



TÜRKİYE BÜYÜK MİLLET MECLİSİ BAŞKANLIĞINA

Ülkemizde kumar bağımlılığı, teknolojik gelişmelerle birlikte hızla yaygınlaşan ve toplumun her kesimini etkileyen ciddi bir halk sağlığı sorunu haline gelmiştir. Dünya Sağlık Örgütü'nün verilerine göre küresel düzeyde yetişkin nüfusun yaklaşık %1,2'si kumar bağımlısıdır. Türkiye'de ise 2025 yılı itibarıyla 15 yaş ve üzeri bireylerin %10,1'i hayatlarında en az bir kez kumar oynamış olup, bu oran yaklaşık 6,8 milyon kişiye tekabül etmektedir. Kumar oynama davranışının yaygınlığı dünya genelindeki ortalamalardan düşük görünse de özellikle genç nüfus arasında kumar bağımlılığına giriş yaşının düşmesi ve tedavi başvurularındaki sürekli artış, sorunun ciddiyetini gözler önüne sermektedir.

Kumar bağımlılığı tedavisi için Yeşilay Danışmanlık Merkezlerine (YEDAM) yapılan başvurular son yıllarda dramatik bir artış göstermektedir. 2021 yılında 2.140 olan başvuru sayısı, 2024 yılında 5.812'ye ulaşmış, dört yıl içinde neredeyse üç katına çıkmıştır. Bu veriler, kumar bağımlılığının giderek daha fazla bireyi ve aileyi olumsuz etkilediğini açıkça ortaya koymaktadır. Hayatında en az bir kez kumar oynamış erkeklerin oranı %13,4 iken kadınlarda bu oran %6,8'dir; ancak tedavi başvurularının %97,4'ünün erkeklerden oluşması, kadınların tedaviye erişim konusunda ciddi engellerle karşılaştığını göstermektedir.

Kumar bağımlılığının yaygınlaşmasında dijitalleşmenin rolü yadsınamaz boyuttadır. Özellikle son beş yıl içinde Milli Piyango İdaresi tarafından yetkilendirilen sanal kumar oyunu sitelerinin sayısı hızla artmış, bu siteler 21 farklı internet adresi üzerinden 28 farklı sanal kumar oyununa erişim imkânı sağlar hale gelmiştir. Aralarında milyonlarca kullanıcısı bulunan büyük e-ticaret platformlarının da bulunduğu bu sitelerin, "şans oyunu" adı altında kumar oynama imkânı sunması, kumarın normalleşmesine ve yaygınlaşmasına yol açmaktadır. Ayrıca video oyunları içinde yer alan loot box (ganimet kutusu) gibi kumar benzeri mekanizmalar, özellikle çocuk ve gençleri kumara yönelten birer geçit kapısı işlevi görmekte, kumara başlama yaşını düşürmektedir. Nitekim, hayatında en az bir kez kumar oynamış kişilerin %71'i kumar oynamaya 15-24 yaş arasında başlamaktadır.



Kumar reklamlarının ve pazarlama stratejilerinin artışı da endişe verici boyuttadır. Televizyon, radyo, internet, sosyal medya ve doğrudan mesajlaşma yoluyla yapılan kumar reklamları, kumarı eğlenceli ve güvenli bir aktivite olarak sunmakta, özellikle gençler üzerinde kumar oynama niyetini artırmaktadır. Bilimsel araştırmalar, kumar reklamlarına maruz kalmanın kumar oynama davranışını anlamlı ölçüde artırdığını, kumara karşı olumlu tutumlar geliştirdiğini ve özellikle ergenler arasında kumar oynama olasılığını %37, kumara başlama ihtimalini ise %84 oranında yükselttiğini ortaya koymaktadır. Spor müsabakaları sırasında yayınlanan bahis reklamları ise takım sadakati ve heyecan duygularını kullanarak bireyleri kumara yönlendirmektedir.

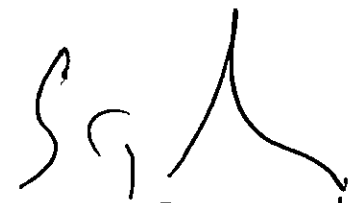
Bu kapsamda, kumar bağımlılığının önlenmesi, dijital kumar platformlarının denetlenmesi, video oyunlarında kumar benzeri unsurların düzenlenmesi, kumar reklamlarının kapsamlı şekilde sınırlandırılması, tedavi hizmetlerinin yaygınlaştırılması ve özellikle çocukların ve gençlerin korunmasına yönelik etkin tedbirlerin alınması amacıyla Anayasa'nın 98'inci, İçtüzüğü'nün 102'nci ve 103'üncü maddeleri gereğince Genel Görüşme açılmasını arz ve teklif ederim.

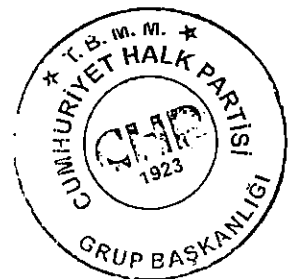

İZZET ARBULUT
BURDUR MY


Selma Aliye KAVAF
Manisa Milletvekili


HASAN ÖZTÜRK
BURSA MY


ALİ KARAÖBA
UŞAK MY


Serhan Pencil
Diy MY



GEREKÇE:

Türkiye'de kumar bağımlılığı, ekonomik, psikolojik ve toplumsal düzeyde ciddi zararlara yol açan, giderek yaygınlaşan bir halk sağlığı sorunudur. Günümüzde kumar faaliyetleri artık geleneksel oyun salonlarıyla sınırlı kalmamakta, çevrim içi platformlar, mobil uygulamalar ve oyun içi öğelerle daha geniş kitlelere ulaşmaktadır. The Lancet Kumar Konulu Halk Sağlığı Komisyonu tarafından gerçekleştirilen kapsamlı meta-analiz çalışması, dünya genelinde yaklaşık 2,3 milyar yetişkinin ve 160 milyon ergenin son 12 ay içinde herhangi bir biçimde kumar oynadığını ortaya koymuştur. Türkiye'de ise 2025 yılı verilerine göre 15 yaş ve üzeri nüfusun %10,1'i hayatında en az bir kez kumar oynamıştır. Bu oran dünya genelinde tahmin edilen yaygınlıktan düşük olmakla birlikte, Türkiye nüfusu dikkate alındığında yaklaşık 6,8 milyon kişinin hayatında en az bir kez kumar oynadığına işaret etmektedir.

Yeşilay Danışmanlık Merkezlerine kumar bağımlılığı tedavisi için yapılan başvurular, sorunun ciddiyetini açıkça göstermektedir. 2021 yılında 2.140 olan başvuru sayısı, 2022'de 3.444'e, 2023'te 4.228'e ve 2024 yılında 5.812'ye yükselmiştir. Dört yıl içinde başvuru sayısının neredeyse üç katına çıkması, kumar bağımlılığının gün geçtikçe daha büyük zararlara yol açtığını ve bireyleri yardım aramaya zorladığını göstermektedir. Kumar oynama oranı erkeklerin yarısı kadar olan kadınların tedavi başvurularında %2,6 gibi son derece düşük bir oranda kalması, kadınların kumar bağımlılığına yönelik tedavi almalarının önünde ciddi engeller bulunduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, toplumsal cinsiyet rolleri, damgalanma korkusu ve tedavi hizmetlerine erişim konusunda kadınların karşılaştığı özel zorluklar nedeniyle görünmeyen bir sorun alanı oluşturmaktadır.

Kumar bağımlılığının yaygınlaşmasında en önemli faktörlerden biri, yasal kumar sitelerinin sayısının artması ve pazarlama stratejileriyle güvenli kumar algısının pekiştirilmesidir. Milli Piyango İdaresi'nin yetkilendirdiği sanal kumar oyunu siteleri, son beş yıl içinde hızla çoğalmış ve Temmuz 2025 itibarıyla 21 platformda karşılığı nakit olmayan dijital şans oyunları oynatılmaya başlanmıştır. Bu bayilerin 9 tanesi e-ticaret platformudur. Milyonlarca müşterisi bulunan, yüksek kullanıcı trafiğine sahip pazaryeri modeli uygulayan e-ticaret platformlarının mobil uygulamalarında



kullanıcılara "şans oyunu" oynama imkânı sunması, kumar davranışı göstermenin önünü açmaktadır. Bu siteler arasında bazıları "85 yıllık Milli Piyango güvencesiyle" gibi sloganlar kullanarak kamu kurumu markasını pazarlama stratejilerinde kullanmakta, oyunların müşteri açısından güvenli olduğu izlenimi yaratarak kumar bağımlılığı riskini gözden kaçırmaktadır. Araştırmalar, kumar endüstrisinin pazarlama faaliyetlerinin kumar oynama davranışını artırdığını ve kumarı normalleştirdiğini açıkça göstermektedir.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu tarafından sunulan Güvenli İnternet Hizmeti kapsamında, lisanslı olarak bahis oynatılan internet sitelerine ve bunların reklamlarına aile profili üzerinden de erişilebilmektedir. Nisan 2024 itibarıyla 44 milyon 287 bin kullanıcısı bulunan bu hizmet, kumar oyunlarının güvenli olduğu algısını yaratmaktadır. Oysa bu durum, çocukların ve gençlerin kumar oyunlarına erişimini kolaylaştırmakta ve kumar bağımlılığı riskini artırmaktadır.

Video oyunları ile kumar arasındaki yakınsama, özellikle çocuklar ve gençler açısından ciddi bir risk oluşturmaktadır. 2024 yılında Türkiye'de çoğu çocuk ve genç olmak üzere 48 milyondan fazla oyuncu bulunmaktadır. Video oyunlarında kumara benzer mekanizmalar kullanılmakta, loot box (ganimet kutusu) adı verilen ve çoğunlukla gerçek para ile satın alınan kutular slot makinelerine benzer özellikler taşımaktadır. Bu kutuların içeriğinin satın alma anında bilinmemesi ve değerinin öngörülememesi, rastgele ödüller sunması, oyuncuları daha fazla kutu almaya yönlendirerek kumarda yaygın olan "değişken oranlı pekiştirici" modelini kullanmaktadır. Araştırmalar, ganimet kutusu satın alan kişilerin problemlili kumar davranışı sergileme olasılığının 4,4 kat daha fazla olduğunu ve kumar oynama ihtimalinin, almayanlara göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Video oyunlarında yer alan bu unsurlar, kişilerin kumara başlaması noktasında bir geçit görevi görerek önemli bir risk teşkil etmektedir.

Kumar reklamlarının çeşitlenmesi ve yaygınlaşması, bireylerin kumara bakış açılarını ve davranışlarını doğrudan etkilemektedir. Televizyon, radyo, internet siteleri, sosyal medya platformları, e-posta ve mesaj yoluyla yapılan kumar reklamları, kumarı eğlenceli, güvenli ve sosyal bir aktivite olarak sunmaktadır. Bilimsel çalışmalar, kumar



reklamlarına maruz kalmanın kumar oynama davranışını anlamlı ölçüde artırdığını ortaya koymaktadır. Lise öğrencileriyle yapılan bir çalışmaya göre, dijital ortamlarda kumar reklamlarına maruz kalanların kumar oynama olasılığı %37, kumara başlama ihtimali ise %84 daha fazladır. Kumar reklamlarında yer alan doğrudan mesajlar ve düşük risk algısı yaratan teşvikler, daha yoğun kumar oynama davranışına sebep olmaktadır. Kimi reklamlar çocuklar ve gençler tarafından daha çekici bulunarak "heyecan", "mutluluk" ve "hoşnutluk" gibi olumlu duygular uyandırmaktadır. Reklamlar aynı zamanda kumarın toplumsal olarak daha kabul edilebilir hale gelmesine yol açmaktadır.

Özellikle spor müsabakaları ile ilgili bahis reklam ve sponsorlukları, bireylerin kumara ve kumar şirketlerine daha olumlu bakmasına yol açarak kumar oynama niyetini artırmaktadır. Sıklıkla müsabaka sırasında yayınlanan bu reklamlardan kaçınılması oldukça zor olmakta, takım sadakati, spor bilgisi ve maskülenite gibi temaları işleyerek bireylerin takımla duygusal bağ kurması sağlanmakta ve heyecan duygusunu öne çıkararak kumar oynama isteği artırılmaktadır.

Türkiye'de en çok tercih edilen kumar oyunları piyango biletleri, spor bahsi ve loto oyunlarıdır. Son 30 gün içinde kumar oynadığını ifade eden %6,6'lık kesim internet üzerinden yasa dışı bahis oynadıklarını ve yasa dışı bahsi çoğunlukla akıllı telefonları üzerinden oynadıklarını belirtmişlerdir. Yasa dışı bahis oynama 15-24 yaş aralığındaki gençlerde diğer yaş gruplarına göre daha yaygındır. Kumara başlama yaşı incelendiğinde en riskli grubun gençler olduğu dikkat çekmektedir. Hayatlarında en az bir kez kumar oynamış bireylerin %71'i 15-24 yaş arasında, %19'u ise 25-34 yaş arasında ilk defa kumar oynadığını ifade etmiştir.

Kumar bağımlılığı sadece bireyleri değil, ailelerini ve toplumun genelini de derinden etkilemektedir. Ekonomik kayıplar, ailevi sorunlar, iş kaybı, suç işleme riski ve ruh sağlığı problemleri kumar bağımlılığının yaygın sonuçlarıdır. Dünya Sağlık Örgütü ve uluslararası araştırmalar, kumar bağımlılığının alkol ve madde bağımlılığı kadar ciddi bir halk sağlığı sorunu olduğunu vurgulamaktadır.

Mevcut yasal düzenlemeler ve denetim mekanizmaları, kumar bağımlılığının önlenmesi konusunda yetersiz kalmaktadır. Yasal kumar sitelerinin sayısının artması,



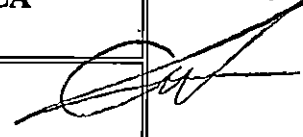
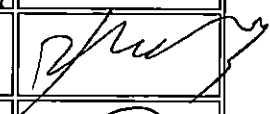
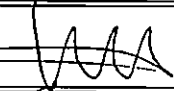
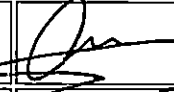
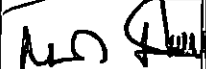
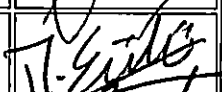
pazarlama faaliyetlerinin sınırsızca yapılması, video oyunlarında kumar benzeri unsurların düzenlenmemesi, çocukların ve gençlerin korunmasına yönelik etkin tedbirlerin bulunmaması ve tedavi hizmetlerinin yetersizliđi, sorunun giderek büyümesine yol açmaktadır.

Sonuç olarak, kumar bağımlılıđının yaygınlaşması, tedavi başvurularındaki dramatik artış, dijital kumar platformlarının çođalması, video oyunlarında kumar benzeri unsurların bulunması, kumar reklamlarının artışı ve özellikle gençlerin risk altında olması nedeniyle bu konuların Yüce Meclisin Genel Kurulunda ele alınması ve kapsamlı çözüm önerilerinin tartışılması zorunlu hale gelmiştir.



1462 Sayılı

İMZA LİSTESİ

MİLLETVEKİLİ ADI SOYADI	SEÇİM BÖLGESİ	İMZA
Can Arso	Tekirdağ Milletvekili	
Talib Özcan	Düzce	
Dr. İlhami Özcan AYBEN	Tekirdağ Mv.	
Aysu BAKOĞUR	Bartın Mv.	
ILKAS KARASU	Sivas Mv.	
Rizem ÖZCAN	Muğla Mv.	
Nail GİLER	KOCAELİ	
Orhan SARIBAL	Bursa	
Rahmi Özkan	Kırklareli	
Jale Nur SÜLLÜ	ESKİŞEHİR	
Cemal ENGİNYURT	İstanbul	
Seyit Torun	ORDU	
Mahmut Tanal	S.Üçg.	
Nahir POLAT	İzmir	
Serkan Sarı	Balıkesir	
Özgür Çeylan	Gaziantep	
Gökön ZEYBEY	İstanbul	