



Dijital Kumar ve Oyun Paradoksu: Johan Huizinga Kuramı Bağlamında Bir Analiz

Koray Tunç

Yüksek Lisans Öğr., Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,

koraytunc111@gmail.com, ORCID ID: 0009-0003-1365-672X

Murat Aytas

Doç.Dr., Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo-TV ve Sinema Bölümü

murataytas@selcuk.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2744-0519

ÖZ

Bu çalışma, akıllı telefonlar ve bilgisayarlar aracılığıyla sürekli erişilebilir hale gelen dijital kumar platformlarının, Johan Huizinga'nın klasik oyun kuramı bağlamında geçirdiği dönüşümü incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel problemi, söz konusu platformların oyun retoriği ve davranışsal tasarım stratejileri aracılığıyla bireyleri nasıl yönlendirdiği ve Huizinga'nın "büyülü çember" kavramıyla ifade ettiği koruyucu oyun sınırlarını nasıl aşındırarak bağımlılık üretici bir yapıya dönüştürdüğüdür. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı doğrultusunda tasarlanmış; amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen ve çevrimiçi kumar deneyimine sahip 12 katılımcı ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmelere dayandırılmıştır. Elde edilen veriler tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Analiz sonucunda katılımcı deneyimlerinin; başlangıç motivasyonları, kazanma ve kaybetmeye bağlı gelişen duygusal döngüler, platform tasarımının manipülatif etkisi ve kontrol kaybıyla başa çıkma stratejileri olmak üzere dört temel tema etrafında şekillendiği belirlenmiştir. Bulgular, Huizinga'nın kuramsal çerçevesi ışığında değerlendirildiğinde, dijital kumarın yapısal bir paradoks ürettiğini ortaya koymaktadır. Platformlar, oyunun biçimsel unsurlarını ve dilini yeniden üretirken, oyunun özünü oluşturan gönüllülük, sınırlılık ve maddi çıkar dışılık ilkelerini ihlal etmektedir. Sürekli erişilebilirlik, oyun ile gündelik yaşam arasındaki ayrımı belirsizleştirirken; davranışsal tasarım teknikleri bireysel özerkliği zayıflatmakta ve gerçek para kullanımı oyunun çıkar dışı doğasını ortadan kaldırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Kumar, Huizinga, Oyun Kuramı, Büyülü Çember, Bağımlılık, Davranışsal Tasarım.

Citation | Atf: Tunç, K., & Aytas, M. (2026). Ekran çağında oyun: Huizinga'nın oyun kuramıyla dijital kumarın yeniden yorumu. *Epigraf: Sanat, Dil ve Kültür Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1-16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.19712993>

Received | Geliş Tarihi: 09.03.2026 | Revised | Revizyon Tarihi: 17.04.2026 | Accepted | Kabul Tarihi: 22.04.2026

© 2026 Epigraf. This article is published under a Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 license.

Epigraf: Journal of Art, Language, and Culture Studies | <https://epigrafdergi.com/>

Digital Gambling and the Paradox of Play: An Analysis within the Framework of Johan Huizinga's Theory

ABSTRACT

This study aims to examine the transformation of digital gambling platforms, which are now continuously accessible on smartphones and computers, within the framework of Johan Huizinga's classical theory of play. The main research problem focuses on how these platforms, through the rhetoric of play and behavioral design strategies, influence individuals and erode the protective boundaries Huizinga conceptualized as the "magic circle," thereby transforming into structures that foster addictive behaviors. The research is designed within a qualitative research approach and is based on semi-structured in-depth interviews with 12 participants with experience in online gambling, selected through purposive sampling. The collected data were analyzed using thematic analysis. The findings indicate that participant experiences are structured around four main themes: initial motivations, emotional cycles associated with winning and losing, the manipulative effects of platform design, and strategies for coping with loss of control. When evaluated within Huizinga's theoretical framework, the findings reveal that digital gambling produces a structural paradox. While these platforms replicate the formal elements and language of play, they simultaneously violate its core principles, including voluntariness, boundedness, and the absence of material interest. Continuous accessibility blurs the distinction between play and everyday life; behavioral design techniques weaken individual autonomy; and the use of real money undermines the non-material nature of play.

Keywords: Digital Gambling, Huizinga, Play Theory, Magic Circle, Addiction, Behavioral Design.

Giriş

İnsanlık tarihi boyunca oyun, kültürü şekillendiren, toplulukları bir araya getiren ve bireylere anlamlı bir kaçış alanı sunan temel bir olgu olmuştur. Ancak dijital teknolojilerin yaşamın tüm alanlarını dönüştürdüğü günümüzde, oyunun doğası ve işlevi de önemli bir değişim sürecinden geçmektedir. Akıllı telefonların sunduğu geniş ekran deneyimi, sürekli bağlantılılık ve sınırsız erişim imkânı, oyunu geleneksel zaman ve mekân sınırlarının dışına taşıyarak gündelik hayatın ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Bu yeni ekran çağı, bir yandan eğlence ve sosyalleşme açısından yeni fırsatlar sunarken, diğer yandan oyunun karanlık yüzü olarak nitelendirilebilecek dijital kumarı görünmez ve giderek normalleşen bir pratik olarak yaşamın merkezine yerleştirmektedir. Bu çalışma, özellikle çevrimiçi kumar platformlarının, Johan



Huizinga'nın klasik oyun kuramı bağlamında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Huizinga'nın oyunu, gündelik yaşamın dışında, kendine özgü kurallara sahip, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleşen bir etkinlik olarak tanımlayan kuramsal çerçevesi, dijital kumarın neden ve nasıl gerçek bir oyun olmaktan uzaklaşarak manipülatif bir yapıya dönüştüğünü anlamak açısından önemli bir kavramsal zemin sunmaktadır.

Makalenin önemi, dijital kumarın, Huizinga'nın tanımladığı oyunun koruyucu sınırlarını aşındırarak bireysel ve toplumsal düzeyde ciddi riskler üretmesinden kaynaklanmaktadır. Akıllı cihazlar aracılığıyla sürekli erişilebilir hale gelen bu platformlar, yapıları gereği bağımlılık üretme potansiyeline sahiptir ve finansal kayıpların yanı sıra psikolojik ve sosyal açıdan yıkıcı sonuçlar doğurabilmektedir. Bu bağlamda Huizinga'nın kuramı, dijital kumar platformlarının oyun görünümü altında işleyen manipülasyon ve sömürü mekanizmalarını açığa çıkaran eleştirel bir analiz çerçevesi sunarak, olgunun sosyokültürel boyutunun daha derinlikli biçimde anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. İlgili literatür incelendiğinde, dijital kumar ve oyunlaştırılmış monetizasyon mekaniklerinin psikolojik ve nörolojik temellerine ilişkin önemli çalışmalar bulunmaktadır. Astley Jones & Gray, N. (2009) tarafından yapılan nörobilimsel çalışma, kumardaki ramak kalma (near-miss) olaylarının beyindeki ödül merkezlerini gerçek kazançlara benzer şekilde harekete geçirdiğini ortaya koyarak, bu mekanizmanın dijital kumarın bağımlılık potansiyelini nasıl artırdığını nörobilimsel düzeyde açıklamaktadır. Bu bulgular, Schüll'ün (2012) etnografik çalışmasıyla desteklenmekte olup, kumar makinelerinin ve dijital arayüzlerin davranışsal psikoloji ilkeleri (değişken oranlı pekiştirme gibi) kullanılarak kullanıcıyı akış (flow) durumunda tutacak şekilde kasıtlı olarak tasarlandığını belgelemektedir. D. L. King ve P. H. Delfabbro (2019) ise loot box gibi oyun içi monetizasyon yöntemlerinin geleneksel kumar mekanikleriyle psikolojik benzerlikler taşıdığını vurgulamakta ve bu mekanizmaların özellikle çocuklar ve gençler üzerindeki potansiyel zararlarına dikkat çekmektedir. Benzer şekilde, Gainsbury (2015) online kumarın yapısal özelliklerinin (erişilebilirlik, anonimlik vb.) bağımlılık riskini artırdığını ve sorunlu kumar davranışlarıyla güçlü bir ilişkisi olduğunu ampirik verilerle ortaya koymaktadır. Ancak, Salen ve Zimmerman'ın (2003) Huizinga'nın "büyülü çember" kavramını dijital oyun tasarımına uyarlayan temel çalışması da dâhil olmak üzere, mevcut literatürün büyük bölümü bu olguyu psikolojik, davranışsal veya tasarım odaklı perspektiflerle ele almakta; dijital kumar ve loot box mekaniklerinin Huizinga'nın oyun kuramı bağlamında teorik bir analizini yeterince gerçekleştirilmemektedir. İşte bu çalışma, söz konusu boşluğu doldurmayı hedeflemektedir.

Mevcut literatür incelendiğinde, Huizinga'nın oyun kuramının dijital kumar özelinde sistematik bir şekilde uygulandığı çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Çoğu araştırma, dijital kumarı daha çok psikolojik, ekonomik veya sosyolojik



perspektiflerden ele almakta, onun oyun olarak kültürel ve felsefi temellerini yeterince sorgulamamaktadır. İşte bu boşluk, bu çalışmanın temel motivasyonunu oluşturmaktadır. Bu makale, Huizinga'nın kuramını merkeze alarak, dijital kumarın oynusu niteliklerini nasıl istismar ettiğini ve böylece bireyleri nasıl etki altına aldığını ortaya çıkarmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın ampirik boyutu, konunun insani ve psikolojik derinliğine nüfuz edebilmek amacıyla nitel bir araştırma deseni çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu kapsamda çalışma, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenen ve çevrimiçi kumar deneyimine sahip 12 katılımcı ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşmelere dayanmaktadır. Görüşmeler aracılığıyla elde edilen veriler, katılımcıların dijital kumar deneyimlerini, motivasyonlarını ve duygusal tepkilerini kendi anlatıları üzerinden ortaya koyacak şekilde toplanmıştır. Toplanan veriler, tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiş; kodlama, kategori oluşturma ve tema geliştirme aşamaları sistematik bir biçimde yürütülmüştür. Online kumar deneyimi olan bireylerle yapılan bu görüşmeler, Huizinga'nın büyü çember, gönüllülük, gerilim ve başarı gibi kavramlarının dijital ortamda nasıl deneyimlendiğini, çarpıtıldığını ve yeniden anlamlandırıldığını ortaya koymaya imkân tanımaktadır. Bu yönüyle çalışma, kuramsal çerçeveyi yalnızca kavramsal düzeyde tartışmakla kalmayıp, katılımcıların somut yaşam deneyimleriyle destekleyerek daha derinlikli ve çok katmanlı bir analiz sunmaktadır.

Oyunun Doğasından Dijital Tuzağa: Teorik Çerçeve ve Dönüşüm

Kültürel tarih literatüründe oyunun konumu tartışıldığında, başlıca referans noktalarından biri Johan Huizinga ve onun çığır açıcı eseri *Homo Ludens*'tir. Huizinga, oyunu yalnızca çocuklara özgü bir eğlence ya da biyolojik bir enerji boşalımı olarak değerlendiren indirgemeci yaklaşımlara karşı çıkarak, oyunun kültürden daha eski olduğunu ve bizzat kültürün kurucu unsurlarından biri olduğunu ileri sürer. Ona göre medeniyet, oyunun içinde ve oyun olarak doğar (Huizinga, 1955). Bununla birlikte, Huizinga'nın teorisinin merkezinde yer alan oyun tanımı, dijital kumar bağlamında ele alındığında belirgin bir gerilim barındırmaktadır. Huizinga'ya göre oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir; zorunluluk ya da baskı altında gerçekleştirilen faaliyetler oyun olma niteliğini yitirir. Ayrıca oyun, gündelik yaşamdan ayrılan, kendine özgü zaman ve mekân sınırlarına sahip geçici bir etkinlik alanıdır. Bu alan, bireyi dış dünyanın sorumluluklarından ve hiyerarşik yapılarından geçici olarak soyutlar.

Huizinga bu ayrılmış alanı "büyülü çember" (magic circle) kavramıyla açıklar. Bir tenis kortu, satranç tahtası ya da çocukların sokakta çizdiği oyun alanları, fiziksel dünyanın içinde yer almakla birlikte, kendi kurallarıyla ondan ayrılan özerk mekânlardır. Bu çemberin içine giren birey, gündelik kimliğini geride bırakarak



oyunun kurallarına tabi bir oyuncu kimliği üstlenir. Ancak Huizinga'nın oyun tanımındaki en temel ilkelerden biri, oyunun maddi çıkar gözetmemesidir (Huizinga, 1955). Oyun, üretken olmayan, kâr amacı taşımayan ve kendi sınırları içinde başlayıp sona eren bir etkinliktir. Bu nedenle oyunun çıktısı maddi değil; onur, haz ya da gerilimin boşalması gibi deneyimsel kazanımlardır. Bu noktada kumar olgusu, Huizinga'nın idealize ettiği oyun anlayışında önemli bir kırılma yaratır. Maddi kazanç ve kayıp dinamiklerinin devreye girmesiyle birlikte, oyunun özgürleştirici ve çıkarsız doğası zedelenir ve eylem ekonomik rasyonaliteye tabi hale gelir.

Huizinga'nın kuramsal çerçevesinde oyunun mekânsal sınırları kadar önemli olan bir diğer unsur ise oyun ruhudur (play-spirit). Huizinga'ya göre oyun, yalnızca kurallara mekanik bir uyum süreci değil, aynı zamanda neşe, gerilim ve fair play ilkelerini içeren etik bir duruştur (Huizinga, 1955). Oyun ruhu, kazanma arzusuna rağmen kurallara gönüllü biçimde uymayı ve sonucu hileye başvurmadan kabul etmeyi gerektirir. Ancak Huizinga, modern toplumlarda bu ruhun giderek zayıfladığına dikkat çeker. Oyunun profesyonelleşmesi ve yüksek maddi çıkarlarla ilişkilendirilmesi sonucunda, oyun kültürel işlevini kaybederek teknik ve rekabetçi bir organizasyona dönüşmektedir (Huizinga, 1955). Bu dönüşüm, özellikle dijitalleşme bağlamında, oyunun anlamının yeniden tartışılmasını gerekli kılmaktadır. Dijital kumar bağlamında bu tespit özel bir önem taşımaktadır; çünkü ekran başındaki birey için oyun artık kolektif bir haz ve paylaşım alanı olmaktan çıkmış, algoritmik sistemlerle kurulan bireysel ve gerilim yüklü bir etkileşime dönüşmüştür. Johan Huizinga'nın ifadesiyle, oyunun biçimsel unsurları varlığını sürdürse de, ona anlam kazandıran oyun ruhu büyük ölçüde ortadan kalkmış; yerini rasyonel, hesapçı ve kazanç odaklı bir motivasyon yapısı almıştır. Bu dönüşüm, oyunun özgürleştirici ve çıkarsız doğasının aşındığını göstermektedir.

Oyunun bu idealize edilmiş formuna sosyolojik bir perspektiften yaklaşan Roger Caillois (2001) ise *Man, Play and Games* adlı eserinde oyunları dört temel kategori altında sınıflandırır: agon (rekabet), alea (şans), mimicry (taklit) ve ilinx (baş dönmesi). Bu çalışma açısından merkezi öneme sahip olan alea, sonucun oyuncunun becerisinden ziyade tamamen şansa bağlı olduğu oyunları ifade eder. Caillois'e göre kumarın çekiciliği, modern toplumun meritokratik "çalış, çabala, hak et" mantığına karşı sunduğu alternatiften kaynaklanır. Kumar ortamında, toplumsal statüler geçici olarak askıya alınır; zengin ile yoksul aynı düzlemde buluşur ve kaderin rastlantısallığı bu eşitliği belirler. Bu bağlamda kumar, bireye pasif fakat yoğun bir heyecan içeren bir kaçış alanı sunar.

Dijitalleşme süreciyle birlikte hem Huizinga'nın "büyülü çember" kavramı hem de Caillois'nin şans oyunları kategorisi köklü bir dönüşüm geçirmiştir. Geleneksel kumarhanelerde fiziksel sınırlarla tanımlanan oyun alanı, internet teknolojileri ve mobil cihazlar sayesinde mekânsal bağlamını büyük ölçüde yitirmiştir. Artık büyümlü çember, belirli bir mekâna sabitlenmiş bir alan olmaktan çıkmış, bireyin cebine



taşınmıştır. Mark Griffiths'in internet kumarı üzerine yaptığı çalışmalar, bu dönüşümün yarattığı riskleri erişilebilirlik, uygunluk ve anonimlik üçgeni üzerinden açıklamaktadır (Griffiths, 2003).

Geçmişte kumar, fiziksel bir mekâna gitmeyi, belirli bir zaman ayırmayı ve toplumsal görünürlük riskini göze almayı gerektirirken; günümüzde bireyler yatak odasında, iş yerinde ya da kamusal alanlarda, kısa süreler içinde bu platformlara erişebilmektedir. Mekânsal ve zamansal sınırların bu ölçüde silikleşmesi, oyunun gündelik yaşamdan ayrışma özelliğini ortadan kaldırmış; aksine, kumarı gündelik rutinlerin içine sızan süreklilik arz eden bir pratiğe dönüştürmüştür. Bu durum, oyunun geçicilik ve sınırlılık ilkelerinin zayıfladığını ve dijital ortamda yeni bir yapısal form kazandığını göstermektedir. Bu dönüşümün psikolojik ve tasarımsal boyutunu en kapsamlı biçimde ele alan araştırmacılardan biri Natasha Dow Schüll'dür. Schüll, Las Vegas'taki slot makinesi kullanıcıları üzerine gerçekleştirdiği etnografik çalışmasında, modern kumarın temel amacının artık kazanmak değil, kullanıcıyı sistem içinde tutmak olduğunu ileri sürer (Schüll, 2012). Ona göre dijital kumar makineleri ve çevrimiçi platformlar, kullanıcıyı "The Zone" (akış) olarak adlandırdığı trans benzeri bir duruma sokacak şekilde tasarlanmaktadır. Bu durumda kullanıcı, tekrar eden ritmik hareketler, görsel ve işitsel uyaranlar eşliğinde kazanç ya da kayıp durumuna karşı duyarsızlaşarak yalnızca oyunda kalma deneyimine odaklanan hipnotik bir döngüye girer. Bu bağlamda Johan Huizinga'nın özgürleşme alanı olarak tanımladığı oyun, Schüll'ün perspektifinde bir tür izolasyon mekanizmasına dönüşmektedir. Birey, gündelik hayattan kaçış amacıyla oyuna yönelirken, bu süreç sonunda huzur yerine duyusal uyuşma ve zaman algısının zayıflamasıyla karşı karşıya kalmaktadır.

Çevrimiçi platformların bu bağımlılık üretici yapıyı pekiştirmek için kullandığı temel stratejilerden biri literatürde *kumarın oyunlaştırılması* (gamification of gambling) olarak tanımlanmaktadır. Kumar siteleri, arayüz tasarımlarında popüler mobil oyun estetiğini taklit ederek (canlı renkler, ödül mekanizmaları, seviye ilerlemeleri gibi) eylemin risk boyutunu görünmez kılmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, kullanıcıda zararsız bir oyun oynadığına dair yanıltıcı bir algı oluşturarak risk değerlendirme süreçlerini zayıflatmaktadır (Gainsbury, 2015). Bunun yanı sıra Mark Griffiths tarafından vurgulanan "neredeyse kazanma" (near-miss) etkisi, dijital ortamlarda daha rafine biçimde uygulanmaktadır. Slot makinelerinde sembollerin kazanma çizgisine çok yakın konumlanması, beyinde gerçek bir kazançla benzer nörolojik tepkiler üreterek kullanıcıyı oyunda kalmaya teşvik etmektedir.

Bu teorik çerçeve, oyunun tarihsel gelişim sürecinde belirgin bir kırılmaya işaret etmektedir. Huizinga'nın kültür kurucu, özgürleştirici ve kolektif bir deneyim olarak tanımladığı *Homo Ludens* anlayışı; dijital çağda algoritmalar tarafından yönlendirilen, zaman ve mekân algısı dönüştürülmüş ve bireysel zaafın ekonomik değere dönüştürüldüğü bir kullanıcı profiline evrilmiştir. Bu bağlamda çevrimiçi kumar, artık yalnızca bir oyun biçimi olarak değil, ileri düzey tasarım teknikleriyle yapılandırılmış,



kullanıcı davranışını yönlendiren sofistike bir davranışsal koşullandırma sistemi olarak değerlendirilmelidir.

Yöntem

Bu araştırma, dijital kumar deneyiminin bireysel, duygusal ve davranışsal boyutlarını derinlemesine incelemeyi amaçlayan nitel bir araştırma yaklaşımı çerçevesinde tasarlanmıştır. Nitel araştırma deseni, bireylerin öznel deneyimlerini, anlamlandırma süreçlerini ve sosyal gerçekliklerini kendi bağlamları içinde analiz etmeye imkân tanınması nedeniyle tercih edilmiştir. Çalışmada, özellikle dijital kumarın gündelik yaşamla nasıl iç içe geçtiğini ve katılımcıların bu süreci nasıl deneyimlediklerini ortaya koyabilmek amacıyla fenomenolojik bir bakış açısı benimsenmiştir.

Araştırmanın çalışma grubunu, çevrimiçi kumar deneyimine sahip bireyler oluşturmaktadır. Katılımcılar, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılarak belirlenmiştir. Bu kapsamda temel ölçüt, bireylerin en az bir kez dijital kumar platformlarını deneyimlemiş olmalarıdır. Bu doğrultuda toplam 12 katılımcı ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcı sayısı, nitel araştırmalarda veri doygunluğu (data saturation) ilkesine uygun olarak belirlenmiş olup, görüşmeler sırasında tekrar eden temaların ortaya çıkmasıyla veri toplama süreci sonlandırılmıştır.

Veri toplama sürecinde yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik, araştırmacıya önceden belirlenen soru çerçevesi doğrultusunda ilerleme imkânı sağlarken, aynı zamanda katılımcıların deneyimlerini kendi ifadeleriyle ayrıntılı biçimde aktarmalarına olanak tanımaktadır. Görüşme formu; katılımcıların dijital ekran kullanım alışkanlıkları, kumara başlama motivasyonları, oynama davranışları, duygusal tepkileri, kontrol stratejileri ve bırakma deneyimleri gibi tematik başlıkları kapsayacak şekilde hazırlanmıştır. Görüşmeler, katılımcıların onayı alınarak gerçekleştirilmiş ve veri güvenilirliğini sağlamak amacıyla kayıt altına alınarak daha sonra yazılı metne dönüştürülmüştür.

Elde edilen veriler, nitel veri analiz yöntemlerinden tematik analiz tekniği kullanılarak çözümlenmiştir. Tematik analiz sürecinde ilk olarak görüşme kayıtları detaylı biçimde okunmuş, ardından anlamlı veri birimleri kodlanmıştır. Bu kodlar benzerlik ve ilişkilerine göre kategorilere ayrılmış, son aşamada ise daha üst düzey temalar oluşturulmuştur. Analiz sürecinde araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturan Huizinga'nın oyun kuramı referans alınmış, elde edilen temalar bu teorik perspektif doğrultusunda yorumlanmıştır. Analiz sonucunda katılımcı deneyimlerinin; başlangıç motivasyonları, kazanma-kaybetme döngüsü, platform tasarımının etkisi ve kontrol mekanizmaları gibi ana temalar etrafında şekillendiği belirlenmiştir. Araştırmada geçerlik ve güvenilirliği artırmak amacıyla çeşitli önlemler alınmıştır. Öncelikle veri toplama ve analiz süreci sistematik bir şekilde yürütülmüş, araştırmacı öznelliğini minimize etmek için doğrudan katılımcı ifadelerine yer verilmiştir. Ayrıca



bulguların tutarlılığını sağlamak amacıyla kodlama süreci tekrar gözden geçirilmiş ve temalar arası ilişkiler dikkatle incelenmiştir. Etik açıdan ise katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulmuş, tüm veriler anonimleştirilerek raporlanmıştır.

Bulgular ve Analiz

Dijital Ekran Kullanım Alışkanlıkları ve Gündelik Yaşamın Entegrasyonu

Araştırma kapsamında katılımcıların dijital ekran kullanım alışkanlıklarına ilişkin bulgular incelendiğinde, dijital araçların yalnızca iletişim işleviyle sınırlı kalmadığı, çok yönlü bir yaşam alanına dönüştüğü görülmektedir. Johan Huizinga'nın kavramsallaştırmasıyla ifade edecek olursak, dijital ekranlar günümüzde *Homo Ludens*'in yeni oyun sahası haline gelmiştir. Katılımcıların büyük çoğunluğu ekran kullanımını iletişim, sosyal medya ve eğlence (dizi, oyun) ekseninde tanımlamaktadır. Bu durum, dijital ortamın hem işlevsel ihtiyaçların karşılandığı hem de boş zaman pratiklerinin gerçekleştirildiği hibrit bir alan olarak konumlandığını göstermektedir.

Katılımcıların önemli bir kısmının (özellikle E-4, E-5 ve E-1) belirttiği yüksek ekran süreleri, dijital ortamlarda sürekli erişilebilirlik ve aktif olma durumunu beraberinde getirmektedir. Bu yoğun kullanım biçimi, bireyin dijital ortamlarla kurduğu ilişkinin sürekliliğini artırmakta ve potansiyel bir bağımlılık zemini oluşturmaktadır. E-7 örneğinde görüldüğü üzere, gündelik dijital pratikler arasına sızan kısa süreli kumar davranışları, ekranın zaten yaşamın merkezinde yer alması sayesinde kolaylıkla meşrulaşabilmektedir. Bu bağlamda kumar, ayrı bir ritüel olmaktan çıkarak sosyal medya kullanımı ya da haber takibi gibi gündelik rutinlerin bir parçası haline gelmekte ve sıradanlaşmaktadır. Dolayısıyla bu bulgular, dijital kumarın ortaya çıktığı bağlamı anlamak açısından önemli bir arka plan sunmakta; oyunun dijital ortamda sürekli erişilebilir ve hazır bulunan bir etkinlik biçimine dönüştüğünü ortaya koymaktadır.

Dijital Kumarla Tanışma: Sosyal Çevre ve Başlama Motivasyonları

Katılımcıların dijital kumar deneyimine başlama süreçleri incelendiğinde, bu davranışın çoğunlukla bireysel bir tercih olmaktan ziyade sosyal etkileşimler çerçevesinde şekillendiği görülmektedir. Özellikle E-1, E-2, E-9 ve E-11 kodlu katılımcıların ifadeleri, kumara başlama sürecinin bir tür sosyal uyum ve aidiyet mekanizmasıyla ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Arkadaş çevresinde kumar oynayan bireyleri gözlemlemek, bu deneyime dahil olma isteği ve grup dinamiklerine uyum sağlama eğilimi, katılımcıları bu platformlara yönlendiren temel faktörler arasında yer almaktadır. Bununla birlikte, bazı durumlarda motivasyon yalnızca sosyal katılım ile sınırlı kalmamakta; çevredeki bireylerin elde ettiği kazançların gözlemlenmesi, benzer ekonomik getiriler elde etme arzusunu da tetiklemektedir.

Başlama motivasyonları incelendiğinde, merak ve eğlence ile ekonomik kazanç beklentisi arasında geçişken bir yapı olduğu görülmektedir. K-1 ve E-7 gibi katılımcılar



başlangıçta süreci deneyimleme ve eğlenme amacıyla tanımlarken, E-3 ve E-6 gibi katılımcılar için bu süreç doğrudan ekonomik beklentilerle ilişkilidir. Özellikle E-3'ün deneyimi, dijital oyunlardaki sanal nesnelerin zamanla gerçek para ile ilişkilendirilen birer kumar unsuru haline geldiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Bu durum, erken yaşta oyun pratikleriyle gelişen sahip olma ve kazanma arzusunun, dijital platformların sunduğu hızlı kazanç vaadiyle birleşerek bireyleri kumar davranışına yönlendirdiğini göstermektedir. Bunun yanı sıra, E-4'ün internet üzerinden izlediği içerikler aracılığıyla dijital kumara yönelmesi, bu platformların yüksek görünürlük ve erişilebilirlik düzeyini ortaya koymaktadır. Sosyal medya ve video platformlarında karşılaşılan içerikler, bireylerin herhangi bir fiziksel mekâna ihtiyaç duymadan, pasif izleyici konumundan aktif katılımcı konumuna geçiş yapmasını kolaylaştırmaktadır. Bu bulgular, dijital kumara giriş sürecinin çoğunlukla düşük eşikli ve görünürde masum deneyimlerle başladığını; ancak zaman içinde ekonomik beklentilerle derinleşen bir davranış kalıbına dönüştüğünü göstermektedir.

Dijital Kumar Oturumları: Mekânsızlaşma ve Denetim Yanılgısı

Katılımcıların oyun oynama rutinleri, oturum süreleri ve durma kararlarına ilişkin bulgular incelendiğinde, dijital kumarın en belirgin özelliklerinden birinin mekânsızlık olduğu görülmektedir. Geleneksel kumar pratiklerinden farklı olarak, akıllı telefonlar ve internet teknolojileri sayesinde kumar faaliyetleri zaman ve mekân sınırlamalarından büyük ölçüde bağımsız hale gelmiştir. Katılımcıların “mekân fark etmiyor” ve “telefon elimin altında” şeklindeki ifadeleri, kumarın belirli bir ritüel olmaktan çıkarak can sıkıntısını giderme ya da boş zamanı değerlendirme aracı haline geldiğini göstermektedir. E-5'in bilgisayar başında alkol eşliğinde oyun oynaması ya da K-1'in bu pratiği sosyal buluşmalara dahil etmesi, dijital kumarın hem mahrem alanlara hem de sosyal etkileşim pratiklerine nasıl nüfuz ettiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, Johan Huizinga'nın tanımladığı oyun alanının sınırlarının dijital ortamda giderek belirsizleştiğine işaret etmektedir.

Oturum süreleri ve harcama düzeyleri katılımcılar arasında önemli farklılıklar göstermektedir. Bazı katılımcılar (örneğin E-7) kumarı kısa süreli ve düşük bütçeli bir etkinlik olarak sınırlandırırken, yüksek risk eğilimine sahip katılımcılarda (örneğin E-11) oturum sürelerinin birkaç saate kadar uzadığı ve harcamaların ciddi finansal boyutlara ulaştığı gözlemlenmiştir. Bu farklılaşma, bireylerin kumar faaliyetini nasıl anlamlandırdıklarıyla doğrudan ilişkilidir. Bazı katılımcılar için kumar yalnızca gündelik bir eğlence pratiği iken, diğerleri için sistematik bir finansal döngüye dönüşmektedir.

Bununla birlikte, en kritik bulgu kontrol ve durma mekanizmalarına ilişkindir. Katılımcıların önemli bir kısmı kendilerini kontrollü oyuncular olarak tanımlamakla birlikte, durma kararlarının çoğunlukla içsel özdenetimden ziyade dışsal koşullara bağlı olduğu görülmektedir. Örneğin, E-5, E-6 ve E-11 gibi katılımcılar için durma



noktası genellikle belirli bir kazanç hedefinin gerçekleştirilmesine bağlanmaktadır. Ancak bu yaklaşım, kazanma arzusunun oyunun sürekliliğini beslemesi nedeniyle riskli bir kontrol algısı üretmektedir; nitekim birçok katılımcı hedeflenen kazançta ulaşmadan mevcut bakiyesini kaybetmektedir. Diğer yandan, bazı katılımcılar (K-1 ve E-2 gibi) kayıp odaklı bir durma stratejisi benimsemektedir. Bu grupta durma kararı çoğunlukla finansal kaynakların tükenmesi ya da yoğun pişmanlık duygusunun ortaya çıkmasıyla gerçekleşmektedir. Özellikle K-1'in "tek seferlik" olarak başlayan deneyiminin kayıplarla birlikte hırs ve tekrar oynama isteğine dönüşmesi, dijital kumarın yarattığı denetim yanılığını açık biçimde ortaya koymaktadır. Bu bağlamda kullanıcılar oyunu kontrol ettiklerini düşünmekte; ancak gerçekte finansal ve algoritmik döngü tarafından yönlendirilmektedirler. Bu yönlendirme mekanizmasının çoğu zaman kullanıcılar tarafından fark edilmemesi, dijital kumarın bağımlılık üretici yapısını daha da güçlendirmektedir.

Oynama Davranışının Duygusal Döngüsü: Heyecan, Kayıp Sonrası Umut ve Suçluluk

Katılımcıların kazanma ve kaybetme durumlarındaki duygusal tepkilerine ve bu deneyimlerin gündelik yaşamlarına etkilerine ilişkin bulgular, dijital kumar pratiğinin Johan Huizinga'nın oyun kuramında tanımladığı dengeli ve sınırlı duygusal gerilimden belirgin biçimde ayrıştığını göstermektedir. Elde edilen veriler, bu deneyimin içsel haz ve sosyal etkileşimden ziyade, dışsal kazanç motivasyonu etrafında şekillenen ve yoğun duygusal dalgalanmalar üreten bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda katılımcı deneyimleri, büyülü çemberin sınırlarını aşan ve kontrolsüz bir duygusal döngüye dönüşen bir süreçte işaret etmektedir.

a. Kazanmanın Araçsallaştırılması ve İşlevsel Tatmini

Katılımcıların ifadeleri, kazanma deneyiminin çoğunlukla saf bir hazdan ziyade işlevsel bir fayda üzerinden anlamlandırıldığını göstermektedir. Kazanç, ekonomik ihtiyaçların karşılanması, alışveriş yapabilme ya da gündelik harcamaların karşılanması gibi pratik çıktılarla ilişkilendirilmektedir. Bu durum, oyunun Huizinga tarafından tanımlanan maddi çıkar dışı doğasından uzaklaşarak ekonomik rasyonaliteye eklenildiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla kazanma, bir oyun deneyiminin sonucu olmaktan ziyade, bir ihtiyacın giderilmesi ya da eksikliğin tamamlanması olarak deneyimlenmektedir.

b. Kaybın Duygusal Yıkımı ve Telafi Döngüsü

Katılımcı anlatıları, kaybetme deneyiminin yalnızca finansal bir kayıp olarak değil, aynı zamanda yoğun bir duygusal ve bilişsel süreci tetikleyen bir olgu olarak yaşandığını göstermektedir. Kaybın ardından ortaya çıkan üzüntü, öfke ve öz eleştiri gibi duygular, bireyin yalnızca oyun anındaki ruh halini değil, sosyal ilişkilerini ve

gündelik yaşam pratiklerini de etkilemektedir. Bunun yanı sıra kayıp sonrası zihinsel meşguliyetin arttığı, bireyin sürekli olarak kaybı telafi etme yollarını düşündüğü ve yeniden oynama eğilimi geliştirdiği görülmektedir. Bu durum, bireyi tekrar eden bir döngüye sürükleyerek bağımlılık riskini artırmaktadır. Katılımcıların ifadeleri, bu sürecin zamanla fark edilmeyen bir bağımlılık örüntüsüne dönüşebildiğini göstermektedir. Bazı katılımcılar, kendilerini korumaya yönelik stratejiler geliştirdiklerini ifade etmekte; yalnızca kaybedilebilir miktarlarla oynadıklarını ya da belirli bütçe sınırları koyduklarını belirtmektedir. Ancak bu söylemler, çoğu zaman kontrol algısının bir yansıması olarak değerlendirilmekte ve bağımlılık dinamiklerinin fark edilmesini geciktiren bir mekanizma olarak ortaya çıkmaktadır.

c. Duygusal Tepkilerin Çeşitliliği ve Yoğunluğu

Katılımcılar arasında duygusal tepkilerin şiddeti ve niteliği açısından farklılıklar gözlemlenmektedir. Bazı katılımcılar, kumarı daha düşük beklentiyle ve eğlence amaçlı deneyimlediklerini ifade ederken, bazıları için temel motivasyonun heyecan ve risk duygusu olduğu görülmektedir. Bu farklılıklar, bireylerin risk algısı, beklenti düzeyi ve katılım motivasyonlarıyla ilişkilidir. Ancak genel eğilim, dijital kumarın yüksek düzeyde duygusal yük içeren ve kazanç odaklı bir deneyim olarak yaşandığını göstermektedir. Tüm bu bulgular dijital kumarın yalnızca davranışsal bir pratik değil, aynı zamanda güçlü duygusal dinamikler içeren, bireyin bilişsel ve psikolojik süreçlerini etkileyen çok katmanlı bir deneyim olduğunu ortaya koymaktadır. Bu deneyim, Huizinga'nın sınırlı ve kontrollü oyun anlayışından uzaklaşarak, süreklilik arz eden ve kontrol kaybı riski taşıyan bir yapıya evrilmiştir.

Dijital Kumarın Kontrol Mekanizmaları ve Bırakma Çabası

Katılımcı deneyimleri, dijital kumar davranışını düzenlemeye yönelik bireysel stratejiler ile bu davranışı azaltma ya da sonlandırma girişimlerinin çok katmanlı ve karmaşık bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Elde edilen veriler, katılımcıların deneyimlerinin iki temel ekseninde yoğunlaştığını ortaya koymaktadır: kişisel sınır koyma mekanizmaları ve bırakma/azaltma süreçleri. Bu bağlamda, bireylerin özdenetim stratejileri ile davranış değişimine yönelik girişimleri aşağıda analitik biçimde ele alınmaktadır.

a. Kişisel Sınır Koyma Stratejileri ve Sınırlara Uyum Düzeyi

Katılımcıların oyun sırasında sınır belirleme pratiklerine ilişkin yanıtları, bireylerin durma noktalarını kontrol altına almak amacıyla çeşitli öz düzenleme stratejileri geliştirdiklerini göstermektedir. Bu stratejiler çoğunlukla finansal sınırlar üzerinden tanımlanmaktadır. Örneğin bazı katılımcılar belirli bir kayıp oranına ulaşıldığında oyunu bırakmayı hedeflerken, bazıları mutlak bir bütçe limiti belirlemektedir. Diğer bir grup ise sınırlarını finansal kaynakların tükenmesiyle ilişkilendirmekte, yani ancak mevcut kaynağın tamamen kaybedilmesi durumunda oyunu sonlandırmaktadır.



Bazı katılımcılar sınırı ekonomik değil, deneyimsel bir çerçevede tanımlamakta; oyunu eğlence kriterine bağlı olarak sürdürdüklerini ifade etmektedir. Ancak bu noktada dikkat çeken temel bulgu, belirlenen sınırların uygulanabilirliği konusunda katılımcılar arasında belirgin bir farklılaşma olmasıdır. Bazı katılımcılar sınırlarına uyduklarını ifade ederken, önemli bir kısmı bu sınırlara sadık kalamadıklarını açıkça dile getirmektedir. Özellikle kazanma durumunda daha fazla kazanç elde etme isteği ve kayıp durumunda kaybı telafi etme motivasyonu, sınır ihlallerinin başlıca nedenleri arasında yer almaktadır. Bu bulgu, Johan Huizinga'nın oyun kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, gönüllülük ve kontrol ilkesinin dijital kumar ortamında zayıfladığını göstermektedir. Katılımcılar, davranışlarını kontrol ettiklerine dair bir algıya sahip olmakla birlikte, pratikte bu kontrolün sürdürülebilir olmadığı görülmektedir. Sınır koyabilen bireyler görece olarak daha düşük risk altında görünse de sınır ihlallerinin yaygınlığı dijital kumarın özdenetimi aşındıran yapısına işaret etmektedir.

b. Azaltma ve Bırakma Deneyimleri: Süreç ve Belirleyici Faktörler

Katılımcıların dijital kumarı azaltma ya da tamamen bırakma girişimlerine ilişkin bulgular, bu sürecin tek boyutlu bir irade meselesi olmadığını ortaya koymaktadır. Bazı katılımcılar, güçlü bir karar alma süreci sonrasında kumar davranışını sonlandırabildiklerini ifade etmektedir. Bu süreçte hesapların kapatılması, erişimin kısıtlanması gibi somut önlemler etkili olmaktadır. Bazı durumlarda ise büyük finansal kayıplar, davranış sonlandıran kritik kırılma noktaları olarak öne çıkmaktadır. Buna karşın, önemli bir katılımcı grubu kumarı bırakma girişiminde bulunmadığını ya da bu girişimlerin başarısız olduğunu ifade etmektedir. Bu başarısızlığın arkasında yatan temel faktörler arasında sosyal çevrenin etkisi, kumar faaliyetinden elde edilen haz ve bireylerin kendilerini kontrollü kullanıcı olarak tanımlamaları yer almaktadır. Özellikle bazı katılımcılar, davranışlarını bağımlılık düzeyinde görmedikleri için bırakma gereksinimi duymadıklarını belirtmektedir. Diğer taraftan, hırs, kazanma isteği ve oyunun sunduğu heyecan gibi unsurlar, bırakma girişimlerini sekteye uğratan önemli psikolojik etkenler olarak öne çıkmaktadır.

Tüm bu veriler, dijital kumarı bırakma sürecinin yalnızca bireysel irade ile açıklanamayacağını; aksine, davranışın sunduğu algılanan faydalar, sosyal etkileşimler ve platformların tasarimsal çekiciliği gibi çok boyutlu faktörlerin etkileşimiyle şekillendiğini göstermektedir. Dolayısıyla dijital kumar, bireysel kontrol mekanizmalarını zorlayan ve davranış değişimini güçleştiren yapısal özellikler barındıran bir sistem olarak değerlendirilmelidir.

Masumiyet İllüzyonu: Tasarım Mimarisi ve Riskin Normalleşmesi

Katılımcıların dijital kumar platformlarının tasarım özellikleri ve sunum biçimlerine ilişkin değerlendirmeleri, riskin kullanıcı algısında nasıl görünmez hale getirildiğini



açık biçimde ortaya koymaktadır. Platformların kendilerini “oyun” ve “eğlence” söylemleri üzerinden konumlandırması, kullanıcıların risk algısını doğrudan dönüştüren temel faktörlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Katılımcı ifadeleri, kullanılan dilin ve görsel tasarımın kumar eylemini sıradanlaştırdığını ve masum bir boş zaman etkinliği gibi algılanmasını sağladığını göstermektedir. Bu durum, kumarın tarihsel olarak taşıdığı olumsuz anlam yükünün dijital arayüzler aracılığıyla silikleştigiğine işaret etmektedir. Kullanıcıların deneyimleri, gerçek para kaybının zihinsel olarak soyutlandığını ve eylemin ekrandaki sembolik göstergelere indirgenerek algılandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda bireyler, yaptıkları eylemi riskli bir finansal davranış olarak değil, zararsız bir oyun deneyimi olarak değerlendirme eğilimindedir. Bu durum, Johan Huizinga'nın “büyülü çember” kavramı açısından değerlendirildiğinde, oyunun sınırlarının köklü biçimde dönüştüğünü göstermektedir. Geleneksel anlamda bireyi gündelik hayattan geçici olarak ayıran ve özgürleştirici bir alan sunan oyun çerçevesi, dijital kumar ortamında yerini dışsal uyaranlarla yönlendirilen, kontrolün büyük ölçüde sistem tarafından belirlendiği bir etkileşim biçimine bırakmaktadır. Bu bağlamda kullanıcılar, gönüllü bir oyun deneyiminin öznesi olmaktan ziyade, tasarımsal ve algoritmik yönlendirmelerin nesnesi haline gelmektedir.

Algı yönetiminde belirleyici olan bir diğer unsur ise platformların tasarım mimarisidir. Katılımcıların vurguladığı görsel efektler, renkli arayüzler ve ödül mekanizmaları, klasik kumarhane atmosferinden ziyade popüler mobil oyun estetiğini taklit etmektedir. Bu estetik tercih, riskin algılanmasını zorlaştırmakta ve kullanıcıyı oyunun eğlence boyutuna odaklamaktadır. Görsel ve işitsel uyaranların yoğunluğu, kullanıcıların finansal kayıplarını fark etmesini geciktirirken, deneyimi daha akışkan ve sürükleyici hale getirmektedir. Bununla birlikte, platformlar yalnızca görsel tasarım unsurlarıyla değil, aynı zamanda algoritmik stratejiler aracılığıyla da kullanıcı davranışını yönlendirmektedir. Katılımcıların ifade ettiği küçük kazanımların ardından gelen kayıplar ve kayıp sonrası sunulan bonuslar, kullanıcıyı sistem içinde tutmayı amaçlayan davranışsal mekanizmalar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle kayıp anlarında sunulan teşvikler, kullanıcıda yeniden kazanma umudunu canlı tutarak rasyonel karar verme süreçlerini zayıflatmaktadır.

Bazı katılımcıların, platformların işleyişine ve kazanma olasılıklarına ilişkin farkındalık geliştirdiği de gözlemlenmektedir. Bu durum, dijital okuryazarlık düzeyinin artmasının, söz konusu tasarımsal illüzyonun kısmen aşılmasına katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Ancak genel bulgular değerlendirildiğinde, dijital kumar platformlarının dilsel ve görsel stratejiler aracılığıyla riski görünmez kıldığı ve kumarı gündelik yaşamın sıradan bir eğlence pratiğine dönüştürdüğü sonucuna ulaşılmaktadır.

Zamanın Dönüştürücü Gücü ve Gelecek Tahayyülü: Bağımlılık ve Özgürleşme Arasında



Katılımcıların dijital kumar alışkanlıklarının zaman içerisindeki değişimi ve geleceğe yönelik beklentilerine ilişkin bulgular, bu davranışın çoğunlukla masum bir başlangıçtan giderek yoğunlaşan bir katılım biçimine evrildiğini göstermektedir. Başlangıçta düşük riskli ve eğlence odaklı bir pratik olarak deneyimlenen dijital kumar, zamanla artan kazanma motivasyonu ve tekrar eden deneyimler aracılığıyla daha yüksek risk içeren bir finansal döngüye dönüşmektedir. Özellikle bazı katılımcı örnekleri, ilk kazanım deneyiminin bireyin algısını köklü biçimde değiştirerek davranışın sıklığını ve yoğunluğunu artırdığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda zaman, öğrenme ve deneyim kazanımıyla sınırlı kalmamakta; aksine, bireyin tolerans düzeyini yükselterek daha büyük riskler almasına zemin hazırlayan bir faktör haline gelmektedir. Bulgulara bakıldığında, zamanın dönüştürücü etkisi yalnızca davranışın pekişmesi yönünde işlediği görülmektedir. Bazı katılımcılar için süreç, öğretici ve caydırıcı bir deneyime dönüşmektedir. Özellikle finansal kayıpların büyüklüğü ve emeğin karşılıksız kalması, bireyde farkındalık yaratarak davranışın sonlandırılmasına yol açabilmektedir. Bu noktada dijital ortamda sunulan “kolay kazanç” vaadi ile gerçek dünyadaki emek-değer ilişkisi arasındaki çelişki belirginleşmekte; bu çelişkinin fark edilmesi, davranıştan rasyonel bir kopuşu mümkün kılmaktadır. Bunun yanı sıra, sürekli kazanma ve kaybetme döngüsünün yarattığı psikolojik gerilim ve zihinsel yorgunluk, bazı katılımcılar için caydırıcı bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların gelecek tahayyülleri incelendiğinde ise iki temel eğilim öne çıkmaktadır. Birinci grupta yer alan bireyler, dijital kumarı hayatlarından tamamen çıkarmış ya da çıkarmayı hedefleyen ve bu süreci bir özgürleşme deneyimi olarak tanımlayan katılımcılardır. Bu grup için kumarın terk edilmesi hem psikolojik rahatlama hem de yaşam kalitesinde artış anlamına gelmektedir. İkinci grupta ise kumarı sürdürmekle birlikte bunun farkında olan ve bırakma isteği taşıyan bireyler yer almaktadır. Bu katılımcılar, kumarın kişisel hedeflerine ulaşma sürecinde bir engel oluşturduğunu kabul etmekte; ancak davranışı sonlandırma konusunda çeşitli zorluklar yaşamaktadır. Buna karşılık, bazı katılımcılar dijital kumarı problematik bir davranış olarak değil, kontrol edilebilir bir eğlence pratiği olarak değerlendirmekte ve bu durumu yaşamlarının kalıcı bir parçası olarak kabul etmektedir. Bu yaklaşım, davranışın normalleştirilmesine ve sürekliliğinin meşrulaştırılmasına katkı sağlamaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, katılımcıların gelecek perspektifleri, dijital kumarın bireysel yaşam üzerindeki etkilerine ilişkin farklılaşan algıları yansıtmaktadır. Bu bağlamda, gelecek bazı katılımcılar için kumarsız bir yeniden başlangıç ifade ederken, diğerleri için kontrol altında tutulduğu varsayılan bir devamlılık biçimi olarak kurgulanmaktadır. Bu durum, Johan Huizinga'nın oyun kuramında vurgulanan geçicilik ve sınırlılık ilkelerinin dijital kumar bağlamında



aşındığını ve yerini süreklilik arz eden bir davranış biçimine bıraktığını göstermektedir.

Sonuç

Dijitalleşen dünyada oyunun sınırları ve anlamı üzerine odaklanan bu çalışma, 12 katılımcı ile gerçekleştirilen derinlemesine görüşmeler doğrultusunda, ekran çağında kumarın oyun formu altında nasıl yeniden üretildiğini ve bireyleri hangi mekanizmalar üzerinden dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Elde edilen bulgular, Johan Huizinga'nın *Homo Ludens*'te tanımladığı, çıkarısız, gönüllü ve gündelik hayatın dışında konumlanan oyun anlayışının dijital kumar platformları aracılığıyla önemli ölçüde aşındığını göstermektedir.

Çalışmanın en dikkat çekici bulgularından biri, Huizinga'nın "büyülü çember" olarak tanımladığı ve oyunu gündelik yaşamdan ayıran sınırların dijital ortamda büyük ölçüde ortadan kalkmış olmasıdır. Katılımcı deneyimleri, kumarın artık belirli bir zaman ve mekâna özgü bir ritüel olmaktan çıkarak, akıllı cihazlar aracılığıyla her an ve her yerde erişilebilen sıradan bir pratik haline geldiğini göstermektedir. Bu mekânsızlaşma ve süreklilik durumu, bireyin oyun ile gündelik yaşam arasındaki ayrımı bulanıklaştırmakta ve bağımlılık literatüründe vurgulanan erişilebilirlik riskini güçlendirmektedir. Bir diğer önemli bulgu, oyunun motivasyon yapısındaki dönüşümdür. Huizinga'nın oyun tanımında merkezi olan maddi çıkar dışılık ilkesi, dijital kumar bağlamında geçerliliğini yitirmektedir. Katılımcıların deneyimleri, başlangıçta eğlence, merak veya sosyal uyum gibi oyunsu motivasyonlarla başlayan sürecin hızla ekonomik beklentiye ve kazanç odaklı bir davranış kalıbına dönüştüğünü göstermektedir. Platformların oyunlaştırılmış tasarım unsurları, kullanıcıların risk algısını zayıflatırken, arka planda işleyen finansal mekanizmalar bireyi sürdürülebilir bir kayıp döngüsüne dahil etmektedir. Bu bağlamda *Homo Ludens* figürü, yerini ekonomik kazanç arayışı içinde olan ve sistem tarafından yönlendirilen bir kullanıcı tipolojisine bırakmaktadır.

Bağımlılık perspektifinden değerlendirildiğinde, katılımcıların sıklıkla dile getirdiği kontrol algısının büyük ölçüde yanıltıcı olduğu görülmektedir. Katılımcılar kendilerini kontrollü oyuncular olarak tanımlamakla birlikte, kayıp anlarında ortaya çıkan telafi etme dürtüsü, hırs ve tekrar oynama isteği, özdenetim mekanizmalarının zayıfladığını göstermektedir. Platformların sunduğu bonus sistemleri ve kazanma ihtimali, kullanıcıyı sürekli sistem içinde tutarak davranışın sürekliliğini pekiştirmektedir. Bu bulgular doğrultusunda dijital kumar, yalnızca bireysel bir bağımlılık problemi olarak değil, daha geniş ölçekte bir kültürel dönüşümün parçası olarak değerlendirilmelidir. Huizinga'nın kuramsal çerçevesi, dijital kumar platformlarının oyun kavramını nasıl yeniden yapılandırıldığını ve bu yapının nasıl manipülatif bir forma dönüştüğünü analiz etmek için güçlü bir teorik zemin sunmaktadır. Ekran çağı, oyunu erişilebilir kılarken, onun koruyucu, sınırlandırıcı ve



özgürleştirici özelliklerini zayıflatan yeni bir sömürü biçimini de beraberinde getirmektedir.

Gelecekte yapılacak çalışmalar açısından, dijital oyun ile kumar arasındaki giderek belirsizleşen sınırın daha derinlemesine incelenmesi önem taşımaktadır. Özellikle erken yaşlarda maruz kalınan oyun içi satın alma sistemleri ve şans temelli mekaniklerin, ilerleyen dönemlerde kumar davranışına nasıl zemin hazırladığını ortaya koyan boylamsal araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun yanı sıra, dijital kumar platformlarının kullanıcı davranışını yönlendiren tasarım stratejilerinin etik ve hukuki boyutlarının incelenmesi, literatüre önemli katkılar sağlayacaktır. Dijital kumarla mücadele yalnızca bireysel irade ve özdenetimle sınırlı bir mesele değildir; aynı zamanda teknolojik okuryazarlık, düzenleyici politikalar ve eleştirel medya bilinci gerektiren çok boyutlu bir süreç olarak ele alınmalıdır.

Finansal Destek / Financial Support

This research did not receive any financial support.

Bu çalışma herhangi bir finansal destek almamıştır.

Kaynakça

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Carr, M. (2022). *The magic circle of gambling: Addiction, architecture, and the casino experience*. Routledge.
- Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., & Gray, N. (2009). Gambling near-misses enhance motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481–490. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2008.12.031>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Griffiths, M. D. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265–283. <https://doi.org/10.1023/A:1023053630588>
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568. <https://doi.org/10.1089/109493103322725333>
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev., 4. bs.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1938'de yayımlanmıştır)

- Karakartal, D. (2023). Kumar bağımlılığının yol açtığı psikososyal sorunların değerlendirilmesi. *Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(4), 1007-1016. <https://doi.org/10.47525/ulasbid.1377745>
- Kayar, O. (2026). Oyunlaştırılmış kumar mekanizmaları ve ergenlerde bağımlılık riski. *Current Addiction Research*, 9(2), 5-7. <https://doi.org/10.32739/car.2025.9.2.236>
- Linnet, J., Mouridsen, K., Peterson, E., Møller, A., & Doudet, D. J. (2011). Striatal dopamine release codes uncertainty in pathological gambling. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 204(1), 55-60. <https://doi.org/10.1016/j.psychresns.2012.04.012>
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the "pathological" subject. *American behavioral scientist*, 51(1), 33-55.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Şişman Ünlü, C., & Noyan, C. O. (2024). Kumar oynama bozukluğu. *Current Addiction Research*, 8(1), 20-27. <https://izlik.org/JA47FX66JA>
- Uygur, A. B. (2022). Kumar oynama bozukluğunun davranışsal inhibisyon-aktivasyon sistemleri ve sosyodemografik etkenler ile ilişkisi. *KSÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 17(1), 36-45. <https://doi.org/10.17517/ksutfd.862992>
- Yaşar, C., & Heybet, S. (2025). Yetişkinlerde çevrimiçi kumar bağımlılığı ve yaşam işlevselliği: Bir derleme. *Biruni Sağlık ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(2), 1-13. <https://izlik.org/JA59RJ23ES>