



TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

Dijitalleşmenin hızla yayılmasıyla birlikte sanal kumar oyunları ülkemizde de giderek artan bir toplumsal ve ekonomik sorun haline gelmiştir. İnternet üzerinden kolayca erişilebilen bu platformlar, özellikle genç nüfus başta olmak üzere birçok vatandaşımızın bağımlılık geliştirmesine ve ciddi mali kayıplar yaşamasına neden olmaktadır. Sanal kumarın yaygınlaşması, bireylerin psikolojik, ekonomik ve sosyal yapısını olumsuz yönde etkilerken, aile yapılarının bozulmasına ve toplumda huzursuzluklara yol açmaktadır.

Sanal kumar bağımlılığı, bireylerin psikolojik sağlığını da tehdit etmektedir. Kontrolsüz şekilde kumar oynayan bireylerde depresyon, anksiyete ve intihar eğilimi gibi ciddi psikolojik sorunlar gözlemlenmektedir. Bu durum, sadece bireysel düzeyde değil, aileler ve toplum üzerinde de derin yaralar açmaktadır. Aile içinde ekonomik sıkıntılar nedeniyle huzursuzluklar artmakta, boşanma oranları yükselmekte ve sosyal çözülme yaşanmaktadır.

Ekonomik açıdan bakıldığında, yasa dışı sanal kumar nedeniyle devlet büyük vergi kayıplarına uğramakta, kayıt dışı ekonominin büyümesine sebep olmaktadır. Ayrıca, vatandaşların mali sıkıntılar yaşaması, borçlanmaya ve yasa dışı finans kaynaklarına yönelmelerine yol açmaktadır. Bu durum, tefecilik ve yasa dışı borç tahsilatı gibi suçların artmasına neden olmaktadır.

Mevcut yasal düzenlemeler (5237 sayılı Türk Ceza Kanunu, 7258 sayılı Futbol ve Diğer Spor Müsabakalarında Bahis ve Şans Oyunları Düzenlenmesi Hakkında Kanun ve 5651 sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun), sanal kumarla mücadelede yeterli caydırıcılığı sağlayamamakta; yurt dışı kaynaklı sitelere erişim, kripto para ile ödeme sistemleri ve sosyal medya üzerinden yapılan teşvik faaliyetleri gibi yeni tehditler karşısında eksik kalmaktadır. Bu sorunun boyutlarının ve çözüm yollarının TBMM Genel Kurulu'nda kapsamlı bir şekilde tartışılması büyük önem arz etmektedir.

Genel görüşme ile aşağıdaki hususların ele alınması hedeflenmektedir:

1. Sanal kumarın Türkiye'deki yaygınlık düzeyi ve toplumsal etkileri,
2. Mevcut yasal düzenlemelerin etkinliği ve eksiklikleri,
3. Sanal kumar sitelerine erişim engelleme süreçlerinin teknolojik ve hukuki yeterliliği,
4. Kripto varlıkların sanal kumar faaliyetlerinde kullanımı ve buna karşı alınabilecek önlemler,
5. Sanal kumarla bağlantılı suç örgütleriyle mücadelede güvenlik birimlerinin durumu,
6. Gençler ve toplumun geneli üzerinde sanal kumarın yarattığı ekonomik kayıplar ve rehabilitasyon ihtiyaçları,
7. Toplumsal farkındalık ve eğitim programlarının geliştirilmesi gerekliliği,
8. Uluslararası iş birliği ile yurt dışı kaynaklı sanal kumar sitelerine karşı alınabilecek önlemler.

Sanal kumarın Türkiye'deki mevcut durumunun tüm yönleriyle ortaya konulması, Hükümetin bu konudaki politikalarının ve ilgili bakanlıkların (Adalet, Hazine ve Maliye, Gençlik ve Spor, Milli Eğitim, Ulaştırma ve Altyapı Bakanlıkları) çalışmalarının değerlendirilmesi, Sanal kumarla mücadelede daha etkili, caydırıcı ve kapsamlı politikaların oluşturulması, ve daha etkili mücadele yöntemlerinin belirlenmesi amacıyla Anayasa'nın 98, Türkiye Büyük Millet Meclisi İçtüzüğü'nün 101,102 ve 103'üncü maddeleri gereğince TBMM Genel Kurulu'nda Genel Görüşme açılmasını saygılarımızla arz ve teklif ederiz.

Ali KARASBA
UŞAK MV.

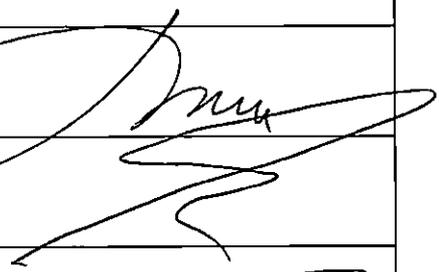
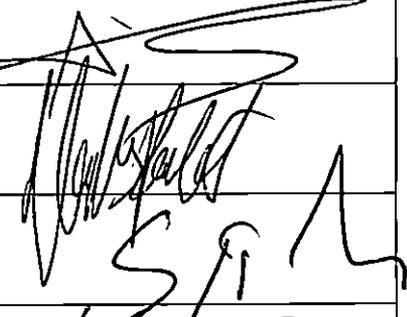
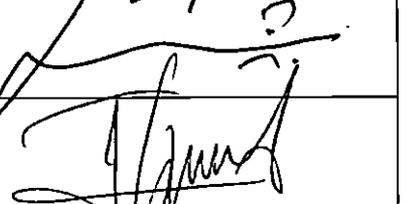
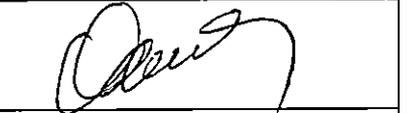
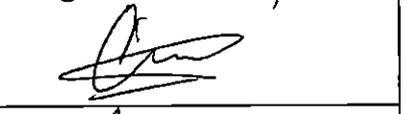
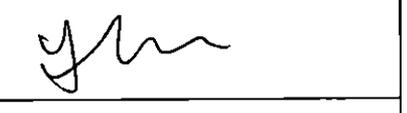
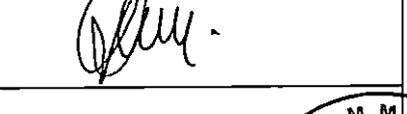
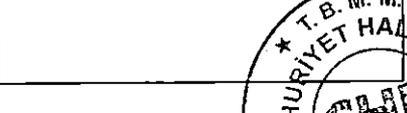
Özgür Erdem İNCESE
Ardeş MV
ZUMRA

Aylin Yaman
Ankara MK

A. Tuncay ÖZKAN
İzmir Milletvekili

Aykut KAYA
Antalya MK

Ali Fırat Nettekci
25 Nisan 2025
ZUMRA

Milletvekili	Seçim Bölgesi	İmza
Seyit Toran	Ordu mv	
Mahmut Tanul	Sarıyer mv	
Ayhan SARUĞ	Adana mv	
Mahir DOĞAT	İzmir mv	
Seyit TANRIKULU	Diğer mv	
Mehmet İLHAN	Kırşehir mv.	
İsmet Güneşoğlu	Gözet mv	
Orhan Söner	Adana MV	
Orhan Sarıbal	Bursa	
Ahmet ÖZCAN	MURDA	
Mehmet GÜZELMANAR	Hatay	
Hicmet Talim Halici	İsparta	
Deriz Demir	Ankara	
A. Ventsi Bekirli	Mam' 9	
Tahsin Ocaklı	Rize mv	

