

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YENİ MEDYA KAPSAMINDA BAĞIMLILIK VE GENÇLERİN
DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIKLARI ARAŞTIRMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinan DAŞPINAR

Yeni Medya Ana Bilim Dalı
Yeni Medya Programı

MART 2024

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YENİ MEDYA KAPSAMINDA BAĞIMLILIK VE GENÇLERİN
DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIKLARI ARAŞTIRMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinan DAŞPINAR
Y2012.400019

Yeni Medya Ana Bilim Dalı
Yeni Medya Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Olcay UÇAK

MART 2024

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Yeni Medya Kapsamında Bağımlılık ve Gençlerin Dijital Kumar Bağımlılıkları Araştırması” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça ’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (20/03/2024)

Sinan DAŞPINAR

ÖNSÖZ

Bu çalışmada son zamanların en büyük problemlerinden birisi olan gençlerin yeni medya kapsamında dijital kumar bağımlılıkları araştırılmıştır.

Çalışmanın hayata geçirilmesi sürecinde bilgi ve tecrübelerinden faydalandığım, beni her zaman destekleyen ve çalışmanın her aşamasında beni yönlendiren ve cesaretlendiren danışman hocam Doç. Dr. Olcay Uçak'a sonsuz teşekkür ederim.

Çalışma sürecinde yine beni her zaman destekleyen, yanımda olan, motive eden ve sadece bu çalışmada değil tüm kararlarımda yanımda olan eşim S. Sima Bağlayan Daşpınar'a, bana hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen annelerim Menekşe Daşpınar ve Sevgi Bağlayan'a, babalarım Ali Daşpınar ve Murat Bağlayan'a ve tüm aileme, fikirleri ve önerileri ile beni yönlendiren tüm arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

İletişimi, sokakları ve insanları sevdiren sevgili hocam Kayıhan Güven'e sonsuz özlem, sevgi ve saygıyla.

Mart, 2024

Sinan DAŞPINAR

YENİ MEDYA KAPSAMINDA BAĞIMLILIK VE GENÇLERİN DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIKLARI ARAŞTIRMASI

ÖZET

İletişim; din, dil, ırk, cinsiyet, yaş gibi hiçbir ayırım gözetmeksizin insanlığın vazgeçilmez unsurlarından biri olmuştur. Dumanla haberleşmeden cep telefonlara gelen sürece kadar sürekli olarak gelişen iletişim teknolojilerinde en büyük değişimi internet oluşturmuştur. İnternet, iletişim teknolojileri ve insanlık için yeni bir çağın başlangıcı olarak görülmüştür.

İnternet ile bilgiye rahatlıkla erişilebilen global bir ağ kurulmuştur. İnternetle birlikte insan hayatında yeni kavramlarda oluşmaya başlamıştır. Özellikle Web 2.0 ile insanlar internette aktif ve katılımcı bireyler haline dönüşmüştür.

Web 2.0'ın insan hayatına kattığı en önemli kavram “yeni medya” kavramıdır. Bireyler yeni medya ile katılımcı rol oynamaya başlamakla birlikte aynı zamanda içerikler üretmeye başlamıştır. Sosyal ağlar ile kişisel profiller oluşturarak, bu profillerde gündelik hayatlarından, duygu, düşüncelerine kadar birçok şeyi paylaşır duruma gelmişlerdir.

Yeni medya ile insanlar fiziksel dünyadan uzaklaşarak sanal bir dünyanın kapısını açmaya başlamışlardır. Bu dünyada birçok avantajlı durum olduğu kadar dezavantajlı durumlarında yer aldığı gözlenmiştir. Yeni medya ile ortaya çıkan sanal gerçeklik dünyası insanı gerçek dünyadan koparabilmektedir. Bunun sonucunda bireylerde dijital hastalıklar ve bağımlılıklar ortaya çıkmaktadır.

En büyük sağlık problemlerinden birisi olan bağımlılık genç bireyler üzerinde birçok problem oluşturmaktadır. Bu problemler sağlık problemlerinin yanında toplumsal problemler olarak da görülmektedir. Bireyleri bağımlı hale getiren birçok süreç bulunmaktadır. Kolay para kazanma, yaptığı eylemden çok daha fazla haz alma gibi durumlar kişileri bağımlı hale getirebilmektedir.

İnsanlık tarihinin en eski oyunlarından birisi kumardır. Kumar bir bağımlılık olarak görülmektedir. Aynı zamanda hukuksal ve ahlaki olarak uygun görülmemektedir.

Yeni medya araçlarının, insanları fiziksel dünyadan sanal dünyaya taşıması ile kumarda, sanal dünyaya taşınmıştır. Özellikle gençlerin kolay para kazanma ve eğlenceli zaman geçirme aracı olarak gördüğü kumar, genç bireyleri gerçek dünyadan kopartmaktadır. Heyecan aramak isteyen, aksiyon arayışında olan, duygu, düşüncelerinden kaçmaya çalışan, duygularını bastırmak isteyen ya da sosyalleşme ihtiyacı olan gençler kumarı tercih etmektedir.

Fiziksel olarak oynanan kumar ortamlarının sağlayamadığı güven ortamları sanal ortamlarda sağlanmaktadır. Gençler sanal kartlar kullanarak kimliklerini açık etmeden, sanal ortamlarda yer alan sitelere girebilmektedir ve kolaylıkla para harcayabilmektedir.

Hukuki olarak yasak olmasına rağmen sanal bahis sitelerinin sosyal medyada, futbol karşılaşmalarında, internet sitelerinde açıkça reklam yapabilmesi ile sanal bahis sitelerine erişim daha kolay hale gelmektedir. Bu durum dijital kumarı kontrol edilemez bir noktaya getirmiştir.

Bu araştırma dijital kumar sitelerinde oyun oynayan ya da oynamış 17-28 yaş aralığındaki gençler ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırma ile dijital kumar bağımlılığının gençler üzerindeki etkisinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Araştırmada veri toplama yöntemi ve anket çalışması yapılmıştır. Araştırma içerisinde literatür tarama ve söylem analizi çalışmalarına yer verilmiştir.

Anahtar Kelime: Yeni Medya, Bağımlılık, Kumar, Dijital Kumar, Kumar Bağımlılığı

RESEARCH ON ADDICTION AND YOUNG PEOPLE'S DIGITAL GAMBLING ADDICTIONS WITHIN THE SCOPE OF NEW MEDIA

ABSTRACT

Communication; It has become one of the indispensable elements of humanity, regardless of religion, language, race, gender or age. The internet has created the biggest change in the ever-evolving communication technologies, from communication through smoke to mobile phones. The Internet has been seen as the beginning of a new era for communication technologies and humanity.

A global network has been established through which information can be easily accessed via the Internet. With the internet, new concepts began to emerge in human life. Especially with Web 2.0, people have become active and participatory individuals on the Internet.

The most important concept that Web 2.0 adds to human life is the concept of "new media". Individuals have started to play a participatory role with new media and have also started to produce content. By creating personal profiles on social networks, they have become able to share many things from their daily lives to their feelings and thoughts.

With new media, people have started to move away from the physical world and open the door to a virtual world. It has been observed that there are many advantageous as well as disadvantageous situations in this world. The virtual reality world that emerged with new media can disconnect people from the real world. As a result, digital diseases and addictions occur in individuals.

Addiction, one of the biggest health problems, creates many problems for individuals. These problems are seen as social problems as well as health problems. There are many processes that make individuals addicted. Situations such as making easy money and getting more pleasure from the action can make people addicted.

One of the oldest games in human history is gambling. Gambling is seen as an addiction. At the same time, it is not considered legally and morally appropriate.

As new media tools moved people from the physical world to the virtual world, gambling also moved to the virtual world. Gambling, which especially young people see as a means of making easy money and having fun, disconnects young people from the real world. Young people who want to seek excitement, seek action, try to escape from their feelings and thoughts, want to suppress their emotions or need to socialize prefer gambling.

Trust environments that physical gambling environments cannot provide are provided in virtual environments. By using virtual cards, young people can access sites in virtual environments and spend money easily without revealing their identities.

Although it is legally prohibited, access to virtual betting sites becomes easier as virtual betting sites can openly advertise on social media, football matches, and websites. This situation has brought digital gambling to an uncontrollable point.

This research was conducted with young people aged 17-28 who play or have played games on digital gambling sites. The research aimed to reveal the effect of digital gambling addiction on young people. Data collection method and survey were used in the research. Literature review and discourse analysis studies were included in the research.

Keywords: New media, Addiction, Gambling, Digital Gambling, Gambling Addiction

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiii
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xix
I. GİRİŞ	1
II. İLETİŞİMİN SÜRECİ VE YENİ MEDYA OLGUSU	5
A. İletişim Tarihi	5
B. İletişimde Medya Olgusu.....	9
1. Yeni Medya.....	11
2. Etkileşim	14
3. Kitlesizleştirme	14
4. Eş zamansızlık	14
5. Sayısal temsil	15
6. Modülerlik.....	15
7. Otomasyon	15
8. Değişkenlik	15
9. Kod Çevrimi.....	15

10. Sayısallık	15
11. Etkileşim.....	16
12. Hipermetinsellik	16
13. Yayılma	16
14. Sanallık.....	16
a. Yeni medya ve etik	16
III. KUMAR TERİMİNE GENEL BİR BAKIŞ	31
A. Kumar Olgusu.....	31
1. Çevrim İçi Kumar	32
B. Bahis Nedir?	34
C. Bahis ve Kumar Arasındaki Farklar	36
IV. TÜRKİYE’DE SANAL KUMAR OYUNLARININ HUKUKSAL BOYUTU	37
A. Türkiye’de Sanal Kumarın Yasaklanması	39
B. Sanal Bahis Sitelerinin İşleyişi	40
C. Neden illegal bahis siteleri tercih edilmektedir?.....	42
V. BAĞIMLILIK OLGUSU	45
A. Bağımlılık Nedir?	45
B. Bağımlılık Kriterleri	46
C. Bağımlılık Nasıl Oluşur?	47
D. Bağımlılık Döngüsü.....	48
E. Bağımlılık Türleri	49
1. Teknoloji Bağımlılığı	52
2. Kumar Oynama Bağımlılığı.....	54
VI. YENİ MEDYA VE BAĞIMLILIK.....	57
A. Yeni Medya Araçlarına Olan Bağımlılık.....	57
VİLDİJİTAL OYUNLAR	65

A. Dijital Oyunun Tarihi	65
B. Dijital Oyun Türleri	67
C. Dijital Oyun Bağımlılığı	68
VIII. DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIĞI	71
IX. BAĞIMLILIKLA MÜCADELE	73
X. GENÇLERİN DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ AMAÇLI ARAŞTIRMA	75
A. Araştırmanın Amacı.....	75
B. Araştırmanın Önemi	75
C. Araştırmanın Hipotezleri	76
D. Araştırmanın Yöntemi	77
E. Veri Toplama Araçları	77
F. Verilerin Analizi	77
1. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ)	78
2. İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği (İKBÖ).....	79
XI. BULGULAR VE BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ	81
XII.SONUÇ.....	123
XIII. KAYNAKÇA	133
EKLER.....	147
ÖZGEÇMİŞ.....	161

KISALTMALAR LİSTESİ

BMİKK	: Bağımlılıkla Mücadele İl/İlçe Koordinasyon Kurulları
BMK	: Bağımlılıklarla Mücadele Kurulu
BMTK	: Bağımlılıkla Mücadele Teknik Kurulu
BMYK	: Bağımlılıklarla Mücadele Yüksek Kurulu
BTK	: Bilgi Teknolojileri Kurumu
DNS	: Domain Name System
DSM	: Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı
DSÖ	: Dünya Sağlık Örgütü
E-Spor	: Elektronik spor
FPS	: First Person Shooter
İKBÖ	: İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği
ICD-11	: International Classification of Diseases 11th
IP	: Internet Protocol Address
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
PDA	: Personal Data Assistant
PKO	: Patolojik Kumar Oynama Bozukluğu
RTÜK	: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
SMS	: Short Message Service
TBM	: Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Programı

TBÖ	: Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği
TDK	: Türk Dil Kurumu
WEB	: World Wide Web
TCK	: Türk Ceza Kanunu
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
VPN	: Virtual Private Network
YEDAM	: Yeşilay Destek Merkezi

ÇİZELGELER LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.	Bahis ve Kumar Arasındaki Farklar	36
Çizelge 2.	Sosyodemografik özelliklere dair tanımlayıcı bulgular	81
Çizelge 3.	Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği sorularına dair tanımlayıcı bulgular	83
Çizelge 4.	Hangi türden internet sayfalarında sürekli gezinirsiniz sorusuna verilen çoklu cevap dağılımı	85
Çizelge 5.	Hangi türden çevrim içi oyunları sürekli oynuyorsunuz sorusuna verilen çoklu cevap dağılımı	85
Çizelge 6.	Dijital kumardan nasıl haberiniz oldu sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	86
Çizelge 7.	Dijital kumar sitesiyle ilk defa kaç yaşında tanıştınız sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	86
Çizelge 8.	Dijital kumar oynadığınızdan kimlerin haberi var sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	87
Çizelge 9.	Dijital kumar sitelerine erişim nasıl sağlıyorsunuz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	87
Çizelge 10.	Futbol karşılaşmalarında sanal bahis sitelerinin reklamının yapılması dikkatinizi çekiyor mu sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	88
Çizelge 11.	Dijital kumar sitelerinde ödeme yöntemi olarak neyi seçiyorsunuz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	88
Çizelge 12.	Dijital kumar sitelerine girmekten neden vazgeçtiniz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	89

Çizelge 13. Dijital kumar sitelerine girmekten ne zaman vazgeçtiniz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular	89
Çizelge 14. Gelir durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	90
Çizelge 15. Gelir durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	91
Çizelge 16. Yaşın Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	92
Çizelge 17. Yaşın İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	93
Çizelge 18. Eğitim durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	94
Çizelge 19. Eğitim durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	95
Çizelge 20. Günlük internet kullanım süresinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	96
Çizelge 21. Günlük internet kullanımının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	97
Çizelge 22. Çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen zamanın Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	98
Çizelge 23. Çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen zamanın İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	99
Çizelge 24. Çevrim içi oyun için tercih edilen araçların Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	100
Çizelge 25. Çevrim içi oyun için tercih edilen araçların İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	102
Çizelge 26. Cinsiyetin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	103
Çizelge 27. Cinsiyetin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	104
Çizelge 28. Tercih sebebinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	105
Çizelge 29. Tercih sebebinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	105
Çizelge 30. Dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	106

Çizelge 31.	Dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	107
Çizelge 32.	İnternetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	108
Çizelge 33.	İnternetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	109
Çizelge 34.	Dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	110
Çizelge 35.	Dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	111
Çizelge 36.	Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği Puanları üzerine etkisi	112
Çizelge 37.	Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	113
Çizelge 38.	Dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	114
Çizelge 39.	Dijital Kumar Sitelerinin Güvenli Olduğunu Düşünme Durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği Puanları Üzerine Etkisi	115
Çizelge 40.	Dijital Kumar Sitelerinin Yasal Olmasını İsteme Durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği Puanları Üzerine Etkisi	116
Çizelge 41.	Dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	117
Çizelge 42.	Dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi	118
Çizelge 43.	Dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	119
Çizelge 44.	Sanal kartı güvende hissettirme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği Puanları üzerine etkisi	120
Çizelge 45.	Sanal kartın güvende hissettirme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi	121

Çizelge 46. Teknoloji Bağımlılık Ölçeği ile İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları arasındaki korelasyon analizi.....	121
--	-----

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.	“Söz Yüğü” adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı .	18
Şekil 2.	"10/10 Hatırlatma" adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı.....	18
Şekil 3.	“Mentally I’m Here” adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı.....	19
Şekil 4.	"Okunacak Kitaplar" adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı.....	19
Şekil 5.	Sanal kumar sitelerinin Instagram hesapları	21
Şekil 6.	Instagram’da yer alan bir sanal kumar reklamı, reklamda fenomen Nusret’in fotoğrafına yer verilmiş.....	21
Şekil 7.	17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1’de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması	22
Şekil 8.	17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1’de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması	23
Şekil 9.	PSV- Galatasaray karşılaşması, orijinal reklamların üzerinde bindirilmiş sanal kumar sitesi reklamları.....	23
Şekil 10.	PSV- Galatasaray karşılaşması, reklam bindirilmeyen orijinal reklam ..	24
Şekil 11.	1 Ağustos 2023 tarihinde S Sports + kanalında yayınlanan Zalgiris Vilnius-Galatasaray karşılaşması	25
Şekil 12.	Sanal bahis reklamı yapan dizi ve film sitesi	26
Şekil 13.	Sanal bahis reklamı yapan dizi ve film sitesi	27
Şekil 14.	Bir sanal kumar kısa mesajı	28

Şekil 15.	Bahis sitesi SMS'ler	29
Şekil 16.	Sanal kumar esnasında Twitch yayını	30
Şekil 17.	Deloitte Türkiye'nin hazırladığı 'Türkiye Spor Bahsi Pazarı/Yasa dışı Bahsin Etkisi' başlıklı rapor	39
Şekil 18.	İstanbul Valisi Ali Yerlikaya tarafından 29.9.2023 tarihinde duyurusu yapılan "Sibergöz" operasyonu	40
Şekil 19.	Deloitte Türkiye'nin hazırladığı 'Türkiye Spor Bahsi Pazarı/Yasa dışı Bahsin Etkisi' başlıklı rapor / Yasadışı Site Tercihlerine Etki Eden Etkenler	42
Şekil 20.	Bağımlılık Döngüsü	48
Şekil 21.	Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2023	58
Şekil 22.	Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ).....	78
Şekil 23.	İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği (İKBÖ)	79
Şekil 24.	Araştırmaya katılanların gelir durumu grafiği.....	90
Şekil 25.	Araştırmaya katılanların yaşları	92
Şekil 26.	Araştırmaya katılanların eğitim durumları	94
Şekil 27.	Araştırmaya katılanların günlük internet kullanım süreleri	96
Şekil 28.	Araştırmaya katılanların çevrim içi oyunlarda geçirdikleri süre	98
Şekil 29.	Araştırmaya katılanların çevrim içi oyun tercihleri	100
Şekil 30.	Araştırmaya katılanların cinsiyetleri	103
Şekil 31.	Araştırmaya katılanların kumar tercihleri	104
Şekil 32.	Araştırmaya katılanların dijital kumarı tavsiye etme durumları	106
Şekil 33.	İnternetin kumar isteklerini arttırıp, arttırmama durumu	108
Şekil 34.	Dijital kumar oynayanların destek alıp almama istekleri	110
Şekil 35.	Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumları	112
Şekil 36.	Araştırmaya katılanların dijital kumar sitelerinin güvenli olup olmadığını düşünme durumu	114

Şekil 37.	Araştırmaya katılanların dijital kumar sitelerinin yasal olup olmamasını isteme durumu	116
Şekil 38.	Dijital kumar oynarken rahat hissettirip, hissetmeme durumu	118
Şekil 39.	Araştırmaya katılanların dijital kumar oynarken sanal kart kullanımında güvende hissetme durumu	120

I. GİRİŞ

İnsanlığın olmazsa olmaz unsurlarından birisi iletişimdir. İletişim bir tercih değil zorunluluktur. Yaşamın devamı ve ihtiyaçların karşılanması için iletişime ihtiyaç duyulmuştur. Sosyal bir varlık olan insan duygularını, düşüncelerini, sorunlarını ve hayallerini paylaşma isteğinde olmuştur. Bu isteklerini insanlar birbirlerine iletişim ile aktarmıştır. İletişim yoluyla aktarılan bu sorunlara ve problemlere çözüm üretme gayretinde olunmuştur. Sayısız iletişim teknikleri bulunmaktadır. İletişim sadece sözlü yapılan eylem değildir. Gündelik hayatta yapılan birçok şey iletişimin bir parçasıdır. Yolda yürürken gördüğünüz sokak tabelaları, simgeler, işaretler, renkler aslında birer iletişim tekniğidir.

Zaman içerisinde insanların iletişim becerileri de değişim ve gelişim sürecine girmiştir. Buna bağlı olarak farklı iletişim metotları gerçekleşmeye başlamıştır. İlk olarak dumanla haberleşen insanlar zamanla yeni iletişim yolları geliştirmiştir. Böylece insanoğlu iletişimde daha da ileriye gitmiştir. Yazının ve kâğıdın bulunması, matbaanın ortaya çıkması gibi durumlar kitle iletişim araçlarındaki gelişimi daha da ileriye götürmüştür. Özellikle telefonun bulunması iletişim için yeni bir çağı başlatmıştır. Daha sonra kablosuz iletişim teknolojileri ile küresel bir iletişim ağı kurulmuştur.

İletişimin en önemli aşamalarından birisi internettir. İnternet ile insanlar bilgiye hemen ulaşan ve bilgiyi hemen yayan konumuna gelmiştir. Web 2.0 teknolojisi ile insanlar sanal dünyada katılımcı rol almaya başlamıştır. Sadece bilgiye ulaşan değil aynı zamanda sanal ağlar üzerinde sosyalleşen insan toplulukları oluşmaya başlamıştır. Yeni medya ile ortaya çıkan sosyal ağlar aynı zamanda telefonlarda da yer almaya başlamıştır. Akıllı telefon olarak olarak nitelendirilen telefonlar hayatın bir parçası olmuştur. İnsanlar böylece içerik üretebilen ya da üretilen içeriğe hemen ulaşabilen durumuna gelmiştir. Fakat bu durumun avantajları kadar dezavantajları da bulunmaktadır. Bunlardan en önemlileri bağımlılıklar ve dijital hastalıklardır. Bağımlılık olgusu ve iletişim, gelişen teknolojiler ile birbiriyle anılmaya başlamıştır.

Yeni medyanın hayatın bir parçası olmasıyla birlikte etik sorunlar da ortaya çıkmaya başlamıştır. Kontrol edilmesi zor iletişim metotları oluşmuştur. Bundan dolayı etik ve yasal olmayan birçok şey internet üzerinden hızlı ve kolay şekilde ulaşılabilir olmuştur. Gelişen teknolojilere bağlı olarak artan bağımlılıklar, etik olmayan durumlar ile bir araya gelerek yeni medya üzerinde istenmeyen durumların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bunlardan en önemli ise sanal kumar bağımlılığının ortaya çıkmasıdır. Geleneksel kumar yöntemlerinin yerini sanal kumar ortamları almaya başlamıştır. İnsanlar fiziksel olarak bir yere gitmeden, istedikleri yerlerden kumar oynayabilir duruma gelmiştir. Bu da kontrolü daha zor bir durumu meydana getirmiş ve bağımlılıkları arttırmıştır.

İnsanlık tarihinin var olduğundan bu yana kumar hep ahlak dışı olarak gösterilmiş olsa da günümüze kadar süregelen hatta yayılmış bir oyundur. Ahlak dışı olmasının yanında aynı zamanda kumar yasadışı bir faaliyettir.

Kumar, 5237 sayılı Türk Ceza Kanunu'nun 228. Maddesi kapsamında suç olarak görülmektedir. Buna rağmen özellikle gençler arasında yaygınlaştıkça oynanmaktadır. Kolay para kazanma ve oynarken haz alma durumlarından dolayı oynayan kişilerde bağımlılık oluşturmaktadır. Kumarın sanal dünyaya taşınması ile kumara erişim daha kolay hale gelmiştir. Bundan dolayı oyunlar daha fazla kişiye ulaşabilmiştir. Sosyal medya uygulamalarının artması ile sanal bahis siteleri kendilerini daha fazla gösterme şansı yakalamıştır. Fenomen olarak adlandırılan sosyal medya hesapları üzerinden yapılan reklamlar ile erişimlerini arttırmışlardır. Sanal kumar siteleri yeni medyanın imkanlarından yararlanarak kazançlı hale gelmiştir. Kumar siteleri her ne kadar yasaklanmış ve kapatılmış olsalar da farklı internet sitesi isimleri ya da VPN giriş tekniği ile var olmayı başarmışlardır. Sanal kumar ile ödeme yöntemleri de kolay hale gelmiştir. Kullanıcılar sanal kartlarla kendi özel bilgilerini vermeden güvenli olduklarını düşündükleri ortamlarda yer almaya devam etmişlerdir.

Sanal kartlar, bireylere kişisel bilgilerini vermeden kimliklerini saklayarak oyunlardan yer alma imkânı sağlamış ve oyunları oynayanlara güvende oldukları hissiyatını vermiştir. Oluşturulan güven ortamı ile oyuncular için bir sorun ortadan kalkmıştır. Bu da bireylerin oyunda daha fazla yer almasına ve bağımlı olmasına neden olmuştur.

Sanal kumar bağımlılığı, *Amerikan Psikiyatri Birliğinin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı 5. Baskısı*'na göre bağımlılık olarak görülmektedir. Ayrıca, Dünya Sağlık Örgütü kumar oynama bozukluğunu, davranışsal bozuklar arasında incelemektedir.

Dünya'da ve Türkiye'de sanal kumar bağımlılığı ile ilgili çalışmalar sürdürülmektedir. Türkiye'de kumar bağımlılığı ile ilgili araştırmalara Türkiye Yeşilay Cemiyeti tarafından destek verilmektedir. Yine, Türkiye Yeşilay Cemiyeti altında kurulmuş Yeşilay Destek Merkezi (YEDAM) tarafından kumar bağımlılarına danışmanlık hizmeti verilmektedir. Bunların haricinde kumar bağımlılarının tedavisi konusunda çalışmalar yapan klinikler bulunmaktadır.

II. İLETİŞİMİN SÜRECİ VE YENİ MEDYA OLGUSU

A. İletişim Tarihi

İletişim kelimesi Latince bir fiil olan “communicare” den türemiştir. İngilizcesi ise “communication” dur. Bu kelime ise “ortak” ve “paylaşmak” anlamına gelmekte olan “communis” kökünden türemiş olan Latince fiil “communicare”den gelmektedir (URL-1). Türk Dil Kurumu iletişimi “*Duygu, düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması; bildirişim, haberleşme, komünikasyon*” (URL-2) olarak anlamlandırmaktadır. İletişimi teknik olarak da tanımlayan TDK, “*Telefon, telgraf, televizyon, radyo vb. araçlardan yararlanarak yürütülen bilgi alışverişi; bildirişim, haberleşme, muhabere, komünikasyon*” (URL-3) olarak açıklamıştır. İnsan var olduğundan beri iletişim hep var olmuştur. İletişim, zaman ve mekâna göre değişiklikler göstermiştir. İletişim tarihi insanlığın başlangıcına kadar uzanmaktadır. İletişimin bu kadar önemli olmasının en büyük sebebi ise insanın sosyal bir varlık olmasıdır. Gündelik yaşamın sürdürülebilirliği ve hayatın idame edilebilmesi için iletişim gereklidir. İnsanların yaşamlarında her işi tek başlarına yapmaları mümkün olmadığından iş bölümü ve uzmanlaşmaları gerekmiştir ve buna bağlı olarak iletişim metotları geliştirilmiştir.

Günlük hayatta yapılan neredeyse her eylem iletişimden kaynaklanmaktadır. İnsanları diğer canlılardan ayıran en önemli etmen insanın düşünen ve konuşabilen bir varlık olmasıdır. Bu özellikler insandan başka hiçbir canlıya verilmemiştir. Konuşma ve iletişim kurma isteği insana özgü özelliklerdir.

İletişimde aynı zamanda sözsüz iletişim durumları da bulunmaktadır. Örneğin konuşarak anlatılamayan birçok konu beden dili ile anlatılabilmektedir. İnsanlar arasında gerçekleşen her türlü bilgi, duygu ve düşünce akışına iletişim denilmektedir. (Işık, 2018: 14). İletişim, basit olarak üç öğeden oluşmaktadır; İletiyi gönderen, iletiyi alan ve iletinin gönderildiği kanal. Bu öğeler

tamamlandığında iletişim gerçekleşebilmektedir (Gönenç, 2007: 58). İletişim sadece konuşmadan ibaret değildir. Nesnelere, olgular, olaylar ve birçok şey iletişimin kaynağı olabilmektedir.

İnsanlar arasında gerçekleşen tüm bildirişimlere iletişim denilmektedir. İnsan uyandığı andan itibaren farkında olmadan iletişime başlamaktadır. İletişim, insan yaşamının bir gerçeği ve vazgeçilmezidir.

Her ne kadar iletişim tarihi bu kadar eskiye dayanmış olsa da iletişim çalışmalarının akademik perspektifle gerçekleştirilmesi 20. yüzyıl ile başlamaktadır. İletişim tarihi yeni bir alan olarak tanımlanmakla birlikte aynı zamanda çok eski de bir uygulamadır. Denis McQuail kitle iletişim araçlarının ilk çağının, yirminci yüzyılın ilk çağı olarak nitelendirilmesinin mümkün olduğunu söylemiştir (McQuail,2010: 154). İletişim tarihini kitle iletişim araçlarındaki ve toplumdaki değişimler ve dönüşümler etkilemiştir. Toplumlar ve kitle iletişim araçlarında değişimler meydana gelmiş olsa da iletişim önemini hiçbir zaman yitirmemiş aksine önemini daha da arttırmıştır.

İlk insanlar ilkel iletişim araçlarını kullanarak haberleşmeye çalışmışlardır. İlk olarak yüksek tepelerde ateş yakarak dumanla iletişim kurmaya çalışan insanlar daha sonra ses ve işaretleri geliştirmişlerdir. Bu gelişmelerden sonra insanlar daha farklı iletişim yolları aramaya devam etmişlerdir. Pratik ve kalıcı çözümler üretmeye çalışan insanoğlu böylece yazıyı keşfetmiştir. Düşünceler kalıcı bir hal almaya başlamıştır. İletişimin en önemli aşamalarından birisi kâğıdın bulunması olmuştur. Bu da basının temellerinin atılmasına sebep olmuştur. Kâğıt düşünceleri kayıt altına alan uygarlık için çok önemli bir adımdır. Kâğıdın en ilkel şekli olan papirüs ile başlayan süreç “Cyperus Papyrus” cinsi bir kâğıdın üzerine resim ve yazı yazılan bir ince tabaka ile devam etmiş ve daha sonra kâğıt uygarlıklar arasında yayılmaya başlamıştır. Kâğıdın zaman içinde üretim şekilleri de değişmeye başlamıştır. 1845 yılında odundan kâğıt yapımının temelleri atılmış, 1851 yılında soda, 1866 yılında sülfat ve 1879 da selüloz kullanılmaya başlanmıştır (İnuğur, 1992: 60). Yazının ve kâğıdın bulunuşundan sonra en önemli icatlardan birisi matbaanın bulunması olmuştur. Matbaa sayesinde yazının çoğaltılması ve dağıtılması mümkün hale gelmiştir.

Matbaa sayesinde ilk gazeteler hayata geçmiştir. Tarihsel belgeler ilk gazetenin Çin’de ortaya çıktığını göstermektedir. Dünyanın en eski gazetesinin ise 911 tarihinde Pekin’de çıkartılan “King Pao” gazetesi olduğu söylenmektedir (Gönenç, 2007: 61). İlk haberleşme ise haber mektupları ile başlamıştır. Batıda insanların gerçekleri ve olayları öğrenmek istemeye başlaması ile bir ihtiyaç meydana gelmiştir. Bu ihtiyaç ise haber mektupları ile giderilmiştir. Batıda basın tarihinin gerçek başlangıcı 12. Yüzyılda Nouvelles a la Main “Elde Dolaştırılan Haberler” denen küçük haber mektupları ile ortaya çıkmıştır. Haber mektupları gazetelerin öncüleri olmuştur (İnuğur, 1992: 45) İlk haber mektuplarının ne zaman yazıldığı ise kesin olarak bilinmemektedir. Haber mektuplarının 12. ya da 13. Yüzyılda Venedik’te doğduğu söylenmektedir. Ülkeler arası savaşları, din ve sanat etkinliklerini takip etmek isteyen kilise görevlileri haber mektuplarının oluşmasına yol açmışlardır (Gönenç, 2007: 61). Gutenberg’in matbaayı bulması ile de çok sayıda İncil basılmış ve dini inanç yayılmıştır.

Çok sayıda kitabın basılmasından dolayı kitaplar ucuzlamış ve toplum okumaya başlamıştır. Bununla birlikte gazeteler çıkmaya başlamıştır. Birçok farklı görüşte ve düşüncede gazeteler çıkartılmıştır. 18. ve 19. Yüzyılda basın teknolojileri ilerlemiştir. 19. Yüzyıl itibariyle batıda kapitalist bir düşünce hâkim olmaya başlamış ve gazetelerde reklamlar yer almaya başlamıştır. Böylece basının yapısında değişimler başlamış ve basın bir gelir kaynağı durumuna dönüşmüştür (İlal, 1977: 44). Basın ve yayın kurumları böylece işletme haline gelmiştir.

İletişimin en önemli diğer unsurları ise radyo ve televizyondur. Radyo telsizine ulaşmak için 60 yıllık bir tecrübe edilmesi gerekmiştir. Çalışmalar 1860’lı yıllarda başlamıştır. Çalışmaların sonuç vermeye başlaması ile durum resmiyet kazanmıştır.

İngilizler yirminci asra gelindiğinde telsiztelgraf sinyal kampanyasını kurmuş ve adına ise Marconi’nin “Telsiz Kampanyası” adını vermişlerdir. ABD tarafından ise 1910 yılında “Telsiz Gemi Yasası” çıkartılmıştır. Böylece yapılan haberleşmelere düzenleyici kayıtlar getirilmiştir.

Telsiz haberleşmesinin ilk yararı ise Titanik transatlantiğinde yaşanmıştır. Radyo haberleşmesi sayesinde batmış olan Titanik’ten 705 kişinin hayatı

kurtarılmıştır. Bu olayları takiben ilk radyo istasyonu kurulmuştur (Arabacı, 1999: 134). Dünyada ilk sürekli ve düzenli radyo yayını 1921 yılında yapılmıştır (Gönenç, 2007: 67). Radyo yayınları günümüz iletişim teknolojisinin en önemli adımları olarak gösterilmiştir.

İnsanlık tarihi boyunca sürekli olarak farklı iletişim araçları hayatın içerisinde etkili bir şekilde yer bulmuştur. Bu etkili ve önemli kitle iletişim araçlarından bir diğeri ise televizyon olmuştur. Televizyon ile ilgili olarak ilk teknik buluş 1873 yılında İrlandalı telgrafçı Andrew May tarafından yapılmıştır. Daha sonra pek çok bilim insanının buluşları ile televizyon bir gelişim sürecine girmiştir. İlk televizyon yayınları 1936 yılında İngiltere’de başlamıştır. Her ne kadar deneysel yayınlara RCA, 1936 yılında başlamış olsa da resmi nitelikte ilk televizyon yayını 1939 yılında New York’ta yapılan Dünya Fuarı’ndan izlenimlerin aktarıldığı yayınlar olmuştur (Aziz, 2013: 49). Televizyon kitle iletişimi için bir milat olarak gösterilmiştir.

Televizyon aynı zamanda bir uyum oluşturma görevinde de bulunmuştur. Televizyonda yayınlanan programlar çok büyük kitlelere ulaşabilmiştir. Televizyon sayesinde egemen olan ideoloji kendi propagandasını ve isteklerini büyük kitlelere rahatlıkla ulaştırabilmiştir. Televizyon kanallarının artması ile daha geniş ve farklı kitlelere ulaşmaya başlanmıştır. İnsanlar istekleri doğrultusunda kanallara yönelmeye başlamıştır. Televizyon günümüzde varlığını çok fazla kaybetmiş olmasa da dijital çağın gerekliliğinden dolayı yeniden tasarlanmıştır.

Televizyonlar “akıllı televizyon” olarak satılmaya başlanmıştır. Televizyon üzerinden internete girebilme, dijital platformlara erişim gibi birçok yenilik eklenmiştir.

İlk elektromekanik bilgisayar 1937 yılında Howard Hathaway tarafından icat edilmiştir. Daha sonra ilk programlanabilir Z3 ise Konrad Zuse tarafından geliştirilmiş ve bu bilgisayar İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanlar tarafından gizli şifreleri yazmak için kullanılmıştır. İlk modern anlamda bilgisayar ise yine İkinci Dünya Savaşı yıllarında John Mauchly ve J. Presper Eckert tarafından geliştirilen ENIAC olmuştur. 1950’lerden sonra bilgisayarlar küçülmeye başlamış ve 1960 yılında bilgisayar faresi üretilmiştir. İlk kişisel bilgisayar 1975 yılında

üretilen Altair 8800 isimli bilgisayardır. 1975'ten itibaren bireysel kullanıcılar için klavye, ekran, yazıcı, C-ROM gibi donanımsal aletler üretilmeye başlandı. 1981 yılında ilk taşınabilir bilgisayar olan Osborne 1 satışa sunuldu. 1989 yılından itibaren kişisel bilgisayarlara internetin gelmesi ile bilgisayarlar başka bir boyut kazanmaya başladı (URL-4).

İletişimin zamanla gelişmesi ile yeni kavramlarda ortaya çıkmıştır. Yakın dönem itibariyle “yeni medya”, “yapay zekâ”, “sosyal ağlar”, “sanal gerçeklik”, “çoklu ortam”, “hiper metinsellik” ve “bulut bilişim” vb. gibi yeni kelimeler kitle iletişimde önemli roller oynamaya başlamıştır. Günümüzdeki teknolojik gelişmeler bu yeni kelimeler üzerine kurulmaya başlanmıştır. İletişim araştırmalarının önemli bir kısmı bu olgular üzerinden gerçekleştirilmiş bir kısım ise bu olguların ekonomi politikasına yönelmiştir (Mosco ve Fuchs, 2014; Wayne, 2009). Yeni medya kavramının iletişim olgusu içerisinde yer alması ile iletişim tarihinde yeni bir çağ başlamıştır.

B. İletişimde Medya Olgusu

Medya, kelime olarak Latince “medium” kelimesinin çoğulundan türemiştir. Anlam olarak incelediğinde; ortam, araç gibi anlamlara gelmektedir. Bu kavram her çeşit bilginin toplumlara ve bireylere aktarılması ile gerçekleşen bilgilendirme, eğitime gibi temel kavramlara sahip olan görsel ve işitsel araçların tamamına verilen bir isimlendirmedir (Soydan, Alparaslan 2014: 57). McQuail'e göre medya toplumda etki, denetim ve yenilik gibi potansiyel araçları güç kaynağı olarak gören ve toplumsal kurumun çalışması için gerekli bilgilerin kaynağıdır. Aynı zamanda medya bunların aktarım aracıdır (Türkoğlu, 2010: 70). İnsanların iletişim isteklerinin oluşması ve bu isteklerin karşında oluşturulan kitle iletişim araçları medyanın doğmasına neden olmuştur.

İlk insanların iletişim kurmak için ateş yakarak dumanla haberleşmesi, duvarlara veya barınaklara resimler çizmesi, farklı sesler çıkararak iletişim kurması iletişimi dolayısıyla medyanın gelişimine örnek olarak gösterilebilmektedir (Vardarlier 2019: 356). Bundan dolayı medya içinde insanlık tarihi ile aynı yaşlarda olduğu söylenebilir. Jeanneney bu durumla ilgili olarak *“en az gelişmiş durumlar dikkate alındığında, ilk medya yapılarının oldukça basit ve öngörülebilir bir olayın ulaşılabilecek olan tüm insanlara basit bir şekilde*

anlatılması” (Jeanneney, 1998: 20) ifadelerine yer vermiştir. Medya insanların haberleşmesi ve bilgilenmesini sağlayan bir ifade olarak tanımlanabilmektedir. Konuşmaya başlanması ile medyada genişleme ve gelişme görülmeye başlanmıştır. Yazının icadı ile medyanın yazılı boyutu ortaya çıkmıştır. Böylece haberler ve bilgiler toplum içinde yayılmaya başlamıştır.

İletişim ve medya birbiriyle paralel olarak ilerlemektedir. İletişim araçları geliştikçe medyada gelişmektedir. İletişim varsa mutlaka medyada bunun içerisinde olabilmektedir. Özellikle günümüzde iletişim ve medya tamamen iç içe geçmiş durumdadır. Medya kavramı ile bütünsel manada iletişim araçları ve ortamlarının kastedildiğini söyleyebilmek mümkündür (Soydan, Alparaslan 2014: 57). Özellikle Web 2.0’ın ortaya çıkması ile bireyler internette katılımcı rolde olmaya başlamıştır. Bir sosyal medya ağında profil oluşturan kişiler günlük hayatlarını, düşüncelerini paylaşabilmektedir ve farklı topluluklarda yer alabilmektedir.

Gelişen teknoloji ile medya ortamları oluşmuş ve bu ortamlar içerisinde farklı şekilde iletişim metotları gelişmiştir. İletişim kurarken aynı zamanda fotoğraf, video paylaşımları gibi farklı medya içeriklerinin kişiler arasında paylaşılabilmesi hatta bu medya içeriklerin çok sayıda kişiye ulaştırılması mümkün olmuştur. Bununla birlikte eski geleneksel televizyon yöntemlerinin çok ilerisine gidilmiş kişiler kendi kanallarını oluşturarak canlı yayınlar yaparak kendi duygu ve düşüncelerini anlık olarak başkaları ile paylaşabilir duruma gelmiştir. Burada yapılan her türlü bilgi ve düşüncenin paylaşımı durumu medya olarak tanımlanmaktadır.

Medya yapı olarak iki süreçte incelenebilmektedir. İlk olarak; gazete, dergi, radyo, kitap ve televizyonun içerisinde yer aldığı geleneksel medya. İkinci olarak da yeni medya olarak nitelendirilen “yeni enformasyon ve iletişim teknolojileri” sürecidir. (Uğur, 2002: 94-95). İletişimin sağlandığı birçok şey medya kavramının içerisinde de yer almaktadır. Medya için genel anlamda kitle iletişim araçları denilebilmektedir. Bilgi aktaran tüm araçlar kitle iletişim aracıdır. Bundan dolayı bilgi aktaran tüm aktaran tüm araçlarda medyadır.

1. Yeni Medya

İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar iletişim ve medya değişim ve gelişim içerisine girmiştir. Her dönem yeni bir iletişim metodu geliştirilmiştir. Teknolojinin de hayatın bir gerçeği olmasıyla birlikte iletişim ve teknoloji birbirlerine paralel olarak bir gelişim sürecine girmiştir. Teknolojik gelişmeler ile medyada katılımcı insan profilleri oluşmaya başlamıştır. Bunlardan en önemlisi ise internetin buluşudur. İnternetin en önemli unsurlarından birisi bilgi aktarıcı özelliği olmasıdır. İnternet sayesinde sınırsız bilgiye ulaşılabilir. İnternet, dünyanın bir ucundan diğer bir ucuna zaman ve mekân fark etmeksizin iletişim kurulmasını mümkün kılmıştır. Özellikle Web 2.0'ın kabul görmesi ile insanlar internet ortamında daha aktif roller almaya başlamıştır.

Web 2.0 terimini ilk defa O'Reilly Media ve Media Live International tarafından organize edilen bir konferansta kullanılmıştır. 2001 yılında Wikipedia'nın kurulması ile de hayatımıza girmiştir. Bu terimin tam olarak kabul edilmiş bir anlamı bulunmamaktadır. Web 2.0; metin, ses ve grafiklerde gözlü görülür değişiklikler ve sosyal ağlarda içerik oluşturma teknolojisi sunmuştur. Yeni nesil Web 2.0 araçları ile kullanıcılar aktif katkıda bulunan, içerik üreticisi durumuna gelmeye teşvik edilmiştir (Gedik, 2020: 257). Web 1.0 ile Web 2.0 arasındaki en belirgin özellik ise Web 1.0'da sitelerin tek taraflı olmasıdır. Başka kullanıcılar bu sitelerde yer alan bilgileri paylaşp, güncelleme imkanları bulamamaktadır. Web 1.0'da bireyler topluluklarda yer alıp düşüncelerini paylaşmamaktadır (Jackson ve Lilleker, 2009: 233). Web 2.0 yeni bir Web versiyonu değildir. Tamamen yeni bir bakış açısidir ve birçok konuda Web 1.0'da ayırdır (Murugesan, 2007: 34). Web 2.0 terimi aslında bildiğimiz haliyle sosyal medya olarak adlandırılabilir.

Küreselleşmeyle birlikte yeni iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler, bilginin hızlı bir şekilde yayılması gibi faktörleri ve geleneksel medyada dönüşümleri meydana getirmiştir. Radyo, televizyon, gazete ve dergi gibi tek yönlü kitle iletişim araçlarının yerini çift yönlü kitle iletişim araçları almıştır. Özellikle katılımcı internet teknolojisinin hayata girmesi ile yeni bir medya sistemi ortaya çıkmıştır. Geleneksel iletişim yöntemlerinin yerini “*yeni medya*” kavramı almaya başlamıştır. Yeni medyada geleneksel medyanın aksine içerikler kullanıcılar tarafından oluşturulmaktadır. Yeni medya sayesinde herkes

görüşlerini dile getirebilmektedir (Nakayama, 2017: 70). Böylece daha demokratik bir ortam oluşmaktadır.

Yeni medya içerisinde Web 2.0, Web 3.0, akıllı cep telefonları, PDA'lar, dijital oyunlar ve oyun ortamları gibi yeni iletişim araçlarının bütününe verilen isimdir (Çomu ve Binark, 2013: 199). Gündelik yaşamı tamamen etkileyen ve yaygın kullanımdan dolayı kullanımı artan cep telefonu, bilgisayar, internet ve oyun konsolu vb. tüm dijital teknolojiler yeni medya çatısı altında toplanmaktadır (Binark, 2007: 21).

Yeni medyanın olumlu yönleri kadar olumsuz yönleri de tartışılmaktadır. En önemli olumsuz yönlerinden birisi kolayca değişebilir olmasıdır. Örneğin bir gün önce var olan bir bilginin ya da haberin ertesi gün tamamen kaldırılmış ya da değiştirilmiş olması yeni medyaya olan güveni azaltmaktadır. Bunun yanında yeni medya üzerinden bir güvenlik sorunu bulunmaktadır. Bir internet sitesine giren ve bilgilerinin paylaştığı kişinin web sitesi kırıcıları (hackerler) tarafından bilgileri ele geçirilebilmektedir. İnternet sitesinde üzerinde oluşan arızalar yüzünden bilgiye erişim zaman alabilmektedir. İnternete bağlanabilmek ve verimli bir şekilde interneti kullanabilmek için teknik altyapıya ve kaliteli bir donanıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun içinde yüksek miktarlarda para harcanabilmektedir. İnternette ulaştırılan bir haber ayna anda herkese ulaşamamaktadır. Örneğin televizyonda verilen bir mesaj o anda herkese ulaşırken internette kullanıcının ne zaman, nasıl bir ortamda o habere ulaşacağı bilinmemektedir. İnternette çok fazla hızlı bir akış olduğundan bazen verilen haber gözden kaçabilmektedir (Aziz, 2007: 65-66). Yeni medyanın güvensiz bir ortam olmasından dolayı yasal olarak kişilerin bilgileri güvence altında alınmaya çalışılmıştır. Buna dair olarak "*Kişisel Verileri Koruma Kanunu*" çıkartılmıştır. Bu gibi kanunlar çıkarılmasına ve güvenlik teknolojilerinin arttırılmasına rağmen bireylerin kişisel bilgileri çalınmaya devam etmektedir.

Yeni medya araçlarının özel hayata girmesi ile insanlar her anlarını sosyal medya üzerinden paylaşma dürtüsü içerisinde girmektedir. Anlık olarak verilen kararlar, mutlu veya mutsuz anlar, duygu ve düşüncüler bir anda sosyal medya ağları üzerinden paylaşılabilir. Bu da insanların mahremiyetlerini zedelemektedir. Yeni medya veri gizliliği ve mahremiyet gibi sorunları da ortaya çıkarmaktadır. Kant'a göre mahremiyet insan olmanın en önemli temel noktasıdır.

Mahremiyete sahip çıkılması çok önemlidir. Mahremiyet kaybedildiği takdirde temel değerler zedelenmektedir (Dedeoğlu, 2004: 89). Kişiler hem kendi paylaşımları ile mahremiyet sınırlarını aşmaktadır ham de habercilik adı altında yapılan eylemler mahremiyet sorunları oluşturmaktadır (Yüksel, 2021).

Yeni medyanın olumsuz yönlerinden birisi “*siber zorbalık*” tır. Sanal ortamda bulunan kişilerin bir başka kişileri tehdit etmesi, hakaret etmesi, aşığılaması, dışlaması, teşhir etmesi ve rahat etmesi durumudur. Siber zorbalık içerisinde olan kişiler bunların yanında başka kişilerin internet sitelerini çökertmeye çalışması, bilgilerine zarar vermeye çalışması gibi eylemlerin içerisinde de yer alabilmektedir. Siber zorbalık yapanlar e-posta, sosyal medya ağları, mobil uygulamalar, internet siteleri gibi bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak inançlara, cinsel kimliklere, siyasi düşüncelere, kadınlara, yabancılara, göçmenlere, engellilere, çeşitli hastalıklıları hedef almaktadır (Çomu & Binark, 2013: 209).

Daniel Bell tarafından insanlığın yaşadığı toplumsal gelişimi üç dönemde ele alınmıştır. Bu dönemleri ele alırken iş ve toplumsal statü kavramlarından yola çıkmıştır. Buna göre toplumu “endüstri öncesi toplum”, “endüstri toplumu” ve “endüstri sonrası toplum” olarak isimlendirmiştir. Manuel Castells ise yaşadığımız süreci ağ toplumu kavramı ile tanımlamıştır. Bu yaklaşım yeni medyanın en temel yaklaşımlarından birisidir (Kültürlerarası İletişim, 2019). Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve hızla yayılmasından dolayı küreselleşmenin yayılmasına sebep olmuştur. Küreselleşmenin yayılması Manuel Castells’in çalışmalarını da etkilemiştir. Ağ toplumu kavramı ile iletişim teknolojilerinin neden olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve politik değişimler incelenmiştir. Daha sonra Ağ toplumu kavramı Hollandalı Sosyolog Jan van Dijk tarafından geliştirilmiştir. Van Dijk ise yeni medyayı temelinde bir dijital kodlama sistemi bulunduran, iletişim araçları içerisinde aynı anda, yüksek kapasitede, yüksek hızda karşılıklı bir şekilde ileten iletişim araçları olarak nitelendirmiştir (Van Dijk, 2004: 145-163). Yeni Medya’nın toplumsal yapıyla olan ilişkisi bilmek ve geleneksel medya ile yeni medyanın ilişkisini ifade edebilmek için bu yaklaşımları bilmek önem taşımaktadır. Bireylerin toplumsallaşmasında iletişim teknolojilerinin rolü büyüktür. Örnek olarak bir çocuk dijital oyunlar içerisinde yer alan oyun karakterlerinden birisinin kodlarına

sahip olabilir. Toplum içerisinde o karakterin davranışlarını istemsiz olarak taklit edebilir. Yeni medya araçlarının oyunları daha gerçekçi hale getirmiş olmasından dolayı oyun ve gerçek hayat birbiriyle karışabilmektedir. Yeni medya ile ortaya çıkan sanal gerçeklik teknolojisi ile bireyler tamamen sanal dünyanın içerisine girebilmektedir. Bu teknoloji toplumsal olarak peşinden birçok yeniliği getirmektedir. Sadece oyunlarda değil aynı zamanda fiziki olarak yapılması gereken birçok işte sanal gerçeklik olgusu yer alabilmektedir. Örnek olarak sanal gerçeklik dünyanın herhangi bir yerinde bulunan müzeyi sanki oradaymış gibi gezilemek imkânı vermektedir. Bu ve bunun gibi örnekler toplumsal bir değişimin meydana geldiğinin örneğidir. Topluluklar bir ağ toplumuna dönüşmüştür.

Richard A. Rogers, yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran 3 temel özelliği olduğunu belirtmiştir (Geray, 2003,18).

2. Etkileşim

Yeni medya araçlarının hepsinde bir etkileşim meydana gelmektedir. İletişim tek yönlü değildir. İletişim sürecinde kaynak alıcı, alıcı ise kaynak durumuna geçebilmektedir. Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran en önemli özellik etkileşimdir. Yeni medyanın etkileşim özelliği ile görüşler tüm dünyaya yayılabilmektedir. Görüntü ve veriler eş zamanlı olarak başka insanlarla veya topluluklarla paylaşılabilir.

3. Kitlesizleştirme

Yeni medya ile bir kaynaktan birden fazla kullanıcıya veri, bilgi ya da haber akışı paylaşılabilir. Bunun yanında bir alıcıya özel bilgi veya veri akışı da paylaşılabilir. Yeni medya büyük bir kullanıcı grubu içerisinde yer alan her bireyle özel mesaj değişimi yapılmasını sağlayacak kadar kiteselleştiricidir. Örnek olarak milyonlarca kişiye veya bunlar içerisinde sadece bir kişiye farklı zamanlarda ya da aynı zamanda mesaj gönderilebilir.

4. Eş zamansızlık

Yeni medya ile kullanıcılar aynı anda mesajlaşmalarına gerek kalmamaktadır. Uygun zamanda mesaj gönderilebilmekte ve alınabilmektedir.

Lev Manovich yeni medyanın bazı prensiplere sahip olduğunu açıklamış ve 5 temel niteliğinden bahsetmiştir. Bu nitelikleri, sayısal temsil, modülerlik, otomasyon, değişkenlik ve kod çevrimi olarak sıralamıştır (Manovich,2001: 27-48).

5. Sayısal temsil

Ortamın kodlardan, algoritmalarından ve matematiksel simgelerden oluşmasına sayısal temsil adı verilmektedir.

6. Modülerlik

Bu özellikte, görseller, şekiller gibi farklı içerikler bir araya gelerek daha büyük içerikler oluşmaktadır. Bu içeriklerin hepsi farklı bir modül olarak tasarlanmıştır. Her modüle müdahale edilebilmektedir.

7. Otomasyon

Otomasyon sisteminde kullanıcının katkısı azdır. İşlerin otomatik bir şekilde yapılması sağlanmaktadır.

8. Değişkenlik

Değişkenlik, sayısal temsil ve modülerliğin bir ürünüdür. Nesne sabit değildir ve farklı biçimlere, şekillere ve yapılara dönüşebilmektedir.

9. Kod Çevrimi

Kod çevrimi yeni iletişim ortamı dilinde formatlar arası dönüşümü vurgulamaktadır. Kod çevriminde geleneksel iletişim ortamındaki gibi esnek bir yapı bulunmamaktadır (Yengin, D. 2015: 128).

Manovich'ten farklı olarak Lister, beş temel prensip ile ortaya koymuştur. Bunları ise sayısallık, etkileşim, hipermetin-üstmetin, yayılma ve sanallık olarak sıralamıştır (Geray, H: 18-19).

10. Sayısallık

Dijital medya verilerin sayısal olarak işlendiği bir medyadır. Dijital medyada yer alan tüm verileri sayısal bir düzenekte işlemektedir. Dijital medyada tüm veriler analog medyanın aksine fiziki bir nesneye dönüşmektedir.

11. Etkileşim

Yeni medyayı diğer iletişim araçlarından ayıran en önemli özelliktir. Yeni medya ile bireyler iletişim süreçlerinde etkileşime girebilmektedir. Bu özellik sayesinde yeni medya içeriğine müdahale edilebilir veya içerik değiştirilebilir.

12. Hipermetinsellik

Ağ üzerinden başka alternatif mecralara erişim sağlanabilmektedir. *Hipermetin esnek yapısı ile bilgiyi seçmek, paylaşmak ve bağlanmanın sonsuz olanaklarıyla, klasik metinden sayısal sanal metne bağlantının başlangıcıdır* (Öztürk, G. 2013: 14). Bu özellik ile yüzey üzerindeki bir metinden diğerine rahatlıkla geçilebilmektedir. Hipermetinler farklı enformasyon türlerin ile bağlantı kurma özelliğine sahip olmasından dolayı multimedya kullanımını desteklemektedir.

13. Yayılma

Yayılma, hipermetinsellik özelliğinden faydalanmaktadır. Bu özellik ile ara yüzeydeki bir metin hızlı bir şekilde dağılmaktadır. Bu metne farklı zamanlarda ve uzumlarda yeniden erişilebilmektedir.

14. Sanallık

3D bilgisayar teknolojileriyle oluşturulan etkileşimli bir dünya simülasyonudur. Sanal gerçeklik olarak bilinen yeni bir kavramı oluşturmaktadır.

a. Yeni medya ve etik

Yeni medya ile gündelik hayatın ritüelleri de değişime girmiştir. Bu değişim hem avantajlı hem de dezavantajlı durumlara neden olmuştur. Yeni medya aynı zamanda kontrol edilmesi zor bir iletişim modeli ortaya çıkarmıştır. Bundan dolayı pek çok etik sorunu yaşanmaktadır. Etik kavramı genelde ahlak kavramının yerine kullanılıyor olsa da birbirlerinden farklıdır. Ahlak kelime anlamı olarak insanların iyi ya da kötü olarak nitelendirdikleri manevi özellikleri ve bu özellikler ile sergilediği huy ve davranışlardır. Etik kavramı ise insanların davranış ve yargılarının ahlak temelinde inceleyen bir felsefe dalı, ahlak felsefesidir (İrvan, 2003: 81). Yeni medya etiği ise yeni medya ortamlarında yer alan sorun ve sorumlulukları konu almaktadır. Yeni medyada içeriklerin sürekli

ve hızlı şekilde olarak artıyor olmasından dolayı etik sorunların ele alınması zorunlu hale gelmiştir (Binark ve Bayraktutan, 2013: 25-26). Yeni medya kapsamında en önemli etik sorunların başında gazetecilerin çalıştıkları kurumların kârlarını arttırmak için yeni medya araçlarında özellikle sosyal medyada topluma fayda sağlamayan, sadece internet sitelerine kişileri çekmek için yaptıkları clickbait haberlerdir. Sosyal medyada artan sahte hesaplar veya bot hesaplar ile gündem kolaylıkla değiştirilebilmektedir. Sosyal medyada fenomen olan sayfalar üzerinden sponsorlu içeriklerde de artış görülmektedir.

Sosyal Medya Uzmanı Prof. Dr. Levent Eraslan GZT’de yaptığı söyleşide dijital platformlarda illegal sanal bahis üzerine birçok internet sitesi olduğunu ve bu internet sitelerinin geleneksel medya araçlarında reklam vermesinin yasak olmasına rağmen sosyal medya platformlarında rahatlıkla reklam verebildiklerini ifade etmiştir. Geleneksel medya kontrolü mümkün bir alan iken sosyal medya kontrol edilmesi oldukça güç bir ortamdır. *“X ve Instagram ise illegal bahis reklamlarında sıklıkla kullanılan platformlardır”* (URL-5).

Sosyal medyada yer alan fenomen sayfaların kontrol edilmesi zor olduğundan dolayı sanal kumar siteleri rahatlıkla sponsorlu içerikler paylaşırabilmektedir.

X (Twitter)’de mavi tik doğrulanmış hesap anlamına gelmektedir. Mavi tik daha önce kimliğini doğrulamış kurumlara ve kişilere verilmekteydi. Günümüzde ücreti karşılığında X (Twitter) Premium abonelik alınabilmektedir. Bu sebepten kimlik doğrulama yapılmadan hesaplar mavi tik sahibi olabilmektedir (URL-6)

“X” adlı sosyal medya platformu üzerinde fenomen olmuş hesaplarda sanal kumar sitesi reklamlarının örnekleri;



Şekil 1. “Söz Yüğü” adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı

<https://twitter.com/Sozyuku> hesabının 750 bin takipçisi bulunuyor. “Biyografisinde Edebiyat & Kitap & Şiir & Roman & Yazarlar & Alıntı & Söz” yazıyor. 31.12.2023 Pazar günü yapılan paylaşım.



Şekil 2. "10/10 Hatırlatma" adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı

<https://twitter.com/hatirlatmaa> hesabının 39,3 bin takipçisi bulunuyor. Bilgi içerikleri paylaştan bir sayfa. 31.12.2023 Pazar günü yapılan paylaşım. Sosyal medya hesabı “X” tarafından onaylanmış bir hesap olarak gözükmektedir.



Şekil 3. “Mentally I’m Here” adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı

<https://twitter.com/mentalolarakk> hesabının 300 bin takipçisi bulunuyor. Eğlenceli videolar paylan bir sayfa. 30.12.2023 Cumartesi günü yapılan paylaşım. Sosyal medya hesabı “X” tarafından onaylanmış bir hesap olarak gözükmektedir.



Şekil 4. "Okunacak Kitaplar" adlı hesap tarafından paylaşılan sanal bahis sitesi reklamı

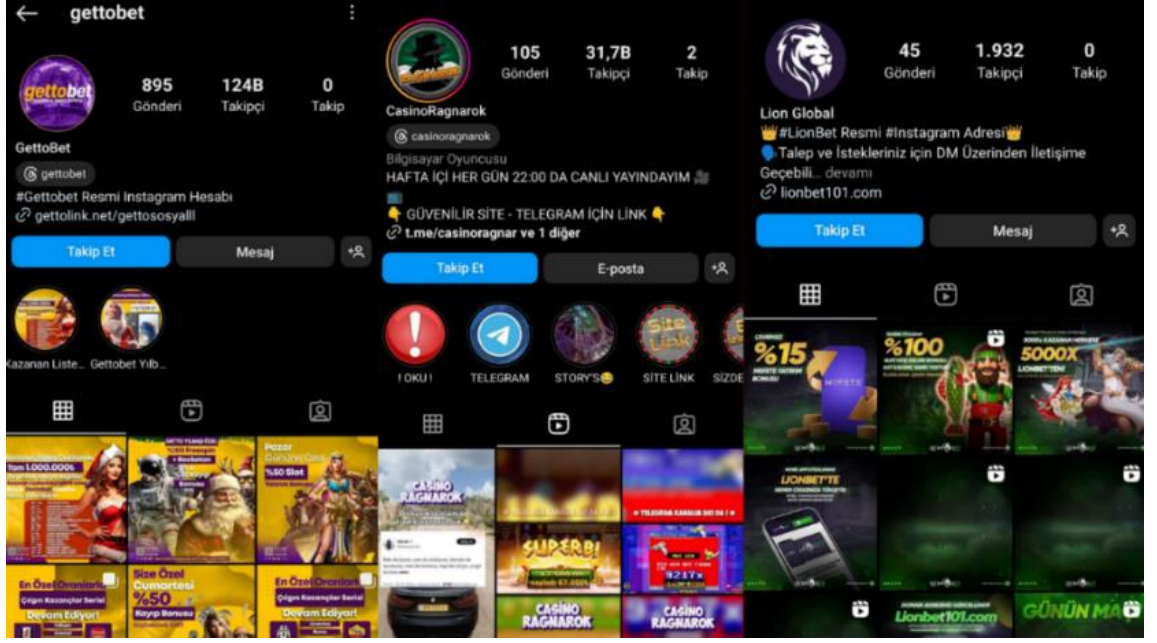
<https://twitter.com/ononkitaplar> hesabının 257 bin takipçisi bulunuyor. Kitap içerikleri paylaşan bir sayfa. 31.12.2023 Pazar günü yapılan paylaşım. Sosyal medya hesabı “X” tarafından onaylanmış bir hesap olarak gözükmektedir.

Sanal bahis reklamları genellikle gençlerin sürekli olarak zaman geçirdiği ortamlarda paylaşılmaktadır. Genellikle bu reklamlar sosyal ağlar üzerinden paylaşılmaktadır. En çok paylaşımların X ve Instagram üzerinden yapıldığı gözlenmektedir.

Dünyanın en çok ziyaret edilen sosyal ağlarından birisi olan Twitter, 22 Ekim 2022 tarihinde Elon Musk’un satın alması ile değişime girmiştir. İsmi ve logosu değişen Twitter “X” ismini almıştır.

We Are Social 2023 Global ve Türkiye Raporu’na göre Türkiye’de en çok kullanılan uygulamalar arasında Instagram, WhatsApp, Facebook ve X yer almaktadır. Sanal bahis siteleri reklamlarını yapmak için gençlerin en çok tercih ettiği sosyal medya uygulamalarından birisi olan X’i tercih etmektedirler. Bu sebepten dolayı sıklıkla X üzerinden sanal bahis reklamları yapılmaktadır. Böylece X’de büyük kitlelere ulaşmış profiller üzerinden gençlere ulaşabilmektedirler. Reklam verilen bu profillere ilgi çekici sanal bahis reklamları yerleştirilmektedir. Reklam içerikleri renkli ve özenle hazırlanmış görsellerden oluşmaktadır. Özellikle reklamlarda kullanılan dekolteli kadın figürleri ile genç erkeklerin hedeflendiği görülmektedir.

Sanal bahis reklamlarını paylaşan sayfaların farklı konseptlerde ve ilgi alanlarıyla ilgili içerikler paylaşan sayfalar oldukları gözlenmektedir. Bu sayfalar edebiyat, spor, haber, yemek tarifi, tarihi konular gibi farklı içeriklere sahip sayfalardır. Bu sebepten dolayı bahis siteleri farklı ilgi alanlarına ve hobilere sahip olan kişilere ulaşabilmektedir. Ayrıca reklamları yayınlayan sayfaların çoğunluğu X (Twitter)’den ücreti karşılığında mavi tik almış hesaplardır. Bu sebepten dolayı bu da bireylere bir güven hissiyatı vermektedir.



Şekil 5. Sanal kumar sitelerinin Instagram hesapları

Gençler tarafından yaygın olarak kullanılan bir diğer sosyal medya araçlarından birisi olan Instagram'dır. Çok sayıda bahis profil sayfası bulunmaktadır. İçerikler gençlerin ilgisini çekecek şekilde tasarlanmıştır ve yine fenomen ve takipçi sayıları fazla sayfalara reklam verilmektedir.



Şekil 6. Instagram'da yer alan bir sanal kumar reklamı, reklamda fenomen Nusret'in fotoğrafına yer verilmiş.

Sanal bahis siteleri sosyal medya üzerinden verdikleri reklamların görsellerinde genellikle tanınmış kişilerin fotoğrafını kullanarak dikkat çekmeye ve güven sağlamaya çalışmaktadır. Fotoğrafları kullanılan ünlülerin ya da fenomenlerin genellikle bu durumdan haberleri olmamaktadır. Fotoğraflar izinsiz bir şekilde kullanılmaktadır.

Deepfake teknolojisi kullanılarak mevcut görüntü veya videoda yer alan bir kişinin görüntüsü değiştirilebilmektedir. Ünlü kişilerin mevcut videoları üzerinden yapay sinir ağları kullanılarak değişim yapılabilmektedir. Bu videolarda ünlü kişilerin ağzından sanal kumara çekecek reklamlar oluşturulmaktadır. Böylece genç bireyler tanıdıkları veya takip ettikleri ünlülerin bu sitelere girdiklerini ve oyun oynadıklarını düşünebilmekte ve kendilerine bir güven ortamı oluşturmaktadır.

Sanal bahis siteleri rahatlıkla sosyal medya hesapları üzerinden reklamlar verebilmektedir ve sanal bahsi övecek ve gençleri sanal bahse yönlendirebilecek hesaplar açabilmektedir. Bu da etik ve yasal sorunları ortaya çıkarmaktadır.



Şekil 7. 17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1’de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması

Sanal bahis reklamlarına aynı zamanda ulusal ve uluslararası yayın yapan televizyon kanallarında da rast gelinebilmektedir. Bunun en önemli örneği 17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1’de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşmasıdır.



Şekil 8. 17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1’de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması

Devlet televizyonu tarafından yayınlanan bir karşılaşmada reklam panolarına sanal kumar sitelerinin reklamları sanal olarak yerleştirilmiştir. Yayında birden fazla farklı sanal bahis reklamı sitesi yapılmıştır (URL-7).



Şekil 9. PSV- Galatasaray karşılaşması, orijinal reklamların üzerinde bindirilmiş sanal kumar sitesi reklamları

21 Temmuz 2021 tarihinde tv8’de yayınlanan PSV-Galatasaray maçında reklam panolarına yasa dışı sanal kumar reklamı yerleştirilmiştir.



Şekil 10. PSV- Galatasaray karşılaşması, reklam bindirilmeyen orijinal reklam

25 Temmuz 2023 tarihinde oynanan Zalgiris- Galatasaray maçında ve 1 Ağustos 2023 tarihinde oynanan FC Zimbru Kişinev-Fenerbahçe karşılaşmasında S Sports+ kanalı sanal olarak illegal bahis reklamı yerleştirmiş ve RTÜK tarafından idari para cezası almıştır (URL-8). TRT’de yayınlanan Karadağ ve Türkiye karşılaşmasında ise RTÜK tarafından bir ceza verilmemiştir. Olayın ortaya çıkmasından sonra karşılaşmanın özet görüntülerinde sanal bahis reklamları buzlanmıştır.

Radyo, Televizyon üst kurulu 6112 sayılı Kanun’un 8’inci maddesinin birinci fıkrasının (h) bendine göre yapılan yayınlarda bağımlılık yapıcı hiçbir maddenin yer almaması gerekmektedir. Alkol, tütün ürünleri, uyuşturucu, madde kullanımı ve kumar oynamayı özendirici nitelikte yayın yapan kurumlara ceza verilmektedir. Bu cezalar arasında idari para cezası, ihlale konu olan programın beş kez kadar yayınının durdurulması veya ihlale konu olan programın yayın akışından çıkarılması gibi cezalar bulunmaktadır. “İhlalin mahiyeti göz önünde bulundurularak, bu fıkra hükümlerine göre idarî para cezasıyla birlikte idarî tedbire karar verilebileceği gibi, sadece idarî para cezasına veya tedbire de karar verilebilir” (Radyo ve televizyonların kuruluş ve yayın hizmetleri hakkında kanun, 2011). İnternet üzerinden yapılan yayınların düzenlenmesi içinde 7253 Sayılı “İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanunda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun” bulunmaktadır. Getirilen bu kanun ile internet

kullanımına düzenleme, kısıtlama gibi durumlar getirilmektedir. Kanun ile internet üzerinde yapılan yasa dışı faaliyetlerin önüne geçilmesi hedeflenmiştir.

Kanunlar yeni medya karşısında güçsüz kalmıştır. Her ne kadar internet üzerinde sanal kumar faaliyetlerinin önüne geçilmeye çalışılsa da internet kontrol edilmesi oldukça zor bir mecradır. Özellikle yeni medya araçlarının artması ve çeşitlenmesinden dolayı koyulan kanunlar karşılıksız kalmıştır. Geleneksel medyanın kontrolünün daha kolay olduğu bir mecra olması bile bu reklamların önüne geçememiştir. Bu durum sanal dünyadaki reklamların önüne geçilebilmesi konusunda daha büyük sorunları meydana getirmiştir.



Şekil 11.1 Ağustos 2023 tarihinde S Sports + kanalında yayınlanan Zalgiris Vilnius-Galatasaray karşılaşması

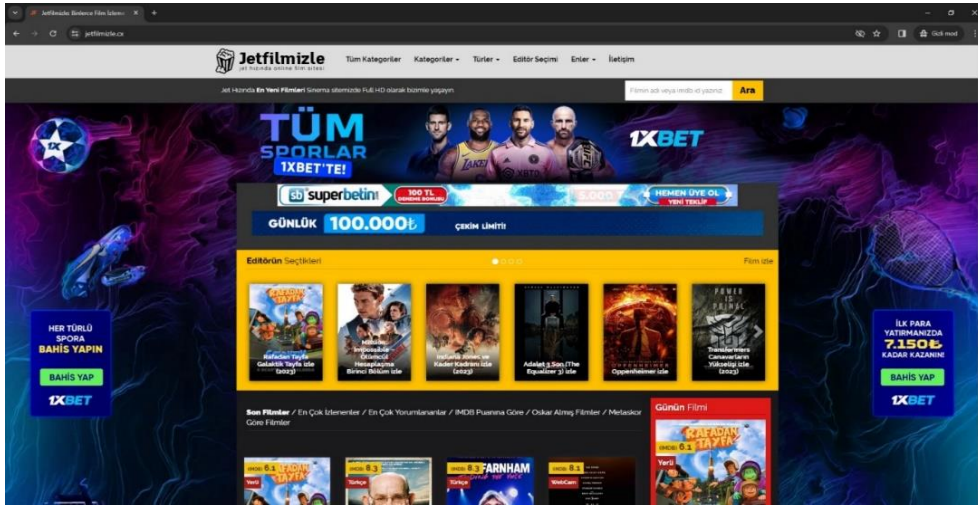
En yaygın geleneksel yayın türü olan televizyon yayınları da yeni medya sayesinde değişime uğramıştır. Anlık olarak yayınlara müdahale edilerek orijinal reklamları değiştirilerek sanal reklamlar uygulanmaya başlanmıştır. Hukuk dışı ve ahlaki olarak geçerliliği olmayan normlar hayatın bir gerçeği gibi uygulanmaya başlanmıştır.

Sanal reklam uygulamaları ilk olarak Formula 1 yarışlarında görülmeye başlanmıştır. Daha sonra futbol yayınlarında ve diğer spor müsabakalarında görülmeye başlanmıştır (URL-9). Yeni medya ile reklam kültürü de değişime uğramış ahlaki olmayan ve hukuksal olarak aykırı olan şeylerin kolaylıkla

reklamı yapılmaya başlanmıştır. Sanal reklam uygulamaları ile spor müsabakalarının yayınlandıkları ülkeye göre reklamlar yapılmaya başlanmıştır

Yeni medya ile ortaya çıkan arttırılmış gerçeklik, yeni bir reklamcılık anlayışını meydana getirmiştir. Gerçek görüntülerin üzerine sanal dünyada tasarlanmış yazılar, imgeler ve görseller yerleştirilebilmektedir. Gerçek dünya ile bilgisayar dünyasını iç içe geçiren teknolojiye arttırılmış gerçeklik adı verilmektedir. Futbol karşılaşmalarında yer alan reklam panolarına arttırılmış gerçeklik teknolojisi ile reklamlar yerleştirilebilmektedir. Böylece karşılaşmaların yayınladığı ülkelere göre istenilen reklamlar panolara yerleştirilebilir duruma gelmiştir. Gelecekte yerleştirilen reklamlar cinsiyete, gelir duruma göre belirlenip kişiye özel sunulabilecektir (URL-8). Arttırılmış gerçeklik teknolojisi ile futbol karşılaşmalarında sıklıkla sanal bahis reklamı yapılmaktadır.

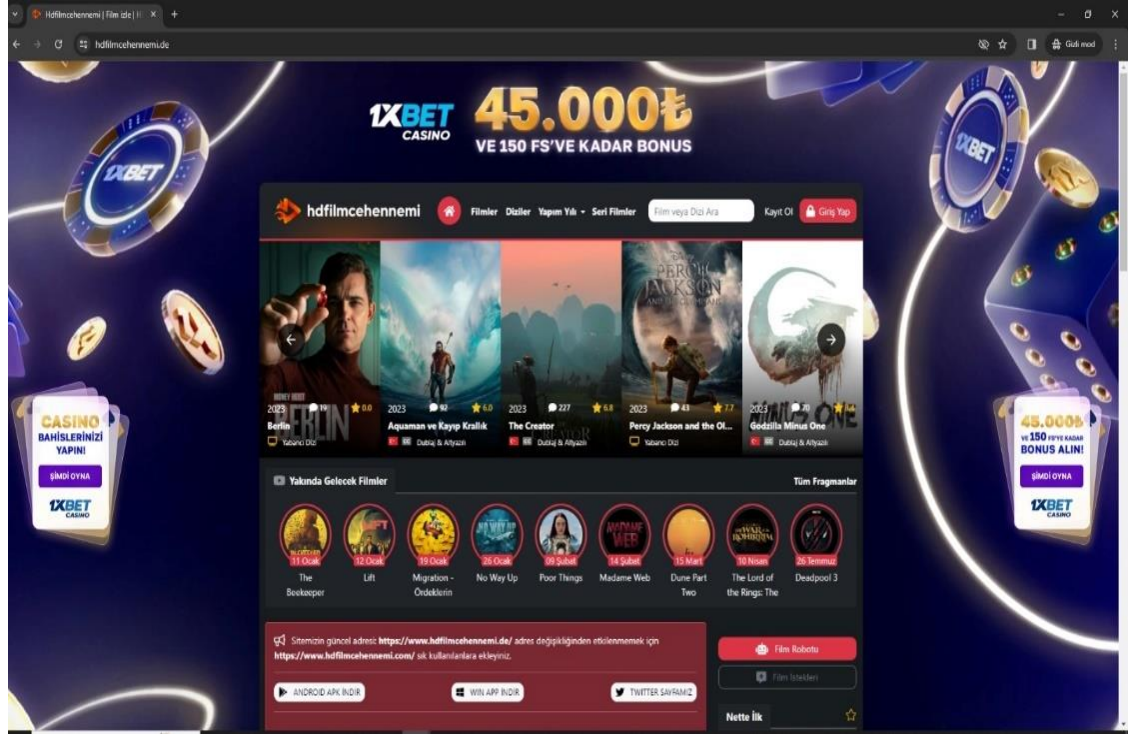
Sanal bahis reklamlarına aynı zamanda kaçak film ve futbol karşılaşması izleme sitelerinde de rastlanmaktadır. Film, dizi ve futbol karşılaşmalarını ücretsiz olarak takip etmek isteyen bireyler tarafından tercih edilen yasadışı internet sitelerinde de birden fazla sanal kumar reklamı bulunmaktadır. Hatta bazı sitelerde sanal bahis siteleri tarafından hazırlanan 1 dakikalık videolar zorunlu olarak izletilmektedir.



Şekil 12. Sanal bahis reklamı yapan dizi ve film sitesi

Sanal bahis reklamı yapan birçok siteye VPN olmadan erişim imkânı bulunmaktadır. VPN, “Sanal Özel Ağ” anlamına gelmektedir. VPN, IP adresinizi gizleyerek farklı bir IP adresi ile internete girmenizi sağlamaktadır. İnternete girdiğiniz ülkede yasaklı siteler varsa VPN, güvenlik duvarınızı aşmanızı

sağlayarak yasaklanan sitelere girmenizi mümkün hale getirmektedir. VPN ile yasaklı sitelere erişim için mobil cihazınıza ya da bilgisayarınıza VPN programını indirmeniz gerekmektedir (URL-11). Bazı sanal bahis sitelerine erişim engeli olmadığından reklamlar pek çok kişiye rahatlıkla ulaşabilmektedir. Özellikle dijital platformlara ücret vermek istemeyen ya da dijital platformlarda aradıkları içerikleri bulamayan bireyler korsan film siteleri ya da ücretsiz futbol karşılaşması izleme sitelerinden bu tür sitelere yönlenebilir.



Şekil 13. Sanal bahis reklamı yapan dizi ve film sitesi

Sanal bahis reklamları dizi ve film sitelerinde genellikle renkli, sayfayı kaplayacak şekilde ve dizi ve filmlerden önce zorunlu olarak videoları izleyebilecek şekilde yerleştirilmektedir. Bu ve benzeri sitelere girenlerin bu reklamları görmeme olasılığı neredeyse yoktur. Böylece bireylerin bu sitelere erişimleri kolaylaşmaktadır.

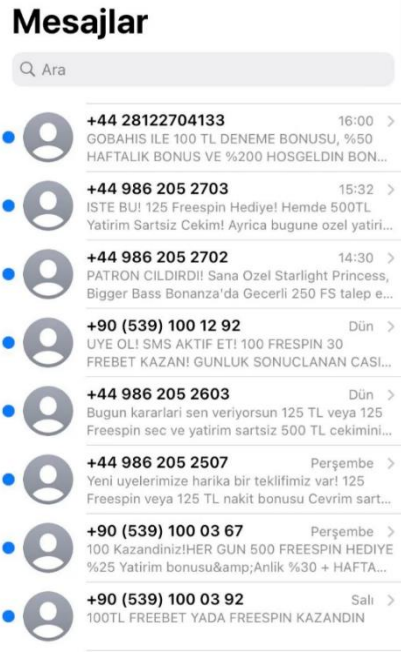


Şekil 14. Bir sanal kumar kısa mesajı

Bahis reklamları aynı zamanda telefonlara kısa mesaj (SMS) olarak da gönderilebilmektedir. Tanınmayan numaralar tarafından gönderilen mesajlar birçok kişiye aynı anda ulaşabilmektedir.

Yasadışı gönderilen mesajlarla ilgili olarak Cumhuriyet Gazetesi'nin internet sitesinde yer verilen bir röportajda Tüketici Konfederasyonu Başkanı Aydın Ağaoğlu, İnsanların bu kısa mesajlar ile yasadışı ve sanal kumar tuzaklarına çekilmek istendiğini ifade etmiştir. İlk olarak bu oyunların ücretsiz para ve oynama hakları vererek insanları cezbediğini ifade etmiştir. Gönderilen kısa mesajların önüne geçilmesi için siber emniyet güçlerinin, savcılıkların ve BTK başta olmak üzere kamu kurum ve kuruluşlarının harekete geçmesi gerekmektedir. Bu durumu kaynağından kurutacak önlemler alınmalıdır. “Örneğin bana neden bu mesaj günde 4-5 tane geliyor, buna nasıl izin veriliyor. Benim operatörüm filtre kullanarak bu mesajların gelmesini engelleyebilir. Bu bir tek bana gelmiyor, on binlerce kişiye birden gidiyor. Yani profesyonel bir dolandırıcılık örgütüyle karşı karşıyayız. Bu örgütün kullandığı en güçlü argüman ve tuzak unsuru da sanal bahis siteleri, kumar oynatmak istiyorlar. Yasadışı kumara insanları çekerek her durumda mağduriyetlerini kaçınılmaz hale getiriyorlar. Gençler var, saf olanlar, taşrada yaşayanlar var” (URL-12). Cep telefonları kullanıcıları gelen mesajları engellemek için uygulamalar kullanıyor olsalar da bunun önüne geçmek oldukça zor bir duruma gelmiştir. Dolandırıcılar

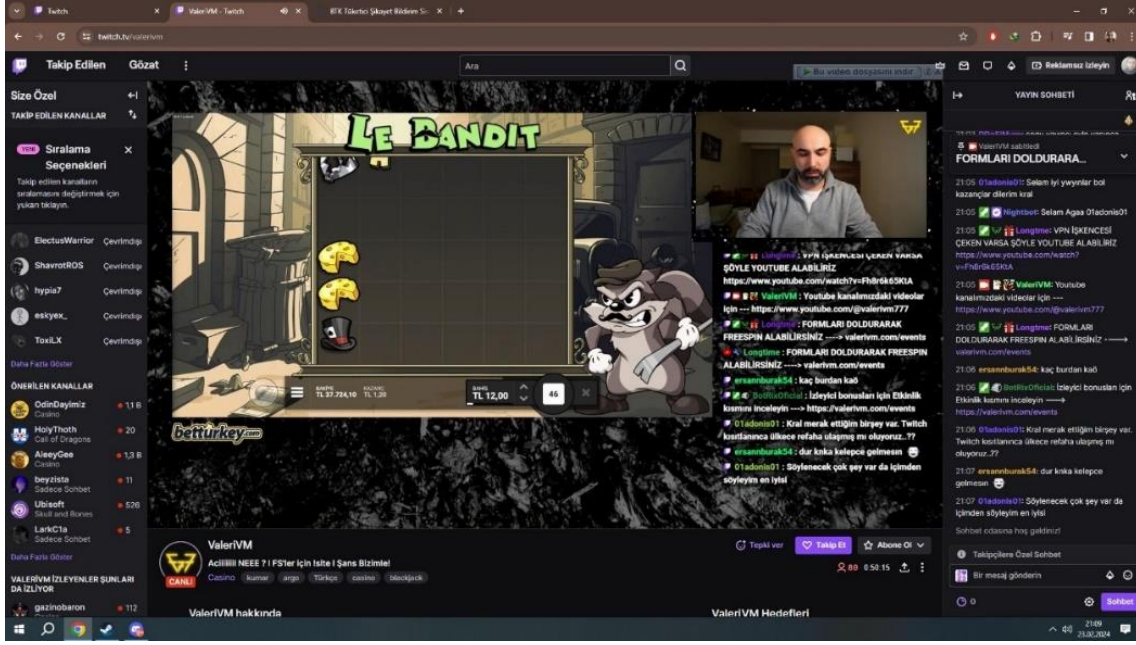
sürekli olarak başka telefon numaraları ile kısa mesajları göndermeye devam etmektedir.



Şekil 15. Bahis sitesi SMS'ler

Sanal bahis siteleri reklamlarının gönderildiği mesajlar genellikle yurt dışı numaraları olmaktadır. Mesajlar içerisinde yer alan kazanç mesajları gençleri cezbetmektedir. Mesajlarda, “Yüzde 100 kazanç”, “hediye para”, “fırsatı kaçırma” gibi terimler kullanılmaktadır.

Video oyunları oynayan gençlerin oynadıkları oyunları canlı olarak yayınladıkları platformlar olan Twitch ve Kick isimli platformlarda rulet, zar vb. sanal kumar oynayanlar oyun esnasında canlı olarak platformlar üzerinden yayınlamakta ve gençleri sanal kumara teşvik etmektedir.



Şekil 16. Sanal kumar esnasında Twitch yayını

Sanal kumarın canlı olarak yayınlanması sırasında oyunların ilgi çekiciliği, para kazandırması ön plana alınmaktadır. Yayınları izleyen gençlerde deneme isteği uyandırmaktadır buradan gördükten sonra başlayan gençler daha sonra bağımlı olabilmektedir.

Etik kavram olarak kişileri kendi kararları ya da davranışları ile sınırlandırılmayacak kadar çok boyutlu bir haldedir. Bireysel düzeyde alınacak kararlar kadar bireylerin mesleklerini yaparken verdikleri kararlar ve izledikleri yollardır. Çalışanların görevlerini yerine getirirken ahlaklı, etik ve adalet kavramlarına uyması gerekmektedir (Uçak, O. 2020:14). Sanal reklam uygulamalarında görülen örneklerden anlaşılacağı üzere yeni medya avantajlı durumlar getirdiği gibi aynı zamanda etik sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu durum her ne kadar kontrol edilebilir olmasa da reklamları yayınlayan medya kuruluşları etik ve hukuksal olmayan yolları tercih etmişlerdir.

Yeni medyayla birlikte hayatımıza giren sosyal medya sitelerinde ise yine etik ve hukuki olmayan durumları göz ardı ederek yasal olmayan sitelerin reklamlarını paylaşarak gelir etme çabası içine girmişlerdir.

III. KUMAR TERİMİNE GENEL BİR BAKIŞ

A. Kumar Olgusu

Kumar insanlık tarihinin en eski oyunları arasında yer almaktadır. Tarih boyunca çeşitli şekillerde meydana gelmiştir. Kumar sadece hukuki değil aynı zamanda sosyolojik bir olaydır. Çok eski zamanlardan beri toplumsal hayatı etkilemektedir. Kumar en temel anlamıyla kazanç elde etmek amacıyla para kullanılarak belirsiz risklere girme anlamına gelmektedir (Erdoğan, Y. 2017). Kumar, bir emek verilmeden veya bir iş karşılığı olmadan, bireylerin zorluk ve yorgunluk çekmeden sadece tesadüflere dayalı olarak, başkalarını zarara uğratarak kolaylıkla para veya mal kazanması durumudur (Temiz, K. 2010). Kumar kelimesi TDK'ya göre ise “*Ortaya para koyarak oynanan talih oyunu*” (URL-13) anlamına gelmektedir. Şans ve tahmine bağlı olarak oynanan kumar oyunları geçmişten günümüze sürekli olarak değişim ve gelişime girerek oynanmaya devam etmiştir. Özellikle gençlik yıllarında başlanan kumar merakı uzun yıllar boyunca süregelmektedir.

Kumarın kelime anlamına ve yasalardaki tanımına bakıldığında piyango, süper toto, at yarışı, şans oyunları ve borsa gibi oyunlarda kumar olarak sayılabilmektedir. Bu oyunları kelime anlamları farklı olsa da şans unsuruna bağlı olarak kazanç elde etme durumu bulunmaktadır. Türk Ceza Kanunu 228/4. maddesinde kumar, “*kazanç amacıyla icra edilen ve kar ve zararın talihe bağlı olduğu oyunlar*” (Aydın D.H, 2021: 1481) olarak nitelendirilmiştir. Kanuna göre kumar ve bahis ayrı olarak tanımlanmamıştır. Bahis, kumardan ayrı olarak sonucu önceden belli olmayan bir organizasyonun sonucuna göre kazanç sağlayan bir sistemdir.

Eski tarihlerden bugüne kadar bireylerin risk alarak daha fazla para kazanma isteği kumarı her seferinde daha popüler hale getirmiştir. Kumarı bireyler yeni bir deneyim, şansını denemek ve maddi bir başarı fırsatı olarak görmüşürler. Dinen ve hukuken her ne kadar yasaklanmış olsa da kumar yaşamaya

hatta şekil değiştirmeye ve gelişmeye devam etmiştir (Aydın D.H, 2021: 1481). Kumar ve bahisle ilgili düzenlemeler farklı şekilde yapılmıştır. İzin ve yaptırımlarına farklı mevzuatlarda yer verilmiştir.

Kumar dünyanın her yerinde sosyolojik bir sorun olarak incelenmiş ve kumar oynama bağımlılık oluşturan bir hastalıklı duruma gelmiştir. Kumar bağımlılığı kişilerde çok farklı sonuçlar doğurabilmektedir. Örnek olarak Avusturyalı bir seri katil olan ve “Kara Dul” olarak bilinen Elfriede Blauensteiner yakın çevresindeki insanları yüksek doz ilaçla zehirleyerek öldürmüş ve kurbanlardan elde ettiği mirası ise kumarda harcamıştır. Bu örnek kumar bağımlılığının kişilerde ağır düzeyde psikolojik bozukluklar ortaya çıkardığının bir göstergesidir (Tırmıkçioğlu, 2020). 2015 yılının temmuz ayında 23 yaşındaki İngiliz Joshua Jones, kredi kartı borçlarından dolayı intihar etti. Kredi kartı borçlarının nedeni ise sanal kumar bağımlısı olmasıydı. Jones, sanal kumar bağımlısı olmasından dolayı sürekli olarak bankalardan borç para aldı. Borçlarını ödeyemeyecek duruma geldiğinde kendisini 9. katta aşağıya bırakarak hayatını kaybetti. Babası, Jones’in iyi bir iş sahibi olmasına rağmen sanal kumar bağımlısı olduğunu söyledi (Yeşilay Dergisi, 2017: 20). Kumarda harcanacak parayı bulabilmek için kumar bağımlısı kişiler çok farklı yolları seçebilmektedir. Kumar bağımlıları para bulabilmek için yalan söyleyebilir, hırsızlık yapabilir ve çevresindekilere zarar verebilir. Kumar bağımlılığından dolayı ruh sağlığı bozulan ve toplumdan uzaklaşan bireyler intihar düşüncelerinde ve girişimlerinde bulunabilirler.

1. Çevrim İçi Kumar

Fiziksel kumar ortamları teknolojinin gelişmesiyle birlikte yerini çevrim içi kumar yani sanal kumar ortamlarına bırakmıştır. Özellikle fiziksel ortamlarda sürekli yakalanma korkusu ve kimliğinin ortaya çıkması korkusu yaşayanlar sanal ortamlarda daha rahat kumar oynayabilir duruma gelmiştir. Fiziksel kumar tamamen bitmiş olmasa da sanal kumar ortamlarına olan tercih daha fazla artmıştır. Çevrim içi kumar aynı zamanda bahis yapılan miktarların ve oyun oynanan zamanın artmasına da neden olmuştur. Böylece daha fazla maddi ve manevi kayıp yaşanmaya başlanmıştır. Kumar oyuncularını sürekli olarak dijital ortamlar sayesinde diledikleri yerlerde kumar oynama durumu yakalamışlardır.

Çevrim içi sanal bahis siteleri kişilere bonuslar vererek kumar oynayan bireyleri daha fazla sitede tutmaya veya kumar oynayacak kişileri teşvik etme fırsatı yakalayabilmişlerdir (URL-14). 17 Kasım 2019 tarihinde Çin’de ortaya çıkan ve Dünya Sağlık Örgütü tarafından pandemi ilan edilen COVID-19 salgını ile eve kapanmalar başlamış ve böylece insanlar uzun zamanlar boyunca evde zaman geçirmek zorunda kalmıştır. Pandeminin en büyük etkilerinden birisi var olan davranışların daha da artış göstermeye başlamasına sebep olması olmuştur. Daha önce sanal kumar oynayan bireyler evde kaldıkları bu süreçlerde daha fazla çevrim içi şekilde kumar oynamaya vakit bulmuşlardır. Mart 2020 tarihinde, COVID-19 salgının sürecinde Google’da yapılan aramalarda çevrim içi poker aramaları son beş yılın en büyük seviyesine ulaşmıştır. Journal of Gambling Studies’te yapılan bir çalışma ise fiziksel kumarda bir azalma fakat çevrim içi kumarda artma olduğunu ortaya koymaktadır. Yine aynı çalışmada İngiltere’de kumar sitelerine yönelimde altı kat artış görülmüştür (URL-15). DSM 5’te Kumar Oynama Bozukluğu ile ilgili olarak daha fazla çalışma yapılması ve buna bağlı olarak yeni tanı ölçütlerinin ortaya çıkarılması gündeme getirilmiştir. Örnek olarak çevrim içi oyun oynama bağımlılığının yeni bir davranışsal bağımlılık olarak eklenmesi düşünülmektedir. Bu konuyla ilgili çok fazla araştırmacı aynı düşünülmektedir. Çevrim içi oynanan kumar, kumarhanelerde oynanılan kumardan daha fazla risk taşımaktadır. Bu durumda en büyük risk altında olan grup ergenlerdir. Çok sayıda ergen çevrim içi kumar oynamaktadır (ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions, 2021). 2008 yılında sanal kumar geliri 21 milyar dolara ulaşmıştır. Çevrim içi kumar sitelerinin en büyük hilelerinden birisi ilk olarak ücretsiz oynanmasıdır. Bireyler ilk oynadıklarında ücretsiz bir şekilde oynamaktadır ve oyuna ilk defa giren kişinin başarılı olması sağlanmaktadır. Böylece birey başarılı olduğunu düşünmekte ve oynamaya devam etmektedir. Daha sonra oyun gerçek para ile oynamaya devam etmektedir. Oyuncu para kaybetmeye başlamaktadır, bu seferde kişi inatla başarmak istemektedir. Birey her başarmak istediğinde daha çok para yatırmaya başlamaktadır.

İnternet üzerinde oynanan oyunlarda sanal kart kullanan bireyler harcadıkları paranın gerçek para olduğunu unutarak daha fazla para yatırmaya başlar. Evde kumar oynamak ise oyuncuya daha fazla rahatlık sağlamaktadır. Çevrim içi oyunlarda bahisler bir incelemeye tutulmamaktadır. Evde oynayan

bireyler oyun sırasında rahatlıkla alkol veya uyuşturucu kullanabilmektedir. Bu da bağımlılıkları arttırmaktadır. Çevrim içi oyun oynayanların yüzde 50'den fazlası eğitilmiş, orta-üst düzey bir geçmişe sahiptir (Yeşilay Dergisi, 2017: 20-23). Binlerce çevrim içi kumar sitesi bulunmaktadır ve bu siteler içerisinde binlerce farklı oyun bulunmaktadır. Bu çeşitlilik içerisinde bireyler rahatlıkla çevrim içi kumar oynayabilir durumdadır. Türk Ceza Kanunu'nda 5236 sayılı Kabahatler Kanunu 34. Maddesinde yer alan kumar oynamak ve 5237 sayılı 228. Maddeye göre kumar oynanması için yer ve imkân sağlamak yasal bir suç teşkil ederken çevrim içi oyun siteleri bu suçlardan rahatlıkla kaçabilmektedir.

Toplumda “*Sosyal Medya Düzenlemesi*” olarak bilinen 7253 sayılı “*İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanunda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun*” ile sosyal ağ sağlayıcılarına belirli sorumluluklar getirilmiştir. Buna bağlı olarak sosyal ağ sağlayıcılarına “Temsilci atama yükümlülüğü” getirilmiştir. Türkiye’de erişimi 1 milyonda fazla olan sosyal medya ağları olan; X, Instagram ve Facebook şirketlerine Türk vatandaşı olan bir kişiyi temsilci olarak atamıştır. Bu kapsama uymayan sosyal medya ağlarına belirli yaptırımlar belirlenmiştir. Sosyal ağlara ayrıca başvurulara yanıt verme yükümlülüğü, rapor verme yükümlülüğü, erişimin engellenmesi veya içeriğin çıkarılması yükümlülüğü gibi yükümlülükler verilmiştir (İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanunda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun, 2020). Yeni internet yasasında sosyal medya ağlarının kontrol edilmesi sağlanılmaya çalışılmış, içeriklerin doğrudan kaldırılması için yetkililer belirlenmiş olmasına rağmen sanal kumar reklamlarının önüne geçilememiştir. Sitelerin veya sosyal ağların kapatılmasından çok kısa bir süre sonra yeni hesaplar ve internet siteleri açılmaya devam etmiştir.

B. Bahis Nedir?

Bahis, Türk Dil Kurumu göre “*Görüşünde veya iddiasında haklı çıkacak tarafa bir şey verilmesini kabul eden sözlü anlaşma*” (URL-16) anlamına gelmektedir. Bahis, spor müsabakaları vb. organizasyonlarda üçüncü kişiler tarafından sonucun tahmin edilmesine dayalı olarak gerçekleştirilmektedir.

Bahis oynayacak kişiler, organizasyonların geçmiş sonuçlarını, sporcuların form durumlarını veya organizasyonun gerçekleştirileceği ortamlara göre tahminde bulunarak oyun oynarlar.

Bahis ve kumar arasında en temel fark kumar bir organizasyon sonucunda dayanmamaktadır, fakat bahis bir organizasyon sonucunda göre belirlenmektedir. Bahis ve kumarı birbirinden ayıran en temel farklardan bir diğeri ise devlet tarafından yasal olarak izin verilen bahis ortamları bulunmaktadır.

Günümüzde spor bahis oyunları ve şans oyunları “*Futbol ve Diğer Spor Müsabakalarında Bahis ve Şans Oyunları Düzenlenmesi Hakkında Kanun*” ile düzenlenmiştir. Kısaca “*Bahis Kanunu*” olarak bilinmektedir.

Türkiye’de şans oyunları ve bahis oyunları lisansı 49 yıl süreliğine Türkiye Varlık Fonu’na verilmiştir. Türkiye Varlık Fonu ise şans oyunlarının düzenlenmesi ve bayilere lisans verilmesi konusunda 10 yıl süre ile Sisal Şans, at yarışı bahis oyunlarının düzenlenmesi ve lisans verilmesi konusunda 49 yıl Türkiye Jokey Kulübü’nü yetkilendirmiştir. Spor bahis oyunlarının düzenlenmesi ve bayilere lisans verme konusunda ise tek yetkili Spor Toto Teşkilat Başkanlığı’dır.

Türk hukukunda kanunlarla lisans kapsamına girerek yasallaştırılmış üç tür bahis bulunmaktadır;

- Spor bahis oyunları
- At yarışı bahis oyunları
- Şans oyunları (URL-17).

C. Bahis ve Kumar Arasındaki Farklar

Çizelge 1. Bahis ve Kumar Arasındaki Farklar

BAHİS	KUMAR
Spor müsabakalarına dayalı bahis oyunları “258 Sayılı Futbol ve Diğer Spor Müsabakalarında Bahis ve Şans Oyunları Düzenlenmesi Hakkında Kanun” ile düzenlenmiştir. Sadece izin verilen kurumlar tarafından oynatılmaktadır. Harici bahis oynatmak suçtur.	Türk Ceza Kanunu’na göre internette kumar oynamak kabahattir. Kumar oynatmak ise suçtur.
Bir organizasyonun sonucu tahmin edilmeye çalışılır. Kumara göre daha az risklidir.	Sonucu belirsiz bir olaya dayanmaktadır. Risklidir.
Yasal olarak oynanabilen ticari ortamları bulunmaktadır.	Tamamen yasadışıdır.

(URL-18).

IV. TÜRKİYE’DE SANAL KUMAR OYUNLARININ HUKUKSAL BOYUTU

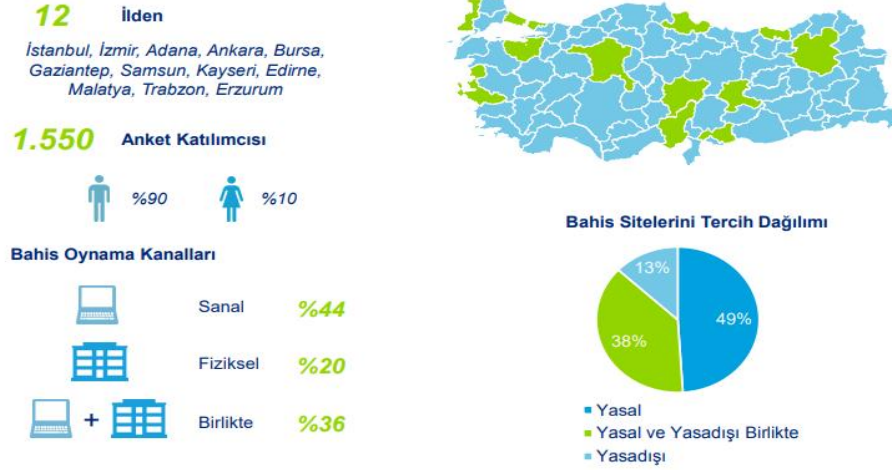
Kumar ortaya çıkardığı olumsuzluklardan dolayı dinen ve hukuken yasaklanmıştır. Osmanlı Dönemi’nde özellikle kumar oyunlarının önüne geçmek için birçok önlem alınmış ve yasa çıkarılmıştır (Şahin, K.F, 2019). Osmanlı döneminde kumarın en yaygın olarak oynandığı dönem olarak 19. Yüzyılın ikinci yarısı gösterilmektedir (Kurnaz Şahin F. 2019: 407). 1851 ve 1858 yıllarındaki Ceza Kanunnamelerinde kumarın suç olduğuna ilişkin hükümler yer almaktadır (Kurnaz Şahin F. 2019: 1145). Özellikle II. Abdulhamit’in kumar oynanmasını yasaklamak için iradeler çıkardığı bilinmektedir (Akbulut U. 2015: 54). Cumhuriyetin ilan edilmesinden sonra 1926 tarihli Ceza Kanunu’nda kumar suç olarak gösterilmiştir. 1926’dan sonra Türk Tayyare Cemiyeti daha sonra ismi Türk Hava Kurumu olacak kurumun adı altında nakit piyango satışının yapılması için kanun çıkartılmıştır. 1939 yılında Türk Hava Kurumu Piyango Genel Direktörlüğü kaldırılmış ve 5 Temmuz 1939 tarihinde Milli Piyango İdaresi 3670 Sayılı Kanun ile kurulmuştur (Aydın D.H, 2021: 1481). Devlet tekelinde olan Milli Piyango ve diğer şans oyunları 9 Ağustos 2019 tarihi itibariyle özelleştirilmiştir. Bu ihaleye tek şirket katılmıştır. Bahis oyunlarının atası olarak gösterilen Spor Toto ise 29 Nisan 1959 tarihinde “*Futbolda Bahsi Müşterek Kanunu*” ile yasal hale getirilmiştir. 2008 yılında Spor Toto Genel Müdürlüğü kurulmuştur. “*İddia*” adında özel bir oyun piyasaya sürülmüştür. Bu oyunun özel bir şirket tarafından oynatılması için ihale düzenlenmiştir. Türkiye’de 1983 ve 1997 yıllarında kumarhaneler serbest bırakılmıştır. Bu dönemde kumar niteliğindeki oyunlar ve kumarhaneler yine devlet kontrolünde olmuştur. Bu dönemde çeşitli kısıtlamalar getirilerek kumarhanelerde kumar devlet kontrolünde oynatılmıştır (Aydın D.H, 2021: 1482). Kumarhaneler kapatılmadan önce kumar endüstrisi 20.000 kişiyi istihdam etmekteydi ve 1 milyar dolarlık geliri bulunuyordu. Türkiye’de 79 tane kumarhane bulunuyordu. Yasakların gelmesinde en önemli etmenlerden birisi “kumarhaneler kralı” olarak bilinen

Ömer Lütfü Topal'un kara para aklama sebebi ile çıkan bir kavgada öldürülmesi oldu (URL-19). Türkiye'de kumar 1998 yılından itibaren getirilen yasal düzenlemeler ile tamamen yasaklanmıştır. Günümüzde Türk Hukuku'na göre lisans ve izin verilen kurum ve kuruluşların bahis faaliyetlerine izin verilmektedir.

Türk Ceza Hukuku'nda ise kumar tamamen yasa dışıdır. *“Kumar oynamak, 5326 sayılı Kabahatler Kanunu'nun 34. maddesine göre bir kabahat olarak düzenlenirken, kumar oynanması için yer ve imkân sağlanması, 5237 sayılı Türk Ceza Kanunu'nun 228. Maddesi kapsamında suç olarak görülmektedir”* (Babayiğit, 2018). Kumarla ilgili olarak Borçlar Kanunu, İcra İflas Kanunu, Ticaret Kanununda 'da hükümler bulunmaktadır (Aydın, 2021: 1481). Spor müsabakaları için oynanacak olan bahis ve şans oyunlarının internette oynanması veya oynatılması hakkında kanun ise Türk Ceza Kanunu'nda değil *“7258 Sayılı Futbol ve Diğer Spor Müsabakalarında Bahis ve Şans Oyunları Düzenlenmesi Hakkında Kanunda”* düzenlenmiştir. (Futbol ve diğer spor müsabakalarında bahis ve şans oyunları düzenlenmesi hakkında kanun, 1959). Bu kanuna göre lisans ve yetki verilmeyen kurum ve kuruluşlar harici bahis faaliyetinde bulunmak tamamen suçtur. 7258 sayılı kanunun 5. Maddesine göre bahis ve şans oyunları oynatan internet sitelerine erişim engellenmektedir. Bu sitelere üye olmak, sitelerin reklamlarını sosyal medya üzerinden yapmak yine suç kapsamına girmektedir. Spor müsabakalarına dayalı bahis oynatanlar veya oynanmasına yer sağlayanlar üç yıldan beş yıla kadar hapis ve adli para cezasına çarptırılmaktadır. Yurt dışında oynatılan spor müsabakalarının internet yoluyla Türkiye'de oynatılmasını sağlayanlara dört yıldan, altı yıla kadar hapis, para nakline aracılık edenlere beş yıla kadar hapis ve idari para cezası, şans oyunları reklamı verenlere ve teşvik edenlere ise bir yıldan üç yıla kadar hapis ve idari para cezası verilmektedir (URL-20).

Türkiye’de Yasadışı Spor Bahsi

Türkiye’de spor bahsi oyuncularının davranışlarını ve neden yasadışı bahse yönlendiklerini anlamak üzere 1.550 kişiyi kapsayan bir anket uygulanmıştır.



Şekil 17. Deloitte Türkiye’nin hazırladığı ‘Türkiye Spor Bahsi Pazarı/Yasa dışı Bahsin Etkisi’ başlıklı rapor

Deloitte Türkiye tarafından yapılan ve 8.15.2015 tarihinde yayınlanan “*Türkiye spor bahsi pazarı Yasadışı Bahsin Etkisi*” isimli raporda, Türkiye’de oynanan yasadışı spor bahsinin yüzde 44’ünün sanal, yüzde 20’sinin fiziksel olduğu tespit edilmiştir. Katılımcıların yüzde 49’u yasadışı kumarı, yüzde 38’i yasal kumarı, yüzde 13’ü ise her ikisini birlikte tercih etmiştir. Ankete katılan yasal oyuncular ödeme tercihlerinde internet ve ATM seçerken, yasadışı kumar oynayanlar nakit ve kredi kartı yöntemini seçmiştir. 2014 yılında yasal spor bahsi pazarı 8,08 Milyar TL iken 2014 Yasadışı Spor Bahsi Pazarı 6,18 Milyar TL olarak tespit edilmiştir (Türkiye spor bahsi pazarı Yasadışı bahsin etkisi raporu, 2015).

A. Türkiye’de Sanal Kumarın Yasaklanması

Yeni medya araçlarının dezavantajlı durumlarından birisi kontrol edilmesi zor bir mecra olmasıdır. İnternet birçok konuda amacı dışında çıkmıştır. Bunun örneklerinden birisi de kumarın sanal dünyaya taşınmış olmasıdır. Fiziksel kumardan daha tehlikeli olgulardan birisi sanal kumardır. Sanal kumar faaliyetleri tamamen yasadışı olarak kabul edilmiştir ve “*Bilişim Suçu*” olarak nitelendirilmiştir. İnternet üzerinden kumar oynayanlar “sanal suç” işlemektedirler.

Sanal kumarın önüne geçmek için Türkiye’de önlemler alınmaktadır. Birçok sanal kumar sitesine erişim engellenmiştir. Emniyet Genel Müdürlüğü Siber Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı tarafından siber suçlarla mücadele ekipleri tarafından yasa dışı sanal bahis ortamı oluşturanlara yönelik operasyonlar düzenlenmektedir.



Şekil 18. İstanbul Valisi Ali Yerlikaya tarafından 29.9.2023 tarihinde duyurusu yapılan "Sibergöz" operasyonu

Türkiye’de “Sibergöz” operasyonları çatısı altında çok sayıda sanal bahis sitelerini organize eden çete çökeltmiştir. İnternet üzerinden sanal bahis oynatılması ve bahislerden toplanan paranın nakline aracılık edilmesi tamamen yasaklanmıştır. Yasa dışı bahis baronları yalnızca sanal kumar işi yapmadıkları buradan elde ettikleri gelirler ile uyuşturucu ticaretini ve terörizmi finanse ettikleri bilinmektedir (URL-21).

B. Sanal Bahis Sitelerinin İşleyişi

Sanal bahis siteleri üzerinde pek çok oyun seçeneği bulunmaktadır. Bu seçenekler içerisinde spor müsabakaları, aktiviteler, yarışmalar gibi birçok seçenek bulunmaktadır. Sitelerin içerisinde canlı kumar odaları ve bahis benzeri bilgisayar oyunları da bulunmaktadır. Sitelere giriş yapanlardan üyelik oluşturması istenmektedir. Bu üyelik sürecinde kişinin adı soyadı, telefonu, Türkiye Cumhuriyeti kimlik numarası gibi kişisel bilgiler zorunlu tutulmaktadır. Siteye giriş yapan bireylerden daha sonra bahis hesabına para yatırması istenilmektedir. Burada pek çok para yatırma seçeneği çıkmaktadır. Banka

üzerinden para yatırma, banka hesap numarası ile para yatırma gibi para yatırma gibi seçenekler bulunmaktadır. Seçim yapıldıktan sonra hesaptan otomatik olarak para çekilmekte ve bahis hesabına aktarılmaktadır. Bu süreçte siber dolandırıcılık mümkün hale gelebilmektedir. Banka hesaplarından harici olarak elektronik para, kripto para, sanal kart ile de para yatırabilmektedir.

Yatırılan paralar farklı yollar ile aklanmaya çalışılmaktadır. Bu süreçte kiralık hesaplar devreye girmektedir. Bahis sitelerine yatırılan paralar kurumsal bir hesaba yatırılmamaktadır. Sosyal medyada aktif ve teknolojiyi iyi şekilde kullanan gençlere ulaşılarak elektronik para, kripto para veya banka hesabı açmaları sağlanılmaktadır. Bu hesapların sahiplerine cüzi paralar veya menfaatler verilerek hesaplar gençlerden satın alınmaktadır. Bu hesaplar bahis oynayıcılarından toplanan paralar için kullanılmaktadır. Bir bahis organizasyonu sırasında yüzlerce hesap kullanılabilir. Hesap sahipleri, hesaplarında ne kadar para döndüğünü bilmemektedirler. Hesaplar aylık olarak 5-6 bin lira karşılığında kiralanmaktadır.

Başka bir yöntem olan “Oltalama” ile kişilere hissettirmeden hesapları kullanılabilir. Sosyal medyada veya telefonlara kısa mesajlar göndererek “Hediye kazandınız, burs kazandınız” gibi vaatlerde bulunularak kişilerin dikkatleri çekilmekte ve kişilere elektronik para veya kripto para kuruluşunda hesap açtırılmaktadır. Hesabın açılması sürecinde kişisel bilgiler talep edilerek kişi adına hesap açılmakta ve açılan hesap üzerinden milyonlarca lira çevrilmeye başlanmaktadır. Hesap yeterince kullanıldıktan sonra başka kurbanlar aranmaya başlanmaktadır.

Bahis oynayıcılarından elde edilen ve para toplayan hesaplara alt toplayıcı hesaplar adı verilmektedir. Bu organizasyon sadece alt toplayıcılardan ibaret olmamaktadır. Alt toplayıcılarda toplanan paralar saniyeler içerisinde üst kademede yer alan hesaplara gönderilmektedir. Üst kademede toplanan para ise daha üst kademeye gönderilmektedir. Bu kademelerin sayısı 5 ile 10 arasında değişmektedir. Üst kademeye çıktıkça hesap sayısı azalmakta ve tutar büyümektedir. Bu süreç sürekli olarak devam etmektedir (URL-21).

C. Neden illegal bahis siteleri tercih edilmektedir?

Türkiye’de yasal olarak kabul edilmiş bahis siteleri olmasına rağmen, bahis oynayanlar yine de illegal bahis sitelerini tercih etmektedir. İlegal bahis sitelerinin tercih edilmesinin sebepleri şu şekildedir;

Yasal bahis sitelerinde kuponlar üç ya da dört maçtan çok nadirde olsa tek maçtan oluşturulurken, illegal sitelerde her maç için kupon oluşturulabilmektedir.

Yasal bahis sitelerinde bütün spor dalları bültende bulunmazken, illegal bahis sitelerinde neredeyse tüm spor karşılaşmaları bulunmaktadır.

Yasal bahis sitelerinde bütün ligler yer almazken, illegal bahis sitelerinde amatör ligler bile yer almaktadır.

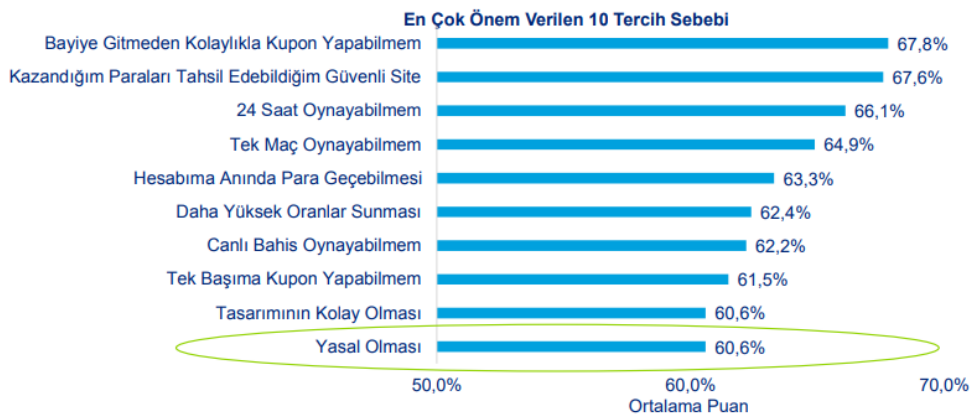
Yasal bahis sitelerinde bahis çeşitliliği azken illegal bahis sitelerinde çok sayıda bahis çeşidi bulunmaktadır.

İlegal bahis siteleri çokça tercih edilmesine karşı oldukça riskli alanlardır. Sitelerin yasal olamamasından dolayı pek çok sorunla karşı karşıya kalınmaktadır ve bununla ilgili muhatap bulunamamaktadır (Altınışik, 2017: 13).

İlegal bahis sitelerine girenler sitelerin yasal olduğunu düşünmektedir.

Sanal bahis siteleri reklamlar ile sürekli olarak bireylerin önüne çıkmaktadır.

Yasadışı Site Tercihlerine Etki Eden Etkenler



Şekil 19. Deloitte Türkiye’nin hazırladığı ‘Türkiye Spor Bahsi Pazarı/Yasa dışı Bahsin Etkisi’ başlıklı rapor / Yasadışı Site Tercihlerine Etki Eden Etkenler

Deloitte Türkiye tarafından yayınlanan “Türkiye spor bahsi pazarı Yasadışı Bahsin Etkisi” isimli raporda yasadışı bahis oynayanların yasadışı bahsi tercih sebeplerinin “bayiye gitmeden kolaylıkla kupon yapabilmek ve paralarını kolayca tahsis” etmek olduğunu ifade etmişlerdir. Yasadışı bahis oynayanlar oynadıklarını sitelerin yasal olmasının önemli olduğunu işaretlemişlerdir. Yasadışı sitelerde bahis oynayanlar oynadıkları sitenin yasal olduğunu düşünmektedirler (Türkiye spor bahsi pazarı Yasadışı bahsin etkisi raporu, 2015).

V.BAĞIMLILIK OLGUSU

A. Bağımlılık Nedir?

İnsanoğlu yaşamı boyunca bazı şeylere merak duymaktadır. Bazı maddeler veya davranışlar insanoğlunu heyecanlandırmış ve ilgisini arttırmıştır. Bu meraklar yaşamsal deneyimin sonucu ortaya çıkmıştır. Bazı bireyler bu heyecan ve ilgiye karşı kendisini engelleyememiş bunun sonucunda merak uyandıran şeylerin tutsağı haline gelmiştir. Bireyleri tutsak haline getiren bu olguya bağımlılık denilmektedir (Ayhan, B. ve Köseliören, M. 2019: 3). Bağımlılık kişilerin madde, alkol, nesne ve davranışlar konusunda kendilerini kontrol edememesi durumudur. Kontrolsüz şekilde yapılan her davranış, kullanılan her madde bağımlılık oluşturma potansiyeli taşımaktadır. Bireyler yaşamları sürecinde birçok şeye bağımlı olabilmektedirler. Teknoloji, alkol, madde, sigara, bir davranış ya da eşya bunlara bir örnek olarak gösterilebilir (Ögel, 2018). Bağımlılıkla ilgili bilimsel çalışmalarda genellikle madde, alkol, sigara, kumar ve teknoloji başlıkları sıklıkla ele alınmaktadır. Türkiye Yeşilay Cemiyeti tarafından hazırlanan Türkiye Bağımlılıkla Mücadele (TBM) Eğitim Programı'na göre ise, bağımlılık bir kişinin kullandığı bir nesne veya yaptığı bir eylemde kontrolünü kaybetmesi durumu olarak açıklanmıştır. Bağımlılıkta bireyler kullanım veya davranış sıklıklarını azalttıklarında ya da bırakmaya çalıştıklarında fiziksel ve psikolojik olarak bazı durumlar ile karşı karşıya gelmektedir. Kullanım/davranış sıklığı azalttığında ya da kesildiğinde bireylerde uykusuzluk, öfke, huzursuzluk ve yoksunluk belirtileri görülmeye başlanmaktadır. *“Dünya Sağlık Örgütü'nün Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması El Kitabı'nın yapılan on birinci revizyonunda “madde kullanımına ve bağımlılık davranışlarına bağlı bozukluklar, ağırlıklı olarak psikoaktif maddelerin kullanımı veya belirli tekrarlayan ödüllendirici ve pekiştirici davranışların bir sonucu olarak gelişen zihinsel ve davranışsal bozukluklar olarak” belirtilmiştir. Sürekli olarak yeniden tekrar edilen ve ödüllendirilen davranışların sonunda davranışsal bağımlılıklar meydana*

gelmektedir. Bu tür bozukluklar “*çevrim içi ve çevrim dışı davranışlar olarak ortaya çıkabilir*” (URL-22).

B. Bağımlılık Kriterleri

Bağımlılık teşhisinin ortaya konulması için “*DSM 5 Tanı Ölçütleri El Kitabı*”nda bağımlılık kriterleri belirtilmiştir. Bağımlılık olgusunun bireylerde var olup olmadığının ortaya konulması için bireylerin bu kriterleri karşılayıp karşılamadığına bakılmaktadır.

“*DSM 5 Tanı Ölçütleri El Kitabı*”nda yer alan bağımlılık kriterleri:

1. Bir maddeyi, özneyi veya davranışı tahmin ettiği süreden daha uzun süre kullanma,
2. Daha önce bağımlılık yapan maddeyi, özneyi veya davranışı bırakma çabasının sonuçsuz kalması,
3. Zamanının çoğunu ya da tamamını madde bulmak, aynı davranışı tekrarlayarak geçirmek,
4. Zarar görmesine ve olumsuz etkilerine rağmen maddeye, özneye veya davranışa devam etme durumu,
5. Maddeyi çok fazla kullanma isteği,
6. Kullanılan maddenin, yapılan davranışın yetersiz gelmesi sebebiyle bu maddenin kullanımının veya davranışın sürekli olarak arttırılması,
7. Yoksunluk (Amerikan Psikiyatri Birliği, çev. Ertuğrul Köroğlu, 2013).

Amerika Psikiyatri Derneği, insanların kimyasal ve davranışsal olarak bağımlı olmasının ardında iyi hissetme, daha iyi performans sergileme isteği olduğunu söylemektedir. Kimyasal bağımlılıklarda kişiler kendi istekleri ile madde kullanmaya başlamamaktadır. Kişi bağımlı olma arzusu ile maddeye yönelmez. Fakat kullanılan maddeyi sürekli arzu etmenin önüne geçemez. Bu istek bireyin günlük yaşam işlevlerini bozmaya başlar. Maddeyi kullanmaktan kendini alıkoyamaz. İlk olarak gönüllü kullanan birey daha sonra zorunlu kullanıma doğru evrilir.

Bağımlılık durumunda beynin yapısında ve işlevlerinde değişiklikler olmaya başlar. Bu değişimlere göre bireyin duygu durumunda, davranışlarında ve düşüncelerinde bozulmalar başlar. Kişinin beyni karar verme, öğrenme, hafıza ve davranışsal kontrol alanlarında bağımlılığa bağlı olarak sorunlar yaşamaya başlar (URL-22).

C. Bağımlılık Nasıl Oluşur?

Bağımlılığa birçok etmen neden olmaktadır. Bağımlılığı psikolojik ve biyolojik etmenler etkileyebilmektedir. Birey ilk olarak merak ve korku duygusu ile gönüllü olarak kullanımı denemek isteyebilir. İlk defa kullanacak kişide “*bir kereden bir şey olmaz*” düşüncesi başlar. Böylece ilk kullanım gerçekleşir. Bağımlılık beyinde bulunan “*dopamin adlı nörotransmitteri etkilemektedir.*” Dopamin beyinde bulunan en önemli hormonlardan birisidir. Birçok temel fonksiyonel görevde yer almaktadır. Bireylerin hareketlerini, düşüncelerini, hislerini, dikkatlerini, motivasyonlarını ve karar verme gibi süreçlerinde etkili olmaktadır. Birey tarafından kullanılan maddenin kullanım sıklığı ya da davranışın tekrar edilmesi sıklığı, kullanım veya davranışın süresi, kullanılan maddenin türü gibi etmenlere bağlı olarak değişiklik gösterse de beyin, dopamin hormonunun kullanım süresine bağlı olarak zarar görmektedir. Bunun sonucunda beyin doğru şekilde çalışamaz ve bağımlılık meydana gelmektedir. Bağımlılık bu sebepten dolayı bir beyin hastalığı olarak ele alınmaktadır (URL-22). Özellikle gençlerin sorunlarından kaçmak için tercih ettiği madde ve davranışlar olumsuz sonuçlara yol açmaktadır. Ailesi, arkadaşları, bulunduğu çevre veya ilişkisi ile ilgili sorunlar yaşayanlar, maddi sıkıntıda olanlar veya kolay yoldan para kazanmayı tercih edenler sağlıksız yöntemleri seçmektedir. Bu yöntemleri seçen gençler bir bataklığa düşmektedir. İlk olarak “*bir kereden bir şey olmaz*” mantığı ile başlanılan şeylerden ilk önce haz almaya başlanmaktadır. Bu söz ile aslında yapılan davranışlar ve maddeler hayatlarının vazgeçilmezi haline getirirler. Bunların esirleri haline gelirler. Dijital kumar bağımlılığında da diğer bağımlılıklarda olduğu gibi sorunlarından uzaklaşmak isteyen ve kolay yoldan para kazanmayı tercih eden gençler ilk önce “*yapabilir miyim?*” Sorusunu kendilerine yönelterek korku ve merak içerisinde “*bir kereden bir şey*” olmaz diyerek bu sitelere girmiş ve ilk oyunlarında kazanmışlardır, daha doğrusu

sistemde yer almaları için kazandırılmıştır. Kazandığı hissiyatına giren genç bundan haz, mutluluk duymuş ve kendini değerli hissetmiştir. Böylece genç birey bağımlılık döngüsüne girmiştir.

D. Bağımlılık Döngüsü

İnsanların madde kullanmaya veya bir davranışa başlamadan önce belli düşünceleri ve gerekçeleri bulunmaktadır. Bu nedenler arasında bireyin yaşadığı ailesel sorunlar, ilişkisinde yaşadığı sorunlar, maddi kaygılar, yalnız hissetmesi gibi birçok durum gösterilebilmektedir. Bu ve benzeri durumlarda bireyler bir maddenin veya davranışın esiri olabilmektedir. Bağımlılıklar bireyin aldığı kararlar sonrasında gerçekleşmektedir. Bağımlılıktan önce her bireyin bir nedeni ve düşüncesi bulunmaktadır. Birey ilk olarak maddeye başlamadan önce veya bir davranışı hayatının bir parçası yapmadan önce onu o duruma getiren gerekçeleri düşünmektedir ve bunlardan bir kaçış olarak görmeye başlamaktadır. Sonra yapıp yapamayacağını düşünmeye başlamaktadır. Bu sırada korku ve merak başlamaktadır. Korkusunu yenmeyi başaran birey daha sonra kendini ikna etmek için kendi kendine “bir kere deneyim daha yapmam” veya “bir kereden bir şey” olmaz düşüncesine girmektedir. Böylece bağımlılık döngüsünde ilk adımı atmış olmaktadır. Daha sonra birey kendi kendini “bir daha asla” diyerek daha çok motive etmektedir. Bırakabileceği konusunda vicdanını rahatlatmaktadır. Madde ve davranışa başlayan birey “ben bağımlı olmam” diyerek kendine yalan söylemeye başlamaktadır.



Şekil 20. Bağımlılık Döngüsü

Madde kullanımı ve davranışın sıklığı artmaya başlamaktadır, fakat birey kendine yalan söylemeye devam etmektedir “istersem bırakırım” diyerek devam etmektedir. Daha sonra bırakamayacağını anlayan birey “bu meret bırakılmaz” diyerek aslında bağımlılık durumunu kabul etmektedir. Birey bu durumdan artık uzaklaşmak ister “bırakmak zorundayım” demeye başlar. Fakat maddenin ve davranışların artık esiri haline gelmiştir. Bu durumdan rahatsız olur ve bırakmak için çaba gösterir “artık bırakacağım” der ve bıraktığını düşünerek “bıraktım ve bir daha başlamam” demeye başlar. Fakat bir döngünün içerisine girmiştir. Tekrar “bir kereden bir şey çıkmaz” diyerek döngüsüne devam eder. Bağımlılıkta kimin ne zaman veya kaç kullanımdan sonra bağımlı olacağı bilinmemektedir (URL-23). Bağımlılık döngüsü özellikle genç yaştaki bireylerde tekrar etmektedir.

E. Bağımlılık Türleri

Bağımlılık tarih süreci içerisinde farklı adlandırmalara maruz kalmıştır. Bağımlılık kavramı ilk olarak literatüre madde bağımlılığı ile girmiştir (Günel, Y. 1976: 14). Madde bağımlılığı kavramından yola çıkarak yapılan araştırmalarda gizli bağımlılık olarak isimlendirilen ve davranışsal bağımlılık türü olan kumar bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Dinç, 2014: 22). Daha sonra bağımlılıkla ilgili farklı çalışmalar yapılmış yeni bağımlılık türleri ortaya çıkarılmıştır.

İlk olarak alkol ve uyuşturucu madde kullanımı ile ilgili patolojiyi ifade eden bağımlılık kelimesiyken daha sonra bu geniş bir alanda incelenmiştir. Alkol ve uyuşturucu bağımlılığına benzer olan davranışsal düzensizliklerde bağımlılık alanı içerisinde incelenmeye başlanmıştır (Potenza MN, 2006: 142-151). Alkol ve uyuşturucu gibi sadece dışardan alınan maddelerin haricinde de bağımlılıklar bulunmaktadır. Bunlarda kişileri zorlamakta ve işlevsiz bırakmaktadır. Bu davranışlarında altında yatında sendromların farklı ifadeler ile bir bağımlılık çerçevesi içerisinde kavramsallaştırılması gerekmektedir (Holden, C.B, 2010: 327). Bundan dolayı yapılan çalışmalarda bağımlılık kavramı hakkında bilim insanları sürekli araştırmalar ve çalışmalar yapmaktadır. Özellikle son zamanlarda artan dijital kumar bağımlılıkları ile ilgili olarak bilim insanları bu durumun bağımlılıklar altında ayrı bir durum olarak değerlendirilmesi ve bu konuda detaylı araştırmaların yapılması durumu ile ilgili ortak bir düşüncede

bulunmuşlardır. Bağımlılıkla ilgili çalışma yapan birçok kurum ve kuruluş bulunmaktadır. Bundan dolayı bağımlılık türleri farklı şekillerde sıralanmıştır.

Dünya Sağlık Örgütü madde bağımlılığı türleri;

- Kokain tipi,
- Esrar tipi,
- Tütün tipi,
- Alkol, Barbütürat, Benzodiazepin tipi,
- Solunan çözücü tipi,
- Hallusinojen tipi,
- Uyarıcı tipi,
- Opiat tipi olarak 8 başlık altında toplamıştır (URL-24).

Dünya Sağlık Örgütü tarafından 2019 yılında gerçekleştirilen ve 72. *Dünya Sağlık Asamblesi* (WHA72) tarafından onaylanan *Uluslararası Hastalık Sınıflandırması*'nda kumar oynama bozukluğu ve oyun oynama bozukluğu ICD-11'de bağımlılık yapıcı davranışlara bağlı bozukluklar olarak sınıflandırılmaya başlanmıştır (URL-25).

Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'na göre ise bağımlılıklar;

- Uyarıcı maddeler; kokain, amfetamin, esktazi gibi,
- Kaygı gideren, dingileştiren uyuşturucular; diazepam gibi,
- Keyif, mutluluk ve gevşeme hissi veren opiyatlar; eroin, morfin, metadon, kodein gibi,
- Gerçeklik duygusundan çıkaran ve gerçekte var gibi algılanmasına sebep olan şeylerin görülmesine sebep olan halüsinojenler; fensiklidin, meskalin, LSD gibi,
- Ucuz olarak bulunan ve ulaşılması kolay olan uçucular; benzin, bali, tiner gibi,
- Alkol

- Tütün
- Kafein
- Kenevir (esrar)
- Diğer bilinmeyen maddeler olarak 10 madde altında sıralanmıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği, çev. Ertuğrul Köroğlu, 2013).

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Sınıflandırmasında (DSM-5) davranışsal bağımlılık türlerinden bahsedilmektedir. Bu bağımlılık türleri arasında kumar oynama bozukluğu ve oyun oynama bozukluğu yer almaktadır. Dünyada sıklıkla görülen davranışsal bağımlılık türleri arasında teknoloji bağımlılığı, yemek yeme bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar yer almaktadır (Dağlı, A.D ve Yüyen N.M. 2023: 105). Yine dünyada sıklıkla görülen davranışsal bağımlılıklar arasında seks bağımlılığı ve ilişki bağımlılığı gibi bağımlılıklarda görülmektedir.

Türkiye Yeşilay Cemiyeti ise bağımlılıkları 5 başlık altında toplayarak incelemiştir. Yeşilay ilk olarak alkol bağımlılıkları daha sonra sigara bağımlılıkları üstüne çalışmaya başlamıştır. Çalışma alanını genişleten Yeşilay sırasıyla; uyuşturucu madde ve kumar ve son olarak teknoloji bağımlılığı ile çalışmalara başlamıştır (URL-26). Kurum ve kuruluşlar kendi bilimsel inceleme alanlarına göre bağımlılık sınıflandırmaları gerçekleştirmiştir. Sınıflandırmalarda farklılıklar görülse de birçok konuda ortak başlık bulunmaktadır. Bunlar arasında uyuşturucu, tütün, alkol ve teknoloji bağımlılıkları görülmektedir.

Alkol Bağımlılığı: Alkol bağımlılığı sürekli ve hiçbir şekilde durmadan alkol tüketim bozukluğudur. Alkol kullanımında birçok davranışsal, bilinçsel ve fizyolojik değişim meydana gelmektedir. Alkolden uzaklaşan bireyler yoksunluk çekmeye başlamaktadırlar. Alkol bağımlıları sosyal hayattan uzaklaşmakta ve toplum tarafından kabul edilmeyen bireylere dönüşmektedirler.

Alkol bağımlıları toplumsal sıkıntılarının yanında ciddi sağlık problemleri de yaşamaktadırlar. Yaşanılan sağlık problemleri arasında kişilik bozuklukları, ruhsal bozukluklar gibi psikolojik bozuklukların yanında aynı zamanda kanser, sarılık, yüksek tansiyon, karaciğer büyüme ve yağlanma, siroz, kalpte büyüme, kalp krizi, damar tıkanıkları gibi bedensel sorunlarda yaşanabilmektedir.

Sigara ve Tütün Bağımlılığı: DSÖ, sigara ve tütün bağımlılığını nikotin kullanım bozukluğu olarak isimlendirmektedir. Bireylerin sigara ve tütün kullanımlarını kontrol edememesi, sosyal hayatlarında sigara ve tütüne öncelik vermesi, gitgide daha fazla kullanma isteği, kesilmesi veya azalması durumunda yoksunluk belirtileri gibi durumların meydana gelmesi sonucu ortaya çıkmaktadır.

Sigara ve tütün bağımlılığı kanser, kalp damar hastalıkları, solunum hastalıkları, diyabet, mide hastalıkları, diş ve diş eti hastalıkları gibi birçok sağlık problemine yol açmaktadır. Sigara kullananlar yüksek erken ölüm riski ile karşı karşıyadır.

Madde Bağımlılığı: Madde kullanıma bağlı bozukluklar olarak nitelendirilmektedir. Halüsinasyon yaratan, keyif veren, uyuşturan, alındıktan sonra daha fazla kullanma isteği oluşturan sentetik ya da bitkisel olan tüm maddeler, madde kavramı içerisindedir.

Vücuda giren madde ruhsal, bedenen ve davranışsal bozukluklar oluşturmaktadır. Maddenin bırakılması sonucunda öfke, saldırganlık, uyku sorunu, iştahsızlık, huzursuzluk, ateş, titreme, kas ağrıları ve terleme gibi bulgular görülmektedir. Madde kullanımına bağlı olarak fiziksel ve ruhsal olarak birçok sağlık sorunu ortaya çıkmaktadır.

Madde bağımlılığı biyopsikososyal bir problemdir. Maddenin varlığına karşı duyula fizyolojik istek fiziksel bağımlılık, kişinin duygusal ve kişisel yapısı gereği ihtiyaçlarını giderme amacıyla kullandığı madde bağımlılığı ise psikolojik bağımlılıktır.

1. Teknoloji Bağımlılığı

Teknoloji Bağımlılığı, gelişen teknoloji ile ortaya çıkan yeni bir bağımlılık türüdür. İnternetin ve teknolojik araçların bilinçsiz bir şekilde kullanılması sonucu ortaya çıkmaktadır. Oyun oynama bozukluğu, sosyal medyanın ve akıllı telefonun aşırı kullanımı gibi alt davranışsal bozukluklar teknoloji bağımlılığı olarak görülmektedir.

Teknoloji bağımlılığı pek çok fiziksel ve psikolojik hastalığı da neden olmaktadır. Bedensel olarak; göz hastalıkları, boyun kaslarında ağrı ve sertleşme,

elde uyusukluk, obezite, solunum ve boşaltım sistemlerinde rahatsızlık, halsizlik, beden duruşunda bozukluk, psikolojik olarak; yeme bozuklukları, uyku bozuklukları, davranış bozuklukları, gerçekten uzaklaşma, duygu durum değişimleri, kişilik bozuklukları ve uyum problemleri gibi sorunlar görülmektedir. Bunların yanında bireylerde, iletişim kuramama, fiziksel ve sosyal aktivelerden uzaklaşma, sorumlulukları erteleme, ailesel sorunlar, yalnızlaşma, toplumsal olaylara karşı duyarsızlaşma, yabancılaşma, eğitim hayatından düşüş, sosyal alanlardan uzaklaşma gibi sosyal sorunlarda ortaya çıkmaktadır. Bu sorunlar genellikle çocuklar ve gençlerde sıklıkla görülmektedir (URL-27).

We Are Social 2023 raporuna göre Türkiye’de mobil telefon kullanıcı oranı %95.4, internet kullanıcı oranı %83.4, aktif sosyal medya kullanıcısı oranı ise %73’dür. 2022 yılına göre mobil telefon kullanıcı sayısı %3.2, internet kullanıcı oranı %0.6 artmıştır. Sosyal medya kullanıcı sayısında bir değişim yaşanmamıştır. Yapılan bu araştırmaya göre nüfusun çoğunun teknolojik araçlara ulaştığı ve bu araçların hayatın önemli bir parçası haline geldiği görülmektedir (URL-28). Teknoloji özellikle gençler arasında çok yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Gençler kimlik gelişimlerini, duygusal değişimlerini teknoloji ile iç içe yaşamaktadırlar.

Sosyalleşme ihtiyaçlarını da teknoloji sayesinde gidermektedirler. Özellikle ergenlik döneminde olanlar kendilerini teknolojinin içinde kısıtlayarak psikolojik ve sosyolojik sorunlar yaşamaya başlamaktadırlar. Sosyal medya, dijital oyunlar ve akıllı telefonlar gençleri teknoloji bağımlısı durumuna getirmektedir.

Common Sense Media tarafından 2015 yılında ABD’de yapılan bir araştırmada 8 ile 12 yaş arasındaki çocukların %53’nün kendi tableti olduğu, %24’nünün ise kendi akıllı telefonu ortaya çıkartılmıştır. Gençlerin ise %67’sinin kendi akıllı telefonları olduğu belirtilmiştir (URL-29). Çocuk yaşlarda teknoloji ile tanışan bireyler zamanla yalnızlaşan ve asosyal olan genç bireylere dönüşmektedir. Sosyalleşemeyen ve ekonomik kaygılar taşıyan gençler teknoloji üzerinden sosyalleşme, eğlenme ve ekonomik kazanç arayışları içine girmeye başlamaktadır. İnternet üzerinden hem para kazanacakları hem de eğlenecekleri bir yer olarak dijital kumarla tanışan bireyler yeni bir bağımlılığın kapısını aralamaya başlarlar; dijital kumar bağımlılığı.

2. Kumar Oynama Bağımlılığı

Amerikan Psikiyatri Birliğinin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı 5. Baskısı (DSM-5) kumar bağımlılığını “*Madde ile ilişkili Bağımlılık Bozuklukları*” kategorisinde “*Madde ile ilişkili olmayan bozukluk*” başlığı altına almıştır. Bu bağımlılık türünde yemek yeme, video oyunu oynama, alışveriş yapma gibi davranışsal bozukluklar değerlendirilmiş ve yeni bir bakış açısı getirilmiştir.

Kumar oynama bozukluğu, kişinin bireysel ve mesleki işlevselliğini bozacak bunun yanında ailevi sorunlar açacak şekilde davranışlarını kontrol edememesi olarak tanımlanabilmektedir. Kumar bağımlılığı kontrol edilemeyen, kalıcı ve tekrar eden bir bağımlılıktır. İlk olarak 1980 yılında DSM-3’te psikiyatri sınıflandırmasında “Patolojik Kumar Oynama” (PKO) olarak tanımlanmıştır. 1994 yılında ise DSM-4’te PKO “*Başka yerde sınıflandırılmamış dürtü kontrol bozuklukları*” sınıfında değerlendirilmiştir. Bağımlılık sınıfında gösterilmemiştir. 2013 yılında son yayınlanan DSM-5 sınıflandırılmasında PKO, bağımlılıklar kategorisine alınmıştır (Amerikan Psikiyatri Derneği, 2013).

Kumar oynamanın, bağımlılık sınıfına girmesine neden olarak da tıpkı madde bağımlılığında olduğu gibi bilişsel, nörolojik, genetik ve davranışsal bozuklukları yol açması olarak gösterilmiştir. Kumar bağımlılığının bağımlılık sınıfına girmesi ile davranışsal bağımlılık kavramı kabul edilebilirliğine katkı sağlamıştır.

DSM-5 Tanı Ölçütleri Başvuru Kitabı’nda kumar bağımlılığı şu şekilde tanımlanmaktadır ve ölçeklendirmektedir;

On iki aylık sürede aşağıda yer alan maddelerin en dördü ya da çoğu bireyde klinik açıdan belirgin bir sıkıntı ya da işlevsellikte kendini gösteriyorsa. Kişi kumar bağımlısı olarak nitelendirilmektedir.

1. İsteddiği zevke ulaşmak için daha çok parayla kumar oynama isteği
2. Kumar oynamayı bıraktığında ya da durdurulduğunda huzursuz olma veya sinirli olma
3. Kumar oynama isteğinin bastırılmaya çalışılması ya da durdurulmaya çalışılmasına rağmen halen kumar oynamaya devam edilmesi

4. Sık sık kumar oynamayı düşünmek. Geçmişte oynanılan oyunların ya da gelecekte oynanacak oyunların planlanması, tasarlanması. Kumar oynamak için para yollarını düşünmek.
5. Çaresiz, suçlu veya bunalmış gibi sıkıntılı anlarda kumar oynatılması
6. Parayla kumar oynadıktan sonra ertesi gün yitirdiklerini geri alma motivasyonu ile tekrar kumar oynama
7. Kumar oynamak için yalan söyleme
8. Kumar oynamak için eğitimini, işini, ilişkisini tehlikeye atma
9. Kumar oynadığı için düştüğü maddi sıkıntıdan dolayı borç alma (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2014).

Dünya Sağlık Örgütü tarafından yayınlanan Uluslararası Hastalık Sınıflandırması El Kitabı'nda (ICD-11) kumar oynama bozukluğu davranışsal bozukluklar arasında yer almaktadır. Özellikleri ise şu şekilde tanımlanmıştır;

- Kumar oynarken kontrol sağlanamamaktadır (*Başlama, sıklık, yoğunluk, süre, sonlandırma ve bağlam açısından*).
- Kumar oynamayı hayatın bir parçası haline getirme ve öncelik vermektedir.
- Ne kadar olumsuz sonuç çıkarsa çıksan kumar oynamaya devam etmektedir ya da daha fazla devam etmektedir.

Kişiye kumar bağımlısı diyebilmek için yukarıda sayılan üç özelliğin 12 ay boyunca kişilerde belirgin bir şekilde gözlenmesi gerekmektedir. Kumar bağımlılığında bireyler sürekli olarak zihinlerinde bahse girerek para kazanmayı düşünmektedir.

Yaşamdaki tüm olağan aktivitelerinden vazgeçerek kumar oynama dürtülerini öne çıkaran birey kumara öncelik vermektedirler. Kumarın sonuçları ne kadar olumsuz olsa da kumar oynayan kişi her oynadığında sürekli olarak kazanma motivasyonundadır. Bundan dolayı kişi kumarı bırakmamaktadır (URL-30). Birey çeşitli nedenlerden dolayı, bu nedenler arasında aile, çevre, arkadaş ortamı veya kişisel sorunlar örnek gösterilebilir. Bu nedenlerden kurtulmak veya bu sorunları unutmak isteyen birey kumar oynama dürtüsüne

engel olamamaktadır. İlk olarak heves ve merak ile başlayan kumar daha sonra yerini kazanma hırsına bırakmaktadır. Kazanma hırsı ve sorunlarından kurtulma isteğinde olan bireylerde patolojik kumar bağımlılığı durumu gözlenmektedir (URL-31). Yapılan araştırmalarda kumar oynama bozukluğunun temelinde bilişsel bozukluk olduğu öne sürülmüştür. (Boog M, Höppener P. 2014: 569). Kumar oynama karar verme davranışının bir göstergesidir. Van Holst ve arkadaşları tarafından yapılan araştırmada patolojik kumarın başlamasında ve sürmesinde önemli olan karar verme davranışı ile ilgili olarak üç faktör belirlenmiştir. Bunlar; ödül ve ceza duyarlılığında değişiklik, dürtüsellikte artma ve hatalı, güçlü karar verme olarak nitelendirmişler (Van Holst RJ, 2012). Kumar oynayan bireylerde ödüle karşı aşırı duyarlılık ve ödül arayışını engelleme konusunda yetersizlik oluşmaktadır (Grant J, Chamberlain SR, 2014). Amerikan Psikiyatri Derneği insanları kumar oynamasının birçok sebebe bağlı olduğunu açıklamıştır. Bu sebepler arasında en yaygınları ise eğlence/heyecan arama, aksiyon arayışı, istenmeyen duygu ve düşüncelerden kaçma, istenmeyen duyguları bastırma, sosyalleşme isteği olarak gösterilmektedir. DSÖ verilerine göre yılda yaklaşık olarak 350 milyon kişi problemlili kumar oynama davranışı sergilemektedir (URL-30). Kumar bağımlılığı özellikle teknolojinin gelişmesi ile sanala taşınmış ve gençler arasında oldukça yaygın duruma gelmiştir. Gençlerin kumara kolay ulaşımı ve daha çok zaman geçirmesinden dolayı kumar oynama bağımlılıklarında oldukça büyük artış görülmeye başlanmıştır.

Kumar bağımlılığı ile ilgili çeşitli tedavi yöntemleri bulunmaktadır. Bağımlılığın ilk aşamasında bağımlı kişiler doktor kontrolünde yoksunluk belirtilerini azaltacak ve belirtilerini hafifletecek ilaçlar kullanılabilir. Bu süreçte bireylerden kumar oynama isteğini azaltacak stratejiler geliştirmesi beklenmektedir. Bağımlılık davranışlarının yerine sağlıklı davranış kalıplarının geliştirildiği bir iyileşme dönemine girilmesi beklenir. Kumar bağımlılarının bir diğer tedavi yöntemi ise psikoterapilerdir. Psikoterapiler, Bilişsel Davranışçı Terapi çalışmaları ile desteklenmektedir. Terapilerde bağımlı bireylere, bağımlılık davranışlarının kesilmesi için beceri ve strateji öğretilmektedir. Bağımlılık tedavileri bireyin bakış açısı, toplumsal ve bireysel farklılıkların göre değişiklik gösterebilmektedir (Çakmak, S. Ve Tamam, L. 2018).

VI. YENİ MEDYA VE BAĞIMLILIK

A. Yeni Medya Araçlarına Olan Bağımlılık

Geçmişten günümüze teknolojinin sürekli olarak kendini yenilemesinden dolayı kitle iletişim araçlarında belirgin değişimler gözlenmiştir. Özellikle internet çağına gelinmesi ile yeni iletişim teknolojileri üretilmiştir. Bu yeni iletişim teknolojileri ile katılımcı insan toplulukları oluşmuştur. Yeni ve katılımcı iletişim “yeni medya” olarak adlandırılmıştır. Yeni medya araçları ve uygulamaları hayatın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Yeni medya ile sosyal medya kavramı da hayatın içerisine girmiştir. Böylece insanlar internette sadece verilen alan değil aynı zamanda “içerik üretici” durumuna geçmiştir. Bireyler, gezdikleri, yedikleri, öğrendikleri birçok şeyi anlık olarak sosyal medya araçları ile paylaşır duruma gelmiştir. Böylece iletişim ve teknoloji birbirini tamamlamaya başlamıştır. Örneğin gündelik hayatta markete giderek yapılan alışveriş mobil uygulamalar sayesinde yapılmaya başlanmış veya sinema kavramının yerini yeni dijital film ve dizi uygulamaları almıştır. Bir başka örnek olarak bankacılık işlemleri için artık bankaya gitmeden mobil uygulamalar üzerinden işlemler gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Örneklerden de gördüğünüz üzere teknoloji tamamen hayatın bir parçası haline gelmiştir. Özellikle bütün dünyayı etkisi altına alan Covid-19 sürecinde birçok işyeri hibrit ya da tamamen evde çalışma modeline geçmiştir. Bundan dolayı iş planlamaları buna göre gerçekleştirilmiştir. Virüsün yayılmasından dolayı birçok aktivite iptal edilmiş insanların fiziksel olarak sosyalleşmesi kısıtlanmıştır. Bundan dolayı sosyal ortamlar dijital dünya üzerinden oluşturulmuştur. Özellikle sosyal medya uygulamaları zaman geçirmek için en çok tercih edilen araçlar konumuna gelmiştir.

Hayatımızın her alanında dijitale bağımlı olma durumundan dolayı, görüntülü konuşma, sosyal medya hesaplarında yeni kimlikler oluşturma, alışveriş ve mobil cihazlara arasında konuşma bireyleri mobil cihazlara bağımlı hale getirmiştir (Polat, 2017: 166).

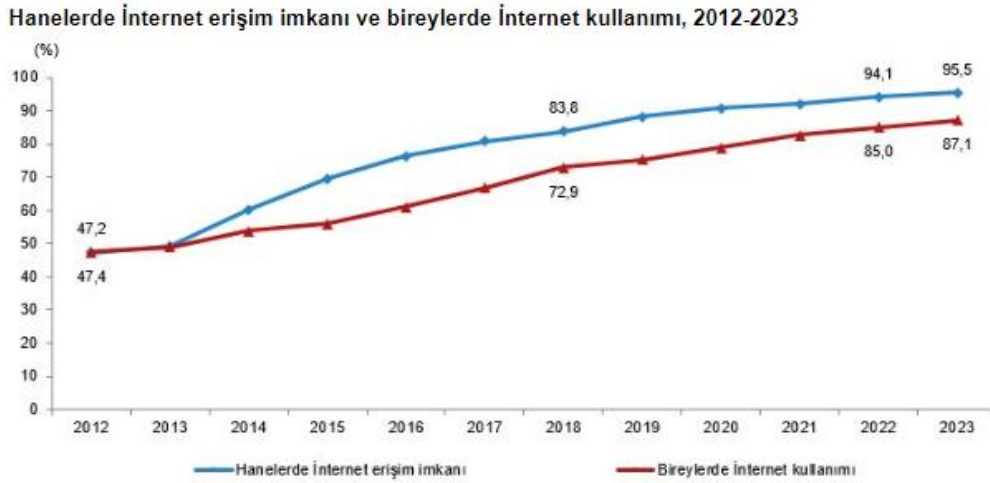
Türkiye’den bu konuya bir örnek verilirse Türkiye İstatistik Kurumu tarafından 2023 yılı içerisinde yapılan bir araştırmada internete erişim imkânı olan hane oranı %95,5 olarak tespit edilmiş, internet kullanan bireylerin oranı ise %87,1 olduğu sonucuna varılmıştır.

E-devlet üzerinden hizmet alan bireylerin oranı: %73.9

İnternet üzerinden alışveriş yapılması ya da satış yapılma oranı: %49,5

Eğitim ve öğretim faaliyetlerini internet üzerinden gerçekleştirenlerin oranı: %18,7

İletişim için WhatsApp uygulamasını kullanan bireylerin oranı: %84,9 olarak tespit edilmiştir (URL-32).



Şekil 21. Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2023

TÜİK tarafından yapılan çalışmaya bakıldığında internet erişiminin giderek yükseldiği ve devlet işleri, alışveriş, öğrenme gibi eskiden fiziksel olarak yapılan şeylerin sanal dünyaya taşındığı görülmektedir. İkili görüşmelerde de artık internetin aktif rol aldığını da kaçınılmaz bir gerçektir.

We Are Social 2023 Global ve Türkiye Raporu’na göre 2023 itibari ile Türkiye’de mobil veri internet erişiminde %3.2’lik (2.6 milyon) artış olmuştur. Türkiye internet kullanımında %83,4 oranına gelerek 37. sıraya gelmiştir. Türkiye’de kullanılan ortalama internet hızı 31.86 MBPS olarak hesaplanmıştır. Mobil telefonların hızı ise 31.93 MBPS olarak tesbit edilmiştir. İnternet hızında %24.1’lik, telefon internet hızında ise %3.1’lik bir yükseliş görülmektedir. İnternet kullanımının artmasına bağlı olarak internet hızlarında da artış

görülmektedir. İnternetin yavaşladığı durumlarda bireylerde yoksunluk hissiyatı başlamaktadır.

Türkiye’de en çok kullanılan sosyal medya araçları şu şekilde sıralanmıştır;

- Instagram (%90.6)
- Whatsapp (%88.8)
- Facebook (%72.6)
- X (Twitter) (%66.5)
- Telegram (%52.5)
- FB Messenger (%48.2)
- Tiktok (%47.8)
- Snapchat (%37.4)
- Pinterest (%36.7)
- Linkedin (%24.4)
- Imessage (%20.7)
- Skype (%19.7)
- Discord (%17.1)
- Reddit (%12.1)
- Tumblr (%10.1) (URL-33)

Teknoloji ve iletişimin neredeyse tamamen iç içe geçmesinden dolayı Tersine Toplumlaşma görülmeye başlanmıştır. Bilginin üretilmesi, paylaşılması ve teknolojide başlayan dönüşüm ile kültürel bir değişim meydana gelmiştir. Bunun sonucunda bireyler arasında rol değişimi oluşmaktadır. Kuşaklar ve aileler arasında gerçekleşen bu değişim Tersine Toplumlaşma kuramı adı verilmektedir (Uçak, O. 2021: 218). Yeni medyanın geleneksel iletişim araçlarının önüne geçmesi, Tersine Toplumlaşma gibi durumları ortaya çıkartmıştır. Bu durumdan anlaşılacağı üzere yeni iletişim teknolojileri ile yeni bir yaşam şekli oluşmuştur. Yeni medyanın getirdiği kolaylıklar ve avantajların yanında dezavantajlı

durumları da bulunmaktadır. Özellikle insan yaşantısının bütününe bu kadar bağlantılı olması bireyleri teknolojiye muhtaç duruma getirmiştir.

Teknolojinin yaygın kullanıma bağlı çeşitli sağlık sorunları da ortaya çıkmaya başlamıştır. Yapılan bir araştırmada aşırı derece akıllı cep telefonu kullanımının parmaklara zarar verdiği ortaya çıkarılmıştır. Akıllı telefon teknolojilerinin hayatın içerisine bu kadar girmesi ile dijital hastalıklarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dijital hastalıklardan birisi *nomofobi (No-Mobile-Phone Phobia)* olarak adlandırılan telefonda mahrum kalma, haberleşememe korkusu olarak adlandırılan hastalıktır (Polat, 2017: 168). Nomofobi genç bireyleri fiziksel ve zihinsel olarak etkilemektedir. Uyku bozukluğu, dikkat eksikliği, yabancılaşma, parmak yapısının bozulması, stres, kaygı ve yorgunluk gibi durumlara yol açmaktadır (Kocabaş. D. ve Korucu S.K. 2018: 255).

Nomofobik bireyler;

- Düzenli olarak telefonu kullanmak,
- Ekranı sürekli olarak bakmak,
- Sürekli mesajları kontrol etmek,
- Telefonda uzaklaştığında sürekli olarak kaygı ve endişe gibi durumlar yaşamaktadır (Bragazzi ve Puente, 2014).

Nomophobia terimi ilk defa 2008 tarihinde İngiltere’de yapılan bir çalışmada konu edinilmiştir. Yapılan bir ankette katılımcıların %53’ü akıllı telefonlarını kaybettiklerinde veya şarjı bittiğinde huzursuz olduklarını ifade etmiştir (Bahl ve Deluiis, 2015: 745). Akıllı telefon kullanıcılarına gelen bildirimler kişide dopamin hormonu salgılanmasına neden olmaktadır. Bu hormon bireylere mutluluk hissiyatı vermektedir. Böylece bağımlılık kişiler bağımlılık evresine girmektedir (Kocabaş. D. ve Korucu S.K. 2018: 256). Akıllı telefonlarda bağımlı olma ile internete bağımlı olma arasında ilişki bulunmaktadır. Akıllı cep telefonlarında internete erişemeyen bireylerde korku ve çaresizlik gibi etmenler görülmeye başlanmaktadır (Yıldırım ve Correia, 2015: 130).

Yeni medyanın en önemli araçlarından birisi olan akıllı telefonların yol açtığı hastalıkların yanında aynı zamanda “*sosyal medya bağımlılığı*” kavramı

diye bir kavram bulunmaktadır. Yeni medyanın bu kadar yayılmasının en önemli temel taşlarından birisi olan sosyal medya bireylerin kendi profillerini oluşturdukları ve en çok zaman geçirdikleri yerlerden birisidir. Burada geçirilen zaman o kadar fazladır ki kişilerde bir bağımlılığa yol açmaktadır. Sosyal medya bağımlıları yemek yerken dahi bu mecralarda yer almak istemektedir. Bununla birlikte sosyal medya kullanan bireyler yeme-içme gibi günlük düzenlerini bile ihmal edebilirler. Günümüzde sosyal medya kullanımına bağlı olarak bazı hastalıklar ortaya çıkmıştır.

Dijital çağın hastalıklarına birkaç örnek;

- *Fare-Klavye hastalığı*

Bilgisayar veya laptop kullanırken bireyler uzun süreli olarak fare ve klavye kullanmak zorunda kalmaktadır. Buna bağlı olarak el ve el bileği olumsuz etkilenmektedir. Karpal tünel sendromu olarak adlandırılan, 2. ve 3. parmaklarda ağrı, uyuşma şeklinde ortaya çıkan, ilerleyen zamanlarda ise kuvvet kaybı ve kas erimesi gibi durumlara yol açan fare ve klavye hastalığı meydana gelmektedir.

- *RSI (Tekrarlayıcı Gerilme Yaralanması)*

Sürekli olarak masa başında duranlardan görülen bir rahatsızlıktır. Repetative Strain Injury yani Sürekli Gerilim Yaralanması, belli hareketi sürekli yapmak veya rahatsız bir pozisyonda uzun süreler boyunca kalmanın sonucunda oluşmaktadır.

- *Hikikomori*

Hikikomori bireyin 6 ay boyunca okul, iş gibi toplumsal faaliyetlere katılmaması ve sorumluluklarını yerine getirmeden içine kapanık bir şekilde yaşaması anlamına gelmektedir. Bireyin çevresinde ne kadar insan olursa olsun sosyal bir paylaşımda bulunmadığından dolayı kendisini yalnız hissetmesi durumu ya da doğrudan insanlarla çok nadir şekilde iletişim kurması durumudur. Hikikomori özellikle Japon gençler arasında oldukça yaygın olmasından dolayı sosyal izolasyonu tanımlamak için kullanılmıştır. Hikikomori hastalığı daha sonra tüm dünyaya yayılmıştır. Hikikomori hastalığının belirtileri arasında stresin artması, kendini eve sınırlamak, insanlardan kaçmak ve uzaklaşmak gibi psikolojik rahatsızlıklar yer almaktadır (URL-34).

- *Ego Sörfü*

Ego sörfü, kişinin kendi adının internette geçtiği yerleri ve kendisi ile ilgili bilgileri arama motorlarında sürekli olarak aramasına verilen tanımlamadır. İnternet üzerinde kendi ismiyle ilgili bir bilgiye ulaşamayan birçok kişi hayal kırıklığı yaşamaktadır.

- *Blog İfşacılığı*

Bireylerin bir bilgiyi veya durumu herkesin öğrenmesi için yayınlamasıdır. Bu durum ve bilgi bazen bazı kişiler tarafından saklanan veya bilinmemesini istediği konular olabilmektedir. Bu konuların yayılması bazı kişiler tarafından olumsuzluk oluşturabilmektedir. Bu ve buna benzer durumların sürekli olarak çevrim içi ortamlarda paylaşılması hastalığıdır. Blog ifşacıları, ifşaladıkları durumlarda tüm detayları en ince ayrıntısına kadar yayınlatabilmektedir (URL-35).

- *Youtube Narsismi*

Youtube Narsizmi'nde birey sürekli olarak kendi videolarını yayınlamak istemektedir. Daha çok tanınmak ve duyulma isteğindedir.

- *Google Takibi*

Sürekli olarak başkaları hakkında çeşitli bilgileri araştıran ve bu bilgileri gün yüzüne çıkararak rahatlayan kişilerin sahip olduğu takıntıya Google takibi denilmektedir.

- *Siberhondrik*

Siberhondrik bozukluk, kişinin kendisinde var olduğunu düşündüğü hastalığın internette sürekli olarak araştırılmasına verilen tanımlamadır. Bu kişilerde hastaneye gitmesine rağmen yapılanların yetersiz olduğunu düşünerek internet üzerinden tedavi yöntemlerini araştırmaktadırlar. Hastanede yapılan tetkiklerin normal çıkması Siberhondrik bireyleri daha da hırslandırmaktadır. Bu süreçte daha fazla internetten araştırma yapmaktadırlar.

- *Photolurking*

Photolurking hastalığı, Facebook kullanımının artmasıyla artış göstermiştir. Bu durum internette başkalarının fotoğraflarına saatlerce bakmak olarak

tanımlanmaktadır. Bireyler sürekli olarak tanıdığı veya tanımadığı insanların fotoğraflarına bakmak isteğindedir (Çiçek, E. 2023).

- *Crackberry*

Sürekli olarak e-postaları ve sosyal medya bildirimlerini kontrol etme isteğine verilen tanımlamadır (Tekayak, V.H ve Akpınar, E. 2017: 97).

Yukarıda saydığımız hastalıkların tanımlamalarına bakıldığında yeni medyanın avantajları kadar dezavantajları olduğunu görmek mümkün. Dijital medyanın gelişmesi ile dijital hastalıklarda hayatın bir gerçeği durumuna gelmiştir. Dijitalde yer alan birçok şeyin aşırı şekilde haz vermesinden dolayı kontrol edilemeyen bir kullanım ortaya çıkmaktadır. Yeni medya araçlarının düzensiz ve süresiz kullanımı bağımlılığa yol açmaktadır. Akıllı telefon kullanan bireylerin internetsiz olduğunda kendini kötü hissetmesi, internete giren bireylerin sürekli olarak bir şeyleri kontrol etme dürtüsü gibi durumlar literatüre yeni hastalıkların girmesine neden olmuştur.

VII. DİJİTAL OYUNLAR

A. Dijital Oyunun Tarihi

Oyun insanlık tarihinin en eski olgularından birisidir. Oyunlar canlıların var olmasıyla başlamıştır. Sadece insanlar değil aynı zamanda hayvanlarda oyun oynamaktadır. İnsanoğlu çevresinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketle birbirine anlatarak farkında olmadan oyunu meydana getirmiştir. Örneğin avını yakalayan bir insan diğer insanlara avını nasıl yakaladığını taklitlerle anlatmıştır. Bu taklitler zamanla bilinçli olarak yapılan dinsel ve büyüsel törenlere dönüşmüştür. Oyun böylece kültürel bir kimlik kazanmıştır.

Büyükler nasıl avlandıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar büyüklerin yaptıklarına özenerek onları günlük yaşamlarında taklit etmeye başlamışlardır. Bu tür oyunlar çocuklar tarafından nesilde nesile aktarılmış ve günümüzdeki oyunlar meydana gelmiştir. British Museum'da bulunan bir heykel İ.Ö 800 yıllarında iki kızın aşık oynarken göstermektedir. Mısır'da bulunan Ak-hor mezarında yer alan duvar resminde ise bir kızın el vuruşma oyunu oynadığı resmedilmiştir. Efes harabelerinde bulunan bloklarda üç taş ve dokuz taş oyun yerleri belirlenmiştir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzeyen bir oyun bulunmaktadır. Mısır'da bir kız çocuğu öldüğünde oyuncak bebeği ile gömülmüştür. Eski Hindistan'da oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topaç çevirme ile ilgili duvar resimleri bulunmuştur. Eski Mısır'da açılan mezarlarda deriden yapılmış toplar bulunmuştur. Suda taş kaldırma, ip oyunu gibi oyunlar dünyanın her yerinde bilinen oyunlardır. Eski Çin kaynakları uçurtmanın üç bin yıldan fazla geçmişe sahip olduğunu belirtmişlerdir (Durualp: 2020). Bireyin tüm yaşam dönemlerinde oyun yer almaktadır.

Bireyin sosyalleşmesi ve toplumun önemli bir birey olmasında oyunun rolü büyüktür. Bebeklik ve çocukluk döneminin en temel aktivitesidir. Oyunlar toplumsal uyumun ve dayanışmanın en önemli aracıdır. Sayısız sayıda oyun bulunmaktadır. Oyunlar oynadıkları yerlere göre, oynayan kişi sayısına göre,

kullanılan araç-gereçlerinden, cinsiyete ve oyuncu yaşlarına kadar değişiklik göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ile oyunda da değişimler yaşanmaya başlanmıştır. En önemli değişim oyunun mekânın değişmesi olmuştur. Genellikle sokakta oynanan oyunun yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlar almıştır. Sokakta oynanan oyunların ve dijitale yönelmenin en büyük sebeplerinden birisi olarak sokakların artık güvenli yer olarak görülmemesi olmuştur. Henri Lefebvre, sokağı politik bir yaklaşımla inceleyerek “*Kentsel Devrim*” kitabını yazmış ve bu kitapta “*sokağın gücünden*” bahsetmiştir. Lefebvre’ye göre sokak sadece yol, cadde veya coğrafi mekân olarak değerlendirilmemeli kafe, park, sinema ve sokağın bir yaşam biçimi olduğunu ve anlamının özel ve büyük olduğunu savunmuştur. Lefebvre sokağın yok olmasını “*tüm hayatın sönüp gitmesi, hayatın bir yatakhaneye indirgenmesi, varoluşun anlamsız bir tarzda işlevselleştirilmesi...*” (Lefebvre 2013: 22-24) olarak ifade etmiştir. Lefebvre’nin korktuğu olay yaşanmaya başlanmıştır. Çocuklar sokaklardan çekilmeye başlamış ve küçük dar odalara sıkışmaya başlamışlardır. Daha sonra teknolojinin gelişmesi ile ev ortamındaki oyunlarda yok olmaya başlamış ve dijital oyunlar sahneye çıkmaya başlamıştır. Oyunun ortamından ziyade oyunun anlamı ve işlevi de değişmiştir. Oyun “eğlenme” ve “öğrenme” amacından uzaklaşmaya “yarışma” ve “rekabet” aracı olmuştur.

20. yüzyıl “sinema ve televizyon çağı” olarak adlandırılabilirken 21. Yüzyıl ise “dijital oyunlar çağı” olarak adlandırılabilir (Leonard 2003: 1). Dijital oyunlar; “online oyun”, “bilgisayar oyunu”, “konsol oyunu” ve “video oyunu” gibi isimlendirmelerde almaktadır. Bu isimlendirmeler oyunların oynanış şekillerine ve oynandıkları araçlara göre değişim göstermektedir.

Dijital oyun enstitüsü yıllar içinde bir dönüşüm geçirmiştir. İlk olarak Amerikalı mucit Ralph Baer, 1951 yılında bir fikir ortaya atmıştır. Televizyon ekranlarının sadece elektronik yayınların olduğu değil aynı zamanda elektronik oyunların oynanacağı bir ortam olabileceğini söylemiştir. 1958 yılında bu hayal gerçek oldu. Fizik bilimci ve ilk nükleer bombayı gerçekleştiren ekibin üyelerinden birisi olan William Higinbotham, Nükleer Araştırma Merkezi’ni ziyarete gelenleri eğlendirmek için ‘*Tennis for Two*’ isimli oyunu geliştirdi. Bu elektronik oyunlar için bir başlangıç oldu. 1972 yılında kurulan “*Atari*” adlı şirket ilk oyun makinesi olan “*Pong*”u geliştirdi. Atari firmasını takiben peş peşe

firmalar kurulmaya ve yeni oyunlar piyasaya sürülmeye başlandı. Oyun enstitüsü birbirine benzeyen oyunlardan dolayı duraklama dönemine girdi. 1978 yılında ‘*Taito Corporation*’ şirketi çalışanlarından Tomohiro Nishikado’nun ‘*Space Invaders*’ isimli oyunu ile oyun sektörü yeniden yükselişe geçmeye başladı. 1990’lardan itibaren 2D oyunlarından 3D oyunlara geçişte atari oyunları popülerliğini kaybetmeye başladı (Vatandaş, 2020: 21-25). Oyunlarda ilk bağımlılık örneği “*Tetris*” oyunu gösterilebilir. Tetris oyununu oynayanlar oyunu bıraktıktan sonra dahi zihinlerinde oyuna dair görüntüler görmeye devam etmiştir.

Bu durum tıp literatürüne “*Tetris etkisi*” olarak geçmiştir. Bu ve benzeri vakalar bilim insanları tarafından tetris etkisi olarak tanımlanmaktadır (URL-36). Tetris oyunu 1984 yılında Sovyet bilgisayar mühendisi Aleksey Pajitnov tarafından yayınlanmasından bu yana 125 milyonun üstünde kopyası satılmıştır (URL-37). Oyun günümüzde dahi popülerliğini devam ettirmektedir. Son olarak 13 yaşındaki ABD’de yaşayan Willis Gibson’ın oyunu 157. seviyesini gelmesi ile oyunun çöktüğü görüntüler paylaşılmış ve “*oyunu bitiren ilk insan olarak*” olarak tarihe geçmiştir. Bu örnek oyunun halen popüler ve yeni jenerasyon tarafından da oynandığını göstermiştir (URL-38).

Oyunlar insanlık tarihi boyunca sürekli olarak gelişime uğramıştır. 1992 yılında ID Software şirketi ilk üç boyutlu oyunu olan “*Wolfenstein*” isimli oyunu piyasaya sürmüştür. Bu oyun bilgisayar oyunları için bir tarih olmuştur. Böylece bilgisayar satışlarında da bir artış görülmeye başlanmıştır. Bilgisayar satışlarıyla birlikte bilgisayar oyunlarının satışları da artmaya başlamıştır (Uysal, 2005: 17). 1996 yılında ise oyunlarda yeni bir devrim gerçekleşmiştir. Çok oyunculu çevrim içi oyun “*Ultima Online*” piyasaya sürülmüştür. Dünyanın her yerinden herkesin katılabileceği ve başkaları ile oyun oynayabileceği bir ortam kurulmuş oldu (Akkemik 2009: 142). İnternetin yayılması ile çevrim içi oyunlar artmaya başladı ve binlerce kullanıcı aynı anda oyun oynayabilir duruma geldi. Böylece MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) yani çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları artmaya başlamıştır.

B. Dijital Oyun Türleri

Çok sayıda dijital oyun bulunmaktadır. Dijital oyunlar için çok sayıda sınıflandırma yapılmıştır. Bu sınıflandırmalardan birisi David Buckingham’a

aittir. Buckingham oyunları bakış açılarına göre sınıflandırmıştır. Üç oyun sınıftan söz etmiştir. Buckingham'a göre oyunlar; birinci kişi (first person), üçüncü kişi (third person) ve tanrı (god) olarak sınıflanmaktadır. (Vatandaş, 2020: 26) Oyun dergisi olan “*Level*” ise oyunları “ağ oyunları”, aksiyon oyunları”, “macera oyunları”, “simülasyon oyunları”, “FPS”, “strateji oyunları”, “yarış oyunları”, “spor oyunları” olarak sıralandırmıştır (Binark- Sütçü 2008: 4-5).

Oyunlar ayrıca oynandıkları araca göre de değişiklik gösterebilmektedir. Bilgisayar, oyun konsolları, tablet, gameboy gibi farklı araçlarla oynanan oyunlar ya da kişi sayısına göre; tek kişi oynanan ya da çok oyunculu olarak sınıflandırılabilir. Bunların haricinde oyunun internet ağına bağlı olup olmaması sınıflandırmada bir etken olabilmektedir (Burn-Carr 2006: 16).

C. Dijital Oyun Bağımlılığı

Oyunlar teknoloji ile şekil değiştirmiştir. Sadece çocukların değil aynı zamanda yetişkinlerinde ilgisini çekmiştir. Buna bağlı olarak yetişkinler içinde oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Dijital oyunlar böylece çocukları, gençleri ve yetişkin bireyleri etkisi altına almıştır. Dijital oyun bağımlılığı bireylerde psikolojik ve fiziksel olarak sorunlar ortaya çıkarmaktadır. Bireyler oyun bağımlılıklarından dolayı sosyal aktivitelerinden ve çevrelerinden uzaklaşmaya başlamaktadırlar. Diğer bireylerle iletişimi azaltan ve toplumdaki uzaklaşan bireyler toplum tarafından dışlanmakta tepki görmektedir. Dijital oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılık türlerinden birisi olarak gösterilmektedir. Sürekli olarak dijital oyun oynayan bireyler sosyal ve duygusal problemler yaşamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığının biyolojik, çevresel, stres, yapısal ve kişilik özellikleri üzerinde risk faktörleri bulunmaktadır.

Biyolojik faktörler; Bağımlılığa yatkınlık, nörotransmitter eksiklikler, psikiyatrik eş tanı (depresyon vb.)

Çevresel Faktörler; Aile ortamı (çatışmalar, ebeveyn denetimi olmaması vb.), okul ortamı (düşük performans vb.), zayıf sosyal destek

Stres faktörleri; Üzüntü, yaşam krizleri, önemli yaşam değişiklikleri

Yapısal faktörler; Oyunlar ilgili özellikle (rekabetçi olması vb.)

Kişilik Özellikleri; Duygusal dengesizlik, düşük benlik saygısı, öz kontrol eksikliği, heyecan arayışının yüksek olması (Çevrimiçi Oyunlara Bağımlılık Riskini Arttıran Etmenler, Torres-Rodriguez, Griffiths ve Carbonell, 2017).

Aşırı oyun oynamanın sonucunda psikolojik olarak davranışsal, fiziksel ve işlevsel sorunlar yaşanabilmektedir. Psikolojik olarak bireyler; depresyon, kaygı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve bağımlılık, davranışsal olarak; şiddet/suç, kaza/yaralanma, çevrim içi riskli davranışlar, fiziksel olarak; görme sorunları, iskelet ve kas sorunları, uyku problemleri, ani ölümler, İşlevsel problem olarak; bilişsel işlevsellikte sorunlar, ailesel/sosyal problemler, akademik problemler, iş/kariyerle ilişkili problemler yaşayabilmektedir (Aşırı Oyun Oynamanın Sağlık Üzerindeki Etkileri, Lee, Lee ve Choo, 2016).

Özellikle son zamanlarda video oyunları arasında rekabet ortamının artırılması için e-spor müsabakaları düzenlenmektedir. E-Spor; bilgisayar, oyun konsolları, tablet ya da telefon gibi araçları kullanarak oynanılan oyunlardır. E-spor 2018 yılında Türkiye’de Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından federasyonlaşmış ve resmileşmiştir. Özellikle Covid-19 virüsünden kaynaklı olarak pandemi sürecine girilmesinden dolayı gençler e-spora yönelmeye başlamıştır (Sulubey, 2022: 1). Türkiye’de 30 milyon genç bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bunların 7-8 milyonu e-sporcudur. E- spora büyük spor kulüpleri tarafından milyonlarca dolar yatırım yapılmaktadır. Diğer spor organizasyonlarında olduğu gibi takımlar kurulmaktadır ve ligler oluşturulmaktadır. Hatta oyuncular başka takımlara transfer olabilmektedir. E-spor herkes tarafından spor olarak kabul edilmemektedir. Araştırmacıların bir kısmı sporda fiziksel bir aktivite olması gerektiğini söylemektedir. E-sporcular genelde oturdukları yerde sadece ellerini, kolları ve başlarını hareket ettirmektedirler. Bunun haricinde vücut hareketsiz kalmaktadır. Bu durumdan dolayı kilo alma, obezite gibi sorunlar ortaya çıkmaktadır. Sürekli mouse kullanımına bağlı olarak ellerde ve bileklerde sinir sıkışması görülebilmektedir. Bunların yanında göz rahatsızlıkları, boyun düzleşmesi ve boyun fıtığı gibi sağlık problemleri de yaşanabilmektedir. E-spor bazı bilimciler tarafından spor olarak kabul edilse de felsefesi ve sonuçları ile sporun sağladığı faydayı sağlamamaktadır. Bir kişinin dijital oyun bağımlısı olarak nitelendirilmesi için

kişinin Dünya Sağlık Örgütü tarafından belirlenen 3 kriteri karşılıyor olması gerekmektedir. Bunlardan birincisi oyun birey için öncelikli duruma geçmiş olması gerekmektedir. Ailesi, okulu, işi gibi birçok önemli etmenin önüne geçmesi gerekmektedir. İkinci olarak sigara ve alkol bağımlılığında olduğu gibi kendini durduramaması, bırakma kararı almasına rağmen bırakamaması gibi durumları yaşıyor olması, üçüncü olarak ise bireyin ekonomik, sosyal, psikolojik ve fiziksel sonuçlarına rağmen oynamaya devam etmesi gerekmektedir. Dijital oyun oynayan bireylerde bu durumları yaşayan kişiler dijital oyun bağımlısı olarak nitelendirilmektedir. 7-8 milyon e-sporcunun 2 bini lisans sahibidir. Gençlik ve Spor Bakanlığı'na başvurarak kolayca lisans alınabilmektedir. Bireyler bu lisansı aldıktan sonra kolaylıkla e-sporcu olabilmektedir. E-sporcu olabilmek için bir takımda veya kulüpte yer almak gerekmemektedir. Bireysel olarak lisans alınabilmektedir. Bunun sonucunda e-sporcu oldum diyen gençler günlerinin 8-9 saatini internette oyun oynayarak geçirebilmektedir. Hatta e-sporun okullarda ders olarak okutulması için Millî Eğitim Bakanlığı ile protokol imzalanmıştır. Böylece devlet tarafından gençler dijital oyunlara yönlendirilmekte ve özendirilmektedir. Takımlarda e-sporcu olan gençlerin yüksek miktarlarda para kazanmasından dolayı aileler de yönlendirici olabilmektedir. Bundan dolayı Türkiye'de gençlerin çoğu e-sporcu olmayı tercih etmektedir. E-sporcu olan gençlerin 8-9 saati bilgisayar başında geçmektedir. Bu oyunların içerikleri arasında şiddet içeren çok sayıda oyun bulunmaktadır (URL-39).

E-spor, dijital oyun bağımlılıklarının yanında teknoloji bağımlılığına da neden olmaktadır. Gelişen teknolojilere bağlı olarak oyunların şekil değiştirmesi bireylerin teknolojiye tutsak olma durumunu da arttırmaktadır. Bunun yanında e-spor turnuvaları üzerinden pek çok bahis etkinliği de yapılmaktadır. Bu kumar bağımlılığını da tetiklemektedir.

VIII. DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIĞI

Kumar her dönem teknolojik ilerlemeler ile insan hayatına girmiştir. Shot makineleri, video piyango terminali, telefon üzerinden bahis, sosyal medya sayfaları üzerinden kumar gibi çeşitlendirilerek her dönem çok fazla kişiye ulaşmıştır aynı zamanda oyun bağımlı sayısı artmıştır. Kumarın sürekli olarak yeni bir forma girmesinden dolayı kullanılabilirliği artmıştır. Kumar farklı varyasyonları sebebiyle bir şekilde her kuşakta çocuklara ve gençlere ulaşmayı başarmıştır (Yavuz, 2020).

Teknolojinin gelişmesi oyunların araçları da değişmiştir. Fiziksel oyunların yerini sanal oyunlar almıştır. Oyun oynayan bireyler bir mekâna gitmeden, saat sınırı olmadan diledikleri gibi oyun oynayabilir duruma gelmişlerdir. Yasal ve ahlaki sınırların ötesinde rahat ve özgür bir ortam oluşturulmuştur. Oluşturulan ortam sayesinde bireyler fiziksel ortamlarda olduğu gibi yakalanma korkusu içerisinde değillerdir. Bireyler burada yasal durum hakkında çok bilgi sahibi değillerdir ya da çok umursamamaktadırlar. Bireylerin bağlı buldukları ülkelerde bu tür internet siteleri yasaklanmış olsa dahi VPN, DNS vb. gibi ayarları değiştirerek bu sitelere giriş yapabilmektedir (Kaya ve Kılıç, 2021). Özellikle pandemi döneminde insanların evde kaldıkları süreçte zaman geçirmek veya kolay para kazanmak için seçtiği yöntemlerden birisi dijital kumar olmuştur. Bireyler çevrim içi kumar siteleri sayesinde fiziksel olarak bir yerde bulunmadan, sanal kartlar ile çeşitli oyunlar oynayarak kendilerini güvende hissettiklerini düşünerek dijital kumar oynamışlardır. Özellikle dijital kumar gençler tarafından tercih edilmektedir.

Dijital kumar bağımlılığının madde bağımlılığına göre daha az fiziksel belirtisi bulunmaktadır. Fakat çok kısa sürede bireyler dijital kumar bağımlısı olabilmektedir. Bağımlılarda, aile içi ilişkilerinde bozulmalar, arkadaş ilişkilerinin bozulması, eğitimin, işin aksaması gibi sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Dijital kumar ortamlarında kişiler fiziksel olarak buldukları kumarhanelere göre daha fazla zaman geçirmektedirler. Kumarhaneye 2-3 gün

giden bireyin bağımlılığı çevresindeki insanlar tarafından kolaylıkla anlaşılabilir. Sanal kumar oynayanların ise bağımlılıkları çevredekiler tarafından hemen fark edilememektedir. Birey oyunu istediği yer de istediği saatte oynayabilmektedir. Sadece bilgisayar ile değil telefon ile de rahatlıkla dijital kumar ortamlarında bulunabilmektedir. Oyun oynanılan bahis sitesi tarafından bireye ilk oyunda kazandırılmaktadır ve bireyde daha çok kazanabileceği algısı oluşturulmaktadır. Böylece daha fazla oynama içgüdüğü oluşturulmaktadır. Kişi daha fazla oynamak istemektedir. Kaybetmek dahi kişiyi oyundan uzaklaştırmamakta tam tersi kişinin daha fazla oynaması için etmen olmaktadır. Kullanılan paranın elektronik para olmasından dolayı oynayan kişi kullandığı paranın gerçek olduğunu unutmakta ve daha çok harcamaktadır. Evinde veya güvenli bir ortamda oyun oynayan birey daha fazla kumar oynama isteğinde bulunmaktadır (Yeşilay Dergisi, 2017: 20-23). Sanal kumar oynayan kişiler 1-2 dakika içerisinde oynadıklarını oyunlarını sonuçlarını aldıklarında daha fazla bağımlı olabilmektedir. Sonucun hızlı alınmasından dolayı bireyde hazzı yol açan dijital kumar özellikle üniversite öğrencileri ve yüksek eğitilmiş kişilerde kendine güveni arttırmaktadır (URL- 40).

Kumarın dijital ortamlardan oynanmasının en büyük sebepleri arasında yer ve zaman açısından sorun teşkil etmemesidir. Bunun yanında kişiler rahatlıkla kimliklerini gizleyebilmektedir. İnternet sayesinde bireyler farklı ülkelerde yer alan sanal kumarhanelerde oyun oynayabilmektedir. 18 yaşından küçük olanlar son zamanlarda dijital kumar ortamlarında ebeveynlerinin kredi kartlarını kullanarak kumar oynamaktadırlar. Kuss ve Griffiths internette kumar oynamayı etkileyen 3 faktörden bahsetmiştir. Bunlar; bireysel özellikler, durumsal özellikler ve yapısal özelliklerdir. Bu faktörlerin içerisinde kendileri içerisinde de bazı unsurlar bulunmaktadır. Bireysel özelliklerin içerisinde; motivasyon, bireysel tutumlar ve sosyodemografik durumlar bulunmaktadır. Durumsal özelliklerin sosyal ve fiziksel çevre tarafından oluştuğunu ve yapısal özelliklerin ise; internet, kumar çeşitleri ve davranışlardan oluştuğunu söylemiştir (Yavuz, 2020).

IX. BAĞIMLILIKLA MÜCADELE

Türkiye bağımlılıkla mücadele konusunda önemli adımlar atan ülkelerden birisidir. Birçok bağımlılıkla mücadele programı bulunmaktadır. Bu konularla ilgili en önemli çalışmaları Türkiye Yeşilay Cemiyeti yapmaktadır. Türkiye Yeşilay Cemiyeti, Birinci Dünya Savaşı yıllarında işgal güçlerinin Türk gençleri arasında alkol ve uyuşturucuyu yaygınlaştırarak mücadele ruhunun önüne geçmeyi hedeflemesinin farkına varılması ile dönemin Şeyhülislam'ı İbrahim Haydarizade'nin himayesinde, Dr. Mazhar Osman ve arkadaşları tarafından Sultan Vahdeddin'in izniyle 5 Mart 1920 tarihinde İstanbul'da "Hilal-i Ahdar" ismiyle kurulmuştur. Daha sonra bu isim "Yeşil Hilal" ve son olarak "Yeşilay" olarak değiştirilmiştir. 1934 tarihinde ise Cumhurbaşkanı Mustafa Kemal Atatürk ve Başbakan İsmet İnönü'nün Bakanlar kurulu kararı ile Yeşilay'a "*Kamu Yararına Çalışan Dernek Statüsü*" verilmiştir. Yeşilay kurulduğu günden beri alkol, uyuşturucu, sigara, kumar ve teknoloji gibi bağımlılıklar ile mücadelesine devam etmektedir (URL-41). Bağımlılıklarla mücadele Cumhurbaşkanlığı bünyesinde yer alan Bağımlılıklarla Mücadele Yüksek Kurulu (BMYK) bulunmaktadır. Yüksek kurul Cumhurbaşkanı Yardımcısı başkanlığında 11 bakandan oluşmaktadır. Kurul içerisinde yer alan bakanlar; Adalet, Aile ve Sosyal Hizmetler, Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği, Gençlik ve Spor; Hazine ve Maliye, İçişleri, Milli Eğitim, Sağlık, Tarım ve Orman, Ticaret, Ulaştırma ve Altyapı Bakanları bulunmaktadır.

Bağımlılıklarla Mücadele Yüksek Kurulu'na bağlı olarak Bağımlılıklarla Mücadele Kurulu (BMK) bulunmaktadır. Kurulun başkanlığını Sağlık Bakanlığı Bakan Yardımcısı yürütmektedir. Kurul içerisinde 11 Bakan Yardımcısı yer almaktadır. Bunlar; Adalet, Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler, Çevre ve Şehircilik, Gençlik ve Spor, Hazine ve Maliye, İçişleri, Milli Eğitim, Sağlık, Tarım ve Orman, Ticaret, Ulaştırma ve Altyapı Bakan Yardımcılarıdır. Ayriyeten kurul içerisinde Sağlık Bakanlığı Halk Sağlığı Genel Müdürü, BMYK Başkanı Danışmanı, Türkiye Yeşilay Cemiyeti Genel Müdürü, Diyanet İşleri Başkan

Yardımcısı, Adli Tıp Kurumu Başkanvekili, Mali Suçları Araştırma Kurulu Başkanı, RTÜK Başkan Yardımcısı, Cumhurbaşkanlığı İletişim Başkan Yardımcısı, TÜİK Başkan Yardımcısı ve Yükseköğretim Kurulu Başkanvekili bulunmaktadır.

BMK, bağımlılık ile ilgili mücadele çalışmalarını BMKY'ya sunmaktadır. Bunların yanında kendi kurum kuruluşlarında bağımlılıklarla ilgili organizasyon oluşturmak, BMKY'da alınan kararları uygulamakla sorumludur.

BMKY içerisinde, Bağımlılıkla Mücadele Teknik Kurulu (BMTK) ve Bağımlılıkla Mücadele İl/İlçe Koordinasyon Kurulları (BMİKK) gibi alt kurullar bulunmaktadır.

X.GENÇLERİN DİJİTAL KUMAR BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ AMAÇLI ARAŞTIRMA

A. Araştırmanın Amacı

Çağımızın en büyük problemlerinden birisi dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığı günden güne çok ciddi bir sorun haline gelmektedir. Oyun bağımlılığına bağlı olarak kumar oyunları da dijitale taşındığı görülmektedir. Özellikle son yıllarda 18-28 yaş aralığındaki gençlerin internet aracılığı ile bahis oyunlarına katıldığı ve sanal kartları kullanarak kumar oynadıkları görülmektedir.

Özellikle yeni medya araçlarının gelişmesi ile oyunun aracıda değişti. Fiziksel olarak oynanan oyunlar dijitale taşındı ve sınırsız özellikler kazandı, bu sınırsız özellikler içinde mekân ve zaman kavramı ortadan kalktı. Kullanıcılar her an her dakika kısıtlama olmadan oyun oynayabilir hale geldiler. Sanal para kavramında yeni medya araçlarının içinde yer almasıyla kullanıcılar kendilerine daha güvenli bir alan oluşturduklarını düşünerek oyunlar içerisinde daha rahat para harcamaya ve zaman geçirmeye başladılar. Bu araştırma ile 18-28 yaş arasındaki gençlerin sanal kumara nasıl başladıkları, sanal kumara başlayanların sosyodemografik yapılarının bağımlılıklar üstüne etkisi, teknoloji bağımlılığının dijital kumar bağımlılığı üzerindeki etkisi gibi durumlar incelenmiştir. Çalışmada İnternet kumar bağımlılığı ve Teknoloji kumar bağımlılıkları ölçeklendirmelerinden yararlanılarak gençleri dijital kumara ve teknoloji bağımlılığına yönlendiren sebepler ortaya çıkarılmış ve alınacak önlemlerin belirlenmesi amaçlanmıştır.

B. Araştırmanın Önemi

Yeni medya kapsamında bağımlılık ve gençlerin dijital kumar bağımlılıkları araştırması ile iletişim tarihinin en önemli unsurlarından birisi olan yeni medyanın avantajlı durumları kadar dezavantajlı durumları ortaya çıkarılmış ve

günümüz hastalıklarının birçoğunun sebebinin yeni medya araçları olduğu ortaya konmuştur. Yapılan çalışmada bağımlılığa neden olan yeni medya araçlarının fiziksel ortamları nasıl sanal ortamlara taşıdığı ve sanal ortamlarda hukuka ve etiğe uygun olmayan durumların nasıl gençlerin üzerinde etki bıraktığı ortaya konulmuştur. Teknoloji bağımlılığı ve dijital kumar bağımlılıklarının birbirine etkisi olup olmadığı ortaya konmuştur. Araştırmanın daha önce sanal kumar oynamış veya halen oynamaya devam eden 18-28 yaş arasındaki gençler arasında yapılmasından dolayı dijital kumar bağımlılıklarının günümüzde nasıl yaygınlaştığı ortaya konmuştur. Günümüzde sanal kumarın hayatların içine nasıl empoze edildiği de araştırmanın çalışma alanlarından birisi olmuştur.

C. Araştırmanın Hipotezleri

H1 Gençlerin dijital kumar bağımlılığı yeni medya ile artış göstermeye başladı.

H2 Yeni bir para harcama modeline ihtiyaç duyuldu. Özellikle sanal para ve sanal kartların çıkması ile dijital kumara olan talep daha çok arttı.

H3 Kumar fiziksel bir oyundan çıkıp sanal bir oyun haline gelmiştir.

H4 Sosyal medya siteleri dijital kumarın araçlarından birisi haline gelmiştir.

H5 Kumar siteleri devlet tarafından yasaklansa dahi VPN gibi giriş teknikleri ile sitelere erişim sağlanmaktadır.

H7 Devlet tarafından izin verilen sanal bahis siteleri kolay erişimden dolayı gençler tarafından tercih edilmektedir. Bu erişim kolaylığı bağımlılığı tetiklemektedir.

H8 Dijital oyun bağımlılığı kumar bağımlılığına yol açmaktadır.

H9 Özellikle son yıllarda 18 yaşından küçük gençlerin internet aracılığı ile bahis oyunlarına katıldığı ve ebeveynlerinin kredi kartlarını kullanarak kumar oynadıkları görülmektedir.

H10 Sanal para kavramında yeni medya araçlarının içinde yer almasıyla kullanıcılar kendilerine daha güvenli bir alan oluşturduklarını düşünerek oyunlar içerisinde daha rahat para harcamaya ve zaman geçirmeye başladılar.

H11 Türk Ceza Kanunu, 5326 sayılı Kabahatler Kanunu'nun 34. maddesine göre kumar yasak olmasına rağmen bu kumar bağımlıları üzerinde caydırıcı ve etik bir yeterlilik sağlamamaktadır.

H12 Sanal reklamlardan ve yeni medya teknolojilerden yararlanarak sanal kumar reklamları etik ve hukuki olmamasına rağmen hayatın içerisinde yer almaya başlamıştır.

D. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada karma yöntem deseni kullanılmıştır. Veri toplama yöntemi olarak anket yapılmıştır. Anketle birlikte araştırma içerisinde literatür tarama ve söylem analizi yapılmıştır.

Çalışmada Amaçlı (kasti) Örnekleme Yöntemi kullanılmıştır. Araştırma %95 güven aralığı, %5 hata payı ile tamamlanmıştır. Çalışmaya 18-28 yaş aralığında 101 genç birey katılmıştır. Çalışmaya katılanlar daha önce sanal kumar oynamış kişilerden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan herkesin verileri araştırmada kullanılmıştır.

E. Veri Toplama Araçları

Araştırma 18-28 yaş arasındaki daha önce sanal kumar oynamış veya oynamaya devam eden gençler arasında yapılmıştır. Görüşmelerde “evet oynadım” cevabı veren gençlere Google Form üzerinden hazırlanan anket ve ölçek soruları gönderilmiştir.

Araştırma yapılan bireylerden sosyodemografik bilgileri alınmıştır. Kişilerden özel bilgi alınmamıştır. Kişisel Verilerin Korunması Kanunu'na uygun olarak cevaplar gizli tutulmuştur.

Çalışmada Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ) ve İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği (İKBÖ)'nden yararlanılmıştır.

F. Verilerin Analizi

Araştırmadaki veriler SPSS 25.0 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Kolmogorov Smirnov testi ile verilerin dağılımının normal dağılıp

dağılmadığına bakılmıştır. Çalışma verileri değerlendirilirken tanımlayıcı istatistiksel metotları (Ortalama, Standart sapma, frekans, oran) kullanılmıştır. Parametrik dağılım gösteren iki grup karşılaştırması için Independent t testi, ikiden fazla grup karşılaştırılması için One Way Anova Testi analiz yöntemlerinden ve Pearson korelasyon analizinden yararlanılmıştır ve anlamlılık bütün değerler için; $p < 0,05$ düzeylerinde değerlendirilmiştir.

1. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ)

DAVRANIŞLAR	SIKLIK				
	Hiçbir zaman	Nadiren	Orta sıklıkta	Çok sık	Her zaman
Sosyal Ağ Kullanma					
1.Sosyal ağlarda olmadığım zamanlarda, en son bağlandığımda yaptıklarımı düşünüyorum.					
2.Daha önemli işlerim olmasına rağmen sosyal ağlarda geçirdiğim süreyi arttırmak istiyorum.					
3.Sosyal ağlarda harcadığım zamanı azaltmaya yönelik çabalarım başarısızlıkla sonuçlanıyor.					
4.Sosyal ağlarda zaman harcarken dikkatimin dağıtılması beni rahatsız ediyor.					
5.Sosyal ağ hesaplarımı kullanım sürem hakkında çevremdekilere doğru bilgi vermiyorum.					
6.Yaşamımla ilgili olumsuz düşüncelerden kurtulmak için sosyal ağlara bağlanıyorum.					
Anlık Mesajlaşma					
1.Anlık mesajlaşma ortamları dışında iken, sonradan bu ortamlarda yazacaklarımı hayal ediyorum.					
2.Önemli bir işim olmasına rağmen kendimi genellikle mesajlarımı kontrol ederken buluyorum.					
3.Anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanmadığım zamanlarda huzursuz oluyorum.					
4.Anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanırken çok zaman harcıyorum.					
5.Arkadaşlarımla anlık mesajlaşmalarla iletişim kurmayı, onlarla yüz yüze görüşmeye tercih ediyorum.					
6.Yalnızlık hissettiğim anlarda anlık mesajlaşma uygulamalarını kullanıyorum.					
Çevrimiçi Oyun Oynama					
1.Çevrimiçi oyun oynamadığım anlarda, sonraki oyunda uygulayacağım stratejileri planlıyorum.					
2.Çevrimiçi oyun oynarken harcadığım süreyi biraz daha arttırmak istiyorum.					
3.Çevrimiçi oyun oynayabilmek için uykusuz kaldığım geceler oluyor.					
4.Çevrimiçi oyuna bağlanma sorunu yaşadığımda kendimi huzursuz hissediyorum.					
5.Çevrimiçi oyun oynama sürem hakkında çevremdekilere doğru bilgi vermiyorum.					
6.Gerçek hayatta karşılaştığım sorunları unutmak için çevrimiçi oyun oynuyorum.					
Web Siteleri Kullanma					
1.Web sitelerinde gezinmediğim zamanlarda, daha sonra eriştiğimde yapacaklarımı hayal ediyorum.					
2.Web sitelerinden çıkmam gereken anlarda "bir dakika daha" diyerek gezinmeye devam ediyorum.					
3.Geç saatlere kadar web sitelerinde gezindiğim için uykusuz kalıyorum.					
4.Web sitelerinde gezinirken başkaları tarafından rahatsız edildiğimde sinirleniyorum.					
5.Web sitelerinde, planladığım süreden daha fazla süre geziniyorum.					
6.Web sitelerinde gezinmek için derslerimi ihmal ediyorum.					

Şekil 22. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği (TBÖ)

Aydın, F. (2017). *Teknoloji bağımlılığının sınıf ortamında yarattığı sorunlara ilişkin öğrenci görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri

2. İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği (İKBÖ)

	Lütfen aşağıdaki sorularda belirtilen durumları hangi sıklıkta yaşadığınızı belirtiniz. Lütfen her soru için sadece bir seçeneği işaretleyiniz ve hiçbir soruyu boş bırakmayınız.	Her zaman	Sıklıkla	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
1	İnternette kumar/şans oyunu oynamak günlük hayatımın önemli bir parçasıdır.	5	4	3	2	1
2	Para kazanmak için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
3	Keyifli vakit geçirmek için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
4	Yeni insanlarla tanışmak amacıyla internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
5	İnternette kumar/şans oyunu oynamak için tahmin desteği alırım.	5	4	3	2	1
6	Kısa zamanda çok para kazanabilmek için internette kumar/şans oyunu oynarım.	5	4	3	2	1
7	İnternette kumar/şans oyunu oynamak stresimi azaltır.	5	4	3	2	1
8	İnternette kumar/şans oyunu oynarken sanal para kullandığımda para harcamış gibi hissetmem.	5	4	3	2	1
9	İnternette zaman geçirirken kumar/şans oyunu reklamları dikkatimi çeker	5	4	3	2	1
10	İnternette kumar/şans oyunu oynamak için yasal olmayan siteler de tercih edilebilir.	5	4	3	2	1
11	İnternette kumar/şans oyunu oynamamdan dolayı ailem ile sorunlar yaşarım	5	4	3	2	1
12	İnternette kumar/şans oyunu oynayamadığımda kendimi huzursuz ve gergin hissederim.	5	4	3	2	1
13	İnternette kumar/şans oyunu oynamayı kontrol etmekte güçlük çekerim.	5	4	3	2	1
14	İnternette kumar/şans oyunlarını ilk oynamaya başladığımdan daha fazla süre oynuyorum.	5	4	3	2	1
15	Kumar/şans oyunu oynadığımı bilinmesini istemediğim için bayiye gitmek yerine internetten oynarım.	5	4	3	2	1
16	İnternette kumar/şans oyunu oynamamın günlük hayatımı olumsuz etkilediğini düşünüyorum.	5	4	3	2	1
17	İnternette kumar/şans oyunu oynamayı istesem de bırakamam.	5	4	3	2	1
18	İnternette kumar/şans oyunu oynamak daha depresif hissetmeme neden oluyor.	5	4	3	2	1
19	İnternette kumar/şans oyunu oynamak sinirli ve gergin hissettirir.	5	4	3	2	1
20	İnternette kumar/şans oyunu oynamam için gerekirse yalan söyleyebilirim.	5	4	3	2	1
21	İnternette kumar/şans oyunu oynamak bana zarar verse de oynamaya devam ederim.	5	4	3	2	1

Şekil 23. İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği (İKBÖ)

Karaibrahimođlu, A., Kişiođlu, A. N., Çoban, B., Yıldırım, A., & Yılmaz, S. D. (2021). Validity and reliability study of online gambling addiction scale (OGAS). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(3), 186-193.

XI. BULGULAR VE BULGULARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Çizelge 2. Sosyodemografik özelliklere dair tanımlayıcı bulgular

		n	%
Aylık gelir durumu	11.500 TL altı	20	19,8
	11.501-20.000 TL	37	36,6
	20.001-30.000 TL	20	19,8
	30.001 TL ve üzeri	24	23,8
Cinsiyet	Erkek	60	59,4
	Kadın	41	40,6
Yaş	18-20 yaş	7	6,9
	21-23 yaş	10	9,9
	24-28 yaş	84	83,2
Eğitim Durumu	Lise	15	14,9
	Lisans	56	55,4
	Lisansüstü	30	29,7
İnternet kullanım Süresi	1-2 saat	6	5,9
	3-4 saat	27	26,7
	5-6 saat	33	32,7
	7 saat ve üzeri	35	34,7
Çevrim içi oyun için tercih sebebi	Akıllı telefon	63	62,4
	Dizüstü bilgisayar	14	13,9
	Masaüstü bilgisayar	24	23,8
Çevrim içi oyun sitelerinde geçirilen süre	1 saatten az	42	41,6
	1-2 saat	28	27,7
	3-4 saat	16	15,8
	5-6 saat	11	10,9
	7 saat ve daha fazla	4	4,0
Tercih sebebi	Sanal kumar	74	73,3
	Fiziksel kumar	27	26,7
Dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumu	Evet	63	62,4
	Hayır	38	37,6
İnternetin kumar oynama isteğini artırma durumu	Evet	13	12,9
	Hayır	88	87,1
Dijital kumar konusunda destek almayı düşünme	Evet	59	58,4
	Hayır	42	41,6
Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgisi olma	Evet	29	29,0
	Hayır	71	71,0
Dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme	Evet	62	62,0
	Hayır	38	38,0
Dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme	Evet	59	59,0
	Hayır	41	41,0
Yasal bahis sitelerinde oyun oynama	Evet	28	29,8
	Hayır	66	70,2
Dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme	Evet	28	29,5
	Hayır	67	70,5
Sanal kart sizi güvende hissettirme durumu	Evet	54	54,0
	Hayır	46	46,0

Çizelge 2’de arařtırmaya katılan bireylerin aylık gelir durumları, cinsiyetleri, yařları, eđitim durumları gibi kiřileri tanımlayıcı bulgulara yer verilmiřtir.

Arařtırmaya daha önce sanal kumar oynamıř 18 ile 28 yař grubu arasında yer alan 101 birey katılmıřtır. Arařtırmaya katılanların çođunluđu erkekler oluřturmuřtur. Kadınların %40,6’sı da bu arařtırmada yer almıřtır. Arařtırmaya katılan bireylerin çođunluđu 11.500 TL’nin üstünde maař almaktadır. Arařtırmaya katılanların eđitim durumları lise, lisans ve lisansüstüdür.

Arařtırma kapsamında sanal bahis oynayanların internet kullanım süreleri, çevrim içi oyunlarda tercih ettikleri kitle iletişim aracı, çevrim içi oyunlarda geçirdikleri süre gibi sorular sorulmuř ve bireylerin çevrim içi oyun davranıřlarının sanal kumar üzerindeki etkisi irdelenmiřtir.

Arařtırmaya katılan bireylerin 35’i 7 saat ve üzeri internet kullandığını, 33’ü 5-6 saat aralıđında internet kullandığını belirtmiřtir.

Arařtırma daha önce kumar oynayan bireylerden oluřtuđundan dolayı kumar oynayan bireylerin kumarı hangi řekilde tercih ettiđi sorulmuřtur. Arařtırmaya katılan bireylerin yüksek çođunluđu sanal kumarı tercih etmiřtir.

Bađımlılık genelde arkadař tavsiyesi ile oluřmaktadır. Buna bađlı olarak sanal kumar bađımlısı bireylerde oyuna ilk defa arkadař tavsiyesi ile başlamaktadır. Bunun ortaya çıkarılması için daha önce sanal kumar oynamıř kiřilere dijital kumarı başkasına tavsiye edip etmeme durumları sorulmuřtur. Arařtırmaya katılanların yüksek çođunluđu dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumuna evet cevabını vermiřtir.

Çevrim içi oyunlarda en çok akıllı telefonlar tercih edilmiřtir. Çevrim içi oyunlardan geçirilen süre ise deđiřkenlik göstermektedir. Ortalama oyun çevrim için oyun süresi 1 ile 6 saat aralıđındadır.

Çađın en önemli iletişim araçlarından birisi olan internet hayatın vazgeçilmez bir olgusudur. Hayatın bir parçası olan internetin kumar oynama isteđinin artırıp arttırmadıđı sorusuna bireyler hayır cevabını vermiřtir.

Dijital kumar bađımlısı olan bireylerin psikolojik bir destek alma istekleri bulunmaktadır. Bađımlı bireylerin “artık tamam oynamayacađım” demesine

rağmen oyuna devam etmesinin bağımlılık olgularından birisi olduğundan dolayı araştırma yapılan bireylerin çoğunluğu bağımlılık kriterlerinden birini karşıladığı ortaya çıkmıştır.

Dijital kumar oynayan bireyler oyun oynadıkları sitelerin yasal durumu hakkında bilgi sahibi değildir. Oyun oynadıkları sitelerin güvenli olduğunu düşünmektedir.

Yasal bahis sitelerinde oyun oynayanların oranları ise oldukça düşüktür. Yasa dışı kumar sitelerinde oyun fazlalığı ve çeşitlilik nedeniyle kumar bağımlıları yasa dışı siteleri tercih etmektedir.

Sanal bahis sitelerinde sanal kart kullanımı ise kumar oyuncularının güvende olmasını hissettirmektedir.

Çizelge 3. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği sorularına dair tanımlayıcı bulgular

TBÖ	Ort.	Ss.	Min.	Max.
Sosyal Ağ Kullanma	15,18	5,72	,00	30,00
Anlık Mesajlaşma	14,97	5,75	,00	30,00
Çevrim içi Oyun Oynama	14,90	6,72	,00	30,00
Web Sitelerini Kullanma	15,18	6,54	,00	30,00
Toplam	60,23	21,91	,00	114,00
İKBÖ	Ort.	Ss.	Min.	Max.
Motivasyon	22,97	10,15	10,00	50,00
Bağımlılık	12,95	6,86	3,00	29,00
Olumsuz Psikoloji	10,47	5,05	2,00	24,00
Toplam	46,39	20,65	15,00	96,00

Çizelge 3'te Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği'nde kullanılan alt boyutlar; sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma ve web sitelerini kullanımıdır. İnternet Kumar Bağımlılığı'nda kullanılan alt boyutlar ise; motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikolojidir. Çizelge 3'te kullanılan alt boyutların ortalamaları verilmiştir. Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği'nde 4 alt boyutun ortalaması %60.23'dür. İnternet Kumar Bağımlılığı'nın alt boyutu ise %40,49'dur. Teknoloji Bağımlılığı'nın alt boyutlarının ortalamalarına bakıldığında sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, web siteleri kullanımı ortalamalarının birbirine yakın oldukları ortaya konmuştur.

İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği'ne bakıldığında ise bağımlılıkta motivasyonun daha etkili olduğu görülmüştür. Motivasyonu bağımlılık ve olumsuz psikoloji takip etmiştir.

Çizelge 4. Hangi türden internet sayfalarında sürekli gezinirsiniz sorusuna verilen çoklu cevap dağılımı

	n*	%
Çevrim içi film/dizi	62	14,5
Alışveriş	65	15,2
Seyahat	26	6,1
Blog	20	4,7
Arama motoru	42	9,8
Çevrimiçi müzik/video	53	12,4
Arkadaşlık	17	4,0
Haber	43	10,1
Teknoloji	38	8,9
Güzellik	30	7,0
Finans	18	4,2
Erotik	11	2,6
Spor	1	0,2
Oyun	1	0,2
Toplam	427	100,0

**çoklu cevap*

Çizelge 4'te hangi türden internet sayfalarında gezinirsiniz sorularına verilen çoklu cevap dağılımına ait tanımlayıcı bulgular verilmiştir.

Dijital kumar bağımlısı bireylerin internet kullanımlarında hangi kategorilere ağırlık verdikleri ortaya konmuştur. Bireylerin çoğunluğu çevrim içi film/dizi ve çevrim içi müzik/video müzik kategorilerini tercih ettiği tespit edilmiştir. Sanal kumar reklamı veren sitelerin reklam vermeyi en çok tercih ettiği siteler ise çevrim içi film, dizi, müzik ve video siteleri olmaktadır. Alışveriş ve haber siteleri de sanal kumar oynayanlar tarafından en çok tercih edilen kategoriler arasında yer almaktadır.

Çizelge 5. Hangi türden çevrim içi oyunları sürekli oynuyorsunuz sorusuna verilen çoklu cevap dağılımı

	n*	%
Aksiyon	92	29,9
Yarış	35	11,4
Spor	34	11,0
Savaş	68	22,1
Simülasyon	28	9,1
Sanal yaşam	21	6,8
Strateji	30	9,7
Toplam	308	100,0

**çoklu cevap*

Çizelge 5’te dijital kumar oynayanların çevrim içi oyun kategorisi eğilimleri ortaya konmuştur. Çevrim içi oyun kategorileri içerisinde en çok tercih edilen oyun kategorisi aksiyon ve savaş oyunları olmuştur. Böylece sanal kumar oynayanların oyun kategorileri içerisinde en riskli olan oyunları oynadıkları belirlenmiştir. En çok tercih edilen diğer oyun kategorileri ise spor ve yarış kategorileridir. Sanal kumar oyuncularının sanal kumar siteleri üzerinden oyun oynadıkları kategoriler sıklıkla spor ve yarış oyunlarıdır. Sanal bahis oyunları dışında oyuncular çevrim içi olarak spor ve yarış oyunları oynamaktadır.

Çizelge 6. Dijital kumardan nasıl haberiniz oldu sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumardan nasıl haberiniz oldu?	n	%
Arkadaşım tavsiye etti	32	31,7
Sosyal medyadan gördüm	43	42,6
İnternet reklamlarından gördüm	26	25,7
Total	101	100,0

Çizelge 6’da dijital kumar oyun oynayanların oyun hakkında nasıl bilgi sahibi oldukları ortaya konmuştur. Kullanıcılara 3 farklı tercih sunulmuştur. Arkadaşım tavsiye etti, sosyal medyadan gördüm ve internet reklamlarından gördüm.

Ankete katılan bireylerin %42,6’sı sanal kumarla sosyal medya aracılığı ile tanıştığını ifade etmiştir. Sanal kumar reklamlarının ve sanal kumar bağlantılı paylaşımların sosyal medya ile nasıl etkili olduğu ortaya konmuştur. Katılımcıların %32’si ise arkadaş tavsiyesi ile sanal kumar ile tanıştığını ifade etmiştir. Sanal kumar bağımlılıklarında sosyal medyanın yanında çevresel etmenlerde çok etkilidir. Özellikle arkadaş tavsiyesi ile ilk defa sanal kumarla tanışan bireyler sanal kumar bağımlısı olmaktadır.

Çizelge 7. Dijital kumar sitesiyle ilk defa kaç yaşında tanıştınız sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumar sitesiyle ilk defa kaç yaşında tanıştınız?	n	%
17 yaş ve altı	20	19,8
18-20 yaş	26	25,7
21-23 yaş	16	15,8
24-28 yaş	39	38,64
Total	101	100,0

Çizelge 7’de dijital kumar oynayan bireylerin ilk defa dijital kumarla tanıştıkları yaş belirlenmiştir. Yapılan çalışmaya 18-28 yaş grubu katılmıştır fakat daha önce dijital kumarla tanışan bireyler için 17 yaş ve altı seçeneği konulmuştur. Çalışmaya katılan 20 kişinin, 17 yaş ve altında dijital kumarla tanıştığı belirlenmiştir. Çalışmaya katılanların 39’u, 24 ve 28 yaş aralığında, 26’sı ise 18 ve 20 yaş aralığında dijital kumarla tanışmıştır.

Çizelge 8. Dijital kumar oynadığınızdan kimlerin haberi var sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumar oynadığınızdan kimlerin haberi var?	n	%
Aile	6	5,9
Arkadaş	47	46,5
Hiç kimse	32	31,7
Sadece oyun oynadıkları	16	15,8
Total	101	100,0

Çizelge 8’de dijital kumar oynayan kişilerin oyun oynadıklarını başkaları ile paylaşıp paylaşmadıkları saptanmıştır. Sanal kumar oyuncularına 4 seçenek sunulmuştur. Bu seçenekler aile, arkadaş, sadece oyun oynadıkları ve hiç kimse olarak belirlenmiştir. Sanal kumar oynayanların çok azı ailesi ile paylaşmaktadır. Oyun oynayanların çoğu bu durumu arkadaşları ile paylaşmaktadır. 101 kişiyle yapılan çalışmada geriye kalan 47 kişi arkadaşıyla, 16 kişi sadece oyun oynadığı kişilerle paylaştığını ifade etmiştir. 32 kişi ise hiç kimseyle paylaşmamaktadır.

Çizelge 9. Dijital kumar sitelerine erişim nasıl sağlıyorsunuz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumar sitelerine erişim nasıl sağlıyorsunuz?	n	%
VPN ile giriş yapıyorum	73	72,3
Başka yöntemler kullanıyorum	11	10,9
Yaşadığım ülkede yasal	17	16,8
Total	101	100,0

Çizelge 9’da yer alan verilerde dijital kumar oynayanların erişimlerini nasıl sağladıkları tespit edilmiştir. Katılımcıların çok büyük çoğunluğu sanal bahis sitelerine erişimi VPN ile sağladıklarını belirtmişlerdir. 11 kişi başka yöntemler

kullanarak erişim sağladığını 17 kişi yaşadığı ülkede sanal bahis sitelerine girişin yasal olduğunu belirtmiştir.

Çizelge 10. Futbol karşılaşmalarında sanal bahis sitelerinin reklamının yapılması dikkatinizi çekiyor mu sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Futbol karşılaşmalarında sanal bahis sitelerinin reklamının yapılması dikkatinizi çekiyor mu?	n	%
Evet	71	70,3
Hayır	30	29,7
Total	101	100,0

Çizelge 10'da futbol karşılaşmaları esnasında yerleştirilen sanal reklamların seyirci üzerindeki etkisi saptanmıştır. Katılımcılara futbol karşılaşmaları esnasında reklam panolarına yerleştirilen sanal bahis sitelerinin maç izlerken dikkatlerini çekip çekmediği sorulmuştur. Katılımcıların %70,3'ü yerleştirilen sanal bahis reklamlarının ilgilerini çektiğini söylemiştir. Katılımcıların çok düşük bir oranı ise dikkatlerini çekmediği söylemiştir. Çıkan bulgulara göre futbol karşılaşmalarının canlı yayınları esnasında sanal reklam teknolojisi kullanılarak yerleştirilen sanal bahis reklamlarının etkili olduğu ortaya çıkmıştır.

Çizelge 11. Dijital kumar sitelerinde ödeme yöntemi olarak neyi seçiyorsunuz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumar sitelerinde ödeme yöntemi olarak neyi seçiyorsunuz?	N	%
Sanal kart	58	57,4
Banka kartı	18	17,8
IBAN	12	11,9
Kredi kartı	13	12,9
Total	101	100,0

Çizelge 11'de dijital kumar sitelerinde oyun oynayanların nasıl ödeme yaptıkları saptanmıştır. Sanal bahis oynayanlara 4 seçenek sunulmuştur. Bu seçenekler; sanal kart, banka kartı, IBAN ve kredi kartı olmuştur. Katılımcıların yarısından çoğu sanal kart seçeneğini işaretlemiştir.

Çizelge 12. Dijital kumar sitelerine girmekten neden vazgeçtiniz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

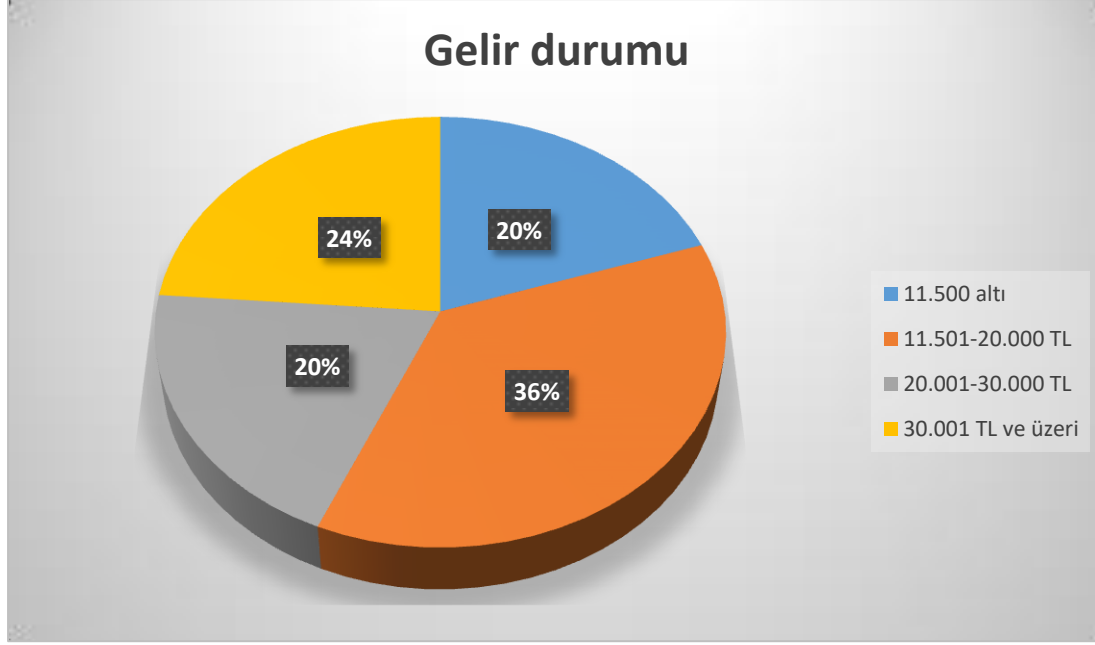
Dijital kumar sitelerine girmekten neden vazgeçtiniz? (Bu soru daha sitelere girip oyun oynamayanlar için)	n	%
Gereksiz olduğunu düşünmeye başladım	47	62,7
Destek aldım	4	5,3
Ekonomik olarak zarar yaşatmaya başladı	24	32,0
Total	75	100,0

Çizelge 12’de artık dijital kumar sitelerine girmeyen kişilerin neden artık dijital kumar sitelerini tercih etmediği ortaya çıkarılmıştır. Dijital kumar sitelerine girmeyi bırakan kişilerin çoğunluğu bu tür sitelerin gereksiz olduğunu düşündüğünü için artık dijital kumar sitelerine girmeyi tercih etmediklerini belirtmişlerdir. Bu soruya cevap veren katılımcıların %32’si ise ekonomik olarak zarar gördüklerini belirtmişlerdir. Çok düşük bir kısmı da destek aldıklarını belirtmişlerdir.

Çizelge 13. Dijital kumar sitelerine girmekten ne zaman vazgeçtiniz sorusuna verilen cevaplara ait tanımlayıcı bulgular

Dijital kumar sitelerine girmekten ne zaman vazgeçtiniz? (Bu soru daha sitelere girip oyun oynamayanlar için)	n	%
18-20 yaş	14	18,6
21-23 yaş	32	42,7
24-28 yaş	29	38,7
Total	75	100,0

Çizelge 13’te dijital kumar sitelerine girmekten vazgeçenlerin hangi yaş aralığında bıraktıkları belirlenmiştir. 21-23 yaş aralığındaki gençlerin dijital kumar sitelerini bırakma eğiliminin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bu soruya yalnızca dijital kumar sitelerine daha önce giren ve artık girmeyi bırakan gençler cevap vermiştir.



Şekil 24. Araştırmaya katılanların gelir durumu grafiği

Çizelge 14. Gelir durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Gelir Durumu	N	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	11.500 altı	20	16,10	6,56	,906	,441
	11.501-20.000 TL	37	14,16	6,06		
	20.001-30.000 TL	20	16,45	5,09		
	30.001 TL ve üzeri	24	14,92	4,88		
Anlık Mesajlaşma	11.500 altı	20	14,95	6,08	1,026	,384
	11.501-20.000 TL	37	14,00	6,61		
	20.001-30.000 TL	20	16,80	5,04		
	30.001 TL ve üzeri	24	14,96	4,41		
Çevrim içi Oyun Oynama	11.500 altı	20	12,60	6,16	1,769	,158
	11.501-20.000 TL	37	15,24	7,35		
	20.001-30.000 TL	20	17,30	5,69		
	30.001 TL ve üzeri	24	14,29	6,59		
Web Sitelerini Kullanma	11.500 altı	20	14,75	6,88	,939	,425
	11.501-20.000 TL	37	14,32	6,82		
	20.001-30.000 TL	20	17,30	5,62		
	30.001 TL ve üzeri	24	15,08	6,55		
Toplam	11.500 altı	20	58,40	22,10	1,030	,383
	11.501-20.000 TL	37	57,73	25,10		
	20.001-30.000 TL	20	67,85	18,91		
	30.001 TL ve üzeri	24	59,25	18,39		

*one way anova

Çizelge 14'te Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak gelir durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma,

çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testine göre çalışmaya katılan bireylerin gelir durumlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği alt boyutu puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmadığı belirlenmiştir. ($p>0,05$).

Çalışmaya katılan katılımcıların gelir durumları 11.500 ile 30.001 TL'dir. Katılımcıların gelir durumları bireylerin, sosyal ağ kullanımlarını, anlık mesajlaşmalarını, çevrim içi oyun oynamalarını ve web siteleri kullanımlarını etkilememektedir.

Çizelge 15. Gelir durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

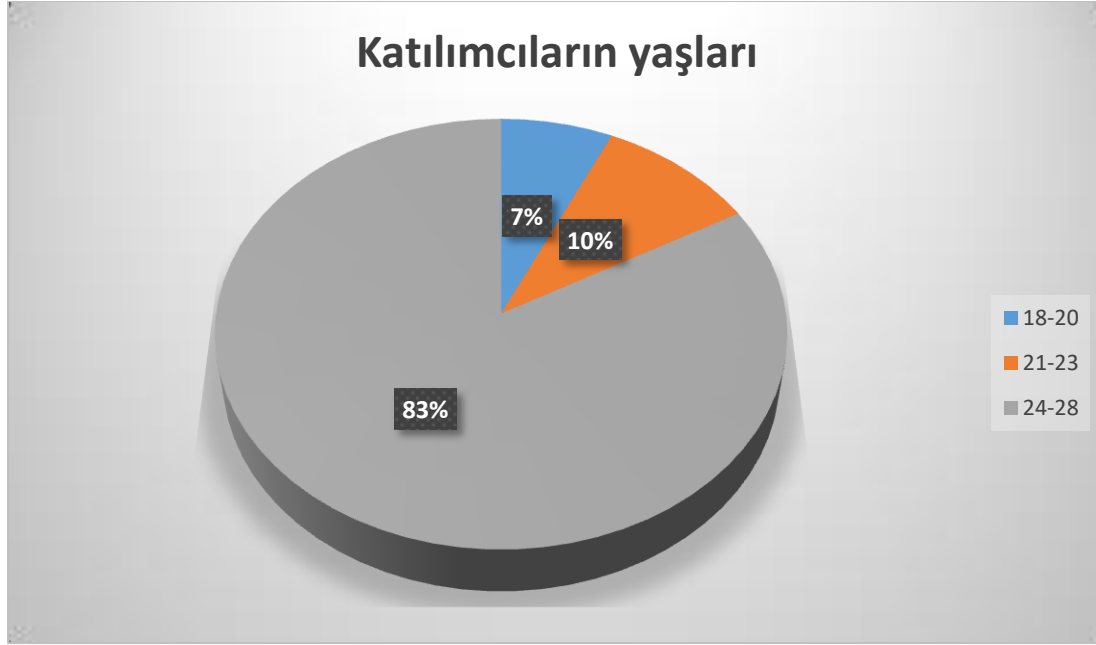
İKBÖ	Gelir Durumu	N	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	11.500 altı	20	21,90	11,61	1,782	,156
	11.501-20.000 TL	37	24,35	10,93		
	20.001-30.000 TL	20	25,70	9,39		
	30.001 TL ve üzeri	24	19,46	7,32		
Bağımlılık	11.500 altı	20	12,55	6,97	2,857	,041
	11.501-20.000 TL	37	12,73	6,94		
	20.001-30.000 TL	20	16,50	7,04		
	30.001 TL ve üzeri	24	10,67	5,62		
Olumsuz Psikoloji	11.500 altı	20	9,35	5,06	4,338	,007
	11.501-20.000 TL	37	9,95	4,32		
	20.001-30.000 TL	20	13,90	5,77		
	30.001 TL ve üzeri	24	9,33	4,46		
Toplam	11.500 altı	20	43,80	22,50	2,612	,056
	11.501-20.000 TL	37	47,03	20,96		
	20.001-30.000 TL	20	56,10	21,13		
	30.001 TL ve üzeri	24	39,46	15,54		

*one way anova

Çizelge 15'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin gelir durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur.

One way anova testi yapılarak ortaya konulan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği'nde yer alan bağımlılık ve olumsuz psikoloji alt boyutu puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

11.500 ile 30.001 TL aralığında gelir durumları belirlenen bireyler arasında yapılan çalışmada gelir durumunun internet kumar bağımlılığında motivasyonu etkilemediği ortaya konmuştur fakat bağımlılık ve olumsuz psikoloji alt boyutlarının internet kumar bağımlılığı üzerinde etkili olduğu ortaya çıkarılmıştır.



Şekil 25. Araştırmaya katılanların yaşları

Çizelge 16. Yaşın Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	18-20 yaş	7	20,14	5,81	3,715	,078
	21-23 yaş	10	12,80	4,16		
	24-28 yaş	84	15,05	5,68		
Anlık Mesajlaşma	18-20 yaş	7	18,57	6,32	1,533	,221
	21-23 yaş	10	14,20	5,81		
	24-28 yaş	84	14,76	5,67		
Çevrim içi Oyun Oynama	18-20 yaş	7	16,43	7,46	,428	,653
	21-23 yaş	10	13,40	5,42		
	24-28 yaş	84	14,95	6,84		
Web Sitelerini Kullanma	18-20 yaş	7	18,14	8,03	,807	,449
	21-23 yaş	10	15,50	4,79		
	24-28 yaş	84	14,89	6,60		
Toplam	18-20 yaş	7	73,29	21,78	1,480	,233
	21-23 yaş	10	55,90	14,99		
	24-28 yaş	84	59,65	22,43		

*one way anova

Çizelge 16'da Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak yaşın teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin yaşlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği alt boyutu puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

18 ile 28 yaş grubu arasında yapılmış olan bu çalışmaya göre yaş durumunun teknoloji bağımlılığını etkilemediği tespit edilmiştir.

Çizelge 17. Yaşın İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Yaş	n	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	18-20 yaş	7	24,14	10,76	,104	,901
	21-23 yaş	10	23,90	11,29		
	24-28 yaş	84	22,76	10,09		
Bağımlılık	18-20 yaş	7	14,00	8,10	,095	,909
	21-23 yaş	10	12,60	7,49		
	24-28 yaş	84	12,90	6,77		
Olumsuz Psikoloji	18-20 yaş	7	11,00	5,83	,942	,393
	21-23 yaş	10	8,40	4,40		
	24-28 yaş	84	10,67	5,06		
Toplam	18-20 yaş	7	49,14	23,74	,087	,917
	21-23 yaş	10	44,90	22,28		
	24-28 yaş	84	46,33	20,46		

*one way anova

Çizelge 17’de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin yaş durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur.

One way anova testi yapılarak ortaya konulan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin yaşlarının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği alt boyutu puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

18 ile 28 yaş grubu arasında yapılmış olan bu çalışmaya göre yaş durumunun internet kumar bağımlılığını etkilemediği tespit edilmiştir.



Şekil 26. Araştırmaya katılanların eğitim durumları

Çizelge 18. Eğitim durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Lise	15	19,93	5,23	6,904	,002
	Lisans	56	14,54	5,51		
	Lisansüstü	30	14,00	5,29		
Anlık Mesajlaşma	Lise	15	20,13	5,79	8,708	,000
	Lisans	56	14,50	5,72		
	Lisansüstü	30	13,27	4,31		
Çevrim içi Oyun Oynama	Lise	15	20,80	7,25	8,002	,001
	Lisans	56	14,23	6,49		
	Lisansüstü	30	13,20	5,35		
Web Sitelerini Kullanma	Lise	15	21,00	4,39	8,285	,000
	Lisans	56	14,54	6,70		
	Lisansüstü	30	13,47	5,64		
Toplam	Lise	15	81,87	17,94	10,600	,000
	Lisans	56	57,80	21,61		
	Lisansüstü	30	53,93	17,90		

*one way anova

Çizelge 18’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak eğitim durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin eğitim durumlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama, web sitelerini kullanma alt boyutu puanları

ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

Bireylerin eğitim durumları teknoloji bağımlılıkları da etkilemektedir. Eğitim durumu fark etmeksizin teknoloji bağımlısı olunabilmektedir. Lise, lisans ve lisansüstü eğitim alanlar arasında lise öğrencilerinin teknoloji bağımlılığına eğilimli oldukları tespit edilmiştir.

Çizelge 19. Eğitim durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Eğitim Durumu	n	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	Lise	15	33,20	11,58	10,858	,000
	Lisans	56	21,59	9,09		
	Lisansüstü	30	20,43	8,34		
Bağımlılık	Lise	15	18,93	7,31	7,669	,001
	Lisans	56	12,11	6,28		
	Lisansüstü	30	11,53	6,30		
Olumsuz Psikoloji	Lise	15	14,33	4,12	5,654	,005
	Lisans	56	9,82	4,95		
	Lisansüstü	30	9,73	4,91		
Toplam	Lise	15	66,47	21,07	9,898	,000
	Lisans	56	43,52	18,95		
	Lisansüstü	30	41,70	18,11		

*one way anova

Çizelge 19’da İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin eğitim durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, Çalışmaya katılan bireylerin eğitim durumlarının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

Lise, lisans ve lisansüstü eğitim gören bireylerin hepsi internet kumar bağımlısı olabilmektedir. Lise öğrencilerinin internet kumar bağımlılığını daha eğilimli oldukları tesbit edilmiştir.

İnternet Kumar Bağımlılığı’nın alt ölçekleri olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji gibi etmenler lise öğrencilerinde daha belirgindir.



Şekil 27. Araştırmaya katılanların günlük internet kullanım süreleri

Çizelge 20. Günlük internet kullanım süresinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Günlük İnternet Kullanımı	n	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	1-2 saat	6	11,83	7,78	4,127	,008
	3-4 saat	27	12,63	4,32		
	5-6 saat	33	16,91	5,68		
	7 saat ve üzeri	35	16,09	5,64		
Anlık Mesajlaşma	1-2 saat	6	12,17	7,14	1,809	,041
	3-4 saat	27	13,37	4,42		
	5-6 saat	33	15,55	5,81		
	7 saat ve üzeri	35	16,14	6,16		
Çevrim içi Oyun Oynama	1-2 saat	6	14,00	8,49	3,104	,030
	3-4 saat	27	12,04	5,51		
	5-6 saat	33	17,15	7,33		
	7 saat ve üzeri	35	15,14	6,06		
Web Sitelerini Kullanma	1-2 saat	6	14,50	8,62	4,012	,010
	3-4 saat	27	11,78	5,12		
	5-6 saat	33	17,18	6,13		
	7 saat ve üzeri	35	16,03	6,76		
Toplam	1-2 saat	6	52,50	29,40	3,807	,013
	3-4 saat	27	49,81	16,22		
	5-6 saat	33	66,79	22,82		
	7 saat ve üzeri	35	63,40	21,10		

*one way anova

Çizelge 20’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak internet kullanım süresinin teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin günlük internet kullanımı süresinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ

kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama, web sitelerini kullanma alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

Yapılan çalışmada sosyal ağ kullanımının, anlık mesajlaşmanın, çevrim içi oyun oynamanın ve web sitelerini kullanmanın sürelerinin teknoloji bağımlılığını etkisi ortaya konmuştur. Çalışmaya katılan bireylerin çoğunluğu 5 saatin üzerinde sosyal ağ, anlık mesajlaşma uygulamaları kullanmaktadır ve 5 saatin üzerinde çevrim içi oyun oynayarak web sitelerini kullanmaktadır. Buna göre sanal bahis oynayanlar aynı zamanda teknoloji bağımlısı olabilmektedir.

Çizelge 21. Günlük internet kullanımının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Günlük İnternet Kullanımı	n	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	1-2 saat	6	23,83	8,21	1,582	,199
	3-4 saat	27	20,52	8,56		
	5-6 saat	33	25,88	10,42		
	7 saat ve üzeri	35	21,97	11,00		
Bağımlılık	1-2 saat	6	15,00	7,38	2,684	,051
	3-4 saat	27	10,81	5,34		
	5-6 saat	33	15,30	7,51		
	7 saat ve üzeri	35	12,03	6,71		
Olumsuz Psikoloji	1-2 saat	6	12,50	5,86	2,056	,111
	3-4 saat	27	10,00	4,81		
	5-6 saat	33	11,85	4,68		
	7 saat ve üzeri	35	9,17	5,21		
Toplam	1-2 saat	6	51,33	20,52	2,146	,099
	3-4 saat	27	41,33	17,48		
	5-6 saat	33	53,03	21,07		
	7 saat ve üzeri	35	43,17	21,52		

*one way anova

Çizelge 21’de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin günlük internet kullanımlarının internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur. One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin günlük internet kullanımı süresinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği alt boyutu puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Daha önce sanal bahis oynamış ya da oynamaya devam eden bireyler arasında yapılan çalışmada günlük internet kullanımının internet kumar bağımlılığına bir etki etmedi ortaya konmuştur.



Şekil 28. Araştırmaya katılanların çevrim içi oyunlarda geçirdikleri süre

Çizelge 22. Çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen zamanın Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Çevrim içi Oyun Sürelerinde Geçirilen Süre	n	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	1 saatten az	42	12,74	4,66	9,279	,000
	1-2 saat	28	14,82	5,53		
	3-4 saat	16	16,06	4,23		
	5-6 saat	11	21,91	5,74		
	7 saat ve daha fazla	4	21,25	3,86		
Anlık Mesajlaşma	1 saatten az	42	13,29	5,18	3,436	,011
	1-2 saat	28	14,25	5,67		
	3-4 saat	16	17,63	6,13		
	5-6 saat	11	18,73	5,59		
	7 saat ve daha fazla	4	16,75	4,11		
Çevrim içi Oyun Oynama	1 saatten az	42	11,38	5,17	9,643	,000
	1-2 saat	28	14,71	6,42		
	3-4 saat	16	19,13	5,08		
	5-6 saat	11	20,64	7,79		
	7 saat ve daha fazla	4	20,50	2,38		
Web Sitelerini Kullanma	1 saatten az	42	12,83	6,06	6,465	,000
	1-2 saat	28	14,36	5,78		
	3-4 saat	16	16,75	6,41		
	5-6 saat	11	21,45	5,87		
	7 saat ve daha fazla	4	22,00	1,41		
Toplam	1 saatten az	42	50,24	18,18	8,833	,000
	1-2 saat	28	58,14	20,51		
	3-4 saat	16	69,56	17,94		
	5-6 saat	11	82,73	22,60		
	7 saat ve daha fazla	4	80,50	9,47		

*one way anova

Çizelge 22’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen sürenin teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin çevrim içi oyun sürülerinde geçirilen sürenin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

Çalışmaya katılanların çevrim içi oyunlardan fazla zaman geçirdiği tespit edilmiştir. Geçirilen zamanın sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama ve web sitelerini kullanma gibi alt başlıkları desteklemektedir. Buna göre çalışmaya katılan bireylerin çevrim içi oyunlarda geçirdikleri süre teknoloji bağımlılıklarını tetiklemektedir. Katılımcıların 5 ve 6 saat aralığında çevrim içi oyun oynadıkları tespit edilmiştir.

Çizelge 23. Çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen zamanın İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Çevrim içi Oyun Sürelerinde Geçirilen Süre	n	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	1 saatten az	42	18,79	8,55	6,264	,000
	1-2 saat	28	22,68	8,70		
	3-4 saat	16	27,00	9,38		
	5-6 saat	11	28,82	11,97		
	7 saat ve daha fazla	4	36,75	11,24		
Bağımlılık	1 saatten az	42	10,02	5,60	6,378	,000
	1-2 saat	28	12,54	6,00		
	3-4 saat	16	16,25	6,76		
	5-6 saat	11	18,09	8,09		
	7 saat ve daha fazla	4	19,25	6,29		
Olumsuz Psikoloji	1 saatten az	42	7,69	3,87	8,481	,000
	1-2 saat	28	11,11	4,56		
	3-4 saat	16	12,94	4,73		
	5-6 saat	11	14,27	5,62		
	7 saat ve daha fazla	4	14,75	4,43		
Toplam	1 saatten az	42	36,50	16,78	7,763	,000
	1-2 saat	28	46,32	17,29		
	3-4 saat	16	56,19	19,02		
	5-6 saat	11	61,18	24,73		
	7 saat ve daha fazla	4	70,75	18,87		

*one way anova

Çizelge 23'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin çevrim içi oyun sürelerinde geçirilen sürenin internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur. One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin günlük internet kullanım süresinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0,05$).

Çevrim içi oyunlarda geçirilen süre internet kumar bağımlılığını etkilemektedir. Çalışmaya katılanların çevrim içi oyunlarda geçirdikleri süreler bakıldığında internet kumar bağımlılığına yatkınlıkları ortaya çıkartılmıştır.



Şekil 29. Araştırmaya katılanların çevrim içi oyun tercihleri

Çizelge 24. Çevrim içi oyun için tercih edilen araçların Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Çevrim içi oyun tercihi	n	Ort.	Ss.	F	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Akıllı telefon	63	15,43	5,86	2,565	,082
	Dizüstü bilgisayar	14	12,14	5,11		
	Masaüstü bilgisayar	24	16,29	5,27		
Anlık Mesajlaşma	Akıllı telefon	63	15,22	6,09	,391	,677
	Dizüstü bilgisayar	14	13,71	6,40		
	Masaüstü bilgisayar	24	15,04	4,43		

Çizelge 24. (devamı) Çevrim içi oyun için tercih edilen araçların Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Çevrim içi oyun tercihi	n	Ort.	Ss.	F	p*
Çevrim içi Oyun Oynama	Akıllı telefon	63	14,16	7,01	3,608	,031
	Dizüstü bilgisayar	14	13,00	6,26		
	Masaüstü bilgisayar	24	17,96	5,30		
Web Sitelerini Kullanma	Akıllı telefon	63	15,06	7,08	1,152	,320
	Dizüstü bilgisayar	14	13,29	6,60		
	Masaüstü bilgisayar	24	16,58	4,73		
Toplam	Akıllı telefon	63	59,87	23,05	10,600	,000
	Dizüstü bilgisayar	14	52,14	22,20		
	Masaüstü bilgisayar	24	65,88	17,44		

*one way anova

Çizelge 24'te Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak çevrim içi oyun için tercih edilen aletlerin teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun için tercih ettikleri aletlerin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0,05$).

Katılımcıların çevrim içi oyun oynamak için genellikle akıllı telefonları tercih etmektedir. Bu tercihleri teknoloji bağımlılık eğilimlerini arttırmıştır.

Çizelge 25. Çevrim içi oyun için tercih edilen araçların İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Çevrimiçi oyun tercihi	n	Ort.	Ss.	F	p*
Motivasyon	Akıllı telefon	63	22,83	11,07	10,858	,000
	Dizüstü bilgisayar	14	23,29	8,60		
	Masaüstü bilgisayar	24	23,17	8,72		
Bağımlılık	Akıllı telefon	63	13,03	7,23	7,669	,001
	Dizüstü bilgisayar	14	11,86	5,89		
	Masaüstü bilgisayar	24	13,38	6,57		
Olumsuz Psikoloji	Akıllı telefon	63	10,29	5,29	5,654	,005
	Dizüstü bilgisayar	14	9,36	3,71		
	Masaüstü bilgisayar	24	11,58	5,04		
Toplam	Akıllı telefon	63	46,14	22,30	9,898	,000
	Dizüstü bilgisayar	14	44,50	16,56		
	Masaüstü bilgisayar	24	48,13	18,81		

*one way anova

Çizelge 25'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin çevrim içi oyun için tercih ettikleri aletlerin internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur.

One way anova testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun için tercih edilen aletlerin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$).

Bireylerin kullandıkları çevrim içi oyun aletleri kişiler üzerinde internet kumar bağımlılığını tetiklediği ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmalarda akıllı telefon kullanımının internet kumar bağımlılığı üzerinde daha etkili olduğu belirlenmiştir.



Şekil 30. Araştırmaya katılanların cinsiyetleri

Çizelge 26. Cinsiyetin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Cinsiyet	n	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Erkek	60	15,53	5,56	,753	,453
	Kadın	41	14,66	5,98		
Anlık Mesajlaşma	Erkek	60	15,43	5,63	,978	,330
	Kadın	41	14,29	5,93		
Çevrimiçi Oyun Oynama	Erkek	60	16,25	6,87	2,504	,054
	Kadın	41	15,93	6,05		
Web Sitelerini Kullanma	Erkek	60	16,13	6,37	1,794	,076
	Kadın	41	13,78	6,62		
Toplam	Erkek	60	63,35	21,95	1,750	,083
	Kadın	41	55,66	21,30		

*student t test

Çizelge 26'da Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak bireylerin cinsiyetinin teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t testi ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin cinsiyetlerinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Yapılan çalışmaya göre bireylerin cinsiyetlerinin teknoloji bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığı ortaya konulmuştur.

Çizelge 27. Cinsiyetin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

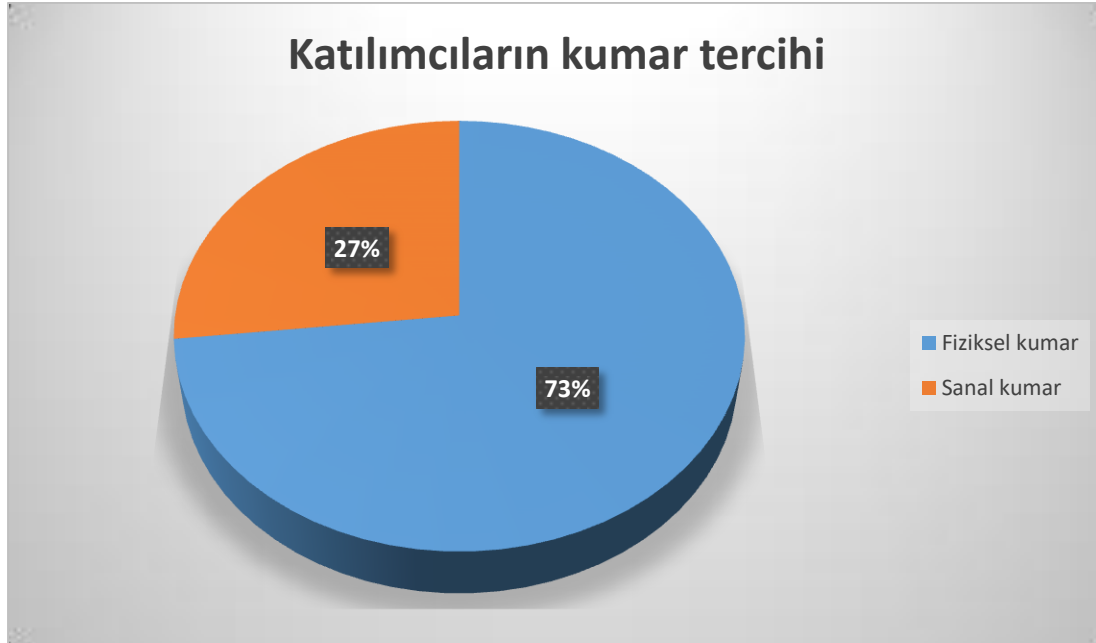
İKBÖ	Cinsiyet	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Erkek	60	24,05	10,24	1,297	,198
	Kadın	41	21,39	9,93		
Bağımlılık	Erkek	60	13,92	7,02	1,729	,087
	Kadın	41	11,54	6,44		
Olumsuz Psikoloji	Erkek	60	11,05	5,18	1,415	,160
	Kadın	41	9,61	4,78		
Toplam	Erkek	60	49,02	20,79	1,560	,122
	Kadın	41	42,54	20,08		

*student t test

Çizelge 27’de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin cinsiyetinin internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya konmuştur.

Student t test ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin cinsiyetlerinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Yapılan çalışmada cinsiyetin, internet kumar bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığı ortaya çıkarılmıştır.



Şekil 31. Araştırmaya katılanların kumar tercihleri

Çizelge 28. Tercih sebebinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Tercih Sebebi	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ	Sanal kumar	74	15,7	5,73	1,658	,100
Kullanma	Fiziksel kumar	27	13,6	5,47		
Anlık	Sanal kumar	74	15,3	5,39	1,103	,273
Mesajlaşma	Fiziksel kumar	27	13,9	6,64		
Çevrimiçi Oyun	Sanal kumar	74	15,3	6,87	1,218	,226
Oynama	Fiziksel kumar	27	13,5	6,21		
Web Sitelerini	Sanal kumar	74	15,9	6,57	1,980	,060
Kullanma	Fiziksel kumar	27	13,0	6,10		
Toplam	Sanal kumar	74	62,4	21,5	1,689	,094
	Fiziksel kumar	27	54,1	22,2		

*student t test

Çizelge 28’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak bireylerin kumar tercihlerinin sanal mı yok fiziksel mi olduğu ortaya çıkarılmış ve buna göre teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun oynarken tercih sebeplerinin Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Yapılan çalışmadan bireylerin 74’ü sanal kumarı tercih etmiş 27’si ise fiziksel kumarı tercih etmiştir. Bu kriterlerin teknoloji bağımlılığında bir etmen olmadığı ortaya konmuştur.

Çizelge 29. Tercih sebebinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

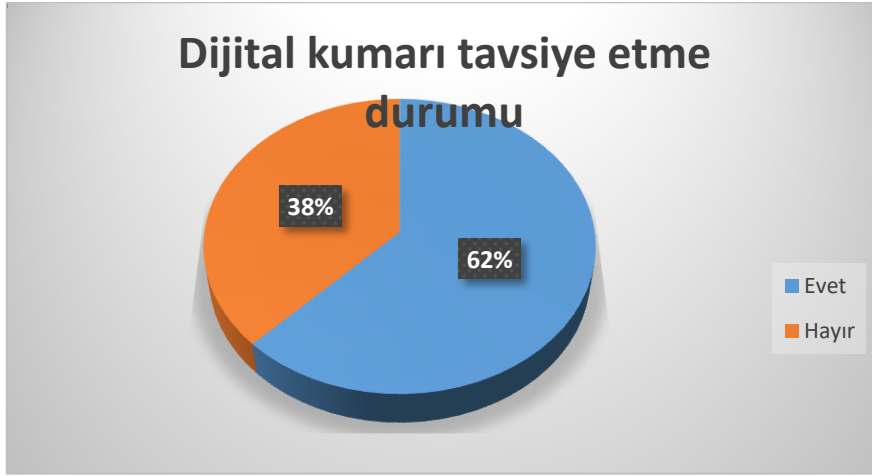
İKBÖ	Tercih Sebebi	N	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Sanal kumar	74	23,4	9,93	,822	,413
	Fiziksel kumar	27	21,5	10,7		
Bağımlılık	Sanal kumar	74	13,1	6,86	,381	,704
	Fiziksel kumar	27	12,5	6,96		
Olumsuz Psikoloji	Sanal kumar	74	11,0	5,09	1,827	,071
	Fiziksel kumar	27	8,94	4,64		
Toplam	Sanal kumar	74	47,5	20,4	,973	,333
	Fiziksel kumar	27	43,0	21,1		

*student t test

Çizelge 29’da İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin kumar tercihlerinin sanal mı yok fiziksel mi olduğu ortaya çıkarılmış tercih sebeplerinin internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin çevrimiçi oyun oynarken tercih sebeplerinin İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Yapılan çalışmaya göre sanal kumar veya fiziksel kumar tercihlerinin internet kumar bağımlılığı üzerinde bir etmen değildir.



Şekil 32. Araştırmaya katılanların dijital kumarı tavsiye etme durumları

Çizelge 30. Dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Dijital Kumarı Başkasına Tavsiye Etme	n	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	63	16,21	6,06	2,380	,019
	Hayır	38	13,47	4,70		
Anlık Mesajlaşma	Evet	63	17,46	5,85	1,104	,009
	Hayır	38	14,16	5,57		
Çevrimiçi Oyun Oynama	Evet	63	16,27	7,28	2,719	,008
	Hayır	38	12,63	4,96		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	63	16,51	6,95	2,711	,008
	Hayır	38	12,97	5,19		
Toplam	Evet	63	64,44	23,63	2,558	,012
	Hayır	38	53,24	16,79		

*student t test

Çizelge 30'da Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak bireylerin oynadıkları oyunları başkalarına tavsiye etme durumlarının teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile yapılan çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0,05$). Bu sonuca göre dijital kumarı başkasına tavsiye edenlerde teknoloji bağımlılığı alt boyutu puanları daha fazladır.

Ölçümler arasındaki istatistiksel farklar, farklı teknoloji kullanım alışkanlıklarının dijital kumarı başkalarına tavsiye etme eğilimleri üzerinde etkili olduğu ortaya konulmuştur.

Çizelge 31. Dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Dijital Kumarı Başkasına Tavsiye Etme	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	63	25,37	10,30	3,189	,002
	Hayır	38	19,00	8,66		
Bağımlılık	Evet	63	14,30	6,74	2,622	,010
	Hayır	38	10,71	6,54		
Olumsuz Psikoloji	Evet	63	11,57	5,01	2,941	,004
	Hayır	38	8,63	4,62		
Toplam	Evet	63	51,24	20,41	3,175	,002
	Hayır	38	38,34	18,66		

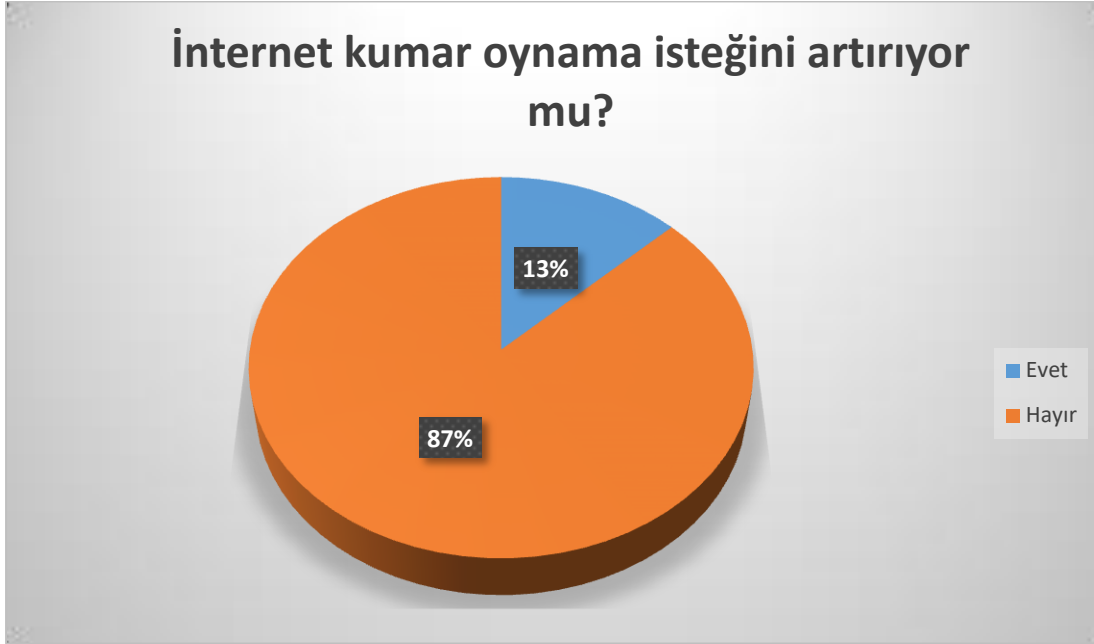
*student t test

Çizelge 31'de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin oynadıkları oyunları başkalarına tavsiye etme durumlarının internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumarı başkasına tavsiye etme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark

bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumarı başkasına tavsiye edenlerde internet kumar bağımlılığı alt boyutu puanları daha fazladır.

Sonuç olarak yapılan çalışmada dijital kumarı başkasına tavsiye edilme durumu internet kumar bağımlılığında oldukça etkili bir durumdur. İnternet kumar bağımlılığının alt boyutları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji gibi etmenleri doğrudan etkilemektedir.



Şekil 33. İnternetin kumar isteklerini artırıp, arttırmama durumu

Çizelge 32. İnternetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	İstek artırma	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	13	15,31	3,97	,087	,931
Anlık Mesajlaşma	Hayır	88	15,16	5,95		
Çevrim içi Oyun Oynama	Evet	13	13,62	3,25	-,909	,366
Web Sitelerini Kullanma	Hayır	88	15,17	6,02		
Toplam	Evet	13	15,38	4,87	,277	,783
	Hayır	88	14,83	6,97		
	Evet	13	14,69	4,37	-,285	,776
	Hayır	88	15,25	6,82		
	Evet	13	59,00	11,71	-,215	,830
	Hayır	88	60,41	23,08		

*student t test

Çizelge 32’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak bireylerin internetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının teknoloji bağımlılığının alt

başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin internetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

İnternet, sanal kumar oynayan bireylerin teknoloji bağımlılıkları için bir sebep değildir. Sosyal ağ kullanımı, çevrim içi oyun oynama ve internet sitelerinde zaman geçirmenin sanal kumar oynayanlar teknoloji bağ durumunu etkilemediği ortaya çıkarılmıştır.

Çizelge 33. İnternetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	İstek artırma	N	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	13	25,92	7,47	1,125	,263
	Hayır	88	22,53	10,45		
Bağımlılık	Evet	13	15,92	6,50	1,689	,094
	Hayır	88	12,51	6,84		
Olumsuz Psikoloji	Evet	13	12,23	3,90	1,356	,178
	Hayır	88	10,20	5,16		
Toplam	Evet	13	54,08	16,56	1,446	,151
	Hayır	88	45,25	21,03		

*student t test

Çizelge 33'de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak bireylerin internetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin internetin kumar oynama isteğini arttırma durumlarının İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Yapılan çalışmada internet kumar bağımlılığı ölçeği ele alınarak sanal kumar oynayanlar için internetin bir sebep olmadığı ortaya konulmuştur. Bireylerin sanal kumar olmadığı taktirde alternatif olarak fiziksel kumarı tercih

edeceğinden dolayı internet bir kolaylık olarak görülmektedir ve tercih edilmektedir.



Şekil 34. Dijital kumar oynayanların destek alıp almama istekleri

Çizelge 34. Dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Destek Almayı Düşünme Durumu	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	59	15,44	6,10	,545	,587
	Hayır	42	14,81	5,19		
Anlık Mesajlaşma	Evet	59	15,00	6,11	,061	,951
	Hayır	42	14,93	5,28		
Çevrimiçi Oyun Oynama	Evet	59	16,19	7,03	2,329	,062
	Hayır	42	13,10	5,87		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	59	15,54	6,70	,661	,510
	Hayır	42	14,67	6,37		
Toplam	Evet	59	62,17	23,65	1,056	,294
	Hayır	42	57,50	19,15		

*student t test

Çizelge 34'te Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak sanal kumar oynayanların destek almayı düşünme durumlarının teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık

Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Çalışmaya katılan bireylerin destek alma isteme durumları teknoloji bağımlılık durumlarını etkilemediği ortaya çıkmıştır.

Çizelge 35. Dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Destek Almayı Düşünme Durumu	N	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	59	24,22	10,88	1,475	,143
	Hayır	42	21,21	8,86		
Bağımlılık	Evet	59	13,44	7,22	,850	,397
	Hayır	42	12,26	6,34		
Olumsuz Psikoloji	Evet	59	11,05	5,41	1,388	,168
	Hayır	42	9,64	4,43		
Toplam	Evet	59	48,71	22,22	1,347	,181
	Hayır	42	43,12	17,97		

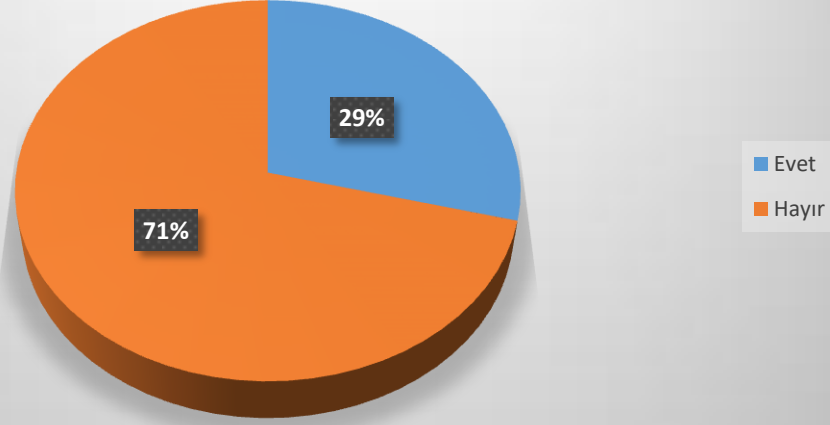
*student t test

Çizelge 35'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak sanal kumar oynayanların destek almayı düşünme durumlarının internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar konusunda destek almayı düşünme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Dijital kumar oynayan bireylerin destek alma düşüncüleri sanal kumar bağımlılıkları üzerinde etkili olmadığı ortaya konmuştur. Bağımlı olan bireylerde bağımlılıktan kurtulma isteği olsa dahi oyunu bırakamama durumu bağımlılıklarda görülen bir durumdur.

Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilginiz var mı?



Şekil 35. Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumları

Çizelge 36. Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği Puanları üzerine etkisi

TBÖ	Yasal Durumu Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumu	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	29	17,86	5,01	3,137	,002
	Hayır	71	14,06	5,69		
Anlık Mesajlaşma	Evet	29	17,10	5,61	2,486	,015
	Hayır	71	14,03	5,61		
Çevrim içi Oyun Oynama	Evet	29	18,28	6,75	3,336	,001
	Hayır	71	13,55	6,30		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	29	18,31	5,83	3,230	,002
	Hayır	71	13,85	6,44		
Toplam	Evet	29	71,55	20,83	3,497	,001
	Hayır	71	55,48	20,87		

*student t test

Çizelge 36’da Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşma, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt

boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olanların teknoloji bağımlılığı alt boyutu puanları daha fazladır.

Yapılan araştırmaya göre katılımcıların dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olmayanların sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşmaları, çevrim içi oyun oynamalarına ve internet sitelerini erişimlerinin çok fazla olduğu ve bu bireylerin teknoloji bağımlısı oldukları ortaya çıkarılmıştır.

Çizelge 37. Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Yasal Durumu Hakkında Bilgi Sahibi Olma Durumu	N	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	29	30,41	10,21	5,260	,000
	Hayır	71	19,92	8,55		
Bağımlılık	Evet	29	17,21	6,56	4,224	,000
	Hayır	71	11,30	6,26		
Olumsuz Psikoloji	Evet	29	12,59	5,01	2,835	,006
	Hayır	71	9,54	4,83		
Toplam	Evet	29	60,21	20,51	4,682	,000
	Hayır	71	40,75	18,16		

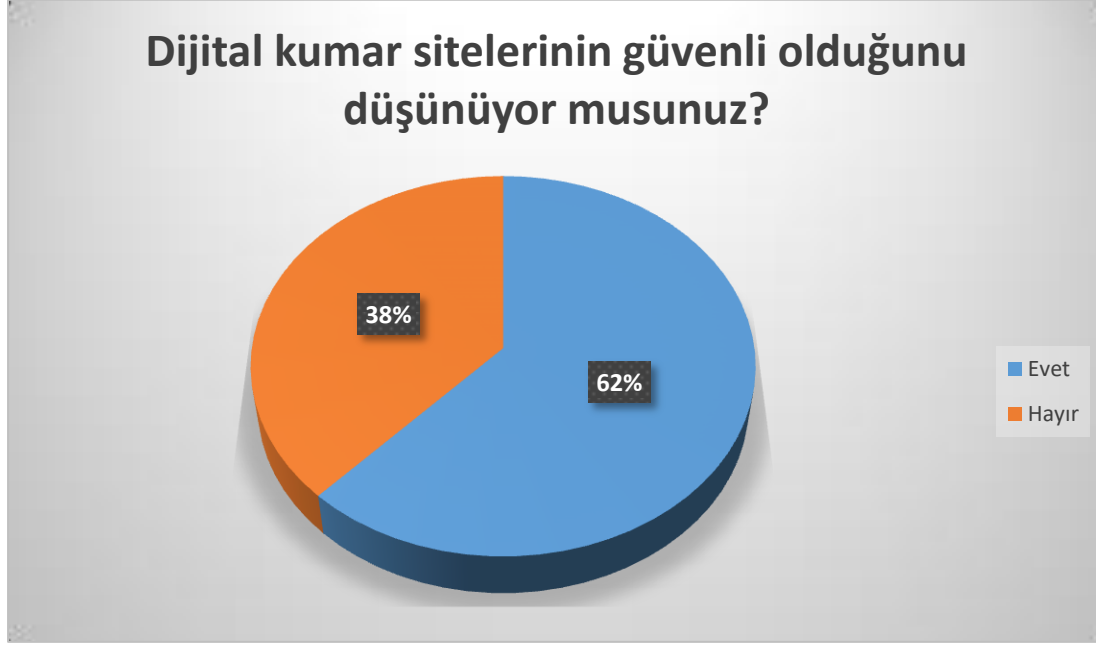
*student t test

Çizelge 37’de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olma durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi olanların internet kumar bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Yapılan araştırmaya göre bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal durumları hakkında bilgi sahibi olmaması internet kumar bağımlılığı durumlarını

arttırmaktadır. İnternet kumar bağımlılığı ölçeğinin motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji gibi alt boyutlarına bakıldığında internet kumar bağımlılığına yatkınlığın çok fazla olduğu görülmektedir.



Şekil 36. Araştırmaya katılanların dijital kumar sitelerinin güvenli olup olmadığını düşünme durumu

Çizelge 38. Dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Güvenli Olduğunu Düşünme	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	62	16,27	6,20	2,599	,011
	Hayır	38	13,29	4,34		
Anlık Mesajlaşma	Evet	62	15,77	6,43	1,820	,042
	Hayır	38	13,63	4,28		
Çevrim içi Oyun Oynama	Evet	62	15,92	7,43	1,916	,048
	Hayır	38	13,29	5,14		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	62	16,71	7,09	3,143	,002
	Hayır	38	12,63	4,70		
Toplam	Evet	62	64,68	24,30	2,690	,008
	Hayır	38	52,84	15,32		

*student t test

Çizelge 38'de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşmada, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünenlerin teknoloji bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Yapılan çalışmaya göre katılımcılar sanal kumar sitelerini erişim güvenli olarak görmektedir. Teknoloji Bağımlılık Ölçeği alt boyutlarının hepsinde sitelerin güvenli olduğu durumunu düşünmenin teknoloji bağımlılığını artırdığı görülmektedir.

Çizelge 39. Dijital Kumar Sitelerinin Güvenli Olduğunu Düşünme Durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği Puanları Üzerine Etkisi

İKBÖ	Güvenli Olduğunu Düşünme	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	62	26,10	9,92	4,069	,000
	Hayır	38	18,21	8,49		
Bağımlılık	Evet	62	14,87	6,84	2,109	,037
	Hayır	38	10,00	5,79		
Olumsuz Psikoloji	Evet	62	11,34	5,07	2,842	,007
	Hayır	38	9,18	4,76		
Toplam	Evet	62	52,31	20,34	3,737	,000
	Hayır	38	37,39	17,65		

*student t test

Çizelge 39’da İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleşen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünme düşünenlerin internet kumar bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Yapılan arařtırmada bireylerin dijital kumar sitelerini güvenli bulma durumlarının internet kumar bağımlılıđına yol ađtıđı ortaya ıkarılmıřtır. Sanal kumar sitelerini güvenli bulma durumu İnternet Kumar Bağımlılıđı Öleđi alt boyutları olan motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ile karřılařtırıldıđında tm alt boyutların bağımlılık nedeni olduđu belirlenmiřtir.



řekil 37. Arařtırmaya katılanların dijital kumar sitelerinin yasal olup olmasını isteme durumu

izelge 40. Dijital Kumar Sitelerinin Yasal Olmasını İsteme Durumunun Teknoloji Bağımlılık Öleđi Puanları zerine Etkisi

TBÖ	Yasal Olmasını İsteme Durumu	n	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ađ Kullanma	Evet	59	15,73	5,05	1,235	,220
	Hayır	41	14,29	6,57		
Anlık Mesajlařma	Evet	59	15,00	5,36	,103	,918
	Hayır	41	14,88	6,40		
evrimii Oyun Oynama	Evet	59	16,29	6,16	2,513	,074
	Hayır	41	14,93	7,15		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	59	16,03	6,21	1,689	,094
	Hayır	41	13,80	6,87		
Toplam	Evet	59	63,05	20,22	1,611	,110
	Hayır	41	55,90	23,95		

*student t test

izelge 40'ta Teknoloji Bağımlılık Öleđi baz alınarak dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun teknoloji bağımlılıđının alt bařlıkları

olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşmada, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği sosyal ağ kullanma, çevrimiçi oyun oynama alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun teknoloji bağımlılığını etkilemediği ortaya konmuştur.

Çizelge 41. Dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Yasal Olmasını İsteme Durumu	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	59	26,00	9,84	3,645	,000
	Hayır	41	18,93	9,10		
Bağımlılık	Evet	59	14,54	6,81	2,749	,007
	Hayır	41	10,83	6,39		
Olumsuz Psikoloji	Evet	59	11,51	4,88	2,407	,018
	Hayır	41	9,10	4,99		
Toplam	Evet	59	52,05	19,82	3,305	,001
	Hayır	41	38,85	19,36		

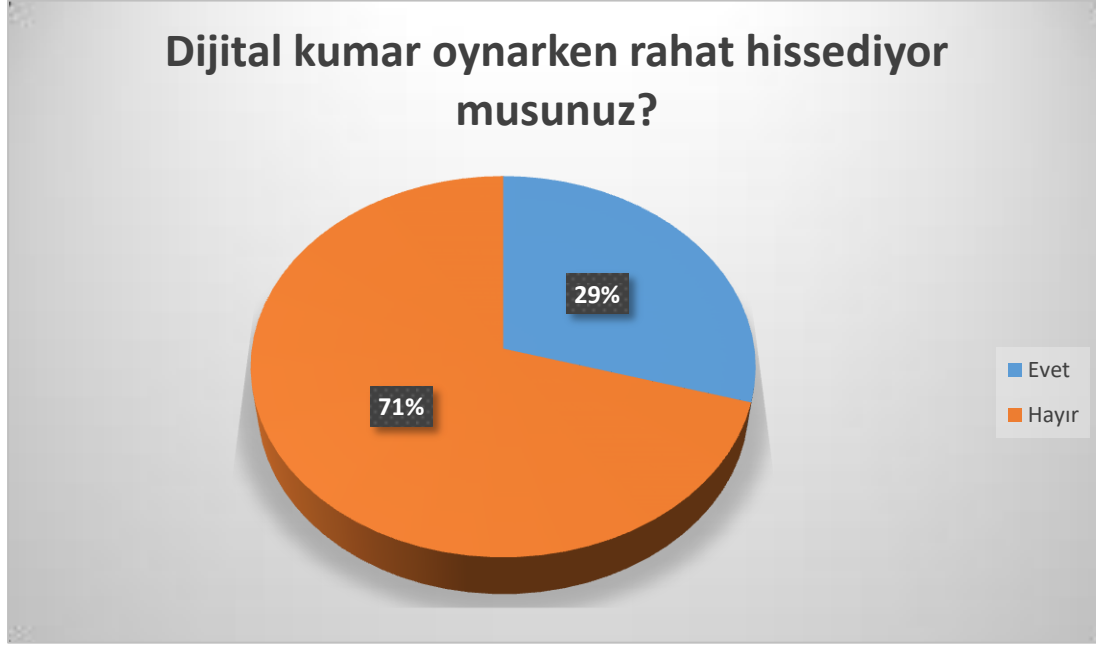
*student t test

Çizelge 41’de İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre dijital kumar sitelerinin yasal olmasını isteyenlerin internet kumar bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Yapılan araştırmada dijital sanal kumar sitelerinin yasal olma durumunu isteyen bireylerin internet kumar bağımlısı olabilecekleri ortaya konmuştur. İnternet Kumar Bağımlılığının alt ölçekleri olan motivasyon, bağımlılık, olumsuz

psikoloji gibi alt boyutların tamamında yapılan çalışmada dijital kumarın yasallaştırılması sürecindeki bireylerin tepkileri ölçülerek bu sonuca ulaşılmıştır.



Şekil 38. Dijital kumar oynarken rahat hissettirip, hissetmeme durumu

Çizelge 42. Dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği puanları üzerine etkisi

TBÖ	Oyunda Rahat Hissetme	N	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	28	14,79	6,55	-,649	,518
	Hayır	67	15,61	5,25		
Anlık Mesajlaşma	Evet	28	14,71	5,94	-,512	,610
	Hayır	67	15,37	5,62		
Çevrimiçi Oyun Oynama	Evet	28	15,39	7,65	,308	,759
	Hayır	67	14,93	6,35		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	28	15,29	6,93	-,009	,993
	Hayır	67	15,30	6,35		
Toplam	Evet	28	60,18	24,88	-,211	,833
	Hayır	67	61,21	20,26		

*student t test

Çizelge 42’de Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşmada, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı

Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylere dijital kumar sitelerinde rahat hissedip hissetmeme durumları soruldu. Katılımcıların 28'i evet 67'si ise hayır cevabını verdi. Bu göre teknoloji bağımlılık ölçeğinin alt boyutları karşılaştırıldığında ankete katılanların sanal kumar sitelerinde rahat hissetme durumlarının teknoloji bağımlılığı ortaya çıkarmadığı belirlenmiştir.

Çizelge 43. Dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBO	Oyunda Rahat Hissetme	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	28	23,57	10,30	,144	,886
	Hayır	67	23,24	10,22		
Bağımlılık	Evet	28	13,71	7,00	,457	,649
	Hayır	67	13,00	6,93		
Olumsuz Psikoloji	Evet	28	11,04	5,13	,571	,570
	Hayır	67	10,39	5,01		
Toplam	Evet	28	48,32	21,56	,362	,718
	Hayır	67	46,63	20,47		

*student t test

Çizelge 43'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleşen çalışmada, çalışmaya katılan dijital kumar sitelerinde oyunda rahat hissetme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$).

Araştırmaya katılan bireylerin sanal kumar sitelerinde zaman geçirirken rahat hissetme durumlarının internet kumar bağımlılığını etkilemediği ortaya çıkarılmıştır.



Şekil 39. Araştırmaya katılanların dijital kumar oynarken sanal kart kullanımında güvende hissetme durumu

Çizelge 44. Sanal kartı güvende hissettirme durumunun Teknoloji Bağımlılık Ölçeği Puanları üzerine etkisi

TBÖ	Güvende Hissettirme Durumu	n	Ort.	Ss.	t	p*
Sosyal Ağ Kullanma	Evet	54	16,74	5,21	2,970	,004
	Hayır	46	13,46	5,85		
Anlık Mesajlaşma	Evet	54	15,80	5,73	1,486	,040
	Hayır	46	13,09	5,74		
Çevrimiçi Oyun Oynama	Evet	54	16,65	6,69	2,827	,006
	Hayır	46	12,96	6,29		
Web Sitelerini Kullanma	Evet	54	16,76	5,88	2,600	,011
	Hayır	46	13,43	6,91		
Toplam	Evet	54	65,94	20,82	2,823	,006
	Hayır	46	53,93	21,65		

*student t test

Çizelge 44'te Teknoloji Bağımlılık Ölçeği baz alınarak sanal kartı güvende hissettirme durumunun teknoloji bağımlılığının alt başlıkları olan sosyal ağ kullanımı, anlık mesajlaşmada, çevrim içi oyun oynama, web sitelerini kullanma üzerine olan etkileri ortaya konulmuştur.

Student t test ile gerçekleştirilen çalışmada, çalışmaya katılan bireylerin sanal kartı güvende hissettirme durumunun internet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur

($p<0,05$). Bu sonuca göre sanal kart ile güvende hissedenlerin teknoloji bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Sanal kumar oynayanların oyunlarda sanal kart kullanımlarının teknoloji bağımlılığını etkilediği ortaya çıkmıştır. Teknoloji bağımlılığının tüm alt boyutları incelediğinde sanal kart kullanımının olumsuz etkileri olduğu belirlenmiştir.

Çizelge 45. Sanal kartın güvende hissettirme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları üzerine etkisi

İKBÖ	Güvende Hissettirme Durumu	n	Ort.	Ss.	t	p*
Motivasyon	Evet	54	25,83	10,85	3,047	,003
	Hayır	46	19,89	8,19		
Bağımlılık	Evet	54	14,72	7,26	2,742	,007
	Hayır	46	11,09	5,75		
Olumsuz Psikoloji	Evet	54	11,39	5,22	1,839	,049
	Hayır	46	9,57	4,59		
Toplam	Evet	54	51,94	21,97	2,869	,005
	Hayır	46	40,54	16,90		

Çizelge 45'te İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği baz alınarak sanal kartı güvende hissettirme durumunun internet kumar bağımlılığının alt başlıkları olan motivasyon, bağımlılık ve olumsuz psikoloji durumlarına olan etkisi ortaya çıkarılmıştır.

Student t test ile gerçekleşen çalışmada, çalışmaya katılan sanal kartı güvende hissettirme durumunun İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji alt boyutu puanları ve toplam puanları üzerinde etkisine bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Bu sonuca göre sanal kart ile güvende hissedenlerin internet kumar bağımlılığı ölçeği alt boyutu puanları daha fazladır.

Araştırmaya katılan bireylerin oyunlar esnasında sanal kart kullanım durumları sorulmuş ve katılımcıların 54'ü evet 46'sı ise hayır cevabını vermiştir. Yapılan analizde bireylerin sanal kart kullanım durumlarının internet kumar bağımlılığına neden olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Çizelge 46. Teknoloji Bağımlılık Ölçeği ile İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçeği puanları arasındaki korelasyon analizi

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sosyal ağ kullanma (1)	r	1								
Anlık mesajlaşma (2)	r	,763	1							
	p	,000								
Çevrimiçi oyun oynama (3)	r	,664	,613	1						
	p	,000	,000							
Web siteleri kullanma (4)	r	,800	,695	,746	1					
	p	,000	,000	,000						
Teknolojik bağımlılık (5)	r	,904	,857	,864	,919	1				
	p	,000	,000	,000	,000					
Motivasyon (6)	r	,433	,325	,552	,455	,503	1			
	p	,000	,001	,000	,000	,000				
Bağımlılık (7)	r	,472	,419	,622	,522	,580	,839	1		
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000			
Olumsuz psikoloji (8)	r	,422	,382	,574	,476	,528	,766	,801	1	
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		
İnternet kumar bağımlılığı (9)	r	,473	,392	,618	,513	,569	,958	,941	,887	1
	p	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	

*pearson korelasyon analizi

Çizelge 46'da çeşitli teknoloji kullanım faktörleri ve internet kumar bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı ortaya konmuştur.

Yapılan çalışmaya göre teknoloji bağımlılık ölçeği alt boyutu olan sosyal ağ kullanma, anlık mesajlaşma, çevrimiçi oyun oynama, web siteleri kullanma ve toplam puanları ile İnternet kumar bağımlılığı ölçeği alt boyutları olan motivasyon, bağımlılık, olumsuz psikoloji, toplam puanları arasında anlamlı bir pozitif ilişki bulunamamıştır ($p>0,05$).

İnternet, kumar oynayanlar için sadece bir araç olarak görülmektedir. Kumar bağımlıları için dijital kumar sadece güvenli bir ortam olarak görülmektedir. Bu sebepten teknoloji bağımlılığı ve sanal kumar bağımlılığı arasında bir bağ bulunmamaktadır.

XII. SONUÇ

İletişim insanlık için en önemli kavramlardan birisidir çünkü iletişim canlıların en temel ihtiyaçlarından. İnsanı diğer tüm canlılardan ayıran en önemli özellik düşünebilmesi ve konuşabilmesidir. Yaşamın devamlılığı için iletişime ihtiyaç duyulmuştur. İnsanlar duygularını, düşüncelerini ve sorunlarını iletişim yoluyla aktarmıştır. Sayısız şekilde iletişim şekli bulunmaktadır. Yaşam içerisinde gördüğümüz birçok şey iletişimin bir parçasıdır. Zamanla iletişimin metotları da değişime uğramıştır.

İlk insanlar ilkel iletişim metotlarını kullanmışlardır. Yüksek tepelerde ateş yakarak dumanla haberleşmişlerdir. Daha sonra yazı keşfedilmiş ve düşünceler kalıcı bir hal almıştır. İletişim için en büyük buluşlardan birisi de kâğıt olmuştur. Kâğıt ile aynı zamanda basının temeli de atılmıştır. Zamanın değişmesi ile çok farklı iletişim yolları insan hayatına girmeye başlamıştır. Bunlar sırasıyla radyo ve televizyon olmuştur. Televizyon kitle iletişimi için yeni bir çağın başlangıcı olmuştur. Zamanın değişmesine ve teknolojisinin gelişmesine rağmen televizyon değişen zamana ve teknolojiye göre değişime uğramayı başarmıştır.

İnternetin insan hayatına girmesi ile iletişim yeni bir dönüşüme girmiştir. “Yeni medya”, “yapay zekâ”, “sosyal ağlar”, “sanal gerçeklik” vb. gibi kavramlar hayatın içerisine girmiştir. Dönüşüm ilk olarak Web 2.0 ile başlamıştır. Web 1.0’ın aksine artık insanlar internet üzerinde katılımcı olmaya başlamışlardır. İçeriklere bakan değil aynı zamanda içerik oluşturan duruma gelmiştir. Kendilerine özel profil sayfaları oluşturabilmişler ve çoklu ortamlarda yer alabilmişlerdir.

Bilgiyi toplumlara ve bireylere görsel, işitsel tüm araçları kullanarak yayan “medya” artık başka bir boyut kazanmış ve “yeni medya” olmuştur. Web 2.0 ile hayatlara giren yeni medya ile sanal dünya gerçeği başlamıştır. Yeni medya tüm alışkanlıkları değiştirmiştir. Yeni medya ile gerçeklik ve sanallık birbirine karışmıştır. Bir ağ toplumu oluşmuştur. Hızlı, kolay ve çabuk ulaşılabilir bir

duruma getiren yeni medya aynı zamanda siber zorbalık gibi durumları da peşinden getirmiştir.

İnsanlar artık bankaya gitmek yerine internet üzerinden işlerini halleder veya devlet dairelerinde yapmaları gereken işleri bir tık ile anında internet üzerinden yapabilir duruma gelmişlerdir. Özellikle internetin cep telefonlarına gelmesi ile sanal gerçeklik tam olarak hayatın kendisi olmuştur. İnsanlar hoşlandıkları kişilere mesajlaşma sayfalarından yazarak ulaşıyor veya çevresindeki insanların aktivitelerini sosyal medya hesaplarından takip ediyor duruma gelmişlerdir. Bu durum sosyalleşme kavramının yeniden şekillendirmiştir. Sosyalleşmek fiziksel olarak bir yerlere gitmek veya arkadaş çevresi ile zaman geçirmek iken yeni medya ile sosyalleşmek kavramı sosyal medyada aktif olmak ve daha fazla içerik oluşturmak durumuna gelmiştir. Sosyal medya kullanıcıları profillerine yeni içerikler oluşturmak için aktivite yapmaya başlamışlardır. Gündelik hayatı bu kadar etkilerken yeni medya oyun kültürünü de değiştirmiştir. Bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar yeni teknolojiler ile gerçeklikten ayırt edilemeyecek duruma getirilmiştir. Fiziksel oyunlar sanal dünyaya taşınmış ve sanal dünyada tıpkı gerçek dünya da yer alıyormuş gibi oyun oynanır duruma gelinmiştir.

Hayatı kolaylaştıran ve mobil hale getiren yeni medya teknolojileri yeni hastalıkları da meydana getirmiştir. Özellikle gerçeklikten uzaklaşarak sanal dünyaya alışan gençler fiziksel, sosyal ve psikolojik olarak bu durumdan oldukça çok etkilenmiştir. Bunların yanında yeni medya etik olmaya durumları da beraberinde getirmiştir. Yeni medya teknolojilerinin sınırlandırılması oldukça zor olduğundan dolayı yasa dışı faaliyetlerin yeni medya araçları üzerinden rahatlıkla yapılmaya başlanmıştır. Özellikle yeni medya kavramı ile hayatlara giren sosyal medya ile yasa dışı kumar sitelerinin reklamları genç bireylere rahatlıkla ulaştırılabilmektedir. Yeni medya geleneksel medyayı da etkisi altına almıştır. Yeni medya teknolojilerinden birisi olan sanal reklamlar ile canlı yayınlar esnasında yasa dışı reklam yayınları yapılabilir duruma gelinmiştir. Bu durum yasa dışı reklamları olağan duruma getirmiştir.

Dijital kumar bağımlılıklarının en büyük etmenleri arasında yeni medya ve yeni medya teknolojileri gösterilebilmektedir. Yeni medya teknolojileri sayesinde gerçekleşen sanal reklam uygulamaları ile futbol karşılaşmalarında sanal kumar

reklamları yapılmaktadır. Başta devlet televizyonu TRT olmak üzere birçok TV kanalında canlı yayınlarda verilen sanal bahis reklamları yasa dışı siteleri güvenli gibi göstermektedir. Yasaya aykırı olmasına rağmen gösterilen bu reklamlar çıkarılan yeni yasalara olan güveni ve geçerliliği sarsmaktadır. Yasalar ve reklamlar arasında çelişkiler bulunmaktadır. Bu da etik sorunları ortaya çıkarmıştır. Kamu kurum ve kuruluşlarının yasadışı faaliyetlerde bulunması kötü örnek teşkil etmiştir. Özellikle sosyal medya üzerinden dijital kumar reklam pazarlaması yapanların öz güvenlerini arttırmıştır. X platformunun ticari kaygılar gütmesinden dolayı eskiden sadece belli kriterleri tamamlaması gereken hesaplara verdiği mavi tiki ücreti karşılığında herkese vermesinden dolayı dijital kumar sitelerinin X hesapları da hesaplarını mavi tikli hesap durumuna getirmiş ve bireylerin bu sitelere güvenle girebileceği algısı oluşturmuştur. Daha önce mavi tik algısı sadece onaylı hesaplarda vardı algısı tam olarak yıkılmadığından bireyler bu sayfalara güvenerek dijital kumar sitelerine giriş yapabilmektedir. Bunun sonucunda gençler bu ortamları güvenli bularak para yatırmış ve oyunları oynamaya başlamıştır. Yapılan araştırmada bireylerin dijital kumar sitelerini güvenli olduğunu düşünmesi bu durumun ispatı olmuştur.

Araştırma 18 ile 28 yaş arası sanal kumar oynamış gençler ile sınırlandırılmıştır. Araştırmaya 101 genç katılmıştır. Araştırmaya katılan katılımcıların daha önce dijital araçlar aracılığı ile sanal bahis oynayıp oynamadıkları sorulmuş ve “oynadım” cevabının alındığı kişilere Google Form üzerinden anket uygulanmıştır. Katılan bireylere demografik özelliklerini öğrenmek amacıyla sorular sorulmuş ve bu sorular ile Teknoloji Bağımlılığı Ölçeği ve İnternet Kumar Bağımlılığı Ölçekleri ile karşılaştırma yapılarak bireyin bağımlılık durumları ve dijital kumarın bireylerin üzerindeki bağımlılık süreçleri ortaya konulmuştur.

Sanal kumar oynayan gençlerin çoğunluğunun ortalama 11.500 ve 30.000 TL üstü bir aylık gelir durumları olduğu saptanmıştır. Yapılan çalışmada gelir durumunun dijital kumar bağımlılığında etkili olduğu ortaya konmuştur. Sanal kumar oynayan erkeklerin kadınlara göre daha fazla olduğu görülmektedir. 24 ile 28 yaş aralığındaki bireylerin daha fazla sanal kumar oynadığı ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda dijital kumar siteleri ile ilk defa tanışılan yaş grubu da 24 ile 28 yaş arasıdır.

Dijital kumar oynayan bireyler lisans eğitimi almış kişilerden oluşmaktadır. Çok kısa bir sürede kumardan alınan bir başarı kişilere haz vermektedir. Bu hazzın önüne geçemeyen bireylerde bağımlılık oluşmaktadır. Üniversite okuyan gençlerde veya yüksek eğitimli kişilerde yalancı bir kendine güven oluşmaktadır. Dijital kumar oynayan birey “ben bunu oynarken bağımlı olmam”, “çok para kazanırım”, “başarılı olurum” diyerek sürekli olarak kendini kandırmaktadır ve kendi kendisine bir özgüven oluşturmaktadır. Bu durumdan dolayı lisans ve lisansüstü eğitim alan kişilerde dijital kumar bağımlılığı daha rahat oluşabilmektedir. Üniversite eğitimi almış veya üniversite eğitimi almaya devam eden bireylerin dijital kumara olan eğilimi kendilerini üniversite okumalarına rağmen yetersiz hissetmesi ve başka başarı yolları aradıklarının bir göstergesidir.

Dijital kumar oynayan kişilerin internet kullanım süreleri 5 saatin üzerindedir. Oyun oynamak için genelde akıllı telefonu tercih etmektedirler ve oyun oynamak için 1 saatten az vakit ayırmaktadırlar. Böylece birey artık oyunu her an yanında taşıyabilir hale getirmiş ve hayatının bir parçası yapmıştır. Bireylerin oyun süreleri gün içine yayılabilmektedir. İş yerinde çalışırken verdiği kısa süreli molada veya ders aralarında rahatlıkla oyun oynayabilmektedir.

Çevrim içi oyunlar oynayan bireylerin dijital kumar bağımlılıklarına eğilimleri çok daha fazladır. Yapılan araştırmada dijital kumar oynayan bireylerin çevrim içi oyunlarda geçirdiği zamanın sanal kumar bağımlılıklarını da etkilediği ortaya konmuştur.

En çok tercih edilen kumar oynama yöntemi dijital kumardır. Bireyler kendilerini daha güvende ve rahat hissettikleri için dijital kumarı tercih etmektedir. Dijital kumar oynayan bireyler oynadıkları oyunları başkalarına tavsiye etmektedirler. Daha önce sanal kumar hakkında bilgisi olmayan bireyler böylece sanal kumar hakkında bilgi sahibi olmaktadır ve tanıdığı birinden aldığı tavsiyenin verdiği güven ile oyuna yönelmektedir. Araştırmaya katılan bireylerin çoğu dijital kumarı tercih etmelerine rağmen internetin kumar oynama isteğini arttırmadığını ifade etmiştir. Sanal kumar oynayan bireylerin çoğu bu konuda destek almak istemektedir.

Sanal ortamda kumar oynayan bireyler internette geçirdikleri zamanın çoğunu sanal kumar sitelerinde geçirmektedirler ve buldukları sitelerin gerçek

olmadığını unutmakta ve kendilerini bir kumarhanede gibi hissetmektedirler. Yeni medya teknolojilerinin getirdiği imkanlar ile bireyler buldukları her yerde bir kumarhaneymiş gibi oyun oynamaktadır ve bunun bir sanal gerçeklik olduğunu unutmaktadır. Yapılan araştırmada katılımcılara dijital kumarın internet bağımlılıklarını arttırıp arttırmadığı sorulmuş ve bireyler, dijital kumarın internet bağımlılığını arttırmadığını cevabını vermiştir. Bunun en büyük sebebi birey oyunu internette değil sanki kumarhanede oynuyormuş gibi hissettiğindedir. Bu durumda bireyler internet bağımlısı olmadığını düşünmektedir ve destek almak istememektedir. Yapılan çalışmada çevrim içi oyunda tercih edilen araçların dijital kumar bağımlılığını etkilediği ortaya çıkmıştır. Bireylerin akıllı telefon üzerinden çevrim içi oyun alışkanlıklarından kaynaklı olarak sanal kumar sitelerine de akıllı telefonlar üzerinden girdiği belirlenmiştir.

Sanal kumar oynayan gençlerin büyük çoğunluğu dijital kumarı sosyal medyadan ve arkadaş tavsiyesi ile öğrenmiştir. Özellikle sosyal medya üzerinden yapılan etkili sanal bahis reklamları gençlerin sanal bahse yönelmesi konusunda oldukça etkili olmuştur. Dijital kumara en çok yönelimin arkadaş tavsiyesi ile olduğu ortaya konulmuştur. Arkadaş ortamında “hadi dene”, “kazanırsın”, “çok para var”, “çok eğlenceli”, “korkuyor musun?”, “sende ne korkaksın” gibi kışkırtıcı ifadelerden sonra birey dijital kumara doğru itilmektedir. İlk oyunda algoritmanın isteği ile başarılı olan kişi daha sonra kazanma hırsını kapılarak daha çok oynamaya ve kaybetmeye başlamaktadır.

Sanal kumar oynayanların büyük çoğunluğu sanal kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilgi sahibi değildir. Bundan dolayı sanal kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünmektedirler. Sanal bahis oynayanların çok büyük çoğunluğu yasal bahis oyunlarını tercih etmemektedir. Sanal bahis siteleri daha fazla oyun ve bahis şansı tanıdığından dolayı tercih edilmektedir. Sosyal medya sayfalarının ücretli olarak hesapları onaylanmış hale getirmesinden dolayı dijital kumar sayfaları sosyal medya üzerinde yer alan sayfalarını onaylı hale getirerek güvenli bir izlenim oluşturmuşlardır. Sosyal medya platformlarında artık onaylanmış hesaplar belli bir kritere bağlı olarak değil ücretli olarak verilmektedir.

Sanal kartın kullanımını da sanal kumar oynayan bireylere güvenli bir ortam oluşturmaktadır. Oyun oynayan bireyler sanal kartlar ile kimliklerini gizleyerek

rahatlıkla para harcayabilmektedirler. Paranın fiziksel olarak harcanmamasından dolayı bireyler harcadıkları paranın gerçekliğini unutarak daha fazla para harcamaktadır.

Yapılan araştırmaya katılan bireylerin dijital kumar bağımlılığı konusunda destek almak istedikleri ortaya çıkarılmıştır. Böylece bireylerin dijital kumar bağımlılıklarını kabul ettikleri fakat tek başlarına bunun önüne geçemedikleri belirlenmiştir. Bireyler ne kadar oynamak istemiyor olsalar da bağımlı olan bireyler bir döngüye girmiştir. Her defasında “bu son” diyerek oynamaya devam etmişlerdir. Oyun oynamayı bırakmak istemelerine rağmen bırakamayan bireylerde psikolojik sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır.

Gençlerin dijital kumar bağımlılıklarının çevrim içi oyun sitelerinde fazla zaman geçirmeleri ve düşük motivasyonda oldukları sebep olarak gösterilebilmektedir. Özellikle üniversite öğrencilerinin gelecek ve başarı kaygısı gütmelerinden dolayı motivasyonları oldukça düşüktür. Gençler başarılı olmayı ve zengin olmayı kolay yolla ve eğlenerek aramaktırlar ve bunun için en kolay ve en hızlı yol olan dijital kumarı tercih etmektedirler. Sosyal medya platformlarında ilgi çekici görseller ile hazırlanan reklamlar, onaylanmış hesaplardan verilen güven ortamı en çok takip edilen ve içerinde devlet televizyonunda olduğu TV kanallarının reklamlarında bu sitelere yer vermesi gençleri daha çok bu sitelere yönlendirmektedir. Özellikle dijital kumara eğilim erkekler tarafından gösterilmektedir. Bundan dolayı sosyal medya hesaplarında yapılan reklamlarda kadınlar ön plana çıkarılmaktadır.

Dijital kumar reklamı verilen yerler özellikle gençlerin en çok tercih ettikleri internet siteleri olmaktadır. Yapılan çalışmada gençlerin en çok ziyaret ettikleri internet sayfaları sorulmuş ve gençler çevrim içi film/dizi ve çevrim içi müzik/video sitelerini tercih etmişlerdir. Yasa dışı kumar sitelerini en çok reklamları bu siteler üzerinde yer almaktadır. Özellikle kaçak film, dizi veya müzik sitelerinde bireylerin izleyecekleri diziden veya filminden önce bu reklamlar zorunlu olarak izletilmektedir. Burada yer alan reklamlar videolu şekilde genelde kadın öğeleri içermektedir. Böylece birçok genç bireyin ilgisi çekilmektedir.

Gençlerin daha 18 yaşına gelmeden dijital kumar ile tanıştığı ortaya çıkmıştır. Bunun en büyük sebeplerinden birisi çocukların teknoloji kullanımının

denetlenememesidir. Sosyal medyada zaman geçiren çocuklar gördükleri bu oyunları eğlenceli bulduklarından dolayı ebeveynlerinden gizlice aldıkları kredi kartları ile oyunları oynamaktadırlar. Dijital kumar sitelerinde yer alan oyunlar çok farklı içeriklerde olabilmektedir. Bunlar arasında “Candy Crush” olarak adlandırılan oyunun bir türü ya da çevrim içi bir “langırt” oyunu bile olabilmektedir. Bu oyunlar çocukların dahi ilgisini çekebilmektedir. Yapılan araştırmaya katılanların 20’si, 18 yaşından küçükken dijital kumar sitelerine girdiklerini ifade etmiştir. Bu da dijital kumar sitelerinin çocuklar içinde büyük bir tehlike olduğunun göstergesidir.

Dijital kumar oynayan gençler bu durumu sadece arkadaşları ile paylaşmakta bir kısmı da hiç kimse paylaşmamayı tercih etmektedir. Gençlerin sanal kumar eğilimlerinin anlaşılması kendilerinin söylemediği sürece anlaşılması zor bir durumdur. Fiziksel olarak kumar oynayan gençler iş, eğitim ve sosyal çevre gibi durumlardan uzaklaşarak bir şekilde bu durumu belli edebilmektedir. Dijital kumar ise zamana ve mekâna bağlı olmadığı için anlaşılması zor bir durumdur. Örneğin bir öğle arasında yemek yerken gençler oturdukları yerden mobil olarak dijital kumar oyunu oynayabilmektedir.

Dijital kumar siteleri her ne kadar yasa dışı olsalar da dijital kumar sitelerine erişim yeni medyanın getirdiği olanaklar ile oldukça kolay hale gelmiştir. Mahkeme kararı ile kapatılmış olan dijital kumar siteleri ertesi günde başka bir isimde açılabilir ya da VPN kullanarak erişim sağlanabilmektedir. Dijital kumarın önüne geçilebilmesi için yasal şartların genişletilmesi gerekmektedir. Sosyal medya kanunu ile sosyal medya platformlarının Türkiye temsilciliklerinin açılması zorunlu hale getirilmiştir. Bu kanuna ek olarak dijital kumar sayfalarının erişimlerinin tamamen kaldırılması şart koşulmalıdır. Daha sonra medya okuryazarlığı kapsamında dijital kumarın dolandırıcılık işleyişleri hakkında üniversite ve lise öğrencilerinin bilgilendirilmesi gerekmektedir. Bu bilgilendirmeler sadece okullarda değil belediyeler, bakanlıklar vb. kamu kurum kuruluşları veya dernekler çatısı altında yapılmalıdır. Dijital kumar sayfalarının zararları sigara ve alkol zararlarının anlatıldığı gibi anlatılmalı ve görseller, reklamlar hazırlanmalıdır. Bu reklamlar futbol karşılaşmalarında, internet sitelerinde ve özellikle sosyal medyada etkin bir şekilde yayılmalıdır. Özellikle sosyal medya fenomenleri veya ünlüler ile

yapılacak sanal kumara karşı kampanyalar ile yeni medyanın dezavantajlı durumu avantaja çevrilmelidir.

Ülkemizde en çok takip edilen spor futboldur. Dijital bahis siteleri futbol üzerinden sürekli olarak reklam yapmaktadır. Yapılan araştırmada televizyonda canlı olarak yayınlanan futbol karşılaşmalarında verilen sanal kumar reklamlarının etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Buna tepki olarak TV kanallarında yayınlanan futbol karşılaşmalarında dijital kumarın zararlarıyla ilgili olarak sanal reklamlar yapılmalıdır. Araştırmaya katılan bireylere futbol karşılaşmalarında yayınlanan sanal reklamların ilgilerini çekip çekmedikleri sorulmuş ve katılımcıların yüksek çoğunluğu yayınlanan reklamların ilgilerini çektiklerini söylemişlerdir. Bu reklamlar ülkeden ülkeye farklılık gösteren dijital kumar reklamlarıdır. Örnek olarak yurt dışından bir karşılaşmanın canlı yayını esnasında mevcut reklam panoları üzerine sanal olarak reklamlar yerleştirilmektedir. Böylece dijital kumar sitelerinin sahiplerinin hedef kitleleri iyi analiz ettikleri ve buna bağlı olarak teknolojik gelişmelerden iyi faydalandıkları ortaya çıkmaktadır.

Yeni medya ile gelen rahatlıklar sanal kumarın yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bireyler konfor alanlarını terk etmeden kumar sitelerinde rahatlıkla yer alabilir, kimliklerini gizleyebilir ve para harcayabilir duruma gelmiştir. Bu fiziksel kumardan daha tehlikelidir. Birey kredi kartı veya sanal kart kullandığından harcadığı paranın gerçekliğinden uzaklaşmaktadır. Sadece kazanma hırsı ve oyunun verdiği haz ile ilgilenmektedir. Yeni medyanın getirdiği kolaylıklar kişiyi tamamen rahatlatmış bir duruma getirmektedir. Bundan dolayı kişi nasıl bir sistemin içerisinde yer aldığı farkında değildir. Sanal bahis sitelerinin çoğu dolandırıcıdır. Sanal bahis siteleri kazandıkları paraları yasa dışı yollarla aklamaktadır. Birey oyun oynarken bu yasa dışı durumun farkında değildir.

Çalışmaya katılan bireylerin hem teknoloji bağımlılıkları hem de internet kumar bağımlılıkları ortaya konulmuştur. Bireylerin teknoloji bağımlılıklarında sosyal ağ kullanımlarının, anlık mesajlaşmalarının, çevrim içi oyun oynamalarının ve web siteleri kullanma ortalamalarının bağımlılık derecesinde olduğu ortaya konmuştur. Bireylerin internet kumar bağımlılıklarında da ise bağımlılıklarında motivasyonun daha etkili olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Motivasyonu düşük gençlerin sanal kumar bağımlılıklarına ve internet bağımlılıklarına eğilimlerinin çok fazla olduğu görülmüştür.

Teknoloji Bağımlılığı ve İnternet Kumar Bağımlılığı arasında bir bağ bulunmamaktadır. Bireyin teknolojiyle olan ilişkisi sanal kumar bağımlılığında etkili olmaktadır fakat teknoloji bağımlılığı internet kumar bağımlılığını etkileyen bir unsur değildir. Kumar oynayan birey için internet sadece bir araçtır. Dijital kumar fiziksel mekân ortamlarının güvensizliğinden daha güvenli ortama taşıyan ve gençleri kumara alıştırmak için reklam çalışmalarının yapıldığı bir yer olarak görülmektedir. Buna bağlı olarak sosyal ağlar, çevrim içi müzik ve film siteleri sanal kumar reklamlarını sürekli olarak bireylerin önlerine çıkarmakta ve güvenli imajı katabilmek için yeni medya teknolojilerinden yararlanmaktadır.

Yeni medya araçlarının ve internetin bilinçsiz kullanımı, genç bireylerin kendilerini başarısız hissetmeleri, yanlış sosyalleşme seçimleri, çevre faktörleri dijital kumar bağımlılığını tetiklemektedir.

Dijital kumar bağımlılığı her geçen gün artış göstermektedir. Bunun önüne geçilmesi için Yeşilay Destek Merkezleri ya da özel kliniklerden destek alınması ve ücretsiz olata tedavî seçeneklerinin arttırılması gerekmektedir. Bağımlılıktan önce eylem planları hazırlanması ve bu planlamaların özellikle lise ve üniversitelerde yaygın bir şekilde uygulanması gerekmektedir. Dijital kumar bağımlısı bireylerin para idaresine sınırlar konulması gerekmektedir. Dijital kumar oynayan kişi, tehdit, suçlama ve yalvarma gibi yöntemlerle para isteyebilmektedir. Buna karşı önlem alınması ve stratejiler geliştirilmesi gerekmektedir.

Yapılan araştırmada motivasyonu düşük, teknoloji ile çok fazla bağı olan gençlerin sanal kumara olan eğilimi ortaya çıkarılmıştır. Kontrollü ve bilinçli yeni medya kullanıcıları oluşturulduğunda ve gençleri motive edecek sanal ortamlar oluşturulduğunda sanal kumar sitelerinin varlığının bir önemi kalmayacaktır ve dijital hastalıklarda gözle görülür bir düşüş yaşanmaya başlanacaktır. Gençler sanal kumarı para kazanma kaygısı, eğlenceli ortam arayışları ve arkadaş çevrelerinden dolayı tercih etmektedir. Sanal platformlar ile bu ortamların sürekli reklamı yapılması ve güvenli bir ortam oluşturulması ile de genç bireyler bu sitelere girerek oyun oynamaya başlamaktadır. Bunun önüne

geçmenin en faydalı yolu fiziksel kumar bağımlılıklarının olduğu gibi sanal kumar bağımlılıkları üzerine daha fazla bilimsel çalışmalar yapılması ve hukuki yaptırımların yapılmasıdır.

Türk Ceza Kanunu, 5326 sayılı Kabahatler Kanunu'nun 34. maddesine göre kumar yasak olmasına rağmen bu kumar bağımlıları üzerinde caydırıcı ve etik bir yeterlilik sağlanamadığından konuyla ilgili yeni yasal çalışmaların yapılması gerekliliği ortaya çıkmıştır. “Sosyal Medya Yasası’nda belirgin şekilde sanal kumarla ilgili yaptırımlar belirtilmeli veya konuyla ilgili yeni bir yasa çalışması yapılması gerekmektedir.

XIII. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- AMERİKAN PSİKİYATRİ DERNEĞİ, ÇEV. KÖROĞLU, E. (2013). **Dsm-5 Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı**, Hyb yayınları.
- ARABACI, C. (1999). **Bir Radyo Alıcısının Serencmi**, Selçuk İletişim.
- AZİZ, A. (2007). **Siyasal İletişim**, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.
- AZİZ, A. (2013). **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı (Giriş)**, Hiperlink Yayınları.
- BİNARK, M. (2007). **Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu**, Ankara, Dipnot Yayınları
- BİNARK, M. VE BAYRAKTUTAN, G. (2013). **Aynı Karanlık Yüzü: Yeni Medya ve Etik**, İstanbul, Kalkedon Yayınları.
- BİNARK, M., & ÇOMU, T. (2013). **Yeni Medya Ortamlarında Nefret Söylemi**. M. Çınar içinde. **Medya ve Nefret Söylemi**. Kavramlar, Mecralar, Tartışmalar.
- ÇOMU, T., BİNARK, M. (2013). “**Yeni Medya Ortamlarında Nefret Söylemi, Medya ve Nefret Söylemi Kavramlar Mecralar Tartışmalar**” (Ed. Mahmut Çınar). İstanbul, Hrant Dink Vakfı Yayınları
- DURUALP, E. (2020). **Oyunun Tarihi**, Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri
- GERAY, H. (2003). **İletişim ve Teknoloji ve Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları**, Ankara, Ütopya.
- İŞİK, M. (2018). **İletişim Bilimine Giriş**, Konya, 2.baskı, Eğitim Yayınevi
- İNUGUR, N. (1992). **Türk Basın Tarihi**, İstanbul, TGC Yayınları
- İRVAN, S. (2003). **Medya ve Etik, Medya Etik ve Hukuk**, (Der. S. Alankuş), İstanbul, IPS İletişim Vakfı Yayınları.

- İLAL, E. (1997). **İletişim, Yıgımsal İletişim Araçları ve Toplum**, İstanbul, Der Yayınları
- JEANNENEY, JEAN-NOÉL. (1998). **Başlangıcımızdan Günümüze Medya Tarihi**, (Çev. Esra Atuk), İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- KÜLTÜRLERARASI İLETİŞİM (2019). **Yeni Medya ve Yeni Yaşam Biçimleri**, Anadolu Üniversitesi
- LEFEBVRE, H. (2013). **Kentsel Devrim**, Çeviren: S. Sezer, İstanbul, Sel Yayıncılık.
- MCQUAİL, D. (2010). **McQuail's Mass Communication Theory**. iBooks, NY: SAGA.
- MOSCO V. VE FUCHS C. (2014). **Marx Geri Döndü: Medya, Meta ve Sermaye Birikimi**, Çev.Funda Başaran ve diğerleri, Ankara, NotaBene.
- ÖGEL, K. (2018). **101 Soruda Bağımlılık**, Yeşilay Yayınları
- ÖZTÜRK, G. (2013). **Dijital Reklamcılık ve Gençlik**. İstanbul, Beta Yayınları.
- TÜRKOĞLU, N. (2010). **Toplumsal İletişim**, İstanbul, Urban Yayınları.
- UÇAK, O. (2022). **Adil Medya Hakkı**, Eğitim Yayınevi
- UĞUR, A. (2002). **Kültür Kıtası Atlası**. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- VAN DIJK, J. (2004). **“Digital Media”, The Sage Handbook Of Media Studies**, Ed. John D. H. Downing, ABD, Sage Publications Inc, 2005.
- YENGİN, D. (2015). **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, İstanbul, Derin Yayınları.
- GÜNAL, Y. (1976). **Uyuşturucu Madde Suçları**, Ankara, Kazancı Yayınları.

MAKALELER

- AKBULUT U. (2015). “Tanzimat ve Meşrutiyet Dönemlerinde Kahvehanelerden Kaynaklanan Sosyal Sorunlara Dair Bazı Tespitler”, **Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi**, 54
- ALTINIŞIK, İ. (2017). “Kayıtdışı Ekonomi: İllegal Bahis”, **Selçuk Üniversitesi Sosyal ve Teknik Araştırmalar Dergisi**, 239-248.

- AYHAN, BÜNYAMİN VE KÖSELİÖREN M. (2018). “İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık” **Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying**, 6(1), 1-30.
- BABAYİĞİT, B. (2018) “Kumar oynama ve kumar oynanması için yer ve imkân sağlama fiilleri”. **Türkiye Adalet Akademisi Dergisi**, sy. 34, (Nisan 2018), 283-315.
- BAHL, R.R. VE DELULIIS, D. (2015) “Nomophobia” Yan, Z., **Encyclopedia of Mobile Phone Behavior**. (3 Volumes), USA, IGI Global.
- BRAGAZZI, N.L VE PUENTE, D.G. (2014) “Proposal For Including Nomophobia in The New Dsmv.” **Psychology Research And Behavior Management**
- BİNARK, M. VE BAYRAKTUTAN, G. (2008). “Sanal Uzamda Dijital Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar” **Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştay ve Paneli**, İstanbul, 14 Mart 2008.
- BOOG M, HÖPPENER P. (2014). “Cognitive Inflexibility in Gamblers is Primarily Present in Reward-Related Decision Making” **Front Hum Neurosci**, 13;8:569.
- BURN, A. VE CARR, D. (2006). “Defining Game Genres”, (Eds.) Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Schott. **Computer Games: Text, Narrative and Play**, Cambridge, Polity Press, 2006, 14-29.
- ÇAKMAK, S. VE TAMAM, L. (2018). “Kumar Oynama Bozukluğu: Genel Bir Bakış”, **Bağımlılık Dergisi**, Eylül 2018;19(3):78-97.
- ÇİÇEK, E. (2023). “Media and its diseases in the digital age”, **Jornal Of Awareness**, 8(1), 69–75.
- DAĞLI, A.D VE YÜYEN N.M. (2023). Davranış Bağımlılıkla ve Hemşire Yaklaşımı, **Bağımlılık Dergisi**, Mart 2023;24(1):104-112.
- DEDEOĞLU, G. (2004). “Gözetleme, Mahremiyet ve İnsan Onuru”, **TBD Bilişim Dergisi**
- DİNÇ, M. (2014). “Eylemsel Bir Bağımlılık: Kumar” **Yeşilay, Bağımlılık Tedavisi, Aylık sağlık, Eğitim ve Kültür Dergisi**, Cilt. 967, Sayı. 7.

- GÖNENÇ, E.Ö. (2007). “İletişimin Tarihsel Süreci”, **İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi**, Sayı:28
- GRANT J, CHAMBERLAIN SR. (2014). Impulsive action and impulsive choice across substance and behavioral addictions: Cause or consequence? **Addict Behav**, 39:1632-1639.
- JACKSON, N. VE LILLEKER, D. (2009). Building an architecture of participation? political parties and web 2.0 in Britain, **Journal of Information Technology & Politics**.
- KARAİBRAHİMOĞLU, A., KİŞİOĞLU, A. N., ÇOBAN, B., YILDIRIM, A., & YILMAZ, S. D. (2021). Validity and reliability study of online gambling addiction scale (OGAS). **Addicta: The Turkish Journal on Addictions**, 8(3), 186-193.
- KAYA, S. VE KILLI, B. (2021). Anomi Kavramını İnternet Ortamlarındaki Kullanım Pratikleri Üzerinden Yeniden Düşünmek: Dijitanomi, **TRT Akademi**, 6(12), 536-563.
- KURNAZ ŞAHİN F. (2019) “I. Dünya Savaşı ve Sonrasında Kumarın Yaygınlaşması ve Osmanlı Devleti’nin Aldığı Tedbirler”, **Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, s405-426.
- KURNAZ ŞAHİN F. (2020), “II. Meşrutiyet Döneminde İstanbul’da Sosyal Bir Problem Olarak Kumar İletisi”, **Bellekten**, C. 84, S. 301.
- LEE, S. Y., LEE, H. K., & CHOO, H. (2016). “Typology of internet gaming disorder and its clinical implications” **Psychiatry and Clinical Neurosciences**, 71(7), 479–491.
- LEONARD, D. (2003). “Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other”. **Studies in Media & Information Literacy Education**. 3(4). 1-9.
- MANOVİCH, L. (2001). “The Language of New Media” **Massachusetts Institute of Technology**.
- MURUGESAN, S. (2007). “Understanding Web 2.0”, **IEEE IT Pro., Web Technologies**, July–August

- NAKAYAMA. T.K. (2017). "What's next for whiteness and the Internet" **Critical Studies in Media Communication**.
- POLAT, R. (2017). "Dijital Hastalık Olarak Nomofobi", **Yeni Medya Elektronik Dergisi**, 1(2), 164-172.
- POTENZA MN. (2006). "Should addictive disorders include non-substance-related conditions?", **Diagnostic Issues in Substance Use Disorders: Refining the Research Agenda**, Volume 101, Issues1
- SOYDAN, E. VE ALPARASLAN N. (2014). "Medyanın Doğal Afetlerdeki İşlevi" **İstanbul Sosyal Bilimler Dergisi**, (7), 53-64.
- ŞAHİN, K.F. (2019). "I. Dünya Savaşı ve Sonrasında Kumarın Yaygınlaşması ve Osmanlı Devleti'nin Aldığı Tedbirler", **Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, (41), 405-426.
- TEKAYAK, V.H VE AKPINAR, E. (2017). "Tıp Alanında Yeni Bir Dönem: Dijital Çağda Doğan Yeni Hastalıklar", **Eurasian Journal of Family Medicine**, 6(3), 93 - 100.
- TIRMIKÇIOĞLU, Z. (2020). "Kumar, Zehir ve Cinayet: Elfriede Blauensteiner Vakası", **Bağımlılık Dergisi**, Aralık 2020;21(4):348-350.
- TORRES-RODRÍGUEZ, A., GRİFFİTHS, M. D. VE CARBONELL, X. (2017). "The treatment of internet gaming disorder: A brief overview of the PIPATIC Program" **International Journal of Mental Health and Addiction**, 16(4), 1000-1015.
- UÇAK, O. (2021). "**Kültürlerarası İletişimde Tek Kültüre Doğru: Dijital Kültür**", Communication and Technology Congress – CTC 2021, s215-230
- VAN HOLST RJ, VAN HOLSTEIN M, VAN DEN BRINK W, ET AL. (2012) "Response Inhibition during Cue Reactivity in Problem Gamblers", **An fMRI Study**, PLoS One 7(3): c30909.
- VATANDAŞ, S. (2020). "Sokaktan Ekran: Oyunun Mekansal ve İşlevsel Değişimi" **Intermedia International e-Journal**, 7(12), 19-32.
- YAVUZ, O. (2020). İnternette Kumar Bağımlılığı, **ResearchGate**.

- YILDIRIM, C., VE CORREIA, A. P. (2015). “Exploring The Dimensions of Nomophobia: Development And Validation Of A Self-Reported Questionnaire”. **Computers In Human Behavior**, 49, 130- 137.
- YÜKSEK, H. (2021). “Sosyal Medya Ortamında Mahremiyet Sorunu: Facebook ve WhatsApp Platformları”, **Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi**, 86-108.
- GEDİK, Y. (2020). “Pazarlamada Yeni Bir Çerçeve: Sosyal Medya ve Web 2.0”, **Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi**, 252-269.
- HOLDEN C. (2010). Addictions debut in proposed DSM-V. **Science**, 2010 Feb 19;327(5968):935.
- ZAFER C. VE VARDARLIER P. (2019) “Medya ve Toplum”, **Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu Dergisi**, 355-361.

TEZLER

- AKKEMİK, S. (2009). “Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.
- AYDIN, F. (2017). “Teknoloji bağımlılığının sınıf ortamında yarattığı sorunlara ilişkin öğrenci görüşleri”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- ERDOĞDU, Y. (2017). “Lise Düzeyindeki Ergenlerin Kumar Oynamaları ile Riskli Davranışları Arasındaki İlişkiler”, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- SULUBEY O. (2022). “E-sporda ve Sporda Dijital Oyun Bağımlılığı, Depresyon, Anksiyete ve Stresin İlişkisel Olarak İncelenmesi”, Sporda Psikososyal Alanlar Dalı Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Denizli, Pamukkale Üniversitesi.
- TEMİZ, K. (2010). “İslam’da Kumar Yasağı”, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Samsun, Ondokuzmayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

UYSAL, A. (2005). “Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları ve Görsel Tasarımı”,
Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi.

DERGİLER

ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions. (2021) Çevrim içi kumar oynama
bozukluğu Aralık, 2021

YEŞİLAY DERGİSİ, (2017) Dünyada 8 milyon kişinin bağımlısı olduğu büyük
tehlike: sanal kumar. (Ocak 2017)

DiĞER KAYNAKLAR

DELOİTTE TÜRKİYE, (2015). Türkiye spor bahsi pazarı Yasadışı bahsin etkisi
raporu.

Futbol ve diğ er spor müsabakalarında bahis ve şans oyunları düzenlenmesi hakkında
kanun. (1959). Kanun numarası: 7528, Yayınlandığı Resmî Gazete:
9/5/1959 Sayı: 10201

İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla
İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanunda Değişiklik
Yapılmasına Dair Kanun. (2020). Kanun numarası: 7553, Yayınlandığı
Resmî Gazete: 31/07/2020 Sayı: 31202

Radyo ve televizyonların kuruluş ve yayın hizmetleri hakkında kanun (2011), Radyo
ve Televizyon Üst Kurulu

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL 1: merriam-webster.com. Communication, 2018. [https://www.merriam-
webster.com/dictionary/communication,%202018](https://www.merriam-webster.com/dictionary/communication,%202018) (Erişim tarihi:
15.12.2023).

URL 2: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. İletişim Nedir? <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim
Tarihi:10.09.2023).

- URL 3: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. İletişim Nedir? <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi:10.09.2023).
- URL 4: TÜBİTAK Bilim Genç. Bilgisayarın tarihi. <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/bilgisayar-kim-ne-zaman-icat-etti> (Erişim Tarihi: 7.01.2024)
- URL 5: GZT, Yasa dışı bahis reklamları engellenebilir mi? <https://www.gzt.com/jurnalist/gzt-uzmana-sordu-yasa-disi-bahis-reklamlari-engellenebilir-mi-3549806> (Erişim Tarihi: 28.12.2023)
- URL 6: X, X premium hakkında. <https://help.twitter.com/tr/using-x/x-premium> (Erişim Tarihi: 7.1.2024)
- URL 7: Onedio, TRT 1’de büyük skandal. <https://onedio.com/haber/buyuk-skandal-trt-1-de-yayinlanan-karadag-turkiye-macinda-yasa-disi-bahis-sitesi-reklamlari-yayinlandi-1017947>, (Erişim Tarihi: 2.1.2024)
- URL 8: BHA, RTÜK’ten kaçak bahis sitesi reklamlarına ceza. <https://www.bha.net.tr/spor/rtukten-kacak-bahis-sitesi-reklamlarina-ceza> (Erişim Tarihi: 31.12.2023)
- URL 9: GZT, Galatasaray naçında illegal bahis reklamı neden var? <https://www.gzt.com/zpor/galatasaray-macinda-illegal-bahis-reklami-neden-var-3768641> (Erişim Tarihi: 2.1.2024)
- URL 10: Sportuptr, Artık gerçek reklam panoları sanal oldu. <https://sportuptr.com/artik-gercek-reklam-panolari-da-sanal-oldu/> (Erişim Tarihi: 6.1.2023)
- URL 11: Millenicom, VPN Nedir? VPN Neden Kullanılır? <https://www.milleni.com.tr/blog/internet/vpn-nedir> (Erişim Tarihi: 2.2.2024)
- URL-12: Cumhuriyet Gazetesi, Uzmanlardan yurtdışından gelen SMS’lere karşı uyarı: Pusu kuruyorlar, kimi kime şikâyet edeceksin? <https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/uzmanlardan-yurtdisindan-gelen-smslere-karsi-uyari-pusu-kuruyorlar-kimi-kime-sikayet-edeceksin-2119223> (Erişim Tarihi: 7.1.2024)

- URL-13: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Kumar nedir? <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 9.11.2023).
- URL-14: YEDAM, Kumarın yeni türü: çevrim içi kumar. <https://www.yedam.org.tr/kumarin-yeni-turu-cevrimici-kumar>. (Erişim Tarihi: 11.1.2024)
- URL-15: Yeşilay, Pandemi sonrasında toplumlara bekleyen tehlike çevrim içi kumar. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/pandemi-sonrasinda-toplumlari-bekleyen-tehlike-cevrim-ici-kumar-bagimlilik> (Erişim Tarihi: 11.1.2024)
- URL-16: Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Bahis nedir? <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 10.11.2023).
- URL-17: Özdağstanlı Ekici, Türk Hukukunda kumar ve bahis. <https://www.ozdagistanliekici.com/turk-hukukunda-kumar-ve-bahis/> (Erişim Tarihi: 7.1.2023)
- URL-18: Bahis ve kumar arasındaki farklar. <https://tr.spot-the-difference.info/difference-between-gambling>, (Erişim Tarihi: 7.1.2024)
- URL-19: BBC, Turkish casinos cash in their chips. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/55713.stm> (Erişim Tarihi: 4.1.2024)
- URL-20: Sanal kumar ve bahis. <https://www.eralp.av.tr/ders-12-sanal-kumar-ve-bahis/> (Erişim Tarihi 7.1.2024).
- URL-21: Anadolu Ajansı, MASAK operasyonu. <https://www.aa.com.tr/tr/ekonomi/masak-2-bin-kisinin-dahil-oldugu-yasa-disi-bahis-organizasyonunu-desifre-etti/2881656#> (Erişim Tarihi: 7.1.2024)
- URL-22: Yeşilay, Bağımlılık nedir? <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>, Erişim Tarihi: 20.12.2023)
- URL-23: Neden bir kereden birşey olur? <https://www.yedam.org.tr/neden-bir-kereden-bir-sey-olur> (Erişim Tarihi: 21.12.2023)

- URL-24: Bağımlılık türleri. <https://npistanbul.com/amatem/bagimlilik-turleri> (Erişim Tarihi: 21.12.2023)
- URL-25: DSÖ, Uluslararası Hastalık Sınıflandırması. https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour#tab=tab_3 (Erişim Tarihi: 14,01,2024)
- URL-26: YEDAM, Bağımlılık türleri. <https://www.yedam.org.tr/bagimlilik-turleri>, (Erişim Tarihi: 21.12.2023)
- URL-27: YEŞİLAY, Teknoloji bağımlılığı. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği> (Erişim Tarihi: 14.01.2023)
- URL-28: We Are Social, 2023 sosyal medya raporu. <https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/digital-2023/> (Erişim Tarihi: 14.01.2023)
- (URL-29: Media Use by Tweens and Teens: Infographic, <https://www.common sense media.org/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens-infographic> (Erişim Tarihi: 14.01.2024)
- URL-30: Yeşilay, Kumar bağımlılığı. (<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/kumar-bagimliliği> (Erişim Tarihi: 22.12.2023)
- URL-31: NP İstanbul, Patolojik kumar bağımlılığı. <https://npistanbul.com/patolojik-kumar-bagimliliği> (Erişim Tarihi: 4.1.2014)
- URL- 32: Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım oranları. ([https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407) (Erişim Tarihi: 5.12. 2023)
- URL-33: We Are Social Türkiye raporu. <https://www.guvenliweb.org.tr/dokuman-detay/we-are-social-subat-2023-turkiye-raporu> (Erişim Tarihi: 31.12.2023)
- URL-34: Hikikomori hastalığı. <https://ibrahimgundogmus.com/hikikomori/> (Erişim Tarihi: 27.11.2023)
- URL- 35: Dijital çağın hastalıkları. <http://www.ezgiozyildirim.com/tr/dijital-cagin-hastaliklari/> (Erişim Tarihi: 7.11.2023)

- URL- 36: Sovyetlerden çıktı dünyayı fethetti. <https://www.sabah.com.tr/pazar/2012/07/01/sovyetlerden-cikti-dunyayi-fethetti>. (Erişim Tarihi: 8.11.2023)
- URL-37: Video oyun: Tetris. <https://www.reuters.com/article/2009/06/02/us-videogames-tetris-idUSTRE5510V020090602/> (Erişim Tarihi: 8.11.2023)
- URL-38: 13 yaşındaki genç, Tetris oyununu bitiren ilk kişi olduğunu iddia ediyor. <https://www.bbc.com/turkce/articles/c3gy0yyv0x4o> (Erişim Tarihi: 5.12.2024).
- URL-39: Sanal kumar bağımlılık riskini artırıyor. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/e-spor-bagimlilik-riskini-artiracak> (Erişim Tarihi:28.1.2024)
- URL- 40: Sanal kumarda hızlı sonuç bağımlı yapıyor. <https://npistanbul.com/sanal-kumarda-hizli-sonuc-bagimli-yapiyor> (Erişim Tarihi: 29.01.2024)
- URL-41: Yeşilay tarihçe. <https://www.yesilay.org.tr/tr/kurumsal/tarihce> (Erişim Tarihi: 30.01.2024)

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Şekil 1 – Bağımlılık Döngüsü - <http://www.amatem.org/bagimlilik/bagimlilik-dongusu/> (20.12.2023)
- Şekil 2 - Hanelerde İnternet erişim imkanı ve bireylerde İnternet kullanımı, 2012-2023 - [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2023-49407)
- Şekil 3- “Söz Yüğü” adlı “X” hesabındaki yapılan sanal bahis reklamı- <https://twitter.com/Sozyuku> (31.12.2023)
- Şekil 4- “Mentally I’m Here” “X” hesabındaki yapılan sanal bahis reklamı- <https://twitter.com/mentallolarakk> (30.12.2023)

Şekil 5- "10/10 Hatırlatma" "X" hesabındaki yapılan sanal bahis reklamı-
<https://twitter.com/hatirlatmaa> (31.12.2023)

Şekil 6- "Okunacak Kitaplar" "X" hesabındaki yapılan sanal bahis reklamı-
<https://twitter.com/ononkitaplar> (31.12.2023)

Şekil 7: PSV- Galasaray karşılaşması, orjinal reklamların üzerinde bindirilmiş sanal kumar sitesi reklamları - <https://forum.donanimhaber.com/tv8-deki-psv-galatasaray-mac-yayininda-yasadisi-bahis-sitesi-reklami-yayinladi-edit-ceza-kesildi--149880447> (31.12.2023)

Şekil 8: PSV- Galasaray karşılaşması, gol sırasında yan kamerada reklam bindirilmeyen orijinal reklam - <https://forum.donanimhaber.com/tv8-deki-psv-galatasaray-mac-yayininda-yasadisi-bahis-sitesi-reklami-yayinladi-edit-ceza-kesildi--149880447> (31.12.2023)

Şekil 9: 1 Ağustos 2023 tarihinde S Sports + kanalında yayınlanan Zalgiris Vilnius- Galatasaray karşılaşması- <https://www.gzt.com/zpor/galatasaray-macinda-illegal-bahis-reklami-neden-var-3768641> (31.12.2023)

Şekil 10: 17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1'de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması- <https://www.webtekno.com/trt-1-karadag-turkiye-maci-yasa-disi-bahis-sitesi-reklamlari-yayinlandi-h117384.html> (2.01.2024)

Şekil 11: 17 Kasım 2021 tarihinde TRT 1'de yayınlanan Karadağ-Türkiye karşılaşması- <https://www.webtekno.com/trt-1-karadag-turkiye-maci-yasa-disi-bahis-sitesi-reklamlari-yayinlandi-h117384.html> (2.01.2024)

Şekil 12: Instagramda yer alan bir sanal kumar reklamı - <https://www.sikayetvar.com/instagram/instagram-kumar-reklamlari-biktirdi> (6.1.2024)

Şekil 13: Bahis sitesi SMS'leri - https://www.reddit.com/r/KGBTR/comments/13t70t9/bahis_sitesi_smsleri/?rdt=54847 (7.1.2024)

ÖLÇEK KAYNAKLARI

AYDIN, F. (2017). Teknoloji bağımlılığının sınıf ortamında yarattığı sorunlara ilişkin öğrenci görüşleri (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

KARABRAHİMOĞLU, A., KİŞİOĞLU, A. N., ÇOBAN, B., YILDIRIM, A., & YILMAZ, S. D. (2021). Validity and reliability study of online gambling addiction scale (OGAS). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(3), 186-193.

EKLER

Ek 1 Sorular

Ek 2 Etik Kurul Kararı

Ek 1 Sorular

Mesleğiniz nedir?

Kısa yanıt metni

Aylık ortalama kazancınız nedir?

Kısa yanıt metni

Cinsiyetiniz nedir?

Erkek

Kadın

Yaşınız Nedir?

17 ve altı

18-20

21-23

24-28

Öğrenim Durumunuz nedir?

İlkokul

Ortaokul

Lise

Üniversite

Yüksek Lisans

Doktora

İnternet kullanım süreniz nedir?

- 1 saatten az
- 1-2 saat
- 3-4 saat
- 5-6 saat
- 7 saat ve üzeri

Çevrimiçi oyun oynamak için hangisini kullanıyorsunuz?

- Akıllı telefon
- Tablet
- Masaüstü bilgisayar
- Dizüstü bilgisayar

Çevrimiçi oyun sitelerinde kaç saat zaman geçiriyorsunuz

- 1 saatten az
- 1-2 saat
- 3-4 saat
- 5-6 saat
- 7 saat

Dijital kumardan nasıl haberiniz oldu?

Cevabınız "diğer" ise lütfen nasıl haberiniz olduğunuz yazınız.

- Facebook'ta gördüm
- Twitter'da gördüm
- Instagram'da gördüm
- Diğer sosyal medya sitelerinde gördüm
- İnternette gezinirken reklamlardan denk geldim
- Bir futbol karşılaşmasını izlerken denk geldim
- Arkadaşım tavsiye et
- Diğer...

Hangisini tercih ederdiniz?

- Fiziksel kumar
- Sanal kumar

Dijital kumar sitesiyle ilk defa kaç yaşında tanıştınız?

Cevabınız "diğer" ise lütfen dijital kumar ile tanıştığınız yaşı yazınız.

- 17 ve altı
- 18-20
- 21-23
- 24-28
- Diğer...

Dijital kumar başka arkadaşınıza tavsiye ettiniz mi?

- Evet
 Hayır

Dijital kumar oynadığınızdan kimlerin haberi var?

- Aile
 Arkadaşlarım
 Sadece oyun oynadıklarım
 Hiç kimse

İnternetin kumar oynama isteğinizi arttırdığını düşünüyor musunuz?

- Evet
 Hayır

Dijital kumar konusunda destek almayı düşündünüz mü?

- Evet
 Hayır

Dijital kumar sitelerinin yasal durumu hakkında bilginiz var mı?

- Evet
- Hayır

...

Dijital kumar sitelerinin güvenli olduğunu düşünüyor musunuz?

- Evet
- Hayır

Dijital kumar sitelerinin yasal olmasını ister miydiniz?

- Evet
- Hayır

Yasal bahis sitelerinde oyun oynuyor musunuz?

- Evet
- Hayır

Dijital kumar sitelerinde oyun oynarken kendinizi rahatsız hissediyor musunuz?

- Evet
- Hayır

...

Dijital kumar sitelerine erişim nasıl sağlıyorsunuz?

Cevabınız diğer ise lütfen açıklayınız.

- VPN ile giriş yapıyorum
- Yaşadığım ülkede yasal
- Başkaları aracılığı ile giriş yapıyorum
- Diğer...

Dijital kumar sitelerine girmek için hangisini tercih ediyorsunuz

- Akıllı Telefon
- Tablet
- Masaüstü Bilgisayar
- Dizüstü Bilgisayar

Futbol karşılaşmalarında sanal bahis sitelerinin reklamının yapılması dikkatinizi çekiyor mu?

- Evet
- Hayır

Dijital kumar sitelerinde ödeme yöntemi olarak neyi seçiyorsunuz?

- Sanal Kart
- Kredi Kartı
- Banka Kartı
- Nakit
- IBAN

Sanal kart size güvende hissettiriyor mu?

- Evet
- Hayır

Dijital kumar sitelerine girmekten ne zaman vazgeçtiniz? *(Bu soru daha sitelere girip oyun oynamayanlar için)*

- 17 ve altı
- 18-20
- 21-23
- 24-28
- Diğer

Dijital kumar sitelerine girmekten neden vazgeçtiniz? (Bu soru daha sitelere girip oyun oynamayanlar için)

- Destek aldım
- Ekonomik olarak zarar yaşatmaya başladı
- Gereksiz olduğunu düşünmeye başladım
- Diğer...

Hangi türden internet sayfalarında sürekli gezinirsiniz? (Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz)

Diğer seçeneği ise lütfen belirtiniz.

- Alışveriş
- Blog
- Seyahat
- Çevrimiçi film/dizi
- Arama motorları
- Finans
- Çevrimiçi müzik/video
- Arkadaşlık
- Moda
- Güzellik
- Erotik
- Haber
- Teknoloji
- Diğer...

Hangi türden çevrimiçi oyunları sürekli oynuyorsunuz? (Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz)

Diğer seçeneği ise lütfen belirtiniz.

- Aksiyon
- Bulmaca/Puzzle
- Yarış
- Spor
- Macera
- Simülasyon
- Savaş
- Strateji
- Sanal Yaşam
- Kavgı
- Diğer..

Ek 2 Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 12.03.2024-114705



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : E-88083623-020-114705
Konu : Etik Onayı Hk.

12.03.2024

Sayın Sinan DAŞPINAR

Tez çalışmanızda kullanmak üzere yapmayı talep ettiğiniz anketiniz İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurul Komisyonu'nun 15.02.2024 tarihli ve 2024/02 sayılı kararıyla uygun bulunmuştur.

Bilgilerinize rica ederim

Dr.Öğr.Üyesi Mehmet Sencer GİRGİN
Müdür Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : BS54UJJ2NC Pin Kodu : 06072

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/istanbul-aydin-universitesi-ebys?>

Adres : Beşyol Mah. İnönü Cad. No:38 Sefaköy , 34295 Küçükçekmece / İSTANBUL

Bilgi için : Tuğba SÜNNETÇİ

Telefon : 444 1 428

Unvanı : Yazı İşleri Uzmanı

Web : <http://www.aydin.edu.tr/>

Tel No : 31002

Kep Adresi : iau.yazisleri@iau.hst03.kep.tr

ÖZGEÇMİŞ

Ad- Soyad: Sinan DAŞPINAR

ÖĞRENİM DURUMU:

Lisans: 2019, İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü

Yüksek Lisans: 2024, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı, Yeni Medya

MESLEKİ DENEYİM:

- **Ekim 2023** – tv100.com – Editör
- **Mayıs 2023 – Ekim 2023** Türkiye Gazetesi – SEO Editörü
- **Şubat 2023 – Mayıs 2023** CGTN Türk – Sosyal Medya Uzmanı
- **Eylül 2021- Şubat 2023** miniyol.com – Content Editor
- **Mart 2021 – Eylül 2021** İstanbul Aydın Üniversitesi, Kurumsal İletişim Departmanı- Sosyal Medya Uzmanı
- **Aralık 2019- Eylül 2021** İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi- Uzman

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER

- Pandemi Döneminde Temassız Teknolojilerin Kullanılması Üzerine Bir Araştırma: QR Kod Örneği
- Röportaj Geleneği ve Türk Basınındaki Yeri

