşımın söz konusu YCGK ile ilgili genişletici yorum yapılmasına bunun ise, TCK'nın *"Suçta ve Cezada Kanunilik İlkesini"* düzenleyen 2. maddesinin 3. fıkrasına göre, *"Suç ve ceza içeren hükümler, kıyasa yol açacak biçimde geniş yorumlanamaz."* şeklindeki hükme aykırı olacağı belirtilebilir. Ancak sanal unsur ve oyun içi paraların her halükarda gerçek paraya çevrilebileceği gerçeği göz önüne alındığında, başka bir deyişle, bu nesnelerin ciddi bir ekonomik değer oluşturmalarından ötürü, failin hukuka aykırı yarar sağladığı şüphesizdir. Bu durumda eylemin, TCK 244/4. maddesinde düzenlenen bilişim sistemi aracılığıyla hukuka aykırı yarar sağlama suçunu oluşturacağı belirtilebilir.

Dolayısıyla, TCK kapsamında söz konusu eylemler 142/2-e veya 244/4 şeklinde değerlendirilecektir. Hukukumuzda bu konuya ilişkin henüz verilmiş bir karar olmadığından Yargıtay'ın bu şekildeki eylemleri nasıl değerlendireceğini merakla beklenmektedir.

D. Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu (m.158/1-f) ve "Virtual Mugging" (Sanal Saldırı) Kavramı

A. Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu (m.158/1-f)

TCK'nın 157. maddesi, dolandırıcılık suçunu, 158. maddesi ise, dolandırıcılık suçunun nitelikli hallerini düzenlemektedir. Söz konusu madde, *"Dolandırıcılık*

suçunun, ... bilişim sistemlerinin, banka veya kredi kurumlarının araç olarak kullanılması suretiyle... işlenmesi halinde ikiyıldan yedi yıla kadar hapis ve beşbin güne kadar adli para cezasına hükmolunur” şeklinde düzenlenmiştir. Bu suçla hem bireylerin malvarlıkları, hem irade özgürlükleri, hem de toplumsal yaşam içinde diğer insanlara duydukları güven korunmaktadır²²⁷. Dolandırıcılık suçu fail ve mağdur açısından bir özellik göstermemektedir, herkes bu suçun faili ve mağduru olabilir²²⁸.

Yargıtay’ın istikrarlı içtihatlarına göre, bilişim sistemleri aracılığıyla dolandırıcılık suçunun gerçekleşebilmesi için, hileli hareketin gerçek bir kişiye karşı yapılması gerekmektedir. Buradan hareketle, bilişim suretiyle dolandırıcılık suçunun gerçekleşebilmesi için suçun eylem unsuru olan hilenin gerçek kişiye yönelmesi, mağdurun hataya düşürülerek kendi veya bir başkasının malvarlığı aleyhine, sanık veya bir başkasının lehine bir işlemde bulunmaya yöneltilmesi ve bu işlem sonucunda sanığın kendine veya başkalarının yararına haksız bir yarar sağlaması gerekmektedir²²⁹.

Uygulamada en sık karşılaşılan bilişim sistemleri aracılığıyla dolandırıcılıkleylemleri, failin bir kişiye ait sosyal medya (MSN messenger, facebook vd.) ya da elektronik postagiriş şifrelerini ele geçirerek, şifresini ele geçirdiği kişilerin arkadaşlarına kendisini profil sahibi gibi tanıtip para istemesi ya da belli bir telefona kontör yüklenmesini talep etmesi ve istemlerinin kabul edilmesi suretiyle gerçekleştirilmektedir²³⁰.

B. “Virtual Mugging” (Sanal Saldırı) Kavramı Açısından Bilişim Sisteminin Kullanılması Yoluyla İşlenen Dolandırıcılık Suçu

Virtual mugging (sanal saldırı) kavramı, 2005 yılında, değişim programı ile Japonya’da bulunan Çin’li bir öğrencinin *Lineage II* adlı MMORPG’de birden farklı

²²⁷ Dülger, s.587.

²²⁸ Dülger, s.587.

²²⁹ Dülger, s.588.

²³⁰ Dülger, s.591.

kişiyeye karşı hırsızlık suçunu işlediği şüphesiyle gözaltına alınması ile tanınmıştır. Fail, söz konusu oyunda hile programı kullanarak oyundaki diğer oyuncuları yenmiş, bu kişilerin oyun içi paralarını ve sanal unsurlarını alarak bunları satmış ve kazanç elde etmiştir²³¹.

Öğrenci tarafından gerçekleştirilen eylem her ne kadar hırsızlık olarak nitelendirilmiş de olay TCK kapsamında değerlendirildiğinde, eylemin TCK'nın m. 158/1-f kapsamında bilişim sistemleri aracılığıyla dolandırıcılık suçunu oluşturduğu görülmektedir.

Fail ile oyun oynayan oyuncular, dürüstçe, oyun kuralları çerçevesinde "savaşacaklarını" düşünerek, yenilmeleri durumunda oyun içi paralarını ve/veya sanal unsurlarını kaybetmeye rıza göstermişlerdir. Oysaki fail, harici bir yazılım ile "yenilmez olmuş" ve kullanıldığı yazılım sayesinde hile ile "savaştığı" oyuncuları yenmiştir. Burada açıkça "aldatma" unsuru yer almaktadır. Zira fail, oyuncuların gerçekten yenildiklerini düşünerek oyun içi paralarını ve sanal unsurlarını kaybettiklerini düşünmelerini sağlamış; hile ve aldatma ile elde ettiği sanal unsur ve oyun içi paraları satarak haksız kazanç elde etmiştir. Dolayısıyla olayın TCK m. 158/1-f kapsamında değerlendirilmesi gerektiğini düşünüyoruz.

E. Mr. Bungle Olayı İle Sanal Saldırı Suçunun TCK Kapsamında Değerlendirilmesi

Sanal taciz aslında sanal dünyada yeni bir terim değildir. Zira Jullian Dibbel²³², 1993 yılında LambdaMOO²³³ adlı MUD (MMORPG) oyununda sanal taciz vakiasının gerçekleşmiş olduğunu belirtmiştir.

²³¹ Joshi, s. 70., Jennifer Guevin, Virtual mugging met with condemnation, chuckles, Cnet, <http://www.cnet.com/uk/news/virtual-mugging-met-with-condemnation-chuckles/>, (Erişim tarihi: 19.08.2015).

²³² Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) http://en.wikipedia.org/wiki/Julian_Dibbell (Erişim tarihi: 7.5.2015).

²³³ Detaylı bilgi için bkz. (çevrimiçi) <http://en.wikipedia.org/wiki/LambdaMOO> (Erişim tarihi: 7.5.2015).

Bir Pazartesi gecesi, Lambda MOO adlı oyunun salonunda gerçekleşen bir parti esnasında, Mr. Bungle isimli şişman görünümlü avatar, “voodoooll” isimli bir program kullanarak salon içerisindeki avatarların birbirlerine sadist ve aşağılayıcı şekilde cinsel içerikli davranışlarda bulunmasını sağlamıştır²³⁴. Bu durum birkaç saat bu şekilde devam etmiş ve avatar sahipleri (süjeleri) komutlarının kilitlenmesinden ötürü avatarlarının hareketlerini kontrol edememişlerdir²³⁵.

Mr. Bungle’ın zor kullandığı avatarlardan birinin adı “lebga”dır. Bu avatarın kullanıcısı (süjesi) olan Haverford, Pennsylvania’da doktora adayıdır. Haverford, bu olaydan oldukça etkilenmiş ve Mr. Bungle adlı avatarın vermiş olduğu zarar neticesinde sanal dünyadan çıkarılması gerektiğine dair bir yazıyı yazarak oyunda yayınlamıştır. Bu yazı 24 saat içinde birçok kişi tarafından okunmuş ve Mr. Bungle’ın oyundan atılması fikrini desteklemiştir. Bir diğer kısım ise bu tarz bir davranışın oyun içerisinde olabileceğini savunmuştur. Olaydan 3 gün sonra online bir toplantı yapılmış ve ne yapılması gerektiği tartışılmıştır. Toplantının sonunda “büyücü” (wizard) görevinde olan bir oyuncu avatari, Mr. Bungle’ı sanal oyundan atmıştır²³⁶.

Elbette ki, Mr. Bungle karakterine son verilmesi onu yaratan kişinin tekrar aynı dünyaya girmesini engellemektedir. Oyundan çıkarma yalnızca semboliktir ve sanal dünyadaki topluluğun alabileceği kararları göstermektedir. Nitekim Mr. Bungle’ı yaratan kişi aynı sanal dünyaya Mr. Jest adıyla tekrar giriş yapmıştır.²³⁷

Bahsedilen olayda oyuncular, sorunu hukuki yollara başvurmaktansa kendi aralarında çözmeyi tercih etmişlerdir. Görüldüğü üzere, hareket her ne kadar oyun içerisinde gerçekleştirilmiş olsa da etkileri gerçek hayatta görülmektedir. Nitekim

²³⁴ Susan W. Brenner, *Fantasy Crime, Selected Works*, November 2008, s.35.

²³⁵ Brenner, *Fantasy Crime*, s.35.

²³⁶ Brenner, *Fantasy Crime*, s.35.

²³⁷ Balkin, s. 2062, (çevrimiçi) <http://cs.stanford.edu/people/eroberts/courses/cs181/projects/controlling-the-virtual-world/history/rape.html>, http://en.wikipedia.org/wiki/A_Rape_in_Cyberspace, (Erişim tarihi: 27.3.2015).

avatarı tacize uğrayan kişilerin ciddi travmatik tepkiler gösterdikleri, ağladıkları ve manevi olarak zarara uğradıkları ifade edilmektedir²³⁸.

Benzer olay, 2007 yılında Belçika’da Second Life adlı oyunda yaşanmıştır. Oyunda avatarına taciz edildiği gerekçesiyle polise şikâyette bulunan vatandaşın ardından Belçika polisi tarafından Second Life’in denetlenmesi gerektiğini belirtilmiştir²³⁹.

ABD’de söz konusu eylemlerin Amerikan Anayasası’nın 1. Ek maddesindeki (“*First Amendment*”²⁴⁰) ifade özgürlüğü kapsamında mı yoksa cinsel taciz olarak mı değerlendirilmesi gerektiği tartışmalıdır²⁴¹.

Her ne kadar “*sanal taciz*” ile ilgili 1993 yılında yazılmış bir makale olsa da Türkiye açısından bu konu oldukça yeni ve anlaşılabilmesi zor bir konudur. Özellikle ülkemizde dijital oyun sektörüne ve dijital oyunlardan kaynaklanan sorunlara, çözülmesi gereken ciddi bir hukuki sorun olarak yaklaşılmamaktadır. Bu konular daha çok “*çocukların eğlencesi*” olarak görülmekte ve önemsenmemektedir. Ancak oyun sektörünün çeşitliliği, her yaş kesimine hitap etmesi ve yetişkin insanların da dijital oyunlara verdiği önem arttıkça bu konunun da ciddiyeti anlaşılabilir olarak ülkemizde de güncel bir konu olarak yargı faaliyetini icra edenler tarafından hukuki açıdan tartışılacağı inancındayız.

Yukarıda örneği verilen olayın Türk mevzuatı çerçevesinde ele alınması halinde, saldırının sanal olması ve avatar sahibine (süjesine) herhangi bir fiziksel zarar verilmemiş olması, başka bir deyişle, gerçek kişiye yönelik bir vücut dokunulmazlığı ihlali olmaması, söz konusu olay açısından TCK’nın 102.

²³⁸ Brenner, *Fantasy Crime*, s.36.

²³⁹ Brenner, *Fantasy Crime*, s.36.

²⁴⁰ Detaylı bilgi için bkz. Öykü Didem Aydın, *Üç Demokrasi Düşünce Özgürlüğü ve Ceza Hukuku I Amerika Birleşik Devletleri*, Seçkin Yayınevi, Ankara, 2004.

²⁴¹ Detaylı bilgi için bkz. Brenner, *Fantasy Crime*, s.40.

maddesinde düzenlenen “*Cinsel Saldırı*” suçunun uygulanması mümkün kılmamaktadır.

TCK’nın 226. maddesi kapsamında “*Müstehcenlik*” olarak değerlendirilmesi halinde maddenin 4. fıkrasına göz atmak gerekecektir. Fıkra, “*Şiddet kullanılarak, hayvanlarla, ölmüş insan bedeni üzerinde veya doğal olmayan yoldan yapılan cinsel davranışlara ilişkin yazı, ses veya görüntüleri içeren ürünleri üreten, ülkeye sokan, satışı arz eden, satan, nakleden, depolayan, başkalarının kullanımına sunan veya bulunduran kişi, bir yıldan dört yıla kadar hapis ve beşbin güne kadar adli para cezası ile cezalandırılır.*” şeklinde düzenlenmiştir. Burada somut olaya uygulanması açısından en yakın hüküm “... *görüntülerin başkalarının... kullanımına sunulması*”dır. Ancak burada da bahsedilen görüntülerin “*animasyon görüntüler*”i kapsayıp kapsamadığının tartışılması gerekecektir. Kanunumuzda belirtilen müstehcenlik suçunda gerçek kişiye ait görüntülerden bahsetmektedir.

TCK’da çocuklara karşı gerçekleştirilecek tüm müstehcen içerikli eylemler yasaklanmaktadır. Ancak yine de bir takım eksikler bulunmaktadır. Bunun başında ise, madde metnindeki “*görüntülerin*” ifadesinin, animasyon görüntülerini kapsamamasıdır. Oysaki adli tıp laboratuvarlarında en çok karşılaşılan husus, pornografik görüntülerde reşit olan bir şahsın çocuk gibi gösterilmesi ve yine pornografi içerikli çizgi film veya bilgisayar animasyonları ile üretilmiş çocuk görüntülerine rastlanılmasıdır²⁴². Bu görüntüler içerisinde gerçek bir çocuk bulunmadığı için çocuk istismarı kapsamında veya müstehcenlik kapsamında değerlendirilmesi mümkün olmamaktadır²⁴³. Oysaki karşılaştırmalı hukuka

²⁴² SemihDokurer, BilişimSuçlarıLaboratuvarlarındaÇocukPornografisiİncelemeleri<http://www.dokurer.net/files/documents/cocukpornincelemeleri.pdf>, s.6. (Erişimtarihi: 7.5.2015).

²⁴³ Dokurer, s.6 (Erişimtarihi: 7.5.2015).

baktığımızda, Norveç’te, Yeni Zelanda’da, İtalya’da, İngiltere’de animasyon görüntülerin de suç kapsamında değerlendirildiği görülmektedir²⁴⁴.

Mr. Bungle olayı yalnızca bir örnek olmakla birlikte, TCK’da animasyon içerikli görüntülerin suç sayılmamasının daha ciddi eylemlerin cezalandırılmamasına neden olacağından eksiklik olduğu görüşünderiz. Örnek olarak çocuk pornografisini düşündüğümüzde, suçla korunan hukuki menfaat çocuğun pornografik bir ürünün veya benzer bir fiilin konusu olmasının engellenmek istenmesidir²⁴⁵. Zira çocuk pornografisinin yaygın hale gelmesi hem çocuklarda bunun “olağan” ve “normal” bir şey olduğu duygusunun yerleşmesine yol açar ve bedensel ve/veya ruhsal sağlıklarına zarar verir, hem de pedofililerin²⁴⁶ hızla çoğalmasına neden olur²⁴⁷. Hâlihazırdaki düzenleme kapsamında, şüpheli/sanığın bilgisayarında animasyon şeklinde fakat çocuk görünümü cinsel içerikli görüntülerin olması halinde dahi kişinin gerçekleştirdiği eylem suç olarak sayılmamaktadır. Oysaki görüntüler çocuk izlenimini yaratmaktadır.

Yukarıda açıklananlar kapsamında, Mr. Bungle olayının TCK kapsamında müstehcenlik suçu veya cinsel saldırı suçu olarak nitelendirilmesinin mümkün olmadığı sonucuna varılmakla birlikte TCK 244/2. maddesinde “*verileri erişilmez kılma suçu*”nun gerçekleştiğinin belirtilmesi gerekmektedir.

TCK’nın 244/2. maddesinde yer alan seçimlik hareketlerden birisi, verilerin erişilmez kılınmasıdır. Verilerin erişilmez kılınması, verilerin malikinin veya ilgilisinin istediği zaman ve istediği verilere ulaşmasının engellenmesi anlamına gelmektedir²⁴⁸. Madde metninde verilerin erişilmez kılınması hareketinin geçici veya sürekli olması bakımından bir ayırım yapılmadığından her iki halde de suç

²⁴⁴ Detaylı bilgi için bkz. http://en.wikipedia.org/wiki/Legal_status_of_cartoon_pornography_depicting_minors, (Erişim tarihi: 7.5.2015).

²⁴⁵ Veli Özer Özbek, Müstehcenlik Suçu, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2009, s.118.

²⁴⁶ Pedofili, beklere ve çocukların cinsel yönden ilgilidir. Özbek, Müstehcenlik Suçu, s.152

²⁴⁷ Özbek, Müstehcenlik Suçu, s. 119.

²⁴⁸ Dülger, s. 417.

gerçekleşmiş sayılacaktır²⁴⁹. Yargıtay uygulamada e-mail veya sosyal hesap sahiplerinin şifrelerinin ele geçirilerek sisteme girmelerinin engellenmesini bu suç kapsamında değerlendirmiştir²⁵⁰.

Somut olayda Mr. Bungle'ın kullanmış olduğu program sayesinde olayın gerçekleştiği salonda bulunan avatarların şifreleri avatarlarını kontrol edememiştir. Dolayısıyla kendi verilerine erişim geçici bir süre de olsa engellenmiştir bu haliyle, TCK m. 244/2'ye göre, failin “*altı aydan üç yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılması*” gerekmektedir.

²⁴⁹ Dülger, s.417.

²⁵⁰ Detaylı bilgi için bkz. Dülger, s.418. 11. C.D. 10.12.2012, E. 2010/9658, K. 2012/21340. , 8. C.D. 1.11.2013, E. 2012/33557, K. 2013/25987, 8.C.D. 1.11.2013, E. 2012/31216, K. 2013/25978, 8.C.D.26.5.2014, E. 2014/523 K. 2014/12651.

SONUÇ

Tezimizin sonunda ulaşılan ana fikir, bilişim devrimi neticesinde dijital oyunların insan hayatındaki yerinin ve öneminin artması ile öngörülemeyen alanlarda ihtiyaçların doğması ve ülkemiz açısından bu alanlardaki hukuksal düzenlemelerin gerçekleştirilmesi gerekliliğidir. Gerçekten de oyun sektörünün 70 milyar doları bulması göz önüne alındığında, bu alanın ciddi anlamda bireysel ve toplumsal sonuçlarının bulunduğu görülmektedir. Ülkemizde oyun sektörünün yeni yeni tanınmaya başlanması, bu sektördeki düzenleme açıklarının kapanması gereksinimini ortaya çıkarmaktadır.

Tezimizin ikinci bölümünde yer verilen 5651 sayılı Kanun kapsamında dijital oyunların değerlendirilmesinde üzerinde durulduğu üzere, ülkemizde oyunlar hakkında verilen erişim engellenmesi kararları, bilimsel bir araştırmaya dayanmadan, konusunda uzman olmayan kurumlar tarafından talep edilmekte ve engelleme kararları adeta otomatik olarak verilmektedir. Bu durumun son bulması için, ülkemizde öncelikle dijital oyun derecelendirme kuruluşunun bulunması gerekmektedir. Bu kapsamda ebeveynler bilinçlendirilmeli ve ebeveynlere çocuklarının yaşlarına uygun oyun seçmelerine yardımcı olunması gerekmektedir.

Bir diğer üzerinde durulması gereken konu, TCK'da yer almayan kimlik hırsızlığı suçunun, Kanun kapsamında ayrı bir madde ile düzenlenmesi gerekliliğidir. Bu konuda resmi bir açıklama yapılmamış olmakla birlikte, Adalet Bakanlığı Kanunlar Genel Müdürlüğü nezdinde Siber Suçlar Sözleşmesi'nin iç hukuka uyarlanması için TCK hakkında gerçekleştirilen değişiklik çalışmalarında kimlik hırsızlığı suçunun Kanun'a eklenmesi gerektiği tartışılmaktadır.

TCK kapsamında aydınlatılması gereken başka bir konu, sanal unsurların oyuncuların rızaları dışında ele geçirilmesi halinde, eylemin hangi suç tipinde değerlendirilmesi gerekliliğidir. Bu konuda TCK'da bilişim hırsızlığı başlığı altında ayrı bir suç tipinin düzenlenmesinin uygun olacağını düşünüyoruz.

Son olarak, tezimizin son bölümünde incelenen Mr. Bungle olayında değindiğimiz, TCK'nın 226. maddesinin 4. fıkrasında belirtilen “..görüntüler..” ibaresinin, yalnızca gerçek kişi görüntülerini içermesinin özellikle çocuk pornografisi ile mücadelede ciddi bir eksiklik oluşturduğu hususudur. Bu haliyle çizgi film (animasyon) şeklindeki çocuk pornografisi görüntülerinin, madde metnindeki “görüntüler” ibaresinin gerçek kişiyi kastetmesinden dolayı, çocuk istismarı ve müstehcenlik suçu kapsamında değerlendirilmesi mümkün olmamaktadır. Bu durumun suçla mücadele konusunda eksiklik yaratması nedeniyle, söz konusu ibarenin animasyon görüntülerini de kapsayacak şekilde yeniden düzenlenmesi gerektiğini düşünüyoruz.