



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy
2011, Volume: 6, Number: 3, Article Number: 4C0103

HUMANITIES

Received: February 2011

Accepted: July 2011

Series : 4C

ISSN : 1308-7320

© 2010 www.newwsa.com

M. Ruhat Yaşar

Kilis 7 Aralık University

ruhat@hotmail.com

Kilis-Turkey

İDDAALI İŞLER: İDDAA OYUNUNA SOSYOLOJİK BİR BAKIŞ

ÖZET

Şans oyunları modern toplumun rasyonelle irrasyonel ikilemini yansıtmaları bakımından ilgiye değer bir konudur. Bu oyunlar içerisinde İddaa oyununun ayrı bir yeri bulunmaktadır. Son zamanlarda adından sıkça bahsedilen İddaa oyunu ekonomik ve sosyal boyutlarıyla birçok insanın hayatını etkilemektedir. Bu makale İddaa oyuncularının İddaa'ya ilişkin bazı kalıplaşmış davranışlarını ve tutkularını ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bu çalışmada, oyuncularının sosyal hayatlarının yanı sıra ruhsal yaşamlarının ve ahlaki değerlerinin İddaa'dan ne ölçüde etkilendiği anlaşılmaya çalışılmaktadır. İddaa çalışması ile bir yandan bu alışkanlığın neden olduğu sorunlara dikkat çekmek bir yandan da şans oyunları sosyolojisi alanında yetersiz olan ülkemiz literatürüne katkıda bulunulmaya çalışılmaktadır.

Anahtar Kavramlar: İddaa Oyunu, Cinsiyet, Eğitim,
Medeni Durum, Yaş, Meslek ve Gelir

İDDAA AS A WORK: A SOCIOLOGICAL VIEW TO İDAA GAME

ABSTRACT

Gambling games worth to be payed attention due to their ability of reflecting the population's rational and irrational dilemma. In these games "İddaa" has a special importance. Frequently talked "İddaa" gambling game, affects a lot of people's life with its social and economic dimensions. This article aims to find out the stereotyped behaviors' of the İddaa players concerning to the "İddaa" game. By this study, to what extend has the mental life and moral values of the İddaa players been affected is trying to be discovered as well as their social life. With the study İddaa, on one hand we aim to point out to the problems caused by this habit and on the other hand we want make contribution to literature of gambling games sociology of our country which is insufficient in this field.

Keywords: İddaa Games, Gender, Education, Marital Status, Age,
Profession and Income

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Şans oyunları ile talih, bahis ve kumar arasında oyun tekniği ve oyun kuralları açısından bazı farklılıklar olmakla birlikte nitelik ve mantık açısından pek farklılık yoktur. Şans oyunları sonucun tamamen "tesadüfe" bağlı bulunduğu, oyuncunun beceri ve gayret düzeyinin sonuca etki etmediği bir sistem ile oynanan/oynatılan ve kazananlara ödül verilmesini öngören oyunlardır. Şans oyunları" teriminin, karşılığı nakit olmak üzere oynatılan Piyango ve sayısal oyunlarını kapsadığı görülmektedir. Bahis oyunu, herhangi bir olayın sonucunun ya da nasıl gelişeceğinin önceden tahmin edilmesi esaslı üzerine oynanan/oynatılan ve sonucun kısmen iştirakçinin becerisine kısmen de tesadüfe bağlı olduğu oyunlardır. Sonucun tahmin edilmesi üzerine dayanan her çeşit yarışma, müsabaka, her hangi bir olay ve spor oyunlarında (iddaa gibi) kazanmada tesadüfün dışında oynayanın bilgi ve becerisi de önemli bir yer tutmaktadır (DDK, 2009: 353).

Tarihsel açıdan Çin'de ortaya çıkan kumar ve onun bir türevi olan şans oyunları Memlûkler aracılığıyla Batı Avrupa'ya daha sonra da oradan modern zamanlarda aldığı yeni biçimlerle başka ülkelere yayılmıştır. Pascal, Tanrı'nın olduğuna inanmaya çalışırız çünkü Tanrı varsa daha fazla kazanacağımıza yoksa kaybedeceğimize inanırız der. Şans oyunlarının temeli Tanrı'nın bazı kararlarını sezmenin bir aracı olarak İncil'de anlatılan bir hikâyeye dayandırılır (Brenner, and Brenner, 2008: 3-4). Kumar ve şans oyunları diğerlerine rağmen kazanmayı ve ötekinin kaybıyla elde edilen bir kazanç olduğundan birçok din tarafından hoş görülmemiştir. Bunun yanı sıra çeşitli dinlerde kumarın Tanrı'nın rızık dağıtma iradesine karşı olduğu ve insanın duygusal zafiyetine yol açtığı gerekçesiyle yasaklandığı bilinmektedir. Kendini kontrol edememenin ve saldırganlığın bir tarzını içeren bahse girmek kültürel açıdan onaylanmış birçok yerel oyunumuzda (horoz dövüşü, at yarışı, cirit) gizil olarak bulunuyordu zaten. Hayatın maddileşmesi, parasal ekonominin yaşam anlayışına damgasını vurması çeşitli eğlencelerin bahse konu olmasına yol açmaktadır.

Dünya Savaşı'ndan sonra şans oyunlarının giderek artması ve toplumda yaygın bir alışkanlık halini alması kumarhanelerin azalmasına yol açmıştır (Tunçay, 1993: 383). Şans oyunları maskelenen bu yeni kumar piyasası, dünyanın her yerinde hızla yaygınlaşan devasa bir sektör olarak göze çarpmaktadır. Sanılanın aksine şans, kumar ve bahis oyunları gelişmiş toplumlarda daha fazla göze çarpmaktadır. Dünyada, 2007 yılı verilerine göre sayısal ve bahis oyunlarına yılda 213.001 milyar dolar, sayısal şans oyunlarına ise 13.725 milyar dolar harcanmakta ve bunun önemli bir kısmı gelişmiş ülkelerde yer almaktadır. Bu pazarın yarısını oluşturan Avrupa'da şans oyunlarına 111.336 milyar dolar, Kuzey Amerika'da ise 63.190 milyar dolar harcanmaktadır Türkiye'de şans oyunlarına 3 milyar dolar para yatırılmaktadır (DDK, 2009: 15). Brüt satış hasılatının %50'sinden daha fazlasını oluşturan ikramiyeler, 2008 yılında %19 artış göstermiştir. Spor Toto Teşkilatının 2008 yılında Spor Toto ve İddaa adlı oyunlarından elde edilen brüt hasılat 2,3 milyar TL'ye ulaşmıştır (KİT, 2008: 195-200). Elbette bu rakamlar resmi verilerde görülen istatistikler olup gayri resmi ve yurt dışı menşeli bahis oyunları ile birlikte bu oranların boyutları tahmin edilenden çok daha fazladır. Hiçbir vergi vermeyen ve 25 civarında olduğu tahmin edilen yasa dışı bu internet bayilerinin yıllık 500-600 milyon dolar hasılat elde ettiği ifade edilmektedir (Kılıç, 2010: 40-42).

Küreselleşmeyle birlikte eğlence sektörünün bir numaralı kâr kalemi haline gelen kumar, U. Beck'in risk toplumu kavramsallaştırmasıyla da uyumlu özellikler göstermektedir. Bu açıdan sosyal, ekonomik değişmelerin yanı sıra kültürel farklılaşmanın da bu oyunların artmasında önemli bir yeri bulunmaktadır. Kültürel ve tarihsel yapıda kumara ve eğlence anlayışına ilişkin bir zeminin olup olmaması bu tür oyunların yaygınlığında etkilidir. Değerlerdeki sarsılmalar ve insanların belirsizlik algılamaları arttıkça onların kaygılarına paralel olarak sapma riskleri de artmaktadır. Şans oyunlarına ve genel anlamda da kumara yönelik ilginin temelinde bu kaygının yeri olabilir (Yaşar, 2011: ???). Kader algılamasının yerini şansa ve olasılığa bırakması, hurafelerin farklı bir formatta ortaya çıkmasına yol açmaktadır. İnsanların çalışmadan da para kazanabilecekleri ve anlayışı ve yıllardır köşe dönme ve yolsuzluk haberlerinin normal karşılanır olması bu tür oyunları normalleştirmektedir (Yaşar, 2010b: 143).

Brenner ve Brenner finansal kurumların yetersiz ya da devlet kasasının beklenmedik şekilde piyasayı pompaladığı zamanlarda da kumar oyunlarının arttığını söylemektedir (Brenner and Brenner, 1990). Kumarın, 20 y.y.'ın ortasında çeşitli ülkelerde olduğu gibi paranın kullanıma girdiği, geleneksel olandan ziyade ticari anlamda yoğun olarak değiş-tokuşun uygulanmaya çalışıldığı yerlerde görülür (Mitchell, 1988: 640-42). Bu anlamda kumar, gelenekselden modern topluma geçiş aşamasındaki toplumlarda parayı dağıtarak geleneksel değiş/tokuş sistemlerini tamamlamaya hizmet eder. Kumarla aslında bir açıdan paranın da anlamsızlaştığı bir portre ortaya çıkıyor.

Benzer bir durumu ülkemizdeki bazı örneklerde de görmekteyiz. Örneğin, Elâziğ'da Keban Barajının yapımından sonra eline arazileri istimlak edilenlerin ellerine para geçince neler yaptıklarına dair anlatılarda kumarhanelerin artmasına ilişkin gözlemlerin önemli bir yer tuttuğu ifade edilir. Sosyo-ekonomik açıdan gelişmiş ülkelerde ve ülkemizde de gelişmiş bölge ve illerde bu tür şans oyunlarının fazla olması modern ve rasyonel toplum mantalitesiyle çelişir gibi gözükse de bu durum aslında modern toplumdaki çelişkilerin bir parçası olarak değerlendirilebilir.

Endüstrileşme, serbest piyasa ekonomisi, küreselleşme ve değişen boş zaman algıları, eğlence anlayışları futbol başta olmak üzere birçok spor dalını ticari bir metaya dönüştürmektedir. Medya başta olmak üzere birçok sektörün spor üzerinden nemalandığı bu dönemde seyirlik futbol anlayışının yerini metalaşan futbol almaktadır. Sportif başarının şirketler için şirket başarılarının da takımlar için örnek gösterildiği bu yeni dönemde sahaların altından yeşil banknotlar fışkırmaktadır. Sporu küreselleşmiş seçkinlerin zaferine dönüştüren endüstriyel spor, futbolla ikinci bir vurgunu bahis üzerinden gerçekleştirmektedir. Heyecanlı, güzel ve eğlenceli doğasıyla futbol temelde bir oyun olmakla birlikte her an kumara evrilen bir doğaya da sahiptir. Rekabeti, güç ve aidiyeti barındıran özellikleriyle futbol, bu oyunu sevenlerin eğlence dünyasından çıkararak tutkulu bir kumar alışkanlığına alet olmaktadır.

Herkesin ilgisini çeken bu oyunlar, farklı gruptan insanların hayal dünyasında farklı yankılar oluşturmaktadır. Kimilerinin kaybettiği paraları geri kazanma, kimilerinin merakını ve kendini test etme, kimileri için de sadece eğlence ve zengin olma anlamına gelen İddaa oyunu kimileri için de geçim, haftalık harçlık kazanma yolu olarak değerlendirilmektedir. Kimilerinin borcunu ödeme, kimilerinin de ev, araba, lüks hayat özlemlerini kaşıyan bu oyun kimileri için bağımlılık ve

hastalık olarak göze çarpmaktadır. Gerçekten de yapılan bir çalışmada gösterildiği üzere şans oyuncularının yaklaşık %14'ü kişisel gelirinin %5'i ile 15'i arasında bir tutarı oyun için harcadıkları düşünülürse riskin boyutları tahmin edilebilir (DDK, 2005: 377).

Taraftarın müşteriye, kulübün şirkete, futbolcuların ve takım yöneticilerinin de menkul kıymetlere dönüşmesi her sezonun borsa açılışına benzemesine ve her maçın da spekülasyon konusu olmasına neden olmaktadır. Popüler kültürle artan hedonizm, kapitalizmin ruhlara sinen kültürel uzantıları eğlencenin alınıp satılabilir hale gelmesine, parasal olanın eğlenceye eğlenceli olanın da parasal olana dönüşmesine neden olmaktadır. Hizmet sektörünün belirleyici bir hale geldiği bu süreçte artık boş zamanın ve işin nerede başlayıp nerede bittiğini tahmin etmek çok zor.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Genelde şans ve bahis oyunlarını ve özelde İddaa oynama davranışındaki düzenlilikler İddaa oyununu sosyolojik açıdan önemli kılmaktadır. Şans oyunları bireysel, sosyal ve ekonomik sonuçları ve nedenleri itibarıyla bilimsel ilgiyi hak eden sosyal bir olgu olarak göze çarpmaktadır. Devlet tarafından yeni bir vergi türü olarak algılanan bu oyunun toplum ve birey üzerindeki olumsuz etkilerine bakılacak olursa şans ve bahis oyunları yeni bir kumar türü olarak sosyal sorunlar hanesinde değerlendirilmelidir. Bu oyunlar bir yönüyle suça ve ahlaki sorunlara diğer yönüyle bağımlılık, kaygı bozuklukları gibi ruhsal sıkıntılara yol açabilecek bir potansiyel taşımaktadır. Yetişkinlerin yanı sıra genç ve çocukların kumar gibi zararlı alışkanlıklar edinmelerine ve zaman kaybına yol açan bahis oyunları hakkında yeterli çalışmaların yapılması bu konuda geliştirilecek önlemler için önem taşımaktadır. Birçok insanın ruhsal ve sosyal hayatını etkileyen bu alışkanlık konusunda yeterli bir çalışmanın olmaması bu makalenin önemini daha da arttırmaktadır. Bu çalışma söz konusu alışkanlık konusunda hem kamu otoritesinin hem de genel anlamda toplumumuzun bilgilendirilmesi açısından önem taşımaktadır. Çalışmada cinsiyet, yaş, medeni durum, gelir, meslek, eğitim durumu gibi değişkenler bağlamında İddaa oynama davranışı yorumlanmaya çalışılmaktadır. Ancak, bu çalışmada demografik özelliklerin yanı sıra İddaa oyuncularının oynama davranışlarının sebepleri ve bağımlılık riskleri de anlaşılmaya çalışılmaktadır.

Futbolcuların alınıp satılmasıyla başlayan ve takımların ticari bir şirkete dönüşmesiyle derinleşen İddaa oyun, eğlence olmaktan çıkarak yeşil sahaların, stadyumların çok ötesinde ekonomik ve sosyal anlamlar taşır hale gelmiştir. Ekonominin, çalışmanın ve işin geleneksel yapısında meydana gelen değişimler ve kazancın, emeğin değişen anlamları insanların hızlı değişimler karşısındaki savrulan halleri irrasyonel davranışların ortaya çıkmasına, alışılmadık tepkiler vermelerine neden olmaktadır. Kimilerine göre mevcut ekonomik anlayışa tamamen uygun olan bu irrasyonel davranışlar kimilerine göre mevcut sistemin altını oyan bir nitelik taşımaktadır. Bireyciliğin, narsizmin, rekabetle gelen başarının önemsendiği piyasa ekonomisinde en az emekle en fazla kârın elde edilmesi gerektiğine inanç şans oyunlarını kimileri açısından makul yapmaktadır.

Sistemin yeni bir vergi türünü bu bahis oyunlarında keşfetmesi de bu sektörün gelişmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Şans oyunlarının "biz oynatmazsak para dışarı gider" mantığıyla meşru hale getirilmesi ve bunun devlet eliyle yapılması, bu alandaki kontrollerin yetersizliği şans oyunları başta olmak üzere İddaa gibi oyunların geniş toplum kesimleri

için bir risk haline gelmesine yol açmaktadır. Başta sosyal hizmet kurumları olmak üzere çeşitli kamu kurumlarının bütçesine aktarılan şans oyunları vergisi bu oyunların sorgulanmaz bir şekilde yapılmasının zeminini sağlamaktadır. Yine büyük şirketlerin bu oyunları daha rafine bir tarzda kullanmaları şans oyunlarının spor zevkiyle birleşerek farklı bir kulvara oturmasına ve hızla yaygınlaşmasına yol açtı. Kumar ve bahis sektörü küreselleşmenin önemli bir boyutu olarak göze çarpmaktadır. İnternetin ve uydu televizyonlarının artan kullanımı insanların farklı yerlerde bahisler oynamalarına yol açmaktadır. İnsanlar farklı ülkelerin takımlarını, futbolcularını, özel hayatlarını tanımak ve yabancı maçlar üzerine bahis oynamak için yerel saat farkından dolayı sabahın bir saatinde kalkıp iddaa bayilerinin yolunu tutmaktadırlar. İnsanları benzer duygulara ve davranışlara iten bu süreç İnternet üzerinden yurt dışı bahislerin oynandığı, kaçak bahislerin belirlenmiş hesaplar üzerinden hiçbir güvence olmaksızın yapıldığı çeşitli sorunlara neden olmaktadır. Spor bahisleri nedeniyle ciddi bir paranın dışarıya akması bir yana insanların kaçak bahisler nedeniyle paralarını dolandırıcılara kaptırma riskleri bulunmakta, bu nedenle kavgalar, sorunlar yaşanabilmektedir. İnsanların bu oyunları oynamak ve kazanmak için çeşitli risklere girmeleri, bağımlılık başta olmak üzere çeşitli ahlaki sapmalara yönelmeleri bu oyunların ciddi anlamda değerlendirilmesini gerektirmektedir. Bu tür oyunlar birçok insanı etkilenmesine ve bu tür şans/bahis oyunları kalıplaşmış bir davranış özelliği göstermesine rağmen ülkemizde bu konuda yapılmış yeterli bir çalışmanın olmaması da ayrı bir sorundur.

Ülkemizde birçok insan şans oyunları oynamaktadır. Yapılan geniş örneklemli bir çalışmada ülkemizdeki insanların %67.3'ünün son bir yıl içerisinde herhangi bir şans oyununa katıldığı tespit edilmiştir (DDK, 2009: 352). İddaa oyunu bu tür bahis oyunları içerisinde hatırı sayılır bir yer tutmaktadır. Şans oyunlarının bilinirliği üzerinde yapılan bir çalışmada kamuoyunun aklına ilk gelen oyun %38,5 ile Sayısal Loto, %28,7'lik oranla ikinci olarak Piyango %16,8 oranıyla da üçüncü sırada İddaa oyunu gelmektedir (DDK, 2009: 347). Son zamanlarda en fazla ilgi gösterilen oyunun İddaa olduğu bilinmektedir. Gün geçtikçe Piyango ve "Hemen Kazan" gibi geleneksel oyunlara olan ilginin azaldığı ve bunların yerini bahis oyunlarının aldığı görülmektedir (DDK, 2009: 357). Son bir yıl içinde bahis oynamaya başlayan kitlenin oranı %16.7 olarak tespit edilmiştir. Elbette, daha önce şans oyunlarına olan ilginin yer değiştirerek güncel bahis oyunlarına kaydığı tahmin edilebilir. Nitekim bugün İddaa oynayan kitlenin önemli bir kısmının (%31) bu oyunla yani İddaa'yla önce sayısal loto aracılığıyla tanıştığını sonra bu oyunu Piyango ve Altılı Ganyanın takip ettiği görülmektedir. Yoksa ilk şans/bahis oyunu oynayan kitlenin oranı %8.2'dir (SLT, 2005: 36-37). Ancak, İddaa da başka şans oyunlarına olan ilgiyi tetiklemektedir. Nitekim, İddaa oynayıncıları içerisinde bahis/şans oyunları oynamaya yeni başlayanların oranı (son 3 aydır) 3,4'tür (SLT, 2005: 13).

Elbette İddaa'ya olan ilgi futbola olan ilgiyle yakından alakalıdır. Bununla birlikte tersi de doğrudur yani İddaa'ya olan ilgi de futbola olan ilgiyi arttırmaktadır. İnsanlar futbol izleyerek bilgilerinin sınavının verdiği bir keyifle İddaa oynayabilmekte ve bunu da paraya, faydaya çevirmeye çalışmaktadırlar. İddaa oyununu diğer bahis oyunlarından daha tercih edilir kılan başka öğeler de bulunmaktadır. Bunlar, kazanma şansının yüksek olması, daha heyecanlı olması, kazanmak istendiği kadar oynanması gibi özelliklerdir. İddaa'nın ismi gibi oyun

özellikleri de insan psikolojisindeki mücadele merakını cezp edecek niteliktedir. Bu nedenle İddaa sadece para kazanmanın değil aynı zamanda başaramayanların, yetinmek istemeyenlerin kazanma dürtülerine hitap eden önemli bir oyun olarak değerlendirilebilir.

3. YÖNTEM (THE METHOD)

İddaa bayilerinde yaptığımız bu çalışma yoğun gözlem ve anket uygulamasına dayanılarak hazırlanmıştır. Kilis'te 75 kişinin cevapları ile kişisel gözlemlerimizin harmanlanmasından oluşmaktadır. Betimsel bir çalışma olarak değerlendirilebilecek bu çalışmada 44 sorudan oluşan bir anket uygulanmıştır. Ankette olgusal soruların yanı sıra, tutum ölçmeye yönelik sondaj soruları da bulunmaktadır. Çalışmamız Kilis ilindeki iki İddaa salonunda uygun örnekleme tekniği ile yapılmıştır. Bilindiği üzere uygun örnekleme, evrenin tespit edilmesinin zor olduğu durumlarda gözlem grubuna ulaşmanın mümkün kolay olduğu yerlerde yapılan bir örneklemedir. Bu örneklemede herhangi bir çerçeve, gözlem listesi önceden belirlenemediğinden konuyla ilgili kişilerin bulunabileceği yerlerde araştırma yapılmıştır. Dolayısıyla İddaa salonuna gelen ve sorularımızı cevaplandırmak isteyenlerin katılımı ve yoğun gözlemlerimiz bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Araştırmaya 80 kişi katılmış ve 75 anketin tam olarak doldurulduğu görülmüştür. Araştırma verileri SPSS 15 Programında değerlendirilerek analiz edilmiştir. Bu çalışmada İddaa oynayanların profili ve genel olarak Kilis'teki İddaa oyunu betimsel bir şekilde ele alınmaktadır. Örneklemin küçük ve örnekleme tekniğinin uygun örnekleme tekniğine dayalı olması bu tür bir yaklaşımı gerekli kılmaktadır. Bu çalışmada gözlemlerimizin yanı sıra literatürden de yararlanarak çapraz ve basit tablolar yorumlanmaya çalışılmıştır.

4. BULGULAR: CİNSİYET, YAŞ VE MEDENİ DURUM (FINDINGS: GENDER, AGE AND MARITAL STATUS)

Yapılan geniş örneklemlili (1536 kişi) bir çalışmada şimdiye kadar şans oyunları oynamayanların oranı %29,4 olarak tespit edilmiş ve bunun %61,9'u kadınlardan, %38,1'i de erkeklerden oluşmaktadır (DDK, 2009: 395). Erkeklerin küçüklükten itibaren ağabeylerinden, babalarından at yarışlarında nasıl bahse girebileceklerini, bu tür oyunların nasıl oynandığını öğrenmelerine karşın kızların bir önceki hemcinslerinden bunları öğrenmeleri mümkün olmadığından sosyal öğrenmenin, sosyalleşme tarzının cinsiyete göre farklılaşan bu oynama oranlarında etkisi bulunmaktadır (Hraba, J. and Lee, G., 1995: 83-101). Yine kadınların haneyi ve çocuklarını kötülüklerden, hastalıklardan koruma konusunda erkeğe göre kendini daha sorumlu, bakıcı rolünde hissetmesi bu sonuçta etkili olsa gerektir. Başka bir ifadeyle kadınların bu tür oyunları utanç, suçluluk duygusu ve olumsuz etiketlenme korkusu nedeniyle oynamak istemedikleri ileri sürülmektedir. Bununla birlikte Avustralya'da yapılan bir çalışmada kadınların erkekler kadar sık oyun oynadıkları ve sorunlu oynama davranışlarının benzer oranlar gösterdiği ifade edilmektedir (Delfabbro, 2000: 147-148).

Bizim çalışmamızda da, İddaa oyuncularının çoğunluğunu tahmin edileceği üzere erkekler (%90.7) oluşturmaktadır. İddaa'da olduğu üzere diğer bahis oyunlarında da, erkeklerin daha fazla ilgili olması bu oyunların mücadele, üstünlük, güç gibi erkeksi cinsiyet değerleriyle açıklanabilir. Erken yaşlardan itibaren bu değerler yönünde yetiştirilen erkeklerin rekabetçi, iddaalı oyunlarda tatmin aramaları boşuna değildir. Rekabetin, üstünlük arayışının parasal değerlerle buluşması ise İddaa

gibi bahis oyunlarına neden erkeklerin daha fazla eğilim gösterdiklerini açıklar niteliktedir. Erkeklerin kendilerini göstermek ve diğerlerinden üstün olduğunu ortaya koymak ve cesaretlerini ispatlamak için risk alma davranışlarının kültürel olarak onaylanmış olmasının ve küçüklükten itibaren bu tarz oyunların genelde erkekler tarafından oynanmasının bu oyunlarda erkeklerin baskın oranlarının ortaya çıkmasında belirleyicidir. Gerçekten de doğrudan şansı gerektiren oyunlarla kadınların, bahsi ve belirli bir ilgi ve bilgiyi gerektiren bahis oyunlarında ise erkeklerin daha ilgili oldukları gözlenmiştir. Bunun yanı sıra bu tür oyunların yerlerinin başlangıçtan itibaren erkek mekanı haline gelmesi erkek egemen tarzda oluşturulması kadınların buraya olan ilgisini azaltıyor olabilir.

Tablo 1. İddaacıların cinsiyet dağılımları
(Table 1. Gender distribution of iddaa players)

Cinsiyet	Sayı	%
Erkek	68	90,7
Kadın	7	9,3
Toplam	75	100,0

Bu çalışmada, grafikte görüldüğü üzere kadınların iddaa'ya gösterdikleri ilgi az (%9.3) olmakla birlikte onların şans oyunları konusunda bir davranış değişikliği içinde oldukları söylenebilir. Düne kadar sadece erkeklerin oyunu olarak değerlendirilen çoğu spor alanlarında kadınların da mücadele etmeye başlaması hatta birçok yerde kadın futbol takımlarının boy göstermeleri bu ilgilinin artacağını göstermektedir. McMillen, I. Dünya Savaşından itibaren kadınların gerek casinolara gerekse oyun makinelerine olan ilgisinde ciddi bir artış olduğunu ve dolayısıyla erken dönemlerde erkeklerden elde edilen bulguların genellenmesinin yanıltıcı olduğunu söylemektedir (McMillen, 1996: 128). Elbette spora olan ilginin yanı sıra kadın rollerindeki değişmelerin ve buna ilişkin toplumsal cinsiyet değerlerinin farklılaşmasının bunda etkili olduğu söylenebilir. Artık günümüzde ekonominin sadece erkeklerin değil kadınların da ilgi alanına girmesi bu tür oyunlara kadınların daha fazla eğilim göstereceği anlamına gelmektedir.

Erkeklerin baskın oranlarına karşın kadınların da şans oyunlarına ve kumara yönelik tutkulu yönelişlerinde kadının ailedeki çocuklar başta olmak üzere bütçeyi destekleyici, erkeğin aksine ailedeki temel ihtiyaçları önemseyen temel koruyucu figür rolünün sarsılması önemli bir husustur. Bunun korkunç bir durum olduğunu belirten görüşlere karşın bazı feminist eleştiriler kadının bu oyunlara katılımlarını güç ilişkilerinin değişmesiyle popüler kültüre katılım arasında bağlantılar kurarak değerlendirir. Bu yazında bazı feministler, kumar oynayan kadınların toplumsal ve ekonomik hayata adapte olmak açısından olduğu kadar hayallerini ekonomik bağlamlara kaydırarak da geleneksel rollerini sarsma eğiliminde olduklarını belirtirler.

Tablo 2. İddaa oyuncularının yaş dağılımları
(Table 2. Age distributions of iddaa players)

Yaşlar	Sayı	%
17 yaş ve altı	2	2,7
18-27	41	54,7
28-38	22	29,3
39-49	7	9,3
50 ve üzeri	3	4,0
Toplam	75	100,0

Oyuncuların %37'si evli, %60.0'ı ise bekârlardan oluşmaktadır. Bekârların aile gibi sorumluluklarının olmaması bu tür oyunlara ve risklere girmelerinde elbette daha etkili olabilir. İddaa oynayanların yaş dağılımlarının genç denilebilecek yaşta olması bekârların fazlalığını anlamamız açısından uygun olmakla birlikte bu oyunu oynayan evlilerin oranı da azımsanmayacak bir düzeydedir. Gerçi zevkin yaşla bağlantısı olabilir ama bunu medeni durumla doğrudan bağlantılandırmak doğru değildir. Evlilerin parasal ihtiyaçlarının fazlalığı onların bu oyunlara yönelik ilgisinde bir etken olarak yorumlanabilir. Nitekim bir çalışmada borç ödemek ve maddi problemlerini çözmek için oyun oynadığını beyan edenlerin yarısından fazlasının erkek, evli ve 18-44 yaş aralığındaki insanlar olduğu tespit edilmiştir. Söz konusu çalışmada örneklemin %30'unu oluşturan bu kesim "borç ödemek ya da maddi problemlerini çözmek için oynadığını ifade etmiştir (DDK, 2005: 400). Ancak aynı araştırmada medeni duruma ilişkin bulguların daha dengeli bir orana sahip olduğu görülmektedir. Bu araştırmaya göre görüşülen kişilerin %48.8'i evliyken; %51.02'si bekârdır (DDK, 2009: 348).

İddaa oyuncularının yaş göstergelerine baktığımızda genelde orta yaş civarında oldukları görülmektedir. Çalışmamızda az sayıda oyuncunun (%2.7) 17 yaş altında ve 50 yaş üzerinde olmasına karşın ezici çoğunluğun (%54.7) 18-27 yaş aralığında olduğu, daha sonra da İddaa oynayanların önemli bir kısmının (%29.3) 28-38 yaş grubunda oldukları görülmektedir. Bu oranlar daha önce yapılmış çalışmalarla da benzerlik göstermektedir. İddaa oyununda yaş ilerledikçe oynama alışkanlığına sahip bireylerin sayısı genel olarak azalmaktadır. İddaa oyununa en büyük katılımın 18-24 yaş grubundan geldiği görülmektedir (DDK, 2009: 359). Başka bir araştırmada ise İddaa oynayanların 18-34 yaş arası bir nüfus olduğu görülmektedir. İddaa oynayanların ortalama yaş dağılımı ise 27'dir (SLT, 2005: 10). Belirli bir yaşın üzerinde olanların, gerek değer yargıları gerekse belirli bir hayat tarzını oluşturmuş olmaları nedeniyle bu tür oyunlara ilgi göstermeleri pek beklenmemektedir. Ayrıca, ileri yaş grupları hem futbola olan ilgilerinin azlığı hem de tavla, domino gibi eski oyun alışkanlıklarını sürdürmeleri nedeniyle İddaa gibi yeni bir oyunu pek kolay benimseyemezler. Bununla birlikte bizdekinin aksine Batı'da yaşlıların kumar, şans ve bahis oyunlarına yönelik artan ilgileri düşünülürse kültürel faktörlerin bunda belirleyici bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. Nitekim, yapılan bir çalışmada loto oynayanlar arasında yaş açısından pek farklılık görülmemektedir (Albers ve Hubl, 1997).

Bunun yanı sıra İddaa oyununun hem heyecan ve merak hem de stres ve kaygı içeren yapısı gençlere hitap eder niteliktedir. Ayrıca, bu oyunun

üzerinde yükseldiği futbol, doğası itibariyle dinamik, mücadeleci ve hızlı bir ritmi gerektirdiğinden bu oyunlarla ilgilenenlerin genelde genç kişiler olması tesadüf değildir. Bunun yanı sıra gençlerin hayalleri, hırsları, tutkuları fazla olduğundan bu tür oyunlardan beklentileri daha fazladır. Ayrıca, gençlerin çoğu işsiz olduğundan bu oyunlardan harçlık çıkarmaya çalıştıkları da bir başka gözlemimizdir. Başka türlü ulaşılamayacağı düşünülen büyük beklentilerin çalışmadan ve beklemeden elde etme arzuları gençleri bu tür oyunlarda şanslarını zorlamaya itmektedir. Yakın zamanlarda medyada yer alan rüşvet ve yolsuzluklar emek harcamadan kolay para kazanmanın mümkün olabileceğini düşündürdü. Köşeyi dönme arayışının terlemenin, çalışmanın yerini aldığı, çalışma tarzının ve kazanmanın borsanın dışında birçok sektörde de masa başı etkinliklerle aranır olması bazı insanların bu tür kazançlar peşinde koşmalarında etkilidir. Elbette bu yaşlarda bahsin eğlendirici zevkli bir yanı da bulunmaktadır. Üstelik bir ucu kayıp/kazanç arasında bulunun bu oyunlarda gençler aslında kendini tatminin yanı sıra kendini ispatlama, bir şeyi başarma, kazanma, elde etme duygusunu da yaşamaktadırlar. Görüştüğümüz bir üniversite öğrencisi, "ilk oynadığım zamanlarda ailemden ayda 100 TL harçlık zorla geliyordu ve ben İddaa'dan bir anda 300 TL para kazandım" diyerek bunun "gözlerini nasıl kamaştırdığını", iştahını nasıl kabarttığını ve çevresinde nasıl itibar gördüğünü ifade etmiştir. Ama daha sonraki süreçte, evindeki diğer arkadaşlarla birlikte harçlıklarını oyuna yatırdıkları için evin kirasını ödeyemediklerini ve aileleriyle bu yüzden problem yaşadıklarını ifade etmiştir.

4.1. Sosyo-Ekonomik Düzey: Meslek ve Gelir Durumu (Socio-Economic Level: Profession and Income Position)

İnsanların buldukları sosyo-ekonomik düzey onların kaynak dağılımından alacakları payı belirler. Ne eşit ne de adil olan şans oyunları kaynağın dağıtılmasında olasılık açısından mutlak bir eşitlik sunar. Çalışılarak elde edilemeyecek büyük miktarların farklı ellere geçmesine olanak tanıyan bu sistem kaynağın şansa göre yeniden dağıtılması anlamına gelmektedir. Kumarın bir parçası olarak şans oyunlarının artmasında alt ve orta sınıflar açısından gelir dağılımının eşitsizliği üst sınıflar için de ceplerindeki paranın fazlalığı önemli bir etken olarak değerlendirilebilir. Ancak zenginlerle diğerleri ve kayıplarla kazançlar kıyaslandığında alt ve orta sınıfların bu dağılımdan daha olumsuz etkilendiği ifade edebilir. Çünkü her zaman kasa kazanır.

Kumar ve şans oyunlarını hangi sosyo-ekonomik düzeydeki insanların daha fazla oynadığı konusunda ülkeden ülkeye çalışmadan çalışmaya farklı sonuçlar bulunmaktadır. Yapılan bir çalışmada loto oyununa katılanların genelde erkek ve daha az eğitilmiş olduklarını göstermektedir. Mavi yakalıların beyaz yakalılardan daha az katıldığı lotoya hizmet çalışanlarının da daha fazla katıldıkları gözlemlenmiştir. Kumar makineleriyle şansını deneyenlerin daha çok işsiz kitleler içerisinde çıktığı görülmektedir. Yine Amerika'daki bulgularda da işsiz ve düşük eğitilmiş bireylerde kumar oyunlarına katılımın arttığı ifade edilmektedir (Clotfelter ve Cook, 1989). Bunun yanı sıra sosyo-ekonomik düzeyin bir göstergesi olarak ev sahibi olmak açısından loto oynayanlar arasında pek farklılık görülmediği elde edilen bulgular arasındadır (Albers ve Hubl, 1997).

Tablo 3. İddaa oyuncularının mesleki durumları
(Table 3. Professional status of iddaa players)

Meslekler	Sayı	%
Esnaf	24	32,0
Memur	7	9,3
İşsiz	8	10,7
Kamu İşçisi	1	1,3
Serbest İşçi	6	8,0
Öğrenci	21	28,0
Diğer	8	10,7
Toplam	75	100,0

Çalışmamızda İddaa oynayanların önemli bir kısmının (%32) esnaf olduğu görülmektedir. Bu grubu daha sonra sırasıyla işsizler (%10.7), memurlar (%9.3) ve işçiler (9.3) takip etmektedir. Yapılan bir başka çalışmada İddaa oynayanların içerisinde %42.2'lik oransal çoğunlukla "işçi"ler %23.6 oranıyla öğrenciler ve daha sonra da %19.9 oranıyla da kendi hesabına çalışan esnaf ve ticaretle uğraşanların oynadığı tespit edilmiştir (SLT, 2005: 21). Kilis'in küçük bir sınır ili olması ve sonradan il olması dolayısıyla kamu sektörünün yetersiz olması, buradaki memur ve işçi sayısının az çıkmasını yani İddaa oynayan grupların mesleki dağılımlarına ait yukarıdaki oranları açıklar niteliktedir. İşlerinin yetersiz olmasının dışında esnafların düzenli bir gelirlerinin olmaması, daha doğrusu kazançlarının müşterinin gelme ihtimaline bağlı olması onları ihtimal peşinde neden bu kadar koştuklarını da açıklamaktadır. Yani aslında çoğu esnaf kazançlarını bir talih, kısmet olarak görürler zaten. Şans oyunlarında da bunu devam ettirirler bir anlamda. Yani bir kuponun tutması içeriye bir müşterinin girme ihtimali kadar beklenen bir şanstır aslında. Bunun yanı sıra, Kilis'te kaçakçılığının oluşturduğu kolaycı bir zihniyetin de etkisi olduğunu da unutmamak gerekmektedir. Kaçakçılığın ve sınır kapısının bir gelir kapısı olarak geçmişten getirdiği alışkanlıklar ve buna bağlı olarak risk alma eğiliminin fazlalığı ile esnafların kaçak mallarla ticaret yapma tutumları onların bu tür oyunlara olan eğiliminde bir etken olarak düşünülebilir.

Bunun yanı sıra esnafların dükkânda beklerken bir şeyler yapma, can sıkıntısından kurtulma amacıyla da bu tür oyunları oynadığı tespit edilmiştir. Onların ifadesiyle "işlerinin iyi olmaması" da onları bu tür oyunlarda kazanç elde etmeye itmektedir. Gözlemlerimizde bazı esnaflar kendileri utandıkları için bazıları da fazla miktarda kupon oynadıklarını kimse bilmesin diye çırakları aracılığıyla oynamaktadırlar. Araştırmamızda ikinci önemli grubu ise işsizler ve ara sıra çalışan vasıfsız işçiler oluşturmaktadır. Bu grubun şans oyunlarını "ekmek" olarak gördükleri söylenebilir. Vakitlerinin çoğunu İddaa bayilerinde geçiren bu kişiler "umut fakirin ekmeğidir" cümlesinin gerçek muhatabıdır. Gerçekten de buradaki işsiz gençler "bir gün çıkar" beklentisiyle "ya çıkarsa" düşüncesiyle bazen de bu kadar "para verdim çıkacaksa bana çıkmalı" mantığıyla oynamaya devam ederler. Bu oyunun gerçek oyuncuğu olan işsizler aslında yapılacak daha mantıklı bir şey olmadığından bu oyun aracılığıyla can sıkıntılarını, üzüntülerini geçici de olsa unuturlar. Bu geçiciliğin vermiş olduğu haz duygusu onları gerilip salınan bir lastik gibi bir uçtan diğerine savurmaktadır.

Kapitalizmin ve modern düşüncenin temelini oluşturan bazı değerlerin yukarıda bahsini ettiğimiz meslek gruplarında ne derece yer ettiğini bilemiyoruz. Ancak şans oyunlarının bu insanların zihniyet dünyalarını modern düşünce ve değerler yerine spekülative değerlere ne ölçüde maruz bıraktığını ve onların yaşamlarını etkilediğini tahmin edebiliriz. Çalışma ahlakı, disiplin, başarı, tutumluluk, tasarruf, akılcı harcama ve hesap yapmanın bu oyunlarla birlikte yerini hedonizm, şans düşüncesi gibi batıl inançlara bıraktığı ifade edilmektedir. Ancak, bazı düşünürler, oyuncuların dikkatsiz, hesapsız ve düşüncesizce hareket etmediklerini ayrıca hakim ekonomik düzenin risk alma, spekülasyon, tahmin edilemezlik gibi özelliklerinin şans oyunlarının simülasyonu gibi durduğunu ifade ederler (Downes, 1976: 42).

Görüştüğümüz bazı kişiler şans oyunlarının zamanlarını aldığını, bu yüzden işlerini aksattığını ve bütçelerine de ciddi zararlar verdiğini ifade etmişlerdir. Buna rağmen insanlar bu oyunları eğlenceli ve heyecanlı olduğu için bırakmadıklarını ifade etmektedirler. Engel olunamayan bu garip tutkunun devamında da bu mantık, yani üzüntünün geçici olarak unutulması ve umudun verdiği bir anlık yanılsama da bulunmaktadır. Ama daha dikkatle bakılacak olursa, öğrencilerin (%28) de bu oyuna deyim yerindeyse sarıldıkları görülebilir. Bir kısmı üniversite öğrencisi olan bu oyuncuların daha çok cep harçlığı amacıyla ama elbette biraz da heyecan ve eğlence için bu oyunu oynadıkları söylenebilir. Yapılan bir başka çalışmada İddaa oynayanların içerisinde %42,2'lik oransal çoğunlukla "işçi"ler, %23.6 oranıyla öğrenciler ve daha sonra da %19.9 oranıyla da kendi hesabına çalışan esnaf ve ticaretle uğraşanlar oynamaktadır. İddaa oynayan öğrenci kitlesinin genelde üniversite öğrencisi (%15,7) ve daha sonra da lise öğrencisi (%7,6) oldukları tespit edilmiştir (SLT, 2005: 20). Üniversite öğrencilerinin paraya daha fazla ihtiyacı duymaları kadar onların diğer öğrenci gruplarına göre daha fazla harçlık taşımaları da bu tür oyunlara yönelmelerinde etkilidir.

Şans ve kumar oyunlarının etnisite ve sosyal sınıflara göre farklılaştığını ve bu ayrımın oyundan oyuna değiştiğini ileri süren çalışmalar bulunmakla birlikte (Gottdiener, 1997: 137) bunun tersini gösteren bulgular da bulunmaktadır. Bu konudaki en erken (1887) tespitler Rafael Hertzberg'e aittir. Avrupa'da Futbolla ilgili bahisler II. Dünya savaşında azalmakla birlikte 1950'den sonra artarak devam ederken erkek, şehirli ve alt orta sınıfların oyunu olarak göze çarptığı görülmektedir (Kingma, 2010: 31). Kumarın üst ve orta sınıflardaki ahlaki bozulmalardaki etkisinden bahseden Rafael romanındaki karakterin kötü davranışlarıyla kumarı ilişkilendirir. İddaa oynayanların gelirlerine bakıldığında aslında bu oyundan elde edilenin götürdüklerinden çok az olduğunu göstermektedir. Bizim çalışmamızda gelir durumu yükseldikçe bu oyuna ayrılan paranın arttığını ama oransal anlamda düşük geliri olanların maaşlarının daha fazla bir oranını İddaa'ya ayırdıkları görülmektedir. Nitekim bizim çalışmamızda fazla geliri olanların İddaa'ya ayırdıkları oran gelirlerinin %10'unu oluştururken, alt düzey geliri olanlarda bu oran %20'yi bulmaktadır. Bu durum, aslında İddaa oyunun eğlenceden çok bir ekmek kapısı, harçlık fırsatı olarak görüldüğü anlamına gelmektedir. Bu durum İddaa'ya ayrılan sürenin fazlalığıyla da görülebilmektedir.

Tablo 4. İddaacıların gelir düzeyleri
(Table 4. Income levels of iddaa players)

Gelir Durumu	Sayı	%
220 YTL ve Altı	6	10,0
221- 459 YTL	5	6,7
460-750YTL	17	22,7
751-1000 YTL	14	18,7
1001-1500YTL	15	20,0
1501 YTL ve üstü	5	6,7
Geliri Yok	13	17,3
Toplam	75	100,0

İddaacıların gelir durumlarına baktığımızda önemli bir kısmının (%17.3) gelirden yoksun olduğu ve yine geriye kalan önemli bir kısmının da (%22.7) asgari ücret düzeyinde bir gelire sahip olduğu görülmektedir. İddaa oynayan bu gurup neredeyse açlık sınırına yakın bir gelir düzeyine sahip olduğuna göre bu kişilerin gelirlerinin önemli bir kısmını İddaa'ya yatırdığı tahmin edilebilir. Bununla birlikte oyuncuların %32'lik bir oranı ise 750 TL- 1300 TL arasında bir gelire sahip olduğu görüldüğüne göre ekonomik gelir açısından oynayanların önemli bir kısmının alt sosyo-ekonomik seviyeye; geriye kalanların da orta SED' e mensup oldukları söylenebilir. 2009 yılında açıklanan yoksulluk sınırının (2.377 TL) oldukça altında olan bu gelir miktarları aslında İddaa'ya duyulan ilginin altındaki sebebi de gözler önüne sermektedir. Yapılan bazı çalışmalarda şans oyunu oynayanların az bir kısmının (%9) üst ekonomik seviyeye sahip oldukları ifade edilmektedir. Bu çalışmada İddaa oynayıncılarının yarısından fazlası (%59.2), orta ve alt statüye sahip oynayıncılardan oluşmaktadır. Buna göre orta düzey sosyo-ekonomik statüdeki oynayıncı oranı yüzde 31,5 olarak ifade edilmektedir (SLT, 2005: 24). İddaa oynayan kitlenin yüzde 26,6'sının bireysel geliri yokken, bireysel geliri olanların daha çok orta ve orta alt gelir seviyesinde olduğu gözlemlenmiştir. 1000 YTL'den az gelire sahip oynayıncılar yüzde 83,5'lik dilime denk düşmektedir (SLT, 2005: 10). Yine, İddaa araştırmasında deneklerin %28'inin evlerinin olmadığı, %72'sinin 2002 model ve altı bir otomobile, %89.2'sinin 2003 model ve üzeri bir otomobile, %62.6'sının bilgisayara, %23.1'inin bir banka kartına sahip olmadığı bulgulanmıştır (SLT, 2005: 25). Şans oyunları oynayanlarla bahis oynayanların sosyo-ekonomik açıdan farklı düzeyde olmaları tartışılabilir. Bahis oyunlarının daha fazla zaman ve ilgiyi göstermesine karşın şans oyunlarının bunu gerektirmemesi, bazı üst düzey SED'e sahip insanların bu tür oyunlara ayrılacak zamanlarının olmaması bağlamında yorumlanabilir.

Tablo 5. İddacıların eğitim durumları
(Table 5. Educational status of iddaa players)

Eğitim Seviyeleri	Sayı	%
Okur Yazar Değil	1	1,3
İlkokul	12	16,0
Ortaokul	18	24,0
Lise	33	44,0
Üniversite	11	14,7
Toplam	75	100,0

Araştırmamızda üniversite öğrencilerinin beklediğimizden daha fazla (%14) olduğu görülmektedir. Bu oran onların üniversiteli öğrencilerin daha fazla para ihtiyacına sahip oldukları anlamında yorumlanabilir. Bu çalışmada oyunu oynama sebebine bakıldığında oyuncuların para ve harçlık kazanma sebebinin (%13.3) bununla paralel bir bulgu olduğu söylenebilir. Kilis'te üniversite öğrencilerinin yapabileceği bir iş, değerlendirebilecekleri herhangi bir sosyal ortam olmaması da bunda etkili olmuş olabilir. Oyuncuların geri kalan önemli bir kısmı ise lise (%44.0), ortaokul (%18) ve ilkokul mezunlarından (%16) oluşmaktadır. Bu verilerden hareketle bu tür oyunları oynamanın cahillikle ya da yetersiz eğitimle bir ilgisi yoktur. Bu durum üniversite öğrencilerinin bu oyuna gösterdikleri ilgi de açıkça görülmektedir. Belki de bu, söz konusu oyunları oynamanın belirli bir düzeyde okuma, yazma ve anlamayı gerektirmesinden kaynaklanmaktadır. Gerçekten de maçlarla ilgili yorumları okuma, belirli istatistikleri takip etme ve bazı karşılaştırmaları yapıp belirli sonuçlar çıkarma belirli bir eğitim düzeyini gerektirmektedir. Görüştüğümüz İddacıların oyun oynarken yaptıkları hazırlıklar bunu açıkça göstermektedir. Ellerinde gazeteler, maç yorumları, ciddi bir hesabı andıran dikkatleriyle İddacıların kafa yorucu bir iş yaptıkları söylenebilir. Onların aldıkları bu eğitimler ve bilgiler olasılığı bilmez gibi şanslarını arttırmaya koşulmaktadır.

4.2. İddaa Oynama Davranışı (The Behaviour of Playing İddaa)

İnsan davranışının birçok nedeni vardır. Değerlerin, ve sosyal etkinin insan davranışı üzerindeki etkisi fizikteki yer çekiminin nesnelere üzerindeki etkisine benzetilir. 1970'lerde yasaklara rağmen önlenemeyen kumar alışkanlığı, sosyo-ekonomik koşullara bağlı olarak rasyonel davranışların azalması ve dini değerlerdeki bozulmayla ilişkilendirilmiştir (Rosecrance, 1988a: 58-63). Ancak insan davranışını sadece sosyal, kültürel, ekonomik faktörler değil ruhsal ve manevi ihtiyaçlar, gerilimler de etkiler. J. Rosecrance, kumarın kimlik, rol davranışı ve sosyal sınıf yönelimiyle alakalı olduğunu belirtir (Thompson, 2010: 174). Bu açıdan kumar insanın gündelik rollerinin dışına çıkma fırsatı vermesi, diğerleriyle rekabet etme fırsatı sunması nedeniyle de insanların ilgisini çeker. Ülkemizde daha önceleri şans oyunlarının genelde kumarın bir türeği olarak değerlendirildiği ve buna bağlı olarak diğer ülkelere kıyasla oynama sıklığının azlığı bilinen bir durumdur. Ancak değerlerde meydana gelen değişimlerle birlikte şans oyunlarının farklı değerlendirildiği hatta çevremizde az da olsa hayır amacıyla oynadığını söyleyen insanların olduğunu bile söyleyebiliriz.

Tablo 6. İddaa oynama sebepleri
(Table 6. Reasons of iddaa playing)

Oyun Nedenleri	Sayı	%
Harçlık	10	13,3
Zengin Olmak	6	8,0
Geçim Kaynağı	4	5,3
Eğlence/Para	49	65,3
Diğer	6	8,0
Toplam	75	100,0

İnsanların değer dünyalarında meydana gelen değişimler onların "sahip olma" ve "zengin olma" tutkularını her şeyin önüne geçirmektedir. İnsanların birbirlerini ve kendilerini değerlendirirken "sahip olduklarından" hareket etmeleri, onların varlıklarını para, makam ve maddi nesnelere ekseninde değerlendirmeleri insan başta olmak üzere her şeyi, bu arada oyunu bile parasallaştırmaktadır. Bir çalışmada İddaa oynayan grubun asıl amacının para kazanma olduğu tespit edilmesi bu açıdan kayda değerdir (SLT, 2005: 45). Bu çalışmada da İddaacıların önemli bir kısmı bu oyunu eğlence ve para amaçlı oynadığını (%65,3) söylemektedir. Bu iki bileşenin bu kadar cazip olması elbette beklenen bir durumdur. Kazancın, merak ve heyecanla birleşen bu yapısı bir yana herhalde hiçbir iş bu kadar oyunlaştırılmamıştı ya da kumar dışında hiçbir oyun bu kadar ekonomikleştirilmemişti. Ama İddaacılar içinde %13 oranındaki kişinin para ve harçlık amacıyla oyun oynadığını belirtmesinin ve yine %5,3 oranındaki kişinin de bu oyunu geçim kaynağı olarak değerlendirmesinin anlamlı ve aynı ölçüde üzücü olduğu söylenebilir. İnsanların yapılacak işleri olmadığında bu tür oyunlara irrasyonel de olsa bel bağlamaları anlaşılır bir durumdur. Vaat edilen paranın fazlalığına karşın yatırılan paranın azlığı insanları bu tür oyunlarla hayallerini gerçekleştirmeye çalışmalarını aslında beklenen bir durumdur. Yoksa çok az sayıda insanın eğlence ve zaman geçirmek için bu oyunu oynadığı söylenebilir. Ancak, bir yandan hayatın heyecandan yoksun hızlı ritmi öte yandan tahrik edilen duygular belirli bir uyarılmayı yakalamak için insanların duygusal uçları şans oyunlarında aramalarına yol açabilmektedir.

Tablo 7. İddaa oyununa hazırlık yolları
(Table 7. Preparations ways in iddaa game)

İddaa İzleme Yolları	Sayı	%
TV'den izleyenler	11	14,7
Gazeteden takip edenler	23	30,7
İnternette takip edenler	22	29,3
Arkadaşlarıyla birlikte değerlendirenler	19	25,3
Toplam	75	100,0

Olasılık kuramından da bilindiği üzere bir ihtimalin çıkma şansı zayıf olduğundan onu gerçek kılma çabasının çok düşük bir ihtimal olduğu söylenebilir. Ancak oyuncuların olasılık teorisi hakkındaki

bilgisizlikleri uzun bir zamanı yorucu bir emekle bu tür oyunlara harcamaları anlamına gelmektedir. Elbette bu değerlendirmede onların maçların sonucunu tahmin etmede futbol ve futbolcular hakkındaki bilgilerinin tahminlerinde belirleyici olduğu inancı bulunmaktadır. Yapılan bir çalışmada belirsizlik ve risk durumlarında oyuncuların önceki bilgilerinin, varsayımlarının (örneğin ev sahibi takım yener) sonucu tahmin etmede kullanıldığı ve bunun önemsendiği ifade edilmektedir (Ranyard and Charlton, 2006: 250-251). Maç sonucunun yüzlerce ihtimali barındıran bir denklemin sonucunda ortaya çıkacağı gerçeğini göz ardı eden İddacılar maçlarla ilgili bilgi ve deneyimlerinin sonucu belirleyeceği ve kazandıracığı yanılışması ile sürekli oynarlar. Bu durumda, bahisçiler şans oyunlarından farklı olarak İddaa sonuçlarının bilgi ve emeklerine dayalı olduğunu düşündüklerinden kazanç ve kayıp durumunda bundan kendilerine pay çıkarmaları ve oyunu iş olarak algılamaları anlamına gelmektedir.

Oyunun sürükleyiciliği kazanmanın ya da kaybetmenin heyecanına bağlıdır. Gerçekten de kazandıklarına, kaybettiklerine ve daha önemlisi hayallerine bakılacak olursa onların bu oyuna bu kadar zaman harcaması anlaşılır bir durumdur. Ortalama bir iş çalışanı gibi emek harcayarak okuyan, bir şeyleri karıştıran, yorumcuları izleyen ve dikkatle analizler yapan bu insanların bu kadar emeği, sonuçta şansa bağlı bir oyunda harcamaları düşünmeye değer. İddacıların bu oyuna harcadıkları zamana bakıldığında bunu görmek mümkün zaten. Bir çalışmada İddaa oynama sıklığı 3.7 gün olarak tespit edilmiştir (SLT, 2005: 74). Öyle ki her gün işe gider gibi bayine gidip kupon oynayanların oranı bizim çalışmamızda %37.3, üç günde bir gidenlerin oranı ise %18.7'dir. Ancak, onların bu oyuna harcadıkları zaman ve emek sadece kupon doldurma ve maç izleme esnasında değildir. İddacıların %25'i hariç önemli bir kısmı bir şekilde hazırlık yaparak bu oyuna katılmaktadırlar. Oyuncuların önemli bir kısmı gazeteden (%30.7) diğer bir kısmı ise internette (%29.3) hazırlık yaptıklarını söylemektedirler. Bu ifadeler aslında onların bu işi bir ticaret, iş gibi ciddiye aldıklarını, önemli bir zaman harcadıklarını göstermektedir. Ama futbol zevki olmasa herhalde onların bu kadar ısrar ve istekle bu oyuna yönelmeleri, zaman harcamaları söz konusu olmaz.

Tablo 8. İddaa oynama sıklığı
(Table 8. The frequency of iddaa playing)

Oynama Sıklığı	Say 1	%
Her gün	28	37,3
Üç Günde Bir	14	18,7
Beş Günde Bir	2	2,7
Haftada Bir	18	24,0
Ayda Bir	5	6,7
Diğer	8	10,7
Toplam	75	100,0

Oyuncuların bu kadar iddialı ve inatçı bir şekilde oynaması aslında oyundan elde ettikleri zevk ve kazançlarla/kayıplarla da orantılıdır. Çalışmamızda İddaa oynayanların %76.0'ı İddaa'dan para kazandıklarını ifade etmişlerdir. Benzer bir çalışmada şans oyunlarından para kazandıklarını ifade edenler içerisinde yaklaşık %51.7 oranındaki bir

kitlenin İddaa'dan para kazandıkları bulgulanmıştır. Ancak bahsi edilen çalışmada şans oyunlarından para kazandıklarını ifade eden bu kitlenin 150 TL ve üzeri bir miktarı bahis oyunlarına harcayanlar olduğunu da belirtmeliyiz. İddaadandan para kazananların miktar olarak az kazandıkları söylenebilir. Bu zaten söz konusu oyunun devamında temel yoldur. Yani, kazananların az kaybedenlerin fazla olması "kasanın her zaman kazanacağı" anlamına gelmektedir. Genel anlamda şans oyunlarından para kazandıklarını ifade edenler içerisinde İddaa'dan para kazandıklarını ifade edenlerin oranı %34.8'dir. Bu oran diğer şans oyunları içerisinde en fazla miktarı ifade etmektedir (DDK, 2009: 374-380). Bir şekilde tutan kuponlar zengin etmemişse bahislerin bağımlı hale getirmemesi mümkün değildir. Çünkü insan yenildiğinde daha fazla oynama arzusu duymaktadır. Zengin etmediğine göre oyuncuların oynamaya hırsla sarıldıkları ve buna bağlı olarak da bağımlı olma riskleri büyümektedir.

Tablo 9. İdaadan para kazanma durumu
(Table 9. The status of earning money in iddaa game)

Kazanma Durumu	Sayı	%
İddaa'dan para kazandım	57	76,0
İddaa'dan para kazanmadım	18	24.0
Toplam	75	100,0

Oyuncular, kuponları tuttuğunda hayallerinin gerçek olabileceği hayaline daha fazla kapılır ve böylece oyunun müdavimi haline gelirler. Ancak burada ayda yılda bir tutmasından çok kayıplarını kazanmaya çalışanların da aynı psikolojiyle hareket ettikleri söylenebilir. Yani kaybedenler de arada bir kazananlar gibi bağımlı bir şekilde oynamaya devam etmektedirler. Kaybettiklerini geri alma dürtüsüyle hırsla hareket eden oyuncular zamanla kendi kendilerine hurafeler de geliştirmeye başlarlar. Mesela görüştüğümüz bir iddaacı "bu kadar oynadım kazanmak benim hakkım" diyerek aslında rasyonel olmayan bir düşünce geliştirerek nasıl bağımlı hale geldiği görülmektedir. Hayal kırıklığı yaşadıkça daha fazla duygusallaşan iddacılar daha fazla irrasyonel olmaya ve haliyle daha fazla sorun yaşamaya başlarlar. Delfabbro, patolojik oyuncuların diğer oyunculara göre daha fazla oyunda kaybetmiş olan ve bu nedenle kaybettiklerini geri almak için daha fazla oynama dürtüsü hissettiklerini söylemektedir. Yine ona göre bu kişiler hem duygusal hem de finansal açıdan daha fazla para açlığı çektiklerini ifade etmektedir (Delfabbro, 2006: 13). Ancak insanların zararlarına da olsa saplantılı şekilde oynama tutkuları, onların bilinçaltında kazanmaktan çok kaybetme arayışlarıyla açıklanmaktadır.

Tablo 10. Son 6 ayda iddaa'dan para kazanma durumu
(Table 10. The status of earning money in last six month)

Para Miktarı	Sayı	%
50- 100 YTL	12	16,0
101-250 YTL	11	14,7
251-500 YTL	12	16,0
501-750 YTL	6	8,0
750 YTL ve üzeri	14	18,7
Diğer	20	26,7
Toplam	5	100,0

Bu çalışmada İddaa oynayanların %74.4'ü bu oyundan en az bir kez para kazandığını söylemektedir. Son altı ay içerisinde İddaa'dan para kazananların oranına bakıldığında oyuncuların azımsanmayacak bir oranın (%18.7) 1000 TL ve üzeri para kazandığı şeklindedir. Oyuncuların %14.7'si 50 TL-100 TL, yine %14.7'si 101-250 TL ve %16.0'ı ise 250-500 TL kazandıklarını söylemektedir. Burada insanların oyundan aldıkları hazzın ya da oyuna duydukları bağımlılığın kazandıklarını abartma eğilimlerinde etkili olduğunu tahmin edebiliriz. Ancak insanlar genelde bu oyunlarda ne kadar kaybettiklerini bilmemekte, onun hesabını pek tutmamaktadırlar. Örneğin, bir çalışmada her seferde oynama miktarı 12.7 TL olarak bulgulanmıştır (SLT, 2005: 64). Dolayısıyla az da olsa bir kez kazanan kişiler bu deneyimlerinin ardından daha hırsla oynamaya devam etmektedirler. Çoğunlukla kaybeden oyuncular kaybettiklerini geri almaya çalışmakta, ama bu kez daha fazla kaybetmektedirler. Bazıları ise belirli bir parayı alıp alıp tekrar geri vermekte ve bu şekilde bir kısır döngüye zamanlarını harcamaktadırlar. Oyuncular vergi öder gibi belirli miktarda bir parayı sürekli oyuna yatırmakta ama sonuçta kaybetmektedirler. Nitekim çalışmamızda insanların %42.3'ünü ayda ortalama 40-60 TL'yi, %13.4'ü ise ayda 80-100 TL civarında bir miktarı İddaa'ya harcamaktadırlar. Oyuncuların bu alışkanlıkları borsada spekülatif kazanç amacıyla oynayanların durumlarını andırmaktadır.

Tablo 11. İddaa oynama alışkanlığının kimden öğrenildiği
(Table 11. From whom being learned playing of iddaa habits)

Kimden Öğrenildiği	Sayı	%
Aile Üyelerinden	4	5,3
Arkadaşlardan	54	72,0
Diğer	17	22,7
Toplam	75	100,0

Çalışmamıza katılan oyuncuların önemli bir kısmı (%72) İddaa'yı arkadaşlarından öğrendiklerini ifade etmektedirler. Akran gruplarının çeşitli alışkanlıkların edinilmesindeki önemi bilinmektedir. Bu açıdan İddaa'nın daha çok arkadaşlık çevresinden etkilenecek şekilde edinildiği söylenebilir. Yapılan bir başka çalışma bu önermeyi destekler niteliktedir. Buna göre, İddaa oynayanların yarısı, İddaa oynamayı çevresine tavsiye ettikleri (%53,8) görülmekte ve İddaa oynayanların

yüzde 73,4'lük oransal çoğunluğunun, yakın çevresinde İddaa oynaması konusunda kendisine herhangi bir şekilde müdahale edilmediği bulgulanmıştır (SLT, 2005: 15). Hatta tersine araştırmamızda az sayıda da olsa bazı oyuncuların bu oyunu aile üyelerinden birinden öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Nitekim sorduğumuz bir soruda iddacıların %32'si ailelerinden en az birinin İddaa oynadığını ifade etmektedirler. Yapılan bir çalışmada ise yakın çevrenin dışında reklamların (%23.3) ve bayilerin (%11,7) yanı sıra medyada yer alan çeşitli programların da (%8.4) bu oyunun yayılmasında önemli bir yer tuttuğu görülmektedir (SLT, 2005: 61-62). Bu tür oyunların başlangıçta belirli bir ortamı paylaşan kişilerin konuşmalardan etkilenmeyle oluştuğunu, sonra bireylerin bu oyunu merak edip denedikleri ve müdavimi oldukları görülmektedir. Bayilerde görüştüğümüz bazı kişiler arkadaşlık ortamında konuya yabancı kalamamak ve belirli bir muhabbeti paylaşmak için bu oyunla ilgilenmeye başladıklarını ifade etmişlerdir. Herhangi bir maçta para kazanan olduğunda bunun diğerlerini çok etkilediği ve bunun etkisiyle de birçok kişinin oyuna başladığı ifade edilmektedir. Durup dururken para kazanan bir genç cebinde para yokken birden bu parayı kazandığında bundan çok etkilenmekte ve hatta bu ödülle onların oyuna bağımlı hale geldikleri görülmektedir. Elbette onların çevrelerindeki tepkisizliğin de bundaki etkisi büyüktür. Nitekim İddaacıların %44'ü bu oyunu oynadıkları için çevrelerinden hiç tepki görmediklerini ifade etmişlerdir. Ancak, geriye kalan yaklaşık %60 gibi bir oranla ailelerin bu konuda çocuklarına kızdıkları dikkate alınırsa bu oyunun aile içinde sorun kaynağı olduğunu göstermektedir. Elbette, İddaacıların bir kısmı harçlıklarını bir kısmı da evlerine harcamaları gereken parayı bu oyuna harcadıklarından yakın çevrelerinden tepki görmemeleri mümkün değildir. Hatta, görüştüğümüz bir iddaci oradaki bir arkadaşını işaret ederek bu adam "bu oyundan dolayı kredi kartlarını ödeyemedi ve şu anda maaşına haciz yapıldı" diyerek durumun ciddiyetini bizlerle paylaştı. Elbette, istediği zaman kupona yatırılacak parayı bulamayan çocuklar, gençler için durum daha da sorunludur. Bu kesimin kendini kontrol duygusunun daha zayıf ve sapkın davranışlara daha yatkın olduğunu tahmin edebiliriz. Nitekim, çalışmamızda İddaa oynayan bu grubun bazen evlerinden para aşırarak bazen de yanlış bazı yollara başvurmak zorunda kaldıkları duyularımız arasındadır. Dolayısıyla İddaa'nın ve diğer şans oyunlarının müdavimleri açısından ahlaki çöküntü oluşturabilecek bir potansiyeli olduğu unutulmamalıdır. Ancak, bu sürecin önce hayata, olanlara ilişkin duygu ve tutumlarındaki değişimlerle ortaya çıktığını daha sonra da davranışlara dönüşme riski taşıdığı söylenebilir. Nitekim, İddaa oynayanların önemli bir kısmı (%72) oyunlarda şike yapıldığına inanmaktadır. Bu orana dikkat edilirse İddaa'nın bu oyuna ilgi gösterenlerin önemli bir kısmının hakkaniyet duygusunu zedelediği söylenebilir. Elbette onların bu duygusunda şayialar kadar güncel haberlerde duyulan ve yer yer mahkemelere kadar yansıyan şike vakalarının da önemli bir etkisi vardır. Ama sonuçta ister şaya olsun ister gerçekten yaşansın, insanların bu tür olaylara ilişkin düşünce ve duygularının onların gerçek hayatta başarıya ve kazanca ilişkin değer dünyalarını olumsuz etkilemesi beklenir bir durumdur. Belki de bu yüzden bazı İddaa oyuncularının bir zaman sonra mali açıdan sıkıştıklarında ahlaki açıdan birtakım davranışsal sorunlar yaşadıkları tahmin edilebilir.

Objektif şartlara ve kişinin bireysel kapasitesine rağmen olayları şansa bağlayarak açıklama eğiliminde olanların bu tür oyunları daha fazla

oynayacakları ileri sürülebilir. Şans oyunlarının insanların ahlaki düşünce, tutum ve davranışlarında da değişmelere yol açabileceği tahmin edilebilir. Bunun yanı sıra bu tür oyunlara ilgi duyanların kişilik yapılarından dolayı olaylara bakış açılarından kaynaklanan bir takım sorunlara sahip oldukları da ileri sürülmektedir. Örneğin yapılan bir çalışmada bu tür oyunlara fazla ilgi duyanların gerçeklik algılarının ve değerlendirmelerinin zayıf olduğu ileri sürülmektedir. Yine bu tür oynama alışkanlığına sahip olanların büyük bir kişiselleştirme eğiliminde oldukları, adaletsizliğe dair güçlü bir duygu taşıdıkları görülmektedir (Lambos& Delfabbro, 2007: 3-4) Buna göre maç sonuçlarının, çekilişlerin haksız ve adaletsiz olduğu, şansın varlığına ilişkin kat'i inanç (Griffiths, 1994, 1995), sonuçları kişiselleştirme eğilimi gibi mantık dışı düşüncelere eğilim (Langer, 1975; Thompson et al., 1998), kontrol yanılması, kazananların bunu hak ettiğine ilişkin yargılar (Griffiths, 1995), kayba değil de sadece kazanca odaklanma, belirli sayıların kazandıracağına ilişkin kanılar bunlardan sadece bazılarıdır.

Tablo 12. Bir günde oynanan kupon sayısı
(Table 12. The number of coupons played in one day)

Kupon Sayısı	Sayı	%
1 Kupon	23	30,7
2 Kupon	21	28,0
3 Kupon	7	9,3
4 Kupon	6	8,0
5 Kupon	8	10,7
6 Kupon	10	13,3
Toplam	75	100,0

Günde birkaç kupon oynayanların oranı da bu konuda bize fikir verir mahiyettedir. Her ne kadar İddacıların çoğunluğu (%58.7) 1-2 kupon oynarken oyuncuların azımsanmayacak kısmının da(%25) 4 ile 6 kupon oynadıkları bulgularımız arasındadır. Bunlar içerisinde 1-3 misli kupon oynayanların oranı (%73.3) fazla olmakla birlikte İddacıların %24'ünün 7 ile 11 misli kupon oynadıkları ifade edilmektedir. Bunun parasal karşılığına bakıldığında hiç de küçümsenmeyecek bir para kumara harcanır gibi kullanılmaktadır. Bir kuponun fiyatı en az 2 YTL'dir. Ancak misli oynandığında harcanan miktar katlanarak artmaktadır. Bu durumda yukarıdaki ifadelere bakıldığında İddacıların dörtte birinin kupon oynadıkları günlerde en az 15 YTL para harcadıkları görülmektedir. Ancak en iyi ihtimalle, İddacıların üçte ikisinin (%75) kuponlara günlük 2-6 YTL civarında para yatırdıkları görülmektedir. Ankete katılanların %10'nunun 14-24 YTL arası bir miktarı her gün İddaa'ya harcadıkları tespit edilmiştir. Bu veriler İddaa bayiindeki oyunların aslında kumar olarak değerlendirilmesini gerektirecek boyutlardadır. Elbette burada harcanan sadece para da değildir. Paranın yanı sıra, zaman, belirli bir emek ve daha önemlisi ümitler harcanmaktadır.

Tablo 13. Bir günde izlenen maç sayısı
(Table 13. Number of match watched in one day)

Maç Sayısı	Sayı	%
1 Maç	14	18,7
2 Maç	21	28,0
3 Maç	9	12,0
4 Maç	13	17,3
5 Maç	10	13,3
6 Maç	8	10,7
Toplam	75	100,0

Bazı düşünürlere göre zaman çağın temel öğelerinden biri olan sermaye kadar önemli hale gelmiştir. Şans oyunlarının ve özelde de İddaanın bu açıdan değerlendirmesinin yapılması para kadar zamanın da harcanmakta olduğunu göstermektedir. TV.'deki maç coşkusu ve zevkiyle birleşen İddaanın boş zamanları daha fazla meşgul edeceği tahmin edilebilir. İddaacıların oynadıkları kuponlar için izledikleri maçlara bakıldığında onların hayli bir zamanı tv. başında izledikleri görülmektedir. İddacıların %40'ının 2-3 maçı ve %30.6'sının da 4-5 maçı ara ara izledikleri dikkate alınır İddaacıların önemli bir kısmının ciddi bir mesai harcadıkları tahmin edilebilir. Burada bazı kişilerin maç özetlerini bazen önemli maçları baştan sona bazen de aynı anda farklı yerlerdeki maçları internet sitesinden bağlantı kurmak suretiyle takip ettikleri görülmektedir. İddaa bayiinde genelde maçların canlı sonuçlarının www.sahadan.com, www.bilyoner.com, www.maçkolik.com gibi sitelerden televizyona bağlantı kurularak verildiği görülmektedir. İnternet üzerinden canlı bahislerin yapılması için alt yapı hazırlığının sürdüğü hesaba katılırsa, toplu kumar etkinliklerinin yapılacağını şimdiden tahmin edilebilir. Zaman zaman bayide de t.v'den büyük maçlar izlenebilmekte ve işin içine para karıştığından buradaki hayal kırıklıklarına, heyecana dayanmak kalp ister doğrusu. Kilis'te olmamakla birlikte büyük şehirlerde mekânların bahis arenası gibi tasarlandıkları görülmektedir. İstanbul'da açılan çok katlı kafelerde her salonda kurulu birçok t.v'den onlarca maç aynı anda izlenmektedir. Eski kulüpleri ya da günümüz "casinolarını" andıran bu mekânlarda bir oyundan çok kalabalığın uyandırdığı sosyal etki daha fazla kişinin bu oyunlardan etkilenmesine yol açmaktadır. Toplu bir ayın yapar gibi herkesin ihtirasla zaman geçirdiği bu mekânların ayrıca incelenmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra hurafelerin, batıl inancın ve eğilimlerin etkisi ayrıca incelenebilir. Çünkü, birbiriyle bağlantısız olaylar, durumlar arasında özel ilişkiler kurmak, oyun oynanan yerin ya da oradaki atmosferin, bayii sahibinin kişisel özelliklerine yüklenen özel anlamların bu tür oyun oynama alışkanlığı olanlarda fazlasıyla etki ettiği görülmektedir (Raylu and Oei, 2004).

%52.0'nın "evet" cevabı vermesinin anlamlı olduğu söylenebilir. Benzer başka bir çalışmada, oyuncuların %24.2'sinin bu alışkanlığı günah/kötü alışkanlık olarak gördükleri ve bu nedenle de vicdanen rahatsız ettiği bulgulanmıştır (DDK, 2005: 385). Bu bulgularda ankete katılanların yarısının vicdanen, dinen kendilerini rahatsız hissettikleri söylenebilir. Diğerlerinin yani İddaa'yı haram olarak görmeyenlerin bakış açıları yaptıklarını uygunsuz görmek istememeleriyle ilgili olabilir. Ancak her iki grubun da bu konuda dini bir bilgi sahibi olup olmadıkları

ya da oyunu bu açıdan araştırdıkları bilinemez. İddaacıların bu oyunu hem haram olarak değerlendirmeleri hem de oynamaya devam etme dürtüleri irdelenmeye değer. Bu husus onlardaki tutarsızlıkla alakalı olabileceği gibi bağımlılıkla da ilişkilendirilebilir. Bilişsel çelişkilerin bir dengeye ulaşma eğiliminde oldukları hesap edilirse insanların doğru bulmadıkları bu oyuna katılmalarını zamanla meşru görecekları ileri sürülebilir.

Tablo 14. İddaaaya bakış
(Table 14. Reflection on iddaa)

Değerlendirme	Sayı	%
İddaa Haramdır	39	52,0
İddaa Haram Değildir	33	44,0
Fikrim Yok	3	4,0
Toplam	75	100,0

İnsanların değer dünyalarıyla şans oyunlarına bakışı arasında bir ilişki olduğu söylenebilir. Bu açıdan sorduğumuz bir soruda İddaa oynamak haram mıdır sorusuna oyuncuların

Yapılan bir çalışmada bahis oynama davranışı yüzünden maddi ya da manevi bir şeylerden ödün vermek zorunda kaldığını ifade edenlerin oranı %3.9 seviyesindedir. Bu grupta yer alanların %67'sinin maddi %23.5'inin vicdanen etkilendiği, %9,5'inin de sosyal yönden etkilenip ailesi ile problemler yaşadıkları bilinmektedir. (DDK, 2005: 401). Araştırmamızda oyuncuların %25.6'sı İddaa oyununun aile ilişkilerini olumsuz etkilediğini belirtmişlerdir. Aile ilişkilerini etkilemediğini belirtenlerin (%73) sayıca fazla çıkması bizleri şaşırtmakla birlikte endişeye de düşürmektedir. Beklediğimizin çok altında çıkan bu değerlendirmeler, yani ailelerin "oyundan rahatsız olma oranı"nın azlığı aslında ailelerin olayın farkında bile olmadıkları ve çocuklarının, aile üyelerinin ne yaptıklarından haberdar bile olmadıkları şeklinde açıklanabilir. Oyuncuların bu oyunu kötü bir alışkanlık olarak tarif etmelerine rağmen bu oyunu devam ettirmeleri bu konuda yeterli bir veridir. Oyuncuların oyun esnasında yaşadıkları duygu ve düşüncelere bakıldığında aslında onların yaşamlarının, ruhsal ve sosyal yaşantılarının bu alışkanlıklarından ne ölçüde etkilendiğini anlaşılabilir. Verilere bakıldığında oyuncuların önemli bir kısmı (%72.0) İddaa'yı kötü bir alışkanlık olarak tarif etmişlerdir. Buna bağlı olarak onların %18.7'si İddaa oynarken stres ve kaygı hissettiklerini ve %53.3'ü ise güzel bir heyecan hissettiklerini belirtmişlerdir.

Tablo 15. Tercih edilen başka oyunlar
(Table 15. The other games preferred)

Oyun Türleri	Sayı	%
Başka Oyun Oynamıyor	43	57,3
Altılı Ganyan	4	5,3
Loto	22	29,3
Milli Piyango	4	5,3
Toplam	75	100,0

Nitekim onların oyunla ilgili yaşadıkları hayal kırıklıkları büyük ikramiyelerin kaçtığı zamanlarda daha da artmaktadır. Oyuncuların %26.7'si kaçan büyük ikramiye sonrasında herhangi bir sorun yaşamadıklarını söylemelerine karşın önemli bir kısmının (%37.3) tek maçtan dolayı büyük ikramiye kaçırdığı zamanlarda üzüntü ve stres yaşadıklarını ifade ettikleri görülmektedir. Yine, az da olsa bazı oyuncuların tek maçtan dolayı ikramiye kaybettikleri zamanlarda ruhsal rahatsızlık yaşadıkları hesaba katılırsa İddaacıların önemli bir kısmının ruhsal ve sosyal yaşamlarının kuponlarından etkilendiği ifade edilebilir. Gerek kaygı ve stres gerekse güzel heyecan şeklindeki ifadeler bu oyunun zıt duygular arasına gerilmiş bir cazibe taşıdığını ve bu açıdan yüksek bağımlılık riski taşıdığını göstermektedir. Nitekim görüştüğümüz bir İddaacı tek maçla yatan bir kupondan sonra ruhsal durumunun bozulduğunu, uyuyamadığını hatta o gece üzüntüden vücudunda alerjiler olduğunu ifade etmiştir.

Oyuncuların İddaa dışında başka şans oyunlarını da oynadıkları ancak bunun fazla yaygın olmadığı görülmektedir. Ankete katılanların yaklaşık %30'unun loto oynadıkları görülmektedir ki bu oyunun aslında İddaa'ya yakın bir niteliğe sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Burada Milli Piyango çekilişlerinin daha az aralıklarla yapılması kadar insanların aktif olacakları, ilgi gösterdikleri konularda bahse girme isteklerinin de etkili olduğunu söyleyebiliriz. Altılı Ganyanın daha dar bir grubun hobisi olduğundan futbolla ilgilenenlerin bu oyuna daha az ilgi gösterecekleri ve aynı zamanda oyuncuların da benzer oyunlara konsantre olmak istemelerinin etkili olduğunu söyleyebilir. Çünkü bu oyunların her birinde belirli bir emek ve zaman harcamanın, deneyim kazanmanın tahminlerde etkili olduğu varsayılmaktadır. Yani uzunca bir süre İddaa oynayan birisinin daha çok futbolla ilgili bir bilgi birikimine sahip olduklarını dolayısıyla bu konudaki oyunlarla oynama olasılığının yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 16. İddaa'da taraftarlık eğiliminin etkisi
(Table 16. The effect of supporter tendency in iddaa game)

	Sayı	%
Evet	35	46,7
Hayır	40	53,3
Toplam	75	100,0

İddaanın taraftarlık davranışında da önemli değişimler yarattığı söylenebilir. Kapitalizmin eğlenceyi endüstriye dönüştürmesi İddaa sahne olan futbolda taraftarlığı anlamsızlaştırmaktadır. Bununla ilgili bir sorumuzda oyuncuların önemli bir kısmının (%53.3) taraftarı oldukları takıma oynamadıkları geriye kalan kısmının da bunu önemsemedikleri görülmektedir. Burada, oyuncuların önemli bir kısmının İddaa oyununda taraftarı oldukları takım lehine oynamadıkları ve dolayısıyla kazandıklarında herhangi bir duygusal eğilime sahip olmadıkları tahmin edilebilir. Bu sonuç cevaplayıcıların fanatik olup olmaması kadar oyuna paranın karışmış olmasıyla da açıklanabilir.

4.3. Patolojik Oynama Alışkanlığı (Habits of Playing Iddaa Pathologically)

Şans oyunları normallik/anormallik açısından tartışmalara sahne olmaktadır. Bazı psikologlar kumarın normal davranışın bir uzantısı

olduğunu ve sıradan bir yaşamı dengelemek için tercih edilen rasyonel bir eylem olduğunu belirtirler. Bu açıdan bu tür oyunların neşelendirici ve cezp edici bir etkinlik olarak değerlendirildiği görülmektedir. Kumar insana özgürlük, umut/umutsuzluk, tutkular, sevinçler, zaafılar, nefretler ve acılar sunar. Kazanma/kaybetme duygusundan kaynaklanan bu duygular yoğun ve gerilimli olur. Hatta kadınlarla erkeklerin aynı nedenlerle yani farklı saiklerle farklı oyun türlerini seçtikleri söylenmektedir. Crisp, yarışlar üzerinden oynayan erkeklerin sadece %25'inin sorunlu oynama davranışı gösterdiklerini buna karşın poker makineleriyle oynayan kadınların hemen hepsinin rahatlatma arayışında olduklarını ifade etmektedir. Benzer bir çalışmada, kadınların bilgi-beceri gerektiren oyunları oynamadıkları ve daha ziyade sıkıntıdan kurtulmak, yalnızlık ve stresten uzaklaşmak için oyun oynadıkları ifade edilmektedir (Chantal, Y., Vallerand, R.J., 1996: 407-17).

Avusturya'da yapılan bir çalışmada gençlerin %1 ile 2 arasındaki bir oranının patolojik kumar alışkanlığına sahip oldukları tespit edilmiştir (Dickerson et al., 1997; Lesieur and Blume, 1987; Neal et al., 2005). Patolojik kumar alışkanlığı olanlar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir çalışmada, diğer gruplara nazaran bu tür oynama alışkanlığı olanların daha az sayısal ve istatistikî düşünme kabiliyetine sahip oldukları, kumar ve sonuçları hakkında daha önceden çok az bilgi sahibi oldukları ve değişik bilişsel önyargılara sahip oldukları, örneğin şansın matematiksel doğası hakkında yetersiz bilgiye sahip oldukları tespit edilmiştir. Yine bu çalışmalarda patolojik oyun alışkanlığı olanların kaygı bozuklukları, takıntı gibi ruhsal hastalıklara daha fazla sahip oldukları ileri sürülmektedir (Lambos ve Delfabbro (2007: 3-4). Çocuk ve ergenlerin oynama davranışlarını ele alan bir çalışmada yetersiz aile bağları, okul devamsızlığı ve ebeveynle yaşanan sorunların fazlalığı problemlî oyun alışkanlığında önemlidir (Dicson ve ark., 1-3). Alkol, uyuşturucu, riskli cinsel davranışlar ve dikkatsiz araba kullanımı ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmaktadır. Akademik başarı, motivasyon ve baş etme stratejileri ile riskli davranışlar arasında ise ters yönlü bir ilişki bulunmaktadır (Dickson ve ark., 26). Stresli yaşam deneyimlerinin gençlerin şans ve kumar deneyimleri ile ilişkili olduğu bulgulanmıştır. Yine aile geçmişinde aile üyelerinden birinin problemlî davranışlarla alakalı olmasının da problemlî oynama davranışıyla alakalı olduğunu göstermektedir (Dickson ve ark, 32). Ancak bu konuda kesin bir ilişkiden bahsetmenin zor olduğunu ileri süren araştırmalar da bulunmaktadır. Bizim çalışmamızda oynayanların ne derece patolojik oynama alışkanlığına sahip olduğunu bilemiyoruz. Çünkü bu tür bir çalışma daha spesifik bir uygulamayı gerektirmektedir. Ancak, gözlemlerimizden ve oynama sıklığından hareketle bu konuda bir fikir verebiliriz.

Oynama davranışı, oynama sıklığı, harcanan zaman, oynama dürtüsü gibi belirli kriterler açısından ele alınarak değerlendirilmekte ve belirli kriterleri aşan oyun alışkanlığı anormal olarak kabul edilmektedir. Bu konuyla ilgili olarak yapılan başka bir çalışmada oyuncuların;

- %9'unun oyun oynamadığı zaman kendisini mutsuz/huzursuz hissettiği,
- %4,2'sinin cebindeki tüm para bitene kadar oyun oynamaya devam ettiği,
- %3,5'inin, parası olmasa da borç alarak oyun oynadığı,
- %29'unun kaybettiği zaman çok üzüldüğü,
- %14'ünün oyunlardan kazandığı parayı tekrar oyun oynamak üzere harcadığı,

- %14'ünün, kaybettiği parayı almak için tekrar oynamak yoluna gittiği görülmektedir (DDK, 2005: 400).

Bazılarına göre şans oyunları ve kumar nevrotik bireylerin bir sorunu olarak algılanır. Psikoanalitik kurama göre bazı insanlar kazansalar da masadan kalkmaz ve oynamaktan vazgeçmezler. Onlara göre geçmişlerinde zorlu, sıkıntılı olaylar yaşayan insanlar çözümlenmemiş sorunlarını bu şekilde açığa çıkarırlar (Thompson, 2010: 174). Örneğin, kazanmasına rağmen masadan kalkmayan insanların neden bunu yaptıklarına ilişkin bir analiz kumarın cezalandırıcı bir anne figürünü temsil ettiğini ve aslında oyuncunun kazanmaktan çok bilinçaltında kaybetmeyi, cezalandırılmayı beklediğini söyler. Bu şekilde oyuncunun kaybetmek yani cezalandırılmak suretiyle aşırı suçluluk duygusunu azaltmaya çalıştığı belirtilir.

Tablo 17. İddaa oynamaya sürekliliği
(Table 17. The continuity of playing iddaa)

Alışkanlık Süresi	Say ı	%
1 Yıl	8	10,7
2 Yıl	24	32,0
3 Yıl	13	17,3
4 Yıl	9	12,0
5 Yıl	9	12,0
6 yıl ve Üzeri	12	16,0
Toplam	75	100,0

Çalışmada İddaa oyununu son birkaç yıldır oynayanların oranına bakılırsa çoğunluğun (%60) üç yıldır bu oyunu oynadıkları görülmektedir. Bu durum İddaa oynayanların sayısının sürekli arttığı ve süreklilik kazandığı şeklinde yorumlanabilir. Gözlemlerimizde İddaa oynayanların bir kısmının bu oyunu bağımlılık sayılabilecek bir alışkanlık haline getirdikleri söylenebilir.

Bu ifadelere ve oranlara bakıldığında oyuncuların azımsanmayacak bir kısmının bağımlılık geliştirdikleri söylenebilir. Herhangi bir işe, etkinliğe harcanması durumunda ciddi sonuçların alınabileceği bu zaman süreci azımsanmayacak bir emek anlamına da gelmektedir. Çünkü tabloya bakıldığında oyuncuların %40'nın 4-6 yıldır bu oyunu oynadıklarını göstermektedir. Benzer bir soruda İddaacıların %12'si yarım saat ile bir saat arasında, %17.3'ü ise 1-3 saat arasında değişen bir süreyi, yine oyuncuların yaklaşık %9.3'ü ise 3 saat ve üzeri bir süreyi bayide harcadıklarını ifade etmektedirler. Belirli bir takibi ve bilgiyi gerektirmesi dolayısıyla bahis oyunlarına şans oyunlarından daha fazla süre ayrıldığı tahmin edilebilir. Nitekim bir çalışmada, bahis oyunlarına harcanan ortalama sürenin ayda ortalama 23 saat 44 dk., sayısal oyunlara ise 2 saat 24 dk. olduğu görülmektedir. İddaa'ya ayrılan süreye bakıldığında ayda ortalama 8 saat harcadığı ifade edilmektedir. Bir aylık dönemde oyunlar için harcanan zamana bakıldığında, internette harcanan zamanın daha da fazla olduğu görülmektedir. İnternette paralı bahis oyun oynayanların %35,7'si, at yarışı oynayanların %26,8'i ve İddaa oynayanların % 18,3'ü ayda 10 saatten fazla bir süreyi bu oyunlar için

harcamaktadırlar (DDK, 2009: 353-368). Sadece süre baz alındığında bu durum onların bu oyunu bir iş ya da bağımlılık haline getirdikleri şeklinde de yorumlanabilir. İş koliklik denilen hadise bu olsa gerek! Oyuncuların İddaa'nın kendilerinde bağımlılık yarattığına ilişkin görüşlerine bakıldığında bunu destekleyecek mahiyette olduğu ifade edilebilir. Nitekim onların önemli bir kısmının (%60) İddaa'nın kendilerinde bağımlılık yarattığını belirttikleri görülmektedir. Bu durumu İddaa bayiiinde harcanan sürede görmek mümkündür.

Tablo 18. İddaa bayiiinde harcanan zaman (Bir günde)
(Table 18. Time spent in iddaa stand (In a day))

Ayrılan Zaman	Sayı	%
5-10 Dakika	33	44,0
11-30 Dakika	13	17,3
31-60 Dakika	9	12,0
1-2 Saat	7	9,3
2-3 Saat	6	8,0
3 Saatten Fazla	7	9,3
Toplam	75	100,0

İddaacıların önemli bir kısmı evlerinde ve iş yerlerinde zaman harcarlarken önemli bir kısmı da bayii içinde zaman harcamaktadırlar. 5-10 dk. gibi az bir zamanlarını bayiiide harcayanlar genelde işleri olan insanlar. Ama İddaacıların önemli bir kısmının (%26.6) 1-3 saatlerini bayide geçirdikleri görülmektedir. Bu insanların buralarda yaptıkları harcamaları da düşünürsek ciddi bir kayıp içerisinde oldukları tahmin edilebilir. Nitekim, 3 saatten fazla zamanlarını bayide harcayanların oranı %9.3'tür. İddaa bayiiinde zaman geçirenler genelde arkadaşlarıyla oturup duruma ilgili değerlendirmeler yapan işsiz ve genç insanlardır. Bazı bayiiiler oturup vakit geçirmeye uygun bir mekân imkânı sunarken bazıları sadece oynamaya uygun bir nitelik arz etmektedirler. Aslında mekânların bu özellikleri de insanların burada zaman geçirip geçirmemelerinde ve buna bağlı olarak oynama oranlarının artmasında etkili olmaktadır.

5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME (CONCLUSIONS AND REVIEWS)

Kumarla şans oyunları arasında teknik ve detaylar açısından fark olmakla birlikte temelde nitelik açısından pek fark bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmada alanla ilgili teorik bilgilerle literatürden aktarmalar yapılırken kumarla şans oyunları arasında bir ayırım yapmaya gerek görülmedi. Bunun nedenlerinden birisi bu alanla ilgili genel bir portre sunmak ve kumarla şans oyunları arasındaki farkların ayrıntılardan oluştuğu şeklindeki kanaatimizdir. Kumarla özdeşleştirilen bu şans oyunlarının işleyiş mantığının, sosyalist amaçları ve işçi sınıfının değerlerini yozlaştırdığına ilişkin eleştirilerle muhafazakâr değerlerin bu oyunlarla sarsıldığı düşüncesi iki zıt düşüncenin ortak tabanı olarak göze çarpmaktadır. Bu eleştiriler özgürlük ve yasaklar ekseninde yapılan eski tartışmaların yeniden canlanmasına yol açmaktadır. İnsanların eğlenme özgürlüğüne sahip olduklarına ilişkin değerlendirmelerle bunun toplumsal ahlakı bozduğuna ilişkin bakış açısı arasındaki zıt açıklamalara rağmen şans oyunlarının artışına ilişkin değerlendirmelerde

ezber bozan durumlar bulunmaktadır. Örneğin ülkemizde olduğu gibi muhafazakâr partilerin iktidar oldukları dönemlerde şans oyunlarının engellenmek yerine oynanma oranındaki artışlar ezber bozan bu durumlardan biri olarak kabul edilebilir.

Bugün araba yarışları, at yarışları, futbol, voleybol gibi birçok oyunun ve etkinliğin bahis konusu olduğu görülmektedir. Büyük caddelerdeki bayileri Las Vegas'ın mütevazî şubelerine çeviren Sayısal Loto ve İddaa oyunları yeni bir kumar sektörü. Sayısal loto, altılı ganyan, İddaa gibi bahis oyunları ve şans oyunları ile birlikte her yere açılan bayiiler eski kulüplerin ve kumarhanelerin yerini çoktan aldı. İnternette ve birçok bankamatikte şans oyunları sekmesi sürekli oyuna çağırmakta ve televizyondaki spor programlarının ve internet sitelerinin artmasında bahis sektörünün etkisi önemli bir yer tutmaktadır. Yine Fanatik, Foto Maç gibi gazetelerin en çok izlenen gazeteler arasında olduğunu ve yine bazı gazetelerin spor eklerinde de İddaaaya ilişkin birçok bilgi ve reklamların yer aldığını biliyoruz.

Şans oyunları ile geleneksel boş zaman anlayışının değiştiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Geçmişte ülkemizde büyük otellerin ve Kıbrıs imajının bir parçası olarak göze çarpan kumar alışkanlığı bugün farklı bir formatta karşımıza çıkmaktadır. Devletin şans oyunlarını kontrol adına meşru görmesi bu alışkanlığın tabana yayılmasına yol açmaktadır. Bazı radikal sosyologlar kumarın sınırlandırılmazsa kötü bir alışkanlık haline geleceğini ve bu oyunların yasaklanmasındansa yasal bir çerçevede sınırlandırılmasının daha faydalı olabileceğini düşünürler. Belki de bahse düşkün insanların hızlı ve küçük hacimli oyunlar oynamaları onların büyük kayıplara neden olabilecek bahis oyunlarına girmelerine engel olabilir düşüncesi genel bir kanıdır. Yasal olmayan bahislerin engellenmesi için düşünülen bu önlem korkulan sonuçların yasal bir zeminde gerçekleşebileceği anlamına da gelebilir. Çünkü, devletin çeşitli kamu hizmetlerini ve güvenliği finanse etmek için hoş gördüğü şans oyunları bir çeşit kumarı andırmaktadır. Kaderin şansa kumarın bahis oyunlarına dönüştüğü bu gelişme büyük çıkar tarafından belirlenmektedir. Devletin bu tür oyunlara düşkün olanların daha fazla zarar görmemeleri için küçük bahislerle kontrol altında tutulması düşüncesi makul olmakla birlikte oyunların reklamlar başta olmak üzere birçok yerde tanıtımı sıradan birçok insanın bu tür oyunlara alışıp bağımlılık geliştirmelerine yol açabilir.

Şans oyunları ile ekonomi arasında belirli bir ilişki bulunmaktadır. Bu alışkanlık ekonominin işleyiş mantığını oluşturan geleneksel kazanç ve ticaret kurallarının değişmesine ve finans ekonomisinin işleyişine çok şey borçludur. Çalışanların kumar oynamaları sınıfsal açıdan olduğu kadar tüketim tarzı açısından da değerlendirilebilir. Yoksulların ve orta sınıf çalışanlarının zenginlik hayalleri olarak şans oyunları zenginleri besleyen bir yoksulluk döngüsüdür. Çalışmamızda da alt ve orta sınıftan insanların daha fazla oyun oynadıkları, oran olarak da alt sınıftan insanların diğerlerine kıyasla gelirleri içinde daha fazla bir oranı iddaaya harcadıkları görülmektedir. Yine, güç ilişkilerinin ve rol modellerinin etkisiyle erkeklerin ve bekâr gençlerin daha fazla oynadıkları bulgularımız arasındadır. Bu oyunları azımsanmayacak ölçüde öğrencilerin oynaması öğrenciler eklenince yeni çalışmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır. İşçilerin, esnaf ve tüccarların ağırlıklı olarak zaman ayırdıkları bu oyunda genel anlamda oyuncuların ekonomik ve ruhsal sorunlar yaşadıkları, bazı kişilerin bağımlılık geliştirdikleri tespitlerimiz arasındadır.

Sosyal, kültürel ve ekonomik sorunların yanı sıra çeşitli ve

psikolojik sorunları da tetikleyebilecek olan şans oyunları hurafelere dayalı düşünme tarzını da beslemektedir. Çeşitli oyunlarda kaybetmek ve kazanmak aslında insanın hayat sürecinde yaşadığı kayıp ve kazancı bir anda yaşaması ve dolayısıyla süreç halinde algılanan gerçekliğin yoğun olarak yaşanması anlamına gelmektedir. Ancak burada şans oyunlarının normal ya da anormal olarak değerlendirilmesi oyunun kendisinden çok hangi boyutlarda oynandığı ve insanların yaşamını nasıl ve ne kadar etkilediği ile ilgili olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle çeşitli sorunların yaşanmaması için kontrollerin yapılması, sınırlı oyun oynama için bazı tedbirlerin alınması gerekmektedir.

Modern toplum, hazlarının peşinden koşan bir değerler dünyası üzerinde yükselmektedir. Bu değerlere paralel olarak ortaya çıkan ekonomik yapıda mevcut tüketim toplumu zengin olmayı temel amaç olarak benimsediğinden üst sınıflara yükselme arayışı temel bir istektir. Oysa sınıf hareketliliği konusunda yeterli kanalların olmaması, W. Ogburn'un dediği gibi, insanları başka yollardan zengin olma arayışına itmektedir. Üstelik bu arayış sadece alt sınıflarda değil belki ondan da çok orta sınıfların bir eğilim olarak karşımıza çıkmaktadır. Mevcut eğitim anlayışının da etkisiyle işbirliğinden çok yarışmacı tutumları benimseyen insan tipi aslında aşağılık kompleksi oluşturan belirli değerlerin içselleştirilmesini getirmektedir. İnsanda olumsuz duyguların oluşmasına yol açan rekabet, hırs, kıskançlık ve bireycilik insanların her konuda bahse girmelerini ve iddalaşmak suretiyle bundan bir fayda elde etme arayışlarını beraberinde getirmektedir. Bu değerlerin de etkisiyle kumarı meşrulaştıran vergi kaygısı şans oyunlarının ve sayısal bahis oyunlarının olumsuz taraflarının görmezden gelinmesine yol açmaktadır.

Hâkim ekonomi bir yandan insanların sürekli rekabet içinde bireyci davranmalarını ve hırsla risk almalarını beklerken diğer yandan buna ulaşmada yeterli kanalları sunamadığından "sahip olmanın" ve kazanmanın zorluğu insanları şansa tutunmaya zorlamaktadır. Zenginliğin ve hedonizmin belirleyici olduğu bu yapıda insanlar birlikte oynamak yerine birbirlerine karşı oynamayı tercih etmektedirler. Küçük risklerle büyük kazanmanın hesabını yapan ve ayırdığı ciddi emek ve zamanla işin profesyoneli haline geldiklerine inanan iddaacılar kazanmak için kuponlara hırsla sarılmakta ve oynama sıklıklarına, sürelerine ve değerlendirmelerine bakılırsa zamanla da bağımlılık geliştirmektedirler. Ancak bu bağımlılığın bir yandan ekonomik paradigmanın bozuk işlevselliğinin bir parçası olduğunu bir yandan da mevcut ekonomide vergi getiren yeni bir yatırım alanından beslendiğini düşünürsek genelde şans oyunlarının özelde de iddaanın yeni bir kumar olduğunu söyleyebiliriz.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Albers, N. and Hubl, L., (1997). "Gambling Market and Individual Patterns of Gambling in Germany", *Journal of Gambling Studies*, 13, pp. 125-144.
2. Brenner, R. and Brenner, G., and Brown, A., (2008). *Gambling A World of Chance: Betting on Religion, Games, Wall Street*, Cambridge University Press, Cambridge.
3. Brenner, R. and Brenner, G., (1990). Brenner, R. and G. Brenner (2008). *Gambling and Speculation: A Theory, a History, and a Future of Some Human Decisions*. Cambridge University Press, Cambridge
4. Chantal, Y. and Vallerand, R.J., (1996). "Skill Versus Luck: A Motivational and Gambling Involvement", *Journal of Gambling Studies*, 12, 407-17.

5. Cumhurbaşkanlığı Devlet Denetleme Kurulu, (2009). Kamu Kurum ve Kuruluşları ile Diğer Kişiler Tarafından Gerçekleştirilen Talih ve Şans Oyunları ile Yarışlara İlişkin 2006 ve 2007 Yılları Faaliyetlerinin Denetimi ile Söz Konusu Faaliyetlerden Kamu Hizmetlerine Ayrılan Payların Değerlendirilmesi, Sayı: 2, Ankara.
6. Delfabbro, P., (2000). "Gender Differences in Australian Gambling: A Critical Summary of Sociological and Psychological Research", Australian Journal of Social Issues, Vol.: 35, pp.145-158.
7. Dickerson, M., McMillen, J., Hallebone, E., Volberg, R., and Woolley, R., (1997). Definition and Incidence of Pathological Gambling Including the Socioeconomic Distribution. Report prepared for the Victorian Casino and Gaming Authority by the Australian Institute of Gambling Research, Melbourne.
8. Dickson, L., Derevenesky, J.L., and Gupta, R., (2008). "Youth Gambling Problems: Examining Risk and Protective Factors", International Gambling Studies, Vol. 8, No. 1, 25-47, April.
9. Downes, D.M., Davies, B.P., David, M.E., and Stone, P., (1976). Gambling, Work and Leisure: A Study Across Three Areas. Routledge & Kegan Paul, London.
10. Hrabá, J. and Lee, G., (1995). "Gender, Gambling and Problem Gambling", Journal of Gambling Studies, 12, 83-101.
11. Griffiths, M.D., (1994). "The Role of Cognitive Bias and Skill in Fruit Machine Gambling", British Journal of Psychology, 85, pp. 351 - 69.
12. Griffiths, M.D., (1995). Adolescent Gambling. Routledge, London.
13. Gottdiener, M., (1997). The Theming of America. Boulder, CO: Westview.
14. Kamu İktisadi Teşebbüsleri Genel Müdürlüğü, (2009). 2008 Kamu İşletmeleri Raporu, Ankara.
15. Kılıç, B., (2010). "Devlet Eliyle Kumar", Aksiyon Dergisi. ss.40-44.
16. Kingma, S., (2010). Global Gambling: Cultural Perspectives on Gambling Organisations, 3th Edition, London: Routledge.
17. Chrsi, L., and Delfabbro, P., (2007). "Numerical Reasoning Ability and Irrational Beliefs in Problem Gambling", International Gambling Studies, Vol: 7, No: 2, pp. 157-171.
18. Langer, E.J., (1975). "The Illusion of Control", Journal of Personality and Social Psychology, 32, pp. 311- 28.
19. Lesieur, H.R. and Blume, S.B., (1987). "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New Instrument for the Identification of Pathological Gamblers", American Journal of Psychiatry, 144, pp.1184 - 8.
20. Mitchell, W.E., (1988). "The defeat of hierarchy: Gambling as exchange in a Sepik society", American Ethnologist, 15(4), pp. 638-57.
21. Ranyard, R. and Charlton, J.P., (2006). "Cognitive Processes Underlying Lottery and Sports Gambling Decisions: The Role of Stated Probabilities and Background Knowledge", European Journal Of Cognitive Psychology, 18 (2), 234- 254.
22. Raylu, N. and Oei, T., (2004). "The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): Development, Confirmatory Factor Validation and Psychometric Properties", Addiction, 99, pp. 757-69.

23. Rosecrance, J., (1988a) *Gambling without Guilt: The Legitimation of an American Pastime*, Belmont, CA: Brooks/Cole.
24. Spor Loto Teşkilatı (SLT), (2005). *İddaa Oynayan Kitle Profili Saptama Çalışması*, Ankara.
25. Thompson, W.N., (2010). *The International Encyclopedia of Gambling*, California: ABC-CLIO, LLC Press.
26. Tunçay, M., (1993). *Türkiye’de Piyango Tarihi ve Millî Piyango İdaresi*, Ankara: MPI Yayınları.
27. Yaşar, M.R., (2010a). “Şans Oyunları”, *K.S.İ.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: VII, Sayı: 1.
28. Yaşar, M.R., (2010). “Şans Oyunları ve İddaa”, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 9, Sayı: 34.