

Okul Tabanlı Kumar Önleme Programlarına Yönelik Bir Derleme: Okullar Bu Konuda Neler Yapabilir?

Okтай AKBAŞ

Gazi Üniversitesi, Türkiye

Gönderilme Tarihi (Received): 25/11/2024

Kabul Tarihi (Accepted): 22/12/2024

Düzeltilme Tarihi (Revised): 20/12/2024

Yayınlanma Tarihi (Published): 30/12/2024

Özet

Bu çalışmada, araştırma kapsamına alınmış okul temelli kumar önleme programlarının içerik, öğretim etkinlikleri ve süresi kapsamlı ve sistematik bir derlemeye dayalı olarak bir araya getirilmiş ve sunulmuştur. Programların süreleri 1 saat ile 7,5 saat arasında değişmektedir. Programların biri tek oturum, biri üç oturum ikisi ise beş oturumdan oluşmaktadır. Derleme sonucu okul tabanlı önleme programlarının konu başlıkları, kumar oyunu ve oyun, problemleri kumar, kumar yanlışları ve bilişsel çarpıtmalar, karar verme ve problem çözme ve heyecan arayışı olarak belirlenmiştir. Kumar oyunu ve oyun tanımından hareketle şansa dayalı ve beceriye dayalı oyunlar, sorunlu kumarın belirtileri, risk faktörleri, kumar oynamaya katkıda bulunan düşünce hataları, batıl inançlar, sadece kumar oyununda değil, tüm hayatta akıllı kararlar almanın önemi, kötü kararlar almaya etki eden akran baskısı, heyecan arayışı programlardan derlenen içerik başlıklarıdır. Derleme sonucunda programlarda kumarı önlemek amacıyla eğlenceli sunumlara, örnek olay incelemelerine, grup tartışmalarına ve deneyimsel öğrenme etkinliklerine yer verildiği görülmektedir. Kumar önleme programlarının örgün öğretim programlarının odaklandığı karar alma becerilerine, problem çözme becerilerine, değerlere yönelik öz farkındalık kazandırma ve sosyal duygusal beceriler gibi birçok beceri ve değere odaklandığı görülmektedir. Önleme programlarının birçok hedefi ortaokul ve lise öğretim programlarının hedefleri ile örtüşmektedir. Derleme ile verilmiş okul temelli kumar önleme programının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar kelimeler: Okul tabanlı kumar önleme programları, kumar oyunu, oyun ve kumarlaştırma, değerler eğitimi

A Review of School-Based Gambling Prevention Programs: What Can Schools Do About This?

Abstract

This study systematically compiles and presents the content, teaching activities, and durations of school-based gambling prevention programs included in the research scope. The program durations ranged from 1 hour to 7.5 hours. One program consisted of a single session, another of three sessions, and two others of five sessions. The systematic review identified the key topics of these programs as follows: gambling and gaming, problem gambling, gambling misconceptions and cognitive distortions, decision-making and problem-solving, and the search for excitement. The content themes derived from the programs include, the distinction between chance-based and skill-based games, symptoms of problem gambling, risk factors contributing to gambling behavior, cognitive errors and superstitions associated with gambling, the importance of making smart decisions not only in gambling but in all areas of life, the impact of peer pressure and emotional seeking on poor decision-making. The review highlights that the programs utilize engaging presentations, case studies, group discussions, and experiential learning activities to prevent gambling. Moreover, these programs align with formal education curricula by focusing on critical skills and values such as decision-making, problem-solving, self-awareness of values, and social-emotional skills. Many objectives of these prevention programs overlap with the goals of middle and high school curricula. The reviewed school-based gambling prevention programs are considered to have significant potential benefits.

Keywords: School-based gambling prevention programs, gambling games, gaming, and gamblification, values education

* Sorumlu Yazar: E-mail: oktayakbas@gazi.edu.tr

Orcid No: 0000-0001-7252-0660

GİRİŞ

Oyun genellikle çocuklar ile ilişkilendirilse de her yaştan bireyin önemli bir motivasyon kaynağıdır. Oyunların tümünde, başarılı olmak ya da bir seviyeyi geçmek ödül hissi verir. Oyunlar diğer insanlarla yarışma ve iletişim kurma fırsatı sunarak, sosyal bağları güçlendirir, stresli, monoton bir hayattan kaçma fırsatı sağlar, eğlence, rahatlama aracı olarak kullanılır (Wang ve Cheng, 2022). Oyunlar, genel olarak oynama amacına ve kurallarına göre zihinsel ve fiziksel beceriye dayalı oyunlar, sosyal oyunlar, eğitim oyunları ve simülasyon oyunları olarak sınıflandırılabilir. Satranç, bulmacalar, dart gibi oyunlar hem zihinsel hem de fiziksel beceriye dayalıdır. Aile ve arkadaşlar arasında oynanan kart oyunları, kutu oyunları, parti oyunları gibi oyunlar ise sosyal oyunlar olarak isimlendirilir. Matematik, bilim veya dil öğrenmeyi teşvik eden eğitim oyunları ve gerçek dünya becerilerini sanal ortamda öğrenmeyi sağlar simülasyon oyunları da eğitim kurumlarında kullanılmaktadır. Şans oyunları ise sonuçlarının tamamen veya büyük ölçüde rastlantısal olduğu oyunlardır. Örneğin, rulet, slot makineleri, piyango, zar oyunları ve bahisler şansa dayanır. Bu tür oyunlarda oyuncunun becerisi veya kontrolü ya hiç yoktur ya da sınırlıdır, dolayısıyla sonuçlar tahmin edilemez. Bilişsel ve fiziksel oyunlara, şans ve rastgele ödüller eklenmesi, oyun puanlarının gerçek değeri olan ödüllere dönüştürülmesi ve bağımlılık yaratıcı oyun döngülerinin eklenmesi ile oyunlar kumar oyunlarına doğru evrilebilir.

Oyun ve Kumar Oyunu

Oyun (gaming) ve kumar (gambling) faaliyetleri arasında etkileşim, para kullanımı, bahis yapma mekanikleri ve şansa dayalı sonuçlar gibi bazı yapısal farklılıklar bulunmaktadır. Kumar oyunlarının genellikle şansa dayalı sonuçlar ve finansal ödüller ile tanımlanırken, oyunlar ve video oyunları çoğunlukla interaktif beceri gerektiren mekaniklere sahiptir. Örneğin, oyunlarında başarı genellikle oyuncunun stratejisi ve becerisi ile sağlanırken, kumar oyunlarında sonuçlar rastlantısal ve oyuncunun kazanma şansını artırma becerisi sınırlıdır (King vd., 2015). Oyun ve kumar aktivitelerinin benzer yönlerini ve temel farklılıklarını analiz ederek ortaya konması bağımlılık araştırmalarında kritik öneme sahiptir. Özellikle dijital ortamdaki gelişmeler oyun ve kumar oyunu arasındaki çizginin bulanıklaşmasına neden olmuştur. Oyun öğelerinin farklı alanlarda kullanılması ile doğan oyunlaştırma kavramına benzer bir şekilde bahis ve kumar öğelerinin dijital ortama taşınması ile kumarlaştırma (gamblification) kavramı doğmuştur. Kumarlaştırma terimi, dijital oyunlara kumar öğelerinin eklenmesiyle kullanıcı davranışlarının yönlendirilmesi olarak tanımlanmaktadır (Macey ve Hamari, 2024). Geleneksel olarak kumar dışı kabul edilen oyun veya dijital platformlara kumar unsurlarının entegre edilmesiyle, özellikle genç oyuncuların kumara olan ilgisini arttırabileceği ve bağımlılık riskini yükseltebileceği ifade edilmektedir. Macey ve Hamari, (2024) kumar ve oyun aktiviteleri arasındaki sınırların belirsizleşmeye başladığını, özellikle "sosyal kumar" (örneğin, Zynga Poker gibi sosyal medya tabanlı oyunlar) ve "loot box" gibi oyun içi öğelerin kumara benzer özellikler taşıdığını belirtmektedirler (Macey ve Hamari, 2024). Dijital dünyada kumar ve bahis oyunları kolayca ulaşılabilir olmaya başlaması ile sorunlu kumar davranışlarında artış olmuştur.

Sorunlu Kumar Oyunlarının Zararını Azaltma

Sorunlu kumar oynamanın sıklığını ve zararını azaltmayı amaçlayan önleyici müdahaleler arasında talep azaltma, zarar azaltma ve arz azaltma yer alır (Forsström vd., 202, Keen vd., 2017). Talep azaltma, bireylerin kumar oynama, kumarla ilgili zararlar, kumar oynamaya yönelik kişisel motivasyon veya kumarın gerçekleştiği sosyal bağlam hakkındaki bilgilerindeki ve tutumlardaki değişiklikleri etkileyerek kumar faaliyetlerinin mevcudiyetine olan talebi azaltan müdahaleleri ifade eder. Talep azaltma örnekleri arasında hem evrensel hem

de kumar bağımlılığı olan gençlere ve/veya bireylere yönelik hedefli önleme programları yer alır. Zarar azaltma, sorumlu kumar oynama gibi tüketici koruma önlemlerini ifade eder. Bu önlemlerin ortak özellikleri arasında bireylerin kumar oynamaya harcayabilecekleri zaman veya para miktarına sınır koyma ve kumar faaliyetleri veya kendini dışlama konusunda kişisel geri bildirim sağlama yer alır. Kumarla ilgili zarar önleyici bir diğer önlem de arz azaltmadır. Araştırmacılar kumar ürünleri/etkinliklerinin arzındaki bir azalmanın kumar katılımında bir düşüşe, sık kumar oynayanların sayısında bir azalmaya, sorunlu kumar nedeniyle terapiye olan talebin azalmasına ve daha az sorunlu kumar vakasına yol açtığını belirtmiştir (McMahon vd., 2019). McMahon vd. (2019) özellikle fiziksel fırsat kavramını, bireylerin bir davranışı gerçekleştirmeleri için sahip oldukları fiziksel veya çevresel olanakları ifade etmek amacıyla kullanmışlardır. Kişinin kumar oynama olanaklarına veya bu aktiviteye erişim düzeyine işaret eder. Örneğin, kumarhanelerin, bahis ofislerinin veya kumar makinelerinin fiziksel olarak yakın çevrede bulunması ve çevrimiçi platformların her yerden erişilebilir olması geniş bir fiziksel fırsat yaratır. Dolayısıyla, cep telefonları ve internet bağlantısının yaygınlaşması, fiziksel fırsatları herkesin elinin altında bulundurarak kumara erişimi kolaylaştırmış ve bu da kumar bağımlılığı riskini artıran önemli bir faktör haline gelmiştir. Cep telefonlarının fiziksel varlığı dijital anlamda kumara ulaşma konusunda bir fırsat oluşturmuştur.

Kumar Oynama İlişkili Bilişsel Çarpıtmalar ve İnançlar

Irles ve Perona'ya (2019) göre insanların bazı profil özellikleri kumar oynama davranışları ile ilişkili bulunmuştur. Yüksek dürtüsellik, düşük risk algısı ve kontrol yanılması gibi kişilik özellikleri, ebeveynlerin kumar oynamaya karşı hoşgörülü olması, özellikle ergenlerde akran baskısı ve etkileşimde bulunulan sosyal yapı ile çevrimiçi kumara erişilebilirlik durumu kumar oynama ilişkili temel özellikler olarak ortaya çıkmaktadır (Giménez Lozano ve Morales Rodríguez, 2022). Arcan (2012), olumsuz duygu durumu, kumarla ilişkili düşüncelerde eksiklik, para kazanma ve heyecan motivasyonlarında anlamlı düzeyde yüksek puan gibi özelliklerinde risk taşıdığını belirtmiştir. Özellikle genç yaş ve erkek cinsiyeti çevrimiçi ortamlarda kumar sorunları için tanımlanmış risk faktörleridir (Allami vd., 2021). Çevrimiçi ve mobil kumar, yüksek hız, oyun yoğunluğu, bonuslar, ürünlerin çapraz satışı ve sürekli bulunabilirlik ve erişilebilirlik özellikleri yaygınlaşmanın temel sebeplerindedir (Marionneau vd., 2023). Özellikle sorunlu, tehlikeli, yasadışı kumarla ilgili zararların üstesinden gelmek için etkili zarar azaltma ve zarar önleme çabaları çok önemlidir. Bu görev özellikle çevrimiçi, mobil ortamlarda acildir. İnsanların aşırı olasılıkları anlama ve değerlendirme yeteneklerinin sınırlı olması (Kahneman, 2018), özellikle ergenler ve genç yetişkinler de riski artırmaktadır. Zararı en aza indirmek için birçok derleme çalışması yapılmaktadır. Eğitim ve bilinçlendirme programlarına ek olarak, kumar reklamlarına daha fazla kısıtlama getirme, çevrimiçi kumara yönelik müdahalelerin geliştirilmesi, sosyal desteği artırma ve gençler arasındaki kumar sorunlarının belirlenmesine/tedavi edilmesine yardımcı olacak politika ve programların oluşturulması önerileri yapılmaktadır (Akçayır vd. 2023). Burada sorulması gereken önemli sorulardan biri, önlemeye yönelik eğitim ve bilinçlendirme programlarının hedef kitesinin, süresinin, içeriğinin ve öğretim yöntemlerinin neler olacağıdır. Dodig Hundric vd. (2021) ile Calado vd. (2020) sorunlu kumar oynamayı önlemek için geliştirilen okul tabanlı programların kumar önleme stratejisinin temel bir bileşeni olarak görülse de dünya çapında bu tür programların sayısının hala yetersiz olduğunu ve bu programların etkililiği hakkında değerlendirme araştırmalarına ihtiyaç olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcı ihtiyaçları, kapsam, farklı öğretim yöntemleri, belirlenen hedeflerin açıklığı ve ölçülebilirliği, uygunluk (yaş, kültür vb. açısından) ve yeterli süre, program liderlerinin eğitimi ve mevcut programların etkinliğinin düzenli olarak değerlendirilmesi gibi kanıta dayalı ilkelere bağlılık söz konusu olduğunda, çok az sayıda öğretim programı, ilkelere

uyumludur (Dodig Hundric vd. 2021). Etkililiği konusunda bilimsel kanıt olan okul tabanlı kumar önleme programlarının hangi içeriğe odaklandığı ve kullandığı öğretim yöntemlerinin ortaya konmasının alanyazına katkı sağlayıcı düşünülmektedir.

Kumar oynama ile ilişkili batıl inanç ve bilişsel çarpıtmalar birçok çalışmaya konu olmuştur. İyi bir oyun sistemine sahip olduğunu düşünme, kumar için gereken bilgi ve becerilere sahip olduğuna yönelik inanç ve bir süredir kumarda kaybedenlerin kazanma şansları daha yüksek olur gibi kontrol yanılısımları, kıyafetler ve semboller gibi uğurlu tılsımlara yönelik inanç ve bilişsel çarpıtmaların risk içerdiği belirtilmiştir (Stojnić vd., 2019). Geliştirilmiş kumar önleme programları, bireyde bilişsel çarpıtmaları ve batıl inançları azaltırken koruyucu inançları geliştirmelidir. Şanslı hissetmek kazanma anlamına gelmez, kumara yönelik akıllı seçimler bile işe yaramaz, kazanmak özel bir beceri veya yeteneğe sahip olduğu anlamına gelmez ve tüm kumar oyunlarında kasa kazanır şeklindeki inançların kumardan koruyucu inançlar olduğu ifade edilmektedir (Armstrong vd., 2019). Kalıcı inançlar olarak tanımlanan değerler (Rokeach, 1973) zararlı ve kumar veya bahis davranışlarına yönelik olarak önleyici olabilir. Bu konuda yapılan araştırmalardan birini Russo ve arkadaşları (2022) yapmıştır. Yaptığı çalışmanın sonucunda açık fikirli olmak, yardımsever olmak, barış içinde bir dünya istemek ve çevreyi koruma gibi kendini aşma (self-transcendence) değerlerinin düşük seviyelerinin, özellikle erkek ergenler için kumar sorunları açısından çok önemli bir risk faktörü olduğu gösterilmiştir. Evrensellik, toplumsal uyumluluk ve güvenliği önemseme gibi kendini aşma ve korumaya dayalı değerler sorunlu kumar için bir önleyici olabilir. Benzer bir sonuca Danioni, Ranieri ve Villani (2020) ulaşmışlardır. Güç elde etme, hazcılık ve başarı gibi kendini güçlendirme değerlerinin ergenlerin dijital ortamda sorunlu bahis /kumar davranışlarını pozitif yönde yordadığı ortaya çıkmıştır. Pisarska ve Ostaszewski (2020) çalışmalarının sonuçlarından hareketle, olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi kurmaya ve sosyal olarak kabul edilebilir bir şekilde risk alma ihtiyacının karşılanmasına olanak tanıyan anlamlı faaliyetlere dayanan önleme programlarının/müdahalelerinin, gençler arasında artan kumar bağımlılığına karşı koymada etkili olabileceğini belirtmektedir. Bu tür programların değerli bir yönü aile bağlarının güçlendirilmesi ve ergenlerin boş zamanlarında anlamlı etkinliklerin geliştirilmesinin desteklenmesi olacaktır.

Okul Temelli Kumar Önleme Programları

Okul tabanlı önleme programlarının genellikle bilgiye en çok ihtiyaç duyan öğrenciler üzerinde en güçlü etkiye sahip olduğu gözlemlenmiştir. Kumar önleme programları genel olarak, rastgele olayların doğasını anlama, duygusal ve bilişsel öz-düzenleme becerileri geliştirme ve sağlıklı başa çıkma stratejilerini öğrenmeyi içermektedir (Turner vd., 2008). Önleme programları genellikle müdahalelerin başarısını etkileyen temel alanlar olan kumar oyunları ve kumar sorunları hakkında bilgi artırma, farkındalık yaratma konularına yoğunlaşır. Kumarın doğası, kumar oyununda olasılık, şans, hatalı bilişler ve kumar yanılıgıları, kumarın uyarı işaretleri ve olası olumsuz psikososyal sonuçlar içeren önleme programları ile öz saygı, başa çıkma ve problem çözme becerileri, karar verme ve akran reddetme becerileri gibi sosyo-duygusal becerilere odaklanan kapsamlı önleme programları vardır (St-Pierre ve Derevensky, 2016). Her iki program da psikolojik ve pedagojik boyutlar içermektedir. Kumar sorunlarını önlemek, yanlış anlama, düşünce ve inanç gelişimini önlemek için programların mümkün olduğunca erken (10 yaşından itibaren) şekilde evrensel olarak uygulanabileceği belirtilmektedir. Ayrıca önleme programlarının, kullanıcıların uzun vadede deneyimlediği kârsızlığı (örneğin beklenen değer) hesaba katan matematiksel prensipleri öğretmeye odaklanması önerilmektedir (Keen vd., 2017). Mümkün olduğunda, birkaç oturuma yayılan daha kapsamlı programlar içerik ihtiyaçlarına daha uygun olmaktadır. Programların sunum ve içerik açısından gençlerle ilgili ve eğlenceli olması, multimedya platformları tercih edilmesi,

programdaki örnekler yeni bilgiyi mevcut bilgi ve tanıdık deneyimlerle ilişkilendirmeye yardımcı olması diğer önerilerdir. Örneğin çoğu ergen bir kumarhanede kumar oynamamıştır ancak futbol bahislerine ve online bahislere aşınadır (Keen vd., 2017). Bireylerin kumarın riskleri ve potansiyel zararları konusunda bilinçlenmesini sağlamak amaçlı eğitim programlarının içeriği, kumarın olumsuz etkileri, bağımlılık belirtileri ve kumarın finansal, sosyal ve psikolojik sonuçları hakkında bilgiler konusunda faydalı olduğu görülmüştür. Atölye çalışmaları, seminerler ve interaktif oturumlar gibi aktif katılımı sağlayan yöntemler önerilmektedir (McMahon vd., 2019). Sonuçlar, mizahın gençlerin dikkatini çekmenin ve eğlenceli bir öğrenme ortamı yaratmanın etkili bir yolu olduğunu göstermektedir (Williams vd., 2010). Ayrıca, didaktik bir oturumla karşılaştırıldığında katılımı ve tartışmaları teşvik eden etkileşimli oturumlar gençler için daha etkilidir.

Birçok çalışmada kumar oynamayı da içeren davranışsal bağımlılıkları önleme amacıyla okul temelli önleme programları özellikle önerilmektedir (Çakmak ve Tamam, 2018). Birincil önleme kapsamında olan çocuk veya ergenlere erişmenin kolay olması, aynı zamanda aile ve öğretmenleri kapsamı nedeniyle okul temelli eğitim programlarına öncelik verilmektedir (Kızılkaya ve Yılmaz, 2024). Davranışsal Bağımlılıklar İle Mücadele Ulusal Strateji Belgesi ve Eylem Planı 2024-2028 planının amaçlarından biri, dijital oyun, bahis, şans ve kumar bağımlılığını önlemeye yönelik çalışmaların yürütülmesi olarak ifade edilmiştir. Eylem planında çocukluk ve ergenlik döneminin gelişimsel özelliklerden olan, dürtüsellik, heyecan arayışı ve riskli davranışlarda bulunma ihtimalinin yüksekliği nedeniyle özel önem verilmiştir. Kumar bağımlılığı önleme konusunda eğitim programlarının geliştirilmesi ve uygulanması belirlenen eylemlerden biridir (Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu, 2024). Güncel öğretim programı çalışmaları geliştirilecek olan okul temelli kumar önleme programlarına katkı sağlayabilir. Güncel kaynaklardan biri olan Ellis'de (2015) yol gösteren ve üst seviyeye çıkaran eğitim programını; bir risk alma, zihinsel, ahlaki mücadele, özgürlük ve fırsat programı olarak tanımlamıştır. Alanın baş kuramcılarında Tyler (2014) öğretim programını öğrenme yaşantılarının tasarlanması süreci olarak görmüş, öğrencilerin öğrenme yaşantılarına aktif katılımının gerekliliği üzerinde durmuştur. Öğretim programı geliştirenlerin, tasarladıkları öğrenme yaşantıları ile öğrencileri ahlaki ve zihinsel mücadeleye çağırması, özgürlük ve fırsatlar sunması gerekir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Alanyazın taramasından hareketle Türkiye'deki okul ortamları için geliştirilmiş bir kumar önleme programına rastlanmamıştır. Kumar önleme konusunda öğretmenlerle yapılan araştırmaların da olmadığı görülmektedir. Bu çalışmada etkililiği konusunda bilimsel kanıt olan okul temelli kumar önleme programları değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı, ortaokul ve liselerde kullanılabilir okul temelli kumar önleme programlarını içerik, öğretim yöntemleri, süresi/oturum sayısı boyutları dikkate alınarak karşılaştırmalı değerlendirmektir. Çalışma ile gençlerde sorunlu kumar ve bahisi önlemeye yönelik okul temelli programlara yönelik derleme yapılmıştır. İnceleme ile programların içerikleri, öğretim etkinlikleri ve süreleri belirlenmiştir. Eğitim bilimleri çerçevesinde bu sorun için nasıl bir çözüm bulunacağı temel soru olarak kabul edilmiştir. Önleme programlarının yapısı, içeriği, yöntemi ve süresi bir programcı gözüyle ortaya konmuştur. Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulunun eylem planı ve kamuoyunu meşgul eden birçok dava ve olay, konunun önemi konusunda önemli veriler sunmaktadır.

YÖNTEM

Araştırma, bütünlendirici derleme çalışması kapsamında alanyazın tarama tekniğinden yararlanılarak hazırlanmıştır. Bütünlendirici derleme çalışması, bir konu hakkındaki alanyazını konuyla ilgili yeni çerçeveler ve bakış açıları oluşturacak bir şekilde gözden geçiren, eleştiren

ve sentezleyerek bütünleştiren araştırma biçimidir (Torraco, 2005). Yarı sistematik derleme ile yakından ilişkili olan bütünleştirici çalışmalarda nicel ve nitel veriler sunan araştırma makaleleri, kitaplar ve diğer yayınlanmış metinler kuramsal modeli ve çerçeveyi genişletmek amacıyla bir araya getirilir (Snyder, 2019). Çalışma sürecinde dâhil etme kriterlerine uyan okul temelli kumar önleme programları araştırmanın genel amacı doğrultusunda sistematik bir şekilde yorumlanmıştır.

Dâhil Etme Kriterleri

Veri tabanlarında (Scopus, Medline, PsycINFO ve ERIC. T, Google Scholar) "okul temelli kumar önleme programları ", "web tabanlı kumar önleme programları", "okul temelli kumar önleme programları derleme " anahtar kelimeleri ile tarama yapılmış ve aşağıdaki dâhil etme kriterleri ile dört program çalışmaya dahil edilmiştir. Dâhil etme kriterleri aşağıdadır.

- Çalışmaların okul temelli bir kumar önleme programları veya web tabanlı kumar önleme programları etkinliği üzerine olması,
- Çalışmaları katılımcı olarak ortaokul veya lise düzeyindeki öğrenciler ile yapılması,
- Kumar önleme programlarının süresi, oturum sayısı, içeriği ve öğretim stratejileri hakkında bilgi verilmiş olması,
- Çalışmaların etkililiği konusunda deneysel müdahale yapılması ve olumlu sonuçları olması,
- Dijital kumar ve bahisin yaygınlaştığı yıllarda yayımlanmış olması (2010-2024),
- Pedagojik içeriğe sahip olması ve okullardaki öğretim programlarına entegre edilebilmesi.

BULGULAR

Dâhil etme kriterleri ile seçilen programlardan biri Williams ve diğerleri (2010) tarafından geliştirilen Stacked Deck isimli önleme programıdır. Diğer bir önleme programını Calado vd. (2020) geliştirmiştir. Bu program beş oturumdan oluşmaktadır. Diğer bir program Canale vd. (2016) tarafından lise öğrencileri için geliştirilen üç haftada tamamlanan 1 saatlik Web tabanlı bir kumar müdahale programıdır. Bir diğeri Walther vd. (2013) tarafından geliştirilen tek oturumda tamamlanan 90 dakikalık bir önleme programıdır. Programlar okul merkezli olarak okul ortamında ve web ortamında yürütülmüştür. Katılımcılar ortaokul ve lise öğrencilerinden oluşmuştur. Programların süreleri 1 saat ile 7,5 saat arasında değişmektedir. Programların biri tek oturum, biri üç oturum ikisi ise beş oturumdan oluşmaktadır. Tüm programların etkililiğine ilişkin bilimsel kanıtlar mevcuttur. Aşağıda önleme programlarının süresi/oturumları, içeriği ve öğretim etkinlikleri boyutlarında derleme yapılarak oluşturulan tablo verilmiş ve yorumlanmıştır.

Tablo 1. Değerlendirilen Okul Tabanlı Kumar Önleme Programlarının Sistematik İncelemesi

Dersler	İçerik	Öğretim Yöntemi ve öğretim araçları	Öğrenme çıktısı	
Williams, R. J., Wood, R. T., & Currie, S. R. (2010).	1. Ders: Tarih, ve Kasa Kazanır Avantajı	Kumarın ne olduğuna, mevcut kumarın tarihine ve türlerine, geleneksel kumar oyunlarının oranlarına ve kasa avantajının aşılmaz uzun vadeli avantajına odaklanma	Eğlenceli ve ilgi çekici görsel sunular Sorunlu kumar hakkında video gösterimi Etkileşimli grup tartışmaları, oyunlara ve küçük grup egzersizlerine aktif katılım	Programa katılan okullardaki öğrencilerde kumara karşı önemli ölçüde daha olumsuz tutumlar, hem kumar hem de sorunlu kumar hakkında daha fazla bilgi ve kumar yanlışlarına karşı daha fazla direnç geliştirmiştir.
Stacked Deck programı her oturumun 90-100 dakikadır. Eğitim beş oturumda sunulur.	2. Ders: Problemleri Kumar Oynama	Kumarın bağımlılık yaratma potansiyeli, sorunlu kumarın belirtileri ve semptomları, sorunlu kumarın nedenleri, risk faktörleri ve kumar sorunları için yardım alınabilecek kurumlar bilgisi	Yukarıdaki yöntemlere uygun beceri geliştirmiş, dinamik araştırma/öğretim asistanları ile ders işleme	
Oturumlar iki haftada bir yapılır ve son güçlendirici oturum bir ay sonradır.	3. Ders: Kumar Yanılgıları	Aşırı kumar oynamaya katkıda bulunan düşünce hatalarının şartlandırma yoluyla batıl inançların geliştirilmesi, kontrol konusundaki yanıltıcı inanç, erken büyük kazançların etkisi, rastgelelik hakkındaki yanlış anlamalar, ortalama yasasını görmezden gelme ve paranın tüm sorunları çözebileceği inancı	Beceri öğrenimi ve bilginin uygulanmasına güçlü bir vurgu, içerikte verilen düşünce hatalarına yönelik tasarlanmış egzersizler	
	4.Ders: Karar Verme ve Problem Çözme	Sorunlu kumar oynamanın karar alma, yargılama ve problem çözme becerilerindeki temel eksikliklerle ilişkisi, sorunlu kumarın diğer yüksek riskli davranış örüntüleri ile ilişkisi, yaşam becerileri eğitimi bağlamında hayatta akıllı kararlar alma Problem çözme becerisi gelişmiş biri olarak, (a) olasılıkların kişinin lehine olup olmadığını belirleme (b) kazanabileceğiniz şeyin önemli bir değere sahip olup olmadığına karar verme (c) kaybedebileceği şeyin kaybetmeyi göze alabileceğiniz bir şey olup olmadığını rutin olarak değerlendirme	Programı alan kişilerin sosyal çevresini (yani akranlarını) hedeflemek, buna yönelik yöntemler seçme Kumar faaliyetlerine katılım fırsatları, teklifin kabul edilebilirliği ve akran baskısını azaltma amaçlı etkinlikler Sosyalleşme odaklı kumar türleri dikkat alınarak sosyal çevrenin ve akranların eğitim sürecine katılımı Programın sınıfta ve okulda tüm öğrencilere ulaştırılmasını sağlamaya yönelik etkinlikler Okuldaki tüm öğrencilerin katılımı ile sorunlu kumar hakkında poster yarışmaları düzenleme ve posterleri okul genelinde sergileme	
	5. Ders: İyi Karar Alma ve Problem Çözme Önündeki Engeller	İnsanların neden bazen "kötü kumarlar" oynadığını veya kötü kararlar aldığını inceleme (örneğin, akran baskısı, tüm bilgilere sahip olmamak, objektif olmamak, artıları ve eksileri tartmak için zaman ayırmamak). Özellikle akran baskısı olmak üzere verilen engellerin üstesinden gelmenin yollarına odaklanma. Ergenlerde kumar faaliyetlerinin genellikle sosyal nitelikte olması ve sonuçları		
Sınav ile Tekrar		Bazı okullarda gönüllü öğrencilere 5. Dersten 1 ay sonra bir destek seansı uygulanmıştır. Bu derste, sınıf iki gruba ayrılarak tüm derslerden sorulan 20 soruya doğru cevapları vermek için yarışmıştır. Bu dersin temel amacı öğrenilen bilgi ve becerileri pekiştirmektir.		

Calado, F., Alexandre, J., Rosenfeld, L., Pereira, R., & Griffiths, M. D. (2020). Program beş oturumdan oluşmakta ve her oturum 45-60 dakika sürmektedir.	1. Oturum: Oyun veya Kumar (Gaming or Gambling),	Kumar oyunu ve oyun oynama arasındaki farkları ayırma Kumar oyunun kavramının tanımı, Tanımda geçen kumarın belirsiz bir sonucu olması, para veya maddî değeri olan bir şey için bahse girme ve insanların sonucu kontrol edemediğine vurgu	Program tanıma ve öğrencilerin rahat hissetmelerini sağlamak için buz kırma etkinliği yapma Sınıfa video ile kumar ile oyun aktivitelerinin görüntüleri sunulması ve kumar ve oyun arasındaki farkın ortaya konması Her takım en doğru cevabı vermek için birbirleriyle yarışması Grup çalışması, video gösterimi ve temel kavramlara dayalı sunum	Program, gençlerin kumarın riskleri ve olası zararları hakkında daha doğru bir anlayış geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Program, öğrencilerin kumara dair batıl inançları ve yanlış düşüncelerini azaltarak, kumarı daha gerçekçi ve sağlıklı bir perspektiften değerlendirmelerine katkı sağlamıştır.
	2. Oturum: Bilişsel çarpıtmalar ve kumarla ilgili yanlış anlamalar	Bilişsel çarpıtma ve kumarla ilgili yanlış anlamalar, Rulet oyunundan hareketle, bağımsız/rastgele olaylar kavramının tanımı, bir kumar sonucunu tahmin etmenin mümkün olmadığını açıklama	Önceki oturumda ele alınan ana kavramları tekrarlamak için bir sınav Şans içeren oyunlar oynanması (Örn. Rulet) ve öğrencilerden 4-5 kişiden oluşan gruplar oluşturulması ve kazanacak sayı tahmine dayalı bahis oynamaları istenmesi Grupların kendi bahislerini yapmaları ve bahislerini bir kâğıda yazmaları Her takımın bahsini yüksek sesle okuması ve her takımın bahse girdiği sayının herhangi bir oyunda gelip gelmeyeceğini görmek için tekrar rulet oynanması ve sonuçların kontrol edilemeyeceğine yönelik sonuç	Program sonrasında, öğrencilerin kumara başlama veya devam etme oranlarının azaldığı gözlemlenmiştir
	3. Oturum: Kumar ve paraya yönelik tutumlar	Kumar oynayan ve oynamayan kişilerin görüşlerini, düşüncelerini ve duyguları Kumar ve bahis oynayan ve oynamayan kumar oynamayan kişilerin özelliklerinin karşılaştırılması Öğrencilerin kumar hakkındaki düşüncelerinin tartışma Kumarbazlar hakkındaki klişeler ve etiketler (örneğin havalı olarak kategorize edilmek, sosyal ve kültürel geçmiş vb) Mutluluk ve para Mutlu insanların gününü betimleme Çok kolay bir şekilde para kazanma Öğrencilere kumara karşı tutumları hakkında yansıtıcı yazma ve sınıfla paylaşma	Oturum öncesi hatırlatıcı ve özetleyici sınav Kumarbazlara yönelik algı konusunda öğrencilere Las Vegas'a giden genç bir erkek kumarbazın resminin gösterilmesi ve kumarın çok heyecan verici olduğunu söylediğinin paylaşılması ve grupların kumar oynayan ve oynamayan kişilerin özelliklerini belirlemeleri Öğrencilerin kumar hakkındaki düşüncelerine yönelik kısa bir tartışma ve kumarbazlar hakkında bazı klişeler ve etiketlere yönelik beyin fırtınası Genç bir adamın bir gecede 500 avro kazandığına yönelik bir örnek olay ve aşağıdaki sorularla analizi "Bir akşamda 500 avro kazanmak sizce güzel mi? Çok kısa bir sürede çok fazla para kazanan insanların daha mutlu olduğunu düşünüyor musunuz? İnsanları mutlu edebilecek başka şeyler olduğunu düşünüyor musunuz?" Mutlu bir insanın gününün nasıl olduğunu yazma Oturumun sonunda, öğrencilere kumara karşı tutumları hakkında kendi kişisel tutumlarına yansıtıcı yazma faaliyeti ve sınıfla paylaşma	
	4. Oturum: Heyecan arayışı	Etkinlik, risk almak, güven kavramları Heyecan, adrenalin ve doyum arayışı duyguları ve kumar aktiviteleri ile arasındaki ilişki Everest dağına tırmanmak, alkollü araç kullanmak gibi aktiviteye katılmanın kısa vadeli sonuçları, uzun vadeli sonuçları ve nihai kararları yazmaları Olgun ve bilinçli karar alma	Oturum öncesi hatırlatıcı ve özetleyici sınav Bungee jumping, önceden planlanmış rotaları veya zaman çizelgeleri olmayan bir yolculuğa çıkmak, Everest Dağı'na tırmanmak, alkollü araç kullanmak, uyumak, hiç kimsenin olmadığı karanlık bir sokakta yürümek, yeni tanıştığı insanlarla dışarı çıkmak, cep telefonu ile konuşmak, okuldan kaçmak, sigara içmek, piyango bileti almak, bingo oynamak ve çevrimiçi bir kumarhanede kumar oynama aktivitelerini içeren sunum Her takımın her aktiviteyi heyecan, adrenalin ve doyum arayışı gibi duygular boyutunda 1-5 arası derecelendirmesi ve sıralaması En yüksek puanı aldığı ile üç kumar aktivitesi hakkında yazı yazma	

			Bazı aktivitelerin yüksek adrenalin ve heyecan seviyelerine neden olduğu ancak bu hislerin kısa ömürlü olduğu konusunda tartışma	
			İnsanların bir aktiviteye veya davranışa katılma konusunda olgun ve bilinçli kararlar almak için atmaları gereken adımları ana hatlarını içeren sunum ve açıklama	
5. Oturum: Sorunlu kumar	Kumar bağımlılığı göstergeleri, (Kumar için borçlanma, kumar oynamayı kontrol edememe, kumarla aşırı meşguliyet vb. (DSM'ye göre problemlili kumar oynama kriterlerinin en az dördünü gösterme)	Problemlili kumar oynama davranışı gösteren ergen vakalarını inceleme	Vakada bulunan problemlili kumar oynama belirtilerini ve kriterlerini belirleme	Destek sağlayan kurumlarla ilgili iletişim bilgileri
			Oturum öncesi hatırlatıcı ve özetleyici sınav	
			Kumar bağımlılığıyla tanınan aktör Ben Affleck'in bir poker masasının önünde olduğu ve bir başka kumar kaybıyla karşı karşıya olduğu bir video gösterimi ve aktörün kumar davranışlarının evliliğini etkilediğini bildiren bir gazete manşeti gösterimi	
			Problemlili kumar oynama davranışı gösteren ergen vakalarını inceleme ve vakada bulunan problemlili kumar oynama belirtilerini ve kriterlerini inceleme	
Canale ve diğerleri (2016). 3 Haftada tamamlanan 1 saatlik Web tabanlı bir kumar müdahale programı	1.Ders Tarama ve kişiselleştirilmiş geribildirim	Kumarın ne olduğuna, mevcut kumarın tarihine ve türlerine, geleneksel kumar oyunlarının oranlarına ve kasa avantajının aşılmaz uzun vadeli avantajına odaklanma	Öntest ve kişiselleştirilmiş geribildirim	Müdahale grubundaki lise öğrencileri, kontrol grubundakilere kıyasla kumar sorunlarında ve kumar oynama sıklığında bir azalma bildirmişlerdir. Ancak, iki grup arasında, kumar harcamaları ve kumarın karlılığına yönelik tutumlarda herhangi bir fark olmamıştır.
	2.Ders Çevrimiçi Etkinlikler	Oyun 1: Kumar nedir?, Kumarın tanımı, şans ve beceri oyunları Oyun 2: Şansı durdur. Şans, talih ile olasılık ve kazanma kavramları, kaybı telefı için kumar oyununa devam etme	Senaryolar ve örnek olaya dayalı öğrenme yöntemleri ile öğrenciler hangi oyunların şansa, hangilerinin beceriye dayandığını belirleme Öğrenciler, çeşitli kumar oyunlarının kazanma olasılıklarını hesaplar ve bu olasılıkların ne kadar düşük olduğunu görürler. İzlenen bir vakadan hareketle şansa dayalı bir aktivitede ne kadar ısrar edilirse, o kadar fazla puan kaybedileceği görülür.	
	3. Ders	Oyun 3: Kumar üzerine soru-cevap. Bağımsız olaylar, mitler ve gerçekler, sorunlu seçimler	Soru-cevap ve tartışma yöntemi ile bağımsız olaylar, mitler ve gerçekler, sorumlu seçimler gibi kumarla ilgili önemli kavramları sorgulama ve tartışma	
	Sınav 1	Sınav 1: Bilginizi test edin	Kumarla ilgili özellikler (yaygınlık, bilişsel çarpıtmalar ve inançlar) hakkında sınav	
	Sınav 2	Sınav 2: Olasılıklar nelerdir?	Kumar faaliyetlerinde kazanma olasılıkları ile çok düşük olasılıklı olaylar (örneğin, bir asteroit çarpması olasılığı) arasındaki karşılaştırma yoluyla çoğu kumar faaliyetinde yer alan gerçek olasılıklar hakkında sınav	
	Kişiselleştirilmiş geribildirim	Bileşeni: 1. Kumar profili, 2. Kumarın sonuçları, 3. Güvenli kumar oynama ipuçları	Kişiselleştirilmiş geribildirim	
Walther, B., Hanewinkel, R., & Morgenstern, M. (2013). Tek oturumda tamamlanan 90 dakikalık bir program	1.Ders: Kumar ve kumar endüstrisi	1 Kumarı diğer oyunlardan ayıran özellikler 2 Popüler kumar yanılığları 3 Kumar endüstrisi ve karları	Öğrencilerin şansa ilgili kişisel deneyimlerini toplama ve ardından öğretmenin popüler kumar yanılığları konusunda sunum ve tartışma yaptırmaması Kazanmanın gerçek olasılıkları ve insanların kumar faaliyetlerinden gerçekten kimin kar elde ettiği anlamaları için yapılan yazı tura deneyi	Kumar hakkında 90 dakikalık bir ders, kumar bilgisini iyileştirmiş ve ergenler arasında kumar ve kumar davranışına yönelik tutumları olumsuzla dönüştürmüştür. Müdahale grubunda, son test verileri müdahaleden 7 hafta sonra toplanması programın etkisinin oldukça uzun süre devam ettiğini göstermiştir.
	2. Ders: Sorunlu kumar ve gerçek kazanma olasılıkları	1 Sorunlu kumarın gelişimi ve belirtileri 2 bağımlılığı teşvik eden kumar özellikleri 3 gerçek kazanma olasılıkları	İkinci aktivitede, öğrenciler sorunlu kumarın gelişimini ve uyarı işaretlerini içeren kısa bir örnek olayı inceleme ve tartışma Kumar bağımlılığı öğrendiklerini uygulamak ve tekrarlamak için öğrenciler, daha önce vaka çalışmasında açıklanan kişiye atfta bulunan bir rol yapma egzersizi yapmaları South Oaks Kumar Tarama-Ergenler İçin Gözden Geçirilmiş (SOGS-RA)'nın basitleştirilmiş bir versiyonunu tamamlama ve son olarak kumarın bağımlılığının özellikleri vurgulanır.	

Okul Tabanlı Kumar Önleme Programlarının İçeriği

Williams vd. (2010) beş oturumdan oluşan Stacked Deck isimli programlarında ilk ders, kumarın ne olduğuna, mevcut kumarın tarihine ve türlerine, geleneksel kumar oyunlarının oranlarına ve kasa avantajının aşılmaz uzun vadeli avantajına odaklanmıştır. Canale vd. (2016) tarafından geliştirilen Web tabanlı kumar müdahale programı ilk oturumda kumarın ne olduğuna, mevcut kumarın tarihine ve türlerine odaklanmıştır. Aynı zamanda kumar oyunu tanımından hareketle şansa dayalı ve beceriye dayalı aktiviteler arasındaki fark ortaya çıkarılmıştır. Her iki programın ilk oturumu benzer içeriğe sahiptir. Calado vd. (2020) tarafından geliştirilen programın ilk oturumu oyun ve kumar oyunu kavramlarının tanımlarına ve aralarındaki farkları içermektedir. Walther vd. (2013) hazırladığı tek oturumluk programın ilk dersinde kumarı diğer oyunlardan ayıran özellikler üzerinde durulmuştur.

İkinci oturumun konu başlığı problemlili kumar oynamadır. Bu derste kumarın bağımlılık yaratma potansiyeli, sorunlu kumarın belirtileri ve semptomları, sorunlu kumarın nedenleri ve risk faktörleri ve kumar sorunları için nereden yardım alınabileceği ele alınmıştır (Williams vd., 2010). Calado vd. nin (2020) programının son oturumunun konusu sorunlu kumardır. Kumar için borçlanma, kumar oynamayı kontrol edememe, kumarla aşırı meşgulliyet vb. kumar bağımlılığı göstergeleri ve problemlili kumar oynama belirtilerini içerik oluşturmuştur. Ek olarak sorun kumar konusunda destek sağlayan kurumlarla ilgili iletişim bilgileri bu oturumun kapsamındadır. İkinci oturumda patolojik kumarın gelişimi, uyarı işaretleri ve vaka çalışmaları Walther vd. (2013) tarafından da içeriğe alınmıştır.

Üçüncü oturumun içeriğini kumar yanılgıları oluşturmaktadır. Bu ders, öğrencilerin aşırı kumar oynamaya katkıda bulunan düşünce hatalarının, batıl inançların ve kontrol yansımaları ve rastgelelik hakkındaki yanlış anlamalar gibi hatalı inançlara odaklanmıştır (Williams vd., 2010). Calado vd. (2020) programının ikinci oturumunun içeriğini bilişsel çarpıtmalar ve kumarla ilgili yanlış anlamalar oluşturmaktadır. Bağımsız rastgele olaylar kavramının tanıtılmasına ve kumar sonucunu tahmin etmenin imkansızlığına odaklanılmıştır. Tek oturum olarak programda da Walther vd. (2013) şansla ilgili kişisel deneyimlere, popüler kumar yanılgılarına, kazanmanın gerçek olasılıklarına ve tüm kumar faaliyetlerinden kasanın kazanması olgusu hakkında bilgiler planlamıştır. Web tabanlı kumar önleme programının üçüncü oturumunda bağımsız olaylar, mitler ve gerçekler, sorumlu seçimler gibi kumarla ilgili önemli kavramlara odaklanılmıştır. Sınav oturumunda ise kumarla ilgili bilişsel çarpıtmalar, inançlar ve kumar oyunlarında kazanma olasılıkları ile çok düşük olasılıklı olaylar (örneğin, bir asteroit çarpması olasılığı) arasındaki karşılaştırma yapılmıştır (Canale vd., 2016).

Karar verme ve problem çözme dördüncü oturumun başlığıdır. Sorunlu kumar oynamanın genellikle karar alma, yargılama ve problem çözme becerilerindeki temel eksikliklerle karakterize edilen daha geniş bir yüksek riskli davranış örüntüsünün parçası olduğuna odaklanılmıştır. Sadece kumar oynama değil, tüm hayatta akıllı kararlar almanın önemi belirtilmiştir (Williams vd., 2010). Kumar oynayan kişilerin görüşlerini, düşüncelerini ve duygularına odaklanma ve kumar ve bahis oynayan ve oynamayan kişilerin kişilik özellikleri, kumarbazlar hakkında bazı klişeler ve etiketler bağlamında açıklanmıştır. Para ve mutluluk, mutluluk, mutlu insanların bir günü, hayattaki önemli olan değer ve fikirler, para kazanma gibi duygusal ve felsefi kavramlar üçüncü oturumun diğer konularıdır (Calado vd., 2020). Karar verme ve problem çözme becerilerinin beş oturumluk programların içeriğinde yer aldığı görülmektedir.

Beşinci oturumun konuları, iyi karar alma ve problem çözme önündeki engellerdir. Kötü kararlar ve kötü kumarlar incelenmesi, kötü kararlar alma sürecinde (örneğin, akran baskısı,

tüm bilgilere sahip olmamak, objektif olmamak, artıları ve eksileri tartmak için zaman ayırmamak) gibi konu başlıkları incelenmiştir (Williams vd., 2010). Calado vd. nin (2020) programlarının dördüncü oturumunun konu başlığı heyecan arayışıdır. Heyecan arayışı oturumundaki temel kavramlar, etkinlik, risk almak, güven ve olgun ve bilinçli karardır. Ayrıca heyecan, adrenalin ve doyum arayışı duyguları ile kumar aktiviteleri ile arasındaki ilişkiye odaklanılmıştır. Düşünce, duygularını, kısa vadeli sonuçları, uzun vadeli sonuçları ve nihai kararlar diğer başlıklardır. Beşinci oturumun içeriği benzer şekilde doğru karar alma ve problem çözme önündeki engellerdir. Bu kısımda akran baskısı, doyum arayışı, uzun vadeli sonuçları göz önüne almama iyi kararların ve problem çözmenin karşısında görünmektedir.

Okul Tabanlı Kumar Önleme Programlarında Kullanılan Öğretim Strateji ve Yöntemleri

Williams vd. (2010) tarafından geliştirilen programı amaç ve içerik doğrultusunda eğlenceli ve ilgi çekici bir görsel sunumlar planlandığı belirtilmiştir. Sorunlu kumar hakkında video gösterimleri ve öğrenci katılımları da planlanmıştır. Etkileşimli grup tartışmaları, oyunlara ve küçük grup egzersizlerine aktif katılım gerektiren yöntemler kullanılmıştır. Seçilen öğretim yöntemlerinde beceri öğrenimi ve bilginin uygulanmasına güçlü bir vurgu yapılmıştır. Birkaç oturumdan oluşan uzun bir süre boyunca beceri geliştirmeye ve düzeltici geri bildirimle vurgu yapan önleme programlarının daha iyi sonuçlar elde ettiği iyi bilinmektedir (Akt. Williams vd., 2010). Bu programda bilinçli bir şekilde programının uygulanması sürecinde öğrencilerin sosyal çevresini (yani akranlarını) hedefleyen yöntemler kullanılmıştır. Bu amaçla, okuldaki tüm öğrencilere ulaştırılmasını sağlamak ve yaygın etkiyi artırmak için sorunlu kumar hakkında poster yarışması yapılmış ve posterler okul genelinde sergilenmiştir. Süreç yukarıdaki yöntemlere uygun beceri geliştirmiş, dinamik araştırma/öğretim asistanları ile gerçekleştirilmiştir. Stacked Deck isimli kumar önleme programında öğrenme-öğretme süreçlerinde eğlenceli ve ilgi çekici sunumlar, video gösterimleri ve etkileşimli grup tartışmaları gibi derse aktif katılım gerektiren, beceri geliştiren yöntemlerin kullanıldığı ve programın sosyal yönünün ve yaygın etkinin özellikle dikkate alındığı görülmektedir. Calado vd., (2020) tarafından hazırlanan beş oturumlu kumar önleme programının uygulama süreci öğrencilerin kendilerini güvende hissetmelerini sağlamak amacıyla buz kırma etkinliği ile başlamıştır. Bu programda da video gösterimleri yapılmış, video analizi yöntemi ile oyun ve kumar oyunu arasındaki fark analiz edilmiştir. Gruplar arasında doğru cevap için yarışma ve rekabet ortamı oluşturulmuştur. Temel kavramları netleştirmek için sunumlar, etkileşimli küçük grup çalışmaları, video gösterimi ve analizi kullanılan yöntemlerdir. Sınavlar ve quizler hatırlama ve öğrenme amacıyla kullanılmıştır. Şans içeren oyunlardan biri olan Rulet oynanmış ve gruptan kazanacak sayı tahmine dayalı bahis oynamaları istenmiştir. Kumarbaz fotoğrafları, gazete kupürleri analizleri yapılmıştır. Düşünce geliştirme, duyguları ve tutumları yansıtmaya ve öğrenme amaçlı olarak yazı kullanılmıştır. Tartışma ve soru-cevap yöntemi etkin bir şekilde kullanılmıştır. Risk ve heyecan içeren aktivitelerin gösterilmiş derecelendirme yapımları istenmiştir. Lise öğrencilerinde kumar önleme programında sorgulamayı ve analizi gerektiren vakaların analizleri etkileşimli grup çalışmaları ile yaptırılmıştır. Williams vd. (2010) önerdiği öğretim etkinliklerine ek olarak grup yarışma/rekabet ortamı oluşturma ve deneysel öğrenme etkinliği (Rulet oyununa dayalı bahis oynama) kullanılmıştır. Bu programda gerçek vakaların kullanımını daha fazladır.

Canale vd. (2016) tarafından geliştirilen Web tabanlı bir kumar müdahale programında analitik olarak hazırlanmış videoların analizi, sunumlar, farkındalık sağlayıcı ve hatırlamaya dayalı sınavlar kullanılmıştır. Özellikle bu sınavlar çevrimiçi etkinlik amacıyla kullanılmıştır. Walther vd., (2013) tarafından geliştirilmiş tek oturumlu kumar önleme programında kumar yanlıgıları, kazanmanın gerçek olasılıkları hakkında bilgi vermek ve deneyim kazanmalarını sağlamak için yazı tura deneyi yapılmıştır. Patolojik kumar ve bağımlılık konusunda vaka çalışması analiz

edilerek, rol oynama faaliyetine katılırlar. Program içerikleri karşılaştırmalı analiz edildiğinde bağımlılık kavramına vurgunun daha az yapıldığı ve problemlili kumar kavramının kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Programların Süresi ve Oturumlar

Williams vd. (2010) tarafından hazırlanan kumar önleme programı 5 oturumdan oluşmaktadır. Her oturum 90-100 dakika sürmektedir. Oturumlar iki haftada bir yapılmış ve isteğe bağlı olarak yapılan güçlendirici uygulama bir ay sonraya planlanmıştır. Walther vd. (2013) tek oturumdan oluşan 90 dakikalık program hazırlamışlardır. Toplam süre 7 saat 30 dakikadır. Son test verileri müdahaleden 7 hafta sonra toplanmıştır. Canale vd. (2016) tarafından geliştirilen ve 1 saatlik Web tabanlı bir kumar müdahale programı üç oturumdan oluşmaktadır. Her oturum bir hafta planlanmıştır. Calado vd. (2020) lise öğrencileri için geliştirdikleri kumar önleme programı beş oturumdan oluşmaktadır. Her oturum 45 dakikadan oluşmaktadır. Toplam süre 3 saat 45 dakikadır. Müdahale grubundaki öğrencilere programın başlamasından 1 hafta önce ön test, programın son oturumunun sonunda son test ve müdahalenin sona ermesinden 6 hafta sonra izleme-takip testi yapılmıştır. İncelenen öğretim programlarında tek oturumluk uygulamalar yerine haftalara yayılmış programların uygulandığı ve sürelerinin 60 dakika ile 7 saat 30 dakika arasında değiştiği görülmüştür. Kısa süreli programlarda oturum sayısının artırıldığı görülmektedir (Canale vd., 2016).

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Araştırma kapsamına alınan okul temelli kumar önleme programlarının içerikleri ve öğretim etkinlikleri derlenmesi sonucu aşağıdaki oturumlar belirlenmiş, içerik ve öğretim etkinlikleri verilmiştir. Okul tabanlı önleme programlarının içeriği kumar oyunu ve oyun, problemlili kumar, kumar yanlıgıları ve bilişsel çarpıtmalar, karar verme ve problem çözme ve heyecan arayışı konu başlıklarında toplanmıştır. İncelenen dört kumar önleme programının içeriğinden hareketle, ilk oturumun içeriğinde kumarın tanımı, kumarın tarihine ve türlerine, geleneksel kumar oyunlarında kazanma kasa avantajına yer verilmiştir (Williams vd, 2010). Kumar oyunu ve oyun tanımından hareketle şansa dayalı ve beceriye dayalı aktiviteler arasındaki farklara odaklanılmıştır (Canale vd., 2016; Calado vd., 2020; Walther vd., 2013). İkinci oturumun konu başlığı problemlili kumar oynamadır. Bu derste kumarın bağımlılık yaratma potansiyeli, sorunlu kumarın belirtileri, sorunlu kumarın nedenleri, risk faktörleri içeriğe alınmıştır (Williams vd., 2010). Kumar için borçlanma, kumar oynamayı kontrol edememe, kumarla aşırı meşguliyet vb. kumar bağımlılığı göstergeleri içeriğin başlıklarıdır (Calado vd., 2020). Üçüncü oturumun içeriğini kumar yanlıgıları ve bilişsel çarpıtmalar oluşturmaktadır. Bu ders, öğrencilerin aşırı kumar oynamaya katkıda bulunan düşünce hataları, bilişsel çarpıtmalar, batıl inançlar, kontrol yansımaları ve rastgelelik hakkındaki yanlış anlamalar gibi hatalı inançlara odaklanmıştır (Williams vd., 2010; Calado vd., 2020). Bu oturumda şans içeren bir oyun oynanması (Örn. Rulet, zar atma vb.), kazanacak sayının tahmin edilerek bahis oynanması, bahse girilen sayının gelip gelmeyeceğini görmek için tekrar rulet oynanmasını içeren bir deneysel etkinlik planlanmıştır. Dördüncü oturum içeriği karar verme ve problem çözme olarak isimlendirilmiştir. Sorunlu kumar oynama ile karar alma, yargılama ve problem çözme arasındaki ilişki, karar alma ve problem çözme becerilerindeki temel eksiklikler, yüksek riskli davranış örüntüleri içerik başlıklarıdır. Sadece kumar oynama değil, tüm hayatta akıllı kararlar almanın önemi ve büyük fikirdir (Williams vd., 2010). Son oturumun başlığı heyecan arayışıdır. Kötü kararlar ve kötü kumarların incelenmesi, kötü kararlar almaya etki eden akran baskısı, bilgi sahibi olmamak, heyecan arayışı gibi konu başlıklarıdır (Williams vd., 2010; Calado vd., 2020). Heyecan arayışı ile kumar aktiviteleri arasındaki ilişki, etkinlik, risk almak, güven ve olgun/bilinçli karar diğer başlıklardır (Calado vd., 2020). Sonuçları

hislerin kısa ömürlü olduğu konusunda tartışma ve olgun ve bilinçli kararlar almak için atmaları gereken adımları ana hatlarını içeren sunum/açıklama planlanmıştır.

Öğretim yöntemleri olarak eğlenceli sunumların, örnek olay incelemelerinin, grup tartışmalarının ve deneyimsel öğrenme etkinliklerinin kullanıldığı görülmektedir. Ek olarak kumar oynamanın sosyal yönü dikkate alınarak akran katılımı ve tüm okula yönelik yaygınlaştırma çalışmaları da yapılmıştır. Kumar önleme programlarının örgün öğretim programlarının odaklandığı birçok bilişsel beceri ve değere odaklandığı görülmektedir. Karar alma becerileri, problem çözme, kavramsal beceriler, değerlere yönelik öz bilinç ve sosyal duygusal becerileri bunlardan bazılarıdır. Bu beceriler ve değerler Türkiye Yüzyılı Maarif Modelinde öğrencilere kazandırılması planlanan beceri ve değerlerle örtüşmektedir. Matematik alan becerileri içinde yer alan matematiksel muhakeme, sosyal bilimler alan becerileri kapsamında yer alan riskleri değerlendirerek karar verme becerisi gibi alan becerilerinin öğretiminde kumar ve bahis oyunlarının riskleri ile ilişkilendirilebilir. Finansal okuryazarlık, finansal karar alma, bilinçli harcama yapma ve finansal teknolojilerin oluşturabileceği riskleri algılama gibi boyutları kapsamaktadır. Sosyal duygusal beceriler içinde yer alan öz farkındalık ve öz düzenleme becerileri duyguları tanıma ve kendini yönetmeye katkı sağlayabilir. Önleme programlarının birçok hedefinin ortaokul ve lise öğretim programlarının hedefleri ile örtüştüğü görülmektedir. Değerler eğitimi dürtüsellik karşısında özdenetim, irade ve karar verme süreçlerinde ahlaki muhakeme becerilerinin geliştirilmesinde katkı sağlayabilir. Yukarıda içerik ve öğretim etkinlikleri derlenen okul temelli kumar önleme programının erkek öğrencilerin ağırlıkta olduğu liselerden ve eğitim merkezlerinden başlanarak uygulanmasının fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca okul temelli kumar önlemede akran baskısı ve sosyalleşme boyutlarının dikkate alınması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Allami, Y., Hodgins, D. C., Young, M., Brunelle, N., Currie, S., Dufour, M., and Nadeau, L. (2021). A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population. *Addiction*, 116(11), 2968-2977.
- Akçayır, M., Nicoll, F., and Baxter, D. G. (2023). Emerging gambling problems and suggested interventions: a systematic review of empirical research. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 857-882.
- Arcan, K. (2012). Psychological predictors of problem gambling behaviors. A Thesis Submitted To The Graduate School Of Social Sciences of Middle East Technical University
- Armstrong, T., Rockloff, M., Browne, M., and Blaszczynski, A. (2019). Development and validation of the protective gambling beliefs scale (PGBS). *International Gambling Studies*, 19(1), 36-53.
- Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu (2024). *Davranışsal bağımlılıklar ile mücadele ulusal strateji belgesi ve eylem planı 2024-2028*. https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/Yayinlarimiz/Eylem_Planlari/DBM_EYLEM_PLANI_2024-2028.pdf
- Calado, F., Alexandre, J., Rosenfeld, L., Pereira, R., and Griffiths, M. D. (2020). The efficacy of a gambling prevention program among high-school students. *Journal of gambling studies*, 36(2), 573-595.
- Canale, N., Vieno, A., Griffiths, M. D., Marino, C., Chieco, F., Disperati, F. and Santinello, M. (2016). The efficacy of a web-based gambling intervention program for high school students: A preliminary randomized study. *Computers in Human Behavior*, 55, 946-954.
- Çakmak, S. ve Tamam, L. (2018). Kumar oynama bozukluğu: Genel bir bakış. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 78-97.
- Danioni, F., Ranieri, S., & Villani, D. (2020). The role of personal values in gambling: A preliminary study with Italian adolescents. *The Journal of Genetic Psychology*, 181(6), 413-426.

- Dodig Hundric, D., Mandic, S. and Ricijas, N. (2021). Short-term effectiveness of the youth gambling prevention program “who really wins?”—Results from the first national implementation. *International journal of environmental research and public health*, 18(19), 10100.
- Ellis, K. A. (2015). Eğitim programı modelleri. (Çev: A. Arı). Eğitim Yayınevi.
- Forsström, D., Spångberg, J., Petterson, A., Brolund, A. and Odeberg, J. (2021). A systematic review of educational programs and consumer protection measures for gambling: An extension of previous reviews. *Addiction Research & Theory*, 29(5), 398-412.
- Giménez Lozano, J. M. and Morales Rodríguez, F. M. (2022). Systematic review: Preventive intervention to curb the youth online gambling problem. *Sustainability*, 14(11), 6402.
- Irlles, D. L. and Perona, V. C. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 6(3), 55-61.
- Kahneman, D. (2018). Hızlı ve yavaş düşünme (9. b.). *F. Deniztekin, ve OÇ Deniztekin, Çev.) İstanbul: Varlık Yayınları*.
- Keen, B., Blaszczynski, A. and Anjoul, F. (2017). Systematic review of empirically evaluated school-based gambling education programs. *Journal of gambling studies*, 33, 301-325.
- Kızılkaya, M. ve Yılmaz, K. (2024). Kumar bağımlılığında bilinçli farkındalığın etkisi. *Hemşirelik Bilimi Dergisi*, 7(1), 90-99.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing, N. and Abarbanel, B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 215-220.
- Macey, J. and Hamari, J. (2024). Gamblification: A definition. *new media & society*, 26(4), 2046-2065.
- Marionneau, V., Ruohio, H. and Karlsson, N. (2023). Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action. *Harm reduction journal*, 20(1), 92.
- McMahon, N., Thomson, K., Kaner, E. and Bamba, C. (2019). Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: An umbrella review. *Addictive Behaviors*, 90, 380-388.
- Pisarska, A. and Ostaszewski, K. (2020). Factors associated with youth gambling: Longitudinal study among high school students. *Public Health*, 184, 33-40.
- Russo, C., Danioni, F., Zagrean, I. and Barni, D. (2022). Changing personal values through value-manipulation tasks: A systematic literature review based on Schwartz’s theory of basic human values. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 12(7), 692-715.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. The Free Press.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339.
- St-Pierre, R. and Derevensky, J. L. (2016). Youth gambling behavior: Novel approaches to prevention and intervention. *Current Addiction Reports*, 3, 157-165.
- Stojnić, D., Ricijaš, N. and Zoričić, Z. (2019). Cognitive distortions of patients in the gambling addicts'club-differences with regard to age and length of treatment. *Psychiatria Danubina*, 31(3), 316-324.
- Torraco, R. J. (2005). Writing integrative literature reviews: Guidelines and examples. *Human resource development review*, 4(3), 356-367
- Turner, N., Macdonald, J., Bartoshuk, M. and Zangeneh, M. (2008). The evaluation of a 1-h prevention program for problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6, 238-243.
- Tyler, W. R. (2014). Eğitim programlarının ve öğretimin temel ilkeleri. (Çev: M. E. Rüzgar, B. Aslan). Pegem Akademi.

-
- Walther, B., Hanewinkel, R. and Morgenstern, M. (2013). Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents. *Journal of Adolescent Health, 52*(5), 599-605.
- Wang, H. Y. and Cheng, C. (2022). The associations between gaming motivation and internet gaming disorder: systematic review and meta-analysis. *JMIR Mental Health, 9*(2), e23700.
- Williams, R. J., Wood, R. T. and Currie, S. R. (2010). Stacked deck: An effective, school-based program for the prevention of problem gambling. *The journal of primary prevention, 31*, 109-125.

Araştırma Yayın Etiği: Bu çalışmanın hazırlanma ve yazım sürecinde “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş olup; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

EXTENDED ABSTRACT

A REVIEW OF SCHOOL-BASED GAMBLING PREVENTION PROGRAMS: WHAT CAN SCHOOLS DO ABOUT THIS?

Introduction

Analyzing the similarities and fundamental differences between gaming and gambling activities is critically important in addiction research. Similar to the concept of gamification, which emerged from the use of game elements in various fields, the concept of gamblification has arisen through the incorporation of betting and gambling elements into digital platforms. Gamblification is defined as the incorporation of gambling features into digital games to influence user behavior (Macey & Hamari, 2024). Integrating gambling components into games or digital platforms traditionally considered non-gambling may increase interest in gambling, especially among young players, and elevate the risk of addiction. Personality traits such as high impulsivity, low risk perception, and illusion of control, along with factors like parental tolerance toward gambling, peer pressure, and the accessibility of online gambling through the digital world, emerge as key characteristics associated with gambling behaviors, particularly among adolescents (Giménez Lozano & Morales Rodríguez, 2022).

School-based prevention programs are observed to have the strongest impact on students who need information the most. Gambling prevention programs typically focus on understanding the nature of random events, developing emotional and cognitive self-regulation skills, and learning healthy coping strategies (Turner et al., 2008). These programs aim to raise awareness and enhance knowledge about gambling games and gambling-related issues, as these are critical areas affecting the success of interventions. Comprehensive prevention programs focus on topics such as the nature of gambling, probability and chance in gambling games, cognitive errors and gambling misconceptions, warning signs of gambling, and potential adverse psychosocial outcomes. These programs also address socio-emotional skills such as self-esteem, coping and problem-solving skills, decision-making, and peer refusal skills (St-Pierre & Derevensky, 2016). A literature review revealed no gambling prevention programs specifically developed for school settings in Turkey. The aim of this study is to conduct a comparative evaluation of school-based gambling prevention programs applicable to middle and high schools, considering their content, teaching methods, and duration/number of sessions.

Method

This study employs an integrative review approach. Integrative reviews critically analyze and synthesize existing literature on a topic to create new frameworks and perspectives (Torraco, 2005). Closely related to semi-systematic reviews, integrative reviews combine quantitative and qualitative research articles, books, and other published materials to expand the theoretical model and framework (Snyder, 2019). In this study, the content, teaching activities, and duration of school-based gambling prevention programs were compiled and presented based on a comprehensive and systematic review. Four school-based gambling prevention programs targeting middle or high school students were evaluated. The duration of these programs ranged from 1 to 7.5 hours. One program consisted of a single session, another of three sessions, and two programs comprised five sessions.

Findings

The review identified session topics in school-based prevention programs as gambling and gaming, problem gambling, gambling misconceptions and cognitive distortions, decision-making and problem-solving, and the search for excitement. Derived content themes include the distinction between chance-based and skill-based games, signs of problem gambling, risk factors, cognitive errors contributing to gambling behavior, superstitions, the importance of making smart decisions not only in gambling but in life overall, the impact of peer pressure on poor decision-making, and the search for excitement. The review highlights that these programs incorporate engaging presentations, case studies, group discussions, and experiential learning activities to prevent gambling.

Conclusion and Suggestions

Gambling prevention programs align with the focus of formal education curricula on decision-making skills, problem-solving abilities, self-awareness of values, and social-emotional skills. Many of the objectives of prevention programs overlap with the goals of middle and high school curricula. Implementing the compiled school-based gambling prevention programs in male-dominated high schools first is recommended to maximize their potential benefits.