



10/506

MİLLİYETÇİ HAREKET PARTİSİ T.B.M.M. GRUP BAŞKANLIĞI
Tarih: 18.11.2009
Sayı : 2009/4578

16/11/2009

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

Ülkemizde de özellikle çocuklarımız ve gençlerimiz tarafından kontrolsüz ve yoğun şekilde oynanan “online oyunların” neden olduğu kayıt dışı sanal ticaretin tespiti, ayrıca çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı etkilerin araştırılarak tespit edilmesi ve bunların olumsuz etkilerini önlemek amacıyla Anayasanın 98. Türkiye Büyük Millet Meclisi İçtüzüğü’nün 104. ve 105. maddeleri gereğince Meclis Araştırması açılmasını arz ederiz.

1. Yılmaz TANKUT - Adana
2. Oktay VURAL - İzmir
3. Mehmet ŞANDIR - Mersin
4. Hakan COŞKUN - Osmaniye
5. Atila KAYA - İstanbul
6. Mehmet EKİCİ - Yozgat
7. Mehmet Akif PAKSOY - Kahramanmaraş
8. Mithat MELEN - İstanbul
9. Süleyman Turan ÇİRKİN - Hatay
10. Murat ÖZKAN - Giresun
11. Ahmet Kenan TANRIKULU - İzmir
12. Ertuğrul KUMCUOĞLU - Aydın
13. Abdülkadir AKCAN - Afyonkarahisar
14. Mustafa KALAYCI - Konya
15. Mustafa ENÖZ - Manisa
16. Ahmet Deniz BÖLÜKBAŞI - Ankara
17. Reşat DOĞRU - Tokat
18. Mustafa Kemal CENGİZ - Çanakkale
19. Süleyman Latif YUNUSOĞLU - Trabzon
20. Muharrem VARLI - Adana
21. İzzettin YILMAZ - Hatay



GEREKÇE:

İnternet üzerinden oynanan online oyun sektörü, bütün dünyada önlenemez bir şekilde büyümektedir. Oyunların çoğunluğu ücretsiz üyelik sistemi ile ücretsiz olarak oynanabilmekte fakat aşırı şiddet içeren bu oyunlar içinde, kahramanların daha başarılı olması veya seviye (level) atlayabilmek için ve kahramanın silah sahibi olması için para ödenebilmektedir. Bu işlemler sonucu oluşan kayıt dışı sanal ticaretin ülkemizde yılda 1 milyar \$'ın üstünde bir meblağa sahip olduğu tahmin edilmektedir.

İnternet üzerinden oynanan oyunlar arasında en popüler olanlar Metin2, Kinght Online, Silkroad Online, Cabal, Ogame, Karahan ve World of Warcraft vb. olup, çocuklar ve gençler arasında büyük bir rağbet gören bu oyunları oynayanların, kahramanlarını satışa çıkartması, sanal alemde kayıt dışı olarak büyük bir sanal ticaretin yaşanmasına neden olmaktadır. Online olarak oynanan internet oyunlarının sadece ülkemizde 2 milyonun üzerinde kullanıcısı olması ve bu oyunların dünya genelindeki yıllık cirosunun 55 milyar dolara ulaştığının tahmin edildiği göz önüne alındığında, bu sektörün büyüklüğü daha iyi anlaşılabilmektedir.

Oyunlarda seviye (level) atlanması yani bir üst aşamaya geçebilmek için oyuncunun ya internet üzerinden belli bir ücret ödemesi, ya da internet başında saatlerce vaktini harcaması gerekmektedir. Dolayısıyla bu tür oyunları oynayanlar, 6 ay veya 1 yıl sonra süper bir kahraman sahibi olabilmekte ama daha kısa sürede buna sahip olmak isteyenler ise süper kahraman satın almak zorunda kalmaktadırlar.

Bu konulardan haberdar pek çok internet korsanı (hacker) süper kahramanı sahibi olan oyuncuların şifresini kırarak, süper kahramanını çalarak, yine internet üzerinden belirli bir ücrete arzu edenlere satmaktadırlar. Ya da bu kahraman sahip olmak için her türlü yolu kullanmakta ve şiddeti gösterebilmektedirler. Bu kayıt dışı sanal ticaretin vergilendirilememesi veya paraların yurt dışına gitmesi sorunundan daha da önemlisi çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı olumsuz etkilerdir.

Bu tür online oyunlar sadece çocuklar tarafından değil, gençler ve yetişkinler arasında da çok yaygın olarak oynanmakta olup, ev veya internet kafelerde oynanan bu tür oyunların özellikle ilköğretim çağındaki çocukların psikolojilerini ve sosyal yaşamlarını olumsuz yönde etkilemektedir. Çocukların online oyunlar nedeniyle saatlerce bilgisayar başında kalması sonucu; eğitimleri aksamakta, kendilerini derslerine verememekte, sağlıksız büyüyerek ve sosyalleşmeden uzak, çeşitli sağlık sorunları ile de karşı karşıya kalabilmektedir. Evlerinde bilgisayarı veya internet bağlantısı olmayan çocuklar ve gençler, çocuklara yasak olmasına rağmen, yeterli denetim yapılmadığından dolayı, bu oyunları oynamak için internet kafelere gitmek zorunda kalmaktadırlar.

Erzurum'da internet üzerinden online olarak oynanan Metin2 adlı oyunu çok iyi bildiği için kaçırıldığı öne sürülen ve daha sonra vahşice öldürülmüş olarak cesedi bulunan 12 yaşındaki Musa Kang'ın başına gelenler, bu konuda başka çocukların ve gençlerin yok olmasının önüne geçilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Netice olarak;

Yukarıda anlatılmaya çalışılan gerçekler çerçevesinde; “online oyunların” neden olduğu kayıt dışı sanal ticaretin tespiti, ayrıca çocuklarımız ve gençlerimiz üzerinde yarattığı etkilerin araştırılarak tespit edilmesi ve bunların olumsuz etkilerini önlemek amacıyla Meclis Araştırma Komisyonu kurulmasını arz ederiz.