



**T.C.
RECEP TAYYİP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEMEL İSLAM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

FIKHİ YÖNLERİYLE DİJİTAL OYUNLAR

(Yüksek Lisans Tezi)

Muhsin KARSLI

**Danışman
Prof. Dr. Ali KUMAŞ**

**RİZE
2024**

KABUL VE ONAY

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temel İslâm Bilimleri Anabilim Dalında, Prof. Dr. Ali KUMAŞ danışmanlığında, Muhsin KARSLI tarafından hazırlanan *Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar* adlı bu tez çalışması, 05/06/2024 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği/oy çokluğuyla başarılı bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

Ünvanı, Adı SOYADI

İmza

Başkan

:

Prof. Dr. Ali KUMAŞ

Üye

:

Prof. Dr. Şevket TOPAL

Üye

:

Dr. Öğr. Üyesi Ünal ŞAHİN

ETİK BEYAN

Temel İslam Bilimleri Tezli Yüksek Lisans Programından mezun olmak üzere teslim ettiğim “Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar” adlı tezim, bilim ve araştırma etiği prensiplerine riayet edilerek tarafımdan yazılmıştır.

Tez çalışmamda, başka kaynaklardan aktarılan bütün bilgi ve alıntılar, Enstitünüz Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak açıkça gösterilmiştir. Kaynağı gösterilenler dışında kalan bütün bilgiler uygun araştırma yöntemi kullanılarak tarafımdan edinilmiş ve esere bu şekilde yansıtılmıştır. Şahsıma ait olmayan hiçbir bilgi, kasıt veya kusurlar, şahsıma aitmiş gibi gösterilmemiştir. İnternet kaynakları dâhil, sahibine/kaynağına atıf yapılmaksızın hiçbir bilgi kullanılmamıştır. Aksinin ortaya çıkması halinde doğacak bütün hukuki, idari, akademik ve etik sorumluluk tarafıma ait olacaktır. Eserin tesliminden sonra herhangi bir zamanda, bilim etiğine aykırılık tespit edilmesi ve / veya eserimle ilgili intihal veya intihal şeklinde anlaşılabilecek bir durumun ortaya çıkması halinde; Üniversiteniz ve eğitim kadronuzun hiçbir şekilde sorumlu tutulmayacağını hür irademle kabul, beyan ve taahhüt ederim.

05/06/2024

Muhsin KARSLI

ÖN SÖZ

Oyun ve eğlence, hayatın tek düzelikliğini, çalışma hayatının yorgunluğunu unutturan ve kişinin zihnen ve bedenen rahatlamasını sağlayan fitrî ve bir o kadar da tabii bir ihtiyaçtır. Tarihten bu yana insanoğlu, gereksinim duyduğu bu ihtiyacı karşılayabilme adına sahip olduğu imkânları kullanarak çeşitli vasıtalar üretmeyi başarmıştır. Her kültüre ve medeniyete göre farklılık arz eden bu vasıtalar, zamanın ilerlemesi ve teknolojik imkânların gelişmesiyle birlikte farklı boyutlara evrilmiştir.

Günümüz oyun ve eğlence vasıtalarının vazgeçilmez öğelerinden biri olan dijital oyunlar, modern dünyanın en çok tanınan eğlence vasıtaları arasında yer almaktadır. Her daim güncelliğini koruyan ve her geçen gün farklı boyutlara evrilen dijital oyunlar ile ilgili ülkemizde farklı alanlarda çeşitli çalışmalar yapılmasına rağmen fikhî açıdan bu tür oyunların meşruiyet ölçülerini belirleyip oyun dünyasında gerçekleştirilen tasarrufları fikhî boyutlarıyla ele alan yalnızca bir makale çalışmasına rastladık. Bu bakımdan “Fikhî Yönleriyle Dijital Oyunlar” adlı yüksek lisans tez çalışmamız, bu eksikliği giderme noktasında katkı sağlayacağı kanaatindeyiz.

Çalışmamız, üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dijital oyun kavramı, mahiyeti ve hukuken korunması üzerinde duruldu. İkinci bölümde, İslâm hukuk tarihindeki oyun ve eğlence vasıtalarına ilişkin inceleme yapıldı. Son bölümde ise dijital oyunların meşruiyet şartları ve oyuncuların oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları tasarruflar fikhî yönleriyle irdelendi.

Bu çalışmanın her evresinde destek ve emeklerini hiçbir zaman esirgemeyen, kendisine ne zaman danışsam kıymetli vaktini ayırarak sabır ve ilgiyle bana yardımcı olan saygıdeğer danışman hocam Prof. Dr. Ali KUMAŞ’a, fikir ve yönlendirmeleriyle çalışmama katkı sağlayan Prof. Dr. Şevket TOPAL hocama, tezimi satır satır okuyarak eleştiri ve önerilerini dile getiren Dr. Ünal ŞAHİN hocama ve bu süreçte bana destek olan aileme teşekkürü bir borç bilir, şükranlarımı arz ederim.

Muhsin KARSLI
RİZE 2024

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	I
ETİK BEYAN.....	II
ÖN SÖZ	III
İÇİNDEKİLER	IV
ÖZET	VIII
ABSTRACT.....	IX
KISALTMALAR.....	X
GİRİŞ	1
1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI, TANIMI, MAHİYETİ VE HUKUKEN KORUNMASI	7
1.1. Dijital Oyun Kavramı ve Mahiyeti	7
1.1.1. Tanımı	7
1.1.2. Tarihsel Süreç.....	8
1.1.3. Oyun Türleri ve Platformları.....	12
1.1.4. Dijital Oyuncular	13
1.2. Dijital Oyunların Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması ..	15
1.2.1. Eser Kavramı	15
1.2.1.1. Sübjektif Şart	16
1.2.1.2. Objektif Şart	17
1.2.1.3. Şekli Şart.....	18
1.2.2. Hukuken Korunması.....	18
1.2.2.1. Bilgisayar Programı Olarak Korunması	19
1.2.2.2. Veri Tabanı Olarak Korunması	21
1.2.2.3. Güzel Sanat Eseri Olarak Korunması	22
1.2.2.4. Multimedya Eseri Olarak Korunması.....	24
1.2.2.5. Sinema Eseri Olarak Korunması	25
2. İSLAM HUKUK TARİHİNDE OYUN VE EĞLENCE.....	33
2.1. La'b (Oyun) ve Lehv (Eğlence) Kavramları.....	33
2.1.1 La'b	33
2.1.2. Lehv.....	34

2.1.3. La'b ve Lehv Kavramlarının Analizi	35
2.2. Cahiliye Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı	38
2.3. Asr-ı Saadet Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı.....	42
2.3.1. Şiir ve Şairlik.....	42
2.3.2. Mîzah.....	43
2.3.3. Folklor	44
2.3.4. Bayramlar ve Özel Günler.....	44
2.3.4.1. Düğün ve Nişan	45
2.3.4.2. Sünnet Merasimleri.....	47
2.4. Spor ve Oyun Çeşitleri.....	47
2.4.1. Güreş	47
2.4.2. Atıcılık.....	48
2.4.3. Ağırlık kaldırma (Halter).....	49
2.4.4. Yüzücülük	49
2.4.5. Koşu Yarışları (Atletizm).....	49
2.4.6. Binicilik.....	50
2.4.7. Kurrek (Futbol).....	51
2.4.8. Çocuk Oyunları	51
2.5. Emevîler Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı	52
2.5.1. Şiir ve Şairlik.....	52
2.5.2. Mûsikî.....	54
2.5.3. Mîzah.....	56
2.5.4. Diğer Oyun ve Eğlence Çeşitleri.....	57
2.6. Abbasiler Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı	58
2.6.1. Şiir ve Şairlik.....	58
2.6.2. Eğlence ve Musiki	60
2.6.3. Mîzah.....	61
2.6.4. Bayramlar ve Özel Günler.....	62
2.6.5. Spor ve Oyun Çeşitleri	63
2.6.5.1. Güreş.....	63
2.6.5.2. Okçuluk	63
2.6.5.3. Ağırlık Kaldırma (Halter).....	64

2.6.5.4. Yüzücülük.....	64
2.6.5.5. At Yarışı ve Çevgân	64
2.6.5.6. Güvercin Yarışları	65
2.6.5.7. Tavla ve Satranç	66
2.7. Mezheplerin Oyun ile İlgili Değerlendirmeleri	66
3. DİJİTAL OYUNLARIN MEŞRUIYETİ VE OYUN DÜNYASINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN TASARRUFLARIN FIKHİ AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	70
3.1. Dijital Oyunların Meşruiyeti.....	70
3.1.1. Oyun ile İlgili Şartlar Bakımından	72
3.1.1.1. Tamamen Faydasız Türden Olmamalı	72
3.1.1.2. Müstehcen Unsurlar İhtiva Etmemeli.....	75
3.1.1.3. İslamofobik Unsurlar Barındırmamalı.....	78
3.1.1.4. İslâm Nazarında Yasaklanan İçerik ve Uygulamaları Meşrulaştırmamalı	80
3.1.1.5. Kumar ve Türevi Unsurlar Barındırmamalı	83
3.1.1.6. Oyuncuya veya Bir Başkasına Zarar Veren Türden Olmamalı	86
3.1.2. Oyuncunun Riayet Etmesi Gereken Şartlar Bakımından	90
3.1.2.1. Mahremiyet ile İlgili Hususlar Göz Ardı Edilmemeli	90
3.1.2.2. Oyun Alışkanlığı Ölçülü ve Dengeli Olmalı	93
3.1.2.3. Oyun İçi İletişim ile İlgili Hususlara Dikkat Etmeli.....	95
3.1.2.4. Oyun Esnasında Kendisine veya Diğer Oyunculara Zarar Verebilecek Davranışlardan Kaçınmalı	97
3.1.2.4.1. Oyuncunun Kendisine Verebileceği Zarar Bakımından	98
3.1.2.4.2. Oyuncunun Diğer Oyunculara Verebileceği Zararlar Bakımından	99
3.2. Dijital Oyunların Hukuki İşlemlere Konu Edilmesi	101
3.2.1. Dijital Oyunların Mal, Menfaat ve Hak Kavramlarıyla İlişkisi	101
3.2.1.1. Mal.....	102
3.2.1.2. Menfaat.....	105
3.2.1.3. Hak.....	108
3.2.2. Dijital Oyunların Mal Kavramıyla İlişkisi	110

3.2.3. Dijital Oyunların Menfaat Kavramıyla İlişkisi	112
3.2.4. Dijital Oyunların Hak Kavramıyla İlişkisi	113
3.3. Dijital Oyun Dünyasında Gerçekleştirilen Tasarrufların Fıkhî Açısından Değerlendirilmesi.....	117
3.3.1. Dijital Oyunların Alım-Satımı.....	117
3.3.2. Oyun Hesaplarının Alım-Satımı.....	118
3.3.3. Oyun Paralarının Mahiyeti ve Alım-Satımı	122
3.3.4. Oyun İçi Alım-Satıma Konu Olan Sanal Eşyalar.....	123
3.3.5. Dijital Ortamda Oyun Müsabakaları Düzenlemek ve Ödüller Kazanmak	125
3.3.6. NFT (Oyna Kazan) İçerikli Oyunlar Oynamak.....	129
3.3.7. Oyun Hesaplarının veya Oyun İçerisindeki Eşyaların Ele Geçirilmesi	130
4. SONUÇ.....	134
KAYNAKÇA.....	138

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı : Temel İslam Bilimleri
Tez Türü : Yüksek Lisans
Danışman : Prof. Dr. Ali KUMAŞ
Hazırlayan : Muhsin KARSLI
Yıl : 2024
Sayfa Sayısı : 159

ÖZET

FIKHİ YÖNLERİYLE DİJİTAL OYUNLAR

Oyun ve eğlence, insan fitratında var olan ve her dönem farklı vasıtalarla başvurulmak suretiyle giderilmeye çalışılan bir ihtiyaçtır. Çağlar üzeri bir din olan İslâm, her dönemde ve her toplumda ortaya çıkan ihtiyaçlara çözüm üretebilecek ilke ve esasları bünyesinde barındıran dinamik bir dindir. İnsan fitratına son derece uygun bir din olan İslâm, insan fitratında var olan oyun ve eğlence ihtiyacını görmezden gelmeyerek gerekli sınırları çizmiş, belli ölçülere uymak kaydıyla bu tür faaliyetlere müsaade etmiştir.

Çağımızın tanınır oyun ve eğlence vasıtaları arasında yer alan dijital oyunlar, her yaşta kullanıcının oyun ve eğlence ihtiyacını karşılamak için başvurduğu vasıtaların başında gelmektedir. Hayatımızın her alanında olduğu gibi dijital oyun dünyasında da yaşanan pek çok gelişme, yeni meseleleri beraberinde getirmektedir. “Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar” isimli tez çalışmamız, başta dijital oyunların meşruiyeti olmak üzere, oyuncuların oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları tasarrufları fikhî boyutlarıyla ele almayı amaçlamaktadır. Tezimiz, üç ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dijital oyunların mahiyetine ilişkin gerekli açıklamalar yapılarak bu tür oyunların hukuken korunması üzerinde duruldu. İkinci bölümde ise tarihsel süreci göz önünde bulundurup veri toplayabilme adına Cahiliyye, Asr-ı saadet, Emevi ve Abbasiler dönemi oyun ve eğlence vasıtaları irdelendi. Çalışmanın son bölümünde ise ilk iki bölümde elde edilen verilerden hareketle başta dijital oyunların meşruiyet şartları olmak üzere söz konusu oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla ilişkisi, alım-satım gibi oyun dünyasında gerçekleştirilen belli başlı tasarruflar fikhî yönleriyle incelendi.

Sonuç itibarıyla, dinimizin genel ilkeleri ve temel esasları çerçevesinde tespit edilen şartlara riayet etmek kaydıyla dijital oyunların oynanabileceği müşahade edildi. Diğer taraftan başta dijital oyunların alım-satımı olmak üzere oyun dünyasında tahakkuk eden pek çok işlemin sahih bir şekilde gerçekleşebilmesi için tespit edilen şartlara ilaveten oyun firmalarının oyunculara yöneltmiş oldukları sözleşme koşullarına riayet edilerek bu çerçevede hareket edilmesi gerektiği bulgusuna ulaşıldı.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Fıkıh, Oyun ve Eğlence

Recep Tayyip Erdogan University Institute of Graduate Studies

Department : Basic Islamic Sciences

Thesis Type : Master's Degree

Supervisor : Prof. Dr. Ali KUMAŞ

Author : Muhsin KARSLI

Year : 2024

Pages : 159

ABSTRACT

DIGITAL GAMES IN FIQHI ASPECTS

Games and entertainment are needs inherent in human nature, sought to be fulfilled through various means across different eras. Islam, as a religion transcending ages, encompasses principles and fundamentals capable of addressing needs arising in every period and society, embodying dynamic solutions. Islam, being highly compatible with human nature, acknowledges the need for games and entertainment, delineating necessary boundaries and permitting such activities within certain limits.

Among the recognizable means of entertainment of our time, digital games stand out as a primary recourse for meeting the entertainment needs of users of all ages. As in every aspect of our lives, numerous developments in the digital gaming world bring forth new issues. Our thesis titled 'The Juridical Aspects of Digital Games in Terms of Fiqh' aims to examine, particularly, the legitimacy of digital games, as well as the transactions carried out by players in the gaming world from a jurisprudential perspective. The thesis comprises three main sections. The first section elaborates on the nature of digital games and emphasizes the legal protection of such games. The second section examines the historical context, analyzing gaming and entertainment mediums during the periods of Jahiliyyah, the Islamic Golden Age, the Umayyad, and Abbasid eras, to collect relevant data. In the final section, based on the data obtained from the first two sections, various aspects of gaming activities are examined from a jurisprudential standpoint, including the legitimacy criteria of digital games, their relation to property, benefit, and rights concepts, and significant transactions such as buying and selling within the gaming world.

Ultimately, it is observed that digital games can be played in accordance with the general principles and fundamental tenets of our religion, provided that the specified conditions are adhered to. Furthermore, it is concluded that, in addition to the determined conditions for valid transactions, such as the buying and selling of digital games, adherence to the terms of service presented by gaming companies during the registration process is necessary, and actions should be taken within this framework.

Keywords: Digital Game, Fiqh, Games and Entertainment

KISALTMALAR

Afk	: Away From Keyboard
Bkz	: Bakınız
Çev	: Çeviren
DİA	: Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi
DİB	: Diyanet İşleri Başkanlığı
Ed	: Editör
Fps	: First Person Shooter
FSEK	: Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
Md	: Madde
NFT	: Non-Fungible Token
Ö	: Ölüm tarihi
S	: Sayfa
s.a.v	: Sallallahu ‘aleyhi vesellem
T.C	: Türkiye Cumhuriyeti
TCK	: Türk Ceza Kanunu
TDK	: Türk Dil Kurumu
TDV	: Türkiye Diyanet Vakfı
Trc	: Tercüme eden
ts	: Tarihsiz
vb	: Ve benzeri
vd	: Ve devamı
vs	: Ve saire

GİRİŞ

İslam, insanoğlunun ayak bastığı her coğrafyada ortaya çıkan meseleler karşısında insanın ihtiyaç ve gereksinimleri doğrultusunda çözüm üretebilen, fitrata uygun, dinamik bir dindir. Bu yönüyle İslam, her dönemde ve her koşulda uygulanabilen temel ilke ve esaslara sahiptir. Hayat boyu süregelen pek çok güncel mesele, insanların bireysel ve toplumsal yaşantılarına yön verebilen bu ilke ve esaslar istikametinde çözüme kavuşturulabilmektedir. Teknolojik hareketlerin ivme kazanmasıyla birlikte her geçen gün gelişerek farklı boyutlara ulaşan ve oldukça geniş bir kullanıcı kitlesi tarafından ilgiyle takip edilen dijital oyunlar, dinimizin inanç, ibadet ve ahlak ilkeleri esas alınarak fikhî açıdan değerlendirilmesi gereken güncel bir meseledir.

Araştırmanın Kapsam ve Sınırları

“Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar” isimli bu çalışmada, günümüz modern oyun ve eğlence araçlarının vazgeçilmez öğelerinden biri olan dijital oyunlar ele alınmıştır. Bu kapsamda, dijital oyunların meşruiyet şartlarının belirlenmesi, oyunların akit teorisi içerisindeki yeri ve sanal oyun âlemindeki oyuncuların bu mecralarda gerçekleştirmiş oldukları belli başlı tasarruflar fikhî açıdan değerlendirilmeye konu edilmiştir.

Dijital oyunlarla ilgili fikhî değerlendirmelerde bulunmadan önce, dijital oyun kavramı, mahiyeti ve bu tür oyunların günümüz hukuku açısından korunması meselesi ele alınmıştır. Ardından la’ib ve lehv kavramlarına temas edilerek cahiliyye, Asr-ı Saadet, Emevi ve Abbasiler dönemi oyun ve eğlence vasıtaları incelenmiş, söz konusu dönemlerde hangi gaye, sınır ve ölçüler doğrultusunda bu vasıtalara başvurulduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca mezheplerin oyun ile ilgili görüşlerine de kısaca yer verilmiştir. Buradan hareketle ilerleyen bölümlerde dijital oyunların fikhî boyutu ele alınarak bu tür oyunların caiz olup olmadığı, hangi sınır ve ölçüler doğrultusunda oynanabileceği, dijital oyunların sosyal-ahlaki boyutu, kullanıcılar üzerindeki tesirleri, kullanıcıların oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları belli başlı tasarrufların fikhî açıdan nasıl değerlendirilebileceği ve bunların mevcut hukuk sisteminde nasıl değerlendirildiği şeklindeki konular üzerinde durulmuştur.

Araştırmanın Soruları

“Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar” isimli bu çalışmanın temel aldığı sorular şunlardır:

1. Günümüz oyun ve eğlence dünyasının vazgeçilmez öğelerinden biri olan dijital oyunlar, İslam’ın çizmiş olduğu meşru sınırlar dâhilinde oynanabilir mi? Oynanabilmesi halinde hangi ölçü ve kriterler dikkate alınmalıdır?
2. Gündelik hayatta insanların birbirleri üzerindeki hak ve sorumlulukları çevrimiçi oyun dünyasında da geçerliliğini sürdürmekte midir?
3. Günümüzde muhtelif sahalarda meydana gelen pek çok teknolojik gelişme ve yenilik, İslam hukukundaki mal kavramı üzerinde de etkisini göstermiştir. Bu durum, maddi değere sahip pek çok unsurun mal kavramı içerisinde mütalaa edilmesine zemin hazırlamıştır. Bu gelişmeler ışığında dijital oyunlar mal, menfaat veya hak kavramlarıyla nasıl bir ilişkisi içerisindedir?
4. Kullanıcıların, oyuna kayıt olabilmek için dijital ortamda oyun firmalarıyla yapmış oldukları sözleşmeler, İslam hukuku açısından bağlayıcılık ifade eder mi? Bağlayıcılık ifade etmesi halinde oyun dünyasında gerçekleştirilen tasarruflar, akit nazariyesi açısından nasıl değerlendirilmelidir?

Araştırmanın Önemi

Güncel, dinamik ve hızla büyüyen dijital oyun sektörü, farklı disiplinlerin çeşitli konularda çalışmalar yapabildiği geniş ve kapsamlı bir sahadır. Ülkemizde dijital oyunlar ile ilgili farklı alanlarda pek çok çalışma yapılmasına rağmen sanal oyun dünyasında tahakkuk eden meseleleri fikhî boyutlarıyla ele alan yalnızca bir makale çalışması mevcuttur. Arap dünyasında ise bu meseleleri ele alan belli başlı çalışmalar bulunmaktadır. Bu noktada çalışmamız, konuyla ilgili ülke çapında ilk tez çalışması olması hasebiyle önem arz etmektedir.

Dijital oyunlar, günümüzde oldukça geniş bir kitle tarafından ilgiyle takip edilmektedir. Ancak oyuncuların çoğu, sanal oyun dünyasında birbirleri üzerinde ne gibi hak ve sorumlulukları olduğunu bilmemekle birlikte, oyun dünyasında hangi ölçü ve sınırlar çerçevesinde vakit geçireceklerine de dikkat etmemektedir. Bu açıdan çalışmamız, fikhın temel ilkeleri ve ahlaki değerler doğrultusunda dijital oyunların

meşruiyet ölçülerini belirleyip bu hususlara dikkat çekmesi açısından değer taşımaktadır. Dijital oyunların meşruiyetine ilişkin ortaya konan şartlar; oyun içerisinde birebir müşahade edilen olaylardan hareketle tespit edilmesi, oyuncular üzerindeki sosyal, psikolojik ve ahlaki gibi farklı açılara temas etmesi ve farklı sahalarda yapılan çalışmalarla desteklenmesi açısından ehemmiyet arz etmektedir. Bu durum çalışmamızı, sahasında yapılan diğer çalışmalardan farklı kılmakla birlikte İslami hassasiyete uygun oyunlar geliştirmek isteyen oyun üreticilerine hangi ölçüler doğrultusunda ne tür oyunlar geliştirebileceklerine dair bir bakış açısı sunması açısından da önemli kılmalıdır.

Dijital oyun dünyası, tıpkı gündelik hayatta olduğu gibi insanların birbirleriyle etkileşim içerisinde oldukları sanal bir dünyadır. Burada da insanlar, alım-satım gibi çeşitli işlemler gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda çalışmamız, dijital oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla ilişkisini incelemesi ve oyunların akit teorisi içerisindeki yerini tespit etmesi açısından önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca, kullanıcıların oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları çeşitli tasarruflar incelenirken meri hukuktaki değerlendirmelere de yer verilmesi çalışmamız açısından dikkate değer bir husustur. Zira buradan hareketle meri hukukta meşru olan/olmayan tasarrufların İslam hukukunda da meşru olup olmadığı irdelenmiş oldu.

Araştırmanın Amacı

Oyun ve eğlence ihtiyacı, zihnen ve bedenen yorulabilen bir yapıya sahip insan için tıpkı yeme, içme, kulluk vazifelerini yerine getirme gibi fitri ve tabii bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyaç, hayatın monotonluğunu, iş ve çalışma hayatının stres ve yorgunluğunu unutturmaya yardımcı olmakla birlikte kişinin zihnen ve bedenen rahatlamasına aynı zamanda dini ve dünyevi sorumluluklarını daha dikkatli bir şekilde yerine getirmesine katkı sağlamaktadır. Bir fitrat dini olan İslam, her çağda ve her coğrafyada insanların ihtiyaçlarını karşılayabilecek nitelikteki esaslara sahiptir. Bu yönüyle İslam dini, oyun ve eğlence gibi insan fitratında var olan ve bireylere farklı açılardan faydalar sağlayabilen bir olgu karşısında kayıtsız kalmamış, meşru sınırlar çerçevesinde bu ihtiyacın karşılanmasına olanak tanımıştır. Bu itibarla çalışmamız, günümüz oyun ve eğlence endüstrisinin popüler araçlarından biri olan dijital oyunların İslâm'ın genel ve evrensel ilkeleri doğrultusunda meşruiyet sınırlarını çizmeyi hedeflemektedir. Ayrıca,

oyunların yaygınlık kazanmasıyla birlikte başta alım-satım olmak üzere oyuncuların oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları güncel tasarrufları fikhî boyutlarıyla ele almak ve burada ortaya çıkan sorunlara çözüm önerileri sunmak çalışmamamızın amaçları arasındadır.

Dijital oyunlar, İslam'ın temel ilkeleri ve genel amaçları etrafında düzenlendiği vakit, hangi içerikteki oyunların hangi ölçüler doğrultusunda oynanabileceği netlik kazanacaktır. Bu ölçülerin çizilmesiyle birlikte sanal oyun dünyasındaki kullanıcıların birbirleri üzerinde ne gibi hak ve sorumluluklarının olduğu, burada birbirlerine karşı nasıl muamelelerde bulunabilecekleri belirlenmiş olacaktır. Ayrıca dijital dünyada oyuncular arasında görülen birtakım sorunlara çözüm üretme noktasında da oyunculara faydalar sağlanmış olacaktır. Bunun yanında dijital oyunların akit teorisi içerisindeki yerinin tespit edilmesiyle birlikte günümüz oyuncularının alım-satım gibi dijital oyun dünyasında gerçekleştirmiş oldukları işlemlerin fikhî açıdan sahih olup olmadığı tespit edilmiş olacaktır.

Araştırmanın Yöntemi

“Fıkhi Yönleriyle Dijital Oyunlar “ isimli bu çalışma, nitel bir çalışmadır. Doküman tarama tekniği kullanılarak hazırlanan bu çalışmada elde edilen bulgular, içerik analizi yöntemiyle tahlil edilmiştir Çalışmamız üç ana bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ilk iki bölümü, çalışmanın esas konularının incelendiği son bölümün altyapısını oluşturacak şekilde hazırlanmıştır. Yani araştırmanın ilk iki bölümünde elde edilen bulgular, oyun dünyasında tahakkuk eden meseleleri fikhî boyutlarıyla değerlendirme noktasında destek sağlamaktadır.

Bu bağlamda çalışmada yer alan bölümlerin işlenişleriyle ilgili şu adımlar izlenmiştir:

Çalışmanın ilk bölümünde, dijital oyunların mahiyetine ilişkin bir çerçeve oluşturabilmek adına dijital oyun kavramı, türleri, platformları, dijital oyuncular ve tarihsel sürece ilişkin araştırmalar yapıldı. Ardından dijital oyunların mer'î hukukta hangi kapsamda korunduğu, hangi kategoriler içerisinde değerlendirildiği tespit edilmeye çalışıldı. Buradan hareketle dijital oyunların İslam eşya hukukunda hangi kapsamda ele alınabileceği noktasında bir zemin oluşturuldu. İkinci bölümde ise cahiliyye döneminden Abbasiler dönemine uzanan süreçte başvurulmuş oyun ve eğlence

vasıtaları tespit edilip incelendi. Ayrıca mezheplerin oyun ile ilgili görüşlerine kısaca yer verildi. Buradaki tarihi süreçten hareketle bir veri toplanmaya çalışıldı. Bu verilerden hareketle, oyun ve eğlencenin İslam'ın çizmiş olduğu meşru sınırlar dâhilinde mübah olabileceğine dair bir bakış açısı oluşturuldu.

Çalışmanın esasını oluşturan son bölümünde ise elde edilen bulgular, Fıkıhın temel ilkeleriyle harmanlanarak dijital oyunların meşruiyetine ilişkin kayıtlar tespit edildi. Daha sonra dijital oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla ilişkisi irdelenerek başta alım-satım olmak üzere dijital oyun dünyasında tahakkuk eden belli başlı işlemlerin akit teorisi açısından sıhhati tespit edilmeye çalışıldı. Buradaki güncel meseleler değerlendirilirken zaman zaman mer'i hukuktaki değerlendirmeler de dikkate alındı.

Araştırmanın Kaynakları

Çalışmamız hazırlanırken farklı kaynaklara müracaat edilmiştir. Fakat özellikle belirtilmesinde fayda görülen kaynakların zikredilmesi önem taşımaktadır. Bu anlamda oyun kavramı ve mahiyetine yönelik araştırma yapılırken Johan Huizinga'nın "Homo Ludens", Metin And'in "Oyun ve Bugü- Türk Kültüründe Oyun Kavramı", Baran Sakallıoğlu, Erol Volkan ve Bekir Tefik Akgün'ün "Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri", Sait Gülsoy'un "Oyun Kültür ve Zaman" adlı çalışmalardan yararlanılmıştır.

Dijital oyunların meşruiyet şartlarına ilişkin genel prensipler tespit edilirken, ilk olarak klasik fıkıh kaynaklarımızda oyun ve eğlence konularının yer aldığı bölümler tarandı. Oyun ve eğlencenin kavaidi külliye noktasında kural ve çıkarımlarını tespit ederken: "Fıkıhta Lehv (Oyun ve Eğlence)", "el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fıkhiyye el-hâkime libabi'l lehvi ve'l la'bi ve't terfiyeti ve tatbikatuhâ el-muasıra", "İslâm'da Tavsiye ve Teşvik Edilen Oyunlar ve Sportif Faaliyetler" "İslâm'da Eğlenceyi Haram Kılan Unsurlar", "Hz. Peygamber Dönemi Eğlence Kültürü", "İslâm'da Spor, Oyun ve Eğlence", adlı makale ve tez çalışmalarına başvuruldu. Buradan hareketle oyun ve eğlencenin meşruiyetine ilişkin temel ilkeler tespit edildi.

Oyun ve eğlencenin meşruiyetine ilişkin temel ilkeler tespit edildikten sonra geleneksel oyun türlerinden daha farklı unsur ve öğeler barındıran dijital oyunların mahiyeti, günümüze bakan yönleri ve oyuncuların oyun dünyasında karşılaştıkları

olaylar tespit edilmeye çalışıldı. Bu bağlamda; “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”, “Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü”, “Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler”, “Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler”, Asâru’l-cinaîyye ve’l-ictimaiyye li’l-el’abi’l-elektroniyye adlı çalışmalara başvuruldu.

Dijital oyunların mahiyeti, oyuncuların dijital oyun dünyasındaki tutum ve davranışları incelendikten sonra tespit edilen ilkeler doğrultusunda dijital oyunların meşruiyet şartları tespit edildi. Ayrıca, tespit edilen şartlar ile ilgili farklı sahalarda yapılan çalışmalara da başvuruldu. Oyun dünyasında gerçekleştirilen tasarrufların fikhî yönü incelenirken İslam eşya hukuku ve akit nazariyesine ilişkin çalışmalar taranmakla birlikte, konuyla ilgili yapılan “Ahkâmün müteallikatün bi-el’abil elektroniyye”, “El’abû’l-elektroniyye ve ahkâmûha eş-şer’iyye”, “El’abû’l-elektroniyye ve ahkâmûha fi’l fikhîl-İslamî”, “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu Üzerine Fıkhi Bir İnceleme” adlı çalışmalardan istifade edildi. Ayrıca konu başlıklarıyla ilgili olarak mer’i hukuktaki düzenlemelerden de yararlandı.

1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI, TANIMI, MAHİYETİ VE HUKUKEN KORUNMASI

1.1. Dijital Oyun Kavramı ve Mahiyeti

1.1.1. Tanımı

Teknoloji dünyasında yaşanan akıl almaz gelişmeler gündelik yaşantımızın her alanında varlığını gözle görülür bir biçimde hissettirmektedir. Yaşanan bu gelişmeler zamanla yaşantımıza sirayet ederek pek çok sahada olduğu gibi oyun ve eğlence sahasında da etkilerini göstermiştir. Bunun sonucunda ise geleneksel oyun anlayışı ve oyun ortamı zamanla dijital platformlara taşınmaya başlamış ve yeni bir oyun kültürü oluşmaya başlamıştır. Günümüzde değişen bu oyun kültürü artık “dijital oyun” kavramıyla ifade edilmeye başlanmıştır.¹ Dijital oyunlar: “Bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır.”² Dijital oyunlar yerine elektronik oyunlar, video oyunları, bilgisayar oyunları gibi farklı kavramlar kullanılsa da ülkemizde yaygın olan kullanım bilgisayar oyunları şeklindedir.³

Dijital oyunlar, dış dünyadan tamamen bağımsız, kendine özgü bir evrene sahip oluşumlardan ibaret değildir. Her ne kadar dışarıdan bakıldığında yaşadığımız dünyadan bağımsız gibi görünse de mahiyeti itibarıyla dijital oyunlar, yaşadığımız dünyanın kültürel, sanatsal, tarihsel, sosyal, siyasal ve ekonomik düzeninden izler taşıyabilmektedir. Bu yönüyle dijital oyunlar, çeşitli alanlara ait olay ve olguları bünyesinde barındırabilmektedir.⁴ Örneğin Age of Empires IV isimli strateji oyununda pek çok medeniyet bulunmaktadır. Oyuncu, bu medeniyetlerden istediğini seçerek seçmiş olduğu medeniyeti siyasi, askeri ve ekonomik gibi çeşitli yönlerden geliştirerek düşmanlara karşı savaşmaktadır. Oyuncu, oyun esnasında seçmiş olduğu medeniyet

¹ Ceyda Ilgaz - İnci Abay, “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”, *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 3.

² *Dijital Oyun Sektörü Raporu* (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016), 9.

³ Serdar Özhan, “Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler”, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 25/25 (2011), 22.

⁴ Serra Sezgin, *Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek* (Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2019), 41.

hakkında tarihi, kültürel, mimari vb. gibi çeşitli alanlar hakkında bilgiler edinebilmektedir. Örneğin oyunda yer alan medeniyetlerden biri olan Osmanlı Medeniyeti incelendiği zaman bu medeniyet askeri açıdan sipahi, yeniçeri, mehter şeklindeki birliklere sahiptir. Bu medeniyette yer alan Şahi topları diğer medeniyetlere nazaran en üstün topçu silahlarıdır. Bu yönüyle oyun, o dönemin askeri yapısı hakkında oyuncuya bilgiler sunmaktadır. Oyunda yer alan karakterlerin replikleri ve ses tonlamaları o dönemin konuşma havasını yansıtacak şekilde seslendirilmiştir. Oyundaki mimari yapılara bakıldığında zaman bu yapılar arasında medrese ve camilerin yer alması Osmanlı Medeniyetinin dini ve kültürel yapısı hakkında oyuncuya bilgi sunmaktadır. Netice itibarıyla günümüz dijital oyunları içinde yaşadığımız dünyadan bağımsız değildir. Bu yönüyle dijital oyunlar, gerek geçmiş gerekse güncel yaşantıdan izler taşıyabilmektedir.

1.1.2. Tarihsel Süreç

1947: 2. Dünya savaşıdan hareketle tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı) adlı cihaz, bir dijital oyun değildir ancak ilk elektronik oyundur.⁵

1958: William Higinbotham, “Tennis for Two” isimli iki kişilik bir tenis oyunu geliştirmiş. Ancak oyun patent alamadığı için yaygınlaşamamıştır.⁶

1962: Steve Russel, 2D grafik özellikli olan aynı zamanda ilk yaygın ve etkili bilgisayar oyunu olarak kabul edilen Spacewar isimli iki kişilik bir uzay gemisi oyunu geliştirdi. Spacewar ve Tennis for Two modern dönem dijital oyunlarının ilk örnekleridir.⁷

1970-79: 1971 yılında Bill Pitts ve Hugh Truck tarafından “Galaxy Game” isimli para ile çalışan oyun makinesi geliştirdi. 1972 yılında ise Atari oyun firması kuruldu. Firma, aynı yıl Pong adında bir masa tenisi oyununu piyasaya sürdü.⁸

⁵ Elif Dastarlı Dellaloğlu - Tuğba Ayas (ed.), *Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu: Sanat, Tasarım ve Manipülasyon: Bildiri Kitabı* (Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Uluslararası Sanat Sempozyumu, Sakarya: Sakarya Üniversitesi, 2013), 109.

⁶ Tonguc Sezen - Diğdem Sezen, “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”, 2011, 258.

⁷ Nurdan Sevim - Alper Özer, *Eğlence Pazarlaması*, ed. Mehpere Tokay Argan (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 2013), 213; “Video Oyunları Tarihi”, *Vikipedia*, 23 Haziran 2021.

⁸ *Dijital Oyunlar Raporu* (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020), 9; “Video Oyunları Tarihi”.

1980-89: 1980 yılında Atari oyun şirketi, Battlezone adlı ilk üç boyutlu oyunu geliştirdi. 1982 yılında tüm zamanların en çok satan bilgisayar modeli olan Commodore 64 piyasaya sürüldü. Aynı yıl Electronic Arts isimli oyun şirketi kuruldu. Yine aynı yıl Zaxxon adında ilk izometrik oyun, SEGA oyun şirketi tarafından geliştirildi. 1985 yılında Ultima IV: Quest of the Avatar isimli ilk rol yapma oyunu (RPG) piyasaya sürüldü.⁹

1990-99: 1992 yılında birinci şahıs nişancı (FPS) türünün ilk örnekleri arasında yer alan “Wolfenstein 3D” adındaki oyun piyasaya sürüldü. Çok sayıda ödül kazanan oyun, FPS türünün gelişmesine öncülük etti.¹⁰ 1997 yılında Origin Systems şirketi “Ultima Online” adlı oyunu geliştirdi. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) türündeki bu oyun sosyal yapıya sahip ilk sanal dünyalardan birisi olarak kabul edilmektedir.¹¹

2000: 2000’li yıllarda “Playstation 2”, “Microsoft Xbox”, “Nintendo Game Cube”, Nintendo “Wii” “Playstation 3”, piyasaya sürülmüştür.¹²

Dijital oyun sektörü, ülkemizde batıya nazaran biraz daha geç ortaya çıksa da hızlı bir şekilde dünyadaki oyun sektörüne ayak uydurabilmiştir. Dijital oyunların ülkemizdeki serüveni kısaca şu şekildedir:

1980-89: 1985 yılında Mevlüt Dinç “Gerry the Germ Goes Body Popi” adlı ilk oyununu yapmış ancak oyun ülkemizde üretilmemiştir. 1986 yılında ilk Türk yapımı oyun olan Barbaros adlı video oyunu geliştirildi. 1989 yılında Byte Bilgisayar şirketi tarafından ilk Türkçe oyun olan “Keloğlan” geliştirilmiştir.¹³

1990-99: 1991 yılında Locus Team tarafından yazılan “Asterix” adlı oyun, ülkemizde geliştirilen ilk oyundur. 1992 yılında Dijital Dreams Art tarafından “Hançer” adlı oyun geliştirildi. 1998 yılında “Piri Keşif Gemisi” adlı oyun hazırlanmıştır. Giresun’dan Almanya’ya göç eden Cevat, Avni, Faruk Yerli kardeşler 1999 yılında Crytek şirketini kurdu.¹⁴

⁹ Sezen - Sezen, “Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”, 264-269; “Commodore 64”, *Vikipedi*, 2022.

¹⁰ “Birinci Şahıs Nişancı”, *Vikipedi*, 27 Eylül 2022; “Wolfenstein 3D”, *Wikipedia*, 08 Kasım 2022.

¹¹ Sezen - Sezen, “Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”, 275.

¹² Sezen - Sezen, “Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”, 277-283; Ergin Dikmen, “1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri”, *Selçuk İletişim* 12/1 (2019), 302-304.

¹³ *Dijital Oyunlar Raporu*, 2020, 19-20; Öykü Naz Kader, “Dijital Oyun Sektörünün Türkiye’deki Serüveni”, 21 Şubat 2021.

¹⁴ Kader, “Dijital Oyun Sektörünün Türkiye’deki Serüveni”.

2000: 2002 yılında “İstanbul Kıyamet Vakti” adlı oyun geliştirilerek 2008 yılında yayımlanmıştır. 2004 yılında Crytek şirketi “Far Cry” adlı ilk oyununu piyasa sürdü. 2005 yılında Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel tarafından “Pusu: Uyanış” adlı ilk üç boyutlu aksiyon oyun geliştirilmiştir. 2005 yıllarından sonra Sobee ve Takeworlds gibi profesyonel oyun stüdyoları kurulmaya başlamıştır. 2008 yılında en başarılı Türk yapımı oyunlardan biri olan ve hâlâ dünya çapında oynanmakta olan “Mount and Blade” adlı oyun piyasaya sürüldü.¹⁵ Bu tarihlerden sonra “Zula”, “The Last One”, “Tartarus”, “Soldiers Of The Universe”, “Remnants of Naezith”, “Potentia”, “Sabotaj” gibi pek çok oyun geliştirilmiştir.¹⁶ Dijital oyun sektörünün ülkemizde iyice gelişmesiyle birlikte artık dijital oyun sahasında pek çok şirket, dernek ve vakıf gibi kuruluşlar aktif bir şekilde faaliyet göstermektedir.¹⁷

Dijital oyun dünyasında yaşanan bu gelişmelerin yansımaları sosyal, kültürel ve ekonomik vb. alanlarda gözle görülür bir şekilde hissedilmektedir. Marshall McLuhan (1964), teknolojik gelişmeler neticesinde iletişim araçlarının yaygınlaştığını dünyanın farklı yerlerinde yaşayan binlerce insanın dünyada olup bitenlerden haberdar olacağını ve böylece dünyanın küçük bir topluluk haline geleceğini ifade etmek üzere “küresel köy” kuramını öne sürmüştür. Benzer durum dijital oyun dünyasında da görülmektedir. Online ortamlarda oynanan oyunlarda farklı coğrafyalardaki binlerce oyuncu, eş zamanlı olarak oyun dünyasında bir araya gelerek birbirleriyle etkileşim kurabilmektedir.¹⁸ Bu yönüyle dijital oyun dünyasında oluşturulan sanal âlemler, oyunculara sosyalleşme imkânı sağlamaktadır. Sanal dünyadaki her bir oyuncu, oluşturmuş olduğu karakter üzerinden kendini tanıtmakta diğer oyuncularla iletişim kurarak sosyalleşebilmekte ve farklı birçok aktivitede bulunabilmektedir.¹⁹ Aynı şekilde oyun yayıncıları, dijital platformlarda canlı yayınlar açarak oynadıkları oyunları farklı coğrafyalardaki izleyicileriyle paylaşmakta ve izleyici kitleleriyle bu tür platformlarda bir araya gelerek keyifli vakit geçirebilmektedir. Bunun yanında

¹⁵ Kader, “Dijital Oyun Sektörünün Türkiye’deki Serüveni”; “Cevat Yerli”, *Wikipedi*, 13 Mayıs 2022.

¹⁶ *Dijital Oyunlar Raporu*, 2020, 27-28; Aysu Burak, “Göğsümüzü Kabartan Türk Oyunları” (Erişim 04 Aralık 2022).

¹⁷ *Dijital Oyunlar Raporu* (Ankara, 2017).

¹⁸ Merve Çelik Varol - Erdem Varol, “Kavram ve Kuramlarıyla Marshall McLuhan’a Bakış: Günümüzün Egemen Medya Araçları Ekseninde Bir Değerlendirme” 5/1 (2019), 145; Zeynep Biricik - Abdulkadir Atik, “Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 9/1 (2021), 451.

¹⁹ Ilgaz - Abay, “Dijital Oyun Olgusu”, 3.

günümüz dijital oyun dünyasında kurulan oyun arkadaşlıkları yalnızca oyun dünyasıyla sınırlı kalmayıp burada tanışan insanlar gerçek hayatta da bir araya gelerek daha da yakından tanışıp kaynaştığı günümüzde rastlanan bir durumdur.

Dijital oyunlar, kültürel saha ile de etkileşim içerisindedir. Örneğin, okuyucuların severek okuduğu pek çok kitap ile seyircilerin severek izlediği çoğu filmin dijital oyunlara uyarlandığı görülmektedir. Benzer şekilde kaliteli senaryolara ve gerçekçi sahnelerle sahip dijital oyunların da sinema filmine uyarlandığı görülmektedir. Örneğin, J.R.R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* adlı romanı 1954 yılında yayımlandı.²⁰ Daha sonra roman 3 seri halinde filme uyarlandı ve ilk film 2001 yılında gösterime girdi. 2004 yılına gelindiğinde ise aynı film oyuna uyarlandı. Farklı versiyonları da geliştirilen bu oyun günümüzde hâlâ oynanmaktadır.²¹ Aynı şekilde J.K. Rowling'in *"Harry Potter"* adlı romanı ilk olarak filme uyarlanmış daha sonra farklı versiyonlardaki oyunları piyasaya sürülmüştür.²² Kaliteli senaryoya ve gerçekçi grafiklere sahip olan *Uncharted* isimli aksiyon-macera türündeki video oyun serisi, yine aynı adıyla filme uyarlanmıştır.²³ Yine *"Spiderman"*, *"Hulk"* gibi meşhur pek çok filmin dijital oyun versiyonları mevcuttur. Günümüzde büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan Riot Games yapımı *"League of Legends"* isimli MOBA türü strateji oyununun da *"Arcane"* adında dizisi bulunmaktadır.²⁴ Aynı şirketin geliştirdiği *"Valorant"* isimli FPS türündeki oyunun da zaman zaman sinematikleri yayınlanmaktadır.

Dijital oyunların bütün bu alanlardaki yansımaları ekonomide daha canlı bir şekilde görülebilmektedir. Günümüzde artık küresel bir pazar haline gelen dijital oyun sektörü oldukça yüksek gelir getiren bir endüstri haline gelmiştir. Dünya üzerinde oyun pazarından elde edilen gelirlere bakıldığında bu rakamların her yıl daha da arttığı görülmektedir. 2017 yılında küresel oyun pazarı geliri 108,90 milyar dolar iken 2020 yılında 159 milyar dolar, 2021 yılında ise 175,8 milyar dolara kadar yükselmiştir.

²⁰ *"Yüzüklerin Efendisi"*, *Vikipedi*, 02 Nisan 2022.

²¹ *"The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth"*, *Vikipedi*, 21 Temmuz 2021.

²² *"Hogwarts Legacy Steam"* (Erişim 04 Aralık 2022).

²³ *"Uncharted (film)"*, *Vikipedi*, 18 Ekim 2022.

²⁴ *"Arcane | Netflix Resmi Sitesi"* (Erişim 04 Aralık 2022).

İstatistiklere göre 2026 yılına kadar 295 milyon doları aşacağı tahmin edilmektedir.²⁵ Ülkemizde ise dijital oyunlardan elde edilen toplam hasılat 2019 yılında 830 milyon dolar iken 2020 yılında 880 milyon dolara yükselmiştir. Gaming in Turkey 2021 raporuna göre ise oyunlardan elde edilen gelir 1 milyar 200 milyon dolara kadar yükselmiştir. PwC tarafından hazırlanan bir rapora göre ülkemiz, oyun sektörü açısından diğer ülkelere nazaran en hızlı genişleyen ülke olacağı tahmin edilmektedir.²⁶

1.1.3. Oyun Türleri ve Platformları

Dijital oyunlar, oynanış tarzı, hikâye, kamera açısı, oyuncu sayısı, oyun dünyasının niteliği gibi farklı açılardan çeşitli tasniflere tabi tutulabilmektedir. Bu hususta üzerinde herkesin ittifak edebileceği bir tasnife rastlamak zordur. Öyle ki, kültürel açıdan bile dijital oyunların sınıflandırılması farklılık gösterebilmektedir. Dolayısıyla bir oyun, A türündeki oyunlar arasında yer alabildiği gibi aynı oyun, B veya C türündeki oyunlar arasında da yer alması mümkün olabilir. Ancak herhangi bir oyun için, “A türünde bir oyundur” veya “B türünde bir oyundur” dendiği zaman her iki durumda da oyuncu, o oyun hakkında oyunun atmosferi ve mekanikleri gibi çeşitli açılardan ön bilgi edinmiş olur.²⁷

Genel olarak bilgisayar oyunu dendiği zaman ilk olarak akla; Aksiyon, macera, simülasyon, spor, strateji, yarış gibi türler gelmektedir. Konsol, bilgisayar ve çevrimiçi oyunlar şeklinde üç kısma ayrılan dijital oyunlar, “Level” adlı bir bilgisayar oyunu dergisine tematik ve teknolojik özelliklerine göre şu şekilde tasnif edilmektedir: Ağ, aksiyon, Birinci Şahıs Nişancı (FPS), macera, motor sporları ve yarış, rol yapma (RPG), simülasyon, strateji ve spor oyunları.²⁸ Bu türlerin yanında Battle Royal, Hack

²⁵ Gökhan Güler, *Serbest Zaman Pazarlaması Perspektifinden Espor* (İzmir: Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 15; *Dijital Oyunlar Raporu*, 2020, 12; “BTK’de ‘Dijital Oyunlar Seminer ve Çalıştayı’ Yapıldı”, https://www.konhaber.com/guncel/btk_de_dijital_oyunlar_seminer_ve_calistayi_yapildi-1771067h, ts. (Erişim 06 Ocak 2023).

²⁶ *Dijital Oyunlar Raporu*, 2020, 22; Yavuz Samur, “Dijital Oyunlar”, *TRT Akademi* 07/16 (30 Eylül 2022), 821.

²⁷ Yavuz Demirbaş, “Dijital Oyunlara ‘Oyun Türü’ Yaklaşımlarının Sorunları: ‘Platform Oyunları’ Türü Örneği”, *Selçuk İletişim* 9/1 (06 Ağustos 2015), 364-365; Sezgin, *Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek*, 82-83.

²⁸ Sevim - Özer, *Eğlence Pazarlaması*, 210; Melda Öncü, “Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları”, *Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 13/1 (2023), 158.

and Slash, Gerçek Zamanlı Strateji (RTS), Üçüncü Şahıs Nişancı (TPS), Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA), Açık Dünya (Open World) şeklindeki oyun türleri de mevcuttur.

Oyun platformu ise, video oyunu platformu veya video oyunu sistemi olarak da adlandırılır, yazılımla birlikte bir video oyununun çalışmasına izin veren özel elektronik veya bilgisayar donanımı kombinasyonunu ifade eder.²⁹ Oyun platformu denildiği zaman ilk olarak akla bilgisayar (PC), konsol (Playstation XBOX vb. gibi), web, akıllı telefon/tablet ve sanat gerçeklik gibi platformlar gelmektedir. Her bir oyuncu, kendi oyun anlayışına göre kendine uygun bir oyun platformunda eğlenceli vakit geçirebilmektedir.³⁰ Bununla birlikte dijital oyunların, dijital bir ortama aktarılacak suretiyle yayımlandığı çeşitli dağıtım ve satış platformları da mevcuttur. Bu platformları, birer dijital oyun mağazası olarak düşünebiliriz. Oyuncular bu platformlara üye olarak tercih ettikleri oyunları ücretli/ücretsiz bir şekilde oyun kütüphanesine ekleyebilmektedir. Bu platformlar vasıtasıyla oyuncular, oyunun türüne göre, aynı oyunu birlikte oynayabilmektedir. Günümüzde en fazla tercih edilen dağıtım ve satış platformları arasında Steam, Epic Games, Battle net, Ubisoft, Origin, Microsoft Store/Xbox Game Pass gibi platformlar zikredilebilir.³¹

1.1.4. Dijital Oyuncular

Dijital ortamda oyun oynayan oyuncular gündelik oyuncular, sıkı oyuncular, internet kafe oyuncuları, progamer şeklinde sınıflandırılabilir. Bu oyunculardan, boş vakitlerinde zaman geçirmek için kısa süreliğine oyun oynayan oyunculara *gündelik oyuncular*; profesyonel düzeyde olmayıp belli bir oyun türünü düzenli olarak oynayan oyunculara *sıkı oyuncular*; profesyonel düzeyde olup bireysel veya takım halinde elektronik spor (e-spor) gibi elektronik ortamda düzenlenen

²⁹ “Game Platform”, https://itlaw.fandom.com/wiki/Game_platform, *The IT Law Wiki* (Erişim 15 Aralık 2022).

³⁰ Ilgaz - Abay, “Dijital Oyun Olgusu”, 7; Yiğithan Demirçin, “En Bilinen Oyun Platformları Nelerdir?”, <https://mobidictum.biz/tr/oyun-platformlari/>, ts. (Erişim 15 Aralık 2022).

³¹ Murat Karakaya, “En İyi Oyun Platformları- Güncel Tavsiye”, <https://www.gunceltavsiye.com/en-iyi-oyun-platformlari/> (2021).

müsabakalara veyahut turnuvalara katılarak gelir elde eden oyunculara da *progamer* denmektedir.³²

Dijital anlamda oyuncu profillerine bakıldığı zaman, oyuncu kitlesinin büyük bir kısmını 16-24 ve 25-34 arası yaş aralığı oluşturmaktadır. Bununla birlikte 55 yaş üzeri oyuncu kitlesinin de bulunduğu ve ilginç bir şekilde yüzdesel olarak en büyük artışın bu profilde olduğu fark edilmektedir. Genel olarak oyuncu kitlesinin büyük çoğunluğu erkek oyuncularından oluşsa da büyük oranda kadın oyuncuların da olduğu görülmektedir.³³ Günümüzde çoğu oyuncu veya yayıncı Twitch TV, YouTube, Facebook gibi belli başlı sosyal mecralarda oyun yayını açarak oynadıkları oyunları yayınlarında izleyicilerle paylaşmaktadır.

Dijital oyuncular, e-spor adı altında sanal ortamda düzenlenen dijital oyun müsabakalarına veyahut turnuvalara bireysel veya takım halinde katılabilmektedir. Tarihte bilinen ilk dijital oyun müsabakası “Spacewar - Galaksiler Arası Uzay Savaşı Olimpiyatları” 1972 yılında Stanford Üniversitesi tarafından yapılmıştır.³⁴ Günümüzde oldukça revaçta olan ve sektör haline gelen e-spor, genelde profesyonel organizasyonlar eşliğinde profesyonel oyuncular (progamer) arasında düzenlenmektedir. Bu müsabakalardaki oyunculara siber atlet de denilmektedir. Atletler düzenlenen müsabakalardan veyahut turnuvalardan büyük para ödülleri kazanabilmektedir.³⁵ Markaların e-spor takımlarına, turnuvalara ve yayın platformlarına sponsor olmak için yatırım yaptıkları bu sektörün ekonomik boyutu, 2017 yılında 696 milyon dolar iken³⁶ 2019 yılında rakamlar 950,6 milyonu göstermiş, 2020 yılında ise 1.1 milyar dolara kadar yükselmiştir. Aynı yıl, izleyiciler tarafından oldukça rağbet gören e-spor organizasyonlarının toplam seyirci sayısının 495 milyon olduğu tespit edilmiştir.³⁷ 2022 yılına gelindiğinde ise global e-spor gelirleri 1,38

³² Mutlu Binark - Günseli Bayraktutan, “Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri”, *Katılımın "e-hali" Gençlerin Sanal Alemleri* (İstanbul: Alternatif Bilişim, 2011), 320.

³³ *Dijital Oyun Sektörü Raporu*, 21.

³⁴ Burcu Yılmaz vd., “Dijital Oyunlar ve Eğitim” (Dijital Oyunlar Semineri ve Çalıştayı, Ankara: Bilişim Teknolojileri Eğitimcileri Derneği, 2022), 13.

³⁵ “Elektronik Spor”, *Vikipedi*, 03 Ekim 2022.

³⁶ Süleyman Yükçü - Emre Kaplanoğlu, “ÜİK e-SPOR ENDÜSTRİSİ”, *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, (04 Temmuz 2018), 544-545.

³⁷ Engin Boztepe - Atalay Ahmet, “E-Spor Endüstrisi ve Ekonomik Çıktıları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Journal of Accounting Finance and Auditing Studies (jafas)* 6 (01 Temmuz 2020), 27.

milyar dolara kadar yükselirken seyirci sayısı da 532 milyona ulaşmıştır.³⁸ Günümüzde e-spor oyuncularının ve izleyici kitlelerinin büyük çoğunluğunu Z kuşağı diye tabir edilen nesil oluşturmaktadır. E-spor, ülkemizde yeni yeni gelişmeye başlayan bir sektördür. 2014 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından sporcularımıza lisans verilmeye başlanmış, 2018 yılında ise Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur.³⁹ Ülkemizde 165+ lisanslı e-spor takımı olmak üzere toplam 8000+ lisanslı e-spor oyuncusu bulunmaktadır. Ülkemiz, 2021 Türkiye Kupasında PUBG, CS: GO, Pes2021 ve Zula gibi on bir farklı oyunda turnuvalara katılmıştır. Takımlarımız MENA (Ortadoğu ve Kuzey Afrika) bölgesinde üstünlük yakalamıştır. Bu bölgeye gidecek altı takımdan altısı da Türk takımlarından çıkmıştır.⁴⁰

1.2. Dijital Oyunların Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması

Her geçen gün gelişmekte olan dijital oyun sektörü gerek dünya gerekse ülke çapında yüksek gelir getiren bir sektör olmayı başarmış durumdadır. Dijital oyun sahasında ülkemizin kendisini üst sıralara taşıyabilmesi için evvela sağlam bir hukuki zeminin sağlanması gerekmektedir. Türk hukukunda da fikri unsurlar Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında korunmaktadır.⁴¹

1.2.1. Eser Kavramı

Fikri ve zihni bir çabanın ürünü olan dijital oyunların FSEK kapsamında korunup korunamayacağının değerlendirmesini yapabilmek için ilk olarak eser kavramı üzerinde durulması gerekmektedir. Zira bir ürünün hukuki anlamda korumadan yararlanabilmesi için eser olma özelliğini taşıması gerekir. Türk Dil Kurumunun güncel sözlüğüne bakıldığında eser, “Emek sonucu ortaya konan ürün, yapıt” manasına gelmektedir. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunumuzun 1/B

³⁸ Handan Işık, “Öne Çıkan Büyüme Verileri ile Markalar İçin E-Spor Rehberi”, *Webrazzi* (blog), 03 Kasım 2022.

³⁹ Güler, *Serbest Zaman Pazarlaması Perspektifinden Espor*, 11-12; “Türkiye E-Spor Federasyonu”, *Vikipedi*, 30 Temmuz 2022.

⁴⁰ Yılmaz vd., “Dijital Oyunlar ve Eğitim”, 13-14.

⁴¹ Abdullah Harun Ataslar - İklim Ülgen, *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması* (İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, 2022), 5-6.

maddesinde ise eser kavramı, “Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsullerini ifade etmektedir.” şeklinde tanımlanmıştır. Bu bakımdan fikri bir çabanın sonucunda meydana gelen ürünün eser olarak kabul edilebilmesi için belli başlı şartların bir arada bulunması gerekmektedir. Bunlar: Sübjektif, objektif ve şekli şarttır. Bahsi geçen bu üç şart, meydana getirilen bir ürünün eser niteliğine sahip olabilmesinin olmazsa olmaz şartlarıdır.⁴²

1.2.1.1. Sübjektif Şart

Bir ürünün eser niteliği kazanabilmesinin en önemli şartı, ürünü meydana getiren kişinin hususiyetini taşımasıdır. Bu durum, FSEK’nin m. 1/B’de “...sahibinin hususiyetini taşıyan...” şeklinde ifade edilmiştir. Orijinallik, özellik, özgünlük gibi farklı kavramlarla da ifade edilen hususiyet kavramı eser ile o eseri meydana getiren kişi arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir.⁴³ Bu bakımdan sübjektif şart, eser sahibiyle ilgili bir şart olup, eseri meydana getiren kişinin hususi yönlerinin söz, yazı gibi çeşitli araçlarla eserine yansıtılması ve bu yansımanın dışarıdan bakanlar tarafından idrak edilmesi şeklinde açıklanabilir. Bu durum tıpkı anne ve babanın genetik özelliklerinin çocuklarına aktarılmasına benzetilebilir.⁴⁴

Her ne kadar FSEK’te sahibinin hususiyetini taşıyan eserlerin korumadan yararlanabileceği şeklinde bir ifade yer alsa da hususiyet kavramıyla tam olarak neyin kast edildiği belirtilmemiş ve herkesin üzerinde ittifak edebileceği bir açıklama yapılmamıştır. Yargıtay da çoğu kararında hususiyet kavramını dile getirmesine rağmen bu konuda herhangi tanıma yer vermemiştir. Bu sebeple doktrinde hususiyetle ilgili çeşitli tanımlamalar yapılmıştır.⁴⁵ Bu tanımlamalar, eserlerin koruma kapsamını yakından ilgilendirmektedir. Nitekim bu tanımlamalar doğrultusunda hususiyet kavramının kapsamı genişleyebilmekte veyahut daralabilmektedir. Söz gelimi

⁴² Cahit Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku* (Ankara: Seçkin, 2019), 42; Muhammed Enes Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması* (İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 25.

⁴³ Yarsuvat Duygun, *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları* (İstanbul: Güryay Matbaacılık, 1984), 52.

⁴⁴ Hasan Kadir Yılmaztekin - Banu Fatma Günarşlan (ed.), *Fikri Mülkiyet Hukuku Çalıştay Bildiriler Kitabı* (Ankara: Türkiye Adalet Akademisi, 2019), 17-18.

⁴⁵ Ünal Tekinalp, *Fikri Mülkiyet Hukuku* (İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım, 1999), 111-112; Ayşenur Şahin, *Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması* (Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2009), 16-19.

hususiyet kavramını daralttığımız vakit “başyapıt” olarak kabul edilebilecek birçok eser koruma kapsamına giremeyecektir. Aynı kavramı çok geniş yorumladığımızda ise birçok ürün eser vasfı kazanacak, manasız bir yargısal yüke ve hukuki çatışmalara sebebiyet verebilecektir.⁴⁶ Bu noktada dengeli bir yol tutulması isabetli olacaktır.

Hususiyet her eserde farklı şekillerde tezahür edebilir ve alanında uzman, bilirkişiler tarafından belirlenir. Bir eserin özgünlüğü, orijinallliği mutlak manada anlaşılmamalıdır. Bu bakımdan bir eseri meydana getirirken önceki eserlerden faydalanılması o eserin hususiyetine zarar vermez. Burada dikkat edilmesi gereken husus, önceki eserlerden yararlanan kişi, meydana getireceği yeni ürünü kendi fikri çabası neticesinde meydana getirmesi yani kendi özelliğini esere yansıtmasıdır. Aksi halde, bir kişinin başkasının eserini direk kendine mâl etmesi açıkça gasp sayılacaktır.⁴⁷

1.2.1.2. Objektif Şart

Objektif şart, “Zihinde tasarlanan bir ürünün dışa vurulması” şeklinde ifade edilebilir. Yani, kişinin fikir dünyasında tasavvur etmiş olduğu ürünün eser olarak vücut bulabilmesi için bu ürünün üçüncü kişiler tarafından algılanabilir nitelikte olması, deyim yerindeyse ete kemiğe bürünmesi gerekmektedir. Buradan hareketle, maddi dünyada somutlaştırılmayan bir ürün eser olarak korunamayacaktır. Örneğin, bir yazarın veyahut aktörün fikir dünyasında tasarlamış olduğu bir çalışma, bu haliyle dışa vurulmadığı için hukuken korunması geçersiz olacaktır.⁴⁸

Fikir aşamasında olan ürünün eser olarak korunabilmesi için mutlaka yayımlanması veyahut cisimleşmesi şart değildir. Bu noktada zihinsel çabanın dışa vurulması yeterlidir. Diğer taraftan bu faaliyetin herhangi bir cihaz vasıtasıyla kayıt altına alınma zorunluluğu da yoktur. Söz konusu ürünün zihinsel olarak algılanabilecek şekilde aktarılabilir özellikte olması gerekir. Bu bağlamda, halka açık

⁴⁶ Ataşlar - Ülgen, *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması*, 11.

⁴⁷ Ramazan Uslu, *Türk Fikir ve Sanat Hukuku'nda “Eser” Kavramı: Eser Kavramının Unsurları ve Özellikleri* (Ankara: Seçkin, 2003), 39-40; Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 43; H. Alperen Evrensel, *Telif Hakkı Sözleşmesi ve Hakların Devri* (Ankara: Seçkin, 2019), 27.

⁴⁸ Yılmaztekin - Günarslan, *Fikri Mülkiyet Hukuku Çalıştayı Bildiriler Kitabı*, 20.

bir ortamda icra edilen bir müziğin izinsiz olarak üçüncü kişilerce çoğaltılıp yayınlanması, o müziği yapan kişinin hakkının ihlal edilmesine neden olacaktır.⁴⁹

1.2.1.3. Şekli Şart

Şekli şart, bir ürünün FSEK’te belirtilen ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserlerinden birine dâhil olması şartıdır. Bununla birlikte, FSEK’in 6. maddesinde bu dört eser baz alınarak meydana getirilen eserlerin işlenme eserler olarak kabul edileceği belirtilmiştir. Hukuk sistemimizde “numerus clausus” (sınırlı sayı) ilkesi katı bir şekilde uygulandığı için kanunda sayılan eserlerin dışında kalan ürünler FSEK kapsamında korunamaz. Bu açıdan bakıldığında teknolojik hareketlerin ivme kazanarak sıçramaların yaşandığı günümüz dünyasında meydana getirilecek olan pek çok ürün, kanunda sıralanan bu kategorilere dâhil olamayacağından eser olarak kabul edilememe gibi bir sorunla karşı karşıya kalınacak ve kanuni açıdan koruma altına alınamayacaktır.⁵⁰

1.2.2. Hukuken Korunması

Genel olarak dijital oyunların mahiyeti incelendiği zaman bu tip oyunların içerisinde, iç içe geçmiş pek çok unsur bir arada görülmektedir. Oyunu oluşturan kodlar, ses ve müzik, senaryo, sinematografik, grafik-tasarım gibi görsel-işitsel birçok unsur, dijital oyunlarda bulunmaktadır. Doğal olarak bu durum, dijital oyunların hangi eser türü kapsamında korunması gerektiği sorusunu beraberinde getirmektedir. Zira yukarıda da belirtildiği üzere, fikri bir çabanın eser olarak değerlendirilebilmesi için FSEK’te yer alan eser kategorilerinden birine dâhil olması gerekmektedir. Bu noktada objektif ve sübjektif şartlara haiz olan dijital oyunlar, içerisinde pek çok unsuru barındırması sebebiyle şekli şartta sıralanan eser türlerinden birisine dâhil olamadığından eser kategorisi sorunuyla karşı karşıyadır. Dijital oyunların hangi tür içerisinde değerlendirilmesi gerektiği Kıta Avrupası hukukunda da sorun teşkil

⁴⁹ Suluk vd., *Fikri Mülkiyet Hukuku*, 47-48; Esra Dikmen, *Manevi, Mali ve Bağlantılı Haklara Tecavüz Suçları (FSEK M. 71/1-1)* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018), 12; Ebrar Efkan Bilgiç, “Fsek Kapsamında Eser ve Eser Sayılmanın Şartları”, <https://tr.linkedin.com/pulse/fsek-kapsam%C4%B1nda-eser-ve-say%C4%B1lman%C4%B1n-%C5%9Fartlar%C4%B1-ebrar-efkan-bilgi%C3%A7>, ts. (Erişim 04 Aralık 2022).

⁵⁰ İlhami Güneş, *Uygulamada Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku* (Ankara: Seçkin, 2015), 63-64; Raha Samandı, *Türk Fikir ve Sanat Hukukunda Eser ve Eser Sahibi* (Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 33.

etmektedir. Diğer taraftan hukuk sistemimizde dijital oyunların korunmasına yönelik herhangi bir yasa bulunmadığı gibi ülkemizin taraf olduğu anlaşmalarda da dijital oyunlara yönelik bir düzenleme bulunmamaktadır. Bütün bu durumlar göz önünde bulundurulduğu zaman ise dijital oyunların hangi korumadan yararlanacağı, nasıl korunması gerektiği şeklindeki sorular önem arz etmektedir.⁵¹

Dijital oyunların korunması noktasında iki farklı uygulama öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki dijital oyunların bilgisayar programı kabul edilerek bu yönde korunması diğeri ise sinema eseri olarak korunması şeklindedir. Avrupa'daki pek çok ülke dijital oyunları sinema eseri kapsamında değerlendirerek bu şekilde korumaktadır.⁵² Diğer taraftan dijital oyunların parçalı olarak veyahut bütüncül olarak korunabileceği şeklindeki görüşler de mevcuttur. Burada parçalı korumadan kasıt oyundaki grafik, senaryo, müzik gibi eser niteliği taşıyan unsurların ayrı ayrı korunmasıdır. Bununla birlikte oyunların multimedya eser olarak kabul edilmesi gerektiğini savunan görüşler mevcut olsa da eser kategorileri içerisinde multimedya eserler şeklinde bir eser türü yer almamaktadır.⁵³ Çalışmamızın bu kısmında, dijital oyunları kanunumuzda sayılan eser türleriyle mukayese ederek dijital oyunların hangi eser türü altında korunmasının en uygun korunma olacağının değerlendirmesini yapacağız.

1.2.2.1. Bilgisayar Programı Olarak Korunması

Bilgisayar programları FSEK m. 1/B'de *“bir bilgisayar sisteminin özel bir işlem veya görev yapmasını bir şekilde düzene konulmuş bilgisayar emir dizgesini ve bu emir dizgesinin oluşum ve gelişimini sağlayacak hazırlık çalışmaları”* şeklinde tanımlanmıştır. Eser şartlarını bünyesinde barındıran bir bilgisayar programının FSEK kapsamında korunabileceği noktasında herhangi bir mani görülmemektedir. Zira FSEK'in 2. maddesinde ilim ve edebiyat eserleri düzenlenmiş olup aynı maddenin 1. fıkrasında da *“herhangi bir şekilde dil ve yazı ile ifade olunan eserler ve her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları...”* ilim ve edebiyat eseri olarak kabul

⁵¹ Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*, 34; Ataşlar - Ülgen, *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması*, 27; Halil İbrahim Çelik, “Dijital Oyun Hukuku ve Oyunlarda Telif Hakkı”, <https://www.halilibrahimcelik.av.tr/dijital-oyun-hukuku-ve-dijital-oyunlarda-telif-hakki/>, 07 Ağustos 2015.

⁵² Çelik, “Dijital Oyun Hukuku ve Oyunlarda Telif Hakkı”.

⁵³ Taylan Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği* (İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018), 71; Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*, 34-35.

edilmiştir. Kodlar ve programlama dilleri vasıtasıyla meydana getirilen bilgisayar programları dil ve yazı ile ifade edilen fikri bir ürün olması hasebiyle bu kapsamda korunması uygun görülmektedir.⁵⁴

Bünyesinde pek çok teknik unsuru barındıran dijital oyunların bir program zemininde inşa edilmesi bu oyunların bilgisayar programı olarak korunup korunamayacağı tartışmasını beraberinde getirmektedir. Bu hususta herhangi bir değerlendirme yapabilmek için genel olarak dijital oyunlar ile bilgisayar programlarının özellikleri arasında bir mukayese yapmak isabetli olacaktır. Ancak dijital oyun içerisinde yer alan bir program hususiyet şartını taşıyorsa eser hüviyetine sahip olacaktır.⁵⁵

Hitap ettiği kitlenin tercihleri doğrultusunda geliştirilmekte olan dijital oyunlar, genellikle hedef kitlenin haz duyması, eğlenerek keyifli vakit geçirmesi amacıyla geliştirilmektedir. Bu doğrultuda oyunlardan duyulan hazzın ve heyecanın doruklara ulaşabilmesi için grafik, ses, senaryo gibi teknik unsurların gerçeğe en yakın şekilde tasarlanması hedeflenmektedir. Bilgisayar programlarında ise böyle bir maksat gözetilmeyip daha çok sorunların çözümüne yardımcı olmak, gündelik hayattaki işleri kolaylaştırmak gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda geliştirilmektedir. Bununla birlikte oyunun zeminindeki program(lar), oyunun geliştirilme gayesine ulaşabilmesi için teknik altyapıyı oluşturmaktadır. Başka bir ifadeyle pek çok unsur ihtiva eden ve büyük bir ekip çalışması sonucunda geliştirilen dijital oyunların bünyesinde yer alan programlar, dijital oyunların geliştirilme gayesine ulaşabilmesi için bir vasıta teşkil etmektedir. Bu açıdan bakıldığında bir dijital oyun, programın çok daha ötesinde bir terkihi ifade etmektedir.⁵⁶

Dijital oyunlarda interaktiflik yani oyuncunun etkileşimi önemli bir unsurdur. Oyunun veyahut senaryonun gidişatı oyuncunun bu etkileşimi neticesinde ilerlemektedir. Bilgisayar programlarında ise aynı durum görülmemektedir. Bu iki üretim arasındaki bir diğer fark, hususiyet noktasında karşımıza çıkmaktadır. Teknik

⁵⁴ Saadet Arıkan, “Bilgisayar Programlarının Korunması AB. ve Türkiye”, *Türkiye Barolar Birliği Dergisi* 8/3 (1996), 336; Şener Dalyan, *Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması* (Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008), 68.

⁵⁵ Elnur Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu” 7/1 (2021), 98.

⁵⁶ Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, 99.

anlamda bilgisayar programı kodlar vasıtasıyla meydana gelmektedir. Burada hususiyet tek bir noktada aranacaktır. Ancak dijital oyunlar görüntü, grafik, ses, senaryo vb. gibi pek çok farklı unsura sahip olduğundan hususiyet bu noktalarda aranabilir. Diğer taraftan dijital oyunların unsurları iç içe geçtiğinden bunları birbirinden ayırmak mümkün görünmemektedir. Ancak bilgisayar programları bu denli karmaşık yapıya sahip olmadığından programların kodlarına ulaşılabilir. ⁵⁷

Dijital oyunlarda görsel öğeler, özellikle de oyunun grafikleri oldukça önem arz etmektedir. Bilgisayar programlarında ise böyle bir durum ön plana çıkmamaktadır. Bu sebeple dijital oyunlar bilgisayar programı olarak korunacağı takdirde bu koruma, oyunun görsel öğelerini kapsamama gibi bir sorunu beraberinde getirecektir. ⁵⁸ Benzer şekilde, programlar sadece yazılım kodlarından meydana geldiği için oyunların program olarak korunması, oyunu oluşturan diğer unsurların korunması noktasında da sıkıntıları beraberinde getirecektir. ⁵⁹

1.2.2.2. Veri Tabanı Olarak Korunması

Veri tabanları basit bir tarifle “belli konular hakkındaki bilgilerin bir arada tutulduğu ortamlardır.” ⁶⁰ Kişinin ihtiyaç duyduğu bir bilgiye rahatça erişebilmesi için geliştirilen veri tabanlarını, “Belirli bir amaç doğrultusunda kullanılmak için pek çok bilgi ve veri birikiminin sistematik bir şekilde depolandığı ortamlar” şeklinde de ifade edilebilir. ⁶¹ Veri tabanları FSEK’in 6. maddesinin 11. fıkrasınca “işlenmeler ve derlemeler” arasında sayılmış olup özgün veri tabanlarına telif hakkı koruması tanınmış, özgün nitelikte olmayanlara ise eklenen yeni bir madde ile “sui generis” hak korunması tanınmıştır. ⁶²

⁵⁷ Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 90.

⁵⁸ Muhammed Afif Kaya, *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018), 69.

⁵⁹ “Oyun Hukuku”, <https://www.whatsappavukat.com/hizmet-oyun-hukuku-22> (Erişim 04 Aralık 2022).

⁶⁰ Ömer Akgöbek, *Temel Bilgi Teknolojileri* (İstanbul: Beta Basım Yayın Dağıtım, 2004), 455.

⁶¹ Mustafa Ateş, “Veri Tabanlarının Hukukî Koruması”, *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 55/1 (2006), 49; İbrahim Hulusi Külahcı, *Elektronik Veri Tabanlarının Fikir ve Sanat Hukuku Kapsamında Korunması* (İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 3.

⁶² Külahcı, *Elektronik Veri Tabanlarının Fikir ve Sanat Hukuku Kapsamında Korunması*, 7.

Dijital oyunlarla veri tabanları, pek çok ögenin bir araya gelerek oluşmaları hasebiyle birbirlerine benzemektedir. Bu durum dijital oyunların veri tabanı olarak korunup korunamayacağı sorusunu gündeme getirebilir. Doktrinde de dijital oyunların bu kapsam korunması gerektiğini savunanlar mevcuttur. Ancak her iki tür mukayese edildiğinde aralarında pek çok farkın bulunduğu görülecektir. Tanımda da zikredildiği üzere veri tabanları kolayca erişilebilir nitelikte olup amaç, kişilerin bilgiye ve veri birikimlerine ulaşmalarını sağlamaktır. Bilgisayar oyunlarında ise bu şekilde kolayca bir erişim söz konusu olmamakla birlikte oyunlardaki amaç, önceki başlıklarda da belirtildiği üzere, bundan çok daha farklıdır. Dijital oyunların veri tabanı olarak korunması durumunda oyundaki birtakım öğelerin korunamaması şeklinde bir durum ortaya çıkabilir. Zira veri tabanlarının içindeki veri ve materyalleri koruma kapsamı dışındadır. Benzer durum dijital oyunlardaki programlar açısından da ortaya çıkacaktır. Nitekim veri tabanlarının korunması, zeminindeki bilgisayar programlarına şamil değildir. Her iki türü içerik açısından ele alacak olursak veri tabanının içeriği bağımsız olmakla birlikte dijital oyunun unsurları iç içe geçmiş olup birbirleriyle etkileşim halindedir. Bu yönüyle birbirinden ayrılmaları kolay değildir.⁶³

1.2.2.3. Güzel Sanat Eseri Olarak Korunması

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunumuzun 4. maddesine göre güzel sanat eserleri, “estetik değere sahip olan; yağlı ve suluboya tablolar; her türlü resimler, desenler, pasteller, gravürler, güzel yazılar ve tezhipler, kazma, oyma, kakma veya benzeri usullerde maden, taş, ağaç veya diğer maddelerle çizilen veya tespit edilen eserler, kaligrafi, serigrafi, heykeller, kabartmalar ve oymalar, mimarlık eserleri, el işleri, minyatürler ve süsleme sanatı ürünleri ile tekstil, moda tasarımları, fotoğrafik eserler ve slaytlar, grafik eserler, karikatür eserleri, her türlü tiplerlerdir.” Kanunumuza göre bir ürünün güzel sanat eseri kabul edilebilmesi için estetik niteliğe sahip olması, ilgili maddede belirtilen eserlerden birine dâhil olması ve sahibinin hususiyetini taşıması gerekmektedir.⁶⁴

⁶³ Kaya, *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*, 58-59; Emin Hamdi Uysal, *Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması* (Ankara: Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021), 32-33.

⁶⁴ Dilek Salmanlı, *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu İle Korunan Haklar, Bu Hakların İhlâli Halinde Açılacak Hukuk Davaları ve Yargılama Usûlü* (Ankara: Başkent Üniversitesi Özel Hukuk Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2013), 9.

Genel olarak dijital oyunlara bakıldığı zaman pek çok oyunda estetik nitelik taşıyabilecek öğelerin bulunduğu görülmektedir. Özellikle de günümüzde profesyonel ortamlarda geliştirilen ve gelişmiş özellikleri bünyesinde barındıran oyunlarda bu öğeler yok denecek düzeyde olduğu görülmektedir. Bu bakımdan oyun içerisindeki grafikler, karakter ve nesne tasarımları, çizimler, logolar vb. yukarıda belirtilen şartları taşıdığı takdirde güzel sanat eseri olarak korunabileceği mümkün görülmektedir. Dolayısıyla bir oyundaki çizimin hukuki çerçeveler dışına çıkılarak başka bir oyunda kullanılması eser sahibinin fikri haklarına saldırı olarak değerlendirilecektir.⁶⁵

Genel olarak dijital oyunları güzel sanat eserleriyle mukayese edecek olursak, evvela güzel sanat eserlerinde estetik niteliğinin ön plana çıktığını görmekteyiz. Nitekim bu durum FSEK’te “estetik değere sahip olan” ifadesiyle de açıkça belirtilmiştir. Zaten güzel sanat eserlerine bütüncül olarak bakıldığında estetik kavramının ön plana çıktığı rahat bir şekilde görülmektedir. Ancak dijital oyunlara bütüncül olarak baktığımızda oyunların geliştirilmesindeki asıl amacının estetik kaygı olmadığı, olabildiğince çok kitleye hitap ederek daha fazla kişi tarafından oynanabilme adına geliştirildiği görülmektedir. Bu yönüyle ekonomik kaygı ön plana çıkmaktadır. Oyunlardaki estetik öğeler de bu amacı gerçekleştirmeye yarayan vasıtalarlardır. İki tür arasındaki farka başka bir açıdan daha bakacak olursak, güzel sanat eserlerinde orijinallik yani biricik olma özelliğinin olduğunu ve aynı zamanda sanatçısı ile arasında da sıkı sıkıya bir bağ olduğunu görmekteyiz. Örneğin Leonardo da Vinci’nin Mona Lisa tablosu biriciktir. Alanında uzman kişiler bu tablonun kopyasıyla orijinalini ayırt edebilir. Ancak dijital oyunlarda böyle bir özellik görülmemek bir yana böyle bir gaye de güdülmemektedir. Burada oyunlar, ticari amaçla geliştirildiğinden oyunun çoğaltılarak olabildiğince çok kişi tarafından oynanma gayesi ön plandadır. Bununla birlikte dijital oyunlarda güzel sanat eserlerinde olduğu gibi üreticisiyle arasında da sıkı sıkıya bir bağ yoktur.⁶⁶

⁶⁵ İklim Ülgen, “Dijital Oyunların Türk Hukuku Açısından Değerlendirilmesi”, <https://www.ulgen.av.tr/2020/07/22/dijital-oyunlarin-turk-hukuku-acisindan-degerlendirilmesi/>, 2020; Karimov, “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu”, 101.

⁶⁶ Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 111-112.

1.2.2.4. Multimedya Eseri Olarak Korunması

Sözlükteki manası itibariyle, “çoklu ortam”⁶⁷ şeklinde ifade edilen multimedya kavramı, gelişen teknolojinin içerisinde yer alan ve sürekli yenilenebilen bir kavram olması sebebiyle farklı şekillerde anlaşılabilmekte ve değişik şekillerde tanımlanabilmektedir. Bu yönüyle multimedya, tam anlamıyla netleştirilmiş bir kavram değildir.⁶⁸ Multimedya ile ilgili yapılan tanımlara bakacak olursak Multimedya: “Metin, ses, sabit veya hareketli görüntüler, bilgisayar programı ve diğer verilerden en az ikisini dijital ortamda ve tek bir kaynakta bağlayan ürün veya hizmettir.” Bunun yanında multimedya eserin içeriğine ulaşılmasını sağlayacak bir program bulunmalıdır.⁶⁹ Başka bir tanımda da multimedya, “Bir bilgisayar programı yardımıyla ses, müzik, video, fotoğraf, üç boyutlu grafikler ve animasyon gibi araçlardan en az birinin metinle birlikte bir araya getirilmesi suretiyle oluşturulan üründür.”⁷⁰ Multimedya hakkında yapılan bu ve diğer tanımlar incelendiği zaman tanımlardaki ortak noktanın, “içeriğinde birden fazla unsuru barındırmak” olduğu görülmektedir. Zaten multimedya terimi birden fazla ifade biçiminin bir arada toplandığı haller için kullanılmaktadır.⁷¹

Çeşitli unsurların bir araya getirilmesiyle meydana gelen multimedya eserler, bu yönüyle dijital oyunlarla benzeşmekte ve aynı zamanda bu tip oluşumlara verilen örnekler arasında dijital oyunlar da zikredilmektedir.⁷² Karmaşık yapıda olan her iki türün de içerisinde bulunan görsel, işitsel vb. gibi çeşitli unsurlar, birbirleriyle kaynaştırılarak bir bütün haline getirilmesi gerekmektedir. Söz konusu unsurların basitçe yan yana getirilmesi yeterli değildir. Dijital oyunlardaki unsurlar, oyun içerisindeki programlar vasıtasıyla bir bütün haline getirilmekte ve bu unsurlar program vasıtasıyla uyumlu bir şekilde çalışabilmektedir.⁷³ Benzer şekilde

⁶⁷ “TDK Güncel Türkçe Sözlük”, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim 04 Aralık 2022).

⁶⁸ Tekin Memiş, *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu* (Ankara: Seçkin, 2002), 36; Adnan Eren Ürey, *Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması* (Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008), 4-6.

⁶⁹ Ürey, *Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması*, 8.

⁷⁰ Uysal, *Bilgisayar Oyunlarının Korunması*, 34.

⁷¹ Ürey, *Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması*, 7.

⁷² Levent Yavuz vd., *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu* (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2014), 1/60; Uysal, *Bilgisayar Oyunlarının Korunması*, 34.

⁷³ Kaya, *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*, 38.

multimedya eserin içeriği program aracılığıyla bir bütün haline getirilmektedir.⁷⁴ Diğer taraftan interaktifliğin yani kullanıcının eser ile olan etkileşiminin ön plana çıktığı bu iki tür, yapı ve oluşum açısından da benzer özellikler taşımaktadır.⁷⁵

Her ne kadar dijital oyunlar tipik bir multimedya eseri olsa da önceki kısımlarda da belirttiğimiz gibi ülkemizde sınırlı sayı ilkesi geçerli olduğundan FSEK'te sayılan türler koruma altına alınmış olup bu eser türleri arasında multimedya eserler sayılmamıştır. Dolayısıyla dijital oyunlar multimedya eseri olarak korunamamaktadır. Multimedya oluşumlar ile ilgili kanunumuzda bir düzenleme olmasa bile multimedya oluşumlar, FSEK'te zikredilen eser kategorilerinden birine veya birkaçına dâhil olabilirler. Öte yandan multimedya ürünlerin işleme, derleme, ilim ve edebiyat eseri ve sinema eseri olarak korunabileceği yönünde görüşler mevcuttur.⁷⁶

1.2.2.5. Sinema Eseri Olarak Korunması

Sinema eserleri FSEK'in 5. maddesinde tanımlanmıştır. Bu maddeye göre sinema eserleri, “ her nevi bedii, ilmi, öğretici veya teknik mahiyette olan veya günlük olayları tespit eden filmler veya sinema filmleri gibi tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisidir.” FSEK'teki tanımdan hareketle fikri ürünün sinema eseri olarak kabul edilebilmesi için hususiyet şartının yanında “tespit edilmiş olmak” ve “hareketli görüntüler dizisine sahip olmak” şeklinde iki temel şartın bulunması gerekmektedir. Burada ilk şartımız olan tespit şartını ele alacak olursak FSEK m. 1/B e' de tespit kavramı tanımlanmış olup burada tespit, “Seslerin veya ses temsillerinin veya ses ve görüntülerin anlaşılabilir, çoğaltılabilir veya iletilebilir şekilde bir araca kaydedilmesi işlemi” şeklinde ifade edilmektedir. Burada eserin tespitinde kullanılan araç ve gereçlerin taşıdığı özellikler herhangi bir önem arz etmeyip hangi vasıta olursa olsun eserin, uygun bir nesne üzerine sabitlenmesi yani tespit edilmiş olması gerekmektedir. Sinema eserlerindeki tespit unsuru bu tarz eserleri televizyon eserlerinden ayıran bir

⁷⁴ Ürey, *Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması*, 18.

⁷⁵ Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*, 126; Ataşlar - Ülgen, *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması*, 26.

⁷⁶ Yavuz vd., *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu*, 1/61.

özelliktir.⁷⁷ Fikri bir çabanın sinema eseri olarak kabul edilmesinin ikinci şartı ise eserin, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisine sahip olmasıdır. Zaten yapısı gereği sinema eserlerinin en önemli özelliği birbirini takip eden hareketli görüntülere sahip olmasıdır. Bu işlem, fotoğraf karelerinin hızlı bir şekilde art arda getirilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bu sebeple sinema eserlerinde sesli veyahut sessiz görüntülerin yapay bir canlılık oluşturularak görüntü haline getirilmesi gerekmektedir.⁷⁸ Diğer taraftan bu görüntülerin sinema eseri olarak korunabilmesi için yasada sayılan film türlerinden birisine dâhil olmasına gerek yoktur. Zira FSEK'teki "...filmler veya sinema filmleri gibi..." ibaresinden buradaki çerçevenin geniş tutulduğu anlaşılmaktadır. Bu bakımdan yasada sıralanan film türleri örnek niteliğindedir.⁷⁹

Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'muzda sayılan eser türleri incelendiği zaman bu türler içerisinde yer alan sinema eserleri, dijital oyunların korunması noktasında diğer türlere nazaran daha fazla öne çıkan ve uygunluk gösteren bir tür olarak karışımıza çıkmaktadır. Zira gerek bu konuda yapılan çalışmalarda gerekse doktrinde ve yargı kararlarında çoğunlukla dijital oyunların bu kapsamda korunması gerektiği fikri öne sürülmektedir.⁸⁰ Her iki tür birbiriyle mukayese edildiğinde her ikisinin de pek çok ortak unsuru barındırdığı görülmektedir. Öncelikle bir sinema filminde yer alan yönetmen, senaryo, olay örgüsü ve karakter gibi çeşitli unsurlar günümüz dijital oyunlarında da bulunmaktadır. Öyle ki, günümüz dijital oyunları daha fazla oyuncu kitlesini kendisine çekebilmek için sağlam bir senaryo üzerine kurgulanmakta ve olay örgüsü genellikle birden çok karakter etrafında şekillenmektedir. Bu açıdan bakıldığında senaryo ve yönetmen gibi unsurlar günümüz dijital oyunlarında bir hayli öneme sahiptir.⁸¹ Günümüzde sağlam bir senaryoya sahip oyunların sinemaya uyarlanması da bu noktada dikkat çeken başka bir husustur. Buna ilaveten her iki tür de eğlence sektörüyle bağlantılıdır.

⁷⁷ Uslu, *Türk Fikir ve Sanat Hukuku'nda "Eser" Kavramı*, 148; Yalçın Tosun, *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları* (Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008), 63-64.

⁷⁸ Amir Rastgar, *Sinema Eserlerinde Hak Sahipliğinin Korunması* (Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014), 84; Yılmaztekin - Günarslan, *Fikri Mülkiyet Hukuku Çalıştay Bildiriler Kitabı*, 28.

⁷⁹ Ahmet M. Kılıçoğlu, *Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar* (Ankara: Turhan, 2013), 137.

⁸⁰ Derya Doğan - Gürkan Özocak, "Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler", (2013), 8; Ataşlar - Ülgen, *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması*, 20-21; Ülgen, "Dijital Oyunların Türk Hukuku Açısından Değerlendirilmesi".

⁸¹ Hasan Akıcıoğlu (ed.), "Açık Kaynak Kodlarına İlişkin Hukuki Değerlendirmeler" 26 (2022), 74.

Sinema eserlerinin olmazsa olmaz unsuru olan birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisinin varlığı dijital oyunlarda da net bir şekilde görülmektedir. Benzer şekilde dijital oyunlarda da resim kareleri hızlı bir şekilde art arda getirilerek suni canlılık kazandırılmaktadır. Günümüzde bu durum her geçen gün teknolojinin ilerlemesiyle daha da canlılık kazanarak gerçekçi boyutlara ulaşmaktadır. Günümüzde oyuncuların giymiş oldukları teknolojik donanımlı giysiler ve kullanmış oldukları ekipmanlar sayesinde oyuncuların dış dünyada yapmış oldukları hareketler ve icra ettikleri oyunculuklar gerçeğe yakın bir şekilde oyun dünyasına aktarılarak burada varlık kazanmaktadır.⁸² Bu hususları FSEK açısından değerlendirdiğimizde uygunluk göstermektedir. Zira yukarıda da belirttiğimiz gibi kanunda sinema eserlerinin çerçevesi geniş tutulmuş ve sinema eserinin tespit edildiği materyale bakılmaksızın hareketli görüntünün herhangi bir şekilde aktarılması yeterli görülmüştür. Sinema eserlerinde aranan tespit şartı yani kalıcı bir nesne üzerinde somutlaşması, dijital oyunlarda da mevcuttur. Dijital oyunlar bilgisayar, flash disk ve CD-ROM vb. gibi çeşitli materyaller üzerine yazılmaktadır. Teknik açıdan da her iki tür incelendiğinde dijital oyunların geliştirilme sürecinde sinema çekiminde kullanılan tekniklerden yararlanıldığı görülmektedir. Öte yandan dijital oyunlarda ön plana çıkan oyuncunun oyundaki etkileşimi, bu tür oyunların sinema eseri olarak değerlendirilmesinde bir problem ortaya çıkarmamaktadır. Çünkü her ne kadar oyun sinema eserinden farklı olarak oyuncunun oyunla olan etkileşimi neticesinde ilerlese de burada oyunun gidişatı noktasında oyuncunun yapacağı hamleler sınırlı olup oyun geliştiricisi tarafından önceden belirlenmiştir.⁸³

Her ne kadar dijital oyunların sinema eseri olarak korunması mümkün görünse de dijital oyunlar bütün yönleriyle bu kapsamda korunamamaktadır. Zira dijital oyunlar sinema eseri olarak korunduğunda oyunlarda yer alan program(lar), tasarım gibi unsurların korunması eksik kalacaktır.⁸⁴ Bir başka husus ise mevzuat gereği sinema eserlerinin senarist, yapımcı, yönetmen gibi birden fazla sahibi olmasıdır. Dijital oyunlarda ise oyunun maliki şirket, yazılımcı ya da geliştirici olabilmektedir.

⁸² Güney Yılmaz, *Fsek Bakımından Video Oyunlarının Eser Niteliği* (İzmir: Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 108.

⁸³ Kaya, *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*, 83.

⁸⁴ Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*, 38.

Dolayısıyla sinema eserleri, dijital oyunlar için gereken korumayı tam olarak sağlayamamaktadır.⁸⁵

Değerlendirme

Teknolojide kaydedilen gelişmeler her geçen gün hız kazanırken hukuk dünyasında yaşanan gelişmelerin teknolojiye nispetle çok daha geriden gelmesi, ortaya çıkan yeni problemlerin çözümünde yetersizlik meydana getirmektedir. Benzer durum dijital oyunların hukuken korunması noktasında da yaşanmaktadır. Kanunda dijital oyunlarla ilgili mevcut bir düzenlemenin olmayışı, dijital oyunların hukuki açıdan nasıl korunması gerektiği sorusunu beraberinde getirmektedir. Bu bakımdan dijital oyunların eser niteliği ve koruma kapsamı dünya çapında tam olarak çözüme kavuşturulamamıştır.⁸⁶ Çalışmamızın bu bölümünde dijital oyunları Fikir ve Sanat Eserleri Kanunumuzda sayılan eser türleriyle mukayese ederek dijital oyunların hangi eser türü kapsamında korunmasının *daha uygun* olabileceğini tespit etmeye çalıştık. Daha uygun olabilmesinden kastımız, dijital oyunlar ile ilgili kapsayıcı bir düzenleme yapılan dek bu tür oyunların elimizdeki mevcut eser türlerinden hangi eser türü altında korunmasının en uygun korunma olabileceğinin tespit edilmesidir. Şunu ifade etmek gerekir ki, dijital oyunlar eser kategorilerinden hangi eser türü altında korunursa korunsun, gereken koruma tam anlamıyla sağlanamamaktadır. Bu bakımdan dijital oyunların bütünüyle korunmasına yönelik hükümlerin vaz edilmesi gerekmektedir.

Dijital oyunların parçalı olarak korunması düşünülecek olursa bu şekildeki korumada oyun içindeki unsurların tespit edilerek ilgili kategorilerde ayrı ayrı korunması gündeme gelmektedir. Buna göre oyun içerisindeki programlar, ilim ve edebiyat eseri; oyundaki tasarımlar, çizimler vs. güzel sanat eseri; oyun içindeki ses ve müzikler musiki eseri; oyundaki senaryo da sinema eseri olarak korunacaktır. Dijital oyunların parçalı olarak korunması mümkün gözükse de oyundaki bu unsurlar, oyun içerisinde bir bütün haline geldiğinden bunların ayrıştırılması mümkün bir hal alamamaktadır. Öte yandan oyun içerisindeki unsurlar her zaman kolayca tespit

⁸⁵ Çelik, “Dijital Oyun Hukuku ve Oyunlarda Telif Hakkı”.

⁸⁶ Şevval Şen Çolak, “Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması”, (2022), 78.

edilememektedir. Dolayısıyla oyunların parça parça korunması pek de uygun görünmemektedir.⁸⁷

Dijital oyunların bir program üzerine inşa edilmesi, oyunların bilgisayar programı kapsamında ilim ve edebiyat eseri olarak korunup korunamayacağı sorusunu akıllara getirmektedir. Her ne kadar bilgisayar programları ilim ve edebiyat eseri olarak korunsun bile dijital oyunlar görüntü, grafik, ses, senaryo gibi pek çok karmaşık unsuru bünyesinde barındırmaktadır. Oyunlardaki programlar ise kodlamalar sonucunda meydana gelmekte ve oyunlar için gerekli olan teknik alt yapıyı oluşturmaktadır.⁸⁸ Bu yönüyle dijital oyunlar, bir bilgisayar programının çok daha ötesinde daha farklı bir üründür. Zira dijital oyunlar kendi alanlarında uzman, büyük bir ekip tarafından farklı teknikler kullanılarak geliştirilmektedir. O halde pek çok farklı unsurun bir araya gelmesiyle meydana getirilen dijital oyunları bilgisayar programına benzetmek oyunlardaki pek çok unsurun göz ardı edilmesi anlamına gelecektir. Bu kapsamda bir koruma sağlanacağı takdirde ise eser niteliği taşıyabilecek öğelerin koruma dışında kalması şeklinde bir problem ortaya çıkacaktır.⁸⁹ Örneğin, oyunlardaki en önemli unsurlardan biri olan görsellik, program koruması kapsamına giremeyeceğinden korunma kapsamına dâhil olamayacaktır. Bu durumun yanı sıra her iki türün geliştirilmesindeki temel amaç birbirinden çok daha farklıdır. Eğlence vasıtası olan dijital oyunlar, eğlence sektörü adı altında incelenirken; programlar ise hayatımızı kolaylaştıran araçlar olarak kabul edilebilir. Bunun yanında bilgisayar programlarından farklı olarak hususiyetin farklı unsurlarda aranabildiği dijital oyunlarda oyuncunun etkileşimi ön plana çıkmakta ve bu sayede oyunun akışı ilerlemektedir. Bütün bu durumlar dikkate alındığında, dijital oyunların bilgisayar programı olarak korunması dijital oyunlara güçlü bir koruma sağlayamayacaktır.

Kanunumuzda “işleme ve derleme eserler” arasında yer alan veri tabanları, birden fazla unsur içermesi, interaktiflik özelliğine sahip olması gibi dijital oyunlarla benzer özellikler taşıması sebebiyle oyunların korunabileceği bir eser türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak her iki türün birbiriyle örtüşmeyen özellikleri mevcuttur. Öncelikle veri tabanları, belli bir amaç için kullanılmak üzere pek çok

⁸⁷ Durmuş, *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*, 44.

⁸⁸ Çolak, “Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması”, 76.

⁸⁹ Yılmaz, *Video Oyunlarının Eser Niteliği*, 127.

bilginin ve veri birikimlerinin derli toplu bir şekilde bir ortamda depolanması amacıyla oluşturulmakta ve dijital oyunların aksine kullanıcılara bu bilgilere rahatça erişim hakkı tanınmaktadır. Ayrıca veri tabanındaki verilerin sistematik bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Dijital oyunlarda ise verilerin bu şekilde düzenlenmesi söz konusu değildir. Her ne kadar her iki tür, kullanıcılara etkileşim imkânı sunsa da bu durum dijital oyunlarda çok daha farklı şekillerde kendisini göstermektedir. Bir diğer önemli husus ise, dijital oyunlardaki veri ve materyaller birbirleriyle bir bütün haline geldiğinden dolayı oyundan çıkarıldıklarında tek başına bir anlam ifade etmemektedir.⁹⁰ Bütün bunların yanında dijital oyunların bu kapsamda korunması durumunda bilgisayar programları ile birlikte oyundaki belli başlı öğelerin korunmaması durumu da ortaya çıkmaktadır. Zira FSEK’te veri tabanlarına sağlanan koruma, veri tabanındaki veri ve materyallere şamil olmadığından dijital oyunlardaki programların yanında oyundaki öğelerin koruma kapsamına girememesi gündeme gelmektedir. Bu itibarla, dijital oyunların veri tabanı olarak korunması isabetli olmayacaktır.

Dijital oyunları güzel sanat eseri olarak ele aldığımızda bu bağlamda oyunların içerisinde estetik değer taşıyan pek çok öğenin bulunabildiğini görmekteyiz. Bu öğelerin belirli şartları taşıması halinde güzel sanat eseri olarak kabul edilebilmektedir. Ancak bütünüyle dijital oyunların güzel sanat eseri olarak kabul edilerek bu kapsamda korunması mümkün görülmemektedir. Nitekim kanunda da belirtildiği üzere güzel sanat eserlerinin estetik değer taşıması gerekmektedir. Ancak dijital oyunların meydana getirilmesinde böyle bir gaye olmadığı gibi böyle bir zorunluluk da yoktur. Dijital oyunlarda bulunan estetik öğeler, daha fazla oyuncuyu oyuna çekmek ve oyuncuların oyundan daha fazla keyif almasını sağlayan öğelerdir. Dijital oyunların geliştirilmesinde ticari amaç güdüldüğünden olabildiğince çok kişi tarafından oynanabilmesi ve bunun için de oyunların çoğaltılması gerekmektedir. Güzel sanat eserlerinde ise biricik olma vasfı ön plana çıkmaktadır. Netice itibarıyla bir bütün olarak dijital oyunların güzel sanat eseri olarak kabul edilmesi mümkün görülmemekle birlikte oyunlardaki estetik değer taşıyan unsurların belirli şartları taşıması halinde güzel sanat eseri olarak korunabilmesi ihtimal dâhilinde görülmektedir.

⁹⁰ Uysal, *Bilgisayar Oyunlarının Korunması*, 32-33.

Dijital oyunları sinema eseri olarak deęerlendirdiđimizde birkaç husus dıřında her iki türün birçok noktada birbirine benzediđini görmekteyiz. Her iki türde de; yönetmen, senaryo, olay akıřı, birbiriyle iliřkili hareketli görüntü dizisi, tespit unsuru ve dahi yapımda kullanılan teknikler benzerlik göstermektedir. Yine her iki türde de hususiyet farklı noktalarda aranabilmektedir. Bu durumun yanı sıra kanunumuzda yer alan “filmler veya sinema filmleri” řeklindeki ifadeyle sinema eserlerinin kapsamı geniř tutulduđundan dijital oyunların bu kapsamda deęerlendirilmesinde bir mani oluřmamaktadır. Benzer řekilde eserin tespit edilmesi noktasında da herhangi bir kısıtlama görülmemektedir. Günümüzde kaliteli senaryoya sahip olan dijital oyunlar oyunculara daha cazip gelmekle birlikte burada oyun tıpkı sinema havasında ilerlemektedir. Ayrıca oyundaki bütün görevler bitirilerek oyun sona erdiđi zaman tıpkı sinema filmindeki gibi yönetmenden bařlayarak oyunda emei geęen herkesin ismi siyah ekran üzerinde akmaktadır. Aynı zamanda pek çok kiři tarafından severek oynanan oyunların sinemaya uyarlanması da bu açıdan dikkat çekicidir. Her ne kadar her iki tür pek çok ortak noktaya sahip olsa da dijital oyunların tamamen sinema eseri olarak korunması oyunlar için gereken korunmayı sađlayamamaktadır. Çünkü dijital oyunlar bu kapsamda korunduđu takdirde oyunun temelinde yer alan bilgisayar programı/programları koruma kapsamının dıřında kalacaktır. Bu yönüyle dijital oyunlar, sinema eserleri kapsamında tam anlamıyla korunmasa bile yeni bir düzenleme yapıncaya dek dijital oyunların FSEK’te sıralanan eser türleri arasında sinema eseri olarak korunmasının řimdilik en uygun ve en kapsamlı koruma olabileceđi kanaatindeyiz. Konuya ülkeler bazında da baktıđımızda bařta Batı hukuku olmak üzere genel olarak dijital oyunların sinema eseri olarak korunabileceđi, hem mevzuat hem doktrin hem de içtihatlarla desteklenmiřtir.⁹¹ Öte yandan konuyla ilgili yapılan çalışmalarda sinema eserleriyle dijital oyunların birbirine benzer pek çok ortak yönü ortaya konarak, eser kategorileri arasında en uygun türün bu tür olduđu dile getirilmektedir. Bu çalışmaların yanında doktrinde ve yargı kararlarında çoğunlukla dijital oyunların bu kapsamda korunması gerektiđi fikri ön plana çıkmaktadır.

Bilgisayar programı vasıtasıyla ses, görüntü, grafik, metin vb. gibi öğelerin dijital ortamda bir araya getirildiđi multimedya eserler, tıpkı dijital oyunlar gibi yapısı ve oluřumu itibariyle farklı unsurları bünyesinde barındırmakta ve bu yönüyle birebir

⁹¹ Kılıç, *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliđi*, 163.

benzeşmektedir. Tipik bir multimedya eseri olan dijital oyunlar, multimedya kavramı içerisinde incelenmektedir. Ancak kanunumuzda sınırlı sayı ilkesi geçerli olduğundan ve kanunda sayılan eser kategorileri arasında multimedya oluşumlar yer almadığından dijital oyunlar bu kapsamda korunamamaktadır.

Sonuç itibariyle gerekli düzenlemeler ve değişiklikler yapılana kadar elimizdeki mevcut eser türleri arasında en uygun korumayı sinema eserlerinin sağladığı kanaatindeyiz. Ancak daha kapsamlı bir korunma olabilmesi adına, multimedya kavramının günümüzdeki teknolojik yenilikleri kapsayacak şekilde yeniden tanımlanarak multimedya eserle ilgili bir düzenleme yapılmasını ve FSEK'teki eser kategoriler arasına multimedya eserlerinin eklenerek dijital oyunların bu kapsamda korunması gerektiğini düşünmekteyiz. Bunun yanında, FSEK'teki eser kategorileri genişletilerek bunlar arasına *dijital eserler* adı altında dijital oyunlar gibi teknolojinin ilerlemesiyle geliştirilen yeni dijital ürünleri kapsayan bir eser türünün düzenlenerek FSEK'e eklenmesini öneriyoruz. Bu şekilde yeni düzenlemelerin yapılması, büyük bir uğraş sonucu geliştirilen ve ülkelerin ekonomisine büyük getirileri olan dijital oyunların korunmasını sağlayacak ve emek sahiplerinin emeklerinin zayı olmasının önüne geçilmiş olunacaktır.

2. İSLAM HUKUK TARİHİNDE OYUN VE EĞLENCE

2.1. La'b (Oyun) ve Lehv (Eğlence) Kavramları

2.1.1 La'b

La'b veya La'ib/ لعب” sözcüğü, “ciddiyetin zıttı” , “Kişiye herhangi bir fayda sağlamayan uğraş”⁹² , “Kişinin kasıtsız yani herhangi bir amaca yönelik olmayan fiili”⁹³ , “Çocukların yaptığı, akabinde yorgunluk gelen faydası olmayan iş”⁹⁴ , “oyun ve abes şey, maksatsız ve faydasız iş”⁹⁵ şeklinde tanımlanmaktadır. La'b kavramı Kur'an'ı Kerim'de on dokuz yerde geçmekte olup oynamak, eğlenmek, gülmek, vakit geçirmek, alaya almak, oyuncak edinmek manalarında kullanılmaktadır.⁹⁶ La'b kelimesi, Türkçedeki “oyun” kelimesine karşılık gelmektedir. Oyun kelimesi, Türk Dil Kurumunun güncel sözlüğüne bakıldığında “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmaktadır.⁹⁷ Oyun ve oynamak sözcüğünün Türkçede çeşitli anlamları vardır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi şans oyunları, sporla ilgili eylemler hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Bununla birlikte oyun sözcüğü yazılı tiyatro metni, birisine oyun etmek, oyun vermek, oyun havası, oyuna gelmek, oyunbaz gibi başka anlamlara da gelmektedir.⁹⁸ Bu şekilde çeşitli anlamlarda kullanılan oyun kelimesi siyasi, sosyal, kültürel, ekonomi gibi çeşitli alanlarda yürütülen çalışmalarda da yer edinmiş bir kavramdır.⁹⁹

⁹² Ebü'l-Fazl Cemâlüddîn Muhammed b. Mükerrrem İbn Manzur, *Lisânü'l-Arab* (Beyrut: Dâru Sâdır, 1990), 1/487.

⁹³ Ebü'l-Kâsım Hüseyin b. Muhammed b. el-Mufaddal er-Râgıb el-İsfahânî, *Müfredâtü elfâzi'l-Kur'an* (Beyrut: Darül Marife, 1992), 741.

⁹⁴ Ebü'l-Hasen Ali b. Muhammed b. Ali es-Seyyid eş-Şerîf el-Cürcânî, *Mu'cemü't-ta'rifat* (Dârül Fazilet, ts.), 161.

⁹⁵ *Dini Terimler Sözlüğü* (Türkiye Gazetesi, ts.), 1/315.

⁹⁶ Fahri Başar, *Kur'an'da İstihza İfade Eden Kavramlar ve Semantik Analizleri* (Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014), 20-22.

⁹⁷ “TDK Güncel Türkçe Sözlük”.

⁹⁸ Metin And, *Oyun ve Bugü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012), 36.

⁹⁹ Mesude Gülnar, *Oyun Kavramı Işığında “Tehlikeli Oyunlar” Romanı Üzerine Bir İnceleme* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 14.

Oyun, antik uygarlıklardan modern çağa uzanan süreçte birçok gelişme ve yeniliğe ayak uydurarak varlığını sürdüren dinamik bir olgudur. Eski çağ uygarlıklarından bugüne gündelik hayatın içerisinde var olmaya devam eden ve aynı zamanda pek çok farklı kültür ve medeniyet hakkında bizlere bilgiler sunan bu olgu, günümüz modern toplumlarını anlayabilmek ve bu toplumların sosyokültürel yapılarını, gündelik yaşam pratiklerini çözümleyebilmek adına çeşitli ipuçları vermektedir.¹⁰⁰ Her dilde çeşitli şekillerde kullanılabilen bu kavramın göz-kulak gibi somut bir karşılığı olmadığı için toplumların karakteristik özelliklerine göre bu kelimeye denk gelen kelimelerin kökenleri ve kullanışları farklılık göstermektedir.¹⁰¹ Oyun, çok geniş bir kavram olmanın yanı sıra oldukça eski de bir kavramdır. Nitekim kaynaklarda oyun sözcüğünün Türkçe'nin en eski sözcükleri arasında yer aldığı zikredilmektedir.¹⁰²

Johan Huizinga'ya göre oyun, kültürden daha eskidir. Ona göre kültür kavramından söz edebilmek için bir insan topluluğunun varlığı gerekmektedir. Ancak hayvanlar kendilerine oyun oynamayı öğretmeleri için insanların gelmelerini beklememiştir. Zira yavru köpekler dikkatli bir şekilde izlendiğinde zaman zaman köpeklerin birbirleriyle oyunlar oynadıkları fark edilmektedir.¹⁰³ Eski bir kavram olmanın yanında oyunların dünya üzerindeki yayılışları da enteresan bir durumdur. Birbirine tamamen uzak iki toplumun oynadıkları aynı oyunu farklı şekillerde isimlendirdikleri görülebilmektedir.¹⁰⁴ Oyun, herkes tarafından gözlenebilen bir olgu olmakla birlikte hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsamaktadır.¹⁰⁵

2.1.2. Lehv

Lehv / لهو sözcüğü, “İnsan için önemli olan ve onu ilgilendiren işten kişiyi alıkoyan şey”¹⁰⁶, “Kişiyi heva, neşe-sevinç (tarab), gibi şeylerle meşgul eden şey”¹⁰⁷

¹⁰⁰ Gülnar, “Tehlikeli Oyunlar” Romanı Üzerine Bir İnceleme, 14.

¹⁰¹ Baran Sakallıoğlu vd., “Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri”, 2014, 4.

¹⁰² And, *Oyun ve Bügü*, 37.

¹⁰³ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (Ayrıntı, ts.), 16.

¹⁰⁴ And, *Oyun ve Bügü*, 44.

¹⁰⁵ Huizinga, *Homo Ludens*, 19.

¹⁰⁶ Râgıb el-İsfahânî, *el-Müfredat*, 748.

¹⁰⁷ Ebû Abdırrahmân el-Halîl b. Ahmed, *Kitâbü'l-ayn* (Beyrut: Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 2003), 4/107.

“kişinin keyif alıp eğlendiği ve daha sonra sona eren şey”¹⁰⁸ “Oyun, eğlence, çalgı, gafil olmak, nefsinin arzularına meylettiren şeylere de lehviyyat denir.”¹⁰⁹ Hiri’nin (ö.431), Vücûhü’l-Kur’ân isimli eserinde lehv kelimesi bâtil, gaflet ve dalgınlık, kadın manalarına gelmektedir.¹¹⁰ Lehv kelimesi detaylı olarak mütalaa edildiğinde bu kelimeye tek bir anlam yüklenmediği bahsi geçen manaların dışında farklı manaların da yüklendiği görülmektedir. Genel olarak lehv kelimesi, la’ib kelimesiyle birlikte kullanıldığı görülmekle beraber bu kelime, la’ib kelimesinin karşılığı olarak kullanıldığı da görülmektedir. Ancak kapsam itibariyle lehv kelimesi, la’ib kelimesinden daha kapsamlı olduğu görülmektedir. Nitekim Lehv’e çeşitli anlamlar yüklenmesi sonucunda bu kelimenin kapsamı genişlemiştir.¹¹¹ Kur’an’ı Kerimde lehv kelimesi ve türevleri on altı yerde geçmekte olup, oyun oynama, eğlenme, vakit geçirme, oyalanma şeklindeki manalarda kullanılmaktadır.¹¹² Lehv kavramı, Türkçede eğlence kelimesiyle ifade edilmektedir. Eğlence ise, “ neşeli ve hoşça vakit geçirmeyi sağlayan, mutluluk ve haz amacı taşıyan, gerçek hayattaki üzüntü ve sıkıntılardan uzaklaşmayı temin eden faaliyetlerin genel adıdır.”¹¹³

2.1.3. La’b ve Lehv Kavramlarının Analizi

La’b ve lehv kavramlarıyla ilgili yapılan tariflere bakıldığında zaman bu iki kavramın genellikle olumsuz manalarda kullanıldığı göze çarpmaktadır. Genellikle bu iki kavrama menfî manalar yüklenmesi ve bunların ön planda gözükmesi, bu iki kavramın tamamıyla insan için faydasız ve gereksiz şeyler oldukları anlamına gelmez.¹¹⁴ Oyun ve eğlencenin çocukların ve yetişkinlerin hayatında fiziksel, ruhsal, sosyal ve kültürel vb. açılardan pek çok işlevi olmakla birlikte gündelik hayatta da bir

¹⁰⁸ Cürcânî, *et-Ta’rifât*, 163.

¹⁰⁹ Ömer Nasuhi Bilmen, *Hukukî İslamiyye ve Istılahatı Fıkhiyye Kamusu* (İstanbul: Bilmen Yayınevi, 1968), 3/19.

¹¹⁰ Ebû Abdîrahmân (Ebû Abdillâh) İsmâîl b. Ahmed b. Abdillâh ed-Darîr el-Hîrî, *Vücûhü’l-Kur’ân* (Dimeşk: Darü’s Sakka, 1995), 295.

¹¹¹ Sümeyra Güvendi, *Fıkıhda Lehv (Oyun ve Eğlence)* (Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008), 7-8; Samed Yazar, *Kur’ân’da Lehv, La’ib ve Lağv Kavramları* (Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2015), 6-7.

¹¹² Başar, *Kur’an’da İstihza İfade Eden Kavramlar*, 27.

¹¹³ “Eğlence”, *Temel İslam Ansiklopedisi*, ed. Tuncay Başoğlu (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2020), 2/376-379.

¹¹⁴ Abdülkadir Tekin, “İslâm’da Eğlenceyi Haram Kılan Unsurlar”, *İslâm Hukuku Araştırmaları Dergisi* 28 (2016), 459.

karşılığı vardır. Çocuklar ve gençler pek çok şeyi oyun vasıtasıyla öğrenebilmektedir. Yetişkinler de günlük hayatın sıkıntı ve stresinden oyun ve eğlence vasıtasıyla sıyrılarak çalışma hayatına kısa bir mola vermekte, bu vesileyle kendilerini yenileyerek canlılık kazanmaktadır. Bu şekilde belirli aralıklarla kendini tazeleyen bir birey, gerek dini gerekse çalışma hayatında yapması gereken aslî vazifelerini daha güzel ve daha dikkatli bir şekilde yerine getirecektir. Nitekim gündelik hayatta sürekli aynı işlerle meşgul olan bir kişinin sinir sistemi, aynı uyarıcılarla uyarılacağından, zamanla yaptığı işten bıkkınlık duyacak, dikkat seviyesinde ve uyanıklık düzeyinde azalmalar görülecektir. Ancak bu kişi, zaman zaman oyun ve eğlence ile meşgul olduğu vakit, farklı uyarıcılara maruz kalacağından çalışma hayatının monotonluğundan sıyrılarak enerji kazanabilecektir. Bu sayede kişi, nefes alıp ferahlayacak, yerine getirmesi gereken işleri daha güzel ve dikkatli bir şekilde yerine getirebilecek hatta işlerini daha da ileri seviyelere taşıyabilecektir. Bunun yanı sıra oyun ve eğlencenin başta sosyal ve kültürel olmak üzere pek çok sahada çeşitli açılardan işlevleri vardır. Bilhassa kültürümüzde özel günlerde tertiplenen eğlence merasimleri kişilerin tanışma, kaynaşma ve bütünleşmelerine imkân sağlamaktadır.¹¹⁵ Meseleye bu şekilde farklı zaviyelerden bakılacak olursa, meşru dairede ölçülü ve dengeli bir şekilde karşılanan oyun ve eğlence ihtiyacının insan fıtratına aykırı, tamamen boş ve hiçbir getirisi olmayan uğraşlardan ibaret olmadığı bilakis kişiye çeşitli açılardan faydalar sağladığı yakından müşahede edilmiş olacaktır.

Kur'an'ı Kerim'de oyun ve eğlence ile ilgili ayetler, oyun ve eğlenceyi bütünüyle yasaklamamaktadır. Nitekim insanın tabiatında var olan oyun ve eğlence ihtiyacını, insanın fıtrat ve yaratılışına uygun bir din olan İslâm'ın hiçe sayarak görmezden gelmesi düşünülemez. Bu bakımdan oyun ve eğlence ile ilgili ayetlere bakıldığında zaman, burada dünya hayatında ele alınan işlerin ahiret amelleriyle kıyas edildiğinde bunların ancak bir oyun, oyalanma ve eğlenceden ibaret olduğu; dünya hayatının kendisi, ahiret ile kıyas edildiği zaman ancak bir oyun, oyalanma ve eğlenceden ibaret olduğu bildirilmektedir.¹¹⁶ Diğer taraftan ilgili ayetlerde kınanan ve reddedilen durum, oyun ve eğlencenin hayatın asıl amacına dönüştürülmesi ve kişiyi

¹¹⁵ “Eğlence”, 2/376-379.

¹¹⁶ “Kur'an'ı Kerim Lügati” (İstanbul: Timaş Yayınları, 1994).

Allah Teâlâ'nın istediği vazife ve işlerden alıkoyacak şekilde icra edilmesidir.¹¹⁷ Nitekim sonraki başlıklarda Asr-ı Saadet döneminde belli başlı ölçüler doğrultusunda oyun ve eğlencenin icra edildiği görülecektir. Bununla birlikte İmam Gazali (ö.505.), meşru sınırlar içerisinde icra edilen oyun ve eğlencenin kişiye fayda sağlayacağını söylemektedir. Nitekim Gazali'ye göre kalp, fazla zorlandığı vakit körleşir. Kalpleri rahata kavuşturmak ise kalbin çalışması hususunda ona yardımcı olmaktır. Oyun ve eğlence ise yorgunluk ve bitkinliğe karşı kalbin ilacıdır. Oyun, kalbe rahatlık vererek kalbin üzerindeki sıkıntıyı ve ağırlığı kaldırır. Kalbe ağırlık geldiği vakit kalp tembelleşir. Kalbi rahatlatmak ise kalbi yeniden harekete geçirir. Örneğin haftanın her günü ders çalışan bir kişi, bir süre sonra yorulur ve tembelleşir. Ancak Cuma günü tatil yapacak olursa yapacağı bu istirahat ona yeniden şevk ve heves getirir. Bu yüzden bir kişinin sürekli olarak namaz kılması kişiyi tembelleştirir. Nitekim bazı vakitlerde namaz kılmak mekruh kılınmıştır. Bu şekilde kişinin ara vermesi kişinin gayretini artırır. Bu sayede kişi tekrar ibadetine başlayınca büyük bir arzuyla başlar. Aynı şekilde oyun da ciddi gayret noktasında kişiye yardımcı olur. Acı hakikate ve sürekli ciddiyete ancak Peygamberler tahammül edebilir. Dolayısıyla oyun ve eğlence, kalbin yorgunluk ve tembellik hastalığına karşı kalbin ilacıdır ve mübah olması uygundur. Ancak, nasıl ki fazla ilaç almak kişi için zararlıysa aynı şekilde oyun ve eğlenceye fazla dalmak da kişi için zararlı olur. Bu gaye ile icra edilen eğlenceler de ibadet yerine geçer.¹¹⁸ İmam Gazali'nin oyun ile ilgili görüşünden de anlaşılacağı üzere; İslâm'ın çizmiş olduğu sınırlar gözetilmek kaydıyla oyun ve eğlence ihtiyacının karşılanabileceği ve bunun kişiye faydalar sağlayacağı görülmektedir.

Oyun ve eğlence ile ilgili zikredilen bilgiler ışığında ana hatlarıyla lehv, üç kısma ayrılabilir. Bunlardan *ilki faydası ve zararı olmayan lehv'dir*. Bu tarz eğlenceler mekruh görülmektedir. Örneğin şaka ve hikâye meclislerinde bulunarak faydasız hikâyeler dinlemek lehvin bu kısmına girer. *İkinci kısım ise nefiste ve toplumda zararlı ve kötü etkiler bırakan lehv'dir*. Bu tür lehv ise haramdır. Bu türe örnek olarak önceki kısımda zikredilen örnekleri verebiliriz. Ancak burada insanlar, şakalaşmaya ve hikâye dinlemeye kendilerini tamamen kaptırarak aslen yapmaları gereken farz ibadetlerden

¹¹⁷ "Eğlence", 2/376-379.

¹¹⁸ Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed b. Muhammed b. Ahmed el-Gazzâlî, *İhyâ-u ulûmi'd-dîn*, çev. Ahmed Serdaroğlu (İstanbul: Bedir Yayınevi, 1985), 2/710-711.

veya toplum için gerekli olan işlerden tamamen uzaklaşmışlardır. Diğer taraftan haram olan oyun ve eğlence vasıtalarıyla meşgul olmak, kadınlarla oyun ve şarkı meclislerinde oturup kalkmak da lehvin bu kısmına dâhildir. Lehvin üçüncü kısmı ise *nefis ve toplum için yararlı olan lehv'dir*. Bu tür lehv, mübah olmakla birlikte yerine göre bazen müstehab olur. Bu türe örnek olarak binicilik, atıcılığı verebiliriz. Zira bunlar kişi ve toplum için fayda sağlayan oyun ve eğlence türleridir.¹¹⁹ Bu bilgiler ışığında eğlence kavramını “İbadet ve çalışma dışında kalan vakti, faydalı bir işle meşgul olarak geçirmek; ibadet ve çalışmak için yeni güç kazanmak üzere gönüllü dinlendirmek, hoş vakit geçirmek”¹²⁰ şeklinde tanımlamak mümkündür.

2.2. Cahiliye Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı

Cahiliye dönemi Arap toplumunda insanlar günlük sıkıntı ve yorgunluklarından kurtulmak amacıyla nişan, düğün, bayram gibi özel günlerin yanında çeşitli oyun ve eğlence araçlarına başvuruyordu. Toplumda dünya ve ahiret dengesini gözetip, insan olma onuruna uygun bir yaşam sürmeyi sağlayacak güçlü bir ahiret inancının olmaması, birçok noktada olduğu gibi dönemin eğlence anlayışı üzerinde de tezahürlerini göstermiştir. Bu sebeple, daha çok hazzı dayalı bir hayatın varlık gösterdiği Cahiliye toplumunda eğlence anlayışının hak, adalet, saygı gibi belirli sınırlar ve ahlaki kurallar çerçevesinde gerçekleştiğini beklemek yerinde olmayacaktır. Zira bu dönemde içki, kumar, fuhuş gibi kötü alışkanlıkların eğlence vasıtaları arasında yer alması bu durumu açıkça göstermektedir. Belki cahiliye toplumundaki örf, adet gibi belli başlı normlar dönemin eğlence anlayışına birtakım sınırlamalar getirmiş olabilir.

Cahiliye döneminde Arapların eğlence noktasında başvurdukları en önemli vasıtaların biri şiirdir. Başta sosyal, siyasi, kültürel ve ekonomik olmak üzere daha pek çok noktada Cahiliye Arap toplumu hakkında bizlere geniş bilgiler sunan şiir, bu dönem için ayrı bir öneme sahipti.¹²¹ Zira bu dönemde şiir ve dolayısıyla da şair hemen hemen her noktada varlığını göstermekteydi. Öyle ki, müziğin ortaya çıkışında bile şiirin etkileri görülmektedir. Şöyle ki, develerini intizamlı bir şekilde hareket ettirmek

¹¹⁹ Mustafa el-Hin vd., *Büyük Şafi Fıkhi*, çev. Ali Arslan (İstanbul: Huzur Yayınevi, 2018), 4/261.

¹²⁰ Halid Ünal, “Eğlence”, *Şamil İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: Şamil Yayınevi, 1990), 2/49-51.

¹²¹ Ahmet Pişkin, “İslâm Öncesi Arap Tarihinin Öneme Dair Müşahhas Bir Örnek: Âdem Âpak, Kur'an'ın Geliş Ortamında Arap Toplumu (sosyal, Kültürel Ve İktisadi Hayat)”, (ts.), 269.

isteyen sürücülerin bu maksatla söyledikleri şiirsel bir tarz olan *hidâ'nın* müziğin ortaya çıkmasında etkili olduğu kaydedilmektedir.¹²² Her türlü bilgi ve kültürü muhafaza eden şiirler, adeta halkın belleği idi. Başta panayırlar olmak üzere pek çok yerde bilhassa özel günlerde okunmaktaydı. Dönemin en meşhur panayırı olarak bilinen Ukaz panayırı başta olmak üzere diğer panayırlarda da şiir yarışmaları düzenlenmekte ve müsabakalar yapılmaktaydı. Panayırlarda boy gösteren şairler buradaki yarışmalarda hünelerlerini sergilemekteydi. Bu vesileyle ünlü şairleri dinleyen kişiler hem eğlenmekte hem de şiir repertuarlarına yenilerini eklemekteydi. Ayrıca panayırlarda okunan şiirler, kabileler açısından da bir hayli önem arz etmekteydi. Zira dereceye giren şiirlerin Kâbe'nin duvarına asılması, şairlerin kabileleri açısından büyük bir övünç kaynağı sayılmaktaydı.¹²³

Arap toplumunda eğlence anlayışının olmazsa olmazlarının bir diğeri de müzikti. Bu dönemde müzik bayram, nişan, düğün, uğurlama, karşılama sünnet gibi merasimlerin ve içki sofralarının vazgeçilmez unsurları arasında yer almaktaydı.¹²⁴ Bu gibi özel günlerde ve merasimlerde profesyonel şarkıcılar kiralanmaktaydı. Ancak müzik yalnızca bu mecralarla sınırlı olmayıp diğere faaliyetlerde de varlığını gösteren önemli bir unsurdur. Söz gelimi deve kervanlarının nizam içerisinde ilerlemesini sağlamak ve çekilmesi zor ve uzun yolculukları keyifli bir hale getirmek maksadıyla müziğe başvurulduğu kaynaklarda zikredilmektedir.¹²⁵ Bununla birlikte orduya moral vermek amacıyla savaş öncesinde ve savaş anında müzik aletleriyle şarkılar söylendiği de bilinmektedir. Söz gelimi kadınlar, orduya eşlik ederek gerek sefer esnasında

¹²² Cevad Ali, *el-Mufasssal fî târihi'l-Arab kable'l- İslâm* (Beyrut, 1993), 5/115; Corcî Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, çev. Nejdî Gök (İletişim Yayınları, 2004), 2/590; İbn Haldun, *Mukaddime*, çev. Süleyman Uludağ (İstanbul: Dergah Yayınları, 2017), 759.

¹²³ Mustafa İyidoğan, *Hiz. Peygamber Dönemi Eğlence Kültürü* (Sivas: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019), 56-57; İsmail Pırlanta, "Hz. Peygamber Döneminde Eğlence Hayatı", *Journal of Turkish Studies* 10/Volume 10 Issue 1 (2015), 642. Süleyman Tülüccü, "Muallakât", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2005), 30/310-312.

¹²⁴ Pırlanta, "Eğlence Hayatı", 639.

¹²⁵ Neş'et Çağatay, *İslamdan Önce Arap Tarihi ve Cahiliye Çağı* (Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları, 1957), 136; Hasan İbrahim Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, çev. İsmail Yiğit - Sadreddin Gümüş (İstanbul: Kayihan Yayınevi, 1991), 2/253.

orduyu rahatlatmak gerekse savaş anında geride kalarak orduya cesaret vermek amacıyla şiirler söyleyip şarkılar okumaktaydı.¹²⁶

Dönemin oyun ve eğlence hayatında yer edinen önemli gösteriler arasında dans ve folklor oyunlarını da zikredebiliriz. Dans ve folklor gösterilerini genellikle Habeşistan kökenli köleler veya kiralık oyuncular icra etmekteydi. Dans etmeyi sevmeleriyle tanınan Habeşliler düğün, sünnet gibi özel merasimler yapılacağı zaman dans etmeleri veyahut şarkı söylemeleri için çağırılırlardı. Yine bu gibi özel günlerde gösteri ekiplerinin sergilemiş olduğu kılıç-kalkanlı oyunlar, izleyenlere eğlenceli dakikalar yaşatmaktaydı.¹²⁷

Cahiliye dönemi Arap toplumunda düğün, bayram ve sünnet gibi özel merasimlerin eğlence hayatındaki yeri bir hayli önemliydi. Dönemin en önemli bayramı hiç şüphesiz hac bayramıydı. Bayram dolayısıyla Kâbe'yi ziyaret eden hacılara Mekke'nin ileri gelenleri tarafından ziyafetler verilmekteydi. Hz. Peygamber'in dedesi olan Kusay b. Kilab tarafından bir kurum haline getirilen Rifâde müessesesinin, hacılara verilen ziyafetlerin masraflarını karşılamak amacıyla kurulduğu görülmektedir. Bayram eğlencesi olarak ise at ve deve yarışları düzenlenip şiir meclisleri kurulmakta, şiirler söylenip şarkılar okunmakta ve yöresel oyunlar oynanmaktaydı. Yine nişan, düğün, uğurlama, karşılama ve gömlek giyme gibi törenler bu dönemin bilinen eğlence unsurları arasında kaydedilmektedir.¹²⁸

Bu dönemde yeni bir çocuk dünyaya geldiği zaman çocuğun doğumundan birkaç gün sonra eğlence düzenlenirdi. Bu eğlence esnasında çocuğun saç tıraş edilir, kesilen saçın ağırlığına göre fakirlere gümüş para dağıtılırdı. Aynı zamanda eğlence sırasında koyun kurban edilirdi. Kesilen koyunun bir kısmı yenir, bir kısmı da yoksul kimselere dağıtılırdı. Yine bu dönemde “hıtan” (sünnet) merasimleri de yapılagelmekteydi.¹²⁹

İslamiyet öncesi Arap toplumunda içki, kumar, fuhuş gibi kötü alışkanlıklar, dönemin eğlence hayatı açısından önemli bir yer teşkil etmekteydi. Eğlence sektörü ve

¹²⁶ Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/590; Nihad M. Çetin, *Eski Arap Şiiri* (İstanbul: Kapı Yayınları, 2011), 49. Ünal Kılıç, “Ebû Süfyan B. Harb'in Hayatı”, *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 2 (1998), 10.

¹²⁷ Ali, *el-Mufasssal*, 5/122; İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 123.

¹²⁸ Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/206; Adnan Demircan, *Cahiliye Arapları* (Beyan Yayınları, 2015), 69-70.

¹²⁹ Muhammad Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, çev. Salih Tuğ (İstanbul: İrfan Yayınevi, 2003), 2/1046.

kültürel yaşam açısından önemli bir mevkiye sahip olan meyhaneler ve içki meclisleri, şarkılar eşliğinde şarabın tüketildiği mekânlar arasındaydı. Özellikle *nedim* diye ifade edilen içki arkadaşlıkları bu meclislerde adet haline gelmişti. Bu tür mekanlarda insanlar içki arkadaşları edinmekteydi.¹³⁰ Yine bu meclislerde boy gösteren şarkıcıların ve rakkasların meyhanelerdeki rolleri eğlence sektörü açısından önemliydi. Diğer taraftan zinanın yaygın olduğu Cahiliye Arap toplumunda fuhuş da eğlence unsurları arasında yer almaktaydı. Bu dönemde meyhane ve fuhuş gibi mekânların belli olması için üzerlerine bayrak asılmaktaydı.¹³¹

Dönemin yaygın oyunları arasında zikredebileceğimiz bir çeşit kumar olan “meysir”, çeşitli mekânlarda eğlence maksadıyla oynanan oyunlar arasındaydı. Genellikle zengin kimselerin oynadığı meysir oyunu, daha çok fakir kimselere yardım maksadıyla oynanmaktaydı. Oyunun oynanış şekli şu şekildedir: Oyuna katılanlar ortak bir deve alıp keser, kesilen deve yirmi sekiz parçaya ayrılır. Farklı isimleri olan on adet ok, torbaya atılır ve kendisine güvenilen bir kişinin önüne konur. Bu kişi de torbadan herkese bir ok çeker ve şanslı kimseler hisselerini alır. Ortaya konan mallar oyun sonunda fakir kimselere dağıtılır.¹³² Yine o dönemde bir nevi tavlaya benzeyen nerd veya nerdeşir isimli oyunun oynandığı bilinmektedir. Bununla birlikte satranç ve dama, çok fazla oynanmasa bile yine o dönemde oynanan oyunlar arasında zikredilmektedir.¹³³

Bu dönemde icra edilen sportif faaliyetlerin de eğlence vasıtaları arasında yer aldığı görülmektedir. Halter, yüzme, atıcılık, avcılık, koşu, güreş gibi spor dalları genellikle özel günlerde tertip edilmekteydi. Ayrıca savaşa hazırlık açısından bu tip sportif faaliyetleri bu dönem için ayrı bir önem taşımaktaydı.

¹³⁰ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 74.

¹³¹ Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/748; Kâmil Büyüker (ed.), “Din ve Hayat Tdv-İstanbul Müftülüğü Dergisi”, *TDV Yayınları* 36 (2018), 29.

¹³² Adem Apak, *Anahatlarıyla İslam Öncesi Arap Tarihi ve Kültürü* (İstanbul: Ensar Neşriyat Yayınları, 2012), 166.

¹³³ Ali, *el-Mufasssal*, 5/123; Pırlanta, “Eğlence Hayatı”, 643.

2.3. Asr-ı Saadet Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı

2.3.1. Şiir ve Şairlik

İslamiyet öncesi Arap edebiyatının en önemli türü olan şiir, İslamiyet ile birlikte farklı bir safhaya girmiştir. Bu dönemde şiir, içerik olarak birtakım değişikliklere uğramakla birlikte farklı bir rol üstlenmiştir. Nitekim cahiliye döneminde pek çok unsur, şiire konu olabilirken bu dönemde ahlaksızlık, şirk gibi temalar şiirlerden çıkarılarak düğün, bayram gibi özel günlerde okunmaya devam edilmiştir. Bilhassa ahlaki açıdan kusur teşkil etmeyen ve akideye aykırı olmayan şiirler inşad edilmiştir.¹³⁴

Hiz. Peygamber (s.a.v.) döneminde şiir, bir eğlence vasıtası olmanın yanında İslam dininin müdafaa edilmesi açısından çok etkili bir rol üstlenmekteydi. Nitekim şair sahabiler arasında öne çıkan Abdullah b. Revâha (ö. 8/629), Ka'b b. Malik (ö. 50/670) ve Hassan b. Sabit (ö. 60/680), gibi sahabiler, mücadelelerini şiirleri vasıtasıyla sürdürmekteydi.¹³⁵ Bununla beraber Hiz. Peygamber (s.a.v.) Müslümanlara karşı yapılan sözlü ve fiili saldırılara karşı düşmanları hicveden bu gibi şairleri destekleyerek onları cesaretlendirmekteydi. Bu noktada Hassan b. Sabit, Hiz. Peygamber'in duasına mazhar olmuştur.¹³⁶ Aynı zamanda Hiz. Peygamber, mescitte şiir okuması için Hassan'a minber yaptırmıştır.¹³⁷ Bununla birlikte şiire önem veren Hiz. Peygamber'in, hem şiir okuduğu hem de şairlerden şiir isteğinde bulunduğu rivayet edilmektedir. Nitekim Hiz. Peygamber, Şerid b. Süveyd'e (ö. 60-64/680-683) Ümeyye b. Salt'ın (ö. 8/630 [?]) şiirlerinden okumasını söyleyince Süveyd, Hiz. Peygamber'e yüz mısra kadar şiir okumuştur.¹³⁸ Diğer taraftan bu dönemde özel günlerde defler eşliğinde şiirlerin okunduğu da bilinen bir husustur.

¹³⁴ İrfan Aycan, *Emevi Dönemi Bilim, Kültür ve Sanat Hayatı* (Ankara: İlahiyat, 2003), 92; Çetin, *Arap Şiiri*, 4.

¹³⁵ Elnure Azizova, *Hiz. Peygamber Döneminde Çalışma Hayatı ve Meslekler* (İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Araştırmaları Merkezi, 2011), 455.

¹³⁶ Azizova, *Çalışma Hayatı ve Meslekler*, 459.

¹³⁷ Kenan Demirayak, *Abbasi Edebiyatı Tarihi* (Erzurum: Aktif Yayınevi, 1998), 15.

¹³⁸ Muhammed bin Sâlih ed-Dımaşkî, *Peygamber Sallallahu Aleyhi Vesellem Küilliyatı*, çev. Muhammet Boynukalın (İstanbul: Ocak Yayınları, 2006), 9/389.

2.3.2. Mîzah

Etrafindaki insanlara her daim yumuşak davranan Hz. Peygamber, başta çocuklar¹³⁹ olmak üzere zaman zaman ashabıyla da şakalaşarak eğlenceli vakitler geçirmiştir.¹⁴⁰ İnsanların birbirleriyle olan samimiyetlerini pekiştiren ve zaman zaman eğlenceli dakikalar geçirmelerine vesilen olan mizah unsuru, dönem itibariyle yalnızca Hz. Peygamber'in Sahabilerle şakalaşmasıyla sınırlı değildir. Söz gelimi Sahabe, hem Hz. Peygamber'e şakalar yapmış hem de kendi aralarında şakalaşmıştır.

Ashab-ı kiram içerisinde şaka yapmaya meyilli olan kişiler arasında Nuayman b. Amr, Abdullah b. Huzafe (ö. 35/655-56), Zeyd b. Sabit (ö. 45/655 [?]), Büreydetü'l-Eslemî (ö 63/682-83 [?]), Üseyd b. Hudayr (ö. 20/641) gibi isimler zikredilmektedir.¹⁴¹ Zikredilen bu isimler arasında en şakacı olan ve yapmış olduğu şakalarla Hz. Peygamber'i en fazla güldüren kişi Nuayman b. Amr'dır.¹⁴² Öyle ki, Hz. Peygamber Nuayman'a baktığı zaman dahi güldüğü bilinmektedir. Şakalarıyla zihinlerde yer edinen Nuayman'ın yapmış olduğu pek çok şaka, kaynaklarda yer almaktadır.¹⁴³

Genel olarak Asr- Saadet dönemi mizah anlayışı, insanlar arasındaki muhabbeti pekiştirecek ve aynı zamanda eğlenceli dakikalar geçirmelerine vesile olacak şekilde varlığını sürdürmüştür. Buradaki ilke ve esaslardan hareketle iki çeşit mizah anlayışından söz edilebilir. Bunlardan ilki insanlar arasındaki sevgiyi, dostluğu, samimiyeti pekiştiren mizah anlayışı, diğeri ise bunun tam tersi olan yani insanlar arasındaki dostluğu ve sevgiyi yok eden mizah anlayışıdır. İslam bilginleri, bu iki türü, mizah-ı mahmûd (övülmüş mizah) ve mizâh-ı mezmûm (kınanmış mizah) şeklinde ikiye ayırmışlardır.¹⁴⁴ Bu bakımdan her işte ölçülü olmamızı tavsiye eden dinimiz,

¹³⁹ Ebû Dâvûd, "Edeb", 92; Tirmizî "Birr", 57.

¹⁴⁰ Vecdi Akyüz (ed.), *Bütün Yönleriyle Asr-ı Saadet'te İslâm* (İstanbul: Beyan Yayınları, 1994), 4/390; Muhammed bin Sâlih ed-Dımaşkî, *Peygamber Sallallahu Aleyhi Vesellem Külliyyatı*, çev. Hasan Cirit vd. (İstanbul: Ocak Yayınları, 2006), 7/151-154; Şibli Numani, *Son Peygamber Hz. Muhammed Siretü'n-Nebi*, çev. Yusuf Karaca - Muharrem Tan (İstanbul: İz Yayıncılık, 2010), 656.

¹⁴¹ Akyüz, *Asr-ı Saadet'te İslâm*, 4/396-402.

¹⁴² M.Yaşar Kandemir, "Nuaymân b. Amr", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2007), 33/220-221.

¹⁴³ Ali, *el-Mufasssal*, 8/375; Yusuf Doğan, "Hz. Peygamber ve Mizah", *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 8/2 (2004), 200; Ramazan Altınay, "İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı ve İlk Örnekleri I", *Nüşa: Şarkiyat Araştırmaları Dergisi* IV/15 (2004), 85.

¹⁴⁴ Altınay, "İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı I", 79; Emin Uz, "İslam Kültüründe Mizah ve Türk Edebiyatındaki Yansımaları: Cevâmiu'l-Hikâyât Örneği", *The Journal of Turkic Language and Literature Surveys (TULLIS)* 2/1 (2017), 23.

mizah ve şakalaşma noktasında da aşırılıktan uzak, ölçülü ve dengeli bir tutum sergilememiz gerektiğini buyurmaktadır.

2.3.3. Folklor

Asr-ı Saadet dönemi eğlence hayatında önemli rol oynayan ve yapmış oldukları görsel şovlarla izleyicilere keyifli dakikalar yaşatan oyuncular, dönemin önde gelen aktörleri arasındaydı. Özel günlerde sahne alan ve işlerinde oldukça mahir olan oyuncular ve dansçılar, genellikle Afrika menşeli siyahilerden oluşmaktaydı.¹⁴⁵ Özellikle bu konuda oldukça yetenekli olan Habeşlilerin sergilemiş oldukları gösterileri Hz. Peygamber eşiyle birlikte seyretmiştir.¹⁴⁶ Hz. Peygamber, Habeşli gençlerin gösterilerini icra ettiği esnada “Haydi Erfede oğulları gayret edin!” diyerek onları cesaretlendirmiştir.¹⁴⁷ Söz konusu gösterilerin sergilendiği başlıca mekânlar arasında Mescid-i Nebevi’nin de olduğunu görmekteyiz. Nitekim Hz. Peygamber, bir bayram günü Habeşli oyuncuları mescitten çıkarmaya çalışan Hz. Ömer’e “Erfede oğullarını engelleme.” diyerek Hz. Ömer’i uyardığı bilinmektedir.¹⁴⁸ Aynı şekilde Hz. Aişe’nin Mescid-i Nebevi ’de oyunlar sergileyen la’âbları izlemesi de bu konuyla alakalı rivayetler arasında yer almaktadır.¹⁴⁹ Bu noktada çeşitli fonksiyonel rollere sahip olan mescitlerin özellikle bayram gösterilerinin icra edildiği mekânlar arasında yer alması, Müslümanların hüzünlü ve sevinçli zamanlarda birlik ve beraberlik içerisinde olmaları açısından önem arz ettiğini göstermektedir.

2.3.4. Bayramlar ve Özel Günler

Bir gün Hz. Peygamber, Medine’ye hicreti sonrasında buradaki insanların eğlence düzenleyip oyunlar oynadıklarını görünce “Bunlar nedir?” diye sormuş, onlar da: “Bunlar eğlenceler düzenleyip kutlamalar yaptığımız nevruz ve mihrican bayramlarımızdır.” diyerek cevap vermişlerdir. Bunun üzerine Hz. Peygamber: “Allah

¹⁴⁵ Azizova, *Çalışma Hayatı ve Meslekler*, 459.

¹⁴⁶ Buhârî, “İydeyn” 2; Nesâî, “İydeyn” 36; Muhammed bin Sâlih ed-Dımaşkî, *Peygamber Sallallahu Aleyhi Vesellem Külliyyatı* çev. Adem Yerinde vd. (İstanbul: Ocak Yayınları, 2006), 8/339-40.

¹⁴⁷ Buhârî, “İydeyn” 2; Müslim, “İydeyn” 5.

¹⁴⁸ Buhârî, “İydeyn” 25; Müslim, “İydeyn” 5; Nesâî, “İydeyn” 35.

¹⁴⁹ Müslim, “İydeyn” 5.

bu ikisini daha hayırlı bir bayramla değiştirmiştir.” diyerek Ramazan ve Kurban bayramlarına işaret etmiştir.¹⁵⁰

İslâmiyet öncesi bayram günlerinde eğlenceler tertip edilip oyunlar oynandığı gibi Hz. Peygamber döneminde de bayram eğlenceleri, belirli vakitlerde ve şirk unsurlarından arınmış bir şekilde iki bayram etrafında varlığını sürdürmüştür.¹⁵¹ Hz. Peygamber’in, Kurban bayramında Hz. Aişe’nin (ö. 58/678) yanında def çalıp Buâs gününe dair şarkılar söyleyen iki kızı azarlayan Hz. Ebubekir’i “Bırak Ebubekir her kavmin bir bayramı vardır bu da bizim bayramımızdır.” diyerek uyarması¹⁵² Hz. Peygamber dönemindeki bayram eğlencelerinin varlığından bizi haberdar etmektedir. Benzer şekilde Hz. Peygamber, eşi Hz. Aişe validemizle beraber Bayram günü Mescid-i Nebevî’de Habeşlilerin sergilemiş oldukları gösterileri seyretmesi, bayram günlerinde tertiplenen eğlencelerin bir başka örneğidir.¹⁵³ Yine bayram günleri insanların toplu olarak musallaya çıkarken telbiyeler okunması, daha sonraları bayram günlerinde tatlı âdetinin temelini oluşturacak bir uygulama olan, Hz. Peygamber’in namaz öncesi hurma yemesi, dönemin bayram kutlamaları arasında görülen farklı aktivitelerdendir.¹⁵⁴

2.3.4.1. Düğün ve Nişan

Asr-ı Saadet döneminin eğlence ve sürur merasimleri arasında öne çıkan düğün merasimleri, gerek Hz. Peygamber’in evliliği teşvik etmesi gerekse insanların bir araya gelerek sevinçlerini paylaşmaları gibi sebeplerden dolayı ayrı bir öneme sahiptir. Dönemin düğün merasimlerine bakıldığında zaman bu merasimlerin aynı zamanda birer eğlence vasıtası olduğu görülmektedir. Nikâhın insanlara duyurulmasını ve defle kutlanmasını¹⁵⁵ buyuran Hz. Peygamber, Ensar’dan bir yakınının düğününü yapan Hz. Aişe ’ye gelini kocasının evine gönderip göndermediklerini sorar. Hz. Aişe gönderdiklerini söyler. Hemen ardından Hz. Peygamber, def çalıp şarkı söyleyecek cariye de gönderip göndermediklerini sorar. Hz. Aişe de göndermediklerini belirtir.

¹⁵⁰ Nesâî, “İydeyn” 1; Adem Apak, *Kur’an’ın Geliş Ortamında Arap Toplumu: Sosyal, Kültürel ve İktisadi Hayat* (İstanbul: Kuramer Yayınları), 58.

¹⁵¹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 86.

¹⁵² Buhârî, “İydeyn” 3; Müslim “İydeyn” 5; Nesâî, “İydeyn” 36.

¹⁵³ Buhârî, “İydeyn” 2; İbn Mâce, “Nikâh” 21.

¹⁵⁴ Müslim, “İydeyn” 2; İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 87.

¹⁵⁵ İbn Mâce, “Nikâh” 20.

Bunun üzerine Hz. Peygamber, Ensar eğlenceyi sever. Keşke şarkı söyleyecek birisini gönderseydiniz şeklinde cevap verir.¹⁵⁶ Yine bir düğün sabahı Hz. Peygamber'in de bulunduğu bir ortamda def çalılıp şarkı söylenirken şarkının bir bölümünde "Aramızda yarın ne olacağını bilen bir Peygamber var." denilmesi üzerine Hz. Peygamber: "Yarın ne olacağını Allah'tan başka kimse bilemez, siz az önce söylediklerinizi söyleyin." diyerek onları düzeltmiştir.¹⁵⁷ Bu ve bunun gibi diğer rivayetler bu dönemde düğünlerde eğlenceler tertip edildiğini göstermektedir.

Bu dönemde düzenlenen düğün merasimlerinin renkli aktivitelerinden biri de ziyafetlerdir. Cahiliye döneminde Velîmetu'l-Urs adı altında tertiplenen düğün ziyafetleri, bu dönemde de tertiplenmeye devam etmiştir.¹⁵⁸ Konuyla ilgili olarak Hz. Peygamber, evlilik vesilesiyle tek bir koyun da olsa kesilerek ziyafet verilmesini tavsiye etmektedir.¹⁵⁹ Dönemin renkli aktivitelerinden bir diğeri de saçî âdetidir. Şöyle ki, nikâhta tarafların rızaları karşılıklı olarak gerçekleşince nikâhı kıyan kişi akdın gerçekleştiğini haber verirdi. Akabinde de gelin ve damadın üzerine kuru hurmalar, kuru yiyecekler saçılırdı. Etrafta bulunan çocuklar da bu yiyecekleri kaparak afiyetle yerdî.¹⁶⁰ Hz. Peygamber de bir düğünde gelin ve damadın üzerine saçî serpmiş, etraftakilerin harekete geçmemeleri üzerine: "Niçin kapmıyorsunuz?" diyerek onları teşvik etmiştir.¹⁶¹

Her ne kadar Cahiliye döneminde bayram, düğün, sünnet gibi özel merasimlerde eğlence ve ziyafetler tertip edilse de İslamiyet'le beraber bu tip eğlencelerin emir ve yasaklar doğrultusunda ve birtakım değişikliklerle birlikte devam ettiği gözden kaçırılmamalıdır. Söz gelimi tertiplenen eğlencelerde okunan şiir ve şarkı sözlerinde akideye ters unsurlara yer verilmemesi, merasimlerde içkinin bulunmaması, kadın ve erkeğin birlikte oynamaması, ziyafetlerde israfa gidilmemesi gibi hususlar bu dönemin eğlence hayatındaki hudutlardan birkaçıdır.

¹⁵⁶ Buhârî, "Nikâh" 63; İbn Mâce, "Nikâh" 21.

¹⁵⁷ Buhârî, "Nikâh" 48; İbn Mâce, "Nikâh" 21.

¹⁵⁸ Buhârî, "Nikâh" 67; Ali, *el-Mufasssal*, 4/685.

¹⁵⁹ Buhârî, "Nikâh" 68.

¹⁶⁰ Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 2/1049.

¹⁶¹ İbrahim Canan, *İslâm'da Zaman Tanzimi* (İzmir: Işık Akademi, 2008), 151.

2.3.4.2. Sünnet Merasimleri

İslâmiyet öncesi devirlerde de rastlanılan sünnet (hıtan) merasimi, İslâmiyet'te de Müslümanlar tarafından uygulanagelmıştır. Her ne kadar Peygamber efendimizin (s.a.v.) sünnet olup olmadığı ihtilaflı bir mesele olsa bile torunları Hz. Hasan ve Hüseyin'i yedi günlükken sünnet ettirmiştir.¹⁶² Cahiliye devrinde olduğu gibi Ashâb-ı kiram devrinde de sünnet merasimlerinde ziyafet verilip eğlence tertip edilirdi. Dönemin sünnet düğünlerinde bir sevinç nişanesi olarak mûsikî icra edilmekteydi. Sahabeden Zeyd b. Sabit'in oğlu sünnet edildiğinde şair Hassân b. Sabit ile beraber Azzetü'l Meyla isminde bir şarkıcı da bu merasime davet edilmiş ve Hassan b. Sabit'in şiirlerini def eşliğinde şarkı şeklinde okumuştur.¹⁶³ Yine Abdullah İbn Abbas, (ö. 68/687-88) oğlunun sünnet düğününde oyuncular çağırdığı ve gösteri karşılığında oyunculara para verdiği şeklindeki rivayet, sünnet merasimlerinde eğlencelerin tertip edildiğini göstermektedir.¹⁶⁴

2.4. Spor ve Oyun Çeşitleri

2.4.1. Güreş

Tarihi oldukça eskilere dayanan güreş, hemen hemen eski medeniyetlerin ve uygarlıkların tamamında yaygın bir biçimde görülen ve uygulanan bir spordur. Cahiliye döneminde özellikle panayırarda güreş müsabakaları yapılmaktaydı. Asr-ı Saadet döneminin de yaygın sporlarından biri olan güreş, dönemin rağbet edilen sporları arasında yer almaktaydı. Müslümanlara güçlü ve kuvvetli olmalarını tavsiye eden Hz. Peygamber, iyi bir güreşçiydi. Mekke'de güreşçilik dalında nam yapmış, oldukça iri ve kuvvetli olan Rukâne (ö. 42/662 [?]) isimli güreşçiyle güreşen Hz. Peygamber, Rukâne'nin sırtını üç defa yere getirmiştir.¹⁶⁵ Torunları Hasan ve Hüseyin'i de güreştiren Hz. Peygamber, güreş esnasında Hz. Hasan'ı desteklerdi. Kendilerine

¹⁶² Necmi Sarı, "Rivâyetlere Göre Sünnetin (Hitânın) Tarihi ve Ahkâmı", *KTÜ Sosyal Bilimler Dergisi* 8 (2014), 276; Nebi Bozkurt, "Sünnet", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2010), 38/157-159.

¹⁶³ Hüseyin Akpınar, "İslâm ve Sanat Bağlamında Bazı Merasimler ve Mûsikî" (19 Haziran 2020), 114.

¹⁶⁴ Sarı, "Sünnetin (Hitânın) Tarihi ve Ahkâmı", 275; Pirlanta, "Eğlence Hayatı", 648.

¹⁶⁵ Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 1/104.

sebebi sorulunca Hz. Peygamber: “Cebrail Hüseyin’e yardım ediyor, ben ise Hasan’a yardım etmeyi seviyorum.” şeklinde cevap vermiştir.¹⁶⁶

Asr-ı saadette oldukça yaygın bir spor olan güreş, ashabın önde gelenleri tarafından da ilgi görmüştür. Hz. Hamza, Hz. Ömer ve Hz. Ali (ö. 40/661) pehlivanlıklarıyla bilinen sahabilerdendi.¹⁶⁷ Bu dönemde güreş sadece eğlence ve spor faaliyeti olmanın yanında aynı zamanda delikanlılık çağındaki sahabilerin askeri açıdan yeterli güce sahip olduklarını ispatlamaları için de yapılmaktaydı. Zira ashab çocukları askere alınabilmek için her yıl düzenlenen merasimlerde birbirleriyle güreşirdi. Yaşı küçük olduğu halde seferlere katılmak isteyen gençlerin kendilerini ispatlayabilmek amacıyla Hz. Peygamber’in huzurunda kendinden büyük olan gençlerle güreşip üstünlük sağladıkları takdirde sefere katılabilme hakkı kazanmaktaydı.¹⁶⁸

2.4.2. Atıcılık

İslamiyet öncesi Arap toplumunda ve Asr-ı Saadet döneminde okçuluğa ayrı bir değer atfedilmekteydi. İslam öncesi Arap toplumunda okuma, yazma, yüzme ve ok atma gibi birçok işi iyi ve güzel yapan kişilere “kâmil” unvanı verilmekteydi.¹⁶⁹ Sportif bir faaliyet olmanın yanında aynı zamanda eğlence faaliyetleri arasında da ön planda yer alan okçuluğun Hz. Peygamber (s.a.v.) tarafından teşvik edildiğine dair rivayetler mevcuttur. Hz. Peygamber’in “Çocuklarınıza ok atmayı, ata binmeyin ve yüzmeyi öğretiniz.” şeklindeki tavsiyesini bu bağlamda zikredebiliriz.¹⁷⁰ Yine Hz. Peygamber, ok atışı yapan bir grubun yanından geçerken: “Atın Ey İsmailoğulları! Babalarınız da atıcıydı!” buyurarak onları cesaretlendirdiği bilinmektedir.¹⁷¹ Bununla birlikte Hz. Peygamber, “Elinizden geldiğince onlara karşı kuvvet hazırlayın.” ayetindeki kuvveti “remy” (ok atma) olarak açıklamıştır.¹⁷² Hz. Peygamber gerek savaşta asker gücünü artırmak gerekse gençlerin boş vakitlerini değerlendirmeleri için

¹⁶⁶ İbrahim Canan, *Hadis Ansiklopedisi Kütüb-i Sitte Tercüme ve Şerhi* (Akçağ Basım Yayım, 2014), 62.

¹⁶⁷ Pırlanta, “Eğlence Hayatı”, 651.

¹⁶⁸ Akyüz, *Asr-ı Saadet’te İslâm*, 4/376; Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 2/1076; Abdülkadir Özcan, “Güreş”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1996), 14/317-320.

¹⁶⁹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 137.

¹⁷⁰ Akyüz, *Asr-ı Saadet’te İslâm*, 4/378.

¹⁷¹ Buhari, “Ehadisü’l Enbiya” 13.

¹⁷² Buhârî, “İydeyn” 2.

okçulukla meşgul olmalarını ve aralarında yarışlar düzenlemelerini tavsiye ederdi.¹⁷³ Yine bu dönemde siyahiler arasında yaygın olan ve mızrakla oynanan *dirkele* adında bir spor dalından da bahsedilmektedir.¹⁷⁴

2.4.3. Ağırlık kaldırma (Halter)

Bir nevi eğlence ve spor faaliyeti olarak niteleyebileceğimiz *Rub*’ (ağırlık kaldırma) Hz. Peygamber döneminde icra edilen sportif faaliyetler arasında yer almaktadır. Bu sportif faaliyet, insanların güçlerini birbirine göstermek ve kimin daha kuvvetli olduğunu bilebilmek maksadıyla taşın yerden kaldırılması suretiyle icra edilmekteydi. Rivayete göre Hz. Peygamber bu şekilde taşı yerden kaldırmaya çalışan insanları görmüş ve yaptıklarının kötü bir şey olmadığını söylemiştir.¹⁷⁵

2.4.4. Yüzücülük

Bu dönemde rağbet gören sporlardan biri de yüzmedir. Küçüklüğünde Benû Neccâr kabilesine ait bir su birikintisinde yüzmeyi öğrenen Hz. Peygamber, atış ve yüzmeyi bilenlerden memnun kaldığını belirterek, yüzmenin öğrenilmesini ve öğretilmesini tavsiye etmiştir.¹⁷⁶ Hz. Peygamber’in (s.a.v.) tavsiyesiyle birlikte bu tarz aktiviteler yaygınlaşmış ve bu tavsiyeler neticesinde de yüzme, cahiliye dönemine nazaran insanlar arasında daha fazla yaygınlık kazanmıştır.¹⁷⁷

2.4.5. Koşu Yarışları (Atletizm)

En eski spor dallarından biri olan atletizm, Hz. Peygamber döneminde de sportif aktiviteler arasında yer almaktaydı. Asr-ı Saadet’te koşu yarışı denildiği zaman akla ilk olarak Hz. Peygamber Efendimiz ile Hz. Aişe’nin (r.anha) yaptıkları koşu yarışları gelmektedir. Rivayete göre yapılan bir koşu yarışında yarışı Hz. Aişe validemiz kazanmış daha sonra yapılan başka bir yarışı ise Hz. Peygamber kazanarak: “Bu öncekinin rövanşıydı.” demiştir.¹⁷⁸ Çocuklarla hoşça vakit geçirmeyi seven Hz.

¹⁷³ Ebû Dâvûd, “Cihad” 67.

¹⁷⁴ Akyüz, *Asr-ı Saadet’te İslâm*, 4/378; Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 2/1075.

¹⁷⁵ Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 2/1075-76.

¹⁷⁶ Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 1/42; Canan, *Hadis Ansiklopedisi Kütüb-i Sitte*, 62.

¹⁷⁷ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 142.

¹⁷⁸ Buhârî, “İydeyn” 2; ed-Dımaşkî, *Peygamber Külliyyatı*, 2006, 7/154; Canan, *Hadis Ansiklopedisi Kütüb-i Sitte*, 62.

Peygamber, çocukları yarıştırdığı ve “Kazanana şu var.” diyerek onları yarışa teşvik ettiği bilinmektedir.¹⁷⁹ Bununla birlikte Seleme b. Ekva (ö. 74/693) ile Ensar’dan birisinin yapmış oldukları yarıştan hareketle ashabın zaman zaman kendi aralarında koşu yarışı yaptığı söylenebilir. Diğer taraftan Hz. Ali de iyi koşan sahabilerden birisidir.¹⁸⁰ Bu dönemde hayvanlarla yarışan hatta onları geçen kişilerin olduğu da rivayet edilmektedir.¹⁸¹

2.4.6. Binicilik

Cahiliye dönemi Arap toplumunda binicilik büyük bir öneme sahipti. Hem olası bir savaş durumunda savaşa hazırlıklı olmak, hem de eğlenip güzel vakit geçirmek maksadıyla at yarışları düzenlenmekteydi. Öyle ki düzenlenen bu yarışlara hile karışması, kabileler arasında savaşın patlak vermesine dahi sebebiyet verebiliyordu.¹⁸² Cahiliye dönemi açısından bu denli öneme sahip olan binicilik, İslam toplumunda da Hz. Peygamber’in teşvik ve tavsiyeleri doğrultusunda önemini korumaya devam etmiştir.¹⁸³

Hz. Peygamber döneminde Müslümanlar arasında düzenlenen at yarışları, özel pistlerde düzenlenmekte ve dereceye giren atlara ödülleri verilmekteydi.¹⁸⁴ At yarışı, başta Hz. Peygamber’in bizzat iştirak ettiği aynı zamanda keyifle izlediği ve zaman zaman yarış esnasında sevinip heyecanlandığı hatta sevincinin bir göstergesi olarak tezahürat ettiği bir faaliyetir.¹⁸⁵ Pek çok ata sahip olan Hz. Peygamber, zaman zaman bu atları yarıştırmıştır.¹⁸⁶ Öyle ki İslami dönemde gerçekleşen ilk yarışın Hz. Peygamber ile Hz. Ebubekir’in atları arasında gerçekleştiği ve Hz. Ebubekir’in atının birinci geldiği söylenmektedir.¹⁸⁷ Yarışların sık sık düzenlendiği bu dönemde Hz.

¹⁷⁹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 130.

¹⁸⁰ Akyüz, *Asr-ı Saadet’te İslâm*, 4/379.

¹⁸¹ Ebû'l-Fazl Şihâbüddîn Ahmed b. Alî b. Muhammed el-Askalânî, *el-İsâbe fî temyizi's-sahâbe* (Darü'l- Kütübî'l- İlmiyye, 1853), 3/118.

¹⁸² Apak, *Arap Tarihi ve Kültürü*, 133.

¹⁸³ Ramazan Altınay, “Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları”, *Dokuz Eylül Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 17 (2006), 133-134.

¹⁸⁴ Altınay, “Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları”, 133.

¹⁸⁵ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 132.

¹⁸⁶ Ebû Abdillâh Muhammed b. Sa’d b. Menî’ el-Kâtib el-Hâşimî el-Basrî el-Bağdâdî İbn Sa’d, *Kitâbü't-tabakâti'l-kebir*, ed. Adnan Demircan, çev. Musa Kazım Yılmaz (Siyer Yayınları, 2015), 1/473-475.

¹⁸⁷ Ali, *el-Mufasssal*, 4/683; Altınay, “Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları”, 134.

Peygamber yarışlara iştirak ederek kazananları belirliyor ve aynı zamanda ödül veriyordu.¹⁸⁸ Bu dönemin ödüllendirme sistemi cahiliye döneminden farklıydı. Cahiliye döneminde yapılan bu tip yarışlarda ödüller, bahis ve kumar vasıtasıyla kazanılmaktaydı. Yarışta kazanılan para, yarışacak kişilerin ortaya koyduğu paralardan oluşmaktaydı. Netice itibariyle yarışı kazanan kişi bu paraları almaktaydı. İslami dönemde ise ortaya konan para, yarışa katılan kişilerden birisi veya yarışa katılmayan üçüncü bir şahıs tarafından ortaya konulmakta yani işlem tek taraflı olarak gerçekleşmekteydi.¹⁸⁹

2.4.7. Kurrek (Futbol)

Geçmiş çok eskilere dayanan ve ayak topu manasına gelen futbol, Cahiliye döneminde “kurrek” diye tabir edilmekteydi. Mekke ve Medine’de oldukça yaygın olan ve büyük kalabalıkların keyifle izlediği bir spor aktivitesiydi. Bu oyunu oynamak isteyenler için Mekke’de oyun sahalarının bulunduğu bilinmektedir.¹⁹⁰ Cahiliyede yaygın olarak oynanan bu oyun, İslami dönemde Hz. Peygamber tarafından yasaklanmamış ve oynanmaya devam etmiştir.¹⁹¹

2.4.8. Çocuk Oyunları

Çocukluk evrensinde çocukların ilgi odağı olan oyunlar bilişsel, duygusal, sosyal, fiziksel ve dil gelişimi gibi daha pek çok açıdan çocukların gelişimine katkı sağlamaktadır. Bir çocuk oynamış olduğu pek çok farklı oyun sayesinde farklı karakterlere bürünerek insanı ve hayatı daha yakından tanımaya başlamaktadır. Çocuklar için bu denli hayati bir konuma sahip olan oyunlar karşısında dinimiz kayıtsız kalmamıştır. Hz. Peygamber (s.a.v.) çocukluk yıllarında oyunlara katılarak anılar biriktirmiş,¹⁹² bununla birlikte Peygamberlik döneminde de çocukların sağlıklı

¹⁸⁸ Akyüz, *Asr-ı Saadet’te İslâm*, 4/377; Altınay, “Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları”, 135.

¹⁸⁹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 133.

¹⁹⁰ Hamidullah, *İslâm Peygamberi*, 2/844.

¹⁹¹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 140.

¹⁹² Hakan Temir, “Hz. Peygamber Döneminde Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”, *XIV. Uluslararası Mevlid-i Nebi Sempozyumu*, (2020), 248.

ve faydalı bireyler olmaları için onları faydalı oyunlara yönlendirerek ailelerini de bu konuda teşvik etmiştir.¹⁹³

Cahiliye dönemi Arap toplumunda çocukların oynamış oldukları oyunlar, İslamiyet ile birlikte pek fazla değişikliğe uğramadan sonraki asırlara aktararak oynanmaya devam etmiştir.¹⁹⁴ Bu dönemde çocukların oynamış oldukları oyunlardan birkaçını şu şekilde zikredebiliriz: *Azm-u Veddâh*: Gece karanlığında beyaz bir kemik bir kişi tarafından fırlatılır ve sonra herkes bir tarafa dağılarak karanlıkta kaybolan bu kemiği bulmaya çalışırdı. Kemiği bulan kişi oyunun galibi sayılırdı.¹⁹⁵ *Lu'betü'd-dab*: Bir çeşit çizgi oyunu olan Lu'betü'd-dab, kumluk arazide oynanırdı. Kumun üzerine bir hayvan resmi çizilerek ebe seçilirdi. Daha sonra çizilen hayvanın bir organı belirlenirdi. Belirlenen bu organı da ebe olan çocuk tahmin etmeye çalışırdı.¹⁹⁶ *Bez Bebek*: Anneliğe ön hazırlık niteliğinde olan bu tür oyunlar, kız çocuklarının ilgi odağı olmuştur.¹⁹⁷ *Fiyâl*: Yine kumluk arazide oynanan bir başka oyundu. Kumun içerisine bir nesne saklanarak saklanan nesne bulunmaya çalışılırdı.¹⁹⁸ *Mitesse*: Yere konulan nesneye bir tahta parçasıyla vurularak yerden kaldırılmaya çalışıldığı bir oyundur.¹⁹⁹

Bahsi geçen bu oyunların yanında çocuklar çelik-çomak, ceviz, dokuztaş, saklambaç, Bûhâ, karga, yakalamaca, gibi oyunlar da oynamaktaydı.²⁰⁰ Bununla birlikte çocuklar arasında koşu, atıcılık, güreş, binicilik gibi çocuklara özel yarışmalar da düzenlenmekteydi.²⁰¹

2.5. Emevîler Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı

2.5.1. Şiir ve Şairlik

Cahiliye döneminden itibaren Arap toplumunun her safhasında varlığını gösteren şiir, Emeviler döneminde de siyasi, sosyal, ekonomik, kültürel vb. gibi pek

¹⁹³ Temir, “Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”, 249.

¹⁹⁴ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 124.

¹⁹⁵ Ali, *el-Mufasssal*, 5/124.

¹⁹⁶ Pırlanta, “Eğlence Hayatı”, 653; Nebi Bozkurt, “Eğlence”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1994), 10/483-488.

¹⁹⁷ Ali, *el-Mufasssal*, 7/124; Temir, “Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”, 256.

¹⁹⁸ Ali, *el-Mufasssal*, 7/124.

¹⁹⁹ Temir, “Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”, 259.

²⁰⁰ Pırlanta, “Eğlence Hayatı”, 653; Temir, “Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”, 258-259.

²⁰¹ İyidoğan, *Eğlence Kültürü*, 126.

çok sahada etkisini göstermiştir. Dönemin en önemli eğlence araçlarından biri olan şiir, bu dönemde saray ve konaklarda düzenlenen eğlencelerin vazgeçilmez unsurları arasında yer almıştır.²⁰² İlk kez edebiyat meclislerinin tertiplendiği bu dönemde, zaman zaman sarayda edebiyat meclislerinin toplanması, şairlerle toplantılar düzenlenmesi, şiire ve şaire verilen önemi gösteren ve aynı zamanda şiirin gelişmesine zemin hazırlayan faktörler olmuştur.²⁰³

Emeviler döneminde adeta altın çağını yaşayan Arap şiiri,²⁰⁴ dönem itibarıyla “aşk şiiri” ve “siyasi şiir” olmak üzere iki ayrı dal halinde gelişmiştir. Söz gelimi Ömer b. Rebia (ö. 101/719) aşk şiiri ekolünün en büyük temsilcisi konumundayken, Yezîd b. Muaviye (ö. 64/683) de siyasi şiirlerin gelişimine katkı sağlayan ilk halifedir.²⁰⁵ Bu noktada Yezîd, halife oluşunu anmak ve hatırlatmak için Miskînu'd-Dârimî (ö.89/708)'den bir güfte yapmasını ve bunu topluluk önünde şarkı şeklinde okumasını istemiştir.²⁰⁶ Bu dönemde gelişen siyasi şiirler, bir şâir'in mensubu olduğu grubu veya akımı savunmak için kaleme almış olduğu şiirlerdir.²⁰⁷ Şiirin insanları harekete geçiren önemli bir güç olduğunun farkında olan halifeler, gerek insanları kendi saflarına çekmek gerekse muhaliflerini susturup kendilerinin hicvedilmesine mani olmak maksadıyla dönemin medyası olan şiiri kullanmışlardır.²⁰⁸ Benzer şekilde Şîlik, Hâricîlik gibi gruplar da kendi ilke ve öğretilerini ortaya koyacak şairler yetiştirmiştir.²⁰⁹ Diğer taraftan devlet içerisinde halkı rahatsız eden belli başlı uygulamalar ve davranışlar, hakkaniyetli yöneticilere şiir vasıtasıyla şikâyet edilmekteydi.²¹⁰ Ayrıca bu dönemde şiirlerde övülen kişilerin şairlere ihsanda bulunması, hicvedilen kişilerin de hicivlere maruz kalmama adına şairlere ihsanda bulunmaları şiirin kazanç vasıtası haline gelmesine zemin hazırlamıştır.

²⁰² Tuba Akçay, *Din Eğitimi Perspektifiyle Emevîler Döneminde Eğitim ve Öğretim Anlayışı* (Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019), 32.

²⁰³ Aycan, *Bilim, Kültür ve Sanat Hayatı*, 95-96.

²⁰⁴ Akçay, *Emevîler Döneminde Eğitim ve Öğretim Anlayışı*, 32.

²⁰⁵ İbrahim Sarıçam - İrfan Aycan, *Emevîler* (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı, 1993), 128.

²⁰⁶ Eyüp Baş - Mustafa Fayda (ed.), *İslâm Tarihi El Kitabı* (Ankara: Grafiker Yayınları, 2017), 363; Eyüp Sevinç, “Emeviler Dönemi Siyasi İçerikli Şiir”, *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 4/8 (15 Ekim 2014), 170.

²⁰⁷ Sevinç, “Siyasi İçerikli Şiir”, 171.

²⁰⁸ Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 1/732.

²⁰⁹ Akçay, *Emevîler Döneminde Eğitim ve Öğretim Anlayışı*, 33.

²¹⁰ Aycan, *Bilim, Kültür ve Sanat Hayatı*, 99; Muhammet Şeker (ed.), *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı* (İstanbul: Siyer Yayınları, 2018), 3/476.

2.5.2. Mûsikî

Fetihlerle birlikte servetlerin artması neticesinde yaşam standartlarının yükselmesi, Müslüman Arap toplumunun sade yaşantıdan uzaklaşarak lüks bir hayata dalmalarına sebebiyet vermiştir. Refah düzeyinin yükselmesiyle birlikte gelen bu değişim, pek çok alanda olduğu gibi dönemin eğlence sektörünün gelişmesi noktasında da etkilerini göstermiştir. Söz gelimi fetihler akabinde fethedilen yerlerde kullanılan mûsikî aletleri ve bunları icra eden kişiler başkente gelmeye başlamıştır.²¹¹ Öyle ki Hicaz’a gelen çok sayıda cariyeye, beraberinde mûsikî aletlerini de getirmiştir. Bu gelişmeler neticesinde mûsikî, zamanla şiirin yerini alarak gözle görülür bir gelişim göstermiştir. Başta saray olmak üzere diğer dış mekânlarda da önde gelen eğlence vasıtaları arasında yerini almıştır.²¹²

Dönemin eğlence unsurları arasında ön planda yer alan mûsikînin sosyal hayatta yaygınlık kazanarak gelişim göstermesinde halifelerin katkısı oldukça büyüktür. İlk halifeler, boş vakitlerini şairlerin kasidelerini dinleyerek değerlendirmekteydi.²¹³ Zamanla şiirin yerini mûsikînin almasıyla birlikte sarayda yoğun bir şekilde musikiyle uğraşan kişilerin varlığından söz edilmeye başlanmıştır.²¹⁴ Oyun ve eğlenceye bir hayli düşkün olan ve aynı zamanda bir bestekâr olan Yezid b. Muaviye, sarayda eğlenceler düzenleyen, şarkı aletlerini ve şarkıcıları ilk kez saraya sokan halife olarak bilinmektedir.²¹⁵ Aynı şekilde Hicaz’ın, musikinin ve eğlencenin merkezi haline gelmesi yine Yezid dönemindeydi.²¹⁶ Devletin refah seviyesinin yükseldiği, kültür ve sanatın yoğun bir şekilde hissedildiği Velid b. Abdülmelik (ö. 96/715) döneminde ise meşhur müzisyenler, Velîd’in isteğiyle Şam’a gönderilmiş ve burada itibâr görmüşlerdir.²¹⁷ Eğlence için musikiyi gerekli bir unsur olarak gören Süleyman b. Abdülmelik (ö. 99/717) ise düzenlenen bir mûsikî yarışmasında birinciye

²¹¹ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 381.

²¹² Sarıçam - Aycan, *Emevîler*, 152.

²¹³ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1991, 2/255.

²¹⁴ Mehmet Özdemir vd. (ed.), *Tarihte Müslümanlar: Eş Zamanlı Bir Tarih Yazımı* (Ankara: OTTO, 2020), 1/514; Bozkurt, “Eğlence”, 10/483-488.

²¹⁵ Plilip K. Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, çev. Salih Tuğ (İstanbul: Boğaziçi Yayınları, 1980), 2/427; Mevlüt Koyuncu, *Emevîler Döneminde Saray Hayatı* (İstanbul: Beyan Yayınları, 1997), 108.

²¹⁶ Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/594.

²¹⁷ Mustafa Kılıç, “İslam Kültür Tarihinde Mûsikî Başlangıçtan Emevîlerin Sonuna Kadar”, *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 31/40. Yıl Özel Sayı (1989), 439.

yüz bin dirhem ödöl vermiştir.²¹⁸ Ancak halife olduktan sonra mûsikîye karşı olan tavrı değişmiştir. Yezid b. Abdülmelik (ö. 105/724) ise selefi Ömer b. Abdülaziz (ö. 101/720)'e göre farklı bir tutum sergileyerek mûsikîyi tekrar saraya ve saray dışına getirmiştir.²¹⁹ Eğlence hayatına oldukça düşkün olan Yezid, bu noktada aşırılığa kaçmış ve şarkıcılarla eğlenceye uzun zaman ayırmıştır.²²⁰ İlk defa şarkıcıları Medine'ye çağırın Velid b. Yezid (ö. 126/744) döneminde de insanlar yoğun bir şekilde mûsikîye ilgi duyuyor, aşırı derecede israf ediyor ve halifenin davet ettiği şarkıcılara çokça para harcıyorlardı.²²¹ Eğlenceye oldukça düşkün olan ve farklı ülkelerden şarkıcılar getiren Velîd b. Yezîd, eğlenceye daldığı esnada kendinden geçerek üstü başını yırtıyor ve edepsiz şakalar yapıyordu.²²² Mûsikînin oldukça yaygın olduğu bu dönemde her ne kadar müzisyenlere gösterilen ilgiden rahatsız olan yöneticilerin varlığından söz edilse de genel olarak Muaviye b. Ebî Süfyan (ö. 60/680) ve Ömer b. Abdilaziz dönemleri dışında sarayda musikişinasların yoğun bir şekilde varlık gösterdiği kaydedilmektedir.²²³

Bu dönemde mûsikînin ve eğlencenin oldukça yaygın oluşunun göstergeleri arasında, Abbâsî taraftarlarının Emeviler ile olan iktidar mücadelesinde Emevilerin eğlence noktasında sergilemiş oldukları aşırı tutumları öne sürmeleri gösterilebilir. Benzer şekilde Emevilerin Isfahan bölgesinde Abbasilere karşı yenilgiye uğramaları sonucunda Abbasilerin ganimet eşyaları arasında çok sayıda mûsikî aletlerine rastlaması da musikinin dönemin eğlence hayatının temel yapı taşı olduğunun bir başka göstergesidir.²²⁴

Emeviler devrinde mûsikînin yoğun bir biçimde hissedildiği şehirlerin başında Hicaz şehirleri gelmekteydi. Özellikle Mekke ve Medine'de yaygın bir şekilde

²¹⁸ Özdemir vd., *Tarihte Müslümanlar*, 1/514; Ahmet Turabi, "İlk Dönem İslam Dünyasında Musikî Çalışmalarına Bakış", *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 13-15 (2014), 239.

²¹⁹ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/427; Kılıç, "İslam Kültür Tarihinde Müsikî", 441.

²²⁰ Koyuncu, *Saray Hayatı*, 139-141; M. Akif Fidan, "Yezid b. Abdülmelik ve Dönemi Üzerine", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 49/2 (01 Ağustos 2008), 347.

²²¹ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1991, 2/255; Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/595.

²²² Ebü'l-Hasen Ali b. el-Hüseyn b. Ali el-Mes'ûdî, *Mürûcû'z-zehab (Altın Bozkırlar)*, çev. D. Ahsen Batur (İstanbul: Selenge Yayınları, 2011), 351.

²²³ Rıza Savaş, "Emevîler Devri Eğlence Hayatından Kesitler ve Dönemin Bazı Kadın Şarkıcıları", *İSTEM* 8 (2006), 58-59; Turabi, "Musikî Çalışmalarına Bakış", 235.

²²⁴ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/427; Zeydân, *İslam Uygarlıkları Tarihi*, 2/597-98.

mûsikîden ve musikişinaslardan bahsedilmektedir.²²⁵ Bu iki şehir, dini ilimlerin merkezi olmanın yanı sıra mûsikînin de merkezi konumundaydı. Özellikle Medine şehirleri, mûsikînin geliştiği bir yer olmaktan öte mûsikî konservatuvarı haline gelmişti. Burada mûsikî eğitimi veren okullar açılarak mûsikî akademik düzeye ulaşmıştı.²²⁶ Özellikle de Hac mevsimi, hünelerlerini sergilemeleri açısından Hicazlı müzisyenler ile diğer bölgelerden gelen müzisyenler için önemli bir fırsat teşkil etmekteydi.²²⁷ Dönemin önde gelen şarkıcıları arasında yer alan Cemile'nin (ö. 102/720) hac seferi, bu bağlamda zikredebileceğimiz önemli mûsikî olayları arasında yer almaktadır. Zira birçok sanatsever, şair ve dönemin ünlü müzisyenleri bir araya gelmişti.²²⁸ Hac ibadeti sonrası Mekkeliler, Cemile'den şarkı söylemesi talep etmiş ancak Cemile, eğlence tertip etmediğini söyleyerek bunu kabul etmemişti. Ancak Cemile'nin şarkılarını dinlemek isteyenler onunla birlikte Medine'ye gitmişti. Burada Cemile şarkılar söyleyip üç gün konser vermiştir.²²⁹ Zaten bu dönemde konserlerin tertip edildiği bilinen bir husustur. Meşhur şarkıcı Huneyn'in konserde ölmesini bu noktada zikredebiliriz. Şöyle ki, Medine'ye davet edilen Huneyn, Sükeyne bint el-Hüseyn'in evinde ünlü şarkıcılarla bir araya gelir ve burada konser vermeye başlarlar. Ancak kalabalıktan dolayı eve sığmayan insanlar evin çatısına çıkmaya başlar. Artan kalabalık sonucunda çatı çöker. Huneyn de yıkıntılar içinde kalarak ölür.²³⁰

2.5.3. Mîzah

Dönemin eğlence vasıtaları arasında yer edinen mîzah, başta saray ve konaklar olmak üzere eğlence ve gece meclislerinde yaygın bir şekilde görülmektedir. Özellikle de yöneticilerin eğlenceye olan düşkünlükleri mîzahın gelişmesine ve yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır.²³¹ Eğlenceye düşkün olan halifeler şaka ve mîzah gibi neşelenmeyi sağlayan unsurlara sarayda yer vermiştir. Söz gelimi eğlence tarzı işlerle meşgul olan Yezîd b. Muâviye, eğlenceye ve mîzaha düşkün bir halifeydi.

²²⁵ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 382; Şeker, *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı*, 2018, 3/475.

²²⁶ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/425-426.

²²⁷ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/425-426; Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 384.

²²⁸ Kılıç, "İslam Kültür Tarihinde Müsikî", 443; Turabi, "Müsikî Çalışmalarına Bakış", 238.

²²⁹ Aycan, *Bilim, Kültür ve Sanat Hayatı*, 130-131.

²³⁰ Ebü'l-Ferec Alî b. el-Hüseyn b. Muhammed b. Ahmed el-Kureşî el-İsfahânî, *Kitâbu'l-eğânî* (el-Hey'etü'l- Mısriyyeti, 1992), 2/356.

²³¹ Yusuf Doğan, "Emevîler Döneminde Mizahı Etkileyen Faktörler", *İSTEM* 8 (2006), 210.

Maymun, horoz ve köpek gibi hayvanlar edinip onlarla eğlenirdi.²³² Bunun yanında Muâviye, Abdülmelik b. Mervan (ö. 86/705), I. Velid (ö. 96/715), Hişam b. Abdülmelik (ö. 125/743) ve diğer devlet başkanlarının mizah ustalarını saraya çağırdıkları bilinmektedir.²³³ Benzer şekilde yönetici binalarına ve vali konaklarına da yaygın bir şekilde güldürü işiyle uğraşan kişilerin çağırıldığı bilinmektedir.²³⁴ Yöneticilerin bu tutumlarının yanında Muâviye ve Hz. Ali taraftarlığı, eğitimsizlik, Arap Acem çekişmeleri, cimrilik gibi faktörler, bu dönemde mizahın gelişip yaygınlık kazanmasında etkili olan diğer unsurlar arasında yer almaktadır.²³⁵

Emevîler döneminde mizahçı bir sınıfın ortaya çıkmasıyla birlikte halifeler saray kapılarını güldürü ustalarına açmıştır. Nüktedanlar da yöneticilerin gülme ve eğlenme ihtiyacını karşılamak amacıyla bu işin nasıl yapılacağını öğrenmiştir. Mizah ve esprinin gelişmesiyle birlikte güldürücülük bir meslek halini alarak kazanç vasıtası haline gelmiştir. Güldürü ve mizahın bu şekilde kazanç vasıtası haline gelişi, dönemin en büyük ve en meşhur mizah ustası Eş'ab ile başlamıştır.²³⁶ Kaynaklarda Eş'ab'a ait sayfalar dolusu şaka ve esprilere yer verilmektedir.²³⁷

2.5.4. Diğer Oyun ve Eğlence Çeşitleri

Bir spor çeşidi olmanın yanında dönemin oyun ve eğlence vasıtaları arasında zikredebileceğimiz avcılık ve binicilik, Emevi halifelerinden bazıları tarafından rağbet görmüştür. Faydaları sebebiyle saray mensupları tarafından ilgi gören avcılık sporuyla, askerlerin askeri eğitim ve stratejilere alıştırılması hedeflenmiştir. Aynı zamanda binicilik, ok atma ve kılıç kuşanma gibi konularda da askerlerin hazır bulunmaları hedeflenmiştir.²³⁸ Emevi halifelerinden Yezid b. Muâviye, halifeler arasında ava en

²³² Ebü'l-Hasen Ahmed b. Yahyâ b. Câbir b. Dâvûd el-Belâzürî, *Ensâbü'l-eşrâf* (Darü'l- Fikr, 1996), 5/299; Koyuncu, *Saray Hayatı*, 109.

²³³ Belâzürî, *el-Ensab*, 8/91; Altınay, "İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı I", 87.

²³⁴ Altınay, "İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı I", 88.

²³⁵ Doğan, "Mizahı Etkileyen Faktörler", 211.

²³⁶ Doğan, "Mizahı Etkileyen Faktörler", 213; Uz, "İslâm Kültüründe Mizah", 28; İsmail Durmuş, "Mizah", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Ankara: TDV Yayınları, 2020), 30/205-206.

²³⁷ İsfahânî, *el-Eğânî*, 19/154; Ramazan Altınay, "İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı ve İlk Örnekleri II", *Nüşa: Şarkiyat Araştırmaları Dergisi* 5/16 (2005), 74.

²³⁸ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1991, 2/276.

çok rağbet eden kişi olmuştur. Av köpeklerine altın tasma ve ziller takan Muâviye, köpeklerinin hizmetini görmesi için köleler tahsis etmiştir.²³⁹

Arap toplumunun en önemli eğlence vasıtaları arasında yer alan at yarışları, Emeviler döneminde de oldukça rağbet gören eğlence enstrümanları arasında yer almıştır. Hanedanın ilk halifesi olan Muâviye, halifelik döneminde at yarışları düzenleyerek yarışları kazananlara ödülleri vermiştir.²⁴⁰ İmar işlerinden hoşlanan ve atlarını seven Hişam b. Abdülmelik, Araplarda ilk hipodromu yaptıran kişi olmuştur.²⁴¹ Onun zamanında daha önce benzeri olmayan bir yarış düzenlenmiştir. Bu yarışa, kendisinin ve memurlarının atlarından dört bin kadar at katılmıştır.²⁴² Aynı şekilde Velid b. Yezid'in de biniciliğe rağbet ettiği ve at yarışları düzenlediği hatta sarayda bin adet yarış atı beslediği bilinmektedir.²⁴³ Dönemin bazı valilelerinin de at yarışlarına düşkün olduğu kaydedilmektedir.²⁴⁴

Dönemin eğlenme ve dinlenme mekânları arasında meyhaneler, beytû'l-kıyânlar (gazinolar), şarkıcı evleri, kulüpler, eşraf konakları ve piknik yerleri gibi mekânlar zikredilmektedir.²⁴⁵

2.6. Abbasiler Dönemi Oyun ve Eğlence Anlayışı

2.6.1. Şiir ve Şairlik

Arap Edebiyatı'nın yapı taşlarından olan şiir, Cahiliye devrinden bu yana eğlence araçları arasında yer almaya devam etmiştir. Özellikle bu dönemde şiir alanında birçok yenilik meydana gelmiştir. Şiir üslupları, vezinleri ve muhtevası hususunda yeni prensipler ve kaideler ortaya çıkmıştır.²⁴⁶ Farklı milletlere ve kültürlerle mensup insanların bir arada yaşama tecrübeleri şairlerin ufuklarını genişleterek yeni ürünler ortaya koymalarına zemin hazırlamıştır. Özellikle de İran kültürü, Abbasî şiirine pek çok noktada yenilikler kazandırarak gelişimine olanak

²³⁹ Koyuncu, *Saray Hayatı*, 109.

²⁴⁰ Altınay, "Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları", 136.

²⁴¹ Mes'ûdî, *Mürûcû'z-zehab*, 346.

²⁴² Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1991, 2/276.

²⁴³ Koyuncu, *Saray Hayatı*, 147.

²⁴⁴ Altınay, "Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları", 140.

²⁴⁵ Şeker, *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı*, 2018, 3/471-474.

²⁴⁶ Hasan İbrahim Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, çev. Ahmet Turan Aslan vd. (İstanbul: Kayıhan Yayınevi, 1992), 4/303.

sağlamıştır.²⁴⁷ Dönem itibariyle çok büyük değişikliklere uğrayan şiir, daha güncel konuları ihtiva etmekle birlikte bireyi eğitmeyi de kendisine görev edinmiştir. Aynı zamanda şiir, çöl kültüründen sıyrılarak yeniliklere açılmış ve içerisinde bulunduğu çağ ile uyumlu hale gelmeye başlamıştır.²⁴⁸ Bununla birlikte bahçe, çeşme, havuz, saray gibi mekânlar şiirlerde tasvir edilmeye başlanmış ve şiire duyulan sevgi üst seviyelere çıkmıştır. Öyle ki şiir, evlerin duvarlarını, giysileri ve ayakkabıları süslüyor, hatta yüz ve kollara kına ile yazılıyordu.²⁴⁹

Abbâsiler döneminde şiirin gelişerek yaygınlık kazanmasında belli başlı âmillerin yer aldığı görülmektedir. Bu âmillerin başında halifelerin ve devlet ricalinin şiiri teşvik etmesi gelmektedir. Zira halifeler ve önde gelen devlet adamları, şairlerin yazmış oldukları şiirler karşılığında onlara bolca ihsanda bulunmakta ve ideal yaşam koşulları elde etme fırsatı sunmaktaydı.²⁵⁰ Aynı zamanda ilk halifelerin edebiyata duymuş oldukları ilgiden ötürü şiir ve edebiyat, gelişerek ilim dalları arasında zikredilmeye başlamıştır.²⁵¹ Şiirin gelişmesine etki eden bir diğer âmil ise şiirin kazanç ve geçim vasıtası haline gelmesidir. Bu durum, 1. Abbâsi devrinde zirveye ulaşmıştır.²⁵² Diğer taraftan bu dönemde hâkim olan söz ve düşünce hürriyeti, edebi alana da sirayet ederek şiirin gelişimi için fırsat doğurmuştur. Öyle ki, bu durumdan istifade eden şairler aldırış etmeksizin her konuda şiir yazmıştır.²⁵³

Çok sayıda ünlü şairin yetiştiği Abbâsiler döneminde şiir alanında ileri gelen isimler şunlardır: Ebû Nüvâs (ö. 198/813[?]), İbnü'r-Rûmî (ö. 283/896), Buhtürî (ö. 284/897), el-Mütenebbî (ö. 354/965) ve Ebü'l-Alâ el-Maarri'dir. (ö.449/1057)²⁵⁴

²⁴⁷ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/622; Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/303.

²⁴⁸ Hüseyin Polat, “Abbâsî Dönemi Şiiri ve Şairlerine Genel Bir Bakış”, *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 5/14 (2018), 645.

²⁴⁹ İsmail R Al-Faruqi - Luis Lâmia Al Faruqi, *İslâm Kültür Atlası*, çev. Mustafa Okan Kibaroglu - Zerrin Kibaroglu (İstanbul: İnkılâb Yayınları, 2014), 402.

²⁵⁰ Demirayak, *Abbâsi Edebiyatı Tarihi*, 47; Al-Faruqi - Al Faruqi, *İslâm Kültür Atlası*, 402; Polat, “Abbâsî Dönemi Şiiri ve Şairlerine Genel Bir Bakış”, 638.

²⁵¹ Muhammet Bilal Tolan, “Abbâsi Sarayında Bir Mizâh Şairi: Ebû Dulâme”, *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 0/14 (2019), 26.

²⁵² Demirayak, *Abbâsi Edebiyatı Tarihi*, 53.

²⁵³ Demirayak, *Abbâsi Edebiyatı Tarihi*, 61.

²⁵⁴ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/304-313; Muhammet Şeker (ed.), *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı* (İstanbul: Siyer Yayınları, 2018), 6/296.

2.6.2. Eğlence ve Musiki

İslam toprakların genişlemesiyle birlikte farklı grupların İslam'a girmesi, dönemin eğlence kültürünün çeşitlenmesi açısından da etkisini göstermiş, farklı eğlence türlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bununla birlikte maddi imkânların genişlemesiyle artan lüks ve ihtişamın tezahürleri, saray ve köşklere düzenlenen eğlence meclislerinde açıkça görülmüştür.²⁵⁵ Bu dönemde oyun ve eğlenceye düşkün halifelerden eğlence meclislerine iştirak edenler olduğu gibi Halife Mansur (ö. 158/775) gibi bu tarz faaliyetleri yasaklayan yöneticiler de bulunmaktaydı.²⁵⁶ Ayrıca Emeviler döneminde olduğu gibi bu dönemde de saraylarda nedimlerin varlığından söz edilmekteydi. Saraylarda görev yapan nedimler, genel olarak hükümdarlara şiirler ve şarkılar söylen, onlara şakalar yaparak çeşitli marifetleriyle onları eğlendiren sohbet ve eğlence arkadaşlarıydı.²⁵⁷ Öte yandan güzel hikâyeler anlatabilen maharetli kişiler de sarayda tertiplenen eğlencelere iştirak etmekteydi.²⁵⁸

Emevîler döneminde yöneticilerin mûsikî karşısında takınmış oldukları tavır, Abbasiler döneminde de aynen devam etmiştir. Şöyle ki, son Emevi halifesi mûsikîyi nerede bıraktıysa Abbasi Halifesi el-Mehdî de (ö. 169/785) oradan devam ettirmiştir.²⁵⁹ Dolayısıyla bu dönemde de mûsikî, tıpkı Emevilerde olduğu gibi sarayda icra edilmiştir. Bu dönemde mûsikînin gelişmesini sağlayan unsurların başında, halifelerin mûsikîye ilgi duymaları ve müzisyenleri destekleyerek onlara sahip çıkmaları gelmektedir.²⁶⁰ Öyle ki, bu dönemde yüzeysel olarak mûsikî ile ilgilenen halifeler olduğu gibi ileri derecede mûsikî ile iştigal eden halifeler ve halife çocukları da olmuştur.²⁶¹ Aynı zamanda bu dönemde halifeler, musikişinas kimselere yüklü

²⁵⁵ Selman Benlioğlu, *İlk Dönem Abbâsî Sarayında Mûsikî* (Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2011), 25.

²⁵⁶ Esra Atmaca, “İbnü't-Tiktakâ'nın el-Fahrî'sinde Abbâsî Sosyal Hayatından İzler: Bir Sosyal Tarih Denemesi”, *Bilimname* 2020/43 (2020), 329-330.

²⁵⁷ Nebi Bozkurt, “Nedim”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2006), 32/509-510; Mustafa Hizmetli, “Abbasi Sarayında Nedim Olmak: Ebu Bekir Sûlî Örneği”, (2018).

²⁵⁸ Bozkurt, “Eğlence”.

²⁵⁹ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/651.

²⁶⁰ Şeker, *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı*, 2018, 6/304; Atmaca, “Abbâsî Sosyal Hayatından İzler”, 332.

²⁶¹ Lütfi Şeyban, *İlk Dönem Abbâsîler'de Kadın* (Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1996), 78; Benlioğlu, *Abbâsî Sarayında Mûsikî*, 30; Sema Dinç - Recep Gün, “IX. Yüzyıl Abbâsî Dönemi Hanedan Üyesi Mûsikîşinasların Kitâbü'l-Egânî'deki Anlatımları”, *İSTEM* 36 (2020), 367.

ihşanlarda da bulunmuştur.²⁶² Özellikle de yöneticilerin desteği sayesinde mûsikî ile ustalık seviyesinde ilgilenen ve mûsikî ile geçimini sağlayan bir sınıf oluşmuştur. Aynı zamanda mûsikî alanındaki uzmanlık düzeyi önceki devirlere nazaran yaygınlık kazanarak prestijli bir konum haline gelmiştir.²⁶³ Bununla birlikte fetihler neticesinde yabancı kökenli mugannilerin Arap şiir ve şarkılarını dinleyip bestelemeleri de bu dönemde mûsikînin gelişmesine katkı sağlamıştır.²⁶⁴ Bu dönemde halifelerin, vezirlerin ve diğer devlet ricalinin sarayları musikişinas kimselerle dolup taşmıştır. Hatta devletin zayıflama sürecine girdiği dönemde bile halifeler, müzisyenler ve şairlerin katıldığı eğlence meclisleri düzenlemeye devam etmiştir.²⁶⁵

Mûsikî ve diğer alanlarda birçok eserin Arapça 'ya çevrildiği bu dönemde, ileri gelen musikişinasları arasında: İbrâhi el-Mevsîlî (ö. 188/804), Bübeyr b. Dihman, Ganevî, İbn Câmî' (ö. 192/808), Zelzel ve Miskîn el-Medenî gibi isimler zikredilmektedir.

2.6.3. Mîzah

Refah ve istikrarın artmasıyla birlikte eğlence unsurlarının da zenginlik kazandığı bu dönemlerde, mizah olgusunun da çeşitlilik kazanarak geliştiği görülmüştür.²⁶⁶ Refahın artmasına paralel olarak saraylarda mizah ustaları, soytarılar ve nedimler çokça görülmeye başlamıştır.²⁶⁷ Daha önce de ifade edildiği üzere söz ve düşünce hürriyetinin edebi alanda olumlu etkileri olmuştur. Haliyle bu durum, mizah olgusu üzerinde de etkisini göstermiştir. Dolayısıyla mizah sanatının en şanslı olduğu dönem Abbasiler dönemi olarak gösterilebilir. Zira söz ve düşünce hürriyetinin bulunduğu bir ortamda insanlar düşüncelerini rahatça ortaya koyabilmiş ve aynı zamanda birbirleriyle şakalaşarak nükteli sözler sarf edebilmiştir.²⁶⁸ Diğer taraftan Emevîler döneminde pek fazla değer verilmeyen mevâlî kesime Abbasiler döneminde

²⁶² Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/651-653; Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/399-400.

²⁶³ Benlioğlu, *Abbâsî Sarayında Mûsikî*, 31.

²⁶⁴ İbn Haldun, *Mukaddime*, 760.

²⁶⁵ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/397.

²⁶⁶ Mehmet Naim Çapras, *İslam Hukukunda Mizah* (Diyarbakır: Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014), 31-32.

²⁶⁷ Durmuş, "Mizah", 30/205-206.

²⁶⁸ Ahmet Ürün, "Abbasi Dönemi Edebiyatında Nükteye Genel Bir Bakış", *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 0/12 (2016), 94.

değer verilmesi, mizah unsurunun gelişmesine katkı sağlamış olsa gerek. Zira Şuûbiyye akımı neticesinde Araplarla Arap olmayan milletler arasında her alanda rekabet başlamış ve Arapların Cahiliye adetleri şiirlerde mizah malzemesi yapılmıştır.²⁶⁹

Mizah açısından oldukça fazla malzemenin bulunması, dönemin siyasi ve sosyal yapısı hakkında bilgiler sunması açısından oldukça önem arz etmekteydi. Ayrıca bu dönemde nüktelerin söylenmesi ve kayda geçirilmesiyle daha çok devlet ricalinin ve toplumun önde gelen kesiminin eğlendirilmesi amaçlanmaktaydı.²⁷⁰

2.6.4. Bayramlar ve Özel Günler

Öteden beri Ramazan ve Kurban Bayramlarını büyük ilgiyle karşılayan Müslümanlar, bu dönemde de bayramlarda ışıltılı törenler düzenlerdi. Halifeler bayramlarda namaz kıldırır, hutbe okur ve tertiplenen törenlere iştirak ederdi.²⁷¹ Oldukça renkli görüntülere sahne olan bayram gecelerinde birçok şehirde fener alayları yapılırdı. Süslü kayıklar ve nehirlerde yakılan ışıltılı kandiller nehirlerin görüntüsüne renk katar ve Müslümanların tekbir sesleri etrafta yankılanırdı. Benzer şekilde bu dönemde dini bayramların yanında Nevruz, Mihrican ve Ram gibi eski İran bayramlarında da kutlama törenleri düzenlenirdi. Halifeler dini ve milli bayramlarda hediyeler dağıtıp ziyafetler vererek halkın bayram törenlerine katılmasını sağlardı.²⁷²

Abbâsîlerin çok önem verdiği özel günler arasında sünnet düğünlerini ve evlilik merasimlerini de zikredebiliriz. Büyük harcamaların yapıldığı bu günlerde halifenin yakınındaki insanlar halifeye hediyeler verir, ancak vermiş oldukları hediyelerin karşılığını alırlardı.²⁷³ Eğer tören sahibi, halife ailesinden veyahut toplumun ileri gelen kesimlerinden birisi ise bu törenlerde ziyafet verilerek etrafa paralar saçılırdı.²⁷⁴ Örneğin Halife Muktedir (ö. 320/932), beş oğlunu aynı anda sünnet ettirmiş ve oğullarının üzerine beş bin dinar ile yüz bin dirhem saçmıştır.²⁷⁵ Bunun

²⁶⁹ Durmuş, “Mizah”, 30/205-206.

²⁷⁰ Ürün, “Nükteye Genel Bir Bakış”, 95.

²⁷¹ Hakkı Dursun Yıldız, “Abbâsîler”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1988), 1/31-48.

²⁷² Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/426.

²⁷³ Şeyban, *İlk Dönem Abbâsîler’de Kadın*, 81.

²⁷⁴ Benlioğlu, *Abbâsî Sarayında Mûsikî*, 27.

²⁷⁵ İhsan Arslan, “Muktedir Döneminde Abbâsîler’de Sosyal Hayat”, *İstem* 17 (2011), 152.

yanında toplum nazarında oldukça değer verilen düğün törenlerinde de büyük harcamalar yapılıyor, halifeler bu konuda lüks ve israfa kaçıyor. Halife Mehdi'nin oğlu Harun Reşid'in (ö. 193/809) Zübeyde hatun ile; Me'mun'un (ö. 218/833) da Barun hatun ile evlenirken yaptıkları harcamaları bu bağlamda zikredilebilir.²⁷⁶ Öte yandan halifeler, düğünlerde yapmış oldukları harcamalarda lüks ve israfa kaçtıkları için zaman zaman eleştirilmiştir.²⁷⁷

2.6.5. Spor ve Oyun Çeşitleri

2.6.5.1. Güreş

Abbasiler döneminin en önemli eğlence vasıtaları arasında yer alan güreş, bizzat halifelerin teşvik ettiği ve aynı zamanda katıldığı spor çeşitlerinden biridir. Halifelerin ve devlet ricalinin teşvikleri doğrultusunda önem kazanan bu spora halifelerin ilgili ve meraklı olduğu gözden kaçmamaktadır. Zira el-Mehdî b. el-Mansur, Muhammed el-Emin (ö. 198/813), el-Mutad Billah (ö. 289/902), el-Müstekfi Billah (ö. 338/949) gibi halifelerin güreşi teşvik ettiği görülmektedir. Bu halifelerden Muhammed el-Emin ile Mutad Billah'ın iyi birer güreşçi oldukları bilinmektedir. Özellikle de Muhammed el-Emin'in vahşi bir aslanla düelloya girdiği ve attığı yumruk darbeleriyle aslanı yere serdiği zikredilmektedir.²⁷⁸

2.6.5.2. Okçuluk

Dönemin popüler bir diğer sporu da okçuluk idi. Okçuluk ve binicilik gibi aktiviteler, dönem itibarıyla askeri eğitim açısından oldukça önem arz eden sporlar arasında yer almaktaydı. Okçulukta iki farklı yarışma düzenlenmekteydi. Bunlardan birisi doğrudan hedefe nişan alma şeklinde diğeri ise uzun mesafe atıcılığı şeklindeydi.²⁷⁹ Dönemin meşhur okçularının isimlerinin verildiği üç okçuluk

²⁷⁶ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/431; Şeyban, *İlk Dönem Abbâsiler'de Kadın*, 81.

²⁷⁷ Benlioğlu, *Abbâsî Sarayında Mûsikî*, 27.

²⁷⁸ Taner Yıldırım, "Abbâsiler'de Sportif Faaliyetler ve Eğlence Kültürü", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 26/2 (2016), 352-353.

²⁷⁹ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 505.

okulunun ortaya çıktığı bu dönemde okçuluğun bahis konusu yapılması, bu spora gösterilen ilgiyi artırmaktaydı.²⁸⁰

2.6.5.3. Ağırlık Kaldırma (Halter)

Ağırlık kaldırma, halifeler ve sarayın ileri gelenleri tarafından ilgi gösterilen bir spordur. Bu konuda halife Mutasım'ın (ö. 227/842) ağırlık kaldırarak formunu koruduğu görülmektedir. Mutasım'ın yaklaşık dört yüz otuz kilogram ağırlık kaldırabildiği söylenmektedir.²⁸¹

2.6.5.4. Yüzücülük

Dönemin en önemli eğlence çeşitlerinden bir diğeri de yüzme sporuydu. Bu dönemde yüzücülük dalında oldukça mahir sporcuların varlığından söz edilmektedir. Özellikle de Halife Müstekfî döneminde bu sporla ilgilenen gençlerin oldukça hünerli olduğu görülmektedir. Zira yarış anında ellerinde tutmuş oldukları ocağın üstünde içinde et olan tencere bulunuyor ve yüzücüler et pişene kadar yüzebiliyorlardı.²⁸²

2.6.5.5. At Yarışı ve Çevgân

İslam tarihinde atların esas fonksiyonu, Abbasiler döneminde Türklerden müteşekkil atlı birliklerin oluşturulmasıyla ortaya çıkmıştır.²⁸³ Abbasiler döneminde düzenlenen at yarışları, askerleri savaşa hazırlama noktasında katkı sağlamakla birlikte halifelerin ve devlet adamlarının severek izledikleri bir spor haline gelmiştir. Devlet ricalinin dışındaki insanlar da at yarışlarına oldukça rağbet göstermiştir. Öyle ki, yarışı kazanan kişi kaybedenin atlarını kazandığı olmuştur. Her ne kadar fakihler bu yarışları, insanları savaşa hazırlaması hasebiyle (bahse konu olmamak kaydıyla) meşru kabul etse bile at yarışlarının kumar konusu yapıldığı görülmüştür.²⁸⁴ Yarışı kazananlara halifeler ve devletin ileri gelenleri tarafından ödülleri vermiştir.²⁸⁵

²⁸⁰ Muhammad Manazir Ahsan, “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat (Ev İçinde ve Açık Havada Oynanan Oyunlar)”, çev. Mehmet Emin Şen, *Tarih Okulu Dergisi* 2011/12 (2012), 246-247.

²⁸¹ Ahsan, “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat”, 248.

²⁸² Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/435.

²⁸³ Muhittin Eliaçık, “Tayyazâde Ahmed Atâ'nın Bir Baytarnâme Tercümesi”, *Mavi Atlas* 1 (2013), 9-10.

²⁸⁴ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/434-435.

²⁸⁵ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 505.

Kökeninin İran'a dayandığı söylenen Çevgân oyunu, bu dönemde bir ciritle at üzerinde oynanan bir oyundu. Oyunun amacı, cirit vasıtasıyla topu kaleye çevirmekti. Çevgân oyunu, günümüzde polo şeklinde ifade edilen oyunun kaynağıdır.²⁸⁶ Emeviler döneminde de eğlence vasıtaları arasında görülen çevgân, Abbasi halifelerinden el-Mu'tasım ve Hârûnürreşîd'in ilgi duyduğu bir oyun olmakla birlikte bu dönemde toplumun üst tabakalarına münhasır bir oyundu.²⁸⁷

2.6.5.6. Güvercin Yarışları

Haberleşme açısından oldukça büyük bir öneme sahip olan güvercinler, Abbasiler döneminde de bu kapsamda eğitilmiştir. Bu dönemde güvercinler, bir haberleşme aracı olmanın yanında yarış müsabakalarına da konu olmaktaydı. Halk tarafından oldukça rağbet edilen bu yarışlar, büyük bir kalabalık tarafından izlenirdi. Müsabaka anında büyük bir kalabalık yüksek bir yere çıkarak kuşların yuvalarına dönüşlerini izlerdi. Bahislere dahi konu olan güvercin yarışları, sosyal açıdan problemlere yol açabiliyordu. Zira güvercin yetiştiricilerinin çatıda bulunmaları mahremiyet açısından sıkıntı oluşturuyor, gürültü çıkarıp taş fırlatmaları halkı rahatsız ediyordu. Güvercin yarışları fakihler tarafından hoş karşılanmasa da savaş zamanlarında iletişimi sağladığı için meşruiyetinden söz edenler olmuştur.²⁸⁸

Güvercinlere duyulan ilgi saray mensupları arasında da görülebiliyordu. Öyle ki, güvercin yarışını çok seven Harun Reşid'in bu tutkusu, bir hadis bilgininin at yarışının ve okçuluğun övüldüğü bir hadise güvercin kelimesini de ekleyerek değiştirmesine neden olmuştur.²⁸⁹ Diğer taraftan vezirinin güvercininin kendi güvercininden daha çabuk olması hasebiyle Fatımî halifelerinden Muizz (ö. 365/975), vezirini kıskandığı görülmüştür.²⁹⁰

²⁸⁶ Yıldırım, "Abbasiler'de Sportif Faaliyetler", 361.

²⁸⁷ Nuri Ünlü, *İslâm Tarihi (Başlangıçtan Osmanlılara Kadar)* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Vakfı, 1992), 1/296; Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 505; Feyzi Halıcı, "Çevgân", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1993), 8/294-295.

²⁸⁸ Yıldırım, "Abbasiler'de Sportif Faaliyetler", 359-360.

²⁸⁹ Ahsan, "Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat", 242.

²⁹⁰ Adam Mez, *Onuncu Yüzyılda İslam Medeniyeti İslam'ın Rönesansı*, çev. Salih Şaban (İstanbul: İnsan Yayınları, 2000), 454.

2.6.5.7. Tavla ve Satranç

Emevîler ve Abbasiler döneminde her ne kadar açık havada oynanan oyunlar olsa da kapalı salonlarda oynanan oyunlar da bulunmaktaydı. Kaynaklarda Emeviler döneminde Mekke’de içerisinde tavla ve satrancın oynandığı bir kulüp evinin varlığından söz edilmektedir.²⁹¹ Diğer taraftan Abbasi halifelerinden ilk satranç oynayanın Harun Reşid olduğu, hatta bazı oyunculara nafaka bağladığı söylenmektedir.²⁹² Bununla birlikte Me’mûn, Mütevekkil (ö. 247/861) ve Mu’tazid’ın da satranç oynamaktan keyif aldıkları kaydedilmektedir.²⁹³ Ayrıca tüccarların cariyelerini daha yüksek fiyatlara satabilmek için onlara satranç öğretmesi, satrancın dönemin popüler oyunları arasında olduğunu göstermektedir.²⁹⁴

Kapalı alanlarda oynanan bir diğer oyun ise tavla oyunuydu. Bu oyun, insanların vakit geçirmek için alışkanlık haline getirdikleri bir oyundu.²⁹⁵ Âlimler bu oyunun haram olduğu noktasında aynı görüşte olmalarına rağmen dönem itibariyle her tabakadan insan bu oyunu oynamaktaydı. Diğer taraftan bu oyun, kumar amacıyla da oynanabiliyordu. Gerek halk arasında gerekse halifeler arasında bu oyunu kumar şeklinde oynayanların varlığından söz edilmektedir.²⁹⁶

Bu dönemde icra edilen doğancılık ve kuşçuluk,²⁹⁷ koşu, kılıç oyunu, bot yarışları,²⁹⁸ Dama, Tabtab, Bircas, Samaja, Şadgüli²⁹⁹ gibi oyun ve spor çeşitleri dönemin eğlence vasıtaları arasında yer almaktadır.

2.7. Mezheplerin Oyun ile İlgili Değerlendirmeleri

İslam dininde oyun ve eğlence konusunda genel bir yasaklama bulunmamaktadır. Ancak bu faaliyetlerin belli başlı ölçülere riayet edilmek suretiyle icra edilmesi gerekmektedir. Dinimizin belirlemiş olduğu bu ölçüler hiçe sayıldığında toplumdaki manevi değerler zayıflayarak birtakım bozulmalar meydana gelmekte,

²⁹¹ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/521.

²⁹² Ahsan, “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat”, 252.

²⁹³ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 505.

²⁹⁴ Ahsan, “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat”, 252.

²⁹⁵ Hasan, *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*, 1992, 4/434; Ünlü, *İslâm Tarihi*, 1/296.

²⁹⁶ Yıldırım, “Abbasiler’de Sportif Faaliyetler”, 361.

²⁹⁷ Hitti, *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*, 2/523.

²⁹⁸ Baş - Fayda, *İslâm Tarihi*, 505.

²⁹⁹ Ahsan, “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat”, 244-256.

insanlık onur ve haysiyetini hiçe sayan davranışlar ortaya çıkarak yaygınlık kazanmaktadır. Nitekim Emevi ve Abbasiler döneminde özellikle sarayda kurulan eğlence meclislerinde İslâm'ın temel esaslarına aykırı unsurların yer alması, sosyal ve ahlaki açıdan birtakım bozulmalara sebebiyet vermiştir. Bu minvalde mezhep imamlarının oyun hakkındaki değerlendirmeleri incelendiği zaman, benzer şekilde maslahat ve mefsedet dengesi göz önünde bulundurularak belirli sınırlar ve kurallar ekseninde meselenin ele alındığı görülecektir.

Mezheplerin oyun karşısında takınmış oldukları tavır incelendiğinde, kaynaklarda konu ile ilgili tavla ve satranç oyunları karşımıza çıkmaktadır. Öncelikle kumara konu olan her türlü oyun ittifakla haram kabul edilmekte ve oynayanların şahitliği mahkemelerde reddedilmektedir. Ancak bahsi geçen oyunlar, kumara konu edilmeden oynanması halinde bunun dini hükmünün ne olacağı noktasında fukaha farklı düşünmektedir. Cumhur ulemaya göre tavla oynamak haram sayılırken bazı âlimlere göre mekruh kabul edilmektedir. Bununla birlikte dört mezhebin ittifakıyla tavla oynamayı tekrarlayan kişinin şahitliği, ister kumar maksadıyla oynansın ister kumara konu edilmeksizin oynansın, mahkemelerde reddedilmektedir.³⁰⁰ Âlimler, tavla ve iskambil gibi akıl ve düşüncenin rol oynamadığı şans ve tesadüfe bağlı oyunları genellikle haram kabul etmektedir. Zira bu gibi tesadüfe bağlı oyunlar, günlük hayattaki işlerinin ve evrende olup biten hareketlerin tesadüflere bağlı bir şekilde gerçekleştiği şeklindeki yanılsamalara götürebilmektedir.³⁰¹

Satranç oynamanın hükmü ile ilgili ise mezheplerin kaynaklarında farklı kanaatler yer almaktadır. Genel olarak İmam Şafî satranca ruhsat verirken diğer mezheplerde satranç, haram veya tahrimen mekruh kabul edilerek satranç oynamaya cevaz verilmemektedir. Satrancı haram veya mekruh kabul edenler, satrancın kişiyi Allah Teâlâ'yı zikretmekten, ibadetlerden ve cemaatten alıkoyduğu, Müslüman'ın kişiliğine ve maneviyatına zarar veren boş ve faydasız bir iş olduğunu vurgulayarak

³⁰⁰ Vehbe ez-Zühaylî, *el-Fıkhü'l-İslami ve edilletuhu* (Dimeşk: Darü'l Fikr, 1989), 3/571-573; Yusuf el-Karadâvî, *el-Helal ve'l-haram fi'l-İslâm* (Kahire: Mektebetü Vehbe, 2004), 260.

³⁰¹ Mustafa el-Hin vd., *el-Fıkhü'l-menheci ala mezhebi'l imam eş-Şafî* (Dimeşk: Daru'l-Kalem, 1996), 8/166; Abdurrahman Candan, *Muhtasar Şafî İlmihali* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2020), 414; Ved'an Velid b. Fahd, *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fikhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti ve tatbikâtuhâ el-muasıra* (Riyad: al-Jam'iyah al-Fiqhiyah al-Sa'üdiyah, 2013), 98-99.

caiz olmadığını söylemektedir.³⁰² Diğer taraftan İmam Şafî gibi satranç oynamaya cevaz veren âlimler,³⁰³ satrancın zihni kuvvetlendirdiği, zekâyı ve anlama kabiliyetini keskinleştirdiği, karşılaşılan problemler karşısında çözüm bulmaya sevk ettiği, harp oyunlarına benzediği, savaş taktiği öğrenmeye yardımcı olduğu şeklindeki faydalarına dikkat çekerek mübah olduğunu söylemektedir.³⁰⁴ Bununla birlikte belirli şartlara³⁰⁵ riayet edilmek suretiyle satranç oynamakta bir mahzur görülmeyeceği ancak bu şartlara riayet edilmemesi halinde satranç oynamanın haram sayılacağı şeklindeki görüşler de mevcuttur.³⁰⁶ Satranç ile ilgili kaynaklarda zikredilen bilgilerden hareketle satrancın; kumar konusu yapılmaması, kişinin Allah Teâlâ'ya, ailesine ve topluma karşı sorumluluklarını ve mühim işlerini ihmale yol açmaması, oynayanlar arasında sövme, düşmanlık gibi çirkin davranışlara sebebiyet vermemesi, bağımlılık haline gelmemesi gibi birtakım şartlara riayet edilmek suretiyle oynanabileceği söylenebilir. Nitekim satranç gibi kişiye farklı açılardan faydalar sağlayan oyunları haram veya mekruh kabul etmek, genç nesillerin fitratlarında var olan oyun ve eğlence ihtiyacının meşru cihetle karşılanma yollarının kısıtlanmasına sebebiyet verecektir. Bu da haliyle birtakım olumsuz sonuçları beraberinde getirecektir. Bunun için genç nesillere İslâmî

³⁰² Ebû'l-Fazl Mecdüddîn Abdullâh b. Mahmûd b. Mevdûd el-Mevsilî, *el-İhtiyar li-ta'lîl'l-Muhtar* (Beyrut: Daru'l-Kalem, ts.), 4/418-419; Muhammed Bedrüddîn Mahmûd b. Ahmed b. Mûsâ b. Ahmed el-Aynî, *el-Binaye fi şerhi'l Hidaye* (Beyrut: Darü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 2000), 12/253; Muhammed Emîn b. Ömer b. Abdilazîz el-Hüseynî ed-Dımaşkî, *Reddü'l-muhtâr ale'd-Dürri'l-muhtâr şerh-i Tenvîrî'l ebsâr* (Riyad: Daru Alemlî'l-Kütüb, 2003), 9/565; Hin vd., *el-Fıkhû'l-menheci*, 8/166; ez-Zühaylî, *el-Fıkhû'l-İslami*, 3/571-573; "Laib", *el-Mevsûatü'l-fikhiyye* (Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.), 35/270-271.

³⁰³ İmam Şafî, İmam Mâlik ve bir rivayete göre de İmam Ebû Yusuf da satrancın mübah olduğunu söylemiştir. (Dımaşkî, 2003, 9/566; 11/211-212) Bunun yanında Sahabe ve Tabiundan, İbn Abbas, Ebu Hureyre, İbn Sîrîn, Hişam b. Urve, Sâid b. el-Müseyyeb, Saîd b. Cübeyr gibi isimlerin satrancı mübah gördüğü şeklinde rivayet vardır. (Karadâvî, 2004, 260)

³⁰⁴ Aynî, *el-Binaye*, 12/251; Dımaşkî, *Reddü'l-Muhtâr*, 11/211-212; Hin vd., *el-Fıkhû'l-menheci*, 8/166; Karadâvî, *el-Helal ve'l-haram*, 261; Ramazan Altınay, "Satranç", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2009), 36/178-181; Candan, *Şafî İlmihali*, 414.

³⁰⁵ Buna göre satranç; Namaz gibi kişinin yapması gereken ibadetlerine mani olmamalı, düşük karaktere sahip kişilerle oynanmamalı, yalan yere yemin etmeye, kin, nefret ve düşmanlığa sebep olmamalı, oyun esnasında sövgü, küfür gibi sözler sarf edilmemelidir. (Kaya, 1992, 5/350) Benzer şekilde Reddü'l Muhtârda da belli şartlar ileri sürülmektedir. Başlıca bu şartlar: Kumar konusu edinilmemesi, namazı kaçırmaya sebebiyet vermemesi, oyun esnasında kişinin çok kez yemin etmemesi, aleni olarak yol kenarlarında oynanmaması, oyun esnasında kötü sözler sarf edilmemesi şeklinde sıralanmaktadır. (Dımaşkî, 2003, 11/212-213)

³⁰⁶ İsmail Kaya, "Satranç", *Şâmil İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: Şâmil Yayınevi, 1992), 5/350; Soner Duman, *Günümüz Fıkıh Problemleri* (İstanbul: Beka Yayıncılık, 2018), 363-364.

bilinç aşılanırken bir taraftan da bedensel ve zihinsel gelişimlerine katkı sağlayacak meşru faaliyetlerin çeşitlendirilmesini sağlamak gerekir.³⁰⁷

Ana hatlarıyla mezheplerin oyun hakkındaki değerlendirmeleri göz önünde bulundurulduğunda, İslam inanç, ibadet ve ahlak esaslarına aykırı unsurlar taşımayıp fiziksel, zihinsel vb. açılardan kişiye fayda sağlayan oyunların meşru kabul edildiği müşahede edilmektedir.³⁰⁸ Ancak içerisinde kumar gibi dinen yasaklanan unsurlar barındıran, bunları hatırlatan veya bunlara özendiren, Allah Teâlâ'ya itaatten uzaklaştıran, kişiyi yerine getirmesi gereken dini vecibelerden alıkoyan oyunların ise meşru kabul edilmediği görülmektedir. Söz konusu unsurları bünyesinde barındırmayan ancak pratikte de kişiye hiçbir fayda sağlamayan oyunlar ise Müslümanın kimliğine ve karakterine yakışmayan faydasız bir aktivite olarak değerlendirilmektedir. Bu itibarla fıkıh âlimleri oyunları fıkhi perspektiften ele alırken; dinin temel ilke ve esaslarını, oyunun kişide ve toplumda meydana getireceği etkileri maslahat ve mefsedet ekseninde ele alarak bir yargıya vardığı görülmektedir. Buradan hareketle de İslam inanç, ibadet ve ahlak esaslarına aykırı olan oyunların fıkhi açıdan sorun teşkil ettiği, dolayısıyla bunların meşru kategori içerisinde değerlendirilmediği anlaşılmaktadır. Söz konusu esaslara aykırılık taşımayan ancak kişiye herhangi bir fayda sağlamayan oyunların ise hoş karşılanmadığı ve böylesi oyunların kerahetten uzak olmadığı fark edilmektedir.

³⁰⁷ Altınay, “Satranç”, 36/178-181; Duman, *Fıkıh Problemleri*, 363-364.

³⁰⁸ “Laib”, 35/268.

3. DİJİTAL OYUNLARIN MEŞRUIYETİ VE OYUN DÜNYASINDA GERÇEKLEŞTİRİLEN TASARRUFLARIN FİKHİ AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. Dijital Oyunların Meşruiyeti

Teknolojik vasıtaların gelişmesi, pek çok sahada olduğu gibi oyun ve eğlence sahasında da birtakım yenilikleri ve değişiklikleri beraberinde getirmiştir. Bu vasıtaların hızla gelişerek oyun ve eğlence anlayışının dijital platformlara aktarılması, “Dijital oyunlar” çatısı altında ucu bucağı olmayan ve her geçen gün gelişmekte olan bir dünyanın oluşmasına zemin hazırlamıştır. Günümüzde yediden yetmişe her yaştan insan, dijital oyun dünyasında oyun ve eğlence ihtiyacını karşılamakta ve burada gerçekleşen yenilikleri yakından takip etmektedir.

Dijital oyun dünyası güncel bir saha olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan, dijital oyunların meşruiyetini dinimizin temel ilkeleri ve genel prensipleri doğrultusunda incelememiz ve bu doğrultuda belli başlı ölçüler belirlememiz gerekmektedir. Zira Kur’an ve Sünnet, toplumsal hayatta meydana gelecek yenilikleri ve ortaya çıkacak ihtiyaçları önceden haber vererek bunlara tek tek çözümler getirmemiştir. Kur’an ve Sünnet, evrensel nitelikli ilkeler ortaya koyarak her devirde ortaya çıkan toplumsal ihtiyaçları ve güncel olayları bu ilkeler doğrultusunda çözüme kavuşturmayı hedeflemiştir. Nitekim Hz Peygamber Efendiniz de içerisinde pek çok meselenin çözümünü barındıran genel prensipler ortaya koymuş, kendisine ayrıntılı soruların sorulmasını istememiştir.³⁰⁹

Dijital oyunlar, her ne kadar geleneksel oyun ve eğlence vasıtalarına göre farklılık arz etse de oyun ve eğlencenin konusudur. Oyun ve eğlence kavramlarıyla başlıca eğlence vasıtalarının tarihi seyrini ele aldığımız bölümde oyun ve eğlence ihtiyacının, dinimizin çizmiş olduğu ölçüler ve belirlemiş olduğu temel prensipler doğrultusunda karşılanabileceğini müşahade ettik. Nitekim Asr-ı Saadet dönemi oyun ve eğlence anlayışı, bu ölçülere bağlı kalınarak meşru bir zeminde varlığını sürdürürken diğer dönemlerde zaman zaman söz konusu ölçülerin dışına çıkılarak İslam’ın temel ilke ve esaslarına tezat teşkil eden hususların meydana geldiğini gözlemledik. Böylesi bir durumun, meşru bir vasıtayı gayri meşru hale getirdiğini

³⁰⁹ Buhârî, “İ’tisâm” 2-3; Müslim, “Hac” 412.

yakından görmüş olduk. Bu bakımdan günümüz oyun ve eğlence vasıtaları arasında yer alan dijital oyunların meşruiyeti ele alınırken dinimizin çizmiş olduğu sınırlar ve koymuş olduğu genel prensipler ışığında birtakım şartların tespit edilmesi gerekmektedir. Zira bir mesele, dinimizin temel ilkeleri ve genel prensiplerine aykırı olmadığı takdirde “Eşyada asıl olan mübahlıktır.” İlkesince genel olarak fıkhen caiz kabul edilmektedir. Buradan hareketle, dinimizin genel prensipleri ve temel ilkeleri ışığında dijital oyunlarla ilgili ölçülerin doğru tespit edilmesi ve dijital oyun dünyasında bu ölçülere bağlı kalınması gerekmektedir.

Dijital oyunların meşruiyeti meselesine geçmeden önce kısaca dinimizin genel ve evrensel ilkelerinin dijital oyun dünyasına bakan yönü ile ilgili şu hususa dikkat çekmek istiyoruz. Dijital platformlardaki kullanıcılar, dinimizin çizmiş olduğu sınırların yalnızca dış dünyada geçerlilik gösterdiği, bu geçerliliğin oyun dünyasını kapsamadığı şeklinde bir yanılgıya kapılarak ekran başında dilediği gibi davranabilme cüretkârlığını kendilerinde bulabilmektedir. Oysa dinimizin çizmiş olduğu sınırlar ve koymuş olduğu temel kurallar, genel olarak belli bir zaman ve mekân ile sınırlı değildir. Bilakis söz konusu genel prensipler farklı zamanlara ve ortamlara uyum sağlamaya elverişli dinamik prensiplerdir.³¹⁰ Bu bakımdan bir iş, hangi ortamda hangi vasıtalar aracılığıyla yapılırsa yapılsın asıl gayenin korunup gözetilebilmesi için söz konusu ilke ve prensiplere riayet edilmesi gerekmektedir. Örneğin, dış dünyada mahremiyet meselesine nasıl hassasiyet gösteriliyorsa dijital oyun ortamında da aynı hassasiyetin gösterilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla kişi, “Mahremiyet ile ilgili naslarda bahsi geçen hususlar dijital ortamı kapsamıyor.” diyerek meseleyi farklı cihazlarla sınırlandıramaz. Zaten sınırlandırıldığına dair rivayet yoktur. Bu bakımdan günlük hayatta yapılan iftira, sırları ifşa, tecessüs gibi dinimizin yasaklamış olduğu pek çok fiil, dijital oyun ortamında da yasaktır. Dolayısıyla bir tasarruf, hangi platformda ne şekilde gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin aynı sayılacaktır.³¹¹

Dijital oyunların meşruiyeti meselesine geri dönecek olursak bu noktada dinimizin temel ilkeleri ve prensipleri ışığında birtakım şartların belirlenmesi gerekmektedir. Meselenin, “Oyun ile ilgili şartlar” ve “Oyuncu ile ilgili şartlar

³¹⁰ Mehmet Erdoğan, *İslâm Hukukunda Ahkâmın Değişmesi* (İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 2019), 62.

³¹¹ Huriye Martı vd., *Dünnü ve Bugünüyle İslâm'da Mahremiyet* (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2020), 98.

bakımından” olmak üzere iki başlık altında incelenmesi gerektiği kanaatindeyiz. Zira bir oyuncu, fıkhen meşru olan bir dijital oyunu haddinden fazla oynar ve yapması gereken ibadetlerini, yerine getirmesi gereken görev ve sorumluluklarını ihmal ederse veyahut haddinden fazla oynayarak sağlığını tehlikeye atarsa bizatihi meşru olan oyun, meşru sınırlar dışına çıkan oyuncu açısından gayri meşru hale gelecektir. Benzer şekilde bir oyuncu, riayet etmesi gereken ölçülere riayet ederek dengeli bir şekilde oyun oynasa bile oynadığı oyun, fıkhen gerekli şartları taşımıyorsa, örneğin oyun İslam’a ve Müslümanlara saldırı ve propagandalar içeren türden bir oyun ise, yine meşru sayılmayacaktır. Dolayısıyla fıkhi açıdan dijital oyunlar ile ilgili belirlenecek olan sınırlılıkların oyun ve oyuncu açısından incelenmesi gerekmektedir.

3.1.1. Oyun ile İlgili Şartlar Bakımından

3.1.1.1. Tamamen Faydasız Türden Olmamalı

Dijital oyunların oyunculara fayda sağlaması, doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki açıdan değerlendirilebilir. Söz gelimi meşru sınırlar çerçevesinde oynanan bir oyun, herhangi bir şekilde kişiye zarar vermemekle birlikte kişiye fiziksel, zihinsel veya bilişsel gibi herhangi bir açıdan da pek fazla katkı sağlamıyor olabilir. Ancak eğlenme maksadıyla oynanan oyun sayesinde kişi, bir süre dinlenerek rutin olarak yapmış olduğu işlerin sıradanlığını unutuyor, uyanıklık düzeyi yükselerek enerji kazanıyor, bu vesileyle de işlerini ve ibadetlerini daha güzel ve daha dikkatli bir şekilde yapıyorsa kişinin oynamış olduğu oyunun, ona dolaylı yoldan fayda sağladığını söyleyebiliriz.³¹² Burada bahsetmiş olduğumuz durum, önceki başlıkta İmam Gazali’nin oyun ile ilgili zikrettiğimiz görüşüyle benzerlik göstermektedir.³¹³

Dijital oyunlar, oyunculara dolaylı yollardan fayda sağlayabildiği gibi bilişsel, fiziksel,³¹⁴ emosyonel³¹⁵ sosyal gibi pek çok açıdan doğrudan doğruya faydalar da sağlayabilmektedir. Zira dijital oyunlar, akıl yürütme, dikkat, uzamsal konsantrasyon,

³¹² Fahd, *el-Kavaid ve’ d-davabit’ü’l-fıkhiyye el-hâkime libabi’l levhvi ve’l la’bi ve’t terfiyeti*, 87.

³¹³ Bahsi geçen görüş, “la’b ve lehv kavramlarının analizi” başlığında zikredildi.

³¹⁴ Dijital oyun oynayan kişilerin reaksiyon zamanlarının, el ve göz koordinasyonlarının arttığı; bu kişilerin dijital oyun oynamayan bireylere göre daha fazla el becerisi kazandığı görülmüştür. (Sağıroğlu vd.. 2022, 229)

³¹⁵ Araştırmalar, bireylerin seçtiği dijital oyunlar ile onların ruh halleri veya pozitif duygularındaki artış arasında bağlantı olduğunu göstermektedir. (Sağıroğlu vd.. 2022, 228)

problem çözme, karar verme, işbirliğine dayalı çalışma ve bilişim teknolojilerindeki becerilerin gelişimine katkı sunabilmektedir. Ayrıca geleneksel eğitim sisteminde kazanılamayacak becerilerin kazanılmasında da etkili olduğu gözlemlenmektedir.³¹⁶ Bununla birlikte zekâ, strateji ve bireysel yeteneğin ön planda olduğu oyunlarla araç, uçak, gemi gibi simülasyon oyunları, pratikte oyunculara pek çok açıdan yardımcı olabilmektedir. Nitekim dijital oyunların eğitim, sağlık, askeri gibi farklı alanlarda kullanıldığı yakından görülmektedir.³¹⁷ Bu noktada dijital oyunlar genellikle eğitim sektöründe ve askeri sahada tercih edilmektedir. Örneğin, 62 yıllarında geliştirilen Spacewar isimli oyun, askeri teknolojilerin geliştirilmesi için üretilmişken, 80’li yıllarda geliştirilen Battlezone isimli oyun ise tank sürücülerinin eğitiminde simülasyon olarak kullanılmak için üretilmiştir.³¹⁸ Bununla birlikte sağlık alanında geliştirilen kimi oyunlar, hastaların tedavi süreçlerinde onları desteklediği görülmektedir. Örneğin, Re-Mission isimli oyun, çocuk kanser hastaları için geliştirilmiştir. Oyunun temel hedefi, hastalara kanser tedavisi sürecinde mücadele etmeyi ve başarıya ulaşmayı öğretmektir. SPARX isimli oyun ise depresyondaki gençler için geliştirilen bir oyundur. Bilişsel-davranışsal açıdan oyunculara terapi sağlayan oyun, bu sahada etkisini kanıtlamıştır. Yine bunun gibi dürtü bozuklukları, stres bozuklukları gibi hastalıkların tedavisi için geliştirilen oyunlar bulunmaktadır.³¹⁹

Dijital oyunların sosyal açıdan oyunculara sağlamış olduğu faydalara da değinecek olursak; online ortamda oyun oynayan yerli/yabancı oyuncular, oyundaki sözlü veya yazılı vasıtaları kullanarak birbirleriyle iletişim kurup tanışabilmektedir. Burada tanışan oyuncular, kimi zaman oyundan bağımsız olarak dış dünyada da görüşerek sanal ortamdaki arkadaşlıklarını dış ortamlarda da pekiştirerek devam ettirebilmektedir. Oyunların bu şekilde sosyal açıdan sağlamış olduğu faydalar yapılan çalışmalar sonucunda da müşahade edilmiştir. Nitekim yapılan bir laboratuvar çalışmasında çocukların beyinlerinin oyun oynadıkları esnada beyinlerindeki sosyal faaliyetler için koordine edilen bölgelerinde ileri düzeyde kimyasal büyüme faktörleri

³¹⁶ Aras Bozkurt, “Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim” 5 (2014), 4-8; Muhammed Emin Ali Kattan - Bişr Muhammed Muvaffak Lütfi, “Ahkâmün müteallikatün bi-el’abil elektroniyye”, *el-Lecnetü’l-ilmiyyetü’l-ulya fî râbitati’l-ulema es-Süriyyîn*, (2022), 6-7.

³¹⁷ Bozkurt, “Homo Ludens”, 13.

³¹⁸ Ilgaz - Abay, “Dijital Oyun Olgusu”, 4.

³¹⁹ Şeref Sağıroğlu vd. (ed.), *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022), 231.

salınımının gerçekleştiği, söz konusu alanların büyüüp gelişmesini teşvik ettiği gözlemlenmiştir.³²⁰ Oyuncuların oyunda yabancı oyuncularla iletişim kurması, sosyalleşmenin yanı sıra dil gelişimine de katkılar sağlamaktadır. Araştırmacılar, dijital oyunların dil öğrenimine ciddi oranda katkılar sağladığı noktasında hem fikirdir.³²¹ Oyun esnasında oyuncuların sürekli yabancı kelimelere maruz kalması veya kimi oyunlarda Türkçe dil desteğinin bulunmaması, dil pratiğinin gelişimine olumlu yönde etki etmektedir. Zira oyuncular, özellikle de online oyunlarda yeni kelime kullanımına maruz kalmakta ve yeni bir dili kullanma fırsatını yakalayabilmektedir.³²² Oyuncu, yabancı dili çok iyi bilmeseyse bile oyunun mantığını veya hikâyesini kavrayabilme adına çeviri programlarına veya çeşitli platformlara müracaat ederek oyun diliyle ilgili bilgiler temin edebilmektedir.³²³ Yapılan bir araştırmada; dijital oyunların yeni kelime öğrenme, yabancı dilde iletişim kurma özgüven altyapısı oluşturma, yabancı arkadaş edinme, oyun üzerinde bilgi paylaşma ve haberleşme, sosyalleşme gibi farklı açılardan yabancı dil gelişimine katkılar sağladığı bulgusuna ulaşılmıştır. Zaten farklı ülkelerden, farklı kültürlerden insanların bir arada bulunduğu online ortamda oyuncuların dil ile ilgili beceriler kazanması olağan bir durumdur. Zira oyuncular, oyunda ilerleme kat edebilmek için beraber hareket etmek durumundadır. Bunun için de iletişim içerisinde olmaları gerekmektedir. Bunun yanında oyuncular, zaman zaman birbirlerini tanıma adına kurmuş oldukları diyaloglar sayesinde farklı kültür ve yaşantılar hakkında bilgi sahibi olabilmektedir.

Kişiyi hiçbir getirisi olmayan boş ve faydasız işlerden uzak durmak, dinimizin temel ilkelerinden biri olmakla beraber ideal Müminde bulunması gereken özellikler arasında yer almaktadır. Nitekim Kur'an'ı Kerim'de "Onlar ki boş ve yararsız işlerden uzak dururlar."³²⁴ buyurularak Müminlerin sözlü veya fiili, her türlü boş ve faydasız amellerden kaçınmaları gerektiği vurgulanmaktadır. Ayetteki boş ve faydasız işler diye tercüme edilen "lağv" kelimesinin kapsamına, "her türlü haram, mekruh, insanın yapmaya mecbur olmadığı bazı mübah işler, konuşmalardaki masiyetler"

³²⁰ Sağıroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 225.

³²¹ Muhammed Zahit Can - Burcu Türkmen, "Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitime Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği", *Journal Of History School* 10/31 (2017), 401.

³²² Can - Türkmen, "Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitime Katkısının Araştırılması", 406.

³²³ Can - Türkmen, "Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitime Katkısının Araştırılması", 431.

³²⁴ el-Mü'minün, 23/3.

girmektedir.³²⁵ Yine Kur'an'ı Kerim'deki farklı ayetlerde de Mü'minlerin anlamsız, yararsız söz ve davranışlar karşısında takınmaları gereken tavırlara dair bilgiler verilmektedir.³²⁶ Konuyla ilgili olarak Hz. Peygamber, “Kişinin malayani (kendisini ilgilendirmeyen) şeyleri terk etmesi Müslümanlığının güzelliğindedir.”³²⁷ buyurarak bir Müslüman'ın faydasız ve gereksiz boş söz ve fiillerden kaçınmasının onun güzel hasletlerinden birisi olduğunu bildirmektedir. Bu itibarla, kişiye fayda sağlayan bir oyun meşru olmakla birlikte kişiye doğrudan veya dolaylı olarak pratikte hiçbir fayda sağlamayan her türlü oyun, kerahetten uzak olmayacaktır.³²⁸ Nitekim Asr-ı Saadet dönemi oyun ve eğlence anlayışını ele aldığımız bölümde de görüldüğü üzere, o dönemde icra edilen oyun ve eğlence türleri doğrudan veya dolaylı olarak insanlara fayda sağlamaktadır. Benzer şekilde, mezheplerin fıkhi perspektiften oyuna bakışını ele aldığımız başlıkta bu durum görülmektedir. Zaten kişinin herhangi bir fayda sağlamayan oyunlarla meşgul olması, kendisi için faydalı olabilecek şeylerden uzak kalarak vaktini boşa harcamasına sebebiyet verecektir.³²⁹ Eğer bu durum, kişiyi asli vazifelerinden, Allah Teâlâ'ya ibadet ve itaatten alıkoymaya götürecekse yapılan iş mekruh olmaktan öte haram sayılacaktır.

3.1.1.2. Müstehcen Unsurlar İhtiva Etmemeli

Günümüz dijital oyun geliştiricileri ve oyun şirketleri ileri derecede gelişmiş teknolojik vasıtalar kullanarak akıl almaz derecede gerçekçi grafiklere sahip oyunlar geliştirmektedir. Bu oyunlarda yer alan sinematografiler ve oyun karakterleri gerçeğe en yakın şekilde tasarlanmaktadır. Oyunlarda yer alan karakterler hayali olabildiği gibi bu karakterler, gerçek hayattaki kişilerin teknolojik vasıtalar kullanılarak dijital ortama aktarılmasıyla da oluşturulabilmektedir. Dijital oyunlarda yer alan bu tip öğeler, kimi zaman müstehcen unsurlar içerebilmektedir. Müstehcen sahnelerin yer aldığı veyahut oyun karakterlerinin avret yerlerinin ön plana çıkarıldığı dijital oyunlar, toplum içerisinde cinsel temalı çağrışımlarda bulunarak toplumumuzun edep ve hayâ

³²⁵ Murat Özokudan - Eyüp Yaka, “Müminûn Suresi Bağlamında İdeal Mümin Özellikleri”, *The Journal of Social Sciences* 5/28 (2020), 419-420.

³²⁶ el-Furkân, 25/72; el-Kasas, 28/55.

³²⁷ Tirmizi, “Zühd” 11.

³²⁸ Fahd, *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fikhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti*, 103.

³²⁹ ez-Zühaylî, *el-Fikhü'l-İslami*, 3/371.

duygusunu köreltmekte, çocuk ve genç yaşta oyuncularını ahlaki açıdan olumsuz yönde etkilemektedir.³³⁰ Öyle ki bazı oyunlarda hem oyuncuların oyuna ilgisini çekmek hem de oyuncuların oyunda daha fazla vakit geçirebilmesi adına kadın karakterlerin bedeninin teşhir edildiği görülmektedir. Yürütülen bir çalışmada, oyuncuların genelde kadın karakter seçmelerinin başında oyundaki kadın karakterlerin estetik unsurlarının ön planda olması ve farklı bir kimlik deneyimleme arzusunun yattığı sonucuna ulaşılmıştır.³³¹ Bu tip oyunlar, harama bakmayı normal hale getirmenin yanı sıra oyunda yer alan karakterler, kadın kullanıcılar ile kız çocukları için rol model teşkil etmektedir.³³² Nitekim dijital ortamdaki pek çok oyuncunun, oyunlardaki avatarlarıyla³³³ yakından ilişkiler kurmaya meyilli oldukları görülmektedir.³³⁴ Bunun yanında içerik ve tema olarak içerisinde müstehcen unsurlar barındırmayan ancak kullanıcıları mefsedete sürükleyerek onların dış dünyada veya farklı dijital platformlarda haram işler yapmalarına vesile olabilecek sanal dünya temalı oyunları da bu başlık altında değerlendirebiliriz.³³⁵

Yüce dinimiz yalnız zinayı değil zinaya götüren, zinaya sevk eden yolları da yasaklamıştır. Nitekim Kur'an'ı Kerim'de "Zinaya yaklaşmayın! Çünkü o hayâsızlıktır, çok kötü bir yoldur."³³⁶ buyurularak mutlak manada zina ve zinaya sevk edebilecek vasıtalar yasaklanmıştır. Aynı şekilde Kur'an'ı Kerim'de "Mümin erkeklere ve mümin kadınlara söyle gözlerini haramdan sakınsınlar ve iffetlerini

³³⁰ Ahmet Solmaz vd., "Dijital Oyunlarda Müstehcenlik", (ts.) (Erişim 25 Şubat 2023), 1.

³³¹ Tahsin Eren Sayar - Seçkin Özmen, "Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma", *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 11/1 (2020), 334.

³³² Solmaz vd., "Oyunlarda Müstehcenlik", 12.

³³³ Oyuncuların oyunda oluşturmuş oldukları karakterler.

³³⁴ Hülya Öztekin - Ahmet Öztekin, "Dijital Oyunlarda Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Agar.io Örneği", *Turkish Studies-Social Sciences* 15/1 (2020), 541.

³³⁵ Bu tarz oyunlar ile; oyuncuların kendi karakterlerini oluşturarak tıpkı dış dünyadaki gibi cadde ve mekânlarda birbirleriyle sohbet edip gezinerek, farklı aktiviteler yaptığı online oyunlar kastedilmektedir. Sanal dünya tarzı bu tip oyunlarda oyuncular, dış dünyada sergilemeye cesaret edemediği davranışları bu ortamda sergileyerek ahlaki ve manevi değerleri zayıflatan hal ve hareketlerde bulunabilmektedir. Bu tarz oyunlarda kadın-erkek oyuncuların birbirleriyle kurmuş oldukları ilişki, ilerleyen zamanlarda farklı bir hal alarak dinimizce haram kabul edilen hal ve hareketlerin meydana gelmesine sebebiyet verebilmektedir. Kısaca, konsept olarak kadın ve erkek oyuncuların bir araya gelerek rahatça diyalog kurarak vakit geçirdikleri sanal dünya tarzı oyunları oynamak, oyuncuları oyun içerisinde veya oyun dışı farklı dijital platformlarda veyahut da gerçek hayatta mefsedete götürebileceğinden caiz olmayacaktır. Diğer taraftan bir kadın ve bir erkeğin ihtiyaç ve zaruret hallerinde diyalog kurmaları mümkündür. Bu tip oyunlarda ise zaruret ve ihtiyaç durumu söz konusu değildir. (Fahd, 44)

³³⁶ el-İsrâ, 17/32.

korusunlar.”³³⁷ buyurularak gözlerin haram unsurlardan sakınılması emredilmektedir. Nitekim bakmak, şehveti kışkırtan unsurların başında gelmektedir. Zira bakış, kalbe şehvet tohumları ekmektedir.³³⁸ Diğer taraftan ayette mutlak manada bakmayı değil “Kişinin harama götürebilecek bakışlardan kendisini sakınması” şeklinde bir ayrıntı vardır.³³⁹ Yine konuyla ilgili Hz. Peygamber, “Gözün zinası bakmak, dilin zinası konuşmaktır. Nefis ise arzu eder, ister. Üreme organı ise bunları ya gerçekleştirir ya da reddeder.”³⁴⁰ buyurmaktadır. Konuyla ilgili benzer ayet ve hadisler incelendiğinde, iffet ve namusu muhafaza edebilme adına mahrem bölgelerin muhafaza edilmesi gerektiği açıkça anlaşılmaktadır.³⁴¹ Bireylerin buluğ çağına erişmesiyle birlikte namazda ve namaz dışında vücudunda örtülmesi farz kabul edilen, aynı zamanda başkaları tarafından bakılması ve dokunulması haram sayılan mahrem bölgeler vardır. Bu bölgeler, erkeklerde göbek ile diz kapağı arasında kalan yerler olup eşleri hariç diğer insanların bu bölgelere bakmaları ve dokunmaları haram sayılmaktadır. Kadınların, diğer kadınlara ve eşler dışındaki mahremlerine karşı avreti ise erkeğin erkeğe karşı avreti gibidir. Bunlar dışındaki yabancı erkeklere karşı el, ayak ve yüz hariç tüm vücudu avret mahalli sayılır. Örtülmesi farz olan bu bölgelere, ihtiyaç ve zaruri³⁴² bir durum olmaksızın bakmak ve dokunmak haramdır.³⁴³ Diğer taraftan bakılması haram sayılmayan bölgelere bakmak, bireylerin kendilerinden emin olmalarıyla kayıtlıdır. Yani burada bakış, kişide şehvet uyandıracak olursa caiz olmaz.³⁴⁴

Bütün bu unsurlar göz önünde bulundurulduğunda bir oyunun meşru sayılabilmesi için oyunun içerisindeki sahne, dekor, karakter vb. gibi temel unsurların müstehcen unsurlar barındırmaması gerekmektedir. Bu bakımdan sanal, çizgi vb. her

³³⁷ Nûr, 24/30 -31.

³³⁸ Ebû Hâmid Cemâlüddîn Muhammed b. Alî b. Mahmûd el-Mahmûdî, *Safvetü't Tefâsîr* (Beyrut: Darü'l Kur'an'ıl Kerim, 1981), 2/335.

³³⁹ Hayreddin Karaman (ed.), *Kur'an Yolu: Türkçe Meâl ve Tefsir* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2014), 4/69.

³⁴⁰ Buhârî, “İsti'zan” 12.

³⁴¹ Karaman, *Kur'an Yolu*, 4/68-69.

³⁴² Tedavi maksadıyla doktorun, hastanın mahrem bölgesine zaruret miktarınca bakması veya dokunması gibi.

³⁴³ Ali Kumaş vd., *Sorulu Cevaplı Engelliler İlmihali İnanç, İbadet ve Sosyal Hayat*, ed. Ahmet Yaman (Ankara: DİB Yayınları, 2020), 69-70.

³⁴⁴ Abdülganî b. Tâlib b. Hammâde el Meydânî, *el-Lübab fî şerhi'l Kitab* (İstanbul: İrşad Kitap Yayın Dağıtım, 2016), 2/579-581.

ne surette olursa olsun içerisinde müstehcen unsurlar barındıran, kişiyi zinaya götürebilecek veya kişide şehvet uyandırabilecek içeriğe sahip oyunların oynanması caiz olmayacaktır. Ayrıca oyunlarda yer alan bu tip içeriklerin kurgu olmasıyla gerçek hayattan alınmış olması arasında bir fark yoktur.³⁴⁵

3.1.1.3. İslamofobik Unsurlar Barındırmamalı

Dijital oyunlar birer eğlence aracı olmanın yanı sıra ideolojik mesaj, propaganda veya telkin aracı olarak karşımıza çıkmakta, din, ırk, ideoloji gibi unsurların oyunculara sunulabildiği mecralar arasında yer almaktadır. Burada hedef oyuncu kitlesine verilmek istenen mesaj, kimi zaman oyuncular farkında olmadan oyun içerisine gizlice yerleştirilerek verilebildiği gibi kimi zaman da aşikâr bir şekilde verilerek hedef kitlenin bu doğrultuda telkin edilmeye çalışıldığı görülmektedir. Tam da bu hususta bazı oyunlarda İslâm hedef alınarak gizli veya aşikâr bir şekilde İslamofobik unsurlar dijital oyunlar içerisine yerleştirilmektedir. Böylece başta Allah Teâlâ ve Hz. Peygamber olmak üzere dinimizin kutsal saydığı unsurlara hakaret edilmektedir. Bu tarz oyunların bir kısmında Müslümanları bombalamak, camileri yok etmek gibi konu ve teması yönüyle bizatihi Müslümanlara karşı saldırganlık aleni bir şekilde teşvik edilirken bir kısım oyunlarda ise bu tip unsurlar, oyun içerisine gizlice yerleştirilerek oyunda yerine getirilmesi gereken görevler esnasında veya oyundaki çeşitli nesneler üzerinde görülmektedir.³⁴⁶ Oyunlardaki İslamofobik unsurlar ile -başta çocuk kullanıcılar olmak üzere- oyuncuların zihinlerinde Müslümanlar; bombalayan, adam öldüren, hırsızlık ve zina yapan kişiler olarak tasvir edilmekte, İslâm ve Müslümanlık kavramları birer tehdit unsuru olarak gösterilerek zihinlerde olumsuz imajlar oluşturulmak istenmektedir.³⁴⁷

İslâm'a ve Müslümanlara düşmanlık yapanlar, Kur'an'ı Kerim'de buyurulduğu üzere, "Hak dine inanmayanlar servetlerini, insanları Allah'ın yolundan engellemek için harcarlar, yine harcayacaklar, sonra bu onlara yürek acısı olacak, daha sonra da

³⁴⁵ "Oyunlardaki Cinsel Sahnelere Bakmak Haram Mı?", <https://sorularlailamiyet.com/oyunlardaki-cinsel-sahnelere-bakmak-haram-mi>, *Sorularla İslamiyet* (26 Şubat 2021).

³⁴⁶ Sema Gürsoy - Yakup Çoştı, "Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar", *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (2020), 118-122; Halide Nur ÖZÜDOĞRU Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı", *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (2020), 165-166.

³⁴⁷ Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamafobiTR/files/assets/basic-html/page7.html, ts. (Erişim 25 Şubat 2023).

yenilecekler. İnkâra sapanlar sonunda cehenneme sevk edilecekler.”³⁴⁸ bütün gayretlerini insanları Allah Teâlâ’nın yolundan saptırmak için sarf etmektedir. Aynı şekilde Kur’an’ı Kerim’de, “Onlar ağızlarıyla Allah’ın nurunu söndürmek istiyorlar. Hâlbuki kâfirler istemeseler de Allah nurunu tamamlayacaktır.”³⁴⁹ buyurularak tıpkı geçmişte yani Hz. Peygamber döneminde olduğu gibi³⁵⁰ günümüzde de farklı birtakım yollarla Allah Teâlâ’nın dinini, kitabını yalanlayıp aşağılayarak İslam’a ve Müslümanlara karşı birtakım faaliyetlerde bulunulabileceğine işaret edilmekte ve bu konuda tedbirli ve uyanık olmamız gerektiği vurgulanmaktadır.

Oyunlarda yer alan İslamofobik unsurlar incelendiği zaman, İslam’a düşmanlık yapanların bütün gayretlerini ortaya koyarak insanların aktif olarak yer aldığı mecralarda Allah Teâlâ’ya ve O’nun yüce dinine saldırmak için yoğun bir çaba sarf ettikleri görülmektedir. Böylesi bir çabanın hiçbir surette desteklenmemesi bilakis boşa çıkarılması için Müslümanların da aynı çabayı göstermeleri gerekmektedir. Bu bakımdan içerisinde doğrudan veya dolaylı olarak İslâm’a hakaret içeren unsurların yer aldığı dijital oyunları oynamak, başta oyunu geliştirenlere destek sağlayacağından caiz olmayacaktır.³⁵¹ Zira bu tarz oyunlar oynandığı takdirde servetlerini Allah’ın yolundan alıkoymak için harcayanlara gerek maddi³⁵² açıdan gerekse geliştirmiş oldukları oyunun popülerler hale gelerek ön sıralara çıkıp daha fazla kullanıcı tarafından oynanması gibi farklı açılardan destek sağlanmış olunacaktır. Aynı zamanda Kur’an’ı Kerim’de buyurulan iyilik ve takvada yardımlaşma ilkesi terk edilerek gûnahta ve düşmanlıkta yardımlaşma yoluna gidilmiş olunacaktır.³⁵³ Meseleye İslâm ceza hukuku açmısından da bakılacak olursa âlimler, Allah Teâlâ’ya ve Resulüne söven gayri Müslim bir vatandaşın ta’zir veya ölüm cezasına çarptırılması

³⁴⁸ el-Enfâl, 8/36.

³⁴⁹ es-Saf, 61/8.

³⁵⁰ Kafirler, İslâm’ın yayılışına mani olmak için Bedirde ve başka yerlerde mallarını harcıyorlardı. Ayette bundan sonra da sarf etmeye devam edecekleri bildirilmektedir. Diğer taraftan, oyun ve eğlence vasıtalarını ele aldığımız bölümde de görüldüğü üzere, Hz. Peygamber dönemi eğlence vasıtalarından biri olan şiir, müşrikler tarafından İslâm’ı karalamak için kullanılabilirdi. Günümüz oyun ve eğlence vasıtalarından biri olan dijital oyunların da yine bu doğrultuda kullanıldığı görülmektedir.

³⁵¹ Fahd, *el-Kavaid ve’d-davabit’ü’l-fikhiyye el-hâkime libabi’l levhvi ve’l la’bi ve’t terfiyeti*, 77.

³⁵² Dijital oyun sektörünün ne derece kâr getirisi yüksek bir sektör olduğu “Tarihsel Süreç” başlığında ifade edildi.

³⁵³ el-Mâide, 5/2.

gerektiği kanaatindedirler.³⁵⁴ Benzer şekilde Hz. Peygamber'e hakaret eden bir zimminin cezasının ölüm olduğu şeklindeki görüş, fakihler arasında daha yaygındır.³⁵⁵ Bu tarz oyunlarda şu hususa da dikkat çekmek gerekir. Bir kullanıcı bu tip oyunları oynarken oyunu yönlendirerek bile bile İslam'ın kutsal saydığı unsurları küçümsüyor, onlarla alay ediyor, onları ayakları altına alıyorsa bu durum o oyuncuyu itikâdî açıdan sıkıntıya sokabilir. Zira Allah Teâlâ, peygamberler, peygamberlerin sünnetleri, ilâhi kitaplar, melekler, ahiret, ibadetler gibi İslâm dininin esaslarından biriyle alay etmek, hakarete bulunmak veya bunları küçümsemek gibi hal ve hareketlerin kişiyi küfre düşüreceği noktasında âlimler hemfikirdir. Şaka ile de olsa bu tip davranışlar sergileyen bir kişinin imanını yenilemesi gerekmektedir.³⁵⁶

3.1.1.4. İslâm Nazarında Yasaklanan İçerik ve Uygulamaları

Meşrulaştırmamalı

Günümüzde oldukça popüler hale gelerek gençler arasında büyük ilgi uyandıran dijital oyunlar, bünyesinde pek çok içerik ve uygulama barındırabilmektedir. Bu tür içerik ve uygulamalar, gençler üzerinde doğrudan veya dolaylı olarak etkiler bırakabilmektedir. Bu içerikler ile kimi zaman, batıl sayılan inanç ve uygulamalar meşrulaştırılıp özendirilmek suretiyle oyunculara empoze edilirken; kimi zaman da toplumsal hayatta barış ve huzur içerisinde bir arada yaşama kültürüne zarar verebilecek unsurlar oyunculara aşılanmaktadır.

Dijital oyunlardaki içerik unsuru, oyunların meşru bir zeminde oynanabilmesi için oldukça önem arz eden bir kriterdir. İslâm nazarında batıl sayılan birtakım içerik ve davranışlar oyun ortamında oyuncuların karşısına çıkabilmektedir. Zaman zaman oyunlarda, dikili taşlara (putlara) tapma-hediyeler sunma, gibi itikadi açıdan kullanıcılara zarar verebilecek içerik ve uygulamaların tasvip edilip meşrulaştırmaya

³⁵⁴ Mehmet Boynukalın, "Sövmeye", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2009), 37/397-398.

³⁵⁵ Ebü'l-Fazl İyâz b. Mûsâ b. İyâz el-Yahsubî, *eş-Şifâ bi-ta'rîfi hukûkî'l-Mustafâ*, çev. Mehmet Yaşar Kandemir (İstanbul: Tahlil Yayınları, 2012), 3/520-521; Hasan Basri Yıldız, "Hz. Peygamber'e Hakaretin Cezası", *Usul İslam Araştırmaları* 30/30 (2018), 144-149.

³⁵⁶ Ebû Zekeriyâ Yahyâ b. Şeref b. Müri en-Nevevî, *Ravzatü't-talibin* (Beyrut: Darü'l-Kütübî'l-İlmiyye, 1992), 7/283-284; Elmalılı M. Hamdi Yazır, *Hak Dini Kur'an Dili* (İstanbul: Eser Kitabevi, 1971), 1/207; Fahrettin Atar, *Fıkıh Usûlü* (İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 2018), 202.

çalışıldığı fark edilmektedir.³⁵⁷ Bunun yanında içki, uyuşturucu, büyü, küfür gibi İslâm'ın kesinkes yasakladığı unsurlar da kimi zaman oyunlara yerleştirilebilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunların meşruiyetinden söz edebilmek için şirk ve büyü gibi büyük günahlara³⁵⁸ özendirip teşvik etmek suretiyle Müslümanların itikadına zarar verebilecek içeriklerin oyunlarda bulunmaması gerekmektedir.³⁵⁹ Zira dinin özü tevhittir. Hz. Peygamber'in peygamberlik dönemine bakıldığında, başta tevhid olmak üzere iman ile birlikte ahlak esaslarının içselleştirilmesine yönelik faaliyetler yürüttüğü görülmektedir. Zaten Kur'an'ı Kerim'deki pek çok ayette şirkin ne derece çirkin bir davranış olduğu bildirilerek Allah Teâlâ'ya şirk koşanların düşmüş olduğu acı verici durum haber verilmektedir.³⁶⁰ Ayrıca, Allah Teâlâ kendisine şirk koşulmasını kati surette bağışlamayacağını bunun dışında kalan günahları ise dilediği kişiler için bağışlayacağını yüce kitabında bildirmektedir.³⁶¹ Dijital oyunlardaki batıl içerikli öğeler, kimi zaman meşrulaştırma amacı güdülmeksizin oyunlarda yer alabilmektedir. Bu tip oyunlarda hikâye belli bir dönemde geçmektedir. Oyundaki gerçekçilik unsurunu yakalama adına zaman zaman, hikâyenin geçtiği dönemin veyahut coğrafyanın dilini, dinini, kültürünü, tarihini yansıtan figürler oyuncunun karşısına çıkabilmektedir. Bu tarz öğeler ile oyuncuları, hikâyenin geçtiği döneme götürerek o dönemin atmosferini yaşatmak, dönemin dili, dini, kültürü hakkında bilgiler vermek amaçlanmaktadır. Her ne kadar bu tip içerikteki oyunları oynamak fıkhen caiz³⁶² olsa bile zihinlerde bir kod oluşturacağı, farklı dinlere karşı sevgi besleme hususunda meyil oluşturma tehlikesi oluşturabileceği için ihtiyatla hareket edilmesinin isabetli olacağını düşünüyoruz.³⁶³ Diğer taraftan içki, uyuşturucu, küfür

³⁵⁷ “PUBG Oyununda ‘Putu Tapma’ Ritüeli Tepki Çekti - [İlkha] İlke Haber Ajansı”, <https://ilkha.com/guncel/pubg-oyununda-putu-tapma-ritueli-tepki-cekti-126959>, ts. (Erişim 31 Ocak 2024).

³⁵⁸ Buhârî, “Vasâyâ” 23. Hadis-i Şerifte Allah Teâlâ'ya şirk koşmak, büyü yapmak, gibi büyük günahlar sıralanmaktadır.

³⁵⁹ Fahd, *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fikhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti*, 77; Menal Selim Ruvayfid es-Saidi, “El'abü'l-elektroniyye ve ahkâmüha eş-şer'iyye 'dirasetün fikhiyyetün mukarretün”, *Mecelletü'l-cem'iyyetü'l-Fikhîyyetü's-Suudiyye* 49 (2019), 38-39.

³⁶⁰ el-En'âm, 6/22,88; el-A'râf 7/33; Yûnus 10/18,28,35; en-Neml 27/63; Lokmân 13,15; ez-Zümer 39/65,67.

³⁶¹ en-Nisâ, 4/48; en-Nisâ, 4/116.

³⁶² “Dijital Oyun Geliştirmenin Hükümü ve Şartları Nedir?”, <https://sorularlailamiyet.com/dijital-oyun-gelistirmenin-hukmu-ve-sartlari-nedir>, *Sorularla İslamiyet* (23 Ekim 2020).

³⁶³ “Dijital oyun kavramı ve mahiyeti” Başlığında dijital oyunların yaşadığımız dünyadan bağımsız bir dünya olmadığını, günümüz dünyasından sosyal, kültürel ve tarihi gibi farklı alanlardan izler

gibi dinen yasaklanan unsurların oyunlarda yaygınlık kazanması veya normal gösterilmesi, oyuncular üzerinde tesir edebilir. Nitekim kişiliği tam olarak oturmamış veya çevresel etmenlerin etkisinde kalabilen kullanıcıların oynamış oldukları oyunlar, kişiliklerini etkileyebilmektedir.³⁶⁴

Dijital oyunlar, birer eğlence aracı olmanın yanında sosyal etkileşim aracı olma özelliğine de sahiptir. Sosyalleşme noktasında etkili olan oyunların bu bağlamda barındırmış oldukları içerikler de önem taşımaktadır. Bu nedenle dijital oyunların ırkçılık, ayrımcılık ve şiddet³⁶⁵ gibi toplumsal düzeni zedeleyip fertlerin birbirlerine cephe almalarına sebebiyet verebilecek unsurları barındırmaması gerekir. Her ne kadar oyunlar, eğlenme maksadıyla oynansa bile oyunlarda yer alan bu tip içeriklerle verilen mesajlar, kullanıcıların bilinçaltına yerleşmektedir. Zamanla kullanıcıların bilinçaltında yer edinen bu tip mesajlar, oyuncuların bir ırka, dile vb. önyargılı tutum sergilemelerine yol açabilmektedir.³⁶⁶ Bu durum, zamanla insanlar arasında ayrışmalara neden olarak toplumsal kargaşayı beraberinde getirebilmektedir. Bu bakımdan içerisinde ırkçılık, ayrımcılık gibi unsurlar barındıran veyahut bir kesimi yüceltip bir kesimi dışlayarak toplumda fitne ve kargaşaya sebebiyet verebilecek oyunların oynanması caiz olmayacaktır. Zira Allah Teâlâ Kur'an'ı Kerim'de "Fitne, adam öldürmekten daha kötüdür."³⁶⁷ buyurmaktadır. Yine Kur'an'ı Kerim'de haksız yere üstünlük kuran ve bozgunculuk çıkaran kimselerin cezalandırılacağı bildirilmektedir.³⁶⁸ Ayrıca konuyla ilgili Hz. Peygamber, "İrkçılığa çağıran bizden

taşıdığından bahsetmiştik. Günümüz dijital oyunlarında oyunun hikâyesi belli bir dönemde veya belli bir coğrafyada geçiyorsa o bölge, gerçekte nasılsa veya tarihi kaynaklarda nasıl anlatılıyorsa oyunun grafikleri de aynı gerçekçilikte tasarlanarak oyuna yansıtılmaya çalışılmaktadır. Örneğin, oyunun hikâyesi veya oyunda yapılan bir görev, Asya kıtasında bir bölgede geçiyorsa, oyunda yer alan figürler veya nesneler de o bölgede yaygın olan dil, din ve kültüre ait unsurlar etrafında şekillenebilmektedir. Burada ihtiyatlı olma adına çocuklar ve yetişkin kullanıcılar arasında bir ayırım yapmak gerekir. Burada çocuklar, sürekli aynı objeler, aynı uyarıcılara maruz kalacak olursa zamanla o objeleri zihninde meşrulaştırabilir. Dijital oyunlarda da farklı coğrafyalarda geçen dini semboller, özellikle çocukların o dinlere karşı sevgi beslemelerine neden olabileceğinden bu duruma ihtiyatla yaklaşmak gerekmektedir. Yetişkinler ise oyunlarda yer alan farklı din ve kültürlerle ait sembollerini görerek onlar hakkında genel kültür bilgisi edinmiş olur. Bu durumu, farklı bir dine veya kültüre ait bir belgeseli izlemek veya o dine ait müzeleri gezmeye benzetebiliriz.

³⁶⁴ Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 97.

³⁶⁵ Şiddet ve ölüm duygusu temalı oyunlar, özellikle çocukların ve ergenlerin etkilenmelerine yol açabilmektedir. Dijital oyunlar, gençlerin saldırgan içerikli davranışlar sergilemelerinde tek başına bir etken olmasa bile yapılan araştırmalarda şiddet içerikli oyunların gençler üzerinde saldırgan davranışlar ortaya koymalarında etkisi olduğu görülmektedir. (Vatandaş, 2021, 410-412)

³⁶⁶ Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 566.

³⁶⁷ el-Bakara 1/191.

³⁶⁸ el-Kasas, 28/83.

değildir. Irkçılık için savaşan biden değildir. Irkçılık davası uğruna ölen bizden değildir.” buyurmaktadır.³⁶⁹ Benzer şekilde Peygamber Efendimiz veda hutbesinde, “Arap’ın Arap olmayana, Arap olmayanın Arap’a, beyazın siyaha, siyahın da beyaza hiçbir üstünlüğü yoktur. Allah katında üstünlük ancak takva ile dir.”³⁷⁰ buyurmaktadır. Zaten bu tip ayrımcı ve ötekileştirici eylemlerin toplumda fesada sebebiyet vereceği kuvvetle muhtemeldir. Dolayısıyla hem sedd-i zerâi prensibi gereği hem de “Toplumsal zararı def etmek için bireysel zarar tercih edilir.” kaidesi gereğince, bu tarz ötekileştirici ve ayrıştırıcı içerikler barındıran oyunların oynanması bir tarafa yasaklanması gerekir. Meseleye hukuki açıdan bakıldığında İslâm Hukuku, insanların temel hak ve sorumluluklarının belirlenmesinde herhangi bir ırk ayrımı gözetmez. Dili ve ırkı ne olursa olsun bütün Müslümanlar yasalar önünde eşittir. Fıkhi hükümlerin insanlar üzerindeki olumlu/olumsuz etkileri belirlenirken de ırklar arasındaki farklılıklar hiçbir şekilde dikkate alınmaz. Türk Ceza Kanununda da insanlar arasında ayrımcılık yapılması engellenmek istenmektedir. Nitekim ırk, renk, inanç gibi farklılıklara yönelik nefrete dayalı ayrımcılıklar suç sayılmaktadır.³⁷¹

3.1.1.5. Kumar ve Türevi Unsurlar Barındırmamalı

Kumar, “şans ve becerinin birlikte veya tek başına söz konusu olduğu bir olay yahut yarışmanın ya da belirsiz bir olayın sonucu üzerine bahse tutuşma ve bu yolla kazanç elde etme”³⁷² şeklinde tanımlanabilir. Dijital ortamda doğrudan ortaya para konularak oynanabilen kumar ve şans türünde oyunların mevcudiyeti söz konusu olabildiği gibi konusu ve türü itibarıyla kumar veya şans türünde olmayan ancak içerisinde bu tip unsurların yer alabildiği oyunlara da rastlamak mümkündür. Bu tip oyunlar, türü ve konusu itibarıyla normal seyrinde yani kumar unsurlarından bağımsız bir şekilde ilerleyen oyunlardır. Ancak kimi zaman oyunda elde edilmek istenen bir eşyanın³⁷³ kazanılabilmesi için oyuna belli miktarlarda para yüklenmekte yüklenen bu

³⁶⁹ Müslim, “İmare” 53; Ebu Davud, “Edeb” 121.

³⁷⁰ Bünyamin Erul, “Vedâ Hutbesi”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2012), 42/591-593.

³⁷¹ TCK, md. 122.

³⁷² Ali Bardakoğlu, “Kumar”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Ankara: TDV Yayınları, 2002), 26/364-367.

³⁷³ Oyuncular, dijital oyunlarda yer alan bu tip eşyalar için çoğunlukla eşya kelimesinin İngilizce karşılığı olan “İtem” kelimesini kullanmaktadır. Oyunlardaki bu tip eşyalar, oyunun türüne göre

para karşılığında çark çevrilmekte veya kasa, paket gibi ürünler satın alınarak açılmakta, kişinin şansına göre kasadan veyahut paketten oyun ile ilgili eşyalar çıkabilmektedir. Dijital oyunlarda bu tarz yollarla kazanılan eşyalar, kimi zaman dış dünyada oyuncular arasında para karşılığında satılabildiği gibi kimi zaman da sanal bir platform üzerinden satılabilmektedir. Bazen de bu eşyalar, dış dünyada satılmayıp sadece oyun içerisinde kullanılabilmektedir.

İnsanlık tarihinin her döneminde her toplumda görülen kumar oyunu ve türevleri,³⁷⁴ dinimizde kesin olarak yasaklanmıştır. Nitekim Kur'an'ı Kerim'de "Ey iman edenler! İçki, kumar, dikili taşlar, fal ve şans okları şeytan işi birer pisliktir. Bunlardan kaçının ki kurtuluşa eresiniz."³⁷⁵ buyurularak kumar ve şans oyunu türevleri kesin olarak haram kabul edilmekte³⁷⁶ ve malların hırsızlık, rüşvet, faiz ve kumar gibi batıl yollarla yenmesi kati surette yasaklanmaktadır.³⁷⁷ Görüldüğü üzere dinimizde kumar kesin olarak yasaklanmakta, kumarın belli bir türü kast edilmeyerek mana ve neticesi esas alınmaktadır. Bununla birlikte kumar oynayan kişilerin şahitliği İslâm mahkemelerinde geçersiz sayılmaktadır.³⁷⁸ Bu bakımdan, dijital ortamda para yüklenerek doğrudan doğruya kumar ve türevi (piyango, şans vb.) oyunları oynamak haram sayılacaktır. Eğer oyuncu aksiyon, macera, rol yapma gibi geliştirilme amacı kumar olmayan oyunları oynayarak burada çark çevirme, kasa, paket veya şans kutusu gibi ürünleri açarak oyunda eşya kazanacak olursa burada birkaç hususa dikkat edilmesi gerekmektedir. Kasa, paket gibi şans ürünleri, oyuna para yüklenerek alınıp açılır ve oyuncunun şansına göre kasadan veya paketten eşyalar çıkar ve bu eşyalar, oyuncular arasında para karşılığında alınıp satılırsa burada yapılan faaliyet kumar ve şans oyunu türünden sayılacaktır. Nitekim bazı dijital oyunlarda yapılan bu tip faaliyetlerde oyuncular, kasa veya paket açmak için oyuna yatırmakta ve yatırdığı paranın üç-beş katı değerinde bir eşya kazanarak onu nakde çevirebilmektedir. Aynı şekilde oyun piyasasında pek para etmeyen yani hiçbir oyuncunun itibar etmeyeceği

değişebilmektedir. Genel olarak bu eşyalar oyun parası, yakut vb. değerli madenler, silah, kostümü, zırh vb. gibi eşyalardan oluşmaktadır.

³⁷⁴ İrfan Ertürk, *İslam Huku Açısından Şans Oyunları ve Piyango* (Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008), 8.

³⁷⁵ el-Maide, 5/90.

³⁷⁶ Karaman, *Kur'an Yolu*, 2/336.

³⁷⁷ el-Bakara, 2/188; en-Nisâ, 4/29.

³⁷⁸ Mevsilî, *el-İhtiyar li-ta'lili'l-Muhtar*, 2/446; Hayreddin Karaman, *Günlük Hayatımızda Helâller Haramlar* (İstanbul: Nesil Yayınları, 1987), 157.

bir eşya da kazanabilmektedir. Netice olarak oyuncu, verdiği para karşılığında bir eşya kazanmak için olumlu/olumsuz bir netice alıp alamayacağı belli olmayan işe girişerek kumar ve piyango gibi şans yönü ağır basan ve kumara özendiren bir oyun oynamış olmaktadır.³⁷⁹ Bilindiği üzere oyunlarda yer alan bu tip işlemler zamanla alışkanlık haline gelmekte, oyuncular da oyunlardan para kazanabilme adına oyuna para yatırarak hiçbir çaba sarf etmeksizin oyunda yer alan bu tarz şans kutusu ve paketlerden eşyalar çıkararak bunlar üzerinden para kazanmaya çalışmaktadır. Diğer taraftan burada gerçekleştirilen işlem, şans yönü açısından cahiliye döneminde icra edilen ve daha sonra Hz. Peygamber tarafından yasaklanan,³⁸⁰ mülame ve münabeze türündeki satışlara benzerlik göstermektedir. Kaynaklarda söz konusu satışların yasaklanma gerekçesi olarak; kumara benzediği, mülkiyetin şansa bağlanması söz konusu olduğu için kumar manasına geldiği, bilinmeyen ve ihtimalli şeylerin satışının söz konusu olduğu ifade edilmektedir.³⁸¹ Meseleye akit nazariyesi açısından da bakacak olursak, oyunlarda satın alınan bu tip ürünlerin içerisinde tam olarak ne tür eşya çıkacağı bilinmeyeceğinden yani bir cehalet (bilinmezlik) söz konusu olacağından gerçekleştirilen işlem fasit sayılacaktır. Diğer taraftan yapılan bir araştırmada bu tip şansa dayalı kutu, paket gibi eşyaların alınması oyun içi satın alma ile ilgili tehlikeler arasında zikredilmektedir. Araştırmada bu tip eşyaların satın alınması ile kumar oynamak arasında güçlü bir ilişkinin olduğu müşahade edilmiştir. Kumara sebep olan bu tip tasarruflar, çocukların kumar oynamalarına imkân sağlamaktadır. Eğlence Yazılımı Değerlendirme Kurulu da (ESRB) bu tarz paket ve kutuları kumar olarak sınıflandırmıştır.³⁸² Burada oyuncu kazanmış olduğu eşyayı satmayıp sadece oyunda kullansa bile o eşyayı batıl yollardan kazanmış olacağından kumar ve şans oyunu türevinde bir faaliyette bulunmuş sayılacaktır. Eğer bu tip ürünler yine parayla alınır ancak şans eseri çıkan eşyalar, dış dünyada alınıp satılmaz sadece

³⁷⁹ Ertürk, *Şans Oyunları ve Piyango*, 6.

³⁸⁰ Buhârî, “Büyü 62-63, 93 “Libâs” 20.

³⁸¹ Sadrüşşeria Ubeydullah b. Mes’ud el-Mahbubi el-Hanefi, *Şerhü'l-Vikaye* (Amman: Müessesetü'l Varrak, 2006), 2/33; Ebü'l-Hasen Nûrüddîn Alî b. Sultân Muhammed el Kârî, *Fethu babi'l-inâye bi-şerhi'n-Nukâye* (Beyrut: Darü'l-Beşairi'l-İslamiyye, 2005), 2/336; Meydânî, *el-Lübab*, 1/381; Muhammed Emîn b. Ömer b. Abdilazîz el-Hüseynî ed-Dımaşkî, *Haşiyetü Reddû'l Muhtâr* (İstanbul: Kahraman Yayınları, 1984), 5/65-66; Celal Yeniçeri, “Münâbeze”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Ankara: TDV Yayınları, 2020), 31/561-562.

³⁸² Şeref Sağıroğlu vd. (ed.), *Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022), 422.

oyunda oyuncular tarafından kullanılırsa benzer şekilde oyuncu para karşılığında olumlu-olumsuz ne kazanacağını bilemediği şans türü bir oyun oynamış olacaktır. Kimi zaman bu tip eşyalar, oyun tarafından oyuncuya ücretsiz olarak verilmektedir.³⁸³ Oyunun ücretsiz olarak verdiği sandık, kutu gibi ürünlerden çıkan eşyalar, genellikle oyunda kullanılabilecek türden eşyalardır. Oyuncunun bu şekilde el edilen sandık, paket türü şeyleri açarak eşya kazanmasında normal şartlarda bir mahzur görülmemektedir. Ancak bu işlem, oyuncuyu oyuna para yatırarak para karşılığında bu işi yapmaya teşvik edecekse yapılan bu işlem caiz olmayacaktır.³⁸⁴ Zira burada yapılan işlem, mahiyeti itibariyle sıkıntı arz etmese bile burada vesileler oyuncuyu kumar ve şans oyunu gibi haram fiillere götüreceğinden burada gerçekleştirilecek olan işlem meşru kabilden olmayacaktır.³⁸⁵ Bu tip durumlarda oyuncuların ihtiyat gereği günaha düşmemek adına şüpheli şeylerden kaçınması, temelde mübah olan tasarruflardan kötülüğe götürebilir endişesiyle uzak durmaları gerekir.³⁸⁶

3.1.1.6. Oyuncuya veya Bir Başkasına Zarar Veren Türden Olmamalı

Dijital ortamlarda oynanan kimi oyunlar, oyunculara fiziksel, zihinsel, psikolojik gibi çeşitli açılardan zarar verebilmektedir. Dijital oyunların oyunculara verebileceği zararlar iki açıdan ele alınabilir. Bunlardan ilki, dolaylı olarak yani oyuncunun ekran başında fazla vakit geçirmesi gibi oyuncudan kaynaklanan zararlar,³⁸⁷ diğeri ise doğrudan doğruya oyunun çeşitli açılardan oyuncuya zarar vermesi şeklindedir. Bazı çevrimiçi oyunlarda düzenlenen kimi etkinlikler,³⁸⁸ oyuncuların kendilerine veya başkalarına fiziksel olarak zarar vermekte, hatta

³⁸³ Oyunun, oyuncuya vermiş olduğu bu tip günlük hediyeler, oyuna teşvik amacıyla verilmektedir. Oyuncu oyunu her gün oynamasa bile en azından hediye almak maksadıyla oyuna giriş yapması için bu tip hediyeler verilebildiği gibi oyuncu oyunda seviye atladıkça veyahut oyunda bir başarı elde etmesi gibi durumlarda da oyun tarafından ücretsiz olarak verilebilmektedir.

³⁸⁴ Kattan - Lütfi, “Ahkâmün müteallikatün bi-el’abil elektroniye”, 11-12.

³⁸⁵ Şevket Topal, *İslâm Hukuk Düşüncesinde Sedd-i Zerâi* (İstanbul: Ensar Neşriyat Yayınları, 2015), 32.

³⁸⁶ Topal, *İslâm Hukuk Düşüncesinde Sedd-i Zerâi*, 50.

³⁸⁷ Bu meseleye, “Oyuncunun riayet etmesi gereken şartlar bakımından” başlığında temas edildi.

³⁸⁸ Genellikle bu tip etkinlikler, “Challenge” yani meydan okuma etkinlikleri şeklinde ifade edilmektedir. Bu kısımda örnek olarak verdiğimiz “Mavi Balina” isimli oyunun orijinal ismi “The Blue Whale Challenge”dır.

oyuncuların intihar etmelerine dahi sebebiyet verebilmektedir.³⁸⁹ Örneğin, The Blue Whale (Mavi Balina) isimli meydan okuma temalı oyunun arkasındaki oyun yöneticileri, oyuncuya günde bir görev olmak üzere toplamda elli gün boyunca günlük hayatta yerine getirmesi gereken görevler vermekte ve bu görevleri yapıp yapmadığına dair geri dönütler istemektedir. Ancak verilen bu görevler, oyuncuya zarar verip psikolojisini bozabilecek türden görevlerdir. Bu görevlerden birkaçı şu şekildedir: Bir jiletle eline f57 çizip fotoğrafını gönder, sabah 4.20’de uyan ve gönderilen korkunç videoları izle, dudağını kes, gün boyu gönderilen korkunç videoları izle, bulduğun en yüksek çatıya çık ve orada bekle...”³⁹⁰ Oyunun ellinci yani en son görevinde ise oyunun arkasındaki manipülatörler, oyuncudan intihar etmesini istemektedir. Oyunda verilen görevlerin kabul edilmemesi durumunda ise oyuncular, kendileri veya aileleri üzerinden tehdit edilmektedir. Adı geçen oyun, ülkemizde iki kişi olmak üzere farklı ülkelerden de gençlerin intihar ederek ölmelerine veyahut kendilerine zarar vermelerine sebebiyet vermiştir. Mavi balina oyunu akabinde benzer türden yani gençleri intihara sürükleyen “Momo” adında bir oyun ortaya çıkmıştır. Son derece geniş bir yelpazeye sahip olan ve kullanıcıların kolayca erişim sağlayabildiği dijital oyun dünyasında bu ve buna benzer oyunlar bulunabilmektedir.³⁹¹ Oyun manipülatörleri çeşitli teknikler kullanarak oyuncuların doğrudan/dolaylı olarak kendilerine veya diğer canlılara zarar verebileceği türden oyunlar geliştirebildiği görülmektedir. Dijital oyun dünyasında görülen bu tip unsurlar, özellikle de çocuk yaştaki kullanıcıların şiddet ve saldırganlık eğilimlerini artırması veya kullanıcıların oyundaki karakterlere ilgi duyup özenmesi gibi çeşitli etkiler oluşturabilmektedir.

Canın korunması ilkesi, dinimizin beş zaruri ilkesinden birisidir. Nitekim Kur’an’ı Kerim’de, hiçbir sebep yokken kişinin, kasıtlı olarak kendisini veya bir başkasını öldürmesi veyahut da kendisini tehlikeye atması yasaklanmıştır.³⁹² İnsan hayatının kutsal sayıldığı dinimizde bir canı kurtarmak bütün insanların hayatını

³⁸⁹ Mehmet Yılmaz - Ferdi Candan, “Oyun Sanal İntihar Gerçek: ‘The Blue Whale Challenge/Mavi Balina’ Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme”, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (2018), 273.

³⁹⁰ Ertuğrul Talu, “Bir Oyundan Ötesi: Mavi Balina” The Blue Whale Adlı Oyunun Shneidman’ın İntihar Küpü” Modeli Bağlamında Analizi”, *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 20/3 (2019), 1052.

³⁹¹ Saniye Vatandaş, “Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi)”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 9/1 (2021), 414-419.

³⁹² el-Bakara, 2/195; en-Nisâ, 4/29,92-93; el-En’âm, 6/151; el-İsrâ, 17/33; el-Furkân, 25/68.

korumak gibi üstün bir fazilet kabul edilirken, haksız yere bir cana kıymak da bütün insanları öldürmek gibi büyük bir cinayet kabul edilmiştir.³⁹³ Öte yandan, zarar ve meşakkatin ortadan kaldırılması, toplum menfaatinin gözetilmesi dinimizde esastır. Bu açıdan zarara yol açan durumların ortadan kaldırılması, zararların telafi edilmesi gibi esaslar, dinimizde bir hayli öneme sahiptir. Bu esaslara fikhî açıdan da bakacak olursak fıkıh disiplininde; potansiyel olarak zarara yol açabilecek durumlar zarar gibi işlem görmekte, genel kural olarak hükümlerde zararın önlenmesi, tamamen önlenemiyorsa asgari düzeye indirgenmesi, ortaya çıktığı takdirde ise telafi edilmesi esas kabul edilmektedir.³⁹⁴ Zarar ile ilgili benzer hususlar Mecelle maddelerinde de net bir şekilde görülmektedir.³⁹⁵ Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda bir kişinin ne kendisine ne de bir başkasına zarar vermesi hiçbir surette meşru kabul edilmemektedir. Zira bir kişiye zarar vermek zulümdür. Zulüm ise dinimizde mutlak surette yasaklanmıştır. Yapılan fiil mübah olsa dahi netice itibarıyla başkaları bundan zarar göreceksa kişi bunu yapmaktan men edilir.³⁹⁶ Diğer taraftan oyun dünyasında görülen intihar olaylarına ilişkin olarak, intihara sebebiyet verme vb. eylemler, hukuk sistemlerinde cezasız kalmamaktadır. Nitekim Türk Ceza Kanununa göre, bir kişi başkasını intihara yönlendirir, teşvik eder veya intihar kararını kuvvetlendirirse iki ila beş yıla kadar; intiharın gerçekleşmesi durumunda ise dört ila on yıla kadar hapis cezasına çarptırılır.³⁹⁷ İslam Ceza Hukukunda ise başkalarının ölümüne neden olan fiiller, sebebiyet yoluyla öldürme başlığı altında incelenmektedir.³⁹⁸ Sebebiyet yoluyla öldürmede ölüme sebebiyet veren kişi, bizatihi öldürme eylemini doğrudan doğruya kendisi gerçekleştirmemekte ancak maktulün ölümünde dolaylı olarak etkisi

³⁹³ el-Mâide, 5/32; Karaman, *Kur'an Yolu*, 2/257.

³⁹⁴ Bilal Aybakan, "Zarar", *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2013), 44/130-134.

³⁹⁵ Mecelle, md. 19, 20, 25.

³⁹⁶ Abdülkerim Zeydan, *el-Veciz fi şerhi'l-Kavâ'idî'l-fikhiyye* (Beyrut: Müessesetür'r-Risale Naşirun, 2015), 87.

³⁹⁷ TCK, md. 84.

³⁹⁸ Sebebiyet yoluyla öldürme ile ilgili verilen örnekler arasında, umuma ait bir arazide izinsiz kuyu vb. kazarak başkasının içine düşerek ölmesi zikredilmektedir. Bahsi geçen türdeki dijital oyunlar da aslında hukuken izin verilmeyen, yasaklanmış oyunlardır. Ancak oyunun üretilmesi ile yasaklanıp kaldırılmasına kadar geçen süre içerisinde oyuncular kendilerini yaralayabilmekte veya öldürebilmektedir. Oyuncular, bu tarz oyunları oynamaya başlayınca adeta dipsiz bir kuyuya düşerek ölüme sürüklenmektedir. Diğer taraftan sebebiyet yoluyla öldürme çeşitleri arasında öldürmeye zorlama da zikredilmektedir. Bu tarz oyunları oynayan kişi psikoloji bunalımlar geçirerek intihara yönelebildiği gibi oyunun arkasındaki manipulatörler tarafından da tehdit, şantaj gibi farklı yollarla intihar etmeye zorlanmaktadır.

bulunmaktadır. Hanefilere göre tessebbüben öldürme, kısas cezasını gerektirmez. Zira kısas, bir kişinin doğrudan öldürülmesi sonucunda verilmektedir. Tesebbüben öldürme ise doğrudan öldürmeye eşit olamayacağından kısas gerekmez. Sebebiyet yoluyla bir kişi öldürüldüğünde akilenin diyet ödemesi gerekmemekte olup kişi üzerine kefarete gerekmez. Cumhura göre ise, ölüme sebebiyet veren kişi, zarar kastıyla bu işi yapar ve ortaya çıkan sebep sonucunda kişi ölürse kısas uygulamak gerekir.³⁹⁹ Ayrıca bu tarz oyunlar, oyuncunun intiharı ile sonuçlanmasa bile oyuncunun duygu ve psikoloji dünyasında yıpranmalara sebebiyet verebilmektedir. İleriki başlıkta da temas edildiği üzere bu şekilde meydana gelen manevi zararların maddi açıdan tazmin edilmesi mümkün görülebilmektedir.⁴⁰⁰

Gerek nasslar gerekse dinimizin temel ilkeleri göz önünde bulundurulduğunda; oyuncuların manipüle edilerek fiziksel, zihinsel, psikolojik vb. olmak üzere çeşitli açılardan zarar görebileceği oyunları oynamaları caiz değildir.⁴⁰¹ Benzer şekilde telkin veya tehdit dilmek suretiyle oyunculara dış dünyadaki canlılara zarar vermeleri istenen türden oyunları oynamak caiz olmayacaktır.⁴⁰² Bununla birlikte oyuncuların oyunda kullanmış oldukları elektronik oyun vasıtalarının da zarar verici nitelikte olmaması gerekmektedir.⁴⁰³

³⁹⁹ Mevsilî, *el-İhtiyar li-ta'lili'l-Muhtar*, 5/478; ez-Zühaylî, *el-Fıkhü'l-İslami*, 6/240.

⁴⁰⁰ Manevi zararların maddi açıdan tazmini ile ilgili bilgiler “Oyuncuya veya bir başkasına zarar veren türden olmamalı” başlığında verilmiştir.

⁴⁰¹ Abdu Ali Muhammed el-Cedi, “Asâru'l-cina'iyye ve'l-ictimaiyye li'l-el'abi'l-elektroniyye ‘Dirasetün fikhiyyetün kanuniyyetün mukarenetün fi dav'il-kanun es-Suudiy ve's-Şeriatil İslamiyye’”, *Journal of Human and Social Sciences* 7 (2023), 97.

⁴⁰² “Laib”, 35/268.

⁴⁰³ <https://www.youtube.com/shorts/pGMIKvp2kKs> (Erişim 25 Şubat 2023). Bağlantıda bahsi geçen yeni sanal gerçeklik gözlüğü, oyuncunun oyunda ölünce gerçek hayatta da ölebileceği şekilde tasarlanmış. Gözlüğe, beynin ön bölümünü hedef alacak şekilde patlayıcılar yerleştirilerek başlıktaki sensöre bağlanmış. Oyuncu oyunda ölünce sensör devreye girerek patlayıcılar patlayarak kişinin ölümüne sebebiyet verebiliyor. Ancak bu sanal gerçeklik gözlüğü gerçek bir ürün olarak piyasaya sürülmedi. Farz-ı misal bir oyun geliştiricisi, oyundaki gerçekliğin artırılması adına bunun gibi oyuncuya zarar verebilecek türden bir ürün tasarlasa; örneğin ileride oyuncunun giyebileceği bir oyuncu yeleği veya oyuncu kaskı vb. tasarlanır ve oyundaki karakterin darbe almasıyla giyilen bu yeleğe veya takılan kaska elektrik verilmesi gibi oyuncuya zarar veren durumlar meydana gelirse bu vasıtaların kullanılması caiz olmaz.

3.1.2. Oyuncunun Riayet Etmesi Gereken Şartlar Bakımından

3.1.2.1. Mahremiyet ile İlgili Hususlar Göz Ardı Edilmemeli

Oyuncuların dijital oyun ortamlarında dikkat etmeleri gereken önemli hususlar arasında mahremiyet meselesi gelmektedir. Dijital mahremiyet, kullanıcıların dijital ortamlarda nasıl davranmaları gerektiği, hangi verileri karşı tarafla paylaşıp paylaşılmamaları gerektiği ile ilgili bir kavramdır. Dijital oyunlarda kişisel fotoğraf, adres, oyun ve banka hesabı vb. bilgilerin yabancı kişiler ile paylaşılmaması gerekmektedir. Yediden yetmişe her yaştan oyuncunun erişim sağlayabildiği dijital oyunlarda kişisel bilgilerin paylaşılması tehdit, şantaj gibi çeşitli şekillerde oyuncuların, özellikle de çocuk oyuncuların, aleyhinde kullanılabilir. Bu platformlarda paylaşılacak bilgilerin kullanıcının veya yakınlarının aleyhinde kullanılabilecek türden bilgiler olmaması gerekmektedir.⁴⁰⁴ Bu tarz gizli tutulması gereken kişisel veriler, kimi zaman bazı oyunların yüklenmesiyle birlikte kullanıcıların konum,⁴⁰⁵ mikrofön ve kamera gibi vasıtaları oyun tarafından kullanılarak kullanıcılar; dinlenip fotoğraflanabilme, yer tespitinde bulunabilme gibi risk unsuru taşıyabilecek durumlarla karşı karşıya kalabilmektedir. Böylece oyuncular, bir nevi açık hedef haline gelmiş olmaktadır.⁴⁰⁶ Yine bunun gibi kimi oyunlarda oyunculara, başkalarının mahremiyet sahalarının veya stratejik bölgelerin konumları görev olarak gösterilerek oyunculardan bu bölgelere girmeleri, hatta kimi zaman bu sahaları fotoğraflamaları istenmektedir.⁴⁰⁷

Dinimiz mahremiyete ve özel hayatın gizliliğine önem atfetmekte, insanların ayıp ve kusurlarının araştırılmasını yasaklamakta ve bu hususların gizli tutulması

⁴⁰⁴ Hatice Öztimur - Yasin Yoğun, *Dijital Oyunlarda Mahremiyet* (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2021).

⁴⁰⁵ Kur'an'ı Kerim'de: "Ey iman edenler! Kendinizi tanıtırız izin almadan ve içinde oturanlara selâm vermeden kendi evlerinizden başka evlere girmeyin. Sizin için daha iyi olanı budur; umulur ki düşünüp anlarsınız." (Nûr, 24/27.) buyurulmaktadır. Buradaki ayet, konut/mesken dokunulmazlığıyla yakından ilişkilidir. Yine Hz. Peygamber'in: "Hiç kimsenin izin almaksızın bir başkasının evinin içine bakması helâl değildir. Bakarsa eve girmiş demektir." (Buhârî, "İsti'zân" 11.) hadisi de aynı konuyla ilgilidir. Naslardan anlaşılacağı üzere kişinin meskeni dokunulmazdır. Sahibinin izni almaksızın başkasının meskenine girilemeyeceği gibi çeşitli vasıtalar kullanılmak suretiyle kişinin meskeni dinlenemez ve görüntülenemez.

⁴⁰⁶ Yeni Şafak, "Pokemon Go'da Büyük Tehlike", <https://www.yenisafak.com/teknoloji/pokemon-goda-buyuk-tehlike-2503684>, *Yeni Şafak* (blog), ts. (Erişim 25 Şubat 2023).

⁴⁰⁷ Aid Ahmed el-Hadi Osman, "El'abû'l-elektroniiyye ve ahkâmûha fı'l-fıkhîl-İslâmî", *Mecelletü kîta'îş-şeria ve'l-kanun* 2021/12 (2020), 301.

gerektiğini emretmektedir. Nitekim Allah Teâlâ Kur'an'ı Kerim'de "Birbirinizin kusurlarını ve mahremiyetlerini araştırmayın."⁴⁰⁸ buyurmaktadır. Benzer şekilde Hz. Peygamber, "...Kim bir Müslüman'ın ayıp ve kusurunu örterse Allah Teâlâ da o kimsenin ayıp ve kusurunu örter."⁴⁰⁹ buyurmaktadır. Bu yönüyle kişinin gizli tuttuğu bir şeyi araştırmak ve açık etmek, dinimizce yasaklandığından gayri meşru bir davranış sayılacaktır.⁴¹⁰ Dinimizde mahremiyet, yalnızca kişinin kendisine bırakılan bir alan olmayıp bu alanın sınırları bizzat Allah Teâlâ tarafından tayin edilerek koruma altına alınmış ve bu sınırların muhafaza edilmesi istenmiştir. İslam hukukçuları mahremiyet hakkının "Allah hakkı" ve "Kul hakkı" başlıklarından hangisinin içerisinde mütalaa edilmesi gerektiği noktasında hem fikir değildir. Ancak bir görüşe göre mahremiyet hakkı, müşterek hak olmakla birlikte Allah hakkı galip gelen bir haktır. Buna göre Müslümanlar, birbirlerinin konut ve beden mahremiyetlerine zarar verebilecek davranışlardan kaçınması, sırlarını koruması gerekmektedir. Aksi halde bu hakların ihlal edilmesiyle önce Allah, sonra kul hakkı ihlal edilmiş olacaktır.⁴¹¹ Dinimizin mahremiyet konusunda takınmış olduğu hassas ve ince tavır, İslâm medeniyetinde de somut bir şekilde görülmektedir. Nitekim Osmanlı medeniyetindeki bazı uygulamalara bakılacak olursa; Mecelle'nin 1202. maddesine göre: "Bir kimse kendi arsasına yaptığı evde komşusunun avlusunu görecektir şekilde pencere açamaz." yine 1205. maddede: "Kişi meyve toplamak için ağaca çıkmadan önce komşularına haber vermek zorundadır." Bu şekilde yapılan düzenlemeler, İslâm medeniyetinde mahremiyet olgusuna verilen değeri açıkça göstermektedir.⁴¹² Benzer şekilde, kuşlarla oynayan kişinin İslâm mahkemelerinde şahitliğinin kabul edilmemesi de mahremiyet olgusuyla irtibatlıdır. Nitekim, kişinin kuşlarla oynamak için çatı gibi yüksek yerlere çıkacağı ve buralardan başkalarının avretlerini veya gizli hallerini göreceği bu duruma gerekçe olarak gösterilmektedir.⁴¹³ Mahremiyet haklarının ihlali İslâm Ceza Hukukunda ta'zir

⁴⁰⁸ el-Hucurat 49/12. Mahremiyet ile ilgili diğer ayetler için bkz. Nûr Suresi 27-28, 58-59; Ahzâb Suresi, 53. ayetler. Ayetlerde başkasının meskenine izinsiz girmeme, kişilerin özel alanları ile ilgili mahremiyet kurallarına dikkat etme gibi hususlara değinilmektedir.

⁴⁰⁹ Buhârî, "Mezâlim" 3; Müslîm, "Birr" 58.

⁴¹⁰ Karaman, *Kur'an Yolu*, 5/96.

⁴¹¹ Sevedgöl Çekiç, *İslam Hukukunda Mahremiyet ve Sosyal Medya* (Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 18.

⁴¹² Sevedgöl Çekiç - Tevhit Ayengin, "Sosyal Medyadaki Mahremiyet İhlallerinin Bazı Fikhî Yansımalarına Dair", *Mütefekkir* 8/15 (2021), 80.

⁴¹³ Mevsilî, *el-İhtiyar li-ta'li'l-Muhtar*, 2/420.

kapsamında değerlendirilmektedir. Ta'zir cezaları ise sopa, kınama, para, hapis, görevden uzaklaştırma ve sürgün gibi farklı şekillerde uygulanabilmektedir. Bu cezalar, mahremiyet sınırlarının ihlal ediliş şekline ve ihlal eden kişiye göre farklılık arz edebilmektedir.⁴¹⁴ Türk Ceza Kanunu'na göre de özel hayatın ihlal edilmesi suç teşkil etmektedir. Buna göre özel hayatın gizliliğini ihlal eden kişi, hapis cezası ile cezalandırılmaktadır.⁴¹⁵

Bütün bu durumlar göz önünde bulundurulduğunda kişinin mahremiyet ile ilgili haklarını ihlal eden oyunları oynamak gerek dinimizin koymuş olduğu mahremiyet sınırlarının ihlal edilmesi gerekse özel hayat ile ilgili bilgilerin deşifre edilerek oyuncunun tehdit, şantaj vb. gibi çeşitli yollarla zarar görmesine sebebiyet verebileceğinden caiz olmayacaktır. Zira kişinin özel hayatının başkaları tarafından araştırılması, gözetlenmesi ve başkaları tarafından paylaşılması kişilik haklarına saldırıdır. Kişilik haklarının başkalarınca ihlal edilmesi ise dinimizce yasaklanmıştır.⁴¹⁶ Bu bakımdan dijital oyun ortamlarında oluşabilecek mahremiyet risklerine karşı oyuncuların ihtiyatlı davranmaları gerekmektedir. Özellikle de küçük yaştaki kullanıcılara, online oyun ortamında iletişim kurarak tanıştıkları insanların kendilerini olduğundan daha farklı kişiler olarak tanıtarak karşı tarafı kandırabilecekleri bildirilmelidir. Bu yaştaki kullanıcıların bilirkişiler tarafından onaylanan ve zararsız olduğu kabul edilen oyunlara yönlendirilmesi daha doğru olacaktır. Yetişkin kullanıcılar ise oyun ortamında tanıştığı kişilerle sosyal yaşantılarını olumsuz yönde etkileyebilecek türden iletişime girmemeye dikkat etmelidir. Diğer taraftan, oyun ortamında kişisel verilerin paylaşılmaması, oyun oynanan elektronik cihazlar alınıp satılırken bu tarz bilgilerin silinmiş olması mahremiyet açısından önem taşımaktadır.⁴¹⁷

⁴¹⁴ Hüseyin Öresin, *Günümüz Hukukuyla Mukayeseli Olarak İslam Hukukunda Özel Hayatın Korunması* (Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007), 63; Cemalettin Şen, "İslam Hukuku Açısından Mahremiyet-Zaman İlişkisine Mukayeseli Bir Bakış", *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 7/1 (2016), 940.

⁴¹⁵ TCK, md. 134.

⁴¹⁶ Çekiş - Ayengin, "Mahremiyet İhlallerinin Bazı Fikhî Yansımalarına Dair", 77.

⁴¹⁷ Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 284.

3.1.2.2. Oyun Alışkanlığı Ölçülü ve Dengeli Olmalı

Her açıdan ölçülü ve dengeli olmamız gerektiğini tavsiye eden dinimiz⁴¹⁸, zamanımızı da aynı ölçüde düzenli bir şekilde tanzim etmemizi tavsiye etmektedir. Sanal oyun evreninde oyuncuların oynamış oldukları oyunlar meşru olsa bile oyuncuların burada gereğinden fazla mesai harcamamaları, gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir denge kurmaları gerekmektedir. Nitekim ekran başındaki bir oyuncunun kendisini oyuna gereğinden fazla kaptırması, ibadetlerini ve yerine getirmesi gereken diğer vazifeleri ihmal etmesine veya gerektiği gibi yerine getirmemesine, kendileri için daha faydalı olabilecek işleri ertelemelerine neden olabilir. Daha da önemlisi oyun ile gereğinden fazla meşgul olan bir oyuncu, bu süre zarfında Allah Teâlâ'yı unutma gibi bir sıkıntıyla karşı karşıya kalabilir. Bu durumu şu şekilde anlayabiliriz: Günümüzde oldukça gerçekçi bir hâl alan dijital oyunlar, oyuncuları yoğun bir şekilde etkisi altına alabilmektedir. Bazı oyuncular, oyunun büyümesine kapılarak adeta hipnoz olmuşçasına kendilerini dış dünyadan soyutlayarak oyun içindeki sanal dünyaya ve oyundaki karakterlere kendilerini kaptırmaktadır. Ruhu ve zihni oyun evreninde takılı kalan kullanıcı, oyun içerisinde yapması gereken görevlere odaklanarak dış dünyada yerine getirmesi gereken işleri ya unuttur ya da askıya alır.⁴¹⁹ Böylesine kendini oyuna kaptırarak gerçek hayattan kopan kişinin zaman ve mekân algısı bozulur, sadece oyunla bağlantı kurar ve bütün zihni çabalarını oyun için harcar.⁴²⁰ Bu şekilde haleti ruhiyeye bürünen bir kişi, doğal olarak ibadet ve itaat gibi Allah Teâlâ'ya karşı yerine getirmesi gereken vecibeleri ya unuttur, ya ihmal eder, ya da hakkıyla ifa etmez. Dijital oyun platformlarında aşırı ve kontrolsüz bir biçimde vakit geçirmek siber aylaklık,⁴²¹ dijital bağımlılık, dijital yorgunluk⁴²² ve

⁴¹⁸ el-Bakara, 2/143.

⁴¹⁹ Sümmani Alıç, *İnternetin, Televizyonun ve Bilgisayar Oyunlarının Üniversite Gençliğine Etkileri: Obezite, Tükenmişlik, Fiziksel Aktivite Eksikliği ve Uyku Düzensizliği* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 20.

⁴²⁰ Sağıroğlu vd., *Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 37-39.

⁴²¹ Siber aylaklık, kişinin teknolojik araçları amaç dışı kullanarak kendisinden beklenen sorumlulukları yapmak yerine sorumluluk dışı işler yapması ile ilgili bir kavramdır. Örneğin bir kişinin, yerine getirmesi gereken sorumlulukları bırakıp telefon veya bilgisayardan mesajlaşma, sohbet odalarında gezinme veya video oyunu oynama gibi sorumluluk dışı işler yapması siber aylaklık, başka bir tabirle “siber kaytarma” olarak kabul edilir.

⁴²² Dijital yorgunluk, teknolojik araçların aşırı kullanım sonucu meydana gelen zihinsel yorgunluk veya zihinsel tükenmişlik halidir. Bu durum kişilerde enerji eksikliği, zihin parçalanması, tükenmişlik gibi olumsuzluklara yol açabilmekte hatta vücuda da zarar verebilmektedir.

dijital tükenmişlik gibi sorunları beraberinde getirebilmektedir.⁴²³ Siber aylaklık, üretim kaybı, kötü zaman yönetimi, sorumlulukların yerine getirilememesi, kötü iş akışı, zaman israfı gibi olumsuzluklara yol açmaktadır. Oyun bağımlılığı ise kullanıcının oyunda gereğinde fazla vakit harcamasıyla birlikte zamanla oyun üzerindeki kontrolünün kaybolması ve oyuna öncelik tanınmasıyla ilgili bir durumdur. Bu aşamada kullanıcı, oyun oynamayı sorumluluklarının önüne geçirerek oyun oynamayı öncelikli faaliyet olarak tanımlamaktadır.⁴²⁴ Bağımlılık akabinde ise dijital yorgunluk ve dijital tükenmişlik gibi sorunlarla karşı karşıya kalan kullanıcılar fiziksel, zihinsel, psikolojik gibi çeşitli açılardan zararlara uğramaktadır.⁴²⁵

Çalışma hayatının yorgunluğunu ve günlük yaşamın sıradanlığını unutmak ve enerji depolamak için eğlenmek, insan için normal bir durumdur. Ancak dinimizde, her şeyde olduğu gibi oyun ve eğlence konusunda da ölçülü ve dengeli bir tutum sergilenmesi gerektiği tavsiye edilmektedir. Bu sebeple oyun ve eğlence sahasında dengeli ve kontrollü bir tavır takınılarak hareket edilmeli, bu platformlarda gereğinden fazla vakit harcanmamalıdır. Nitekim dijital oyun platformlarında gereğinden fazla mesai harcanması, vaktin boşa harcanması olarak değerlendirilecektir. Konuyla ilgili Hz. Peygamber, “İki nimet vardır insanların çoğu bunların kıymetinden habersizdir: Sıhhat ve boş vakit.”⁴²⁶ Yine konuyla ilgili bir Hadis-i şerifte de “kişinin kıyamet günü ömrünü nerede ve nasıl geçirdiğinden... hesaba çekileceği.”⁴²⁷ Bildirilerek konuyla ilgili uyarıda bulunmaktadır. Bu bakımdan bir oyun, meşru olsa bile kişinin gereğinden fazla oyuna vakit harcaması caiz olmayacaktır.⁴²⁸ Eğer kişi, oyunla gereğinden fazla meşgul olarak namaz gibi farz vecibeleri veya yerine getirmesi gereken önemli işlerden kendini alıkoyarsa haram işlemiş olacaktır.⁴²⁹ Bu bakımdan kişi, başta Allah Teâlâ’ya itaat olmak üzere kendisine, ailesine ve akrabalarına

⁴²³ Sağıroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 449.

⁴²⁴ Sağıroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 446-447.

⁴²⁵ Bu mesele, “Oyuncunun kendisine verebileceği zararlar bakımından” başlığında ele alındı.

⁴²⁶ Buhârî, “Rikak” 1.

⁴²⁷ Tirmizi, “Kıyame” 1.

⁴²⁸ Oyun vasıtalarının tarihi seyrini ele aldığımız bölümde Emevi ve Abbasiler dönemi oyun ve eğlence hayatındaki birtakım aşırı/ölçüsüz tutumlara ve bunların ortaya çıkardığı sıkıntılara temas ettik.

⁴²⁹ Aynî, *el-Binaye*, 12/253; “Laib”, 35/268.

ayırması gereken zamanı dijital oyun platformlarında harcamamak suretiyle yeterli ölçüde bu platformlarda eğlence ihtiyacını karşılayabilir.⁴³⁰

3.1.2.3. Oyun İçi İletişim ile İlgili Hususlara Dikkat Etmeli

Başka oyuncularla birlikte takım halinde oynanan online oyunlarda oyuncular, takım arkadaşlarıyla sesli veyahut yazılı; rakip oyuncularla da yazılı olarak iletişim kurabilmektedir.⁴³¹ Bu tarz oyunlarda zaman zaman hata yapan veya iyi bir performans sergileyemeyen oyuncular takım içerisindeki bir veya birkaç oyuncu tarafından alay etme, küfür, sövgü gibi çeşitli hakaretler içeren söylemlere maruz kalabilmekte, maruz kalan kişi de aynı şekilde karşı tarafa sözlü veya yazılı olarak misliyle karşılık verebilmektedir. Bu şekilde oyuncular arasında saygı sınırlarını aşan nefret söylemleri karşılıklı olarak sarf edilmeye başlandığında oyun farklı bir hal almakta ve adeta hakaret yarışmasına dönüşmektedir. Öyle ki, birbirlerine sinirlenen oyuncular birbirlerinin aile, ırk, etnik köken, dini inanç ve mezhebine dahi hakaretler edebilmektedir. Dijital oyunlarda rastlanan bu tip durumlar, yalnızca oyuncuların birbirleriyle iletişimi esnasında meydana gelmekle kalmamakta, oyuncuların oyunda oluşturmuş oldukları avatar, nickname (kullanıcı adı), klan adları vb. gibi yerlerde de bu tarz nefret söylemlerine rastlanabilmektedir.⁴³²

Hangi ortamda olursa olsun, ayrımcı dil, hakaret ve nefret söylemleri bir toplumun huzur, güven, birlik ve beraberlik içerisinde yaşama alışkanlığının oluşması ve sürdürülmesi önünde büyük bir engel teşkil etmektedir.⁴³³ İnsanlara güzel ahlakla muamelede bulunmamamızı tavsiye eden dinimiz,⁴³⁴ insanların birbirlerini aşağılayıp,

⁴³⁰ Fahd, *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fıkhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti*, 71; el-Cedi, "Asâru'l-cina'iyye ve'l-ictimaiyye li'l-el'abi'l elektroniyye", 98.

⁴³¹ Burada oyun sistemi, oyuncuları rastgele eşleştirerek bir takımda toplayabildiği gibi kimi zaman dış dünyada tanışıklığı olan kişiler aynı oyunu takım haline oynayabilmektedir. Oyun içi iletişimde ortaya çıkan sıkıntılar genellikle oyunun rastgele oyuncuları aynı takımda topladığı yani birbirini tanımayan oyuncular arasında meydana gelmektedir. Nitekim ekran başındaki oyuncular, gerçekte birbirlerini tanımadığından birbirlerine karşı saygısızca davranma, hakaret içeren söz ve davranışlar sergileme noktasında kendilerini özgür hissetmektedir. Bu bakımdan, dış dünyada haddi aşan davranışlardan kaçınan kişiler, ekran başında kendilerini özgür hissedebilmekte ve ahlaki unsurları göz ardı edebilmektedir.

⁴³² Öztekin - Öztekin, "Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil", 546-552; Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 367.

⁴³³ Öztekin - Öztekin, "Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil", 538.

⁴³⁴ Tirmizî, "Birr" 55.

küçümsemelerini, birbirleriyle alay etmelerini, alay⁴³⁵ edici lakaplar takmalarını yasaklamıştır. Allah Teâlâ Kur'an'ı Kerim'de, “ Ey İman Edenler! Bir topluluk başka bir toplulukla alay etmesin; zira onlar kendilerinden daha iyi olabilirler. Kadınlar da başka kadınlarla alay etmesinler; belki alay ettikleri kendilerinden daha hayırlıdır. Birbirinizi aşağılamayın, birbirinize kötü ad takmayın...”⁴³⁶ buyurmaktadır. Benzer şekilde Kur'an'ı Kerim'de, “İnsanları arkadan çekiştirmeyi, yüzlerine karşı da el, kaş, göz işaretleriyle alay etmeyi âdet haline getiren her bir kişinin vay haline!”⁴³⁷ buyurularak insanların onur ve şahsiyetinin korunmasına katî surette önem atfedilmekte ve bu tür davranışlarda bulunanlar kınamaktadır.⁴³⁸ Konuyla ilgili Hz. Peygamber: “Mümin, insanların şerefine saldırıda bulunan, lânet okuyan, çirkin sözler sarf eden ağzı bozuk kişi değildir.”⁴³⁹ buyurmaktadır. Diğer taraftan Kişilerin bulundukları ortam sanal dahi olsa bir Müslümanın diğer bir Müslüman'ın bulunduğu ortamda kendini güvende hissetmesi gerekir. Zira Hz. Peygamber, “Müslüman, elinden ve dilinden diğer Müslümanların emin ve selamette bulunduğu kimsedir.”⁴⁴⁰ buyurarak bir Müslüman'ın diğerine gerek eliyle fiili olarak gerekse diliyle sözlü olarak hakaret, aşağılama, sövme, gıybet ve iftira vb. gibi herhangi bir surette zarar vermemesi gerektiğini buyurmaktadır. Küfür, alay ve sövgü gibi söylemler kardeşlik, arkadaşlık bağlarını kopararak insanları birbirlerinden uzaklaştırmakta, sosyal hayatta yaralar açarak değişik vesilelerle kişilerin dindarlığına zarar vermektedir. Önceki kısımda da ifade edildiği üzere dinin temel esaslarına hakaret ve sövgü içeren söylemlerde bulunmak kişiyi dinden çıkarabilmektedir. Bu şekilde kişinin dinden çıkmasına sebebiyet verebilecek sözler sarf edilmese bile insanın insana veya nesnelere yönelik örfen sövgü içeren ifadeler kullanması da kural olarak haram sayılmaktadır. İslâm Ceza Hukukunda fakihler, başta sövgü olmak üzere bir kişinin onurunu zedeleyecek nitelikte hakaret içerikli lakaplar takılmasını ta'zir cezası kapsamında değerlendirmiştir. Zira bu gibi söylemlerle karşı taraf rencide edilmekte

⁴³⁵ Dijital oyun ortamındaki şakalaşmalar hususunda Asr-ı Saadet dönemi mizah anlayışı bizim için örneklik teşkil etmektedir. Zira ilgili başlıkta, şakalaşmalar hususunda aşırılıktan uzak bir tutum sergilenmesi gerektiğini ve insanlar arasındaki dostluğu, sevgiyi yok eden mizah anlayışının kınandığına dikkat çektik.

⁴³⁶ el-Hucurât, 49/11.

⁴³⁷ el-Hümeze, 104/1.

⁴³⁸ Karaman, *Kur'an Yolu*, 5/686.

⁴³⁹ Tirmizî, “Birr” 48.

⁴⁴⁰ Buhârî, “İman” 4,5.

ve onuruna leke sürülmektedir.⁴⁴¹ Ayrıca sanal oyun evreninde başkalarının inandığı ve kutsal saydıkları değerlere hakaret etmek, dinimizin edep ve ahlâk ile ilgili öğretileriyle bağdaşmamakla birlikte dinimize zarar verebilir. Nitekim Allah Teâlâ Kur'an'ı Kerim'de: "Allah'tan başkasına tapanlara kötü söz söylemeyin; sonra onlar da bilmeden, taşkınlık yaparak Allah hakkında kötü söz söylerler..."⁴⁴² buyurarak bu duruma işaret etmiştir. Zira ayette, yanlış olan bir şeyin hakaret, sövgü gibi dinimizin ilkeleriyle bağdaşmayan bir üslupla düzeltilmesinin caiz olmadığına işaret edilmekte, Müslümanların İslam'a hakaret edilmesine imkân verecek söz ve davranışlardan kaçınmaları emredilmektedir.⁴⁴³

Bütün bu hususları göz önünde bulunduracak olursak, sanal oyun ortamında bir oyuncunun başka bir oyuncuya alay, hakaret, küfür gibi saygı sınırlarını aşan veya din, dil, ırk gibi hususlarda nefret içerikli söylemlerde bulunması caiz olmayacaktır.⁴⁴⁴ Diğer taraftan bir oyuncunun sanal oyun ortamında gerek yazılı⁴⁴⁵ gerekse sözlü olarak din ile ilgili hususları espri ve alay konusu yapmak, küçümsemek gibi davranışlardan kaçınması gerektiğini ve bu tip davranışların, daha önce de ifade edildiği üzere,⁴⁴⁶ kişiyi küfre götürebileceğini burada tekrar ifade etmek gerekir.

3.1.2.4. Oyun Esnasında Kendisine veya Diğer Oyunculara Zarar Verebilecek Davranışlardan Kaçınmalı

Dijital oyunlarda zarar kavramı, esasında çok yönlü bir kavram olup farklı açılardan ele alınabilir. Zarar ile ilgili önceki başlıkta dijital oyunun doğrudan doğruya kullanıcıya vermiş olduğu zararlara değinmiştik. Bu başlıkta ise oyunculardan kaynaklanan zararları ele alacak, ekran başındaki oyuncuların kendilerine ve oyun dünyasındaki diğer oyunculara nasıl zarar verdiğine değineceğiz.

⁴⁴¹ Boynukalın, "Sövmeye", 37/397-398; Çekiç - Ayengin, "Mahremiyet İhlallerinin Bazı Fikhî Yansımalarına Dair", 85.

⁴⁴² el-En'âm, 6/108.

⁴⁴³ Karaman, *Kur'an Yolu*, 2/453-454.

⁴⁴⁴ Fahd, *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fikhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti*, 37; Karaman, *Helâller Haramlar*, 165.

⁴⁴⁵ Bazı oyuncular, oyundaki birtakım yazılı vasıtaları kullanarak İslâm diniyle ilgili hususları alay konusu yapabilmektedir. Söz gelimi oyundaki sohbet kutucuğunu, kullanıcı adını veya oyunda kuracağı bir klanın veya grubun adını İslâm diniyle ilgili hususları alay konusu yapacak şekilde düzenleyebilmektedir. Bu tip durumlar oyundaki mikrofon gibi sözlü iletişim vasıtalarını kullanmak suretiyle de gerçekleştirilmektedir.

⁴⁴⁶ Bu husus, 3.1.1.2. nolu başlıkta ifade edildi

3.1.2.4.1. Oyuncunun Kendisine Verebileceği Zarar Bakımından

Burada “Bir şeyin fazlası zarar” mantığı vardır. Yani oyun, bizatihi oyuncuya fayda sağlayan türden olsa dahi oyuncu, oyun ortamında aşırı düzeyde ve kontrolsüz bir şekilde vakit geçirince bir süre sonra başta bağımlılık olmak üzere fiziksel, sosyal ve psikolojik olmak üzere farklı açılardan zarar görmeye başlayabilir. Dijital oyunların kontrollü ve ölçülü bir şekilde oynanması kişiye açıdan çeşitli faydalar sağlayabilmektedir. Ancak saatlerce oynanması halinde zamanla kişide bağımlılık meydana getirebilmektedir. Yapılan bir araştırmada oyun bağımlılarıyla uyuşturucu bağımlılarının benzer oranda dopamin salgıladığı belirlenmiştir. Bu noktadan bakıldığında oyun bağımlılığı, bazı çevrelerce uyuşturucu bağımlılığın bir türü olarak değerlendirilmektedir. Bağımlılığın ileri safhalarında ise oyuncular fiziksel ve psikolojik açılardan yıpranmakta hatta ölüm tehlikesiyle bile karşı karşıya kalabilmektedir. Nitekim oyun bağımlılığı; akademik başarılarda düşüş, düzensiz uyku alışkanlıkları, fiziksel aktivitede yetersizlik, sağlıksız beslenme ve obezite, kas ve iskelet sistemi sorunları, kişisel bakım eksiklikleri gibi sorunları beraberinde getirmektedir. Bununla birlikte günlük yaşantısını sürekli oyun oynayarak geçiren kullanıcılarda içe kapanık olma, dış dünyadan uzaklaşma, görev ve sorumluluklarını yerine getirememeye bağlı kişilik değişimi, öğrenme bozuklukları, anti sosyal davranışlar gibi sosyal ve psikolojik problemler görülebilmektedir. Ayrıca hiç ara vermeden günlerce oyun oynayan bir kişi ile saatlerce ara vermeden oyun oynayan bir kişinin kalp yetmezliğinden öldüğü vakıada görülmektedir.⁴⁴⁷ Diğer taraftan az rastlansa dahi bazı epilepsi hastaları video oyunlarında yanıp sönen ışıklara maruz kalınca ışık uyarımından dolayı epilepsi nöbeti geçirebilmektedir. Bu ve benzeri durumdaki hastaların doktora danışıp epilepsi nöbetini tetikleyebilecek türden oyunlardan kaçınması doktorun talimatları doğrultusunda hastalığını tetiklemeyecek oyunları oynaması gerekmektedir.⁴⁴⁸

⁴⁴⁷ Bünyamin Ayhan - Mihrali Köseliören, “İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık”, *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 6/1 (2019), 22; Ferhat Özbek, *İslâm’da Spor, Oyun ve Eğlence* (Aksaray: Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020), 110; Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 427.

⁴⁴⁸ “Işığa Duyarlı Nöbet Uyarısı | Xbox Support”, <https://support.xbox.com/tr-TR/help/family-online-safety/online-safety/photosensitive-seizure-warning%20/>, ts. (Erişim 25 Şubat 2023); “Sağlık Uyarısı-PlayStation”, <https://www.playstation.com/tr-tr/legal/health-warning/>, ts. (Erişim 25 Şubat 2023).

3.1.2.4.2. Oyuncunun Diğer Oyunculara Verebileceği Zararlar

Bakımından

Online dijital oyunlarda oyuncular, oyundaki takım arkadaşlarına veya rakip oyunculara farklı yollarla zarar verebilmektedir. Oyuncuların yapmış olduğu bu tip davranışlara siber zorbalık⁴⁴⁹ denilebildiği gibi oyuncuların sanal oyun dünyasında kullandıkları oyun tabiriyle bu tarz davranışlar, trolleme veya toksik davranış olarak nitelendirilmektedir. Söz gelimi bir oyuncunun oyun içerisinde kendi takım arkadaşlarına küfür, vb. sözlü hakaretlerde bulunma, kendi takım arkadaşını öldürmeye çalışma, afk kalma⁴⁵⁰, rakip oyunculara yardım etmek amacıyla bilerek yenilme veya kendi takım arkadaşlarının yapacağı hamleleri rakip oyunculara söyleme, oyunda hile kullanma,⁴⁵¹ smurf hesap açma⁴⁵² gibi çeşitli davranışlarda bulunarak diğer oyunculara zarar verebilmektedir.⁴⁵³ Toksik davranışlar sergileyen bir

⁴⁴⁹ Siber zorbalık, bir kişinin dijital ortamda karşı tarafa etik dışı davranışlarda bulunarak kasıtlı bir şekilde zarar vermesidir. Daha basit bir tabirle siber zorbalık, geleneksel zorbalığın dijital platformlarda vücut bulmuş halidir. Günümüzde küfür, alay etme, dışlama, tehdit etme, sözel taciz, karşı tarafın hesabını ele geçirme, tehdit ve şiddet mesajları gönderme gibi davranışlar yaygın görülen siber zorbalık örneklerinden birkaçıdır.

⁴⁵⁰ Afk, İngilizce bir tabir olan “Away From Keyboard” tabirinin kısaltmasıdır. Bu tabir oyunlarda, “Klavye başında değil”, “Klavyeden uzakta” manalarında kullanılmaktadır. Bizim burada afk’dan kastımız bir oyuncunun herhangi bir mazereti olmaksızın oyuna müdahalede bulunmayarak bile bile oyunu sabote etmesi veya takım arkadaşlarının oyunda mağlup olmaları için oyuna herhangi bir müdahalede bulunmamasıdır.

⁴⁵¹ Oyunda kullanılan hileleri iki şekilde değerlendirebiliriz. Birincisi online oyunlarda kullanılmak üzere indirilerek bilgisayara kurulan hile programlarıdır. Bu tür hileler vasıtasıyla oyuncu, oyunda efor sarf etmeden rakiplerine çok rahat bir şekilde üstünlük sağlayabilmekte veya rakip oyuncuların emek sarf ederek elde ettiği neticeleri emek sarf etmeksizin elde etmektedir. Bu tür hile kullanımı, oyunun sözleşme maddelerinin ihlal edilmesine, oyun şirketlerinin yoğun emek ve çaba sonucunda geliştirmiş oldukları oyunun düzeninin bozularak kullanıcılar tarafından oyunun bırakılmasına, oyundaki diğer oyunculara farklı açılardan zarar vermesine yol açacağı için caiz olmayacaktır. İkinci türden hile kullanımı ise online olmayan yani oyuncunun tek kişilik oynadığı oyunlarda kullandığı hilelerdir. Burada oyun dünyasında başka bir oyuncu bulunmadığından herhangi bir zarar söz konusu olmayacaktır.

⁴⁵² Dijital oyunlarda oyuncuların kullanmış oldukları “Smurf” kavramı, ileri seviyedeki bir oyuncunun oyunda yeni bir hesap açarak diğer oyuncuların oyunlarını zarar vermesiyle ilgili bir kavramdır. Şöyle ki, oyunlarda her oyuncunun derecesi bulunmakta ve oyun sistemi, oyuncuları bu derecelendirmeye göre eşleştirmektedir. İleri seviyedeki bir oyuncu sıfırdan bir hesap açtığı zaman düşük bir dereceyle oyuna başlayacaktır. Bu oyuncu, oyuna giriş yaptığı zaman otomatik olarak oyuna yeni başlayan oyuncularla veya düşük seviyedeki oyuncularla eşleşecektir. Bu durumda yeni veya düşük seviyedeki oyuncular, üst düzey oyuncularla mücadele etmek zorunda kalacaktır. Dijital ortamda bazı oyuncular eğlenme maksadıyla yeni hesap açarak düşük seviyedeki oyunculara karşı büyük bir üstünlük sağlamak ve oyun dengesini bozarak karşı takımdaki oyunculara zarar verebilmektedir. Netice olarak bu tip bir davranış ahlaki olmamakla birlikte dürüstlük ve adalet ilkelerine de aykırıdır. Karşı tarafa üstünlük sağlamak, oyunlarını bozmak gibi bir maksatla böyle bir davranışta bulunmak *siber zorbalık* kavramı altında değerlendirilebilir.

⁴⁵³ Bilal Çavdar, “Elektronik Spor Oyunlarındaki Toksik (Zehirli) Davranışlar”, *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi* 9/25 (2022), 7-9.

oyuncu; ya bile bile oyunu sabote edip diğer oyuncuların oyununu bozmak, onları kızdırarak keyif alıp eğlenmek gibi farklı maksatlarla bu işi yapmakta, ya da oyun esnasında oyuncular arasında meydana gelen bir problemten ötürü öfkelenerek bu tür davranışları yapmaya başlamaktadır. Araştırmalar, hem dijital ortamlarda zorbalık yapan kişilerin hem de mağdurlarının olumsuz sonuçlarla karşı karşıya kalabileceklerini göstermektedir. Zorbalık, anti sosyal ve etik dışı bir hareket olması sebebiyle, söz konusu bireylerin ileride suç işleme veya madde kullanımı gibi risklerinin daha fazla olduğu ifade edilmektedir. Siber zorbalıkla ilgili yapılan bir çalışmada zorbalık ile saldırganlık ve madde kullanımı arasında bağlantı olduğu tespit edilmiştir. Zorbalığa maruz kalan bireylerin ise anksiyete ve düşük benlik saygısı gibi psikolojik ve duygusal problemler ile karşı karşıya kalabildikleri görülmektedir. Yine yapılan bir çalışmada siber zorbalıkla depresyon, anksiyete, madde kullanımı, akademik başarı arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.⁴⁵⁴ Diğer taraftan dijital ortamda gerçekleştirilen bu tip davranışlarla ilişkili olarak Türk Ceza Kanunu'nda farklı cezalar uygulanmaktadır.⁴⁵⁵ İslâm hukukunda ise bu şekilde haksız yere bir kimseye sözlü veya fiili olarak eziyet eden kişinin tazir cezasına çarptırılacağı görülmektedir. Ancak siber zorbalıkta olduğu gibi kişide meydana gelen manevi zararların mali bir bedel ile tazmin edilip edilmeyeceği tartışmalı bir konudur. Klasik döneme bakıldığı zaman manevi zararların, mali yönünün tespit edilemeyeceği esas alınarak söz konusu zararların tazminin edilemeyeceği vurgulanmaktadır. Ancak İmam Ebû Yûsuf'un, (ö.182) "Müessir fiil mağdurda kalıcı etkiler bırakmasa dahi kişinin yaşadığı psikolojik sıkıntılar göz önünde bulundurularak kendisine hükûmetü'l-elem⁴⁵⁶ kapsamında tazminat ödenmesi gerekir." görüşü manevi zararların tazmin edilebileceği şeklindeki görüşleri destekleyebilecek niteliktedir.⁴⁵⁷

⁴⁵⁴ Çavdar, "Toksik Davranışlar", 14; Sağiroğlu vd., *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*, 388-389.

⁴⁵⁵ TCK, md. 96, 105, 106, 122, 123, 125, 132, 134, 138, 243. Ayrıca bkz. Pelin Özkaya, "Dijital Dünyada Çevrimiçi Riskler, Bilişim Suçları ve Mağdur Çocuk", *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 53 (2023).

⁴⁵⁶ Hükûmetü'l-elem, haksız fiil neticesinde mağdurun maruz kaldığı acı ve sıkıntı sebebiyle bilirkişiler tarafında *acı parası* veya *ıvaz* olarak tayin edilen tazminattır. (Ömer Nasuhi Bilmen, "İslâm Hukukunda Mânevi Zararların Tazmini", *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası* 6/4 (1940), 806.) Bu tazminat ile kısmen de olsa mağdurların acılarını hafifletmek, saldırganların da ileride bu gibi faaliyetlerde bulunmalarına engel olmak amaçlanmıştır. (Ekşi, 2013, 229)

⁴⁵⁷ Ahmet Ekşi, "İslam Hukukunda Bir Manevi Tazminat Türü Olarak Hükûmetü'l-Elem", *İslâm Hukuku Araştırmaları Dergisi* 11/21 (2013), 228; Mehmet Birsin, *İslâm Eşya ve Borçlar Hukuku* (İstanbul: Çıra Akademi, 2019), 115-116.

Manevi zararların tazmin edilebileceğini savunan âlimler, manevi zararları mal ve menfaat kapsamında ele alarak bunlara kıyas etmiştir. Buna göre manevi zararların mali tazmininin İslâm hukukunun temel ilkeleriyle herhangi bir çelişki taşımadığını dile getirmişlerdir.⁴⁵⁸

Dinimizin zarara karşı takınmış olduğu tavrı ele aldığımız başlıkta dinimizde zarar ile ilgili temel prensibin, zararın ortadan kaldırılmasına yönelik olduğundan söz etmiş ve konuyla ilgili gerekli açıklamaları yapmıştık.⁴⁵⁹ Aynı hususlar bu başlık için de geçerli olacağından sanal oyun dünyasında bir oyuncunun toksik davranışlar sergileyerek çeşitli şekillerde diğer oyunculara zarar vermeleri caiz olmayacaktır. Zira her oyuncunun sanal oyun dünyasında meşru çerçevede eğlenmeye hakkı vardır. Bir insan, hakkını dinin emir ve yasaklarına uygun bir şekilde kullanması zorunludur. Yani kişi hakkını kullanırken Allah Teâlâ'nın gözettiği maksatlar doğrultusunda hareket etmelidir. Bu bakımdan gerek fert gerekse topluluk olsun kişinin hakkını başkalarına zarar verecek şekilde kullanamaz. Nitekim dinimiz zararı ve zulmü yasaklamıştır.⁴⁶⁰ Diğer taraftan dijital ortamda bu tarz davranışlar sergileyen toksik oyuncularla oyun oynamak dinen sakıncalı olacaktır. Zira satranç meselesini ele aldığımız kısımda satrancın caiz olabilmesi için birtakım şartlar öne süren âlimler, satrancın düşük karakterli kimselerle oynanmaması gerektiğini belirtmektedir.⁴⁶¹

3.2. Dijital Oyunların Hukuki İşlemlere Konu Edilmesi

3.2.1. Dijital Oyunların Mal, Menfaat ve Hak Kavramlarıyla İlişkisi

Meşru mahiyetteki bir nesnenin malî işlemlere konu edilebilmesi için evvela o nesnenin mal, menfaat veya hak kavramlarından biri içerisinde mütalaa edilmesi gerekmektedir. Diğer taraftan gerçekleştirilecek olan işlemin sahih bir şekilde kurulabilmesi için belli başlı şartların yerli yerinde olması zorunluluk arz etmektedir.

⁴⁵⁸ Yunus Araz, “İslâm Hukukunda Manevî Zararların Malî Tazmini”, *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 3/5 (2016), 137-138.

⁴⁵⁹ Gerekli açıklamalar, “Oyuncuya veya bir başkasına zarar veren türden olmamalı” başlığında ifade edildi.

⁴⁶⁰ ez-Zühaylî, *el-Fıkhü'l-İslami*, 4/29; Hamdi Döndüren, “Hak”, *Şâmil İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: Şâmil Yayınevi, 1990), 2/296; Saffet Köse, *İslâm Hukukunda Hakkın Kötüye Kullanılması* (İstanbul: M.Ü. İlahiyat Fakültesi Yayınları, 1997), 45.

⁴⁶¹ Bahsi geçen şartlar 334. Dipnotta sıralandı.

Bu bakımdan oyun dünyasında gerçekleştirilen tasarrufları fıkhi açıdan değerlendirebilmek için öncelikli olarak işlemin gerçekleştirildiği ana unsurun yani dijital oyunların bu kavramlarla olan ilişkisi irdelenmelidir.

3.2.1.1. Mal

Sözlükte mal, “bir kimsenin malik olduğu şey, varlık servet, mübadeleye konu olan eşya, değer ifade eden işe yarayan şey, büyük baş hayvan” şeklindeki manalara gelmektedir.⁴⁶² Önceleri mal kelimesi, altın ve gümüş gibi eşyalar için kullanılırken zamanla kelimenin kapsamının genişlemesiyle birlikte menkul olsun gayrimenkul olsun maddi değeri olan eşyaların genel adı olmuştur. Araplarda malların büyük çoğunluğu develerden oluştuğu için mal kelimesini daha çok develer için kullanmışlardır.⁴⁶³ Bu bilgilerden hareketle mal mefhumunun, altın, gümüş, bitki, hayvan, arazi, menfaat gibi kişinin malik olduğu her şeyi kapsadığı anlaşılmaktadır.⁴⁶⁴

Mal kelimesinin fikhî terim anlamının tespit edilmesi, sözlük anlamında olduğu gibi kolay ve açık değildir. Zira fıkıh ekollerinin bu kelimeye yaklaşımı ortak bir anlayış üzerinde birleşmemiş, bu sebeple de mal teriminin tanımlanması hukukçular arasında farklılık göstererek tartışmalara sebebiyet vermiştir. Bu sebeple nelerin aynı haklara konu olup olamayacağı ve nelerin üzerinde hukuki işlemlerin gerçekleştirilip gerçekleştirilemeyeceği ekoller arasında farklılık göstermiştir.⁴⁶⁵

Hanefilere göre mal, hiyazet ve ihrazı mümkün olan ve genellikle faydalanılabilen şeylerdir.⁴⁶⁶ Mecellede de aynı yaklaşım esas alınarak burada mal, “İnsan tabiatının eğilim gösterdiği ve ihtiyaç zamanında biriktirebilen her türlü menkul ve gayrimenkuller.” şeklinde tanımlanmıştır.⁴⁶⁷ Dolayısıyla bir şeyin mal kabul edilebilmesi için iki özelliğe sahip olması gerekmektedir. Bunlardan ilki, elde edilip biriktirilebilir olması ikincisi ise adeten yararlanmasının mümkün olmasıdır.⁴⁶⁸ Bu bakımdan ilim, sağlık, zekâ gibi manevi şeyler ile hava, güneş ve ay ışığı gibi şeyler

⁴⁶² D. Mehmet Doğan (İstanbul: İz Yayıncılık, 1996), “Büyük Türkçe Sözlük”, 733.

⁴⁶³ Muhammed b. Ahmed b. Mustafâ Ebû Zehre, *el-Milkiyye ve nazariyyetü'l-akd* (Kahire: Darü'l Fikri'l-Arabi, 1977), 51; Fikret Güneş, *Fıkha Giriş* (Erzurum: Zafer Yayınevi, 2020), 126.

⁴⁶⁴ Ali el-Hafif, *Ahkamü'l-muamelati's-şer'iyye* (Kahire: Darü'l Fikri'l-Arabi, 2008), 28.

⁴⁶⁵ Hasan Hacak, “Mal”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Ankara: TDV Yayınları, 2003), 27/461-465.

⁴⁶⁶ ez-Zühaylî, *el-Fikhü'l-İslami*, 4/40.

⁴⁶⁷ Mecelle, md. 126.

⁴⁶⁸ ez-Zühaylî, *el-Fikhü'l-İslami*, 4/10.

elde edilip biriktirilemediğinden mal sayılmazlar. Ancak bu gibi şeyler teknolojik imkânlar kullanılarak elde edilip biriktirilirse mal sayılabilirler. Diğer taraftan murdar et, zehirli yiyecek gibi yararlanması mümkün ve caiz olmayan şeyler ile bir buğday veya bir su damlası gibi adeten işe yararlanması mümkün olmayan şeyler de mal sayılmazlar.⁴⁶⁹ Bunun yanında bir şeyin mal vasfı kazanabilmesi için bütün veya bazı insanların o şeyi mal edinmesi gerekmele birlikte şer'an yararlanmaya izni verilmiş olması gerekmektedir. Nitekim şer'an yararlanması mümkün olan bir arpa tanesi insanlar nezdinde mal kabul edilmediğinden mal niteliği kazanamazken şarap gibi şer'an izin verilmeyen bir şey de bütün veya birtakım insanlar arasında mal kabul edilse bile mütekavvim mal olmaz.⁴⁷⁰ Genel olarak Hanefilerin benimsemiş olduğu mal tasavvuruna göre maddi/fiziki varlığı olan şeyler mal kabul edilmekte, hak ve menfaat gibi maddi yapıya sahip olmayan şeyler ise kapsam dışı bırakılmaktadır. Ancak bu durum icare, gasp ve miras birtakım muamelelerde birtakım sıkıntılar meydana getirdiği için Hanefiler, yetim malı, vakıf malı ve gelir etmek için elde edilen malları (muâddün lil-istiğlal) istisna etmiştir. Sonraki dönem Hanefî hukukçular ise temel görüşün doğurduğu zorluklardan dolayı menfaatleri de mal kabul etmiştir. Nitekim Mecellenin mal ile ilgili maddesi, söz konusu sıkıntılardan dolayı eleştiri almış, en nihayetinde malın tarifi değiştirilerek menfaatler de mal olarak kabul edilmiştir.⁴⁷¹

Cumhura göre mal, maddi değeri olan, telef edildiği vakit tazmin edilmesi gereken şeylerdir.⁴⁷² Onlara göre eşyadaki asıl maksat menfaatlerdir. Zira mal, insanın faydalanması için yaratılmıştır. Kişi, kendisine fayda sağlamayan bir eşyaya rağbet etmez, bunun için ücret ödemez. İnsanlar bir eşyaya menfaatten dolayı meylederler, menfaatten yararlanabilmek için onu satın almak isterler. Menfaatlerin elde edilmesi ise aslının ve mahallinin ele geçirilmesiyle mümkün olur. Dolayısıyla bir eşya, kendisinden faydalanılabilme cihetiyle mal kabul edilir. Bu sebeple maldan doğan

⁴⁶⁹ Dimaşkî, *Haşiyetü Reddû'l Muhtâr*, 4/501; Güneş, *Fıkha Giriş*, 127.

⁴⁷⁰ Zeynüddîn b. İbrâhîm b. Muhammed el-Mısrî, *el-Bahrü'r-râik* (Beyrut: Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1997), 5/430; Dimaşkî, *Haşiyetü Reddû'l Muhtâr*, 4/501.

⁴⁷¹ Ayşegül Çoban, *Mecelle'nin Ta'dil Edilen Maddelerinin İslam Hukuku Açısından Değerlendirilmesi* (Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008), 26-27; Nihat Dalgın, *Gündemdeki Tartışmalı Dinî Konular 2 (Ticaret Hayatımız)* (İstanbul: Ensar Neşriyat, 2018), 59.

⁴⁷² ez-Zühaylî, *el-Fıkhü'l-İslami*, 4/42.

menfaatler de mal kabilindendir.⁴⁷³ Cumhurun mal tasavvuruna bakıldığı zaman, malın kapsamının geniş tutulduğu, menfaat ve hakların da mal olarak kabul edildiği fark edilmektedir. Bu tasavvur, günümüz açısından toplumsal hayatta insanın istek ve ihtiyaçları açısından daha elverişli ve birtakım muamelelerde ortaya çıkabilecek sıkıntıların çözümü için daha âdil görünmektedir.⁴⁷⁴

Esasında mal ve menfaat kavramları birbirinden bağımsız düşünülmemesi gereken kavramlardır. Her ne kadar menfaatler, malın fiziki yönünden bağımsız olarak ikincil planda değerlendirilse de esasında menfaatlerin, malın asıl unsurlarından biri olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Hanefilerin ve Cumhurun mal tariflerine baktığımızda bile menfaatlerin, malın olmazsa olmaz bir unsurlarından biri olduğunu rahatlıkla görebiliriz. Hanefilerin tarifine baktığımız zaman malın, “muntefeun bih” yani kendisinden istifade edilebilen, faydalanılabilen bir şey olması şeklinde bir vasfının bulunduğu göze çarpmaktadır. Hiç şüphesiz bir şeyden faydalanabilmek, o şeyde menfaat unsurunun bulunmasıyla gerçekleşir. Her ne kadar hayvan gübresi gibi birtakım şeyler dinen pis sayılsa da insanlara fayda sağladığı için mal olarak kabul edilmektedir. Zaten bir şey, insanlara ne kadar fayda sağlarsa ücreti de aynı oranda artmaktadır. Meseleye bu şekilde bakıldığı zaman bir şeye mali değerini veren asıl unsurun menfaatler olduğu anlaşılmaktadır.

Cumhurun tarifine baktığımız zaman ise malın, “Maddi değeri olan, telef edilince tazmin edilmesi gereken şey” şeklinde bir vasfının bulunduğu gözlemlenmektedir. Bir şeyin ticari değerinin bulunması menfaatler sayesinde gerçekleşmektedir. Zaten insanlar, bir şeye menfaatlerinden dolayı kıymet verir, rağbet eder ve bundan dolayı ücret öderler. Bir kişinin hiçbir şekilde kendisine fayda sağlaman bir şey için ücret ödemesi zaten abes olur. Bu itibarla, mal kavramına ilişkin her iki anlayış incelendiğinde, menfaat kavramının, malın asıl özellikleri arasında yer aldığı, malın bir unsuru olarak ön plana çıktığı görülmektedir. Mal ile menfaat birbiriyle iç içe geçmiş iki kavramdır. Dolayısıyla bu iki kavramın birlikte ele alınması gerekmektedir. Nitekim mal ile iç içe geçmiş olan menfaat unsurunu, malın

⁴⁷³ Abdülkerim Zeydan, *el-Medhal li-diraseti's-şeriatî'l-İslâmiyye* (Beyrut: Müessesetür'r-Risale Naşirun, 2019), 208.

⁴⁷⁴ Fahri Demir, *İslam Hukukunda Mülkiyet Hakkı ve Servet Dağılımı* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2012), 30.

fiziki/maddi yapısından soyutlarsak artık o nesneyi mal olarak nitelendiremeyiz. Zira maddi/somut nesneler, menfaat sayesinde anlam ve değer kazanmaktadır.

Mal ve menfaat arasındaki ilişkiyi insan ve ruh arasındaki ilişkiye benzetebiliriz. Nasıl ki bir malın gözle görülür maddi/fiziki bir boyutu aynı zamanda gözle görülmeyen bir menfaat boyutu var; aynı şekilde insanın da beden ve ruh olmak üzere gözle görülebilen ve görülemeyen iki boyutu vardır. Bunlardan beden, insanın fiziki yani gözle görülür boyutunu, ruh ise gözle görülmeyen boyutunu oluşturur. Nasıl ki insanın ruhu bedeninden ayrılınca geride kimseye faydası dokunmayan bir beden kalıyor, aynı şekilde menfaat de maldan soyutlanınca geride kimseye faydası dokunmayan fiziki bir nesne kalacaktır. Bu iki unsur, meyve suyu, gül suyu gibi iki farklı nesnenin iç içe geçmiş hali gibidir. Bütün bunları göz önünde bulundurduğumuz zaman, menfaatler için tam olarak cevher diyemesek bile malın olmazsa olmaz özelliklerinden biri olması nedeniyle cevher gibi veya cevherin bir alt başlığı olarak değerlendirebiliriz. Diğer taraftan menfaatler için bazen ortaya çıkıp bazen kaybolmaları şeklinde bir değerlendirme yapmak yerine, fiziki yapıya sahip olan nesnenin içerisinde menfaat var mı yok mu buna bakmamız gerektiği kanaatindeyiz. Menfaatlerin tazmini için ise, gerçekleştirilen bir tasarrufun normal şartlarda bir akde konu olup olamayacağına bakılarak değerlendirme yapılabileceğini düşünmekteyiz. Yani burada gerçekleştirilen tasarruf, meşru zeminde bir akit vasıtasıyla yapılabilir miydi ona bakılması gerekir. Örneğin, başkasına ait bir arabayı izinsiz olarak alıp bir süre kullanan kişi, aynı işlemi normal şartlarda nasıl gerçekleştirebilirdi ona bakılarak bir tazmin işlemi uygulanabilir. Zira arabayı izinsiz alıp kullanan kişi aynı işlemi icare akdiyle gerçekleştirebilirdi. Dolayısıyla burada kişi, tıpkı bir icare akdi yapmış gibi kabul edilerek ona göre tazmin ettirilesi gerekir. Yine bir kişinin malını izinsiz alıp telef eden kişi, o malı satın almış gibi farz edilerek tazmin ettirilebilir. Zira bir malı satın alan kişi aldığı mal üzerinde dilediği gibi tasarruflarda bulunabilir. Burada da malı izinsiz alan kişi mal üzerinde istediği gibi tasarruf edip mala zarar vermiştir.

3.2.1.2. Menfaat

Sözlükte menfaat, “kâr, fayda, istifade, yarar, çıkar” gibi manalara gelmektedir.⁴⁷⁵ İstilahta ise, “Bir aynın -muayyen bir malın- kullanılması ile meydana

⁴⁷⁵ Doğan, “Büyük Türkçe Sözlük”, 756.

gelen faydadır.” Örneğin, bir evin menfaati içinde oturmakla elde edileceği gibi bir hayvanın menfaati de ona binmekle elde edilir.⁴⁷⁶

İslam hukukçularının eşya tasarımı incelendiğinde hukukçuların eşyayı ayn ve menfaat olmak üzere iki parça halinde ele aldıkları görülmektedir. Burada eşyanın bizatihi maddi yapısı ayn olarak ifade edilirken ayndan istifade edilmesi sonucunda elde edilen faydaya menfaat denilmektedir. Burada eşyadan elde edilen menfaatlere, tıpkı eşyanın fiziksel tarafı gibi bir varlık atfedilerek eşya iki parça halinde ele alınmaktadır. Hukukçuların eşyayı bu şekilde parçacı olarak ele almalarının temelinde eşya ile ilgili atomcu evren anlayışı doğrultusunda yapılan cevher-araz ayrımının etkisinin olduğu görülmektedir.⁴⁷⁷ Atomcu anlayış doğrultusunda eşyaya bakıldığında ayn, eşyanın cevheri; menfaatler ise eşyanın arazlarıdır. Arazlar ise bir eşyanın şekli, biçimi, rengi ve hareketi gibi o eşyanın sıfatlarından ibarettir. Bir eşyadan istifade etmek de fiil ve hareket gibi arazlar vasıtasıyla mümkün olacağından eşyadan hâsıl olacak menfaatler de arazlardan ibaret olacaktır. Söz gelimi, arabaya binmek ve iş yapmak gibi fiil ve hareketler birer arazdır. Bunlar ayn üzerinde gerçekleştikleri vakit ortaya çıkar, yok olurlar ve tekrar yaratılırlar. Menfaatin algılanması noktasında dört mezhep ortak yaklaşım sergilemekte ve menfaatlerin ma’dum olduğu noktasında ana hatlarıyla aynı düşünmektedirler. Ancak Hanefilerin menfaatlerin mahiyeti hususundaki görüşleri diğer üç mezhebin görüşünden farklılık arz etmektedir.⁴⁷⁸

Hanefilerin tasavvuruna göre menfaatler, araz olmaları hasebiyle ayndan farklı ve ayn ile eşit seviyede değildir. Menfaat, ayn ile kaim olan bir arazdır. Ayn ise arazın kendisine bağlı olduğu cevherdir. Diğer taraftan menfaatler iki anda varlığını sürdüremez, sürekli var olamazlar. Aynlar ise belli bir süreye kadar varlıklarını devam ettirebilirler. Dolayısıyla varlığını sürekli devam ettirebilen ile devam ettiremeyen eşit seviyede olmayıp aralarında büyük farklar vardır. Ayn, telef edilmesi durumunda başka bir ayn ile ödenebilirken herhangi bir menfaat ile ödenemez. Öte yandan bir menfaatin telef edilmesi söz konusu olamayacağından bir menfaat de başka bir menfaat ile ödenemez. Nitekim menfaatler birbirinin misli olmaz. Diğer taraftan araz

⁴⁷⁶ “Menfaat”, *el-Mevsûatü'l-fıkhiyye* (Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.), 39/101; Elmalılı M. Hamdi Yazır, *Alfabetik İslâm Hukuku ve Fıkıh İstılahları Kâmusu* (İstanbul: Eser Neşriyat, 1997), 2/413.

⁴⁷⁷ Hacak, “Mal”.

⁴⁷⁸ Hasan Hacak, “Menfaat”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Ankara: TDV Yayınları, 2004), 29/131-134.

mevkiinde olan menfaatler, mal olarak kabul edilemez. Zira bir eşyanın ekonomik değer taşıması onun mal edinmesiyle sabit olur. Mal ise korunabilen ve ihtiyaç zamanında saklanabilen bir şeydir. Menfaatler ise sürekli var olmadıkları yani ma'dum oldukları için mal edinmeleri düşünülemez. Var olmayan bir şey, değerli bir şey olarak nitelendirilemez. Kısaca, arazlardan ibaret olan menfaatler ma'dumdur. Ma'dum olan bir şey ihraz edilmez, kendisine ekonomik değer biçilemez en nihayetinde de mal olarak kabul edilmez.⁴⁷⁹ Her ne kadar Hanefiler, menfaatleri mal olarak kabul etmese de menfaatlerin mülk (milk) olmalarına karşı değildir. Menfaatler akit ile mütekavvim hale gelerek mali değer kazanırlar. Yani akde konu olan menfaatler, mal gibi değer kazanır.⁴⁸⁰

Hanefiler dışında diğer üç mezhebin menfaat tasavvuru da temelde yine atomcu düşünce etrafında şekillenmiştir. Benzer şekilde menfaatler, anlık yenilenen arazlar olarak algılanmıştır. Ancak meseleye örf ve hukuk açısından bakıldığında menfaatlerin mevcut olmadığı yargısı işletilemez. Hukuki ve iktisadî açıdan menfaatler, mâli değerlere sahiptir. Doğrudan mal kabul edilmeseler bile hükmen mütekavvim mal niteliği taşırlar. Hukuk, menfaatlerin kira gibi akitlerde mevcut olduğuna hükmetmiş ve icareye, halis muavaza akitlerinin hükmünü vermiştir. Görüldüğü gibi Hanefiler dışındaki üç mezhep, eşyanın menfaatine kural olarak ayn hükmünü vermiş, ayn ile menfaat arasında bir fark gözetmeyerek bu ikisi denk kabul etmiştir. Menfaatler de tıpkı ayn gibi akitler vasıtasıyla el değiştirir. Kişi, akitler vasıtasıyla menfaatlere malik olur.⁴⁸¹

Menfaatlerin mal sayılamayacağına yönelik yapılan açıklamalar tamamen teorik olup pratik değildir. Nitekim teorik olarak yapılan bu izahın pratik uygulamalarda birtakım zorlukları beraberinde getirdiğine temas etmiştik. Burada mal kavramına yüklenen anlamın delaleti, menfaat ve hakların mali işlemlere konu edilip edilemeyeceği üzerinde etkili olmaktadır. Mal kavramına yüklenen anlam üzerinde ise örfî, içtihadî ve tabii unsurların rolü ön plandadır.⁴⁸² Bu bakımdan günümüzde iktisadi,

⁴⁷⁹ Ebû Bekr Şemsü'l-eimme Muhammed b. Ebî Sehl Ahmed es-Serahsî, *Mebûsûl*, ed. Mustafa Cevat Akşit, çev. Soner Duman (İstanbul: Gümüşev Yayınları, 2008), 11/127-128.

⁴⁸⁰ Birsin, *İslâm Eşya ve Borçlar Hukuku*, 30.

⁴⁸¹ Hasan Hacak, *İslâm Hukukunun Klasik Kaynaklarında Hak Kavramının Analizi* (İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2000), 186-187.

⁴⁸² Ebû Zehre, *el-Milkiyye*, 57; Vehbe ez-Zühaylî, *el-Mu'âmelâtü'l-mâliyye el-mu'âsıra* (Dımeşk: Darü'l Fikr el-Muasır, 2006), 582-583; Demir, *Mülkiyet Hakkı ve Servet Dağılımı*, 29-32.

endüstriyel, teknolojik ve toplumsal gibi pek çok sahada gerçekleşen yenilikler mal kavramının daha geniş bir perspektiften ele alınmasını gerektirmektedir. Bütün bu gelişimler ve değişimler neticesinde meydana gelen fikri mülkiyet hakları, ticari plaka, ticari unvan ve çeşitli gazlar gibi yeni şeylerin hukuki işlemlere konu olmasında bir mahzur görülmeyecektir. Bu yönüyle muasır İslam hukukçularının büyük çoğunluğu, menfaatlerin ve hakların maddi olmayan mal olabileceğini kabul etmektedir.⁴⁸³ Zaten İslâm Hukuk sistemi, mürûnet ilkesi gereği meydana gelen yeni gelişmeler karşısında kolayca uyum sağlayabilen, güncel gelişmeleri hukuki yerlerine oturtabilen bir yapıya sahip oluşu buna imkân vermektedir.⁴⁸⁴

3.2.1.3. Hak

Hak kavramı, oldukça geniş ve çok yönlü bir kavramdır. Hukuk, din ve kültür gibi farklı alanlarda ve farklı bağlamlarda kullanıldığında çeşitli manalar kazanabilir. Hak kelimesi sözlükte sübut (sabit olmak), vecbe (zorunlu olmak), mutabakat, muvafakat, batılın zıttı, adalet, , mal, mülkiyet, mevcut olan şey gibi çeşitli manalara gelmektedir.⁴⁸⁵ Hak kelimesi, her ne kadar çeşitli manalar içerse de genel olarak “sabit olma” ve “gerekli olma” (vecbe-sebete) kavramları etrafında toplanır.⁴⁸⁶ Dolayısıyla kelimenin kökeninde “var olma, sabit olma” manaları yatmaktadır. O halde hak, “mevcut ve sabit olan şey” manasına gelmektedir. Nitekim İslam hukukçuları klasik kaynaklarda çoğunlukla kelimenin sözlükteki manaları ile yetindikleri, hukuki ilişkilerin açıklanmasında da bu manaları esas aldıkları görülmektedir.⁴⁸⁷

İslâm hukuku açısından oldukça kapsayıcı bir anlam taşıyan hak teriminin klasik kaynaklarda bütün hak çeşitlerini kapsayacak şekilde genel ve soyut bir tarifinin bulunmadığı görülmektedir. Klasik dönem âlimleri, kelimenin sözlükteki manaları ile yetinirken muasır İslâm hukukçuları ise bu kavramı hukukun bütün alanını kapsayacak

⁴⁸³ Muhammed Tevfik Ramazan el-Bûtî vd., *el-Büyû‘ eş-şâia ve eseruhu davabit el-mebi’ ala şer’iyyetiha* (Dimeşk: Darü’l Fikr, 1998), 207; Halil Günenç, *Günümüz Meselelerine Fetvalar* (İstanbul: Yasin Yayınevi, 2012), 1/367-368; Dalgın, *Tartışmalı Dinî Konular* 2, 59-60; Birsın, *İslâm Eşya ve Borçlar Hukuku*, 31.

⁴⁸⁴ Erdoğan, *Ahkâmın Değişmesi*, 37.

⁴⁸⁵ Râgıb el-İsfahânî, *el-Müfredat*, 246-247; “Hak”, *el-Mevsûatü’l-fikhiyye* (Kuveyt: Vizâretü’l-Evkâf ve’ş-Şuuni’l-İslamiyye, ts.), 18/7; Bilmen, *İstılahatı Fıkhiyye Kamusu*, 1/12; Hafif, *Ahkâmü’l-muamelati’ş-şer’iyye*, 31-32.

⁴⁸⁶ ez-Zühaylî, *el-Fikhü’l-İslami*, 4/8; Döndüren, “Hak”, 2/292; Hacak, *Hak Kavramının Analizi*, 35.

⁴⁸⁷ Hafif, *Ahkâmü’l-muamelati’ş-şer’iyye*, 31-32; Hacak, *Hak Kavramının Analizi*, 37.

bir şekilde geniş bir perspektiften ele alarak soyut bir şekilde tarif etmeye çalışmışlardır. Ancak bu konuda çalışma yapan hukukçular, ortak bir tanım etrafında birleşememişlerdir.⁴⁸⁸ Hak ile ilgili yapılan pek çok tarif arasında Şeyh Mustafa ez-Zerka'nın tarifinin daha umumi ve daha kapsayıcı bir tanım olduğu dile getirilmektedir. Zerka'ya göre hak, "Hukukun bir sulta (yetki) veya teklif (yükümlülük) olmak üzere benimsediği bir aidiyettir."⁴⁸⁹ Bu tarif, hem namaz, oruç gibi Allah Teâlâ'nın kulları üzerindeki hakkı olan dini vazifeleri, hem mülk edinme gibi medeni hakları, hem anne, babaya itaat gibi adab ile ilgili hakları, hem devletin halk adına tasarrufta bulunma gibi umumi hakları, hem de nafaka gibi mali hakları kapsamaktadır.⁴⁹⁰ Ayrıca tanımda yer alan ihtisas kaydıyla da dijital oyunlar gibi fikri mülkiyet haklarıyla ilişkili olan haklar da bu kapsama dâhil olmaktadır.⁴⁹¹ Hak kavramının hukukun geneline şamil bir şekilde şu şekilde tarif etmek de mümkün görülmektedir: "Hak, hukuk düzeninin tanıdığı, bir şey üzerinde tasarrufta bulunma ya da başkalarından bir edimde bulunmayı isteme hususunda sahibini yetkili kılan bir aidiyet bağıdır." Kısaca hak, "Hukuk düzeni tarafından şahıslara tanınan menfaat ve yetkilerdir."⁴⁹²

Genel olarak çağdaş yazarların yapmış oldukları tariflere bakıldığında zaman tanımların merkezlerine maslahat, ihtisas ve yetki unsurlarının bazen ise kelimenin sözlük anlamından hareketle sübut ve vücup kelimelerinin merkeze alındığı anlaşılmaktadır.⁴⁹³

Mezheplerin, hakların mal olarak değerlendirilip değerlendirilmemesi noktasında benimsedikleri görüşler, genel olarak menfaat ile ilgili görüşleriyle

⁴⁸⁸ Köse, *Hakkın Kötüye Kullanılması*, 30; Hasan Hacak, "Hak", *İslam'da İnanç İbadet ve Günlük Yaşayış Ansiklopedisi* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 1997), 2/136.

⁴⁸⁹ Mustafâ b. Ahmed b. Muhammed ez Zerkâ, *el-Medhal ila nazariyyeti'l-iltizâmi'l-amme fi'l-fikhi'l-İslâmi* (Dimeşk: Daru'l-Kalem, 1999), 19.

⁴⁹⁰ ez-Zühaylî, *el-Fıkhü'l-İslami*, 4/9-10.

⁴⁹¹ Ahmet Saban, *İslâm Hukuku ve Beşeri Hukukta Fikri Mülkiyet Hakları* (İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Doktora Tezi, 2020), 93.

⁴⁹² Hacak, "Hak", 2/136.

⁴⁹³ Hacak, *Hak Kavramının Analizi*, 72-81; Hacı Mehmet Günay - Adnan Hoyladi, "İslam Hukukunda Hakların Tasnifi Üzerine Analitik Bir İnceleme", *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 20/2 (2020), 760. Örneğin yukarıda verilen Zerka'nın tanımında ihtisas ön plana çıkarken Ali el-Hafif'in: Hak şer'an kazanılmış bir menfaattir." şeklindeki tanımında maslahat unsuru ön plana çıkmaktadır. Diğer taraftan hak ile ilgili, "Şeriatla, insan ya da Allah için diğeri üzerinde sabit olan şeydir." şeklindeki tanımlarda ise sübut ve vücup kelimeleri ön plana çıkmaktadır.

benzerlik göstermektedir. Bu bakımdan Hanefilere göre elde edilip biriktirilebilen bir eşya mal olarak kabul edileceğinden haklar mal kabul edilmez. Zira haklar elde edilip biriktirilemeyecekleri, ortaya çıksa bile kalıcı olmayıp zamanla tükenecekleri için mal olarak kabul edilmezler.⁴⁹⁴ Genel olarak Hanefilerin mal tasavvuru, diğer mezheplerin aksine, belli bir süre boyunca üzerinde tasarruf edilip kullanılabilen somut nesneler olarak anlam kazandığı için haklar, ister hakk-ı şıra gibi mala taalluk eden türden olsun, isterse hidane hakkı gibi mal olmayan bir şeye taalluk eden türden olsun mal sayılmazlar. Ancak ileri zamanlarda mala taalluk eden hakların ayrı ayrı satışı, ihtiyaç sebebiyle insanlar arasında âdet haline gelince bazı hukukçular tarafından caiz görülmüştür. Ancak bu işlemi satım değil, ferağ (vazgeçmek) terimiyle ifade etmişlerdir. Diğer mezhepler mal kavramını, “İnsanoğlunun maslahatı için için yaratılan şey” olarak tasavvur ettikleri için mala taalluk eden hakları da mal olarak kabul etmişlerdir. Diğer taraftan mala taalluk etmeyen hakların mal sayılamayacakları noktasında mezhepler ittifak halindedir.⁴⁹⁵ Hanefilere göre miras ayni mallar üzerinde gerçekleşeceğinden hak ve menfaatler miras yoluyla intikal etmez. Zira miras ayni mallar üzerinde gerçekleşir. Hak ve menfaatler ise mal değildir. Diğer mezheplere göre haklar ve menfaatler mal kabul edildiğinden bunlar miras yoluyla intikal eder.⁴⁹⁶

3.2.2. Dijital Oyunların Mal Kavramıyla İlişkisi

Mal kavramı insan zihninde elle tutulup gözle görülen bir nesne olarak canlanmaktadır. Bu yönüyle mal kavramının “ayn” boyutu ön plana çıkmaktadır. Mal mefhumunun ana kavramlarından biri olan ayn kavramı incelendiğinde ise esasında bu kavramın menfaatlerin ve çeşitli hakların ortak paydası olduğunu söylemek mümkün görülmektedir. Zira gayri maddi özellikte olan haklar ve menfaatler, çoğu zaman bir ayn üzerinde varlık kazanarak somut hale gelmektedir. Benzer durum dijital oyunlar için de söz konusudur. Nitekim dijital oyunlar, fikri çabanın bir ürünü olması hasebiyle gayri maddi özelliğe sahiptir. Ancak dijital oyunlar bilgisayar, Xbox, akıllı telefon/tablet gibi dijital cihazlarda yani bir ayn üzerinde varlık kazanarak adeta somut bir hale gelmektedir. Zaten birinci bölümde de zikredildiği üzere, fikri unsurların Fikir

⁴⁹⁴ Şevket Topal, *İslâm Hukukunda Satış Akdi ve Mülkiyet* (Rize: STS Yayınları, 2014), 44.

⁴⁹⁵ Zeydan, *el-Medhal*, 207; Güneş, *Fıkha Giriş*, 152.

⁴⁹⁶ ez-Zühaylî, *el-Fıkhu'l-İslami*, 5/20; “Hak”, 18/39-40; Döndüren, “Hak”, 2/294.

ve Sanat Eserleri Kanununca korunabilmesi için zihinde tasavvur edilen ürünün dış dünyada ete kemiğe bürünmesi yani üçüncü kişiler tarafından algılanabilir nitelikte olması gerekmektedir. Fikri mülkiyete konu olan eserler ise –ileriki kısımda zikredileceği üzere- menfaat başlığı altında incelenmektedir. Menfaatler de bir ayn üzerinde varlık kazanır. Öyle ki, bir işçinin emeği ve bu emek sonucunda hak ettiği ücret arasında bile böyle bir ilişki kurulabilir. Burada işçinin emeği, almış olduğu ücret üzerinde bir nevi varlık kazanarak somut hale gelmektedir. Yani buradaki ücreti, depolanmış emek olarak düşünebiliriz.⁴⁹⁷

Telif hakları kapsamında değerlendirilen dijital oyunlar ile mal arasında, menfaatlerin ve çeşitli hakların mal olarak kabul edilmesiyle ilişki kurulabilir. Önceki başlıklarda da ifade edildiği üzere günümüzde çeşitli sahalarda yaşanan gelişmeler, menfaatlerin ve çeşitli hakların mal olarak değer görmesini zorunlu kılmaktadır. Bu bağlamda muasır İslâm hukukçularının kahir ekseriyeti menfaatlerin ve hakların mal olarak kabul edilebileceğini belirtmektedir. Dolayısıyla günümüz şartları açısından dijital oyunları mal olarak değerlendirebiliriz. Meseleyi Hanefilerin menfaat tasavvuru açısından değerlendiresek bile dijital oyunları yine mali işlemlere konu edilebiliriz. Zira Hanefiler, her ne kadar menfaatleri mal olarak kabul etmese bile daha sonra bu durumun getirdiği birtakım sıkıntılardan dolayı üç şeyi istisna etmişlerdir. Bunlardan birisi de gelir elde etmek için hazırlanan mallardır. Dijital oyunları da bu kategoriye dâhil etmek mümkündür. Zira dijital oyun sektörünün ne derece kâr getirisi yüksek bir sektör olduğundan daha önce bahsedilmişti. Zaten telif haklarıyla ilgili yapılan çalışmalarda da aynı durum dile getirilmektedir.⁴⁹⁸ Diğer taraftan dijital oyunların, önceki kısımlarda ifade edilen, atomcu anlayış etrafında ele alınabileceğini düşünmekteyiz. Bu durumda oyuna asıl hüviyetini kazandıran kodlamaların yani yazılım boyutunun cevher, bu kodlamalar sonucunda oyun içerisinde oluşan görüntü, şekil, hareket vb. öğelerin de araz olduğu kanaatindeyiz. Nitekim bu öğeler, oyun esnasında ortaya çıkıp kaybolan veya yenilenen öğelerdir. Yine atomcu anlayışa göre menfaatler, araz kabul edilmekte ve malın değerinin tayininde önemli bir rol oynamaktadır. Benzer şekilde oyunun araz boyutunu oluşturan bu tür öğelerin daha

⁴⁹⁷ Dalgın, *Tartışmalı Dinî Konular* 2, 87.

⁴⁹⁸ ez-Zühaylî, *el-Mu'âmelâtü'l-mâliyye*, 582; Saban, *Fikri Mülkiyet Hakları*, 148.

kaliteli ve gerçekçi oluşu, hem oyundan elde edilen menfaati hem de oyunun maddi değerini artırmaktadır.

3.2.3. Dijital Oyunların Menfaat Kavramıyla İlişkisi

Dijital oyunlar, fikri çabanın ürünü olduğu için temelde fiziki/maddi bir yapıya sahip değildir. Gayri maddi özellikte olan ve kullanıcıların istifadesine sunulan dijital oyunlar, bu yönüyle menfaat kavramıyla benzerlik göstermektedir. Oyun geliştiricilerinin yoğun emek ve çabaları sonucunda geliştirilen oyunlar eser mahiyetindedir. Bu tip eserler, ilk olarak zihinde tasarlanmaktadır. Ancak eserin meydana getiriliş süreci zihinsel çabayla sınırlı kalmayıp söz konusu süreç, yoğun bir emek ve çaba sonucunda ürün mahiyeti kazanmaktadır. Emek ve çaba ise fiil ve hareketten ibarettir. Fiil ve hareketler ise birer arazdır. Dolayısıyla oyun geliştiricilerinin emek ve çabaları neticesinde geliştirdikleri dijital oyunlardan kullanıcıların istifade etmesi bir menfaattir. Zira kullanıcılar, eseri meydana getiren yapımcıların –fiil ve hareketleri neticesinde- ortaya koydukları emekten istifade etmektedirler.⁴⁹⁹ Zaten dijital oyunlar gibi fikri mülkiyete konu olan eserler, klasik kaynaklarda “menfaatler” başlığı altında incelenmekte ve bu tür haklar, muasır İslam hukukçuları tarafından menfaatler gibi değerlendirilerek ürün kabul edilmektedir.⁵⁰⁰

Dijital oyunların da dâhil olduğu fikri ürünlerin menfaat kavramıyla ilişkisi incelendiğinde; kitap, levha, kaset ve CD gibi somut nesnelerin içerisine yerleştirilen menfaatler, onu meydana getiren üreticinin mülküdür. Burada üretici, kitap ve CD gibi menfaat içerikli nesneleri sattığı vakit bu nesnelerin kâğıt, kapak ve mürekkep gibi maddi/fiziki boyutunu satmış olur. Bu ürünleri satın alan müşteri ise bunların menfaati temsil eden fikri boyutunu değil de bunların maddi boyutunu satın alarak menfaatten yararlanma hakkı elde etmiş olur.⁵⁰¹ Buradaki menfaatten yararlanma hakkı, dijital oyunlarda da gözlemlenmektedir. Nitekim, ileriki başlıklarda ifade edildiği üzere, dijital ortamda oyun geliştirici firmaların kullanıcılarla yapmış olduğu sözleşme maddelerinde; firmanın oyunu bütünüyle karşı tarafa devretmediği, belli başlı şartlara

⁴⁹⁹ Hacak, “Menfaat”; Ayşe Sezer, “Telif Hakları Özelinde İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”, *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19/2 (2020), 1000.

⁵⁰⁰ Fatih Orhan, “İslam Hukuku Açısından Manevî Hak Kavramı (Telif Hakkı Özelinde)” 9/43 (2016), 2511.

⁵⁰¹ Bûtî vd., *el-Büyû‘ eş-şâia*, 222.

bağlı kalmak suretiyle ücretli veya ücretsiz olarak oyundan yararlanma hakkı tanıdığı açıkça ifade edilmektedir. Dolayısıyla oyuncu, bütünüyle oyuna malik olmamakta ve dilediği şekilde dijital oyun üzerinde tasarrufta bulunamamaktadır. Burada oyuncu, oyunun menfaatinden yararlanma hakkı elde etmektedir.⁵⁰² Dijital oyunların menfaat kavramıyla olan ilişkisinden yola çıkarak burada kurulan mülkiyetin nakıs mülkiyet ile benzerlik gösterdiği söylenebilir.

3.2.4. Dijital Oyunların Hak Kavramıyla İlişkisi

İnsan zihni, tarihin en eski dönemlerinden bu yana sürekli olarak yenilikçi fikirler üretmeyi başarmıştır. İnsan zihninde yer alan soyut fikirler, teknolojinin sunmuş olduğu imkânlarla birlikte çeşitli nesneler üzerinde varlık kazanmıştır. “Yenilikçi ve inovatif fikirlerin somutlaştırılmış hali” şeklinde nitelendirebileceğimiz fikri unsurlar, telif hakları özelinde değerlendirilmeye tabi tutulmaktadır. Birbirinden farklı pek çok fikri unsurun harmanlanarak bir araya getirildiği dijital oyunlar da benzer şekilde zihni çabanın ürünü oldukları için temelde hak kavramı başlığı altında fikri haklar özelinde ele alınması gerekmektedir. Nitekim çalışmamızın birinci bölümünde bu duruma değinmiş, dijital oyunların FSEK kapsamında korunduğundan söz edilmişti. Dolayısıyla dijital oyunların da fikri mülkiyet hakları kapsamında ele alınması gerekir. Fikri bir çaba neticesinde ortaya çıkan eserler, satım akdine konu edildiği vakit somut nesnelerle bağlantılı olan mali haklar gibi malın mülkiyetinin mutlak olarak karşı tarafa geçmesini gerektirmez. Söz gelimi bir kişi beğenmiş olduğu bir ürünü satın aldığı vakit, almış olduğu ürün el değiştirerek alıcıya geçer. Ancak aynı kişi kitapçıdan bir kitap satın alınca kitabın mülkiyet hakkı, mutlak manada el değiştirmez. Burada kitabın kâğıt ve mürekkepten oluşan kısımları el değiştirirken eserin esas unsurunu oluşturan fikri boyutu el değiştirmez. Dolayısıyla alıcı, kitabın içeriğiyle ilgili herhangi bir değişiklik yapma hakkına sahip değildir. Böyle bir tasarrufta ancak eserin asıl sahibi bulunabilir.⁵⁰³ Benzer şekilde dijital ortamlarda kullanıcılar, herhangi bir dağıtım ve satış platformundan oyun satın alma işlemi gerçekleştirdiği vakit, oyunun mülkiyeti mutlak manada el değiştirerek kullanıcılara

⁵⁰² Mustafa Çakır, “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu Üzerine Fikhî Bir İnceleme”, *Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Dergisi* 9/17 (2022), 233-236.

⁵⁰³ Bûtî vd., *el-Büyük eş-şâia*, 222; Sezer, “İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”, 2510-2511.

intikal etmemektedir. Burada kullanıcı satın alma, indirme ve üye olma gibi belli başlı yollarla oyuna giriş yapmak, oyun oynamak gibi çeşitli şekillerde oyundan yararlanma hakkı elde etmiş olmaktadır. Diğer taraftan kitap örneğinde olduğu gibi burada da oyun üzerinde hak sahibi olan geliştirici veya geliştiriciler, oyuna güncellemeler yaparak oyun üzerinde değişiklikler yapma hakkına sahiptir. Aksi halde kullanıcıların, oyun geliştiricilerinin izni almaksızın oyunun içeriği üzerinde herhangi bir değişiklik yapması manevi hakların ihlal edilmesine yol açabilir.⁵⁰⁴

Fikri mülkiyet hakları kültürel, ilmi ve teknolojik gelişmeler neticesinde ortaya çıkan güncel bir haktır. Bu hakkın temel gayesi ilmi, fikri, edebi ve endüstriyel vb. farklı alanlarda ürünler ortaya koyan buluş sahiplerinin emeklerinin çeşitli şekillerde sömürülmesini önlemektir.⁵⁰⁵ İslâm hukukçuları, fikri mülkiyet haklarını nasslar, örf, maslahat, sedd-i zerâî', külli kaideler, ilmi gelenek, iktisadi, teknolojik ve toplumsal gelişmeler gibi farklı açılardan değerlendirmelere tabi tutmuş ve kahir ekseriyeti bu hakkın meşruiyetini kabul etmiştir.⁵⁰⁶

Fikri hakların İslâm hukukundaki hak kategorileri ile ilişkisi incelendiğinde⁵⁰⁷ pek çok hak çeşidiyle irtibatlı olduğu görülmektedir. Bu tür hakların *Sahibine göre hak çeşitleri* ile ilişkisi incelendiğinde; fikri hakların gerek namaz, zekât gibi ibadet boyutunun olmayışı gerekse kamu düzenini etkileyen bir tarafının olmaması sebebiyle “Allah hakkı” kapsamına girmediği görülmektedir. Ancak eser sahibinin eser üzerinde söz hakkının bulunması, aynı zamanda isim, kamuya arz, işleme ve çoğaltma gibi eser üzerinde çeşitli hak ve menfaatlerinin bulunması sebebiyle “kul hakkı” kapsamında ele alınması gerekmektedir.⁵⁰⁸ *Hakkın konusu* ile ilişkisi incelendiğinde; konusuna göre haklar, mali ve gayr-i mali olmak üzere iki kısma ayrılmaktadır. Bunlardan gayr-

⁵⁰⁴ Kaya, *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*, 92.

⁵⁰⁵ ez-Zühaylî, *el-Mu'âmelâtü'l-mâliyye*, 581; Salahaddin en-Nâhî, “Çağdaş Mevzu Hukuklara ve İslam Hukukuna Göre Telif Hakkı (Çağdaş Bir Hukukçunun Verdiği Yeni Bir Fetvâyı Tenkid ve Red)”, çev. Abdulkadir Şener 25/1 (2019), 245.

⁵⁰⁶ ez-Zühaylî, *el-Mu'âmelâtü'l-mâliyye*, 584-585; Muhammed Osman Şubeyr, *el-Muameletü'l maliyyetü'l muasıra fi'l fikhil İslâmî* (Darü'n-Nefais, 2007), 44-48; Günenç, *Günümüz Meselelerine Fetvalar*, 1/367-368; Muhammed Burhâneddin Sembhali - Müşerref Küçüktiryaki, “Telif Hakkının Fikhî Hükmüne Bir Bakış”, *Diyanet İlmi Dergi* 51/2 (2015), 157; Dalgın, *Tartışmalı Dinî Konular* 2, 61; Saban, *Fikri Mülkiyet Hakları*, 161-165; Sezer, “İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”, 1000.

⁵⁰⁷ Buradaki taksimat İslam hukuku ve beşeri hukukta mülkiyet hakları adlı doktora tezindeki taksimat esas alınmıştır

⁵⁰⁸ Saban, *Fikri Mülkiyet Hakları*, 138-139; Ali Bardakoğlu, “Hak”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1997), 15/139-151.

i mali haklar, mali hakların aksine mal ve maddiyatla ilişkisi olmayan haklardır.⁵⁰⁹ Fikri hakların inkâr edilmeyecek şekilde maddi ve ekonomik boyutu söz konusu olduğu için bu hakların mali haklar kısmında ele alınması gerekmektedir. Mali haklar da kendi içerisinde ayni, şahsi ve manevi olmak üzere üç kısma ayrılabilir. Ayni haklar, sahibine eşya üzerinde hâkimiyet kurabilme ve başkalarına karşı iler sürebilme yetkisini veren haklardır.⁵¹⁰ Şahsi haklar, alıcının parayı, satıcının ürünü teslim alma hakkı, borçlunun alacaklıya borcunu vermesi, emanetçinin, kendisine verilen emaneti kullanmaktan kaçınması gibi bir şahsın başka bir şahıs veya şahıslar üzerindeki haklarıdır.⁵¹¹ Manevi haklar ise elle tutulup gözle görülemeyen, yani fiziki varlığı bulunmayan haklardır. Bu yönüyle manevi haklar, fikri mülkiyet haklarıyla benzerlik göstermektedir. Bu bakımdan fikri ürünlerin manevi haklar kapsamında ele alınması gerekmektedir. Zira insan zekâsının ve düşüncesinin neticesinde ortaya çıkan eserler, “manevi haklar” veya “maddi olmayan mallar üzerindeki haklar” şeklindeki başlıklar altında incelendiği görülmektedir.⁵¹² Son olarak fikri ürünler, *hakların mahalde değişime tesiri* açısından incelenecek olursa; bu tür haklar, mücerred ve gayri mücerred olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Mücerred haklar, şufa hakkı gibi hakkın mahalli üzerinde etkisi görülmeyen, bir değişikliğe sebep olmayan haklardır. Burada hak sahibi, şufa hakkını kullansa da kullanmasa da bu durumun hakkın mahalli olan akar üzerinde herhangi bir etkisi görülmemektedir. Kisas hakkı gibi gayri mücerred haklarda ise bu durum tam aksinedir. Yani bu hakların etkisi hakkın mahalli üzerinde görülmekte ve hissedilmektedir. Söz gelimi kisas hakkı tatbik edilirse katilin kanı helal, tatbik edilmeyip kısıstan vazgeçilirse katilin kanı haram olmaktadır. Bu iki hak türünden mücerred haklar, genelde mali mübadeleye konu edilmeme, tazmin edilmeme gibi özellikleriyle gayri mücerred haklardan ayrılmaktadır. Telif haklarının, bu iki hak türünden hangisine dâhil olduğu hususunda bir uzlaşma yoktur. İslam hukukçularının kimisi telif haklarının elle tutulur, gözle görülür bir tarafının olmaması

⁵⁰⁹ Dalgın, *Tartışmalı Dinî Konular* 2, 63.

⁵¹⁰ Hayreddin Karaman, *Mukayeseli İslâm Hukuku* (İstanbul: İz Yayıncılık, 2009), 3/7-8.

⁵¹¹ Erol Cansel - Ali Naim İnan, “Aynî Hak Kavramı, Taksimi ve Eşya Hukukunun Konusu”, *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 21/1 (1964), 346.

⁵¹² Cansel - İnan, “Aynî Hak Kavramı, Taksimi”, 347; Ali Türmen, *İslam Eşya Hukuku* (Samsun: Erol Ofset, 1996), 6; Ali el-Hafif, *el-Mülkiyye fi ş-şerî'ati'l-İslâmiyye* (Darü'l- Fikr, 1996), 14; Şubeyr, *el-Muameletü'l maliyyetü'l muasıra*, 37; Sezer, “İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”, 995.

sebebiyle tıpkı şufa hakkı gibi mücerred bir hak olduğunu söylerken; kimisi de hak sahibinin haklarından vazgeçmesi halinde mahalde değişiklik meydana gelebileceğini belirterek telif haklarının gayr-i mücerred bir hak olduğunu söylemektedir. Telif hakları, gayri mücerred hak olarak kabul edilse dahi mali işlemlere konu edilmesinde bir mahzur görülmemektedir. Zira muasır hukukçuların çoğunluğu, günümüzde gerek iktisadi, teknolojik gelişmeler gerekse toplumsal şartların değişmesiyle birlikte mal mefhumunun da değiştiğini, buna paralel olarak kişiye fayda sağlayan menfaatlerin, mücerred hak olması halinde bile, mali mübadeleye konu edilebileceğini kabul etmektedir.⁵¹³

Dijital oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla ilişkisi irdelendiğinde;

Temelde dijital oyunların telif haklarının konusu olduğu görülmektedir. Telif hakları ise fikri unsur olmaları hasebiyle tıpkı menfaatler gibi soyut mahiyettedir. Diğer taraftan fikri haklarının koruma altına alınabilmesi için, bunların dış dünyada somutlaştırılması gerekmektedir. Benzer şekilde soyut mahiyette olan menfaatler de bir ayn üzerinde yani somut bir nesne üzerinde işlerlik kazanmaktadır. Dijital oyunlar da teknolojik vasıtalar üzerine yazılarak bu vasıtalar üzerinde işlerlik kazanmakta ve böylece somut hale gelmektedir. Aynı zamanda fikri mülkiyete konu olan ürünler klasik kaynaklarda menfaatler başlığı altında incelenmekte ve menfaatler gibi ürün kabul edilmektedir. Öte yandan telif haklarının konusu olan ürünler, genel olarak insanların istifadesine sunulan, kişiye veya topluma fayda sağlayan türden ürünlerdir. Aynı şekilde dijital oyunlar da kullanıcıların faydalanabilmesi için geliştirilmektedir. Bütün bunlar göz önünde bulundurulduğunda, bu üç kavramın birbirinden bağımsız olmadığını, bunların ortak paydalarının ayn kavramı olduğu görülmektedir. Günümüzde yaşanan gelişmeler neticesinde ise menfaatler ve haklar mali işlemlere konu edilebilmektedir. Bu sebeple bu üç kavramla ilişki içerisinde olan dijital oyunların belli başlı şartları⁵¹⁴ taşınması halinde satım akdine konu edilebilecektir.

⁵¹³ Güneş, *Günümüz Meselelerine Fetvalar*, 1/367-368; Dalgın, *Tartışmalı Dinî Konular* 2, 66-67; Nâhî, “Çağdaş Mevzu Hukuklara ve İslam Hukukuna Göre Telif Hakkı”, 243; Sezer, “İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”, 996.

⁵¹⁴ Bu şartlar, “Oyun ile ilgili şartlar bakımından” başlığında zikredildi.

3.3. Dijital Oyun Dünyasında Gerçekleştirilen Tasarrufların Fıkîhî Açısından Değerlendirilmesi

Dijital oyun dünyası, teknolojik vasıtaların gelişmesine paralel olarak her geçen gün gelişme kat etmektedir. Oyun dünyasında meydana gelen pek çok yenilik, doğal olarak yeni tasarrufları, bu tasarruflar da yeni hukuki meseleleri beraberinde getirmektedir.

3.3.1. Dijital Oyunların Alım-Satımı

Dijital oyunların alım-satımı ve benzeri işlemleri ele almadan önce şu ana hususa temas edilmesi gerekmektedir. Temelde mal, menfaat ve hak gibi şeylerin ticari işlemlere konu olabilmesi için evvela bunların mübah yani şer’i açıdan yararlanmasında bir sakınca görülmeyen şeyler olmaları gerekmektedir. Bu temel kural, dijital oyunlar açısından da geçerlidir. Oyun dünyasında oyuncuların gerçekleştireceği tasarrufların mübah sayılabilmesi için evvela tasarrufun gerçekleştirildiği oyunun meşru türden olması gerekmektedir. Bir oyunun meşru olabilmesi gerekli olan şartlar, “Oyun ile ilgili şartlar bakımından” başlığında değinilmişti. Dolayısıyla söz konusu başlıkta ifade edilen şartlara aykırılık taşıyan oyunlar meşru kabul edilmeyecek ve doğal olarak hem söz konusu şartları bünyesinde barındırmayan oyunların alım-satımı hem de oyun içerisinde gerçekleştirilecek diğer tasarruflar fıkîhî açıdan meşru kabul edilemeyecektir. Örneğin bir oyun kumar, müstehcenlik veya İslâmofobi gibi dinen meşru sayılmayan unsurlar barındırıyorsa başta oyunun alım-satımı olmak üzere oyun içerisinde gerçekleştirilen diğer tasarruflar da batıl sayılacaktır.

Dijital oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla olan ilişkisini ele aldığımız başlıklarda muasır İslâm hukukçularının menfaat ve hakların da birer mal olarak değer görebileceğine temas edilmişti.⁵¹⁵ Bu bakımdan bahsi geçen kavramlarla ilişki içerisinde olan dijital oyunlar, satım akdine konu edildiği vakit akdin sahih bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için oyunların meşru içerikli olmaları ve bahsi geçen şartları taşıması icab etmektedir. Bunun yanında dijital oyunlar, her ne kadar sanal dünyaya ait oluşumlar olsalar bile günlük hayatta –özellikle muamelat alanıyla ilgili- riayet

⁵¹⁵ Dijital oyunları menfaat olarak kabul etsek bile Hanefilerin mal tasavvuruna göre yine dijital oyunları satım akdine konu edebiliriz. Zira Hanefiler, gelir elde etmek için hazırlanan malların tazmin edilebileceğini kabul etmektedir. Dijital oyunlarda da bu faktör ön plandadır.

edilmesi gereken hususlara dijital oyunlar gibi elektronik ortamlarda da riayet edilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla dış dünyada gerçekleştirilen bir satım akdinde bulunması gereken unsurların bu gibi elektronik ortamlarda da bulunması gereklilik arz etmektedir. Bu itibarla, dijital oyunların alım-satımı gerçekleştirilirken, normal şartlarda bir akitte bulunması gereken unsurlar ile oyunların meşruiyeti ile ilgili zikretmiş olduğumuz şartların bir arada bulunması mevzubahis olmaktadır. Bu unsurların sahih bir şekilde bulunması durumunda dijital oyunların alım-satımı fıkhen caiz olsa gerek.⁵¹⁶ Diğer taraftan oyuncunun riayet etmesi gereken şartlar başlığında ele aldığımız hususlar ise bizzat oyuncu ile ilgili şartlar olup oyunun alım-satımı ile ilgili yapılacak tasarruflarda etkisi olmayacaktır.

3.3.2. Oyun Hesaplarının Alım-Satımı

Dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte her geçen gün daha cazip ve ilgi çekici bir boyuta ulaşan dijital oyunlar, eğlence ve hobi aracı olmanın yanında günümüzde artık bir kazanç kapısı haline gelmeye başlamıştır. Özellikle oyuncuların oyun içerisinde gerçekleştirmiş oldukları belli başlı tasarrufların zaman içerisinde maddi planda bir karşılığının ortaya çıkmasıyla birlikte oyuncular, bu tip işlemlerden gelir elde etmeye başlamış ve söz konusu tasarrufların dijital oyun dünyasında veya oyuncular nezdinde piyasası oluşmaya başlamıştır. Bu şekilde gerçekleştirilen tasarruflar arasında, oyuncuların emek harcayarak geliştirmiş oldukları oyun hesaplarını satmaları gelmektedir. Şöyle ki bir oyuncu, oynayacak olduğu oyunun resmi sitesine giriş yaparak burada oyun hesap açmak için gerekli olan bilgileri doldurup oyun ile ilgili sözleşmeleri⁵¹⁷ kabul etmek suretiyle bir oyun hesabı oluşturur. Oluşturmuş olduğu bu hesap ile oyuna giriş yaparak zamanla bu hesabı geliştirerek üst seviyelere çıkarır. Daha sonra geliştirmiş olduğu oyun hesabını başka bir oyuncuya satar. Söz konusu satım işlemi bu şekilde doğrudan oyuncular arasında gerçekleştirilebildiği gibi günümüzde artık bazı siteler üzerinden –çevrimiçi- olarak istenilen seviyede ve özellikte oyun hesapları satın alınabilmektedir.⁵¹⁸

⁵¹⁶ Osman, “El’abû’l-elektroniyye ve ahkâmûha fi’l-fikhîl-İslami”, 324-325.

⁵¹⁷ Online oyunların kahir ekseriyetinde oyun hesabı açabilmek için kullanım koşulları, davranış kuralları, hizmet koşulları gibi sözleşmelerin kullanıcılar tarafından okunup onaylanması gerekmektedir.

⁵¹⁸ GameSatis.com, “Steam Hesap Satışı En Uygun Fiyatlar”, <https://www.gamesatis.com/steam-hesap-satisi>, ts. (Erişim 04 Aralık 2023).

Dijital oyunların alım-satımına ilişkin hususları fıkhi açıdan ele alırken temelde akde konu olacak oyunun dinen meşru olması ve yapılacak akdin unsurlarının yerinde olması gerektiğinden söz etmiştik. Ancak oyuncuların oyun ile ilgili gerçekleştirecekleri tasarrufların sıhhatinden söz edebilmek için zikredilen bu hususların yanında oyun geliştirici şirketlerin kullanıcılara sunmuş oldukları sözleşmelerin içeriğine de dikkat edilmesi gerekmektedir. Genel olarak kullanıcılar, dijital ortamlarda bu gibi hususları pek fazla önemsemeyerek hızlı bir şekilde geçiřtirmekte hatta çoğ u kullanıcı, oyun firmasının sunmuş olduğ u sözleşme şartlarını okumadan doğrudan kabul edip onaylamaktadır. Bu şekilde sanal ortamlarda gerçekleştirilen sözleşmelerin gerek günümüz hukuku açısından gerekse İslam hukuku açısından bağlayıcı olduğunu belirtmek gerekir.⁵¹⁹ Hemen hemen her oyunda kullanıcılara yöneltilen sözleşme ve koşul şartlarına bakıldığında; burada oyuncuların oyun ile ilgili haklarının sınırsız olmadığı, aksine oyuncuların oyun ile ilgili tasarruflarının ilgili oyun firmasınca sınırlandırıldığı görölmektedir. Oyun hesabı açarken kullanıcılara yöneltilen genel hizmet şartlarına ilişkin düzenlemelerde; kullanıcılara verilen hizmetin ticari bir amaç gözetmeksizin sadece eğlenme maksadıyla kullanmak üzere sınırlı bir lisans verildiğ i, kullanıcıların buradaki fikri mülkiyeti herhangi bir şekilde satmak, kopyalamak, kiralamak, yayınlamak, devretmek, üzerlerine tersine mühendislik, kaynak kod türetme vb. işlemleri yapma hakkına sahip olmadıkları açıkça belirtilmektedir.⁵²⁰ Diğer taraftan ilgili sözleşmelerde kullanıcıların hesap ve oturum açma bilgilerini kimseyle paylaşamayacağı, oyun hesabını kimseye satamayacağı veya devredemeyeceğ ine ilişkin maddeler sözleşmelerde açıkça beyan edilmektedir.⁵²¹

⁵¹⁹ 6098 sayılı Türk Borçlar Kanunu’nun ilk maddesince tarafların iradelerini uygun bir şekilde ortaya koymaları halinde sözleşme hükme bağlanmaktadır. Hukuk sistemimize göre esas olan iradenin karşı tarafa ulaşmasıdır. Bu bakımdan sözleşmelerin usulüne uygun bir şekilde gerçekleştirilmesi halinde sanal ortamda da geçerlilik kazanacaktır. İslam hukukunda da usulüne uygun olarak gerçekleştirilen sözleşmeye riayet edilmesi gerekmektedir. Bkz. el-Mâide, 5/1.

⁵²⁰ “Hizmet Şartları”, <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-TR>, *Riot Games*, ts. (Eriřim 04 Aralık 2023); “Travian Genel Şartlar ve Koşullar”, <https://agb.traviangames.com/terms-tr.pdf>, ts. (Eriřim 05 Aralık 2023); “Ubisoft Son Kullanıcı Lisans Anlaşması”, <https://legal.ubi.com/eula/tr-TR> (Eriřim 05 Aralık 2023).

⁵²¹ “Riot Games Genel Hizmet Şartları”, <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-TR>, *Riot Games*, ts. (Eriřim 05 Aralık 2023); “Oyun Kullanıcı Sözleşmesi”, https://store.steampowered.com/eula/290730_eula_0?eulaLang=turkish, ts. (Eriřim 05 Aralık 2023); “Activision | Terms of Use”, <https://www.activision.com/tr/legal/terms-of-use>, ts. (Eriřim 05 Aralık 2023).

Oyun hesaplarıyla ilgili düzenlenen sözleşmelerin hemen hemen hepsinde az önce zikredilen hususlar yer almaktadır. Oyun firmaları bu gibi sözleşme maddeleriyle geliştirmiş oldukları oyunun ve oyuncu kitlesinin zarar görmesini önlemeyi hedeflemektedir. Zira hesap satışlarının hem oyun hem de oyuncu açısından pek çok olumsuz etkileri bulunmaktadır. Oyun hesapları satıldığı takdirde başta oyunun kullanım şartları ihlal edilmekte, kullanıcılar maddi kazanç sağlamak amacıyla oyun hesabı oluşturmakta ve herhangi bir yasal zemine uymaksızın buradan gelir elde etmektedir. Aynı zamanda burada gerçekleştirilen hesap satışı gibi belli başlı tasarruflar farklı açılardan oyunun düzenini bozmaktadır.⁵²² Oyuncular açısından ise bu tip satışlar maddi ve manevi zararlarla sonuçlanabilmektedir. Şöyle ki, hesap satışı yapıldığı takdirde oyun firmaları çeşitli şekillerde hesap satışını tespit edebilmektedir. Böyle bir durum tespit edildiği takdirde hesap, kalıcı olarak askıya alınmaktadır. Hesap askıya alınmasa bile satış yapan kişi, çeşitli yollarla alıcıyı dolandırma yoluna gidebilir. Dolandırma yoluna gitmese dahi satıcı, hesabı oluşturan asıl kişinin kendisi olduğunu kanıtlaması durumunda bile hesabını geri alabilmektedir. Bu tip durumlarda ise alıcı taraf maddi ve manevi olarak zarar görmektedir. Kaldı ki forum sitelerine göz atıldığında hesap satın alma işlemine girişen pek çok oyuncunun bu noktada maddi⁵²³ ve psikolojik açılardan zarara uğradığı görülmektedir.⁵²⁴ Oyun firmaları ise daha en

⁵²² Örneğin, oyundaki para birimleri veya oyundaki eşyalar gerçek paraya dönüştürüldüğü takdirde zamanla oyun içerisindeki ekonominin bozulmasına, oyundaki para biriminin ve kıymetli olan eşyaların değerinin düşmesine sebep olabilmektedir. Bu durum ise oyun içi refah düzeyi gibi belli başlı dengesizlikleri beraberinde getirebilmektedir. Bu dengesizlik hali ise zamanla oyun içerisindeki düzenin bozulmasına, oyuncuların oyundan keyif alamamasına, en nihayetinde de oyunu bırakmalarına sebep olabilmektedir.

⁵²³ Sözleşme maddelerine uyulmaması sonucunda yaşanabilecek maddi kayıplara şu şekilde bir örnek verebiliriz. Para karşılığı oyunun sunmuş olduğu menfaatlerden yararlanan bir oyuncunun bu şekilde geliştirdiği hesabını başka bir kullanıcıya ödünç olarak verdiğini varsayalım. Hesabı ödünç olarak alıp oyuna giriş yapan oyuncu, oyun kurallarını ihlal ederek oyunda sergilememesi gereken davranışlar sergilediğini ve yapmış olduğu ihlaller sonucunda da hesabın kalıcı olarak askıya alındığını –oyuncuların tabiriyle hesabın ban yediğini- düşünelim. Bu durumda hesabını iyi niyetle karşı tarafa ödünç olarak veren kişi, maddi/manevi açıdan mağduriyet yaşayacaktır. Zira bu kişi, sözleşme maddelerine aykırı davranarak oyun hesabını bir başka oyuncuya vermiştir. Diğer oyuncuda oyun içerisinde istemli veya istemsiz bir şekilde aykırı davranışlarda bulunarak hesabın devre dışı kalmasına sebebiyet vermiştir. Burada sözleşme maddelerine aykırı davranan oyun hesabının sahibi, sözleşme maddelerini çiğnediği için hesabını geri alamama durumuyla karşı karşıya kalacaktır.

⁵²⁴ “Sanal Ürün(oyun Hesabı vb.) Satmayı Düşünen Herkes Okusun”, <https://forum.paticik.com/topic/4852846-sanal-urunoyun-hesaby-vb-satmayy-du%25c3%25beunen-herkes-okusun/>, Paticik Forumları (05 Mayıs 2010); “Lol Hesap Satışı Dolandırıldım (Bimere Başvuru Yaptım)”, <https://forum.donanimhaber.com/lol-hesap-satisi-dolandirildim-bimere-basvuru-yaptim--130168940>, DonanimHaber Forum (02 Aralık 2017);

başında sözleşme maddelerinde hesap alım-satımına ilişkin hususların yasak olduğu belirttiği için bu tarz mağduriyet durumlarında herhangi bir şekilde maddi ve manevi bir sorumluluk kabul etmemektedir.⁵²⁵

Dijital oyun hesaplarıyla ilgili aktarılan bu bilgilerden hareketle, oyun hesaplarının satımında sadece oyunun meşru türden olması ve yapılacak satım akdinin fıkhen uygunluk taşımasının yeterli olmadığı, oyun hesabı oluşturan kullanıcıların üyelik alırken kabul ettikleri sözleşme şartlarına da riayet etmeleri gerektiği anlaşılmaktadır. Zira gerek İslam hukuku gerekse çağdaş hukuka göre, usulüne uygun bir şekilde gerçekleştirilen bir akde ve bu akitte öne sürülen şartlara tarafların bağlı kalmaları esastır. Buradaki bağlayıcılık ilkesi söz konusu hukuk sistemlerinin ilkeleri arasında yer almaktadır.⁵²⁶ Nitekim konuyla ilgili Kur'an'ı Kerim'de: "Ey iman edenler sözleşmeleri yerine getirin." buyurularak⁵²⁷ tarafların dinine ve etnik kökenlerine bakmaksızın müminlere sözleşmelere riayet etmeleri emredilerek akde riayet ilkesi teyit edilmektedir.⁵²⁸ Konuyla ilgili bir hadis-i şerifte ise mealen "Helali haram, haramı helal kılan şart dışında Müslümanların aralarındaki şartlara riayet etmeleri gerekir." buyurulmaktadır.⁵²⁹ Hanefi fakihlerinden Cessâs, (ö.370) bu rivayetin konuyla ilgili zikrettiğimiz ayetteki emir ile aynı manaya geldiğini ifade etmektedir.⁵³⁰ Bütün bu hususlar dikkate alındığında; oyun firmalarının kullanıcılarla yaptığı sözleşmelerde ilgili firmalar, satım akdinde olduğu gibi bir ürünü bütünüyle karşı tarafa devretmediği aksine kullanıcılara oyundan faydalanmaları için verilen lisansın kişisel aktarılamaz bir hakkı temsil ettiği, dolayısıyla kullanıcıların kişisel olarak oyundan faydalanmanın ötesinde alım-satım ve kiralama gibi muamelelerde bulunma yetkisinin olmadığı görülmektedir. Bu itibarla oyun hesabı satma, kiralama

"Valorant Hesap Alırken Dolandırıldım", <https://forum.donanimarsivi.com/konu/valorant-hesap-alirken-dolandirildim.310750/>, Donanım Arşivi Forum (04 Mart 2021).

⁵²⁵ "Valorant Hesap Satışı Neden Yasak?", <https://www.foxngame.com/valorant-hesap-satisi-neden-yasak>, FOXNGAME (Erişim 05 Aralık 2023); "PUBG Mobile Hesap Satışı Neden Yasak?", <https://www.foxngame.com/pubg-mobile-hesap-satisi-neden-yasak>, FOXNGAME, ts. (Erişim 05 Aralık 2023).

⁵²⁶ Hüseyin Karayaka, "Akit Hürriyetinin Kur'anî Dayanakları", *İslam Hukuku Araştırmaları Dergisi* 36 (2020), 235-236.

⁵²⁷ el-Maide, 5/1.

⁵²⁸ Karaman, *Kur'an Yolu*, 2/202-203.

⁵²⁹ İbn Mace, "Ahkam" 23; Tirmizi, "Ahkam" 17.

⁵³⁰ Hadi Ensar Ceylan, *İslam Borçlar Hukukunda Akdin Bağlayıcılığı* (Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2017), 60.

veya para karşılığı bir oyuncunun başka bir oyuncunun hesabını geliştirmesi gibi tasarruflar, gerek sözleşme maddelerine aykırı olacağından gerekse karşılıklı rıza ile yapılan bir anlaşmanın taraflardan birinin sebepsiz yere bozarak karşı tarafın hakkını iptal eden suç niteliğinde bir davranışta bulunacağından caiz olamayacaktır. İslam’da sözleşmelere riayet ilkesi vardır. Bu sebeple oyun ile ilgili yapılacak tasarruflarda ilgili firmaların izninin alınarak söz konusu ölçülerin dikkate alınması gerekmektedir. Öte yandan akit nazariyesinin ana fikri, akitlerin niza, garar (bilinmezlik), cehalet, aldanma, aldatma gibi tarafların mağduriyetine yol açabilecek unsurlardan arındırılmış şekilde kurulması yönündedir. Söz konusu hizmet şartlarına riayet edilmemesi durumunda ise bu unsurlar göz ardı edilerek dijital oyunlar amaç dışı kullanılmaya başlanacaktır. Bu gibi durumlar; oyun geliştiricilerinin telif, emek gibi hak kayıplarının ortaya çıkması, oyunların amacının dışında kullanılarak dolandırıcılık vasıtası haline gelmesi gibi sorunları beraberinde getirecektir. En nihayetinde hem yapımcı firma hem de oyuncular, farklı açılardan mağduriyetler yaşama durumuyla karşı karşıya kalacaktır.⁵³¹

3.3.3. Oyun Paralarının Mahiyeti ve Alım-Satımı

Dijital oyunların hemen hemen birçoğunda sanal para birimleri bulunmaktadır. Oyunlarda yer alan sanal para birimleri oyundan oyuna değişiklik göstermektedir.⁵³² Buradaki paralar vasıtasıyla oyuncular oyun mağazalarından karakter, kostüm, silah veya oyun içerisinde kullanılabilecek çeşitli *itemler* (sanal eşyalar) satın alabilmektedir. Aynı zamanda oyuncular, sanal paralar vasıtasıyla oyun içerisinde bu tür eşyaları satın alma ve takas etme gibi işlemleri gerçekleştirebilmektedir. Günlük hayattaki ticari faaliyetler nasıl ki para vasıtasıyla gerçekleşiyorsa oyun dünyasında da bu ve benzeri sanal faaliyetler oyun paralarıyla gerçekleşmektedir. Oyunlardaki sanal paralar, oyunda yer alan görevleri yaptıkça elde edilebildiği gibi oyunun kendi mağazasından gerçek para karşılığında da satın alınabilmektedir.⁵³³

Oyunların içerik ve hizmet koşullarına göz atıldığında sanal para birimleri ile ilgili “Hangi oyun için satın alınmışsa o oyun için geçerli olacağı”⁵³⁴, “Gerçek hayatta

⁵³¹ Çakır, “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu”, 233-236.

⁵³² Coin, gold, elmas, mücevher, yang, puan gibi her oyunda değişik para birimleri bulunabilmektedir.

⁵³³ ByNoGame, “Oyun Parası”, <https://www.bynogame.com>, ts. (Erişim 05 Aralık 2023).

⁵³⁴ “Riot Games Genel Hizmet Şartları”. <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-TR>

herhangi bir karşılığı ve maddi değeri olan gerçek para birimi veya mal karşılığında değiştirilemeyeceği”⁵³⁵, “Sanal ürünlerin, gerçek para, mal veya herhangi bir işlemle olsun veya olmasın satımı, aktarımı, devri vb. işlemler firma tarafınca tanınmadığı”⁵³⁶ şeklindeki maddelerin yer aldığı görülmektedir. Buradaki sözleşme koşullarından hareketle oyunlarda yer alan sanal paraların sadece ilgili oyun için geçerli olduğu, dış dünyada herhangi bir şekilde karşılığı olmadığı, oyuncuların oyun içerisindeki çeşitli hizmetlerden yararlanmalarını sağlayan bir hak oldukları anlaşılmaktadır. Dolayısıyla oyun ve oyun içinde ekstra menfaat sağlayan araçlar mübah türden olduğu sürece oyuncuların bu hizmetlerden yararlanma adına sanal para satın almalarında bir sıkıntı olmayacaktır.⁵³⁷ Ancak oyunlardaki sözleşme maddeleri gereği oyuncuların para karşılığında sanal oyun paralarını birbirlerine satmaları meşru sayılmayacaktır. Diğer taraftan oyun içi sanal paralar satın alınırken sarf akdinden olduğu gibi bedellerin eşit olmasına gerek yoktur. Zira dijital oyunlardaki sanal paralar, gerçek paralar ile mukayese edildiğinde oyun paralarının para kavramına dâhil olmadığı görülmektedir. Nitekim para, “herkesin kabul ettiği mübadele vasıtası” , “kamu otoritesi tarafından ayarı ve külçesi tespit edilerek damgalanan maden külçesi” , “ürün ve malların değişiminde aracılık eden genel eş değer” , “mübadele aracı ve kıymet ölçüsü olarak genel kabul gören şey” şeklinde tanımlanmaktadır.⁵³⁸ Buradan hareketle sanal oyun paralarının, para veya mal vasfına haiz olmadığı, oyun içerisinde kullanıcıların oyunun ilave hizmetlerine erişip yararlanabilmelerini sağlayan bir hak olduğu söylenebilir.

3.3.4. Oyun İçi Alım-Satım Konu Olan Sanal Eşyalar

Dijital oyun âleminde oyuncuların sıkça gerçekleştirdikleri tasarruflardan birisi de kullanıcıların para karşılığı oyunun sunmuş olduğu çeşitli özelleştirme seçeneklerinden yararlanmalarıdır. Kullanıcılar, oyununun sunmuş olduğu ekstra menfaatlerden yararlanabilmek için oyun mağazalarına veya oyun firmasıyla anlaşmalı olan belirli sitelere giriş yaparak buradan para karşılığı sanal oyun parası

⁵³⁵ “Gameloft Terms and Conditions”, <https://www.gameloft.com/tr/conditions-of-use>, ts. (Erişim 05 Aralık 2023).

⁵³⁶ “Gameloft Terms and Conditions”. <https://www.gameloft.com/tr/conditions-of-use> (Erişim 05 Aralık 2023).

⁵³⁷ Çakır, “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu”, 234.

⁵³⁸ Abdullah Durmuş, *Fıkhi Açıdan Günümüz Para Mübadelesi İşlemleri Spot ve Vadeli Forex İşlemler* (İstanbul: İsam Yayınları, 2014), 23-24.

satın alır. Satın alma işlemi gerçekleştikten sonra aldıkları para birimi oyun hesaplarına aktarılır. Daha sonra kullanıcılar bu para birimi karşılığında silah, ekipman, aksesuar, karakter, kaplama/kostüm (skin) gibi oyunun kullanıcılara sunmuş olduğu ekstra özelliklerden yararlanırlar. Oyun firmasıyla kullanıcılar arasında gerçekleşen bu işlem, bazı oyunlarda gerçek para karşılığında oyuncular arasında gerçekleştirilebilmektedir. Örneğin bir oyuncu, oyunda kazanmış olduğu bir *itemi*, (oyundaki sanal eşya) dış dünyada başka bir oyuncuyla anlaşarak gerçek para karşılığında satar. Daha sonra hesabına giriş yaparak oyundaki bu ürünü diğer oyuncuya gönderir.

Dijital oyun dünyasında oyunculara sunulan silah, kaplama, karakter, kostüm gibi çeşitli içerikteki ürünler, oyuncuların para karşılığında yararlandıkları ilave bir özelliktir. Bu özellikleri oyuncuların para karşılığı yararlandıkları menfaatler olarak değerlendirebiliriz. Bu sayede oyuncular, oyun içindeki hizmetlere erişebilme ve onlardan yararlanabilme imkânı elde etmiş olmaktadır. Ancak oyuncuların oyun içerisindeki bu tarz ekstra menfaatlerden yararlanabilmelerinin meşruiyetinden söz edebilmek için öncelikle oynadıkları oyunun mübah türden olması -oyun ile ilgili şartlar başlığında belirtilen özellikleri taşıması- gerekmektedir. Bu bakımdan bizatihi mübah olmayan bir ürünün kendisinden faydalanmak caiz olamayacağından ona tâbi olan içeriklerden faydalanmak da mübah olmayacaktır. Dolayısıyla bunların satım akdine konu olması caiz olmayacaktır. Bu itibarla, oyunlarda satışa sunulan oyun içi *itemlerin* sahih bir şekilde satın alınabilmesinden söz edebilmek için oyunun mübah türden olması gerekmektedir.⁵³⁹ Bu şartlar dâhilinde caiz olan, oyun firmaları ile oyuncular arasında gerçekleşen satışlardır. Aynı işlemi gerçek para karşılığında oyuncuların kendi aralarında gerçekleştirmeleri durumunda ise gerçekleştirilen bu işlem caiz olmayacaktır. Zira oyunlardaki sözleşme maddelerinde oyundaki sanal eşyaların yalnızca oyuna özgü olup herhangi bir maddi değeri olmadığı, bunların piyasada geçerli olan para veya oyun dışındaki herhangi bir bedel karşılığı değiştirilemeyeceği beyan edilmektedir. Eğer firma böyle bir durumu tespit ederse kullanıcının lisansına son verme hakkına sahiptir.⁵⁴⁰ Oyunlardaki sözleşmelerle ilgili

⁵³⁹ Osman, “El’abû’l-elektroniyye ve ahkâmûha fi’l-fikhîl-İslâmî”, 54-55; Çakır, “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu”, 234.

⁵⁴⁰ “Fortnite Son Kullanıcı Lisans Anlaşması”, <https://www.fortnite.com/eula>, *Epic Games Fortnite*, ts. (Erişim 05 Aralık 2023); “PUBG Mobile Terms”, <https://www.pubgmobile.com/terms/tr.html>, ts. (Erişim 05 Aralık 2023); “Gameloft Terms and Conditions”; “Travian Genel Şartlar ve Koşullar”;

olarak önceki başlıkta, kullanıcıların yapmış oldukları sözleşmelere riayet etmeleri gerektiği, oyun ile ilgili yapılacak tasarruflarda ilgili firmaların izninin alınarak söz konusu ölçülerin dikkate alınması gerektiğinden söz ederek sözleşmelerle ilgili gerekli açıklamalar yapılmıştı. Diğer taraftan firmalarla oyuncular arasında gerçekleşen oyun içi satışlarla ilgili olarak şu hususa da dikkat çekmek gerekir. Oyun mağazalarında satışa sunulan oyun içi *itemler*/ürünler genellikle değişmekte, oyuna gelen güncellemelerle yeni ürünler satışa sunulmaktadır. Oyunun mübah türden olması, söz konusu ürünlerin satın alınabilmesinin temel şartı olsa bile oyun mağazalarında satışa sunulan ürünlerin dinin temel inanç ve ahlak esaslarına aykırılık teşkil eden unsurları barındırmaması gerekmektedir. Söz gelimi oyunda satın alınan bir kıyafetin oyun karakterinin avret mahallini teşhir eden türden olması veya alınan ürünün üzerinde şirk, küfür gibi dinen yasaklanan içerikler bulunması gibi durumlarda bu itemlerin satın alınması caiz olmayacaktır.⁵⁴¹

3.3.5. Dijital Ortamda Oyun Müsabakaları Düzenlemek ve Ödüller

Kazanmak

Günümüz dijital oyun dünyasında oyuncuların birbirleriyle rekabet ederek ödüller kazanabileceği turnuva ve düellolar yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Oyuncular, belirli aralıklarla düzenlenen turnuvalara veya çevrimiçi internet sitelerinde⁵⁴² oluşturulan müsabakalara katılarak para, ödül veya hediyeler kazanabilmektedir.

Müسابakanın meşruiyetinin temel dayanağı sünnet ve icma olmakla birlikte Kur'an'ı Kerim'de de müسابakanın meşruiyetine delalet eden ayetler vardır.⁵⁴³ Genel olarak müsabaka dinen meşru kabul edilen bir etkinlik olsa bile âlimler, müsabakaların türü ve şartları açısından meşruiyeti hakkında farklı görüşlere sahiptir. Âlimler, genel olarak müsabakaları ivazlı (bedel karşılığı) ve ivazsız olmak üzere iki açıdan ele

“Oyun Kullanıcı Sözleşmesi”.
https://store.steampowered.com/eula/290730_eula_0?eulaLang=turkish

⁵⁴¹ Konuyla ilgili gerekli açıklamalara, oyun ve oyuncu ile ilgili şartlar bölümünde değinilerek gerekli açıklamalar yapılmıştı.

⁵⁴² “Competitive Gaming Platform | Play to Earn | GA Coin”, <https://gamerarena.com/>, ts. (Erişim 06 Aralık 2023).

⁵⁴³ Sa'd b. Nasır b. Abdülaziz eş-Şeseri, *el-Müسابakat ve ahkamuha fi's-şeriatü'l-İslâmiyye* (Darü'l-Asime / Darü'l-Gays, 1997); “Sibak”, *el-Mevsûatü'l-fikhiyye* (Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslâmiyye, ts.), 24/123.

almaktadır. Hâkim görüşe göre ivazsız yarışmalar, dinen sakıncalı bir unsur barındırmamak şartıyla, ilke olarak mübah kabul edilmektedir. Bir bedel karşılığı düzenlenen yarışmaların meşruiyeti noktasında ise âlimler farklı kanaatlere sahiptir. Âlimler at, deve ve ok atma gibi meşruiyetine dair hadis bulunan yarışmaların caiz olduğu noktasında hemfikirdir. Ancak ivazlı müsabakaların yalnızca rivayetlerde zikredilen yarışmalarla sınırlı olup olmadığı noktasında bir görüş birliği yoktur. Bu hususta âlimlerin bir kısmı bedelli müsabakaları yalnızca rivayetlerde zikredilen yarışmalarla sınırlı tutarken diğer bir kısmı ise kapsamı geniş tutarak bu tür müsabakaların yalnızca rivayetlerde zikredilen yarışmalarla sınırlı olmayacağını, rivayetlerde zikredilen müsabakalarla aynı amacı taşıyanların da bunlara kıyasen ivazlı olarak düzenlenebileceği kanaatindedir. Ulema arasında ortaya çıkan görüş farklılıklarının temelinde rivayetlerde zikredilen müsabaka türlerinin Müslümanlara güç kazandırıp cihada hazırladığı, bununla birlikte akıl, ruh ve beden gibi farklı açılardan faydalar sağladığı vb. şeklindeki kanaatler yatmaktadır.⁵⁴⁴ Dinimizin hedef ve amaçları göz önünde bulundurulduğunda bahsi geçen görüşlerden ikincisinin günümüz açısından daha tutarlı olduğu söylenebilir. Nitekim yaşadığımız dönem, teknoloji çağı olarak nitelendirilmektedir. Geçmişte kullanılan pek çok araç-gereç gelişerek farklı boyutlara ulaşmıştır. Örneğin, geçmişte savaşlarda kullanılan at, ok, yay, kılıç, kalkan gibi aletler günümüzde farklı boyutlara ulaşarak yerini tank, top, tüfek, helikopter gibi farklı silah aletlerine bırakmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte her geçen gün gelişerek farklı boyutlara ulaşan bu gibi araç-gereçlerin pek çoğu günümüzde aynı amaç doğrultusunda kullanılmaktadır. Söz gelimi geçmişte farklı araç ve gereçlerle talim yapılarak cihada hazırlanırken günümüzde çok daha farklı araç ve gereçlerle talim yapılmaktadır. Bu bakımdan cihada hazırlık maksadıyla kullanılan vasıtaları geçmiştekilerle kısıtlayarak günümüzde Müslümanlara güç katıp savaşta üstün gelmelerine vesile olabilecek vasıtaları devre dışı bırakmak dinimizin hedef ve amaçlarıyla bağdaşmayacaktır.⁵⁴⁵ Bu bakımdan söz konusu rivayetleri dar bir bakış açısıyla ele alıp belli bir döneme hasretmek yerine rivayetteki hedef ve amaçları

⁵⁴⁴ Muhammed Abdurrahim Sultan - Mahmud Ahmed Ebu Leyl, “el-Müsabakatü’l muasıra fi davil fikhil İslâmî”, *el-Feraid fi Buhusi’l İslamiyye ve’l Arabiyye* 21/1 (2003), 23-26; “Yarışma”, *Temel İslam Ansiklopedisi*, ed. Tuncay Başoğlu (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2020), 8/386-388.

⁵⁴⁵ Hulusi Över, *İslam Hukukunda Yarışma ve Ödül* (İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 106-107.

göz önünde bulundurarak Müslümanların maslahatına en uygun olanın gözetilmesi daha uygun olacaktır.

İvazlı müsabakaların meşru sınırlar içerisinde düzenlenebilmesi için belli başlı hususlara dikkat edilmesi gerekmektedir. Söz gelimi bir müsabaka: Taraflardan birinin ortaya bir bedel koyarak karşı tarafa: “Yarışı sen kazanırsan bu ödül senin olacak, yok eğer ben kazanırsam, senden herhangi bir şey almayacağım.” diyerek düzenlenirse bu müsabaka caiz olur. Dışarıdan üçüncü bir kişinin: “Aranızda yarışı kazanan kişi bu ödülün sahibi olacaktır.” diyerek bir yarışma düzenlense bu da caiz olur. Ancak yarışa katılanlardan her biri ortaya ödül koyarak: “Eğer yarışı ben kazanırsam, ödül benim sen kazanırsan, ödül senindir.” diyerek yarış düzenlemeleri halinde bu yarışma bir tür kumar sayılacağından caiz olmayacaktır. Eğer bu son örnekte müsabakaya yarışı kazanınca ödülü alacak, kaybettiğinde ise herhangi bir bedel ödemeyecek olan ve her iki yarışmacıya denk yani yarışı kazanabilecek bir yarışmacının (muhallil) müsabakaya katılması durumunda bu yarışmanın caiz olacağı zikredilmektedir. Nitekim burada muhallilin yarışa girmesiyle söz konusu yarış kumar sayılmayacaktır. Diğer taraftan, bu şekilde yarışmalara katılabilme adına, normal ulaşım ücretlerinin yanı sıra ek bir ücret ödemek veya bunun için ödeme taahhüdünde bulunmak caiz değildir.⁵⁴⁶

Müsabaka ile ilgili zikredilen bilgilerden hareketle dijital oyunlarda düzenlenen müsabakaların meşruiyeti ile ilgili olarak şunları söylemek mümkündür: Herhangi bir bedel konmaksızın gerçekleştirilen müsabakalarda söz konusu oyunların mübah içerikli olması ve oyuncuların dinin temel ilke ve hükümlerine riayet etmeleri halinde bir sakınca görülmemektedir. Bir bedel karşılığında düzenlenen oyun müsabakalarını ise iki şekilde değerlendirebiliriz. Bunlardan ilki, pratikte oyunculara herhangi bir fayda sağlamayan oyunlardır. Temel gayesi yalnızca oyun ve eğlenceden ibaret olan bu tür oyunlarda yarışmalar düzenleyip ödül vermek önceki fukahanın çoğunluğuna göre icma ile yasak kabul edilmektedir. Benzer şekilde Mucemmu'l-Fıkhu'l-İslami (İslami Fıkıh Merkezi) İslam Organizasyonu Konferansında da sadece oyun ve eğlenme maksatlı düzenlenen yarışmalarda ödül vermenin caiz olmadığına

⁵⁴⁶ Mevsili, *el-İhtiyar li-ta'lili'l-Muhtar*, 4/426; Din İşleri Yüksek Kurulu Başkanlığı, *Din İşleri Yüksek Kurulu Fetvalar* (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2019), 531.

karar verilmiştir.⁵⁴⁷ İkincisi ise insanlara farklı açılardan menfaat sağlayabilen oyunlardır. Mesela oyun, kişiye problem çözme, analitik düşünme, strateji geliştirme, sosyal becerileri geliştirme gibi çeşitli açılardan katkılar sağlıyorsa bu tür oyunlarda ivazlı müsabakalar düzenlenebileceği kanaatindeyiz. Nitekim bu tarz oyunlar, katkı sağlaması cihetiyle rivayetlerde zikredilen oyunlarla benzer özellikler taşımaktadır. Zira teknolojik araç-gereçlerin günümüz savaşlarındaki rolü inkâr edilmeyecek derecede büyüktür. Teknolojik araç ve gereçlerin hemen hemen her biri elektronik ortamlardan harekete geçirilmektedir. Müslümanların da bu tarz teknolojik hareketleri yakından takip etmeleri gerekmektedir. Bu bakımdan Müslümanlara farklı açılardan katkılar sağlayabilen dijital oyunlarda müsabakalar düzenlenmesi ve teşvik amacıyla kazananlara ödül verilmesinde bir mahzur görülmemelidir.⁵⁴⁸ Zaten günümüz âlimleri, günümüzde ortaya çıkan askeri, sportif, ilmi, kültürel veya oyun ve eğlence amaçlı müsabakaların haksız kazanç içermemesi, kişiye ve topluma zarar vermemesi gibi belli başlı şartlar dâhilinde gerçekleştirilmesinin mübah olduğu kanaatindeyiz. Bu şekilde kişilerin zihinsel, fiziksel ve ruhsal açılardan gelişimine, güzel ve hayırlı işlerin gerçekleşmesine katkı sağlayabilecek müsabakaların desteklenmesinin isabetli olacağı şeklindeki görüşler ortaya konulmaktadır.⁵⁴⁹ Dijital ortamda düzenlenen oyun müsabakalarıyla ilgili burada sözünü ettiğimiz hususlar, kullanıcıların basit düzeyde düzenledikleri müsabakalarla ilgilidir. Günümüzde e-spor çatısı altında profesyonel düzeyde ülke veya dünya bazında çeşitli turnuvalar düzenlenmektedir. E-spor camiasında düzenlenen turnuvalar ve burada forma giyen oyuncularla ilgili hükümlerin belirlenebilmesi için geniş çapta bir araştırma yapılması gerektiği kanaatindeyiz. Zira e-spor, içerisinde pek çok farklı unsur barındıran geniş bir sektördür. Bu denli geniş bir sahanın burada zikredilen temel ölçütlerin dışında daha detaylı bir şekilde ele alınması gerekir.

⁵⁴⁷ Över, *Yarışma ve Ödül*, 107-109.

⁵⁴⁸ Över, *Yarışma ve Ödül*, 56-57; Osman, “El’abû’l-elektroniyye ve ahkâmûha fi’l-fikhîl-İslami”, 323.

⁵⁴⁹ “Yarışma”, 8/388.

3.3.6. NFT (Oyna Kazan) İçerikli Oyunlar Oynamak

NFT⁵⁵⁰ teknolojisi geçtiğimiz birkaç yılda öne çıkan dijital trendlerden biridir. Bu teknolojinin dijital oyunlara geçiş yapmasıyla birlikte oyna kazan (Play to Earn) oyunları gündeme gelmiştir. Evde bilgisayar başında oyun oynayarak para kazanma imkânı sunan NFT içerikli oyunlar, özellikle pandemi döneminde sokağa çıkma yasağının ilan edilmesiyle popüler hale gelmeye başlamış ve zamanla yaygınlık kazanmaya başlamıştır. NFT içerikli oyunlar, kullanıcılara oyundaki dijital varlıkların ticaretini yapma imkânı sunmaktadır. Kullanıcılar, oyundaki karakter, avatar gibi oyunda NFT olarak kabul edilen ve benzersiz şekilde kodlanan eşyaları satmak suretiyle veya oyunda kazandıkları jetonlar sayesinde gelir elde etme fırsatı yakalayabilmektedir.⁵⁵¹ Bu tür oyunlarda her bir oyunun kendine ait bir tokenı vardır. Tokenlar kripto borsaları vasıtasıyla nakde dönüştürülebilir. Bu oyunlarının çoğu Ethereum ve Binance Smart Chain (BSC) tabanlıdır. Bu tür oyunlardan gelir elde edebilmek için oyun hesabı oluşturma yanında NFT sanal cüzdanın oluşturulması ve oyunun sanal cüzdanla eşleştirilmesi gerekmektedir. Nitekim oyundaki ticari işlemler sanal cüzdanlar vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir.⁵⁵²

NFT, yakın zamanda ortaya çıkan teknolojik yeniliklerden biridir. Dijital oyunlar da dâhil olmak üzere NFT'lerin farklı alanlarda kullanılmaya başlaması ve kullanım alanının genişlemesi zamanla insanların NFT'lere karşı ilgisini arttırmıştır. Özellikle de NFT'lerin dijital oyunlara entegre edilmesi, zamanla dijital oyun dünyasının farklı bir boyuta evrileceğinin sinyallerini verir gibi durmaktadır. Öncelikle burada şu hususa değinilmesi gerekmektedir. NFT konusu güncel bir meseledir. NFT içerikli dijital oyunların fıkhi açıdan değerlendirmesini yapabilmek için NFT'lerin mal veya menfaat olarak kabul edilip edilemeyeceği, fıkhi açıdan satım

⁵⁵⁰ NFT (non-fungible token), Dijital varlıkları temsil eden benzersiz bir dijital tokendir. Blok zinciri sisteminde güvende tutulan ve korunan Nft'ler benzersiz bir tanımlayıcıya sahip varlık olarak kabul edilir. Nft'ler, dijital ortamdaki resim, karikatür, gif, video, müzik, dijital oyun öğeleri gibi pek çok nesnenin dijital varlık haline getirilmesi imkânını sunmaktadır. Bu anlamda Nft'ler dijital varlıkların dijital sertifikalarıdır. Bkz.: Mutlu Yıldırım Köse, Havva Yıldız, *Non-Fungible Token (NFT) Nedir, Ne Değildir?* Cemil Liv, *İslâm Hukuku Açısından NFT ve Metaverse Ürünlerin Satım Sözleşmesine Konu Olması*.

⁵⁵¹ Mustafa Aydemir - Vedat Fetah, "Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-Kazan Modelinin Yapısal Analizi", *TRT Akademi* 7/16 (2022), 982.

⁵⁵² Aydemir - Fetah, "Oyna-Kazan Modelinin Yapısal Analizi", 984-985; Esra Kidıman vd., "Blokzincir ve NFT Teknolojilerinin Dijital Oyunlarda Kullanımı: Türk Oyuncularla Bir Tarama çalışması", 2023; Feride Belet, "NFT'den Nasıl Para Kazanılır? (Kazançlı Yöntemler ve Bilinmeyenler!)", <https://buldumz.com/nft-den-nasil-para-kazanilir/>, *Teknoloji ve İnceleme Blogu* (blog), 2022.

sözleşmelerine konu olup olamayacağı gibi farklı açılardan değerlendirilmelere tabi tutulması gerekmektedir. Konuyla ilgili yapılan bir çalışmada, nasslarda yasaklanan unsurların NFT formatına dönüştürülmediği sürece bunların mal teorisi ve akdin mahalli olmaları açısından bir sakınca teşkil etmediği zikredilmektedir. Ancak bu ürünlerin alım-satımında kullanılan semenin kripto para türünden olması fikhi açıdan farklı değerlendirmeleri beraberinde getirmektedir. Nitekim kripto paralar manipülatif hareketlere maruz kalma, garar, aldatma, haksız/sebepsiz zenginleşme gibi sıkıntıları bünyesinde barındırabildiğinden bunlara mesafeli yaklaşılmaktadır. Benzer şekilde NFT’lerin ticaretinde de taraflar arasında nizaya sebebiyet verebilecek aldanma, aldatma gibi hususlar etkili olabilmektedir. Örneğin bir NFT’nin fiyatı suni/sanal talepler oluşturularak artırılabilirdiği gibi herhangi bir talep olmaması durumunda bu NFT’nin kıymeti, satın alınan çok daha altına düşebilir. Dolayısıyla NFT’ler her ne kadar mal kabul edilerek akdin konusu olma şartlarını bünyesinde barındırsa bile manipülasyonlara açık olması, aldanma riski taşıması gibi sebeplerden dolayı caiz kabul edilmemektedir.⁵⁵³ Bütün bu hususlar göz önünde bulundurulduğunda NFT içerikli oyunları oynamak caiz olmayacaktır. Diğer taraftan bu tür oyunlarda kumar ve şans oyunu türevi unsurlar görülebilmektedir. Böyle bir durumda ise bu tür oyunlardan gelir elde etmek haram sayılacaktır.⁵⁵⁴

3.3.7. Oyun Hesaplarının veya Oyun İçerisindeki Eşyaların Ele Geçirilmesi

Teknolojik hareketlerin ivme kazanmasıyla birlikte günlük hayatta gerçekleştirilen pek çok tasarruf dijital ortama taşınmıştır. Gündelik tasarrufların dijital ortama entegre edilmesiyle birlikte maddi planda suç teşkil eden davranışların benzerleri de aynı şekilde dijital ortamlarda görülmeye başlanmıştır. Bu bağlamda sanal oyun dünyasında kullanıcıların emek, zaman veya para harcayarak belli seviyelere yükseltilmiş oldukları oyun hesapları, tıpkı diğer dijital varlıklar gibi zaman

⁵⁵³ Cemil Liv, “İslâm Hukuku Açısından NFT ve Metaverse Ürünlerin Satım Sözleşmesine Konu Olması”, *Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 22/2 (2022), 1070-1072.

⁵⁵⁴ Kidıman vd., “Blokzincir ve NFT Teknolojilerinin Dijital Oyunlarda Kullanımı”; Garen Varjabetoğlu, “NFT Oyunları Nelerdir ve Nasıl Çalışırlar”, <https://koinsaati.com/nft-oyunlari-nelerdir-ve-nasil-calisirlar/>, *KoinSaati* (blog), 2021; Layka DAO, “NFT Oyunları Nedir ve Nasıl Çalışır?”, <https://medium.com/laykadao/nft-oyunlar%C4%B1-nedir-ve-nas%C4%B1l-%C3%A7al%C4%B1%C5%9F%C4%B1r-19b77ebefbb4>, 2022.

zaman hedef haline gelebilmektedir. Dijital ortamdaki kötü niyetli kişiler, çeşitli yöntemler kullanarak kullanıcıların oyun hesaplarını ele geçirebilmektedir. Oyun dünyasında maruz kalınan bu ve benzeri saldırılar sonucunda ise kullanıcılar, maddi ve manevi açılardan zarara uğrayabilmektedir. Tam da bu noktada, dijital oyun ortamında görülen bu tip eylemlerin İslam ceza hukuku açısından nasıl değerlendirilebileceği sorusu akıllara gelmektedir.

Oyun hesaplarının başkaları tarafından ele geçirilmesi oyuncular arasında “hesabın çalınması” şeklinde ifade edilmektedir. Nitekim hesabın kullanıcılara ait olması, kullanıcıların oyun hesaplarına dilediği vakitte giriş yapabilmeleri, emek ve para harcanan kimi hesapların oyun dünyasında maddi değer taşıması, hesapların nitelikli bir şekilde ele geçirilmesi vb. hususlar “çalma” ifadesinin kullanılmasında etkili olmaktadır. Dolayısıyla maddi planda belli bir değeri⁵⁵⁵ olabilen bir oyun hesabının dijital ortamda başka bir kullanıcı tarafından nitelikli bir şekilde ele geçirilmesi ilk etapta haddi gerektiren hırsızlık suçunu akıllara getirebilir. Ancak burada had gerektiren bir hırsızlıktan söz edebilmek için çalınan şeyin dinen değer atfedilen bir mal olması, bu malın başkasına ait olması, belli bir kıymete ulaşmış olması⁵⁵⁶ ve koruma altına alınan bir yerden gizlice çalınmış olması gibi belli başlı şartların⁵⁵⁷ gerçekleşmesi gerekmektedir.⁵⁵⁸

Oyun hesaplarının ve oyun içinde kullanılan eşyaların mahiyeti göz önünde bulundurulduğu zaman bunların ele geçirilmesinin hırsızlık haddini gerektirecek nitelikte bir suç sayılıp sayılmayacağı görülecektir. Sanal oyun hesapları, kullanıcılara ait özel hesaplar olup dijital ortamda korunmaktadır. Bu noktada başkasının hesabını ele geçiren kişi, koruma altına alınan bir şeyi gizlice ele geçirmiş olmaktadır. Böyle bir eylemde bulunan kişi, tıpkı yankesici gibi ele geçirmek istediği bir şeyi nitelikli bir

⁵⁵⁵ Oyunlardaki kullanıcı sözleşmeleri gereği oyun hesabı satmak meşru kabul edilmese bile ileri seviyelerdeki bazı oyun hesaplarının oyuncular nezdinde maddi bir değeri olabildiğinden bu hesaplar satış konusu olabilmektedir.

⁵⁵⁶ Yani mal, nisap miktarına ulaşmış olmalıdır. Ancak nisap miktarı konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Hanefilere göre bir dinar veya on dirhem değerinde olan bir malın çalınmasından dolayı hırsızlık haddi gerekirken, İslam hukukçularının çoğunluğuna göre hırsızlık haddinin uygulanabilmesi için çalınan malın dört dinar kıymetinde olması gerekir.

⁵⁵⁷ Hırsızlık haddinin uygulanabilmesi çeşitli şartların bulunması gerekmektedir. Burada bütün şartlar tek tek zikredilmeyip doğrudan konuyla bağlantısı olan şartlar zikredilerek bir değerlendirmede bulunulacaktır.

⁵⁵⁸ Muhsin Koçak vd., *İslam Hukuku- İslam Hukukuna Giriş, Aile Hukuku, Miras ve Ceza Hukuku* (İstanbul: Ensar Neşriyat, 2013), 532-534.

şekilde ele geçirmektedir. Ancak burada ilk olarak ele alınması gereken husus, oyun hesaplarının veya oyun içinde kullanılan eşyaların dinen kıymet takdir edilen birer mal olup olmadığı meselesidir. Dijital oyunların mal, menfaat ve hak kavramlarıyla olan ilişkisinin incelendiği bölümde dijital oyunların telif hakkının konusu olduğu ve telif haklarının da mal olarak kabul edilebileceğinden söz edilmişti. Ancak ileriki başlıklarda oyun firmalarının, oyunu karşı tarafa devretmediği, kullanıcılara yalnızca oyundan yararlanabilme hakkı tanıdığı, bunun da ötesinde oyun hesaplarının ve oyun içi eşyaların alınıp satılmasına ilişkin ticari faaliyetleri yasakladığı belirtildi. Dolayısıyla oyun hesapları ve oyun içinde kullanılan eşyalar dinen kıymet takdir edilen mal olarak değerlendirilemeyecektir. Bu noktada oyun hesapları, mal olmaktan öte sinema, tiyatro gibi çeşitli gösterilere giriş yapabilmek için alınan biletlere benzetilebilir. Nitekim dijital oyunlarda da kullanıcılar, oyun hesapları vasıtasıyla oyuna giriş yapabilmektedir.

Dijital oyun hesaplarıyla ilgili zikredilen bilgilerden hareketle oyun hesaplarının ve oyun içerisindeki sanal eşyaların dinen kıymet takdir edilen bir mal olmadıkları görülmektedir. Nitekim oyun firmalarının pek çoğu, kullanıcılarla yapmış olduğu sözleşmelerde verdikleri hizmetin ticari amaçlarla değil sadece kişisel amaçla kullanılmak üzere sınırlı bir lisans verdikleri açıkça belirtilmektedir. Dolayısıyla had cezasını gerektiren şartlar bulunmadığından başka bir kullanıcının hesabını ele geçiren kişiye had cezası uygulanamayacaktır. Zira had cezası gerektiren hırsızlık, “Aklı başında ve bülûğ çağındaki bir kimsenin, başkasına ait, hemen bozulmayan, muayyen miktardaki bir malı, gizlice, muhafaza altındaki yerden şüphesiz olarak almasıdır.” şeklinde tarif edilmektedir.⁵⁵⁹ Burada ele geçirilen oyun hesabı daha en başta mal kabul edilmediğinden had cezası uygulanamayacaktır. Zaten hukuki olarak, oyun hesapları ve oyun içerisindeki materyaller, maddesel olarak nitelendirilmeyip kişisel veri olarak nitelendirilmekte ve Yargıtay kararlarında da bu doğrultuda değerlendirilmeye tabi tutulmaktadır. Nitekim Yargıtay 13. Ceza Dairesi, vermiş olduğu kararda oyun karakterlerinin ele geçirilmesinin “nitelikli hırsızlık” olarak değil; “bilişim suçu” olarak değerlendirmiştir. Veri niteliği taşıması sebebiyle Türk Ceza Kanunu madde 244/4 gereğinde “sistemi engelleme, bozma, verileri yok etme veya değiştirme” suçundan dolayı iki yıldan altı yıla kadar hapis ve beş bin güne kadar

⁵⁵⁹ Karaman, *İslâm Hukuku*, 1/179.

adli para cezasına hükmedilmesi gerektiğini savunmuştur.”⁵⁶⁰ Bu bilgiler doğrultusunda oyun hesaplarının ele geçirilmesi sistemi engelleme, bozma, verileri yok etme, işlevsiz kılma gibi haksız fiil teşkil eden suçlar kapsamında değerlendirilmesi yerinde olacaktır. Bu tip suçlar hırsızlık suçu teşekkül etmediğinden ta’zir cezaları gündeme gelecektir.⁵⁶¹ Diğer taraftan bu tip fiiller, dijital ortamlarda cereyan ettiği için meselenin boyutları net bir şekilde gözler önüne serilemeyecek, içerisinde şüphe barındıran belli başlı hususlar meydana gelecektir. Böylesi bir durumda ise had cezası gündeme gelemeyecektir. Zira şüpheler, had cezasının uygulanması önünde bir mâni teşkil etmektedir.⁵⁶²



⁵⁶⁰ Avukat Eda Yıldırım İlhan, “Oyun Karakteri Çalma Cezası”, <https://www.edayildirimilhan.av.tr/blog/post/oyun-karakteri-calma-cezasi>, 2017; Avukat Betül Yazar, “Online Oyun Hırsızlığı ve Hukuki Süreç”, <https://uzmanlariyorki.com/online-oyun-hirsizligi-ve-hukuki-surec/>, *Uzmanlar Diyor Ki* (blog), 2021; Ada Dengiz Öztürk, “Dijital Oyun Platformlarında Gerçekleşen “Bazı” Suçlar”, (ts.).

⁵⁶¹ Dinçer Akkuş, *İslam Ceza Hukukunda Bilişim Suçları* (Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2016), 80.

⁵⁶² Karaman, *İslâm Hukuku*, 1/194.

4. SONUÇ

Oyun ve eğlence, insanın tabiatında var olan bir ihtiyaçtır. Bu temel ihtiyaç, insanlık tarihi boyunca pek çok kültür ve medeniyette farklı amaçlar doğrultusunda çeşitli vasıtalarla başvurmak suretiyle giderilmeye çalışılmıştır. Toplumdan topluma farklılık arz eden oyun ve eğlence kültürü, teknolojik vasıtaların gelişmesine paralel olarak oldukça geniş bir boyut kazanmaya başlamıştır. Günümüzde ise teknolojik araç ve gereçlerin yaygınlaşmasıyla “Dijital oyun” çatısı altında küresel çapta ortak bir oyun kültürü oluşmaya başlamıştır.

Bir fıtrat dini olan İslâm, insan fıtratında var olan ihtiyaçlar karşısında kayıtsız kalmamış ölçülü ve dengeli bir şekilde bu ihtiyaçların karşılanmasına müsaade etmiştir. Dolayısıyla her işte olduğu gibi oyun ve eğlence noktasında da ölçülü bir tutum sergilenmesi gerekmektedir. Bu itibarla oyun ve eğlence, dinimizin temel inanç ve ahlâk ilkeleriyle bağdaşmayacak unsurlar taşımaması halinde mübah kabul edilebilir. Nitekim tarihsel süreci incelediğimiz bölümde, Asr-ı saadet dönemi oyun ve eğlence kültürünün, İslâm’ın temel esaslarına tezat teşkil etmeyecek esaslara bağlandığı ve dönemin oyun ve eğlence vasıtalarının bu doğrultuda düzenlendiği müşahade edilmiştir. Bu yönüyle Asr-ı saadet dönemi, ideal bir dönem olarak ortaya çıkmakla birlikte diğer dönemlerin oyun ve eğlence kültüründe söz konusu temel ilke ve esaslara ters düşen unsurların varlığı gözlemlenmiştir. Dinimizin temel esaslarına tezat teşkil eden bu unsurların oyun ve eğlence vasıtalarına giydirilmesi, özünde meşru olan bir vasıtayı, gayri meşru alana ittiği tespit edilmiştir.

Günümüzde ise oyun ve eğlence kültürü, teknolojik vasıtaların gelişmesiyle birlikte büyük oranda dijital ortama aktarılmıştır. Bu platformlarda en çok tanınan oyun vasıtaları ise dijital oyunlardır. Toplumsal hayatın her alanında olduğu gibi oyun ve eğlence dünyasında da pek çok yenilik meydana gelmiştir. Bu yenilikler neticesinde ortaya çıkan güncel meseleler, nasslarda zikredilmek suretiyle doğrudan doğruya çözüme kavuşturulmamıştır. Bu gibi meseleler, Kur’an ve Sünnet’te ortaya konan genel ve evrensel ilkeler ışığında çözüme kavuşturulmaya çalışılmıştır. Buradan hareketle dijital oyunlar ile ilgili şu bulgulara ulaşılmıştır;

Dijital oyunların meşruiyeti noktasında nasslarda herhangi bir yasaklama görülmemektedir. Konuyla ilgili bir yasaklama olmadığından “Eşyada aslolan

mübahlıktır.” ilkesinden hareketle bu tarz oyunların meşru daire içerisinde oynanabilmesi için birtakım ölçülerin tespit edilmesi ve oyunların bu ölçülere riayet edilerek oynanması gerekmektedir. Bu ölçüler ise dinimizin genel ve evrensel ilkeleri ışığında “Oyun ile ilgili şartlar” ve “Oyuncuların riayet etmesi gereken şartlar” şeklinde iki ana başlıkta belirlenmiştir. Dolayısıyla, dijital platformda oynanacak bir oyunun meşru çerçevede oynanabilmesi için hem oyunun belli başlı şartları taşıması hem de oyuncunun belli başlı hususlara dikkat etmesi gerekmektedir. Bu bağlamda bir dijital oyun; tamamen faydasız türden olmamalı, müstehcen unsurlar ihtiva etmemeli, İslâmofobik unsurlar barındırmamalı, İslâm nazarında yasaklanan içerik ve uygulamaları meşrulaştırmamalı, kumar ve türevi unsurlar barındırmamalı, oyuncuya veya bir başkasına zarar veren türden olmamalıdır. Oyun ile ilgili tespit edilen bu şartların yanında dijital platformlarda oyun oynayan bir oyuncu; mahremiyet ile ilgili hususlara dikkat etmeli, oyun ile gereğinden fazla meşgul olmamalı, oyun içi iletişim ile ilgili hususlara dikkat etmeli, oyun içerisinde kendisine veya diğer oyunculara zarar verebilecek davranışlardan kaçınmalıdır. Tespit edilen bu şartlar, bir bütün olarak göz önünde bulundurulmalıdır. Söz gelimi bir oyun, bahsi geçen şartları taşısa bile oyuncu riayet etmesi gereken şartları göz ardı edecek olursa, örneğin oyun ile gereğinde fazla meşgul olarak yerine getirmesi gereken dini ve dünyevi sorumluluklarını ihmal edecek olursa, meşru çerçevenin dışına çıkmış olacaktır. Benzer şekilde oyuncu, riayet etmesi gereken şartlara dikkat etse bile oynadığı oyun zikredilen şartlardan birini taşımazsa, örneğin oyun İslâmofobik unsurlar barındırsa, yine aynı şekilde oynanan oyun meşru sayılmayacaktır. Bu itibarla, bahsi geçen şartlara riayet edilmek kaydıyla dijital oyunların meşru bir zeminde oynanabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun platformlarındaki oyunlar, tek bir oyuncunun oynayabileceği şekilde geliştirilebildiği gibi ülke veya dünya çapında pek çok oyuncunun bir arada oynayabileceği şekilde de geliştirilebilmektedir. Bu tür oyunlar, tıpkı günlük hayatta olduğu gibi birden fazla kişinin aynı ortamda iletişim kurup beraber hareket edebilecekleri şekilde geliştirilmiştir. Ancak bu tarz oyunları oynayan kimi oyuncular, yüz yüze muhatapına karşı sergileyemeyeceği birtakım tutum ve davranışları, dijital oyun dünyasında rahat bir şekilde sergileyebilmektedir. Bu tip kullanıcılar, oyundaki sözlü veya yazılı vasıtaları kullanarak diğer oyunculara karşı nezaket kurallarını aşan tavırlar sergilemenin yanında oyun içerisinde çeşitli yollarla diğer

oyuncuların haklarına müdahalelerde bulunabilmektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda oyun dünyasında bu tarz davranışlara maruz kalan oyuncuların, farklı açılardan zarar gördüğü tespit edilmiştir. Her ne surette olursa olsun dinimizin genel prensipleri, karşı tarafa zarar verilmesini yasaklamaktadır. Meşru zeminde herkesin dijital ortamda oyun oynama hakkı vardır. Kişinin sahip olduğu veya elde ettiği bir hakkı, amacından saptırarak başkalarına zarar verecek şekilde kullanması zulümdür. Dolayısıyla bir kimsenin gerek dış dünyada gerekse dijital dünyada karşı tarafa maddi veya manevi açılardan zarar vermeye hakkı yoktur. Bu itibarla -oyuncuların tabiriyle- sanal oyun dünyasında sergilenen *toksik ve troll* davranışlar ve bu davranışların oyuncular üzerindeki etkileri, dinimizin genel ilkeleriyle birlikte değerlendirildiğinde; insanların gündelik hayatta birbirleri üzerindeki hak ve sorumluluklarının dijital oyun dünyasında da devam ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunlar, zihinde tasarlanan bir projenin yoğun emek ve çabalar sonucunda bir platform üzerinde somut hale getirilmesiyle ürün mahiyeti kazanmaktadır. Bu yönüyle dijital oyunlar, telif haklarının konusudur. Klasik doktrinde telif hakları gibi elle tutulup gözle görülemeyen mücerred haklar, mal kavramının dışında tutulduğu için bunların satım akdine konu olamayacağı şeklinde görüşler mevcuttur. Ancak yapılan araştırmalar sonucunda mal kavramının içtihadı olduğu, bu yönüyle zamanın değişmesiyle birlikte mal mefhumunun da değişebildiği bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca günümüzde farklı sahalarda meydana gelen pek çok yenilik, menfaatlerin ve çeşitli hakların mal olarak değer görmesini zorunlu hale getirdiği yakından müşahade edilmektedir. Bu bağlamda telif hakları özelinde değerlendirilen dijital oyunlar, oyun ile ilgili şartlar başlığında zikrettiğimiz şartları taşıması halinde satım akdine konu olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Diğer taraftan oyuncunun riayet ermesi gereken şartlar başlığında zikrettiğimiz şartlar, akdin konusunu ilgilendiren şartlar olmayıp dijital platformda oyun oynayan oyuncular ile ilgilidir.

Dijital oyun platformlarında yer alan oyunların bir kısmı bireysel olarak oynanabilirken bir kısmı da pek çok oyuncunun katılımıyla yani online olarak oynanabilmektedir. Bireysel oyunları oynayabilmek için oyunun kurulumunu yapmak yeterli olurken, online oyunları oynayabilmek için oyunun kurulumunu yapmanın yanında kullanıcıların oyun hesabı oluşturmaları gerekmektedir. Bunun için de

kullanıcıların öncelikle oyunun kayıt sayfasına giriş yaparak kullanıcı bilgilerini tanımlamaları daha sonra oyun firmalarının yöneltmiş olduğu sözleşme şartlarını kabul edip onaylamaları gerekmektedir. Aksi halde oyuna giriş yapılamamaktadır. Temelde oyun şirketleri, kullanıcılar ile yapmış oldukları sözleşmeler yoluyla, gerek geliştirmiş oldukları oyunların gerekse kullanıcıların oyun içinde veya dışında çeşitli açılardan zarar görmelerinin önüne geçmeyi, aynı zamanda gerçekleştirecekleri işlemler neticesinde mağdur olmamalarını hedeflemektedir. Akit nazariyesine bakıldığında ise; karşılıklı rıza ile gerçekleştirilen akitlere tarafların bağlı kalmaları gerektiği, akdin muktezasına uygun olan şartların akitlerde öne sürülebileceği, garar, cehalet, aldanma ve aldatma gibi nizaya sebebiyet verecek unsurların akitlerde bulunmaması gerektiği şeklindeki hususların ön plana çıktığı fark edilmektedir. Dolayısıyla oyun firmalarının kullanıcılara sunmuş olduğu hizmet şartları, akdin muktezasına uygun olduğu sürece oyuncuların bu şartlara riayet etmeleri gerekmektedir. Yapılan akitlere riayet etme ilkesi, hem İslâm hukukunun hem de çağdaş hukukun ilkelerindendir. Dolayısıyla oyuncuların, özellikle dış dünyada, oyun ile ilgili yapacak oldukları tasarruflarda sözleşme maddelerini göz önünde bulundurmaları gerekmektedir. Nitekim oyuncuların bu noktada çeşitli mağduriyetler yaşadığı gözler önüne serilmiştir. Bu itibarla, oyuncuların oyundan yararlanabilmeleri adına kabul etmiş oldukları anlaşma maddelerine riayet etmeleri ve başta alım-satım olmak üzere oyun ile ilgili gerçekleştirecekleri tasarruflarda ilgili sözleşme maddelerine göre hareket etmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Ahsan, Muhammad Manazir. “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat (Ev İçinde ve Açık Havada Oynanan Oyunlar)”. çev. Mehmet Emin Şen. *Tarih Okulu Dergisi* 2011/12 (2012), 235-260.
- Akçay, Tuba. *Din Eğitimi Perspektifiyle Emevîler Döneminde Eğitim ve Öğretim Anlayışı*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.
- Akgöbek, Ömer. *Temel Bilgi Teknolojileri*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım, 1. Basım, 2004.
- Akıcıoğlu, Hasan (ed.). “Açık Kaynak Kodlarına İlişkin Hukuki Değerlendirmeler” 26 (2022).
- Akkuş, Dinçer. *İslam Ceza Hukukunda Bilişim Suçları*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2016.
- Akpınar, Hüseyin. “İslâm ve Sanat Bağlamında Bazı Merasimler ve Mûsikî”. program adı: İslam Ve Sanat Tartışmalı İlmî Toplantı, İstanbul, 19 Haziran 2020.
- Akyüz, Vecdi (ed.). *Bütün Yönleriyle Asr-ı Saadet'te İslâm*. İstanbul: Beyan Yayınları, 1994.
- Al-Faruqi, Ismail R - Al Faruqi, Luis Lâmia. *İslâm Kültür Atlası*. çev. Mustafa Okan Kibaroglu - Zerrin Kibaroglu. İstanbul: İnkılâb Yayınları, 2014.
- Alıç, Sümmani. *İnternetin, Televizyonun ve Bilgisayar Oyunlarının Üniversite Gençliğine Etkileri: Obezite, Tükenmişlik, Fiziksel Aktivite Eksikliği ve Uyku Düzensizliği*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Ali, Cevad. *el-Mufasssal fî târihi 'l-Arab kable 'l- İslâm*. Beyrut, 1993.
- Altınay, Ramazan. “Erken Dönem İslam Topluluklarında At Yarışları”. *Dokuz Eylül Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 17 (2006), 129-144.
- Altınay, Ramazan. “İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı ve İlk Örnekleri I”. *Nüsha: Şarkiyat Araştırmaları Dergisi* IV/15 (2004), 77-96.
- Altınay, Ramazan. “İslâm Mizahının Ortaya Çıkışı ve İlk Örnekleri II”. *Nüsha: Şarkiyat Araştırmaları Dergisi* 5/16 (2005), 73-90.
- Altınay, Ramazan. “Satranç”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 36/178-181. İstanbul: TDV Yayınları, 2009.
- And, Metin. *Oyun ve Bugü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 3. Basım, 2012.

- Apak, Adem. *Anahatlarıyla İslam Öncesi Arap Tarihi ve Kültürü*. İstanbul: Ensar Neşriyat Yayınları, 3. Basım, 2012.
- Araz, Yunus. “İslâm Hukukunda Manevî Zararların Malî Tazmini”. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 3/5 (2016). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esoguifd/issue/38591/495572>
- Arıkan, Saadet. “Bilgisayar Programlarının Korunması AB. ve Türkiye”. *Türkiye Barolar Birliği Dergisi* 8/3 (1996), 309-381.
- Arslan, İhsan. “Muktedir Döneminde Abbâsîler’de Sosyal Hayat”. *İstem* 17 (2011), 123-154.
- Askalânî, Ebü’l-Fazl Şihâbüddîn Ahmed b. Alî b. Muhammed el-. *el-İsâbe fi temyizi’s-sahâbe*. Darü’l- Kütübi’l- İlmiyye, 1853.
- Atar, Fahrettin. *Fıkıh Usûlü*. İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 13. Basım, 2018.
- Ataşlar, Abdullah Harun - Ülgen, İklim. *Türk Hukukunda Dijital Oyunların Korunması*. İstanbul: On İki Levha Yayıncılık, 2. Basım, 2022.
- Ateş, Mustafa. “Veri Tabanlarının Hukukî Koruması”. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 55/1 (2006), 1. https://doi.org/10.1501/Hukfak_00000000365
- Atmaca, Esra. “İbnü’t-Tiktakâ’nin el-Fahrî’sinde Abbâsî Sosyal Hayatından İzler: Bir Sosyal Tarih Denemesi”. *Bilimname* 2020/43 (2020), 317-347. <https://doi.org/10.28949/bilimname.681671>
- Aybakan, Bilal. “Zarar”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 44/130-134. İstanbul: TDV Yayınları, 2013.
- Aycan, İrfan. *Emevi Dönemi Bilim, Kültür ve Sanat Hayatı*. Ankara: İlahiyat, 1. Basım, 2003.
- Aydemir, Mustafa - Fetah, Vedat. “Dijital Oyun Ortamında NFT Kullanımı ve Oyna-Kazan Modelinin Yapısal Analizi”. *TRT Akademi* 7/16 (2022). <https://doi.org/10.37679/trta.1143010>
- Ayhan, Bünyamin - Köseliören, Mihrali. “İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık”. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying* 6/1 (2019), 1-30.
- Aynî, Muhammed Bedrüddîn Mahmûd b. Ahmed b. Mûsâ b. Ahmed el-. *el-Binaye fi şerhi’l Hidaye*. Beyrut: Darü’l-Kütübi’l-İlmiyye, 1. Basım, 2000.
- Azizova, Elnure. *Hz. Peygamber Döneminde Çalışma Hayatı ve Meslekler*. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Araştırmaları Merkezi, 2011.
- Bardakoğlu, Ali. “Hak”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 15/139-151. İstanbul: TDV Yayınları, 1997.

- Bardakoğlu, Ali. “Kumar”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 26/364-367. Ankara: TDV Yayınları, 2002.
- Baş, Eyüp - Mustafa Fayda (ed.). *İslâm Tarihi El Kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları, 6. Basım, 2017.
- Başar, Fahri. *Kur'an'da İstihza İfade Eden Kavramlar ve Semantik Analizleri*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014.
- “Eğlence”. *Temel İslam Ansiklopedisi*. ed. Tuncay Başoğlu. 2/376-379. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2020.
- “Yarışma”. *Temel İslam Ansiklopedisi*. ed. Tuncay Başoğlu. 8/386-388. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2020.
- Belâzürî, Ebü'l-Hasen Ahmed b. Yahyâ b. Câbir b. Dâvûd el-. *Ensâbü'l-eşrâf*. Darü'l-Fikr, 1996.
- Belet, Feride. “NFT’den Nasıl Para Kazanılır? (Kazançlı Yöntemler ve Bilinmeyenler!)”. <https://Buldumz.Com/Nft-Den-Nasil-Para-Kazanilir/>. *Teknoloji ve İnceleme Blogu* (blog), 2022.
- Benlioğlu, Selman. *İlk Dönem Abbâsî Sarayında Mûsikî*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2011.
- Bilgiç, Ebrar Efkân. “Fsek Kapsamında Eser ve Eser Sayılmanın Şartları”. <https://Tr.Linkedin.Com/Pulse/Fsek-kapsam%C4%B1nda-Eser-Ve-say%C4%B1lman%C4%B1n-%C5%9Farlar%C4%B1-Ebrar-Efkan-bilgi%C3%A7>, ts. Erişim 04 Aralık 2022
- Bilmen, Ömer Nasuhi. *Hukukî İslamiyye ve Istılahatı Fıkhiyye Kamusu*. İstanbul: Bilmen Yayınevi, 1968.
- Bilmen, Ömer Nasuhi. “İslâm Hukukunda Mânevi Zararların Tazmini”. *İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası* 6/4 (1940).
- Binark, Mutlu - Bayraktutan, Günseli. “Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusalrı ve Kariyer Türevleri”. *Katılımın" e-hali" Gençlerin Sanal Alemi*. İstanbul: Alternatif Bilişim, 2011.
- Biricik, Zeynep - Atik, Abdulkadir. “Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 9/1 (2021), 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>
- Birsin, Mehmet. *İslâm Eşya ve Borçlar Hukuku*. İstanbul: Çıra Akademi, 2019.
- Boynukalın, Mehmet. “Sövmeye”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 37/397-398. İstanbul: TDV Yayınları, 2009.

- Bozkurt, Aras. “Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim” 5 (2014).
- Bozkurt, Nebi. “Eğlence”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 10/483-488. İstanbul: TDV Yayınları, 1994.
- Bozkurt, Nebi. “Nedim”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 32/509-510. İstanbul: TDV Yayınları, 2006.
- Bozkurt, Nebi. “Sünnet”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 38/157-159. İstanbul: TDV Yayınları, 2010.
- Boztepe, Engin - Ahmet, Atalay. “E-Spor Endüstrisi ve Ekonomik Çıktıları Üzerine Bir Değerlendirme”. *Journal of Accounting Finance and Auditing Studies (jafas)* 6 (01 Temmuz 2020), 19-35. <https://doi.org/10.32602/jafas.2020.016>
- Burak, Aysu. “Göğsümüzü Kabartan Türk Oyunları”. Erişim 04 Aralık 2022. <https://mobidictum.biz/tr/turk-oyunlari/>
- Bûti, Muhammed Tefvîk Ramazan el- vd. *el-Büyü ‘eş-şâia ve eseruhu davabit el-mebi’ ala şer’iyyetiha*. Dimeşk: Darü’l Fikr, 1. Basım, 1998.
- Büyüker, Kâmil (ed.). “Din ve Hayat Tdv-İstanbul Müftülüğü Dergisi”. *TDV Yayınları* 36 (2018).
- ByNoGame. “Oyun Parası”. <https://www.bynogame.com>, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- Can, Muhammed Zahit - Türkmen, Burcu. “Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği”. *Journal Of History School* 10/31 (2017).
- Canan, İbrahim. *Hadis Ansiklopedisi Kütüb-i Sitte Tercüme ve Şerhi*. 8 Cilt. Akçağ Basım Yayım, 6. baskı., 2014.
- Canan, İbrahim. *İslâm’da Zaman Tanzimi*. İzmir: Işık Akademi, 2008.
- Candan, Abdurrahman. *Muhtasar Şafî İlmihali*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 2020.
- Cansel, Erol - İnan, Ali Naim. “Aynî Hak Kavramı, Taksimi ve Eşya Hukukunun Konusu”. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi* 21/1 (1964). https://doi.org/10.1501/Hukfak_0000001392
- Cedi, Abdu Ali Muhammed el-. “Asâru’l-cinaiyye ve’l-ictimaiyye li’l-el’abi’l-elektroniyye ‘Dirasetün fikhiyyetün kanuniyyetün mukarenetün fi dav’il-kanun es-Suudiy ve’ş-Şeriatî’l İslamiyye”. *Journal of Human and Social Sciences* 7 (2023), 6.

- Ceylan, Hadi Ensar. *İslam Borçlar Hukukunda Akdin Bağlayıcılığı*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2017. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/37708>
- Cürcânî, Ebü'l-Hasen Alî b. Muhammed b. Alî es-Seyyid eş-Şerîf el-. *Mu'cemü't-ta'rifat*. Dârül Fazilet, ts.
- Çağatay, Neş'et. *İslamdan Önce Arap Tarihi ve Cahiliye Çağı*. Ankara: Ankara Üniversitesi İlâhiyat Fakültesi Yayınları, 1957.
- Çakır, Mustafa. “Dijital Oyunların Kazanç Boyutu Üzerine Fıkhî Bir İnceleme”. *Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Dergisi* 9/17 (2022). <http://acikerisim.aksaray.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12451/9589>
- İstanbul: Timaş Yayınları, 1994.
- Çapras, Mehmet Naim. *İslam Hukukunda Mizah*. Diyarbakır: Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014.
- Çavdar, Bilal. “Elektronik Spor Oyunlarındaki Toksik (Zehirli) Davranışlar”. *Akademi Sosyal Bilimler Dergisi* 9/25 (2022).
- Çekiç, Sevdegül. *İslam Hukukunda Mahremiyet ve Sosyal Medya*. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Çekiç, Sevdegül - Ayengin, Tevhit. “Sosyal Medyadaki Mahremiyet İhlallerinin Bazı Fıkhî Yansımalarına Dair”. *Mütefekkir* 8/15 (2021). <https://doi.org/10.30523/mutefekkir.939267>
- Çelik, Halil İbrahim. “Dijital Oyun Hukuku ve Oyunlarda Telif Hakkı”. <https://www.halilibrahimcelik.av.tr/Dijital-Oyun-Hukuku-Ve-Dijital-Oyunlarda-Telif-Hakki/>, 07 Ağustos 2015. <https://www.halilibrahimcelik.av.tr/dijital-oyun-hukuku-ve-dijital-oyunlarda-telif-hakki/>
- Çetin, Nihad M. *Eski Arap Şiiri*. İstanbul: Kapı Yayınları, 2. basım., 2011.
- Çoban, Ayşegül. *Mecelle'nin Ta'dil Edilen Maddelerinin İslam Hukuku Açısından Değerlendirilmesi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Çolak, Şevval Şen. “Bilgisayar Oyunlarının Fikri Mülkiyet Hukuku Çerçevesinde Korunması”.
- Dalgın, Nihat. *Gündemdeki Tartışmalı Dinî Konular 2 (Ticaret Hayatımız)*. İstanbul: Ensar Neşriyat, 4. Basım, 2018.
- Dalyan, Şener. *Bilgisayar Programlarının Fikrî Hukukta Korunması*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008.

- DAO, Layka. “NFT Oyunları Nedir ve Nasıl Çalışır?” <https://Medium.Com/Laykadao/Nft-oyunlar%C4%B1-Nedir-Ve-nas%C4%B1l-%C3%A7al%C4%B1%C5%9F%C4%B1r-19b77ebefbb4>, 2022.
- Dastarlı Dellaloğlu, Elif - Tuğba Ayas (ed.). *Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu: Sanat, Tasarım ve Manipülasyon: Bildiri Kitabı*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, 2013.
- Demir, Fahri. *İslam Hukukunda Mülkiyet Hakkı ve Servet Dağılımı*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 5. Basım, 2012.
- Demirayak, Kenan. *Abbasi Edebiyatı Tarihi*. Erzurum: Aktif Yayınevi, 1998.
- Demirbaş, Yavuz. “Dijital Oyunlara ‘Oyun Türü’ Yaklaşımlarının Sorunları: ‘Platform Oyunları’ Türü Örneği”. *Selçuk İletişim* 9/1 (06 Ağustos 2015), 363-387. <https://doi.org/10.18094/si.05694>
- Demircan, Adnan. *Cahiliye Arapları*. Beyan Yayınları, 1. baskı., 2015. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat03846a&AN=RT E.0066419&lang=tr&site=eds-live&authtype=ip,uid>
- Demirçin, Yiğithan. “En Bilinen Oyun Platformları Nelerdir?” <https://Mobidictum.Biz/Tr/Oyun-Platformlari/>, ts. Erişim 15 Aralık 2022
- Dımaşkî, Muhammed bin Sâlih ed-. *Peygamber Sallallahu Aleyhi Vesellem Külliyatı*. çev. Muhammet Boynukalın. İstanbul: Ocak Yayınları, 2006.
- Dımaşkî, Muhammed bin Sâlih ed-. *Peygamber Sallallahu Aleyhi Vesellem Külliyatı*. çev. Hasan Cirit vd. İstanbul: Ocak Yayınları, 2006.
- Dımaşkî, Muhammed Emîn b. Ömer b. Abdilazîz el-Hüseyînî ed-. *Haşiyetü Reddû'l Muhtâr*. İstanbul: Kahraman Yayınları, 1984.
- Dımaşkî, Muhammed Emîn b. Ömer b. Abdilazîz el-Hüseyînî ed-. *Reddû'l-muhtâr ale'd-Dürri'l-muhtâr şerh-i Tenvîrü'l ebsâr*. Riyad: Daru Alemlî'l-Kütüb, 2003.
- Dikmen, Ergin. “1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri”. *Selçuk İletişim* 12/1 (2019). <https://doi.org/10.18094/josc.470961>
- Dikmen, Esra. *Manevi, Mali ve Bağlantılı Haklara Tecavüz Suçları (FSEK M. 71/1-I)*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Din İşleri Yüksek Kurulu Başkanlığı. *Din İşleri Yüksek Kurulu Fetvalar*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 9. Basım, 2019.

- Dinç, Sema - Gün, Recep. “IX. Yüzyıl Abbâsî Dönemi Hanedan Üyesi Mûsikîşinasların Kitâbü’l-Egânî’deki Anlatımları”. *İSTEM* 36 (2020), 361-388. <https://doi.org/10.31591/istem.848758>
- Doğan, D. Mehmet. İstanbul: İz Yayıncılık, 11. Basım, 1996.
- Doğan, Derya - Özocak, Gürkan. “Dijital Oyunlar, Multimedya Yaratımlar ve Güncel Hukuki Problemler”.
- Doğan, Yusuf. “Emevîler Döneminde Mizahı Etkileyen Faktörler”. *İSTEM* 8 (2006), 209-236.
- Doğan, Yusuf. “Hz. Peygamber ve Mizah”. *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 8/2 (2004), 191-204.
- Döndüren, Hamdi. “Hak”. *Şâmil İslam Ansiklopedisi*. C. 2. İstanbul: Şâmil Yayınevi, 1990.
- Duman, Soner. *Günümüz Fıkıh Problemleri*. İstanbul: Beka Yayıncılık, 2. Basım, 2018.
- Durmuş, Abdullah. *Fıkıhî Açısından Günümüz Para Mübadelesi İşlemleri Spot ve Vadeli Forex İşlemler*. İstanbul: İsam Yayınları, 2. Basım, 2014.
- Durmuş, İsmail. “Mizah”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 30/205-206. Ankara: TDV Yayınları, 2020.
- Durmuş, Muhammed Enes. *Bilgisayar Oyunlarının Türk Hukukunda Korunması*. İstanbul: İstanbul Şehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Özel Hukuk Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Duygun, Yarsuvat. *Türk Hukukunda Eser Sahibi ve Hakları*. İstanbul: Güryay Matbaacılık, 2. Basım, 1984.
- Ebû Zehre, Muhammed b. Ahmed b. Mustafâ. *el-Milkiyye ve nazariyyetü’l-akd*. Kahire: Darü’l Fikri’l-Arabi, 1977.
- Ekşi, Ahmet. “İslam Hukukunda Bir Manevi Tazminat Türü Olarak Hükûmetü’l-Elem”. *İslâm Hukuku Araştırmaları Dergisi* 11/21 (2013).
- Eliaçık, Muhittin. “Tayyarzâde Ahmed Atâ’nın Bir Baytarnâme Tercümesi”. *Mavi Atlas* 1 (2013), 8-20.
- Erdoğan, Halide Nur ÖZÜDOĞRU. “Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı”. *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (2020), 162-168.
- Erdoğan, Mehmet. *İslâm Hukukunda Ahkâmın Değişmesi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 11. Basım, 2019.

- Ertürk, İrfan. *İslam Huku Açısından Şans Oyunları ve Piyango*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Erul, Bünyamin. “Vedâ Hutbesi”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 42/591-593. İstanbul: TDV Yayınları, 2012.
- Evrensel, H. Alperen. *Telif Hakkı Sözleşmesi ve Hakların Devri*. Ankara: Seçkin, 1. Basım, 2019.
- Fahd, Ved'an Velid b. *el-Kavaid ve'd-davabit'ü'l-fıkhiyye el-hâkime libabi'l levhvi ve'l la'bi ve't terfiyeti ve tatbîkâtuhâ el-muasıra*. Riyad: al-Jam'iyah al-Fiqhîyah al-Sa'ûdiyyah, 2013.
- Fidan, M. Akif. “Yezid b. Abdülmelik ve Dönemi Üzerine”. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 49/2 (01 Ağustos 2008). https://doi.org/10.1501/Ilhfak_00000000981
- GameSatis.com. “Steam Hesap Satışı En Uygun Fiyatlar”. <https://www.gamesatis.com/steam-hesap-satisi>, ts. Erişim 04 Aralık 2023
- Gazzâlî, Ebû Hâmid Muhammed b. Muhammed b. Muhammed b. Ahmed el-. *İhyâ-ulûmi'd-dîn*. çev. Ahmed Serdaroğlu. İstanbul: Bedir Yayınevi, 1985.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları. “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”. https://Yayinlar.Gsb.Gov.Tr/Public/Online/0071_OyunlardaIslamafobiTR/Files/Assets/Basic-Html/Page7.Html, ts. Erişim 25 Şubat 2023
- Güler, Gökhan. *Serbest Zaman Pazarlaması Perspektifinden Espor*. İzmir: Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/699253>
- Gülner, Mesude. *Oyun Kavramı Işığında “Tehlikeli Oyunlar” Romanı Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Günay, Hacı Mehmet - Hoyladi, Adnan. “İslam Hukukunda Hakların Tasnifi Üzerine Analitik Bir İnceleme”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 20/2 (2020). <https://doi.org/10.33415/daad.728251>
- Günenç, Halil. *Günümüz Meselelerine Fetvalar*. İstanbul: Yasin Yayınevi, 2012.
- Güneş, Fikret. *Fıkha Giriş*. Erzurum: Zafer Yayınevi, 2020.
- Güneş, İlhami. *Uygulamada Fikir ve Sanat Eserleri Hukuku*. Ankara: Seçkin, 2. Basım, 2015.
- Gürsoy, Sema - Coştu, Yakup. “Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar”. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (2020), 107-129. <https://doi.org/10.34085/buifd.1096738>

- Güvendi, Sümeýra. *Fıkıhda Lehv (Oyun ve Eğlence)*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Hacak, Hasan. “Hak”. *İslam’da İnanç İbadet ve Günlük Yaşayış Ansiklopedisi*. C. 2. İstanbul: Marmara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 1997.
- Hacak, Hasan. *İslâm Hukukunun Klasik Kaynaklarında Hak Kavramının Analizi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2000.
- Hacak, Hasan. “Mal”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 27/461-465. Ankara: TDV Yayınları, 2003.
- Hacak, Hasan. “Menfaat”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 29/131-134. Ankara: TDV Yayınları, 2004.
- Hafif, Ali el-. *Ahkamü’l-muamelati’ş-şer’iyye*. Kahire: Darü’l Fikri’l-Arabi, 2008.
- Hafif, Ali el-. *el-Mülkiyye fi’ş-şer’ati’l-İslâmiyye*. Darü’l- Fikr, 1996.
- Halıcı, Feyzi. “Çevgân”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 8/294-295. İstanbul: TDV Yayınları, 1993.
- Halîl b. Ahmed, Ebû Abdîrrahmân el-. *Kitâbü’l-ayn*. Beyrut: Darü’l-Kütübi’l-İlmiyye, 2003.
- Hamidullah, Muhammad. *İslâm Peygamberi*. çev. Salih Tuğ. İstanbul: İrfan Yayınevi, 2003.
- Hanefî, Sadrüşşeria Ubeydullah b. Mes’ud el-Mahbubi el-. *Şerhü’l-Vikaye*. Amman: Müessesetü’l Varrak, 2006.
- Hasan, Hasan İbrahim. *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*. çev. İsmail Yiğit - Sadreddin Gümüş. İstanbul: Kayıhan Yayınevi, 1991.
- Hasan, Hasan İbrahim. *Siyasi Dini Sosyal Kültürel İslam Tarihi*. çev. Ahmet Turan Aslan vd. İstanbul: Kayıhan Yayınevi, 4. Basım, 1992.
- Hin, Mustafa el- vd. *Büyük Şafi Fıkhi*. çev. Ali Arslan. İstanbul: Huzur Yayınevi, 2018.
- Hin, Mustafa el- vd. *el-Fikhû’l-menheci ala mezhebi’l imam eş-Şâfi’*. Dimeşk: Darü’l-Kalem, 2. Basım, 1996.
- Hîrî, Ebû Abdîrrahmân (Ebû Abdillâh) İsmâîl b. Ahmed b. Abdillâh ed-Darîr el-. *Vücûhü’l-Kur’ân*. Dimeşk: Darü’s Sakka, 1995.
- Hitti, Plilip K. *Siyasi ve Kültürel İslam Tarihi*. çev. Salih Tuğ. İstanbul: Boğaziçi Yayınları, 1980.
- Hizmetli, Mustafa. “Abbasi Sarayında Nedim Olmak: Ebu Bekir Sûlî Örneği”. <https://acikerisim.bartın.edu.tr/handle/11772/2153>

- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ayrıntı, 4. Basım, ts.
- Ilgaz, Ceyda - Abay, İnci. “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”. *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 1-9.
- Işık, Handan. “Öne Çıkan Büyüme Verileri ile Markalar İçin E-Spor Rehberi”. *Webrazzi* (blog), 03 Kasım 2022. <https://webrazzi.com/2022/11/03/one-cikan-buyume-verileri-ile-markalar-icin-e-spor-rehberi/>
- İbn Haldun. *Mukaddime*. çev. Süleyman Uludağ. İstanbul: Dergah Yayınları, 14. Basım, 2017.
- İbn Manzur, Ebü’l-Fazl Cemâlüddîn Muhammed b. Mükerrrem. *Lisânü’l-Arab*. Beyrut: Dâru Sâdır, 1990.
- İbn Sa’d, Ebû Abdillâh Muhammed b. Sa’d b. Menî’ el-Kâtib el-Hâşimî el-Basrî el-Bağdâdî. *Kitâbü’l-tabakâti’l-kebîr*. ed. Adnan Demircan. çev. Musa Kazım Yılmaz. Siyer Yayınları, 2015.
- İsfahânî, Ebü’l-Ferec Alî b. el-Hüseyn b. Muhammed b. Ahmed el-Kureşî el-. *Kitâbu’l-eğânî*. el- Hey’etü’l- Mısıriyyeti, 1992.
- İyidoğan, Mustafa. *H. Peygamber Dönemi Eğlence Kültürü*. Sivas: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019.
- Kader, Öykü Naz. “Dijital Oyun Sektörünün Türkiye’deki Serüveni”, 21 Şubat 2021. <https://www.oyungunlugu.com/dosya/dijital-oyun-sektorunun-turkiyedeki-seruveni/648/>
- Kandemir, M.Yaşar. “Nuaymân b. Amr”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 33/220-221. İstanbul: TDV Yayınları, 2007.
- Karadâvî, Yusuf el-. *el-Helal ve’l-haram fi’l-İslâm*. Kahire: Mektebetü Vehbe, 28. Basım, 2004.
- Karakaya, Murat. “En İyi Oyun Platformları- Güncel Tavsiye”. <https://www.gunceltavsiye.com/en-iyi-oyun-platformlari/>. 2021. Erişim 04 Aralık 2022. <https://www.gunceltavsiye.com/en-iyi-oyun-platformlari/>
- Karaman, Hayreddin. *Günlük Hayatımızda Helâller Haramlar*. İstanbul: Nesil Yayınları, 4. Basım, 1987.
- Karaman, Hayreddin (ed.). *Kur’an Yolu: Türkçe Meâl ve Tefsir*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı, 5. baskı., 2014.
- Karaman, Hayreddin. *Mukayeseli İslâm Hukuku*. İstanbul: İz Yayıncılık, 5. Basım, 2009.

- Karayaka, Hüseyin. “Akit Hürriyetinin Kur’ânî Dayanakları”. *İslam Hukuku Araştırmaları Dergisi* 36 (2020).
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ihad/issue/71622/1151101>
- Kārî, Ebü’l-Hasen Nûrüddîn Ali b. Sultân Muhammed el. *Fethu babi’l-inâye bi-şerhi’n-Nukâye*. Beyrut: Darü’l-Beşairi’l-İslamiyye, 2005.
- Karimov, Elnur. “Bilgisayar (Video) Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Kapsamında Korunmasında Uygun Eser Kategorisi Sorunu” 7/1 (2021), 18.
- Kattan, Muhammed Emin Ali - Lütfi, Bişr Muhammed Muvaffak. “Ahkâmün müteallikatün bi-el’abil elektroniyye”. *el-Lecnetü’l-ilmîyyetü’l-ulya fî râbitati’l-ulema es-Sûriyyîn*. www.İslamsyria.com
- Kaya, İsmail. “Satranç”. *Şâmil İslam Ansiklopedisi*. 5/348-350. İstanbul: Şâmil Yayınevi, 1992.
- Kaya, Muhammed Afif. *Video Oyunlarının Fikir ve Sanat Eserleri Hukukunda Korunması*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Kılıç, Mustafa. “İslam Kültür Tarihinde Mûsikî Başlangıçtan Emevilerin Sonuna Kadar”. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 31/40. Yıl Özel Sayı (1989).
- Kılıç, Taylan. *Bilgisayar Oyunlarının Eser Niteliği*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Kılıç, Ünal. “Ebû Süfyan B. Harb’in Hayatı”. *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 2 (1998), 27.
- Kılıçoğlu, Ahmet M. *Sınai Haklarla Karşılaştırmalı Fikri Haklar*. Ankara: Turhan, Genişletilmiş, Gözden geçirilmiş 2. bası., 2013.
- Kidiman, Esra vd. “Blokzincir ve NFT Teknolojilerinin Dijital Oyunlarda Kullanımı: Türk Oyuncularla Bir Tarama çalışması”, 2023.
- Koçak, Muhsin vd. *İslam Hukuku- İslam Hukukuna Giriş, Aile Hukuku, Miras ve Ceza Hukuku*. İstanbul: Ensar Neşriyat, 1. Basım, 2013.
- Koyuncu, Mevlüt. *Emeviler Döneminde Saray Hayatı*. İstanbul: Beyan Yayınları, 1997.
- Köse, Saffet. *İslâm Hukukunda Hakkın Kötüye Kullanılması*. İstanbul: M.Ü. İlahiyat Fakültesi Yayınları, 1997.
- Kumaş, Ali vd. *Sorulu Cevaplı Engelliler İlmihali İnanç, İbadet ve Sosyal Hayat*. ed. Ahmet Yaman. Ankara: DİB Yayınları, 1. Basım, 2020.

- Külahcı, İbrahim Hulusi. *Elektronik Veri Tabanlarının Fikir ve Sanat Hukuku Kapsamında Korunması*. İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Liv, Cemil. “İslâm Hukuku Açısından NFT ve Metaverse Ürünlerin Satım Sözleşmesine Konu Olması”. *Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 22/2 (2022). <https://doi.org/10.33415/daad.1117984>
- M. Hamdi Yazır, Elmalılı. *Alfabetik İslâm Hukuku ve Fıkıh İstılahları Kâmûsu*. İstanbul: Eser Neşriyat, 1997.
- Mahmûdî, Ebû Hâmid Cemâlüddîn Muhammed b. Alî b. Mahmûd el-. *Safvetü't Tefâsîr*. Beyrut: Darü'l Kur'an'ıl Kerim, 1981.
- Martı, Huriye vd. *Dünü ve Bugünüyle İslâm'da Mahremiyet*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 5. Basım, 2020.
- Memiş, Tekin. *Fikri Hukuk Bakımından İnternet Ortamında Müzik Sunumu*. Ankara: Seçkin, 2002.
- Mes'ûdî, Ebü'l-Hasen Alî b. el-Hüseyn b. Alî el-. *Mürûcû'z-zeheb (Altın Bozkırlar)*. çev. D. Ahsen Batur. İstanbul: Selenge Yayınları, 2. Basım, 2011.
- Mevsılî, Ebü'l-Fazl Mecdüddîn Abdullâh b. Mahmûd b. Mevdûd el-. *el-İhtiyar li-ta'lili'l-Muhtar*. Beyrut: Daru'l-Kalem, ts.
- Meydânî, Abdülganî b. Tâlib b. Hammâde el. *el-Lübab fî şerhi'l Kitab*. İstanbul: İrşad Kitap Yayın Dağıtım, 2016.
- Mez, Adam. *Onuncu Yüzyılda İslam Medeniyeti İslam'ın Rönesansı*. çev. Salih Şaban. İstanbul: İnsan Yayınları, 1. Basım, 2000.
- Mısırî, Zeynüddîn b. İbrâhîm b. Muhammed el-. *el-Bahrü'r-râik*. Beyrut: Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1997.
- Nâhî, Salahaddin en-. “Çağdaş Mevzu Hukuklara ve İslam Hukukuna Göre Telif Hakkı (Çağdaş Bir Hukukçunun Verdiği Yeni Bir Fetvâyı Tenkid ve Red)”. çev. Abdulkadir Şener 25/1 (2019). https://doi.org/10.1501/Ilhfak_00000000652
- Nevevî, Ebû Zekerıyyâ Yahyâ b. Şeref b. Mürî en-. *Ravzatü't-talibin*. Beyrut: Darü'l-Kütübi'l-İlmiyye, 1992.
- Orhan, Fatih. “İslam Hukuku Açısından Manevî Hak Kavramı (Telif Hakkı Özelinde)” 9/43 (2016), 2510-2510.
- Osman, Aid Ahmed el-Hadi. “El'abû'l-elektroniyye ve ahkâmûha fi'l-fikhîl-İslami”. *Mecelletü kıta'ış-şeria ve'l-kanun* 2021/12 (2020).

- Öncü, Melda. “Bir Anlatı Türü Olarak Video Oyunları”. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication* 13/1 (2023), 155-165. <https://doi.org/10.7456/11301100/011>
- Öresin, Hüseyin. *Günümüz Hukukuyla Mukayeseli Olarak İslam Hukukunda Özel Hayatın Korunması*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007.
- Över, Hulusi. *İslam Hukukunda Yarışma ve Ödül*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Özbek, Ferhat. *İslâm’da Spor, Oyun ve Eğlence*. Aksaray: Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Özcan, Abdülkadir. “Güreş”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 14/317-320. İstanbul: TDV Yayınları, 1996.
- Özdemir, Mehmet vd. (ed.). *Tarihte Müslümanlar: Eş Zamanlı Bir Tarih Yazımı*. Ankara: OTTO, 1. Basım, 2020.
- Özhan, Serdar. “Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler”. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 25/25 (2011), 21-33. <https://doi.org/10.21560/spcd.72050>
- Özkaya, Pelin. “Dijital Dünyada Çevrimiçi Riskler, Bilişim Suçları ve Mağdur Çocuk”. *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi* 53 (2023). <https://doi.org/10.54049/taad.1231771>
- Özokudan, Murat - Yaka, Eyüp. “Müminûn Suresi Bağlamında İdeal Mümin Özellikleri”. *The Journal of Social Sciences* 5/28 (2020). <https://doi.org/10.16990/SOBIDER.4414>
- Öztekin, Hülya - Öztekin, Ahmet. “Dijital Oyunlarda Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Agar.io Örneği”. *Turkish Studies-Social Sciences* 15/1 (2020), 533-558. <https://doi.org/10.29228/TurkishStudies.39019>
- Öztimur, Hatice - Yoğun, Yasin. *Dijital Oyunlarda Mahremiyet*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2021.
- Öztürk, Ada Dengiz. “Dijital Oyun Platformlarında Gerçekleşen “Bazı” Suçlar”.
- Pırlanta, İsmail. “Hz. Peygamber Döneminde Eğlence Hayatı”. *Journal of Turkish Studies* 10/Volume 10 Issue 1 (2015), 635-635. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.7919>
- Pişkin, Ahmet. “İslâm Öncesi Arap Tarihinin Önemine Dair Müşahhas Bir Örnek: Âdem Âpak, Kur’an’ın Geliş Ortamında Arap Toplumu (sosyal, Kültürel Ve İktisadi Hayat)”, 12.

- Polat, Hüseyin. “Abbâsî Dönemi Şiiri ve Şairlerine Genel Bir Bakış”. *Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 5/14 (2018), 636-649.
- Râgıb el-İsfahânî, Ebü'l-Kâsım Hüseyin b. Muhammed b. el-Mufaddal er-. *Müfredâtü elfâzi'l-Kur'ân*. Beyrut: Darül Marife, 1. Basım, 1992.
- Rastgar, Amir. *Sinema Eserlerinde Hak Sahipliğinin Korunması*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014.
- Saban, Ahmet. *İslâm Hukuku ve Beşeri Hukukta Fikri Mülkiyet Hakları*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Doktora Tezi, 2020.
- Sağiroğlu, Şeref vd. (ed.). *Dijital Oyunlar 1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Sağiroğlu, Şeref vd. (ed.). *Dijital Oyunlar 2: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Saidi, Menal Selim Ruvayfid es-. “El'abû'l-elektronîyye ve ahkâmûha eş-şer'iyye 'dirasetûn fihîyyetûn mukarenetun'”. *Mecelletü'l-cem'iyyetü'l-Fikhîyyetü's-Suudiyye* 49 (2019).
- Sakallıoğlu, Baran vd. “Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri”. 7, 2014.
- Salmanlı, Dilek. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu İle Korunan Haklar, Bu Hakların İhlâli Halinde Açılacak Hukuk Davaları ve Yargılama Usûlü*. Ankara: Başkent Üniversitesi Özel Hukuk Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2013. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/64680>
- Samandı, Raha. *Türk Fikir ve Sanat Hukukunda Eser ve Eser Sahibi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Samur, Yavuz. “Dijital Oyunlar”. *TRT Akademi* 07/16 (30 Eylül 2022), 821-823. <https://doi.org/10.37679/trta.1181838>
- Sarı, Necmi. “Rivâyetlere Göre Sünnetin (Hitânın) Tarihi ve Ahkâmı”. *KTÜ Sosyal Bilimler Dergisi* 8 (2014), 32.
- Sarıçam, İbrahim - Aycan, İrfan. *Emevîler*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı, 1. Basım, 1993.
- Savaş, Rıza. “Emevîler Devri Eğlence Hayatından Kesitler ve Dönemin Bazı Kadın Şarkıcıları”. *İSTEM* 8 (2006), 51-61.
- Sayar, Tahsin Eren - Özmen, Seçkin. “Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma”. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 11/1 (2020), 320-341. <https://doi.org/10.33206/mjss.957375>

- Sembhali, Muhammed Burhâneddin - Küçüktiryaki, Müşerref. “Telif Hakkının Fikhî Hükümüne Bir Bakış”. *Diyanet İlmi Dergi* 51/2 (2015). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/did/issue/34670/383245>
- Seraḥsî, Ebû Bekr Şemsü'l-eimme Muhammed b. Ebî Sehl Ahmed es-. *Mebṣût*. ed. Mustafa Cevat Akşit. çev. Soner Duman. İstanbul: Gümüşev Yayınları, 2008.
- Sevim, Nurdan - Özer, Alper. *Eğlence Pazarlaması*. ed. Mehpere Tokay Argan. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1. Basım, 2013.
- Sevinç, Eyüp. “Emeviler Dönemi Siyasi İçerikli Şiir”. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 4/8 (15 Ekim 2014), 167-182.
- Sezen, Tonguc - Sezen, Diğdem. “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”. 249-286, 2011.
- Sezer, Ayşe. “Telif Hakları Özelinde İslam Hukukunun Fikri Mülkiyet Yaklaşımına Dair Bir Araştırma”. *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19/2 (2020).
- Sezgin, Serra. *Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2019. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/69097>
- Solmaz, Ahmet vd. “Dijital Oyunlarda Müstehcenlik”. Erişim 25 Şubat 2023
- Sultan, Muhammed Abdurrahim - Ebu Leyl, Mahmud Ahmed. “el-Müسابakatü’l muasıra fi davil fikhil İslâmî”. *el-Feraid fi Buhusi’l İslamiyye ve’l Arabiyye* 21/1 (2003). https://bfsa.journals.ekb.eg/article_13807.html
- Suluk, Cahit vd. *Fikri Mülkiyet Hukuku*. Ankara: Seçkin, 3. Basım, 2019.
- Süleyman Tülücü. “Muallakât”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 30/310-312. İstanbul: TDV Yayınları, 2005.
- Şahin, Ayşenur. *Fikri Hukukta Eser Sahibinin Mali Haklarının Korunması*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2009.
- Şeker, Muhammet (ed.). *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı*. İstanbul: Siyer Yayınları, 1. Basım, 2018.
- Şeker, Muhammet (ed.). *İslam Tarihi ve Medeniyeti Külliyyatı*. İstanbul: Siyer Yayınları, 1. Basım, 2018.
- Şen, Cemalettin. “İslam Hukuku Açısından Mahremiyet-Zaman İlişkisine Mukayeseli Bir Bakış”. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 7/1 (2016). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jiss/issue/25889/272753>
- Şeseri, Sa’d b. Nasır b. Abdülaziz eş-. *el-Müسابakat ve ahkamuha fi’ş-şeriatî’l-İslâmiyye*. Darü’l-Asime / Darü’l-Gays, 1. Basım, 1997.

- Şeyban, Lütfi. *İlk Dönem Abbâsîler’de Kadın*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1996.
- Şibli Numani. *Son Peygamber Hz. Muhammed Siretü’n-Nebi*. çev. Yusuf Karaca - Muharrem Tan. İstanbul: İz Yayıncılık, 2010.
- Şubeyr, Muhammed Osman. *el-Muameletü’l maliyyetü’l muasıra fi’l fikhil İslâmî*. Darü’n-Nefais, 6. Basım, 2007.
- Talu, Ertuğrul. “Bir Oyundan Ötesi: Mavi Balina” The Blue Whale Adlı Oyunun Shneidman’ın İntihar Küpü” Modeli Bağlamında Analizi”. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 20/3 (2019), 1044-1078.
- Tekin, Abdülkadir. “İslâm’da Eğlenceyi Haram Kılan Unsurlar”. *İslâm Hukuku Araştırmaları Dergisi* 28 (2016).
- Tekinalp, Ünal. *Fikrî Mülkiyet Hukuku*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım, 1. Basım, 1999.
- Temir, Hakan. “Hz. Peygamber Döneminde Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları”. *XIV. Uluslararası Mevlid-i Nebi Sempozyumu*.
- Tolan, Muhammet Bilal. “Abbâsi Sarayında Bir Mizâh Şairi: Ebû Dulâme”. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 0/14 (2019), 22-38. <https://doi.org/10.34085/buifd.623921>
- Topal, Şevket. *İslâm Hukuk Düşüncesinde Sedd-i Zerâi*. İstanbul: Ensar Neşriyat Yayınları, 1. Basım, 2015.
- Topal, Şevket. *İslâm Hukukunda Satış Akdi ve Mülkiyet*. Rize: STS Yayınları, 2014.
- Tosun, Yalçın. *Sinema Eserleri ve Eser Sahibinin Hakları*. Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2008.
- Turabi, Ahmet. “İlk Dönem İslam Dünyasında Musikî Çalışmalarına Bakış”. *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 13-15 (2014). <https://doi.org/10.15370/muifd.44573>
- Türmen, Ali. *İslam Eşya Hukuku*. Samsun: Erol Ofset, 1996.
- Uslu, Ramazan. *Türk Fikir ve Sanat Hukuku’nda “Eser” Kavramı: Eser Kavramının Unsurları ve Özellikleri*. Ankara: Seçkin, 1. Basım, 2003.
- Uysal, Emin Hamdi. *Fikrî Mülkiyet Hukukunda Bilgisayar Oyunlarının Korunması*. Ankara: Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2021.
- Uz, Emin. “İslam Kültüründe Mizah ve Türk Edebiyatındaki Yansımaları: Cevâmiu’l-Hikâyât Örneği”. *The Journal of Turkic Language and Literature Surveys (TULLIS)* 2/1 (2017). <https://doi.org/10.30568/tullis.300326>

- Ülgen, İklim. “Dijital Oyunların Türk Hukuku Açısından Değerlendirilmesi”. <https://www.ulgen.av.tr/2020/07/22/Dijital-Oyunlari-Turk-Hukuku-Acisindan-Degerlendirilmesi/>, 2020.
- Ünal, Halid. “Eğlence”. *Şâmil İslam Ansiklopedisi*. 2/49-51. İstanbul: Şamil Yayınevi, 1990.
- Ünlü, Nuri. *İslâm Tarihi (Başlangıçtan Osmanlılara Kadar)*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Vakfı, 1992.
- Ürey, Adnan Eren. *Multimedya Eserlerin Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Kapsamında Korunması*. Galatasaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Ürün, Ahmet. “Abbasi Dönemi Edebiyatında Nükteye Genel Bir Bakış”. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 0/12 (2016), 93-103.
- Varjabetoğlu, Garen. “NFT Oyunları Nelerdir ve Nasıl Çalışırlar”. <https://koinSaati.Com/Nft-Oyunlari-Nelerdir-Ve-Nasil-Calisirlar/>. *KoinSaati* (blog), 2021.
- Varol, Merve Çelik - Varol, Erdem. “Kavram ve Kuramlarıyla Marshall McLuhan’a Bakış: Günümüzün Egemen Medya Araçları Ekseninde Bir Değerlendirme” 5/1 (2019), 22.
- Vatandaş, Saniye. “Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi)”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 9/1 (2021). <https://doi.org/10.19145/e-gifder.820571>
- Yahsubî, Ebü'l-Fazl İyâz b. Mûsâ b. İyâz el-. *eş-Şifâ bi-ta'rîfi hukûkî'l-Mustafâ*. çev. Mehmet Yaşar Kandemir. İstanbul: Tahlil Yayınları, 2. Basım, 2012.
- Yavuz, Levent vd. *Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu Yorumu*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2014.
- Yazar, Avukat Betül. “Online Oyun Hırsızlığı ve Hukuki Süreç”. <https://uzmanlardiyorki.Com/Online-Oyun-Hirsizligi-Ve-Hukuki-Surec/>. *Uzmanlar Diyor Ki* (blog), 2021.
- Yazar, Samed. *Kur'an'da Lehv, La'ib ve Lağv Kavramları*. Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2015.
- Yazır, Elmalılı M. Hamdi. *Hak Dini Kur'an Dili*. İstanbul: Eser Kitabevi, 1971.
- Yeni Şafak. “Pokemon Go'da Büyük Tehlike”. <https://www.yenisafak.Com/Teknoloji/Pokemon-Goda-Buyuk-Tehlike-2503684>. *Yeni Şafak* (blog), ts. Erişim 25 Şubat 2023

- Yeniçeri, Celal. “Münâbeze”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 31/561-562. Ankara: TDV Yayınları, 2020.
- Yıldırım İlhan, Avukat Eda. “Oyun Karakteri Çalma Cezası”. <https://www.edayildirimilhan.av.tr/blog/post/oyun-karakteri-calma-cezasi>, 2017.
- Yıldırım, Taner. “Abbasîler’de Sportif Faaliyetler ve Eğlence Kültürü”. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 26/2 (2016), 351-366. <https://doi.org/10.18069/firatsbed.346950>
- Yıldız, Hakkı Dursun. “Abbâsîler”. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*. 1/31-48. İstanbul: TDV Yayınları, 1988.
- Yıldız, Hasan Basri. “Hz. Peygamber’e Hakaretin Cezası”. *Usul İslam Araştırmaları* 30/30 (2018). <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usul/issue/42198/512945>
- Yılmaz, Burcu vd. “Dijital Oyunlar ve Eğitim”. Ankara: Bilişim Teknolojileri Eğitimcileri Derneği, 2022.
- Yılmaz, Güney. *Fsek Bakımından Video Oyunlarının Eser Niteliği*. İzmir: Yaşar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2020.
- Yılmaz, Mehmet - Candan, Ferdi. “Oyun Sanal İntihar Gerçek: ‘The Blue Whale Challenge/Mavi Balina’ Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme”. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 266-279. <https://doi.org/10.31123/akil.459303>
- Yılmaztekin, Hasan Kadir - Banu Fatma Günarslan (ed.). *Fikri Mülkiyet Hukuku Çalıştayı Bildiriler Kitabı*. Ankara: Türkiye Adalet Akademisi, 2019.
- Yükçü, Süleyman - Kaplanoğlu, Emre. “UİK e-SPOR ENDÜSTRİSİ”. *Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi*, 533-550. <https://doi.org/10.18092/ulikidince.435207>
- Zerkâ, Mustafâ b. Ahmed b. Muhammed ez. *el-Medhal ila nazariyyeti’l-iltizâmi’l-amme fi’l-fikhi’l-İslâmi*. Dimeşk: Daru’l-Kalem, 1. Basım, 1999.
- Zeydan, Abdülkerim. *el-Medhal li-diraseti’s-şeriatî’l-İslâmiyye*. Beyrut: Müessesetür’r-Risale Naşirun, 2019.
- Zeydan, Abdülkerim. *el-Veciz fi şerhi’l-Kavâ’idi’l-fikhiyye*. Beyrut: Müessesetür’r-Risale Naşirun, 2015.
- Zeydân, Corcî. *İslam Uygarlıkları Tarihi*. çev. Nejdî Gök. İletişim Yayınları, 2. Basım, 2004.
- Zühaylî, Vehbe ez-. *el-Fikhü’l-İslami ve edilletuhu*. Dimeşk: Darü’l Fikr, 1989.

Zühaylî, Vehbe ez-. *el-Mu'âmelâtü'l-mâliyye el-mu'âsıra*. Dimeşk: Darü'l Fikr el-Muasır, 3. Basım, 2006.

<https://www.activision.com/tr/legal/terms-of-use>. “Activision | Terms of Use”, ts. Erişim 05 Aralık 2023

“Arcane | Netflix Resmi Sitesi”. Erişim 04 Aralık 2022. <https://www.netflix.com/tr/title/81435684>

“Birinci Şahıs Nişancı”. *Vikipedi*, 27 Eylül 2022. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Birinci_%C5%9Fah%C4%B1s_ni%C5%9Fanc%C4%B1&oldid=28599736

https://www.konhaber.com/guncel/btk_de_dijital_oyunlar_seminer_ve_calistayi_yapildi-1771067h. “BTK’de ‘Dijital Oyunlar Seminer ve Çalıştayı’ Yapıldı”, ts. Erişim 06 Ocak 2023

“Cevat Yerli”. *Vikipedi*, 13 Mayıs 2022. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cevat_Yerli&oldid=27769681

“Commodore 64”. *Vikipedi*, 2022. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Commodore_64&oldid=28178574

<https://gamerarena.com/>. “Competitive Gaming Platform | Play to Earn | GA Coin”, ts. Erişim 06 Aralık 2023

Sorularla İslamiyet. “Dijital Oyun Geliştirmenin Hükümü ve Şartları Nedir?” <https://SorularlaIslamiyet.Com/Dijital-Oyun-Gelistirmenin-Hukmu-Ve-Sartlari-Nedir>. 23 Ekim 2020. Erişim 25 Şubat 2023

Dijital Oyun Sektörü Raporu. Ankara Kalkınma Ajansı, 2016.

Dijital Oyunlar Raporu. Ankara, 2017.

Dijital Oyunlar Raporu. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2020.

Dini Terimler Sözlüğü. Türkiye Gazetesi, ts.

“Elektronik Spor”. *Vikipedi*, 03 Ekim 2022. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Elektronik_spor&oldid=28639264

Epic Games Fortnite. “Fortnite Son Kullanıcı Lisans Anlaşması”. <https://www.fortnite.com/eula>, ts. Erişim 05 Aralık 2023

The IT Law Wiki. “Game Platform”. https://itlaw.fandom.com/wiki/Game_platform. Erişim 15 Aralık 2022. https://itlaw.fandom.com/wiki/Game_platform

“Gameloft Terms and Conditions”. <https://www.gameloft.com/tr/conditions-of-use>, ts. Erişim 05 Aralık 2023

- “Hak”. *el-Mevsûatü'l-fikhiyye*. C. 18. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.
- Riot Games. “Hizmet Şartları”. <https://www.riotgames.com/tr/terms-of-service-tr>, ts. Erişim 04 Aralık 2023
- “Hogwarts Legacy Steam”. Erişim 04 Aralık 2022. https://store.steampowered.com/app/990080/Hogwarts_Legacy/
- “Işığa Duyarlı Nöbet Uyarısı | Xbox Support”. <https://support.xbox.com/tr-tr/help/family-online-safety/online-safety/photosensitive-seizure-warning%20/>, ts. Erişim 25 Şubat 2023
- “Laib”. *el-Mevsûatü'l-fikhiyye*. 35/268-269. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.
- DonanimHaber Forum. “Lol Hesap Satışı Dolandırıldım (Bimere Başvuru Yaptım)”. <https://forum.donanimhaber.com/Lol-Hesap-Satısı-Dolandirildim-Bimere-Basvuru-Yaptim--130168940>. 02 Aralık 2017. Erişim 05 Aralık 2023. <https://forum.donanimhaber.com/lol-hesap-satısı-dolandirildim-bimere-basvuru-yaptim--130168940>
- “Menfaat”. *el-Mevsûatü'l-fikhiyye*. C. 39. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.
- “Oyun Hukuku”. <https://www.whatsappavukat.com/hizmet-oyun-hukuku-22>. Erişim 04 Aralık 2022. <https://www.whatsappavukat.com/hizmet-oyun-hukuku-22>
- “Oyun Kullanıcı Sözleşmesi”. https://store.steampowered.com/Eula/290730_eula_0?eulaLang=turkish, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- Sorularla İslamiyet. “Oyunlardaki Cinsel Sahnelere Bakmak Haram Mı?” <https://sorularlaislamiyet.com/oyunlardaki-cinsel-sahnelere-bakmak-haram-mi>. 26 Şubat 2021. Erişim 25 Şubat 2023
- FOXNGAME. “PUBG Mobile Hesap Satışı Neden Yasak?” <https://www.foxngame.com/pubg-mobile-hesap-satısı-neden-yasak>, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- “Pbg Mobile Terms”. <https://www.pubgmobile.com/terms/tr.html>, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- “Pbg Oyununda ‘Putu Tapma’ Ritüeli Tepki Çekti - [İlkha] İlke Haber Ajansı”. <https://ilkha.com/guncel/pubg-oyununda-putu-tapma-ritueli-tepki-cekti-126959>, ts. Erişim 31 Ocak 2024

- Riot Games. “Riot Games Genel Hizmet Şartları”. <https://www.riotgames.com/tr-tr/terms-of-service-tr>, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- <https://www.playstation.com/tr-tr/legal/health-warning/>. “Sağlık Uyarısı-PlayStation”, ts. Erişim 25 Şubat 2023
- Paticik Forumları. “Sanal Ürün(oyun Hesabı vb.) Satmayı Düşünen Herkes Okusun”. <https://forum.paticik.com/topic/4852846-sanal-urunoyun-hesaby-vb-satmayy-du%25c3%25beunen-herkes-okusun/>. 05 Mayıs 2010. Erişim 05 Aralık 2023
- “Sibak”. *el-Mevsûatü'l-fikhiyye*. C. 24. Kuveyt: Vizâretü'l-Evkâf ve's-Şuuni'l-İslamiyye, ts.
- “TDK Güncel Türkçe Sözlük”. <https://sozluk.gov.tr/>. Erişim 04 Aralık 2022. <https://sozluk.gov.tr/?kelime=multimedya>
- “The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth”. *Vikipedi*, 21 Temmuz 2021. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lord_of_the_Rings:_The_Battle_for_Middle-earth&oldid=25839945
- “Travian Genel Şartlar ve Koşullar”. <https://agb.traviangames.com/terms-tr.pdf>, ts. Erişim 05 Aralık 2023
- “Türkiye E-Spor Federasyonu”. *Vikipedi*, 30 Temmuz 2022. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=T%C3%BCrkiye_E-Spor_Federasyonu&oldid=28203617
- “Ubisoft Son Kullanıcı Lisans Anlaşması”. <https://legal.ubi.com/eula/tr-tr>. Erişim 05 Aralık 2023. <https://legal.ubi.com/eula/tr-tr>
- “Uncharted (film)”. *Vikipedi*, 18 Ekim 2022. [https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Uncharted_\(film\)&oldid=28705894](https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Uncharted_(film)&oldid=28705894)
- Donanım Arşivi Forum. “Valorant Hesap Alırken Dolandırıldım”. <https://forum.donanimarsivi.com/konu/valorant-hesap-alirken-dolandirildim.310750/>. 04 Mart 2021. Erişim 05 Aralık 2023
- FOXNGAME. “Valorant Hesap Satışı Neden Yasak?”. <https://www.foxngame.com/valorant-hesap-satisi-neden-yasak>. Erişim 05 Aralık 2023. <https://www.foxngame.com/valorant-hesap-satisi-neden-yasak>
- “Video Oyunları Tarihi”. *Vikipedi*, 23 Haziran 2021. https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Video_oyunlar%C4%B1_tarihi&oldid=25671936

“Wolfenstein 3D”. *Wikipedia*, 08 Kasım 2022.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Wolfenstein_3D&oldid=1120722725

“Yüzüklerin Efendisi”. *Vikipedi*, 02 Nisan 2022.
https://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=Y%C3%BCz%C3%BCklerin_Efendisi&oldid=27493717

