



Koçyiğit, Z. S. (2026). Sanal kumar bağımlılığında harcama davranışının psikolojisi. *Bookarion Journal of Social Sciences*, 2 (1), 25-40. [doi:10.64734/bjss.2-1-03](https://doi.org/10.64734/bjss.2-1-03)

Özgün Makale

Gönderim: 11/04/2026

Kabul: 25/06/2026



SANAL KUMAR BAĞIMLILIĞINDA HARCAMA DAVRANIŞININ PSİKOLOJİSİ

The Psychology of Spending Behavior in Virtual Gambling Addiction

Zeynep Sezen KOÇYİĞİT 

 Dr.

 Dr. Zeynep Sezen Koçyiğit Danışma Merkezi

 kocyigit@drzeynepsezen.com.tr

 0009-0008-3707-8692

Öz

Çevrimiçi kumar platformlarının son on yılda gösterdiği hızlı büyüme, harcama davranışının psikolojik temellerinin yeniden incelenmesini zorunlu kılmaktadır. Bu derleme, sanal (çevrimiçi) kumar ortamlarının; bahis siteleri, sanal slot makineleri, canlı casino uygulamaları, spor bahis platformları ve oyun içi kumar benzeri mekanikler (loot box), bağımlılık yapıcı harcama davranışını hangi bilişsel, duygusal ve tasarımsal mekanizmalar aracılığıyla şekillendirdiğini güncel literatür (2013-2026 yılları arasında yayımlanmış 39 kaynak) temelinde ele almaktadır. Çalışma, kumar araştırmalarında geleneksel olarak kabul gören kişi-ürün-çevre üçlüsünden hareketle, sanal ortama özgü tasarım unsurlarının bu üçlüyü nasıl yeniden şekillendirdiğini tartışmaktadır. Bulgular; kayıp kovalama ve realizasyon etkisi, kontrol yanılsaması, alışkanlık oluşumu, görsel-işitsel ipuçlarının yarattığı daldırma (immersion) hissi ve platform/ürün tasarımının davranışsal ekonomiye dayalı unsurlarının harcama kararlarını sistematik biçimde etkilediğini göstermektedir. Ayrıca genç erkekler, üniversite öğrencileri, kadınlar ve oyun içi mikro-ödeme sistemlerine (loot box) maruz kalan gençler gibi risk gruplarının özgül savunmasızlıkları, kumar bozukluğunun psikiyatrik komorbiditesi ve intihar riskiyle ilişkisi tartışılmaktadır. Tarihsel süreklilik de ele alınarak, kumarın kurumsallaşmış hâinden dijital ve mobil platformlara uzanan evrimi özetlenmektedir. Son bölümde önleme, çevrimiçi bilişsel-davranışçı tedavi yaklaşımları ve alanın metodolojik sınırlılıkları değerlendirilmekte, gelecek araştırmalara yönelik öneriler sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanal kumar, harcama davranışı, kumar bozukluğu, davranışsal bağımlılık, platform tasarımı

ABSTRACT

The rapid growth of online gambling platforms over the past decade has made it necessary to re-examine the psychological foundations of spending behavior. This review addresses how virtual gambling environments, including betting websites, virtual slot machines, live casino applications, sports betting platforms, and gambling-like in-game mechanics (loot boxes), shape addictive spending behavior, drawing on current literature (39 sources published between 2013 and 2026). Building on the person-product-environment triad traditionally used in gambling research, the study discusses how design elements specific to virtual environments reshape this triad. Findings show that chasing losses and the realization effect, the illusion of control, habit formation, the sense of immersion created by audiovisual cues, and behavioral-economics-based elements of platform and product design systematically influence spending decisions. In addition, the specific vulnerabilities of at-risk groups, such as young men, university students, women, and youth exposed to in-game micro-payment systems (loot boxes), as well as the psychiatric comorbidity of gambling disorder and its association with suicide risk, are discussed. Historical continuity is also addressed, summarizing the evolution of gambling from its institutionalized forms to digital and mobile platforms. The final section evaluates prevention strategies, online cognitive-behavioral treatment approaches, and the methodological limitations of the field, offering recommendations for future research.

Keywords: Virtual gambling, spending behavior, gambling disorder, behavioral addiction, platform design

1. GİRİŞ

Çevrimiçi spor bahisleri ve sanal kumar endüstrisi, mobil teknolojilerin yaygınlaşması, gamifikasyon uygulamaları ve agresif reklam/sponsorluk stratejileriyle birlikte dünya genelinde hızla büyümektedir (The Lancet Regional Health - Americas, 2025). 2026 FIFA Dünya Kupası'nın ABD, Kanada ve Meksika'da düzenlenecek olması, bahis reklamlarına kitlesel maruziyet açısından kritik bir dönemeç olarak değerlendirilmektedir; 2024 yılında yayımlanan bir sistematik derlemeye göre Kuzey Amerika'daki yetişkinlerin yaklaşık %61,3'ü son 12 ay içinde kumar oynadığını, bunların %13,8'inin ise riskli kumar davranışı sergilediğini bildirmiştir (The Lancet Regional Health - Americas, 2025). ABD'de çevrimiçi spor bahis pazarının 2028 yılına kadar yıllık 25 milyar doları aşması beklenmektedir (The Lancet Regional Health - Americas, 2025).

Mobil bahis uygulamalarının, kişinin terapistiyle mesajlaştığı ya da sosyal medyasını kontrol ettiği aynı cihaz üzerinden erişilebilir olması, kumarın günlük yaşam pratiklerine eklenmesini kolaylaştırmaktadır (Volkow, 2025). ABD'de spor bahisleri 38 eyalette ve Columbia Bölgesi'nde yasal hale gelmiş, 26 eyalette bahis mobil cihazlardan yapılabilir duruma gelmiştir (Volkow, 2025). Bu genişleme, profesyonel liglerde oyuncuların yasa dışı bahis faaliyetlerine karışmasıyla gündeme gelen skandalların artan sıklığıyla da paralellik göstermekte ve sporun bütünlüğüne yönelik endişeleri gündeme getirmektedir (Clark ve Wohl, 2024).

Bu çalışmanın amacı, sanal kumar ortamlarının harcama davranışını hangi psikolojik mekanizmalar aracılığıyla etkilediğini; platform tasarımı, bilişsel çarpıtmalar, alışkanlık oluşumu ve nörobiyolojik süreçler ekseninde bütünleştirici biçimde ele almaktır. Ayrıca risk gruplarına, komorbiditeye, önleme/tedavi yaklaşımlarına ve alanın güncel metodolojik sınırlılıklarına da yer verilmektedir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE: KUMAR BOZUKLUĞU

Kumar bozukluğu (KB), 2013 yılında DSM-5'in "Madde ile ilişkili ve Bağımlılık Bozuklukları" kategorisi altına alınarak, davranışsal bağımlılıkların madde bağımlılıklarıyla ortak nörobiyolojik mekanizmalar ve klinik özellikler paylaştığının resmi olarak kabul edildiği ilk tanı kategorisi haline gelmiştir (Volkow, 2025; Quester ve Romanczuk-Seiferth, 2015). Potenza (2013), kumar bozukluğunun norepinefrin, serotonin, dopamin, opioid ve glutamat gibi çok sayıda nörotransmitter sistemini ve ventral striatum, ventromedial prefrontal korteks ile insula gibi beyin bölgelerini içeren karmaşık bir nörobiyolojik tabloya sahip olduğunu belirtmektedir. Clark ve arkadaşları (2013), kumarın hem doğal bir risk altında karar verme paradigması hem de dışsal bir maddenin etkisi olmaksızın gelişen "saf" bir bağımlılık modeli sunması bakımından nörobilim açısından çift yönlü bir önem taşıdığını vurgulamaktadır.

Kumar bozukluğunun ayırt edici klinik özelliği "kayıpları kovalama" (chasing one's losses) davranışıdır; bu özellik, madde kullanım bozukluklarında karşılığı bulunmayan, kumara özgü bir tanı kriteridir (Quester ve Romanczuk-Seiferth, 2015). Sharma ve Weinstein (2025), kumar bozukluğunun madde/alkol kullanım bozuklukları, duygudurum ve anksiyete bozukluklarıyla yüksek oranda eş tanıli seyrettiğini; bazı olgularda kumarın komorbid bozukluktan önce, bazılarında ise sonra ortaya çıktığını belirtmiş; kadınların erkeklere kıyasla daha fazla psikiyatrik komorbiditeye, duygudurum bozukluğuna, intihar düşüncesine, maniye, anksiyeteye ve alkol bağımlılığına sahip olduğunu bildirmiştir.

3. SANAL KUMARIN KENDİNE ÖZGÜ ÖZELLİKLERİ: PLATFORM VE ÜRÜN TASARIMI

Kumar araştırmalarında geleneksel olarak kabul gören "epidemiyolojik üçlü" -kişi, ürün ve çevre- çerçevesinde, çevrimiçi kumar platformları "ürün" ile "çevre" arasındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır (Clark, 2025). Clark (2025), Kuzey Amerika'da bahis pazarının genişlemesiyle birlikte web sitesi/uygulama tasarımının bağımsız bir risk faktörü olarak nicellenmesinin araştırma ve düzenleme açısından kritik hale geldiğini belirtmektedir. Reklamcılığın artışına odaklanan kamuoyu tartışmalarının aksine, spor bahisçiliğinin "in-play" (maç sırasında) ve "cash-out" gibi sürekli ve hızlı formatlara dönüşmesinin kayıp kovalama davranışını kolaylaştırabileceği vurgulanmaktadır (Clark, 2025). Ontario'daki spor bahis sitelerinin çoğunun benzer temel özellikler (in-play bahis, cash-out seçenekleri) sunduğu, ancak canlı yayın (streaming) özelliklerinin siteler arasında farklılaşan yenilikçi bir unsur olarak öne çıktığı belirtilmektedir (Clark, 2025).

Schüll'ün (2012) Las Vegas'taki makine kumarı üzerine yürüttüğü etnografik saha araştırması, sanal kumar tasarımının psikolojik etkilerini anlamak için temel bir kuramsal zemin sunar: Schüll, slot makinelerinin ve genişletilmiş biçimde dijital kumar arayüzlerinin, kullanıcıyı kesintisiz, "makine bölgesi" (machine zone) olarak adlandırılan bir akış (flow) haline sokacak şekilde mühendislik ürünü olarak tasarlandığını göstermektedir; bu tasarım mantığı, oyuncunun kazanma amacından çok oyunda "kalma" güdüsüyle harcamayı sürdürmesini teşvik eder. Bu çerçeve, günümüz çevrimiçi slot ve canlı casino arayüzlerinin sürekli erişilebilirlik, hızlı tekrar oynama döngüleri ve duraksama noktalarının en aza indirilmesi gibi tasarım kararlarıyla doğrudan örtüşmektedir.

Kanada’da British Columbia eyaletinin PlayNow.com platformu üzerine hazırlanan betimsel raporda (Lesch ve Clark, 2017), BC’nin 2004 yılında çevrimiçi kumarı yasallaştıran ilk Kanada eyaleti olduğu ve 2015 yılı itibarıyla platformda yaklaşık 265.000 kayıtlı kullanıcı bulunduğu belirtilmektedir. Rapor, çevrimiçi kumar sağlayıcılarının, tek bir kullanıcı hesabına zaman içinde bağlı, doğal (naturalistic) kumar davranışına ilişkin büyük veri setlerine sahip olması nedeniyle laboratuvar dışı araştırma ve sorumlu kumar müdahaleleri için benzersiz bir fırsat sunduğunu; ancak bu alandaki mevcut araştırmaların büyük ölçüde Avrupa verisine dayandığını ve çevrimiçi kumar araştırmalarının henüz erken bir aşamada olduğunu vurgulamaktadır.

Görsel-işitsel tasarım unsurlarının davranışsal etkisi deneysel olarak da sınanmıştır: Arshad ve arkadaşları (2025), gerçekçi bir slot makinesi simülasyonunda (n=156 üniversite öğrencisi) üç farklı görsel-işitsel ipucu yoğunluğunun (Minus, Orta, Artı) daldırma (immersion) hissi üzerindeki etkisini incelemiş; orta yoğunluktaki ipuçlarının en az yoğun koşuldan anlamlı derecede daha fazla daldırma yarattığını, ancak en yoğun koşulun beklenenin aksine en yüksek daldırmayı üretmediğini bulmuştur. Depresyon, anksiyete ve stres düzeyi yüksek olan katılımcılar orta yoğunluk koşulunda daha fazla daldırma bildirmiş; kadın katılımcılarda ipucu-cinsiyet etkileşimi anlamlı çıkmış ve kumar sorunu şiddeti tüm modellerde daha yüksek daldırmayı yordamıştır. Bu bulgular, görsel-işitsel tasarım unsurlarının düzenleyici dikkat gerektiren, mühendislik ürünü bir risk faktörü olarak ele alınması gerektiğini desteklemektedir.

4. HARCAMA DAVRANIŞININ PSİKOLOJİSİ

4.1. Kayıp Kovalama ve Realizasyon Etkisi

Kumar bozukluğunun merkezi klinik özelliği olan kayıp kovalama davranışı, kayıptan sonra daha fazla bahis yapma eğilimi, beklenti kuramı (prospect theory) çerçevesinde açıklanmaktadır: kayıplar sonrasında artan risk alma eğilimi, önceki referans noktasını “yeniden referanslama” (re-referencing) başarısızlığından kaynaklanabilir (Zhang vd., 2024). Bu mekanizma, davranışsal ekonomide “kayıp bölgesi” (loss domain) olarak bilinen ve bireylerin kayıp durumundayken riski arayan (risk-seeking) bir tutuma geçtiği genel prensiple de örtüşür: kişi parasını “geri kazanana kadar” oyunu bırakmama eğilimi gösterir, çünkü kayıp henüz zihinsel olarak “gerçekleşmiş/kapanmış” bir hesap olarak kodlanmamıştır. Bu, DSM-5’in kumar bozukluğu tanı ölçütlerinde yer alan “kaybettiği parayı geri kazanmak için sıklıkla kumara geri dönme” kriteriyle doğrudan örtüşen, kumara özgü bir bilişsel-duygusal döngüdür.

Zhang ve arkadaşları (2024), ekolojik geçerliliği yüksek çevrimiçi bir kumar görevinde, kumar sorunu olmayan (n=227), risk altındaki (n=239) ve kumar sorunu olan (n=223) üç grup katılımcı üzerinde bu “realizasyon etkisini” sınamıştır. Dokuz bahislik bir dizinin altıncı bahsinden sonra katılımcıların yarısı, hesaplarını kapatıp kalan bakiyelerini başka bir siteye yeniden yatırma şeklinde simüle edilmiş bir realizasyon prosedüründen geçirilmiş; diğer yarısı ise yalnızca hesap bakiyelerini gösteren bir karşılaştırma (feedback) grubunda kalmıştır. Araştırmacılar, bu “temiz sayfa” (clean slate) manipülas-

yonunun kayıp kovalama davranışını azaltıp azaltmadığını ve etkinin kumar sorunu şiddetine (PGSI grubu) göre değişip değişmediğini incelemiştir. Bu tasarım, sanal kumar sitelerinde zaten var olan “hesabı kapat / yeni hesaba aktar” türü işlevlerin, oyuncunun zihninde kaybı “sonlandırılmış” olarak kodlamasını sağlayıp sağlamadığını doğrudan test etmesi bakımından önemlidir: Eğer realizasyon etkisi klinik olarak anlamlıysa, çevrimiçi platformların varsayılan olarak sunduğu “kesintisiz bakiye” tasarımının -yani kaybın hiçbir zaman görsel/işlemsel olarak “kapanmaması”- kayıp kovalamayı ve dolayısıyla toplam harcamayı yapısal olarak artıran bir tasarım kararı olduğu sonucuna varılabilir. Bu bulgu, Bölüm 3’te tartışılan platform tasarımı meselesiyle doğrudan kesişmekte; harcama davranışının yalnızca bireysel bir zaaf değil, arayüz mimarisinin doğrudan bir sonucu olabileceğini göstermektedir.

4.2. Kontrol Yanılsaması

Kontrol yanılsaması, bireylerin rastgele olaylar üzerindeki kişisel etkilerini olduğundan fazla değerlendirmesi olarak tanımlanan bilişsel bir çarpıtmadır (Alkurdi vd., 2026). Bu yanılsama, sanal kumar bağlamında özellikle önemlidir; çünkü çevrimiçi slot ve kazı-kazan tarzı oyunlarda kullanıcının “durdur” tuşuna basma zamanlaması, bahis miktarını değiştirmesi ya da belirli bir “strateji” izlemesi gibi tamamen sonucu etkilemeyen eylemler, kullanıcıda yanlış bir beceri/ustalık hissi yaratabilir. Alkurdi ve arkadaşları (2026), çevrimiçi bir slot makinesi görevinde sonuç sıralamasının (erken kazançların yer aldığı “azalan” sıralama ile geç kazançların yer aldığı “artan” sıralama) bu yanılsamayı nasıl şekillendirdiğini incelemiş; erken kazançların geç kazançlara kıyasla kontrol yanılsamasını daha güçlü biçimde artırdığını bulmuştur. Diğer bir deyişle, bir oturumun başında kazanmak, kişide “iyi gidiyorum, elimi biliyorum” hissi yaratmakta ve bu izlenim oturumun geri kalanında da sürebilmektedir; bu da örneğin bir kullanıcının erken kazançlar sonrası bahis miktarını artırarak harcamasını yükseltmesine yol açabilecek bir mekanizmadır. Bu bulgu, çevrimiçi slot arayüzlerinde kazanma dizisinin algılanan beceri ve kontrol hissini, dolayısıyla oyuna devam etme/harcama kararını, şekillendirebileceğini göstermektedir. Ayrıca “neredeyse kazanma” (near-miss) görsel efektleri ve kullanıcıya makara/kart seçimi gibi sahte “seçim” hakları tanıyan arayüz unsurları da aynı yanılsamayı pekiştiren, sanal kumara özgü tasarım pratikleri arasında sayılabilir.

4.3. Tasarruf ve Birikim Davranışı Üzerindeki Etki

Kumarın hane halkı düzeyinde tasarruf davranışı üzerindeki etkisi, Avustralya’dan elde edilen 2015-2018 dönemi hane paneli verileriyle nedensel biçimde sınanmıştır (Adabor, 2025). Bulgular, kumarın zayıf tasarruf davranışıyla ilişkili olduğunu; bu ilişkinin sekiz farklı alt grup ve dört farklı kumar riski statüsü genelinde tutarlı kaldığını göstermektedir. Aracılık (mediation) analizleri, sosyal sermaye ve kontrol odağının (locus of control), kumarın tasarruf davranışını etkilediği mekanizmalar olduğunu ortaya koymuştur (Adabor, 2025): kontrol odağı dışsal olan bireyler (yaşamlarındaki sonuçları şans/kader gibi dışsal etkenlere bağlayanlar), kumarı bir gelir stratejisi olarak görmeye daha yatkın olabilmekte, bu da düzenli tasarruf alışkanlığını zayıflatan bir zihniyet yaratmaktadır. Benzer biçimde, sosyal sermayesi (aile/topluluk bağları, güven ağları) zayıf olan bireylerin kumarı bir sosyalleşme veya finansal güvenlik arayışı biçiminde kullanması, birikim davranışını dolaylı yoldan baltalayabilmektedir.

Bu bulgu, sanal kumara erişimin artmasının bireysel/hanehalkı finansal planlama ve birikim davranışı üzerinde dolaylı ama ölçülebilir bir maliyet taşıdığına işaret etmesi bakımından, harcama psikolojisi tartışmasının ampirik omurgasını oluşturmaktadır. Örneğin, çevrimiçi bir bahis hesabına bağlı otomatik ödeme yöntemleri (banka kartı, dijital cüzdan) ile ayda birkaç kez küçük miktarlarda yapılan “önemsiz” bahisler, birikimli olarak aylık tasarruf hedeflerini eritebilir; ancak bu harcamalar, tek seferlik büyük bir kayıp gibi algılanmadığından bireyin öz-değerlendirmesinde “kontrollü harcama” olarak yanlış kodlanabilir. Bu da Adabor’un (2025) işaret ettiği kontrol odağı mekanizmasıyla örtüşen, sanal kumara özgü bir öz-aldatma biçimidir.

4.4. Mikro-Ödeme Sistemlerinden (Loot Box) Kumara Geçiş

Video oyunlarındaki “loot box” (rastgele ödül kutusu) mekanikleri, geleneksel kumar ürünleriyle yapısal özellikler paylaşmaktadır: kullanıcı gerçek parayla bir kutu/paket satın alır, ancak içeriği (nadir bir karakter kostümü, oyun içi silah görünümü, futbolcu kartı vb.) rastgele belirlenir. FIFA/EA Sports FC serisindeki “Ultimate Team” paket sistemleri, Overwatch’ın kozmetik kutuları ve CS:GO’daki silah “skin” kumarı, bu mekaniğin yaygın örnekleri arasında sayılabilir; bu sistemlerde kullanıcı, kumarhanedeki bir slot makinesinde olduğu gibi, değişken oranlı pekiştirme (variable-ratio reinforcement) ile ödüllendirilir. Palmer ve arkadaşları (2025), British Columbia’da 19-25 yaş arası genç yetişkinler arasında yürüttükleri altı aylık boylamsal bir çalışmada, başlangıçta kumar oynamayan katılımcıların (n=83) Riskli Loot Box İndeksi (RLI) puanları ve loot box harcamalarının, takip ölçümünde kumara başlama ve kumar harcaması düzeyini yordadığını bulmuştur.

Buna karşılık, rastgele olmayan (doğrudan satın alma) mikro-işlem harcaması, loot box harcaması kontrol edildiğinde kumara başlamayı yordamamıştır; bu durum, harcama davranışını tetikleyen unsurun mikro-ödeme genelinde değil, özellikle rastgele ödül mekaniğinde yattığını göstermektedir. Bu ayırım pratik açıdan önemlidir: bir oyuncunun kozmetik bir öğeyi doğrudan sabit fiyatla satın alması ile aynı öğeyi rastgele bir kutudan “şansla” elde etmeye çalışması, görünüşte benzer harcama miktarları üretse de, psikolojik olarak farklı bağımlılık potansiyeli taşımaktadır. Bu bulgular, dijital oyun ekonomilerindeki rastgele ödül tasarımının -özellikle çocuk ve ergenlerin yoğun biçimde maruz kaldığı oyun platformlarında- sanal kumara psikolojik ve davranışsal bir “geçiş kapısı” (gateway) işlevi görebileceğine dair ileriye dönük kanıt sunmaktadır ve bu nedenle bazı ülkelerde (ör. Belçika, Hollanda) loot box’ların kumar mevzuatı kapsamına alınması yönünde düzenleyici tartışmalara konu olmuştur.

4.5. Alışkanlık Oluşumu ve Otomatikleşen Harcama

Madde bağımlılıkları bağlamında geliştirilen “alışkanlık teorisi”, amaca yönelik davranışın uzun süreli kullanımla birlikte alışkanlık haline gelmesini ve bunun fronto-striatal beyin devrelerindeki nörobiyolojik bir kaymayla ilişkili olduğunu öne sürer (van Timmeren ve Clark, 2026). Bu çerçevede “amaca yönelik” (goal-directed) davranış, sonucun değerine duyarlı ve esnekken; “alışkanlık” haline gelmiş davranış, otomatik, tetikleyiciye bağlı ve sonuçtan bağımsız hale gelir. Sanal kumar bağlamında bunun somut görünümü, kullanıcının artık “kazanmak için” değil, belirli bir tetikleyiciye (ör. sıkılma, bil-

dirim sesi, günün belirli bir saati, uygulamayı açma refleksi) otomatik tepki olarak bahis yapmasıdır; tıpkı bir sigara içicisinin kahve molası verince otomatik olarak sigara yakması gibi, mobil bahis kulanıcısı da örneğin işe giderken otobüs beklerken refleks halinde uygulamayı açıp bahis oynayabilir.

Bu teorinin bozulmuş kumar davranışına uygulanabilirliğini değerlendiren derlemede, iki-adım görevi (two-step task) ve Pavlovyan-Enstrümantal Transfer gibi davranışsal alışkanlık göstergelerinin kumar sorunu olan/olmayan gruplar arasında karşılaştırıldığı çalışmaların, hipotezi doğrudan destekleyecek sınırlı kanıt sunduğu; buna karşılık doğal ortamda (naturalistic) kumar davranışını inceleyen araştırmaların, özellikle slot makinesi kullanımı sırasında alışkanlıkla tutarlı davranışsal ifadeler bulunduğu belirtilmektedir (van Timmeren ve Clark, 2026). Bu bağlamda “otomatik oynatma” (autoplay) özelliği, kullanıcının her bahis için ayrı ayrı onay vermesini gerektirmeyerek, kararın bilişsel maliyetini sıfıra indiren ve dolayısıyla alışkanlık döngüsünü teknik olarak da destekleyen bir tasarım unsuru olarak öne çıkmaktadır. Yazarlar, modern kumar ürünlerinin (slot makineleri, “in-play” spor bahisleri) alışkanlık oluşumuna son derece elverişli, zengin öğrenme ortamları yarattığını; ancak sonuç değersizleştirmeye duyarsızlık gibi alışkanlık teorisinin temel önermelerini sınayacak yeni araçların geliştirilmesine ihtiyaç olduğunu vurgulamaktadır.

5. BİLİŞSEL-DUYGUSAL VE NÖROBİYOLOJİK MEKANİZMALAR

Dürtüsellik, kumar sorunlarının gelişiminde ve sürdürülmesinde merkezi bir kişilik özelliği olarak kabul edilmektedir. Fournier ve arkadaşları (2026), UPPS-P Dürtüsel Davranış Ölçeği’nin 20 maddelik kısa formunu (UPPS-P-20-R) geliştirerek, değerlendirme süresini kısaltırken içerik geçerliliğinin korunduğunu göstermiştir; bu tür kısa ölçüm araçları, saha araştırmalarında ve klinik taramada dürtüsellüğün sanal kumar bağlamındaki rolünün daha verimli ölçülmesine olanak tanımaktadır.

Nörogörüntüleme araştırmaları, kumar bozukluğunun ödül ve kayıp işlemlesindeki sapmalarla ilişkili olduğunu göstermektedir. Quester ve Romanczuk-Seiferth (2015), kayıptan kaçınma (loss avoidance) ve kayıp aversiyonu gibi özel ödül işleme biçimlerinin kumar araştırmacılarının ilgisini yakın zamanda çektiğini; beyin hacmi ve fonksiyonel bağlantısallıktaki değişikliklerin bu “saf” davranışsal bağımlılık biçiminde incelenmesinin nörogörüntüleme araştırmacıları için önemli bir görev olduğunu belirtmektedir. Bellmunt-Gil ve arkadaşları (2025), kumar bozukluğu olan (n=13) ve sağlıklı kontrol (n=16) katılımcılarda çoklu-modal nörogörüntüleme (PET ve fMRI) kullanarak striatal ipucu-tepkiselliğini ve nörotransmitter işlevini incelemiş; kumara özgü, erotik ve nötr görsel uyaranlardan oluşan blok tasarımlı bir fMRI paradigması uygulamıştır.

Dopaminerjik sistemin rolüne dair başka bir kanıt hattı, Parkinson hastalığında dopamin agonisti tedavisi alan hastalarda gözlenen patolojik kumar davranışından gelmektedir: Clark ve Winstanley (2026), insan ventral tegmental alanının derin beyin stimülasyonu ile uyarılmasının stratejik bahis davranışını etkilediğini gösteren yeni bulguları değerlendirdikleri bilimsel yorumda, hastaların stimülasyon sırasında genel olarak daha az risk alma eğiliminde olduğunu; ancak insan DBS etkileri ile hayvan modellerindeki bulgular arasındaki yöntemsel farklılıkların (örn. dopaminerjik sistemin tam

baskılanamaması, VTA'daki hücrelerin yalnızca yaklaşık %50'sinin dopamin nöronu olması) doğrudan karşılaştırmayı sınırladığını belirtmektedir.

6. RİSK GRUPLARI VE DEMOGRAFİK FAKTÖRLER

Genç erkekler, kumar sorunları açısından orantısız biçimde yüksek risk taşıyan bir gruptur. Avustralya'nın en büyük boylamsal erkek sağlığı kohortu olan Ten to Men çalışmasından elde edilen verilerle, Mancini ve arkadaşları (2025), 18-25 yaş arası 265 genç erkekte kumar sorunu şiddetini yordayan psikososyal, sağlıkla ilişkili ve kumarla ilişkili davranışsal etkenleri incelemiştir. Hiyerarşik çoklu sıralı lojistik regresyon analizleri, 17 yordayıcıdan dördünün (daha düşük anksiyete, daha yüksek depresyon, daha sık spor bahisi ve fantastik spor bahisi katılımı) benzersiz varyansı açıkladığını göstermiştir; erkeksi norm bağlılığı, problemli alkol kullanımı ve kazino/elektronik oyun makinesi kullanımı gibi diğer etkenler ek varyans açıklamamıştır. Yazarlar, bu bulguların spor ve fantastik spor bahisi sıklığının, genç erkeklerde ileride kumar sorunu geliştirme riskini belirleyen en önemli etken olarak öne çıktığını vurgulamaktadır.

Yaşa bağlı risk farklılıkları küresel ölçekte de incelenmiştir: Dellosa ve Browne (2024), 18 ülkeden 21 uygun çalışmayı ve 156.249 katılımcıyı kapsayan sistematik derleme ve meta-analizde, küresel problemli kumar prevalansını %1,9 olarak; Avrupa'da bu oranı (%1,3) Kuzey Amerika'ya (%5,3) kıyasla anlamlı derecede düşük olarak bulmuştur; erkeklerin kadınlara kıyasla belirgin biçimde daha yüksek risk taşıdığı da rapor edilmiştir.

Kadınlarda problemli kumar, kendine özgü klinik ve psikososyal dinamiklere sahiptir; Davis (2009), kadınların kumar sorunuyla mücadelesini ve iyileşme sürecini merkeze alan bir kaynak sunmaktadır. Üniversite öğrencileri de bir diğer önemli risk grubudur: Allen ve arkadaşlarının (2025) 13 çalışmayı kapsayan kapsam belirleme (scoping) derlemesi, lisans öğrencilerinde kumar davranışı ile akademik not ortalaması arasında çoğunlukla olumsuz bir ilişki bulmuş; ancak mevcut çalışmaların büyük kısmının on yıldan eski olduğunu belirterek, boylamsal veri toplama ve standartlaştırılmış kumar ölçümü içeren güncel araştırmalara duyulan ihtiyacı vurgulamıştır. Gençlerde kumar sorunlarının kuramsal ve uygulamalı temellerini ele alan kapsamlı bir kaynak olarak Derevensky ve Gupta'nın (2004) çalışması, bu risk grubuna yönelik erken dönem literatürün temel taşlarından birini oluşturmaktadır.

Sanal kumarın yeni bir maruziyet biçimi olarak, canlı yayın platformlarındaki kumar içeriği izleyiciliği de gündeme gelmektedir. Fu ve arkadaşları (baskıda), Twitch gibi platformlarda popülerleşen kumar yayınlarının izlenmesinin, Planlı Davranış Teorisi çerçevesinde kumar niyetiyle ilişkisini, kumar deneyimi olmayan 18-25 yaş arası genç yetişkinlerde (n=120) sınamıştır. Bulgular, kumar yayını tüketiminin kumara yönelik tutumlar, öznel normlar ve kumar niyetiyle olumlu ilişkili olduğunu; ancak algılanan davranışsal kontrolle ilişkili olmadığını göstermiştir. Bu çalışma, sanal kumarın yalnızca doğrudan katılım yoluyla değil, gözlemsel/sosyal maruziyet yoluyla da gençlerin tutum ve niyetlerini şekillendirebileceğini ortaya koyması bakımından önemlidir.

7. SOSYAL ALGI VE MEDYA BOYUTU

Kumarın toplumsal meşruiyet kazanma süreci, medya temsiliyle yakından ilişkilidir. Weston ve Clark (2025), Kanada’da tek etkinlikli spor bahisçiliğini yasallaştıran Federal C-218 Yasası’nın öncesi ve sonrasındaki gazete haberciliğini Kanada Newsstream veritabanı üzerinden karşılaştırmış; yasa değişikliğinin ardından haberlerde “bağımlılık riski” ve “tüketiciyi koruma” temalı içeriklerin yanı sıra, bahis şirketlerinin ekonomik katkısını ve iş imkânlarını öne çıkaran ticari çerçevelemenin de belirginleştiğini; yani haber söyleminde hem endişe hem de normalleştirme seslerinin bir arada var olduğunu ortaya koymuştur. Bu bulgu, düzenleyici bir değişikliğin medya söylemini tek yönlü değil, çok sesli biçimde dönüştürdüğünü göstermesi bakımından önemlidir.

Popüler kültür temsilleri de kamuoyu algısını etkileyen bir diğer kanaldır: Sinclair ve Clark (2021), Netflix’in “Gambling, Explained” belgeselinin, kumar endüstrisinin “kaybedenler üzerine kurulu” olduğu vurgusuyla, kumara ilişkin kamuoyu algısını nasıl dönüştürdüğünü tartışmaktadır. Yazarlar, bu tür ana akım belgesellerin -kredi kartı, emeklilik ve öğrenci kredisi gibi diğer “Money, Explained” bölümleriyle aynı formatta sunulmasının- kumarı artık marjinal bir kötü alışkanlık değil, günlük finansal hayatın sıradan bir parçası olarak çerçevelendiğini işaret etmektedir. Bununla birlikte, Hollywood yapımlarında (ör. Casino Royale, The Hangover, Ocean’s Eleven gibi filmlerde) kumarın genellikle glamourlaştırılmış, zekâ ve macera ile özdeşleştirilmiş biçimde sunulması, bu belgesel türü eleştirel içeriklerin dengelemeye çalıştığı, yerleşik bir kültürel anlatıyı temsil etmektedir.

Sosyal medya ve dijital reklamcılık, sanal kumarın normalleşmesinde ayrı bir katman oluşturur: spor yayınlarında maç arasında sürekli tekrarlanan bahis reklamları, ünlü sporcu ve yorumcuların bahis firmalarıyla sponsorluk anlaşmaları, forma ve stadyum panolarında yer alan bahis marka logoları, izleyicinin -özellikle genç ve ergen izleyicinin- kumarı sporun doğal bir eklentisi olarak algılamasına zemin hazırlamaktadır. Profesyonel spor liglerindeki bahis skandalları da (ör. Major League Baseball ve NBA’de yaşanan, oyuncuların yasa dışı bahis faaliyetlerine karıştığı vakalar) kumarın normalleşmesi ile sporun bütünlüğü arasındaki gerilimi görünür kılmaktadır; Clark ve Wohl (2024), sporcuların kumar markalarıyla sponsorluk ilişkisine girmelerine, kumar logolu formalar giymelerine ve kumar reklamlarıyla dolu stadyumlarda oynamalarına rağmen, bizzat bahis oynamalarının yasak olmasının yarattığı celiskiye ve neden bazı sporcuların bu riske girdiğine dair bilgi eksikliklerini vurgulamaktadır. Yazarlara göre bu “normalleşme” etkisi yalnızca genç izleyicilerde değil, sporcuların kendisinde de kumara ilişkin risk algısını körelten bir duyarsızlaşmaya yol açabilir.

8. SAĞLIK SONUÇLARI VE KOMORBİDİTE

Kumar bozukluğu, yalnızca finansal değil, ciddi ruh sağlığı sonuçlarıyla da ilişkilidir. Galeazzi ve arkadaşlarının (2025) popülasyon temelli anketleri kapsayan sistematik derleme ve meta-analizi, konuyla ilgili 454 makaleyi taramış ve bunlardan yalnızca 12’sinin sıkı dahil edilme kriterlerini (DSM-IV/DSM-5 veya ICD-10/ICD-11 ölçütlerine dayalı, popülasyon temelli örneklem) karşıladığını belirlemiştir; bu durumun kendisi bile alanda yüksek kaliteli, popülasyon düzeyinde komorbidite verisinin ne denli

kıt olduğunu göstermektedir. Çalışma, kumar bozukluğu ile ruhsal bozukluklar arasındaki birlikteliğin -madde kullanım bozuklukları, duygudurum bozuklukları ve anksiyete bozuklukları başta olmak üzere- genel popülasyonda beklenenin oldukça üzerinde seyrettiğini ortaya koymaktadır (Galeazzi vd., 2025). Bu örtüşme, sanal kumar bağlamında özellikle önemlidir: bir kullanıcı örneğin kaygı veya depresif duygu durumunu düzenlemek amacıyla mobil bahis uygulamasına yönelebilir (“kaçış motivasyonu”), bu da hem kumar hem de altta yatan ruhsal bozukluğun birbirini besleyen bir kısır döngüye girmesine yol açabilir.

Sharma ve Weinstein’ın (2025) 14 yıllık bir dönemi kapsayan anlatısal derlemesi, bu komorbiditenin cinsiyete göre farklılaştığını göstermektedir: kadın kumar oyuncularının erkeklere kıyasla daha fazla psikiyatrik komorbiditeye, özellikle duygudurum bozukluklarına, intihar düşüncesine, maniye, anksiyeteye ve alkol bağımlılığına sahip olduğu bildirilmiştir. Bu bulgu, Bölüm 6’da tartışılan cinsiyete özgü risk örüntüleriyle (Davis, 2009) birleştiğinde, kadınlarda kumar bozukluğunun genellikle daha karmaşık bir klinik tabloyla, yani tek başına değil başka bir ruhsal bozuklukla iç içe geçmiş biçimde ortaya çıktığına işaret etmektedir.

En ciddi ve geri döndürülemez sonuç ise intihar riskidir: Kristensen ve arkadaşları (2025), Norveç ulusal sağlık kayıtlarını kullanarak yürüttükleri karşılaştırmalı kohort çalışmasında, kumar bozukluğu tanısı almış bireylerde intihar mortalitesi riskini, genel popülasyonla ve diğer psikiyatrik hasta gruplarıyla karşılaştırmalı biçimde incelemiştir. Kayıt temelli bu tasarım, kumar bozukluğunun yalnızca “yaşam kalitesini düşüren” değil, doğrudan ölümcül sonuçlarla ilişkilendirilebilecek bir halk sağlığı meselesi olduğunu göstermesi bakımından, sanal kumara erişimin kolaylaşmasının taşıdığı riskin ciddiyetini somutlaştırmaktadır. Bu üç kaynak birlikte değerlendirildiğinde, sanal kumarın harcama davranışı üzerindeki etkisinin, ruhsal sağlık sonuçlarından bağımsız ele alınamayacağı; harcama, duygu durumu ve intihar riski arasındaki ilişkinin birbirini pekistiren bir sarmal oluşturabileceği söylenebilir.

9. ÖNLEME VE TEDAVİ YAKLAŞIMLARI

Kumar bozukluğu için kanıta dayalı tedaviler arasında bilişsel-davranışçı terapi (BDT) öne çıkmaktadır; ancak birçok yerleşim biriminde tedavi kapasitesi yetersiz kalmaktadır (Grudet vd., 2024). İsveç’te bir sosyal hizmet biriminde uygulanan öncü BDT tedavisinin fizibilitesini değerlendiren çalışmada, 2018 yasal düzenlemesiyle kumar tedavisinin sosyal hizmetlerin sorumluluk alanına girmesinin ardından, 2018-2020 döneminde tedavi gören 20 hasta altı ay boyunca izlenmiştir; bu çalışma, sağlık sistemi ile sosyal hizmet sistemi arasında paylaşılmış bir sorumluluk alanında kumar tedavisinin gerçek dünya koşullarında ne ölçüde uygulanabilir olduğunu göstermesi bakımından öncü niteliktedir (Grudet vd., 2024).

Tedaviye erişimi artırmak amacıyla çevrimiçi/internet temelli müdahaleler giderek önem kazanmaktadır: Molander ve arkadaşları (2024), İsveç’te Stockholm Bağımlılık e-Kliniği’nde ulusal ölçekte uygulanan internet temelli BDT (iCBT) programının etkililiğini ve kabul edilebilirliğini, rutin bakımda yüz yüze tedavi gören hastalarla karşılaştırmalı bir kayıt çalışmasıyla değerlendirmiştir; terapist deste-

ğiyle sunulan bu program, coğrafi engelleri (kırsal bölgede yaşama, uzman bulunmayan bölgeler) ve damgalanma kaygısını aşarak tedaviye erişimi artırmayı hedeflemektedir. Benzer biçimde, Rolvien ve arkadaşlarının (2024) Almanya’da (Hamburg-Eppendorf Üniversite Tıp Merkezi) yürüttüğü randomize kontrollü çalışma, hiçbir terapist desteği olmaksızın tamamen kendi kendine uygulanan internet temelli bir müdahalenin, kumar düşünceleri, davranışları, eslik eden depresif belirtiler ve kumara özgü bilişsel çarpıtmalar üzerindeki etkililiğini ve bu etkiyi düzenleyen (moderatör) etmenleri incelemiştir. Bu iki çalışma birlikte ele alındığında, tedavi yelpazesinin bir ucunda terapist destekli ulusal ölçekli programların, diğer ucunda ise tamamen kendi kendine uygulanan düşük eşikli araçların yer aldığı, çok katmanlı bir dijital tedavi ekosisteminin şekillenmekte olduğu görülmektedir. Bu çalışmalar, sanal kumarın yarattığı riske karşı yine dijital/çevrimiçi araçların erişilebilir tedavi seçenekleri sunabileceğini göstermesi bakımından önemlidir.

Tedavinin yanı sıra, birincil önleme ve zarar azaltma stratejileri de sanal kumar bağlamında giderek daha fazla tartışılmaktadır. Uluslararası uygulamalarda öne çıkan araçlar arasında; kullanıcının kendi isteğiyle belirli bir süre veya süresiz olarak platforma erişimini engelleyen “kendini dışlama” (self-exclusion) sistemleri, hesap bazında günlük/haftalık/aylık para yatırma ve kayıp limitleri, oturum süresi hatırlatıcıları ve zorunlu “mola” bildirimleri, gerçek zamanlı harcama özetleri gösteren şeffaflık araçları ve reklam/sponsorluk kısıtlamaları sayılabilir. Birleşik Krallık’taki ulusal çapta çevrimiçi kendini dışlama kaydı gibi merkezi sistemler, kullanıcının tek bir başvuruyla birden fazla operatöre erişimini aynı anda engelleyebilmesi bakımından, tekil platform bazlı önlemlere kıyasla daha güçlü bir yapısal bariyer oluşturmaktadır. Ancak bu araçların etkinliği, kullanıcının bunları gönüllü olarak devreye sokmasına bağlı olduğundan, tasarım kaynaklı dürtüsel harcamayı (Bölüm 3-4) dengeleyecek düzeyde güçlü olup olmadığı tartışmalıdır.

Klinik ve öz-yardım literatüründe daha uzun bir geçmişe sahip kaynaklar da güncel bulguları bağlamsallaştırmak için değerlidir: Ciarrocchi (2001), bireysel ve aile terapisi için öz-düzenleme temelli bir danışmanlık el kitabı sunarken; Blaszczynski (2010; orijinal baskı 1998), bilişsel-davranışçı tekniklerin kompulsif kumarın aşılmasındaki etkinliğini ele almaktadır. Custer ve Milt (1985), kompulsif kumarbazlar ve aileleri için alanın öncü klinik kaynaklarından biri olarak kabul edilmekte; Berman ve Siegel (1992) ise özellikle kumar bağımlısı bireylerin aile üyelerine yönelik bir rehber sunmaktadır. Bu kaynakların ortak vurgusu, kumar bozukluğunun yalnızca bireyi değil, aile sistemini de (eş, çocuklar, ebeveynler) doğrudan etkileyen bir bozukluk olduğu; bu nedenle tedavi planlamasının bireysel BDT’nin ötesine geçerek aile temelli müdahaleleri de kapsamı gerektiğidir -bu ilke, sanal kumarın evde, aile üyelerinin gözünden uzak biçimde, tek başına bir ekran üzerinden gerçekleştirilmesi nedeniyle günümüzde daha da güncel bir önem taşımaktadır.

10. TARİHSEL VE KÜLTÜREL BAĞLAM

Kumarın psikolojisini güncel sanal ortamlar bağlamında anlamlandırmak, tarihsel sürekliliği görmezden gelmemeyi gerektirir. Schwartz (2013), kumarın antik kökenlerinden modern kazino endüstrisine uzanan tarihini ele alarak, kumar ürünlerinin ve düzenleyici çerçevelerin zaman içindeki dönüşü-

münü belgelemektedir. Yazara göre kurumsallaşmış kumarın kökeni, 17. yüzyıl Venedik’inde devlet tarafından düzenlenen ilk kamuya açık kumarhane olan Ridotto’ya kadar uzanır; bu kurum, kumarı dağınık ve gayri resmi bir toplumsal pratikten, kurallara bağlanmış ve mekâna sabitlenmiş “ticari” bir ürüne dönüştürmüştür. On dokuzuncu yüzyılda Avrupa’daki kaplıca kentleri (Spa, Baden-Baden gibi) kumarı bir “tedavi” ve sosyal statü göstergesi olarak sunarken, Monte Carlo’nun yükselişi kumarı Akdeniz kıyısında seçkin bir eğlence biçimine dönüştürmüştür. Aynı dönemde Britanya’da Crockford’s gibi Londra kulüpleri kumar için toplumsal bir “standart” oluşturmuş; Amerika kıtasında ise kumar, sömürge döneminden Mississippi Nehri üzerindeki kumarhane gemilerine, Vahşi Batı’nın kumarhanelerinden 20. yüzyılda Las Vegas’ın yükselişine uzanan farklı bir rota izlemiştir. Bu tarihsel çizgi, kumar endüstrisinin her döneminde döneminin baskın teknolojisini ve toplumsal mekânını (kaplıca, kulüp, gemi, çöl kasabası) kendi ürününe uyarlayan uyum sağlayıcı bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında bu uyum sağlama kapasitesi, mekanik ve ardından elektronik slot makineleriyle yeni bir aşamaya girmiştir. Schüll (2012), Las Vegas’taki makine kumarını inceleyen etnografik çalışmasında, slot makinelerinin -kumarhanenin fiziksel mekânından bağımsız olarak- kullanıcıyı sürekli oyunda tutacak biçimde mühendislik ürünü olarak tasarlandığını göstermiştir; bu, kumar endüstrisinin artık yalnızca mekân değil, “ürünün kendisini” psikolojik olarak optimize etmeye başladığı bir dönüm noktasıdır. Bu mühendislik mantığı, 1990’ların ortasında internetin evlere girmesiyle birlikte doğrudan dijital ortama taşınmıştır: ilk çevrimiçi kumarhaneler 1990’ların ortasında faaliyete geçmiş, kumar artık fiziksel bir mekâna gitmeyi gerektirmeyen, evden erişilebilir bir etkinliğe dönüşmüştür. Kanada’da British Columbia, 2004 yılında PlayNow.com platformuyla çevrimiçi kumarı yasallaştıran ilk eyalet olmuş ve 2015 yılına gelindiğinde platformda yaklaşık 265.000 kayıtlı kullanıcıya ulaşılmıştır (Lesch ve Clark, 2017); bu, kumarın “kaplıca kentinden” veya “kazino salonundan” tek bir kullanıcı hesabına ve tarayıcı sekmesine sıkıştığı sürecin somut bir kilometre taşıdır.

İkinci ve daha yakın tarihli dönüşüm, akıllı telefonların yaygınlaşmasıyla gerçekleşmiştir. 2010’lu yılların ortasından itibaren mobil bahis uygulamaları, kumarı artık masaüstü bir bilgisayara da bağlı olmaktan çıkarıp cebe, yani günün her anına taşımıştır. Volkow’un (2025) belirttiği gibi, günümüzde ABD’de 38 eyalette yasal olan spor bahisleri, 26 eyalette kullanıcının terapistiyle mesajlaştığı ya da sosyal medyasını kontrol ettiği aynı cihazdan yapılabilmektedir; bu, Schüll’ün (2012) tasvir ettiği “makine bölgesi”nin artık fiziksel bir kumarhane salonuyla sınırlı olmadığı, kullanıcının cebinde her an taşıdığı bir duruma geldiği anlamına gelir. The Lancet Regional Health - Americas (2025), bu sürecin son halkası olarak, 2026 FIFA Dünya Kupası gibi kitlesel spor organizasyonlarının, gamifikasyon uygulamaları ve algoritmik hedeflemeyle desteklenen bahis reklamcılığı ile birleşerek, kumara maruziyeti tarihte görülmemiş bir yoğunluğa taşıdığını vurgulamaktadır. Özetle, kumarın tarihi; devlet güdümlü kurumsallaşmadan (Ridotto), mühendislik ürünü makineye (Schüll, 2012), oradan da tarayıcı temelli platformlara (Lesch ve Clark, 2017) ve nihayet cepteki, algoritmik olarak kişiselleştirilmiş sürekli bir hizmete (Volkow, 2025) uzanan, erişilebilirliği artırma yönünde kesintisiz bir eğri izlemiştir; sanal kumar bağımlılığı da bu tarihsel eğrinin, güncel dijital teknolojiyle bulunduğu en son ve en yaygın erişilebilir noktasını temsil etmektedir.

11. ARAŞTIRMA ALANININ DURUMU, SINIRLILIKLAR VE GELECEK YÖNELİMLER

Alanın metodolojik olgunluğu da son yıllarda sorgulanmaktadır. Eben ve arkadaşları (2026), davranışsal bağımlılıklar alanındaki açık bilim uygulamalarına (ön-kayıt, veri paylaşımı, açık materyal vb.) ilişkin keşifsel bir anket gerçekleştirmiş; bu tür şeffaflık pratiklerinin alanın güvenilirliğini artırmak için ne ölçüde benimsendiğini incelemiştir. Alanın gelecekteki yönelimi konusunda ise Czako ve arkadaşları (2025), büyük ölçekli bir uzman çalışmasıyla kumar araştırmalarında öncelikli konuları belirlemiş; bu çalışma, sanal kumar ve harcama davranışı gibi konuların araştırma gündeminde nasıl konumlandığına dair kolektif bir bakış açısı sunmaktadır.

Bu derlemenin kendi sınırlılıkları da göz önünde bulundurulmalıdır: taranan kaynakların büyük çoğunluğu Kuzey Amerika, Avrupa ve Avustralya kökenli olup, Türkiye ve benzer bağlamlara özgü ampirik veri bulunmamaktadır; bu nedenle bulguların kültürel genellenebilirliği sınırlıdır. Ayrıca bazı kaynaklar (ör. Fu vd., baskıda; Sinclair ve Clark, 2021; Volkow, 2025) hakem denetiminden geçmemiş ön-baskı, blog veya kurumsal içerik niteliğindedir ve bu şekilde okunmalıdır.

12. SONUÇ

Bu derleme, sanal kumar ortamlarının harcama davranışını; platform/ürün tasarımı (Clark, 2025; Schüll, 2012), bilişsel çarpıtmalar (kayıp kovalama/realizasyon etkisi: Zhang vd., 2024; kontrol yanılsaması: Alkurdi vd., 2026), tasarruf davranışı üzerindeki dolaylı maliyetler (Adabor, 2025), dijital oyun ekonomilerinden kumara geçiş (Palmer vd., 2025), alışkanlık oluşumu (van Timmeren ve Clark, 2026) ve nörobiyolojik ödül mekanizmaları (Potenza, 2013; Quester ve Romanczuk-Seiferth, 2015; Bellmunt-Gil vd., 2025; Clark ve Winstanley, 2026) aracılığıyla sistematik biçimde şekillendirdiğini göstermektedir. Tarihsel çizgi (Schwartz, 2013; Schüll, 2012; Lesch ve Clark, 2017; Volkow, 2025) incelendiğinde, sanal kumarın kökten yeni bir olgu olmadığı, kumar endüstrisinin yüzyıllardır süregelen “erişilebilirliği artırma” eğiliminin dijital ve mobil teknolojiyle buluştuğu en son aşama olduğu görülmektedir.

Adabor’un (2025) bulguları, bu psikolojik mekanizmaların hanehalkı düzeyinde somut bir mali maliyete, zayıflamış tasarruf davranışına, dönüştüğünü ortaya koyarken; Palmer ve arkadaşlarının (2025) çalışması, bu sürecin dijital oyun ekonomileri üzerinden gençlik döneminde çok daha erken başlayabileceğini göstermektedir. Kumar bozukluğunun ciddi psikiyatrik komorbiditesi (Galeazzi vd., 2025; Sharma ve Weinstein, 2025) ve intihar riskiyle ilişkisi (Kristensen vd., 2025), konunun yalnızca bireysel bir “harcama tercihi” değil, halk sağlığı önceliği olarak ele alınması gerektiğine işaret etmektedir. Medya ve sosyal algı düzeyinde (Weston ve Clark, 2025; Sinclair ve Clark, 2021; Clark ve Wohl, 2024) gözlenen normalleşme eğilimi, bu riskin toplumsal görünürlüğünü daha da karmaşıktırmaktadır. Buna karşılık, çevrimiçi bilişsel-davranışçı tedavi modellerinin (Molander vd., 2024; Rolvien vd., 2024) ve kendini dışlama/harcama limiti gibi zarar azaltma araçlarının gösterdiği umut verici sonuçlar, sanal ortamın yarattığı riske yine sanal ortamdan yanıt üretilebileceğini düşündürmektedir.

Sonuç olarak, sanal kumarda harcama davranışı; tasarım (mimari), biliş (çarpıtmalar), duygu durumu (komorbidite) ve tarihsel/kültürel normalleşmenin kesiştiği çok katmanlı bir olgu olarak ele alınma-

lıdır. Gelecek araştırmaların, platform tasarımı ile gerçek harcama verisini doğrudan ilişkilendiren gerçek dünya (naturalistic) veri setlerine, kültürel çeşitliliği artıracak örneklemelere (özellikle Türkiye gibi Kuzey Amerika/Avrupa dışı bağlamlara), standartlaştırılmış ölçüm araçlarına (ör. Fournier vd., 2026) ve önleme politikalarının (harcama limitleri, reklam kısıtlamaları) fiili etkinliğini sınavan uzunlamasına çalışmalara öncelik vermesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adabor, O. (2025). The effect of gambling on saving behaviour in Australia. *Journal of Gambling Studies*, 41, 1469-1492. <https://doi.org/10.1007/s10899-025-10409-8>
- Alkurdi, Z., Palmer, L., & Clark, L. (2026). Examining the illusion of control via outcome sequences in online slot machine gambling. *Addiction Research & Theory*, 34(3), 350-366. <https://doi.org/10.1080/16066359.2025.2581087>
- Allen, H. K., Knight, T., Hall, B., & Dennis, M. (2025). Links between gambling and academic performance among undergraduate college students: A scoping review. *Journal of Gambling Studies*, 41, 1517-1531. <https://doi.org/10.1007/s10899-025-10440-9>
- Arshad, F., Ferrari, M. A., Murch, W. S., Cherkasova, M. V., Limbrick-Oldfield, E. H., Winstanley, C. A., ve Clark, L. (2025). Effects of audiovisual cues on game immersion during simulated slot machine gambling. *Journal of Gambling Studies*, 41, 1725-1742. <https://doi.org/10.1007/s10899-025-10397-9>
- Bellmunt-Gil, A., Majuri, J., Nummenmaa, L., Helin, S., Forsback, S., Rajander, J., Kaasinen, V., & Joutsa, J. (2025). Striatal cue-reactivity and neurotransmitter function in gambling disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 14(2), 997-1009. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00041>
- Berman, L., & Siegel, M.-E. (1992). A guide for families of the gambler. Fireside/Parkside.
- Blaszczynski, A. (2010). Overcoming compulsive gambling (Yeni baskı). Robinson. (Orijinal baskı 1998)
- Ciarrocchi, J. W. (2001). Counseling problem gamblers and their families: A self-regulation manual for individual and family therapy. Academic Press.
- Clark, L. (2025). Gambling website design as a factor in North American betting expansion. *Addiction*. <https://doi.org/10.1111/add.70103>
- Clark, L., Averbeck, B., Payer, D., Sescousse, G., Winstanley, C. A., & Xue, G. (2013). Pathological choice: The neuroscience of gambling and gambling addiction. *The Journal of Neuroscience*, 33(45), 17617-17623.
- Clark, L., & Winstanley, C. A. (2026). Risk, reward or repetition? New data on human ventral tegmental area stimulation challenge dominant frameworks. *Brain*, 149(2), 365-367. <https://doi.org/10.1093/brain/awag012>
- Clark, L., & Wohl, M. J. A. (2024). Sports betting scandals highlight knowledge gaps for gambling harm. *The Lancet Regional Health - Americas*, 38, 100879. <https://doi.org/10.1016/j.lana.2024.100879>
- Czakó, A., Potenza, M. N., Hodgins, D. C., Yu, S. M., Wu, A. M. S., Jiménez-Murcia, S., Bowden-Jones, H., King, D., Billieux, J., Bóthe, B., Stein, D. J., Gambling Research Priority Setting Consortium, & Demetrovics, Z. (2025). Research priorities in gambling: Findings of a large-scale expert study. *Journal of Behavioral Addictions*, 14(3), 1222-1249. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00072>
- Custer, R. L., & Milt, H. (1985). When luck runs out: Help for compulsive gamblers and their families. Facts on File.
- Davis, D. R. (2009). Taking back your life: Women and problem gambling. Hazelden.

- Delloso, G., & Browne, M. (2024). The influence of age on gambling problems worldwide: A systematic review and meta-analysis of risk among younger, middle-aged, and older adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(3), 702-715. <https://doi.org/10.1556/2006.2024.00051>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Gambling problems in youth: Theoretical and applied perspectives. Kluwer Academic/Plenum.
- Eben, C., Heirene, R. M., Palmer, L., Billieux, J., B  the, B., Brevers, D., Chen, Z., Grubbs, J. B., Kr  plin, A., Lewczuk, K., Newall, P., Perales, J. C., Peters, J., van Holst, R. J., & Clark, L. (2026). Open science practices in behavioral addictions: An exploratory survey. *Journal of Behavioral Addictions*, 15(1), 183-194. <https://doi.org/10.1556/2006.2025.00398>
- Fournier, L., Heeren, A., Baggio, S., Clark, L., Verdejo-Garc  a, A., Perales, J. C., & Billieux, J. (2026). Reducing assessment time without sacrificing content validity in short-form development: An illustration through the revised 20-item short version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale (UPPS-P-20-R). *Collabra: Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1525/collabra.150350>
- Fu, C. W. F., Wu, R., & Clark, L. (baskıda). Gambling streams and gambling intentions: Testing via the Theory of Planned Behaviour [  n-baskı]. <https://osf.io/u5gs3/>
- Galeazzi, G. M., Marchi, M., & Castagnini, A. C. (2025). Psychiatric morbidity and gambling disorder: A systematic review and meta-analysis of population-based surveys. *European Psychiatry*, 68(1), e161. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2025.10122>
- Grudet, C.,   kesson, G., Wennerstrand, K., & H  kansson, A. (2024). Feasibility of a pioneer social service treatment for gambling disorder-The first 6-month follow-up data. *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health*, 4, 100152.
- Kristensen, J. H., Baravelli, C. M., Leino, T., Pallesen, S., Griffiths, M. D., & Erevik, E. K. (2025). Association between gambling disorder and suicide mortality: A comparative cohort study using Norwegian health registry data. *The Lancet Regional Health - Europe*, 48, 101127. <https://doi.org/10.1016/j.lanepe.2024.101127>
- Lesch, T., & Clark, L. (2017). Online gambling in British Columbia: A descriptive report on gambling participation on the PlayNow.com platform. British Columbia H  k  meti, Gaming Policy and Enforcement Branch'e sunulan rapor.
- Mancini, V. O., Brett, J. D., Heirene, R. M., Fisher, K., Nevill, T. P., & Mitrou, F. (2025). Predicting problem gambling in young men: The impact of sports gambling frequency and internalizing symptoms. *Journal of Gambling Studies*, 41, 1119-1144. <https://doi.org/10.1007/s10899-025-10403-0>
- Molander, O., Berman, A. H., Jakobson, M., Gajecski, M., H  llstr  m, H., Ramner  , J., Bjureberg, J., Carlbring, P., & Lindner, P. (2024). Introducing and evaluating the effectiveness of online cognitive behavior therapy for gambling disorder in routine addiction care: Comparative cohort study. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e54754. <https://www.jmir.org/2024/1/e54754>
- Palmer, L., Brooks, G. A., & Clark, L. (2025). A longitudinal replication study testing migration from video game loot boxes to gambling in British Columbia, Canada. *BMC Psychology*, 13, 459. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02766-1>
- Potenza, M. N. (2013). Neurobiology of gambling behaviors. *Current Opinion in Neurobiology*, 23(4), 660-667. <https://doi.org/10.1016/j.conb.2013.03.004>
- Quester, S., & Romanczuk-Seiferth, N. (2015). Brain imaging in gambling disorder. *Current Addiction Reports*, 2, 220-229. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0063-x>
- Rolvien, L., Buddeberg, L., Gehlenborg, J., Borsutzky, S., & Moritz, S. (2024). A self-guided internet-based intervention for the reduction of gambling symptoms: A randomized clinical trial. *JAMA Network Open*, 7(6), e2417282. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2024.17282>

- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- Schwartz, D. G. (2013). *Roll the bones: The history of gambling (Kazino baskısı)*. Winchester Books.
- Sharma, R., & Weinstein, A. (2025). Gambling disorder comorbidity: A narrative review. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 27(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/19585969.2025.2484288>
- Sinclair, E. S.-L. L., & Clark, L. (2021). Netflix's Gambling, Explained and the evolving public perception of gambling. *Critical Gambling Studies*. <https://doi.org/10.29173/cgs117>
- The Lancet Regional Health - Americas. (2025). Sports gambling in the Americas: The rise of invisible risks [Editorial]. *The Lancet Regional Health - Americas*, 48, 101211. <https://doi.org/10.1016/j.lana.2025.101211>
- van Timmeren, T., & Clark, L. (2026). Does the habit theory of addictions extend to disordered gambling? *Current Addiction Reports*, 13, 15. <https://doi.org/10.1007/s40429-026-00715-5>
- Volkow, N. (2025, 14 Kasım). Gambling disorder in the age of mobile sports betting [Blog yazısı]. National Institute on Drug Abuse. <https://nida.nih.gov/about-nida/noras-blog/2025/11/gambling-disorder-in-the-age-of-mobile-sports-betting>
- Weston, P. W., & Clark, L. (2025). Media portrayal of sports betting in Canada before and after Federal Bill C-218. *International Gambling Studies*, 25(3), 432-447. <https://doi.org/10.1080/14459795.2025.2512931>
- Zhang, K., Imas, A., & Clark, L. (2024). A clean slate: Adapting the realization effect to online gambling and its effectiveness in people with gambling problems. *Journal of Behavioral Decision Making*. Erken çevrimiçi yayın.