

174997

ŞANS OYUNLARI KURUMLARINDA

SOSYAL SORUMLULUK

Tanju KILIÇ

175426

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
İşletme Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2006

KABUL VE ONAY

Tanju KILIÇ tarafından hazırlanan “Şans Oyunları Kurumlarında Sosyal Sorumluluk” başlıklı bu çalışma, 13 Eylül 2006 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Azize ERGENELI (Başkan)



Doç. Dr. Mahmut ARSLAN (Danışman)



Doç. Dr. M. Devrim AYDIN

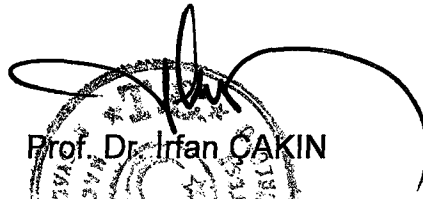


Doç. Dr. Kemal ÖKTEM



Yrd. Doç. Dr. Öznur AŞAN

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.



Prof. Dr. İrfan ÇAKIN
Enstitü Müdürü



BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☒ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.



13.09.2006

Tanju KILIÇ



**Biricik kızıma,
İlgın Erge'ye...**

TEŞEKKÜR SAYFASI

Öncelikle, bu tezin hazırlanmasında bana her türlü katkıyı sağlayan tez danışmanım Doç. Dr. Mahmut Arslan'a ve alan çalışmasındaki desteğinden dolayı Yrd. Doç. Dr. Öznur Aşan'a teşekkürü bir borç biliyorum. Öte yandan; hem yoğun iş temposu içinde hem de tezimi hazırlamak için ayırdığım zaman zarfında beni her zaman gönülden destekleyen eşim Arzu Kılıç'a da teşekkür ediyorum. Ayrıca, çalışmalarım sırasında, lojistik destek sağlayan can dostlarım Reha Seçkin Şentürk ve Dr. Ahmet Çalışkan'a ve anket çalışmasında bana yardımcı olan Derya Türk'e şükranlarımı sunuyorum.



ÖZET

KILIÇ, Tanju. *Şans Oyunları Kurumlarında Sosyal Sorumluluk*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2006

Getiri ve götürülerinin her geçen gün daha da açık hale gelmesiyle, şans oyunları sektörüne verilen önem giderek artmaktadır. Riskli ve sorunlu oyun oynamaya yönelik teşhis ve tedbirleri belirlemek amacıyla, özellikle Kanada, ABD ve Avustralya'nın öncülük ettiği, sosyal konular üzerine birçok detaylı çalışma bulunmaktadır. Dünya genelinde şans oyunları kurumlarının ve işletmelerinin oluşturduğu örgütler, kendi sosyal sorumluluklarının çerçevesini çizerek "Sorumlu Oyun Oynatma" yaklaşımını uygulamaya koymak için çaba göstermektedirler. Bu çalışmada, ülkemizde genel olarak göz ardı edilen bu yaklaşımın benimsenmesi amacıyla sorunlar ve öneriler sıralanmıştır. Ayrıca, gençler arasında şans oyunlarına katılım seviyesinin tespitine yönelik bir anket yapılmıştır. Hacettepe Üniversitesi'nde okuyan 106 öğrencinin katıldığı ankette, gençlerin şans oyunlarına katılım seviyelerini belirlemek için uluslararası kabul görmüş SOGS-RA yöntemi kullanılmıştır. Değerlendirme sonucunda, kızlarla erkekler arasında oyunlara katılım bakımından istatistiki bir fark bulunmamıştır. Ancak; STTM ve TJK tarafından düzenlenen oyunlara katılım, oynama sıklığı, günlük yaşantı, ruh hali ve dinin günlük yaşama etkisi istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur. Ayrıca, yaş grupları arasında sigara içmenin ve kullanılan reklam araçları arasındaki farkın da anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Sorunlu oyun oynama ile ilgili olarak elde edilen bulgulara göre Seviye 2'de bulunan katılımcı oranı % 14,61, Seviye 3'te ise % 11,24 olarak belirlenmiştir. Sigara içmek, alkollü içki içmek ve uyuşturucu kullanmak gibi kötü alışkanlıklar ile seviyeler arasında pozitif yönlü bir korelasyon olduğu görülmüştür. Bu alanda yapılacak diğer çalışmalara öncü olması amacıyla, şans oyunları sektörüne yönelik ne tür araştırmalar yapılabileceğine dair öneriler de sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler

Şans Oyunları, Şans Oyunları Kurumları, Sorumlu Oyun Oynatma, Sosyal Sorumluluk, Sorunlu Oyun Oynama, SOGS-RA, Gençler Arasında Şans Oyunu

ABSTRACT

KILIÇ, Tanju. *Social Responsibility in the Establishments of Games of Chance*, Master Thesis, Ankara, 2006

Concernment on the market of the games of chance is on the increase as the costs and benefits becomes more and more clear. There are many detailed studies on the social issues led mainly by Canada, USA and Australia to identify and consider the precautionary measures on the at-risk and problem gambling. Organizations constituted by the governmental and non-governmental institutions of the games of chance make an effort in order to put the "Responsible Gaming" approach into practice by determining their own social responsibilities. Aiming to adopt this approach which is generally ignored in Turkey, problems and suggestions have been listed in this study. Moreover, a survey has been conducted among the 106 students of Hacettepe University. An internationally accepted instrument, South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA), has been used in the survey to state the level of participation into the games of chance. It is found that there is no significant difference between girls and boys in the participation into the games of chance. However, a significant difference between girls and boys was stated in the participation to the games organized by STTM and TJK, the frequency of gambling, the daily experience, the emotional state and the effect of religion on daily life. Moreover, smoking among different level of ages and difference among advertisement media were statistically significant as well. Regarding the at-risk and problem gambling, SOGS-RA showed that the 14,61 % of the participants were in level 2 while 11,24 % in level 3. On the other hand, a positive correlation were obtained between bad habits like smoking, drinking alcohol and use of drugs, and the levels. Some research areas and subjects regarding the sector of games of chance have been suggested to direct further studies.

Keywords

Games of Chance, Establishments, Responsible Gaming, Social Responsibility, At-Risk Gambling, Problem Gambling, Youth Gambling, SOGS-RA

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar.....	vii
ŞEKİLLER.....	viii
KISALTMALAR.....	ix
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜ

1. ŞANS OYUNLARINA AİT TEMEL KAVRAMLAR.....	6
1.1. ŞANS OYUNUNUN TANIMI.....	6
1.2. ŞANS OYUNLARININ TARİHÇESİ.....	7
1.3. DÜNYADA ŞANS OYUNLARI.....	7
1.3.1. ŞANS OYUNLARI OPERATÖRLERİ.....	7
1.3.2. ÜLKELER.....	8
1.4. TÜRKİYE'DE ŞANS OYUNLARI.....	11
2. ŞANS OYUNLARI PAZARI.....	14
3. ŞANS OYUNU TÜRLERİ.....	16
3.1. KLASİK OYUNLAR.....	17
3.2. SAYISAL OYUNLAR.....	18
3.3. MÜŞTEREK BAHİSLER.....	19
3.4. MAKİNE OYUNLARI.....	20
4. GELİRLERİN DAĞILIMI.....	20
5. ŞANS OYUNLARI VE KÜLTÜR.....	21
6. ŞANS OYUNLARI VE EĞLENCE SEKTÖRÜ.....	23
7. HUKUKÎ DURUM.....	24

İKİNCİ BÖLÜM SOSYAL SORUMLULUK VE ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR

1. ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜNDE SOSYAL SORUMLULUK.....	26
2. ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜNDE İŞ AHLAKI.....	30
3. SORUMLU OYUN OYNATMA (RESPONSIBLE GAMING).....	32

4. TÜRKİYE'DE SORUMLU OYUN OYNATMA	35
5. ŞANS OYUNLARININ SOSYAL ETKİLERİ.....	38
6. RİSK ALTINDA VE SORUNLU OYUN OYNAMA	39
7. YETİŞKİNLERDE SORUNLU OYUN OYNAMA.....	41
7.1. ÖRNEK 1 - BELÇİKA	41
7.2. ÖRNEK 2 - İSVEÇ	43
8. GENÇLERDE SORUNLU OYUN OYNAMA	44
9. SORUNLU OYUN OYNAMA ÖNCESİNDE VE SONRASINDA YAPILMASI GEREKENLER	46
10. GENÇLER ARASINDA SORUNLU OYUNCULUĞU TAYİN YÖNTEMLERİ.....	48
10.1. SOGS-RA.....	48
10.2. GA20	48
10.3. DSM-IV-J.....	49
10.4. MAGS.....	50

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM ALAN ÇALIŞMASI

1. GİRİŞ.....	51
2. ANKET ÇALIŞMASI.....	52
2.1. KATILIMCILARIN GENEL ÖZELLİKLERİ	54
2.2. ŞANS OYUNLARINA KATILIM.....	55
2.2.1. CİNSİYET VE YAŞ GRUBU.....	55
2.2.2. BAŞLANGIÇ YAŞI.....	56
2.2.3. KATILIM NEDENİ	57
2.2.4. ŞANS OYUNU TÜRLERİ	58
2.2.5. ERİŞİM	62
2.2.6. OYUN OYNAMA SIKLIĞI	63
2.2.7. ŞANS OYUNU HARCAMALARI.....	64
2.2.8. AİLELERİN ŞANS OYUNLARINA KATILIMI.....	66
2.2.9. HARCANAN ZAMAN	69
2.3. ŞANS VE RUHSAL DURUM	71
2.4. ŞANS OYUNLARI VE KÖTÜ ALIŞKANLIKLAR	75
2.5. ŞANS OYUNLARI VE REKLAMLAR.....	77
2.6. SORUNLU OYUN OYNAMA SEVİYE TESPİTİ	79
3. DERİNLEMESİNE MÜLAKAT.....	84

GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....	92
SONUÇ.....	104
KAYNAKÇA.....	107
EKLER.....	119
ÖZGEÇMİŞ.....	126



TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1 – Şans Oyunlarından Elde Edilen Gelirlerin Dünya Geneline Dağılımı.....	21
Tablo 2 – Şans Oyunlarına Katılıma Bağlı Sınıflandırma.....	53
Tablo 3 – SOGS-RA Metodu Kullanılarak İki Farklı Sınıflandırma	54
Tablo 4 – Cinsiyete ve Yaşa Göre Şans Oyunlarına Katılım	55
Tablo 5 – Şans Oyunlarına Başlangıç Yaşı	56
Tablo 6 – Şans Oyunlarına Katılım Nedenleri	57
Tablo 7 – Şans Oyunlarının Para Kazanmak İçin Uygun Bir Araç Olması	58
Tablo 8 – MPİ Tarafından Düzenlenen Şans Oyunlarına Katılım	59
Tablo 9 – STTM Tarafından Düzenlenen Şans Oyunlarına Katılım.....	60
Tablo 10– TJK Tarafından Düzenlenen Şans Oyununa Katılım.....	61
Tablo 11– Şans Oyunlarına Erişim Kanalları.....	62
Tablo 12– Oyun Oynama Sıklığı.....	63
Tablo 13– Ortalama Aylık Kazanç.....	64
Tablo 14– Şans Oyunları İçin Harcanan Tutar.....	65
Tablo 15– Ailelerin Şans Oyunlarına Katılımı.....	66
Tablo 16– Gençlere Göre Şans Oyunlarını Aşırı Oynayan Aileler.....	67
Tablo 17– Şans Oyunu Oynayan Gençlerin Ailelerinin Katılımı.....	68
Tablo 18– Şans Oyunu Oynamayan Gençlerin Ailelerinin Katılımı.....	68
Tablo 19– Şans Oyunlarının Kimlerle Birlikte Oynandığı.....	69
Tablo 20– Şans Oyunlarına Ayrılan Süre.....	70
Tablo 21– Kendini Şanslı Görme Derecesi	71
Tablo 22– Başarılı Olmak İçin Gerekli Olan Unsur.....	72
Tablo 23– Son Bir Ay İçindeki Yaşantı	72
Tablo 24– Katılımcıların Son Bir Ay İçindeki Ruh Halleri	73
Tablo 25– Dinin Yaşam Üzerindeki Önemi	74
Tablo 26– Dinin Etkisini Çok Önemli Veya Önemsiz Hissedenler	75
Tablo 27– Oyun Oynama Sıklığı İle Ruhsal Faktörlerin Korelasyonu	75
Tablo 28– Kötü Alışkanlıkların Katılımcılar Arasındaki Dağılımı.....	76
Tablo 29– Oyun Oynama Sıklığı İle Kötü Alışkanlıklar Arasındaki Korelasyon.....	77
Tablo 30– Reklamların Görüldüğü / Duyulduğu Araçlar.....	78
Tablo 31– Oyun Oynama Sıklığına Bağlı Reklamların Dikkat Çekmesi.....	78
Tablo 32– SOGS-RA Yöntemine Göre Seviyeler.....	79
Tablo 33– Riskli Gruplar İçinde Seviyelendirme.....	80
Tablo 34– Uluslararası Araştırmalarda Seviye 2 ve Seviye 3 Yüzdeleri	80
Tablo 35– Seviye 2 ve Seviye 3 Katılımcıların Dağılımı (Geniş Sınıflandırma).....	81
Tablo 36– Riskli Grubun Şans Oyunlarına Başlama Yaşı	82
Tablo 37– Ailesinin Katılımına Göre Gençlerin Seviyesi.....	82
Tablo 38– Son Bir Aylık Yaşantı ve Ruh Hallerine Göre Seviyeler.....	83
Tablo 39– Seviye, Yaşantı ve Ruh Hali Değişkenleri Arasındaki Korelasyon.....	83
Tablo 40– Riskli Grupta Bulunanların Seviyelerinin Kötü Alışkanlıklarla Korelasyonu..	84

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1 – Şans Oyunları Sektöründeki Maddi ve Manevi Beklentiler	2
Şekil 2 – Şans Oyunları Sektörünün Tek Yönlü Gelişmesi	15
Şekil 3 – Şans Oyunları Pazarında İşletmelerin Sosyal Sorumluluğu	26
Şekil 4 – Elde Edilen Sonuçların Uluslararası Çalışmalarla Karşılaştırılması	81



KISALTMALAR

CEF	:	Caixa Economica Federal
DSM	:	Diagnostic Statistical Manual
DSM-IV-J	:	Diagnostic Statistical Manual-IV Adapted for Juveniles
GA 20	:	Gamblers Anonymous Twenty Questions
MAGS	:	Massachusetts Adolescent Gambling Screen
MOCA	:	Chinese Ministry of Community Affaires
MPI	:	Milli Piyango Idaresi Genel Müdürlüğü
NORC	:	National Opinion Research Center
NRC	:	National Research Council
PBOC	:	Public Bank of China
SOGS	:	South Oaks Gambling Screen
SOGS-RA	:	South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents
SSTM	:	Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü
TJK	:	Türkiye Jokey Kulübü
VLT	:	Video Lottery Terminal

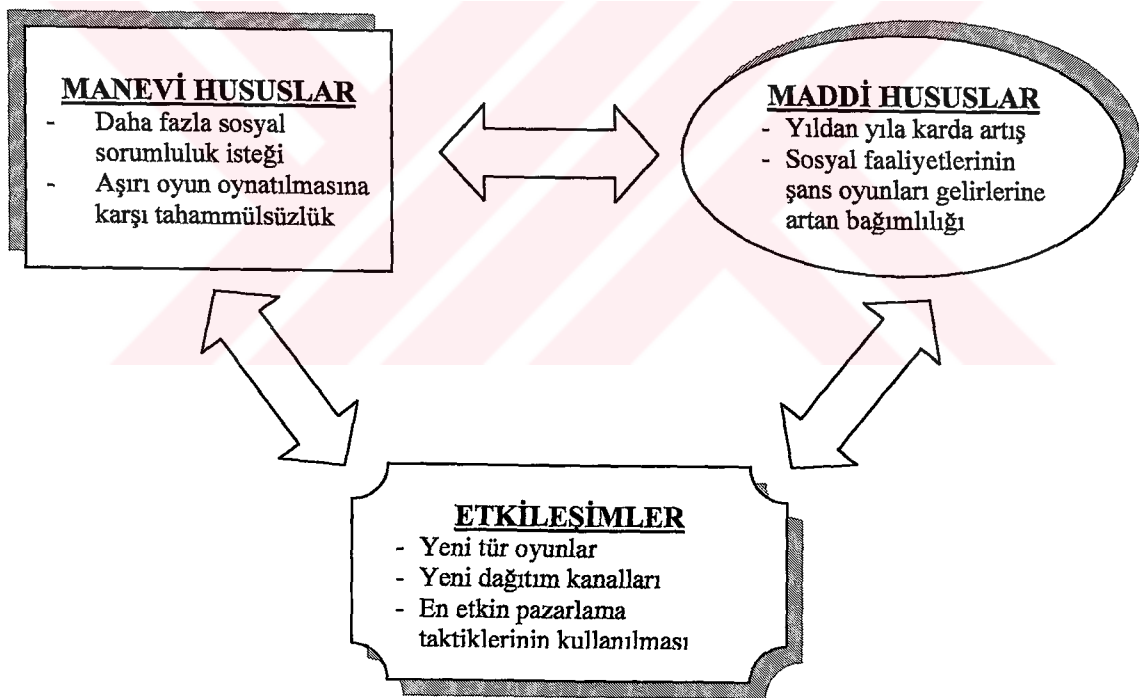


GİRİŞ

Şans oyunları; her gün daha da artan bir ilgiyle, hem genç hem de yetişkinler için bir “eğlence” aracıdır. Bu eğlence, kimi katılımcıların boş zamanlarını değerlendirmek ve biraz da heyecan yaşamak amacıyla başvurdıkları bir yol iken kimileri içinse bağımlılık halini almış bir tür davranış bozukluğudur. Dünya genelinde yapılan birçok araştırmada kullanılan ve ileride daha detaylı açıklanacak olan yöntemlerle bu davranış bozukluğunun seviyesinin tespit edilmesine çalışılmaktadır. Bu çalışmalar sırasında, gençlerin yetişkinlere oranla bu oyunlara katılımlarda kontrollerini sağlamakta daha çok sorun yaşadıkları ve çok daha kolay bağımlı hale geldikleri (Gupta ve Derevensky, 1997) ortaya çıkmıştır. Ayrıca, genç yaşlarda şans oyunlarına fazlaca ilgi gösterenlerin ilerleyen yaşlarda sorunlarla karşılaştığı (Fisher, 1993) ve bu oyunlara erken yaşta başlamanın sorunlu oyun oynamaya yönelik bir işaret olduğu (Jacobs, 1989) ifade edilmektedir. Bu araştırmalardan yola çıkarak, gençler arasında oluşabilecek sorunlara yönelik önlemlerin zamanında alınmamasının söz konusu kötü etkilerin er ya da geç ortaya çıkmasına neden olacağı söylenebilir.

Şans oyunlarının günden güne daha geniş bir alanda oynanması ve çeşitlenmesi uluslararası bir konudur. Hükümetler ve işletmeler “tatlı” paralar kazanıldığı sürece, şans oyunu türlerindeki çeşitlilik dünya genelinde artmaya devam edecektir. Ancak, sektörün sağladığı yüksek kârlılığın da doğal karşılandığı düşünülmemelidir. Toplum çıkarı gözetilen oluşumlarla ve doğrudan şans oyunları karşıtı olan gruplar, bu oyunların toplum içinde gelişmesini durdurmak ve yeni türlerin pazara girmesini kısıtlanmak için çaba sarf etmektedirler. Ne var ki, bu çabaların çoğu başarıya ulaşmamaktadır. Bununla birlikte, birçok psikolog ve sosyal bilimci, şans oyunlarının genişlemesinden ortaya çıkacak maliyet ve sonuçların çok iyi değerlendirilerek, elde edilen bilgilerin muhtemel ekonomik ve sosyal kazançlarla karşılaştırılması gerektiğine inanmaktadırlar. Bu nedenle, şans oyunları, günden güne ihtilafınlığı artan bir sosyal politika konusu halini almaktadır (Şekil 1).

Sosyal politikalar, genel olarak, ihtiyaçlara göre oluşturulur. Şans oyunları politikasının da şans oyunlarını oynatmayı azaltma ve yasaklama yönünde değil, ortaya çıkabilecek zararları azaltacak bir model üzerine kurulması gerekmektedir. Etkin bir sosyal politika, mevcut ideolojik, toplumsal ve politik şartları yansıtmalı ve aynı zamanda gelecekteki gelişmeler üzerinde de yönlendirici olmalıdır. Sosyal politika oluşturacak kişiler ve kanun yapıcılar, en kısa sürede çok boyutlu bir bakış açısı belirlemeli ve sosyal, fiziksel, bireyler arası, çevresel ve psikolojik unsurları bir arada ortaya koymalıdır (Cowen ve Durlak, 2000). Buna ilaveten, sosyal politika; sağlıkla ilgili hususları ve bireylerle toplum arasındaki bağları açıklığa kavuşturmalıdır. Harcanan bu çabalar sonucu başarıya ulaşmak, uygulatıcı ve denetleyici politikaların birlikte gelişmesiyle mümkün olabilecektir.



Şekil 1 – Şans Oyunları Sektöründeki Maddi ve Manevi Beklentiler (Otterlei, 2005)

Sosyal politikanın oluşturulmasındaki ilk adım; mevzuatın yürürlüğe konması ve bu mevzuatın ne denli uygulandığını denetleyecek ve toplum üzerinde şans oyunlarının etkisini izleyecek denetleyici kurumların kurulmasıdır. Bu tür denetleyici politikaların amacı; şans oyunlarına erişimi kısıtlayarak, gençlerin karşılaşacağı riskleri azaltmaktır. Ancak, oyun oynama yaşını ve fiyatları

yükselterek gençleri caydırmayı amaçlayan politikaların etkin olabilmesi için bu politikaların çok geniş bir alanda uygulanması ve kanunların toplum tarafından kabul görmesi gerekmektedir. Mevzuat ve cezalarla ilgili olarak bayilerin, sorunlarla ilgili olarak da toplumun göstereceği vurdumduymazlık gençlerin kanuni yasaklara rağmen çok rahat bir şekilde oyunlara katılmalarına neden olacaktır. Bu nedenle, sosyal politikaların içinde, mali fonlarla desteklenen ve uygulamaya yönelik çalışan yapıların oluşturulmasına önem verilmelidir. Bu yapılar; toplumun ve bayilerin bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi için çalışmalıdır.

Şans oyunları ile ilgili olarak tek başına işletmelerin bir çaba içinde olması yeterli değildir. Hükümetlerin de bu konuda adım atmaları ve denetleyici fonksiyonlarını tam olarak yerine getirmeleri gerekmektedir. Her ne kadar bu faaliyetlerden dolayı ölçülebilir bir maddi kayıp ortaya çıkacak olsa da toplumsal yitimlerin daha büyük sorunlar yaratacağı unutulmamalıdır. Bu sorunların neler olabileceği ve ne seviyelerde yaşanabileceği araştırmalarla ortaya konmalıdır.

Uluslararası alanda çok büyük önem arz eden gençler arasında şans oyunlarına yönelik araştırmalar, aynı değeri Türkiye’de görememiştir. Bunun başlıca iki nedeni bulunmaktadır. Bilindiği gibi bu tür araştırmaların temeli anketlere dayanmaktadır. Söz konusu anketlerin yoğun ve düzenli bir şekilde uygulanabileceği yerler de okullardır. Okullarda bu faaliyetin gerçekleştirilebilmesi de Milli Eğitim Bakanlığından alınacak izne tabidir. Ne var ki, Milli Eğitim Bakanlığı; şans oyunları, cinsel konular ve uyuşturucu ile ilgili soruların bulunduğu veya bu yönde ifadelerin yer aldığı araştırmalara izin vermemektedir. Bakanlık, bu araştırmalara izin verilmemesinin nedenini psikologların görüşleri doğrultusunda ilgili konularda bilgisi ve ilgisi olmayan çocukların “akıllarının çelinmesi olasılığını engellemek” olarak ifade etmektedir. Rüyalarımıza kadar giren reklamların ve ilanların bulunduğu teknolojik ve açık bir çevrede böylesi bir yaklaşımın ne denli açıklanabilir ve kabul edilebilir olduğu ayrı bir tez konusudur. Ancak, Türkiye’de bu tür araştırmaların yapılmamasından dolayı bağımlılık aşamasındaki veya çoktan bağımlı hale gelmiş bireyler için en ufak bir destek sağlanamamaktadır. Yukarıda açıklanan

sebebin dışında, arařtırmalar için gerekli olan bir řans oyunları veritabanı da bulunmamaktadır. Tamamen devlet kontrolü altında olduđuna inandıđımız řans oyunları sistemine eriřmek ve bilgi toplamak da ayrıca kolay deđildir.

Tezin Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın amacı; ülkemizde řans oyunları alanında řu ana kadar üzerinde yeterince durulmayan sosyal sorumluluk kavramına deđinmek ve toplumsal bir sorun olmaya dođru hızla giden řans oyunlarına katılımıla ilgili tespit ve teřhislerin yapılmasına yönelik yöntemlerin ve arařtırma alanlarının önerileceđi bir kaynak olmaktır.

Arařtırma Sorusu

Sosyal sorumluluk; her alanda olduđu gibi řans oyunları sektöründe de çok önemli bir husustur. Şans oyunları sektöründe sosyal sorumluluk; toplumdaki bireylerin ve kurumların hem zarar görmemesi hem de fayda elde edebilmesi için bilinçli, dođru ve ahlaki bir yaklaşımın benimsenmesi olarak tanımlanabilecektir. Bu tanımlama dahilinde, çalışmanın arařtırma sorusu “uluslararası kurum ve kuruluşlar tarafından benimsenmiř sosyal sorumluluk yaklaşımının, Türkiye’de řans oyunları düzenleyen kurumlarda hangi yönlerden eksik olduđu, bu eksikliklerin ne tür sorunlara yol açabileceđi ve çözümlerin neler olabileceđi” şeklinde belirlenmiřtir.

Tezin Yöntemi ve Planı

Bu çalışma, üç ana bölümden oluşmakta olup, ilk iki bölüm teorik bilgilere, üçüncü bölüm ise alan çalışmalarına ayrılmıřtır.

Birinci bölümde, řans oyunlarının hem dünyada hem Türkiye’deki tarihçesi ve türleri üzerinde durulmuř, řans oyunları pazarı ile ilgili açıklayıcı bilgiler sunulmuřtur.

Takip eden bölümde, uluslararası alanda faaliyet gösteren kurum, kuruluş ve örgütler ile Türkiye'deki mevcut şans oyunları kurumlarının sosyal sorumluluk kavramına yaklaşımları değerlendirilmiştir. Buna ilaveten, sosyal sorumluluğa dair uygulamaların eksikliğinden veya yetersizliğinden dolayı ortaya çıkan sorunlara ve bu sorunların tespit ve teşhisine yönelik yaklaşımlara değinilmiştir.

Gençler arasında riskli ve bağımlılık seviyesinde olanların tespit edilmesine yönelik anket çalışmasından ve yetişkinlerin şans oyunları ve çocukları ile ilgili düşüncelerinin alındığı derinlemesine mülakattan elde edilen bilgiler üçüncü bölümde aktarılmıştır.

Genel değerlendirme bölümünde ise, ülkemizde şans oyunları sektöründe sosyal sorumlulukla ilgili olarak hükümetin ve kurumların neler yapmaları gerektiği konusunda öneriler sunulmuştur. Bununla birlikte, bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılara da örnek çalışma konuları derlenmiştir.

Tezin Kapsamı ve Kısıtları

Bu çalışmada, şans oyunları sektöründe sosyal sorumluluğu oluşturan unsurlar ele alınmış ve katılıma bağlı sorunlar üzerinde durulmuştur.

Tezin hazırlanması sırasında karşılaşılan asıl kısıt; Milli Eğitim Bakanlığı'ndan izin alınamamasından dolayı ortaöğretim öğrencilerine anket çalışmasının uygulanamaması olmuştur. Bu uygulamanın yapılamaması nedeniyle, ankete katılan bazı öğrencilerin aileleriyle derinlemesine mülakat çalışmasını gerçekleştirilememiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜ

1. ŞANS OYUNLARINA AİT TEMEL KAVRAMLAR

1.1. Şans Oyununun Tanımı

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

Batı dillerinde “lottery”, “loterie” şeklinde geçen bu tür oyunların Türkçe karşılığı 19. yüzyıla kadar “Lotarya” olmuştur. Bu süreden sonra ise İtalyanca karşılığı “talih ve tesadüfe dayalı bir oyun” olan “Piyango” kelimesi kullanılmaya başlanılmıştır. Günümüzde sadece Türkçe’de yer alan (Tunçay, 1993) “piyango” kelimesi; Milli Piyango İdaresinin Kuruluş ve Görevlerinin Yeniden Düzenlemesi Hakkındaki 04.04.1988 tarih ve 320 sayılı Kanun Hükmündeki Kararnamede “bastırılan numaralı biletlerin satılarak, adet ve tutarları önceden belirlenmiş ikramiyeleri kazanacak numaraların belirli günde çekilecek kur’a ile saptanması esasına dayanan şans oyunu” olarak tanımlanmaktadır.

Daha detaylı ve hukukî bir tanım için Schindler & Schindler Davasının¹ tutanaklarına bakmak gerekecektir. Bu tutanaklarda; şans oyunlarının “paraların toplanması, çekilişlerin düzenlenmesi, ikramiyelerin belirlenmesi ve dağıtılması faaliyetlerini düzenleyen işletmenler tarafından verilen hizmet” (Schindler & Schindler Davası, 2006) olduğu belirtilmektedir.

¹ Schindler & Schindler Davası; Alman yasal piyango biletlerinin İngiltere dahilinde reklamının ve satışının yapılmasından dolayı ortaya çıkmış hukukî bir olaydır. Bu davanın neticesinde; piyango sektörünün kendine has ekonomik yapısı göz önüne alınmış, her türlü reklam ve satış faaliyetlerinin hükümetlerin kendi uhdesinde olduğu ifade eden öncü bir karar alınmıştır.

1.2. Şans Oyunlarının Tarihçesi

Şans oyunlarının tarihi çok eskilere dayanmaktadır. Eski Yunan zamanında, gençler, Minotaur'a kurban edilme onuruna erişmek için aralarında kura çekilişi (EL, 2006a) yapmaktaydılar. Bunun dışında, İncil'de de şans oyunları ile ilgili bilgilere rastlanmaktadır (NASPL, 2006a). Sezar'ın, Roma'nın imarı için gerekli paranın toplanması amacıyla şans oyunlarının oynanmasını teşvik ettiğine dair iddialar bulunmaktadır (OSA, 2006). Yine bir efsaneye göre, Çin Duvarı, şans oyunlarından elde edilen gelirlerle inşa edilmiştir (FOSI, 2006a). Orta çağ döneminde hem Avrupa'da hem de Amerika'da binaların inşaatı ve bakımı için şans oyunları düzenlenmiştir (LL, 2006). Aynı dönemlerde bu tür oyunların şeytan işi olduğunu düşünen kiliseler de, ne ilginçtir ki, benzer şekilde gelir elde etmeye yönelmiştir.

Günümüze gelindiğinde, dünya genelinde yasal bir çerçevede düzenlenmeye başlayan şans oyunları hükümetlerin vazgeçilmez kaynakları olmuşlardır. Günden güne çeşitleri artan bu oyunlardan elde edilen yıllık hasılat onlarca milyar dolarla ifade edilmektedir.

1.3. Dünyada Şans Oyunları

Şans oyunları faaliyetleri; gerek düzenlenme amacı gerekse uygulama prensipleri bakımından ülkeler arasında farklılıklar göstermektedir. Ülkeler, başarılı bir şans oyunları faaliyeti gerçekleştirebilmek için bir yandan denetleyici kurumları oluştururken öte yandan bu alanda başarılı büyük operatörleri görevlendirmektedirler. Bu operatörler; aldıkları yetki dahilinde, şans oyunları sisteminin kurulumu ve işleme yönelik her türlü ticari faaliyeti gerçekleştirme kabiliyetine sahiptirler.

1.3.1. Şans Oyunları Operatörleri

Şans oyunları sektörünün işletilmesi ve sürekliliği ciddi bir deneyim gerektirdiği ve hükümetlerin de kendilerini garantiye almak istemelerinden dolayı, birkaç

büyük firma arasında pazar paylaşılmıştır. Bu yılın başına kadar, piyasanın yarısına sahip olan Amerikan GTECH firması, % 14'lük payı ile kendisinin en büyük rakibi olan İtalyan Lottomatica firması tarafından \$ 4,65 milyar Amerikan Doları karşılığında devralınmıştır (LI, 2006a). Bu devir sonrası, Lottomatica firmasının pazar payı % 63'e ulaşmış olup, ikinci sıraya % 13'lük payıyla Amerikan Scientific Games firması yerleşmiştir (FORBES, 2006). Diğer iki büyük Yunan Intralot ve Avustralyalı Tattersall's firmaları ise pazarın kalan kısmının büyük bir bölümüne sahiptirler.

1.3.2. Ülkeler

Almanya

1970'li yılların ortasından itibaren şans oyunlarına karşı ilginin arttığı (Meyer, 1992) Almanya'da hali hazırda 16 eyalette ve her eyaletin hükümeti tarafından oyunlar düzenlenmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri

Şans oyunları ile ilgili düzenlemeleri çok yakın bir geçmişe dayanan Amerika Birleşik Devletleri'nde, eyaletler kendi içlerinde veya ortaklaşa çekilişler düzenlemektedir. Ancak; hayır işlerine, kültürel ve spor faaliyetlerine daha çok gelir sağlamak amacıyla kendi aralarında da bir rekabet içinde olduklarını söylemek mümkündür. Eyaletler, ihale yoluyla belirledikleri operatörlere şans oyunları faaliyetlerini düzenlemeleri için lisans vermektedirler. Bu lisans, gerçekte, işletme yönetimi (*facility management*) olarak adlandırılmakta olup, operatör her türlü işlemde sorumludur. Bu oyunların denetimi, eyaletler tarafından oluşturulan Şans Oyunları Denetleme Kurulları tarafından gerçekleştirilmektedir.

Avustralya

Şans oyunları faaliyetlerinin düzenlenmesi her eyalette farklılık göstermektedir. Kimi eyaletler bu faaliyetleri bir kamu idaresi aracılığıyla gerçekleştirirken

diğerleri ise detaylı bir şartname ile çıkılan ihaleler sonucu belirlenen operatörlere lisans hakkı vermektedir. Aynı şekilde, bir eyalette izin verilen bir oyun, diğer eyalette yasaklanmıştır. Eyaletler arası asıl ortak nokta ise denetime en üst düzeyde önem verilmesidir.

Avusturya

Piyango türünde ilk oyunlar 1860 yılında düzenlenmiştir. Özellikle 1980'li yıllardan itibaren, Avusturyalıların komşu ülkelerde şans oyunları oynamalarını engellemek ve gelirin kendi hazinelerine girmesini sağlamak için hükümet şans oyunlarında çeşitliliğe gitmiş (Avusturya Piyangoları, 2005) ve bunun da olumlu sonuçlarını en kısa sürede almıştır. Avusturya'da şans oyunlarının kontrolü tamamen hükümet tarafından gerçekleştirilmektedir. Avusturya ve Macaristan, 1990 yılında dünyada ilk olarak ülkeler arası ortak piyango çekilişi düzenlemişlerdir (Douglas, 1995)

Belçika

Belçika'da şans oyunlarının gelişimi, 1934 yılında Zaire'de yaşanan mali sorunlara çözüm arayışları dahilinde başlamıştır. İlk olarak Koloni Piyangosu düzenlenmiştir. 1962 yılında Ulusal Piyango adını aldıktan sonra şans oyunlarında çeşitlilik daha da artmıştır (Griffiths ve Wood, 2000). Ulusal Piyango, spora dayalı oyunlar haricindeki oyunların düzenlenmesinden sorumlu bir kamu kuruluşudur. Bunun yanında, spora dayalı oyunları düzenlemek üzere lisans verilmiş özel bir operatör bulunmaktadır.

Brezilya

Federal düzeydeki şans oyunları bir kamu bankası olan Caixa Economica Federal (CEF) tarafından işletilmekte olup, eyalet düzeyindeki şans oyunları ise eyalete bağlı bankalar veya özel kuruluşlar tarafından düzenlenmektedir. Federal düzeydeki oyunlar için, kamu ihale kanunlarına uygun olarak özel şirketlere CEF tarafından lisanslar verilmektedir. Ancak, eyaletler tarafından verilen lisanslarda farklı uygulamalar söz konusu olmaktadır. Lisans verilen özel sektör operatörleri genelde küçük ölçekli şirketlerdir (CAIXA, 2006).

Çin Halk Cumhuriyeti

Çin Halk Cumhuriyeti'nde piyango türü oyunların haricindeki bütün oyunlar yasak bulunmaktadır (Zeng, 2006). Devlet Konseyi tarafından 1991 yılında ilan edilen bildiriye göre Çin'deki şans oyunlarının imtiyaz hakkı Devlet Konseyi'ne aittir. Devlet Konseyi; sosyal yardım çalışmaları ve büyük çaplı milli sporların yararına her yıl uygun miktarda Çin Sosyal Yardım Oyunları ve Spor Oyunları düzenlenmesi için Toplumsal İşler Bakanlığı (MOCA) ve Devlet Spor Bürosuna yetki vermiştir. Bu yetkilendirmenin ardından Çin Sosyal Yardım Şans Oyunları ve Bağış Komisyonu ile Devlet Spor Dairesi Şans Oyunları İdare Merkezine lisans verilmiştir. Çin Halk Bankası (PBOC) Devlet Konseyine bağlı olarak şans oyunlarının düzenlenmesiyle görevli devlet dairesidir. Her yıl yardım ve spor oyunlarının düzenlenmesi için kotayı belirlemektedir. Lisanslı şans oyunu operatörleri PBOC tarafından uygun görülen şans oyunu düzenleme şekilleri ve oyun kurallarına da uymak zorundadır (Griffiths & Wood, 1999).

Finlandiya

İlk resmi şans oyunları 1971 yılında Oy Veikkaus tarafından düzenlenmiş ve o tarihten itibaren de oyunlara ilgi her geçen yıl fazlalaşmıştır (Valkama, 1999).

Fransa

16. yüzyıldan beri çeşitli şans oyunlarının düzenlendiği Fransa'da ilk resmi kuruluş olan "Loterie Nationale" 1933 yılında kurulmuştur. 1974 yılında, loto türü oyunların piyasaya sürülmesini takiben 1976 yılında "La Société Nationale de la Loterie Française et du Loto National" adını alan kurum, şans oyunlarının çeşitlenmesi ve ülke çapına yayılması sonucu yeni bir yapılanmaya gitmiş ve doksanlı yılların başında adını "Française des Jeux" olarak değiştirmiştir (FdJ, 2006). Günümüze gelindiğinde, hem kendi sistemini kuran hem de lojistiğini sağlayan ender piyangolardan biridir.

Güney Afrika Cumhuriyeti

Güney Afrika Cumhuriyeti'nde şans oyunlarının faaliyetlerinin düzenlenmesiyle ilgili olarak lisans verilmiş tek özel kuruluş; yerel Güney Afrika güçlendirme grupları ve uluslararası piyango uzmanlarından oluşan Uthingo firmasıdır. Bu firma ilk olarak yedi yıllığına aldığı bu lisansı, Milli Piyango Kurulu ile Ticaret ve Endüstri Bakanlığının gözetimi ve kontrolü altında kullanmaktadır (NLB, 2006).

İngiltere

Çeşitli türdeki şans oyunlarının uzun yıllardır oynandığı İngiltere'de Ulusal Piyango 1994 yılında kurulmuştur. Kuruluşuyla birlikte şans oyunları düzenleme hakkı Camelot isimli bir gruba verilmiştir. Oyunların denetlenmesi ile ilgili olarak da Ulusal Piyango Komisyonu teşkil edilmiştir. Şans oyunlarının düzenlenmesine yönelik en katı mevzuat İngiltere'de bulunmaktadır (NLC, 2006).

Japonya

Kanunlarla belirlenmiş şehirlerin dışında şans oyunlarının düzenlenmesine izin verilmemektedir. Şans oyunlarının düzenlenmesi için öncelikle Aile İşleri Bakanlığından izin alınması gerekmektedir. Her türlü şans oyunu faaliyetleri yetkili kılınan bankalar tarafından gerçekleştirilmekte ve denetlenmektedir (LI, 2006b).

1.4. Türkiye'de Şans Oyunları

Piyangonun Türk toplum hayatına ne zaman girdiği ile ilgili en eski bilgilere 18. yüzyıl sonlarında yazılmış bir sefaretnameden ulaşılmaktadır. Bu girişimde, her türlü yenilikte olduğu gibi gayrimüslimler tarafından başlatılmıştır. İlk başlarda düzenlenen piyango oyunları, doğrudan bilet satmak amaçlı olmayıp tiyatroya gelen müşteri sayısını artırmak gibi ikincil bir amaca yönelik olarak düzenlenmiştir. Bu çekilişlerde, çeşitli eşyalar veya biletler ikramiye olarak dağıtılmıştır. 19. yüzyılın ortalarında yabancı piyango biletlerinin yurda

sokulmasının yasaklanması ve her türlü piyango faaliyetinin toptan durdurulması yönünde girişimlerde bulunulmuştur. Ancak, Abdülmecit'in ölümünden sonra bu yasaklar ortadan kalkmıştır. 1880'li yılların başında, gayri müslim topluluklar arasında gelir sağlamak amacıyla düzenlenen piyangolardaki artış sonucunda Danıştay, kişisel çıkar amaçlı faaliyetleri yasaklamış ve hayır amaçlı olanları ise Ticaret Bakanlığı aracılığıyla hükümetin iznine bağlamıştır (Tunçay, 1993).

1887-1914 yılları arasında İzmir'de sosyal ve imar amaçlı piyangolar düzenlenmiş ve bu piyangolar "İzmir Osmanlı Piyangosu" olarak tarihe geçmiştir. 1897 Osmanlı-Yunan Savaşı sonrası, şehit ailelerine ve gazilere yardım etmek amacıyla açılan bir kampanya ile saray çevresi ve memleketin her köşesinden değerli eşya ve para bağışları toplanmış, sonrasında bu eşyalar Yıldız Sarayında sergilenmiştir. Halk tarafından para karşılığında gezilen sergideki eşyaların bir kısmı satılmış kalanı da bir işletmeye toptan satılmıştır. İşletmenin bu eşyaları elden çıkarabilmesi için de piyango düzenlenmesine izin verilmiştir. Düzenlenen bu piyango'nun adı Yardım (İane) Sergisi Piyangosu olarak kalmıştır.

19. yüzyılın sonlarında peş peşe patlak veren savaşlar sonrasında Anadolu'ya akın eden Müslümanlar, uygun yerlere yerleştirememiş ve tarımsal alanda üretici olmaları sağlanamamıştır. Bu nedenle, 1906-1909 yılları arasında "Ziraat Bankası Piyangosu" düzenlenmiştir (Tunçay, 1993).

İlerleyen yıllarda Osmanlı'nın zayıflayan ekonomik yapısı yüzünden yatırımlar iyiden iyiye durmuş ve kurumlara para yardımı yapılamamıştır. Bu kurumlardan biri olan Donanma Cemiyeti, çıkarılan yasa ile 1917 yılında kendi adıyla düzenlediği piyango ile piyangolu tahviller satmış ve elde edilen gelirle tersane yaptırmıştır.

1926-1939 yılları arasında, Hava Kuvvetlerine pilot yetiştirmesi için adı daha sonra Türk Hava Kurumu olacak olan Türk Tayyare Cemiyeti'ne gelir sağlanması amacıyla "Tayyare Piyangosu" düzenlenmiştir.

İlerleyen yıllarda maliyetin fazlaca artması ve satışların istenilen seviyelere ulaşmaması nedeniyle yalnızca piyango ile ilgilenecek bir kurumun kurulması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda, 05.07.1939 tarih ve 3670 sayılı “Milli Piyango Teşkiline Dair Kanun” ile Tayyare Piyangosuyla aynı amacı taşıyan Milli Piyango İdaresi kurulmuştur. Bu amaç, 80’li yılların ortasında çıkarılan Kanun Hükmündeki Kararname ile “savunma sanayini güçlendirmek” olarak değiştirilmiştir (MPI, 2005).

Milli Piyango İdaresi tarafından düzenli olarak ayda üç defa ve özel günlerde çekilişi yapılan “Milli Piyango” dışında ilk olarak Hemen Kazan oyunu piyasaya sürülmüştür. 1996 yılında ise dünyada geçen onbeş yılda ün yapmış Sayısal Loto topluma tanıtılmış ve beklentilerin ötesinde yüksek bir hasılat elde edilmiştir. 2000’li yıllara gelindiğinde Şans Topu ve On Numara oyunları da pazardaki yerlerini almıştır. Ancak, kupon fiyatlarındaki ve vergilerdeki artış oynanan kolon sayılarının son yıllarda ciddi oranda düşmesine neden olmuştur. Buna rağmen, Milli Piyango İdaresi 1,5 milyar Amerikan Dolarına yaklaşan hasılatıyla kanuni faydalanıcılarına kaynak sağlamaktadır. Bu kaynaklardan Savunma Sanayi Destekleme Fonu, Olimpiyat Oyunları, Tanıtma Fonu, Çocuk Esirgeme Kurumu ve Hazine faydalanmaktadır.

Ülkemizde, Milli Piyango İdaresinin dışında futbola dayalı oyunlar düzenleme imtiyazına sahip Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü ile at yarışları düzenleyen Türkiye Jokey Kulübü (TJK) yasal olarak faaliyet göstermektedir.

Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü; 29 Nisan 1959 tarih ve 7258 sayılı “Futbol Müsabakalarında Müşterek Bahisler Tertibi Hakkındaki Kanun” ile kurulmuştur. Müdürlük, Spor Toto oyunun düzenlenmesi için gerekli çalışmaları tamamlayarak 1960 yılında ilk oyunu oynatmıştır. Günümüzde, Spor Toto oyunu eski albenisini kaybetmiş olsa da iki yıl önce piyasaya sürülen İddaa oyunu pazardaki payını çok hızlı bir şekilde artırmaktadır. Elde edilen gelir; kulüplere, Çocuk Esirgeme Kurumuna, Olimpiyat Oyunlarına, Savunma Sanayi Destekleme Fonuna, Tanıtma Fonuna, Kredi ve Yurtlar Kurumuna ve Hazineye kanuni oranlar dahilinde paylaştırılmaktadır.

Türkiye Jokey Kulübü, 1950 yılında kurulduktan üç yıl sonra 10 Temmuz 1953 tarih ve 6132 sayılı “At Yarışları Hakkındaki Kanun”a istinaden Tarım ve Köy İşleri Bakanlığı’ndan aldığı yetkiyle at yarışları düzenlemeye başlamıştır. Bu yetkinin süresi en son 2013 yılına kadar uzatılmıştır. TJK’nın uygulamaları sonucunda, hipodromlar inşa edilmiş, damızlık atlar yetiştirilmiş ve haralar oluşturulmuştur. Ayrıca; Çocuk Esirgeme Kurumuna, Olimpiyat Oyunlarına, Savunma Sanayi Destekleme Fonuna, Tanıtma Fonuna, Kredi ve Yurtlar Kurumuna, Belediyelere ve Hazineye kaynak sağlanmaktadır. Altılı Ganyan olarak bilinen şans oyunu, bugün Türkiye’nin en yüksek ciroyu yapan oyunudur.

2. ŞANS OYUNLARI PAZARI

Şans oyunları pazarının dünya genelinde kendine özgü bir yapısı vardır. Bu yapı; ülkeler arasında benzerlikler gösterebildiği gibi her kültüre özel farklılıklar da içerebilmektedir.

Şans oyunları bilinen türde bir ekonomik faaliyet olmayıp kendine özgü bir doğası vardır. Sağlam bir altyapı oluşturulmaksızın faal hale getirilen pazarlar yasadışı yaklaşımları da içinde barındırabilmektedir. Öte yandan, bu pazarların ekonomik esaslara bire bir bağlı kalınarak yönetilmesi söz konusu değildir. Faaliyet yapısı, hem pazar güdümlü olmalı hem de şirket yönetim kurallarının en katı şekilde uygulanmasını sağlamalıdır.

Şans oyunları; sosyal bir etkinlik olarak değerlendirilebileceği gibi aynı zamanda ülkeler için ciddi bir kaynaktır. Bu kaynak, uluslararası alanda genel olarak sosyal amaçlı etkinlikler için kullanılıyor olsa da kimi ülkeler için hazinenin değişilmez unsurudur. Ancak, sadece maddi konuları dikkate alan ülkelerin toplumsal bazı sorunlarla karşılaşması kaçınılmazdır (Şekil 5).



Şekil 2 – Şans Oyunları Sektörünün Tek Yönlü Gelişmesi (Vlaemminck, 2005)

Şans oyunları pazarındaki faaliyetleri iki ana başlık altında toplamak mümkündür: Oyunların Oynatılması ve Pazarın Kontrolü.

Son on yıla kadar, yüksek bir maddi getirisi olan bu pazarın işletilmesi devletlerin tekelinde idi. Ülkeler; sadece gerekli sistemi ve altyapıyı kurdurarak bu oyunları bizzat kendileri düzenlemekteydiler. Ancak, serbest piyasa akımı ile ortaya çıkan devletin işletmecilikten çekilmesi durumu, şans oyunları pazarında da etkili olmuş olacak ki, İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri, İtalya ve Yunanistan gibi ülkelerde özel sektörün bu alana girmesini sağlamıştır.

Dünya genelinde şans oyunları pazarının işletilmesi ile ilgili olarak üç ana yaklaşım bulunmaktadır.

İlk yaklaşım, hükümetlerin bilgisayar sistemini satın alarak kendi çalışanlarına bu sistemi işlettirmeleridir. Bu durum ciddi bir deneyim gerektirdiği için günümüzde bu uygulama daha az tercih edilmektedir.

Sistemin bu konuda uzmanlaşmış şirketlere işletilmesi ikinci bir seçenektir. Hükümetler satış ve pazarlama faaliyetlerini kendileri gerçekleştirirken bilgisayar sisteminin işletimi için bir alt yüklenici belirlemektedirler. Doğrudan kontrolü elinde tutmak isteyen ülkeler bu yönde bir yaklaşım izlemektedirler. Sistemin işletimini üstlenen şirketler, herhangi bir risk edinmeksizin sabit bir kazanç elde etmektedirler.

Son olarak da, hükümetler şans oyunlarının işletilmesi ile ilgili olarak belli bir süre için lisans vermekteler, kendileri ise düzenleyici ve denetleyici bir hüviyete bürünmektedirler. Lisans sahibi kuruluşlar ise, aldıkları risk ve sorumluluklara göre kazanç sağlamaktadırlar.

3. ŞANS OYUNU TÜRLERİ

Şans oyunları asıl olarak iki ana grup altında toplanabilir. İlk gruptaki oyunlar, çekiliş sonucuna dayalı olarak şekilleri veya sayıları tutturmaya ya da zar veya ok gibi cisimleri atmaya dayalıdır. İkinci grupta ise önceden sahip olunan bilgi doğrultusunda tahmin yürütülen oyunlar bulunmaktadır.

Şans oyunları; oyun, ikramiye, ortam ve pazarlama türlerine göre de farklılıklar göstermektedir. Bununla birlikte şans oyunu türlerini klasik oyunlar, sayısal oyunlar, müşterek bahisler ve elektronik oyunlar olarak gruplandırmak mümkündür. Şans oyunu türleri genel olarak değerlendirildiğinde, müşterek bahis ve elektronik oyunların sosyal sorunlara yol açacak özellikler taşıması nedeniyle düzenli bir şekilde takip edilmesi ve özel bir mevzuatın mevcudiyeti gerekmektedir.

3.1. Klasik Oyunlar

Belli aralıklarla çekilişı yapılan oyunlar (Milli Piyango Bileti) ile hemen kazan biletleri (Kazı Kazan), "klasik oyunlar" (passive games) olarak adlandırılmaktadır. Çekilişe dayalı olan oyun türlerinin genel özellikleri aşağıda sıralanmıştır.

- a) Güvenlik unsurlarını içerecek şekilde basım gerçekleştirebilecek teknolojik bir altyapıya sahip matbaada üretim yapılabilir.
- b) Dağıtımı seyyar veya sabit bayilerce gerçekleştirilir.
- c) Bayi payı yaklaşık % 12'dir.
- d) Dağıtılacak ikramiye önceden ilan edilir.
- e) Satış miktarının ödenecek ikramiye tutarını karşılamama riski daima mevcuttur.
- f) Satışların yüksek olmasını tetikleyen en büyük etken en büyük ikramiyenin çok yüksek olmasıdır.
- g) İkramiye oranı % 60'lar civarındadır.
- h) Barkodlu bir yapı ilave edilerek merkezi bir sistem üzerinden kontrol edilebilir.

Çekilişe bağlı oyunların dünya genelinde albenisi gün geçtikçe azalmaktadır. Bu tür oyunlara en büyük ilgi İspanya'da gösterilmektedir. İspanya'nın sadece piyango biletlerinden elde ettiği gelir iki milyar dolar seviyelerindedir. Türkiye'de ise bu oyunlara daha çok kırk ve üzeri yaştakiler katılmaktadır. Milli Piyango İdaresinin ayda üç defa gerçekleştirdiği çekilişlerde yılbaşı ve özel çekilişler hariç kâr elde ettiğini söylemek mümkün değildir. Ne var ki, mevcut 9,000 seyyar bayiye iş ortamı yaratılması nedeniyle İdare, toplumsal değerleri göz önünde bulundurarak bu oyunların düzenlenmesine devam etmekte ve gerçek bir sosyal sorumluluk örneği göstermektedir.

Klasik oyunların diğ er t r  olan hemen kazan biletleri, kazananın aynı anda belli olması nedeniyle tercih edilmekte ve d nya genelinde y ksek miktarlarda satılmaktadır. Hemen kazan biletlerine ait  zellikler a ağıda sıralanmı tır.

- a)  zel bir yazılım gerektirdiğı i in d nya genelinde bu biletlerin basımı konusunda uzmanla mı  matbaalar bulunmaktadır.
- b) Dağıtımını seyyar veya sabit bayilerce ger ekle tirilir.
- c) Bayi payı yaklaşık % 12'dir.
- d) Dağıtılacak ikramiye  nceden ilan edilir.
- e)  ok ciddi bir reklam kampanyası ve Ar-Ge gerektirir.
- f) Pazarın s rekli takibi gereklidir.
- g) Dağıtılacak ikramiye oranı yaklaşık % 60'tır.
- h) Barkodlu bir yapı ilave edilerek merkezi bir sistem  zerinden kontrol edilebilir.

3.2. Sayısal Oyunlar

T rkiye'de Sayısal Loto,  ans Topu ve On Numara olarak bilinen, tamamen  ansa dayanan ve kazananları  ekili le tespit edilen bu  ans oyunu t r  "sayısal oyunlar" (numeric games) olarak adlandırılmaktadır. Sayısal oyunların genel  zellikleri a ağıda sıralanmı tır.

- a) Merkezi bir sistemin kurulması gerekmektedir.
- b) İlk yatırım maliyetleri y ksektir.
- c) G  l  ve yaygın bir teknolojik altyapıya ihtiya  duyulur.
- d) İşletilmesi tecr be gerektirir.

- e) Dünya genelinde şans oyunları sistemini kurma ve işletme tecrübesine sahip sınırlı sayıda işletme bulunmaktadır.
- f) Ülke genelinde bakım onarım gerektirmektedir.
- g) Orta vadede ciddi bir para akışı sağlanır.
- h) Bayi payı % 6 civarındadır.
- i) Dağıtılacak ikramiye, elde edilen ciroya göre tespit edilir.
- j) Dağıtılan ikramiye oranı % 40'ları geçmez.
- k) Oyunlarda kazanma ihtimali düştükçe dağıtılan ikramiye oranı yükselir.
- l) Sistem üzerinden tali hizmetler alınabilir (fatura ödemeleri, para havaleleri, bilet satışları gibi).

3.3. Müşterek Bahisler

Müşterek bahisler; her çeşit spor oyunu ve yarışma ile herhangi bir görüş, iddia veya olay sonucunun tahmin edilmesi esasına göre oynatılan ve katılımcılar arasından sonucu doğru tahmin edenlere önceden belirlenen adet, tutar, oran veya misli olarak ikramiye kazandıran oyunlardır. Sayısal oyunlarla benzer özellikler taşımaktadır. İddaa ve at yarışları bu oyun grubuna girmektedir. Oyun sonucunun çok kısa bir zaman aralığında belirlenmesi nedeniyle dünya genelinde çok rağbet görmektedir. Bu tür oyunlar, yasal yollardan düzenlendiği gibi göz ardı edilmeyecek derecede yasadışı yollarla da oynatılması söz konusudur. İnternet üzerinden oynatılan müşterek bahislerin yasalılığı ise hala tartışma ve mahkeme konusudur.

3.4. Makine Oyunları

Katılımcıların, arada herhangi başka bir kimse olmadan kendi kontrolleriyle bir terminal üzerinden oynadıkları oyunlar makine oyunları veya elektronik oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Makine oyunları da video piyango terminalleri (video lotery terminals) ve gazino oyunları olmak üzere ikiye ayrılır. Video piyango terminalleri birçok ülkede lokanta, eğlence merkezi ve benzin istasyonu gibi insanların sıkça uğradıkları yerlere yerleştirilen ve merkezi bir sisteme bağlı olan oyun araçlarıdır. Birçok ülke, getirisi çok yüksek olsa da katılımcı kontrolünün tam olarak yapılamaması nedeniyle bu makinelerin kurulmasına izin vermemektedir. Gazino oyunları ise özel izne tabi işletmeler tarafından kapalı bir ortamda oynatılan oyunlardır. Bu oyunların işletilmesine dair kurallar, birçok ülkede kanunlarla tanımlanmış olup, gerçek anlamda kumar olarak adlandırılan oyunlardır. Makine oyunlarının genel özellikleri aşağıda sıralanmıştır.

- a) İlk yatırımı yüksek bir maliyet gerektirir.
- b) Merkezi bir bilgisayar sistemine ihtiyaç vardır.
- c) Genel giderleri çok düşüktür.
- d) Düzenli izleme ve denetim yapılmadığı takdirde sosyal sorunların oluşmasına yol açabilir.
- e) Para akışı çok yüksektir.

4. GELİRLERİN DAĞILIMI

Dünya genelinde şans oyunlarından elde edilen gelirlerin büyük bir bölümünün hayır işlerine, kültürel ve spor faaliyetlerine kaynak olarak ayrılması eğilimi bulunmaktadır (Tablo 1). Ancak, birçok ülke, bu yaklaşımının yanında kendi hazinesine de belli miktarlarda aktarımlar yapmaktadır. Uluslararası uygulamalar incelendiğinde; sayısal oyunlarda satış hasılatının %40'ı, klasik

piyango oyunlarında %60'ı ve hemen kazan oyunlarında ise %65'i ikramiye olarak dağıtılmakta olup bir idarenin dağıttığı ortalama ikramiye oranı % 50'nin üzerindedir. Türkiye'de ise kesilen vergilerin yüksek olması ve birçok farklı fona aktarımların bulunması dağıtılan ikramiye oranının düşük kalmasına neden olmaktadır. Bayilere dağıtılan oran ise % 5 ile 10 arasında değişmekte olup, dağıtılan tutarın büyüklüğü o ülkenin yıllık cirosuna göre değerlendirilmelidir. Ayrıca, idari giderlerin de ciro dikkate alınarak yorumlanması doğru olacaktır.

Tablo 1 – Şans Oyunlarından Elde Edilen Gelirlerin Dünya Geneline Dağılımı (yüzde)²

Ülke	İkramiye	Bayi Payı	İşletim Giderleri	Kamu Payı	Sosyal Amaçlı Paylar	Kar
Batı Avustralya (LW, 2006)	53,87	7,63	6,66	-	29,88	1,96
Indiana – ABD (HL, 2006)	61,00	10,00	3,00	26,00	-	-
New Hampshire – ABD (PH, 2006)	57,00	5,00	7,00	-	31,00	-
İngiltere (CAMELOT, 2006)	50,00	5,00	4,50	12,00	28,00	0,50
Batı Kanada Piyangosu (WCLC, 2006)	51,70	6,50	8,30	33,50	-	-
TJK (VATANIM, 2006; VDD, 2006)	44,50	8,00	7,50	30,00	10,00	-
STTM (STTM, 2006; AKŞAM, 2006)	48,70	9,00	15,30	17,30	9,70	-
MPI (MPI, 2006)	38,70	7,80	3,70	24,00	25,80	-

Sosyal amaçlı paylar; genel olarak vakıflar, dernekler veya hayır işlerini hedef edinmiş kuruluşlara aktarılmaktadır. Devletlerin şans oyunlarını kendi kontrollerinde düzenledikleri durumlarda kâr söz konusu olmamaktadır. Çünkü, bilanço üzerinde gösterilen kâr, belli oranlarda kamusal ve sosyal amaçlı paylara ayrılmaktadır.

5. ŞANS OYUNLARI VE KÜLTÜR

Kültür; tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren

² İngiltere, Indiana ve New Hampshire haricindeki yüzdelere hesaplamalar sonucunda ulaşılmış olup, bu yüzdelerin yaklaşık değerler olarak değerlendirilmesi doğru olacaktır. Bunun dışında; TJK ve SSTM'ye ait verilere tek bir kaynaktan ve istenilen başlıklar altında ulaşmak mümkün olmamıştır.

araçların bütünü veya muhakeme, zevk ve eleştirme yeteneklerinin öğrenim ve yaşantılar yoluyla geliştirilmiş olan biçimi (TDK, 1998) olarak tanımlanmaktadır. Kültür, toplumu oluşturan grupların ne yaptığı ile ilgili olup maddi ve manevi olmak üzere iki ana başlık altında toplanabilir (Benett, 2003). Maddi kültür; sanat, mimari, müzik, politika ve dini sistemler gibi kimi gruplar tarafından ortaya çıkarılan sanatsal yapıtlara ve kurumların varlığına bağlıdır. Bu kurumların miktarı söz konusu toplumun tarihinin ne kadar geçmişe dayandığını ve bu şekilde ne kadar kültürlü olduklarını gösteren bir kanıttır. Öte yandan öznel kültüre ise kendilerine has inanış, davranış ve değer şekilleri bulunan gruplar sahiptir.

Şans oyunları kültürüne dair yapılan araştırmalar özellikle de gazino türü oyunlarda etnik ve cinsiyet farklılıklarının oyunlara katılımlarda etken olduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin kadınlar, şans oyunlarını sıkıntılarından uzaklaşmak için bir araç olarak yorumlarken erkekler daha çok bir sosyal faaliyet olarak görmektedir (AGI, 2006).

Herhangi bir toplumda şans oyunlarına yönelik üç çeşit kültürel yaklaşım bulunmaktadır (Bennett, 2003). Bunlardan ilki “gerçek odaklı” olup bireyler uygulamalı bilgilere değer verirler ve olasılık ile ilgilenirler. İkinci grup ise “kader odaklı” bir yaklaşıma sahiptir. Bireyler için şans söz konusudur. Her ne kadar olasılığı kabul etseler de bunu şans oyunlarına katılımlarında göz ardı ederler. Son olarak da “inanç odaklı” bir kültürden bahsedilebilir. Yaşanan tüm olayların bir doğa üstü bir güç tarafından kontrol edildiğine inanan bireyler gerçekleşen her şeyin bir nedeni olduğuna inanır. Her ne kadar toplumlar bu üç yaklaşımı da bünyelerinde barındırıyor olsa da genel bir değerlendirme yapmak mümkündür. Örneğin Kuzey Amerikalılar ve Kuzey Avrupalılar belirgin bir şekilde gerçek odaklı bir kültüre sahiptirler. Oyun kazanmanın tamamıyla bir olasılık hesabı olduğunu düşünürler ve şans oyunlarına katılımı bir eğlence olarak görmektedirler. Öte yandan daha çok kader odaklı olan ve hayallerini kullanarak kaderlerine ulaşmak isteyen Güney Amerikalılar, Güney Avrupalılar ve birçok Asya ülkesi anlık şanslarını denemek için şans oyunları oynamaktadırlar. Şans oyunlarını kazanmanın bile doğaüstü güçlerin bir takdiri olduğuna inanan

Afrika'daki ve Büyük Okyanusta bulunan adalardaki topluluklar ise inanç odaklıdır.

6. ŞANS OYUNLARI VE EĞLENCE SEKTÖRÜ

Şans oyunlarının bir eğlence türü olduğu varsayıldığında, eğlence sektöründeki yaklaşımlardan bazılarının şans oyunları için de uygulanabileceği durumu ortaya çıkmaktadır. Bu çerçevede, eğlenceyle birlikte eğitim stratejisinin oluşturulması aşamasında eğlence sektöründen alınan örnekler şans oyunları sektörüne uygulanmıştır (Singhal, 2003).

1969 yılında Peru'da sahnelenen bir opera olan Simplemente Maria'da, daha güzel bir hayat yaşamak için köyden şehre göç eden Maria'nın hikayesi anlatılmaktadır. Kısa zaman içinde opera derslerine kayıtlar artmış ve boş vakitleri değerlendirmeye yönelik eğitim merkezlerinin kurulmasında ciddi bir artış görülmüştür. Bununla birlikte, Maria opera sırasında kullandığı için Singer dikiş makinelerinin de satışı tavan yapmıştır. Aynı operanın 17 farklı ülkede gösterilmesi elde edilen sonuç tamamıyla aynı olmuştur. Buradan elde edilen ilk sonuç eğlencenin aynı zamanda eğitici de olabileceği yönündedir. Bu husus şans oyunları sektörüne uygulandığında, bireylerin ilgisini çekecek ve aynı zamanda onları bilgilendirecek oyunların tasarlanabileceğini göstermiştir.

Bir diğer örnek olarak da, Güney Afrika'da yayınlanan Soul City adlı dizi bulunmaktadır. Dizinin ana konusu yerel şiddetle mücadeledir. Dizi yayına girdikten sonra çok büyük bir seyirci kitlesine ulaşmıştır. Ciddi bir ön hazırlığın yapılması, izleyicilerin kültürel yapılarının çok iyi tespit edilmiş olması ve en iyi prodüksiyon ekibinin seçilmesi dizinin bu denli başarılı olmasında etkin olmuştur. Bu örnekten yola çıkarak, herhangi bir oyun türünü piyasaya sürmeden önce katılımcıların kültürel özelliklerini tespit etmek ve daha sonra eğitici ve eğlendirici oyun stratejileri belirlemek gerekmektedir. Bununla birlikte, gazetelere veya panolara ilan vererek sınırlı bir hedef kitleye ulaşmak yerine sorumlu oyun oynatmanın bir gereği olarak piyango işletmelerinin hükümetlerle, düzenleyici kurumlarla ve toplumla olan ilişkilerini sürekli bir program dahilinde

etkileşenlere iletmenin daha faydalı ve başarılı olacağı kesindir. Bu tür bir faaliyet, sosyal açıdan istenen bir davranış olduğu kadar toplumun eğitilmesi açısından da önemli bir görevdir.

7. HUKUKÎ DURUM

Şans oyunları; bir hizmet olmakla beraber kendine has doğası içinde ekonomik bir faaliyettir. Kimi ülkelerde ve eyaletlerde, kamu yararını ve düzenini korumak amacıyla şans oyunları yasaklanmış kimilerinde ise kanun koyucunun belirlediği sınırlar içinde bu oyunların oynatılmasına izin verilmiştir. Şans oyunlarının bu şekilde denetim altında tutulmasındaki sebep; her zaman mevcut olan oyun oynama arzusunu sınırlamak veya başka noktalara yönlendirmek veya en azından şans oyunlarını suç ortamının dışında tutmak ve toplumun ahlak yapısına zarar vermemektir. Bunun içinde, şahsi çıkarları istismar edilebilecek bireylerin yanlış davranışlarda bulunması önlenmelidir.

Bu nedenle, şans oyunları faaliyetlerini düzenleyen işletmeler, kanun koyucu tarafından belirlenen mevzuat çerçevesinde toplumun yararı için çalışmalıdırlar. Böylece, katılımcılardan toplanan paralarla toplum tarafından kabul görecektir makul yatırımlar gerçekleştirilmiş olacaktır. Bu yaklaşımın başarılı olması için sivil toplum örgütlerinin ve hukukî yapının etkin olması, toplumsal ve ekonomik istikrarın sağlanmış olması gerekmektedir. Aksi takdirde, şans oyunlarının sadece maddi getirisini dikkate alarak işletmelere tam serbesti sağlanması sosyal bozunmaya, suç oranlarında artışa ve toplumun bir kısmı için yoksullaşmaya neden olacaktır.

Yukarıda bahsedilen hususlardan yola çıkan Avrupa Adalet Mahkemesi, Schindler & Schindler Davasında, şans oyunlarının kendine özgü yapısı içinde ekonomik bir faaliyet olduğuna dair yaklaşımdan yola çıkarak aşağıdaki sonuçlara ulaşmıştır (EL, 2006b):

- a) Avrupa Birliği üyesi ülkelerde şans oyunları faaliyetleri sınırlandırılmış ve hatta yasaklanmış olup bu faaliyetlerin özel kazanç kaynağı olmasına izin verilmemektedir.

- b) Şans oyunlarının çok geniş bir alanda düzenlendiği düşünüldüğünde elde edilecek hasılatın ve kazanılacak ikramiyenin çok yüksek miktarlarda olması nedeniyle bu oyunlar yüksek oranda suç ve sahtekarlık riski içermektedir.
- c) Şans oyunları; bireylere ve topluma zarar verebilecek derecede bağımlılık yaratabilecek bir unsurdur.
- d) Şans oyunları; sosyal yardımlar, hayır işleri, spor ve kültür gibi alanlarda topluma fayda sağlayacak faaliyetler için önemli miktarda maddi katkı sağlayabilir.

Mahkeme, bu sonuçlardan yola çıkarak şans oyunlarının tek başına ekonomik bir faaliyet olmadığına karar vermiş ve tutanağın 61. bölümünde aşağıdaki açıklamayı yapmıştır (Schindler & Schindler Davası, 2006):

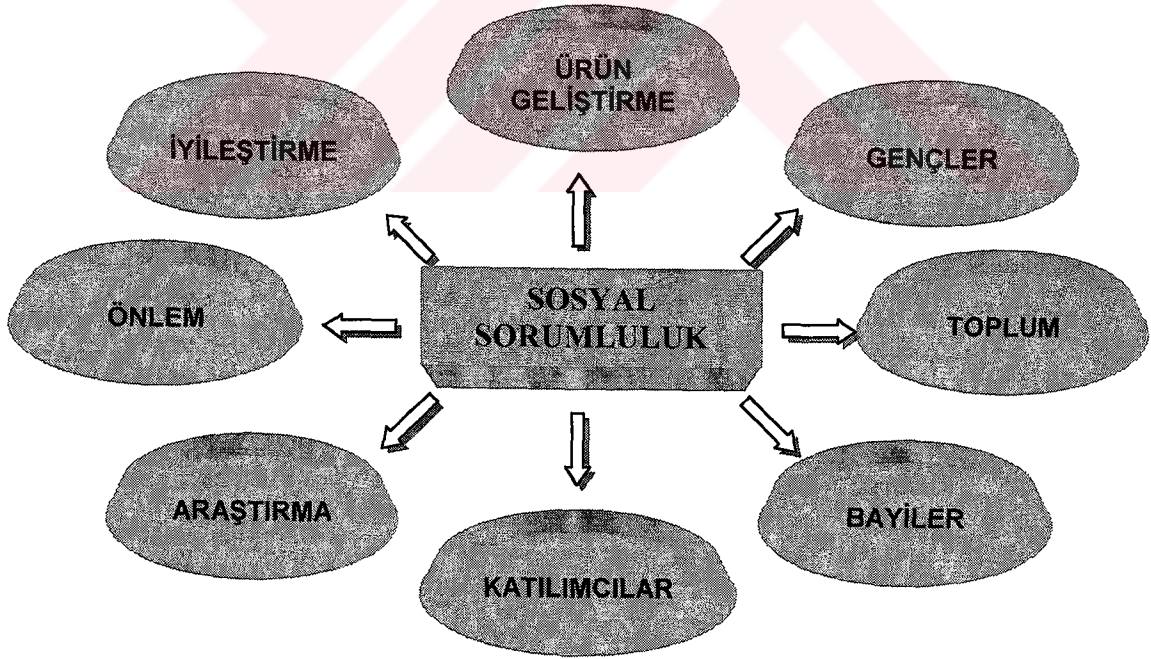
“Bu özel hususlar; katılımcıları korumak için neyin gerekli olduğunu belirlemekte ve daha genel olarak, her üye ülkenin kendine has sosyal ve kültürel özellikleri ışığında, şans oyunlarının düzenlenmesi, en büyük ikramiyenin belirlenmesi ve elde edilen gelirin dağıtılması anlamında sosyal düzeni sağlamakta yeterli derecede esnekliğe sahip ulusal yetkilileri haklı çıkarmaktadır. Bu sonuçlar dahilinde, herhangi bir ayrıcalık yaratılmaması şartıyla, şans oyunlarını kısıtlamanın gerekli olup olmadığının yanında bu oyunlarının yasaklanıp yasaklanmayacağıнын tayini de kendilerine kalmıştır.”

İKİNCİ BÖLÜM

SOSYAL SORUMLULUK VE ORTAYA ÇIKAN SORUNLAR

1. ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜNDE SOSYAL SORUMLULUK

Şans oyunları sektöründeki her türlü faaliyet toplumun bireylerini doğrudan etkilemektedir. Bir hizmet sektörü olan şans oyunları pazarındaki işletmeler her ne kadar kâr amacı gütmek ve varlıklarını sürekli kılmak gibi doğal hedefleri olsa da sosyal etkileri göz ardı ederek yapılacak her türlü faaliyet bu işletmelerin ciddi biçimde zarar görmesine ve hatta pazardan çekilmelerine neden olabilecektir. Bu nedenle şans oyunları sektöründe kârın maksimizasyonunu amaç edinmek yerine hem işletmenin mali hedeflerini içeren hem de toplumsal değerlere önem veren bir optimizasyonun gerçekleştirilmesi gerekmektedir.



Şekil 3 – Şans Oyunları Pazarında İşletmelerin Sosyal Sorumluluğu (Hotyat, 2005)

Şans oyunları sektöründeki işletmeler böyle bir optimizasyonun başarıya ulaşabilmesi için sosyal sorumluluklarını çok iyi belirlemelidir (Şekil 6). Elde edilecek sonuçlar sadece mevcut koşullara yönelik değil gelecek dönemleri de

içine alacak şekilde olmalıdır. Bu sorumlulukları altı ana başlık altında toplamak mümkündür (Ikaheimo, 2005):

- a) Katılımcılara karşı sorumluluk
- b) Topluma karşı sorumluluk
- c) İş ortaklarına karşı sorumluluk
- d) İşletme çalışanlarına karşı sorumluluk
- e) Çevreye karşı sorumluluk
- f) Mali sorumluluk

İşletmelerin gerçekleştirdikleri her türlü faaliyet şans oyunlarına daha çok katılımı sağlamak amaçlıdır. Katılımın en üst seviyede elde edilebilmesi için ana koşul işletmelerin topluma verdikleri güven hissidir. Bu nedenle işletmeler, oyunların rasgeleliği ve kazanma olasılığı gibi konularda açık ve dürüst olmalıdır. İstenmeyen oyun alışkanlıklarının edinilmemesi için gerekli her türlü bilgi ve belge medya, internet gibi araçlarla katılımcılara ulaştırılmalıdır. Bununla birlikte günün belli saatlerinde katılımcıların sorunlarını değerlendirecek telefon yardım hatları kurulmalıdır. Yine katılımcıların kontrol dışı oyun oynamalarını engellemek için mevzuatla da belirlenmiş belli sınırlamaların getirilmesi gerekmektedir. Bu sınırlamalar belli bir yaştan altındaki bireylere yönelik olabileceği gibi oynanabilecek azami oyun miktarını da içermektedir. Öte yandan, her türlü pazarlama ve reklam faaliyeti etik kurallar çerçevesinde gerçekleştirilmelidir. Yeni oyunlar piyasaya sürülmeden önce risk analizleri yapılmalıdır.

İşletmelerin topluma karşı sorumluluğu öncelikle oyuna bağlı zararların etkin bir şekilde asgariye indirilmesi ve hatta ortadan kaldırılmasıdır. Bunun için işletmeler kamu kurum ve kuruluşları ile özel sektördeki işletmelerle ortak çalışmalar düzenlemeli ve sürekli bir bilgi alışverişi gerçekleştirmelidir. Oyun oynama bozukluğu olan bireylere yönelik faaliyet gösteren gruplarla ve bu bireylerin yakınlarıyla doğrudan ilişkiler kurulmalı ve bu kişilerin işletme

faaliyetleri hakkındaki önerileri dikkate alınmalı ve tarafsız danışmanların görüşlerine başvurulmalıdır. İşletmeler toplumsal alanda gerçekleştirilen ve şans oyunlarına dair her türlü seminer ve çalışmalara bizzat katılmalıdırlar.

Şans oyunları sektöründeki işletmelerin en büyük iş ortakları dağıtım kanalları olarak da adlandırılan bayilerdir. Bayiler, işletmelerin sosyal sorumluluklarını çok iyi bilmelidir. Bunun için de işletmeler, bayilere oyun bağımlılığı ve sorumlu oyun oynatma konularında temel eğitimler vermeli ve gerekli bilgi ve belgeyi sağlamalıdır. Bayiler bu eğitimler doğrultusunda, işletmenin yaklaşımını çok iyi kavramalı ve tam olarak uygulamalıdır. Özellikle mevzuatla belirlenen sınırlamaların uygulamasını etkin bir şekilde gerçekleştirmelidirler. İşletmeler bayilerini sürekli olarak bilgilendirecek kanallar oluşturmalı ve düzenli bir şekilde bilgilerini güncellemelidir. İşletmelerin üretici ve tedarikçi konumundaki diğer iş ortaklarına da genel sosyal sorumlulukları çerçevesinde yaklaşmalıdır.

İşletmeler sosyal sorumluluklarını tam olarak yerine getirebilmek için çalışanlarının her türlü bilgi, belge ve eğitime sahip olabilmesi için gerekli her türlü faaliyeti gerçekleştirmek zorundadır. Bu faaliyetler, şans oyunları sektöründeki işletmelerin olmazsa olmazlarıdır. Kendi ideolojisini çalışanlarına benimsetememiş işletmeler, güvene dayalı bu hizmet sektöründe başarı elde edemezler. İşletmeler misyonlarının en doğru şekilde gerçekleşebilmesi için çalışanlarını düzenli olarak bilgilendirmelidir. Yapılacak ferdi bir hatanın tüm işletmeyi zorda bırakacağı özellikle ifade edilmelidir (Solli, 2005).

İşletmeler faaliyetleri sırasında çevreye karşı sorumluluklarını da göz ardı etmemelidir. Özellikle yazılı gereçlerin fazlaca kullanıldığı bu sektörde çevrenin kirlenmesini engelleyecek önlemler alınmalıdır.

Şans oyunları sektöründeki işletmeler faaliyetlerinin toplumu doğrudan etkilediğini göz önüne alarak kontrollü bir büyüme gerçekleştirmesi gerekmektedir. Aksi bir yaklaşım toplumda ciddi sorunlara yol açacağı gibi işletmenin daha katı bir kontrol mekanizması içinde kalmasına sebebiyet verebilecektir. Bununla birlikte, büyük paraların döndüğü bu pazarda para aklama gibi mali suçların oluşumunu engelleyici tedbirler alınmalıdır.

Sektördeki sosyal sorumluluğun bir diğer sınıflandırılması ise üç genel başlık altında yapılmıştır (Benett, 2003):

- a) Şeffaflık
- b) Tazmin
- c) Sosyal değer

Sektördeki firmalar reklam kampanyaları süresince anlaşılır ve sorumlu bir yaklaşım sergilemeliler ve şeffaflılığı ön planda tutmak zorundadırlar. Öte yandan, bu oyunlara karşı zafiyet yaşayan ve oyun oynamak bağımlılık haline gelen bireylerin tedavisine ve yine bu oyunların sebep olduğu sorunlara çözüm bulunmasına destek sağlamalılar ve ortaya çıkan zararları bir şekilde tazmin etmelidirler. Bununla birlikte, hayır işlerinde bulunarak sosyal değerlere katkı sağlamalıdır.

Şans oyunları sektörünün günümüzdeki konumu öncesiyle karşılaştırıldığında farklılıklar arz etmektedir. Özellikle iletişim araçlarının artması ve bilgi akışının çok hızlı bir şekilde gerçekleşmesi iletişimin daha zor idare edilmesine neden olmaktadır. Şans oyunlarından elde edilen kârın ne şekilde harcandığına yönelik toplumsal bir merak söz konusudur. Bununla birlikte, yazılı ve görsel basın ile etkileşen grupların artan baskısı da işletmelerin daha farklı yaklaşımlar sergilemesini gerektirmektedir. Bu baskılara ilaveten, siyasiler tarafından çok daha karmaşık bir düzenleyici ve kontrol edici bir hukukî ortam oluşturulmaktadır. Tüm bu gelişmeler toplum gözünde şans oyunları işletmelerine duyulan güvenin sorgulanmasına neden olmaktadır. Böyle bir ortamda faaliyet göstermek zorunda olan işletmeler aşağıdaki hususlara öncelikle önem vermelidirler (Otterlei, 2005):

- a) Etkileşenlerin (Arslan, 2005) taleplerini dengelemek
- b) İçsel ve dışsal amaç ve beklentileri aynı doğrultuya getirmek
- c) İşletme dışından gelen eleştirileri anlamak ve değerlendirmek

- d) İşletmenin saygınlığını artıracak faaliyetler gerçekleştirmek
- e) Şeffaf olmak
- f) Risk oluşturan unsurları çok iyi analiz etmek

Günümüzde şans oyunlarının oynatılması taraftarı olanlar, bu oyunların diğer birçok faaliyette de olduğu gibi suistimal edilebileceğini ifade etmekte olup birçok bireyin bu oyunları kuralları içinde ve abartıya kaçmadan oynadıklarını düşünmektedirler. Buna ilaveten, şans oyunları sektöründeki işletmelerinde sorumlu oyun oynatma ile ilgili olarak göstermiş oldukları profesyonel çabayı da hatırlatmaktadırlar. Ancak, şans oyunlarının oynatılmasına karşı olanlar ise şans oyunları oynayanlardan bazılarının zarar görmesinden veya yakınmasından dolayı bu oyunların özünde yanlış olduğuna inanmaktadırlar (NGISC, 1999).

2. ŞANS OYUNLARI SEKTÖRÜNDE İŞ AHLAKI

Şans oyunları sektörü tamamıyla güvene dayanan ve kasıt dışı hataları bile kabul etmeyen bir özelliğe sahiptir. Bu hayati özellik nedeniyle, faaliyetler ve uygulamalar güven, açıklanabilirlik, bütünlük ve şeffaflık ilkeleri üzerine kurulmalıdır. İşletme içinde ve dışında bu ilkelere sıkı sıkıya bağlı kalınmalıdır. Bu bağlılık yalnızca üst kademece değil tüm çalışanlar tarafından benimsenmelidir. İş ilişkileri sırasında kabul edilen hediyeler ve hizmetler konusunda çok dikkatli olunmalıdır. En ufak bir hediyein bile kimi zaman rüşvet olarak algılanabildiği düşünüldüğünde, zor durumların yaşanmaması için üst kademelerin bilgilendirilmesi gerekmektedir. Öte yandan, birçok işletme, kendi bünyesinde çalışanların eğitileceği ve fikir alışverişinde bulunacağı ortamlar oluşturulmalıdır. Bu sayede işletmenin misyonunun ve çalışanların sorumluluklarının daha iyi anlaşılması sağlanmalıdır.

Şans oyunları işletmeleri, faaliyetlerini, toplumun çevresel, ahlaki, ticari ve sosyal beklentilerinin tamamını ve hatta daha fazlasını karşılayacak şekilde

yürütmelidirler. Bu faaliyetler mevzuatla belirlenen her türlü sınırlama dahilinde olacağı gibi işletmeler kendi denetim mekanizmasını da oluşturmalıdır.

Şans oyunları sisteminin güvenilirliği ve bütünlüğünü sağlamak işletmelerin başta gelen sorumluluklarıdır. Oyunlar, katılım türleri, çekilişler ve ikramiye ödemeleri gibi unsurların yasadışı her türlü faaliyetten uzak tutulması için gerekli tüm önlemler alınmalıdır.

Katılımcılar, oyunlarla ilgili her türlü açıklayıcı ve kolay anlaşılır bilgiye rahatlıkla ulaşabilmelidir. Faaliyetler sırasında ortaya çıkabilecek sorunları öngörmek, katılımcıları herhangi bir nedenden dolayı mağdur bırakmamak, her türlü şikayeti dikkate alarak bu şikayetin toplum için geneli ne derece temsil ettiğini tespit etmek, katılımcıların kişisel bilgilerini korumak ve olası bir yasadışı faaliyete ilişkin bir araştırma sırasında denetim elemanlarına gerekli her türlü belgeyi sağlamak gibi unsurlar işletmelerin iş ahlakına olan bağlılığının bir göstergesidir.

İşletmeler, oyun bağımlılığına bağlı sorunların çözümü, önlenmesi ve sınırlandırılması ile ilgili çalışmalarda aktif rol üstlenmeli ve sorumluluğunun bir parçası olarak sivil toplum örgütlerine maddi destek sağlamalıdır. Bununla birlikte, işletmeler reklam ve pazarlama faaliyetlerinin bireyleri aşırı derecede teşvik edici değil bilgilendirici ve yönlendirici şekilde olmasına özen göstermelidir.

Şans oyunlarının özellikle onsekiz yaş altı gençler üzerinde istenmeyen sorunlara sebebiyet verebileceği göz önüne alınarak pazarlama faaliyetlerine özel önem verilmesi gerekmektedir. Bu faaliyetlerin bir parçası olarak yeni oyunlar geliştirirken bu husus kesinlikle göz önüne alınmalıdır.

Şans oyunları pazarındaki işletmeler, diğer sektördeki gibi çalışanları ve iş ortaklarıyla ilişkilerini ahlaki değerlere bağlı kalarak geliştirmelidir. Çalışanların teknik ve kişisel gelişimini en üst seviyeye çıkarmak için düzenli bir eğitim politikası izlenmelidir. Bununla birlikte, çalışanlar arasında herhangi bir ayırıma

gitmemek ve onların çalışma ortamlarını en uygun hale getirmek de işletmelerin genel başarısı açısından önemlidir.

Şans oyunları sektöründe teknolojik ve stratejik açıdan gizlilik kavramı fazlaca öne çıkmaktadır. Bu sebeple, iş ortakları ve tedarikçiler ile olan ilişkilerin çok sağlam temellere oturtulması her iki tarafında kazançlı çıkması açısından gereklidir.

Sonuç itibarıyla, güven unsurunun en üst seviyede etkili olduğu bu hizmet sektöründe işletmeler varlıklarının devamlılığı için belli dönemlerde kendilerini sorgulamalı ve olası her tür sorunu ciddi boyutlara ulaşmadan çözümlmelidir.

3. SORUMLU OYUN OYNATMA (RESPONSIBLE GAMING)

Sorun yaratacak oyun oynama söz konusu olduğunda hiçbir oyun türünün tamamıyla risk içermediğini söylemek mümkün değildir (Griffiths, 2004).

Şans oyunları düzenleyen işletmeler genel olarak değerlendirildiğinde diğer örgütlerden daha farklı değildirler. Başarılarını sürekli kılabilimleri tamamıyla etkileşenlerinin güvenlerini elde etmelerine bağlıdır. Öte yandan, piyango ürünlerinin bireyler ve toplumlar için genel anlamda potansiyel bir tehlike oluşturduğu düşünüldüğü için her ülke piyango faaliyetlerini çok yakından takip ve kontrol etmektedir. Bu bağlamda, sosyal sorumluluklar ve piyangolar tarafından sorumlu oyun oynatmaya yönelik alınan önlemler birbirlerinden ayrılamaz bir biçimde bağlıdır.

Piyangolar her geçen gün sorumlu oyun oynatma ile ilgili daha çok mesajlar vermekte olup toplumun her bireyini ve oyun oynatan bayileri sorumlu oyun ile ilgili olarak bilgilendirmek üzere sorumlu oyun oynatma programlarını faaliyete geçirmektedirler. Bu programlar sayesinde toplumsal bir bilincin oluşturulması yönünde ciddi başarılar elde edilmektedir.

Piyango kuruluşları için sosyal sorumluluk, sorumlu oyun oynatma hususundan daha öte bir konudur. Bir piyangoğunun ihtiyacı yalnızca sorumlu oyun oynatma

programı uygulamak değil sorumlu bir işletme olmaya yönelik temel prensipler üzerine kurulu bir vizyona da sahip olmaktır.

Sorumlu oyun oynatma hususu her piyango için ciddi bir konu olup eski ve yalın dönemlerdeki uygulamalara yönelik bir yaklaşımdır. Yaklaşık yirmi beş yıl öncesinde tamamıyla masumane bir şans oyunları sektörü mevcut olup işletmelerin tek amacı belli başlı oyunları satabilmektir. Ancak, zaman içinde pazarın değişen ihtiyaç ve taleplerini karşılamak amacıyla gazino oyunları, müşterek bahisler, çoklu çekiliş oyunları ve video piyango terminalleri gibi değişik türler piyasaya sürüldü. Bu noktadan sonra toplumsal değerlerin daha çok dikkate alınması ihtiyacı ortaya çıktı.

Piyango kuruluşları da diğer işletmeler gibi kâr elde etmek amacıyla kurulmuşlardır. Etkileşenler, piyangolardan kâr elde etmelerini beklemekte ve bu doğrultuda kaynakların kullanılmasını talep etmektedirler. Ancak, güzel amaçlar için kâr elde etmeyi hedefleyen piyangoların toplumsal değerlerle aynı doğrultuda hareket etmeleri gerekmektedir.

Piyangolar sürekli bir gelişme elde edebilmek için piyasayı çok iyi tanımalı ve mevcut büyüme eğrisinde bir düşüş yaşanmadan yeni bir tanesini ortaya koymalıdır. Bu durumda işletmelerin çok hızlı karar almalarını ve değişen pazar şartlarına hemen uyum sağlamalarını zorunlu kılmaktadır.

Bu açıdan değerlendirildiğinde piyangolar pazara yönelik sürekli ve detaylı bir araştırma gerçekleştirmelidirler. Elde edilecek sonuçların çok yönlü değerlendirilmesi hem karın artırılması hem de toplumsal değerlerin korunması için önem taşımaktadır.

Piyangolar; piyasaya sürecekleri oyun türleri, pazarlama şekilleri, dağıtım kanalları ve satış stratejileri ile ilgili olarak gerçekleştirecekleri her türlü faaliyette sosyal sorumluluklarını göz önüne almalıdırlar. Bununla birlikte, bu sektöre has bir yaklaşımla piyangolar sahip oldukları her türlü bilgiyi diğer işletmelerle paylaşmalı ve sorumlu oyun oynatmaya yönelik en doğru uygulamayı bulmak için ortak hareket etmelidirler (Carinci, 2004).

Şans oyunları sektöründeki işletmeler, sosyal sorumluluklarının en önemli unsuru olan sorumlu oyun oynatma üzerine toplumu bilgilendiren ve kendilerini bu şekilde yönlendiren yönetmelikler oluşturmaktadırlar. İşletmeler, şans oyunlarını, toplumun kazanma arzusunu ilgi çekici bir şekilde cevaplamak ve sosyal amaçlar için fon oluşturmak amacıyla sorumluluk sınırları içinde sosyal bir eğlence olarak yorumlanmasını istemektedirler. Yönetmeliklerle; toplumun oyun oynama bağımlısı olmaması için özen gösterilmesi ve riskli katılımcı gruplarına destek sağlanması amaçlanmaktadır. Yönetmeliklerde aşağıdaki hususlara yer verilmektedir (Zikmund, 2005):

- a) Şans oyunları, kontrol edilen ve denetlenen bir ortamdaki yasal bir eğlence türüdür.
- b) Şans oyunları, onsekiz yaşından büyük her bir bireyin özgür karar vermesiyle ilgilidir.
- c) Şans oyunları; kısa yoldan ve hızlı bir biçimde zenginleşme aracı olmaktan ziyade bir eğlence olarak görülmelidir.
- d) Şans oyunları zevk almak için oynanmalıdır. İmkânların sınırında veya üzerinde paralar yatırılmamalıdır.
- e) Kazanmak ne kadar çok isteniyorsa kaybetmeye de o derece hazır olunmalıdır.
- f) Eğlence ve heyecan kontrol altında tutulmalıdır. Şans oyunları için ne kadar zaman ve para harcandığı daima göz önünde bulundurulmalıdır.
- g) Bu oyunlarda var olan tek husus şanstır. Kazanmak için sistemlere veya ufak cinliklere gerçek anlamda yer yoktur.
- h) Şans oyunları avantajları ve riskleri açısından çok iyi incelenmesi ve kişilerin buna göre karar vermesi gerekir.
- i) Kanunlara uyulması esastır.

- j) Sadece ve sadece, yasal ve kuralları çok iyi bir şekilde açıklanmış oyunlar oynanmalıdır.

İşletmeler, sorumlu oyun oynatma yaklaşımının gereği olarak reklam faaliyetlerinde de sosyal unsurları göz önünde bulundurmaktadır. Televizyon, radyo, gazete ve hatta afişlerde bireylerin kendilerini oyunlara bilinçsizce kaptırmamaları için herkesin dikkat etmesi yönünde sloganlara yer verilmektedir. Bunun yanında, şans oyunlarına bağımlı hale gelen veya gelmekte olan kişilere yardım amacıyla ücretsiz telefon hatları kurulmaktadır. Bu hatlar üzerinden sağlanan danışmanlık hizmetleri ile sorunların aza indirgenmesi ve ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır.

Şans oyunlarının cazibesinden kolaylıkla etkilenebilecek olan onsekiz yaşından küçük gençlerin korunması amacıyla bayilerin her ne şekilde olursa olsun kimlik kontrolü olmaksızın satış yapmalarına izin verilmemektedir. Buna uymayan bayiler içinse ciddi yaptırımlar uygulanmaktadır. Öte yandan, okullarda düzenlenen eğitim programlarıyla, gençlerin şans oyunlarından zarar görmemeleri için çaba harcanmaktadır.

4. TÜRKİYE'DE SORUMLU OYUN OYNATMA

Yaklaşık 6 milyar YTL'ye ulaşan cirosuyla, şans oyunları, hazine için çok ciddi bir para kaynağıdır. Ancak, bu kaynağın temelini oluşturan sektörü tanımlayan, sıkıntılarını ve eksiklerini belirleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Böylesi bir çalışmanın eksikliği; başarılı ve doğru bir devlet politikasının oluşmasını da engellemektedir. Ne var ki, devlet kademelerinde, bu tür bir engelin mevcut olduğunun bilinip bilinmediği veya herhangi bir politikaya ihtiyaç duyulup duyulmadığı ayrı bir çalışma konusudur.

Şans oyunları sektörünün mali getirilerinin yanında toplumsal unsurları da içermesi, beklentilerin maksimizasyonu yerine optimizasyonunu gerektirmektedir. Devletin belirleyeceği politikada, hem gelir kaybını en aza indirerek hem de toplumsal sorunların önüne geçerek pazarın doyum noktası ortaya konmalıdır. Şu an için, söz konusu şartlar dahilinde pazarın ne kadarının

kullanılmakta olduđu bilinmemektedir. Bu belirsizlik, yasadışı oyunların oynatılması için ortam oluşturmakta ve hazinenin maddi kaybına neden olmaktadır.

Sorumlu oyun oynatma, kurumların tek başlarına başarabilecekleri bir konu olmamakla beraber, yalnızca hükümetin tayin edeceği bir husus da değildir. Söz konusu kurumların, birer kamu kuruluşu olması nedeniyle, bürokratların koltuk sevdasını bir tarafa bırakarak gerçekleri ortaya koyacak araştırmalara ön ayak olmaları gerekmektedir. Elde edilecek bulgular neticesinde, hükümetin yönlendirilmesi önem arz etmektedir. Özellikle de hükümete, maliyet-fayda analizi sonuçları gösterilerek, olası sosyal kayıplar da dikkate alındığında herhangi bir maddi kaybın söz konusu olmayacağı açıklanmalıdır.

On sekiz yaşını doldurmuş her Türk genci, her türlü yasal şans oyununu oynamakta serbesttir. Bu yaş sınırının korunması ve uygulanması çok önemlidir. Çünkü, bu çalışmanın ilerleyen kısımlarında da ifade edileceği gibi, riskli veya bağımlı oyun oynayan erişkinlerin büyük bir bölümü okul yıllarında da şans oyunları oynamakla ilgili sorunlar yaşamaktadır. Bu nedenle, hem bayiler yaş sınırının altındaki gençlerin oyun oynamalarına izin vermemeli hem de kurumlar bayi denetimlerini düzenli ve sıkı bir şekilde gerçekleştirmelidir. Bu konuyla ilgili ilginç bir yaklaşımın paylaşılmasında fayda görülmektedir. STTM tarafından düzenlenen İddaa oyununun oynatıldığı bayilerde “18 yaşında büyükler oynayabilir” şeklinde ifadeler bulunmaktadır. Bu ifade iki yönden yanlıştır. Birincisi, kanunen belirlenen husus, hangi yaştakilerin oynayamayacağıdır. Bu önemlidir çünkü, olumlu bir cümlenin kullanılması reklam olarak değerlendirilebilir. İkinci husus ise, bu cümleden on sekiz yaşındakilerin oynayamayacağı anlaşılmakta olup, böyle bir kanuni düzenleme bulunmamaktadır.

Oyunlara erişim, kurumların sorumlu oyun oynatma politikalarını belirlerken öncelikle değerlendirmeleri gereken hususlardan bir diğeridir. Örneğin, şans oyunları oynatan bayilerin eğitim kurumlarına belli bir mesafeden daha yakın olmaması ve bunun mevzuata yerleştirilmesi kesinlikle gerekmektedir. Sanal ortam üzerinden bu oyunlara erişimin de, gerekli düzenlemeler yapılmadan ve

denetim mekanizması oluşturulmadan mümkün kılınmaması gerekmektedir. Ne var ki, sanal ortam üzerinden oyunların oynatılması, hem de kamu kurumları tarafından bunun gerçekleştirilmesi teknolojiye “ayak uydurmak” olarak görülmekte ve yanlışlar halkasına bir yenisinin eklenmesine neden olmaktadır.

Son bir yıla kadar, şans oyunları düzenleyen MPI, STTM ve TJK düzenli bir reklam çalışması içinde bulunmuyorlardı. Bunun başlıca nedeni, Başbakanlık tarafından yayınlanan genelgede bulunan reklam harcamalarının kısıtlanmış olmasıdır. Bu tutum, hedeflenmemiş veya düşünülmemiş iki tür sonucu beraberinde getirmiştir. Öncelikle, reklam faaliyetleri engellenerek, toplumun şans oyunlarına yönelmesinde artışın önüne geçilmiştir. Ancak, bu tavır, optimizasyon yaklaşımına uygun olmadığından hem yasadışı faaliyetlerin yayılmasına sebebiyet vermiş hem de devletin olası gelir kaybına yol açmıştır. Devletin reklam harcamalarını kısıtlama politikası, bir çeşit, “kaz gelecek yerden tavuğu esirgemektir”. Son günlerde ise, reklam faaliyetlerinde ciddi bir artış görülmektedir. Özellikle STTM ve TJK tarafından düzenlenen oyunlara ait reklamlar hem görsel hem yazılı basında sıkça yer bulmaktadır. Ne var ki, iyi niyetli bir yaklaşımla bu durum değerlendirildiğinde, belli standartlara henüz kavuşamamış olan denetim mekanizması, bu tür reklamların yayınlanma kurallarına bağlılığını kontrol edememektedir. Bu tür reklamların yayınlanma şekli, süresi ve zamanı toplumsal unsurlar dikkate alınarak düzenlenmelidir. Böylesi bir düzenleme en kısa sürede yapılmadığı takdirde, özellikle genç nüfusun aşırı oyun oynama ile karşı karşıya kalacağı muhakkaktır.

Sorumlu oyun oynatmanın bir diğer gereği ise elde edilen gelirlerden sosyal faaliyetlere katkı sağlanmasıdır. Bu konuda MPI, kamusal katkıları dışında, Milli Eğitim Bakanlığı ile ortak hareket ederek, okullar ve yurtlar inşa etmektedir. Şu ana kadar 29 okul ve yurt Türkiye genelinde ve Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde eğitim vermektedir. Bunların yanı sıra, kültür ve sanat alanlarında da sponsorlukları bulunan MPI, 2009 yılında Avrupa Piyangolar Birliği Kongresini düzenleyecektir. 2005 yılında Roma'da yapılan oylama ile seçilen MPI'nin bu fırsatı çok iyi şekilde değerlendirerek hem hükümete hem de

topluma şans oyunlarının nasıl düzenlenmesi, izlenmesi ve denetlenmesi gerektiğini açıklama imkânı bulması ümit edilmektedir.

Sorumlu oyun oynatmada başarıya ulaşmak için iç eğitimin ve çalışanların misyonu kavramasının önemi büyüktür. Ancak, hiçbir kurumumuzda bu yönde bir çalışma bulunmamaktadır.

Şans oyunları katılımcılarının her biri müşteri olarak değerlendirilmelidir. Oyunlarla ilgili her türlü sorunlarının ve sıkıntılarının çözüme kavuşturulması kurumların başlıca görevlerinden olması gerekmektedir. Hatta bu konuda bir adım öteye giderek tedaviye ihtiyaç duyan katılımcılara bu hizmetinde verilmesi önem arz etmektedir.

Açıklık, şans oyunu düzenleyen kurumların en başta uygulaması ve uyması gereken bir husustur. Bu husus, oyunların nasıl oynanacağından, kurumların gelirlerine kadar her alanda olmalıdır. Çalışmanın hazırlanması sırasında bazı kurumların yıllık gelir – gider tablolarına ulaşmak mümkün olmamıştır. Ufak ayrıntılar gibi görünen bu noktalar, aslında kurumların konuya olan ilgisizliklerinden ya da başarı veya başarısızlıklarını gizlemeye çalışmalarından kaynaklanmaktadır.

Türkiye’de en kısa sürede sorumlu oyun oynatma ile ilgili ortak bir politika belirlenerek ya ülke dinamiklerine uygun ama uluslararası kabul görmüş uygulamalar geliştirilebilir ya da Dünya Piyangolar Birliği ve Avrupa Piyangolar Birliği tarafından yayınlanmış prensipler benimsenebilir. Bu işlemlerin en kısa sürede tamamlanması, her şeyden önce toplumsal değerlerin ve dengelerin korunması ve geleceğin güvence altına alınması açısından çok önemlidir.

5. ŞANS OYUNLARININ SOSYAL ETKİLERİ

Şans oyunları endüstrisi; tek başına ciddi bir maddi kaynak olmakla birlikte, toplumu da doğrudan etkileyen bir sektördür. Her iki taraf içinde ortak olan tek husus, bir tarafa daha çok önem verilmesiyle karşı tarafın aynı oranda ama ters yönde etkilenmesidir. Ancak, şans oyunlarının sosyal etkilerinin tespit

edilmesine yönelik niceliklerin yeterli sayıda olmamasından dolayı kanun yapıcılar ve uygulayıcılar kararlarını ekonomik yönde almaktadırlar.

Geçmişte, topluluklar şans oyunlarını ya tamamen dışlamışlar ya da kabul etmişlerdir. Bu yaklaşımı sergilerken de suça dönük faaliyetleri ve ahlaki değerleri göz önüne almışlardır. Şans oyunlarından elde edilen gelirin, bireylerin çalışkanlığı, eğitimleri ve kararlılıklarını kötü etkileyeceği düşünülmektedir. Günümüzde ise bu husus ikilemlerle karşımıza çıkmaktadır. Hükümetler, vatandaşlarına refah düzeyinin daha iyi seviyelere gelmesi için çok çalışmalarını salık verirken diğer taraftan da şans oyunlarına yönelik reklamlarda kolay yoldan zenginliğe ulaşma mesajlarına izin vermektedirler.

Sosyal etkilerin tespitinde yardımcı olacak güvenilir araştırmaların yeterli sayıda gerçekleştirilememiş olması elle tutulur bilgilerin elde edilememesine neden olmaktadır. Ancak, şu da bilinen bir gerçektir ki ülkemizde bireyler mutfak bütçesi için ayırdığı parayla şans oyunu oynamaktadır. Oysa ki, bu sektörde kullanılacak olan paranın tamamıyla eğlence için ayrılmış bütçeden karşılanması gerekmektedir. Bu yaklaşımlar ne yazık ki toplumumuzun temelini oluşturan ahlaki değerlerin zarar görmesine sebebiyet vermektedir. Sonuç olarak karşımıza, riskli ve bağımlı oyun oynama ile ilgili sosyal maliyetler çıkmaktadır.

6. RİSK ALTINDA VE SORUNLU OYUN OYNAMA

Risk altında ve sorunlu oyun oynama, birbirini takip eden iki aşamadır. Şans oyunu oynayanlardan, bu faaliyeti eğlence olarak görmenin yanında kontrollü fakat belli bir sıklığın üzerinde oynayanlar risk altındaki grubu oluşturmaktadır. Kişisel, ailevi ve çevresel unsurlara zarar veren davranışlar gösteren (Lesieur & Rosenthal, 1991) ve sürekli veya aralıklı kontrol kayıpları, aralıksız oyun oynama ve para kazanmayı düşünme gibi davranış bozuklukları ve bu davranış şeklinin devamlılığı (Rosenthal, 1992) sorunlu oyun oynamanın tanımını olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bir bireyin bağımlılığının olduğundan bahsetmek için aşağıda verilen on kriterden en az beşinin sağlanmış olması gerekmektedir (APA, 1994):

- a) Sürekli oyun oynamayı düşünmek
- b) Heyecanı artırmak için daha yüksek miktarlarda oynamak
- c) Oyun oynamayı azaltınca sinirli davranmak
- d) Oyun oynamayı kaçış olarak görmek
- e) Maddi kayıpları kapatmak için oynamak
- f) Oyun oynadığını gizlemek
- g) Oyun oynamak için yasadışı yollardan mali kaynak sağlamaya çalışmak
- h) Yakın çevreyle ilişkileri koparmak
- i) Maddi yardıma muhtaç olmak
- j) Oyun oynama arzusunu kontrol altına almak veya ortadan kaldırmak hususunda başarısız olmak

Ayrıca, sorunlu oyun oynayanların; depresyon, mide krampları, unutkanlık, yüksek tansiyon ve migren gibi strese bağlı duygusal ve fiziksel bozuklukları bulunmaktadır (Lorenz & Yaffe, 1988).

Bugün; ülkemizde ve dünyada birçok aile bu sorunla iç içe yaşamaktadır. Diğer bağımlılık yaratan psikolojik bozukluklarda olduğu gibi, riskli veya bağımlı oyun oynama sorunu olanlar; kendilerine, ailelerine, işlerine ve hatta toplumlarına karşı yıkıcı tavırlar içine girmektedirler. Bu tavırlara depresyon, kötü davranışlar, boşanma, sokakta yaşama ve intihar gibi örnekler vermek mümkündür. Söz konusu tavırların gelecekte toplumlar içinde ortaya çıkaracağı sorunların tespiti şu an için mümkün değildir (Lesieur, 1992; NGISC, 1999).

7. YETİŞKİNLERDE SORUNLU OYUN OYNAMA

Birçok insan; yasal veya yasadışı oyunlara iştirakten dolayı risk altında veya sorunlu oyun oynama seviyesindedir. Amerika Birleşik Devletleri örnek alındığında, Ulusal Araştırma Merkezi (NRC) tarafından yapılan bir araştırmaya göre (MIPH, 2006) 1.8 milyon, Ulusal Düşünce Araştırma Merkezine (NORC) göre (FOSI, 2006b) ise 2.5 milyon yetişkinin şans oyunlarına yönelik bağımlılıkları bulunmaktadır. Bunun dışında, yaklaşık 3 milyon kişi de bağımlılık aşamasında olup 15 milyon kişinin de bağımlılık riski altında olduğu tahmin edilmektedir (PG, 2006).

7.1. Örnek 1 - Belçika

Belçika Ulusal Piyangosu şans oyunlarına katılan kişilerin genel karakterlerini belirlemek ve sorunsuz, riskli veya bağımlı sınıflandırmasına göre tespitlerde bulunmak amacıyla 860 şans oyunları katılımcısı üzerinde bir araştırma yapmıştır (Hotyat, 2005). Her bir kişi ile yüz yüze ve bir saati aşan bir süreçte gerçekleştirilen bu araştırmanın sonucunda katılımcıların % 44'ünün şans oyunları oynamakla ilgili bir sorunları olmadığı ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte, katılımcıların % 42'sinin riskli, % 14'ünün ise bağımlı durumda oldukları tespit edilmiştir. Sorunsuz olarak adlandırılan gruptaki kişilerin gelirlerinin sadece % 5'ini şans oyunlarına ayırırken bu oran riskli gruptaki kişilerde % 12, bağımlı olanlarda ise % 42 gibi yüksek bir orana çıkmaktadır. Yine bu araştırma sonucunda bağımlı katılımcıların sosyo-ekonomik özellikleri

- a) erkek,
- b) 26-45 yaşları arasında,
- c) bekar,
- d) işsiz,
- e) genç yaşlarından beri şans oyunları oynayan,

- f) şans oyunlarına çok fazla harcama yapan,
- g) trafik cezaları, hırsızlık gibi riskli davranışları bulunan,
- h) ailelerinde de bu tür sorunlar olan,
- i) aileleri boşanmış

olarak belirlenmiştir. Bağımlı katılımcıların sorunsuz katılımcılara oranla daha fazla sıkıntıları olduğu görülmüş ve bu sıkıntılar başlıca

- a) fizikosomatik sorunlar,
- b) aşırı gerginlik,
- c) bunalım,
- d) uyku sorunu,
- e) intihar eğilimi (% 15'i hali hazırda intihar teşebbüsünde bulunmuş)

olarak sıralanmıştır. Şans oyunları oynayanların tütün ve alkollü içecek tüketimi ile de yakından ilgili oldukları görülmüştür. Bağımlı katılımcılardan % 20'sinin aşırı alkol tükettiği, % 71,6'sının ise hergün düzenli olarak sigara içtikleri ortaya çıkmıştır. Sorunlu katılımcılar ile ilgili olarak elde edilen diğer olumsuz sonuçlar ise aşağıda sıralanmıştır:

- a) Para temin etmek için yasadışı davranışlarda bulunmak (% 8,4)
- b) Adli kurumlarla sorunlar yaşamak (% 6,3)
- c) Tıbbi yardım kabul etmemek (% 10)
- d) Şans oyunlarına bağlı nedenlerle işverenle sorunlar yaşamak (% 26,3)
- e) Şans oyunlarına bağlı nedenlerle işini kaybetmek (% 7,4)
- f) Bankalarla sorunlar yaşamak (% 15)

- g) Aşırı miktarda borca sahip olmak (% 22)
- h) Maaşı haczedilmek (% 11)
- i) İlişkilerinde sorunlar yaşamak (% 54,7)
- j) Eşinden ayrılmak (% 26,3)

Bunca sıkıntıları olmasına rağmen, sorunlu katılımcıların sadece % 30'u yardım almayı düşünürken % 35'i bu yardımı nereden alacaklarını bilmediklerini ifade etmişlerdir.

7.2. Örnek 2 - İsveç

İsveç Piyangosu (Svenska Spels) tarafından her yıl yapılan bir başka araştırmada ise onyediy sayfalık bir anket altıbin kişiye ulaştırılmış ve dörtbin kişinin katılımı sağlanmıştır (Johansson, 2005). Anketlere cevap verenlerin en doğru şekilde sınıflandırılabilmesi için SOGS ve DSM IV'den alınan aşağıdaki durumlarla ilgili olarak katılımcıların yorumları sorulmuştur:

- a) Karşılayabileceğimden daha çok parayı şans oyunlarına yatırıyorum.
- b) Oyun oynamak için borç para alıyorum.
- c) İşyerinde veya okulda oyun oynamakla ilgili olarak zaman harcıyorum.
- d) Oyun oynamak bende sorunlar meydana getiriyor.
- e) Şans oyunlarına katılmam aile hayatımı olumsuz yönde etkiliyor.
- f) Kaybettiklerimi geri kazanabilmek için daha yüksek miktarlarda oynuyorum.

Verilen yorumlarda bu durumlardan ikisine kısmen veya tamamen katılanlar riskli, daha fazlasına katılanlar ise bağımlı katılımcı olarak tanımlanmıştır.

Verilerin deęerlendirilmesi sonucu riskli ve baęımlı katılımcıların oranı % 1,7 olarak tespit edilmiştir. Her ne kadar bu oran düşük gibi görölmekte olsa da geçmiş yıllara göre yaklaşık % 30'luk bir artış gözlenmiştir. Bu artışın nedeni olarak da internet üzerinden erişimin tercih edilmesindeki deęişim görölmektedir. Yapılan bu araştırmada sorunlu ve patolojik katılımcıların genel özellikleri

- a) erkek,
- b) 18-30 yaşları arasında,
- c) bekar,
- d) İsveç kökenli olmayan ailelerden gelenler,
- e) internet üzerinden oynayanlar,
- f) asıl olarak heyecan ve rekabet amaçlı oynayanlar

şeklinde sıralanmıştır. Oyunlar bazında yapılan deęerlendirme sonucunda sayısal oyunlar ve hemen kazan kartları oynayanlar arasında çok az miktarda riskli veya baęımlı katılımcının olduęu, bahis, video piyango terminaleri (VLT) ve bingo oyun türleri ile internet üzerinden katılımın ise belirgin bir şekilde etkin olduęu belirlenmiştir. Riskli veya baęımlı katılımcıların VLT'lerden oynayanlar içinde % 8'lik bir orana sahip oldukları ve bu oranın internet aracılığıyla oynayanlar arasında ise % 15'in üzerine çıktığı görölmüştür.

8. GENÇLERDE SORUNLU OYUN OYNAMA

Yetişkinler arasında yapılan araştırmaların benzeri ortaöğretim ve lise çaęındaki gençlere de uygulanmaktadır. Bu araştırmalar sonucunda ortaya çıkan bulgular gençler arasında sorunlu oyun oynama oranının yetişkinlere oranla iki ile dört kat daha yüksek olduęu yönündedir (Shaffer & Hall, 1996; Gupta & Derevensky, 1998b). Bu nedenle, gençler arasında sorunlu oyun oynamaya ilişkin

çalıřmalara daha detaylı yer verilmiř, katılımı etkileyen faktörler üzerinde özellikle durulmuřtur.

Arařtırmacılar, her ne kadar arařtırmalarda farklılıklar ortaya çıkıyor olsa da, cinsiyetin oyunlara katılımı belirleyici bir faktör olduđu üzerinde hemfikirdirler (Rossen, 2001). Hem oynama sıklığı hem de harcama tutarı bakımından erkeklerin kızlara oranla daha çok katılım gösterdiği ve daha fazla sorunla karřılařtığı arařtırmalarla ortaya konmuřtur (Griffiths, 1991; Winters, 1993; Carlson & Moore, 1998; Volberg, 1999)

Yař faktörü incelendiğinde ise, yaşı daha büyük olanların řans oyunlarına katılımlarının daha fazla olduđu belirlenmiřtir (Carlson & Moore, 1998; Volberg & Moore, 1999). Öte yandan, sorunlu oyun oynamanın oluřmasında oyunlara erken yařta bařlamanın önemli bir faktör olduđu da anlařılmıřtır (Fisher, 1993a, Wallisch, 1993, 1996).

Ele alınan bir diđer faktörde gençlerin sahip oldukları gelire göre řans oyunlarına gösterdikleri katılım derecesidir. Bu noktada, birbirine zıt iki çalıřma bulunmaktadır. Bunlardan ilki gençlerin kazançlarına göre daha çok oyun oynadıkları (Wiebe, 1999), diđeri ise kazanılan para miktarıyla řans oyunlarına katılım arasında anlamlı bir iliřki olmadığı (Winters vd, 1993a) yönündedir.

Gençlerin řans oyunlarını daha çok bařkalarıyla birlikte oynamak istedikleri (Fisher, 1993a; Gupta & Derevensky, 1998a) belirlenmiřtir. Kızlar, erkeklere oranla belirgin bir řekilde aileleriyle birlikte oyun oynamaktadırlar (Govoni vd, 1996). Ancak, aileyle birlikte oyun oynama oranı yař büyüdükçe azalmakta ve yerini arkadaşlarla veya tek bařına oynamaya bırakmaktadır (Gupta & Derevensky, 1998a). Sorunlu oyun oynayanlar, daha çok arkadaşlarıyla veya tek bařlarına oynamayı tercih etmektedirler (Fisher, 1998).

Ailelerin řans oyunlarına göstermiř olduđu katılım derecesi, gençlerin bu yöndeki davranıřlarını doğrudan etkilemektedir (Carlson & Moore, 1998; Wiebe, 1999). Ailelerinde sorunlu oyun oynayan kiřiler olan gençlerin de benzer sıkıntılar yařadığı görülmüřtür (Fisher, 1993a; Griffiths, 2000). Hatta, sorunlu

oyun oynama seviyesine gelmiş gençler, diğer gençlere oranla üç kat daha fazla ailelerinde aşırı oyun oynayanların olduğunu ifade etmişlerdir (Fisher, 1999).

Dünya genelinde, gençlerin şans oyunlarına katılabilme yaş sınır on sekizdir. Ancak yapılan araştırmalar ilginç bulgular ortaya koymaktadır. İngiltere'deki gençlerin % 7'sinin içinde bulundukları hafta içinde kendi başlarına veya yanındaki arkadaşıyla şans oyunu bileti aldıkları tespit edilmiştir (Ashworth & Doyle, 2000). Yaptırımları ve denetimleri çok sıkı olan İngiltere'de böyle yüksek bir oranın ortaya çıkması şaşırtıcıdır. Benzer bir sonucun ortaya çıktığı Amerika'daki başka bir çalışmada ise, on sekiz yaşından küçük gençlerin % 35'inin son bir yıl içinde şans oyunlarına katıldıkları belirlenmiştir (Carlson & Moore, 1998). Elimizde herhangi bir veri olmamasına rağmen, ülkemizde yapılacak bir araştırma sonucunda, daha düşük bir oranın çıkacağı düşünülmemektedir.

9. SORUNLU OYUN OYNAMA ÖNCESİNDE VE SONRASINDA YAPILMASI GEREKENLER

Gençlerin şans oyunlarına katılımından doğan sorunlarını ortadan kaldırmak veya bu sorunların etkilerini en aza indirebilmek için çeşitli modeller geliştirilmiştir. Kanadalı araştırmacılar tarafından geliştirilen bir modelde (Messerlian ve Derevensky, 2004); sorunsuz, riskli ve bağımlı olmak üzere üç grup oluşturulmuştur. Her üç grup içinde taktikler ve önlemler belirlenmiştir.

Sorunsuz grup üzerinde uygulanacak taktik; tıbbi açıdan eğitim, politika tespiti, toplumsal gelişim ve medya yardımı olarak belirlenmiştir. Bu grup için alınacak birincil önlem aşamasında;

- a) gençlerin ve ailelerin riskler konusunda bilgilerinin artırılması ve dikkatlerinin çekilmesi,
- b) toplumsal kabul edilebilirlik kurallarının gözden geçirilmesi,

- c) şans oyunları oynama yaşının daha yukarılara çekilmesi,
- d) erişim imkânlarının kısıtlanması,
- e) gençlerin sorunları çözme, sorunlarla yaşama ve hayat becerilerini artırma

amaçlanmıştır.

Risk altındaki ikinci grup için ise profesyonel eğitim, örgütsel gelişim, daha detaylı araştırmalar ve etkilerin azaltılması yönünde taktikler belirlenmiştir. İkincil koruma seviyesinde de;

- a) tespitin ve müdahalenin en erken biçimde yapılması,
- b) sorunun ilerlemesinin engellenmesi,
- c) yan etkileri azaltacak çeşitli politikaların belirlenmesi,
- d) gençlerin sorunları çözme, sorunlarla yaşama ve hayat becerilerini artırma,
- e) sorunsuz ikame faaliyetlerin geliştirilmesi,

öngörülmüştür.

Şans oyunlarını bağımlılık haline getiren veya getirmekte olan sorunlu gruba yönelik olarak örgütsel gelişim, tedavi programları, danışma hizmetleri ve kaynak geliştirme yönünde stratejiler ortaya sunulmuştur. Bu grup için üçüncül koruma seviyesi tedbirleri alınmaktadır. Söz konusu tedbirler;

- a) bireylere, aileye ve topluma yönelik zararı en aza indirmek,
- b) tedavi, hizmet ve destek birimlerinin sayısını artırmak ve erişimi kolaylaştırmak,
- c) gençlerin sorunları çözme, sorunlarla yaşama ve esnek yaklaşım becerilerini artırmak,

d) sorunsuz ikame faaliyetleri geliřtirmek

hususlarını içermektedir.

10. GENÇLER ARASINDA SORUNLU OYUNCULUĐU TAYİN YÖNTEMLERİ

Son yıllarda, řans oyunlarına yönelik araştırma ve tedavilerde belirgin bir gelişme yaşanırken, aynı dönem zarfında riskli ve bağımlı oyun oynanmasıyla ilgili seviye tespit etme araçları da ortaya çıkmıştır. Gençler arasındaki sorunlara karşı büyüyerek artan bilinç nedeniyle; sorunlu oyun oynamaya doğrudan yönelik tespit ve teşhis amaçlı araçların geliştirilmesi için özel bir çaba sarfedilmektedir. Bu araçlarla ilgili bilgiler takip eden paragraflarda açıklanmıştır.

10.1. SOGS-RA

SOGS (*South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents*) (Lesieur ve Blume, 1987) yöntemi yeniden ele alınarak, gençler arasındaki oyun oynama sorunlarını tespite yönelik olarak SOGS-RA (Winters vd, 1993) geliştirilmiştir. 16 sorudan oluşan ve içlerinden dört tanesi değerlendirmeye alınmayan bu test ile son bir yıl içinde oyun oynama davranışı ve sorunları ile ilgili tespitler yapılmaktadır. SOGS'da sorulan sorular yaşa yönelik olarak tekrar düzenlenmiş ve yeni değerlendirme katsayıları belirlenmiştir. Özellikle de, para ağırlıklı yaklaşımın aksine oyun oynama sıklığı üzerinde durulmuştur.

10.2. GA20

Yetişkinlerdeki patolojik oyun oynamanın tespitiyle ilgili olarak sıkça kullanılan GA20 (*Gamblers Anonymous Twenty Questions*) yönteminden (Ursua ve Uribealrrea, 1998) gençlerdeki benzer sorunların ortaya çıkarılması içinde faydalanılmaktadır. Bu yöntem; bireylerin kendilerini test ederek yardıma ihtiyaçları olup olmadığını tespit etmeleri için tasarlanmıştır. Test içinde bağımlı oyun oynayanların genel özellikleri olan özel durum ve davranışları belirleyen yirmi soru bulunmaktadır. Sorular; aşırı oynamaya yönelik bedensel ve zihinsel

sorunlar ile sürekli oynamadan kaynaklanan mali unsurların ve davranış sorunlarına bağlı sosyal unsurların karşılaştırılması üzerine oluşturulmuştur. Bu sorulardan yedi tanesine olumlu cevap verenlerin bağımlı oyun oynama sorunuyla karşı karşıya oldukları sonucu çıkmaktadır.

10.3. DSM-IV-J

DSM-III kriterlerinin (APA, 1980) yeniden düzenlenmiş hali olan DSM-IV-J (*Diagnostic Statistical Manual-IV Adapted for Juveniles*) (Fisher, 1992); çocuklar ve gençler için geliştirilmiştir. Bu yöntem; evet ve hayır cevaplarının verildiği oniki sorudan oluşmaktadır. DSM-IV-J; belli başlı uyarlamalarla, yetişkinler için hazırlanan yönteme çok yakın bir şekilde tasarlanmıştır. İlk uyarlama paranın nereden elde edildiği üzerine olmuş ve mali kaynağın öğlen yemekleri ile ulaşımdan kesilerek sağlanabileceği şeklinde bir değişiklik yapılmıştır. İşlenen suçlarla ilgili olarak da, yetişkinlerdeki dolandırıcılık, sahtekarlık ve hırsızlık gibi unsurlar yerine evden veya aileden aşırma ve çalma gibi öğeler uyarlanmıştır. Bu yöntem; bağımlı oyun oynamaya yönelik

- a) alışkanlık ve takıntılılık
- b) tolerans
- c) içine kapanma ve kontrol kaybı
- d) kaçış
- e) fırsat kollama
- f) yalan dolan
- g) yasadışı hareketler
- h) aile ve iş hayatında bozulmalar
- i) maddi çöküntü

olmak üzere dokuz boyutu kapsamaktadır. Oniki soru içinde dört tanesine olumlu yanıt verenler, muhtemel bağımlı oyuncu olarak değerlendirilmektedir.

10.4. MAGS

MAGS (*Massachusetts Adolescent Gambling Screen*) (Shaffer vd, 1994) yöntemi, gençler arasındaki riskli ve bağımlı oyun oynama sorunun oluşumunu belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu yöntem; bağımlı olan ve olmayan oyun oynama ile ilgili belirtileri ortaya koyan önemli bir tespit aracı olarak tanımlanmaktadır. MAGS; içinde DSM-IV kriterlerinin de bulunduğu 26 sorudan oluşan bir ankettir. Bu anket ile aşırı oyun oynama sorunları olan gençlerde ortaya çıkan biyolojik, psikolojik ve sosyal sorunlar ölçülebilmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ALAN ÇALIŞMASI

1. GİRİŞ

Şans oyunu oynama alışkanlığı ve sorunlu oyun oynama ile ilgili etkin unsurları belirlemek amacıyla anket çalışması, genç çocukları olan ailelerin şans oyunlarına yaklaşımlarının tespit edilmesi maksadıyla da ailelerle derinlemesine mülakat yapılmıştır.

35 sorudan oluşan anket çalışması (Ek 1), Hacettepe Üniversitesi İdari ve İktisadi Bilimler Fakültesi İşletme Bölümünde yaz okulu döneminde açılan bir derse katılan 106 öğrenciye uygulanmıştır. Bu anket uluslararası çalışmalarda kullanılmış sorulardan derlenmiştir (Carlson ve Moore, 1998; NRC, 1999; Gupta ve Derevensky, 2001; Wiebe vd, 2003). Bu anket çalışmasının, sorunlu oyun oynamayla ilgili bir öngörü oluşturması planlanmış ve ileride yapılacak çalışmalara öncü olması hedeflenmiştir. Ayrıca, risk altındaki ve bağımlılık seviyesindeki gençlerin örnek küme içinde hangi yüzdeye sahip olduklarının tespiti de amaçlanmıştır. Anket çalışmasında asıl hedef soruları aşağıda sıralanmıştır:

- a) Öğrencilerin yüzde kaç şans oyunu oynuyor?
- b) Öğrenciler hangi tür şans oyunları oynuyor?
- c) İlk olarak kaç yaşında oynamaya başlıyorlar?
- d) Sorunlu oyun oynamayla ilgili etkin faktörler neler?
- e) Şans oyununda yaşanan sorunlarla madde kullanımı arasında bir ilişki var mı?
- f) Sorunlu şans oyunu oynamada ailelerin etkisi var mı?

- g) Şans oyunu oynayanlar, bu oyunlarla ilgili reklamları oynamayanlara oranla daha mı çok dikkat ediyorlar?

Ailelerin, şans oyunlarına yaklaşımlarının tespit edilmesi ve gençlerin şans oyunlarına katılımdan dolayı ortaya çıkan sorunlarda etkilerinin amacıyla genç çocukları olan on iki yetişkin ile karşılıklı görüşülerek hem şans oyunlarına yönelik düşünceleri alınmış hem de çocukları ile ilgili yaklaşımları tespit edilmiştir. Sorulara (Ek 2) verilen cevaplar raporlama çizelgesinde (Ek 3) bir araya getirilmiştir.

2. ANKET ÇALIŞMASI

İlk olarak ankete verilen cevapların güvenilirliğini tespit etmek amacıyla Cronbach's Alfa değeri SPSS 11.5 sürümü ile hesaplanmış ve 0,7990 olarak bulunmuştur. Literatürde, 0,70 alfa değerinin kabul edilebilir bir güvenilirlik katsayısı (Nunnaly, 1978) olduğu ifade edildiğinden, bulunan değer, sonuçların güvenilirlik düzeyinde olduğunu göstermektedir.

Anket çalışmasından elde edilen sonuçlar; cinsiyet ve yaş aralıkları olarak iki farklı grupta değerlendirilmiştir. Grupların kendi içlerinde verdikleri cevapların istatistiki olarak anlamlılığı % 95 güven aralığında ki-kare testiyle tespit edilmiş ve ilgili sonucun altına altbilgi olarak girilmiştir.

Sorunlu oyun oynamayla ilgili olarak ise SOGS-RA metodu kullanılmış ve sonuçlar dört seviye (Shaffer ve Hall, 1996) halinde belirlenmiştir. Bu dört seviye Tablo 2'de açıklanmıştır:

Tablo 2 – Şans Oyunlarına Katılıma Bağlı Sınıflandırma (Shaffer ve Hall, 1996)

Şans Oyunu Oynama Seviyesi	Tanım	Olası Eğitim, Koruma ve Tedavi Önlemleri
Seviye 0: Şans Oyunu Oynamayan	Hiç şans oyunu oynamamış katılımcılar	- Eğitimle bilgilendirme - Birincil koruma
Seviye 1: Sorunsuz Oyun Oynayan	Şans oyunlarını eğlence amaçlı oynayan ve herhangi bir soruna yönelik bir belirtiyi karşılamamış katılımcılar	- İkincil koruma
Seviye 2: Geçiş Noktasında Bulunan	Sorunlu oyun oynamaya yönelik belirtiler gösteren ve daha ciddi sorunlar yaşaması olası katılımcılar	- Üçüncül koruma - İlerlemeyi durmak amaçlı erken tedavi - Tedaviyi kolaylaştıracak ve kalıcı kılacak önlemler
Seviye 3: Şans Oyunlarına Bağlı Davranış Bozukluğu Olan	Psikolojik ve sosyolojik olarak şans oyunları oynamaktan dolayı zarar görmüş katılımcılar	- Zararı azaltmaya yönelik üçüncül koruma - Tedavi
Seviye 4: Bağımlı Halde Olup Tedavi Altına Alınmak İsteyen	Seviye 3 koşullarında olan ve buna ilaveten tedavi olmak isteyen katılımcılar	- Tedavi

Seviyelerin tespiti yapılırken geniş ve dar kapsamlı sınıflandırma olmak üzere iki farklı yöntem izlenmiştir. Bu yöntemlere ilişkin değerlendirme kriterleri Tablo 3'de sunulmuştur.

Tablo 3 – SOGS-RA Metodu Kullanılarak İki Farklı Sınıflandırma

Seviye	Geniş Kapsamlı		Dar Kapsamlı
	Skor	Oynama Sıklığı	Skor
Seviye 0	0	-	0
Seviye 1	0	en çok haftada bir veya	≤ 1
	≤ 1	en çok ayda bir	
Seviye 2	$1 \leq$	haftada bir veya	2-3
	$2 \leq$	en çok ayda bir	
Seviye 3	$2 \leq$	haftada bir veya	$4 \leq$
	-	günlük	

Dar kapsamlı sınıflandırmada, sadece SOGS-RA yönteminden elde edilen skorlara göre değerlendirme yapılırken, geniş kapsamlı sınıflandırmada bu skorlara ilaveten oyun oynama sıklığı da dikkate alınmıştır.

2.1. Katılımcıların Genel Özellikleri

Anket çalışmasına 35'i kız, 71'i erkek öğrenci olmak üzere 106 kişi katılmıştır. Katılımcılar 19-20 (14 kişi), 21-22 (47 kişi), 23-24 (34 kişi) ve 25-26 (11 kişi) olmak üzere dört yaş grubunda toplanmışlardır. Gençlerin; % 49'u ailesiyle, % 6'sı annesiyle ve % 34'ü kendi başına yaşamaktadır. Boş zamanları yalnızca arkadaşlarıyla geçirenlerin oranı yaklaşık % 55 iken, bu zamanları aileyle geçirmeyi önemli görenlerin oranı % 90'ın üzerindedir. Gençlerin yaklaşık % 70'i, 19-20 yaş grubundakilerin ise % 85'i son bir yıl içinde herhangi bir işte çalışmazken 25-26 yaş grubundakilerin yarısı çalışmıştır. Öte yandan, katılımcıların % 70'i harçlık veya öğrenim kredisi alırken, bu oran 21-22 yaş grubunda % 87 olup en yaşlı grupta % 28'dir.

2.2. Şans Oyunlarına Katılım

2.2.1. Cinsiyet ve Yaş Grubu

Quebec, Kanada'da yapılan araştırmada gençlerin % 77'si son bir yıl içinde ve % 87'si ise hayatlarında en az bir kez bu oyunlara katıldıklarını belirtmişlerdir (Ladouceur vd, 1999). Yapılan birçok araştırmada da elde edilen bulgulara göre hayatı boyunca en az bir kere şans oyunu oynamış olma oranı % 64 ile % 96, son bir yıl içinde oynamış olma oranı ise % 49 ile % 89 arasında değişmektedir (Volberg vd, 1999). Bu araştırmada ise şans oyunu oynamış olanların oranı % 92, son bir yılda oynamış olanların oranı ise % 85 bulunmuş olup bu oranlar diğer bulgularla örtüşmektedir (Tablo 4).

Tablo 4 – Cinsiyete ve Yaşa Göre Şans Oyunlarına Katılım (yüzde)

Grup	Şans Oyunu Oynamış	Son On İki Ay İçinde Şans Oyunu Oynamış
Toplam (106)	91,51	84,91
Cinsiyet ³		
Kız (35)	94,29	94,29
Erkek (71)	90,14	80,28
Yaş ⁴		
19-20 (14)	78,57	78,57
21-22 (47)	93,62	87,23
23-24 (34)	94,12	88,24
25-26 (11)	90,91	72,73

Öte yandan, kızların şans oyunlarına katılım yüzdelerinin erkeklere oranla daha yüksek olduğu görülmüştür. Ancak, diğer araştırmalar erkeklerin kızlara oranla daha çok şans oyunlarına katıldıklarını göstermektedir (Adebayo, 1998; Kang & Hsu, 2001; Engwall, 2002).

³ Şans oyunu oynamış: ki-kare=0,52, df=1, $p > 0,05$; Son bir yılda oynamış: ki-kare=3,59, df=1, $p > 0,05$

⁴ Şans oyunu oynamış: ki-kare=3,59, df=3, $p > 0,05$; Son bir yılda oynamış: ki-kare=2,20, df=3, $p > 0,05$

Bunların dışında, 21-24 yaşlar arasındaki gençlerden sadece % 6,5'inin hayatlarında hiç şans oyunu oynamadıkları tespit edilmiştir.

2.2.2. Başlangıç Yaşı

Katılımcılardan ilk kez kaç yaşında şans oyunu oynadıkları sorulduğunda alınan cevaplar 5 ile 20 arasında olmuştur (Tablo 5). Özellikle 12 yaş ve altındaki grubun ilk şans oyunları ile tanışmaları, aileleriyle birlikte aldıkları Milli Piyango veya Hemen Kazan Biletiyle olduğu düşünülmektedir. Buna rağmen hem kızların hem de erkeklerin yaklaşık % 70'i şans oyunu oynamaya 13 yaşından sonra başlamıştır. Yaş grupları dikkatlice incelendiğinde hem 23-24 hem de 25-26 yaş gruplarının % 50 ve yukarısı 17 yaşından sonra şans oyunu oynamıştır. Bu oran daha genç gruplarda % 30'un altındadır.

Tablo 5 – Şans Oyunlarına Başlangıç Yaşı (yüzde)

Grup	5-8	9-12	13-16	17-20
Toplam (106)	9,09	20,45	30,68	39,77
Cinsiyet ⁵				
Kız (30)	3,33	20,00	33,33	43,33
Erkek (58)	12,07	20,69	29,31	37,93
Yaş ⁶				
19-20 (10)	10,00	50,00	10,00	30,00
21-22 (39)	10,26	25,64	38,46	25,64
23-24 (29)	6,90	10,34	24,14	58,62
25-26 (10)	10,00	0,00	40,00	50,00

Yapılan araştırmalar ise, gençler arasında şans oyunları oynamaya başlama yaşının 11-13 arasında değiştiğini göstermektedir (Jacobs, 2000).

⁵ Ki-kare=1,91, df=3, p > 0,05

⁶ Ki-kare=16,41, df=9, p > 0,05

2.2.3. Katılım Nedeni

Katılımcılara şans oyunlarına katılmalarındaki asıl nedenin ne olduğu sorulduğunda öne çıkan başlıca iki husus eğlenmek ve para kazanmak olmuştur (Tablo 6). Kız öğrencilerin şans oyunları oynamalarındaki ilk üç neden para kazanmak, eğlenmek ve heyecan hissetmek iken, erkek öğrenciler arasında eğlenmek ilk sırayı alırken para kazanmak ve merak etmek daha sonralarda yer almıştır. Yaş grupları incelendiğinde ise hem 19-20 hem de 21-22 yaşındakiler eğlenmeyi ve para kazanmayı aynı oranda belirtirken, en genç grupta merak ilk sırayı almıştır. En yaşlı grup olan 25-26 yaşındaki her üç öğrenciden ikisi şans oyunu oynamalarının nedeni olarak merak etmek ve para kazanmak olduğunu ifade etmişlerdir.

Tablo 6 – Şans Oyunlarına Katılım Nedenleri (yüzde)

Grup	Sosyal Davranmak	Heyecan Hissetmek	Sorunlardan Uzaklaşmak	Merak Etmek	Eğlenmek	Para Kazanmak	Hayır İşlemek	Diğer
Toplam (97)	0,65	12,42	3,92	17,65	30,07	28,76	1,96	4,58
Cinsiyet ⁷								
Kız (33)	2,08	14,58	4,17	10,42	31,25	33,33	2,08	2,08
Erkek (64)	0,00	11,43	3,81	20,95	29,52	26,67	1,90	5,71
Yaş ⁸								
19-20 (11)	5,56	11,11	0,00	27,78	22,22	22,22	5,56	5,56
21-22 (44)	0,00	14,75	1,64	14,75	31,15	31,15	0,00	6,56
23-24 (32)	0,00	11,86	8,47	13,56	33,90	27,12	1,69	3,39
25-26 (10)	0,00	6,67	0,00	33,33	20,00	33,33	6,67	0,00

Katılımcılardan şans oyunlarının para kazanmak için uygun bir araç olup olmadığı sorulduğunda ise her üç gençten ikisi uygun olmadığını belirtmiştir (Tablo 7). Bu oranın hem kızlarda hem de erkeklerde yaklaşık olarak aynı olduğu görülmektedir. Yaş gruplarında ise, yaş arttıkça uygun olmadığı yaklaşımı da artmaktadır.

⁷ Ki-kare=6,03, df=7, p > 0,05

⁸ Ki-kare=24,68, df=21, p > 0,05

Tablo 7 – Şans Oyunlarının Para Kazanmak İçin Uygun Bir Araç Olması (yüzde)

Grup	Çok Uygun	Uygun	Uygun Değil
Toplam (106)	3,77	29,25	66,98
Cinsiyet⁹			
Kız (35)	0,00	34,29	65,71
Erkek (71)	5,63	26,76	67,61
Yaş¹⁰			
19-20 (14)	0,00	42,86	57,14
21-22 (47)	6,38	27,66	65,96
23-24 (34)	2,94	29,41	67,65
25-26 (11)	0,00	18,18	81,82

Literatürde, şans oyunları oynamanın başlıca nedenleri olarak eğlenmek, para kazanmak, sosyal davranmak, sorunlardan uzaklaşmak ve eğlenmek yer almaktadır (Griffiths, 1991). Klinik araştırmalar, şans oyunlarının gençler arasında oynanmasının asıl nedenlerinden birinin para olmadığı, paranın sadece bu oyunları oynayabilmek için gerekli bir araç olduğunu ortaya koymuştur (Gupta ve Derevensky, 1998b). Buna ilaveten, şans oyunlarına katılımın sıkıntılardan ve ruhsal sorunlardan kaçış mekanizması olduğu belirtilmiştir (Gupta ve Derevensky, 1999). Ne var ki, bu çalışmadan elde edilen bulgular, şans oyunları oynamanın asıl nedenlerinden biri olarak para kazanmayı ortaya koymaktadır. Buna rağmen, katılımcıların büyük çoğunluğu, şans oyunlarının para kazanmak için uygun bir araç olmadığını da belirtmişlerdir.

2.2.4. Şans Oyunu Türleri

Milli Piyango İdaresi, Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü ve Türkiye Jokey Kulübü tarafından düzenlenen şans oyunları ayrı ayrı incelenmiştir.

⁹ Ki-kare=2,44, df=2, p > 0,05

¹⁰ Ki-kare=3,82, df=6, p > 0,05

Milli Piyango İdaresinin en eski oyunu olan Milli Piyango Bileti ile en rağbet gören oyun Sayısal Loto'ya katılımın diğer oyunların çok üstünde olduğu bulunmuştur (Tablo 8). Ayrıca erkeklerin, Hemen Kazan oyunu hariç, diğer tüm oyunlarda kızlardan daha çok katılım gösterdikleri tespit edilmiştir. Yaş grupları incelendiğinde ise; 23-24 yaş grubundaki gençlerin % 91'den fazlasının Sayısal Loto, 25-26 yaş grubundakilerin ise sadece % 9'unun Hemen Kazan oynadığı görülmüştür. 21-22 yaş grubundaki gençlerin, sorulan beş oyundan üçüne en çok rağbet gösteren grup olduğu, 25-26 yaş grubunda olanların ise diğer gruplara oranla bu oyunlara daha az katıldıkları anlaşılmıştır.

Tablo 8 – MPI Tarafından Düzenlenen Şans Oyunlarına Katılım (yüzde)

Grup	Sayısal Loto	Şans Topu	On Numara	Hemen Kazan	Milli Piyango
Toplam (106)	83,02	31,13	25,47	40,57	74,53
Cinsiyet ¹¹					
Kız (35)	74,29	25,71	14,29	42,86	74,29
Erkek (71)	87,32	33,80	30,99	39,44	74,65
Yaş ¹²					
19-20 (14)	71,43	35,71	28,57	35,71	64,29
21-22 (47)	82,98	34,04	31,91	38,30	78,72
23-24 (34)	91,18	29,41	20,59	47,06	76,47
25-26 (11)	72,73	18,18	9,09	36,36	63,64

Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü tarafından düzenlenen oyunlar incelendiğinde (Tablo 9) İddaa oyuna katılımın % 50'ler seviyesinde kaldığı, Spor Toto'nun ise her beş kişiden yalnızca biri tarafından oynadığı belirlenmiştir. Kızların bu oyunlara ilgisinin az olduğu gözlemlenmiş olup, her üç erkekten ikisinin futbola dayalı bir müşterek bahis oyunu olan İddaa'yı oynadıkları tespit edilmiştir. Yaş

¹¹ Sayısal Loto: ki-kare=2,83, df=1, $p > 0,05$; Şans Topu: ki-kare=0,72, df=1, $p > 0,05$; On Numara: ki-kare=3,44, df=1, $p > 0,05$; Hemen Kazan: ki-kare=0,11, df=1, $p > 0,05$; Milli Piyango: ki-kare=0,00, df=1; $p > 0,05$

¹² Sayısal Loto: ki-kare=3,77, df=3, $p > 0,05$; Şans Topu: ki-kare=1,23, df=3, $p > 0,05$; On Numara: ki-kare=3,08, df=3, $p > 0,05$; Hemen Kazan: ki-kare=0,91, df=3, $p > 0,05$; Milli Piyango: ki-kare=1,96, df=3, $p > 0,05$

grupları değerlendirildiğinde ise İddaa oyununa katılımı en yüksek, Spor Toto oyununa katılımı en düşük olan grupların en genç ve en yaşlı gruplar oldukları anlaşılmıştır.

Tablo 9 – STTM Tarafından Düzenlenen Şans Oyunlarına Katılım (yüzde)

Grup	İddaa	Spor Toto
Toplam (106)	53,77	21,70
Cinsiyet ¹³		
Kız (35)	31,43	2,86
Erkek (71)	64,79	30,99
Yaş ¹⁴		
19-20 (14)	57,14	14,29
21-22 (47)	48,94	25,53
23-24 (34)	52,94	23,53
25-26 (11)	72,73	9,09

Hem cinsiyet hem de yaş grupları dikkate alındığında, gençlerin at yarışlarına ilgisinin çok düşük seviyede kaldığı ortaya çıkmıştır (Tablo 10).

Üç kamu kurumunun kendi içinde karşılaştırılması yapıldığında Sayısal Loto oyununun en çok oynanan oyun, At Yarışlarının ise en az ilgi çeken oyun olduğu görülmüştür.

¹³ İddaa: ki-kare=10,50, df=1, p < 0,05; Spor Toto: ki-kare=10,92, df=1; p < 0,05

¹⁴ İddaa: ki-kare=2.11, df=3, p > 0,05; Spor Toto: ki-kare=1,96, df=3, p > 0,05

Tablo 10 – TJK Tarafından Düzenlenen Şans Oyununa Katılım (yüzde)

Grup	At Yarışı
Toplam (106)	15,09
Cinsiyet¹⁵	
Kız (35)	2,86
Erkek (71)	21,13
Yaş¹⁶	
19-20 (14)	7,14
21-22 (47)	17,02
23-24 (34)	17,65
25-26 (11)	9,09

Yapılan araştırmalar, piyango oyunları olarak adlandırılan ve Milli Piyango İdaresi tarafından düzenlenmekte olan oyun türlerini içeren oyunların en çok rağbet gören oyunlar olduğunu ortaya koymakta olup (Volberg, 1999) elde edilen sonuçlarla paralellik göstermektedir. Ancak, bazı araştırmalar, hala en üst düzeyde olmasına rağmen, bu oyunlara ilginin azalma eğilimine girdiği bölgeler olduğuna (Volberg, 2001), diğer araştırmalar ise bu ilginin aynı seviyede kaldığına ve hatta arttığına işaret etmektedir (NBDHW, 2001).

Öte yandan, erkeklerin ve kızların hangi oyuna daha eğilimli olduğunu tespitte yönelik yapılan araştırmalar arasında zıtlıklar bulunmaktadır. Kimi araştırmalar, erkeklerin müşterek bahislere, kızların ise piyango oyunlarına ve at yarışlarına eğilimli olduğunu (Govoni vd, 1996; Stinchfield, 2000) göstermekte iken, benzeri araştırmalar kızlarla erkekler arasında oyun tercihi bakımından belirgin bir fark olmadığını ortaya koymaktadır (Browne & Brown, 1994; Govoni, 1996). Bu araştırmada ulaşılan sonuçlar ise erkeklerin hemen kazan türü oyunlar haricinde kızlardan daha fazla piyango oyunlarına eğilimli olduğunu, ancak bu farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığını göstermektedir. Çıkan sonuç,

¹⁵ At Yarışı: ki-kare=6,11 df=1, p < 0,05

¹⁶ At Yarışı: ki-kare=1,31 df=3, p > 0,05

İngiltere’de yapılan bir araştırma ile de örtüşmektedir (Creigh-Tyte & Lepper, 2004). Kızların at yarışlarına ilgi duymamaları ve erkeklerin spor oyunlarına kızlardan daha çok ilgi göstermeleri de literatürde sunulan çalışmalarla (Gullickson, 2001) uyumluluk göstermektedir. Spor oyunları ve at yarışlarında cinsiyet farkı anlamlı bir değişken oluştururken, yaş farkının istatistiki olarak bir açıklayıcılığı bulunmamaktadır.

2.2.5. Erişim

Şans oyunlarına erişimin en çok ne şekilde olduğu araştırıldığında bayilerin yaklaşık % 65 ile başı çektikleri görülmüştür. Şu an için hukukî bir düzenlemesi yapılmamış olan internet ortamından erişimin henüz % 10'lara ulaşmadığı belirlenmiştir (Tablo 11).

Tablo 11 – Şans Oyunlarına Erişim Kanalları (yüzde)

Grup	Oynamıyor	Bayi	İnternet	Diğer
Toplam (106)	20,87	64,35	9,57	5,22
Cinsiyet¹⁷				
Kız (35)	15,38	69,23	12,82	2,56
Erkek (71)	23,68	61,84	7,89	6,58
Yaş¹⁸				
19-20 (14)	17,65	58,82	17,65	5,88
21-22 (47)	20,00	74,00	6,00	0,00
23-24 (34)	18,92	59,46	13,51	8,11
25-26 (11)	36,36	45,45	0,00	18,18

Ne var ki internet üzerinden oyunlara erişim günden güne artmaktadır (Gullickson, 2001). Ayrıca, erişimin kolay olması nedeniyle bağımlılık yaratma

¹⁷ Ki-kare=2,52, df=3, p > 0,05

¹⁸ Ki-kare=13,23, df=9, p > 0,05

hususunda ilk sırayı alan video piyango makinelerinin (NBDHW, 2001) Türkiye’de henüz bilinmediğini belirtmek önem arz etmektedir.

2.2.6. Oyun Oynama Sıklığı

Gençler arasında şans oyunlarının hangi sıklıkta oynandığını tespiti yönelik yapılan değerlendirmede, her dört kızdan üçünün bu oyunlara katılımlarının seyrek olduğu, ancak erkeklerin yarısından fazlasının ayda en az bir kere oyun oynadıkları tespit edilmiştir (Tablo 12). Bununla birlikte, en sık (% 12,50) ve en seyrek (% 75) oyun oynama yüzdeleri en yaşlı grupta elde edilmiştir. 19-20 yaş grubunda ise oyun oynama sıklığı bakımından çok büyük farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 12 – Oyun Oynama Sıklığı (yüzde)

Grup	Her Gün	Haftada Bir	Ayda Bir	Seyrek
Toplam (90)	6,67	15,56	17,78	60,00
Cinsiyet ¹⁹				
Kız (33)	0,00	12,12	9,09	78,79
Erkek (57)	10,53	17,54	22,81	49,12
Yaş ²⁰				
19-20 (11)	9,09	27,27	27,27	36,36
21-22 (41)	4,88	12,20	19,51	63,41
23-24 (30)	6,67	16,67	16,67	60,00
25-26 (8)	12,50	12,50	0,00	75,00

Oyun oynama sıklığı ile ilgili oranlar yaş arttıkça daha çok dalgalanmalar içermektedir (Rossen, 2001). Özellikle 25-26 yaş grubuna dikkat edildiğinde benzer dalgalanma görülmektedir. Şans oyunlarına katılma sıklığının cinsiyet değişkenine bağıllığı anlamlı bulunmuştur.

¹⁹ Ki-kare=9,15, df=3, p < 0,05

²⁰ Ki-kare=5,52<, df=9, p > 0,05

2.2.7. Şans Oyunu Harcamaları

Şans oyunlarına yapılan harcamaları tespit etmek amacıyla, katılımcılara aylık ortalama gelirleri sorulmuştur. Kızların % 90'dan, erkeklerin ise % 80'den fazlasının 100 YTL'den daha yüksek bir gelire sahip olduğunu belirlenmiş olup aylık geliri 250 YTL'den fazla olanların oranı ise kızlarda % 61, erkekler de ise % 45 olmuştur. Harçlık veya öğrenim kredisi almada en yüksek orana sahip 21-22 yaş grubunun yaklaşık % 52'si 250 YTL'den az gelire sahipken diğer grupların % 55'ten fazlası bu tutarın üzerinde bir aylık kazanç elde etmektedir (Tablo 13).

Tablo 13 – Ortalama Aylık Kazanç (yüzde)

Grup	Sfır	1-50	51-75	76-100	101-150	151-250	">250	Bilmiyor
Toplam (102)	6,86	1,96	0,98	1,96	18,63	15,69	50,00	3,92
Cinsiyet ²¹								
Kız (33)	6,06	0,00	3,03	0,00	12,12	18,18	60,61	0,00
Erkek (69)	7,25	2,90	0,00	2,90	21,74	14,49	44,93	5,80
Yaş ²²								
19-20 (14)	0,00	0,00	0,00	0,00	8,33	33,33	58,33	0,00
21-22 (46)	0,00	4,35	0,00	2,17	30,43	15,22	41,30	6,52
23-24 (34)	18,18	0,00	3,03	0,00	12,12	9,09	54,55	3,03
25-26 (11)	9,09	0,00	0,00	9,09	0,00	18,18	63,64	0,00

Kanada'nın Ontario eyaletinde yapılan bir araştırma, yüksek gelir sahibi olanların şans oyunları oynamaya daha çok eğilimli olduğunu ortaya koymuştur (Wiebe, 2004). Amerika'nın Nevada eyaletinde yapılan başka bir araştırma da gelir seviyesi ile şans oyunlarına katılım arasında ilişki olduğunu (Volberg, 2002), ancak, riskli veya bağımlı oyun oynama ile belirgin bir korelasyon içinde olmadığını (Winters, 1993; Dickerson, 1993) göstermektedir. Diğer bir

²¹ Ki-kare=8,36, df=7, p > 0,05

²² Ki-kare=31,93, df=21, p > 0,05

çalışmada ise, daha ileri yaştaki gençlerin gelirlerinin daha yüksek olduğu ortaya konmuştur (Williams, 2006). Katılımcılardan elde edilen verilerde bu sonucu doğrulamaktadır.

Gençlere, şans oyunları için aylık ortalama ne harcadıkları sorulduğunda kızların yaklaşık % 88'i 5 YTL'den az harcadığını belirtirken, erkeklerin % 44'ü 5 YTL'den, yaklaşık % 13'ü ise 15 YTL'den fazla harcamaktadır (Tablo 11). Yaş grupları arasında karşılaştırma yapıldığında ise 21-22 yaşlarında olanların yalnızca % 4,35'i 15 YTL'den fazla harcama yaparken bu oran 19-20 yaş grubunda % 28,57'dir (Tablo 14).

Tablo 14 – Şans Oyunları İçin Harcanan Tutar (yüzde)

Grup	Sıfır	1-5	6-10	11-15	16-25	26-50	" +50	Bilmiyor
Toplam (105)	39,05	34,29	7,62	2,86	5,71	2,86	1,90	5,71
Cinsiyet ²³								
Kız (34)	41,18	47,06	0,00	0,00	5,88	0,00	0,00	5,88
Erkek (71)	38,03	28,17	11,27	4,23	5,63	4,23	2,82	5,63
Yaş ²⁴								
19-20 (12)	42,86	21,43	0,00	7,14	21,43	0,00	7,14	0,00
21-22 (46)	41,30	36,96	8,70	2,17	4,35	0,00	0,00	6,52
23-24 (33)	35,29	35,29	8,82	2,94	2,94	5,88	2,94	5,88
25-26 (11)	36,36	36,36	9,09	0,00	0,00	9,09	0,00	9,09

Bu veriler ışığında, en "fakir" grup olan 21-22 yaş grubu şans oyunları için en az harcamayı yaparken, geliri kızlardan az olan erkekler şans oyunlarına belirgin bir şekilde daha çok para ayırmaktadırlar.

Amerika'nın Texas eyaletinde yapılan araştırmada (Wallisch, 1993), gençlerin % 69'unun ayda \$ 4,2'dan (yaklaşık 6,3 YTL) daha az harcama yaptığını

²³ Ki-kare=10,17, df=7, p > 0,05

²⁴ Ki-kare=19,53, df=21, p > 0,05

belirlemiştir. Anketten elde edilen sonuç da yaklaşık % 73 olup bu orana yakın bir değerdir.

2.2.8. Ailelerin Şans Oyunlarına Katılımı

Gençlerden alınan cevaplara göre; her üç aileden birinde tek baba şans oyunu oynarken, ailelerin yaklaşık olarak yarısı şans oyunu oynamamaktadır (Tablo 15). Kız öğrenciler ele alındığında ise “tek baba” cevabının % 40’ın üzerinde olduğu görülmektedir. Hem kız hem de erkek öğrencilerin ailelerinde anne ve babanın birlikte oyunlara katılım oranı % 20’yi geçmemektedir. Yaş gruplarına göre sonuçlara bakıldığında; 19-20 yaşındakilerin ailelerinin % 70’i şans oyunlarına katılmamaktadır. Diğer gruplardaki dağılımlar ise hemen hemen birbirlerine yakındır.

Tablo 15 – Ailelerin Şans Oyunlarına Katılımı (yüzde)

Grup	Tek Anne	Tek Baba	Her İkisi	Hiçbiri
Toplam (96)	4,17	31,25	19,79	44,79
Cinsiyet²⁵				
Kız (31)	6,45	41,94	19,35	32,26
Erkek (65)	3,08	26,15	20,00	50,77
Yaş²⁶				
19-20 (13)	0,00	7,69	23,08	69,23
21-22 (43)	4,65	37,21	20,93	37,21
23-24 (29)	6,90	31,03	17,24	44,83
25-26 (11)	0,00	36,36	18,18	45,45

Amerika’da üç eyalette yapılan araştırmalarda, gençlere anne ve babalarının şans oyunlarına katılımı sorulduğunda Nevada Eyaleti’ndeki gençlerin % 43’ü, Washington Eyaletindekilerin % 47’si ve New York Eyaletindekilerin ise % 65’i

²⁵ Ki-kare=3,86, df=3, p > 0,05

²⁶ Ki-kare=6,93, df=9, p > 0,05

en az birinin bu oyunları oynadığını söylemiştir (Volberg, 2002). Katılımcılardan alınan cevaplar doğrultusunda bu oran yaklaşık % 55 bulunmuştur.

Öte yandan, gençlerin % 80'den fazlası ailelerinin şans oyunlarına katılımının abartılı olmadığını ifade etmiştir. Özellikle de 25-26 yaş grubundakilerinin tamamı bu yönde fikir beyan etmiştir (Tablo 16).

Yeni Zelanda'da yapılan araştırmada, gençlerin % 24'ü anne veya babalarından en az birinin şans oyunlarını aşırı oynadığını düşündüğünü beyan etmiştir (Clarke, 2003). Aynı soruya, katılımcıların cevabı % 17,35 olmuştur.

Tablo 16 – Gençlere Göre Şans Oyunlarını Aşırı Oynayan Aileler (yüzde)

Grup	Tek Anne	Tek Baba	Her İkisi	Hiçbiri
Toplam (98)	2,04	11,22	4,08	82,65
Cinsiyet²⁷				
Kız (32)	6,25	15,63	3,13	75,00
Erkek (66)	0,00	9,09	4,55	86,36
Yaş²⁸				
19-20 (14)	7,14	0,00	7,14	85,71
21-22 (43)	2,33	13,95	6,98	76,74
23-24 (31)	0,00	16,13	0,00	83,87
25-26 (10)	0,00	0,00	0,00	100,00

Yapılan araştırmalar; aileleri şans oyunu oynayan gençlerin şans oyunu oynamaya daha çok eğilimli olduğunu göstermiştir (Arnold, 2003). Bu araştırmadan yola çıkarak, son on iki ayda şans oyunu oynayan gençler ile oynamayanlar ayrılarak değerlendirilmiştir.

²⁷ Ki-kare=5,39, df=3, p > 0,05

²⁸ Ki-kare=9,73, df=9, p > 0,05

Tablo 17 – Şans Oyunu Oynayan Gençlerin Ailelerinin Katılımı (yüzde)

Grup	Tek Anne	Tek Baba	Her İkisi	Hiçbiri
Toplam (82)	3,66	34,15	23,17	39,02
Cinsiyet ²⁹				
Kız (29)	6,90	44,83	20,69	27,59
Erkek (53)	1,89	28,30	24,53	45,28
Yaş ³⁰				
19-20 (14)	0,00	9,09	27,27	63,64
21-22 (43)	2,63	42,11	23,68	31,58
23-24 (31)	8,00	32,00	20,00	40,00
25-26 (10)	0,00	37,50	25,00	37,50

Son on iki ay içinde şans oyunu oynayan kızların % 72'sinde, erkeklerin ise % 55'inde ailelerinde en az bir kişi şans oyunlarına katılmaktadır. 19-20 yaş grubunda bu oran % 36'larda kalırken, diğer gruplarda ise % 60 ile % 68 arasında değişmektedir (Tablo 17).

Tablo 18 – Şans Oyunu Oynamayan Gençlerin Ailelerinin Katılımı (yüzde)

Grup	Tek Anne	Tek Baba	Her İkisi	Hiçbiri
Toplam (14)	7,14	14,29	0,00	78,57
Cinsiyet ³¹				
Kız (2)	0,00	0,00	0,00	100,00
Erkek (12)	8,33	16,67	0,00	75,00
Yaş ³²				
19-20 (2)	0,00	0,00	0,00	100,00
21-22 (5)	20,00	0,00	0,00	80,00
23-24 (4)	0,00	25,00	0,00	75,00
25-26 (3)	0,00	33,33	0,00	66,67

²⁹ Ki-kare=4,41, df=3, p > 0,05

³⁰ Ki-kare=7,34, df=9, p > 0,05

³¹ Ki-kare=0,64, df=3, p > 0,05

³² Ki-kare=4,06, df=9, p > 0,05

Benzer bir yaklaşımın son on iki ay içinde şans oyunu oynamayan gençlerin ailelerinde ne derece doğru olacağı incelenmiş ve kızların ailelerinin tamamının, erkeklerinkinin ise % 75'inin şans oyunu oynamadıkları görülmüştür (Tablo 18). Ortaya çıkan sonuç, şans oyunları oynayan gençlerin ailelerinde oyun oynayanların yüzdesi oynamayanlara göre yaklaşık iki katıdır.

2.2.9. Harcanan Zaman

Bir diğer husus da; gençlerin şans oyunlarını kimlerle oynadıkları ve ne kadar zaman ayırdıklarının belirlenmesidir. Elde edilen veriler doğrultusunda; gençlerin ya kendi başlarına ya da arkadaşlarıyla birlikte şans oyunu oynadıkları belirlenmiştir. Aile ile birlikte şans oyunlarına katılım en yüksek % 20 ile 21-22 yaş grubunda elde edilmiştir. 25-26 yaş grubundakilerin ise aileleriyle birlikte bu tür faaliyetlere katılmadıkları görülmüştür (Tablo 19).

Tablo 19 – Şans Oyunlarının Kimlerle Birlikte Oynandığı (yüzde)

Grup	Tek Başına	Aile	Arkadaş
Toplam (93)	44,09	15,05	40,86
Cinsiyet³³			
Kız (29)	44,83	10,34	44,83
Erkek (64)	43,75	17,19	39,06
Yaş³⁴			
19-20 (12)	50,00	16,67	33,33
21-22 (45)	37,78	20,00	42,22
23-24 (30)	46,67	10,00	43,33
25-26 (6)	66,67	0,00	33,33

Kanada'nın Ontario Eyaleti'ndeki gençlerden % 39'u şans oyunlarını tek başlarına, % 35'i arkadaşlarıyla, % 26'sı ise aileleriyle oynarken (Wiebe, 2003), Amerika'nın Nevada Eyaletindeki gençlerden ise % 72'si arkadaşlarıyla, % 26'sı

³³ Ki-kare=0,79, df=2, p > 0,05

³⁴ Ki-kare=3,72, df=6, p > 0,05

aileleriyle ve yalnızca % 2'si tek başlarına oynadığını (Volberg, 2002) belirtmişlerdir. Katılımcıların ise % 44'ü tek başlarına, % 15'i aileleriyle ve % 41'i arkadaşlarıyla şans oyunları oynamaktadırlar.

Gençlerin % 80'den fazlası şans oyunlarına bir saatten daha az zaman ayırdıklarını belirtirken bu oran kızlarda % 94, erkeklerde ise % 78 olarak tespit edilmiştir (Tablo 20). 19-20 yaşındakilerden % 14,29'unun üç saatten fazla zaman ayırması dikkat çekmektedir.

Nevada'daki gençlerin büyük bir çoğunluğu (% 93) şans oyunlarına iki saatten az zaman ayırırken, sadece % 7'si daha fazla zaman harcamaktadır (Volberg, 2002). Bu çalışmada elde edilen sonuçlar da, % 91 ile % 9 olup, söz konusu araştırmayla paralellik göstermektedir.

Tablo 20 – Şans Oyunlarına Ayrılan Süre (yüzde)

Grup	Bir Saatten Az	1-2 Saat	2-3 Saat	Üç Saatten Fazla
Toplam (57)	82,46	8,77	5,26	3,51
Cinsiyet³⁵				
Kız (16)	93,75	6,25	0,00	0,00
Erkek (41)	78,05	9,76	7,32	4,88
Yaş³⁶				
19-20 (7)	71,43	14,29	0,00	14,29
21-22 (27)	81,48	7,41	7,41	3,70
23-24 (17)	88,24	5,88	5,88	0,00
25-26 (6)	83,33	16,67	0,00	0,00

Öte yandan, erkeklerin kızlara oranla daha çok zaman harcadıkları (Jacobs, 2000) ortaya konmuş olup, erkeklerin % 22'sinin, kızların ise yalnızca % 6'sının bir saatten fazla oyun oynadıklarının tespit edilmesiyle bu bulgu desteklenmiştir.

³⁵ Ki-kare=2,46, df=3, p > 0,05

³⁶ Ki-kare=5,12, df=9, p > 0,05

2.3. Şans ve Ruhsal Durum

Ankete katılan gençlere yüksek ikramiyelerden birini kazanmak konusunda kendilerini ne kadar şanslı gördükleri sorulduğunda yaklaşık % 74'ü şanssız ve çok şanssız olarak cevaplamışlardır (Tablo 21). İlginç bir bulgu olarak görülen ise hem cinsiyet hem de yaş gruplarında söz konusu oranın % 70'lerin üzerinde olmasıdır.

Tablo 21 – Kendini Şanslı Görme Derecesi (yüzde)

Grup	Aşırı Derece Şanslı	Çok Şanslı	Şanslı	Şanssız	Çok Şanssız
Toplam (104)	0,96	4,81	20,19	59,62	14,42
Cinsiyet ³⁷					
Kız (16)	0,00	8,57	11,43	60,00	20,00
Erkek (41)	1,45	2,90	24,64	59,42	11,59
Yaş ³⁸					
19-20 (14)	0,00	14,29	14,29	57,14	14,29
21-22 (47)	2,13	4,26	23,40	57,45	12,77
23-24 (33)	0,00	0,00	18,18	63,64	18,18
25-26 (10)	0,00	10,00	20,00	60,00	10,00

Gençlerin yarısı hem şansın yardımıyla hem de çok çalışarak başarılı olunabileceğine inanmakta olup, bu oran kız ve erkek öğrenciler arasında hemen hemen aynıdır (Tablo 22). Ancak; en genç grup ile en yaşlı grup çok çalışmanın daha önemli olduğunu düşünmektedirler.

Oregonlu gençlerin yalnızca % 14'ü hayatta başarılı olmanın ya tek başına ya da çok çalışmakla birlikte şansa bağlı olduğunu (Carlson ve Moore, 1998) belirtirken, bu oran katılımcılar arasında ise yaklaşık % 64'tür.

³⁷ Ki-kare=5,21, df=4, p > 0,05

³⁸ Ki-kare=7,24, df=12, p > 0,05

Tablo 22 – Başarılı Olmak İçin Gerekli Olan Unsur (yüzde)

Grup	Şanslı Olmak	Çok Çalışmak	Her İkisi
Toplam (104)	11,54	36,54	51,92
Cinsiyet³⁹			
Kız (35)	8,57	37,14	54,29
Erkek (69)	13,04	36,23	50,72
Yaş⁴⁰			
19-20 (14)	7,14	57,14	35,71
21-22 (47)	12,77	29,79	57,45
23-24 (34)	12,50	34,38	53,13
25-26 (11)	9,09	45,45	45,45

Erkek öğrencilerin % 81'i son bir ayda kendisini mutlu hissederken, kız öğrencilerin % 46'sı mutsuz hissetmektedir (Tablo 23). 19-20 ve 25-26 yaş grubundakilerin diğer iki yaş grubuna oranla daha mutlu oldukları anlaşılmaktadır.

Tablo 23 – Son Bir Ay İçindeki Yaşantı (yüzde)

Grup	Çok Mutlu	Mutlu	Mutsuz	Çok Mutsuz
Toplam (103)	4,85	66,99	26,21	1,94
Cinsiyet⁴¹				
Kız (35)	0,00	54,29	42,86	2,86
Erkek (68)	7,35	73,53	17,65	1,47
Yaş⁴²				
19-20 (14)	0,00	78,57	21,43	0,00
21-22 (47)	6,38	61,70	29,79	2,13
23-24 (31)	3,23	67,74	25,81	3,23
25-26 (11)	9,09	72,73	18,18	0,00

³⁹ Ki-kare=0,46, df=2, p > 0,05

⁴⁰ Ki-kare=3,95, df=9, p > 0,05

⁴¹ Ki-kare=9,68, df=3, p < 0,05

⁴² Ki-kare=3,40, df=9, p > 0,05

Son bir ay içindeki yaşantıya yönelik sorulan soruya % 43 mutsuz veya çok mutsuz (Wallisch, 1993) olarak cevap alınmış olup, bu oran Türk gençleri arasında % 26'larda kalmıştır. Öte yandan, cinsiyet farklılığı dikkate alındığında ise kızların % 30'u, erkeklerin ise % 33'ü mutsuz veya çok mutsuz (Volberg, 2002) olduklarını ifade etmişlerdir. Bu çalışmada ise erkeklerin % 19'u son bir ay içindeki yaşantılarını benzer şekilde tanımlarken, bu oran kızlar arasında % 46 gibi yüksek bir değere ulaşmıştır. Cinsiyet farklılığı istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur.

Alınan cevaplardan, gençlerin son bir ay içinde kendilerini tedirgin, kaygılı veya sinirli hissettikleri anlaşılmaktadır (Tablo 24). Özellikle de kızların büyük bir çoğunlukla böylesi bir ruh hali içinde oldukları görülmekte olup, uluslararası araştırmalarda da benzer sonuçlar elde edilmiştir (Volberg, 2002). Yaş gruplarında ise 25-26 yaşındakilerin diğer gruplara oranla daha sakin bir dönem geçirdikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 24 – Katılımcıların Son Bir Ay İçindeki Ruh Halleri (yüzde)

Grup	Her Zaman	Sık Sık	Bazen	Seyrek	Asla
Toplam (104)	5,77	33,65	28,85	29,81	1,92
Cinsiyet ⁴³					
Kız (35)	14,29	45,71	20,00	20,00	0,00
Erkek (69)	1,45	27,54	33,33	34,78	2,90
Yaş ⁴⁴					
19-20 (14)	0,00	35,71	28,57	35,71	0,00
21-22 (47)	8,51	34,04	29,79	25,53	2,13
23-24 (32)	3,13	37,50	28,13	28,13	3,13
25-26 (11)	9,09	18,18	27,27	45,45	0,00

Katılımcıların ruh halleri değerlendirildiğinde, cinsiyet farklılığı anlamlı bulunmuştur.

⁴³ Ki-kare=13,06, df=4, p < 0,05

⁴⁴ Ki-kare=5,11, df=12, p > 0,05

Dinin; kız öğrencilerin % 97'sinin yaşamı üzerinde önemli bir yeri varken bu oran erkek öğrencilerde % 74'lere düşmektedir (Tablo 25). 19-20 yaş grubunun % 57'si önemli derken, 25-26 yaş grubundakilerin % 45'i çok önemli olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmalar, dinin yaşamları üzerinde etkili olduğunu düşünenlerin oranının % 70 civarında olduğunu ve kadınların erkeklerden daha çok etkilendiğini göstermiş (NBDHW, 2001) ve bu çalışmada da benzer sonuçlar elde edilmiştir. Cinsiyet farklılığı dinin yaşam üzerindeki önemi üzerine istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur.

Tablo 25 – Dinin Yaşam Üzerindeki Önemi (yüzde)

Grup	Çok Önemli	Önemli	Önemli Değil
Toplam (104)	30,77	50,96	18,27
Cinsiyet⁴⁵			
Kız (35)	31,43	65,71	2,86
Erkek (69)	30,43	43,48	26,09
Yaş⁴⁶			
19-20 (14)	21,43	57,14	21,43
21-22 (47)	34,04	53,19	12,77
23-24 (32)	25,00	53,13	21,88
25-26 (11)	45,45	27,27	27,27

Araştırmalar, dinin yaşamları üzerinde etkili olduğunu düşünenlerin oranının % 70 civarında olduğunu ve kadınların erkeklerden daha çok etkilendiğini göstermiş (NBDHW, 2001) ve bu çalışmada da benzer sonuçlar elde edilmiştir. Cinsiyet farklılığı dinin yaşam üzerindeki önemi üzerine istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur.

İkinci aşamada, dinin yaşamı üzerindeki etkisini çok önemli ve önemli değil şeklinde ifade edenler değerlendirmeye alınmıştır (Tablo 26). Şans oyunlarına

⁴⁵ Ki-kare=9,12, df=2, p < 0,05

⁴⁶ Ki-kare=4,64, df=9, p > 0,05

katılmayanlar dikkate alındığında, dinin etkisini önemli görmeyenlerin, çok önemli bulanlardan daha fazla olduğu görülmektedir. İki grup arasında ortaya çıkan tek fark; önemli görmeyenlerin şans oyunlarına ayda bir, çok önemli bulanların ise seyrek katılım gösterdikleridir.

Tablo 26 – Dinin Etkisini Çok Önemli Veya Önemsiz Hissedenler (yüzde)

Grup ⁴⁷	Oynamıyor	Seyrek	Ayda Bir	Haftada Bir	Her Gün
Önemli Değil	28,57	23,81	33,33	9,52	4,76
Çok Önemli	21,88	53,13	9,38	9,38	6,25

Oyun oynama sıklığı ile ruhsal faktörler bir arada incelendiğinde genel yaşantı ile ruhsal durum arasında pozitif yönde belirgin bir korelasyon olduğu görülmüştür (Tablo 27). Ancak, bu denli yüksek bir korelasyon diğer değişkenler arasında tespit edilmemiştir. Genel yaşantı ve din değişkenlerinin oyun oynama sıklığı ile karşılaştırılmasında ise belirgin olmayan negatif yönlü bir korelasyon elde edilmiştir.

Tablo 27 – Oyun Oynama Sıklığı İle Ruhsal Faktörlerin Korelasyonu

	Genel Yaşantı	Ruhsal Durum	Din
Oyun Oynama Sıklığı	-0,060	0,055	-0,103
Genel Yaşantı		0,575 (**)	0,109
Ruhsal Durum			0,033

Spearman's Rho, çift yönlü (**) $p < 0,01$

2.4. Şans Oyunları ve Kötü Alışkanlıklar

İlk olarak, kötü alışkanlıklar olarak kabul edilen sigara, alkol ve uyuşturucu kullanımının katılımcılar arasındaki dağılımı incelenmiştir (Tablo 28). En az

⁴⁷ Ki-kare=6,76, df=4, $p > 0,05$

haftada bir kullanım “sık”, en çok ayda bir kullanım ise “seyrek” olarak tanımlanmıştır. Katılımcıların % 42,5’i sigarayı sık tükettiğini belirtirken, bu oran sadece kızlarda % 49’lara ulaşmaktadır. Sigaranın sık kullanımı yaş arttıkça % 14’ten % 64’e doğru yükselmektedir. Gençlerin yaklaşık % 74’ünün alkol kullandığı, bu oranın yine kızlarda % 80’lere çıktığı görülmektedir. Oysa ki, literatürde erkeklerin alkole daha eğilimli oldukları (Jansson, 2003) belirtilmiştir. Yaş grupları incelendiğinde ise yaş farkının sigara kullanımında istatistiki olarak anlamlı olduğu bulunmuştur. Uyuşturucu kullanımı gençler arasında seyrek bir yüzdeye sahip olup kızların % 3’ü, erkeklerin ise % 14’ü bu alışkanlığa sahiptir. 19-24 yaş arasında, yaş arttıkça kullananların sayısı artmakta olup, 25-26 yaş grubunda kimsenin uyuşturucu kullanmadığı belirlenmiştir.

Tablo 28 – Kötü Alışkanlıkların Katılımcılar Arasındaki Dağılımı (yüzde)

Grup	Sigara Kullanımı		Alkol Kullanımı		Uyuşturucu Kullanımı	
	Seyrek	Sık	Seyrek	Sık	Seyrek	Sık
Toplam (106)	7,55	42,45	32,08	41,51	10,38	0,00
Cinsiyet⁴⁸						
Kız (35)	2,86	48,57	42,86	37,14	2,86	0,00
Erkek (71)	9,86	39,44	26,76	43,66	14,08	0,00
Yaş⁴⁹						
19-20 (14)	0,00	14,29	35,71	35,71	7,14	0,00
21-22 (47)	12,77	36,17	31,91	42,55	10,64	0,00
23-24 (34)	5,88	55,88	35,29	41,18	14,71	0,00
25-26 (11)	0,00	63,64	18,18	45,45	0,00	0,00

Diğer taraftan, şans oyunlarının oynama sıklığı ile kötü alışkanlıkları oluşturan faktörle bir arada değerlendirilmiştir (Tablo 29). Bunun sonucunda, oyun oynama sıklığıyla alkol kullanımı arasında pozitif yönde bir korelasyon tespit

⁴⁸ Sigara: Ki-kare=2,01, df=2, p > 0,05; Alkol: Ki-kare=2,95, df=2, p > 0,05; Uyuşturucu: Ki-kare=3,18, df=2, p > 0,05

⁴⁹ Sigara: Ki-kare=14,30, df=6, p < 0,05; Alkol: Ki-kare=1,56, df=6, p > 0,05; Uyuşturucu: Ki-kare=2,12, df=6, p > 0,05

edilmiştir. Ancak, kötü alışkanlıkları oluşturan unsurların kendi aralarındaki korelasyon değerleri daha yüksektir.

Tablo 29 – Oyun Oynama Sıklığı İle Kötü Alışkanlıklar Arasındaki Korelasyon

N=106	Sigara Kullanımı	Alkol Kullanımı	Uyuşturucu Kullanımı
Oyun Oynama Sıklığı	0,118	0,283 (**)	0,191
Sigara Kullanımı		0,440 (**)	0,315 (**)
Alkol Kullanımı			0,368 (**)

Spearman's Rho, çift yönlü (**) $p < 0,01$

Dünya genelinde yapılan birçok araştırmada, şans oyunlarına katılımıla kötü alışkanlıklar arasında belirgin bir korelasyon tespit edilmiştir (Winters, 1996; Cunningham vd, 1998; Ladouceur vd, 1999)

2.5. Şans Oyunları ve Reklamlar

Katılımcılara, şans oyunları ile ilgili olarak ne sıklıkta panolarda, radyoda, televizyonda, yazılı basında ve basılı yayında reklam gördükleri sorulmuştur. Değerlendirme hem reklamların görüldüğü araçlar temel alınarak hem de oyun oynama sıklığına göre yapılmıştır.

Şans oyunları düzenleyen işletmelere ait reklamların fark edilme sıklığı ele alındığında yaklaşık olarak her üç kişiden birinin bu reklamları görmediği / duymadığı veya seyrek fark ettiği anlaşılmaktadır (

Tablo 30).

Yine her üç kişiden biri bazen, biri de sık sık veya her zaman görmekte veya duymaktadır. Kullanılan araçlar değerlendirildiğinde ise, radyonun diğerlerine göre başarılı bir reklam aracı olmadığı tespit edilmiştir. En etkili reklam araçlarının ise % 45,28 ile gazeteler, % 44,76 ile televizyon olduğu belirlenmiştir.

Tablo 30 – Reklamların Görüldüğü / Duyulduğu Araçlar (yüzde)

	Fark Etmiyor / Seyrek	Bazen	Sık Sık / Her Zaman
Genel	37,00	29,03	33,97
Araçlar ⁵⁰			
Pano (105)	38,10	25,71	36,19
Radyo (105)	49,52	30,48	20,00
Televizyon (105)	29,52	25,71	44,76
Gazete (106)	31,13	23,58	45,28

Oregon’da yapılan araştırmada, radyodan reklamları duyanların oranı da % 20 olarak bulunmuş olup en sık dikkat çeken reklam araçları panolar ve televizyon olurken en az gazetelerde bu tür reklamlara rastlanılmıştır (Carlson ve Moore, 1998). Bu çalışmada, reklamların yayınlandığı araçlar arasındaki farkın istatistiki olarak anlamlı olduğu bulunmuştur.

Oyun oynama sıklığına göre dağılım yapıldığında ise şans oyunlarına katılmayanlarla çok sık iştirak edenler arasında belirgin bir fark olmadığı gözlemlenmiştir (Tablo 31).

Tablo 31 – Oyun Oynama Sıklığına Bağlı Reklamların Dikkat Çekmesi (yüzde)

Oyun Oynama Sıklığı ⁵¹	Fark Etmiyor/ Seyrek	Bazen	Sık Sık / Her Zaman
Oynamıyor	18,75	12,50	68,75
En Fazla Ayda Bir	15,71	21,43	62,86
En Az Haftada Bir	15,00	15,00	70,00

⁵⁰ Ki-kare=20,08, df=6, p < 0,05

⁵¹ Ki-kare=1,00, df=4, p > 0,05

2.6. Sorunlu Oyun Oynama Seviye Tespiti

Tablo 2’de de ayrıntılı bir şekilde açıklanan seviyelendirme esaslarına göre katılımcıların şans oyunlarına katılımları değerlendirilmiştir. Son bir yıl içinde şans oyunları oynamayan grup Seviye 0 olarak adlandırılmıştır. Seviye 1’de yer alanlar ise sosyal bir faaliyete katılan ve kendilerine herhangi bir zarar vermeden eğlenen kişileri göstermektedir. Ailevi, toplumsal veya mali zorluklara bağlı olarak ortaya çıkmış olması muhtemel oyun alışkanlığına sahip ve sorunlu aşamaya geçiş noktasında bulunan katılımcılar Seviye 2’de yer almaktadır. Sorunlu oyun oynayanlar olarak da adlandırılan, bağımlılık ve aşırı oyun oynama isteği içinde olanların yer aldığı son grup da Seviye 3’tür. Seviye 1, Seviye 2 ve Seviye 3 grupları riskli gruplar olarak tanımlanmıştır.

Tablo 32 – SOGS-RA Yöntemine Göre Seviyeler (yüzde)

Seviye (N=105)	Dar Kapsamlı Sınıflandırma	Geniş Kapsamlı Sınıflandırma
0	15,24	15,24
1	66,67	62,86
2	7,62	12,38
3	10,48	9,52

Yapılan anket neticesinde, dar ve geniş kapsamlı sınıflandırma doğrultusunda ortaya çıkan sonuçlar Tablo 32’de verilmiştir.

İki farklı sınıflandırmaya göre; son on iki ay içinde şans oyunu oynamayanların oranı % 15,2’lerde kalırken Seviye 1’e girenlerin oranı % 62,9 ile % 66,7 arasında değişmiştir. Seviye 2’ye ait aralık % 7,6 ile % 12,4 arasında değişirken bu aralık Seviye 3 için % 9,5 ile % 10, 5 olmuştur. Söz konusu sınıflandırmalar riskli gruplar için yapıldığında aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır (Tablo 33).

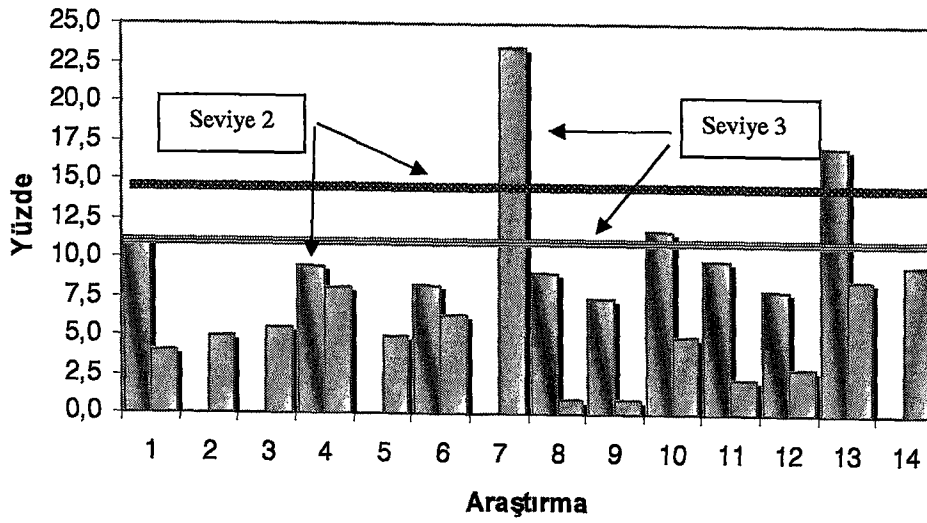
Tablo 33 – Riskli Gruplar İçinde Seviyelendirme (yüzde)

Seviye (N=90)	Dar Kapsamlı Sınıflandırma	Geniş Kapsamlı Sınıflandırma
1	78,65	74,16
2	8,99	14,61
3	12,36	11,24

Uluslararası araştırmalar da elde edilen sonuçlar dikkate alındığında (Tablo 34), elde edilen sonuçların üst sınıra yakın olduğu görülmektedir (Şekil 4).

Tablo 34 – Uluslararası Araştırmalarda Seviye 2 ve Seviye 3 Yüzdeleri (Rossen, 2001)

	Araştırmacı	Değerlendirme Aracı	Değerlendirme Bölgesi	Seviye 2	Seviye 3
1	Carlson & Moore, 1998	SOGS-RA	ABD (OR)	11,2	4,1
2	Fisher, 1998	DSM-IV-J-R	İngiltere ve Galler	-	5,0
3	Fisher, 1999	DSM-IV-MR-J	İngiltere	-	5,6
4	Govoni vd, 1996	SOGS-RA	Kanada (ON)	9,4	8,1
5	Ladouceur vd, 1998	SOGS-RA	Kanada (MR)	-	5,0
6	Poulin, 2000	SOGS-RA	Kanada (ATL)	8,2	6,4
7	Sullivan, 2001	SOGS-RA	Yeni Zelanda	-	23,5
8	Volberg, 1993	SOGS	ABD (WA)	9,0	1,0
9	Volberg & Moore, 1999	SOGS-RA & DSM-IV	ABD (WA)	7,5	0,9
10	Wallisch, 1993	SOGS	ABD (TX)	11,7	5,0
11	Wallisch, 1996	SOGS	ABD (TX)	9,9	2,3
12	Wiebe, 1999	SOGS-RA	Kanada (MA)	8,0	3,0
13	Winters vd, 1993	SOGS-RA	ABD (MN)	17,1	8,7
14	Zitzow, 1996		ABD (MN)	-	9,6



Şekil 4 – Elde Edilen Sonuçların Uluslararası Çalışmalarla Karşılaştırılması

Riskli grup içinde Seviye 2 ve Seviye 3'te yer alan katılımcıların cinsiyet ve yaş bakımından gruplandırılması yapıldığında, Seviye 2'deki erkek öğrencilerin oranı kız öğrencilerden yaklaşık % 3 fazlayken, bu oran Seviye 3'te % 12,5'lere çıkmıştır (Tablo 35). 19-20 yaş grubunun yaklaşık % 55'i Seviye 2 ve Seviye 3'ün içinde yer alırken bu oran diğer gruplarda % 12,5 ile % 26,7 arasında değişmiştir.

Tablo 35 – Seviye 2 ve Seviye 3 Katılımcıların Dağılımı (Geniş Sınıflandırma)(yüzde)

Grup	Seviye 2 Katılımcılar	Seviye 3 Katılımcılar
Toplam (89)	14,61	11,24
Cinsiyet ⁵²		
Kız (32)	12,50	3,13
Erkek (57)	15,79	15,79
Yaş ⁵³		
19-20 (11)	36,36	18,18
21-22 (40)	12,50	7,50
23-24 (30)	13,33	13,33
25-26 (8)	0,00	12,50

⁵² Ki-kare=3,78, df=2, p > 0,05

⁵³ Ki-kare=7,59, df=6, p > 0,05

Katılımcıların şans oyunlarını oynamaya başladıkları dönem ile SOGS-RA seviyesi arasındaki ilişkiyi ortaya koymak amacıyla riskli gruba ait veriler incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, geçiş aşamasında olanlarla bağımlılık seviyesine ulaşmış katılımcıların çok daha küçük yaşlarda oyun oynamaya başladığı anlaşılmakta (Tablo 36) olup, benzer araştırmalarla da uyumluluk göstermektedir (Carlson & Moore, 1998).

Tablo 36 – Riskli Grubun Şans Oyunlarına Başlama Yaşı (yüzde)

Seviye ⁵⁴ (N=81)	İlk Öğrenim (12'den küçük)	Orta Öğrenim	Yüksek Öğrenim (18'den büyük)
1	21,31	59,02	19,67
2	45,45	45,45	9,09
3	55,56	44,44	0,00

Ailesi şans oyunu oynayanların % 67'si Seviye 1'de yer alırken, oynamayanların ise % 70'i Seviye 3'ün içinde kalmaktadır (Tablo 37).

Tablo 37 – Ailesinin Katılımına Göre Gençlerin Seviyesi (yüzde)

Seviye ⁵⁵ (N=81)	Ailesi Oynamayanlar	Ailesi Oynayanlar
1	32,76	67,24
2	38,46	61,54
3	70,00	30,00

Araştırmalar sonucunda, ailenin oyunlara katılımının sorunlu oyun oynamanın ortaya çıkmasında belirleyici bir faktör olduğu ortaya çıkmıştır (Eisen vd, 1998). Ancak, bu araştırmada tam tersi bir durum söz konusu olmuştur. Bunun sebebi olarak örneklem kümesinde yeterli sayının bulunmaması gösterilebilir. Aile ile ilgili olarak, Seviye 2 ve Seviye 3'de yer alan katılımcıların % 24'ü ailede en az

⁵⁴ Ki-kare=7,35, df=4, p > 0,05

⁵⁵ Ki-kare=5,01, df=2, p > 0,05

bir kişinin aşırı oyun oynadığına inandığını ifade etmiştir. Benzer bir araştırmada ise bu oran % 37 olarak tespit edilmiştir (Birkett, 2004).

Şans oyununa katılımı eğlence olarak gören grubun % 77'si kendini mutlu hissederken, bağımlılık seviyesindeki grubun yarısı kendini mutsuz hissetmektedir (Tablo 38). Öte yandan, Seviye 1'de yer alan her üç kişiden biri son bir ay içinde kendini sık sık kaygılı veya gergin hissederken, Seviye 3'te bu oran biraz daha artmıştır.

Tablo 38 – Son Bir Aylık Yaşantı ve Ruh Hallerine Göre Seviyeler (yüzde)

Seviye (N=87)	Yaşantı ⁵⁶		Kaygılı Olma Durumu ⁵⁷	
	Mutlu	Mutsuz	Seyrek	Sık
1	77,27	22,73	66,67	33,33
2	63,64	36,36	54,55	45,45
3	50,00	50,00	60,00	40,00

Yapılan bir araştırmada, psikopatolojik ve anti-sosyal davranışlarla sorunlu oyun oynama arasında bir ilişki olduğunu gösteren sonuçlara ulaşılmıştır (Dube vd, 1996). Benzer bir ilişkinin eldeki bulgularda da ortaya çıkıp çıkmadığını görmek için seviye, yaşantı ve ruh hali değişkenleri arasında korelasyon hesaplanmıştır (Tablo 39)

Tablo 39 – Seviye, Yaşantı ve Ruh Hali Değişkenleri Arasındaki Korelasyon

N=87	Yaşantı	Ruh Hali
Seviye Yaşantı	0,201	0,080 0,507 (**)

Spearman's Rho, çift yönlü, (**) $p < 0,01$

⁵⁶ Ki-kare=3,72, df=2, $p > 0,05$

⁵⁷ Ki-kare=0,70, df=2, $p > 0,05$

Ancak ortaya çıkan sonuç, seviye ile yaşantı veya ruh hali arasında belirgin bir ilişki olmadığını ortaya koyarken, beklendiği gibi yaşantı ve ruh hali arasında göz ardı edilmeyecek bir bağın olduğunu göstermiştir.

Riskli grupta bulunanların seviyesinin sigara, içki ve uyuşturucu kullanımıyla birlikte değerlendirildiğinde, belirgin bir korelasyonun mevcut olduğu tespit edilmiştir (Tablo 40).

Tablo 40 – Riskli Grupta Bulunanların Seviyelerinin Kötü Alışkanlıklarla Korelasyonu

N=90	Sigara Kullanımı	İçki Kullanımı	Uyuşturucu Kullanımı
Seviye	0,241 ^(*)	0,234 ^(*)	0,296 ^(**)
Sigara Kullanımı		0,426 ^(**)	0,289 ^(**)
İçki Kullanımı			0,362 ^(**)

Spearman's Rho, çift yönlü, (*) $p < 0,05$; (**) $p < 0,01$

Diğer araştırmalar da, kötü alışkanlıklarla oyunlara katılım seviyesi arasında bir ilişki olduğunu ortaya koymaktadır (Ladouceur vd, 1999).

3. DERİNLEMESİNE MÜLAKAT

Derinlemesine mülakat çalışmasına katılan ailelerden ilk olarak şans oyunlarından ne anladıklarını ve bu oyunların neleri çağrıştırdığını açıklamaları istenmiştir. Yaptıkları yorumlar dahilinde şans oyunları ile ilgili olarak aşağıdaki yaklaşımlar ortaya çıkmıştır:

- Sayısal Loto, İddaa, At Yarışı, Kazı Kazan, Şans Topu, On Numara, kağıt oyunları, kumar, bahis gibi kavramlar
- Zengin olma aracı
- Risk
- Kazanma veya kaybetme ihtimali olan bir eğlence türü

- e) Bağımlılık
- f) Bağımlı hale gelirse iflas ve ailenin dağılması
- g) Hem maddi hem manevi kayıp
- h) Yasadışı yollar
- i) Zaman kaybı

Bu tanımlamalar genel olarak değerlendirildiğinde; şans oyunlarının risk içerdiği, olumlu sonuçların olabileceği gibi olumsuz sonuçların da ortaya çıkabileceği ve her ne olursa olsun bireylerin ve yakın çevrelerinin bu sonuçlardan doğrudan etkilenebilecekleri anlaşılmaktadır.

Daha sonraki soruda; “şans oyunları nedeniyle gençler risk altında” cümlesinden akla ilk gelenin ne olduğu sorulmuştur. Bu soruya verilen cevap genel olarak gençlerin bu oyunlara yönelmesinden dolayı derslerini ihmal edebilecekleri ve geleceklerini tehlike altına atabilecekleri yönünde olmuştur. Bu ihmalin sebebini de; arkadaşlarına imrenme, kolay yoldan para kazanma ve hayallerini gerçekleştirme arzusu olarak ifade etmişlerdir. Ayrıca, gençlerin ileride şans oyunları bağımlısı olabileceğini ve bunun nedenini de okulların çok yakınlarında bu tür oyunların oynatılmasına izin verilmesi olarak göstermişlerdir. Öte yandan üç aile ferdi ise şans oyunları nedeniyle gençlerin risk altında olduklarına inanmadıklarını belirtmiştir.

Yapılan birçok araştırma; şans oyunlarına katılımın yüksek olduğu ailelerde yetişen çocukların da bu oyunlara eğiliminin yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Bu nedenle; ailelere ne tür şans oyunu oynadıkları ve harcadıkları tutarlar sorulmuştur. Katılımcılar içinde yalnızca bir aile, bu tür oyunlara katılmadıklarını ifade etmiştir. Diğer ailelerin ise haftada en az bir kere bu oyunları oynadığı belirlenmiştir. Milli Piyango İdaresi tarafından oynatılan oyunlara katılanların genel olarak Sayısal Loto üzerinde yoğunlaştıkları da tespit edilmiştir. Bir aile bireyi at yarışlarına, iki aile bireyi İddaa oyununa, bir aile bireyi ise hem at yarışlarına hem de İddaa oyununa ilgili olduklarını ifade etmişlerdir. Yapılan

görüşmeler çerçevesinde; Milli Piyango İdaresi tarafından oynatılan oyunlara katılımla sınırlı kalan aile bireylerinin aylık en fazla 10 YTL harcadıkları, oyunlara katılım çeşitliliğinin artmasıyla harcanan paraların da arttığı ortaya çıkmıştır.

Bu soruyu takiben, bireylere, oyun oynama sıklıkları ile harcadıkları tutarın kendilerine göre makul olup olmadığı da sorulmuş ve sadece bir kişi oyun oynamak için epey zaman ayırdığını ve fazlaca harcamada bulunduğunu beyan etmiştir.

Şans oyunları oynamakla ilgili olarak karşılaşılan kısıtlar sorulduğunda, herhangi bir kısıtın olmadığını beyan eden katılımcılar dışında verilen en yaygın cevap “unutkanlık” olmuştur. Katılımcılar, diğer bir kısıt olarak da; o an için yeterli paranın ceplerinde bulunmaması veya bulunsa da o parayla oyun oynamak istememeleri olduğunu söylemişlerdir.

Şans oyunları oynayanlar üzerinde toplumsal engeller olup olmadığı sorulduğunda; bireylerin büyük bir çoğunluğu herhangi bir engelle karşılaşmadıklarını ifade etmişlerdir. Üç aile ise şans oyunları ile kumar arasında ince bir çizgi olduğunu, kumar kavramının şans oyunlarına bağımlılıktan kaynaklandığını ve aile çevresinin tepkisini çekmemek için oyun oynarken aşırıya kaçmamaya özen gösterdiklerini belirten ifadeler kullanmışlardır. Bir aile ise büyüklerin hem çocuklara hem de kendilerine bu tür oyunları oynamamaları yönünde telkinde bulunduklarını söylemiştir.

Aile bireylerine, çocuklarının şans oyunları oynayıp oynamadıkları ve bu faaliyetin kontrolleri altında yapılıp yapılmadığı sorulduğunda, ailelerin tamamı bu konuda çocuklarını kontrol altında tuttuklarını ifade etmişlerdir. Özellikle, müşterek bahis türüne giren oyunlara aşırı katılımlarını engellemeye çalıştıklarını belirtmişlerdir. Bir aile haricinde, ailelerin tamamı çocuklarının belli sınırlar dahilinde şans oyunlarına katıldıklarını ancak son zamanlarda piyasaya çıkan oyunlar ve internet nedeniyle ilgilerinin belli oyunlarda odaklandığını da söylemişlerdir. Ayrıca, sadece şans oyunları için değil, kötü alışkanlıklar kazanmamaları için arkadaşlarını da yakından tanımak yönünde özel bir çaba

sarf ettiklerini ifade edenler de olmuştur. Ailelerden bu kontrolü nasıl sağladıkları sorulduğunda; çocuklarına güvendikleri, verilen harçlıkların nereye gittiğini bildikleri veya beraber oynadıkları yönünde cevaplar alınmıştır. Bu cevapların kontrol içermediğine dair yapılan yoruma karşılık asıl kontrolün okullar tarafından gerçekleştirilmesi gerektiği yönünde ifadeler kullanılmıştır. Bu noktada belirtilmesi gereken bir nokta ise, okul çağında çocukları olan ailelerle ilgili yapılan bir araştırmada, ailelerin tamamı, şans oyunları yüzünden risk altındaki veya bağımlı gençlerin varlığını kabul ederken, bu ailelerden hiçbiri bu gençler arasında çocuklarının da olabileceğini kabul etmemişlerdir (Ladouceur, 2003).

Bireylere yöneltilen bir diğer soruda; şans oyunları oynamaktan dolayı kendilerini hiç suçlu hissedip hissetmedikleri sorulduğunda verilen cevapların tamamı hayır olmuştur. Ancak, hayır cevabına rağmen bazı aile bireyleri, harcadıkları bu paraları ihtiyacı olan birine vermelerinin daha doğru olabileceğini düşündüklerini de dile getirmişlerdir.

Risk altında olunduğunun veya bağımlı hale gelindiğinin bir göstergesi olan “kayıplarınızı telafi etmek için daha yüksek tutarlarda oyun oynama isteği hissettiniz mi” sorusuna bir birey evet, bir birey ise bazen şeklinde cevap vermiştir.

Bir sonra ki adımda; aile bireylerinin şans oyunları oynamasından dolayı çocukların ne şekilde etkilenebilecekleri üzerinde durulmuştur. Elde edilen bilgiler aşağıda sıralanmıştır:

- a) Büyüklerin oynamasından dolayı kötü bir sonucun ortaya çıkmayacağının düşünülmesi
- b) Eğlence ile sürekli oynama isteğinin birbirine karıştırılması
- c) “Siz oynuyorsanız ben de oynarım” yaklaşımının gelişmesi
- d) Aile içi huzursuzluk
- e) Aileye para kazandırma niyeti

- f) Harçlığını artırma isteği
- g) Bağımsız davranabildiğini gösterme arzusu
- h) Aile bireylerinden birinin bağımlılık seviyesinde oyun oynaması durumunda çocuklarının genel ihtiyaçlarını karşılamakta zorluk çekebileceği
- i) Bağımlılık sorunu yaşanan bir ailede, çocukların ruhsal yapılarının bozulabileceği
- j) Büyük ikramiyenin çıkması durumunda daha güzel bir hayat yaşayabilecekleri
- k) Kaliteli okullarda eğitim alabilecekleri
- l) Ailelerin yaşadıkları maddi sorunları yaşamayacak olmaları

Şans oyunları yüzünden gençleri risk altına sokabilecek hususların neler olabileceği sorulduğunda ise aile bireylerinin büyük çoğunluğundan alınan cevap kısa yoldan para kazanma isteğinin en üst düzeye çıkması yönünde olmuştur. Bunun yanında ise şu cevaplar da alınmıştır:

- a) Bağımlı hale gelmeleri
- b) Eğitimlerinin etkilenmesi
- c) Çalışarak para kazanmanın değerini bilmemeleri
- d) Gerçekleştiremeyecekleri hayallere dalmaları ve bu hayallerin gerçek olacağına inanmaları
- e) Kendilerini toplumdan dışlamaları
- f) Diğer kötü alışkanlıklara da başlamaları
- g) Oyun oynamak için doğru olmayan yollardan para bulmaya çalışmaları

- h) Ödeyemeyecekleri düzeyde borçlanmaları
- i) Ruhsal açıdan çöküntüye uğramaları
- j) Davranış bozuklukları içine girmeleri

Okulların çocukları şans oyunlarından korumakla ilgili olarak ne yapabileceği hususunda, aileler iki farklı kutup oluşturmuşlardır. Üç aile, böyle bir sorunun ortaya çıkmasının veya yayılmasının önlenmesinde okulun tek başına bir fonksiyonu olmadığına inanmaktadır. Hatta bir aile, okulun kendi asli görevini bile yerine getiremediğini ifade etmiştir. Dört aile ise devletin yardımıyla ve toplumun bilinçlendirilmesiyle bu tür sorunların ortadan kaldırılabileceğini belirtmişlerdir. Öte yandan, beş aile ise bu sorumluluğun tamamen okullara verilmesi gerektiğini belirtmiştir. Okullarda neler yapılabileceği sorulduğunda; çağlarına göre çocuklara hikayeler, örnekler ve yasalar temel alınarak anlatımların yapılabileceği ve temel eğitimlerin verilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca; çocukların spora ve sanata yönlendirilerek dikkatlerinin kendilerine faydalı alanlara kaydırılmasının bu sorunun asıl çözümü olacağını ifade etmişlerdir.

Devletin ve işletmelerin ne tür sorumluluklar almaları gerektiği sorulduğunda ise, ailelerin tamamı, devletin onsekiz yaşından küçüklerin oyun oynamalarını önleyecek tedbirler alması gerektiğini söylemişlerdir. Bu tedbirlerin nasıl olabileceğine dair istenilen yorumlarda, özellikle okulların çevresinde sık denetimlerin yapılması ve caydırıcı para cezalarının uygulanması üzerinde durulmuştur. Ancak, üç aile bu denetimin hiçbir şekilde uygulanmayacağını, çünkü bu uygulamanın da denetlenmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Bu hususların dışında, devletin gelirlerini artırmak için "agresif" olmaması gerektiği, çünkü gelirlerdeki artışın diğer yandan toplumsal sorunlar çıkarabileceği ve bundan da en çok çocukların etkileneceği belirtilmiştir. Devletin, şans oyunlarını toplumun güzel bir zaman geçirmesini sağlayan özel bir eğlence aracı olarak yorumlaması gerektiği de vurgulanmıştır. RTÜK tarafından şans oyunları ile ilgili reklam ve programların daha dikkatli ve daha hassas bir şekilde değerlendirilmesinin de önem içerdiğine değinilmiştir. İşletmelerin sorumlulukları

ile ilgili olarak da aileler, ahlaki bir yaklaşımın olması gerektiğini belirtmişler ve işletme sahiplerinin kendi çocuklarını da düşünerek hareket etmelerinin gerektiğini söylemişlerdir. Ancak, yine bireylerin çoğunluğu günümüzde işletmelerin kazanç dışında toplumsal değerlere önem verebileceklerine inanmadıklarını da vurgulamışlardır.

Gençlerin şans oyunları oynamalarından dolayı karşılaşacakları risklerin ortadan kaldırılmasıyla ilgili olarak, ailelerin bu konu üzerinde bilgilendirilmesi ve çocuklarıyla daha çok ilgilenmesi gerektiği ifade edilmiştir. Bununla birlikte, devletin gelir odaklı yaklaşımından vazgeçerek hem gençleri hem de yetişkinleri sorunlarla başbaşa bırakmamasının önemi üzerinde durulmuştur. Yine daha önceki sorularda da olduğu gibi yaş sınırlamasının çok ciddi biçimde uygulanmasının olmazsa olmaz olduğuna değinilmiştir. Ayrıca, şans oyunları ile ilgili olarak hazırlanan programların belli saatlerde gösterilmesi ve belli sürelerde yapılması önerilmiştir. Bir başka öneri de, şu ana kadar bu konuda hiçbir katkısı olmayan sivil toplum örgütlerinin daha fazla sorumluluk almaları ve toplumun her seviyesine ulaşan kampanyalar düzenlenmesi yönünde olmuştur.

Son olarak, aile bireylerine, kendilerinin yetkili bir konumda olmaları durumunda uygulamaya sokacakları üç hususun neler olduğu sorulmuştur. Alınan cevaplar aşağıda sıralanmıştır:

- a) Yaş sınırlaması
- b) İşletmelerin denetimi
- c) Etkin bir denetim için yasal mevzuatın hazırlanması
- d) Milli Piyango İdaresi, Spor Toto Teşkilatı ve Türk Jokey Kulübü tarafından oynatılan oyunların aynı çatı altında toplanması
- e) Sivil toplum örgütleri ile sıkı işbirliği
- f) Şans oyunları ile ilgili televizyon programlarının kısıtlanması
- g) Reklamların yasaklanması

- h) Reklamların belli saatlerden sonra gösterilmesi
- i) Okullarda eğitim verilmesi
- j) Ailelerin eğitilmesi
- k) Toplum bilinçlendirici kampanyaların düzenlenmesi
- l) Terapi ve tedavi merkezlerinin oluşturulması
- m) İşleri olan bir şikayet hattının oluşturulması
- n) En yüksek ikramiyenin sınırlandırılması
- o) Katılım ücretinin artırılması
- p) Bayilerin belli aralıklarda kurulması
- r) Okullara belli mesafeye kadar bayilik ruhsatı verilmemesi
- s) İnternet üzerinden oyunların yasaklanması
- t) Şans oyunlarından elde edilen gelirin bir kısmının gençleri kültür, sanat ve spor faaliyetlerine yönlendirmek için harcanması
- u) Şans oyunları ile ilgili anketler yapılması
- v) Uluslararası örneklerin araştırılması

GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Genel Bir Bakış

Günümüzde; katılımcıların birçoğu şans oyunlarını, bir eğlence aracı olarak gördüğü için oynamakta, bir kısım grup ise bu tür oyunlara hiçbir şekilde ilgi göstermemektedir. Bu oyunları oynayanlar içinde ise belli bir düzeni kuramayan ve kendilerini kontrol edemeyenler hem kendilerine hem ailelerine hem de çevrelerine zarar vermektedir.

Şans oyunlarının daha geniş alana yayılmasını savunanların yanında ciddi sınırlamaların getirilmesine inananların sayısı gözardı edilmeyecek miktardadır. Şans oyunlarının oynatılmasına yönelik imkânların artırılmasını savunanlar bu pazarın sağladığı ekonomik getirinin peşindedir. Oyunların oynatılması sonucu ortaya çıkan iş imkânları, yatırımlar ve toplanan vergilerin dikkate alınmasını istemektedirler. Öte yandan, şans oyunlarının belli sınırlar dışında oynatılmamasını isteyenler ise suç, bağımlılık ve diğer sorunların ortaya çıkarmakta olduğu sosyal maliyetleri gözler önüne sermektedirler.

Her iki tarafında önermelerinin doğru olduğu kabul edilirse, bu durumda etken bir çözüme ulaşmak için nelerin yapılması gerektiği ve kimlere ne tür görevlerin düştüğü belirlenmelidir. Bu çerçevede; düzenleme ve denetim mekanizması, riskli ve bağımlı oyun oynayanlara yönelik hususlar, internet üzerinden şans oyunlarının oynatılması ile kişiler ve mekanlar üzerinde şans oyunlarının etkilerine yönelik yaklaşımların tespit edilmesi önemlidir.

Düzenleme ve Denetim Mekanizması

Şans oyunlarının toplum üzerindeki kötü etkilerinin en aza indirilebilmesi için hükümetler; bu pazarı çok iyi bir şekilde düzenleyecek ve denetleyecek hukukî ve teknolojik araçlarla donanmış olmalıdır. Ancak, yasadışı ve internet oyunları ile ilgili olarak hükümetlerin tek başına mücadeleleri yeterli olmayacağı

için uluslararası yaklaşımların oluşturulması gerekmektedir. Türkiye’de son zamanlarda hukukî yapının oluşturulması için ciddi bir çaba harcanmaktadır. Her ne kadar, iyi niyet çerçevesinde bu adımlar atılsa da, genel bir yapının kurulması yerine mevcut düzene yama yapma yaklaşımların benimsenmesi hem hukukî hem de uygulama açısından uyumsuzluklar yaratmaktadır.

Bir diğer önemli husus da, alt yaş sınırının belirlenmesi ve bu kuralın kesinlikle uygulanmasının sağlanmasıdır. Dünya genelinde, şans oyunlarına katılım yaşı için konulan yaş sınırı 17 ile 21 arasında değişmektedir. Düzenleyici ve denetleyici mekanizmanın sağlam bir şekilde kurulduğu ülkelerde; sınırların çok iyi belirlenmesi, pazarın kontrollü şekilde gelişmesi, denetimin ve yaptırımların etkili olması ve toplumsal bilincin en üst seviyelere çıkmasından dolayı alt sınır olarak onyediyi yaş seçilmiştir. Ne var ki, hukukî boşlukları olan ve toplumsal bilincin zayıf olduğu ülkelerde ise bu sınır daha yukarılara çıkmaktadır. Türkiye’de bu sınır onsekiz yaş olmakla beraber, yeterli denetimin ve caydırıcı yaptırımların olmaması bu sınırlamaya uyulmamasına neden olmaktadır. Yakın zamanda tehlikeli yüzünü göstermeye başlayan riskli ve bağımlı oyun oynama ile onsekiz yaş altı gençlerin oyun oynaması sorunları ile mücadele edebilmek için denetim mekanizmasının en kısa sürede oturtulması kaçınılmazdır.

Bir diğer konuda, düzenlemeye yönelik çalışmalar sırasında sadece mevcut durumun dikkate alınmamasının, gelişen teknolojinin ve ticari fikirlerin üzerinde de durulmasının önem taşımasıdır. Şu an için, ülkemizde kumarhanelerin işletilmesi yasak olsa da gemilerde oynatılan oyunlara yönelik bir yaptırım bulunmamaktadır. Bunun dışında, her ne kadar şans oyunları şu an için devlet kurumları tarafından işletiliyor olsa da muhtemel bir özelleştirme sonrasında ya da lisans verilmesi durumunda nelerin olabileceğinin çok iyi öngörülmesi gerekmektedir.

Restorant, sinema, benzin istasyonu gibi halka açık yerlerde bulunan elektronik oyun makinelerine ulaşımın çok kolay olması nedeniyle birçok ülke getirisi ne olursa olsun, toplumsal sorunlara yol açabilecek kapasiteye sahip olmasından ötürü bu tür makineleri yasaklamaktadır. Türkiye’de bu tür makineler henüz

kurulmamış olmakla beraber, hükümetin bu konuda taviz vermeyen bir yaklaşım izlemesi çok önemlidir.

Şans oyunları içinde yer alan ve özellikle spor oyunları üzerine kurulu olan müşterek bahisler, sonuçların çok kısa sürede belirlenmesinden dolayı daima tercih edilen oyunlar olmuşlardır. Özellikle gençler arasında çok tutulan bu oyunlarda yetersiz hukukî bir altyapının bulunması, şikeye dayanan sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Dünya genelinde bir sorun halini alan ve anlaşmalı maçların ortaya çıktığı günümüzde, Türkiye’de de kimi spor faaliyetlerinde yaşanan ve son iki yıl içinde en üst seviyeye çıkan arbedelerin kaynağında yine düzenleme ve denetim alanındaki yetersizlikler yatmaktadır.

Toplumsal bilincin artırılması, bu mekanizmanın kurulmasındaki temeli oluşturmalıdır. Bu nedenle, katılımcıları bilgilendirici ilanların ve afişlerin hem oyun oynanan yerlerde hem de insanların her an görebilecekleri yerlerde bulunmasına özen gösterilmelidir. Buna bağlı olarak, son günlerde ülkemizde de artan şans oyunlarına yönelik görsel medyadaki reklamların belli saatler öncesinde yasaklanması ve yoğun reklam kampanyalarına izin verilmemesi gerekmektedir. Benzer şekilde, piyasaya yeni oyunların sürülmesi öncesinde, gerçekçi pazar araştırmalarının yapılarak hem toplumsal hem maddi unsurların detaylı bir şekilde düzenleyici ve denetleyici kuruma sunulması istenmelidir.

Bir diğer önemli konu ise, şans oyunlarına yönelik düzenleme ve denetleme faaliyetlerinde bulunan kişilerin, mevcut görevlerinden ayrıldıktan sonra en az bir yıl şans oyunları pazarındaki bir işletmede çalışmama şartının getirilmesidir. Bu şart, toplum içindeki güvenin sağlanması ve olası söylentilerin önüne geçilmesi açısından önemli bulunmaktadır.

Tüm bu mekanizmanın oluşturulması sonrasında, kumarhanelerin açılmasına yönelik çalışmalara başlanarak turizm ülkesi olan Türkiye’nin bu kaynaklarını en iyi şekilde kullanmasına imkân sağlanmalıdır.

Riskli ve Bağımlı Oyun Oynama

Uluslararası alanda, aşırı oyun oynamaktan, diğer bir deyişle bağımlılıktan kaynaklanan toplumsal sorunların daha ciddi boyutlara ulaşmaması ve mevcut durumun tespiti için düzenli ve sürekli araştırmalar yapılmaktadır. Ancak, şans oyunları konusunda ne devlet kademesinde ne de toplum içinde bilincin yerleşmemiş olmasından ötürü ülkemizde herhangi bir çalışma yürütülmemektedir. Bu tür çalışmalara başlanabilmesi için hem yasal ortamın hazırlanması hem de mali kaynakların oluşturulması gerekmektedir. Yasal ortamın hazırlanması belli bir plan dahilinde ve kısa vadede sonlandırılabilir bir husustur. Öte yandan, mali kaynak konusunda ise şans oyunlarından elde edilen gelirin belli bir yüzdesinden oluşacak bir fon meydana getirilebilir. Bu fon kullanılarak öncelikle Türkiye genelindeki riskli ve bağımlı özellik taşıyan katılımcıların yoğunluğu tespit edilmelidir. Bu tespitle birlikte cinsiyet, yaş, eğitim ve gelir düzeyi gibi parametreler dikkate alınarak alt gruplar oluşturulmalıdır. Elde edilen bulgular kamuoyu ile paylaşılmalı ve toplumu bilgilendirici eğitim programları oluşturulmalıdır. Konunun ciddiyeti ile ilgili bilgilendirme çalışmaları sadece yazılı ve görsel basınla sınırlı kalmayıp eğitim kurumlarında da bifiil sürdürülmelidir. Bu çalışmalar sırasında, oyun oynamayı bağımlılık haline getiren kişilerin kendilerini açığa çıkarmayacakları düşünülerek, bu kişilerin nerelere başvurabileceklerine dair detaylı bilgiler verilmelidir.

Sorunlu olanlarla ilgili olarak hükümetin istikrarlı ve sorumluluk sahibi bir politika belirlemesi gerekmektedir. Bunun içinde üst düzey bir kamu görevlisini görevlendirerek bu konuyla doğrudan ilgilenecek bir birimin oluşmasını sağlamalıdır. Söz konusu birim, risk altındaki veya bağımlı kişilerin başvurularını değerlendirecek ve iyileştirici imkânlar sağlayacak bir mekanizma oluşturmalıdır. Hem kurulum hem de uygulama aşamasında, uluslararası deneyime sahip danışmanlardan veya kendi ülkelerinde bu konuda deneyime sahip kurum ve kuruluşlardan destek talep edilmelidir. Bunun dışında, birim, gönüllü faaliyetlerde bulunan örgütlere mali ve lojistik destek de sağlamalıdır.

Aşırı oyun oynama çabası içinde olan veya bağımlılığı açıkça ortaya çıkan katılımcıların oyun oynamalarına izin verilmemeli ve bu kişiler tedavi programlarına davet edilmelidir.

Sorunlu oyun oynayan kişilerin, hasta ve davranış bozukluğuna sahip oldukları kabul edilmelidir. Bu nedenle, söz konusu kişilerin tedavi ve eğitimlerine ait giderler de orta vadede sigorta kapsamına alınmalı ve özel sigorta şirketlerinin de bu yönde hareket etmeleri istenmelidir.

İnternet Üzerinden Oyunların Oynatılması

İnternete ulaşımın çok kolay ve kontrolünün ise bir o kadar zor olması bu ortamda oynatılan şans oyunlarının izlenmesini ve denetlenmesini güçleştirmektedir. Her ne kadar şans oyunlarının internet üzerinden oynatılmasını engellemeye veya kısıtlamaya yönelik mevzuatta değişiklikler yapılarak güçlü bir denetim mekanizması oluşturulabilecek olmasına rağmen, düzenleyici ve denetleyici kurumları çaresiz bırakan birçok unsur bulunmaktadır. Bunların başında da; ticaretin doğası ve uluslararası anlaşmalar gelmektedir.

Son birkaç yıl içinde yaşanan ve şans oyunları pazarını belirsizliğe sürükleyen bir olayda Amerika Birleşik Devletleri ile Antigua/Barbuda Adaları arasında meydana gelmiştir. Antigua/Barbuda Adalarında kurulu bir sistem üzerinden şans oyunları düzenleyen firmalar, Amerika Birleşik Devletleri tarafından kendi ülke sınırları içinde bu faaliyetleri gerçekleştiremeyecekleri gerekçesiyle engellenmişlerdir. Bunun üzerine firmalar bu işlemin serbest ticaret anlaşmalarına aykırı olduğu gerekçesiyle ABD'yi Dünya Ticaret Örgütü'ne (DTÖ) şikayet etmiştir. Açılan davalar sonucunda ABD haksız bulunmuş ve bu firmalara sınırlama uygulanamayacağına karar verilmiştir. Son durumda, ABD bir üst mahkemeye temyiz için başvurmuştur.

Bu tür ikilemlerin haricinde, internetin doğası gereği kullanılan adresler herhangi bir kısıtlama halinde bile kolayca değiştirilebilmektedir. Hatta, sayısal adresler kullanılarak sonsuz miktarda adres oluşturulabilmektedir. Hiçbir maliyete yol

açmayan bu işlemler internet işletmenlerine çok büyük kolaylıklar sağlamaktadır.

Türkiye’de de Milli Piyango İdaresi tarafından çıkarılan yönetmelikle internet üzerinden oynatılan şans oyunlarının takip edilmesi amaçlanmıştır. Ancak, her kurumun aynı şekilde sorumluluk almaktan kaçınmasından ve kanuni bir gücün olmamasından dolayı bu yönetmeliğin ölü doğduğunu söylemek mümkündür.

İnternet üzerinden oynatılan şans oyunlarının düzenlenmesi ve denetlenmesinde ilk adım bu faaliyetleri yürütecek bağımsız bir kurumun kanuni alt yapısının oluşturulması ve internet ile ilgili özel bir birimin oluşturulması gerekmektedir. Bu işlemleri takiben; internet servis sağlayıcılarını, kredi kartı sağlayıcılarını, para transfer kuruluşlarını, kablosuz iletişim sistemi kurucuları ve işletmenlerini, diğer dolaylı ve dolaysız olarak internet üzerinden şans oyunlarına yönelik işlemleri gerçekleştirenleri denetim altında tutacak stratejilerin belirlenmeli ve buna yönelik mevzuat oluşturulmalıdır. Mevzuatta, kredi kartı ile oynatılan oyunlarda kaybedilen tutarların kişinin borcuna dahil edilmemesi gibi sert tedbirler alınarak kurum ve kuruluşların sorumlulukları en üst seviyeye çıkartılmalıdır. Yurt içinde atılacak bu adımların dışında uluslararası alanda da ortak çalışmalar ve uygulamalar üzerinde ciddi çabalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Kişiler ve Mekanlar

Şans oyunları oynatılan mekanların, bireyleri aşırı oyun oynamaya itmemesi için bazı tedbirlerin alınmasında fayda bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi, şans oyunlarının yoğun olarak oynatıldığı yerlere yakın noktalarda ATM makinelerinin kurulumuna izin vermemektir. Bu şekilde, katılımcıların anlık nakit ihtiyaçlarını karşılama isteklerinin önüne geçilmiş veya caydırıcılık yaratılmış olacaktır.

Şans oyunlarının oynatıldığı yerlerde onsekiz yaş altı gençlerin oyunlara katılımının engellenmesi için belli başlı önlemler alınmalıdır. Bu önlemlerden bir tanesi, bu tür mekanlarda erişkinlerin rahatlıkla görebileceği yerlerde kanuni sorumlulukları ve zorunlulukları ilan etmek olacaktır. Böylece, erişkin

katılımcılar, çevrelerinde onsekiz yaş altı gençlerin oyun oynamaması yönünde sorumlulukları olduğunu hissedeceklerdir. İkinci bir tedbir şekli ise, çalışanların çok yönlü eğitime tabi tutularak yasal yaşın altındakilere hiçbir suretle oyun oynamalarına izin vermemeleri yönünde olacaktır. Bunların dışında, çocuklara ilköğretimden başlamak üzere düzenli ve sürekli bir eğitimin verilmesi de sorunlu bir toplumun oluşmaması yönünde yardımcı olacaktır.

Değerlendirilmesi gereken bir diğer husus da, şans oyunları oynatılan yerlerde sağlanan iş imkânı ve kalitesi olacaktır. Uluslararası uygulamalar incelendiğinde, gazino oyunları için oluşturulan mekanlar haricindeki yerlerde iş kalitesinin ve ekonomik getirinin düşük olduğu gözükmemektedir. Bu nedenle, özel bir mevzuat çerçevesinde faaliyet göstermesi gereken gazinolar dışındaki oyun mekanlarının çok sıklıkta kurulmasına izin verilmemelidir.

Tanıtım ve Reklam Standartları

Şans oyunlarının toplumsal bir sorun olarak karşımıza çıkmaması için tanıtım ve reklam faaliyetlerinin belli bir standart içinde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Ülkemizde özellikle son dönemlerde standartlar üzerine yapılan çalışmalar göz önüne alındığında, toplum üzerinde doğrudan etkili olan şans oyunlarına yönelik tanıtımların da belli standartlara oturtulması gereği ortaya çıkmaktadır. Kuzey Amerika Devlet ve Eyalet Piyangoları Birliği tarafından oluşturulan ve Türkiye pazarına da uygulanabilecek standartlar aşağıda önerilmiştir (NASPL, 2006b):

- a) Tanıtım faaliyetleri, sektörün haysiyet, bütünlük, sorumluluk ve değer prensipleriyle uyumlu olmalıdır.
- b) Tanıtım faaliyetleri hiçbir şekilde aşırı derecede cezbedici veya ahlak dışı bir dil, resim ve hareket içermemelidir.
- c) Tanıtım faaliyetleri aşırı oyun oynamaya yönlendiren veya oyunu tek ilgi alanı gibi gösteren bir yapıda olmamalıdır.

- d) Tanıtımlar, her ne suretle olursa olsun yasadışı bir faaliyete yönlendirici olmamalı veya bu yönde bir izlenim yaratmamalıdır.
- e) Tanıtım faaliyetleri, bireylerin etnik veya dini tercihlerini veya yapılarını zedeleyici olmamalı ve oynayanların farklı bir sınıf olduğu kanısını uyandırmamalıdır.
- f) Tanıtım faaliyetleri hem yazılı hem de görsel basında bu standartlarla uyumlu olmalıdır.
- g) Tanıtım faaliyetleri, bireyleri ne aşırı ne de amaçlarının ötesinde oyun oynamaya yönlendirmemelidir.
- h) Uygun olan durumlarda, tanıtım ve pazarlama araçları sorumlu oyun oynama ile ilgili mesajlar içermelidir.
- i) Devirli ikramiyelerin yüksek miktarlara ulaştığı haftalarda, hem görsel hem de yazılı basında sorumlu oyun oynanması yönünde toplum uyarılmalıdır.
- j) Tanıtım faaliyetleri, hiçbir şekilde herhangi bir şans oyununu, bireylerin mali veya kişisel sıkıntılarına son verecek bir araç olarak göstermeyecektir.
- k) Tanıtım faaliyetleri, bireyleri geçmişteki kayıplarını telafi etmek amacıyla tekrar tekrar oynamaya itmeyecektir.
- l) Tanıtım faaliyetleri, hiçbir şekilde aldatıcı unsurlar içermemelidir.
- m) Tanıtım faaliyetleri, şans oyunlarının iş ortamı yarattığı, yatırımlara kaynak sağladığı veya mali güvence sağlayan bir araç olduğu yönünde herhangi bir izlenim yaratmamalıdır.
- n) Tanıtım faaliyetleri; aciliyet vurgulayacak şekilde tasarlanmamalı, yanlış vaadler içermemeli ve kazanmayı muhtemel bir sonuç olarak ortaya sürmemelidir.

- o) Tanıtım faaliyetleri, oyun oynamayanları küçük göstermeyeceği gibi oynayanları da methetmemelidir.
- p) Tanıtım faaliyetleri, şans oyunlarının eğlence ve zaman geçirme yönünü vurgulamalı ve kazanma olasılığını öne sürmemelidir.
- r) Tanıtım faaliyetleri, kazanma olasılığını doğrudan veya dolaylı olarak yanlış belirtmek suretiyle bireyleri oyun oynamaya teşvik etmemelidir.
- s) Tanıtım faaliyetleri, şans oyunlarının bir yetenek oyunu olduğu yönünde olmamalıdır.
- t) Tanıtım faaliyetleri doğrudan onsekiz yaş altı gençleri hedef almamalıdır.
- u) Tanıtım faaliyetleri, gelenlerin çoğunun onsekiz yaş altı gençlerden meydana geldiği bilinen yerlerde gerçekleştirilmemelidir.
- v) Tanıtım faaliyetlerinde, doğrudan onsekiz yaş altı gençlere hitap eden şekil ve dil kullanılmamalıdır.
- y) Tanıtım faaliyetlerinde kullanılan çizgi kahramanlar, çocuk programlarında kullanılanlarla aynı olmamalıdır.
- z) Tanıtım faaliyetlerinde onsekiz yaş altı gençleri etkileyecek ünlü kişiler yer almamalıdır.
- aa) Tanıtım faaliyetlerinde, kazanma ihtimalleri açık ve anlaşılır bir şekilde gösterilmelidir.
- bb) Tanıtım faaliyetleri, şans oyunlarından elde edilen gelirin nerelere gittiğini açıkça ifade etmelidir.

Gelecekte Yapılması Önerilen Araştırmalar ve Çalışmalar

Bu çalışma sırasında karşılaşılan en büyük sorun, Türkiye'de şans oyunları üzerine ciddi araştırmaların yapılmamış olmasıdır. Çok bakir bir araştırma alanı olan şans oyunları ile ilgili birbirinden bağımsız birçok parametrenin dikkate alındığı hem nitel hem de nicel çalışmalar gerçekleştirilebilir. Bu çalışmalar üniversiteler bünyesinde hayata geçirilebileceği gibi sivil toplum örgütlerinin desteğiyle de birçok araştırma yapılabilecektir.

Şans oyunları ile ilgili olarak kurulması önerilen düzenleyici ve denetleyici kurumun düzenli olarak şans oyunlarından kaynaklanan sorunlar üzerine paneller ve konferanslar organize etmesi, konunun toplum genelinde daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır. Bunun yanı sıra, kurumun aracılığıyla, konuyla benzer özellikler taşıyan panel ve konferanslarda da bu hususlara değinilmesi yönünde adımlar atılmalıdır.

Sorunlu ve patolojik oyun oynama ile ilgili ülke genelinde yayılımın ne seviyede olduğunu tespit edebilmek için; gelişen teknoloji, piyasaya sürülen oyunlar, yasal değişiklikler ve erişim imkânlarındaki değişimleri yeterince geniş bir alan dahilinde inceleyerek verileri yıllık olarak güncellemek gerekmektedir. Bu çalışmalar, sadece genel nüfustaki dağılımı göstermekle kalmayıp cinsiyet, yaş, eğitim gibi alt gruplar temelinde de bilgilere ulaşılmasını sağlayacaktır.

Araştırmalarda detaya inildikçe daha özel konuların işlenmesi mümkün olacaktır. Örneğin; şans oyunlarına başlama yaşı, aile etkisi, hem yasal hem de yasadışı oyunlara katılan onsekiz yaşından küçüklerin alkol ve uyuşturucu bağımlılığıyla ve suça yönelik faaliyetlerle ilişkisinin değerlendirilmesi çok zevkli bir çalışma konusu oluşturacağı gibi ilginç sonuçları da ortaya çıkaracaktır.

Bağımlı oyun oynama ile ilgili araştırmalar ise belli anketler ve incelemelerle yönlendirilebilecektir. Bu araştırmalar sayesinde;

- a) boşanma, eşlere ve çocuklara şiddet, ciddi mali kayıplar ve intihar gibi aile üzerindeki etkiler,

- b) kamu ve sivil toplum örgütleri tarafından sağlanan koruma ve bilinçlendirme amaçlı programların etkinliği ve verimliliği,
- c) elektronik oyun oynama makinelerindeki gelişmeler ve ortaya çıkan risk,
- d) işsizlikten kaynaklanan mali kayıplar, verimlilikte düşüşler ve iş yeri kazaları gibi iş alanları üzerindeki etkiler,
- e) yasal veya yasadışı oyunlar yüzünden ortaya çıkan boşanma, şiddet, intihar, iflas gibi vakaların toplum üzerindeki nakdi olmayan maliyetler ve kayıplar

tespit edilebilecek ve değerlendirmeler yapılabilecektir.

Yetişkinler arasında yapılacak araştırmalarda, APA DSM-IV kriterleri kullanılarak, bağımlı oyun oynama sınırında olanlar ortaya çıkarılacaktır. Bu kişilerin çocukluktan erişkinliğe geçiş dönemlerindeki davranışları da irdelenerek gelecekteki durumlarına ilişkin veriler elde edilecektir.

Türkiye'de herhangi bir maddeye bağımlılığı olanlar için tedavi imkânları bulunmaktadır. Ancak, benzer imkânlar şans oyunlarına bağımlılığı olanlar için tam olarak bulunmamaktadır. Bunun da başlıca nedeni, araştırmaların yetersiz, rehberlik hizmetlerinin çok sınırlı ve bireylerin bu tür sorunlarının diğer bağımlılık çeşitleriyle iç içe girmiş olmasından dolayıdır. Böyle bir merkezin oluşturulmasından sonra tedaviye gelenler arasında yapılacak araştırmalarda, hasta sayısı, hastanın kaç tür bağımlılığın bulunduğu, tedavi görenlerin demografik profili, oyun oynamayla ilgili davranış bozukluklarının seviyesi, tedaviye cevap veren hastalardaki değişimler gibi hususlar tespit edilebilir ve bir veritabanı oluşturulabilir. Bu veritabanında; tedavi türleri, cinsiyet ve yaş gibi parametrelere göre değerlendirmeler yapılabilir.

Benzer bir araştırma; ilköğretim ve lise çağındaki gençler için yapılarak yasal ve yasadışı oyunlara yönelik ilgi belirlenebilir. Bu ilgiyi artıran faktörlerin neler

olduğu tespit edilebilir. Tespitler doğrultusunda alınması gereken önlemler ortaya konabilir.

Başlı başına bir konu olan internet ile ilgili olarak da çok çeşitli araştırmalar yapılabilir. Bu araştırmalarda gerçek hedef; tutarlı bir kontrol mekanizmasının kurulabilmesi için nelerin ve ne şekilde yapılabileceğinin tespiti yönünde olmalıdır. Ancak unutulmamalıdır ki, uluslararası alanda yapılan araştırmalardan elde edilen veriler de hızla gelişen teknolojinin gerisinde kaldığı için geneli yansıtmamaktadır.

Yapılan araştırmalar; şans oyunlarının toplum ve bireyler üzerindeki etkilerinin belirlenmesi yanında ekonomik hususların da değerlendirilmesini sağlayacaktır. Bu hususlar;

- a) gelirlerdeki artış, yeni iş imkânlarının ve alanlarının ortaya çıkması, işsizliğin azalması, vergi gelirlerindeki artış ve turizme etkisi yönünden farklı türdeki yasal ve yasadışı şans oyunlarının getirisi,
- b) riskli ve bağımlı oyun oynama, suç oranlarında artış, intihar, borç, iflas, anlaşmazlıklar yönünden farklı türdeki yasal ve yasadışı şans oyunlarının maliyeti

olarak sıralanabilir. Bunun yanında, toplum üzerinde

- a) şans oyunlarına bağlı olarak ortaya çıkan borçların iflaslar üzerindeki etkisinin seviyesi,
- b) şans oyunları oynamaya bağlı sorunların boşanma ve aile içi şiddet üzerindeki etkisinin seviyesi,
- c) şans oyunları oynamaya bağlı sorunların intihar ve intihar eğilimi üzerindeki etkisinin seviyesi,
- d) şans oyunları oynamak veya bu yüzden ortaya çıkan borçları ödemek amacıyla işlenen suçların sayısı ve türleri,

- e) şans oyunları oynanan mekanlardaki bedava içki, bedava bilet gibi promosyonların, bu mekan yakınlarında bulunan ATM makinelerinin ve oyun oynamayı heveslendirici faaliyetlerin bireyleri bu yönde yönlendirmesi üzerindeki etkisi

de araştırılması gereken konular arasındadır.

Tüm bu araştırmaların başarıya ulaşabilmesi için, her türlü bilginin hem kamu hem de özel sektör işletmeleri tarafından araştırmacılara sunulmasına imkân sağlayan kanuni düzenlemelerin yapılması gerekmektedir.

Sonuç

Bu çalışma ile, şans oyunları sektörüne dünya genelinde çok önem verildiği, bu önemin hem maddi hem toplumsal unsurları içerdiği açıkça vurgulanmıştır. Sosyal sorumluluk bilincinin en üst seviyede yerleşmesi için alınan kararlar ve çabalar üzerinde durulmuştur. Şans oyunları ile ilgili genel bilgilerin ardından bu sektördeki sosyal sorumluluk bilincinin hızlı gelişimine örneklerle değinilmiştir. Ülkemizdeki sosyal sorumluluk yaklaşımının daha iyi anlaşılması için şans oyunları düzenleyen kurumlar hakkında düşünceler paylaşılmıştır. Ne var ki, kurumlarımızın toplumsal konular üzerinde yeterince durmadıklarına ve uluslararası örneklerin gerisinde kaldıklarına kanaat getirilmiştir.

Sorunlu oyun oynamaya yönelik uluslararası yaklaşımların üzerinde durularak tespitin ne şekilde yapıldığı açıklanmıştır. Yetişkinlerle ilgili olarak uluslararası örnekler sunulmuştur. Gençlerin şans oyunlarına katılımları incelenmiş, sorunlu oyun oynama ile ilgili olarak demografik özelliklerin etkisi üzerinde durulmuştur. Uluslararası alanda en çok kullanılan sorunlu oyun oynamayı tespiti yönelik yöntemler sunulmuştur.

İlköğretim sekizinci sınıf ile lise son sınıf arasında eğitim gören öğrencilerin şans oyunlarını ne seviyede oynadıklarını tespit etmek, olası sorunları ortaya çıkarmak ve bu gençlerin aileleriyle karşılıklı görüşme yapmak istenmiştir. Bu amaç dahilinde, uluslararası alanda kabul görmüş araçlar kullanılarak bir anket

uygulanması planlanmıştır. Ancak, söz konusu anketin öğrenciler üzerinde uygulanmasının Milli Eğitim Bakanlığının iznine tabi olması ve bu konuyla ilgili iznin alınamamasından dolayı bu çalışma gerçekleştirilememiştir. Bunun yerine, Hacettepe Üniversitesi İşletme Bölümü'nün yaz okulunda açtığı bir derse gelen öğrencilere benzer bir anket uygulanmıştır. Anket çalışmasından elde edilen sonuçlar, literatürdekilerle karşılaştırılarak benzerlikler ve farklılıklar ortaya konulmuştur. Özellikle, Seviye 2 ve Seviye 3'te bulunanların oranlarının diğer birçok araştırma sonucundan yüksek çıkması, bu alanda ciddi adımların atılması ve daha fazla araştırma yapılması gerektiğini göstermiştir. Yine anket çalışması sonucunda; STTM ve TJK tarafından düzenlenen oyunlara katılımda cinsiyet farkı istatistiki olarak anlamlı olduğu tespit edilirken, MPI tarafından düzenlenen oyunlarda bu durum söz konusu değildir. Cinsiyet farkının oyun oynama sıklığı, mutluluk, ruh hali ve dinin günlük yaşam üzerindeki önemi de istatistiki olarak anlamlı bulunmuştur. Sigara içen gençler arasında yaş farkının ve kullanılan reklam araçları arasındaki farklılığın da istatistiki olarak anlamlı olduğu görülmüştür.

SOGS-RA ve DSM-IV yöntemlerinden elde edilecek sonuçların da karşılaştırılması amaçlanmış, ancak, son soruya verilen cevap sayısının yetersiz olması nedeniyle bu değerlendirme başka bir çalışmaya bırakılmıştır. Bunun dışında, değerlendirme sonucunda elde edilen bazı bulguların istatistiki olarak anlamlı olmaması, ankete katılanların sayısının az olmasına bağlanmıştır.

Derinlemesine mülakat çalışmasında ise 12 aile ile karşılıklı görüşülmüştür. Bu görüşmelerden yola çıkarak, aile bireylerinin şans oyunları ile ilgili durumlarının belirlenerek bundan çocuklarının ne yönde etkilenebilecekleri incelenmiştir. Elde edilen cevaplar doğrultusunda; yalnızca bir aile bireyinin yüksek risk içerdiği, bu riskin çocuklara da taşınabileceği belirlenmiştir.

Son olarak, ülkemizde şans oyunları ve etkileriyle ilgili çalışmaların yok denecek kadar az olmasından dolayı öncü bir çalışma hazırlamak amacıyla; düzenleme, denetim, sorunlu oyun oynama, internet, kişiler ve mekanlar ile reklamlar üzerine öneriler geliştirilmiştir. Bu öneriler dahilinde ne tür çalışmaların

yapılabileceđi de açıkça dile getirilmiştir. Daha geniş kitlelere ve farklı gruplar üzerinde yapılacak bu çalışmaları gerçekleştirmenin, toplum üzerindeki deđişimleri ve etkileri ortaya çıkarmak ve takip etmek açısından büyük önem taşıdığına inanılmaktadır.



Kaynakça

- ADEBAYO, B., **Luck of the Dice: Gambling Attitudes of A Sample of Community College Students**, 1998, College Student Journal, 32, s.255–257
- AGI, **Venus and Mars in the Casina, June 2001 News Archive**, 2006, Alberta Gaming Institute, <<http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/nav03.cfm?nav03=26645&nav02=29475&nav01=26038>>, (08.06.2006)
- AKŞAM, **İddaa Toto'yu Uçurdu**, 2006, Akşam Gazetesi, <<http://www.aksam.com.tr/arsiv/aksam/2005/04/19/spor/spor5.html>>, (30.08.2006)
- APA, **DSM-III: Diagnostic and Statistical Manual**, 1980, American Psychiatric Association, Washington, DC
- APA, **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders**, 1994, American Psychiatric Association, Washington, DC
- ARSLAN, M., **İş ve Meslek Ahlakı**, 2005, Siyasal Kitabevi, Ankara
- ARNOLD, G., COLLINS, P., EADINGTON, W.R., REMMERS, P. & RICKETTS, T., **Towards A Strategy For Addressing Problem Gambling in the U.K.**, 2003, Gambling Industry Charitable Trust
- ASHWORTH, J. & DOYLE, N., **Under 16s and the National Lottery**, 2000, The National Lottery Commission, London
- AUSTRIAN LOTTERIES, **Annual Report 2005**, 2006, Vienna, s.27
- BENETT, M.J., **Gaming in Cultural Context: Socially Responsible Success in the New World Lottery Industry**, 2003, World Lottery Forum, Granada, İspanya

- BIRKETT, J., **Young People's Perceptions and Attitudes Towards Gambling – An Action Plan**, 2004, Forum Report, Youth Affairs, Council of Victoria, Canada, s. 22
- CAIXA, **A Modern and Competitive Bank**, 2006, Caixa Bank, <<http://www1.caixa.gov.br/idiomas/ingles/presentation.asp>>, (07.06.2006)
- CAMELOT, **Our Priorities, Good Causes**, 2006, Camelot Group, <http://www.camelotgroup.co.uk/socialreport2004/our-priorities/good_causes.htm>, (30.08.2006)
- CARINCI, J.M., **Beyond responsible gaming programs**, 2004, WLA Magazine, 14, p. 22
- CARLSON, M.J. & MOORE, T.L., **Adolescent Gambling in Oregon**, 1998, Oregon Gambling Addiction Treatment Foundation
- CLARKE, D., **Gambling and the Trait of Addiction in A Sample of University Students**, 2003, New Zealand Journal of Psychology, 32, s. 39-48
- COWEN, E. L. & DURLAK, J. A., **Social policy and prevention in mental health**, 2000, Development and Psychopathology, 12, s. 815–834
- CREIGH-TYTE, S. & LEPPER, J., **Survey of Participation in, and Attitudes Towards Gambling: Key Findings from the 2004 NOP Survey**, 2004
- CUNNINGHAM W. et al, **Taking chances: Problem gamblers and mental health disorders: Results from the St. Louis Epidemiologic Catchment Area study**, 1998, American Journal of Public Health, 88 (7), s.1093-1096
- DICKERSON, M. G., **Internal and External Determinants of Persistent Gambling: Problems in Generalizing From One Form of Gambling to Another**, 1993, Journal of Gambling Studies, 9, s. 225-245

- DOUGLAS, A., **British Charitable Gambling 1956-1994: Towards a National Lottery**, 1995, Athlone Press, London
- DUBE, D., FREESTON, M. H. & LADOUCEUR, R., **Potential and Probable Pathological Gamblers: Where Do The Differences Lie?**, 1996, Journal of Gambling Studies, 12 (4), s. 419-30
- EISEN, S. A. et al, **Familial Influences on Gambling Behavior: An Analysis of 3359 Twin Pairs**, 1998, Addiction; 93 (9), s.1375-84
- EL, **Brief History of Lottery in Europe**, 2006a, European Lotteries, <https://www.european-lotteries.org/communication/games_brief_history.php>, (01.06.2006)
- EL, **Social Role**, 2006b, European Lotteries, <https://www.european-lotteries.org/communication/social_role.php>, (01.06.2006)
- ENGWALL, D., HUNTER, R. & STEINBERG, M., **Gambling and Other Risk Behaviors On University Campuses**, 2004, Journal of American College Health, 52 (6), s. 245-255
- FdJ, **Création de la Loterie Nationale (1933-1939)**, 2006, Française des Jeux, <http://www.fdjeux.com/institutionnel/entreprise/histoire/histoire_loterie.php>, (06.06.2006)
- FISHER, S., **Measuring Pathological Gambling in Children: the Case of Fruit Machines in the UK**, 1992, Journal of Gambling Studies, 8, s. 263–285
- FISHER, S., **Gambling and Pathological Gambling in Adolescents**, 1993a, Journal of Gambling Studies, 9 (3), s. 277-288
- FISHER, S., **Gambling and Problem Gambling Among Young People in England and Wales**, 1998, University of Plymouth, Plymouth

- FORBES, **Lottomatica's Global Market Share to Rise to 63 % via GTECH merger vs 14**, 2006, Forbes, <<http://www.forbes.com/business/feeds/afx/2006/01/16/afx2451520.html>>, (05.06.2006)
- FOSI, **A Modern and Competitive Bank**, 2006, Focus On Social Issues, <<http://www.family.org/cforum/fosi/gambling/lottery/a0026528.cfm>>, (01.06.2006)
- FOSI, **The National Gambling Impact Study Commission Report**, 2006, Focus On Social Issues, <<http://www.family.org/cforum/fosi/gambling/gitus/a0028977.cfm>>, (30.06.2006)
- GOVONI, M. A., RUPCICH, N. & FRISCH, G. R., **Gambling Behaviour of Adolescent Gamblers**, 1998, Journal of Gambling Studies, 12 (3), s. 305-317
- GRIFFITHS, M., **Observational Analysis of Adolescent Gambling in UK Amusement Arcades**, 1991, Journal of Community and Applied Social Psychology, 1, s. 309-320
- GRIFFITHS, M.D. & WOOD, R.T.A., **Lottery Gambling and Addiction: An Overview of European Research**, 1999, A Report to the Association of European National Lotteries, Lausanne, s. 9-10
- GRIFFITHS, M., **Brief Communications: Scratchcard Gambling Among Adolescents Males**, 2000, Journal of Gambling Studies, 16 (1), s.79-91
- GRIFFITHS, M., **Fast, faster, fastest**, 2004, WLA Magazine, 14, p.17
- GULLICKSON A.R. & HARTMANN, D., **A Survey of Gambling Behaviors in Michigan**, 2001, A Report to the Michigan Department of Community Health, Michigan
- GUPTA, R. and DEREVENSKY, J.L., **Familial and Social Influences On Juvenile Gambling**, 1997, Journal of Gambling Studies, 13.

- GUPTA, R. & DEREVENSKY, J.L., **Adolescent Gambling Behaviour: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated With Excessive Gambling**, 1998a, *Journal of Gambling Studies*, 14 (4), s. 319-345
- GUPTA, R. & DEREVENSKY, J.L., **An Empirical Examination of Jacob's General theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory?**, 1998b, *Journal of Gambling Studies*, 14 (1), s. 17–49
- GUPTA, R. & DEREVENSKY, J.L., **Treatment Programs For Adolescent Problem Gamblers: Some Important Considerations**, 1999, Invited Address Presented at Annual Meeting of the American Psychological Association, Boston
- GUPTA, R. & DEREVENSKY, J.L., **Lottery Ticket Purchases By Adolescents: A Qualitative and Quantitative Examination**, 2001, A Report to the Ministry of Health and Long-Term Care, Ontario
- HL, **Fiscal Year 2005 Dollar Breakdown: Where Does the Money Go?**, 2006, <http://www.in.gov/hoosierlottery/where_money_goes/dollardistribution.asp>, (30.08.2006)
- HOTYAT, V., **Responsible Gaming and Social Responsibility: The Belgian National Lottery's Innovative and Comprehensive Approach**, 2005, World Lottery Forum, Malmo, Sweden
- IKAHEIMO, R., **What is Corporate Social Responsibility**, 2005, World Lottery Forum, Malmo, Sweden
- JACOBS, D.F., **Juvenile Gambling in North America: An Analysis of Long Term Trends and Future Prospects**, 2000, *Journal of Gambling Studies*, 16, s. 119-151
- JANSSON J. et al, **Gambling Addiction in Sweden – The Characteristics of Problem Gamblers**, 2003, National Institute of Public Health, Stockholm, Sweden

- JOHANSSON, M., **How to Measure and Evaluate Problem Gaming from a Lottery Point of View – A Closer Look at Statistics**, 2005, World Lottery Forum, Malmö, Sweden
- KANG, S.K. & HSU, C.H.C., **University Students' Perceptions on Legalized Gambling and Their Casino Gaming Behaviors**, 2001, The Consortium Journal, 5, s. 5–16
- LADOUCEUR, R., BOUDREAU, N., JACQUES, C. & VITARO, F., **Pathological Gambling and Related Problems Among Adolescents**, 1999, Journal of Child and Adolescent Substance Abuse, 8, s. 55-68
- LADOUCEUR, R., COTE, M.A. & VITARO, F., **Attitudes, Connaissances et Comportements des Parents Quebecois en regard de la Pratique des Jeux de Hasard et d'Argent chez les Jeunes**, 2003, Psychologie Canadienne, 44 (2), s. 152
- LESIEUR, H.R. & BLUME, S.B., **The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New instrument For the Identification of Pathological Gamblers**, 1987, American Journal of Psychiatry, 144, s. 1184–1188
- LESIEUR, H.R., CROSS, J., FRANK, M. et al., **Gambling and Pathological Gambling Among University Students**, 1991, Addictive Behaviors, 16, s. 517–527
- LESIEUR, H.R. & ROSENTHAL R., **Pathological Gambling: A Review of the Literature**, 1991, Journal of Gambling Studies, 7 (1), s. 5-40
- LESIEUR, H.R., **Compulsive Gambling**, 1992, Society, 29, s. 43-50
- LORENZ, V. & YAFFE, R., **Pathological Gambling: Psychosomatic, Emotional and Marital Difficulties as Reported by the Spouse**, 1988, Journal of Gambling Behavior, 4 (2), s. 13-26

- LI, **Lottomatica Agrees to Acquire GTECH Holdings for \$4.65 Billion to Create Leading Gaming Solutions Company**, 2006a, Lottery Insider, <<http://www.lotteryinsider.com.au/vol34/no2.htm>>, (05.06.2006)
- LI, **Dai-ichi Kangyo Bank, Background/Information**, 2006b, Lottery Insider, <<http://www.lotteryinsider.com.au/lottery/daichi.htm>>, (06.06.2006)
- LL, **Lottery History**, 2006, Louisiana Lottery, <<http://www.louisianalottery.com/index.cfm?md=pagebuilder&tmp=home&navID=99&cpID=36&cfmID=0&catID=0>>, (01.06.2006)
- LW, **Annual Report 2005**, 2006, Lotterywest, <<http://www.lotterywest.wa.gov.au/data/portal/00000005/public/26059001126251650541.pdf>>, (30.08.2006)
- MESSERLIAN, C. ve DEREVENSKY, J.L., **Youth Gambling: A Public Health Perspective**, 2005, Journal of Gambling Studies, 14, s. 97-116
- MEYER, G., **The Gambling Market in the Federal Republic of Germany and the Helpseeking of Pathological Gamblers**, 1992, Journal of Gambling Studies, 8, s. 11-20
- MIPH, **Putting A Face on Problem Gambling Conference: A Huge Success**, 2006, Minnesota Institute of Public Health, <<http://www.miph.org/gambling/bto/mar01/face.html>>, (30.06.2006)
- MPI, **Faaliyet Raporu 2005**, 2006, Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü, Ankara
- NASPL, **Lotteries in the Ancient and Medieval World**, 2006a, North American Association of State and Provincial Lotteries, <<http://www.naspl.org/05/history.html>>, (01.06.2006)
- NASPL, **Advertising Standards**, 2006b, North American Association of State and Provincial Lotteries, <<http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/3.pdf>>, (30.05.2006)

- NBDHW, **Survey of Gambling and Problem Gambling in New Brunswick**, 2001, New Brunswick Department of Health and Wellness, New Brunswick, USA
- NGISC, **National Gambling Impact Study Commission Report**, 1999, National Gambling Impact Study Commission, Discrete of Colombia, USA
- NLB, **Annual Report 2005**, 2006, National Lotteries Board, South Africa
- NLC, **Annual Report 2004/2005**, 2006, National Lottery Commission, United Kingdom
- NRC, **Pathologic Gambling: A Critical Review**, 1999, National Research Council, National Academy Press, Washington DC, USA
- NUNNALLY, J., **Psychometric Theory**, 1978, McGraw-Hill, New York, USA
- OSA, **Lotto History, Chronicles of the Game**, 2006, Overseas Subscribers Agents Lotteries, <<http://www.osalotteries.com/information/history.html>>, (01.06.2006)
- OTTERLEI, H. O., **Social Responsibility and The Lottery Industry**, 2005, World Lottery Forum, Malmo, Sweden
- PG, **Frequently Asked Questions**, 2006, Problem Gambling, <<http://www.problemgambling.com/faq.html>>, (30.06.2006)
- PH, **Lottery Revenue Could Bring State Coffers Back Into the Black**, 2006, Portsmouth Herald, <<http://www.seacoastonline.com/2005news/10192005/news/68687.htm>>, (30.08.2006)
- PRODUCTIVITY COMMISSION, **Australia's Gambling Industries**, 1999, Report No. 10, Canberra
- ROSENTHAL R., **Pathological Gambling**, 1992, Psychiatric Annals, 22 (2), s. 72-78

- ROSSEN, F., **Youth Gambling**, 2001, A Critical Review of the Public Health Literature Centre For Gambling Studies, University of Auckland, Auckland, New Zealand
- Schindler & Schindler Davası, **Judgment of the Court of 24 March 1994**, 2006, Her Majesty's Customs and Excise v Gerhart Schindler and Jörg Schindler, High Court of Justice, Queen's Bench Division, United Kingdom, Case No: C-275/92, Document No: 61992J0275, <http://eur-lex.europa.eu/smartapi/cgi/sga_doc?smartapi!celexplus!prod!CELEXnumdoc&lg=en&numdoc=61992J0275>, (31.05.2006)
- SHAFFER, H. J., LABRIE, R., SCANLAN, K. M., & CUMMINGS, T. N., **Pathological Gambling Among Adolescents: Massachusetts Gambling Screen (MAGS)**, 1994, Journal of Gambling Studies, 10, s.339-362
- SHAFFER, H.J. & HALL, M.N., **Estimating the Prevalence of Adolescent Gambling Disorders: A Quantitative Synthesis and Guide Toward Standard Gambling Nomenclature**, 1996, Journal of Gambling Studies, 12 (2), s. 193-214
- SINGHAL, A., **Education and the Social Relevance of Gaming**, 2003, WLA Magazine, 12, p. 13-14
- SOLLI, G., **Programme for Responsible Gaming**, 2005, World Lottery Forum, Malmo, Sweden
- STTM, **Katkılarımız**, 2006, Spor Toto Teşkilat Müdürlüğü, <<http://www.sportoto.gov.tr/katkilarimiz.asp>>, (30.08.2006)
- TUNÇAY, M., **Türkiye'de Piyango Tarihi ve Milli Piyango İdaresi**, 1993, Milli Piyango İdaresi Yayını, Ankara
- TDK, **Türkçe Sözlük**, 1998, Türk Dil Kurumu, 9. Baskı, Ankara

- URSUA, M.P. & URIBELARREA, L.L., **20 Questions of Gamblers Anonymous: A Psychometric Study With Population of Spain**, 1998, Journal of Gambling Studies, 14, s. 3-15
- VATANIM, **At Yarışları Sadece Şans Oyunu Mu?**, 2006, Vatan Gazetesi, <<http://www2.vatanim.com.tr/root.vatan?exec=yazardetay&sid=&Newsid=66101&Categoryid=4&wid=120>>, (30.08.2006)
- VDD, **Özel Matrah Şekline Tabi Olan İşlerin Belge Düzeni, Muhasebesi ve Beyanı**, 2006, Vergi Denetmenleri Derneği, <http://www.vdd.org.tr/tezler/HTML%20Belgeleri/%C3%96zel%20Matrah%20%C5%9Eekilleri.htm#_To c66026265>, (30.08.2006)
- VLAEMMINCK, P., **How Do Recent Court Cases in Europe and North America Affect the Lotteries When It Comes to Responsible Gaming?**, 2005, Presentation at EL/WLA Seminar on Responsible Gaming, Malmö, Sweden,
- VOLBERG, R.A. et al., **Gambling Impact and Behavior Study**, 1999, A Report to the National Gambling Impact Study Commission, Chicago
- VOLBERG, R.A. & MOORE, L.W., **Gambling and Problem Gambling Among Adolescents in Washington State: A Replication Study, 1993 to 1999**, 1999, Washington State Lottery, Washington
- VOLBERG, R.A., **Changes in Gambling and Problem Gambling in Oregon: Results From A Replication Study, 1997 to 2000**, 2001, Oregon Gambling Replication Report, Oregon
- VOLBERG, R.A., **Gambling and Problem Gambling Among Adolescents in Nevada**, 2002, Report to the Nevada Department of Human Resources, Nevada
- WALLISCH, L.S., **1992 Texas Survey of Adolescent Gambling Behavior**, 1993, Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse, Texas

- WALLISCH, L.S., **1995 Texas Survey of Adolescent Gambling Behavior**, 1996, Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse, Texas
- WCLC, **Frequently Asked Questions**, 2006, West Canada Lottery Community, <<http://www.wclc.com/faq.html#WDTMG>>, (30.08.2006)
- WIEBE, J., **Maitoba Youth Gambling Prevalence Study**, 1999, Addictions Foundation of Manitoba, Manitoba
- WIEBE, J., COX, B. & FALKOWSKI-HAM, A., **Psychological and Social Factors Associated With Problem Gambling in Ontario: A One Year Follow- Up Study**, 2003, A Report to Ontario Problem Gambling Research Centre, Ontario
- WIEBE, J., SINGLE, E. & MUN, P., **Gambling and Problem Gambling Among Older Adults in Ontario**, 2004, A Report to the Responsible Gambling Council, Ontario
- WILLIAMS, R., CONNOLLY, D., WOOD, R. T. & NOWATZKI, N., **Gambling and Problem Gambling in A Sample of University Students**, 2006, Journal of Gambling Issues, 16, s. 1-14
- WINTERS K.C., STINCHFIELD, R.D. & FULKERSON, J., **Toward the Development of An Adolescent Gambling Severity Scale**, 1993a, Journal of Gambling Studies, 9 (1), s. 63-84
- WINTERS, K.C., STINCHFIELD, R.D. & FULKERSON, J., **Patterns and Characteristics of Adolescent Gambling**, 1993, Journal of Gambling Studies, 9 (4), s. 371-387.
- WINTERS, K.C., BENGTON, P.L., STINCHFIELD R.D. & DORR, D., **1995 College Gambling Survey: University of Minnesota Twin Cities, University of Minnesota Duluth and Moorhead State University**, 1996, Minnesota Department of Human Services

ZENG, Z., **A Study of Lottery Consumers in China**, 2006, Submission
Proposals for 13th International Conference on Gambling and Risk-
Taking, China

ZIKMUND, Z., **Sazka Adopts Ten Principles of Responsible Gaming**, 2005,
Press Release, Praha



Ekler

EK-1: Anket Soruları

1) Kaç yaşındasınız?

2) Cinsiyetiniz?

☐ Kız ☐ Erkek

3) Kiminle yaşıyorsunuz?

☐ Ailemle yaşıyorum. ☐ Annemle yaşıyorum. ☐ Babamla yaşıyorum. ☐ Kendi başıma yaşıyorum. ☐ Diğer

4) İlk defa kaç yaşında şans oyunu oynadınız?

5) Aşağıdaki şans oyunlarından herhangi birini oynadınız mı? Oynadıysanız, son on iki ay içinde ne kadar sıklıkla (Uygun olanları işaretleyiniz.)

	Hiç oynamadınız mı?		Son on iki ay içinde ne kadar sıklıkla oynadınız?			
	HAYIR	EVET	HER GÜN	HAFTADA BİR	AYDA BİR	SEYREK
a) Sayısal Loto	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b) Şans Topu	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c) On Numara	☐	☐	☐	☐	☐	☐
d) Hemen Kazan	☐	☐	☐	☐	☐	☐
e) Milli Piyango	☐	☐	☐	☐	☐	☐
f) İddaa	☐	☐	☐	☐	☐	☐
g) Spor Toto	☐	☐	☐	☐	☐	☐
h) At Yarışı	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6) Şans oyunlarını nereden oynuyorsunuz?

☐ Şans oyunu hiç oynamıyorum. ☐ Bayilerden oynuyorum. ☐ İnternet üzerinden oynuyorum. ☐ Diğer

7) Şans oyunu oynamanızdaki asıl nedenler nelerdir? (Uygun olanları işaretleyiniz)

☐ Hiç oynamadım. ☐ Sosyal davranmak ☐ Heyecan hissetmek ☐ Günün getirdiği sorunlardan uzaklaşmak
☐ Merak ☐ Eğlence ☐ Para kazanmak ☐ Hayır işlerini desteklemek
☐ Diğer

8) Son on iki ay içinde herhangi bir işte çalıştınız mı?

☐ Evet ☐ Hayır

9) Harçlık/öğrenim kredisi alıyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

10) Son on iki ay içinde hem işten kazandığınız hem harçlıklardan/öğrenim kredilerinden elde ettiğiniz aylık ortalama geliriniz ne kadar?

☐ Sıfır ☐ 1-50 YTL ☐ 51-75 YTL ☐ 76-100 YTL ☐ 101-150 YTL ☐ 151-250 YTL ☐ 250 YTL'den fazla ☐ Bilmiyorum

11) Şans oyunları için aylık ortalama ne kadar harcıyorsunuz?

☐ Sıfır ☐ 1-5 YTL ☐ 6-10 YTL ☐ 11-15 YTL ☐ 16-25 YTL ☐ 26-50 YTL ☐ 50 YTL'den fazla ☐ Bilmiyorum

12) Son on iki ayda, şans oyunları için bir gün içinde harcadığınız en yüksek toplam tutar nedir?

☐ Sıfır ☐ 1-5 YTL ☐ 6-10 YTL ☐ 11-15 YTL ☐ 16-25 YTL ☐ 26-50 YTL ☐ 50 YTL'den fazla ☐ Bilmiyorum

13) Ailenizde kimler şans oyunu oynuyor?

☐ Tek annem ☐ Tek babam ☐ Her ikisi de ☐ Hiç biri ☐ Bilmiyorum

14) Ailenizde şans oyunlarını çok oynadığını düşündüğünüz kişiler var mı?

☐ Tek annem ☐ Tek babam ☐ Her ikisi de ☐ Hiç biri ☐ Bilmiyorum

15) Şans oyunlarını kimlerle oynuyorsunuz?

☐ Tek başıma ☐ Ailemle ☐ Arkadaşımla ☐ Oynamıyorum

16) Şans oyunlarına her seferinde on çok ne kadar zaman ayırıyorsunuz?

☐ Zaman ayırmıyorum. ☐ Bir saatten az ☐ 1-2 saat ☐ 2-3 saat ☐ 3 saatten fazla

17) Şans oyunlarında kaybettiğiniz parayı tekrar kazanmak için yeniden oyun oynar mısınız?

☐ Her zaman ☐ Genelde ☐ Bazen ☐ Hiçbir zaman

18) Son on iki ay içinde aşağıdakilerden hangilerini yaptınız?

- a) Çevrenizdeki kişilere, şans oyunlarında kazanmadığınız halde kazandım der misiniz?
- b) Şans oyunlarına harcadığınız para, anneniz veya arkadaşlarınızla tartışmanıza veya iş veya okul yaşamınızda sorunlara neden oldu mu?
- c) Şans oyunlarına; planlandığınızdan daha fazla para harcadınız mı?
- d) Şans oyunları oynamanızı eleştiren ya da siz inansanız da inanmasanız da oyun oynamayla ilgili sorununuz bulunduğunu söyleyen oldu mu?
- e) Şans oyunları için harcadığınız para yüzünden veya o parayı harcamanıza bağlı olacak olaylardan dolayı kendinizi kötü hissettığınız oldu mu?
- f) Şans oyunlarını oynamayı bırakmayı isteyip de bunu başaramayacağınızı düşündünüz mü?
- g) Annenizden veya arkadaşlarınızdan şans oyunları ile ilgili herhangi bir biletli, kuponu veya kazandığınız parayı sakladınız mı?
- h) Şans oyunları ile ilgili olarak, anneniz veya arkadaşlarınızla para yüzünden tartıştınız mı?
- i) Şans oyunları oynamak için borç para alıp geri ödememezlik yaptınız mı?
- j) Şans oyunları oynamak için derslere veya işe gitmediğiniz oldu mu?
- k) Şans oyunları oynamak için borç para aldınız veya hırsızlık yaptınız mı? (Cevabınız hayır ise 20. soruya geçiniz)

HAYIR	EVET
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

19) Şans oyunları oynamak veya şans oyunlarından doğan borçlarınızı kapatmak için son on iki ay içinde borç para aldıysanız veya herhangi birsey çaldıysanız, kimsen veya nereden bu parayı veya değerli eşyayı buldunuz?

- a) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için annenizden mi borç para aldınız?
- b) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için aldığınızı söylemeden diğer yakınlarınızdan mı borç para aldınız?
- c) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için arkadaşlarınızdan mı borç para aldınız?
- d) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için kredi mi aldınız?
- e) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için hırsızlık mı yaptınız?
- f) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için kişisel varıklarınızı mı sattınız?
- g) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için karşılıksız çek mi kullandınız?
- h) Şans oyunları oynamak veya oyun borçlarınızı ödemek için yasadışı yollardan para mı buldunuz?

HAYIR	EVET
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

20) Okulunuzun herhangi bir spor takımında mısınız?

- ☐ Evet ☐ Hayır

21) Okul veya iş sonrası ya da hafta sonlarındaki boş zamanlarınızı genelde kimlerle geçirirsiniz?

- ☐ Genelde ailem veya akrabalarım ☐ Genelde arkadaşlarımla ☐ Ailemle, akrabalarım ve arkadaşlarımla yaklaşık eşit süreli

22) Zamanınızı annenizle geçirmek sizin için ne kadar önemli?

- ☐ Çok önemli ☐ Yeterince önemli ☐ Fazla önemli değil

23) Kimileri çok çalışarak kimileri de şansın veya başkalarının yardımıyla başarılı olunabileceğini düşünmektedir. Sizce hangisi daha önemlidir?

- ☐ Şansli olmak daha önemlidir ☐ Çok çalışmak daha önemlidir ☐ İkisi de aynı derecede önemlidir

24) Son bir ay içindeki yaşamınızı nasıl yorumlarsınız?

- ☐ Çok mutlu ☐ Mutlu ☐ Mutsuz ☐ Çok mutsuz

25) Son bir ay içinde kendinizi ne kadar sıklıkta kaygılı, tedirgin veya sinirli hissettiniz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

26) Dinin sizin hayatınızdaki önemi nedir?

- ☐ Çok önemli ☐ Önemli ☐ Önemli değil

27) Son on iki ay içinde aşağıda verilenleri hangi sıklıkta yaptınız?

- a) Sigara içmek, tütün çiğnemek veya pipo içmek
- b) Alkollü içki içmek
- c) İçki içmeniz yüzünden aileyle veya arkadaşlarla sorun yaşamak
- d) İçki içmeniz yüzünden polisle sorun yaşamak
- e) İçki arabası kullanmak
- f) Uyuşturucu kullanmak
- g) Kafa bulmak amacıyla ilaç/madde kullanmak
- h) Uyuşturucu yüzünden anneniz veya arkadaşlarınızla tartışılmak
- i) Uyuşturucu yüzünden polisle sorun yaşamak
- j) Uyuşturucu kullandıktan sonra arabası kullanmak

HER GÜN	HAFTADA BİR	AYDA BİR	SEYREK	ASLA
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

28) Son bir ay içinde panolarda ne kadar sıklıkta şans oyunları ile ilgili reklam gördünüz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

29) Son bir ay içinde radyoda ne kadar sıklıkta şans oyunları ile ilgili reklam duyduunuz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

30) Son bir ay içinde televizyonda ne kadar sıklıkta şans oyunları ile ilgili reklam gördünüz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

31) Son bir ay içinde gazetelerde ne kadar sıklıkta şans oyunları ile ilgili reklam gördünüz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

32) Son bir ay içinde gezdiğiniz yerlerde ne kadar sıklıkta şans oyunları ile ilgili poster ve duyuru gördünüz?

- ☐ Her zaman ☐ Sık sık ☐ Bazen ☐ Seyrek olarak ☐ Hiçbir zaman

EK-2: Derinlemesine Mülakat Çalışmasında Sorulan Sorular

- SORU 1** - “Şans Oyunları” dendiğinde ne anlıyorsunuz ve size ne çağırıştırıyor?
- SORU 2** - “Şans Oyunları Yüzünden Gençler Risk Altında” cümlesini duyduğunuzda aklınıza neler geliyor?
- SORU 3** - Aile olarak ne tür şans oyunları oynuyorsunuz ve aylık ne kadar harcıyorsunuz?
- SORU 4** - Şans oyunu oynama sıklığınız ile şans oyunu oynamak için harcadığınız paranın makul sınırlar içinde olduğunu mu düşünüyorsunuz?
- SORU 5** - Bu faaliyetleri yapmak için karşılaştığınız kısıtlar nelerdir?
- SORU 6** - Bu faaliyetleri yapmak için karşılaştığınız toplumsal engeller nelerdir?
- SORU 7** - Çocuklarınız şans oyunları oynuyor mu? Oynuyorlarsa sizin kontrolünüz altında mı oynuyorlar?
- SORU 8** - Şans oyunu oynamaktan dolayı kendinizi hiç suçlu hissettiğiniz oldu mu?
- SORU 9** - Kayıplarınızı telafi etmek amacıyla daha yüksek tutarlarda oyun oynama isteği hissettiniz mi?
- SORU 10** - Şans oyunları faaliyetlerine katılmanızdan dolayı çocuklarınız ne yönde etkilenebilir ve ne tür beklentileri olabilir?
- SORU 11** - Şans oyunları yüzünden gençleri risk altına sokabilecek hususlar nelerdir?
- SORU 12** - Şans oyunlarının kötü etkilerini önlemekle ilgili olarak okul sisteminin rolü nedir?
- SORU 13** - Bu alanda devletin ve işletmelerin sosyal sorumluluklarından ne anlıyorsunuz?
- SORU14** - Gençlerin şans oyunları oynamaktan dolayı karşılaçacakları riskleri ortadan kaldırmak için önerileriniz ne olur?
- SORU15** - Eğer siz bu konuda bir yetkili olsaydınız, uygulamaya koyacağınız üç şey ne olurdu?

EK-3: Raporlama Çizelgesi

KATILIMCI	SORU 1	SORU 2	SORU 3	SORU 4	SORU 5
K-01	oyun isimleri, kumar, risk, şans	ihmal, dersler, okul çevresi	Sayısal Loto, Şans Topu, 10 YTL	makul	-
K-02	oyun isimleri, olumlu, olumsuz, kumar, eğlence	okul, hayal	Sayısal Loto, Hemen Kazan, 7- 8 YTL	makul	unutkanlık, isteksizlik
K-03	oyun isimleri, kazanma, kaybetme	risk yok	Sayısal Loto, 4-5 YTL	makul	unutkanlık
K-04	oyun isimleri, bahis, kumar, para, iflas	gelecek, okul	Sayısal Loto, Hemen Kazan, 5 YTL	makul	unutkanlık,
K-05	oyun isimleri, kumar, bahis, risk, eğlence, bağımlılık	bağımlılık	Sayısal Loto, İddaa, 20 YTL	makul	yeterli para olmaması, isteksizlik
K-06	oyun isimleri, kağıt oyunları, eğlence, şans	risk yok	Sayısal Loto, Şans Topu, 10 YTL	makul	-
K-07	oyun isimleri, kumar, eğlence, hayat üzerinde etkill	kolay para, hayal	Sayısal Loto, Şans Topu, On Numara, 10 YTL	makul	-
K-08	oyun isimleri, kumar oyunları, şans, eğlence	risk yok	Sayısal Loto, Hemen Kazan, 4- 5 YTL	makul	unutkanlık, isteksizlik
K-09	oyun isimleri, bahis, kumar, bağımlılık, risk	imrenme, dersler, hayal	Sayısal Loto, İddaa, At Yarışı, 70 YTL	makul değil	yeterli para olmaması
K-10	kağıt oyunları, kumar, Sayısal Loto, değerler, zaman kaybı	gelecek, dersler, kolay para	oynamıyor	-	-
K-11	oyun isimleri, kumar, yasal, yasadışı, eğlence	okul çevresi, bağımlılık	Sayısal Loto, İddaa, 15 YTL	makul	-
K-12	oyun isimleri, bahis, kumar, kağıt oyunları, risk, eğlence	ders, hayal, kolay para	At Yarışı, 25 YTL	makul	-

KATILIMCI	SORU 6	SORU 7	SORU 8	SORU 9	SORU 10
K-01	muhtemel tepki, kumar, aile	kontrol altında, yeni oyunlar, güven	Hayır	Hayır	Rahat bir hayat, aileye para kazandırma isteği
K-02	çevre, kumar	kontrol altında, sınırlı harçlık, sorumluluk	Hayır	Hayır	Eğlencenin ötesine geçmesi, para kazanma isteği
K-03	engel yok	kontrol altında, sınırlı harçlık, güven	Hayır	Hayır	Yüksek beklentiler, aileye para kazandırma arzusu
K-04	engel yok	kontrol altında, internet, yeni oyunlar,	Hayır	Hayır	Rahat bir hayat, aile içi sorunlar
K-05	engel yok	kontrol altında, özel çaba, kötü alışkanlıklardan koruma	Hayır, ihtiyaç sahipleri	Bazen	Büyükler oynuyor, para kazanma isteği, alışkanlık
K-06	engel yok	kontrol altında, güven	Hayır	Hayır	Kendi başına başarma, rahat bir hayat
K-07	engel yok	kontrol altında, arkadaş seçimi	Hayır	Hayır	Yüksek beklentiler, harçlığını artırma
K-08	engel yok	kontrol altında, sınırlı harçlık, yeni oyunlar	Hayır	Hayır	Para kazanma, yüksek beklentiler
K-09	engel yok	kontrol altında, birlikte oyun,	Hayır	Evet	Aile içi huzursuzluk, büyükler oynuyor
K-10	aile büyükleri, telkin, kumar	kontrol altında, oynamıyorlar, arkadaş seçimi, güven	-	-	Büyükler oynuyor, ev ihtiyaçlarını karşılayamama
K-11	engel yok	kontrol altında, birlikte oyun	Hayır, yardım	Hayır	Rahat bir hayat, yüksek beklentiler
K-12	engel yok	kontrol altında, sınırlı harçlık	Hayır	Hayır	Yüksek beklentiler, ruhsal yapıda bozulmalar

KATILIMCI	SORU 11	SORU 12	SORU 13	SORU 14	SORU 15
K-01	Kısa yoldan para kazanma, eğitim	Devlet yardımı, eğitim	Yaş sınırı, denetim, gelir odaklı olmama,	Ailelerin bilgilendirilmesi, Yaş sınırına uyulması,	Ailelerin eğitimi, terapi ve tedavi merkezleri, yaş sınırı
K-02	Kısa yoldan para kazanma, hayal, bağımlılık	Tam sorumluluk	Yaş sınırı, denetim, doğru yapılmaz, ahlaki yaklaşım	Çocuklarla ilgilenme, Yaş sınırına uyulması,	Yaş sınırı, okullarda eğitim, reklamlar
K-03	Kısa yoldan para kazanma, davranış bozuklukları	Tek başına fonksiyonu yok	Yaş sınırı, gelir odaklı olmama, toplum değerleri	Yaş sınırına uyulması, eğitim	Bayilerin yerleri, ruhsat, okullarda eğitim
K-04	Çalışmanın değeri, toplumdan soyutlanma	Devlet desteği, eğitim	Yaş sınırı, denetim, agresif yaklaşım,	Yaş sınırı, program saatleri, sivil toplum örgütleri	İnternetin yasaklanması, yasal mevzuat, tek çatı
K-05	Kısa yoldan para kazanma, bağımlılık, kötü alışkanlıklar	Tam sorumluluk, eğitim,	Yaş sınırı, eğlence, ahlaki yaklaşım	Yaş sınırına uyulması, kampanya	Kampanyalar, okullarda eğitim, televizyon programları
K-06	Kısa yoldan para kazanma	Tam sorumluluk, farklı alanlara yönlendirme	Yaş sınırı, denetim, para kaynağı, toplum değerleri	Yaş sınırına uyulması, program saatleri, eğitim	Gelirlerin kullanımı, anket, uluslararası örnekler
K-07	Kısa yoldan para kazanma, ruhsal çöküntü,	Bilgilendirme, farklı alanlara yönlendirme	Yaş sınırı, RTÜK, ahlaki yaklaşım	Yaş sınırı, program saatleri, çocuklarla ilgilenme	Televizyon programları, reklamlar, yaş sınırı
K-08	Kısa yoldan para kazanma, borçlanma,	Bilgilendirme, eğitim	Yaş sınırı, ahlaki yaklaşım	Yaş sınırına uyulması, sivil toplum örgütleri	Şikayet hattı, sivil toplum örgütleri, uluslararası örnekler
K-09	Bağımlılık, borçlanma, para temini	Tek başına yetersiz, asli görevini yerine getirmemesi	Yaş sınırı, denetim	Yaş sınırına uyulması, eğitim	Sınırlı büyük ikramiye, okullarda eğitim, denetim
K-10	Kısa yoldan para kazanma, çalışmanın değeri	Tek başına fonksiyonu yok	Yaş sınırı, denetim, gelir odaklı olmama, toplum değerleri	Yaş sınırına uyulması, eğitim, devletin yaklaşımı	Reklamların yasaklanması, zam, denetim
K-11	Bağımlılık, eğitim, hayal	Tam sorumluluk	Yaş sınırı, denetim, doğru yapılmaz, eğlence	Yaş sınırı, ailelerin eğitimi, televizyon programları	Ailelerin eğitimi, denetim, televizyon programları
K-12	Kısa yoldan para kazanma, hayal	Tam sorumluluk	Yaş sınırı, denetim, doğru yapılmaz, toplum değerleri	Yaş sınırına uyulması, çocuklarla ilgilenme	Yasal mevzuat, yaş sınırlaması, ailelerin eğitimi

Özgeçmiş

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Tanju Kılıç
Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara – 1972

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Çevre Mühendisliği – ODTÜ
Yüksek Lisans Öğrenimi: Endüstri Mühendisliği – Alfred University – ABD
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce – Fransızca
Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar : Atık Su Arıtma Dairesi, İller Bankası, Ankara
İçme Suyu Arıtma Tesisleri, İvedik, Ankara
Projeler :
Çalıştığı Kurumlar : Finans Yöneticisi – AB Merkezi Finans ve İhale Birimi
Genel Müdür Danışmanı – Milli Piyango İdaresi
Ticari Satış Sorumlusu – Rainsoft Su Arıtma Sis.
İngilizce Mütercim – Jandarma Genel Komutanlığı
Planlama ve Bilgi İşlem Müdürü – Yakupoğlu Ticaret
Araştırma Görevlisi – Makine Mühendisliği – AU
Proje Asistanı – Seramik Mühendisliği – NYSC
Bilgisayar Laboratuvarı Asistanı – AU
Araştırma Görevlisi – İstatistik – AU
Araştırma Görevlisi – Matematik – ODTÜ
Proje Asistanı – Çevre Mühendisliği – ODTÜ

İletişim

E-Posta Adresi : tanjukilic@gmail.com

Tarih : 31.08.2006