

Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi

The mediator effect of digital game addiction on the relationship between perceived parental attitudes and emotional intelligence among adolescents

Gizem Tetik¹, Z. Deniz Aktan²

¹Klin. Psk., ²Dr.Öğr. Üyesi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye
https://orcid.org/0000-0002-5679-3789-https://orcid.org/0000-0003-1757-2024

ÖZET

Amaç: Günümüzde ergenler için bir sorun haline gelen dijital oyun bağımlılığının, duygusal zeka düzeyi ve ebeveyn tutumu ile ilişkili olduğu bilinmektedir. Araştırmanın hedefi, ergenlik dönemindeki algılanan anne-baba tutumları ile duygusal zekâ arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı (medyator) etkisinin bulunup bulunmadığını araştırmaktır. **Yöntem:** Araştırmaya 14-18 yaş aralığında olan 478 lise öğrencisi katılmıştır. Veri toplama aracı olarak; Sosyodemografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ) ve Bar-On Duygusal Zekâ Ölçeği Çocuk ve Ergen Formu (EQ-i (YV)) kullanılmıştır. **Bulgular:** Araştırma sonuçlarına göre yapılan regresyon analizi sonucunda, ergenlerin algıladığı kabul/ilgi alt boyutu ile duygusal zekâ düzeyleri arasındaki ilişkide dijital oyun bağımlılık düzeyinin kısmi aracı etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Yapılan ANCOVA analizi sonucuna göre, demokratik ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin duygusal zekâ seviyelerinin diğer tutumlara göre daha yüksek, otoriter ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin duygusal zekâ düzeylerinin ise diğer ebeveyn tutumlarına göre daha düşük olduğu görülmüştür. **Sonuç:** Günümüz ebeveynleri için önemli bir sorun olarak görülen dijital oyun bağımlılığının kontrolünde ebeveyn tutumlarının ne derece önemli olduğunu gösteren bu araştırma, çocukların hayatlarına yön veren duygusal zekâ kapasitesinin ebeveyn tutumuyla olan ilişkisini değerlendirmek adına bir rehber özelliği taşımaktadır. Bulguların nesnel gerçekliği yansıtması açısından gelecek çalışmalar, araştırmamızın kısıtlılıklarını göz önünde bulundurarak planlanmalıdır.

Anahtar Sözcükler: Ergenlik dönemi, ebeveyn tutumları, duygusal zekâ, dijital oyun bağımlılığı

SUMMARY

Objective: It is known that digital game addiction, which has become a problem for adolescents today, is associated with emotional intelligence level and parental attitude. The aim of this study is to investigate whether digital game addiction has a mediator effect on the relationship between perceived parental attitudes and emotional intelligence. **Method:** This study included 478 high school students between the ages of 14-18. The research data were collected over Sociodemographic Information Form, Digital Game Addiction Scale (DOBÖ-7), Parenting Attitude Scale (ABTÖ) and Bar-On Emotional Intelligence Scale Child and Adolescent Form (EQ-i (YV)). **Results:** Research results indicated that the level of digital game addiction has a partial mediating effect on the relationship between adolescents' acceptance/involvement sub-dimension and emotional intelligence levels. According to the ANCOVA analysis result, the emotional intelligence levels of adolescents with democratic parental attitudes were higher than the others, and emotional intelligence levels of adolescents with authoritarian parental attitudes were lower than the other parental attitudes. **Discussion:** This research, which shows how important parental attitudes is in the control of digital game addiction, which is seen as an important problem for today's parents, is a guide feature to evaluate the relationship between emotional intelligence capacity that guides children's lives and parental attitude. In order to reflect the objective reality of the findings, future studies should be planned considering the limitations of our research.

Key Words: Adolescence, parental attitudes, emotional intelligence, digital game addiction

(Klinik Psikiyatri Dergisi 2021;24: 181-190)

DOI: 10.5505/kpd.2020.32815

GİRİŞ

Birey, doğumdan yaşlılığa kadar olan yaşam sürecinde, farklı gelişim dönemlerinden geçmektedir. Gelişim dönemlerinden her birinin o döneme özgü birtakım psikolojik, fizyolojik süreçleri vardır. Bu gelişim dönemlerden biri de ergenlik dönemidir. Ergenlik; çocukluk dönemi ve yetişkinlik dönemi arasındaki geçişi oluşturduğundan, fiziksel, bilişsel, psikolojik ve sosyal açıdan, geçiş döneminin getirdiği çeşitli değişimleri içerir (1). Birçok alanda değişimlerin meydana geldiği bu dönemde birey, çeşitli sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Bu sorunlar karşısında ergenlerin psikolojik sağlamlık hali ve sorunlarla baş etmede getirdiği çözümler üzerinde ergenlerin bugüne kadar sahip olduğu sağlıklı ilişkiler, bağlanma stilleri ve çevresindeki sağlıklı bir ortam, önemli rol oynamaktadır (2).

Ergenler bu dönemde, çocukluk döneminin getirdiği ihtiyaçların giderilmesi adına aileye bağımlı olma halinden sıyrılma ve yetişkinliğe adım atma sürecinde özerk olma ihtiyacına sahiptirler. Ancak özerk olma çabasına karşın, ailenin ergenin yaşamındaki diğer kişilerle olan etkileşimlerine etkisi hala devam etmektedir. Bu nedenle, ergenlik döneminde ebeveyn tutumlarının ergenlerin duygu, düşünce ve davranışlarında, ilişkilerinin şekillenmesinde önemi büyüktür (2).

Aile, bireyin sahip olduğu ilk sosyal çevreyi oluşturan en temel öğedir. Bireyin; bakım, beslenme, sağlık, sevgi, eğitim, psikolojik, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarının karşılandığı çevredir. Bu nedenle aile, bireyin ilk etkileşimlerini kurduğu ve bunların nasıl yapılacağını öğrendiği, en çok etkileşimde bulunduğu çevreyi oluşturur. Bu ilişkiler, bireyin kişilik gelişimini, benlik saygısını, kimlik kazanmasını, uyum becerisini, insanlara karşı olan tutumunu, duygusal becerilerini etkilemektedir. Ailedeki üyelerin birbirine karşı olan tutum ve davranışları; bireyin gelecekte diğer insanlarla kuracağı ilişki biçimine, duygusal ve bilişsel süreçlerin algılama ve yorumlanmasına birer örnek oluşturacağından önemli bir yere sahiptir (3).

Ergenlerin, toplumda kendine kimlik edinme

ihtiyacı ve özerk yapıya ulaşmaya çalışma gibi evrelerden geçtiği bu dönemde, kişilerarası iletişim kurma ve duygusal süreçleri yönetebilme becerisinin etkili olduğu görülmüştür. Ayrıca ergenlik döneminde bireylerin karşılaştığı olumsuz durumlarla baş etmede duygusal zekâ önemli rol oynamaktadır. Bireyin duygusal zekâ seviyesinin yüksek olmasının; akademik başarısını, psikolojik iyi oluş seviyesini, sosyal ve yakın ilişkilerini olumlu etkilediği görülmekte, pozitif yönde ilişkili olduğu bilinmektedir (4).

Ergenlik döneminde geçirilen değişimlerin getirdiği duygusal karmaşalar karşısında, ergenlerin kendi duygularını doğru algılayıp düzenleme yeteneğine sahip olması ve bu duyguları doğru zamanda kullanabilme becerisi, krizlerin daha kolay atlatılmasını sağlamaktadır. Fakat Z kuşağı ile birlikte teknolojiyle, internetle büyüyen ergenlerin, sosyal çevre ile geçirdikleri zamanın azalması sonucu bireylerin duygusal becerilerinin gelişmesinde teknoloji faktörünün olumsuz rol oynayacağı düşünülmektedir (6).

Günümüzde, teknolojinin gelişmesi ya da şehirleşmenin artması gibi sebeplerden dolayı, ergenlerin ve genç yetişkinlerin, aile ve arkadaşları ile geçirdikleri sürenin azaldığı gözlemlenmiştir. Bunların yerlerini, telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik aletlerin aldığı görülmüştür. İnternetin kullanım amaçlarına bakıldığında da, en çok oyun oynama ve oyun indirme amacıyla ergenler ve gençler tarafından kullanıldığı, oyun oynayarak geçirdikleri sürenin gittikçe arttığı tespit edilmiştir (5,6).

Dijital oyun oynayarak geçirilen sürenin artması, ergenlerin kontrolsüz ve aşırı oyun oynamalarına neden olup, bağımlılık geliştirmelerine yol açmaktadır. Literatür verilerine göre, dijital oyun bağımlılığının en yüksek olduğu evre genç yetişkinlik ve ergenlik dönemidir (7). Bunun sonucunda aile ile yakın ilişkiler geliştirme ve sosyal ilişkiler kurmaya az vakit harcayan ergenlerin, aile ya da arkadaş çevresi ile iletişimi aza indirmesi sonucu bu alanlarda zorluk yaşayacağı düşünülmektedir. Bu sebeple, kendini sosyal çevreden soyutlayan ve yalnızlaşan ergenler, özerk olma çabası, toplumda kendine kimlik edinme gibi yaş

dönemine ait sosyal gelişim evresini daha zor atlatmaktadır(8). Ergenlikte yaşanan psikolojik ve sosyal sıkıntılarla birlikte, zorlanılan yerlerde internet ve oyunlar ergenler için bir çeşit baş etme yolu haline gelebilmektedir. Araştırmalara bakıldığında da, sosyal stres düzeyi fazla olan bireylerin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin yüksek olduğu görülmektedir (9).

Günümüze dek yapılan çalışmalar incelendiğinde; ebeveyn tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakılmış ve olumlu ebeveyn tutumu ile büyüyen ergenlerin daha düşük oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu bulunmuştur (10, 11,12,13). Ebeveyn tutumu ile duygusal zekâ arasındaki ilişki incelendiğinde ise, olumlu ebeveyn tutumu ve duygusal zekâ seviyesi arasında pozitif ilişki saptanmıştır (14,15,3,16). Dijital oyun bağımlılığı ile duygusal zekâ arasındaki ilişkide, oyun oynama sıklığı arttıkça duygusal zekâ seviyesinin düştüğü tespit edilmiştir (17,18,19). Tüm bu değişkenler arasındaki ilişkiyi ayrı ayrı inceleyen çalışmalara rastlanırken, bu değişkenler arasındaki ilişkiyi aracılık hipotezleri üzerinden inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Dolayısıyla bu araştırmanın amacı aracı etkiyi saptamaya çalışmaktır.

YÖNTEM

Örneklem

Araştırma kesitsel bir araştırmadır ve seçkisiz olmayan uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini; İstanbul ilinin Avrupa yakasında bulunan Anadolu Lisesi, Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi ve bir Özel Lise ile Anadolu yakasında bulunan iki Özel Lisede okuyan 14-18 yaş aralığındaki lise öğrencileri oluşturmaktadır. TÜİK'in 2018'de yayınladığı veriler doğrultusunda Türkiye'de 14-18 yaşları arasındaki kişi sayısının yaklaşık 6.400.000 olduğu bulunmuştur (TÜİK, 2018). Bu sonuçlara göre Raosoft Örneklem Hesaplama Aracı ile yapılan analiz sonucunda tavsiye edilen minimum örneklem sayısı 385 olarak hesaplanmıştır. Katılımcıların %46,4'ünü (n=222) kadın, %53,6'sını (n=256) erkek olmak üzere toplamda 478 kişi oluşturmaktadır. Araştırmaya 14-18 yaş arasında olan ve Milli Eğitim

Bakanlığı'na bağlı örgün eğitime devam eden lise öğrencileri dâhil edilmiştir. Halihazırda psikolojik tedavi alan ve psikiyatrik ilaç kullanan kişiler araştırmadan dışlanmıştır.

Araştırmaya toplamda 509 kişi katılmış, ancak bunlardan 31 kişi dışlama kriterleri nedeniyle araştırmaya dâhil edilmemiştir. 31 kişiden 13'ü hali hazırda psikolojik tedaviye devam ediyor olduğundan, 15'i psikiyatrik tedavi görüyor olduğundan, 3 kişi de 14-18 yaş aralığında olmadığından çalışmaya dahil edilmemiştir. Sonuç olarak 478 lise öğrencisinin verileri analiz edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Sosyodemografik Bilgi Formu: Katılımcıların cinsiyet, yaş, sınıf, okul, okul başarısı, kardeş sayısı gibi bilgilerin alınması amaçlanmış ve araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7): Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından 12-18 yaş arası ergenlerin problemleri dijital oyun oynama davranışlarını tespit etmek amacıyla geliştirilmiştir (20). Ölçeğin Türkçeye uyarlanması ise Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından yapılmıştır (7). Toplam 21 madde, 7 alt boyuttan oluşan DOBÖ-21'in 7 maddelik kısa formudur ve 5'li likert tipinden oluşmaktadır. Ölçekten en az 7, en fazla 35 puan alınabilmektedir (1=hiçbir zaman 5=her zaman). Ölçeğin güvenilirliğine bakıldığında Cronbach alfa katsayısı $\alpha = .86$ olduğu bulunmuştur.

Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ): Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ), Lamborn, Mounts, Steinberg ve arkadaşları tarafından 1991 yılında geliştirilmiştir (21). Yılmaz (2000) tarafından Türkçe uyarlama çalışması yapılmıştır. Ölçek 26 maddeden oluşmaktadır. "Kabul/ilgi", "kontrol/denetleme" ve "psikolojik özerklik" olmak üzere üç alt boyutu vardır (Yılmaz, 2000). Ölçek alt boyutlarına göre dört anne-baba tutumu ayırt edilmiştir. Bunlar; demokratik tutum, izin verici/ihtimalkâr tutum, otoriter tutum, izin verici tutumdur. Ölçekte kabul/ilgi ve kontrol/denetleme boyutunda ortancanın üzerinde puan alan ergenlerin anne-babaları "demokratik", altında puan

alanlar ise “izin verici-ihmkâr” olarak adlandırılmaktadır. Kabul/ilgi boyutunda ortancanın altında ve kontrol/denetleme boyutunda ortancanın üzerinde puan alan ergenlerin anne-babaları “otoriter”; kabul/ilgi boyutunda ortancanın üzerinde ve kontrol/denetleme boyutunda ise ortancanın altında puan alan ergenlerin anne babaları “izin verici-hoşgörülü” olarak adlandırılmaktadır (22). Yapılan güvenirlilik sonucunda ise, kabul/ilgi alt ölçeği $\alpha=.72$, denetleme alt ölçeği için $\alpha=.63$, psikolojik özerklik alt ölçeği için $\alpha=.66$ olarak bulunmuştur.

Bar-On Duygusal Zekâ Ölçeği Çocuk ve Ergen Formu (EQ-i (YV)): Bar-On ve Parker (2000) tarafından geliştirilen bu ölçek 7-18 yaşları arasındaki çocuk ve gençlere uygulanabilmektedir. Toplam 60 maddeden oluşmaktadır (23). Ölçek Türkçe’ye Köksal (2007) tarafından uyarlanmıştır. Maddeler 4’lü likert tipinde değerlendirilmektedir (Beni çok az tanımlıyor(1), Beni biraz tanımlıyor(2), Beni genellikle tanımlıyor(3), Beni çok tanımlıyor(4)). Ölçek, toplamda 6 alt boyuttan oluşmakta ve ölçekten alınan toplam puan duygusal zeka düzeyini ifade etmektedir (24). Çalışmada, ölçeğin toplamda Cronbach Alfa değeri $\alpha=.91$ olarak bulunmuştur.

İşlem

İlk adımda, araştırmanın kurgulanması sonucu etik kurul dosyası oluşturulup FMV Işık Üniversitesine başvuru yapılmıştır. Etik onayın verilmesinin ardından ölçeklerin lise öğrencilerine uygulanması adına izin için İl Millî Eğitim Müdürlüğü’ne başvurulmuş ve onay alınmıştır. Veri toplama sürecinde ise, Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu ile ebeveynlerden onay alınmış ve onay veren ebeveynlerin çocuklarına da gönüllü olduklarına dair Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu doldurtulmuştur. Onay alındıktan sonra öğrencilere; Sosyodemografik Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7), Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ), Bar-On Duygusal Zekâ Ölçeği Çocuk ve Ergen Formu (EQ-i (YV)) uygulanmıştır. Ebeveynler ve öğrencilere, araştırma ile ilgili herhangi bir soruları olması halinde iletişime geçebileceklerinin bilgilendirmesi yapılmıştır.

İstatistiksel Analiz

Elde edilen veriler ‘SPSS.24 İstatistiksel Veri Analiz Programı’ kullanılarak analiz edilmiştir. Tip I hata düzeyi 0,05 kabul edilmiştir. Ölçeklerin normal dağılıma uygunluğu çarpıklık ve basıklık değerleriyle değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda ölçeklerin normal dağıldığı sonucuna varılmıştır.

Analizde, dijital oyun bağımlılığının, algılanan anne- baba tutumu ve duygusal zekâ düzeyi arasındaki ilişkide medyatör görevinde olup olmadığı test edilmiştir. Algılanan ebeveyn tutumları, kabul/ilgi, psikolojik özerklik ve denetim/kontrol olarak üç alt boyuttan oluştuğundan her boyut için analiz üç aşamalı olarak yapılmıştır. İlk modelin yordayıcı değişkeni kabul/ilgi boyutu, yordanan değişkeni duygusal zekâ seviyesi ve medyatör (aracı) değişkeni ise dijital oyun bağımlılığı düzeyi olarak; ikinci modelin yordayıcı değişkeni psikolojik özerklik boyutu, yordanan değişkeni duygusal zekâ seviyesi ve medyatör (aracı) değişkeni dijital oyun bağımlılığı düzeyi olarak; üçüncü modelin ise yordayıcı değişkeni kontrol/denetleme boyutu, yordanan değişkeni duygusal zekâ seviyesi ve medyatör (aracı) değişkeni ise dijital oyun bağımlılığı düzeyi olarak belirlenmiştir.

Medyatör analizi yapabilmek adına tüm değişkenler arası korelatif ilişkilerin anlamlı olması gerektiğinden, ilk olarak Pearson Korelasyon Analizi yapılarak analize başlanmıştır. Medyatör etki analizini yapmak için Baron ve Kenny’nin (1986) modeli esas alınmış ve medyatör etkiden söz edebilmek için dört koşulun sağlanıp sağlanmadığı kontrol edilmiştir. Medyatör etkiyi incelemek için ise doğrusal hiyerarşik medyatör regresyon analizlerinin yapılması planlanmıştır. Ebeveyn tutumunun kategorik bir değişken olması ve regresyon analizine sokulamaması dolayısıyla katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve duygusal zekâ düzeylerinin ebeveyn tutumlarından ne derece etkilendiğini görmek adına ‘Kovaryans Analizi (ANCOVA)’ yapılmıştır.

BULGULAR

Medyatör Etki Analizi

Tablo 1. Katılımcıların Algılanan Anne Baba Tutumları, Duygusal Zeka Seviyeleri ve Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri Arasındaki Korelasyonlar (n=478)

| Ölçek | Kabul/İlgi (ABTÖ) | Psikolojik Özerklik (ABTÖ) | Kontrol/ Denetleme (ABTÖ) | DOBÖ | EQ-i |
|---------------------|-------------------|----------------------------|---------------------------|--------|------|
| Kabul/İlgi | 1 | | | | |
| Psikolojik Özerklik | ,060 | 1 | | | |
| Kontrol/ Denetleme | ,184* | -,125* | 1 | | |
| DOBÖ | -,242* | -,177* | -,179* | 1 | |
| EQ-i | ,293* | ,069 | -,007 | -,163* | 1 |

Not: Kabul/İlgi, Psikolojik Özerklik, Kontrol/Denetleme, Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)'nin alt boyutu; DOBÖ Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni; EQ-i ise Duygusal Zeka Ölçeği'ni temsil etmektedir. * $p < .05$: istatistiksel olarak anlamlıdır.

Baron ve Kenny (1986), medyatör analizinde, anlamlı bir etkiden bahsedebilmek için dört koşulun sağlanması gerektiğini söylemiştir. Bu koşullardan ilki; yordayıcı değişkenin yordanan değişken üzerinde anlamlı bir etkisi olması, ikincisi yordayıcı değişkenin aracı değişken üzerinde anlamlı bir etkisinin olması, üçüncüsü aracı değişkenin yordanan değişken üzerindeki etkisinin anlamlı olması ve son olarak da medyatör değişken kontrol edildiğinde yordayıcı değişkenin ilk adımda anlamlı olan yordayıcı etkisinin anlamlılığının kaybolması şeklindedir (25). Medyatör etkiye bakabilmek için ilk olarak değişkenler arası ilişkiye bakılması gerektiğinden Pearson Korelasyon Testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1'de görüldüğü gibi, yordayıcı değişkenleri olup algılanan anne baba tutumları adı altında değerlendirilen psikolojik özerklik ve kontrol/denetim düzeylerinin, yordanan değişken duygusal zekâ düzeyi ile arasındaki ilişkiler anlamlı değildir. Bu durumda Baron ve Kenny'e (1986) göre anlamlı bir medyatör etkiden söz edebilme koşullarından ilki yerine getirilmediğinden psikolojik özerklik ve kontrol/denetim yordayıcı değişkenlerinin olduğu iki modelin de medyatör analizi yapılamamıştır. Ancak bir diğer yordayıcı değişken olup algılanan anne baba tutumu adı altında değerlendirilen kabul/ilgi düzeyi ile yordanan değişken duygusal zekâ düzeyi ve medyatör (aracı) değişken dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki korelatif ilişkinin anlamlı olduğu görülmektedir. Dolayısıyla Baron ve Kenny'nin (1986) dört kriterini uygulamak için medyatör analizinin yapılması uygun görülmüştür.

Araştırmanın temel hipotezlerinin sınıdığı bu adımda yordayıcı değişken olan kabul/ilgi düzeyinin yordanan değişken olan duygusal zekâ düzeyi üzerindeki etkisine odaklanılmış, bu

doğrultuda regresyon analizi yapılmıştır. Elde edilen verilere göre algılanan anne baba tutumu alt boyutu olan kabul/ilgi düzeyinin duygusal zekâ düzeyini anlamlı düzeyde yordadığı ($\beta = 0,293$, $p \leq .001$) ve duygusal zekâ üzerindeki varyansın %9'unu açıkladığı sonucuna ulaşılmıştır.

İkinci adımda yordayıcı değişkenin aracı değişken üzerindeki etkisinin anlamlılığına bakılmış, bu doğrultuda regresyon analizi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre kabul/ilgi düzeyinin dijital oyun bağımlılığı düzeyini anlamlı düzeyde yordadığı ($\beta = -0,242$, $p \leq .001$) ve dijital oyun bağımlılık düzeyi üzerindeki varyansın %6'sını açıkladığı görülmektedir.

Araştırmanın temel hipotezlerinin sınıdığı bir sonraki adımda ise dijital oyun bağımlılığının duygusal zekâ üzerindeki yordayıcı etkisi sınanmıştır. Elde edilen sonuçlarda dijital oyun bağımlılığının duygusal zekâ için anlamlı bir yordayıcı olduğu ($\beta = -0,163$, $p \leq .001$) ve duygusal zekâ üzerindeki varyansın %3'ünü açıkladığı görülmüştür.

Baron ve Kenny'nin (1986) belirlediği koşullara göre medyatör etkiden bahsedebilmek için aracı değişkenin etkisi kontrol edildiğinde yordayıcı değişkenin yordanan değişken üzerindeki etkisini kaybetmesi beklenmektedir. Dolayısıyla son adımda yordayıcı olarak ebeveyn tutumu kabul ilgi alt boyutu ile dijital oyun bağımlılığı regresyon analizine birlikte sokulmuş ve bu iki değişkenin duygusal zekâ üzerindeki etkisine odaklanılmıştır. Elde edilen verilere göre ilk adımda kabul ilgi boyutunun duygusal zekâ üzerindeki anlamlı yordayıcılık etkisinin ($\beta = 0,293$, $p < .001$) denkleme dijital oyun bağımlılığı ile birlikte sokulduğunda anlamını kaybetmediği fakat söz konusu etkinin anlamlılığında bir azalma olduğu gözlenmiştir ($\beta = 0,269$, $p < .05$). Bu adımda elde edilen veriler

Tablo 2. Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Medyatör Etkisinin Doğrusal Hiyerarşik Regresyon Analiziyle Değerlendirilmesinden elde Edilen Sonuçlar

| Yordayıcı Değişkenler | Yordanan Değişkenler | B | Sh | β | t | p |
|--|---|-------|------|---------|--------|------|
| Adım 1 Kabul/ilgi | Duygusal zekâ R = 0.293, R ² =0.086, F=44,668* | 1,477 | .221 | .293 | 6,683 | .000 |
| Adım 2 Kabul/ilgi | Dijital oyun bağımlılığı (aracı) R = 0.242, R ² =0.059, F=29,580* | -,303 | .056 | -,242 | -5,439 | .000 |
| Adım 3 Dijital oyun bağımlılığı (aracı) | Duygusal zekâ R = 0.163, R ² =0.026, F=12,934* | -,655 | .182 | -,163 | -3,596 | .000 |
| Adım 4 Dijital oyun bağımlılığı (aracı) + Kabul/ilgi | Duygusal zekâ R = 0.293, R ² =0.086, F=24,856* | 1,358 | .227 | .269 | 5,986 | .000 |

Not: *p<0,05; istatistiksel olarak anlamlıdır.

yorulduğunda ise kabul ilgi boyutunun duygusal zekâ üzerindeki etkisi anlamlılığını yitmediğinden tam bir medyatör etkiden bahsedilememiştir. Diğer yandan söz konusu anlamlılık düzeyinde radikal bir düşme gözlemediğinden kısmi bir aracı etkinin varlığından söz edilebilmektedir. Bu doğrultuda kısmi aracı etkinin anlamlılığını sınamak adına Sobel Z Testi uygulanmıştır. Uygulanan test sonucunda elde edilen verilere göre ise ebeveyn tutumu ile duygusal zekâ arasındaki ilişkide dijital oyun bağımlılığının kısmi bir medyatör etkiye sahip olduğu saptanmıştır (Sobel Z= 2,015, p<.05).

Algılanan Ebeveyn Tutumları ve Duygusal Zeka Arasındaki İlişkinin Dijital Oyun Bağımlılığı Seviyelerine Göre İncelenmesi

Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerine göre düzeltilmiş duygusal zekâ ortalama puanları Tablo 3'te gösterilmiştir. Buna göre; duygusal zekâ seviyelerinin ortalamaları demokratik ebeveyn tutumunda 174,4; izin verici/ihmalkâr ebeveyn tutumunda 164,2; otoriter ebeveyn tutumunda 160,1; izin verici/hoşgörülü ebeveyn tutumunda 175,6 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre, duygusal zekâ seviyelerinin en yüksek olduğu ebeveyn tutu-

mu izin verici/hoşgörülü gibi görünmektedir. Ancak dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kontrol edildiğinde, ortalamalarda düşmeler meydana gelmiştir. Duygusal zekâ seviye ortalamaları demokratik ebeveyn tutumu için 174,5; izin verici/ihmalkâr ebeveyn tutumu için 164,2; otoriter ebeveyn tutumu için 160,3; izin verici /hoşgörülü ebeveyn tutumu için ise 174,4 olarak belirlenmiştir.

Tablo 3'teki düzeltilmiş duygusal zekâ seviyelerine göre; gruplar yüksekte düşüğe doğru sıralandığında; en yüksek duygusal zekâ seviyelerine sahip olanların demokratik ebeveyn tutumuna sahip ergenler olduğu, daha sonra sırasıyla izin verici/hoşgörülü, izin verici/ ihmalkâr ve en düşük duygusal zekâ seviyesine sahip olanların ise otoriter ebeveyn tutumuna sahip olan ergenler olduğu bulunmuştur. Ebeveyn tutumlarının düzeltilmiş ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığı ise Tablo 4'te belirtilmiştir.

Sonuçlara göre, farklı ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin dijital oyun bağımlılığı seviyesine göre, düzeltilmiş duygusal zekâ düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur $F(3,473)=10,581$ p<.01. Dolayısıyla, ergenlerin duygusal zekâ

Tablo 3. Katılımcıların Duygusal Zeka Seviyelerinin Algılanan Anne Baba Tutumlarına Göre Betimsel İstatistikleri

| Birim | n | Ortalama | Düzeltilmiş Ortalama |
|-------------------------|-----|----------|----------------------|
| Demokratik | 111 | 174,4 | 174,5 |
| İzin verici / İhmalkâr | 154 | 164,2 | 164,8 |
| Otoriter | 107 | 160,1 | 160,3 |
| İzin Verici / Hoşgörülü | 106 | 175,6 | 174,4 |

Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Göre Düzeltilmiş Duygusal Zeka Seviyelerinin Ebeveyn Tutumlarına Göre ANCOVA Sonuçları

| Varyansın Kaynağı | Kareler Toplamı | Sd | Kareler Ortalaması | F | p |
|-------------------|-----------------|-----|--------------------|--------|------|
| Bağılılık (Reg.) | 3951,444 | 1 | 3951,444 | 7,623 | ,006 |
| Grup | 16455,832 | 3 | 5485,277 | 10,581 | ,000 |
| Hata | 245196,710 | 473 | 518,386 | | |
| Toplam | 268762,494 | 477 | | | |

düzeyleri, algıladıkları ebeveyn tutumları ile ilişkilidir.

Ebeveyn tutumlarının düzeltilmiş ortalamaları arasında yapılan Bonferroni testi sonuçlarına göre; demokratik ebeveynlere sahip olan ergenlerin duygusal zeka seviyeleri ($X=174,5$), izin verici/hosgörülü ($X=174,4$), izin verici/ihmalkâr ($X=164,8$), ve otoriter ebeveyn tutumuna ($X=160,3$) sahip ergenlere göre daha yüksektir.

TARTIŞMA

Bu araştırmanın amacı doğrultusunda elde edilen bulgulara göre, kabul/ilgi boyutu yordayıcı değişken, duygusal zekânın yordanan değişken olarak alındığı modelde mediyasyon analizi yapılmış ve ergenlerin kabul ilgi alt boyutunun duygusal zekâ seviyesi üzerindeki yordayıcı etkisinde dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir kısmı aracı rol üstlendiği saptanmıştır. Literatür verilerine bakıldığında, algılanan ebeveyn tutumu, duygusal zekâ ve dijital oyun bağımlılık değişkenlerini arasındaki söz konusu ilişkiyi bir arada inceleyen ya da medyatör analizi ile aracı role odaklanan kısıtlı araştırma olduğundan karşılaştırma yapılamamıştır. Fakat literatüre bakıldığında yukarıda da bahsedildiği üzere; ebeveyn tutumu, duygusal zekâ ve dijital oyun bağımlılığı değişkenlerinin arasındaki ilişkilere ayrı ayrı odaklanan çalışmalar bulunmaktadır. Yapılan araştırmalardan elde edilen sonuçların, bu çalışmadan elde edilen sonuçlar ile uyumlu olduğu görülmüştür (3,10,11,12,13,17,18,19,26,30).

Baron ve Kenny (1986) kriterlerine göre araştırmanın ilk adımında, izlenen adımlara göre, Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)'nin alt boyutu olan kabul/ilgi boyutu ile duygusal zekâ arasındaki ilişkiye bakılmış, kabul/ilgi düzeyinin duygusal zekâ seviyesini anlamlı düzeyde yordadığı bulunmuştur. Dolayısıyla bu çalışmanın sonuçlarına göre,

ebeveynleri tarafından olumlu kabul ve ilgi gören ergenlerin duygusal zekâ seviyelerinin yüksek olduğu görülmektedir. Curun ve Yücel (2018), yakın zamanda 233 ergen ile yaptığı araştırmada, demokratik ebeveynlere sahip olmanın ergenlerde duygusal zekâ seviyesini yükseltirken, otoriter ebeveynlere sahip olmanın duygusal zekâ seviyesini düşürdüğünü saptamıştır (26). Nastasa ve Sala'nın da (2012) ergenler üzerinde yaptığı araştırmada, demokratik ve izin verici ebeveyn tutum düzeyi arttıkça duygusal zekâ düzeyinin arttığını, otoriter ve baskıcı ebeveyn tutum düzeyi arttıkça duygusal zekâ düzeyinin azaldığını raporlamaktadır (3). Sonuç olarak bu çalışmaya ve literatürdeki verilere göre, ergenlerin kişilerarası ilişkilerinde önemli yere sahip olan duygusal zekâ düzeyinin, ebeveynlerinin tutumlarından etkilendiği görülmektedir. Duygularını ifade edebilen ve yönetebilen bireylerin yüksek sosyal beceriye sahip olduğu (27), akademik başarısı yüksek ve iş hayatında başarılı olduğu (28) bilinmektedir. Diğer yandan, düşük duygusal zekâ düzeyine sahip olma ile depresyon, fobik bozukluk gibi ruhsal sorunların ilişkili olduğu (29) bilindiğinden, olumlu ebeveyn tutumlarının bireylerin hayatında koruyucu faktör rolünde olacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla ergenlerin duygularını yönetebilmesi ve ilişkilerinin sağlıklı olması adına aile ve ebeveyn tutumlarının iyileştirilmesi ergenlerin hayatını olumlu etkileyecektir. Bu nedenle gelecekte ebeveynler ile çalışmalar yapılmasının, ergenlerin hayatındaki risk faktörlerini azaltarak duygusal, sosyal, psikolojik gelişimine ve akademik hayatına olumlu yönde katkı sunabilir.

Algılanan ebeveyn tutumu ile duygusal zekâ düzeyi arasındaki ilişkiye bakıldıktan sonra ikinci adım olan kabul/ilgi boyutu ile dijital oyun bağımlılık arasındaki ilişkiye odaklanılmış, regresyon analizi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucu, kabul/ilgi düzeyinin dijital oyun bağımlılık düzeyini anlamlı seviyede yordadığı bulunmuştur. Diğer bir deyişle, ebeveynlerinden koşulsuz kabul ve ilgi gösterme

durumunun ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini etkilediği tespit edilmiştir. Literatürde algılanan ebeveyn tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye odaklanan çalışmalara bakıldığında, bu çalışmanın sonuçlarını destekler nitelikte veriler bulunmaktadır (10, 11, 12, 30, 13). Kwon ve arkadaşları (2011), Zhu ve arkadaşlarının (2015) yaptığı araştırmalarda olumlu ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin dijital oyun bağımlılık seviyelerinin düşük olduğu tespit edilmiştir. Özellikle Bonnaire ve Phan'ın (2017) ortaokula giden 437 ergen ile yaptığı araştırmaya bakıldığında; ebeveyn tutumu, aile işlevselliği ve internet oyun bağımlılığı incelenmiş ve ebeveyn tutumu ile aile işlevselliğinin oyun bağımlılığı üzerinde yordayıcı etkiye sahip olduğu bulunmuştur. Diğer bir deyişle Bonnaire ve Phan'ın (2017) araştırmasında; yüksek oyun bağımlılık ve düşük oyun bağımlılık düzeyi olarak ikiye ayırdığı örnekleminde, yüksek oyun bağımlılığına sahip olan kişilerin düşük oyun bağımlılığı olanlara göre aile bağlarının ve kabulünün düşük olduğu, aile çatışmalarının fazla olduğu ve zayıf aile ilişkilerinin olduğu saptanmıştır (30).

Araştırmamızın ve literatürün bulgularına göre, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı geliştirmesinde ebeveynlerin çocuklarına olan yaklaşımlarının önemli bir role sahip olduğu görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının sinyallerine odaklanmadığı, sıcak ve ilgili bir tutum benimsemediklerinde, bu tutumlar ergenlerde sürdürücü bir risk faktörü haline gelmektedir (31). Dolayısıyla ergenlerin bu stresle başa çıkabilmek adına, gerçek dünyadan kaçıp sanala yönelme davranışı olabileceği düşünülmekte ve olumsuz ebeveyn tutumunun sürdürücü bir stres faktörü olması sebebiyle oyun oynama davranışının artması sonucu bağımlılığa evrilebileceği düşünülmektedir. Bunun yanında, günümüzde teknolojinin gelişmesi ile boş zaman değerlendirme aktivitelerinin dijital ortama kaydığı görülmektedir. Bu sebeple gençlerin ve ergenlerin oyun oynama sıklığının giderek arttığı bilindiğinden (5), bağımlılığı önleme amacıyla ergen ve ebeveynleri arasındaki ilişkinin güçlendirilmesinin bu süreci olumlu etkileyeceği düşünülmektedir. Nitekim Han ve arkadaşlarının (2012) ergenler ve aileleriyle yaptığı çalışmada, 3 hafta süren aile terapisinin ergenlerin aile uyumunu artırdığı ve oyun bağımlılık düzeyini azalttığı

bulunmuş, aile uyumunun önemi vurgulanmıştır (32). Dolayısıyla ebeveynlerin çocukları ile ilişkilerini güçlendirmek adına onlara duygularını ifade edebilmeleri için alan açması, özerkliği kısıtlamayan, ilgili ve sevgi dolu bir tutum içinde olması ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı gibi olumsuz davranışların ortaya çıkmasında koruyucu etkiye sahip olacağı söylenebilir. Diğer yandan, ailenin demokratik yaklaşım ile sınırları güvenli bir şekilde çizerek kabul ve ilgi ile çocuklarına yaklaştığında, ergenlerin kontrolsüz bir şekilde dijital oyun ile vakit geçirmesini önleyebileceği düşünülebilir. Kısacası, dijital oyun bağımlılığının tedavisi ve önleme çalışmalarının yapılmasında ebeveyn ve aile faktörünün ele alınmasının önemli olduğu görülmektedir.

Araştırma analizin üçüncü adımında dijital oyun bağımlılığı ile duygusal zekâ arasındaki ilişkiye odaklanılmış, dijital oyun bağımlılığının duygusal zekâ seviyesi üzerinde yordayıcı etkisinin olduğu görülmüştür. Diğer bir deyişle, ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyinin düşük veya yüksek olmasının duygusal zekâ düzeyini belirlemede etkili olduğu saptanmıştır. Literatürde bu çalışma ile benzer sonuçlar elde edildiği tespit edilmiştir (17, 18,19). Herodotou ve arkadaşlarının (2011) 16-25 yaş arası genç ve ergenlerle yaptığı araştırmada, dijital oyun oynama sıklığı ile duygusal zekâ özelliği arasındaki ilişkiye odaklanılmış, oyun oynama sıklığı arttıkça duygusal zekâ özelliklerine dair puanların düştüğü saptanmıştır (18).

Ek olarak, Lo ve arkadaşları (2005) çevrimiçi oyun oynama düzeylerine göre kişilerarası ilişkilerinin kalitesini araştırmıştır (33). Lo ve arkadaşlarının (2005) bulgularına göre, çevrimiçi oyun oynamaya harcanan süre arttıkça kişilerarası ilişkilerinin kalitesinin düştüğü raporlanmıştır (33). Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı ve duygusal zekâ arasındaki ikili ilişkileri inceleyen ve bu ilişkinin anlamlılığını saptayan çalışmalar bulunmaktadır. Günümüz şartlarına bakıldığında, her geçen gün teknoloji ile bağımlı artmakta, boş vakitlerimizi değerlendirmede teknolojik aletler bir seçenek haline gelmektedir. Dolayısıyla bu da bağımlılık geliştirme adına tehdit oluşturmaktadır. Araştırmalara bakıldığında, özellikle genç ve ergenlerin en çok oyun oynama ve oyun indirme amacıyla interneti kullandıkları bilinmektedir (5,

6). Bu nedenle genç ve ergenler açısından dijital oyun bağımlılığı konusunu akla gelmektedir. Araştırmamızın bulgularına göre dijital oyun bağımlılığının duygusal zekâ düzeyini belirlediği görülmekte, ergenlerin dijital oyun bağımlılığa sahip olması sonucu, yarattığı etkilerin bilinmesinin ve bu doğrultuda önlemler alınması açısından önemli olacağı düşünülmektedir. Ergenlik dönemi, bireylerin özerkliğe ve toplum içinde birey olma ve kimlik edinme çabasına denk geldiğinden, bireylerin sosyal becerileri önemli bir rol oynamaktadır. Dolayısıyla bireyin sosyal ilişkilerini sağlıklı bir şekilde yönetebilmesi adına duygusal süreçlerini yönetebilme becerisine sahip olması, kendisinin ve karşısındaki kişilerin duygularını anlayıp ifade edebilmesi gerekmektedir. Duygusal zekâya ait bu becerilerin düşük olduğu durumlarda risk faktörlerinin belirlenmesi adına duygusal zekâ becerilerini etkileyen dijital oyun bağımlılık gibi faktörlerin bilinmesi ve bağımlılığı önleyici çalışmalar yapılmasının bu süreci hızlandıracağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda, literatürdeki dijital oyun bağımlılığı ve duygusal zekâ arasındaki ilişki üzerine odaklanan yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmüş, gelecek çalışmaların bu ilişki üzerine farklı örneklem ve farklı yaş grupları ile çalışma yapmasının katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ve duygusal zekâ düzeylerinin ebeveyn tutumlarından ne derece etkilendiğini görmek adına ANCOVA analiz adımları izlenmiştir. Buna bağlı olarak araştırmanın diğer aşamasında, ebeveyn tutumlarını oluşturan demokratik, izin verici/ihmalkâr, otoriter ve izin verici/hošgörülü ebeveyn tutumları ile duygusal zekâ arasındaki ilişkiye dijital oyun bağımlılık düzeyinin olası etkisi kontrol edilerek ANCOVA analizi yapılmış, dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre düzeltilmiş duygusal zekâ seviyeleri ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişki anlamlı bulunmuştur. Sonuçlara göre demokratik ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin duygusal zekâ seviyelerinin diğer tutumlara göre daha yüksek; otoriter ebeveyn tutumuna sahip ergenlerin duygusal zekâ düzeylerinin ise diğer ebeveyn tutumlarına göre daha düşük olduğu görülmüştür. Literatürde algılanan ebeveyn tutumu, duygusal zekâ ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye odaklanan ve aynı analiz ile

araştırma yapan çalışmaların kısıtlı sayıda olduğu görüldüğünden, karşılaştırma yapılamamıştır.

Bu araştırmanın temel hipotezlerinin sınındığı adımda her ne kadar ebeveyn tutumu ve duygusal zekâ arasındaki ilişkide dijital oyun bağımlılığının kısmi aracı etkisi anlamlı çıksa ve ilk temel hipotezimiz doğrulanmış olsa da kurgulanmış olan diğer temel hipotezlere dair medyatör modelinde değişkenler arası ilişkiler analize uygun olmadığı için yapılamamıştır. Bu sonuç da araştırmaya dair kısıtlılıkları akla getirmektedir. Örneğin söz konusu araştırma örnekleminin sadece İstanbul'da belirli okulda eğitim gören öğrencilerden seçilmesi, örneklem sayısının yetersizliği, kesitsel bir çalışma olması, araştırmaya katılan kişilerin cinsiyet, yaş, okul ve benzeri demografik özellikler bakımından eşitlenememesi söz konusu araştırmanın en önemli kısıtlılıkları arasında yer almaktadır. Diğer yandan bu araştırmada çocukların ebeveynlerinden algıladıkları tutumlar üzerinden ebeveyn tutumu belirlenmiş, fakat söz konusu tutumların ikinci bir adım olarak ebeveynlerden elde edilen bilgiler doğrultusunda sağlaması yapılamamıştır. Dolayısıyla gelecek araştırmaların söz konusu kısıtlılıkları göz önünde bulundurarak araştırma yapmasının literatüre katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

SONUÇ

Her ne kadar kısıtlılıkları olsa da bu araştırma literatürde daha önce aydınlatılmamış bir alana ışık tutarak bu alanın zenginleşmesi adına öncülük eden bir özellik de taşımaktadır. Araştırmadan elde edilen tüm veriler yorumlandığında ise günümüz ebeveynleri için önemli bir sorun olarak görülen dijital oyun bağımlılığının kontrolünde ebeveyn tutumlarının ne derece önemli olduğunu gösteren bu araştırma, aynı zamanda çocukların hayatlarına yön veren duygusal zekâ kapasitesinin ebeveyn tutumuyla olan ilişkisini değerlendirmek adına bir rehber özelliği de taşıdığı söylenebilir.

Yazışma Adresi: Kln. Psk. Gizem Tetik, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye tetikgizem123@gmail.com

KAYNAKLAR

1. Plotnik R, Haig K. Introduction to Psychology, 8th Edition. Belmont, Thomson Learning Inc, 2008.
2. Tuğrul C. Duygusal zeka. Klinik Psikiyatri 1999; 1: 12-20.
3. Nastasa LE, Sala K. Adolescents' Emotional Intelligence and Parental Styles. Procedia-Social and Behavioral Sciences 2012; 33: 478-482.
4. Deniz ME, Erus SM, Büyükcebeci A. Bilinçli Farkındalık ile Psikolojik İyi Oluş İlişkisinde Duygusal Zekanın Aracılık Rolü. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi 2017; 7: 17-31.
5. Gentile D. Pathological Video Game Use Among Youth 8 To 18: A National Study. Psychol Sci 2009; 20: 594-602.
6. Rideout VJ, Foehr UG, Roberts DF. (2010). Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds. Kaiser Family Foundation. <https://www.kff.org/other/report/generation-m2-media-in-the-lives-of-8-to-18-year-olds/>. Erişim Tarihi: Haziran 15, 2020
7. Irmak AY, Erdoğan S. Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı:Güncel Bir Bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, 2016;27: 128-37.
8. Muss RE. Social Cognition: David Elkind's Theory of Adolescent Egocentrism. Adolescence 1982; 17: 249.
9. Van Deursen AJ, Bolle CL, Hegner SM, Kommers PAM. Modelling habitual and addictive smartphone behaviour: The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. Computers in Human Behavior 2015; 45: 411-420.
10. Wallenius M, Punamäki RL. Digital Game Violence And Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of The Roles of Sex, Age, and Parent-Child Communication. Journal of Applied Developmental Psychology 2008; 29: 286-294.
11. Kwon JH, Chung CS, Lee J. The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. Community Mental Health Journal 2011; 47: 113-121.
12. Zhu J, Zhang W, Yu C, Bao Z. Early Adolescent Internet Game Addiction in Context: How Parents, School, And Peers Impact Youth. Computers in Human Behavior 2015; 50: 159-168.
13. Eni B. Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
14. Odabaşı B. İlköğretim 2.Kademe Öğrencilerinin Duygusal Zeka Düzeylerinin Ana Baba Tutumları Açısından İncelenmesi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi 2003; 3.
15. Asghari MS, Besharat MA. The Relation of Perceived Parenting With Emotional Intelligence. Social and Behavioral Sciences 2011; 30: 231-235.
16. Alan R. Aile Yapısına Göre Çocukların Algıladığı Anne Baba Tutumlarının Duygusal Zeka ve Ahlaki Olgunluk Üzerine Etkisinin Karşılaştırılması. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
17. Parker JD, Taylor RN, Eastbrook JM, Schell SL, Wood LM. Problem Gambling in Adolescence: Relationships with Internet Misuse, Gaming Abuse and Emotional Intelligence. Personality and Individual Differences 2008; 45: 174-180.
18. Herodotou C, Kambouri M, Winters N. The Role of Trait Emotional Intelligence in Gamers' Preferences For Playand Frequency of Gaming. Computers in Human Behavior 2011; 27: 1815-1819.
19. Wang W, Li D, Li X, Wang Y, Sun W, Zhao L, Qiu L. Parent-Adolescent Relationship and Adolescent Internet Addiction: A Moderated Mediation Model. Addictive Behaviors 2017; 84:171-177.
20. Lemmens JS, Valkenburg, PM, Peter J. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology 2009; 12: 77-95.
21. Lamborn SD, Mounts NS, Steinberg L, Dornbusch SM. Patterns of Competence and Adjustment among Adolescents from Authoritative, Authoritarian, Indulgent, and Neglectful Families. Child Development 1991; 62: 1049-1065.
22. Yılmaz, A. Anne-Baba Tutum Ölçeği'nin Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı 2000; 7: 160-172.
23. Bar-On R, Parker, JDA. The Bar-On Emotional Quotient Inventory: youth version (EQ-i:YV) technical manual. Toronto, Canada: Multi-Health Systems, Inc, 2000.
24. Köksal A. Bar- On Duygusal Zekâ Ölçeği Çocuk ve Ergen Formu Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. International Emotional Intelligence and Communication Symposium, May 7-9 2007 / İzmir, Türkiye.
25. Baron, RM., Kenny DA. The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, And Statistical Considerations. Journal of Personality and Social Psychology 1986; 51: 1173-1182.
26. Curun F, Yücel DO. Ergenlerin algıladıkları ebeveyn tutumlarının benlik saygıları ve duygusal zekaları ile ilişkisi. Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi 2018; 8: 579-603.
27. Schutte NS, Malouff JM, Hall LE, Haggerty DJ, Cooper JT, Golden CJ, Dornheim L. Development and Validation of a Measure of Emotional Intelligence. Personality and Individual Differences 2001; 25: 167-177
28. Cooper RK. Applying Emotional Intelligence In The Workplace. Training & development 1997; 51: 31-39.
29. Mikolajczak M, Luminet O, Menil C. Predicting Resistance to Stress: Incremental Validity of Trait Emotional Intelligence Over Alexithymia and Optimism. Psicothema 2006; 18:79-88.
30. Bonnaire C, Phan O. Relationships Between Parental Attitudes, Family Functioning And Internet Gaming Disorder in Adolescents Attending School. Psychiatry Research 2017; 255: 104-110.
31. Şenormancı Ö, Şenormancı G, Güçlü O, Konkan R. Attachment And Family Functioning in Patients With Internet Addiction. General Hospital Psychiatry 2014; 36: 203-207.
32. Han DH, Kim SM, Lee YS, Renshaw PF. The Effect Of Family Therapy On The Changes in The Severity Of On-Line Game Play And Brain Activity in Adolescents With On-Line Game Addiction. Psychiatry Research: Neuroimaging 2012; 202: 126-131.
33. Lo S, Wang C., Fang W. Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. CyberPsychology & Behavior 2005; 8: 15-20.