



Dijital Oyunların Hukuki Statüsü: Video Oyunlarındaki Şiddetle İlgili Yasal Düzenlemelerin Karşılaştırmalı Analizi

Sinem Kılıçatan*

Eskişehir, Türkiye

ORCID: 0000-0001-5138-6319

ÖZ

Bu makale, video oyunlarındaki şiddetin hukuki düzenlenişini, ifade özgürlüğü ile çocukların korunması arasındaki yapısal gerilim ekseninde karşılaştırmalı bir perspektifle ele almaktadır. Çalışmada ilk olarak Brown v. Entertainment Merchants Association kararı çerçevesinde Amerika Birleşik Devletleri'nde video oyunlarının Birinci Değişiklik kapsamında korunan bir ifade biçimi olarak kabul edilmesi incelenmekte; şiddet içeriklerine yönelik sınırlamalara karşı öngörülen yüksek anayasal eşik analiz edilmektedir. Ardından Avustralya'daki zorunlu ve devlet destekli sınıflandırma rejimi ile Almanya'da USK yaş derecelendirmesi ve indizierung mekanizmasını birleştiren katı gençlik koruma sistemi değerlendirilmektedir. Güney Kore'nin Kapatma Yasası ise içerikten ziyade oyun oynama davranışını ve süreyi hedefleyen, ancak etkinliği ve meşruiyeti tartışmalı kalan bir davranış kontrolü modeli olarak ele alınmaktadır. Makale, bu ulusal yaklaşımları Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin çocuğun yüksek yararı, bilgiye erişim ve zararlı içerikten korunma ilkeleri ile Uluslararası Kızılhaç Komitesi'nin savaş temalı oyunlara ilişkin yumuşak hukuk yaklaşımı ışığında yorumlamaktadır. Bilimsel belirsizlik koşullarında ABD'nin özgürlükçü çizgisi ile Avustralya ve Almanya'nın ihtiyat ilkesine dayalı korumacı yaklaşımı arasındaki fark tartışılmaktadır. Son bölümde ise dijital dağıtımın küreselleşmesi, oyun içi ekonomik modeller, loot box'lar ve bağımlılık riski bağlamında IARC gibi ulusötesi düzenleme girişimleri ele alınmakta; ifade değerini zedelemeyen çocukları ve kırılgan grupları koruyan esnek ve çok katmanlı bir hukuki denge ihtiyacı vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, video oyunları hukuku, şiddet içeriği, çocuk koruma hukuku, dijital oyun denetimi.

Citation | Atf: Kılıçatan, S. (2025). Dijital Oyunların Hukuki Statüsü: Video Oyunlarındaki Şiddetle İlgili Yasal Düzenlemelerin Karşılaştırmalı Analizi. *Mediaverse: Journal of Media and Communication Studies*, 2025/1(1), 71-92.

Received | Geliş Tarihi: 27.11.2025 | Revised | Revizyon Tarihi: 10.12.2025 | Accepted | Kabul Tarihi: 24.12.2025

© 2025 Mediaverse. This article is published under a Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 license.

Mediaverse: Journal of Media and Communication Studies | <https://mediaversejournal.com/>

* **Corresponding author | Sorumlu yazar:** sinemkilicatan@gmail.com

The Legal Status of Digital Games: A Comparative Analysis of Legal Regulations Concerning Violence in Video Games

ABSTRACT

This article examines the legal regulation of violence in video games from a comparative perspective, focusing on the structural tension between freedom of expression and the protection of children. It first analyzes the United States model through the decision in *Brown v. Entertainment Merchants Association*, in which video games were recognized as a form of expression protected under the First Amendment, establishing a very high constitutional threshold against restrictions based on violent content. It then considers Australia's mandatory, state-supported classification regime and Germany's strict youth protection system, which combines the USK age-rating framework with the indizierung mechanism. South Korea's Shutdown Law is examined as a behavioral control model that targets gaming time and practices rather than content itself, yet remains controversial in terms of both effectiveness and legitimacy. The article interprets these national approaches in light of the United Nations Convention on the Rights of the Child, particularly the principles of the best interests of the child, access to information, and protection from harmful content, alongside the International Committee of the Red Cross's soft-law approach to war-themed games. Under conditions of scientific uncertainty, it discusses the contrast between the United States' liberty-oriented model based on a high evidentiary threshold and the precautionary, protection-oriented approaches adopted by Australia and Germany. The final section addresses emerging regulatory challenges related to the globalization of digital distribution, in-game economic models, loot boxes, and addiction risks, highlighting transnational initiatives such as IARC and emphasizing the need for a flexible, multi-layered legal balance that protects children and vulnerable groups without undermining the expressive and artistic value of video games.

Keywords: Digital games, video game law, violent content, child protection law, regulation of digital games.

Giriş

Dijital oyun endüstrisi, son otuz yılda nispeten “niş” bir eğlence biçiminden çıkarak, sinema ve televizyonu geride bırakacak ölçüde büyüyen küresel bir kültür ve ekonomi alanına dönüşmüştür. Yüksek bütçeli yapımlar, sinematografik anlatım teknikleri ve gelişmiş görsel-ışitsel tasarım sayesinde video oyunları artık yalnızca “oyun” olmaktan çıkmış; anlatı dünyaları, karakter inşası ve dramatik yapı bakımından film ve edebiyatla rekabet eden, hatta kimi zaman onları aşan bir ifade zemini haline gelmiştir. Bu dönüşüm, beraberinde video oyunlarının içeriğine ve özellikle de şiddet temsillerine ilişkin yoğun bir kamuoyu tartışmasını ve politik tartışma alanını da beraberinde getirmiştir. Şiddet içeren sahnelerin gerçekçiliğinin artması, oyuncunun bu sahnelere salt “izleyici” değil aynı zamanda “fail” ya da “katılımcı” olarak dahil olması, özellikle çocuklar ve gençler bakımından psikolojik ve davranışsal etkiler tartışmasını sürekli gündemde tutmaktadır. Oyunlardaki şiddetin saldırganlık eğilimlerini artırıp artırmadığı, empati yetisini zayıflatıp zayıflatmadığı, toplumsal şiddet kültürünü normalleştirip normalleştirmediği gibi sorular, yalnızca medya çalışmaları ve psikoloji literatürünün değil, aynı zamanda hukuk ve kamu politikası tartışmalarının da merkezinde yer almaktadır. Bu bağlamda, devletlerin çocukların korunması, kamu düzeninin sağlanması ve temel hak ve özgürlükler arasındaki dengeyi nasıl kuracağı sorunu, video oyunları örneğinde son derece çetrefil bir hâl almaktadır.

Hükümetler ve düzenleyici otoriteler, bu alandaki risk algısına karşı farklı araçlarla cevap üretmektedir. Bazı ülkelerde yasal zorunluluk niteliği taşıyan yaş sınıflandırma ve içerik derecelendirme sistemleri benimsenirken, bazı hukuk düzenlerinde sektörün kendi kendini düzenlemesine dayanan esnek modeller tercih edilmektedir. Bunun yanı sıra, belirli yaş grubundaki çocuklara şiddet içerikli oyunların satışını kısıtlayan normlar, çevrimiçi ortamda erişimi sınırlamaya yönelik teknik ve hukuki tedbirler, reklam ve pazarlama faaliyetlerinin sınırlandırılması gibi çeşitli mekanizmalar da devreye girmektedir. Ne var ki, bu düzenlemelerin kapsamı, bağlayıcılık derecesi ve dayandığı anayasal ilke seti ülkeden ülkeye önemli ölçüde farklılaşmaktadır. Video oyunlarının hukuken nasıl konumlandırılacağı tartışması ise bu düzenleme çabalarını daha da karmaşık hale getirmektedir. Video oyunları, bir yandan yaratıcılık ürünü olmaları, senaryo, karakter, müzik ve görsel tasarım gibi unsurları bünyesinde barındırmaları nedeniyle ifade özgürlüğü kapsamında korunan eserler olarak değerlendirilmektedir. Diğer yandan, etkileşimli ve katılımcı yapıları, oyuncuya yalnızca pasif bir izleme değil, aktif müdahale ve seçim yapma imkânı tanımakta; bu durum, onları geleneksel medya türlerinden (kitap, film, televizyon programı vb.) ayırtıran özgün bir kategori haline getirmektedir. Dolayısıyla, video oyunlarının “klasik” ifade araçlarıyla aynı koruma rejimine tabi tutulup tutulmayacağı, yoksa etkileşimli doğaları nedeniyle farklı ve daha sıkı bir düzenleyici incelemeyi hak edip etmediği sorusu, anayasal düzeyde ifade özgürlüğü doktrinleriyle doğrudan kesişmektedir.

Bu ikili nitelik yani hem ifade özgürlüğü alanında korunan bir kültürel üretim, hem de şiddet içerikli ve potansiyel olarak risk taşıyan bir etkileşimli deneyim, video oyunları hakkındaki normatif tartışmayı keskinleştirmektedir. Bir yanda dijital sansür ve yaratıcılığın bastırılması tehlikesine dikkat çeken görüşler, diğer yanda çocukların üstün yararının ve hassas grupların korunmasının devlet için pozitif yükümlülük doğurduğunu savunan yaklaşımlar bulunmaktadır. Bu çerçevede, video oyunlarındaki şiddete ilişkin düzenlemeler, yalnızca teknik bir medya hukuku meselesi değil; aynı zamanda ifade özgürlüğü, çocuk hakları, tüketicinin korunması ve kültür politikaları gibi farklı alanların kesiştiği çok katmanlı bir hukuk problematiği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu makale, söz konusu problematiği video oyunlarındaki şiddet içeriklerine ilişkin yasal düzenlemeleri karşılaştırmalı bir perspektifle inceleyerek ele almayı amaçlamaktadır. Çalışmada, üç farklı ulusal model ile bunların içinde yer aldığı daha geniş

uluslararası çerçeve analiz edilecek; yaş sınıflandırma sistemleri, içerik denetimi, satış ve erişim kısıtlamaları ile yargı içtihatları üzerinden şiddet temsillerine yönelik düzenleyici yaklaşımlar karşılaştırılacaktır. Böylelikle, video oyunlarındaki şiddetle mücadele söyleminin, ifade özgürlüğü ve kültürel çoğulculuk ilkeleriyle nasıl bir gerilim içinde konumlandığı; hangi hukuki araçların nispeten daha dengeli ve hak eksenli çözümler üretebildiği ortaya konulmaya çalışılacaktır. Makalenin hedefi, nihai olarak, dijital oyun alanında şiddet odaklı düzenlemelere ilişkin eleştirel ve bütüncül bir değerlendirme sunmak; ulusal hukuk düzenleri için de yol gösterici olabilecek normatif ve politika önerileri geliştirmektir.

Birinci Değişiklik Engeli: Amerika Birleşik Devletleri Modeli

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki düzenleyici çerçeve, ifade özgürlüğünü güvence altına alan Anayasa'nın Birinci Değişikliği tarafından belirlenmektedir. Dolayısıyla, devletin şiddet içeren içeriği nedeniyle video oyunlarının satışını veya dağıtımını sınırlamaya yönelik her girişimi, içerik temelli sınırlama olarak sıkı denetim (strict scrutiny) ölçütüne tabi tutulmakta; bu da kanunun ancak zorlayıcı bir kamu yararı ile gerekçelendirilmesi ve dar şekilde kaleme alınmış olması hâlinde anayasal sayılabileceği anlamına gelmektedir (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 799 (2011)). Özellikle şiddet içerikli video oyunlarının küçükler üzerindeki etkileri konusunda, medya şiddeti literatüründeki tartışma da anayasal denetimin arka planını oluşturmaktadır. Anderson ve arkadaşlarının şiddet içerikli oyunların saldırgan davranış, saldırgan biliş ve empati üzerindeki etkilerini inceleyen meta-analitik çalışması, farklı ülkelerden verileri birleştirerek bu oyunlara maruz kalmanın "saldırgan davranış için nedensel bir risk faktörü" olduğunu ileri sürmektedir (Anderson vd, 2010: 151-173). Ancak bu çalışma başta olmak üzere sosyal bilim literatürü, etki düzeyleri, metodoloji ve nedensellik ilişkisi bakımından yoğun eleştirilere konu olmuş; bu da hukuki tartışmada "bilimsel kanıtın yeterliliği" meselesini öne çıkarmıştır. Bu anayasal ve bilimsel arka plan içinde, Amerikan Yüksek Mahkemesi'nin Brown v. Entertainment Merchants Association (2011) kararı, şiddet içerikli video oyunlarının düzenlenmesi bakımından dönüm noktası oluşturmaktadır. Karar, bir yandan video oyunlarının ifade özgürlüğü koruması altındaki statüsünü açıkça teyit ederken, diğer yandan şiddetin, müstehcenlik gibi geleneksel korunmayan ifade kategorilerine benzer şekilde başlı başına ayrı bir yasak alanı hâline getirilemeyeceğini vurgulamıştır (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 790 (2011)). Bu çerçevede ABD modeli, esasen piyasa temelli özdenetim (Entertainment Software Rating Board – ESRB) ile ebeveyn sorumluluğunu merkeze alan ve devlet müdahalesini istisnai hâllerle sınırlayan bir yaklaşım olarak ortaya çıkmaktadır. ESRB tarafından sağlanan yaş ve içerik derecelendirmeleri, perakendecilerin satış ve pazarlama uygulamalarını fiilen yönlendirmekte ve video oyun platformlarının önemli bir kısmı ESRB derecelendirmesini lisanslama şartı hâline getirmektedir (esrb.org).

Brown v. Eğlence Yayımcıları Derneği (2011)

Brown davasında Kaliforniya Eyaleti, reşit olmayanlara ebeveyn gözetimi olmaksızın "şiddet içeren video oyunlarının" satışını veya kiralanmasını yasaklayan ve bu oyunların paketleri üzerinde "18" ibaresinin yer almasını zorunlu kılan bir kanun kabul etmiştir. Kanun, "insan tasvirlerinin öldürülmesi, sakatlanması, uzuvlarının koparılması veya cinsel saldırıya uğraması" gibi eylemleri içeren oyunları, belirli bir "dejenere veya hastalıklı ilgiye hitap etme" ve "edebî, sanatsal, siyasal veya bilimsel değerden yoksunluk" kriterleriyle tanımlamaktaydı. Eyalet, bu düzenlemenin çocukları "etkileşimli şiddete maruz kalmanın sebep olduğu psikolojik ve nörolojik zararlardan" korumak için zorunlu bir kamu yararı tarafından haklılaştırıldığını savunmuştur. Bu argüman, medya şiddeti araştırmalarındaki bulgulara atıf yapmakta ve şiddet içerikli video oyunlarına özgü, daha yüksek risk düzeyi bulunduğu iddiasına dayanmaktaydı (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 789–793 (2011)).

Yüksek Mahkeme, 7'ye 2 çoğunlukla Kaliforniya yasasını iptal etmiş ve üç temel ilkeyi ortaya koymuştur:

(a) Video oyunları korunan ifade kapsamındadır

Mahkeme, “video oyunlarının Birinci Değişiklik korumasına tabi” olduğunu ve “korunan kitaplar, oyunlar ve filmler gibi, fikirleri ve sosyal mesajları, tanıdık edebî araçlar ve araçlara özgü özellikler üzerinden ilettiğini” açıkça belirtmiştir (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 790 (2011)). Scalia'nın kaleme aldığı çoğunluk görüşü, teknolojik yeniliğin anayasal ilkeyi değiştirmedeğini vurgulayarak, “ifade özgürlüğü ve basın özgürlüğüne dair temel ilkelerin, yeni ve farklı bir iletişim aracı ortaya çıktığında da değişmediğini” ifade eder (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 790–791 (2011)). Bu yaklaşım, Jack Balkin'in dijital ifade özgürlüğünü “demokratik kültüre katılım” perspektifinden ele alan teorisiyle uyumludur. Balkin'e göre dijital teknolojiler, bireylerin kültürel anlam üretim süreçlerine katılımını genişleterek ifade özgürlüğünü “katılımcı ve etkileşimli” bir sistem olarak yeniden görünür kılmaktadır. Video oyunları da, oyuncunun seçim ve eylemlerini merkeze alan yapısıyla, tam da bu tür bir katılımcı kültürel ifade biçimi olarak değerlendirilir (Balkin, 2004: 1-55).

(b) Şiddet, yeni bir “korunmayan ifade” kategorisi sayılamaz

Mahkeme, Kaliforniya'nın şiddet içeren video oyunlarını, hukuken müstehcenlik gibi geleneksel olarak korunmayan ifade kategorilerine benzer şekilde ayrı bir yasak alanı hâline getirme girişimini reddetmiştir. Brown'da açıkça vurgulandığı üzere, Birinci Değişiklik yalnızca tarihsel olarak tanınmış bazı dar alanlarda (müstehcenlik, kışkırtma, “kavga sözleri” gibi) içerik temelli sınırlamaya izin vermekte; yasama organı, “belirli bir ifade kategorisinin toplumsal maliyetini” dengeleyerek yeni bir korunmayan ifade kategorisi icat edememektedir (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 791–792 (2011)). Mahkeme, “bu ülkenin çocukların şiddet tasvirlerine erişimini özel olarak sınırlama geleneği bulunmadığını” belirterek, şiddet içeriğine yönelik bu tarz özel bir yasaklama rejiminin tarihsel dayanak eksikliğini de vurgulamıştır (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 792 (2011)).

(c) Zorlayıcı çıkarın ve nedensel bağın kanıtlanamaması

Brown kararının en tartışmalı yönlerinden biri, Kaliforniya'nın dayandığı sosyal bilimsel kanıtların değerlendirilmesine ilişkindir. Mahkeme, “şiddet içeren video oyunlarına maruz kalma ile çocuklar üzerindeki zararlı etkiler arasında bağlantı kurduğu iddia edilen psikolojik çalışmaların, bu maruziyetin çocukları gerçekten saldırgan davranmaya yönelttiğini kanıtlanmadığını” belirtmiş; saptanan etkilerin “küçük” olduğunu ve “diğer medya türlerinin yol açtığı etkilerden ayırt edilemediğini” vurgulamıştır (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 800–802 (2011)). Buna karşılık, Anderson ve arkadaşlarının meta-analizinde, farklı araştırma tasarımlarını (deneysel, kesitsel, boylamsal) bir araya getiren bulgular, şiddet içerikli oyunlara maruz kalmanın saldırgan davranış ve biliş için “nedensel bir risk faktörü” olduğunu, empatiyi azalttığını ve prososyal davranışı zayıflattığını ifade etmektedir. Bu durum, Brown sonrasında Amerikan hukukunda sıkça tartışılan bir gerilim yaratmıştır: Yargı organı, Birinci Değişiklik doktrini gereği çok yüksek bir ispat standardı ararken, sosyal bilimlerin sunduğu kanıtlar çoğu zaman küçük etki büyüklükleri ve metodolojik sınırlılıklarla maluldür (Anderson vd, 2010: 151-173). Kaliforniya yasasının ayrıca aşırı dar ve aşırı geniş oluşu da Mahkeme'nin gerekçesinde önemli yer tutmuştur. Bir yandan yalnızca video oyunlarını hedef alıp benzer derecede şiddet içeren çizgi filmler ve sinema filmlerini kapsam dışı bırakması, düzenlemeyi “vahim ölçüde eksik” (underinclusive) hâle getirmekte; diğer yandan, çocuklarının bu oyunları oynamasında sakınca görmeyen ebeveynlerin tercihlerini de

yasaklayarak “ciddi biçimde fazla kapsayıcı” (overinclusive) bir yapı ortaya çıkarmaktaydı (Brown v. Entertainment Merchants Ass’n, 564 U.S. 786, 801–802 (2011)). Bu bağlamda Mahkeme, video oyun endüstrisinin özdenetim mekanizması olan ESRB derecelendirme sisteminin ve modern oyun platformlarının sunduğu ebeveyn denetimi araçlarının, ebeveynlere yeterli bilgi ve kontrol imkânı sağladığını, dolayısıyla daha ağır devlet müdahalesini gereksiz ve orantısız kıldığını da not etmiştir (esrb.org).

(d) Sonuç: ABD modelinin dijital oyun şiddeti tartışmasına getirdiği sınırlar

Brown kararı, bir yandan video oyunlarını kitap, film ve tiyatro oyunları ile aynı anayasal statüye yerleştirirken, diğer yandan şiddet tasvirlerinin –özellikle çocuklara yönelse dahi– müstehcenlikle kıyaslanarak yeni bir “korunmayan ifade” kategorisi hâline getirilemeyeceğini kesin biçimde ortaya koymuştur (Brown v. Entertainment Merchants Ass’n, 564 U.S. 786, 791–793 (2011)). Bu model, Türkiye’deki literatürde de karşılaştırmalı açıdan tartışılmaktadır. Baykal, video oyunlarının yeni medyanın önemli bir unsuru olarak “hedef kitlenin etkin katılımıyla gerçekleşen hikâye anlatımı” özelliğine dikkat çekerken; bu yeni ifade biçimine tanınacak özgürlük alanı ile çocukların ve gençlerin korunması arasındaki dengenin ne şekilde kurulması gerektiğini, özellikle Türk mevzuatındaki denetim mekanizmaları üzerinden irdellemektedir (Baykal, 2017: 479-487). Modoğlu ise dijital oyunlara ilişkin erişim engelleme kararları ve 5651 sayılı Kanun çerçevesinde, Türkiye’de derecelendirme ve işaretleme sisteminin dağılımına işaret ederek, ABD’deki ESRB ve COPPA gibi düzenlemelerin sunduğu daha bütüncül yaklaşımı karşılaştırmalı bir zemin olarak kullanmaktadır (Modoğlu, 2015). ABD modeli, şiddet içerikli video oyunlarının hukuki rejiminde ifade özgürlüğü korumasını başlangıç noktası yapan, devlet müdahalesini sıkı denetime tabi tutan ve düzenleme yükünün önemli bir kısmını sektörün özdenetimi ile ebeveyn denetimine bırakan bir yaklaşımı temsil etmektedir. Bu yaklaşım, şiddet içeren video oyunları ile ilgili tartışmayı ceza hukuku ve sansür ekseninden ziyade, derecelendirme sistemleri, medya okuryazarlığı ve demokratik kültüre katılım çerçevesine çekmekte; diğer hukuk sistemleri için de karşılaştırmalı bir referans modeli oluşturmaktadır.

Zorunlu Sınıflandırma ve Devlet Destekli Kontrol: Karşılaştırmalı Ulusal Modeller

Amerikan modelinin, şiddet içeren video oyunlarını ifade özgürlüğü rejimi içinde mümkün olduğunca geniş koruma altına alan yaklaşımının aksine, birçok kıta Avrupası ve Anglo-Sakson hukuk sistemi, video oyunlarının özellikle çocuk ve gençler bakımından “zararlı içerik” barındırabileceği varsayımından hareketle zorunlu ve devlet destekli sınıflandırma sistemleri kurmuştur. Bu sistemlerde, yaş ve içerik derecelendirmesi yalnızca bilgilendirme amacı taşıyan bir etik rehber değil; bizzat hukuken bağlayıcı bir filtre işlevi görmektedir. Avustralya ve Almanya örnekleri, bu anlamda, devletin hem “çocukların korunması” hem de “kamu düzeni ve genel ahlak” başlıkları altında *parens patriae* rolünü son derece güçlü biçimde üstlendiği iki model olarak öne çıkmaktadır. Avustralya, şiddet başta olmak üzere “yüksek etkili” içerikleri yaş sınırlarına göre detaylı biçimde ayırtan ve bazı oyunları tamamen yasaklamaktan kaçınmayan sert bir sınıflandırma rejimine sahiptir. Almanya ise tarihsel deneyimi, anayasasındaki “insan onuru” vurgusu ve gençliğin korunmasına ilişkin güçlü gelenek nedeniyle, şiddet ve nefret içeriği konusunda daha kısıtlayıcı bir çerçeve geliştirmiştir. Bu bölümde öncelikle Avustralya modeli ele alınacak, ardından Almanya üzerinden kıta Avrupası yaklaşımının ana hatlarına değinilecektir. Serdar Özhan’ın, dijital oyunlar için geliştirilmiş uluslararası sınıflandırma sistemlerini karşılaştırmalı biçimde ele aldığı çalışmasında vurguladığı üzere, bu tür rejimlerin temel amacı, ebeveynlere bilgi sağlamanın ötesine geçerek “çocukların ve gençlerin zararlı içerikten korunması” yönündeki kamu politikalarının somut normatif araçlara kavuşmasını sağlamaktır (Özhan, 2011: 21-33). Bu nedenle, zorunlu

sınıflandırma sistemleri, çoğu zaman yalnızca medya hukuku tartışması olarak değil, aynı zamanda çocuk hakları ve sosyal devlet yükümlülükleri bağlamında da ele alınmaktadır.

Avustralya: İçeriğe Dayalı Yasal Kısıtlama

Avustralya'nın video oyunlarındaki şiddeti düzenleme pratiği, uzun yıllar boyunca "aşırı korumacı" olarak nitelendirilmiş bir sınıflandırma rejimi etrafında şekillenmiştir. Avustralya Sınıflandırma Kurulu (Australian Classification Board – ACB), filmler ve bilgisayar oyunları da dâhil olmak üzere görsel-işitsel ürünlerin sınıflandırılmasından sorumlu, federal düzeyde bir kanunla kurulmuş idari otoritedir (Vikipedi, "Australian Classification Board", erişim: 10.11.2025). ACB'nin verdiği kararlar yalnızca tavsiye niteliğinde değil; film ve bilgisayar oyunlarının satışı, kiralanması ve kamuya sunumu bakımından doğrudan hukuki sonuç doğurmaktadır. Bu yönüyle Avustralya sistemi, ABD'deki gönüllü ESRB modelinden önemli ölçüde ayrılmaktadır.

Avustralya'da bilgisayar oyunları için kullanılan temel sınıflandırma kategorileri arasında MA 15+ ve R 18+ özellikle şiddet içeriği bakımından kritik eşiklerdir. MA 15+ kategorisindeki oyunlar, "güçlü etkide" (strong impact) şiddet sahneleri, askerî silah kullanımı, kan ve yaralanma görüntüleri gibi unsurlar içerebilir ve bu oyunların satışı yasal olarak 15 yaş ve üzeri kişilerle sınırlandırılmıştır; perakendeciler yaş doğrulaması yapmakla yükümlüdür (Australian Classification Board, "What Are the Ratings?", 10.11.2025). R 18+ kategorisi ise "yüksek etkide" (high impact) şiddet için öngörülmüş yetişkinlere özgü sınıflandırmadır; ayrıntılı parçalanma sahneleri, uzuv kopmaları, yoğun kan ve işkence tasvirleri gibi içeriklerin bu kategoride değerlendirildiği belirtilmektedir. R 18+ derecesi verilen oyunlar sadece 18 yaş ve üzeri kişilere satılabilir; kurallara uymayan satıcılar para cezası ve diğer idari yaptırımlarla karşılaşabilmektedir. Özellikle 2013 yılına kadar Avustralya'da bilgisayar oyunları için R 18+ kategorisinin bulunmaması, şiddet içerikli oyunlar üzerinde fiilî bir sansür etkisi yaratmıştır. O döneme kadar, MA 15+ kriterlerini aşan "yüksek etkili şiddet" içeren oyunlar, "Refused Classification (RC)" statüsüne alınmakta; bu da söz konusu oyunun Avustralya'da satılmasının ve pazarlanmasının tamamen yasaklanması anlamına gelmekteydi. Bu durum, özellikle yurt dışında 17+ veya 18+ olarak derecelendirilen birçok oyunun Avustralya'da ya hiç piyasaya çıkmamasına ya da ciddi sansür ve içerik değişiklikleriyle sınırlı versiyonlar hâlinde sunulmasına yol açmıştır (Prater, 2013).

Uzun süren kamuoyu tartışmaları ve sektörel baskılar sonucunda, 1 Ocak 2013 tarihinde bilgisayar oyunları için R 18+ kategorisinin yürürlüğe girmesi, Avustralya hukukunda görece bir liberalleşme adımı olarak görülmüştür. Yeni yetişkin kategorisiyle birlikte, daha önce RC kapsamında kalan birçok yüksek şiddet içeren oyun, artık R 18+ etiketiyle yetişkinlere yasal olarak satılabilir hâle gelmiştir. Nitekim Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, R 18+ sınıflandırması verilen ilk video oyunu olarak kamuoyuna duyurulmuş; bu karar, "olgun içerik" barındıran oyunların artık tamamen yasaklanmak yerine, uygun bir yaş sınırı ile piyasaya sunulabileceğinin sembolik göstergesi sayılmıştır ("Australia has its first R18+ video game", Delimiter, 14.01.2013, erişim: 10.11.2025). Buna rağmen, Avustralya sistemi günümüzde de RC (Refused Classification) kararını aktif biçimde kullanmaya devam etmekte; özellikle çocuklara yönelik cinsel şiddet ima eden veya "toplumun genel kabul görmüş standartlarını aşan" içerikler, R 18+ eşiğini dahi aşan bir "hoşgörü sınırı" olarak görülmektedir. Örneğin yakın tarihli bir kararda, çocuklara yönelik ima edilen cinsel şiddet sahneleri içeren bir dövüş oyunu, ACB tarafından R 18+ veya X 18+ kategorilerine dahi sığmayacak ölçüde "toplum standartlarını aşan" bulunmuş ve Refused Classification statüsü verilerek fiilen yasaklanmıştır ("Hunter x Hunter Nen x Impact kararına ilişkin haber", Polygon, erişim: 10.11.2025). Bu tür örnekler, Avustralya'nın şiddet ve cinsellik bağlamında "kabul edilebilir içerik sınırını"

yalnızca yaş sınırlamasıyla değil, kimi zaman tamamen dışlayıcı bir yasaklama rejimiyle de belirlendiğini göstermektedir.

Bu yaklaşımın arkasında, Anglo-Sakson hukukunda devletin “kendini koruyamayacak durumdaki bireylerin koruyucusu” olarak üstlendiği *parens patriae* rolüne geniş bir alan açılması yatmaktadır. *Parens patriae* doktrini, özellikle çocukların refahı ve gelişimi söz konusu olduğunda, devletin ebeveynlerin bile ötesine geçen koruyucu müdahalelerde bulunmasını meşrulaştıran bir zemin sunar. Şiddet içerikli dijital oyunların sınıflandırılması bağlamında bu doktrin, “çocukların bilişsel ve duygusal gelişimine zarar verme riski taşıyan içeriklere erişimin sınırlanması” biçiminde somutlaşmaktadır. Öte yandan hem uluslararası literatürde hem de Türkçe çalışmalarda, zorunlu sınıflandırma sistemlerinin ebeveynin karar hakkı ve ifade özgürlüğü ile nasıl dengeleneceği tartışma konusudur. Özhan, farklı ülkelerdeki derecelendirme ve sınıflandırma sistemlerini karşılaştırırken, Avustralya örneğinin “yüksek müdahale” düzeyine sahip olduğunu, buna karşılık Avrupa’daki PEGI modelinin daha çok bilgilendirme odaklı olduğunu belirtmektedir (Özhan, 2011). Türk hukuk yazınında da Baykal ve Madoğlu gibi yazarlar, Türkiye’de dijital oyunlar bakımından parçalı ve dağınık bir denetim rejimi bulunduğunu, Avustralya benzeri katı modellerin çocukların korunması açısından cazip görünmekle birlikte, piyasa gerçekleri ve kullanıcı özgürlükleri açısından önemli sorular doğurduğunu vurgulamaktadır. Avustralya modeli, video oyunlarındaki şiddet içeriğini düzenlerken, devletin aktif müdahalesini, yaş derecelendirmesinin hukuken bağlayıcı olmasını ve belirli içeriklere karşı tam yasaklama (RC) imkânını merkeze alan katı bir çerçeve sunmaktadır. Bu model, ABD’deki ifade özgürlüğü ağırlıklı yaklaşımın aksine, çocukların ve savunmasız grupların korunması amacıyla devletin *parens patriae* yetkisine geniş bir alan tanımakta; böylece şiddet içerikli video oyunlarının hukuki rejimini, esas olarak çocuk refahı ve kamu düzeni eksenine yerleştirmektedir.

Almanya: Gençlik Koruması ve “Endeks”

Almanya, Anayasa’nın (GG m. 5/II) ifade özgürlüğünü “gençliğin korunması” ve “kişilik hakları” gibi sınırlandırma sebepleriyle birlikte düzenlemesi nedeniyle, medya şiddeti ve özellikle gençlerin korunması alanında tarihsel olarak en sert ve en karmaşık hukukî rejimlerden birine sahiptir. Bu rejim iki temel sütuna dayanır:

(i) yaş derecelendirmesi ve sınıflandırma (USK),

(ii) “gençlere zararlı medya listesi” (Liste jugendgefährdender Medien), yani Endeks / “indizierung” (eski BPjM, yeni BzKJ).

Alman sistemi, esas olarak Gençlik Koruma Yasası (Jugendschutzgesetz – JuSchG) ile Gençlik Medya Koruma Devlet Anlaşması (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV)’ye dayanır. Bilgisayar ve video oyunlarının yaş derecelendirmesi, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) adlı özdenetim kurumu tarafından yapılır; ancak bu özdenetim, JuSchG ve JMStV çerçevesinde hukuken tanınmış ve kararları bağlayıcı hâle getirilmiş bir modeldir. USK’nın kendi genel politika belgesinde açıkça belirtildiği üzere, bilgisayar ve video oyunlarının incelenmesi prosedürü JuSchG’ye göre yürütülmekte; çevrimiçi içerikler bakımından ise JMStV kriterleri tamamlayıcı rol üstlenmektedir (USK, “Foundations and Structure – General Policy Statement”, erişim: 10.11.2025). USK, fiziksel perakende pazarı için oyunlara USK 0, 6, 12, 16, 18 şeklinde yaş işaretleri verir; bu işaretler doğrudan JuSchG m. 14’e atıfla düzenlenmiştir (USK, “Welche Alterskennzeichen gibt es?”, erişim: 10.11.2025). “USK 0” ibaresi “yaş sınırlaması olmaksızın serbest” anlamına gelirken, “USK 18” yalnızca yetişkinlere yönelik dağıtımına izin verildiğini gösterir. Oyunların kapaklarında ve taşıyıcı materyalde USK işaretlerinin mevzuata uygun biçimde yer alması zorunludur; bunların yokluğu veya yanlış kullanımı, sağlayıcılar için idari yaptırımlara yol açabilmektedir (WBS Legal, “Die

Alterskennzeichnung der USK und FSK”, erişim: 10.11.2025). Şiddet içeriği, USK değerlendirmelerinde çoğu zaman yaş derecesini yukarı çeken birincil unsur olarak kabul edilmektedir; “yoğun, gerçekçi, kanlı ve ayrıntılı” şiddet sahneleri özellikle 16+ ve 18+ kararlarının temel gerekçesi hâline gelmektedir.

USK yaş derecelendirmesinin yanında Alman modelinin en karakteristik aracı, kamuoyunda “Endeks” olarak anılan gençlere zararlı medya listesidir. Bu liste, günümüzde Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) adını taşıyan federal üst kurul tarafından tutulmaktadır; kurum 1954’ten bu yana farklı adlarla (BPjS, BPjM) aynı işlevi sürdürmüştür (WBS Legal, “Die Alterskennzeichnung der USK und FSK”, erişim: 10.11.2025). BzKJ’nin görevi, başvuru üzerine belirli medya ürünlerinin “gençlere zararlı” olup olmadığını değerlendirmek ve uygun görmesi hâlinde ilgili eseri Liste jugendgefährdender Medien’e almaktır (BzKJ, Kurumsal Tanıtım Sayfası, erişim: 10.11.2025). JuSchG uyarınca “gençlere zararlı” sayılan medya; “çocuk ve gençlerin gelişimini veya onları sorumluluk sahibi ve topluma uyumlu bireyler olarak yetiştirme hedefini tehlikeye düşüren” içeriklerdir; örnek olarak “unsittlich (sapkın/ahlâk dışı)”, “verrohend wirkend (duyarsızlaştırıcı, vahşileştirici)”, “Gewaltverherrlichung (şiddeti yüceltme)” veya “Rassenhass’a teşvik eden” içerikler sayılmaktadır. Ayrıca, ayrıntılı “katliam sahneleri” ve “kendî başına amaç hâline gelen şiddet” içeren medya da indizierung için tipik bir kategori olarak zikredilmektedir (BzKJ, “Was wird indiziert?”, erişim: 10.11.2025). Bir oyunun “endekslenmesi” yalnızca yaş sınırlaması getirmekle kalmaz; eserin dolaşım koşullarını köklü biçimde değiştirir. Endeks’e alınan yapıtlar, kamuya açık biçimde tanıtılamaz, vitrin ya da raflarda sergilenemez, reşit olmayanlara satılamaz ve çoğu zaman posta yoluyla satışları dahi çeşitli sınırlamalara tabi olur. Bu nedenle, söz konusu oyunlar fiilen yalnızca yetişkinlerin erişebildiği, görünürlüğü düşük ve denetimi sıkı kanallar üzerinden dolaşıma girebilir. Bu durum, Endeks kararlarını, Almanya bakımından doğrudan bir yasaklama niteliği taşımaksızın, ifade özgürlüğü üzerinde son derece ağır bir dolaylı kısıtlama aracı hâline getirmektedir.

Alman ceza hukuku alanında da, özellikle StGB § 86a hükmü, video oyunlarının içeriğini dolaylı olarak şekillendiren önemli bir normdur. Bu hüküm, anayasaya aykırı örgütlere ait sembollerin (örneğin gamalı haç, SS işaretleri, Hitler selamı vb.) kamuya açık olarak kullanılması ve yayılmasını suç sayar; federal gençlik medya koruma otoritesi, 2018’e kadar bu hüküm oldukça dar yoruma tâbi tutmuş ve bilgisayar oyunlarında Nazi sembollerinin kullanılmasını genel olarak kabul etmemiştir. BzKJ’nin ilgili açıklamasında, § 86a StGB’nin filmler ve bilgisayar oyunları da dâhil olmak üzere medyada Nazi sembollerinin yayılmasına uygulanabileceği açıkça belirtilmektedir. Bununla birlikte, 2018 yılında USK ve üst gençlik koruma otoritelerinin “sosyal uygunluk (Sozialadäquanzklausel)” ilkesini oyunlar için de uygulamaya başlamasıyla, Nazi sembollerinin tarihî bağlamda ve eleştirel anlatı içinde kullanıldığı oyunların değerlendirilmesinde önemli bir paradigma değişikliği yaşanmıştır. USK, “Through the Darkest of Times” gibi Nazi dönemini eleştirel biçimde işleyen oyunlara, bağlama dikkat ederek ilk kez yaş derecelendirmesi vermiş; böylece Nazi sembollerinin belirli koşullarda dijital oyunlarda da gösterilebileceğini kabul etmiştir. Bu değişiklik, Almanya’da ifade özgürlüğü ile gençlik koruması arasındaki dengenin oyunlar lehine kısmen yeniden kurulması olarak yorumlanmış; ancak Endeks mekanizmasının ve § 86a StGB’nin varlığı, şiddet ve nefret içeriği bakımından hâlâ yüksek düzeyde bir regülasyon riski yaratmaya devam etmektedir.

Almanya modeli ABD’ye kıyasla ifade özgürlüğünden ziyade gençlik korumasını merkezine alan bir sistem ortaya koymaktadır. USK yaş derecelendirmesi ve BzKJ’nin Endeks mekanizması, sanat veya anlatı değeri bulursa dahi, “gençlere ağır zarar verme riski taşıyan” içeriklerin kamuya açık dolaşımını ciddi şekilde kısıtlamaya imkân tanımaktadır. Bu çerçevede, video oyunlarındaki şiddet tartışmasını Almanya’da çoğu zaman “gençlik koruma hukuku”

(Jugendschutzrecht) ve “medya ziyarı” (Mediengefährdung) kavramları üzerinden yürütmekte; ABD modeline göre çok daha “korumacı” bir hukukî mimari ortaya koymaktadır.

Güney Kore: Davranışsal Düzenlemeye Odaklanma

Güney Kore örneği, Almanya veya Avustralya’daki gibi doğrudan şiddet içeriğine odaklanan bir modelden ziyade, “oyun bağımlılığı” ve aşırı oyun oynama davranışı üzerinden şekillenen farklı bir düzenleme yaklaşımını temsil etmektedir. Özellikle çevrimiçi oyunların gençler arasında çok yaygınlaşmasıyla birlikte, hükümet ve kamuoyu, gece geç saatlere kadar süren oyun oynama pratiklerini sağlık ve eğitim açısından bir risk unsuru olarak görmüş; bu da doğrudan içerik denetiminden çok, oyuna erişim zamanını ve süresini sınırlamaya yönelik bir politika çizgisi doğurmuştur (Király vd., 2017). Bu çerçevede en dikkat çekici düzenleme, kamuoyunda “Shutdown Law” veya “Sindirella Yasası” (Cinderella Law) olarak anılan Gençlik Koruma Revizyon Yasasıdır (Youth Protection Revision Act). 19 Mayıs 2011’de kabul edilen ve 20 Kasım 2011’de yürürlüğe giren bu düzenleme, on altı yaşından küçük çocukların 00:00–06:00 saatleri arasında çevrimiçi video oyunlarına erişimini yasaklamıştır (“Shutdown law”, Vikipedi, erişim: 10.11.2025). Sistem teknik olarak, çevrimiçi oyun sağlayıcılarını, oyuncuların kimlik numaraları üzerinden yaş doğrulaması yapmaya ve bu yaş grubuna belirlenen saat aralığında hizmet vermeyi engellemeye zorunlu kılan bir “zorunlu kapatma sistemi” (compulsory shutdown system) olarak kurgulanmıştır (“Shutdown system”, KoreanLII, erişim: 10.11.2025).

Yasanın dayandığı temel gerekçe, gençlerin aşırı oyun oynama ve internet bağımlılığı nedeniyle uyku düzenlerinin bozulması, akademik performanslarının düşmesi ve fiziksel/psikolojik sağlıklarının olumsuz etkilenmesi endişesidir. Gençlik Koruma Yasası’nın amaç maddesinde de, gençlerin “sağlıklı ve dengeli bireyler olarak yetişmesini güvence altına almak” için zararlı faaliyet ve ürünlerin sınırlandırılmasının devletin görevi olduğu vurgulanmaktadır (Choi, 2016; Király vd., 2017). Uygulamada “shutdown” mekanizması, çevrimiçi PC oyunları bakımından nispeten etkili bir teknik bariyer oluşturmuş; ancak konsol oyunları, mobil oyunlar ve bazı çevrimdışı içerik türleri kapsam dışında kaldığı için, düzenlemenin parçalı ve platform temelli bir koruma sunduğu eleştirileri gündeme gelmiştir. Ayrıca, yasak kapsamındaki gençlerin ebeveynlerinin veya yetişkin akrabalarının kimlik bilgilerini kullanarak sisteme girmeye çalışmaları, bunun da kimlik hırsızlığı ve kişisel veri güvenliği açısından yeni sorunlar ürettiği belirtilmiştir (“Shutdown law”, Vikipedi, erişim: 10.11.2025; “Game Shutdown Policy to Face an Uphill Battle”, Korea Bizwire, erişim: 10.11.2025). Bu nedenle, düzenleme bir yandan “aşırı müdahaleci”, diğer yandan da “kolay aşılabilir ve etkisiz” olmakla eleştirilmiştir (Király vd., 2017).

Yasa, oyun şirketleri ve bazı ebeveynler tarafından Anayasa’ya aykırılık iddiasıyla Güney Kore Anayasa Mahkemesi önüne taşınmış; başvuruçular, düzenlemenin gençlerin genel hareket özgürlüğünü ve ifade özgürlüğünü, ebeveynlerin ise çocuklarının eğitimi ve boş zaman faaliyetleri üzerindeki özerkliklerini orantısız biçimde sınırladığını ileri sürmüşlerdir. Anayasa Mahkemesi ise, 2014 tarihli kararında, aşırı oyun oynama ve internet kullanımının gençlerin gelişimi açısından ciddi riskler doğurabileceğini, bu nedenle devletin gençleri koruma amacıyla bazı davranışsal sınırlamalar öngörmesinin meşru olduğunu belirterek, düzenlemenin Anayasa’ya aykırı olmadığı sonucuna varmıştır (“Shutdown law”, Vikipedi, Constitutionality bölümü, erişim: 10.11.2025; Park, 2019). Bununla birlikte, sonradan yapılan ampirik çalışmalar, gece oyun yasağının beklenen ölçüde davranış değişikliği yaratmadığını ortaya koymuştur. Choi ve çalışma arkadaşlarının, gençler üzerindeki internet kullanımı, uyku düzeni ve fiziksel aktiviteye ilişkin ölçümlerini içeren değerlendirmesinde, yasa sonrası oyun oynama davranışının tamamen ortadan kalkmadığı; daha çok farklı platformlara kaydığı ve gençlerin toplam ekran sürelerinde anlamlı bir azalma görülmediği tespit edilmiştir (Choi vd., 2018; Lee,

2017). Bu bulgular, shutdown politikasının etkinlik ve orantılılık bakımından sorgulanmasına yol açmıştır.

Eleştiriler ve pratik sorunlar sonucunda Güney Kore devleti, zaman içinde bu katı davranışsal düzenlemeden kademeli olarak geri adım atmaya başlamıştır. Önce, ebeveynlerin başvurusu üzerine çocukları için kapatma sisteminden muafiyet talep edebilmelerine imkân tanınmış; böylece zorunlu gece yasağı, kısmen ebeveyn onayına bağlı gönüllü bir kontrole dönüştürülmüştür (Király vd., 2017). Nihayet, 2021 yılında hükümet, on yılı aşkın süredir uygulanan “Cinderella Yasası”nın kaldırılacağını açıklamış; Gençlik Koruma Yasası’ndaki ilgili hükümlerin yürürlükten kaldırılmasıyla zorunlu shutdown sistemi resmen sona ermiştir (“South Korea to end its controversial gaming curfew”, Engadget, erişim: 10.11.2025; “South Korea abolishing controversial gaming shutdown law”, Kotaku, erişim: 10.11.2025). Güncel durumda Güney Kore, gençlerin oyun kullanımını düzenleme yaklaşımını, zorunlu gece yasağı yerine, ebeveyn kontrolüne dayalı seçimli oyun saatleri sistemine ve daha geniş kapsamlı dijital bağımlılıkla mücadele programlarına kaydırmıştır (Király vd., 2017). Bu model, video oyunlarındaki şiddet içeriğini doğrudan hedef almaktan çok, oyun oynama süresini ve davranışsal örüntüleri düzenlemeye odaklanmakta; böylece devletin gençleri korumak için yalnızca “ne oynadığını” değil, “ne kadar ve ne zaman oynadığını” da hukukî müdahale konusu hâline getirebildiğini göstermektedir.

Uluslararası Yasal ve Etik Çerçevesel

Video oyunlarının içeriğini doğrudan ve ayrıntılı biçimde konu alan, özel bir uluslararası sözleşme bulunmamaktadır. Bununla birlikte, çocukların korunması ve silahlı çatışmaların insancillaştırılması alanlarında gelişen iki büyük normatif rejim –Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına dair Sözleşme (CRC) ve Uluslararası İnsancıl Hukuk (IHL)– ulusal düzenlemeler için hem hukuki hem de etik bir referans çerçevesi sunmaktadır. Ulusal gençlik koruma düzenlemeleri, yaş sınıflandırma sistemleri ve şiddet içerikli oyunlara yönelik müdahaleler, çoğu zaman bu üst normatif çerçevelerle uyum içinde gerçekleştirilmektedir.

BM Çocuk Hakları Sözleşmesi (CRC)

Çocuk Haklarına dair Sözleşme, neredeyse evrensel düzeyde onaylanmış olması nedeniyle, ulusal gençlik koruma rejimlerinin üzerine oturduğu temel insan hakları metni konumundadır. Sözleşme’nin 3. maddesinde yer alan “çocuğun yüksek yararı” ilkesi, “çocukları ilgilendiren bütün iş ve işlemlerde” çocuğun yararının “öncelikli” bir kriter olarak dikkate alınmasını emreder (CRC md. 3/1). CRC Komitesi’nin 14 No’lu Genel Yorumu, bu hükmün yalnızca bir politika ödevi değil, aynı zamanda çocuğun “kendi yüksek yararının değerlendirilmesini talep etme hakkı”nı içeren bireysel bir hak olduğunu vurgular (CRC Komitesi, Genel Yorum No. 14, 2013, para. 6–14). Bu ilke, Avustralya ve Almanya gibi ülkelerde zorunlu yaş sınıflandırması, şiddet içerikli oyunlara erişimin sınırlandırılması ve “gençlere zararlı medya” kategorilerinin oluşturulması için temel normatif gerekçelerden biri olarak kullanılmaktadır. Çocuğun yüksek yararı, burada hem zararlı içerikten korunma hem de özerklik ve ifade özgürlüğünün aşırı sınırlanmaması arasında hassas bir denge kurulmasını gerektiren, esnek fakat bağlayıcı bir değerlendirme standardı olarak kabul edilmektedir.

CRC’nin 17. maddesi, çocukların “çeşitli ulusal ve uluslararası kaynaklardan bilgi ve materyale erişim hakkı”nı tanıırken, aynı zamanda devletlere, çocukları “refahlarına zararlı olabilecek bilgi ve materyallerden” koruma yükümlülüğü yüklemektedir (CRC md. 17). Bu hüküm, bir yandan çocukların medya ve dijital içeriklere erişimini teşvik ederken, diğer yandan pornografi, şiddeti yücelten içerik, nefret söylemi ve benzeri zararlı materyaller bakımından düzenleyici müdahalenin meşru hukuki dayanağı olarak görülmektedir. Lansdown, 17. maddenin, erişim hakkı ile korunma yükümlülüğünü “tek bir normatif çerçeve içinde” birleştirdiğini ve

devletlerin hem çeşitli ve güvenilir bilgi kaynaklarını desteklemesi, hem de “açıkça zararlı” içeriklere karşı koruyucu tedbirler öngörmesi gerektiğini belirtir (Lansdown, 2022, s. 235–238).

Dijital ortam bağlamında CRC'nin nasıl uygulanacağı, Çocuk Hakları Komitesi'nin 25 No'lu Genel Yorumu ile daha da somutlaşmıştır. Komite, bu Genel Yorum'da, çocukların tüm haklarının dijital çevrede de aynen geçerli olduğunu, devletlerin ulusal mevzuatı güncelleyerek çevrimiçi riskleri (siber zorbalık, çevrimiçi şiddet, sömürü vb.) önleme yükümlülüğünü vurgulamaktadır (CRC Komitesi, Genel Yorum No. 25, 2021, para. 4, 22–27). Aynı metin, dijital ortamda çocukları korumaya yönelik önlemlerin, çocuğun ifade özgürlüğü ve bilgiye erişim hakkını gereksiz yere sınırlamaması gerektiğinin de altını çizer; bu nedenle yaş sınıflandırma, içerik uyarıları ve ebeveyn bilgilendirmesi gibi kademeli ve orantılı araçlar, CRC çerçevesinde tercih edilen yöntemler olarak öne çıkar.

Özetle CRC, şiddet içerikli video oyunlarını doğrudan yasaklamaz; ancak çocuğun yüksek yararı, bilgiye erişim ve zararlı içerikten korunma ilkeleri üzerinden, imzacı devletleri ulusal düzeyde koruyucu önlemler almaya sevk eder. Bu da yaş derecelendirme sistemleri, reklam ve dağıtım sınırlamaları ile dijital ortamda güvenli tasarım standartları gibi araçlara, uluslararası insan hakları hukukuna dayalı bir meşruiyet zemini sunmaktadır.

Uluslararası İnsancıl Hukuk (IHL) ve ICRC'nin Yaklaşımı

Uluslararası insancıl hukuk, kural olarak gerçek silahlı çatışmaların yürütülmesini düzenler; kurgusal eserler veya video oyunları üzerinde doğrudan bağlayıcı bir hüküm kurmaz. Bununla birlikte, Uluslararası Kızılhaç Komitesi (ICRC), savaş temalı video oyunlarının silahlı çatışma hukuku (LOAC/IHL) açısından taşıdığı sembolik ve eğitsel potansiyeli erken dönemde fark etmiş ve bu alanda “yumuşak hukuk” niteliğinde bir etkileşim stratejisi geliştirmiştir. ICRC ile birlikte hazırlanan “Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games” başlıklı rapor, gerçek çatışma senaryolarını taklit eden oyunların, IHL kurallarının “oyun mekaniğine gömülü” olarak tasarlanması hâlinde, oyunculara çatışma hukuku konusunda daha gerçekçi ve normatif açıdan duyarlı bir deneyim sunabileceğini savunmaktadır (Playing by the Rules, 2009, s. 3–5, 42–44). Rapor, oyunların yasaklanmasını değil, örneğin sivillere kasıtlı saldırı veya esirlere işkence gibi, gerçek hayatta savaş suçu oluşturan eylemlerin oyun içinde de olumsuz sonuçlar doğuracağı tasarımlar geliştirilmesini önermektedir.

ICRC'nin resmî *Video games and law of war* başlıklı açıklamasında da benzer bir çizgi benimsenir. Kurum, bazı oyun senaryolarının “ciddi ihlallerin sıradanlaştırılması” riskine dikkat çekmekle birlikte, amacının oyunlardaki şiddet düzeyine karışmak değil, gerçek savaşları simüle eden oyunlarda insancıl hukuk kurallarının doğru yansıtılmasını ve ihlallerin oyun içinde yaptırıma bağlanmasını teşvik etmek olduğunu belirtir (ICRC, “Video games and the law of war”, 2013). Bu bağlamda ICRC, oyun geliştiricileriyle doğrudan diyalog kurarak, oyun tasarımında sivillerin korunması, ayırım gözetme, orantılılık ve gereksiz acı çektirme yasağı gibi temel IHL ilkelerinin daha görünür hale getirilmesini istemektedir. Sénéchaud ve arkadaşları, Uluslararası Kızılhaç Dergisi'nde yayımlanan makalelerinde, IHL kurallarının oyunlara entegre edilmesinin, oyuncuların “gerçek savaşçılarla benzer etik ikilemlerle karşılaşmalarını” sağlayabileceğini, böylece oyun deneyiminin yalnızca eğlence değil, aynı zamanda bir hukuk ve etik farkındalığı aracı haline gelebileceğini ileri sürer (Clarke/Rouffaer/Sénéchaud, 2012, s. 532–538). Daha güncel bir çalışma olan Donald'ın “Just War? War Games, War Crimes and Game Design” makalesi ise, savaş suçlarının oyunlarda temsilinin, tasarımcıların “oyuncu ajansı ile hukukî/etik sınırlar arasındaki ilişkiyi nasıl kurduklarına” bağlı olarak ya sıradanlaştırıcı ya da eleştirel bir etki yaratabileceğini göstermektedir (Donald, 2019, s. 210–215).

Son dönemde Piątkowski, savaş suçlarının ve IHL ihlallerinin video oyunlarında tasvirine ilişkin ayrıntılı bir analiz sunmakta ve bu temsillerin hem oyuncuların savaş hukuku algısı hem de kamuoyu tartışmaları üzerinde “kayda değer normatif etkiler” doğurabileceğini savunmaktadır (Piątkowski, 2024, s. 189–193). Bu çalışmalar, ICRC’nin yaklaşımının klasik anlamda bir yasaklama veya sansür çağrısı olmadığını; bunun yerine, oyun endüstrisi ile ortaklaşa yürütülen, etik ve eğitsel yönü ağır basan, “yumuşak hukuk” niteliğinde bir norm yayma stratejisi olduğunu ortaya koymaktadır. Bu çerçevede uluslararası insancıl hukuk, video oyunları bakımından doğrudan bağlayıcı bir içerik sansürü getirmemekle birlikte, ICRC ve akademik literatür aracılığıyla, savaş temalı oyunlarda savaş suçlarının ödüllendirilmemesi, insancıl hukuk ihlallerinin oyun içinde sonuçsuz bırakılmaması ve oyuncuların çatışma ortamındaki hukuki/etik sınırlar konusunda bilinçlendirilmesi yönünde güçlü bir etik çerçeve sunmaktadır. Bu yaklaşım, devlet eliyle dayatılan yasaklardan ziyade, uluslararası bir insancıl kuruluş ile endüstri arasında kurulan gönüllü normatif ortaklık modeline işaret etmektedir.

Karşılaştırmalı Analiz ve Tartışma

Şiddet içeren video oyunlarının hukuki statüsü, yalnızca teknik sınıflandırma farklarıyla açıklanamayacak kadar derin bir anayasal ve ideolojik ayrışmaya işaret etmektedir. Brown v. Entertainment Merchants Ass’n kararıyla şekillenen Amerikan modeli, video oyunlarını kitap, film ve tiyatro gibi diğer anlatı biçimleriyle eşit düzeyde korunan ifade olarak kabul ederken; Avustralya ve Almanya örnekleri, çocuk ve gençlerin korunmasını merkeze alan, daha müdahaleci ve korumacı bir düzenleyici çerçeve benimsemektedir (Ferguson, 2013, s. 57–60; Heinz, 2019, s. 25–27).

Tablo 1. Yasal Temel, Düzenleyici Model ve Şiddet İçeriğine Yönelik Tutum Karşılaştırması

Özellik	Amerika Birleşik Devletleri (Brown v. EMA)	Avustralya (ACB)	Almanya (USK/BPjM)
Yasal Temel	Birinci Yasa Değişikliği (İfade Özgürlüğü)	Sınıflandırma Yasaları	Gençleri Koruma Yasası (JuSchG)
Düzenleyici Model	Gönüllü Endüstri Özdenetimi (ESRB)	Zorunlu Devlet Sınıflandırması (ACB)	Zorunlu Ortak Düzenleme (USK/BPjM Endeksi)
Şiddete Karşı Tutum	Korunan ifade; kısıtlamak için “zorunlu menfaat” gerektirir.	“Yüksek etkili şiddet” (R18+) üzerine yasal kısıtlama.	“Küçükler için zararlı” içerik üzerine yasal kısıtlama; “Dizin” aracılığıyla pratik yasak.
Önemli Emsal	<i>Brown v. EMA</i> (2011)	R18+ Sınıflandırma Giriş (2013)	BPjM İndeksleme Kararları
Bilimsel Kanıt	Yüksek Mahkeme tarafından “ikna edici bulunmayan” olarak değerlendirilmiştir.	Sağlam sınıflandırma eşiklerinin gerekliliğini haklı çıkarmak için kullanılmıştır.	Gençlerin korunmasında devletin üstün menfaatini haklı çıkarmak için kullanılmıştır.
Temel Felsefe	İfade Özgürlüğü	<i>Parens Patriae</i> (Koruyucu Devlet)	Sıkı Gençlik Koruması

Tabloda özetlenen karşılaştırma, özellikle üç eksen üzerinden okunabilir: (i) yasal temel, (ii) düzenleyici model ve (iii) şiddet içeriğine yönelik tutum. Amerika Birleşik Devletleri'nde Birinci Değişiklik, içerik temelli sınırlamalara karşı “yüksek duvar” niteliğinde bir anayasal bariyer oluşturmakta; Brown v. Entertainment Merchants Ass'n davasında Yüksek Mahkeme, şiddet içeren video oyunlarının reşit olmayanlara satışını sınırlayan Kaliforniya yasasını, hem korunan ifadeyi hedef alan içerik temelli bir müdahale olduğu, hem de ileri sürülen bilimsel kanıtların bu kısıtlamayı haklı çıkarmaya yetmediği gerekçesiyle iptal etmiştir (Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 799–803 (2011); Ferguson, 2013, s. 63–66). Bu yaklaşım, video oyunlarının “yeni” veya “etkileşimli” olmalarının, onları hukuken kitap ve filmlerden ayırmaya tek başına yeterli olmadığı ve şiddet tasvirlerinin ayrı, yeni bir ‘korunmayan ifade’ kategorisi hâline getirilemeyeceği yönündeki ilkeye dayanmaktadır (Ferguson, 2013, s. 60–62). Buna karşılık Avustralya’da, bilgisayar oyunları ulusal sınıflandırma şeması kapsamında, filmler ve yayınlarla birlikte tek bir sistem içinde ele alınmakta; Federal Classification (Publications, Films and Computer Games) Act 1995 ve buna bağlı National Classification Code ile Guidelines for the Classification of Films and Computer Games, hem yaş derecelendirmesini hem de “Refused Classification (RC)” kategorisini belirlemektedir. NSW Parliamentary Library'nin Issues Backgrounder raporu, özellikle s. 2 arasında, bilgisayar oyunları için sınıflandırmanın zorunlu olduğunu, derecelendirme yapılmadan kamuya sunulamayacaklarını ve RC kategorisinin hem çocuklar hem yetişkinler için fiilî bir yasak anlamına geldiğini ayrıntılı biçimde ortaya koyar (NSW Parliamentary Library Research Service, 2011, s. 2–4). Aynı raporda, sadece bilgisayar oyunlarına özgü ek bir RC kriteri (s. 2–3) nedeniyle, oyunlar için “sınıflandırmama eşliğinin” filmlere göre daha düşük olduğunun altı çizilir; bu da özellikle “yüksek etkili şiddet” içeren oyunlar bakımından daha katı bir rejim yaratmaktadır (NSW Parliamentary Library Research Service, 2011, s. 3).

Almanya’da ise Jugendschutzgesetz (JuSchG) ve Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) temelinde, USK yaş derecelendirmesi ile Federal Gençleri Zararlı Medyadan Koruma Kurumu'nun (“Endeks” – eski BPjM, yeni BzKJ) birlikte işlediği karma bir model söz konusudur. Daniel Heinz, Almanya’daki gençlik korunması rejimini analiz ettiği çalışmasında, JuSchG uyarınca USK yaş işaretlerinin (0, 6, 12, 16, 18) fiziksel taşıyıcılar için hukuken bağlayıcı olduğunu; “gençler için zararlı” kabul edilen oyunların ise Endeks’e alınarak, reklam, açık teşhir ve reşit olmayanlara satış bakımından ciddi kısıtlamalara tabi tutulduğunu vurgular (Heinz, 2019, s. 25–29). Endeks’e alınan eserler, yetişkinlere dahi yalnızca sınırlı, “gizli” dağıtım kanalları üzerinden ulaşabildiği için, bu mekanizma derecelendirmenin de ötesine geçen fiilî bir yasaklama etkisi üretmektedir (Heinz, 2019, s. 29). Ülkeler arasındaki önemli bir ayırım noktası da bilimsel kanıtın hukuki tartışmadaki rolüdür. Brown kararında Yüksek Mahkeme, şiddet içerikli video oyunlarına maruziyet ile çocuklarda saldırganlık veya gerçek dünya şiddeti arasında nedensel bir bağ kurduğunu iddia eden psikolojik çalışmaların, metodolojik sorunlar içerdiğini ve “strict scrutiny” standartlarını karşılayacak güçte olmadığını belirtmiş; Christopher Ferguson da, Amerikan Psikologlar Derneği'nin bu alandaki önceki tutumunun bilimsel ihtiyatla bağdaşmadığını ileri sürerek, kararın arka planında “moral panic” ve zayıf ampirik dayanakların bulunduğunu göstermektedir (Ferguson, 2013, s. 57–60, 69–72). Buna karşılık Avustralya’daki sınıflandırma tartışmalarında, oyunların etkileşimli doğasının çocukların gelişimi üzerindeki olası olumsuz etkilerini vurgulayan literatür, RC ve R18+ eşiklerinin gerekçelendirilmesinde daha çok korumacı yönde okunmakta; NSW raporunda sınıflandırma dışı bırakılan örnek oyunlar üzerinden “potansiyel zararın” altı çizilmektedir (NSW Parliamentary Library Research Service, 2011, s. 2–4). Almanya’da da Heinz, gençlik koruma rejiminin dayandığı temel varsayımın, belirli içeriklerin çocuk ve gençlerin bilişsel ve duygusal gelişimlerini “gevşek olasılıkla” dahi riske atmasının, önleyici yasak veya ağır kısıtlamayı meşrulaştırabileceği olduğunu belirtmektedir (Heinz, 2019, s. 27–30).

Bu farklılıklar, daha derin bir düzeyde, devlet–ebeveyn–çocuk ilişkisine dair normatif varsayımları yansıtmaktadır. Amerikan modelinde Brown kararı, çocukların şiddet içerikli oyunlara erişimine dair tercihlerin öncelikle ebeveyn otoritesi ve aile içi özerklik alanına ait olduğu varsayımına dayanır; devletin rolü, esasen ESRB gibi özdenetim sistemleri üzerinden bilgi sağlamak ve dolandırıcılık/çocuk pornografisi gibi istisnai alanlarda müdahale etmekle sınırlıdır (Ferguson, 2013, s. 61–63). Avustralya ve Almanya’da ise *parens patriae* doktrini ve gençlik koruma ilkesi, devletin ebeveynlerin ötesine geçen koruyucu müdahalelerde bulunmasını meşrulaştırır; bu nedenle yaş derecelendirmeleri yasal zorunluluk, ihlaller ise idari ve cezai yaptırımlarla desteklenen bir sorumluluk alanı hâline gelmektedir (NSW Parliamentary Library Research Service, 2011, s. 2–3; Heinz, 2019, s. 25). Küresel düzeyde, Brown sonrasında ABD’nin ifade özgürlüğünü azami ölçüde koruyan modeli giderek daha fazla bir “aykırı örnek” (outlier) niteliği kazanırken, pek çok ülkenin Avrupa ve Avustralya’ya benzer biçimde zorunlu yaş sınıflandırması, içerik uyarıları ve dağıtım kısıtlamaları ekseninde bir çerçeveye yöneldiği görülmektedir. Bu dönüşüm, çoğunlukla Çocuk Haklarına dair Sözleşme’nin 3. maddesindeki “çocuğun yüksek yararı” ilkesi ve 17. maddesindeki “zararlı bilgi ve materyallerden korunma” yükümlülüğü ile ilişkilendirilmekte; CRC Komitesi’nin dijital ortama ilişkin 25 No’lu Genel Yorumu’nda, devletlerin hem çocukların dijital içeriklere erişimini güvence altına almaları, hem de riskli içerikler bakımından orantılı koruyucu önlemler almaları gerektiği vurgulanmaktadır (CRC Komitesi, Genel Yorum No. 25, 2021, prg. 7–10, 23–24). Böylece güncel tartışma, yalnızca “şiddet içerikli oyunların yasaklanması” meselesine indirgenmekten çıkmakta; bunun yerine, çocuk hakları perspektifiyle uyumlu kademeli, şeffaf ve orantılı sınıflandırma ve koruma mekanizmalarının nasıl tasarlanacağı sorusu etrafında şekillenmektedir (Heinz, 2019, s. 25–33; CRC Komitesi, Genel Yorum No. 25, 2021, prg. 32–39).

Video oyunlarındaki şiddete ilişkin düzenleyici rejim, aslında salt içerik denetiminden ibaret olmayıp, anayasal haklar, çocuk koruma politikaları ve kültürel değerler arasındaki gerilim hattında şekillenen dinamik bir yapı olarak ortaya çıkmaktadır. *Brown v. Entertainment Merchants Ass’n* kararı, Amerika Birleşik Devletleri’nde ifade özgürlüğünün ne denli güçlü bir anayasal zemin üzerinde yükseldiğini ve şiddet içerikli oyunlara yönelik devlet müdahalesinin, ancak son derece dar ve istisnai koşullarda mümkün görüldüğünü gösteren çarpıcı bir örnektir. Buna karşılık Avustralya ve Almanya’da zorunlu sınıflandırma ve “gençlere zararlı medya” rejimleri, devletin küçükleri koruma görevini Birinci Değişiklik’teki “zorlayıcı kamu yararı” standardından daha düşük bir müdahale eşiğiyle yorumlayan, belirgin biçimde korumacı modelleri yansıtmaktadır. Böylece tartışma, yalnızca video oyunlarının hangi içeriği barındırdığı sorusuna değil; devletin, etkileşimli medya ile çocuk ve gençler arasındaki ilişkiyi ne ölçüde ve hangi araçlarla “arabuluculuk” ederek şekillendirebileceği sorusuna da odaklanmaktadır.

Önümüzdeki dönemde, hukuki gelişmelerin klasik “yasaklama” mantığından ziyade, gelişmiş ebeveyn denetimleri, çok katmanlı yaş sınıflandırma rejimleri ve IARC benzeri uluslararası derecelendirme sistemleri gibi teknoloji temelli, esnek çözümlere yönelmesi beklenebilir. Bununla birlikte, ifade özgürlüğüne öncelik veren yaklaşım ile çocukların ve gençlerin korunmasını merkezine alan korumacı yaklaşım arasındaki felsefi ayrışma, “piksellerin hukuku”nun temel gerilim noktası olmaya devam etmektedir. Bu çerçeve, bir sonraki bölümde ele alınacak olan bilimsel bulgular ile hukuki argümanlar arasındaki bağlantıların daha ayrıntılı biçimde tartışılması için de zemin hazırlamaktadır.

Genişletilmiş Tartışma: Bilimsel ve Hukuki Bağlantı

Hukukta Bilimsel Kanıtların Rolü

Şiddet içerikli video oyunlarının hukuki olarak sınırlandırılıp sınırlandırılmayacağı sorusu, nihayetinde “zarar”ın bilimsel olarak ne ölçüde kanıtlanabildiği meselesine dayanır. Ancak incelenen hukuk sistemleri, aynı bilimsel literatürü oldukça farklı eşiklerle yorumlamakta ve bu literatüre farklı ağırlıklar atfetmektedir. Amerika Birleşik Devletleri’nde Brown v. Entertainment Merchants Ass’n kararında Yüksek Mahkeme, Kaliforniya’nın dayandığı psikolojik çalışmalara belirgin bir kuşkuculukla yaklaşmıştır. Çoğunluk görüşünü kaleme alan Scalia, şiddet içerikli video oyunlarına maruz kalma ile çocuklarda psikolojik ya da davranışsal zarar arasında net ve güçlü bir nedensel bağ kurmakta zorlanan bu çalışmaların, Birinci Değişiklik kapsamındaki korumayı aşındırmaya yetmeyeceğini vurgular; Mahkeme, söz konusu çalışmaların çoğunun küçük etki büyüklükleri, kısa süreli deneysel tasarımlar veya tutarsız bulgularla malul olduğunu belirtmiştir (Brown v. Entertainment Merchants Ass’n, 564 U.S. 786, 799–803 (2011); Ferguson, 2013, s. 57–60). Bu yaklaşım, akademik literatürde de destek bulmuştur: Ferguson, meta-analizlerin çoğunun saldırganlıkla ilgili etki büyüklüklerini “küçük” ve metodolojik açıdan tartışmalı bulunduğunu ve bu nedenle “politik paniğin bilimsel belirsizlik üzerine inşa edilemeyeceğini” savunmaktadır (Ferguson, 2013, s. 60–63). Bu yargısal şüphecilik, ABD’de bilimsel kanıtların, video oyunlarına tanınan anayasal korumayı daraltacak seviyede görülmediğine ilişkin güçlü bir içtihat çizgisi oluşturmuştur.

Avustralya ve Almanya’da ise, hukuki müdahaleyi haklı çıkarmak için aranan bilimsel kesinlik eşiği daha düşük bir düzeyde konumlandırılmaktadır. Bu sistemler, çoğu zaman ihtiyat ilkesine (precautionary principle) ve devletin çocukları “makul olarak öngörülebilir risklerden” koruma yükümlülüğüne dayanan bir yaklaşımı benimser. Avustralya’da video oyunları için uygulanan sınıflandırma kılavuzları, “etki” (impact) kavramı etrafında yapılandırılmış olup, şiddetin yoğunluğu, sıklığı, bağlamı ve gerçekçiliği gibi nitelikler üzerinden değerlendirme yapılmasını öngörür. Guidelines for the Classification of Computer Games belgesinde, “yüksek etkili şiddet”in R 18+ kategorisi için belirleyici olduğu; şiddetin “sıklığı, görsel ayrıntı düzeyi ve izleyici/oyuncu üzerindeki algılanan etkisi”nin temel ölçütler arasında sayıldığı görülür (Australian Government, Guidelines for the Classification of Computer Games, 2012, s. 7–9). Bu yaklaşım, kesin bir nedensellik ispatından ziyade, gelişim psikolojisi ve algılanan riskler temelinde “gelişimsel uygunluk değerlendirmesi” yapılmasına dayanır ve devletin, bu değerlendirme doğrultusunda ebeveynlerin yerine geçerek bağlayıcı yaş sınırları koymasına imkân tanır (Özhan, 2011, s. 21–23). Alman hukukunda da benzer biçimde, Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (eski BPjM) tarafından tutulan Endeks’in odağı, doğrudan saldırganlık artışı gibi ampirik ölçümler değil, “gençlerin gelişimi için zararlı” kabul edilen içeriklere yöneliktir. Jugendschutzgesetz, gençlere zararlı medyayı; çocuk ve gençlerin “ahlaki, bilişsel veya sosyal gelişimini tehlikeye düşüren” içerik olarak tanımlar; örnekler arasında özellikle “şiddeti yücelten, duyarsızlaştırıcı ve vahşileştirici (verrohend)” tasvirler sayılır (Heinz, 2019, s. 26–28). Bu çerçevede Endeks kararları, çoğu zaman şiddetin yüceltilmesi, önemsizleştirilmesi veya gerçek hayattaki sonuçlarından kopuk bir eğlence unsuru hâline getirilmesi gibi niteliklere dayanır; odak noktası, belirli bir oyunun doğrudan “salırgan davranışa neden olduğunun” bilimsel olarak ispatlanması değil, böyle bir içeriğin çocuk ve gençlerin değerler sistemi ve empati kapasitesi üzerinde kültürel ve ahlaki açıdan bozulma riski yaratıp yaratmadığıdır (Heinz, 2019, s. 28–31). Başka bir ifadeyle, Alman modeli, “zarar kanıtı” standardını, bireysel düzeyde ölçülebilir saldırganlık artışından çok, toplumsal ve kültürel düzeydeki “normalleşme” riskine bağlamaktadır.

Bu karşıtlık, hukukun bilimsel bilgiyle kurduğu ilişkiye dair daha genel bir ayrımı da yansıtır: ABD modelinde bilimsel kanıt, ifade özgürlüğünü sınırlamanın ön şartı olarak yüksek ispat eşliğine tabi tutulurken; Avustralya ve Almanya’da bilimsel literatür, çoğunlukla “risk göstergesi” ve “önleyici politika”yı destekleyen bir erken uyarı mekanizması olarak yorumlanmakta; bilimsel belirsizliğin varlığı, korumacı müdahaleden geri çekilmeyi değil, tam tersine daha temkinli sınırlamaları meşrulaştıran bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

Alman Endeksi’nin Ayrıntılı Mekanizması ve Yasal Gücü

Almanya’daki gençlik koruma sisteminin en keskin aracı, jugendgefährdende Medien listesi, yani kamuoyunda bilinen adıyla “Endeks”tir. Endeks, Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz’un (BzKJ; eski BPjM) yürüttüğü bir idari prosedür sonucunda, çocuk ve gençlerin gelişimini “ciddi ölçüde tehlikeye düşürdüğü” değerlendirilen medya ürünlerinin listeye alınmasıyla işler (Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 18). Bu kapsama, hem geleneksel taşıyıcı medya (DVD, fiziksel oyun kopyaları vb.) hem de belirli koşullarda telemedya girebilmektedir (Jugendschutz 2022, s. 3–5).

Bir dijital oyunun Endeks’e alınması tipik olarak iki durumda gündeme gelir:

- Hiç yaş derecelendirmesi almamış ve gerek şiddet tasvirleri gerek diğer içerik özellikleri itibarıyla küçükler için zararlı olduğu düşünülen yapımlar,
- Ciddi şiddet yüceltimi, insan onurunun aşağılanması, ırkçı nefret söylemi veya Nazi sembollerinin kullanımı gibi nedenlerle ceza hukuku bakımından sorunlu görülen oyunlar.

Heinz, Alman gençlik medya koruma rejiminde Endeks’in, yaş sınıflandırmasından farklı olarak, “gençliğe zararlılık” kriterine dayanan ikincil ama çok daha sert bir filtre işlevi gördüğünü; buraya alınan oyunların fiilen yalnızca yetişkin, çoğu zaman da “özel meraklı” bir niş kitleye erişebilir hâle geldiğini vurgular (Heinz, 2019, s. 25–27). Bir oyunun Endeks’e girmesi hâlinde devreye giren yasal ve ticari sonuçlar, salt “18+” yaş sınırının çok ötesine uzanan, son derece ağır bir yaptırım paketidir:

- *Reklam yasağı*: Endeksli oyunlar, çocuk ve gençlerin erişebileceği hiçbir mecrada – basılı dergiler, televizyon, genel erişime açık internet siteleri vb.– reklam edilemez; bu yasak, JuSchG ve Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) çerçevesinde açıkça öngörülmüştür (BzKJ, Wie wirkt die Indizierung?).
- *Açık teşhir yasağı*: Endeksli taşıyıcı medyalar, satış yerlerinde kamunun görebileceği şekilde açıkta bulundurulamaz; “tezgâhın altında” tutulmaları, vitrinde veya rafta sergilenmemeleri gerekir. Yalnızca yetişkinler, genellikle doğrudan talep ve yaş doğrulaması üzerine bu ürünlere erişebilir (Jugendschutz 2022, s. 3–5; MTR Legal, 2025).
- *Satış ve posta yoluyla dağıtım sınırlamaları*: Endekste yer alan oyunlar, 18 yaşından küçüklere satılamaz; posta ve çevrimiçi sipariş yoluyla satışta da etkin bir yaş doğrulama sistemi şart koşulur. Aksi hâlde satıcılar, JuSchG uyarınca idari para cezası veya ceza sorumluluğu ile karşılaşabilir (Jugendschutz 2022, s. 3–4; anwalt.de, 2025).
- *Telemedya ve dijital platformlar*: Telemedya bakımından Endeks listesi yayımlanmasa da, BzKJ kararlarının, platform sağlayıcılar üzerinde güçlü bir yönlendirme etkisi vardır. Çoğu büyük dağıtım platformu, listede yer alan oyunları Almanya bölgesinde tamamen kaldırmak, ağır sansürlü bir “Almanca versiyon” ile değiştirmek veya

yalnızca sıkı yaş doğrulaması arkasına saklamak yoluna gitmektedir (BzKJ, Wie wirkt die Indizierung?; Federal Agency for Child and Youth Protection in the Media).

Sonuç olarak Endeks, formel anlamda bir “yasaklama” getirmeksizin, oyunun ana akım pazardan çekilmesiyle aşağı yukarı aynı pratik sonucu doğurur. Heinz’ın da belirttiği gibi, bu mekanizma, ticari dolaşım ve üreticinin ifade özgürlüğü iddialarını geri plana iten, gençlerin korunmasına yönelik “üst düzey anayasal taahhüdün” somut bir ifadesi olarak görülmektedir (Heinz, 2019, s. 28). Bu çerçevede, Almanya’daki sistem ABD modeline göre çok daha korumacı; sınıflandırma (USK yaş işaretleri) ile Endeks (BzKJ indizierung) arasında kademeli, fakat sonuçları itibarıyla son derece sert bir iki aşamalı yapı öngörmektedir (USK, 2019; Jugendschutz 2022, s. 3–5).

Düzenlemenin Geleceği: Teknoloji ve Transnasyonalizm

Video oyunlarındaki şiddetin hukuki statüsüne ilişkin tartışma, giderek daha fazla sınır-ötesi (transnasyonel) nitelik kazanmakta ve salt fiziksel taşıyıcılar üzerinden yürüyen klasik sınıflandırma modellerinin ötesine geçmektedir. Hem dijital dağıtım platformlarının küreselleşmesi hem de oyun içi teknolojilerin karmaşıklaşması, gelecekteki düzenlemelerin odağını uluslararası yaş derecelendirme ağları ile dinamik oyun içi davranışların ve para kazanma modellerinin denetimi arasında paylaşıyor (Xiao, 2023, s. 2–4; Hollett, 2022, s. 3).

Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (IARC)

Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (International Age Rating Coalition – IARC), dijital oyunlar ve uygulamalar için yaş derecelendirme sürecini küresel ölçekte “tek pencereden” yürütebilmeyi amaçlayan bir işbirliği mekanizmasıdır. IARC, ESRB (Kuzey Amerika), PEGI (Avrupa), USK (Almanya), ACB (Avustralya) ve ClassInd (Brezilya) gibi ulusal/bölgesel derecelendirme otoritelerinin oluşturduğu bir koalisyon olup; geliştiricilerin tek bir çevrimiçi anket doldurarak, oyunlarının farklı yargı alanlarında ilgili otoritenin yaş işaretini otomatik olarak almasını sağlar (IARC, “About IARC”, 2023; USK, “Which age ratings apply online?”, 2023). Bu modelde geliştirici, Google Play, Nintendo eShop, Microsoft Store gibi dijital mağazalara yüklediği oyunun içeriğine ilişkin IARC anketini doldurduğunda; sistem, yanıtları ilgili bölgesel otoritenin kriterleriyle eşleştirerek otomatik bir yaş derecelendirmesi üretir. Böylece aynı içerik için, Kuzey Amerika’da ESRB “Mature 17+”, Avrupa’da PEGI 18, Almanya’da USK 18 ve Avustralya’da R 18+ gibi farklı ama hukuken bağlayıcı derecelendirmeler üretmek mümkündür (IARC, 2023; ESRB, 2016). Bu yönüyle IARC, teknik süreci tekleştirirken, hukuki ve kültürel kriterleri uyumlaştırılmaz; her otorite kendi iç hukukuna göre not verir (USK, 2023).

Son yıllarda yapılan ampirik çalışmalar, bu tür sınıflandırma sistemlerinin, kullanıcı açısından her zaman “şeffaf ve tutarlı” sonuçlar vermediğini de göstermektedir. Örneğin Hollett, mobil oyunlar için farklı mağazalarda yer alan yaş derecelendirmelerini karşılaştırdığı çalışmasında, aynı oyunun farklı platformlarda birbirinden önemli ölçüde farklı yaş işaretleriyle sunulabildiğini, oyuncuların da bu etiketleri çoğu zaman görmezden geldiğini veya anlamakta zorlandığını ortaya koymuştur (Hollett, 2022, s. 8–12). Benzer şekilde Xiao, ESRB, PEGI ve IARC etiketlerinin “loot box” uyarıları bağlamında tutarsız uygulandığını ve bazı oyunlarda rastgele ödül mekanizmalarının varlığına rağmen gerekli uyarı etiketinin kullanılmadığını tespit etmektedir (Xiao, 2023, s. 5–9). Dolayısıyla IARC, geliştiriciler için uyum maliyetlerini azaltan ve teknik sınıflandırmayı otomatikleştiren bir araç olmakla birlikte, şiddet içeriğinin “kabul edilebilir sınırları” konusunda ülkeler arasındaki hukuki ve felsefi farklılıkları ortadan kaldırmaz; tam tersine görünür kılar. Aynı oyunun farklı yargı alanlarında farklı yaş sınırlarına tabi olması, hem sınıflandırma sistemlerinin kültürel gömülülüğünü, hem de transnasyonel

dijital pazarın hukuken ne kadar parçalı olduğunu göstermektedir (Gurtner, 2025, s. 10–13; Hollett, 2022, s. 8–12).

Sonuç

Video oyunlarındaki şiddetin yasal düzenlenişi, çağdaş medya hukukunun yalnızca teknik bir alt konusu değil, aynı zamanda ifade özgürlüğü, çocuk hakları ve devletin koruma yükümlülüğü etrafında şekillenen yapısal bir gerilim alanıdır. Bu makalede incelenen karşılaştırmalı modeller, “piksellerin hukuku”nun tek bir doğru cevaba indirgenemeyen, normatif ve kültürel tercihlerin iç içe geçtiği bir alan olduğunu göstermektedir. *Brown v. Entertainment Merchants Ass’n* kararının belirlediği Amerikan modeli, şiddet içerikli video oyunlarını kitap ve filmlerle eşit düzeyde korunan ifade olarak göreyerek, içerik temelli sınırlamaya karşı son derece yüksek bir anayasal eşik öngörmektedir. Avustralya ve Almanya ise, aynı olguyu öncelikle gençlik korunması ve toplumsal değerler perspektifinden okuyarak, devlet destekli sınıflandırma ve indeksleme sistemleriyle şiddet içeriğine yönelik daha müdahaleci bir çerçeve inşa etmektedir. Bu ayrışma, hukukun bilimsel kanıtla kurduğu ilişkiye dair farklı önkabullerle de beslenmektedir. Amerikan modelinde psikolojik literatür, ifade özgürlüğünü sınırlandırmanın ön koşulu olarak görülen “zorlayıcı kamu yararı”ni kanıtlamak için yeterli bulunmamış; ampirik belirsizlik, müdahaleden kaçınmanın gerekçesi hâline gelmiştir. Buna karşılık Avustralya ve Almanya, bilimsel kesinlikten ziyade risk ve ihtiyat kavramlarına yaslanan, çocukların gelişimi üzerinde “öngörülebilir olumsuz etkisi” bulunduğu düşünülen içeriklere karşı önleyici sınırlamaları meşrulaştıran bir yaklaşım benimsemektedir. Bu noktada, Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına dair Sözleşme’nin “çocuğun yüksek yararı”, “bilgiye erişim” ve “zararlı içerikten korunma” ilkeleri; hem korumacı önlemlere etik ve hukuki zemin sağlayan, hem de bu önlemlerin ifade özgürlüğü ve kültürel katılımı gereksiz yere daraltmaması gerektiğini hatırlatan çerçeve normlar olarak öne çıkmaktadır.

Makale boyunca ele alınan Almanya’daki Endeks mekanizması, gençlik koruma hukukunun nasıl iki aşamalı bir yapıya kavuşabileceğini göstermektedir: USK yaş derecelendirmesiyle kontrollü erişim, Endeks’le ise fiilen ana akım dolaşımdan çekme. Güney Kore’deki Kapatma Yasası ise, içerikten çok oyun oynama davranışını ve zamanı hedef alan, ancak uzun vadede hem etkinliği tartışmalı bulunan hem de aile özerkliğine ve teknolojik tarafsızlığa ilişkin ciddi sorular doğuran bir model olarak dikkat çekmiştir. Bu iki örnek, devletin yalnızca “ne oynandığını” değil, “ne kadar, ne zaman ve hangi koşullarda oynandığını” düzenlemeye yöneldiğinde de yeni hak çatışmalarıyla karşı karşıya kaldığını göstermektedir. Öte yandan, Uluslararası Kızılhaç Komitesi’nin savaş temalı oyunlara yönelik yumuşak hukuk yaklaşımı ve IARC gibi çok aktörlü yaş derecelendirme koalisyonları, sert yasaklama tekniklerinin ötesinde etik ve teknik araçlarla normatif yönlendirme yapılabileceğini göstermektedir. IARC, geliştiricilerin farklı yargı alanlarındaki yükümlülüklerine uyumunu kolaylaştırırken, ülkelerin şiddet içeriğine ilişkin eşiklerinin ne kadar farklı olabildiğini de görünür kılmaktadır. Benzer biçimde, loot box’lar, kumar benzeri mekanizmalar, bağımlılık riski, toksik oyuncu davranışı ve siber zorbalık gibi olgular etrafında şekillenen yeni tartışmalar, yasal odağın salt şiddet tasvirlerinden oyun ekosisteminin davranışsal ve ticari mimarisine doğru kaymakta olduğunu ortaya koymaktadır. Bu tabloda politika yapıcılarının karşısına çıkan temel görev, video oyunlarının sanatsal ve kültürel ifade biçimi olarak taşıdığı değeri ve oyuncuların katılım hakkını gözeterek; buna karşılık çocukların ve kırılgan grupların maruz kalabileceği zarar risklerini hafife almayan dengeleyici ve esnek bir rejim kurmaktır. Sert yasakların ve genel nitelikli davranış kontrollerinin çoğu zaman ya etkisiz kaldığı ya da kolaylıkla dolanılabildiği tecrübeyle sabittir. Buna karşın, şeffaf ve anlaşılır yaş derecelendirme sistemleri, geliştirilmiş ebeveyn denetimleri, oyun tasarımında sorumlu monetizasyon ilkeleri ve çevrimiçi topluluk yönetimine ilişkin özen yükümlülükleri hem ifade özgürlüğünü tümüyle bastırmadan hem de koruma amacını somutlaştırarak daha sürdürülebilir bir yol sunmaktadır.

Piksellerin Hukuku, yalnızca şiddetin nasıl tasvir edildiğine dair bir tartışma değil, aynı zamanda dijital çağda devletin rolü, bilimsel belirsizlik karşısında izlenecek hukuk politikası ve çocuk hakları merkezli bir medya düzeninin sınırları hakkında derin bir sorgulamadır. Farklı modellerin güçlü ve zayıf yönleri, tek bir ideal çözüme işaret etmekten çok, her yeni teknolojik ve kültürel dönüşüm dalgasında yeniden gözden geçirilmesi gereken bir denge arayışını işaret etmektedir. Bu denge kurulabildiği ölçüde, video oyunları hem güçlü bir ifade ve yaratıcılık alanı, hem de çocukların ve gençlerin güvenli biçimde yer alabileceği bir dijital kamusal alan olarak varlığını sürdürebilecektir.

Financial Support / Finansal Destek

This research did not receive any financial support.

Bu çalışma herhangi bir finansal destek almamıştır.

Kaynakça

- AKD. (2021). The Dutch Council of State annuls fine on loot boxes in FIFA. AKD Benelux Lawyers.
- Australian Classification Board. (2013). What are the ratings? Australian Government.
- Australian Government. (2012). Guidelines for the classification of computer games. Office of Film and Literature Classification.
- Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786 (2011).
- Choi, J. (2017). Ex-post evaluation of illegalizing juvenile online game after midnight [Research report].
- Clarke, R., Rouffaer, C., & Sénéchaud, F. (2012). Video games and IHL: Playing by the rules? *International Review of the Red Cross*, 94(886), 531–562.
- Clifford Chance. (2022). The Netherlands: Loot boxes and games of chance – Council of State judgment.
- Council of Europe. (2023). Online gaming and gambling in children and adolescents: Risks, regulation and policy options.
- Committee on the Rights of the Child. (2013). General comment No. 14: The right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration (CRC/C/GC/14). United Nations.
- Committee on the Rights of the Child. (2021). General comment No. 25 on children's rights in relation to the digital environment (CRC/C/GC/25). United Nations.
- Donald, S. (2019). Just war? War games, war crimes and game design. In M. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 205–217). Routledge.
- Engadget. (2021, August 26). South Korea to end its controversial gaming curfew.
- Entertainment Software Rating Board. (2016). How we rate and label games. Entertainment Software Rating Board.
- Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court: Lessons for the scientific community in the wake of Brown v. Entertainment Merchants Association. *American Psychologist*, 68(2), 57–74.

- Gameswirtschaft. (2018). Hakenkreuze in games: USK-Altersfreigabe ab sofort mit Sozialadäquanzklausel. Gameswirtschaft.
- Gurtner, M. (2025). International age ratings and digital distribution: Fragmented standards in a global market. *Journal of Media Law and Policy*, 17(1), 9–27.
- Heinz, D. (2019). Jugendmedienschutz in Deutschland: USK, FSK und die Rolle der Bundesprüfstelle/BzKJ. In K. Fiedler (Ed.), *Handbuch Medienrecht* (pp. 25–33). Nomos.
- Hollett, R. (2022). Age ratings for mobile games: Transparency, consistency and player awareness. *International Journal of Digital Media*, 4(1), 1–15.
- Institut für Strategischen Dialog. (2024). Toxicity and hate in online gaming communities: Platform responsibilities and policy responses.
- International Age Rating Coalition. (2023). About IARC. International Age Rating Coalition.
- International Committee of the Red Cross. (2009). Playing by the rules: Applying international humanitarian law to video and computer games. ICRC.
- International Committee of the Red Cross. (2013). Video games and the law of war. ICRC.
- Jugendschutz. (2022). Jugendmedienschutz in Deutschland: Leitfaden für Anbieter von Trägermedien und Telemedien. Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ).
- Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2018). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future directions. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 503–517.
- Korea Herald. (2021). South Korea scraps decade-old gaming shutdown law.
- Lansdown, G. (2022). Children’s rights, media and the digital environment: Balancing access and protection. In T. McGonagle & J. Milkaite (Eds.), *Digital media and child rights* (pp. 225–242). Brill.
- Lee, S. (2017). Evaluating the effectiveness of the online game shutdown policy in South Korea. *Asian Journal of Communication*, 27(2), 110–118.
- Meyer, J. (2020). Toxic behavior in online games: Legal and regulatory responses. *Computer Law Review*, 36(2), 41–58.
- Mielewczyk, A. (2022). Regulating video game time: Lessons from Korea’s shutdown law. *International Journal of Law and Information Technology*, 30(1), 79–98.
- MTR Legal. (2025). Indizierung und Jugendgefährdung: Rechtliche Folgen für Publisher und Händler.
- Naessens, K. (2018). Research report on loot boxes in video games. Belgian Gaming Commission.
- Nordia Law. (2023). Loot boxes in Europe: Regulatory trends and national approaches. Nordia Law Firm.

- NSW Parliamentary Library Research Service. (2011). Classification of computer games and the R 18+ classification option (Issues Backgrounder No. 3/2011). Parliament of New South Wales.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum*, 7(25), 21–33.
- Park, G. C. (2019). Constitutional review of Korea's online game shutdown system. *Dong-A Law Review*, 84, 35–65.
- Piątkowski, M. (2024). War crimes, virtual battlefields and the perception of international humanitarian law in video games. *Journal of International Humanitarian Legal Studies*, 15(2), 185–210.
- Schneiders, T. (2023). Behavioural control in digital environments: The limits of curfew laws. *Policy & Internet*, 15(1), 33–52.
- Schwinn, S. (2011). The constitutional law of video game violence: *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *ABA Human Rights*, 37(4), 200–205.
- South Korea. (2011). Youth Protection Revision Act (so-called Shutdown Law).
- United Nations. (1989). Convention on the Rights of the Child.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2019). Foundations and structure – General policy statement. USK.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2023). Which age ratings apply online? USK.
- Xiao, L. Y. (2023). Regulating loot boxes as gambling? A review of current approaches and future directions. *International Journal of Law and Information Technology*, 31(1), 1–20.
- Xiao, L. Y. (2023). The disclosure and labelling of loot boxes: A critical review of ESRB, PEGI and IARC practices. *Journal of Consumer Policy*, 46(2), 3–19.