



KUMAR VE ŞANS OYUNLARINA TOPLUMSAL BAKIŞ: NİĞDE ÖRNEĞİ

Gürkan BAYINDIR*

ÖZET

Kumar ve şans oyunları insanlık tarihi boyunca çeşitli şekillerde meydana gelen ve toplumu etkileyen sosyal bir olgudur. Günümüzde de şans oyunlarına ve kumara olan ilgi devam etmekte ve gittikçe çeşitlenip yaygınlaşmaktadır. Bu durum kimi zaman bağımlılığa yol açıp, başta toplumun en küçük yapı taşı olan aile birimi olmak üzere tüm toplumu etkilemektedir.

Başlangıçta basit gibi görünen, ancak ayrıntılarıyla irdelendiğinde yaşam üzerinde direkt etkilere yol açan bu sayrılık, insanların toplumsal yaşama başlamalarıyla geçerlik bulmuştur. Eğlenmek ve zaman geçirmek amacıyla yeni yeni oyunlar geliştirilmekle beraber bu oyunların beceriye dayalı olmasının yanı sıra “şans, talih” unsurunun ön plana çıktığı görülmektedir. Şans, bahis, talih oyunları ve kumar arasında nüans olmakla birlikte bu oyunların temel mantığı aynıdır. Temelde emeksiz ve üretimsiz kazanca dayanan bu oyunların sonuçta haksız kazanç kapısı anlamına geldiğini söyleyebiliriz (Yaşar, 2010, s.166). Toplumsal açıdan kumara ve şans oyunlarına bakış birbirinden farklıdır. Şans oyunları, kumara göre daha masum görülmekte ve ulaşılabilirlik açısından yaşlı-geç, kadın-erkek, zengin-fakir ayrımaksızın katılım sağlanmaktadır. Toplumun geniş kesimleri tarafından farklı şekillerde katılımın sağlanması şans oyunları ve kumarın toplumsallaşmaya olan etkisini de doğru orantılı şekilde artırmaktadır.

Şans oyunları ve kumar üzerine yapılan bu araştırmada, bu oyunların Türk toplumu içindeki yeri, önemi, başta birey olmak üzere tüm topluma olan etkileri sorgulanmaktadır. Ayrıca bu çalışma toplumsal beklenti, bireylerin sosyo-kültürel durumu, şans oyunları ve kumara karşı geliştirilen farklı bakış açıları gibi başlıklar ile ilişkilendirilerek anlamlandırılacaktır. Bu oyunlara katılım ve erişilebilirlik arasındaki ilişki irdelenmiştir.

Araştırma Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Öğrencilerin gelir durumları, şans oyunları/kumarla tanışmaları, bu oyunlara yatırdıkları ve kazandıkları paralar, en çok katılım sağladıkları oyun türleri, bu oyun türlerine bakış açıları (kumar veya şans oyunu olma yönünde) ve bu oyunlara ne kadar vakit ayırdıkları sorgulanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kumar, Şans Oyunları, Toplumsal Etki

* Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi

SOCIAL PERSPECTIVE OF GAMBLING AND CHANCE GAMES: NIĞDE SAMPLE ABSTRACT

Gambling and chance games are a social phenomenon that shaped the society in various forms throughout the history. Today, interest in gambling and chance games is becoming increasingly diversified and widespread. This sometimes leads to an addiction and so affects the whole society, especially the family unit, which is the smallest building block of society.

This disaster, which seemed simple at the outset but led directly to the effects on life when examined in detail, was validated by the beginning of people's social life. While new games are being developed in order to have fun and spend time, it seems that these games are based on skill as well as in luck, chance games. Along with the nuance differences between chance, betting, chance games and gambling, the basic rationale of these games is the same. We can say that these games, which are mainly based on unemployed and unemployed profits, ultimately mean unfair profit gates (Yasar, 2010, p.166). From a social point of view, gambling and chance games are different from each other. Chance games are seen to be more innocent compared to gambling, and participation is provided regardless of old-young, woman-man, rich-poor in terms of easy access. Participation in different forms by large segments of the society increases the chance games and the socialization effect of gambling in a proportional manner.

In this study on chance games and gambling, the place of these games in Turkish society, the importance, all the collective effects, especially the individual, are questioned. In addition, this study will be interpreted by associating social expectations, socio-cultural status of individuals, different perspectives developed against gambling and chance games.

Research has been done on Niğde Ömer Halisdemir University students. The students were asked about their income status, first playing the chance games / gambling, the money they invested in these games, the types of games they participated in most, their point of view on these types of games (in terms of gambling or chance game) and the amount of time they spent on these games.

Key Words: Gambling, Chance Games, Social Effect

Giriş

Kumar ve şans oyunları insanlık tarihi boyunca çeşitli şekillerde meydana gelen ve toplumu etkileyen bir sosyal olgudur. Günümüzde de şans oyunlarına ve kumara olan ilgi devam etmekte gittikçe çeşitlenip yaygınlaşmaktadır. Gençlerin de bu oyunlara yetişkinler kadar katılım gösterdiği ve vakit harcadığı bilinmektedir. Kumar oynama en temel anlamıyla, kazanç elde etme amacıyla para kullanarak belirsiz risklere girme anlamına gelmektedir (Lam, 2007'den aktaran: Erdoğan, 2017). Kumar: "Bir emek ve iş karşılığı olmaksızın, zahmet ve yorgunluk çekmeksizin, sırf tesadüflere bağlı kalarak başkalarının tamamen zararı karşılığında kolaylıkla mal kazanmaktır (Yavuz, 1992'den aktaran: Temiz, 2010). Sosyokültürel ya da kumar oynanan ülkelerin hükümet politikaları gözetilmeksizin yapılan uluslararası çalışmaların sonuçları, sürekli olarak kumar oynama davranışının, birçok genç insanın aktif ya da pasif anlamda yaşam deneyimlerinin bir parçası olduğunu gösterir (Hayer ve Griffiths, 2015'den aktaran: Erdoğan, 2017).

Şans ve tahmine dayanan kumar niteliğindeki oyunlar hemen hemen her devirde, tüm toplumlarda yapılmış ve oynanmıştır. İnsanlar genellikle gençlik yıllarında kumarla tanışmaktadır. Bazıları için sadece arada sırada, zaman geçirmek için oynanan kumar, bazıları için ise bağımlılık yaratan ve hastalıklı bir duruma dönüşmektedir. Dünyanın çoğu yerinde sosyal bir sorun olarak dikkat çeken kumar olgusu farklı şekillerde ama aynı amaçla ortaya çıkmaktadır.

Bireyin ruh sağlığı, aile birliği ve aile ekonomisi üzerinde olumsuz etkilere yol açan kumar davranışı, tarihin çok eski çağlarından beri oynana gelmiştir. Öyle ki olumsuzluklar, kamu düzenini ve kamu ekonomisini de bozguna uğratarak zamanla toplumun tümünü etkiler duruma gelmiştir.

Kumar bağımlılığı eylemsel bir bağımlılıktır. Bağımlılık olması açısından alkol ya da madde bağımlılığı gibi kimyasal bağımlılıklardan bir farkı yoktur. En eski ve yakın zamana kadar en yaygın eylemsel bağımlılıktır. Söz konusu yaygınlığın üç temel sebebi vardır. Bunlardan birincisi eylemsel bağımlılıkların toplum tarafından kimyasal bağımlılıklardan farklı olarak bir bağımlılık olarak değil de kötü alışkanlık olarak düşünülüp değerlendirilmesidir. İkinci sebep kumarın şans, talih ya da bahis oyunu gibi daha kabul edilebilir ve masum görünen isimlere büründürülmesi ve bunun sonucunda kumar oynayanların oynadıklarını kumar olarak algılamamalarıdır. Üçüncü sebep ise dünya çapında çok sayıda ülkede kumarın devlet eliyle ulusal ya da yerel organizasyonlarla oynatılmasıdır. Hiç şüphesiz bu üç sebep kumarın sosyal anlamda daha kabul edilebilir ve daha az tehlikeli olarak değerlendirilmesine yol açmaktadır. Toplum tarafından kabul edilebilir olması kumar davranışının artmasına ve bağımlılığa dönüşmesine ciddi anlamda zemin hazırlamaktadır. Çünkü bir bağımlılığının toplum tarafından kabulü ne kadar yaygın ise bağımlılığın artma oranı o kadar yükselir. Alkol veya madde bağımlılıklarından daha az tehlikeli olarak değerlendirilmesi ise bağımlı düzeyde kumar oynamanın alınabilir bir risk olarak görülmesine sebep olmaktadır. Hâlbuki kumar bağımlılığı aynı diğer bağımlılıklar gibi uzun vadede ciddi anlamda maddi sıkıntılara, aile problemlerine, iş bulma ya da devam ettirme sorunlarına, psikolojik zorluklara ve intihara sebep olabilmektedir (Dinç, 2014).

Problem

Şans oyunları ve kumar hemen herkes tarafından çeşitli şekillerde katılım gösterilen toplumsal bir sorundur. Başta eğlenmek veya şansını denemek için başlanılabilen bu oyunlar zamanla alışkanlık haline dönüşüp yıkıcı etkilere yol açmaktadır. Kazanma duygusunu tadan kişiler bu zevki tekrar yaşamak ve daha çok kazanmak için devam ederken kaybetme durumunda, kaybettiğini çıkarmak için bu oyunları oynamaya devam edebilmektedirler. Bu durum başta kişinin kendisi olmak üzere, ailesi ve yaşadığı toplumu da olumsuz etkileyecek boyutlara varabilmektedir.

Günümüzde ilginin sürekli arttığı ve hızla büyüyen kumar ve şans oyunları sektöründe teknolojinin gelişmesiyle birlikte katılım artarak devam etmektedir. Oyunların çeşitlenmesi, internet üzerinden oynanabilmesi gençler açısından daha da cazip hale gelmektedir. Bu problemin gün geçtikçe artarak devam etmesi ve toplum yapısını olumsuz etkilemesi noktasında incelenmeye değerdir.

Araştırmanın Amaçları

Araştırmanın başlıca amacı kumar ve şans oyunlarına katılımın artarak devam etmesi noktasında üniversite öğrencilerinin rolünü saptamaktır. Öğrencilerin bu oyunlara ayırdıkları vakit ve para miktarlarını belirleyip aralarında ilişki kurmak ve öğrencilerin bu oyunlara bakış açılarını belirlemek diğer amaçlar arasında yer almaktadır. Bu oyunların, şans oyunu mu yoksa kumar mı olduğu noktasında katılımcıların görüşlerini alınıp genel düşünce ortaya konulmak amaçlanmıştır.

Araştırma Yöntemi

Araştırmada anket uygulamasına dayalı nicel yöntem kullanılmıştır

Nicel araştırma yönteminde olaylar arası ilişkileri tanımlamak için sayısal veriler kullanılır. Nicel araştırmanın bir araştırma problemi vardır. Analizlerle değerlendirilebilecek istatistiki veriler bütünü kapsar.

Bu araştırmada sorulan 12 adet soru ile kumar ve şans oyunlarına karşı toplumsal bakışı etkileyen bireylerin ekonomik durumları, dini bakış açıları, tercih ettikleri oyun türleri, bu oyunlara ayırdıkları vakit ve para miktarları nicel veriler yoluyla aktarılarak tartışılmıştır. Kumar ve şans oyunları oynama noktasında katılan kişi sayısı, tercih edilen oyun türleri gibi kritik noktalarda sayısal veriler gerçeği yansıtmaya açısından daha doğru bilgi vereceği için nicel yöntem uygun bulunmuştur.

Katılımcılara gönüllülük ve gizlilik ilkelerine uyulacağı açıklanmıştır ve anket formlarında isim belirtmelerine gerek olmadığı vurgulanmıştır. Anket bilgilerinin gizli kalacağı ve elde edilecek bulguların sadece bilimsel amaçla kullanılacağı açıklanmıştır. Katılımcıların çoğu tek seferde anketi yapmayı kabul etmiştir ve bu konu da çok fazla zorluk çekilmemiştir. Sadece kadın katılımcıların bir kısmı araştırma konusu ve soruları öğrendikten sonra anketi yapmayı reddetmiştir.

Araştırma Tekniği

Araştırmada “Kotalı örnekleme” tekniği kullanılmıştır.

Kotalı Örnekleme: Sınırlı bir evren, araştırmanın amacına uygun olarak araştırmacının öngördüğü belirli değişkenlere göre sınıflandırılır. Bu değişkenler yaş, cinsiyet, eğitim durumu, meslek, hastalık olabileceği gibi, etnik köken, kırsal ve kentsel değişkenler de olabilir (Gökçe, 1988, s.83).

Bu araştırmada kullanılan sınıflama eğitim ve yaş durumu açısından oluşturulmuştur. Örneklem sadece Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesinde eğitim gören öğrenciler amaca yönelik uygun bir grup olarak saptanmaktadır. Bu doğrultuda daha çok şans oyunları ve kumar konusunda aktif katılım sağlayan ve bu oyunlar hakkında bir fikri olan öğrenciler seçilmiştir. Eğitim durumları üniversite lisans düzeyinde olan öğrenciler seçilmiştir.

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada evren üniversitede eğitim gören öğrencilerdir. Örneklem ise 2017-2018 eğitim öğretim yılı içerisinde Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesinde çeşitli fakültelerde eğitimine devam

eden 100 öğrenciden oluşmaktadır (Örneklem grubu fakülte veya bölüm fark etmeksizin seçilmiş olup gönüllülük esaslı ön planda tutulmuştur. Kumar ve şans oyunları oynama noktasında fakülte veya bölüm farklılıkları göz ardı edilmiştir).

Veri Toplama Araçları

Araştırmada araştırmacı tarafından geliştirilmiş olan anket formu kullanılmıştır. Ankette ekonomik bilgilerin yanı sıra üniversite öğrencilerinin şans oyunlarına ve kumara bakış açılarını ölçen sorular hazırlanmıştır.

Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Bu araştırma Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Merkez Kampüsünde yer alan fakültelerde, fakülte kantinlerinde, kafeteryalarda ve kampüs içerisinde yer alan bazı diğer noktalarda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın uygulama aşaması 2018 yılının Nisan ve Mayıs ayları arasında gerçekleşmiştir.

Kumar Bağımlılığının Etiyolojisi

Kumar bağımlılığını bilişle, genetikle, öğrenme vs. farklı boyutlarda açıklamaya çalışan çok sayıda model var olsa bile gelinen noktada kumar bağımlılığının çok boyutlu ve oldukça karmaşık bir yapısı olduğu ve dolayısıyla da tek bir modelin kumar bağımlılığını açıklayamayacağı kabul edilmiştir. Bu nedenle kumar bağımlılığını biyopsikososyal yaklaşım üzerinden açıklamak en doğru açıklama olarak görülmektedir. Buna göre genetik yatkınlık, yüksek düzeyde depresyon ya da kaygı bozukluğu, dürtüsel ya da antisosyal kişilik yapısı, düşük özgüven, geçmiş zayıf sosyal destek ya da aile ihmal ve istismarı hikayesi kumar bağımlılığının başlamasında ya da devam etmesinde etkilidir. Yine erken yaşta kumar oynamaya başlama, erkek olma, aile ya da arkadaştan modelleme, problemlerle yetersiz başa çıkma becerisi, var olan bir duygu durum bozukluğu, başka bir bağımlılık kumar bağımlılığı anlamında risk faktörleridir. Travma ve kumar bağımlılığı arasındaki özellikle son yıllarda yapılan çalışmalar ciddi bir ilişkinin var olduğunu göstermektedir. Özellikle travma mağduru kadınlarda kumar bağımlılığı erkeklere oranla ciddi anlamda daha yüksek olarak bulunmuştur (Dinç, 2014).

İslami Bakış Açısıyla Kumar

Araştırmada sorgulanan konulardan biri kumar ve şans oyunlarının dini inançla hangi noktalarda ters düştüğü ve bu durumun toplumun bakış açısını ne derece etkilediğidir. Çoğunluğu Müslüman olan Türk toplumunda bu oyunlara karşı tutulmuş tavrın, kişilerin dini inançları tarafından ne derece şekillendiği “Kumar veya şans oyunlarının günah olup olmadığı” hakkındaki soruyla ölçülmek istenmiştir. Toplumdaki genel kanıya göre kumar dini açıdan daha fazla günah olarak kabul edilirken, şans oyunları devlet eliyle desteklenmesi ve ulaşılabilirliği açısından daha büyük kesimlere hitap etmektedir ve daha masum görülmektedir.

İslam’da alın teriyle, hak ederek kazanç sağlamak desteklediği için kolay yoldan ve karşıdakini mağdur ederek kazanılan mal veya paranın haram olarak yasaklanması doğal bir sonuçtur. Kumar oynayarak para veya mal kazanmak şansa dayalı olduğu için herhangi bir hak etme veya emek söz konusu değildir. Bu durum İslami esaslara ters düşer ve dolayısıyla kumar, bahis, şans oyunlarından kazanç sağlamak tamamıyla haram sayılır.

Konuyla ilgili olarak “Sana şarap ve kumar hakkındaki hükmü sorarlar. De ki: ikisinde de hem büyük günah, hem de insanlara bazı menfaatler vardır. Fakat günahları faydalarından daha çoktur” şeklindeki Bakara Suresi 219. ayet nazil olmuş ve böylece kumar hakkında ilk açıklamada bulunulmuştur.

Kumardan elde edilen kazancın kişilerin kendilerine ve çevresine harcamaları fayda gibi görülebilir ama zararlarının yanında küçük bir ayrıntıdır. Bunların yol açtığı kötülükler daha fazladır. Bunun için “zararları ise faydalarından çok daha büyüktür.” buyrulmuştur.

Kumarın faydaları gerçek ve sağlam bir fayda değildir. Kazanılan malın hayrı yoktur, bir kâr yüz zarar getirir. Buna tutunanlar yakalarını zor kurtarırlar. Neşe ve lezzeti kişisel ve gelip geçici olduğu halde, zararları, ortaya çıkardığı kötü sonuçlar sosyal ve kişisel olduğu bedensel ve ahlakidir de. Hayali bir parça kâr için, kesin ve genel bir zarara düşmekte akıl işi değildir.

Kumar Çeşitleri

Çok farklı türlerde kumar oyunları olduğu gibi bu oyunları oynama amaçları da bazı noktalarda çeşitlenebilmektedir. Kumar çoğu zaman oynayan kişinin ruh sağlığını, sosyal ilişkilerini, ekonomik durumunu olumsuz etkiliyor olsa da sadece eğlence için oynanan çok fazla kazanca bağlı olmayan durumlarda bulunmaktadır. Bu ayrımı “Masum Kumar” ve “Marazi Kumar” şeklinde yapabiliriz.

Masum Kumar: Toplumsal kumar diye de anılan masum kumar, hangi oyun aracılığıyla oynanırsa oynansın, kazanç amacının bulunmadığı oyunlardır. Kibar insanlar tarafından oynandığı ifade edilir. Kazanmak ya da kaybetmek onlar için sadece bir eğlencedir. Çünkü ortada büyük miktarda para yoktur.

Bu tür oyuna katılanlar hiç bir zaman kazanç hırsına kapılmazlar. Şanslarının iyi gitmesi durumunda yüzlerinde bir memnunluk ifadesi vardır. İyi gitmemesi durumunda ise kaybedilen önemli bir şey yoktur. Oynayanlar arasında kumara, hoşça vakit geçirmek için düzenlenmiş bir eğlence gözüyle bakılır. Oyunda sonucun aleyhe dönüşmesi çok önemli değildir.

Kısacası masum kumar, insanlar arasında maddi ya da manevi kayba yol açmaz. Genellikle aile bireyleri arasında oynanır. Oyuncular bilinçli hareket ettiklerinden zararlı kumar alışkanlığına yol açmaz. Dolayısıyla böyle bir ortamda, böyle bir düşünceyle oynanan oyunlar için polisçe yapılacak fazlaca bir şey yoktur. (Çabuk, 2009)

Marazi Kumar: Para üzerine oynanıp, sonuçta kazananın ya da kaybedenin bulunduğu oyunlardır. Önceden ileri sürülen para ya da malın kendisi ya da katları oranında kazanılması ya da kaybedilmesi söz konusudur. Çoğunluk içerden gelen bir dürtü ile oynanır. Kumarbaz, bir oyun karşısında kolayca dürtülerek kumara girişebilir. Bu durum, para bitince ya da dürtü sona erinceye kadar sürer.

Marazi kumarın tedavisi için ilaç yoktur. Grup terapileri ya da ikili görüşmeler yoluyla tedavisine çalışılmaktadır. Ne yazık ki ülkemizde bu ad altında başvurulacak bir sağlık merkezi yoktur.

Marazi kumar bağımlılarının kazanmaktan başka düşünceleri yoktur. Basit düşünürler. Oyun masalarında hırsızlık yapabilecek kadar düşerler. Ateşli bir hastalık içindeymiş gibi yaşarlar. Rüyalarında bile kumar oynadıkları olur. Uyumuş gibi bir görünümleri vardır. İnsan haklarına saygılı

değildirler. Toplum yaşamına ve dostluklara sırt çevirmişlerdir. Düşünce alanları, belli noktalarda bilinçsizce odaklanmış ve oldukça daralmıştır.

Çalışmadan para kazanmak, insanlarda çalışma gücünü yok etmektedir. Bu güçten yoksun kişi artık çalışmaktan hoşlanmayacak ve kazanma hırsıyla sürekli oynayacaktır. Çalışmadan kazanılan para, belli bir emek ürünü olmadığından, sarfında da birtakım ölçsüzlükler olacaktır. Aynı tutku kişiyi yine oyun masalarına çekecek ve sorumsuzca ortaya sürülen paralar bu kez kısa bir süre için başka bir oyuncuda umut ürünü olarak kalacaktır.

Marazi kumar tutkunlarının düşündükleri tek şey, oyun sonucunu lehlerine döndürmektir. Tüm dikkatleri oyuna yöneliktir. Oyun devam etmekte iken asla meşgul edilmek istemezler. En yakınlarının bile sorularını cevaplandırmazlar. Ahlaki değerleri zayıflamıştır. Kendi kendilerini kontrol edebilme ruhundan yoksundurlar. İyi bir vatandaş olarak nitelendirilemezler (Çabuk, 2009).

Kumar ve Cinsiyet

Kumar oynayan kişilerin cinsiyetlerine bakılacak olursa hem yetişkin hem ergen erkeklerin oranı kadınlara göre oldukça fazladır. Ergenlik döneminde kumar ile tanışan erkekler çoğunlukla neredeyse tüm kumar türlerini öğrenmektedirler. Zamanla kumarın zorluğu ve miktarı artmaktadır. Kadınlar ise daha çok kumarhanelerde, güvenli yerlerde nispeten daha düşük bütçeli oyunlar oynadığı bilinmektedir. Kadınlar güvenliğe daha önem verdiği için yasal oyunları tercih edip, illegal yerleri tercih etmemektedirler. Şans oyunları, loto gibi oyunlarda diğerlerine göre kadınların oranı daha fazladır. Erkeklerde daha çok at yarışı, spor loto, kağıt oyunları ön plana çıkmaktadır.

Kadınların kumar oynama etiyolojilerine bakıldığında, problem oluşturan kumar oynama davranışları genellikle sık evlenme ve yerleşim yerlerinin değişmesi, çocukken kumar oynama davranışına maruz kalma, dini konulara ilginin az olması gibi konular ile ilişkiliyken; erkeklerin etiyolojilerinde alkol tüketiminin kumar oynama konusunda bir yordayıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Genel anlamda bakıldığında ise erkekler daha çok kazanmanın heyecanını yaşama dürtüsüyle kumar oynarken, kadınlar daha çok kişisel problemlerinden kaçmak için kumar oynadığını belirtmiştir. (Coşkun, 2017:5).

Erkeklerin kumar içerikli oyunlara ulaşabilmesi kadınlardan çok daha kolaydır. Kahvehaneler, kumarhaneler, gizli kumar evleri gibi yerlerde erkekler ağırlıktadır. Bununla doğru orantılı şekilde patolojik kumar oynama alışkanlığı da erkeklerde oran olarak fazladır.

Kumar ve Yaş

Kumar oynama davranışı üzerinde etkili olabilecek ve değişkenlik gösterebilecek bir diğer faktör ise yaştır. Kumara erişebilir olmak gibi durumsal özelliklerin ve aile üyeleri ya da akranlar arasında kumar oynama davranışının popüler olması gibi sosyal yönlerin, kişilerin kumar oynamaya başlamaları üzerinde oldukça önemliyken, düzenli olarak kumar oynama davranışı; daha çok kumarın kendisinin ödüllendirici özelliği ve psikoaktif etkileri ile açıklanır. Bu duruma teorik bir pencereden yaklaşıldığında, gençler arasındaki kumar oynamaya başlama yaşı ve erken kazanımlar ileride kumar oynama davranışı gösterme olasılığını arttırabilir. Nitekim birçok araştırma kumar oynamaya başlama yaşı ve patolojik kumar oynama arasında bir bağ olduğunu göstermiştir. Özellikle kumar oynama davranışına ilk erişimin erken yaşta olması, yetişkinliğe geçiş evresinde kumarla ilişkili problemlerin görülme riskini arttırır.

Kumar oynama, çoğu ülkede yasaldır ve sosyal bir aktivite olarak kabul görür, bu kabul görme kumar oynama davranışının görülmesini etkiler. Örneğin çocukların kumar oynamaya sıklıkla aile

üyeleriyle birlikte ya da kendilerine hediye edilen piyango bileti ya da kazıkazanlar ile başladığı belirtilmiştir. Piyango biletleri hediye etmek kumar oynama davranışını normalleştirir ve kumar oynamaya ilişkin olumlu düşüncelerin oluşmasına neden olur ve kumar oynama davranışına teşvik eder.

Kumar oynamaya ilişkin önemli faktörler arasında yer alan cinsiyet ve yaş, bazı kumar oynama motivasyonları üzerinde etkilidir. Örneğin, yapılan bir araştırmada duygudurum düzenlemesi, para kazanma ve heyecan duyma motivasyonları incelenmiştir. Araştırma sonucunda kadınların erkeklere oranla daha fazla duygudurum düzenlemesi motivasyonu ile kumar oynadıkları; kadınlar için bu motivasyonların arasında para kazanmanın ya da heyecan duymanın erkeklere göre daha düşük düzeyde olduğu bulunmuştur (Coşkun, 2017:7).

Kumar ve Aile Yapısı

Kumar oynama alışkanlığı aile yapısını doğrudan etkileyen bir olaydır. Aile içerisinde sürekli kumar oynayan bir birey aile yapısını ve diğer bireyleri etkiler. Ebeveynlerden birinin kumar bağımlısı olması kendi aralarında çatışma çıkarabileceği gibi çocuklar üzerinde de etkiler bırakabilir. Çocuk ebeveynlerinden örnek alıp aynı davranışı gösterebilir. Kumar bağımlılığı ileri boyutlarda olması halinde ailenin dağılmasına bile yol açabilir.

Aile içindeki tutum bireyin kumar oynamaya karşı olan bakış açısını şekillendirir. Ebeveynler çocukları ile birlikte kumar oynama davranışı gösterdiklerinde çocuğun bu olaya karşı tutumu oluşmaya başlar. Erken yaşta kumar oynama davranışı içerisinde bulunan bireyin ileride kumar oynama ihtimali de yüksektir. Sadece aile değil bireyin arkadaş çevresi ve bulunduğu ortamlar kumar ile iç içe ise birey bu durumda o birey de zamanla bu davranışı göstermesi kaçınılmazdır.

Kumar bağımlılığı dürtü-kontrol bozukluklarından biridir. Kendisine, ailesine ve sosyal çevresine maddi zarar yanı sıra iletişim sorunlarına yol açar. Tutkuya dönüşen kumar, yol açtığı stres, gerilim ve ilişki problemlerine rağmen “bağımlı birey” oynamayı sürdürür. Sonuçlar ne olursa olsun kumar oynamak tek düşüncesi haline gelmiştir. Kumar oynamak, yaşamının bütününe kuşatmıştır. Kazansa da, kaybetse de oynamaya devam eder. Kaybettiklerini geri kazanma umudu ve hırsı da bu tabloyu giderek kötüleştirir (Kılıçarslan, 2014).

Yapılan araştırmalar kumar bağımlısıyla evli eşlerde yüksek düzeyde stres ve buna bağlı fizyolojik rahatsızlıklar göstermiştir (Lorenz& Yaffe 1986, 1989'den aktaran: Kılıçarslan, 2014, s.25) Depresyon, sinirlilik hali, güvensizlik, sürekli şüphelilik hali ve hatta kalp rahatsızlıkları bu araştırmaların bulguları arasındadır.

Yakın çevresinde, özellikle ailesinde, kumar oynayan kişilerin olması bireyi kumara yakınlaştırabilmektedir. Rol model olarak gördüğü kişiler, baba, ağabey, yakın arkadaş, bu noktada bireyi olumsuz etkileyebilmektedir. Böylece birey etrafında gördüğünü uygulayarak kumar bağımlısı olabilmektedir.

Kumarda İkili Tasnif

Kumarı yasal kumar ve yasadışı kumar olarak ikili bir tasnifle ayırabiliriz. Yasal kumar; devletin kontrolü altında ve bızatihi devlet tarafından organize edilen kumar türüdür. Bunlar; İddaa, Sayısal Loto, Spor Toto, At Yarışı, On Numara, Milli Piyango gibi kumar türleridir ve Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü, Spor Toto Genel Müdürlüğü vb. şekilde örgütlenmiş olup kurumsal bazda faaliyet göstermektedirler.

Yasadışı kumarın en önemli ayağını ise, sanal (internet) ortamdaki e-kumar oluşturmaktadır. Mevzuatımıza göre kumarhane veya casino açmak yasaktır. Ancak kahvehanelerde, kulüp ve dernek adı altında da yasadışı kumar faaliyetleri gözlenmektedir.

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası'nın 58. maddesinde,

“Devlet, gençleri alkol düşkünlüğünden, uyuşturucu maddelerden, suçluluk, kumar ve benzeri kötü alışkanlıklardan ve cehaletten korumak için gerekli tedbirleri alır” denilmektedir.

Günümüzde kumar tüm dünyada oldukça yaygın olan ve hatta birçok kişi için bir tür eğlence sayılan sektör haline gelmiştir. İnsanlar kumara çok büyük miktarlarda paralar harcamaktadırlar. Öyle ki sırf zevk için yapılan bu para tüketimi birçok muhtaç insanı refaha kavuşturacak boyutlardadır. Toplumun kumar alışkanlığını bir ihtiyaç gibi görerek onu kontrol altında tutmak ve aynı zamanda bu faaliyetten hazinenin gelir sağlaması ve spor, okul binası yapımı vb. bazı faaliyetlerinin finansmanının sağlanmasında kaynak oluşturması sebebiyle devletin yasal kumarı kurumsal bazda desteklediği görülmektedir. “Ya Çıkarsa” bir umut ve hayal tacirliği olarak, devletin resmi kanalı olan TRT kanallarında her Pazar gecesinin vazgeçilmezi “Sayısal Gece” adlı programla, Sayısal Loto ve Milli Piyango'nun canlı olarak çekilişlerinin yayınlanması suretiyle kumarın reklamı yapılmakta, bizzat devlet eliyle kumar özendirilmektedir. (Okur, 2011:4)

Şans Oyunları

Türk toplumunda oldukça geniş kitlelerce katılım sağlanan şans oyunları, kazananın karşısında herhangi bir kaybeden olmaması ve tamamen şansa dayalı olması nedeniyle kumara göre daha masum olarak algılanmaktadır. Yaşlı-genç, kadın-erkek fark etmeksizin kolayca bu oyunlara erişebilmekte (sadece bir kupon doldurarak veya bilet satın alınarak) ve belli bir sınırı olmadan istediği kadar oynayabilmektedir.

Sonucu tesadüfe dayalı her türlü oyun “şans oyunu” olarak tanımlanmaktadır. Dilimizde daha çok olumlu anlamıyla giren, Batı kökenli şans (chance) sözcüğü raslantı anlamına gelmekte olup kişilerin doğrudan kontrolü altında olmayan durumlara karşılık gelmektedir (Tunçay, 1993'den aktaran: Kılıç, 2006, s.6).

Şans kişinin bilgi ve emeğinden çok rastlantı sonucu elde ettiği elverişli durumu ifade eder. Bir olayın olabirliği olarak tanımlanan şans genelde hiç kimsenin inisiyatifine bağlı olmayan olaylarda sonucun lehine sonuçlanma durumu olarak da değerlendirilir. Şans kelimesi Türkçe Sözlüğü'nde rastlantıların düzenlediğine ve insanlara iyi ve kötü durumlar hazırladığına inanılan doğüstü güç, kut, baht, talih ve felek anlamlarına gelmektedir (TDK, 2005).

Şans Oyunları Sosyolojisi

Şans oyunları, toplumsal beklentiyi şekillendiren sosyal bir olgudur. Bu toplumsal beklenti insanların yoksulluktan kurtulup daha iyi bir hayat sürebilme hayalinde yatmaktadır. Kişilere kısa yoldan zahmetsizce zengin olma fikri oldukça cazip gelmektedir. Bu doğrultuda yaşam standartları düşük olan ekonomik olarak daha alt kesime mensup bireyler şans oyunlarına daha fazla bel bağlamaktadırlar.

Şans oyunlarını tanımlayan olguları iki başlık altında sınıflamak mümkündür; bireysel ve toplumsal boyut. Buna göre şans oyunlarının bireysel boyutunda iki durum dikkat çekmektedir. Bunlardan birisi bireye kısa süreli de olsa hayal kurdurması ve psikolojik bir rahatlama sağlaması ikincisi ise gerçekleşmemiş örnekleri çok olsa da beklentilerini yüksek tutmasıdır. Şans oyunlarının

toplumsal boyutunda ise üç durum dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki sosyo-psikolojik açıdan rahatlatma fonksiyonu atfetmesi ki bu bireysel bağlamda sağladığı rahatlatma fonksiyonu ile benzerdir, diğer ekonomik gelişmişlik seviyesine göre değer atfedilme oranlarının değişmesi, son olarak büyük ikramiyenin çıkmasından sonra bireyin çevresinde oluşturduğu sosyal ve kültürel baskıdır. Ayrıca pek kabul görmese de özellikle özel gün ve gecelerde yapılan büyük ikramiye çekilişlerinde sosyal bir birliktelik sağlaması açısından da dikkate değer bir olgudur (Sağır, Çabuk, 2010).

Sürekli ve kalıplaşmış bir davranış özelliği göstermesi itibariyle şans oyunlarının aslında sosyolojinin ilgi alanında olması gerektiği söylenebilir. Ancak, bilebildiğimiz kadarıyla ülkemizde bu konuda yeterli bir çalışma henüz yoktur. Gerçekten de bu oyunlardan ciddi sayıda insanın etkilenmesine ve bu konu sadece kumar başlığı altında psikiyatri içinde ciddi bir yer tutmasına karşın şans oyunları ve kumar bağımlılığı konusunda yeterli bir sosyolojik literatüre ulaşmak oldukça zor. Oysa insanların şans oyunlarına olan ilgisi değerler, boş zaman, tüketim gibi değişkenlerin yanı sıra coğrafi bölge, sosyal sınıf ve cinsiyet farklılığı gibi birçok açıdan da ele alınabilir. İnsanların neden ve nasıl şans oyunları oynadıkları ve bundan ötürü yaşadıkları sorunlar konusunda yapılacak çalışmaların hem akademik hem de sosyal anlamda ciddi katkılar sağlayacağına inanmaktayız (Yaşar, 2010).

Şans, bahis, talih oyunları ve kumar arasında ince çizgiler olmakla birlikte bu oyunların temel mantığı aynıdır. Temelde emeksiz ve üretimsiz kazanca dayanan bu oyunların sonuçta haksız kazanç kapısı anlamına geldiğini söyleyebiliriz. Bu oyunların her birine ait farklılaştırıcı tanımlar, sistemin vergi elde etmek ve bunu meşrulaştırmak için yaptığı manevralar olarak değerlendirilebilir. Daha çok alt gruplardan yeni vergiler almanın bir tarzı olan şans oyunları bir yandan paranın yabancı devletlere gitmesini engellemek bir yandan da umut gibi ciddi bir pazarın iplerini elde tutmak anlamına gelmektedir. İnsanların yapılacak başka şey olmadığı, ümitlerin tükendiği duygusunu yaşamamaları için sürekli bir ihtimal olarak “kazanacağım” duygusu şans oyunlarını sistemin devamında geçici de olsa sübap niteliği haline getirmektedir. Bu sebeple bu oyunların iktidar aracı olarak değerlendirilmesi kadar olup bitenin üzerini örten bir tarafı da bulunmaktadır (Yaşar, 2010).

Şans oyunlarının erken yaşlardaki çocukluk oyunları ile yakından alakası vardır. Bu yaşlarda girilen bahislerde kazanmanın ve kaybetmenin yaşattığı duygular, sonraki yaşlarda karşılaşılan şans oyunlarına gösterilen ilgide etkili olmaktadır. Çocuk yaşlarda masum görülen iddialaşmalar, küçük bedeller karşılığında girilen oyunlar, kazanmanın/kaybetmenin verdiği heyecan ve gerilim zamanla alışkanlık yapabilmektedir. Eğitim sisteminden başlayarak rekabeti işbirliğine tercih eden ve sürekli olarak insanları diğerleri üzerinde üstün olmaya çağıran eğitim süreci ve yaşam anlayışları aşağılık kompleksi olan bireylerin yetişmesine yol açtığından bu şekilde yetişen bireyler şans oyunlarına ve bahis sektörüne yoğun ilgi göstermektedirler (Yaşar, 2010).

Şans oyunları oynamanın arkasında yatan bir diğer sebep ise kişinin içinde bulunduğu psikolojik ve sosyal durum gösterilebilir. Maddi sıkıntılar, aşırı kaygılar ve çaresizlik durumunda kişi başka çıkış yolu olmayacağı düşüncesi ile şans oyunlarına bel bağlayabilir. Bu gibi durumlarda bulunan çoğu kişi pek çok alanda şanslarını deneyip başarısız olsalar bile bir ümitle denemeye devam eder. Bu süreç bireyi ekonomik çöküntüye götürebilir. Çaba sarf etmeden kazanma isteği, kazandıkça daha çoğunu isteme veya kaybettikçe giden parasını kurtarma arayışları bu kişileri daha çok risk almaya götürmektedir. Bu durum arttıkça borç arama, yalan söyleme, dolandırıcılık gibi olaylara girilebilir.

Bazıları için sadece arada sırada zevkine oynanan şans oyunları bazıları için ise bağımlılık haline gelmiştir. Kolay ulaşılabilirliği ve legal olması nedeniyle devlet desteği ile oynatılan şans

oyunları ülkemizde büyük ilgi görmektedir. Bu durum bağımlılığa yol açabileceği gibi büyük kazançlar elde edilip bireylerin statülerinde büyük değişiklik gösterebileceği örneklerde mevcuttur. Ülkemizdeki kimi örneklerine bakılacak olursa sosyo-kültürel düzeyi düşük olan kişiler büyük ikramiyeler kazansalar bile bunu kısa sürede tüketip eski hallerine döndüğü gerçeği ile karşılaşmaktadır.

Milli Piyango İdaresi Tarafından Düzenlenen Yasal Şans Oyunları

Milli Piyango tarafından düzenlenen şans oyunları yasal olması, bayilikler vasıtasıyla oynanması ve devlet desteği olması nedeniyle toplumun her kesiminden kişiler tarafından katılım sağlanmaktadır. Az miktarda parayla katılımın sağlanabilmesi ekonomik olarak alt seviyede olan kişiler tarafından da tercih edilir olmaktadır. İnsanların zengin olma hayallerini süsleyen bu oyunlarda az para yatırıp, bir servet kazanma ihtimali vardır. Bu yasal oyunlar hakkındaki kısa bilgiler Milli Piyango'nun resmi sitesi www.millipiyango.gov.tr 'den alınmıştır.

Sayısal Loto

Piyango idaresi tarafından düzenlenen, katılımcıların 1-49 sayı kümesi içinden çekilişle belirlenecek olan 6, 5, 4 ve 3 sayının doğru tahmin edilmesine dayanan ve kısaca " oyun " olarak da ifade edilen şans oyunudur.

Sayısal loto oyununda bir haftaya ait oyunda altı bilen çıkmaması halinde bu gruba ayrılan ikramiye, ertesi hafta altı numarayı doğru tahmin edenlere dağıtılmak üzere devredilir. Bu şekilde yapılacak devir üç haftadan fazla olamaz. Dördüncü haftada altı numarayı doğru tahmin eden çıkmazsa, bu gruba ayrılan tutar, önceki haftalardan devredilmiş tutarlar ile birlikte beş numarayı (olmaması halinde dört numarayı) bilenler arasında dağıtılır." olarak belirlenmiştir.

On Numara

Milli Piyango İdaresince 06.08.2002 tarihinden itibaren yeni bir Sayısal Oyun daha oynatılmaya başlatılmıştır. On Numara adı verilen bu oyunda; oyun kuponlarının üzerindeki her bir kolonda yer alan 1 ile 80 arasındaki numaralardan, çekilişle belirlenecek olan 22 adet numaradan; 10, 9, 8, 7 ve 6 numarayı doğru tahmin edenler ile hiçbir numarayı doğru tahmin edemeyenler ikramiyeye hak kazanmaktadır.

Şans Topu

Şans Topu (5+1) oyunu, iki farklı sayı kümesi içerisinden, belirlenen sayıda numara seçilmesi esasına dayanan bir sayısal oyundur. İlk sayı kümesi 1-34 numaradan, ikinci sayı kümesi ise 1-14 numaradan oluşmaktadır. İştirakçiler, ilk sayı kümesinden 5 (beş) adet, ikinci sayı kümesinden 1 (bir) adet numarayı seçerek oyuna katılabileceklerdir.

Şans Topu (5+1) oyunu, yaygın ikramiye verilmesine uygun bir oyundur. Bu nedenle ikramiye grupları fazladır. (5+1)'in bilinme olasılığı diğer oyunlara kıyasla daha yüksektir. Şans Topu (5+1) oyununda ikramiye grupları, (5+1), (5), (4+1), (4), (3+1), (3), (2+1) ve (1+1) olmak üzere 8 adettir.

Süper Loto

İdare tarafından düzenlenen, katılımcıların 1-54 sayı kümesi içinden çekilişle belirlenecek olan 6, 5, 4 ve 3 sayının doğru tahmin edilmesine dayanan ve kısaca " oyun " olarak da ifade edilen şans oyunudur.

Hemen Kazan

Belirli ikramiyeleri ihtiva eden özel biletlerin üzeri kapalı kısımlarının kazınarak ikramiyeyi gösteren sayı veya işaretin çıkarılması suretiyle oynanan şans oyunudur. Katılımcılar, kazanması gereken yeri kazıyarak toplamda 6 adet ikramiyenin yazılı olduğu alanda, 3 tane aynı ikramiye bulurlarsa, buldukları tutarı kazanmış olurlar.

Spor Loto

15 maçın sonucunu doğru tahmin etmeye dayanan bir şans oyunudur. Ev sahibi takımın galibiyeti, deplasmandaki takımın galibiyeti ve beraberlik seçeneklerinden biri seçilerek oynanır. Spor toto oyununda 12 bilme ihtimali; 531 441' te bir, 13 bilme ihtimali; 1 594 323' te bir, 15 bilme ihtimali ise 14 348 907' de birdir.

İddaa

Spor Toto Teşkilatı'nın resmi futbol oyunudur. İddaa yurtdışındaki benzerleri gibi futbol maçlarının sonuçlarıyla ilgili tahmin yapılan bir bahis oyunudur. Her cuma ve her salı olmak üzere haftada iki İddaa programı çıkmaktadır.

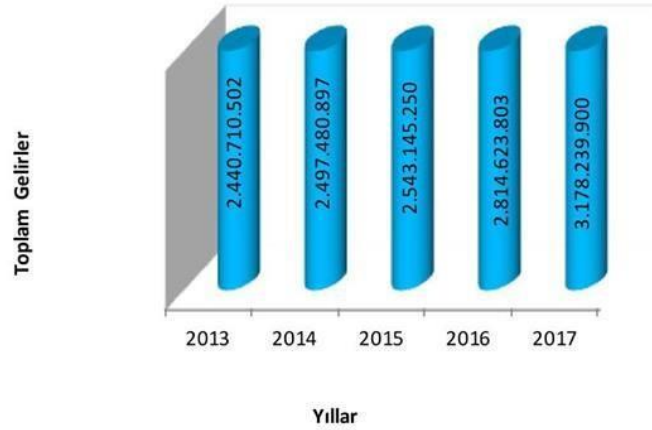
Oyuncular programda yer alan maçlardan en az dört (MBS: Minimum Bahis Sayısı hariç), en fazla on beş tanesinin sonucunu; 1 (evsahibi takım galibiyeti), 0 (beraberlik), 2 (deplasman takımı galibiyeti) olmak üzere üç muhtemel sonuçtan herhangi birini tahmin ederek, iddaa kuponu üzerindeki ilgili yere/yerlere işaretleme yapmak yoluyla veya özel seçimler yaparak oynarlar.

İddaa son zamanlar ülkemizde oldukça yaygın olup sürekli yenilikler yapılarak güncelliğini korumaktadır. Oynanacak bahis alanlarının artırılması (Özel kodlar ile gol atacak oyuncu, gol dakikası, kart olur/olmaz, penaltı olur vb. seçeneklerin dahil edilmesi) oynayanlar tarafından sürekli denenmektedir. Uzun süreli bahis seçenekleri ile genişlik iyice artırılmıştır.

Tablo: Yıllar İtibariyle Şans Oyunu Satışları ile Diğer Faaliyetlerden Elde Edilen Gelirler ve Dağılımları (Vergiler Dahil)

YILLAR	2013	2014	2015	2016	2017
ŞANS OYUNU ŞATIŞ GELİRLERİ	2.366.992.498	2.415.564.236	2.463.821.822	2.725.230.580	3.078.481.339
DİĞER GELİRLER	73.718.004	81.916.661	79.323.428	89.393.223	99.758.561
TOPLAM GELİRLER	2.440.710.502	2.497.480.897	2.543.145.250	2.814.623.803	3.178.239.900
İkramiye Ödemeleri	1.063.082.628	1.092.648.534	1.122.027.075	1.221.652.143	1.390.599.060
Hazine (KDV, ŞOV, AYGET)	569.230.311	580.811.986	592.420.908	655.460.189	740.290.018
Kamuya Aktarılan Kamu Payı	468.192.042	481.147.633	483.562.360	581.397.120	653.901.869
Bayi komisyonları ve aracılık giderleri	200.649.003	206.568.326	212.009.454	231.339.835	258.440.732
Faaliyet, İşletme, Yatırım ve Diğer Giderler	139.556.518	136.304.418	133.125.453	124.774.516	135.008.221

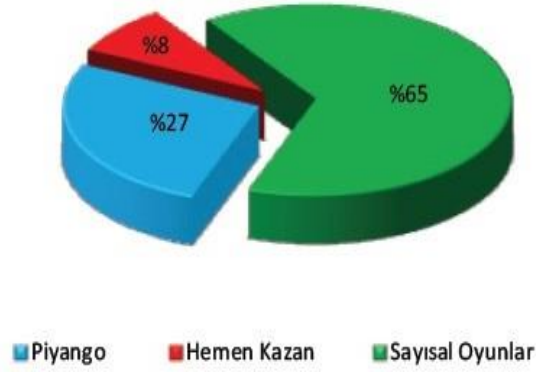
Son 5 Yıllık Gelirler



Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğünden alınan verilere göre hazırlanan tabloya bakıldığında şans oyunu satış gelirlerinin yıllar itibariyle arttığı ve 2017'de tavan yaptığı görülmektedir. Toplam gelirlerin çok büyük kısmını oluşturan şans oyunu satış gelirlerinin yaklaşık yarısı ikramiye ödemelerine gitmektedir. Yıllar itibariyle görülen artışın sürekli devam etmesi beklenmektedir. İkramiyelerin çok büyük miktarlara ulaşması, oyunların çeşitlenmesi, insanların zengin olma hayalleri bu oyunlara olan ilginin devam etmesini sağlayan faktörlerdir.

Tablo: Yıllar İtibariyle Şans Oyunları Satış Gelirlerinin Oyun Türlerine Göre Dağılımı (Vergiler Dahil)

YILLAR	2013	2014	2015	2016	2017	Toplam
Piyango	606.693.313	648.646.792	685.268.040	735.791.553	804.414.266	3.480.813.964
Hemen Kazan	202.310.000	203.285.002	214.748.362	227.104.046	243.979.500	1.091.426.910
Sayısal Oyunlar	1.557.989.185	1.563.632.442	1.563.805.420	1.762.334.981	2.030.087.573	8.477.849.601
Toplam	2.366.992.498	2.415.564.236	2.463.821.822	2.725.230.580	3.078.481.339	13.050.090.475



Son beş yıllık dönemde şans oyunları toplam satış gelirlerinin %65'i sayısal oyunlardan, %27'si piyango oyunundan, %8'i ise hemen kazan oyunundan elde edilmiştir. (Buradaki Şans Oyunları: Sayısal Loto, Şans Topu, On Numara, Süper Loto'yu kapsamaktadır.)

Şans oyunları satış gelirlerinin büyük kısmını kapsayan sayısal oyunlar her hafta yapılıyor olması, oynamak için büyük bir çaba veya çalışma gerektirmemesi ve tamamen şansa dayalı olması sebepleriyle en çok tercih edilen alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplam gelirin yarısından fazlası bu alandan sağlanmaktadır.

BULGULAR

1. Ekonomik Özelliklere Ait Bulgular

Araştırmaya katılan örneklemin cinsiyete ilişkin bilgilere bakıldığında 100 kişinin 70'i erkek 30'u kadından oluşmaktadır.

Tablo-1: Aile ve Kişisel Gelir Durumu

Aile Gelir Durumu (Aylık Ortalama)		Kişisel Gelir Durumu (Aylık Ortalama)	
0-1500 TL	(29 kişi)	0-500 TL	(62 kişi)
1500-3000 TL	(26 kişi)	500-1500 TL	(27 kişi)
3000 TL ve üzeri	(45 kişi)	1500 TL ve üzeri	(11 kişi)

Tablo 1'de görüldüğü gibi ankete katılan öğrencilerin çoğunluğu orta ve alt sınıf ailelerden geliyor olup kendi kişisel gelirlerinin çoğunu aldıkları öğrenim kredi/bursları oluşturmaktadır. Az sayıda kişinin ise aile ve kredi desteği dışında kendi parasını kazanmakta olduğunu görmekteyiz.

2. Şans Oyunları ve Kumarın Günah ve Patolojik Bir Durum Olmasına İlişkin Bulguların Tartışılması

Katılımcılardan 87'si "Şans Oyunu / Kumar Sizin Görüşünüze Göre Günah mı?" sorusuna Evet yanıtı verirken 8 kişi Fikrim Yok, 5 kişi ise Hayır yanıtını vermiştir. Buradan çıkacak sonuçta göre kişiler şans oyunu veya kumarın günah olduğunu düşünmelerine karşın neredeyse tamamına yakını yine bu oyunları oynamaya devam etmektedir.

"Şans Oyunu / Kumar Oynama Davranışı Patolojik Bir Durum mudur?" sorusuna verilen cevaplar ise daha çok Hayır yönünde çıkmıştır. Katılımcıların 67'si şans oyunu ve kumar oynamanın hastalık derecesinde büyük bir sorun olmadığını düşünmektedirler. 19 kişi bu soruya Evet cevabını verirken, 14 kişi Fikrim Yok demiştir. Bununla bağlantılı şekilde "İstesem Bundan Sonra Hiç Şans Oyunu / Kumar Oynamam" seçeneğinde ise katılımcıların tamamına yakını Hayır'ı seçerek oynamaya devam edecekleri yönünde tercih yapmışlardır.

Tablo-2 : Şans Oyunları ve Kumar İle Tanışma

İlk Defa Ne Zaman Şans Oyunu / Kumar Oynadınız?	
İlkokul	(9 kişi)
Lise	(58 kişi)
Üniversite	(25 kişi)
Hiç	(8 kişi)

Tablo-2'ye bakıldığında ankete katılan kişilerin büyük çoğunluğunun ilk kez Lise döneminde şans oyunu veya kumarla tanıştığı saptanmıştır. Ergenlikte merak veya arkadaş ortamından kaynaklanan bu durum çoğu kişinin bu oyunlarla tanışmasına neden olmuştur. Katılımcıların %25i de ilk kez üniversitede şans oyunu/kumarla tanıştığı belirlenmiştir.

Tablo-3 : Şans Oyunlarına / Kumara Yatırılan ve Kazanılan Para

Şans Oyunundan / Kumardan
Tek Seferde En Fazla Kaç Para
Kazandınız?

0-10 TL	(21 kişi)
20-100 TL	(44 kişi)
100 TL ve üzeri	(27 kişi)
Hiç	(10 kişi)

Şans Oyununa /
Kumara Tek Seferde En Fazla
Kaç Para Yatırdınız?

0-10 TL	(33 kişi)
20-100 TL	(39 kişi)
100 TL ve üzeri	(20 kişi)
Hiç	(8 kişi)

Tablo-3'e göre şans oyununa veya kumara yatırılan ve kazanılan miktarlar arasında yakınlık göze çarpmaktadır. Çoğu kişi çok fazla miktarda para yatırmadığı gibi (genelde sayısal oyunlar ve iddaa oynayanlar) kazandıkları miktarda bununla doğru orantılı şekilde 0-100 TL arasında olmaktadır. Bunun haricinde %10'luk kısım bu oyunlardan hiç para kazanamamıştır.

Tablo-4 : Tercih Edilen Oyun Türleri

Aşağıdaki oyunlardan hangisini veya hangilerini daha önce oynadınız?	
Ödüllü Okey	(41 kişi)
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	(52 kişi)
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	(28 kişi)
İddaa / Spor Toto	(57 kişi)
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	(82 kişi)
Kazı Kazan / Hemen Kazan	(19 kişi)
Milli Piyango	(77 kişi)
At Yarışı	(7 kişi)
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	(35 kişi)
Slot Makineleri (Kollu Casino Oyunları)	(4 kişi)
Ödüllü İnternet Oyunları	(25 kişi)

Katılımcılara anketi yapmadan önce “Ödüllü Oyun ”un karşılığında para, mal veya hesap ödeme olacağı açıklanmıştır. Bunun sonucunda elde edilen verilere göre örneklemin en çok tercih ettiği oyunların başında Loto oyunları ve Milli Piyango gelmektedir. Kadın, erkek fark etmeksizin neredeyse herkesin oynadığı bu oyunlar zahmetsiz olup sonucunda büyük kazanç vaat ettiği için çok fazla tercih edilmektedir. İnsanların bakış açısına göre Loto oyunlarının kumar kadar günah olduğu düşünülmemesi de bu kadar çok tercih edilmesinin arkasında yatan bir diğer sebep olarak gösterilebilir.

Ödüllü okey ve ödüllü kâğıt oyunları da daha çok erkek katılımcılar tarafından tercih ediliyor olup katılımcı erkeklerin yine tamamına yakını bu oyunları en az bir defa denemiş ve bu şekilde maddi kayıp veya kazanç sağlamıştır. Bunların yanı sıra at yarışı ve slot makinesi oyunları çok fazla tercih edilmemektedir.

Tablo-5: Toplumsal Bakışa Göre Şans Oyunu ve Kumar

Aşağıdaki oyunlar size göre şans oyunu mu yoksa kumar mı?	KUMAR	ŞANS OYUNU
Ödüllü Okey	(91 kişi)	(9 kişi)
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	(91 kişi)	(9 kişi)
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	(84 kişi)	(16 kişi)
İddaa / Spor Toto	(23 kişi)	(77 kişi)
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	(18 kişi)	(82 kişi)
Kazı Kazan / Hemen Kazan	(8 kişi)	(92 kişi)
Milli Piyango	(13 kişi)	(87 kişi)
At Yarışı	(9 kişi)	(91 kişi)
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	(37 kişi)	(63 kişi)
Slot Makineleri (Kollu Casino Oyunları)	(26 kişi)	(74 kişi)
Ödüllü İnternet Oyunları	(64 kişi)	(36 kişi)

Tablo-5'e göre ucunda ödül olan (para, mal veya hesap ödeme) bir tarafın kazandığı diğer tarafın kaybettiği oyunların kumar olarak görülme oranı oldukça yüksektir. Ödüllü okey, kağıt ve zar oyunları daha çok kahvehane oyun türleri içinde düşünüldüğü için insanların gözünde daha çok kumar olarak görülmektedir.

Milli piyango tarafından düzenlenen oyunlarda ise kişiler bunları yüksek oranda şans oyunu olarak değerlendirilip, sadece şanslarını denemek için oynadıkları herhangi bir kumar çağrışımı yapmadıkları sonucu elde edilmiştir. Genele göre kazananın karşısında bir de kaybeden kişinin olması kumar algısının oluşmasında baş etkindir. İddaa/Spor Loto gibi oyunlarda sonuç tahmin etme durumu olduğu için kişilerde buradan kazandıkları ödülleri hakettiği düşüncesi oluşmaktadır ve çoğunluk bu oyunları “kumar” olarak görmemektedir.

Tablo-6 :Şans Oyunlarına / Kumara Ayrılan Zaman

Aşağıdaki oyunlara ne kadar zaman ayırıyorsunuz?	Hiç	Arada Sırada	Her Boş Anımda	Sürekli
Ödüllü Okey	(59 kişi)	(28 kişi)	(11 kişi)	(2 kişi)
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	(48 kişi)	(34 kişi)	(14 kişi)	(4 kişi)
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	(72 kişi)	(23 kişi)	(5 kişi)	(-)
İddaa / Spor Toto	(53 kişi)	(26 kişi)	(16 kişi)	(5 kişi)
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	(18 kişi)	(55 kişi)	(10 kişi)	(17 kişi)
Kazı Kazan / Hemen Kazan	(81 kişi)	(19 kişi)	(-)	(-)
Milli Piyango	(23 kişi)	(74 kişi)	(-)	(3 kişi)
At Yarışı	(93 kişi)	(2 kişi)	(4 kişi)	(1 kişi)
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	(65 kişi)	(23 kişi)	(6 kişi)	(7 kişi)
Ödüllü İnternet Oyunları	(75 kişi)	(20 kişi)	(5 kişi)	(-)

Tablo-6’da katılımcıların oyunlara ayırdıkları zamanlar incelenmiştir. Kumar oyunlarına çoğunluk sürekli vakit ayırmazken bu oyunları aktif oynayanlar, arada sırada veya boş zamanlarında oynamaktadırlar. Sürekli oynayan çok az sayıda kişi de ise bu durum bağımlılığa dönüşmüş durumdadır.

Loto ve piyango oyunları çoğunluğun arada sırada oynadığı oyunların başında gelmektedir. Sürekli oynanan oyunlarda da en çok tercih edilen yine sayısal loto, on numara ve şans topu gibi zahmetsiz tamamen şansa dayalı sürekli oynanabilecek oyun türleri yer almaktadır. At yarışı, Kazı Kazan, Ödüllü Zar Oyunları ve Ödüllü İnternet Oyunları örneklemin tamamına yakını tarafından tercih edilmemektedir.

SONUÇ

Kumar ve şans oyunları hemen hemen herkes tarafından farklı şekillerde katılım gösterilen ve bazı patolojik durumlara yol açan sosyal bir olgudur. Belli bir yaşa ulaşmış kararlarını kendileri verebilen bireylerin haricinde gençler de bu oyunlarla bir şekilde tanışıp, oynar hale gelmektedirler. Toplumun genelini kapsayan bu durum bazı hallerde vahim sonuçlar doğurmaktadır. Toplumun bu oyunlara bakış açısı ve tutumları bu sonuçlara neden olabilmektedir. Toplumun şans oyunlarına kumar kadar negatif bakmadığı görülmektedir. Şans oyunlarından kazanılan paranın kumarda olduğu gibi herhangi bir kaybedeni olmaması bu durumun başlıca etmenlerinden biridir. Katılımcıların sosyo-kültürel ve ekonomik durumları da bakış açılarını etkileyen önemli faktörlerdir.

Bu çalışmada ayrıca:

Üniversite öğrencilerinin kumar ve şans oyunlarına karşı bakış açıları, bireylerin ekonomik durumlarının bu oyunlara katılıma etkisi, dini görüşlerinin bu oyunları oynamalarının önünde engel oluşturma durumu sorgulanıp bunlar arasında bağlantı kurulmak istenmiştir ve toplanılan veriler doğrultusunda incelenen durumlara ilişkin somut çıkarımlar yapılmıştır.

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesinde öğrenim gören öğrencilerin şans oyunları ve kumara karşı olan tutumlarını ölçmek amacıyla rastgele seçilen 100 öğrenciden, büyük kısmı erkeklerden oluşan katılımcıların kumar ve şans oyunlarına katılımı beklenildiği gibi %100'e yakındır. Araştırma örneğimiz de 8 kişi dışında herkes şans oyunları veya kumarla bir şekilde tanışmış ve halen belli aralıklarla oynamaya devam etmektedirler.

Araştırma örneğinde yer alan cevaplarda kadın erkek tutum farklılıkları dikkat çekmektedir. Kadınlar daha çok şansa dayalı olan, yasal oyunları (sayısal loto, on numara, şans topu, milli piyango, hemen kazan) tercih etmektedirler. Erkekler ise ödüllü okey, kağıt, zar oyunlarını aktif şekilde oynamaktadırlar. Bu oyunlar da kazanan olduğu gibi kaybeden tarafında olması sebebiyle belli sıkıntılara yol açmaktadır. Daha çok arkadaş ortamında oynanan bu oyunlar hesap ödeme, ortaya para veya eşya koyma şeklinde ilerleyip kazanan veya kazananlar bunlara sahip olmaktadır. Bunların dışında erkek katılımcıların büyük çoğunluğu iddaa ve spor toto gibi spor tahmin oyunlarını aktif şekilde oynamaktadırlar.

Araştırma örneğine sorulan sorularda kumar ve şans oyunu oynama durumunun günah olma durumu ve patolojik olarak görülme durumunda da dikkat çekici sonuçlar elde edilmiştir. Katılımcıların 87'si yani tamamına yakını kumar ve şans oyunlarını günah olarak nitelendirmektedir. Buna rağmen yine çoğu bunları aktif şekilde oynamaktadır üstelik istedikleri zaman bu oyunları oynamayı bırakamayacaklarını düşünmektedirler. Bu durumla çelişen şekilde katılımcılardan 67'si kumar ve şans oyunu oynama alışkanlığının patolojik bir durum olmadığını savunmuşlardır. İstenildiği zaman bırakılamayan ve sürekli oynama isteği duyan katılımcıların bu durumu normal olarak görmesi çelişkiyi net şekilde ortaya koymaktadır.

Çalışmamızda yer verilmeyen öğrencilerin kumar ve şans oyunlarına tutumlarını etkileyebilecek not ortalamaları, akademik başarıları, okudukları fakülte, okudukları bölüm, aile yanında yaşama durumu, alkol veya madde kullanımı sorgulanabilir ve aralarındaki ilişki araştırılabilir.

Kaynakça

COŞKUN İlkem (2017). Psikopatolojinin Kumar Oynama Davranışı ve Alkol-Madde Kötüye Kullanımı İle İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

ÇABUK Serdal (2009). Şans Oyunlarının Toplum Üzerine Etkisi (Milli Piyango Örneği), Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

ERDOĞDU Yeşim (2017). Lise Düzeyindeki Ergenlerin Kumar Oynamaları İle Riskli Davranışları Arasındaki İlişkiler, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

DİNÇ, Mehmet (2014). Küçümsenen Büyük Tehlike: Kumar ve Şans Oyunları, Yeşilay Dergisi, Sayı 67, Ağustos.

KILIÇ Tanju (2006). Şans Oyunları Kurumlarında Sosyal Sorumluluk, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

OKUR Aykut (2011). Kumar (Şans Oyunları) Raporu, Türkiye Yeşilay Cemiyeti Genel Başkanlığı.

SAĞIR, Adem, ÇABUK, Serdal (2010). Şans Oyunlarının Toplumsal Beklenti Üzerine Etkisi “Sakarya Örneği”, Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Dergisi, 2010-1.

SEYREK, Adil Thomas (2016). Bilgisayar, İnternet ve Şans Oyunları Bağımlılığı.

TEMİZ Kemal (2010). İslam’da Kumar Yasağı, Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.

YAŞAR, Ruhat (2010). Şans Oyunları ve İddaa, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 9, Sayı 34, Güz.

<http://www.millipiyango.gov.tr/node/73> (Son Erişim Tarihi: 04.04.2018)

EKLER: Anket Soruları

1. Cinsiyet: 1) Erkek () 2) Kadın ()

2. Aile Gelir Durumu (Aylık Ortalama):

1) 0-1500 TL () 2) 1500-3000 () 3) 3000 TL ve üzeri ()

3. Kişisel Gelir Durumu (Aylık Ortalama):

1) 0-500 TL () 2) 500-1500 TL () 3) 1500 TL ve üzeri ()

4. Şans Oyunu / Kumar Sizin Görüşünüze Göre Günah mı?

1) Evet () 2) Hayır () 3) Fikrim Yok ()

5. Şans Oyunu / Kumar Oynama Davranışı Patolojik Bir Durum mudur?

1) Evet () 2) Hayır () 3) Fikrim Yok ()

6. İlk Defa Ne Zaman Şans Oyunu / Kumar Oynadınız?

1) İlkokul () 2) Lise () 3) Üniversite () 4) Hiç ()

7. Şans Oyununa / Kumara Tek Seferde En Fazla Kaç Para Yatırdınız?

1) 0-10 TL () 2) 20-100 TL () 3) 100 TL ve üzeri () 4) Hiç ()

8. Şans Oyunundan / Kumardan Tek Seferde En Fazla Kaç Para Kazandınız?

1) 0-10 TL () 2) 20-100 TL () 3) 100 TL ve üzeri () 4) Hiç ()

9. İstesem Bundan Sonra Hiç Şans Oyunu / Kumar Oynamam.

1) Evet () 2) Hayır () 3) Fikrim Yok ()

10) Aşağıdaki oyunlardan hangisini veya hangilerini daha önce oynadınız? İlgili alana işaretleyiniz.

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Öğrencilerinin Şans Oyunları ve Kumara Karşı Tutum Ölçeği	
Ödüllü Okey	()
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	()
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	()
İddaa / Spor Toto	()
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	()
Kazı Kazan / Hemen Kazan	()
Milli Piyango	()
At Yarışı	()
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	()
Slot Makineleri (Kollu Casino Oyunları)	()
Ödüllü İnternet Oyunları	()

*Ödüllü Oyun: Oyun sonucunda para, mal, hesap ödeme gibi kazanç veya kayıpların olduğu oyun.

11) Aşağıdaki oyunlar size göre şans oyunu mu yoksa kumar mı? İlgili alanı işaretleyerek belirtiniz.

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Öğrencilerinin Şans Oyunları ve Kumara Karşı Tutum Ölçeği	KUMAR	ŞANS OYUNU
Ödüllü Okey	()	()
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	()	()
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	()	()
İddaa / Spor Toto	()	()
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	()	()
Kazı Kazan / Hemen Kazan	()	()
Milli Piyango	()	()
At Yarışı	()	()
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	()	()
Slot Makineleri (Kollu Casino Oyunları)	()	()
Ödüllü İnternet Oyunları	()	()

*Ödüllü Oyun: Oyun sonucunda para, mal, hesap ödeme gibi kazanç veya kayıpların olduğu oyun.

12) Aşağıdaki oyunlara ne kadar zaman ayırıyorsunuz? İlgini alana işaretleyiniz.

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Öğrencilerinin Şans Oyunları ve Kumara Karşı Tutum Ölçeği	Hiç	Arada Sırada	Her Boş Anımda	Sürekli
Ödüllü Okey	()	()	()	()
Ödüllü Kâğıt Oyunları (Poker, Batak, Yanık, Pişti)	()	()	()	()
Ödüllü Zar Oyunları (Tavla, Barbut)	()	()	()	()
İddaa / Spor Toto	()	()	()	()
Sayısal Loto/ Şans Topu/ On Numara	()	()	()	()
Kazı Kazan / Hemen Kazan	()	()	()	()
Milli Piyango	()	()	()	()
At Yarışı	()	()	()	()
Ödüllü Beceri Oyunları (Bilardo, PlayStation vs.)	()	()	()	()
Ödüllü İnternet Oyunları	()	()	()	()

*Ödüllü Oyun: Oyun sonucunda para, mal, hesap ödeme gibi kazanç veya kayıpların olduğu oyun.