

# Ergenlerin Dijital Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlik Davranışları Arasındaki İlişki

## The Relationship Between Adolescents' Digital Gaming Behaviors and Parenting Behaviors

Büşra Canoğlu<sup>1</sup> , Aysun Doğan<sup>1</sup> 

1. Ege Üniversitesi, İzmir

### Abstract

In today's world, children and adolescents often spend their free time playing digital games, driven by technological advancements. Adolescents, in particular, are more inclined towards digital gaming due to the changes they experience during this developmental stage. This review study aims to explore the relationship between adolescents' digital gaming behaviors and parental influence, considering the potential risks associated with digital gaming. To achieve this, research conducted from 2000 onwards was reviewed. The literature indicates that adolescents' gaming behaviors are influenced by parental behavioral control and parenting styles. Consequently, this study examines parenting behaviors in terms of attitudes and control. The findings suggest that adolescents whose gaming behaviors are monitored by their parents, and those with parents who adopt an explanatory authoritarian style, are less likely to engage in excessive digital gaming. Future research should investigate various risk factors, particularly parental attitudes, styles, and behaviors, that contribute to adolescents' digital gaming, and develop preventive intervention programs based on these factors.

**Keywords:** Adolescence, digital game, parental control, parental attitudes

### Öz

Günümüzde çocuk ve ergenler teknolojik gelişmelerin etkisi ile boş zamanlarını sıklıkla dijital oyun oynayarak geçirmektedir. Özellikle, ergenlik döneminde yaşanan değişimlerle birlikte ergenlerin dijital oyunlara daha fazla yöneldiği bilinmektedir. Bu derleme çalışmasında dijital oyun oynamanın olası riskleri göz önünde bulundurulduğunda ergenin dijital oyun oynama davranışları ile ebeveyn ilişkisinin anlaşılması hedeflenmiştir. Bu amaç doğrultusunda bu çalışmada derleme yöntemi kullanılarak 2000 yılı ve sonrası yürütülen güncel araştırmalar taranmıştır. İlgili alanyazın tarandığında ergenin dijital oyun oynama davranışı ile ebeveynin davranışsal kontrolünün ve ebeveynlik stillerinin ilişkili olduğu görülmüştür. Bu nedenle, bu çalışma kapsamında ebeveynlik davranışları ebeveynlik tutumları ve ebeveynin kontrol davranışı olarak ele alınmıştır. Buna göre; ebeveynleri tarafından oyun oynama davranışları kontrol edilen ergenlerin ve açıklayıcı otoriter ebeveynlik stiline sahip ebeveynlerin ergen çocuklarının daha az dijital oyunlara yöneldiği sonucuna ulaşılmıştır. Gelecek çalışmalarda başta ebeveynlik tutum, stil ve davranışları olmak üzere ergenleri dijital oyunlara yönlendiren farklı risk faktörleri incelenmeli ve geliştirilecek önleyici müdahale programları bu risk faktörleri doğrultusunda oluşturulmalıdır.

**Anahtar kelimeler:** Ergenlik, dijital oyun, ebeveyn kontrolü, ebeveyn tutumları

## Giriş

Oyun, insanlık tarihinin en eski çağlarından bugüne kadar çocukların gün içinde en önemli zaman geçirme aktivitesi olmuştur. Oyun; amaçlı veya amaçsız, kurallı veya kuralsız, araçlı veya araçsız oynanabilen, çocuğun isteyerek dahil olduğu ve güzel zaman geçirdiği doğal bir öğrenme aracı olarak tanımlanmaktadır (1). Oyun oynama zamana, içinde yaşanılan ortama, kültüre ve çocuğun yaşına göre farklılık gösterse de çocuklar için önemli bir deneyim olduğu değişmez bir gerçektir. Freud, oyunu çocuğun en temel uğraşı ve kültürel başarısı olarak tanımlamış ve çocuğun oyun oynarken adeta gerçek hayatın bir canlandırmasını yaparak duygularını ifade ettiğini ve zorlandığı durumlarla duygusal olarak baş etmeyi öğrendiğini ileri sürmüştür (2). Piaget'e ise oyunun çocuğun bilişsel gelişimindeki rolüne vurgu yaparak oyunu çocuğun özgür bir öğrenme alanı olarak tanımlamıştır (3). Erikson oyunun çocuğun psikososyal gelişimindeki rolüne vurgu yaparak gelişim dönemleri boyunca oyun oynama şeklinin değiştiğini söylemiştir (4). Freud'a benzer olarak çocuğun oyun oynarken gerçek hayattaki durumlara yönelik duygu ve düşüncelerini işlediğini, kaygılarını giderdiğini ve isteklerini oyun aracılığı ile gerçekleştirdiğini ifade etmiştir. Özetle, oyunun çocuğun sosyal, bilişsel ve duygusal gelişiminde temel bir rolü bulunmaktadır. Her ne kadar oyun kavramı erken çocukluk ve ergenliğe kadar olan süreç ile ilişkilendirilse de yapılan birçok çalışma ergenlikte ve hatta yetişkinlikte de oyun oynama davranışlarının devam ettiğini göstermektedir. Özellikle ergenlerin sosyalleşmek, stres atmak, vakit geçirmek ve eğlenmek gibi nedenlerle oyuna yöneldiği görülmektedir (5). Uzun yıllar boyunca bireyin fiziksel olarak aktif olduğu oyunlar günümüzde teknolojinin hayatımıza girmesi ile şekil değiştirerek daha çok teknolojik bir cihaz başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır (6). Özellikle, bireylerin hemen her zaman yanında taşıyabildiği akıllı telefonlar ve bilgisayarların günlük hayata dahil olması ile oyunlar gündelik hayatın önemli bir parçası haline gelmiştir (7,8). Oyun oynama biçiminin bu değişimi küçük yaşlardan itibaren dijital dünyanın aktif öznesi olan çocuk ve ergenleri etkilemiştir. Bunun sonucunda, dijital oyunların risklerinden söz edilmeye başlanmış; çocuk ve ergenleri dijital oyunlara yönlendiren faktörlerin anlaşılması ve olası olumsuz etkilerin önüne geçilmesi için çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Bu derleme çalışmasında da, ergenin hayatında önemli bir yeri olan ebeveynlerin davranışları ile ergenin dijital oyun oynama davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda, ebeveyn davranışları alanyazında dijital oyun oynama ile ilişkilendirilen ebeveynlik tutumları ve ebeveyn kontrolü olarak ele alınmıştır. Ebeveynlerin çocukları ile kurdukları ilişkide davranışsal kontrol ve duygusal yakınlık arttıkça ergenin dijital oyun oynama davranışlarının azalacağı düşünülmektedir. Bu amaç doğrultusunda, ergenlik döneminde ebeveyn davranışları ile ergenlerin dijital oyun oynama davranışları arasındaki ilişki alanyazında 2000 yılı sonrasında yapılan çalışmalar taranarak incelenmiştir. Böylelikle, bu çalışmanın dijital oyunların riskli kullanımı ile ilgili yapılacak önleyici müdahale çalışmalarına yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

## Dijital Oyun

Dijital oyun en basit tanımı ile internet bağlantısı olan veya olmayan bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi teknolojik bir cihaz aracılığı ile oynanabilen oyunları ifade etmektedir (9). Bu oyunlar hem tek başına hem de internet aracılığı ile farklı kişilerle de oynanabilmektedir. Dijital oyunların tarihsel olarak hayatımıza girişi ile ilgili farklı görüşler olsa da, 1971 yılında oyun konsollarının icadı ile gündelik hayata dahil olduğu görüşü ağır basmaktadır (10,11). 1980'li yıllardan itibaren dijital oyunlar hayatın önemli bir parçası haline gelmiş; öyle ki 1990'lara gelindiğinde dijital oyun bağımlılığı kavramından söz edilmeye başlanmıştır (12). 2000'li yıllara gelindiğinde ise dijital oyunlar dünyanın birçok yerinde zaman geçirme aktivitesinin yanı sıra bir spor dalı olarak görülmeye başlanmıştır. Türkiye'de ise Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun kurulması ile birlikte dijital oyunların çerçevesi çizilmiştir (10). Tüm bu gelişim süreci ile birlikte kişileri dijital oyun oynamaya iten faktörler incelenmeye başlanmış, Bartle ve Yee bireylerin oyun içinde başarı kazanma, keşfetme, sosyalleşme, diğerleri ile etkileşimde olma gibi motivasyonlarla dijital oyunlara yöneldiklerini ifade etmişlerdir (13,14). Teknolojinin gelişmesine paralel olarak ilerleme gösteren dijital oyunların son yıllarda özellikle ergenlerin ilgisini çektiği ve ergenlerin oynama davranışının önemli ölçüde arttığı bilinmektedir (15,16).

## Ergenlik Dönemi Gelişimsel Özellikleri ve Dijital Oyun

Ergenlik dönemi, bireyin gelişim süreci içerisinde çocukluk döneminin bitişi ile başlayan ve fizyolojik olarak erişkinliğe ulaşana kadar geçen bir gelişim dönemidir (17). Bu dönemde ergenlerde fizyolojik, bilişsel, duygusal ve sosyal değişim ve gelişim yoğun bir şekilde gerçekleşmektedir. Günümüzde teknoloji kullanımı da ergenlikle beraber çocukluk dönemine kıyasla farklılaşmaktadır. Ergenler, çocukluk dönemine göre dijital cihazları ebeveynlerinden bağımsız ve daha iyi kullanabilir düzeye gelmektedir. Gelişen dil becerileri, akademik bilgi ve beceri düzeyinin artması, motor koordinasyonun daha iyi sağlanması, kimlik arayışı ile birlikte ergenin bir keşif sürecine girmesi, yeniliklere açık ve meraklı olması gibi özellikler ergenin dijital oyunlara daha hızlı girmesini ve uyum göstermesini sağlamaktadır (16,17). Diğer bir yandan, ergenlik döneminde ergenin kendini kontrol etme becerisinin zayıf olması, duygusal geçişlerinin yoğun olması ve bu duygu yoğunluğu ile baş etmede zorlanması gibi ergenliğin getirdiği özellikler nedeni ile ergenler sıklıkla dijital oyunlara yönelmektedir (18). Ek olarak, ergenin akran algısının değiştiği ve kendini akranları ile tanımladığı görülmektedir. Ayrıca, çocukluk döneminde çocuk rehber olarak ebeveyni benimserken ergenlik döneminde ergen rehberi olarak akranlarını tercih etmektedir (19). Ergenlikte bu denli önemli olan akran ilişkileri dijital oyun bağlamında değerlendirildiğinde dijital oyunların akran kültürüne dahil olma ve akranlar ile bir araya gelme yolu olduğu görülmektedir (16). Bu dönemde akranları ile problem yaşayan ergenlerin en yakın arkadaşları da bilgisayarlar olmaktadır (20,21). Örneğin, 2009 yılında lise çağındaki ergenlerle görüşme tekniğine dayalı yapılan bir çalışmada ergenlerin akranları ile iletişim kurma olasılığı ve sosyal bir ilişki içinde olma ihtiyaçları nedenleri ile dijital oyunlara yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır (20). Kısacası, ergenler hem akranları ile yakınlaşabilmek hem de boş zamanlarını geçirmek için dijital oyunlara yönelebilmektedir. Ergenlik döneminde değişen aile yapısı ve ebeveyn ilişkileri düşünüldüğünde, bu değişen ilişkilerin ergenlerin teknoloji kullanımına da yansıtacağı düşünülmektedir.

## Dijital Oyun Oynamanın Ergenler Üzerindeki Etkileri

Dijital cihazların ve internetin günlük hayata girmesi ile birlikte bu durumun olası etkileri tartışılmaya başlanmıştır. İlk zamanlarda özellikle çocuk ve ergenlerdeki olumsuz etkilere vurgu yapılırken, günümüzde artık olumlu etkilerinden ve doğru kullanımından bahsedilmeye başlanmıştır. Bazı çalışmalar dijital oyunların çocuk ve ergenlerin bilişsel gelişimini, dikkat ve problem çözme becerilerini, görsel zekayı desteklediğini göstermektedir (23-25). Ek olarak, dijital oyunlar sayesinde çocuk ve ergenlerin güncel teknolojiye hakim olduklarını ve gelişimlerinin olumlu yönde etkilendiğini ileri süren bulgular da mevcuttur (26). Yine de, çok uzun süreler oyun oynamanın çocuk ve ergenlerin fiziksel ve psikolojik sağlığı için riskli olduğu görüşü ağır basmaktadır. Yapılan farklı çalışmalar incelendiğinde dijital oyunları fazla oynayan çocuk ve ergenlerin başta obezite olmak üzere odaklanma sorunları, siber zorbalık ve tacize maruz kalma, asosyallik, okul başarısında düşme ve hiperaktivite gibi farklı sorunlar yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır (18,27,28). Kore’de 1999-2012 yılları arasında bu konuda yürütülen çalışmaları inceleyen bir sistematik derleme çalışmasında çocuk ve ergenlerde yüksek düzeyde dijital oyun oynama problemleri akran ilişkileri, depresyon, kaygı, saldırganlık ve yalnızlık ile pozitif ilişkili; sosyallik ve akran bağlılığı ile negatif ilişkili bulunmuştur (29). Benzer olarak, Türkiye’de yürütülen bir çalışmada özellikle aksiyon-macera ve savaş oyunları gibi şiddet içerikli oyunları oynayan ergenlerin akran ilişkilerinde sıklıkla zorba rolünde oldukları görülmüştür (30). Yine, Türkiye’de 389 erkek ortaokul öğrencisi ile yürütülen bir çalışmada dijital oyun oynama arttıkça okulda olumsuz davranışların arttığı ve akademik not ortalamasının düştüğü görülmüştür (27). Özetle, dijital oyunların aşırı oynanması çocuk ve ergenlerin gelişimsel süreçlerinde olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir.

## Ergenlik Dönemi Gelişimsel Özellikleri ve Ebeveyn ile İlişkiler

Ergenlik döneminde ergenin geçirdiği değişimlerin sonucunda aile içi ilişkiler, ebeveyn ile ergen arasında kurulan iletişimin şekli, ortak yapılan aktiviteler, ergenin karar alma sürecinde ebeveynin yeri gibi birçok durum değişikliğe uğramaktadır. Ergen ebeveynlerinden ayrı daha fazla zaman geçirmeye başlar, yalnız

zaman geçirdiği süre artar, bu zamanı nasıl değerlendireceği konusunda kendi tercih ve karar sürecini yürütür.

Diğer bir yandan, ergenlikle birlikte aile içinde ergenin ve ebeveynin rolleri de değişir. Ergen, sıklıkla hayatını kendisi düzenler ve bundan da kendisi sorumlu olmaya başlar. Ebeveynler ise ergenin sosyal ortamını, akran tercihlerini, seçtiği etkinlikleri düzenlemek yerine izlemekle yükümlüdür (31). Keating'e göre ergenler çocukluk dönemine göre daha doğru karar alsalar da; özellikle ergenliğin başında yetişkinler kadar uygun kararlar alamazlar ve bazı kararlarda ebeveyn rehberliğine ihtiyaç duyarlar (32). Buradan hareketle, Santrock ergenlik dönemini ebeveyn ve ergen arasında bir uyumlanma ve denge süreci olarak tanımlamıştır (31). Bu dönemde sanılanın aksine ebeveyn ile ilişkiler oldukça önemlidir. Öyle ki, yapılan birçok çalışma ergenlik döneminde ebeveynleri ile olumsuz bir ilişkiye sahip olan ergenlerin madde ve alkol bağımlılığı, düşük akademik başarı, akran ilişkilerinde problem, duygudurum bozuklukları ve suça karışma gibi olumsuz yaşam olayları ile mücadele ettiklerini göstermektedir (17,33,34). Özetle, ergenlik döneminde ergen hala ebeveynlerinin desteğine ve görüşlerine ihtiyaç duymaktadır (17). Tüm bunlar dijital oyunlar bağlamında değerlendirildiğinde, ergenin dijital oyun davranışlarında da ebeveyn yaklaşımı, rehberliği ve yönlendirmesinin etkili olacağı düşünülmektedir.

## Ergenlerin Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveyn Davranışları İlişkisi

Brofenbrenner'ın ekolojik sistemler kuramına göre önemli sosyokültürel ve tarihi olaylar yani makro düzeyde olan değişimler toplumun en küçük birimi olan aile sistemini ve dolayısıyla bireyi de etkilemektedir (35). Buna göre, teknolojik gelişmeler ile birlikte dijital cihazların günlük hayata girmesi ve yaşamın merkezinde yer almasının mikrosistem düzeyindeki aile yapısını da etkilemesi kaçınılmazdır. Ebeveynler bu değişimle birlikte aile içinde birçok pratiği yeniden yapılandırmak durumunda kalmıştır. Serbest zaman etkinlikleri, çocukları ile vakit geçirdikleri süre, çocukların eğitim hayatları, çocuklarına rehberlik etme gibi birçok alanda değişim meydana gelmiştir. Günümüz ebeveynleri kendi çocuklarına göre teknoloji ile çok daha geç tanışmış ve dolayısıyla teknolojiye karşı yaklaşımları daha korumacı ve temkinli olabilmektedir. Bu bağlamda, alanyazında yapılan farklı çalışmalar incelendiğinde ergenlerin dijital oyun oynama davranışları ile ebeveynlerin farklı yaklaşımları arasında bir ilişki olduğu görülmüştür. Özellikle, ebeveynlerin kontrolcü tutumları ve ebeveynlik stilleri ile ergenlerin dijital oyun oynama davranışlarının ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (19,36,37).

### Ebeveynin Kontrol Davranışı

Ebeveyn kontrolü ve ergen davranışları ilişkisi detaylı incelenmeden önce ebeveyn kontrolünü tanımlamanın yararlı olacağı düşünülmektedir. Buna göre, ebeveyn kontrolü alanyazında davranışsal kontrol ve psikolojik kontrol olarak ele alınmaktadır. Psikolojik kontrol ebeveynlerin çocuğun özerklik kazanmasını engelleyen ebeveyn davranışları ile ilişkili iken; davranışsal kontrol ebeveynlerin çocuğa yol gösterici olduğu, rehberlik ettiği ve izlediği davranışlarla ilişkilidir (38,39). Yürütülen bu çalışmada ebeveyn kontrolü çocuk ve ergenlerin gelişimsel süreçlerini olumlu etkilediği bilinen davranışsal kontrol olarak ele alınmıştır.

Ergenlik döneminde değişen ergen-ebeveyn ilişkisi ergenin dijital dünyasına da yansımakta ve çocukluk döneminde sıklıkla ebeveynin teknolojik cihazlarını kullanan ergen, artık kendi cihazlarına sahip olmaktadır. Ebeveynlerinden bağımsız eğlence zamanı artan ve ailecek yapılan etkinliklere daha az zaman ayıran ergen ev içindeyken sıklıkla dijital oyunların eğlenceli dünyasına yönelmektedir (16,17). Örneğin, Amerika'da 10-12 yaş aralığındaki çocukların yarısından fazlası kendine ait tablete, yarısından biraz azı da kendine ait bir akıllı telefona sahiptir (16). Türkiye'de ise TÜİK raporuna göre 2013 yılında çocuk ve ergenlerin kendine ait bir telefon, tablet ya da bilgisayara sahip olma oranı %24 iken 2021 yılında bu oran %67 olmuştur (40). Sonuç olarak, günümüzde ergenler artık ebeveynlerinden bağımsız internete ve dijital oyunlara erişebilmektedir. Her ne kadar ergen kendi cihazına sahip olsa ve bunun bir sonucu olarak ebeveyn kontrolü azalsa da hala ergenin oyun oynama davranışları üzerinde ebeveyn kontrolünün devam ettiğini gösteren bulgular mevcuttur. Türkiye'de 365 ortaokul öğrencisi ile yürütülen bir çalışmada ergenlerin %47'sinin oyun

oynama sürelerini kendilerinin, %45'inin ise ebeveynlerinin belirlediği görülmektedir (20). Türkiye'de yürütülen farklı bir çalışmada ebeveynlerin sadece yarısı çocukları dijital platformlarda zaman geçirirken onları kontrol etmediklerini ifade etmişlerdir (41). Ergenlik döneminde oğlu olan ebeveynler ile görüşme tekniğine dayalı yapılan bir çalışmada ebeveynlerin oyun oynama konusunda ergenlerle yaşadıkları sorunları çözmeye iki yöntemi sıklıkla kullandıkları ortaya çıkmıştır. Buna göre, ebeveynler dijital oyun oynama davranışlarının olumsuz etkilerini azaltmak için ergenlerin oyun oynama ihtiyacını anlamaya çalışırken bir yandan da oyun oynama süresini sınırlamaya çalıştıklarını belirtmişlerdir (37). Covid-19 pandemisi döneminde ergenlerin ekrana maruz kalma durumunu inceleyen bir çalışmada ebeveynler ergenliğin başında olan çocukları için daha endişeli olduklarını ve daha çok kontrol sağlamaya çalıştıklarını belirtmişlerdir (42). Kısacası, ebeveynler ergenlik döneminde de olsa çocuklarının dijital oyun oynama davranışlarını anlama ve kontrol etme konusunda isteklidir. Diğer bir yandan, ergenlik döneminin gelişimsel özelliklerini bilen ve ergenin bağımsızlığını destekleyen ebeveynler çocukları üzerinde daha az kontrolcü davranışlar sergileyebilmektedir. Bu nedenle, ergenlik döneminde dijital oyunlar konusunda ebeveynlerin ergenlik algısının da önemli olduğu söylenebilir.

Ebeveynlerin davranışsal kontrolü ile ilgili alanyazında tartışmaların bulunduğu görülmektedir. Çocukluktan çıkan ergenler okul dışı vakitte evde yalnız kalabilmekte ve bir yetişkin gözetimine daha az ihtiyaç duymaktadır. Halihazırda teknoloji kullanımı konusunda çocuklarına göre daha az bilgiye sahip olan ebeveynler kontrolü de bıraktıklarında ergenin dijital oyun oynama davranışlarının arttığı görülmektedir. Bu durum, ergenlik döneminin özelliklerini bilen ve ergenin bağımsızlığını destekleyen ebeveynlerin çok da bilgi sahibi olmadıkları teknoloji kullanımı konusunda ergeni kontrol ve takip etmemesi ile birleştiğinde ergenin dijital oyunlara yönelme davranışı arttığı görülmüştür (28,37). Benzer olarak yapılan birçok çalışmada ebeveynleri tarafından dijital oyun oynama davranışları kontrol edilen ergenlerin kontrol edilmeyen ergenlere göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha düşük olduğu görülmüştür (36,43,44). Örneğin, depresyon tanılı ebeveynlerin ergen çocuklarının ebeveyn kontrolü eksikliği nedeni ile dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri bulunmuştur (18). Türkiye'de aile özellikleri ile ergenlerin dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmada aile içinde iletişimin kopuk olduğu, çocuğa karşı ilginin yetersiz olduğu, çocuğun sıklıkla ebeveyn kontrolünden bağımsız yalnız kaldığı ve ebeveyn-çocuk arasındaki paylaşımın az olduğu ailelerde ergenlerin dijital oyunlara daha fazla yöneldiği raporlanmıştır (36). Aynı çalışmanın bulgularından biri de dijital oyun bağımlılığı olan ergenlerin ebeveynlerinin yoğun çalışma temposuna sahip olmasıdır. Dijital oyun bağımlılığı üzerinde annelerin farkındalıklarının etkisini inceleyen bir çalışmada tek çocuğu olan annelerin birden fazla çocuğu olan annelere göre dijital oyunlar konusunda daha bilinçli olduğu, çocuğunu daha fazla kontrol ettiği ve oyun oynarken sınır koyduğu görülmüştür (45). Bu iki bulgu göz önünde bulundurulduğunda, ebeveynlerin iş veya birden fazla çocuk sahibi olma gibi farklı yoğunlukları çocuklarının dijital oyun davranışlarını kontrol etmelerini zorlaştırabilmektedir. Tüm bu bulgular değerlendirildiğinde ebeveynin ergen üzerindeki kontrolü ve takibi azaldıkça ergenin dijital oyunlara daha fazla yönelebildiği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle, çocuklarının dijital oyun oynama davranışlarını kontrol eden ebeveynlerin, dijital dünya ve çocukları arasındaki ilişki konusunda daha fazla bilgi sahibi olduğu düşünülmektedir. Ancak, yapılan bir çalışmada ebeveyn kontrolü arttıkça ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama davranışları konusunda bilgilerinin azaldığı görülmüştür (28). Buna göre, ebeveynler sıklıkla çocuklarının dijital cihaz kullanımını düzenli olarak takip etmektedir ancak ebeveynler kontrolü genellikle dijital oyun oynama süresi olarak algılamakta ve yalnızca süre kısıtlaması yapmaktadır. Türkiye'de yürütülen bir çalışmada ise, ebeveynlerin sosyoekonomik düzeylerinden bağımsız olarak, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama davranışlarını kontrol ederken oyunun içeriğini bilmek ya da incelemekten ziyade çevrelerinden ve medyadan gördüklerine göre yönlendirdikleri ortaya çıkmıştır (9). Bu bulgular, ebeveyn kontrolü söz konusu olduğunda kontrolün içeriğinin de anlaşılmasının önemli olduğu şeklinde yorumlanmıştır. Örneğin, 2003 yılında ABD'de yapılan bir çalışma davranışsal ve duygusal problemi olan gençlerde dijital oyunların sakinleştirici bir etkisi olduğunu ortaya koymuştur (46). ABD'de yürütülen farklı bir çalışmada ise içeriğinde yardım etme davranışını teşvik eden dijital oyunları oynayan ortaokul öğrencilerinin okulda yardıma ihtiyacı olan öğrencilere daha fazla yardım ettiği görülmüştür (47). Eğitici ve öğretici dijital oyunların ergenlerin gelişimine olumlu katkı sağladığı da bilinmektedir. Diğer bir yandan, saldırganlık ve şiddet içeren dijital oyunların çocuk ve ergenlerde şiddeti normalleştirebildiği, oyundaki karakterlerle kendilerini

özdeşleştirmelerine neden olabildiği ve saldırganlık davranışlarını artırdığı bilinmektedir (22,48). Dolayısıyla, ebeveynler çocuklarının tercih ettikleri oyun türlerini ve içeriklerini de kontrol ettiklerinde ve buna göre bir yönlendirme yaptıklarında dijital oyunların olumsuz etkilerini azaltırken olumlu etkilerini artırabilirler. Özetle, ergenin dijital oyun oynamaya daha az yönelmesi için ebeveyn davranışsal kontrolü etkili bir yöntemdir. Ancak, ebeveyn kontrolü ile ilişkili olan ergenin ebeveynlerinden bağımsız ne kadar zaman geçirdiği, kendine ait bir cihazının olup olmadığı ve ebeveynin ergenlik dönemi algısı da ergenin dijital dünyadaki davranışları ile ilişkilidir. Ebeveyn kontrolünün tek başına yeterli olmadığı ve ebeveynin ergenle açık iletişimi sürdürdüğü, ergenin eriştiği içerikler hakkında bilgi sahibi olduğu ve bu sürece aktif olarak katılım sağladığı yöntemlerin ergenin dijital oyun oynama davranışlarını düzenlemek için daha etkili olduğu görülmektedir.

## Ebeveynlik Stilleri

Ebeveynlik stili en basit tanımı ile ebeveynin çocuk yetiştirirken çocuğa karşı yaklaşımını ifade etmektedir. Ebeveynlerin çocuklarına gösterdikleri duyarlılık ve talepkarlık tutumları kritiktir ve ebeveynlik yaklaşımları da bu iki boyut arasında şekillenmektedir. Ebeveyn duyarlılığı ebeveynlerin çocuklarının ihtiyaçlarını destekleyici bir şekilde karşılaması iken, ebeveyn talepkarlığı ise ebeveynin çocuklarından beklentileri ile ilişkilidir (17). Buna göre, çocuğuna karşı yakın ancak disiplinli bir tutumu olan ebeveynler açıklayıcı otoriter (yetkili); çocuğuna karşı disiplini daha ön plana koyan, cezalandırıcı davranışları benimseyen ve çocuğun özerkliğini kısıtlayan ebeveynler otoriter; çocuğa karşı yakın ve sıcak davranan ancak kontrolü çoğunlukla çocuğa bırakan ebeveynler izin verici; çocuğa karşı ne yakınlık ne de disiplin davranışı göstermeyen ebeveynler ise ilgisiz-kayıtsız ebeveynlik stiline sahiptir (17). Ebeveynlik stili her dönemde olduğu gibi ergenlik döneminde de ergen ve ebeveyni arasındaki ilişkinin dinamiğini belirlemektedir. İnternet kullanımının çocuk ve ergenler arasında yaygınlaşması ile birlikte bu kavramlar sıklıkla internet ebeveynliği olarak da kullanılmaya başlanmış, teknoloji kullanımı ve ebeveynlik stilleri arasındaki ilişki anlaşılmasına çalışılmıştır (49). Örneğin; ABD’de bu alanda yapılan çalışmaları derleyen Lam, anneden ayrı yaşayan ve ebeveynleri ile çatışma halinde olan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olan internet bağımlılığına daha yatkın oldukları sonucuna ulaşmıştır (50). Benzer olarak, ABD’de 266 ergen ile yürütülen bir çalışmada açıklayıcı otoriter ebeveynlerin çocuklarının internette daha az riskli davranışa yöneldikleri ve bağımlılığa daha uzak oldukları görülmüştür (51). Hindistan’da yürütülen bir çalışmada ise ebeveynleri ile yakın ve sıcak bir ilişkisi olmadığını belirten ergenlerin dijital oyunlara daha çok yöneldikleri ve özellikle çok oyunculu dijital oyunları tercih ettikleri bulunmuştur (44). Dijital oyun bağımlılığı için koruyucu faktörleri inceleyen bir çalışmada ise ebeveyn ile kurulan sıcak ve yakın ilişki koruyucu faktör olarak nitelendirilmiştir (52). Türkiye’de ise 258 lise öğrencisi ile yürütülen bir çalışmada otoriter ebeveynlere sahip olan ergenlerin açıklayıcı otoriter ebeveynlere sahip olan ergenlere kıyasla daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları görülmüştür (53). Benzer olarak, ortaokul öğrencilerinin ebeveynleri ile yürütülen bir çalışmada ise açıklayıcı otoriter ebeveynlik özelliklerinden olan aile içinde olumlu iletişim ve belirli kuralların olduğu, çocuğa yönelik yeterli ilgi ve baba ile çocuk arasında yakın ilişkinin olduğu, çocuğun anne ve babası ile olumsuz durumları konuşabildiği aile ortamında yetişen ergenlerin dijital oyunlara daha az yöneldiği görülmüştür (36). Aynı çalışmada, otoriter ebeveynlik stili ile bağdaşan aile içerisinde sert kuralların olduğu aile yapılarında ergenlerin dijital oyun bağımlılığına daha yatkın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine, Türkiye’de 11-13 yaş aralığındaki ergenlerle yürütülen çalışmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı puanlarının en düşük olduğu grup açıklayıcı otoriter ebeveynlere sahip ergenler olmuştur (54). Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışları ile ebeveynlik yaklaşımları ilişkisinin incelendiği bir çalışmada ise otoriter ebeveynlere sahip ergenlerin daha az dijital oyunlara yöneldiği, ilgisiz-kayıtsız ebeveynlere sahip ergenlerin dijital oyuna en fazla yönelen grup olduğu görülmüştür (55). Benzer olarak, 1336 lise öğrencisi ile yürütülen bir çalışmada açıklayıcı otoriter ve otoriter bir tutuma sahip ebeveynlerin çocuklarının; çocukların isteklerini yerine getirme konusunda daha esnek olan izin verici ebeveynlerin çocuklarına göre daha az dijital oyuna yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır (56).

Tüm bu bulgular değerlendirildiğinde, ergenin özerkliğini desteklerken sıcak ve yakın ilişkisini esirgemeyen açıklayıcı otoriter ebeveynliğin ergenin dijital oyun oynama davranışı karşısında koruyucu faktör olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Otoriter ebeveynlik yaklaşımının ise belli bir düzeyde ebeveyn kontrolü içerdiği için izin

verici ebeveynliğe kıyasla ergenin dijital oyunlara yönelmesini sınırlandırdığı düşünülmektedir. Sonuç olarak, ebeveynin ergene karşı sergilediği ebeveynlik tutumu ile ergenin dijital oyun davranışları arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir.

## Sonuç

Alan yazından elde edilen bulgular değerlendirildiğinde; ergenlerin teknolojik cihazlara erişimlerinin artması, internete kolaylıkla ulaşabilmeleri, boş zamanlarını dijital cihazlarla değerlendirmeleri, internetin akranları ile sosyalleşmenin bir yolu olması, akıllı telefonlar sayesinde her an her yerde çevrimiçi olabilmeleri gibi gelişmelerin son yıllarda ergenlerin dijital oyunlara yönelmesindeki artışı açıkladığı görülmüştür. Ek olarak, Covid-19 pandemisi ergenlerin dijital oyun oynama pratiklerini değişime uğratmıştır.

Teknoloji ile kendi çocuklarına göre daha geç tanışan ebeveynler ise çeşitli yöntemlerle çocuklarının dijital oyun oynama davranışlarını önlemeye veya azaltmaya çalışmaktadır. Yapılan çalışmalar hem ülkemizde hem de farklı ülkelerde ebeveynlerin sıklıkla ergenlerin dijital oyun oynama davranışlarını kontrol etmeye çalıştığını göstermektedir. Bu yöntem birçok çalışmada da dijital oyuna yönelmeyi azaltan bir yöntem olarak değerlendirilmiştir. Ancak, ebeveyn kontrolünü inceleyen çalışmalar yalnızca süre ya da içerik kısıtlamasının yeterli olmadığını da kanıtlamıştır. Dijital oyun oynama davranışlarının azaltılması için ergenlerin akıllı telefon, tablet gibi cihazları kullanım süresinin sınırlandırılmasının yanı sıra ergenlerin sosyalleşerek vakit geçirmelerini sağlayacak sportif, sanatsal ve kültürel faaliyetlere yönlendirilmesi önerilmektedir (55). Bununla birlikte, ebeveynlerin ergeni kontrol edebilmesi için dijital oyunlara yönelik farkındalıklarının yüksek olması ve çocuklarını gözlemleyerek uygun müdahalelerde bulunmaları da önerilenler arasındadır (9).

Ebeveynlik stilleri değerlendirildiğinde ise alanyazına göre açıklayıcı otoriter ebeveynlerin çocukları dijital oyunlara daha az yönelmektedir. Bu bulgu, ebeveyn kontrolü ve ebeveyn yakınlığının ergen için hala önemli olduğu ve onların davranışlarını düzenlemede etkili olduğu şeklinde yorumlanmıştır. Otoriter ebeveynlerin çocukları, açıklayıcı otoriter ebeveynlerin çocuklarına göre daha fazla dijital oyun oynasa da; her iki tutum da izin verici ebeveynlerin çocuklarına göre dijital oyun oynama konusunda koruyucu gözükmektedir. Bu bulgu, çocukların bağımsızlık ve kimlik arayışında oldukları ergenlik döneminde bile ebeveyn kontrolü ve takibine ihtiyaç duydukları şeklinde yorumlanmıştır. İzin verici ebeveynlikte kontrolün çoğunlukla ergende olması ve ebeveynleri yönlendirenin ergen olması, ergeni dijital dünyada özgür bırakmaktadır. Sonuç olarak, ergen ile kurulan yakın ve açık iletişim ile ergenin belirli bir özgürlük alanı içinde sınırlarının olması ergeni daha az dijital oyuna yönlendirmekte ve ebeveyn gözetimi ile güvenli bir kullanım sağladığı için dijital oyun oynamanın olası risklerine karşı korumaktadır. Ebeveynlerin destekleyici olduğu, ergenin dijital oyun oynama sürecine aktif katıldığı, kısıtlayıcı olmadığı ve oyunların sadece süresine değil içeriğine de odaklandığı yöntemlerin daha etkili olduğu görülmektedir.

Tüm bulgular değerlendirildiğinde, dijital oyun oynamada yaşanan artış ile birlikte gelecekte çocuk ve ergenleri olası risklerden korumanın daha da önemli olacağı düşünülmektedir. Günümüzde bu konuda yapılan ve ebeveyn faktörünün önemli olduğunu gösteren önleyici müdahale programları bulunmaktadır. Örneğin, Çin'de yürütülen "Ebeveyn Temelli Geliştirme ve Doğrulama Oyun Oynama Bozukluğunu Önleme Programı: Oyun Aşırı Müdahale" programında ebeveynler çocuklarının dijital oyun davranışlarını nasıl azaltacaklarına dair bir eğitim programına katılmış ve eğitim sürecinin ardından çocuklarının dijital oyun bağımlılıklarında azalma olduğu görülmüştür (57). Benzer olarak, Almanya'da yürütülen dijital oyun bağımlılığı olan ergenlere yönelik bir müdahale programının sonucunda programı uygulayan uzmanlar ebeveynleri sürece dahil etmenin ve onları da bilgilendirmenin ergenin ilerleyişini pozitif etkilediği sonucuna ulaştıklarıdır (58). Türkiye'de ise ebeveynlerin dahil olduğu ergenlere yönelik bir programa rastlanmamıştır. Bu nedenle, ergenleri dijital oyunlara yönlendiren başta ebeveynlik olmak üzere farklı etmenler detaylı olarak araştırılarak yapılacak önleyici çalışmalarda özellikle ebeveyn yaklaşımları göz önünde bulundurulmalıdır. Sadece ergenlere yönelik programların yanı sıra ebeveynlerin de çocuklarının dijital oyun oynamaları konusunda farkındalıklarının artırılması, bu sürece aktif olarak dahil edilmeleri ve dijital dünyada rehber olma konusunda güçlendirilmeleri önerilmektedir.

## Kaynaklar

1. Koçyiğit S, Tuğluk N, Kök M. Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi 2010; 16: 324-342.
2. Freud S. Beyond the Pleasure Principle. Strachey J (Ed) New York: Norton, 1959.
3. Piaget J. Play, Dreams, and Imitation in Childhood. New York: Norton, 1962.
4. Erikson EH. Childhood and Society, 2nd ed. New York: Norton, 1963.
5. Griffiths MD, Hunt N. Computer game playing in adolescence: prevalence and demographic indicators. J Community App Soc Psychol 1995; 5(3): 189-193.
6. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 2011; 36(159): 56-68.
7. Sezen Tİ, Sezen D. Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları. Ünal GT, Batı U (Eds), In Dijital Oyunlar. İstanbul: Derin Press, 2011: 249-286.
8. Sepetci T. Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim. Doktora Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Ana Bilim Dalı, 2017.
9. Biricik Z. Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi 2021; 8(2): 575-597.
10. Atak F. 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2020.
11. Prensky M. Digital Game-Based Learning New York: Mc Graw Hill, 2001.
12. Karakuş M, Balcı EV, Tiryaki S. Online game addiction: a literature review on problems and solutions. Cyprus Turkish Journal of Psychiatry Psychology 2023; 5(3): 274-279.
13. Bartle R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit mudds. Journal of MUD Research, 1996; 1(1): 19.
14. Yee N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. Presence Teleoperators and Virtual Environments 2006; 309-329.
15. Karadağlı C. 10-14 Yaş Grubu Doğa Koleji Öğrencilerinde Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı, Problem Çözme ve Akran İlişkilerinin Araştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Lokman Hekim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, 2023.
16. Willett R. Online gaming practices of preteens: independent entertainment time and transmedia game play. Child Soc 2016; 30(6): 467-477.
17. Steinberg L. Ergenlik. Çok F (Çev. Ed.) 3. Baskı. Ankara: İmge Kitabevi, 2017.
18. Piao MY, Jeong EJ, Kim JA. Mental health of parents and their children: a longitudinal study of the effects of parents' negative affect on adolescents' pathological gaming. Healthcare (Basel), 2022; 10(11): 2213.
19. Palmonari A, Kirchler E, Pombeni ML. Differential effects of identification with family and peers on coping with developmental tasks in adolescence. Eur J Soc Psychol 1991; 21(5): 381-402.
20. Koçak H, Köse Z. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2014; (Suppl 1): 21-32.
21. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. Comput Human Behav 2011; 27(1): 144-152.
22. Frostling-Henningsson M. First-person shooter games as a way of connecting to people: "brothers in blood". CyberPsychol Behav, 2009; 12(5): 557-562.
23. Gökbulut B. Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi, 2020; 8(1), 89-100.
24. Küçük Y., Çakır R. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Turkish Journal of Primary Education 2020; 5(2), 133-154.
25. Olson J. Children's motivations for video game play in the context of normal development. Rev Gen Psychol 2010; 14(2): 180-187.
26. Şen İ. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: kırkkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, 2023.
27. Aslan H., Başçılar M., Karataş K. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. Bağımlılık Dergisi 2022; 23(3), 266-174.
28. Geržičáková M, Dědková L, Mýlek V. What do parents know about children's risky online experiences? The role of parental mediation strategies. Comput Human Behav, 2023; 141, 107626.
29. Koo H.J., Kwon J-H. Risk and Protective Factors of Internet Addiction: A Meta-analysis of Empirical Studies in Korea. Yonsei Med J, 2014; 55(6): 1691-1711.



30. Çakır B. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Akran Zorbalığı ve Sportmenlik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Ağrı ili örneği). Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı, 2022.
31. Santrock JW. Aileler. Yılmaz E. (Çevi) Çocuk Gelişimi. 14. Baskı. İstanbul: Nobel Yayıncılık, 2021.
32. Keating DP. Adolescent thinking. Feldman S, Elliott GR (Editörler). At the threshold: the developing adolescent. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.
33. Criss MM, Lee TK, Morris AS, Cui L, et al. Link between monitoring behavior and adolescent adjustment: an analysis of direct and indirect effects. *J Child Fam Stud* 2015; 24(3): 668–678.
34. Hou Y, Kim SY, Wang Y. Parental acculturative stressors and adolescent adjustment through interparental and parent-child relationships in Chinese American families. *J Youth Adolesc*, 2016; 45(7): 1466–1481.
35. Bronfenbrenner U, Morris, PA. The bioecological model of human development. In *Handbook of Child Psychology: Theoretical Models of Human Development* (Eds Lerner RM, Damon W). Hoboken, NJ, Wiley, 2006; 793-828.
36. Yiğit E, Günüş S. Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2020; 17(1): 144-174.
37. Meriläinen M. Crooked views and relaxed rules: how teenage boys experience parents' handling of digital gaming. *Media and Communication* 2021; 9(1): 62-72.
38. Pomerantz EM, Wang Q. The role of parental control in children's development in Western and East Asian countries. *Curr Dir Psychol Sci* 2009; 18(5): 285–289.
39. Vural Yüzbaşı D, Yılmaz S. Ergenlik döneminde ebeveynlerden algılanan psikolojik kontrol üzerine bir gözden geçirme çalışması. *Ege Eğitim Dergisi* 2022; 23(3): 350-369.
40. Türkiye İstatistik Kurumu. Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132> (Accessed: 22.12.2021)
41. Kırık AM. Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi* 2014; 3(1): 32.
42. Nagata JM, Cortez CA, Iyer P, Ganson KT, et al. Parent-adolescent discrepancies in adolescent recreational screen time reporting during the coronavirus disease 2019 pandemic. *Acad Pediatr* 2022; 22(3): 413–421.
43. Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2018; 15(1): 1287-1315.
44. Malik A, Nanda AP, Kumra R. Children in the digital world: exploring the role of parental-child attachment features in excessive online gaming. *Young Consumers* 2020; 21(3): 335–350.
45. Pazarcıkcı F, Efe E. Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi* 2022; 23(4): 421-429.
46. Spence, SH. Social skills training with children and young people: theory, evidence and practice. *Child Adolesc Ment Health* 2003; 8(2): 84-96.
47. Anderson C, Gentile D, Shackleford K. Prosocial, antisocial and other effects of recreational video games. In *Handbook of Children and the Media* (Eds DG. Singer, JL. Singer). Thousand Oaks, CA: Sage, 2012: 249-272.
48. Kılıç G. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk Ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, 2021.
49. Özgür H. Online game addiction among Turkish adolescents: The effect of internet parenting style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology* 2019; 7(1): 47-68.
50. Lam LT. Risk factors of internet addiction and the health effect of internet addiction on adolescents: a systematic review of longitudinal and prospective studies. *Curr Psychiatry Rep*, 2014; 16(11): 508.
51. Rosen LD, Cheever NA, Carrier LM. The association of parenting style and child age with parental limit setting and adolescent MySpace behavior. *J Appl Dev Psychol* 2008; 29(6): 459-471.
52. Fumero A, Marrero RJ, Voltes D, Wenceslao P. Personal and social factors involved in internet addiction among adolescents: a meta-analysis. *Comput Human Behav* 2018; 86: 387-400.
53. Bingöl T, Eker H. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının boş zaman can sıkıntısı tarafından yordanması. *Trakya Eğitim Dergisi* 2022; 12(1): 110-118.
54. Bingöl-Karagöz D. İnternet Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı, 2017.
55. Geniş Ç, Ayaz-Alkaya S. Digital game addiction, social anxiety, and parental attitudes in adolescents: a cross-sectional study. *Child Youth Serv Rev*, 2023; 149(2): 106931.

56. Özgür H. Online game addiction among Turkish adolescents: The effect of internet parenting style. Malaysian Online Journal of Educational Technology 2019; 7(1): 47-68.
57. Li AY, Chau C-I, Cheng C. Development and validation of a parent-based program for preventing gaming disorder: the game over intervention. Int J Environ Res Public Health 2019;16(11):1984.
58. Wendt LM, Austermann MI, Rumpf H-J, Thomasius R, et al. Requirements of a group intervention for adolescents with internet gaming disorder in a clinical setting: a qualitative interview study. Int J Environ Res Public Health, 2021; 18(15): 7813.

**Yazar Katkıları:** Tüm yazarlar ICMJE'in bir yazarda bulunmasını önerdiği tüm ölçütleri karşılamışlardır

**Etik Onay:** Bu çalışma için ilgili Etik Kurul onayına gerek yoktur.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan etmişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

**Author Contributions:** All authors met criteria recommended by ICMJE for being an author

**Ethical Approval:** Ethical approval was not required for this study.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The authors have declared that there is no conflict of interest.

**Financial Disclosure:** Authors declared no financial support