


DİJİTAL OYUNLARIN KAZANÇ BOYUTU ÜZERİNE FİKHÎ BİR İNCELEME

An Islamic Jurisprudential Examine on The Gain Dimension of Digital Games

Mustafa ÇAKIR

Dr., Diyanet İşleri Başkanlığı, Ankara, Türkiye

Dr., Presidency of Religious Affairs, Ankara, Turkey

✉ hoca_mustafa_@hotmail.com  <https://orcid.org/0000-0002-2942-6035>

Makale Bilgisi / Article Information:

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 19.12.2021

Kabul Tarihi / Accepted: 14.02.2022

Yayın Tarihi / Published: 15.06.2022

” Atıf / Cite as: Çakır, Mustafa. "Dijital Oyunların Kazanç Boyutu Üzerine Fikhî Bir İnceleme". *Mütefekkir* 9/17 (2022), 221-246. <https://doi.org/10.30523/mutefekkir.1128664>

© Telif / Copyright: Published by Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi / Aksaray University Faculty of Islamic Sciences, 68100, Aksaray, Turkey. Tüm Hakları saklıdır / All rights reserved.

🔍 İntihal / Plagiarism: Bu çalışma hakem değerlendirmesinden geçmiş, bir intihal yazılımı ile taranmıştır. İntihal yapılmadığı tespit edilmiştir. This article has gone through a peer review process and scanned via a plagiarism software. No plagiarism has been detected.

DİJİTAL OYUNLARIN KAZANÇ BOYUTU ÜZERİNE FİKHÎ BİR İNCELEME

Öz

Bilgi ve iletişim teknolojileri alanında son yüzyılda yaşanan gelişmeler, hayatın hemen her alanını etkileyen dijitalleşmeyi beraberinde getirmiştir. Günlük yaşamın birçok alanını ciddi anlamda dönüştüren dijitalleşme, öteden beri toplumlarda yaygın bir boş zaman aktivitesi ve eğlence unsuru olarak kabul gören oyunların formunu da önemli ölçüde etkilemiştir. Özellikle son yarım asır içerisinde önemli bir ivme kaydeden ve her geçen gün büyümekte olan dijital oyun sektörü, ekonomik açıdan da rağbet gören popüler bir alan haline gelmiştir. Oyun geliştirici firmalar nezdinde ekonomik açıdan önemli bir rekabet alanı oluşturan dijital oyunlarda; fiziksel, dijital veya üyelik tabanlı satış, oyun içi sanal bazı unsurların alım satımı ya da oyun esnasındaki ilişkilere bağlı kazanılıp kaybedilebilen çeşitli ekonomik değerler söz konusudur. Bilgi, beceri ve kabiliyetleri geliştirmek, vakit geçirmek, stres atmak ve terapi gibi çok çeşitli amaçlarla insanların ilgisini çeken oyunların gelinen nokta itibarıyla ayrıca kazanç sağlama amacı güden ticari bir aktivite olarak benimsenmekte olduğu gerçeği, oyunların bu yönünün de tartışılmasını gerekli kılmaktadır. Bu çalışma, günümüzde farklı birçok açıdan tartışılmakta olan dijital oyunların ticari bir meşguliyet alanı ve kazanç yöntemi olarak görülmesini fikhî niteliği bakımından tahlil etmektedir.

Anahtar Kelimeler: İslam Hukuku, Dijital Oyun, Ticaret, Kazanç, Sanal Para.

An Islamic Jurisprudential Examine on The Gain Dimension of Digital Games

Abstract

Developments in the field of information and communication technologies in the last century have resulted in digitalization that affects almost every aspect of life. Digitalization which has seriously transformed many areas of daily life has also significantly affected the form of games which have long been accepted as a common leisure activity and entertainment element in societies. Especially in the last half-century, the digital game industry which has achieved an important momentum and is growing day by day has become a popular sector economically as well. In digital games which constitute an economically important competitive field for game developers, various economic values can be gained and lost due to physical, digital, or membership-based sale, purchase, and sale of some virtual elements in the game or relationships during the game. The fact that games that attract people's attention for various purposes such as improving knowledge, skills, and abilities, spending time, relieving stress, and therapy are seen as commercial activities that aim to make a profit, makes it necessary to discuss this aspect of the games. This study analyzes the understanding of digital games which are discussed today from different perspectives as a commercial area of occupation and a method of earning in terms of their Islamic jurisprudential situation.

Keywords: Islamic Law, Digital Game, Commerce, Earnings, Virtual Money.

GİRİŞ

Oyun öteden beri hemen her toplumda vazgeçilmez bir sosyokültürel etkinlik, eğlence ve motivasyon aracı olarak varlığını devam ettirmiştir. Her ne kadar oyun denince ilk anda çocukluk dönemi aktiviteleri akla gelse de yetişkinler de zaman zaman vakit geçirme, psikolojik olarak rahatlama, kutlama ve eğlenme gibi belli münasebetlerle oyuna ilgi hatta ihtiyaç duyabilmektedir.

Son yüzyılda bilgi ve iletişim teknolojileri alanında meydana gelen gelişmelerle birlikte geleneksel pek çok aktivite dijital ortama taşınırken, her geçen gün gelişim kaydeden bir sektör olarak oyunlar da bu alanın önemli bir parçası haline gelmiştir. Bilişim teknolojileri alanındaki ilerlemelere bağlı olarak önemli bir seviye kat etmiş olan dijital oyunlar, ekonomik yönden son yüzyılın en çok ilgi duyulan ve yüksek getiri imkânı sunan yatırım alanları arasına girmiş durumdadır. 20. yüzyılın özellikle ikinci yarısı sonrasında önemli bir ivme kaydeden oyun teknolojilerinin üretimi; ses, animasyon, grafik, tasarım, sanat, programlama ve pazarlama gibi birçok farklı alan uzmanlığından destek almak durumundadır. Bu yönüyle dijital oyunların; teknik donanım, maliyet ve zamana yayılan üretim süreçleri bakımından film prodüksiyonları ile kıyaslanabilecek bir seviyeye ulaştığını söylemek artık mümkündür.¹

Gün geçtikçe çeşitlenen dijital oyunların içerik olarak macera, aksiyon ve şiddet içeren; sportif nitelikli, zekâ ve kabiliyet geliştirici veya kumar amaçlı birçok türünden söz etmek mümkündür. Bu bağlamda dijital oyunların zihinsel gelişim, el ve iş becerisi kazandırma, analitik düşünmeyi geliştirme, dikkat ve konsantrasyon kabiliyetini güçlendirme, terapi ve tedavi aracı olma gibi bir takım olumlu etkileri yanında² özellikle içerik ve oluşun bağımlılığın bir sonucu olarak ortaya çıkan sağlık sorunları, şiddet, küfür, kumar, cinsellik ve yanlış inançlar vb. zararlı bir takım eğilimler kazandırma gibi gelişim ve davranış bozukluklarına sebebiyet verebilen psikososyal etkilerinden de söz edilebilmektedir.³ Bu çalışmada dijital oyunlar sadece kazanç boyutu yönüyle fikhî açıdan incelemeye konu edilecektir.

1. İSLÂM'IN İLK ASRINDA OYUN ALGISI

İnsanoğlunun fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarının İslam tarafından önemsendiği bir gerçektir. Yaratılış gayesi kulluk ve yeryüzünü ilahi irade doğrultusunda imar etmek olan insanın bu tür temel sorumluluklarını yerine getirirken beden ve ruhen karşı karşıya kaldığı yorgunluk ve ağırlığı hafifletecek, bu noktadaki irade ve azmini tazeleyecek aktivitelere gereksinim duyduğu kuşkusuzdur.

Hız. Peygamber'in "*Yahudiler bilsinler ki bizim dinimizde genişlik vardır. Zira ben, müsamahakâr bir hanîflik ile gönderildim.*"⁴ şeklindeki ifadesi,

¹ Ankara Kalkınma Ajansı (AKA), *Dijital Oyun Sektörü Raporu*, (b.y.: y.y., 2016), 8; Güvenli İnternet Merkezi (GİM), *Dijital Oyunlar Raporu*, (b.y.: y.y., 2019), 6.

² Selahattin Çavuş vd., "Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması", *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 43 (2016), 266-267.

³ Ahmed Atâullah Abdülbâsıt, "el-El'âbu'l-elektrüniyye beyne't-tervîh ve'l-idmân", *el-Mecelletü'l-İlmiyye - Külliyyetü'l-Luğati'l-'Arabiyye (Asyüt)*, 34/1 (2015), 749-756; Gülbahar Bayrak (ed.), *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu (Ekim, 2017)*, (Ankara: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Yayınları, ts.), 12-14.

⁴ Ahmed b. Hanbel, *Müsned*, thk. Şuayb el-Arnâvüt (Beyrut: Müessesetü'r-Risâle, 1421/2001),

İslâm'ın dünyevi nimet ve zevklere karşı bütünüyle karşı bir din olmadığı gerçeğini hatırlatmaktadır. Nitekim Hz. Peygamber'in bizzat eşi Hz. Âişe (ö. 58/678) ile birlikte, bir bayram günü Habeşli siyahiler tarafından oynanan mızrak-kalkan oyununu seyretmiş olduğu nakledilir.⁵ Hatta söz konusu olayı aktaran Hz. Âişe'nin, "*Genç yaştaki bir kızın, oyun ve eğlenceye ne kadar düşkün olacağını siz takdir edin.*" şeklindeki ifadesi,⁶ özellikle genç yaştaki bireylerin oyun ve eğlenceye karşı olan tabii meylini ortaya koyar niteliktedir.

Bayram ve düğün gibi belli münasebetlerle Hz. Peygamber'in kadınlar arasında oyun ve eğlenceye müsaade etmiş olduğunu gösteren bir başka rivayette Resûl-i Ekrem'in Hz. Âişe'ye "*Ey Âişe! Yanınızda def çalıp şarkı söyleyen şarkıcılarınız yok mu? Ensâr bu tür oyun ve eğlencelerden hoşlanır.*" dediği aktarılmaktadır.⁷ Bunun dışında Hz. Peygamber'in ashâbi ile zaman zaman şakalaştığı⁸ ve sahabenin de hakikatte insan olmaları münasebetiyle kendi aralarında şakalaştıkları rivayet edilir.⁹ Bütün bunlar esasen, Ebû'd-Derdâ (ö. 32/652) ve Hz. Ali (ö. 40/661) gibi sahâbîlerin de ifade ettiği gibi kalplerin de bedenler gibi yorulup usandığı ve zaman zaman meşru aktivitelerle motivasyon ve rahatlamaya ihtiyaç duyduğu gerçeğini teyit etmektedir.¹⁰

Öte yandan İslâmiyet'in içerisinde doğduğu toplumun yaygın olarak kumar ve haksız kazanca dayalı çirkin birçok alışkanlığa sahip bireylerden oluştuğu hususu göz önüne alındığında, İslâm'la birlikte bu tür alışkanlıklardan arındırılan bir toplumda tekrar aynı meyil ve arzuların yeşermemesi için özellikle belli içerikteki oyunlara karşı mesafeli bir tutumun sergilenmiş olması tabii karşılanmalıdır. Bu bağlamda Hz. Peygamber'in belli oyun türleri karşısındaki tavrı ilerleyen dönemlerdeki dinî-fikhî düşüncenin oluşumunda belirleyici olmuştur.

Fıtraten oyuna meyilli ve hem ruhsal hem de bedensel gelişimleri açısından oyunun kendileri için bir bakıma gerekli olduğu çocuklar tarafından oynanan oyunlarla ilgili Hz. Peygamber'in herhangi bir olumsuz

43/115 (No. 25962).

⁵ Ebû Abdillâh Muhammed b. İsmail el-Buḥârî, *el-Câmi'u's-saḥîḥ* (Kahire: Dâru İbni'l-Cevzî, 2010), "İdeyn", 2 (No. 950); Müslim b. el-Ḥaccâc, *el-Câmi'u's-saḥîḥ* (Kahire: Dâru İbni'l-Cevzî, 2009), "Şalâtü'l-İdeyn", 18 (No. 892).

⁶ Müslim, "Şalâtü'l-İdeyn", 18 (No. 892).

⁷ Buḥârî, "Nikâḥ", 63 (No. 5162); Ebû Bekr Ahmed b. el-Hüseyn b. Ali el-Beyḥâkî, *es-Sünenü'l-Kübrâ* (Beirut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2003), 7/470 (No. 14687).

⁸ Ebû Abdillâh Muhammed b. İsmail el-Buḥârî, *el-Edebü'l-Müfred*, thk. Semîr b. Emîn ez-Züheyri (Riyad: Mektebetü'l-Me'ârif, 1998), 140-141 (No. 264-268); Ebû İsâ Muhammed b. İsâ et-Tirmizî, *Sünen* (Beirut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2008), "Birr", 57 (No. 2119-2123).

⁹ Buḥârî, *el-Edebü'l-Müfred*, 140 (No. 266).

¹⁰ Ebû Muhammed Hüseyn b. Mes'ûd el-Begavî, *Şerḥu's-sünne*, thk. Şu'ayb el-Arnâvût (Beirut: el-Mektebetü'l-İslâmî, 1403/1983), 13/184.

müdahalede bulunması veya yasaklaması söz konusu değildir.¹¹

Hz. Peygamber'in oyun çağındaki küçüklere karşı olan müsamahakâr tavrının; düğün, bayram ve karşılama gibi özel bazı zamanlarda dinî değerlere aykırı düşmeyecek tarzda icra edilen kültürel bazı etkinlikler dışında yaygın bir boş zaman aktivitesi olarak oyunu tutku ve bağımlılık haline getiren yetişkinler için de aynı şekilde olduğunu söylemek zordur. Kumarla doğrudan bir ilgisi olmasa bile, söz gelimi vaktini güvercin ardına düşme gibi fayda getirmeyecek meşguliyetlerle tüketenlerin bu tavrını yadırgayan bazı rivayetler,¹² Hz. Peygamber'in oyun çağını geçmiş kimselerin, özellikle dinî ya da kişisel beceri ve kabiliyetlerin gelişimi bakımından herhangi bir fayda sağlamayacak oyunları daimî bir meşguliyet olarak benimsemesini tasvip etmediğini göstermektedir. Bu bağlamda yine tepkisel bir tavır olarak, Hz. Osman'ın (ö. 35/656) hilafeti döneminde yaygınlaşan bir çeşit bilye oyunu (الجلالوق) ve güvercin uçurma gibi meşguliyetleri yasaklamış olduğundan söz edilmektedir.¹³

Bir başka açıdan, zar atmak suretiyle oynanan şansa dayalı oyunların, kumar amacıyla olmasa bile, Hz. Peygamber tarafından hoş görülmediğini belirtmek gerekir.¹⁴ Söz konusu rivayetlerde, tavla gibi zarla oynanan oyunlar karşısında Hz. Peygamber ve sahabenin oldukça sert bir tavır ortaya koyduğu görülmektedir.¹⁵ Bunun dışında, on dört taş (الشهارة) gibi yabancı menşeli bazı oyunların ise sakınca barındıran bazı sebeplerle sahabe tarafından hoş görülmediği anlaşılmaktadır. Mesela çocuklarına bu oyunu yasaklayan Seleme b. Ekva'nın (ö. 74/693) oyunun yalan sözler ve günah sayılacak davranışlar ihtiva ettiği şeklinde bazı gerekçelerden söz ettiği aktarılmaktadır.¹⁶

2. FIKİH EKOLLERİ PERSPEKTİFİNDEN OYUNLARA BAKIŞ

Hangi türden olursa olsun, oyuncuların kazanan ve kaybeden

¹¹ Ebû Dâvûd, Süleyman b. el-Eş'as. *Sünen*, thk. Muhammed Abdülaziz el-Hâlidî (Beirut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1428/2007), "Edep", 62 (No. 4931-4932); Ebû Abdurrahmân Aḥmed b. Şuayb en-Nesâî, *es-Sünenü'l-kübrâ*, thk. Hasan Abdülmün'im Şelebî (Beirut: Müessesetü'r-Risâle, 2001), "İşretü'n-nisâ", 18 (No. 8901); Süleyman b. Aḥmed b. Eyyûb et-Taberânî, *el-Mu'cemu'l-kebir*, thk. Ḥumeydî Abdülmecid es-Selefi (Kahire: Mektebetü İbn Teymiyye, ts.), 6/140 (No. 5775).

¹² Ebû Dâvûd, "Edep", 65 (No. 4940); İbn Mâce, "Edep", 44 (No. 3896).

¹³ Ebû'l-Kâsım Ali b. el-Ḥasen (İbn Asâkîr), *Târîhu medîneti Dimaşk*, thk. Muḥibbuddîn Ebû Sa'îd Amr b. Garâme el-Amrâvî (Beirut: Dârü'l-Fikr, 1415/1996), 39/228; Celâlüddîn Abdurrahmân b. Ebîbekr eş-Şuyûfî, *Târîhu'l-hulefâ* (Katar: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuûni'l-İslâmiyye, 1434/2013), 281.

¹⁴ Ebû Dâvûd, "Ḥâtem", 3 (No. 4222); Nesâî, *es-Sünenü'l-kübrâ*, "Zinet", 2 (No. 9310).

¹⁵ Müslim, "Şi'r", 10 (No. 2260); Ebû Dâvûd, "Edep", 64 (No. 4938-4939); İbn Mâce, "Edep", 43 (No. 3894-3895). Hz. Peygamber ve sahabeden nakledilen diğer rivayetler için ayrıca bk. Mâlik b. Enes, *el-Muvatta* (Beirut: Dârü'l-Ma'rife, 1428/2007) "Rü'yâ", 6-7 (No. 1836-1838); Ebû Bekr Abdullah b. Muhammed b. Ebî Şeybe, *el-Kitâbu'l-musannef fi'l-ehâdisi ve'l-âsar* (Beirut: Dârü't-Tâc, 1409/1989), 5/286-287 (No. 26141-26157).

¹⁶ İbn Ebî Şeybe, *el-Musannef*, 5/288 (No. 26167).

tarafların karşılıklı ödül koşuluyla tertip ettiği oyunlar kumar olup¹⁷ haram kılınmıştır.¹⁸ Bu hususta dört mezhep fukahâsı görüş birliği içerisinde.¹⁹ Ancak müsabaka tarzı aktivitelerde yarışmacılar dışında bağımsız üçüncü taraflarca ödül vaadinde bulunulması veya yarışan taraflardan birinin, diğerinden herhangi bir karşılık almayı ileri sürmeksizin tek taraflı olarak ödül vaadinde bulunması bundan istisna tutulmuştur.²⁰ İnsanlar arasında eğlence amaçlı oynanan diğer bazı oyunların hükmü konusunda fukahânın görüşleri ise genel olarak şöyledir:

Hanefiler, kumar amacıyla oynanmasa bile tavla ve satranç gibi oyunların oynanmasını tahrîmen mekruh kabul ederler. Ancak mezhep içerisinde İmam Ebû Yusuf'un (ö. 182/798) satranç oynanmasında bir sakınca olmadığı şeklinde farklı bir kanaati de söz konusudur.²¹ Bunun dışında Hanefiler, Hz. Peygamber tarafından istisna tutulduğu belirtilenler²² dışında pratikte dinî veya kişisel gelişim bakımından pratik bir fayda sağlamayan ve sırf eğlence olsun diye oynanan her tür oyunu prensip olarak mekruh görürler.²³ Böyle bir yargıya varmalarının temel sebebi olarak bu tür oyunların kişiyi Allah'tan, ona ibadetten ve cemaat gibi dinî şiarlardan veya toplumdan uzaklaştırması gibi hususlar ileri sürülür.²⁴

Mâlikî fakihlere göre tavla, hakkındaki sakındırıcı rivayetler sebebiyle mutlak haram kabul edilirken, satranç ve ona benzer oyunlar hakkında farklı bir takım kanaatler vardır: İmam Mâlik'ten gelen bir görüşe göre satrancın kerâhet bakımından tavladan daha kötü olduğu görüşünün yanında, mezhep içerisinde; mutlak anlamda mekruh olduğu fakat alışkanlık haline getirilmesi veya toplumdaki seviyesiz, düşük karakterli insanlarla ve ayakaltı yerlerde oynanması durumunda Müslüman kişiliğine (mürûet) aykırı bir durum oluşturması bakımından haram olacağı yönünde

¹⁷ Ali b. Muhammed b. Ali es-Seyyid eş-Şerîf el-Cürcânî, *Kitâbu't-ta'rîfât*, thk. Adil Enver Hıdır (Beirut: Dârü'l-Ma'rife, 1428/2007), 164.

¹⁸ el-Mâide 5/90-91.

¹⁹ Ebû'l-Faql İyâd b. Mûsâ (Kâdî İyâd), *İkmâlu'l-mu'lim bi-fevâidi Müslim*, thk. Yahya İsmail (Manşûre: Dârü'l-Vefâ, 1419/1998), 6/ 284; Ebû Abdillâh Muhammed b. Ahmed b. Ebîbekr el-Kurçubî, *el-Câmi' li-ahkâmî'l-Kur'an*, thk. Abdullah b. Abdülmuhsin et-Türkî (Beirut: Müessesetü'r-Risale, 1427/2006), 9/147; Ebû Muhammed Mahmud b. Ahmed Bedreddîn el-'Aynî, *Umdetü'l-kârî şerhu Şahîhi'l-Buhârî* (Beirut: Dârü'l-Fikr, ts.), 14/161; Manşur b. Yûnus el-Behûtî, *Keşşafu'l-kanâ' an-metni'l-İknâ'*, thk. Muhammed Hasan İsmail (Beirut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1418/1997), 4/61-62.

²⁰ Ebû Muhammed Ali b. Ahmed b. Saîd b. Hazm, *Merâtibu'l-icmâ'* (Beirut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, ts.), 157; Abdullah b. Mahmud b. Mevdûd el-Mevşilî, *el-İhtiyâr li-ta'lîli'l-Muhtâr* (Beirut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, ts.), 4/169.

²¹ Muhammed Emîn b. Ömer b. 'Abdilazîz b. 'Abidîn, *Reddü'l-muhtâr 'ale'd-Dürri'l-muhtâr* (Beirut: Dârü'l-Fikr, 1412/1992), 6/394-395, Muhammed b. Ferâmuz (Molla Hüsrev), *Dürerü'l-hükkâm fi şerhi Gureri'l-ahkâm* (Karaçi: y.y., ts.), 1/321.

²² Söz konusu istisnalar; kişinin yayı ile ok atması, atımı terbiye etmesi ve ailesi ile oynaması olarak sayılmaktadır. Bk. Mevşilî, *el-İhtiyâr*, 4/163.

²³ Mevşilî, *el-İhtiyâr*, 4/163,169; Ebû Muhammed Mahmud b. Ahmed Bedreddîn el-'Aynî, *el-Binâye şerhu'l-Hidâye*, thk. Eymen Sâlih Şa'bân (Beirut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1420/2000), 12/249.

²⁴ Bedreddîn el-'Aynî, *el-Binâye*, 12/253.

bazı kanaatler söz konusudur. Bunun yanında bağımlılık haline dönüştürmeksizin ve dinî vecibeleri ihmal etmeksizin akranların kendi aralarında satranç oynamasının ise selef-i sâlihînden bazılarının bunu oynamış olduklarına dair aktarılan bazı nakillerden hareketle, mubah olabileceğini benimseyen yaklaşımlardan söz edilmektedir.²⁵ Ne var ki bu tür nispetlerin gerçekte sabit olmadığı veya sabit olduğu kabul edilecek olsa bile bunun en doğru ihtimalle, onlara bu konudaki sakındırıcı haberlerin ulaşmaması veya onların bundan habersiz olmaları sebebiyle böyle bir kanaate sahip olduklarını ve son tahlilde hata yapmış olduklarını belirten daha sert değerlendirmeler de mevcuttur.²⁶

İmam Şâfiî (ö. 204/820), genel olarak sıradan insanlar tarafından oynanması alışkanlık haline getirilen oyunlarla meşgul olmanın mürûte uygun düşmemesi sebebiyle kerahetten uzak olmayacağı kanaatindedir.²⁷ Tavla, mezhep genelinde haram düzeyinde değerlendirilir.²⁸ Buna karşın satranç, hakkında sakındırıcı rivayetler bulunan tavlının aksine savaş taktiği öğreten zekâ ve strateji oyunu olarak görüldüğünden mekruh görülür. Ebû İshak el-Mervezî (ö. 340/951) ise, satrancın tavla ile aynı hükme tabi olduğu kanaatindedir. Hazze (الْحَزَّةُ) veya Kırk (الْقِرْقُ)²⁹ gibi toplumda yaygın diğer bazı oyunlar da mekruh kategorisi içerisinde değerlendirilmiştir.³⁰

Hanbelîler, oyunlar konusunda tavla ile satrancın haramlık bakımından aynı hükme tabi olduğunu belirtmekle birlikte, tavlının haramlığının, hakkında yasaklayıcı özel rivayetler bulunması sebebiyle derece bakımından daha kuvvetli olduğu kanaatindedirler.³¹

Klasik fıkıh mezheplerinin oyunlar hakkındaki değerlendirmeleri dikkate alındığında, kumar amacıyla olmasa veya herhangi bir dinî vecibeyi ihmale götürmese bile pratikte zaman tüketmek dışında herhangi bir fayda sağlamayan oyunların, Müslüman kişiliği açısından uygun görülmediği ve neticede kerahetten uzak olmadığı konusunda genel bir kanaate sahip

²⁵ Şihâbuddîn Ahmed b. İdrîs el-Ķarâfi, *ez-Zahîre*, thk. Muḥammed Haccî (Beyrut: Dârü'l-Garbi'l-İslâmî, 1994), 13/283.

²⁶ Ebü'l-Velid Süleyman b. Hâlef el-Bâcî, *el-Müntekâ şerhu'l-Muvaṭṭa* (Mısır: Matbaatü's-Sa'ade 1332/1913), 7/278.

²⁷ Ebû Abdillâh Muhammed b. İdrîs eş-Şâfiî, *el-Ümm* (Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1410/1990), 6/224.

²⁸ İbn Hacer el-Heytemî, Ebü'l-Abbâs Şihâbuddîn Ahmed b. Muḥammed. *ez-Zevâcir an-ihtirâfi'l-kebâir* (Beyrut: Dârü'l-Fikr, 1987), 2/212-213.

²⁹ Hazze (الْحَزَّةُ), bir tahta yüzeyine kazınan çizgiler üzerinde taşlarla oynanan oyun; Kırk (الْقِرْقُ) ise, yerde kare şeklinde çizilen şekiller üzerinde taşlarla oynanan bir oyun türü olarak açıklanmaktadır. Bk. Ahmet Teymur Paşa, *Lu'abu'l-Arab* (Kahire: Matbaatü Dâri'te-Telif, 1367/1948), 20, 49, 50.

³⁰ Ebü'l-Meḥâsin Abdülvâhid b. İsmâil er-Rüyânî, *Bahru'l-mezheb fi furû'i mezhebi's-Şâfiî*, thk. Târik Fethî es-Seyyid (Beyrut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 2009), 14/299.

³¹ Muvaffakuddîn Abdullah b. Ahmed b. Muḥammed b. Ķudâme, *el-Kâfi fi fihki'l-İmam Ahmed b. Hanbel*, thk. Muhammed Hasan İsmail (Beyrut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1421/2001), 4/322-323.

olunduğu anlaşılmaktadır. Bunun yanında, özellikle tavla ve satranç örneğinde olduğu gibi zarla oynanan oyunlarla zekâ ve kabiliyet gerektirenler arasında ayırım yapan bazı âlimlerin değerlendirmeleri incelendiğinde, özellikle kumara özendiren veya onu anımsatan oyun türlerinin yasak kapsamında olması gerektiği sonucu çıkarılabilir. Nitekim zar atılarak şansa dayalı oynanan tavla gibi oyunların fal oklarına benzetilmesi, satrancın ise düşünme ve harp taktikleri kazandırma gibi özellikleri ile daha farklı değerlendirilmesi, oyunların hükmünde belirleyici olan unsurlar hakkında bir fikir vermektedir.³²

Öte yandan âlimler içerisinde İbn Battâl (ö. 449/1057) gibi, genel olarak batıl olan ve yasak kapsamında olan oyunların, Allah'a ibadet ve taatten alıkoyan oyunlar olduğunu, bu sınıra ulaşmayan oyunların genel olarak mubah olduğu hükmünü benimseyenlerin varlığından da söz etmek gerekir.³³ Oyunlar konusunda nispeten müsamahakâr bir yaklaşıma sahip olan Gazzâlî (ö. 505/1111) de söz gelimi tavla gibi, hakkında özel yasak bulunanlar dışında³⁴ genel olarak oyunun insanı rahatlatma, yorgunluğu giderme ve insanın ciddî işlere karşı adaptasyonunu artırma gibi özellikleri itibarıyla mubah olması gerektiği düşüncesindedir. Fakat bu konudaki dengenin gözetilmesine de dikkat çeken Gazzâlî, oyun ve eğlence konusunda tıpkı ilaç kullanımında olduğu gibi ölçülü olmanın gerekliliğini özellikle vurgulamaktadır.³⁵

Konunun hükmüne dair bir diğer ayırım ise fayda-zarar dengesi üzerinden yapılmıştır. İbn Teymiyye (ö. 728/1328) bu bağlamda, zarar değil de fayda içeren oyunlarla oynamayı câiz görmekte,³⁶ öğrencisi İbn Kayyim el-Cevziyye (ö. 751/1350) ise bizzat haram olmamakla birlikte, dünya ve ahiret bakımından bir fayda sağlamayan oyunlarla meşgul olmanın mekruh olduğunu belirtmektedir.³⁷

3. DİJİTAL OYUNLARIN HÜKMÜNE DAİR ÇAĞDAŞ FİKHİ YAKLAŞIMLAR

Dijital oyunların hükmü konusunda öne çıkan fikhî yaklaşımlarda ilkesel olarak dinî görevleri aksatmamak ve haram unsurlar içermemek kaydıyla mubah olacağı kanaati ön plandadır. Bu kanaatin esasen, oyun

³² Heytemî, *ez-Zevâcir*, 2/215.

³³ Ebû'l-Hasen Ali b. Hâlef b. Abdilmelik b. Battâl, *Şerhu Şahihi'l-Buhârî* (Riyad: Mektebetü'r-Rüşd, 2003), 9/71.

³⁴ Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *el-Vasît fi'l-mezheb*, thk. Muhammed Muhammed Tâmir (Kahire: Dârü's-Selâm, 1417/1997), 7/349.

³⁵ Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed el-Gazzâlî, *İhyâu 'ulûmi'd-dîn* (Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1402/1982), 2/287.

³⁶ Taqıyyüddîn Ahmed b. Abdilhalîm (İbn Teymiyye), *el-Fetâva'l-kübrâ*, thk. Muhammed Abdülkâdir 'Atâ - Mustafa Abdülkâdir 'Atâ (Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1408/1987), 5/415.

³⁷ Ebû Abdillâh Muhammed b. Ebîbekr (İbn Kayyim el-Cevziyye), *Medâricü's-sâlikîn*, thk. Muhammed Hâmid el-Fikî (Beyrut: Dârü'l-Küttâbi'l-Arabî, 1393/1973), 1/140.

tarzı aktivitelere karşı Hz. Peygamber ve sahabenin tutumu ile geçmiş İslâm âlimlerinden bu konuda nakledilen bazı kanaatlerden beslenmekte olduğunu söylemek mümkündür. Ancak söz konusu oyunlar içerisinde, dinin inanç ve ahlâk ilkelerine aykırı ya da hoş görülemeyecek içerik ve etkilere sahip olanların da bulunması sebebiyle mubah dairenin dışında kalabileceğine de dikkat çekildiği görülmektedir. Bu bağlamda dikkat çekilen hususlar özetle şöyledir:

- a) Aşırı bağımlılık sebebiyle insanın beden ve ruh sağlığı üzerinde olumsuz etkiler bırakması.
- b) İnsanı ibadet ve faydalı diğer işlerden alıkoyması.
- c) İslâm'ın kutsal saydığı değerlere ve Müslümanlara karşı hakaret, kin ve saldırı kurgusuna dayalı olması.
- d) İslâm nazarında batıl sayılan inançları kutsayıp özendiren tasarımlar içermesi.
- e) Kumar fikrine dayalı ya da kumarı özendiren içerikler barındırması.
- f) Mahremiyet kurallarına aykırı tasvir ve içeriklere sahip olması.
- g) Sihir gibi haram sayılan uygulamaları onaylayıp yüceltmesi.
- h) İslâm tarafından haram kalınan müzik ve çalgı enstrümanlar içermesi.³⁸
- i) Şiddet ve öldürme duygusu aşılaması.³⁹

Söz konusu değerlendirmelerden hareketle, dijital oyunların dinî hükmünün tespitinde öne çıkan çağdaş yaklaşımlarda, içerik ve etkilerin belirleyici olacağı fikrinin hâkim olduğu anlaşılmaktadır.

³⁸ Müziğin hükmü hakkındaki yaygın kabulün aksine bu konudaki rivayetleri tenkide tabi tutup; haram içermeyen veya herhangi bir günaha yardımcı amaçlamayan müzikleri dinlemenin mubah olduğunu söyleyen İbn Hazm (ö. 456/1064), müzik hakkında onun mubah olduğunu ispat edecek yeterince delil olduğunu söyleyen İmam Gazzâlî ve kişiyi Allah'tan alıkoymayan ölçülü müziklerin mubah olduğu kanaatinde olan İbn Battâl (ö. 449/1057) gibi âlimlerin bulunduğunu da burada belirtmek gerekir. Bk. Ebû'l-Hasen Ali b. Halef b. Abdilmelik (İbn Battâl), *Şerhu Şaḥîhi'l-Buḥârî* (Riyad: Mektebetü'r-Rüşd, ts.), 9/71; Ebû Muhammed Ali b. Ahmed b. Saîd b. Hazm, *el-Muḥallâ bi'l-âşâr*, thk. Abdülgâffâr Süleyman el-Bendârî (Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, 1424/2003), 7/567; Gazzâlî, *İhyâ*, 2/278-279.

³⁹ Sa'd b. Nâsır b. Abdilazîz eş-Şesrî, *el-Müsâbakât ve ahkâmuhâ fi's-şer'i'ati'l-İslâmiyye* (Riyad: Dârü'l-Âsime, 1418/1997), 232; Mustafa Alp Çavuşoğlu, *Teknolojik Meselelere Fetvalar* (İstanbul: Kubbe Yayınevi, 2011), 67, 68, 78; Abdülbâst, "el-El'âbu'l-elektrüniyye beyne't-tervîh ve'l-idmân", 759-788; Esmâ Abdülmehdî el-Mısrî - Rûdeynâ İbrahim er-Rifâî, "el-Müsâbakât fi'l-el'âbi'l-elektrüniyye mefhûmuhâ ve ahkâmuhâ fi'l-fikhi'l-İslâmî", *Mecelletü'l-Câmi'ati'l-İslâmiyye li'd-dirâsâti's-ser'iyye ve'l-kânüniyye* 29/4 (2019), 187-190; Youtube (Y), "النظرة الشرعية في الألعاب / خطورة الألعاب الإلكترونية للشيخ / محمد صالح", (Erişim 03 Aralık 2021); Y, "خطورة الألعاب الإلكترونية للشيخ / محمد صالح", (Erişim 03 Aralık 2021); İslamway (İW), "ما حكم لعب البلاي سٲاشن", (Erişim 03 Aralık 2021); Hüsnî Kemal, "الألعاب الإلكترونية .. على مائدة الفقهاء", *el-Ehrâm* (13 Nisan 2018), (Erişim 03 Aralık 2021); el-İslâm Soru ve Cevap (İSC), "الألعاب الإلكترونية", (Erişim 03 Aralık 2021); İslamonline (İO), "ضوابط اللعب بالألعاب الإلكترونية", (Erişim 03 Aralık 2021).

4. FIKHÎ AÇIDAN DİJİTAL OYUNLARIN KAZANÇ BOYUTU

4.1. Ticari Sözleşmelere Konu Olması Bakımından Dijital Oyunlar

Dijital oyunların ticarî sözleşmelere konu olması; oyun için hazırlanan elektronik cihaz ve konsolların satışı, oyunun dijital kopyasının teslimi, web sitesi ve uygulama mağazaları üzerinden belli bir ücret karşılığında indirilmesi ya da çevrimiçi üyelik üzerinden belli bir süreliğine oyun oynama hakkının edinilmesi gibi şekillerde olabilmektedir. Bunun yanında ücretsiz indirme ve oynama hakkı verilen oyunlarda, oyundan değil de oyun içi öğelerden veya reklamlardan para kazanma yoluna giden firmalar da söz konusudur.⁴⁰

İslâm hukukunda alım satım sözleşmelerine konu olacak varlıkların öncelikli olarak kendisinden faydalanılması mubah (mütekavvim) olması gerekir. İslâm hukukçuları, alım satım konusu malların sahip olması gereken daha hususî özellikler konusunda ise özetle şu görüşlere sahiptirler:

Hanefiler, alışverişe konu olacak malı, “tabiatın meylettiği ve ihtiyaç vakti için biriktirelebilen şey” olarak tanımlamalarının bir sonucu olarak, somut varlığı bulunmayan menfaatleri mal kapsamında görmemişlerdir.⁴¹ Bununla birlikte Hanefiler, tek başına malî değeri bulunmayan menfaatlerin sözleşmeye konu olması halinde bu değeri kazanacağını kabul etmektedirler.⁴²

Hanefilerin mal tanımındaki somut-soyut ayrımı diğer mezheplerde vazgeçilmez bir şart olarak ileri sürülmemiştir. Nitekim Mâlikîler, insan tabiatınca arzulanan, mülkiyete konu olabilen ve hukuken faydalanılmasına izin verilen hemen her şeyi mal kapsamında değerlendirirler.⁴³ Benzer şekilde Şâfiî ve Hanbelîler de ister somut bir varlığa sahip olsun (ayn), isterse menfaat şeklinde olsun, kendisinden faydalanılması mubah kılınan her şeyi mutlak olarak mal kapsamında görmektedirler.⁴⁴

Doktrindeki bu temel ayırmadan sonra, oyun ve oyun aletlerinin alım satım sözleşmelerine konu olmasına dair mezheplerde ortaya çıkan yaklaşımları kendi kaynakları üzerinden şöylece takip edebiliriz:

⁴⁰ AKA, *Dijital Oyun Sektörü Raporu*, 19.

⁴¹ Sa’düddîn Mes’ûd b. Ömer et-Teftâzânî, *Şerhu’t-Telviḥ ‘ale’t-Tavzîḥ* (Beyrut: Dâru’l-Kütübî’l-İlmiyye, ts.), 1/177; İbn Âbidîn, *Reddû’l-muhtâr*, 4/501-502.

⁴² Abdülhâşim el-Leknevî, *Umdetü’r-ri’âye ‘alâ şerḥi’l-Hidâye* (Beyrut: Dâru’l-Kütübî’l-İlmiyye, 2009), 6/546.

⁴³ Ebû Bekr Muhammed b. Abdillâh b. Muhammed el-Meâfirî İbnü’l-‘Arabî, *Ahkâmu’l-Kur’ân* (Beyrut: Dâru’l-Kütübî’l-İlmiyye, 2003), 2/107; Ebû İshâk İbrâhîm b. Mûsa eş-Şâṭibî, *el-Muvâfakât* (Suud: Dâru İbn Affân, 1417/1997), 2/32.

⁴⁴ Bedruddîn Muhammed b. Bahâdır ez-Zerkeşî, *el-Mensûr fi’l-kavâid*, thk. Teysîr Fâik Ahmed Maḥmûd (Kuveyt: Vizâretü’l-Evkâf, 1405/1985), 3/222; Mansûr b. Yûnus el-Buhûtî, *Şerhu Münthe’l-irâdât*, thk. Abdullah b. Abdülmuḥsin et-Türkî (Beyrut: Müessesetü’r-Risâle, 1421/2000), 3/121, 126; Mustafa es-Süyûtî, *Meṭâlibu üli’n-nühâ fi şerḥi Ğayeti’l-münthehâ* (Dimaşk: el-Mektebetü’l-İslâmî, 1415/1994), 3/12.

Hanefî mezhebi içerisinde İmam Ebû Hanîfe (ö. 150/767); ud, davul, zurna, def vb. müzik aletlerinin yanı sıra tavla ve satranç gibi oyun araçlarının alım satımını câiz görürken; İmam Ebû Yusuf ve İmam Muhammed (ö. 189/805), bunların günah (fısk) amaçlı eşyalar olması yönüyle alım satıma konu edilmelerini mekruh görür. İmam Ebû Hanîfe, bu tür aletlerin mubah bir başka amaç için de kullanılabilceği düşüncesinden hareketle, alışverişe konu olabilecek bir mal olduğu görüşünü benimsemiştir ki mezhepte sahih görülen görüş de budur.⁴⁵

Şâfiîlerin hâkim görüşüne göre, alışveriş açısından tavlanın satımı sahih/câiz değilken, satranç aletinin satımı, oynanmasında olduğu gibi tenzihen mekruh görülmüştür.⁴⁶

Mâlîkî ve Hanbelîler ise alım satıma konu olacak şeylerin hukuken faydalanılabilir (meşru) olmasını gerekli görmelerinin bir sonucu olarak, oyun ve eğlence aletlerinin satışını sahih görmedikleri anlaşılmaktadır.⁴⁷

Mezheplerin, oyun aletlerinin alım satımı ile ilgili görüşlerinde, bu oyunların oynanması veya söz konusu aletlerin kullanılmasındaki fayda ve zarar ya da sevap ve günah dengesinin gözetilmiş olduğu anlaşılmaktadır. Nitekim genel bir kural olarak, bir şeyden faydalanmak yasak olunca, onun alışveriş veya bir bedel karşılığı olan (ivazlı) diğer sözleşmelere konu olması da yasak kabul edilmektedir.⁴⁸ Hanefî fakih İbn Âbidîn'in (ö. 1252/1836) de ifade ettiği üzere, "bir şeyin mal oluşu, bütün İnsanların veya onlardan bir bölümünün o şeyi mal olarak kabul etmesiyle sabit olur. Dolayısıyla mütekavvim olmak da o şeyin mal olarak kabul edilmesi ve şer'an kendisinden faydalanılmasının mubah sayılmasıyla olur".⁴⁹ Buna göre dijital oyunların alım satım veya hizmet sözleşmelerine konu olması, o oyunun oynanmasının hükmüne göre mubah, haram veya mekruh olabilecektir. Birbirine zıt her iki amaçla oynanmaya müsait oyunların hükmünde belirleyici olan ise oyunu oynayanların bizzat kendileri olduğundan, bu tür oyunların alım satımına mutlak anlamda haram demek mümkün görünmemektedir.

Bu doğrultuda, müşteriye doğrudan satılan veya belli bir üyelik ya da indirme ücreti karşılığında kullanım hakkı tanınan dijital oyunlar, içerik

⁴⁵ Alâuddîn Ebû Bekr b. Mes'ûd b. Ahmed el-Kâsânî, *Bedâi'u's-şanâi' fi tertîbi's-şerâi'* (Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, 1406/1986), 5/144.

⁴⁶ Ebû Muhammed el-Hüseyn b. Mes'ûd el-Begavî, *et-Tehzîb fi fikhî'l-İmâm eş-Şâfiî*, thk. Âdil Ahmed Abdülmecvûd – Ali Muhammed Muavvaz (Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, 1418/1997), 3/568; Kemâlüddîn Ebû'l-Bekâ Muhammed b. Mûsa ed-Demîrî, *en-Necmu'l-vehhâc fi şerhi'l-Minhâc* (Cidde: Dârü'l-Minhâc, 1425/2004), 4/33.

⁴⁷ Ebû'l-Berekât Ahmed b. Muhammed ed-Derdîr, *eş-Şerhu's-şâgîr 'alâ Akrebi'l-mesâlik* (Ahmed es-Sâvî'nin "Bulğatü's-sâlik li-Akrebi'l-mesâlik" adlı hâşiyesi ile birlikte), (b.y: Dârü'l-Meârif, ts.), 3/9; Muhammed b. Şâlih el-Üseymin, *eş-Şerhu'l-mümti' 'alâ Zâdi'l-müstakni'* (Suud: Dâru İbni'l-Cevzî, 1425/2004), 8/113.

⁴⁸ İbn Teymiyye, *el-Fetâva'l-kübrâ*, 6/36.

⁴⁹ İbn Âbidîn, *Reddü'l-muhtâr*, 4/501.

açısından faydalanılması mubah olan bir menfaat olduğu sürece⁵⁰ sözleşmelere konu olması bakımından meşru sayılabilecektir.⁵¹

4.2. Oyunlarda Sanal Para, Karakter, Teçhizat, Seviye vb. Özelliklerin Alım Satımı ve Devri

Dijital oyunların bazılarında oyun içerisinde kullanılabilen özel karakter, eşya vb. aksesuar ve teçhizatları satın alabilmek için Litecoin (LTC), GB (Gold Bar), Unkown Cash (UC) gibi oyun içi sanal para birimleri satın almak gerekebilmektedir. Battle Points (BP) gibi bazı para birimleri de maçlar veya oyun içerisinde belli görevlerin tamamlanması üzerine kazanılan ve yine oyun içi kullanılabilecek değerlerden oluşmaktadır.⁵² Böylelikle oyuncular oyunda kullanmak istedikleri söz gelimi elbise, çanta, silah, teçhizat vb. özel bazı eşyaları oyun içi parası olan coinlerle satın alabilmekte veya bunlarla bir üst sürüme geçebilmektedirler. Benzer şekilde bazı futbol oyunları içerisinde oyundan elde edilen veya satın alınan coinlerle futbolcu ya da hesap satın alınabilmektedir.⁵³

Oyun yazılımları için satın alınan ilave özellikler veya sanal para birimlerinin oyun satış siteleri vasıtasıyla oyuncular arasında para ile alınıp satılabildiği, doğrudan nakde çevrilemeyen para birimlerinin ise oyun içi eşya ve karakterlere (item/skin) dönüştürülerek satışa sunulduğu görülmektedir.⁵⁴

Bazı dijital oyun platformlarında, doğrudan bitcoin gibi sanal para birimleri kullanılarak oyun satın alınabildiğine de ayrıca işaret etmek gerekir.⁵⁵ Burada ilgili platform hesabı üzerinden satın alınacak yazılım veya oyunlar için yapılacak ödeme, TL yerine ona karşılık gelen miktardaki bitcoinin cüzdana aktarılması suretiyle gerçekleştirilebilmektedir.

Oyun içi alım satımına konu olan bir başka husus, yükseltilebilir oyun seviyesinin satılmasıdır. Nitekim web tabanlı bazı oyunlarda, oyuncuların belli seviyeye getirdikleri oyunları bir başka kullanıcıya satabildikleri görülmektedir.⁵⁶

⁵⁰ "İcäre", *el-Mevsû'atü'l-fıkhıyye el-Kuveytiyye* (Kuveyt: Vizâretü'l-Evķâf ve's-Şuûnî'l-İslâmiyye, 1404/1983), 1/290.

⁵¹ Hüseyin b. Ma'levî b. Hüseyin eş-Şehrâni, "el-Mu'âvâdât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye", *Mecelletü'l-Câmi'ati'l-İslâmiyye* 192/2 (1441/2020), 214.

⁵² Pubg Lite (PL), "Coin Rehberi" (Erişim 02 Aralık 2021).

⁵³ Dnz Gaming (DG), "Fifa 20 Kolay Coins Kazanma Taktikleri" (Erişim 02 Aralık 2021). Bu konuda ayrıca bk. Heyle Bint Abdırrahman b. Muḥammed b. Yâbis, "el-Mu'âvâdât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye", 29, *Merkezü't-Temeyyüzi'l-Bahsi* (Erişim 02 Aralık 2021).

⁵⁴ Game Satış (GS), "Steam Rehberi", (Erişim 28 Haziran 2020); Koopazar (KP), "Bakiyemi Banka Hesabıma Nakit Olarak Çekebilir miyim?" (Erişim 28 Haziran 2020); CSGO Güncel (CG), "Steam Cüzdanındaki Parayı Hayata Geçirme (ATM'Den NAKİT HEMDE 2018)" (Erişim 28 Haziran 2020).

⁵⁵ CoinTürk (CT), "Steam'den Bitcoin ile Nasıl Oyun Alınır? – Anlatımlı Video" (Erişim 20 Haziran 2020).

⁵⁶ Heyle Bint Abdırrahman, "el-Mu'âvâdât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye", 39.

Oyunların genel kullanım/hizmet koşullarına dair düzenlenen sözleşmelerde, “kullanıcının, oyunun mevcut versiyonunun ücretsiz işlevlerini kullanabilmek üzere basit, devredilemez bir hak sahibi olduğu”, “Yazılım satın almanın, kullanma lisansına sahip olmanın ötesinde herhangi bir mülkiyet devri anlamına gelmediği”, “Ürünleri özel amaçla kullanmak üzere kişisel bir lisans satın alındığı, geçerli yerel yasalar tarafından zorunlu kılınmadığı sürece bu lisansın aktarılamayacağı, bunun da, lisansta açıklanan şekilde kullanabilmenin ötesinde ürünün sahibi olma anlamına gelmediği” gibi hususların özellikle vurgulanmakta olduğu görülmektedir.⁵⁷ Dolayısıyla, günümüz dijital oyunlarında yapımcı firmalar tarafından oyuncuya verilen lisansın genellikle kişisel, aktarılamaz sınırlı bir hakkı temsil etmekte olduğu, bunun özel amaçlı kişisel kullanımın ötesinde oyun veya oyuna dair fikrî mülkiyet vb. hakların oyuncuya satılması anlamına gelmediği anlaşılmaktadır.⁵⁸

Öte yandan, bazı oyunların “Davranış Kuralları”nı düzenleyen şu bilgiler de dijital oyun kullanımı konusunda yukarıda sayılan bu sınırlamaları özetlemektedir: “Asla hesapları veya hesap bilgilerinizi veya diğer oturum açma bilgilerinizi paylaşmayın, satın almayın, satmayın, kiralamayın, alt lisansını vermeyin, değiş tokuş etmeyin, aktarmayın, çalmayın veya toplamayın.”⁵⁹

Hesap satışlarına dair bu yasağın başlıca nedenleri arasında oyun kullanım şartlarını ihlal, oyun geliştirici firmaların bundan zarar görmesi ve dolandırıcılıklara konu olabilmesi gibi hususlar gösterilmektedir.⁶⁰ Bu durumu dikkate alan bazı ilan siteleri, oyun hesapları gibi satışı ve devri sözleşme ile yasaklanmış veya sınırlandırılmış ürünlerin ilanını, yasaklı ürünler kapsamında değerlendirerek kabul etmemektedir.⁶¹ Bu bilgiler doğrultusunda, hizmet sunucusu firmaların izni olmaksızın oyun ve oyuna ait dijital herhangi bir içeriğin bir başkasına serbestçe devredilemeyeceği, aksi takdirde sözleşme şartlarına aykırı davranılmış ve suç teşkil eden bir davranış içerisine girilmiş olabileceği değerlendirilmektedir.⁶²

⁵⁷ Mesela bk. Silo.Tips (ST), “Travian Games Genel Kullanım Koşulları (Hizmet Tanımı)”, md. 2 (Erişim 01 Aralık 2021); Play Station (PS), “Yazılım Kullanım Koşulları”, md. 4.1 (Erişim 17 Ekim 2020); Xbox (XB), “Xbox.com Kullanım Koşulları (“Kişisel ve Ticari olmayan Kullanım sınırlaması” Bölümü)” (Erişim 02 Ekim 2020); Play Store (PS), “Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi”, md. 2.1, 4 (Erişim 02 Ekim 2020); PS, “Playstation Network Hizmet Koşulları”, md. 16.5, 16.5.1 (Erişim 02 Ekim 2020).

⁵⁸ PL, “PUBG LITE Hizmet Koşulları”, md. 2, 3a; PS, “Play Station Yazılım Kullanım Koşulları”, md. 6.2-6. 3.

⁵⁹ PS, “Playstation Network Hizmet Koşulları”, md. 13. 1.

⁶⁰ Foxngame (FG), “PUBG Mobile Hesap Satışı Neden Yasak?” (Erişim 05 Eylül 2021); FG, “Valorant Hesap Satışı Neden Yasak?” (Erişim 05 Eylül 2021).

⁶¹ Mesela bk. Sahibinden (S), “Yasaklı Ürünler Listesi” (Erişim 05 Eylül 2021).

⁶² Gözde Modoğlu, *Dijital Oyunların Ceza Hukuku ve 5651 Sayılı Kanun Kapsamında Erişim Engelleri Kararları Açısından Değerlendirmesi* (İstanbul: Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2015), 81. Dijital oyunların telif hukukundaki yeri konusunda ayrıca bk.

Oyun içi sanal paraların mahiyetine gelince, bazı oyunlara ait sözleşmelerde, “*Kullanıcı, oyun parasının yalnızca bir oyun işlevi olduğunun ve gerçek para olmadığına bilincindedir. Kullanıcılar arasında oyun parasının ticareti veya takası kesinlikle yasaktır.*” hükmüne yer verilmektedir.⁶³

Bütün bu bilgilerden, oyun ya da oyun içi öğelerin satın alınmasının, onların mülkiyetinin devri anlamına gelmediği, bilakis oyun içi bazı hizmetlere erişim ve onlardan faydalanabilme imkânı sağladığı anlaşılmaktadır.

Fikhî açıdan oyun içi sanal para birimlerinin TL vb. rayiç para birimleri ile satın alınması, bazı araştırmacılar tarafından gerçekte oyunun veya oyun içerisinde fayda sağlayacak eşyaların satın alınması gibi değerlendirilmektedir. Dolayısıyla oyun şayet mubah ise onun bir parçası olan bu tür para birimlerinin satın alınması, oyundaki ilave bir menfaat veya hizmetin satın alınması olarak görülmektedir. Öte yandan, bu tür oyun içi sanal paraların hakiki paralarla mübadelesinde faiz söz konusu olmayacağından bedellerin birbirine eşit olması da gerekli görülmemektedir.⁶⁴ Zira burada satın alınan şey gerçekte para olmaktan ziyade, oyun oynama izni elde etme veya oyun içerisindeki belli özelliklere sahip olabilmeye imkân sağlayan mütekavvim bir menfaat olarak değerlendirilmektedir.⁶⁵

Oyun içi sanal paraların rayiç para birimleri ile alım satımı dışında doğrudan sanal-kripto para ile dışarıdan oyun veya oyun içi eşya, karakter vb. değerlerin alım satımı meselesine gelince, bu konu günümüzde halen tartışılmakta olan sanal paraların gerçek bir para birimi olarak kullanılıp kullanılmayacağı meselesi ile ilgilidir. Farklı kanaatlere ve tartışmalara konu olan bu meselenin burada ele alınması çalışmanın hacmini aşacağından, bu hususta sadece, kişilerin içerisinde yaşadıkları toplumun kurallarını belirleyen devletlerin, kamu maslahatını gözeterek veya muhtemel bir fesadın önüne geçme (sedd-i zerâi') amacıyla koymuş olduğu kurallara bağlı kalmasının fikhî açıdan da bir gereklilik olduğu⁶⁶ yönündeki

John Kuehl, “Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection”, *Cybaris* 7/2 (2016), 313-349; Huma Mehfooz - Gaurav Bhalla, “Copyrightability of Video Games”, *International Journal of Recent Research Aspects* 3/4 (2016), 67-77; Derya Doğan - Gürkan Özocak, “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”, 1-13 (Erişim 28 Eylül 2020).

⁶³ ST, Travian Games Genel Kullanım Koşulları (Krediler), md. 1-2.

⁶⁴ Şehrâni, “el-Mu’âvâdât fi'l-el’âbi'l-elektrüniyye”, 215.

⁶⁵ Heyle Bint Abdirrahman, “el-Mu’âvâdât fi'l-el’âbi'l-elektrüniyye”, 26-27; Hıdayrî, “el-Mu’âvâdât fi'l-el’âbi'l-elektrüniyye”, 10.

⁶⁶ Ebû Sa’îd el-Hâdimî, *el-Berîkatü'l-Mahmûdiyye fî şerhi't-Tarîkatü'l-Muhammediyye ve's-şerî'ati'n-nebeviyye fi's-sîreti'l-Ahmediyye* (İstanbul: Şirket-i Sahafiyeye-i Osmaniye Matbaası, 1318/1900, 1/73; Muhammed Alâuddîn Efendi, *Hâşiyetü Kurrati uyûni'l-ahyâr (“Reddü'l-muhtâr” ile birlikte)*,

düşüncemizi paylaşmakla yetineceğiz.

Konunun bir diğer boyutu olan, yükseltelen oyun seviyesinin içeriğiyle birlikte satılması meselesi hakkında, muasır fetva kurumlarından Ürdün *Meclisü'l-İftâ'sı*,⁶⁷ fetva hizmeti veren bazı platformlar⁶⁸ ve bu alanda yapılan bazı araştırmalarda,⁶⁹ dinen sakınca içermeyen özel oyun hesaplarının satılmasında bir sakınca olmayacağı belirtilmektedir. Bunun aksine *Suriye Âlimler Birliği Meclisi* gibi bazı fetva meclisleri ise, dijital oyun hesaplarının alışverişe konu olabilecek mütekavim bir mal olmadığı kanaatindedir.⁷⁰

Elektronik ortamda tasarlanan ve mülkiyete konu olabilen program ve yazılımların gerçek bir varlığı olmadığı iddiası kanaatimizce günümüz teknoloji dünyası açısından gerçeği yansıtmaktan uzaktır. Oyun içi eşya ve karakterler hakkında da aynı şeyin söylenmesi mümkündür. Bununla birlikte, yukarıda da işaret edildiği gibi telif veya fikrî mülkiyet hakkını elinde bulunduran firmaların söz konusu oyunlar için oyuncu müşterilerle yapmış olduğu sözleşmenin mülkiyet devri anlamına gelen bir satış sözleşmesi olmadığını ifade etmesi, bu oyun içeriklerinden ücretli veya ücretsiz olarak faydalanabilmenin ötesinde müşterilere bir hak verilmediğini göstermektedir.

Oyun veya oyun içi özelliklerin devredilebilir olup olamayacağı meselesini, faydalanma hakkı sağlayan sözleşmeler ile menfaat mülkiyeti sağlayan sözleşmeler konusu üzerinden biraz daha detay vererek ele almak gerekirse, bu konuda şu değerlendirmeyi yapmak mümkündür:

İslâm fakihlerinin cumhuru tarafından benimsenen taksimde faydalanma mülkiyeti (temlikü'l-intifâ'), bir şeyden faydalanma hakkının sadece o konuda kendisine izin verilmiş olan kimseye mahsus ve devredilemez bir hak oluşunu ifade ederken; menfaat mülkiyeti (temlikü'l-menfaa), kişinin bizzat faydalanma hakkına sahip olduğu bu hakkı bir başkasına ücretli veya ücretsiz olarak kullandırma hak ve yetkisine sahip olduğu mülkiyet çeşidi olarak değerlendirilir.⁷¹

Fıkıhta özellikle âriyet gibi ücretsiz faydalanma hakkı veren sahiplik

thk. Âdil Ahmed Abdülmevcüd – Ali Muhammed Muavvağ (Beyrut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 2011), 11/68-69.

⁶⁷ Dârü'l-İftâ'i'l-Ürdüniyye (DİÜ), "حکم بيع حساب الألعاب الإلكترونية" (Erişim 22 Haziran 2020).

⁶⁸ Mesela bk. İslamweb (İW), "حکم بيع حساب لعبة بنقاطها" (Erişim 22 Haziran 2020); İSC, "حکم بيع حساب" (Erişim 22 Haziran 2020).

⁶⁹ Hıdayrî, "el-Mu'avaða fi'l- el'âbi'l-elektrüniyye", 21.

⁷⁰ Râbitatü'l-'Ulemâi's-Süriyyîn (RUS), "حکم بيع الحساب في الألعاب الإلكترونية" (Erişim 22 Haziran 2020).

⁷¹ Şihâbuddîn Ebü'l-Abbâs Ahmed b. İdrîs el-Karâfi, *el-Furûğ* (Beyrut: Âlemu'l-Kütüb, ts.), 1/187; Ebû Abdillâh Muhammed b. Ebîbekr (İbn Kâyyım el-Cevziyye), *Bedâ'iu'l-fevâid* (Beyrut: Dârü'l-Kitâbi'l-'Arabî, ts.), 1/3; Muhammed Tâhir b. 'Âşûr, *Makâsîdü's-şer'iatî'l-İslâmiyye* (Katar: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuûni'l-İslâmiyye, 1425/2004), 2/426.

haklarında, kişiye o hakkı ücret karşılığında bir başkasına devretme hakkı tanınmamıştır.⁷² Bu hakkın ücretsiz olarak devri konusunda ise doktrinde mutlak olarak bunun câiz olmayacağı şeklindeki görüşlerin yanında, câiz görülmesinde; kullanıcıların farklılık arz etmesi, kullanıcının bizzat taayyün etmiş olması veya kullanma izni verenin bir başkasına verme konusunda izninin olmaması gibi bazı kayıtların dikkate alındığı görülmektedir.⁷³ Buradan hareketle, özellikle ücretsiz oyun hesapları veya oyun içi işlevler konusunda ilgili firmaların izni olmaksızın yapılacak devirlerde bahsi geçen bu ölçülerin dikkate alınması gerektiği anlaşılmaktadır.

Belli bir ücret karşılığında menfaati satın alınan varlıkların ücret mukabilinde başka tarafa devredilmesi, sahip olunan menfaat mülkiyetinin bir sonucu olarak klasik dönem fakihlerinin çoğunluğu tarafından imkân dâhilinde görülmüştür.⁷⁴ Şâfiî ve Hanbelî mezhebindeki bir görüş ile muasır birçok fetva heyeti tarafından benimsenen görüşte ise böyle bir devir konusunda; mal sahibinin rızasının olması, üçüncü şahıslara kiraya verilmemesi veya bu hususta kendi onayının alınması şeklinde bir şart ileri sürmüş olmaması, tarafların üzerinde mutabık kaldıkları şartlar ve mevcut örf ile yürürlükteki yasal düzenlemelerin belirleyici olacağı ifade edilmektedir.⁷⁵

Zikredilen bu ikinci görüş, belli bir sözleşme hükümleri doğrultusunda hizmete erişim hakkı sunan oyun yazılımları ve bu kapsamda sunulan diğer ücretli oyun içi hizmetler konusunda kanaatimizce daha uygulanabilir durmaktadır. Nitekim sözleşmelere riayet ilkesi, söz konusu yazılımların izinsiz devri sebebiyle dolandırıcılıklara konu olabilmesi ve amacı dışında

⁷² Ebû'l-Hasen el-Kerhî (ö. 340/952) dışında, prensip olarak "milk-i intifâ" ve "milk-i menfaat" ayrımına gitmeyen Hanefilere göre de bedelsiz olarak sahip olunan menfaatin bedel karşılığı satılması mümkün değildir. Bk. Zeynüddîn b. İbrâhim b. Muḥammed (İbn Nüceym), *el-Eşbâh ve'n-nezâir* (Beyrut: Dârü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1419/1999), 305.

⁷³ Abdülmelik b. Abdillâh b. Yusuf el-Cüveynî, *Nihâyetü'l-maḥlab fi dirâyeti'l-mezheb*, thk. Abdülâzîm Maḥmud ed-Dîb (Beyrut; Dârü'l-Minhâc, 1428/2007), 7/144; Abdullah b. eş-Şeyh Muḥammed b. Süleyman (Şeyhîzâde), *Mecma'u'l-ehur fi şerhi Mülteka'l-ebhur* (İstanbul: Matbaa-i Âmire, 1317/1899), 2/346-348; Alâuddîn Ebû'l-Ḥasen Ali b. Süleyman b. Aḥmed el-Merdâvî, *el-İnşâf fi ma'rifeti'r-râcihi mine'l-hilâf*, thk. Muḥammed Ḥamid el-Fikî (ys., 1375/1956), 6/114-115; Ebûbekir b. Ḥasen el-Kiştânî, *Eshelü'l-medârik şerhu İrşâdi's-sâlik* (Beyrut: Dârü'l-Fikr, ts.), 3/31.

⁷⁴ Ebû Muḥammed Muvaffakuddîn Abdullah b. Aḥmed b. Muḥammed b. Kudâme, *el-Muḡnî* (by.: Mektebetü'l-Kâhire, 1388/1968), 5/354; Muḥammed Necîb el-Muḥî, *Tekmiletü'l-Mecmû' şerhu'l-Mühezzeb (Nevevî'nin "el-Mecmû'" adlı eseri ile birlikte)*, (el-Medînetü'l-Münevver: el-Mektebetü's-Selefiyye, ts.), 15/58; Buhûtî, *Keşşâfu'l-kınâ'*, 4/15; İbn 'Âbidîn, *Reddül-muhtâr*, 6/29.

⁷⁵ İbn Kudâme, *el-Kâfi*, 2/234 Muḥî, *Tekmiletü'l-Mecmû'*, 15: 58; *Karârât ve tavsîyâtü nedevâti'l-bereke li'l-iktisâdi'l-İslâmî (1981-2001)*, nşr. Abdüssettâr Ebû Gudde - İzzüddîn Muḥammed Hüce (Cidde: y.y., 2001), 38; *el-Karârât ve'l-fetâvâ es-sâdira ani'l-Meclisi'l-ürubbî li'l-iftâ ve'l-buhûs (I-XX dönem)*, (b.y.: y.y., 1434/2013), 163; Accounting and Auditing Organization for Islamic Financial Institutions (AAOIFI), *el-Meâyîru's-şer'iyye* (Riyad: Dârü'l-Meymân, 1437/2015), 9-3/3; Din İşleri Yüksek Kurulu, *Fetvalar* (İzmir: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2018), 498-499.

kullanımından doğacak birtakım zararların bulunması, ayrıca telif, emek vb. hak kayıplarının önüne geçilebilmesi bu kanaati desteklemektedir.

4.3. Oyunlardan Kazanılan Hediyeler

Oyunlar içerisinde puan topladıkça, reklam izledikçe, oyuna arkadaş davet ettikçe, belli görevleri tamamladıkça seviye atlama hakkı veren veya oyuna farklı özellikler kazandıran türden hediyeler verilebilmektedir. Bunun dışında, “oyna kazan” tarzı bazı bilgi yarışması oyunlarında kazanılan para ödülü belli bir miktara ulaştınca banka hesabı üzerinden çekilebilmektedir.⁷⁶

Günümüz sanal oyun dünyasındaki yarışmalardan hediye veya ödül kazanmanın fikhî boyutu hakkındaki değerlendirmelere işaret etmek gerekirse, bu konuda şunlar söylenebilir: Dijital oyunlardan içeriği mubah olan, üzerine ödül konan oyuna ayrıca giriş ücreti verilmeyen ve ödülün yarışan taraflar dışında bağımsız üçüncü bir tarafça verildiği yarışma oyunlarının mubah olması gerektiği görüşünün yanında,⁷⁷ oyuna giriş ücretsiz olsa ve ödül üçüncü tarafça verilse bile bunun mubah olmayacağı yönünde bazı kanaatler bulunmaktadır.⁷⁸ Bu konudaki olumsuz kanaatlerin dayanağının, daha önce de yer verilen “Yarış (ödülü) ancak deve ve at koşturmakta veya ok atmakta olur.”⁷⁹ rivayeti olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre, ödül ancak cihada teşvik mahiyetindeki yarışmalardan alınabilir. Dijital oyunlar üzerinden yürütülen yarışmalar ise bu kapsamda değildir.

Rivayette belirtilen hususları sadece belli yarışmalarla sınırlandırmak yerine, rivayetin amaç merkezli ele alınması kanaatimizce daha doğru olacaktır. Nitekim bazı âlimlerin söz konusu rivayette belirtilen müsabaka türleri ile aynı amacı taşıyan diğer müsabakaların da bu kapsamda olduğunu belirtmesi⁸⁰ veya özellikle Hanefîlerin, bilgi yarışması vb. ilme teşvik eden müsabakaları câiz görmesi,⁸¹ bu tür yarışma oyunlarının faydazarar dengesi açısından değerlendirilebileceğini göstermektedir. Buradan hareketle, ödül şayet oyunun kendisi tarafından yarışmacılara karşılıksız olarak veriliyorsa, bu bir hibe olarak⁸² veya cuâle (ödül vaadi) hükmünde değerlendirilebilir. Belki burada ilave olarak, öteden beri fukahâ tarafından

⁷⁶ Bilişim ve Teknik (BT), “Oyna Kazan: Türkiye'nin Yeni Canlı Bilgi Yarışması” (Erişim 22 Haziran 2020).

⁷⁷ Islamway (İW), “حكم اخذ الجوائز المالية عن طريق الألعاب الإلكترونية” (Erişim 23 Haziran 2020).

⁷⁸ Heyle Bint Abdırrahman, “el-Mu'avađat fi'l-el'abi'el-elekrüniyye”, 26-27; İW, “حكم الجوائز على مسابقات الألعاب الإلكترونية” (Erişim 23 Haziran 2020).

⁷⁹ Ebû Dâvûd, “Cihâd”, 67 (No. 2575); Tirmizî, “Cihâd” 22 (No. 1801).

⁸⁰ Taqıyyüddîn Aĥmed b. Abdilĥalîm (İbn Teymiyye), *el-İĥtiyârâtü'l-fıkhıyye li-şeyĥi'l-İslâm İbn Teymiyye*, haz. Sâmi b. Muĥammed b. Cârullah (el-Mekketü'l-Mükerrreme: Dâru 'Âlemi'l-Fevâid, 1435/2013), 1102.

⁸¹ Burĥânüddîn Ebû'l-Me'âlî Maĥmud b. Aĥmed b. Abdilazîz b. Mâze, *el-Muĥîtu'l-burĥânî fi'l-fıkhî'n-nu'mânî*, thk. Abdülkerîm Sâmi el-Cündî (Beirut: Dâru'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1414/2004), 5/325; Mevşilî, *el-İĥtiyâr*, 4/169.

⁸² Benzer kanaat için bk. Ĥudayrî, “el-Mu'avađa fi'l-el'abi'el-elekrüniyye”, 12.

da işaret edilen, özellikle de oyun dışında kullanılmaya elverişli malî değeri haiz hediyeler hakkında, hediye veren tarafların ağırlıklı kazanç durumunun meşruiyetinin gözetilmesi şeklinde bir hassasiyetten söz edilebilir. Nitekim ekseriyet itibarıyla fukahânın, hediye ve ikramı kabul edilecek tarafların kazancının en azından çoğunluğu itibarıyla helal ve mubah yollardan olmasını önemseydiği bilinmektedir.⁸³ Bunun dışında ödüllü bazı bilgi yarışmalarında görülebilen; oyun ücretsiz olsa bile, ücretli joker hakkı kullandırılması gibi uygulamaların da oyuna kumar mahiyeti kazandıracağını da göz ardı etmemek gerekir.

4.4. Oyun İçi Sanal Para, Eşya veya Seviye Kazanma Karşılığında Yarış Düzenlenmesi

Çoklu oyuncularla oynanabilen (multiplayer) bazı dijital yarış oyunları, oyuncuların belli miktarda para veya araba gibi oyun içi eşyalarını ortaya koymak suretiyle oynanabilmekte,⁸⁴ takım halinde oynanan oyunlarda kazanan taraf kaybeden taraftan bu türden hediyeler alabilmektedir. Bunun yanında (mesela Poker gibi) bazı oyunlarda oyun içi sanal para dışardan gerçek para karşılığında satın alınmak suretiyle temin edilmekte ve oyunda kaybedilip kazanılabilmektedir.⁸⁵ Dolayısıyla sanal platformlar üzerinden oynanan oyunlardaki sanal paraların; oyun firmalarından gerçek para karşılığında satın alınarak, belli bir süre oyun oynama karşılığında verilerek, oyunu kazanma karşılığında konulan ödül almak suretiyle veya tamamen karşılıksız olarak verilmesi gibi yollarla edinildiğini söylemek mümkündür.⁸⁶

Genel olarak taraflardan kazananın kaybedenden bir yarar sağladığı bahis tarzı oyunlar fikhî açıdan kumar kapsamında değerlendirilmekle birlikte, sanal ortamlarda tertip edilen bu tarz oyunların fikhî boyutu hakkında farklı bazı kanaatlerin ileri sürüldüğü görülmektedir. Bu meyanda ileri sürülen bir görüşe göre, sanal oyunlardaki paralar üzerine yapılan yarışmaların hükmü konusunda, bu tür oyun paralarının ya da oyun içerisinde kazanılan mücevher veya eşyaların oyun dışında bir gerçekliğinin olup olmadığına bakmak gerekir. Bu görüşe göre, şayet oyun içerisindeki para veya eşyalar gerçek para ile alınmıyor ya da gerçek paraya dönüştürülemiyorsa bunda bir sakınca olmaz. Ancak durum bunun aksi ise, o takdirde söz konusu oyunlar câiz olmaz.⁸⁷ Bu konudaki bir diğer görüşte,

⁸³ Karâfî, *ez-Zahîre*, 13/317; Şeyhîzâde, *Mecma'u'l-enhur*, 2/529; Ebû Zekeriyâ Muhyiddîn Yahyâ b. Şeref en-Nevevî, *Ravdatü't-tâlibîn ve 'umdetü'l-müftîn*, thk. Züheyir eş-Şâviş (Beyrut: el-Mektebetü'l-İslâmî, 1412/1991), 7/337.

⁸⁴ Webtekno (WT), "Asphalt Serisinin Son Oyunu Sokak Yarışı, Android ve iOS İçin Ücretsiz Olarak Yayınlandı!" (Erişim 24 Haziran 2020).

⁸⁵ DİÜ, "حکم لعب القمار عن طريق الإنترنت" (Erişim 23 Haziran 2020); İW, "حکم الألعاب الإلكترونية التي فيها مسابقات" (Erişim 23 Haziran 2020); "وجوائز وهمية للفائزين" (Erişim 23 Haziran 2020).

⁸⁶ Mesela bak. İW, "حکم الاشتراك في لعبة على صورة الميسر والقمار" (Erişim 23 Haziran 2020).

⁸⁷ İSC, "حکم لعبة تانكي أون لاین" (Erişim 26 Haziran 2020).

sanal ortamda sanal paralar üzerinden tertip edilen bu tarz oyunlarda, bahse konu paraların dış dünyada bir değer ve gerçekliğe sahip olmaması sebebiyle bu tür oyunlar doğrudan kumar sayılmasa da bunun kumara özendirme mahiyeti taşıması yönüyle yasak kapsamında olması gerektiği belirtilmektedir.⁸⁸ Bunun dışında, yine sanal paralarla da olsa kumar suretinde oynanan oyunların câiz olmayacağı yönünde ileri sürülen daha başka görüşler de mevcuttur.⁸⁹

Ürdün *Dârü'l-İftâ'*sının bu konudaki görüşü ise, doğrudan bir şey alıp vermek gibi kumar olmasa bile kumara alıştıran ve kumar tarzında bir eğlence gayesiyle oynanan bu tür oyunların da haram kategorisinde olacağı yönündedir.⁹⁰

Yukarıda aktarılan özellikle son gruptaki olumsuz kanaatlerin ortak dayanağı, kumarı yasaklayan nasların yanında, aslen mubah olan fakat harama benzer surette icra edilen şeylerin de haram olması konusunda fukahâdan nakledilen bazı örneklerdir.⁹¹ Nitekim bu bağlamda İslâm âlimleri içerisinde, helal bir içeceğin şarap servisine benzer tarzda sunulmasını masiyet ehline benzemek bakımından haram olarak görenler vardır.⁹²

Oyuncunun oyun içerisindeki performans ve seviyesini artı veya eksi yönde etkileyecek her türlü kazanım ve kayıp üzerine taraflarca bahis olarak tertip edilen sanal/dijital oyunlar kanaatimizce kumar olarak değerlendirilmelidir. Burada taraflar arasında bahse konu olan sanal para ve eşyaların gerçek ücret karşılığında alınmayıp, oyun tarafından taraflara karşılıksız/hediye olarak verilmiş olması hükmü değiştiren bir durum olarak görülmemelidir. Zira sırf oyun içi bir değeri de ifade etse, kumar mantığına dayanması, oyunun/oyuncunun seviyesini artı veya eksi yönde etkileyebilmesi, ayrıca duruma göre oyunun kaydettiği seviye itibarıyla sahip olduğu değer üzerinden alım satımına konu olabilmesi gibi hususlar fıkhen göz ardı edilemeyecek ciddiyeti haiz görünmektedir.

SONUÇ

Günümüz dünyasının vazgeçilmez ilgi alanlarından biri haline gelmiş dijital oyunlar geçmişe kıyasla sırf bir eğlence aracı olmanın ötesinde eğitsel bir araç, propaganda unsuru ve kazanç sağlayıcı bir meşguliyet alanı olması gibi çok farklı boyutlara ulaşmıştır.

Dijital oyunlarda bireyler için hazırlanan sanal dünyada adeta farklı

⁸⁸ İW, "الرهان على المبالغ الافتراضية في اللعبة هل يعدّ من القمار المحرم؟" (Erişim 23 Haziran 2020).

⁸⁹ İW, "حكم الألعاب الإلكترونية التي فيها ما يشبه القمار" (Erişim 24 Haziran 2020).

⁹⁰ DİÜ, "حكم لعب القمار عن طريق الإنترنت" (Erişim 23 Haziran 2020); İW, "حكم الألعاب الإلكترونية التي فيها مسابقات" (Erişim 23 Haziran 2020).

⁹¹ Heyle Bint Abdırrahman, "el-Mu'avaqât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye", 48.

⁹² İbn Hacer el-Heytemî, Ebü'l-'Abbâs Şihâbuddîn Ahmed b. Muḥammed. *el-Fetâwa'l-kübrâ el-fikhiyye*, nşr. Abdülhamit Ahmed Haneî (Mısır: y.y., ts.), 4/361; Buhûtî, *Keşşâfu'l-kınâ'*, 6/154.

yeni bir hayat kurulmakta ve hedeflenen amaca ulaşabilmek için oyun içerisinde normal hayattakine benzer birçok sorumluluğun periyodik olarak takip edilmesi gerekebilmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar, hepsi için aynı seviyede olmasa bile, hayatın normal akışını ve sağlığı etkileyecek düzeyde bir bağımlılık oluşturabilmektedir. Öte yandan özellikle son yıllarda gündeme gelen oyunlaştırma (gamification) olgusunun, oyun kurgusuna dayalı eğitim imkânı sunan motive edici popüler bir yöntem olarak varlık göstermekte olduğu yadsınamaz bir gerçektir.

Dijital oyunlar hakkındaki fikhî değerlendirmelerde; içerik, etki ve zaman yönetimi gibi pratik fayda ve zarar boyutunun belirleyici olduğunu söylemek mümkündür. Günümüz bilgi çağı toplumunda insanların eğitimi ve bu yöndeki kabiliyetlerinin gelişimine yardımcı olacak yararlı dijital oyunların üretilmesi ve geliştirilmesinde fıkhen bir engel olduğu söylenemez. Dinî ve ahlâkî değerleri aşağılayan, gayri ahlâkî davranışları özendirip ödüllendiren, inanç ve etnik köken ayrımı üzerinden şiddet, hakaret ve aşağılama kurgusu temeline dayalı oyunların ise gerek tasarımı gerekse oynanmamasının İslâm fikhî açısından kabul edilebilir olmadığı açıktır.

Ticari olarak alım satım veya hizmet sözleşmesi gibi ivazlı akitlere konu olan oyunların; kendisinden faydalanılması mubah (mütekavvim) ve dinen yasak unsurlar içermeyen türden olması, fikhî açıdan bu tür sözleşmelerin meşruiyetinde belirleyici ön koşuldur. Belli bir bedel karşılığında olsun veya olmasın, oyun hesabı veya oyuna ait herhangi bir içeriğin bir başkasına devredilip devredilemeyeceği meselesinde, oyun sahibi firmaların müşterileriyle yapmış olduğu hukuka uygun sözleşme hükümleri belirleyici kabul edilmelidir. Buna göre sözleşme, mülkiyet devrini konu edinen bir satış sözleşmesi olmayıp, verilen kullanım lisansı kapsamında oyun ve oyun içeriklerinden ücretli veya ücretsiz olarak faydalanabilmeyi konu edinmekte ise, kanaatimizce bu durumda, sunulan hizmetten faydalanan oyuncunun, oyun hesaplarını bir başkasına devretmesinde ilgili firmaların genel veya özel izni göz önünde bulundurulmalıdır.

İçeriği mubah olan ödüllü yarışma oyunlarında, ödülün yarışmacılar dışındaki taraflarca karşılıksız olarak verilmesi ve hediye veren tarafın kazancının çoğunluk itibarıyla helal yollardan olması durumunda bu hediye alınmasında bir sakınca görünmemektedir. Oyuncuların rayiç para, oyun içi sanal para, oyun içi eşya veya seviye kazanıp kaybetme gibi oyun içerisinde veya oyunun dışında taraflara menfaat sağlayacak tarzda üzerine bahis düzenledikleri her türlü oyunun ise kumar yasağı kapsamında değerlendirilmesi gerektiği kanaatindeyiz.

KAYNAKÇA

- AAOIFI, Accounting and Auditing Organization for Islamic Financial Institutions. *el-Meâyîru's-şer'îyye*. Riyad: Dârü'l-Meymân, 1437/2015.
- Abdülbaşıt, Ahmed Aţâullah. "el-El'âbu'l-elekrûniyye beyne't-tervîh ve'l-idmân". *el-Mecelletü'l-İlmiyye - Külliyyetü'l-Luğati'l-'Arabîyye (Asyût)* 34/1 (2015), 715-829.
- Ahmed b. Hanbel. *Müsned*. thk. Şu'ayb Arnavût. 50 Cilt. Beyrut: Müessesetü'r-Risâle, 1421/2001.
- Ahmet Teymur Paşa. *Lu'abu'l-Arab*. Kahire: Matbaatü Dâri't-Te'lîf, 1367/1948.
- AKA, Ankara Kalkınma Ajansı. *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. b.y.: y.y., 2016. https://www.ankaraka.org.tr/tr/%20dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html
- Bâcî, Ebü'l-Velîd Süleyman b. Halef. *el-Müntekâ şerhu'l-Muvaţta*. 7 Cilt. Mısır: Matbaatü's-Sa'ade, 1332/1913.
- Bayrak, Gülbahar (ed.). *Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu (Ekim, 2017)*. Ankara: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Yayınları, ts.
- Bedreddîn el-'Aynî, Ebü Muḥammed Maḥmud b. Aḥmed. *Umdetü'l-kârî şerhu Şaḥîḥi'l-Buḥârî*. 25 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Fikr, ts.
- Bedreddîn el-'Aynî, Ebü Muḥammed Maḥmud b. Aḥmed. *el-Binâye şerhu'l-Hidâye*. thk. Eymen Sâlih Şa'bân. 13 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1410/2000.
- Beğavî, Ebü Muḥammed Ḥüseyn b. Mes'ûd. *Şerhu's-sünne*. thk. Şu'ayb el-Arnavût. 16 Cilt. Beyrut: el-Mektebetü'l-İslâmî, 1403/1983.
- Beğavî, Ebü Muḥammed Ḥüseyn b. Mes'ûd. *et-Tehzîb fi fikhî'l-İmâm eş-Şâfi'*. thk. Âdil Aḥmed Abdülmevcûd – Ali Muḥammed Muavvaz. 8 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1418/1997.
- Buhûtî, Maḥşur b. Yûnus. *Keşşâfu'l-kınâ' 'an metni'l-İknâ'*. thk. Muḥammed Ḥasan İsmail. 6 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1418/1997.
- Buhûtî, Maḥşur b. Yûnus. *Şerhu Müntehe'l-irâdât*. thk. Abdullah b. Abdülmuhsin et-Türkî. 7 Cilt. Beyrut: Müessesetü'r-Risâle, 1421/2000.
- Beyḥâkî, Ebü Bekr Aḥmed b. el-Ḥüseyn b. Ali. *es-Sünenü'l-kübrâ*. 11 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 3. Basım, 1424/2003.
- Buḥârî, Ebü Abdillâh Muḥammed b. İsmail. *el-Câmi'ûs-saḥîḥ*. Kahire: Dâru İbni'l-Cevzî, 2010.
- Buḥârî, Ebü Abdillâh Muḥammed b. İsmail. *el-Edebü'l-müfred*. thk. Semîr b. Emîn ez-Züheyrî. Riyad: Mektebetü'l-Me'ârif, 1998.
- BT, Bilişim ve Teknik. "Oyna Kazan: Türkiye'nin Yeni Canlı Bilgi Yarışması". Erişim 22 Haziran 2020. <https://bilisimveteknik.com/oyna-kazan/>
- CG, CSGO Güncel. "Steam Cüzdanındaki Parayı Hayata Geçirme (ATM'Den NAKİT HEMDE 2018)". (Erişim 28 Haziran 2020). <https://www.youtube.com/watch?v=5Q1QnZtELMQ>
- CT, CoinTürk. "Steam'den Bitcoin ile Nasıl Oyun Alınır? – Anlatımlı Video". Erişim 20 Haziran 2020. <https://coin-turk.com/steam-bitcoin-nasil>
- Cürcânî, Ali b. Muḥammed b. Ali es-Seyyid eş-Şerîf. *Kitâbu't-ta'rîfât*. thk. Adil Enver Hıdır. Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1428/2007.
- Cüveynî, Abdülmelik b. Abdillâh b. Yusuf. *Nihâyetü'l-maḥlab fi dirâyeti'l-mezheb*. thk. Abdülazîm Maḥmud ed-Dîb. 20 Cilt. Beyrut; Dârü'l-Minhâc, 1428/2007.
- Çavuş, Selahattin vd. "Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması". *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 43 (2016), 265-289.
- Çavuşoğlu, Mustafa Alp. *Teknolojik Meselelere Fetvalar*. İstanbul: Kubbe Yayınevi,


- 2011.
- Demîrî, Kemâlüddîn Ebü'l-Beķā Muḥammed b. Mûsa. *en-Necmu'l-vehhâc fî şerḥi'l-Minhâc*. 10 Cilt. Cidde: Dârü'l-Minhâc, 1425/2004.
- Derdîr, Ebü'l-Berekât Aḥmed b. Muḥammed. *eş-Şerhu's-şagîr 'alâ Akrebi'l-mesâlik (Ahmed es-Sâvî'nin "Bulġatü's-sâlik li-Akrebi'l-mesâlik" adlı hâşiyesi ile birlikte)*. 4 Cilt. b.y.: Dârü'l-Meârif, ts.
- DG, Dnz Gaming. "Fifa 20 Kolay Coins Kazanma Taktikleri". (Erişim 02 Aralık 2021). <https://www.youtube.com/watch?v=7x95Em2-k2s>
- Din İşleri Yüksek Kurulu. *Fetvalar*. İzmir: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2. Basım, 2018.
- DiÜ, Dârü'l-İftâi'l-Ürdüniyye. "حکم بيع حساب الألعاب الإلكترونية". Erişim 22 Haziran 2020. <https://www.aliftaa.jo/Question.aspx?QuestionId=3369#XvBc3Zozapp>
- DiÜ, Dârü'l-İftâi'l-Ürdüniyye. "حکم لعب القمار عن طريق الإنترنت". Erişim 23 Haziran 2020. <https://www.aliftaa.jo/Question.aspx?QuestionId=488#XvHGAG0zapo>
- DiÜ, Dârü'l-İftâi'l-Ürdüniyye. "حکم لعب القمار عن طريق الإنترنت". Erişim 23 Haziran 2020. <https://www.aliftaa.jo/Question.aspx?QuestionId=488#XvHGAG0zapo>
- Doġan, Derya – Özocak, Gürkan. "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Sorunlar". <http://www.ozocak.com/Dosyalar/b2f71e.pdf>
- Ebü Dâvûd, Süleyman b. el-Eş'as. *Sünen*. thk. Muhammed Abdülaziz el-Ḥalidî. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2. Basım, 1428/2007.
- FG, Foxngame. "PUBG Mobile Hesap Satışı Neden Yasak?". Erişim 05 Eylül 2021. <https://www.foxngame.com/pubg-mobile-hesap-satisi-neden-yasak>
- FG, Foxngame. "Valorant Hesap Satışı Neden Yasak?". Erişim 05 Eylül 2021. <https://www.foxngame.com/valorant-hesap-satisi-neden-yasak>
- Gazzâlî, Ebü Ḥâmid Muḥammed b. Muḥammed. *el-Vasît fi'l-mezheb*. thk. Muḥammed Muḥammed Tâmir. 7 cilt. Kahire: Dârü's-Selâm, 1417/1997.
- Gazzâlî, Ebü Ḥâmid Muḥammed b. Muḥammed. *İhyâu 'ulûmi'd-dîn*. 5 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1402/1982.
- GİM, Güvenli İnternet Merkezi. Dijital Oyunlar Raporu. by.: y.y., 2019. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- GS, Game Satış. "Steam Rehberi". (Erişim 02 Aralık 2021). <https://www.gamesatis.com/rehber/steam-rehberi-steam-cs-go-skinlerinizi-aninda-nakite-cevirin>
- Ḥâdimî, Ebü Sa'îd. *el-Berîkatü'l-Mahmûdiyye fî şerḥi't-Ṭarîkatü'l-Muḥammediyye ve's-şer'ati'n-nebevîyye fî's-sireti'l-Aḥmediyye*. İstanbul: Şirket-i Sahafiyye-i Osmaniye Matbaası, 1318/1900.
- Heyle Bint Abdırrahman b. Muḥammed b. Yâbis. "el-Mu'âvâdât fi'l-el'âbi'l-elektrüniyye". *Merkezü't-Temeyyüzi'l-Bahsî*. Erişim 02 Aralık 2021. <http://rej.org.sa/dim/news.php?action=show&id=105>
- İbn 'Âbidîn, Muḥammed Emîn b. Ömer b. 'Abdilazîz. *Reddü'l-muḥtâr 'ale'd-Dürri'l-muḥtâr*. 6 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Fikr, 2. Basım, 1412/1992.
- İbn Asâkîr, Ebü'l- Kâsım Ali b. el-Ḥasen. *Târîhu medîneti Dimaşk*. thk. Muḥibbuddîn Ebü Sa'îd Amr b. Ğarâme el-Amrâvî. 30 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Fikr, 1415/1996.
- İbn 'Âşûr, Muḥammed Tâhir. *Makâsidü's-şer'ati'l-İslâmiyye*. Katar: Vizâretü'l-Evķâf ve's-Şuûni'l-İslâmiyye, 1425/2004.
- İbn Baṭṭâl, Ebü'l-Ḥasen Ali b. Ḥalef b. Abdilmelik. *Şerhu Şahîhi'l-Buḥârî*. 10 Cilt. Riyad: Mektebetü'r-Rüşd, 2. Basım, 2003.
- İbn Ebî Şeybe, Ebü Bekr Abdullah b. Muḥammed. *el-Kitâbu'l-muşannef fi'l-ehâdisi ve'l-âsâr*. 7 Cilt. Beyrut: Dârü't-Tâc, 1409/1989.
- İbn Ḥacer el-Heytemî, Ebü'l-'Abbâs Şihâbuddîn Aḥmed b. Muḥammed. *el-Fetâva'l-*

- kübrā el-fıkhıyye*. nşr. Abdülhamit Ahmed Haneffî. 4 Cilt. Mısır: y.y., ts.
- İbn Hacer el-Heytemî, Ebû'l-‘Abbās Şihâbuddîn Ahmed b. Muḥammed. *ez-Zevâcir an-iktirâfi'l-kebâir*. 2 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Fıkr, 1987.
- İbn Hâzm, Ebû Muḥammed Ali b. Ahmed b. Saîd. *Merâtibu'l-icmâ'*. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, ts.
- İbn Hâzm, Ebû Muḥammed Ali b. Ahmed b. Saîd. *el-Muḥallâ bi'l-âşâr*. thk. Abdülğaffâr Süleyman el-Bendârî. 12 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 3. Basım, 1424/2003.
- İbn Kâyyım el-Cevziyye, Ebû Abdillâh Muḥammed b. Ebîbekr. *Medâricü's-sâlikîn*. thk. Muhammed Hâmid el-Fîkî. 3 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-Arabî, 2. Basım, 1393/1973.
- İbn Kâyyım el-Cevziyye, Ebû Abdillâh Muḥammed b. Ebîbekr. *Bedâ'iu'l-fevâid*. 4 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kitâbi'l-Arabî, ts.
- İbn Kudâme, Muvaffakuddîn Abdullah b. Ahmed b. Muḥammed. *el-Kâfi fi fıkhil-İmam Ahmed b. Hanbel*. thk. Muhammed Hasan İsmail. 4. Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1421/2001.
- İbn Kudâme, Muvaffakuddîn Abdullah b. Ahmed b. Muḥammed. *el-Muğnî*. 10 Cilt. by: Mektebetü'l-Kâhire, 1388/1968.
- İbn Mâce, Ebû Abdillâh Muḥammed b. Yezîd. *Sünen*. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2009.
- İbn Mâze, Burhânüddîn Ebû'l-Me‘âlî Maḥmud b. Ahmed b. Abdilazîz. *el-Muḥîtu'l-burhânî fi'l-fıkhin-nu‘mânî*. thk. Abdülkerîm Sâmi el-Cündî. 9 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1424/2004.
- İbn Nuceym, Zeynüddîn b. İbrâhim b. Muḥammed. *el-Eşbâh ve'n-nezâir*. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1419/1999.
- İbn Teymiyye, Taḳıyyüddîn Ahmed b. Abdilḥalîm. *el-İḥtiyârâtü'l-fıkhıyye li-şeyḫi'l-İslâm İbn Teymiyye*. haz. Sâmi b. Muḥammed b. Cârullah. el-Mekketü'l-Mükerreme: Dârü Âlemi'l-Fevâid, 1435/2013.
- İbn Teymiyye, Taḳıyyüddîn Ahmed b. Abdilḥalîm. *el-Fetâva'l-kübrâ*. thk. Muhammed Abdülkâdir ‘Aṭâ-Mustafa Abdülkâdir ‘Aṭâ. 6 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1408/1987.
- İbnü'l-Arabî, Ebû Bekr Muḥammed b. Abdillâh b. Muḥammed el-Me‘âfirî. *Ahkâmu'l-Kur‘ân*. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2003.
- “İcâre”. *el-Mevsû‘atü'l-Fıkhıyye el-Kuveytiyye*. 1/252-302. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve‘ş-Şuûni'l-İslâmiyye, 1404/1983.
- İSC, el-İslâm Soru ve Cevap. “حکم بیع حساب لعبة بنقاطها ومستوياتها”. Erişim 22 Haziran 2020. <https://bit.ly/3CZOdt9>
- İSC, el-İslâm Soru ve Cevap. “الألعاب الإلكترونية”. Erişim 03 Aralık 2021. <https://bit.ly/3xRaOGc>
- İSC, el-İslâm Soru ve Cevap. “حکم لعبة تانكي أون لاين”. Erişim 26 Haziran 2020. <https://islamqa.info/ar/answers/224335/حکملعبةتانكياونلاين>
- İO, İslamonline. “ضوابط اللعب بالألعاب الإلكترونية”. Erişim 03 Aralık 2021. <https://bit.ly/3Ij4ETZ>
- İW, İslamway. “حکم اخذ الجوائز الماليه عن طريق الألعاب الإلكترونية”. Erişim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/3APMowZ>
- İW, İslamway. “حکم الجوائز على مسابقات الألعاب الإلكترونية”. Erişim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/3xYt4vV>
- İW, İslamway. “الرهان على المبالغ الافتراضية في اللعبة هل يعدّ من القمار المحرم؟”. Erişim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/37Sg3t3>


- İW, islamway. "ما حكم لعب البلاي سٲاشن (Play station)؟". Eriřim 03 Aralık 2021. <https://bit.ly/31vrEOY>
- İW, İslamweb. "حكم بيع حساب لعبة بنقاطها". Eriřim 22 Haziran 2020. <https://www.islamweb.net/ar/fatwa/294820/>
- İW, İslamweb. "حكم الألعاب الإلكترونية التي فيها مسابقات وجوائز وهمية للفائزين". Eriřim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/3mhck79>
- İW, İslamweb. "حكم الاشرارك في لعبة على صورة الميسر والقمار". Eriřim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/3m9dtHD>
- İW, İslamweb. "حكم الألعاب الإلكترونية التي فيها ما يشبه القمار". Eriřim 24 Haziran 2020. <https://bit.ly/3k4nSSb>
- İW, İslamweb. "حكم الألعاب الإلكترونية التي فيها مسابقات وجوائز وهمية للفائزين". Eriřim 23 Haziran 2020. <https://bit.ly/3ASV1XG>
- Kādî İyâd, Ebü'l-Fađl İyâd b. Mûsâ. *İkmâlu'l-mu'lim bi-fevâidi Müslim*. thk. Yahya İsmail. 8 Cilt. Manşûre: Dârü'l-Vefâ, 1419/1998.
- Qarâfî, Şihâbuddîn Ebü'l-Abbâs Aĥmed b. İdrîs. *el-Furûk*. 4 Cilt. Beyrut: Âlemu'l-Kütüb, ts.
- Qarâfî, Şihâbuddîn Ebü'l-Abbâs Aĥmed b. İdrîs. *ez-Zahîre*. thk. Muĥammed Haccî. 14 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Garbi'l-İslâmî, 1994.
- Karârât ve tavsiyâtü nedevâti'l-bereke li'l-iktisâdi'l-İslâmî (1981-2001)*. nřr. Abdüssettâr Ebû Gudde - İzzüddîn Muhammed Hûce. Cidde: y.y., 2001.
- el-Karârât ve'l-fetâvâ es-sâdira 'ani'l-Meclisi'l-ürûbbî li'l-iftâ ve'l-buhûs (I-XX dönem)*. b.y.: y.y., 1434/2013.
- Kâsânî, Alâuddîn Ebü Bekr b. Mes'ud b. Aĥmed. *Bedâi'u's-šanâi' fi tertîbi's-řerâi'*. 7 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, 2. Basım, 1406/1986.
- Kemal, Hüsnî. "الألعاب الإلكترونية .. على مائدة الفقهاء". *el-Ehrâm* (13 Nisan 2018). Eriřim 03 Aralık 2021. <https://bit.ly/3okNeyw>
- Kiřnâvî, Ebü Bekr b. Ĥasen. *Eshelü'l-medârik řerĥu İrřâdi's-sâlik*. 3 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Fikr, ts.
- Kuehl, John. "Video Games and Intellectual Property: Similarities, Differences, and a New Approach to Protection". *Cybaris* 7/2 (2016), 313-349.
- Kurĥubî, Ebü Abdillâh Muĥammed b. Aĥmed b. Ebî Bekr. *el-Câmi' li-aĥkâmî'l-Qur'an*. thk. Abdullah b. Abdülmuĥsin et-Türkî. 24 Cilt. Beyrut: Müessesetü'r-Risale, 1427/2006.
- KP, Koopazar. "Bakiyemi Banka Hesabıma Nakit Olarak Çekebilir miyim?". Eriřim 28 Haziran 2020. <https://www.kopazar.com/blog/bakiyemi-banka-hesabimana-nakit-olarak-cekebilirmiyim->
- Leknevî, Abdülĥay b. Abdülĥalîm. *Umdetü'r-ri'âye 'alâ řerĥi'l-Hidâye*. 7 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, 2009.
- Mâlik b. Enes, *el-Muvatta*. Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1428/2007.
- Mehfooz Huma - Bhalla, Gaurav. "Copyrightability of Video Games". *International Journal of Recent Research Aspects* 3/4 (2016), 67-77.
- Merdâvî, Alâuddîn Ebü'l-Ĥasen Ali b. Süleyman b. Aĥmed. *el-İnřâf fi ma'rifeti'r-râciĥi mine'l-ĥilâf*. thk. Muĥammed Ĥamid el-Fikî. 12 Cilt. b.y.: y.y., 1375/1956.
- Mevşilî, Abdullah b. Maĥmud b. Mevdûd. *el-İĥtiyâr li-ta'îli'l-Muĥtâr*. 5 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübü'l-İlmiyye, ts.
- Mısrî, Esmâ Abdülmehdî - Rifâ'î, Rüdeynâ İbrahim. "el-Müsâbakât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye mefĥûmuĥâ ve aĥkâmuhâ fi'l-fikĥi'l-İslâmî. *Mecelletü'l-Câmiati'l-İslâmiyye li'd-dirâsâti's-řer'iyye ve'l-kânûniyye* 29/4 (2019), 177-296.
- Modođlu, Gözde. *Dijital Oyunların Ceza Hukuku ve 5651 Sayılı Kanun Kapsamında*

- Erişim Engelleri Kararları Açısından Değerlendirmesi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2015.
- Molla Hüsrav, Muhammed b. Ferâmuz. *Dürerü'l-ḥukkâm fi şerhi Ğureri'l-aḥkâm*. 2 Cilt. Karaçi: y.y., ts.
- Muḥammed Alâuddîn Efendi, *Hâşiyetü Kırrati uyûni'l-aḥyâr ("Reddül-muḥtâr" ile birlikte)*. thk. Âdil Aḥmed Abdülmevcüd – Ali Muḥammed Muavvaḍ. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2011.
- Mustafa es-Süyûtî. *Meṭalibu üli'n-nühâ fi şerhi Ğayeti'l-müntehâ*. 6 Cilt. Dimaşk: el-Mektebetü'l-İslâmî, 2. Basım, 1415/1994.
- Muṭîî, Muḥammed Necîb. *Tekmiletü'l-Mecmû' şerhu'l-Muhezzeb (Nevevî'nin "el-Mecmû'" adlı eseri ile birlikte)*. 20 Cilt. el-Medînetü'l-Münevvere: el-Mektebetü's-Selefiyye, ts.
- Müslim b. el-Ḥaccâc. *el-Câmi'ü's-saḥîḥ*. Kahire: Dâru İbni'l-Cevzî, 2009.
- Nesâî, Ebû Abdurrahmân Aḥmed b. Şuayb. *es-Sünenü'l-kübrâ*. thk. Hasan Abdülmün'im Şelebî. Beyrut: Müessesetü'r-Risâle, 2001.
- Nevevî, Ebû Zekerıyyâ Muhyiddîn Yahyâ b. Şeref. *Ravḍatü't-tâlibîn ve 'umdetü'l-müftîn*. thk. Züheyir eş-Şaviş. 12 Cilt. Beyrut: el-Mektebetü'l-İslâmî, 3. Basım, 1412/1991.
- PS, Play Station. "Yazılım Kullanım Koşulları". Erişim 17 Ekim 2020. <https://www.playstation.com/tr-tr/legal/software-usage-terms/>
- PS, Play Station. "Playstation Network Hizmet Koşulları", Erişim 02 Ekim 2020. <https://www.playstation.com/tr-tr/legal/psn-terms-of-service/>
- PS, Play Store. "Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi". Erişim 02 Ekim 2020. <https://www.playstore.com/kullanim-sartlari>
- PL, Pubg Lite. "Coin Rehberi". Erişim 02 Aralık 2021. <https://lite.pubg.com/tr/2019/08/08/l-coin-rehberi/>
- PL, Pubg Lite. "PUBG LITE Hizmet Koşulları". Erişim 01 Aralık 2021. <https://lite.pubg.com/tr/terms-of-service/>
- RUS, Râbitatü'l-Ulemâi's-Süriyyîn. "حكم بيع الحساب في الألعاب الالكترونية". Erişim 22 Haziran 2020. https://islamsyria.com/site/show_consult/3139
- Rüyânî, Ebû'l-Meḥâsin Abdülvâhid b. İsmâil. *Baḥru'l-mezheḥ fi furû'i mezhebi's-Şâfiî*. thk. Târik Fethî es-Seyyid. 14 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2009.
- S, Sahibinden. "Yasaklı Ürünler Listesi". Erişim 05 Eylül 2021. <https://www.sahibinden.com/sozlesmeler/yasakli-urunler-listesi-52>
- Şuyûtî, Celâlüddîn Abdurrahmân b. Ebîbekr. *Târîḫü'l-ḥulefâ*. Katar: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuûni'l-İslâmiyye, 2. Basım, 1434/2013.
- ST, Silo.Tips. Travian Games Genel Kullanım Koşulları (Hizmet Tanımı). Erişim 01 Aralık 2021). <https://silo.tips/download/genel-kullanm-koullar>
- Şâfiî, Ebû Abdillâh Muhammed b. İdrîs eş-Şâfiî, *el-Ümm*. 8 Cilt. Beyrut: Dârü'l-Ma'rife, 1410/1990.
- Şâṭıbî, Ebû İshâk İbrâhîm b. Mûsa. *el-Muvâfaḳât*. 7 Cilt. Suud: Dâru İbn Affân, 1417/1997.
- Şehrânî, Hüseyin b. Ma'levî b. Hüseyin. "el-Mu'avaḳât fi'l-el'âbi'l-elektrûniyye". *Mecelletü'l-Câmi'ati'l-İslâmiyye* 192/2 (1441/2020), 177-240.
- Şesrî, Sa'd b. Nâsir b. Âbdilazîz. *el-Müsâbakât ve aḥkâmuhâ fi's-şer'i'ati'l-İslâmiyye*, Riyad: Dârü'l-Âsime, 1418/1997.
- Şeyḫzâde, Abdullah b. eş-Şeyh Muhammed b. Süleyman. *Mecma'u'l-enhur fi şerhi Mülteḳa'l-ebhur*. 2 Cilt. Matbaa-i Âmire, 1317/1899.
- Ṭaberânî, Süleymân b. Aḥmed b. Eyyûb. *el-Mu'cemu'l-kebîr*. thk. Humeydî Abdülmecîd es-Selefi. 25 Cilt. Kahire: Mektebetü İbn Teymiyye, ts.

- Teftāzānī, Sa'düddīn Mes'ūd b. Ömer. *Şerhu't-Telvīh 'ale't-Tavzīh*. 2 Cilt. Beyrut: Dārü'l-Kütübi'l-İlmiyye, ts.
- Tirmizî, Ebû İsâ Muḥammed b. İsâ. *Sünen*. Beyrut: Dārü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2008.
- Üşeymin, Muḥammed b. Şâlih. *eş-Şerhu'l-mümte' 'alâ Zâdi'l-mustaḥni'*. 15 Cilt. Suud: Dāru İbni'l-Cevzî, 1425/2004.
- XB, Xbox. "Xbox.com Kullanım Koşulları". 02 Ekim 2020. <https://www.xbox.com/tr-TR/legal/XboxComTOU>
- WT, Webtekno. "Asphalt Serisinin Son Oyunu Sokak Yarışı, Android ve iOS İçin Ücretsiz Olarak Yayınlandı". Erişim 24 Haziran 2020. <https://www.webtekno.com/asphalt-sokak-yarisi-android-ios-indir-h30235.html>
- Y, Youtube. "النظرة الشرعية في الألعاب الإلكترونية للشيخ / محمد صالح المنجد". Erişim 03 Aralık 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=CSVLYj09uLI>
- Y, Youtube. "خطورة الألعاب الإلكترونية للشيخ / محمد صالح المنجد". Erişim 03 Aralık 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=rItKKCs1R3Y>
- Zerkeşî, Bedruddīn Muḥammed b. Bahâdır. *el-Mensûr fi'l-kavâid*. thk. Teysîr Fâik Aḥmed Maḥmûd. 3 Cilt. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf, 2. Basım, 1405/1985.

 **Etik Beyan / Ethical Statement:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

 **Yazar(lar) / Author(s):** Mustafa Çakır.

 **Finansman / Funding:** Yazar(lar), bu araştırmayı desteklemek için herhangi bir dış fon almadıklarını kabul eder(ler). / The authors acknowledge that they received no external funding in support of this research.