

ONLINE OYUNLAR VE KUMAR BAĞIMLILIĞI

Daha önce patolojik kumar olarak adlandırılan kumar sorunları, DSM-5'in bunları bağımlılık bozukluğu olarak sınıflandırdığı 2013 yılına kadar dürtü kontrol bozukluğu olarak kabul ediliyordu . Bu, kumar bağımlılığını DSM-5'in klinik bölümünde tanımlanan ilk ve şimdiye kadar tek davranışsal bağımlılık haline getirdi (uzmanlar, bunun sonunda video oyun bozukluğunun gelebileceğine dair bazı ipuçlarını da elde ettiler). Alkol ve uyuşturucu bağımlılıkları gibi kumar bağımlılıkları da tatmin olmak için zaman geçtikçe daha fazla kumar oynamayı gerektiren artan bir toleransla karakterize edilir. Bozukluğu olan kişiler, bırakmaya çalıştıklarında sinirliliğe neden olan yoksunluk da yaşayabilirler.

Alkol ve uyuşturucu bağımlılıkları gibi kumar bağımlılıkları da tatmin olmak için zaman geçtikçe daha fazla kumar oynamayı gerektiren artan bir toleransla karakterize edilir. Bozukluğu olan kişiler, bırakmaya çalıştıklarında sinirliliğe neden olan yoksunluk da yaşayabilirler.



MADDE KULLANIM BOZUKLUKLARI, DÜRTÜ KONTROL BOZUKLUKLARI, DUYGUDURUM BOZUKLUKLARI VE ANKSİYETE BOZUKLUKLARI, KUMAR SORUNU OLAN KİŞİLER ARASINDA ÖZELLİKLE YAYGINDIR.

Ganimet kutuları insanları kumar makinelerine çeken aynı psikolojik ilkelerden yararlanır. Büyük bir getiri sağlayabilirler, ancak getiriler rastgele aralıklarla gelir. Bir davranışın her tekrarından sonra verilen ödüllerin aksine, bu tür değişken oranlı pekiştirme veya aralıklı pekiştirme, bir oyuncunun veya kumarbazın her kaybı kazanmaya bir adım daha yakın görmesine neden olan bilişsel bir çarpıtmadan yararlanır ve bir davranışın çok hızlı bir şekilde benimsenmesine yol açabilir.

Oyundan Kumara

2018 yılında Belçika oyunlarda yağma kutuları adı verilen bir özelliği yasaklayan ilk ülke oldu. Ganimet kutuları, oyuncuların küçük bir miktar para karşılığında satın alabilecekleri dijital kutulardır. Satın alındıktan sonra kutuda, karakterin görünümünü güzelleştiren veya oyuncuya rekabet avantajı sağlayan özel bir görünüm veya silah ortaya çıkabilir veya değersiz olabilir.

Araştırmacıların 2018'de bildirdiğine göre Madden NFL 18 , Assassin's Creed Origins , FIFA 18 ve Call of Duty: Infinite Warfare (Nature Human Behavior , Cilt 2, 2018) dahil olmak üzere oyunların neredeyse yarısı kumar tanımına uyuyor . Kumar olarak nitelendirilmenin kriterleri arasında, en azından kısmen tesadüfen belirlenen, bilinmeyen bir sonucu olan, gerçek paranın değerli mallarla değiştirilmesi de vardı. Satın alınan nesnelerin oyunda avantaj sağlayan bir değeri vardı ve bazen gerçek para karşılığında başkalarına satılabilir veya takas edilebilirdi.

İngiltere’de 1.102 yetişkinin katılımıyla yapılan bir ankette, 2022 tarihli bir araştırmaya göre kumarbazların yaklaşık %20’si, kumarla ilk tanışmalarının ganimet kutuları olduğunu ve oyun ödülleriyle ilgili deneyimlerinin, diğer kumar türlerinin eğlenceli olabileceğini düşünmelerine neden olduğunu söyledi. (Spicer, SG, ve diğerleri, Addictive Behaviors , Cilt 131, No. 107327, 2022). Bunların %80’inden fazlası 18 yaşından önce ganimet kutusu satın almaya başlamıştı. Daha yakın zamanda Kanadalı araştırmacılar yüzlerce genç yetişkin video oyuncusuyla 6 ay arayla iki zaman noktasında anket yaptı. 2023’te rapor ettiklerine göre, çalışma başladığında kumarbaz olmayanlar arasında düzinelerce kişi çalışma boyunca kumar oynamaya devam etti ve ganimet kutularının kumarın kapısını açtığını öne sürdüler (Brooks, GA, & Clark, L., Computers in İnsan Davranışı , Cilt 141, Sayı 107605, 2023).

Online Oyunlar

Kumar Bağımlılığı

Online oyunlar ve diğer yollar aracılığıyla kumar oynamaya ne kadar erken yaşta maruz kalırsanız, kumar sorunlarının daha sonra ciddi olma ihtimalinin de o kadar yüksek olduğunu unutmayınız.



**Kumar
sorunu
yaşayan
kişilerin
%90'ı veya
daha fazlası
asla yardım
aramaz!**