

OYUNLAŞTIRILMIŞ KUMAR MEKANİZMALARI VE ERGENLERDE BAĞIMLILIK RİSKİ

Ozan Kayar¹

¹ Doktor Öğretim Üyesi, Çankırı Karatekin Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Çankırı, Türkiye • Orcid: 0000-0002-1269-3719

Yazışma Adresi/Correspondence: Ozan KAYAR

Çankırı Karatekin Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Binası, Psikoloji Bölümü, Uluayazı Kampüsü, 18100, Çankırı/Türkiye

e-posta: pskozan@gmail.com

DOI: 10.32739/car.2025.9.2.236

Oyunlaştırılmış Kumar Mekanizmaları ve Ergenlerde Bağımlılık Riski

Gamblification Mechanisms and the Risk of Addiction among Adolescents

ÖZET

Çevrim içi oyunlar, günümüzde ergenler için yalnızca bir eğlence ya da sosyalleşme alanı değil, aynı zamanda bağımlılık davranışlarına zemin hazırlayan riskli bir mecra haline gelmiştir. Dijital oyun endüstrisi milyarlarca dolarlık bir hacme ulaşırken, bu büyümede teknolojik ilerlemeler kadar “oyunlaştırılmış kumar” adı verilen tasarım stratejileri önemli rol oynamıştır. Popüler oyunlardaki rastlantısal ödül sistemleri, görsel ve estetik öğelerle birlikte rekabet avantajı sağlayan unsurlar sunarak “kolay kazanma” algısı yaratmakta ve kumar dinamiklerini oyun deneyimine entegre etmektedir. Araştırmalar, bu mekanizmaların sosyal onay ihtiyacı ve rekabet baskısıyla birleştiğinde ergenleri tekrar eden denemelere yönelttiğini; oyunda ilerlemenin doğrudan bu sistemlere bağlanmasının ise kumar benzeri davranışları normalleştirerek bağımlılık eğilimini güçlendirdiğini göstermektedir. Uluslararası ölçekte bazı ülkeler bu alanda somut düzenlemeler geliştirmiş olsa da Türkiye’de sistematik bir yasal çerçeve henüz oluşturulmamıştır. Bu boşluk karşısında akademik camia, politika yapıcılar, eğitimciler ve klinisyenler ortak bir duyarlılık geliştirmeli; gençlerin korunmasına yönelik kapsamlı önlemler alınmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Çevrim içi oyun, davranışsal bağımlılık, ergenler, oyunlaştırılmış kumar

ABSTRACT

Online games today are not merely a means of entertainment or socialization for adolescents, but rather a risky domain that fosters addictive behaviors. While the digital gaming industry has reached a multibillion-dollar scale, this growth has been driven by technological advances as well as design strategies referred to as “gamblification.” Random reward systems embedded in popular games provide cosmetic features alongside competitive advantages, creating a perception of “easy winning” and integrating gambling dynamics into the gaming experience. Research indicates that when combined with the need for social approval and competitive pressure, these mechanisms lead adolescents to repeated attempts; moreover, linking game progression directly to such systems normalizes gambling-like behaviors and reinforces tendencies toward addiction. Although some countries have introduced concrete regulatory measures in this field, a systematic legal framework has not yet been established in Türkiye. In light of this gap, the academic community, policymakers, educators, and clinicians should develop a shared awareness and implement comprehensive measures to protect adolescents.

Keywords: Adolescents, behavioral addiction, gamblification, online gaming

Sayın Editör,

Dijitalleşmenin hızla yaygınlaştığı günümüzde çevrim içi oyunlar, ergenlerin gündelik yaşamının önemli sosyalleşme ve eğlence araçlarından biri haline gelmiştir. Oyun endüstrisinin ekonomik büyüklüğü milyarlarca doları aşarken, bu büyümenin arkasında sadece teknolojik ilerlemeler değil, aynı zamanda “oyunlaştırılmış kumar” (*gamblification*) adı verilen tasarım stratejileri de yer almaktadır. Özellikle rastlantısal ödüllere dayalı mekanizmalar (ör. loot box [ganimet kutusu], şans tekerlekleri) oyun deneyimini kumar dinamikleriyle iç içe geçirmekte ve gençler için görünmez riskler yaratmaktadır (1).

Bu mekanizmalar birçok popüler oyunun merkezinde yer almaktadır. Örneğin Fortnite ve PUBG gibi oyunlarda “sezon bileti” sistemi, oyunculara rastlantısal ödüllerle birlikte görsel/estetik öğeler sunarken; FIFA serisinin “nihai takım” modunda kart paketleri yüksek değerli oyuncular için sürekli yeni satın almaları teşvik etmektedir. Benzer şekilde, Genshin Impact gibi mobil oyunlarda da “çekiliş sistemleri” aracılığıyla sürpriz karakter veya kart kazanma şansı öne çıkarılmaktadır (2,3). Böylelikle rastlantısal ödüller yalnızca görsel öğeleri değil, rekabet avantajı sağlayan unsurları da kapsamakta; “daha hızlı yükselme” veya “daha kolay kazanma” algısı yaratmaktadır (4). Ergenler açısından bakıldığında ise bu durum iki yönlü risk barındırır: bir yandan sosyal onay ve rekabet ihtiyacı tekrar eden denemeleri tetikler, diğer yandan oyunda ilerlemenin bu mekanizmalara bağlanması kumar benzeri davranışları normalleştirir (3). Bu gözlemler, literatürde de güçlü biçimde desteklenmektedir. Artan sayıda çalışma, bu yapıların bağımlılık davranışlarını tetiklediğini ve özellikle ergenlerin bu mekanizmalara karşı yüksek düzeyde duyarlılık gösterdiğini ortaya koymaktadır (1,2,5). Nitekim nörogelişimsel açıdan dürtüsellüğün arttığı, yürütücü işlevlerin ise henüz tam gelişmediği bu dönemde rastlantısal ödüller daha cazip hale gelmekte; kısa vadeli haz arayışı uzun vadeli riskleri gölgelemektedir (3).

Uluslararası ölçekte bazı ülkeler, loot box sistemlerini doğrudan “gizli kumar” kategorisine alarak düzenleyici önlemler geliştirmiştir. Örneğin Belçika ve Hollanda, bu tür uygulamaları yasaklarken; İngiltere ve Avustralya’da tartışmalar sürmektedir (6). Türkiye’de ise bu alanda henüz net bir düzenleme bulunmamaktadır. Oysa genç nüfus oranının yüksekliği ve çevrim içi oyun kullanımının yaygınlığı bu konuyu daha kritik hale getirmektedir (7). Ayrıca oyunlaştırılmış kumar mekanizmalarının bağımlılık davranışlarındaki rolü henüz sistematik biçimde incelenmemiştir. Bu durum hem akademik araştırma hem de ulusal ruh sağlığı politikaları açısından önemli bir boşluğa işaret etmektedir.

Bu bağlamda gençleri korumak için geliştirilebilecek stratejiler birkaç başlık altında toplanabilir. İlk olarak, okullarda dijital okuryazarlık ve bağımlılık farkındalık programları yaygınlaştırılmalı; öğrencilere oyunlardaki

rastlantısal ödül sistemlerinin doğası anlaşılır örneklerle aktarılmalıdır. İkinci olarak, aileler yalnızca ekran süresini değil, riskli içeriklere maruziyeti de izlemeli ve rehberlik programlarıyla desteklenmelidir. Üçüncüsü, klinik hizmetlerde oyun bağımlılığı vakaları için değerlendirme protokolleri oyun içi satın alma davranışları ve kontrol kaybı belirtilerini de kapsayacak şekilde geliştirilmelidir (8). Müdahale boyutunda ise özellikle bilişsel-davranışçı terapi temelli yaklaşımlar, dürtü kontrolü, haz erteleme becerileri ve sağlıklı boş zaman aktivitelerinin planlanması gibi alanlarda etkili olabilir (9). Son olarak, politika düzeyinde oyun şirketlerine yönelik düzenleyici çerçeveler oluşturulmalı; ödül sistemleri şeffaf hale getirilmeli ve reklam politikaları denetlenmelidir (6).

Sonuç olarak, oyunlaştırılmış kumar mekanizmalarının yalnızca küresel bir eğlence trendi olarak görülmesi yanıltıcıdır. Bu yapılar, özellikle ergenlerde bağımlılık davranışlarını besleyen güçlü risk faktörleridir. Türkiye’de genç nüfusun fazlalığı dikkate alındığında, konunun görmezden gelinmesi uzun vadede daha ağır yükler doğurabilir. Bilimsel camia, politika yapımcılar, eğitimciler ve klinisyenler bu konuda ortak bir duyarlılık geliştirmeli; gençlerin korunmasına yönelik kapsamlı önlemler alınmalıdır.

KAYNAKÇA

1. Hing N, Lole L, Thorne H, Sproston K, Hodge N, Rockloff M. “It doesn’t give off the gambling vibes... it just feels like a part of the game”: Adolescents’ experiences and perceptions of simulated gambling while growing up. *Int J Ment Health Addict.* 2025;23(1):389-409. doi:10.1007/s11469-023-01119-6
2. González-Cabrera J, Caba-Machado V, Díaz-López A, Jiménez-Murcia S, Mestre-Bach G, Machimbarrena JM. The mediating role of problematic use of loot boxes between internet gaming disorder and online gambling disorder: Cross-sectional analytical study. *JMIR Serious Games.* 2024;12:e57304. doi:10.2196/57304
3. Grosemans E, De Cock R, Bradt L, Zaman B. More than loot boxes: The role of video game streams and gambling-like elements in the gaming-gambling connection among adolescents. *J Gambl Issues.* 2024;54:1-28. doi: 10.4309/GBVY4097
4. Gibson E, Griffiths MD, Calado F, Harris A. The role of videogame micro-transactions in the relationship between motivations, problem gaming, and problem gambling. *J Gambl Stud.* 2025;41(3):1087-1118. doi:10.1007/s10899-024-10365-9
5. Irie T, Shinkawa H, Tanaka M, Yokomitsu K. Online-gaming and mental health: Loot boxes and in-game purchases are related to problematic online gaming and depression in adolescents. *Curr Psychol.* 2023;42(24):20515-20526. doi:10.1007/s12144-022-03157-0

6. Wang Y. Australia's regulations on loot boxes and recommendations. *Int J Law Ethics Soc Sci.* 2025;2(1):34-41. doi:10.70088/9n99mb50
7. Ersoy M, Ađlar C. TrDizin veri tabanındaki dijital bađımlılık arařtırmalarına genel bakıř (2013-2023). *J Hist Sch.* 2024;17(72):2451-2474. doi:10.29228/joh.76685
8. Primi C, Sanson F, Donati MA. Measuring risky loot box use: An item response theory analysis of the Risky Loot Box Index among adolescents. *Psychol Addict Behav.* 2024;38(5):637-648. doi:10.1037/adb0001009
9. Alkan D, Toprak B, etinkaya Yıldız E, Grmez V. Ergenlerde internet ve oyun bađımlılıđına ynelik okul temelli biliřsel davranıřçı terapi uygulamaları: Sistematik bir derleme. *J Cogn Behav Psychother Res.* 2024;13(1):87-103. doi:5455/JCBPR.162598