

TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞI'NA

Aşağıdaki sorularımın, Türkiye Cumhuriyeti Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanı Sn. Mahinur ÖZDEMİR GÖKTAŞ tarafından Anayasa'nın 98'inci ve İçtüzüğü'nün 96'ncı maddesi gereğince yazılı olarak cevaplandırılmasını arz ederim. 04.02.2026



İYİ Parti Çanakkale Milletvekili

Kamuoyuna yansıyan açıklamalar ve düzenleme hazırlıkları kapsamında Steam, Epic Games Store, PlayStation Store, Xbox Store gibi dijital oyun mağazaları ile bu mağazalara bağlı veya bağımsız şekilde çalışan oyun dağıtım/çalıştırma hizmetlerine (launcher'lar, abonelik modelleri, bulut oyun servisleri, oyun içi pazar yerleri ve ödeme altyapıları dâhil) yönelik yeni yükümlülükler ve yaptırımlar öngörüldüğü anlaşılmaktadır.

Platformların Türkiye'de temsilci bulundurma zorunluluğu, oyunların yaş derecelendirmesine tabi tutulması, kullanıcıların özellikle çocukların korunmasına dönük ebeveyn kontrol araçlarının zorunlu hâle getirilmesi, BTK'nın platformlardan belirli süreler içinde bilgi ve veri talep edebilmesi ve yükümlülüklerin yerine getirilmemesi hâlinde idari para cezası ile bant daraltma gibi aşamalı yaptırımların uygulanması gündeme gelmiştir.

Ancak dijital oyun ekosistemi, klasik bir "e-ticaret" alanı olmanın çok ötesinde; sürekli güncellenen, çevrimiçi etkileşime dayanan ve kullanıcı davranışını gerçek zamanlı yöneten bir dijital hizmetler bütünüdür. Bugün oyun mağazaları yalnızca "satın alma yapılan bir vitrin" değildir aynı zamanda kimlik doğrulama (account), iletişim (sohbet/arkadaş), ödeme (cüzdan/abonelik), içerik dağıtım (indir/güncelle), moderasyon (topluluk kuralları), algoritmik öneri sistemleri (öne çıkarma), reklam ve pazarlama (kampanya/kişiselleştirme) gibi kritik fonksiyonları birlikte yürüten büyük ölçekli platformlardır. Bu nedenle burada yapılacak düzenleme, yalnızca "oyun satışı"nı değil milyonlarca kullanıcının erişim hakkını, kişisel verisini, dijital güvenliğini ve tüketici olarak korunmasını doğrudan etkileme kapasitesine sahiptir.

"BTK'nın bilgi talebi" gibi mekanizmaların sınırlarının açık biçimde çizilmemesi hâlinde; ticari sırların korunması, veri minimizasyonu, ölçülülük ve hukuki güvenceler bakımından ciddi tartışmalar doğması kaçınılmazdır. Buradaki belirsizlik yalnızca şirketleri değil, aynı zamanda kullanıcıyı da ilgilendirir. Çünkü veri talebinin kapsamı belirsizse, kimin verisinin, hangi gerekçeyle, hangi güvenlik tedbirleriyle istendiği de belirsizleşir. Bununla birlikte "bant daraltma" gibi yaptırımlar, yalnızca platformu hedef alan bir idari araç değildir fiilen kullanıcının daha önce satın aldığı içeriklere erişimini, oyunların indirilmesini/güncellenmesini, çevrimiçi doğrulama gerektiren oyunların çalışmasını ve hatta bazı durumlarda tek oyunculu oyunların bile açılmasını etkileyebilecek sonuçlar doğurabilir. Yani konu, bir platforma yaptırım uygulama meselesi olmaktan çıkar; tüketicinin mülkiyet benzeri edinim hakkı, hizmet sürekliliği ve

mağduriyetin tazmini gibi doğrudan vatandaşın gündelik hayatına dokunan bir alana dönüşür. Bu sebeple yaptırımların kapsamı, ölçülülüğü, itiraz usulleri ve geçiş süreleri net değilse düzenleme hedeflenen kamu yararını üretmek yerine yaygın mağduriyet ve hukuki ihtilaf yaratabilir.

Türkiye’de oyun sektörü yalnızca “tüketim” tarafıyla değil aynı zamanda büyüyen yerli stüdyolar, ihracat potansiyeli ve yüksek katma değerli yaratıcı endüstriler boyutuyla stratejik bir alandır. Küresel mağazalarda görünürlük, yayınlama kolaylığı, derecelendirme süreçlerinin maliyeti, teknik uyum yükleri ve belirsiz idari riskler doğrudan yerli geliştiricinin rekabet gücünü etkileyebilir. Bu nedenle yapılacak düzenlemenin, çocukların korunması amacıyla güçlü bir çerçeve kurarken aynı zamanda sektörü boğmayan, uygulanabilir, şeffaf ve öngörülebilir bir şekilde tasarlanması zorunludur.

Bu kapsamda;

SORULAR:

1. Bakanlığınız ve BTK açısından “oyun sağlayıcı” ve “oyun dağıtıcı” kavramlarının tanımı nedir? Bu tanımlar yalnızca mağaza ve store yapısını mı yoksa launcher, abonelik hizmeti, bulut oyun servisleri, oyun içi pazar yerleri gibi modelleri de kapsamakta mıdır?
2. Mobil uygulama mağazaları üzerinden sunulan oyunlar bakımından düzenlemenin kapsamı ayrıca belirlenmekte midir?
3. Dil, fiyatlandırma, ödeme altyapısı, Türkiye’ye yönelik pazarlama, Türkiye’den erişim, Türkiye IP’leri gibi ölçütler arasında hangileri temel alınacaktır?
4. Türkiye’den günlük erişimi yüksek olma eşiği nedir ve bu eşik hangi gerekçeyle belirlenmiştir?
5. Bu erişim verisi hangi yöntemle ölçülecektir trafik ölçümü, raporlama, bağımsız denetim, BTK ölçüm araçları? Eşik değerlerin ve ölçüm yöntemlerinin kamuya açık şekilde ilan edilmesi planlanmakta mıdır?
6. Temsilci bulundurma yükümlülüğünün kapsamı nedir? Temsilci; gerçek kişi olabilir mi, yoksa sermaye şirketi şartı bulunacak mıdır?
7. Temsilcinin Türkiye’de bulunmasına dair “fiilî yerleşiklik” kriteri ve vergi/SGK yükümlülükleri nasıl düzenlenecektir?
8. Temsilcinin hukuki sorumluluğu tüketici şikâyetleri, veri talepleri, idari yaptırımlar ve içerik oyun kaldırma süreçlerinde hangi sınırlarla belirlenecektir?
9. Temsilci ataması için öngörülen süre kaç gündür? Sektöre duyuru tebligat yöntemi nasıl olacaktır?
10. Temsilci yükümlülüğüne uymama halinde idari süreç; ihtar, süre tanıma, savunma alma, kararın gerekçelendirilmesi gibi usuller açısından nasıl yürütülecektir?
11. Oyunların yaş derecelendirmesi için kullanılacak sistem nedir? Uluslararası sistemlerle (PEGI/ESRB vb.) uyum aranacak mıdır?
12. Yerli bağımsız oyun geliştiricileri için derecelendirme sürecinin maliyeti ve süresi nasıl belirlenecektir?

13. Derecelendirmede "kendi beyanı" mı, "ön kontrol" mü, "kurul uzman değerlendirmesi" mi esas alınacaktır?
14. Yanlış veya eksik derecelendirme tespitinde uygulanacak süreç ve yaptırımlar nelerdir?
15. Oyunların sürekli güncellenmesi nedeniyle içerik değişiklikleri olduğunda yeniden derecelendirme zorunluluğu doğacak mıdır doğacaksa eşik nedir?
16. Oyun mağazaları ve hizmetleri bakımından "ebeveyn kontrol araçları" asgari olarak hangi fonksiyonları içerecektir (harcama limiti, oyun süresi limiti, sohbet/iletişim kapatma, içerik filtreleme, arkadaş listesi kısıtları vb.)?
17. Yaş doğrulama yöntemleri hangi ilkelerle belirlenecektir? Kimlik doğrulama gibi yöntemler gündeme gelecek midir gelecekse kişisel veri güvenliği nasıl sağlanacaktır?
18. Oyun içi satın alma, abonelik, "loot box" benzeri mekanikler için ebeveyn onayı zorunluluğu getirilecek midir?
19. Ebeveyn kontrol mekanizmalarının uygulanması sırasında aile içi şiddet velayet uyuşmazlığı refakatsiz çocuk gibi riskli durumlar için özel bir güvenlik protokolü öngörülmekte midir?
20. BTK'nın şirketlerden talep edeceği bilgiler hangi kategorilerde olacaktır? Algoritma ve veri işleme mekanizmaları ifadesi hangi somut veri belge türlerini kapsamaktadır?
21. Ticari sır niteliğindeki bilgiler talep edildiğinde gizlilik, sınırlı erişim, kayıt altına alma, güvenli saklama, imha prosedürleri nasıl olacak hangi hukuki güvence sağlanacaktır?
22. Kişisel veriler bakımından KVKK'ya uyum nasıl sağlanacaktır? Veri talebinde zorunluluk ve ölçülülük kriteri nasıl uygulanacaktır?
23. Bilgi sunma yükümlülüğü için kamuoyuna yansıyan kısa süre iddiaları doğru mudur? süre kaç gündür? Sürelerin kısa olması halinde şirketlerin hukuki savunma ve teknik hazırlık hakkı nasıl korunacaktır? Bu taleplerin bir kısmı için yargı kararı ya da bağımsız denetim mekanizması öngörülmekte midir?
24. İdari para cezaları hangi kriterlere göre belirlenecektir? İhlalin ağırlığı, tekrar durumu ve platform büyüklüğü gibi unsurlar nasıl puanlanacaktır?
25. Bant daraltma kararı hangi usulle verilecektir? Karar öncesi savunma alınacak mıdır? Karar gerekçesi kamuya açıklanacak mıdır?
26. Bant daraltma, milyonlarca kullanıcının daha önce satın aldığı oyunlara erişimini fiilen zorlaştıracığından; tüketicinin dijital mülkiyet erişim hakkı nasıl korunacaktır?
27. Bant daraltma nedeniyle oyunların indirilememesi güncellenememesi halinde tüketicilerin iade bedel iadesi ve mağduriyet giderimi nasıl sağlanacaktır? Bu yükümlülük kimde olacaktır?
28. Bant daraltmanın platform geneli yerine belirli hizmet özellik bazında ve en dar kapsamda uygulanması için teknik bir model üzerinde çalışılmakta mıdır?
29. Erişimin kısmi tam durdurulması gibi en ağır tedbirlerin uygulanmasında ölçülülük ve son çare ilkesi nasıl güvence altına alınacaktır?
30. Oyunların çalışması için zorunlu olan launcher ve kimlik doğrulama servisleri düzenleme kapsamına girmekte midir?
31. Bu servislerde uygulanacak yaptırımlar, kullanıcıların satın aldığı oyunları fiilen kullanamamasına yol açarsa; telafi mekanizması öngörülmekte midir?
32. Düzenleme kapsamında istenecek raporlama temsilci yerel muhataplık süreçlerinin siber güvenlik riskleri açısından bir etki analizi yapılmış mıdır?

33. Büyük platformların Türkiye’de “temsilci” modeliyle daha fazla veri işlem yürütmesi, saldırı yüzeyini artırabileceğinden BTK’nın bu ekosistem için bir siber güvenlik standart seti hazırlığı var mıdır?
34. Türkiye’de oyun ekosistemine yönelik dolandırıcılık, hesap çalma, sahte ödeme, çocuk istismarı amaçlı iletişim gibi risklerle mücadele için platformlara getirilecek teknik yükümlülükler nelerdir?
35. Türkiye’de oyun sektörünün büyüklüğü, istihdamı ve ihracat potansiyeli dikkate alınarak düzenleme için bir ekonomik etki analizi yapılmış mıdır? Yapıldıysa kamuoyuyla paylaşılacak mıdır?
36. Yerli oyun stüdyolarının küresel mağazalarda yayınlama süreçleri etkilenebileceğinden; yerli stüdyolara yönelik kolaylaştırıcı bir mekanizma hızlı derecelendirme, düşük maliyetli uyum, rehberlik planlanmakta mıdır?
37. Düzenleme hazırlığında sektör paydaşları yerli stüdyolar, yayıncılar, tüketici örgütleri, akademi ile kaç toplantı yapılmıştır; kimler davet edilmiştir?
38. Bu düzenlemenin hazırlanması ve uygulanmasında Bakanlığınız; Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Ticaret Bakanlığı, Hazine ve Maliye Bakanlığı, Adalet Bakanlığı, KVKK gibi kurumlarla hangi çerçevede koordinasyon yürütmektedir?
39. Uygulama başladıktan sonra; temsilci atayan platform sayısı, derecelendirme uyumu, şikâyet sayıları ve yaptırım istatistiklerini içeren düzenli şeffaflık raporu yayımlanacak mıdır?
40. Düzenlemenin TBMM süreci ve öngörülen yürürlük tarihi nedir? Geçiş süresi kaç aydır?
41. Platformlara ve yerli geliştiricilere yol gösterecek bağlayıcı olmayan uygulama rehberleri hazırlanacak mıdır?
42. İlk uygulama döneminde pilot yaklaşımı veya kademeli uyum modeli düşünülmekte midir?