

Ebeveynlerin Dijital Araç Kullanımına Yönelik Denetim Stratejileri, Güvenlik Kaygıları ve Yönetim Biçimleri

Parental Control Strategies, Safety Concerns, and Management Styles Regarding Children's Use of Digital Tools

Mehmet Oğuz GÖLE *

Gökhan ÖZBERK **

Alper KAYA ***

Atıf:

Göle, M. O., Özberk, G. & Kaya, A. (2026). Ebeveynlerin dijital araç kullanımına yönelik denetim stratejileri, güvenlik kaygıları ve yönetim biçimleri, *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(23), 111-128. <https://doi.org/10.57135/jier.1881086>

Öz

Bu araştırmanın temel amacı, ebeveynlerin çocuklarının dijital araç kullanım süreçlerini yönetirken başvurdukları stratejileri belirlemektir. Araştırma, betimsel tarama modeli ile yürütülmüş olup araştırmanın çalışma grubu 4-8 yaş arası çocukların ebeveynlerinden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak araştırmanın amacına uygun anket oluşturulmuş ve oluşturulan anket üzerinden veriler toplanmıştır. Bulgular, dijital ebeveynlik sorumluluğunun büyük oranda anneler üzerinde toplandığını ve çocukların cihazlara genellikle anne üzerinden eriştiğini göstermektedir. Ebeveynler, uygulama seçiminde "öğreticilik" kriterine önem verse de ekonomik nedenlerle reklam içeren ücretsiz uygulamaları tercih etmektedir. Bu durum, çocukların şiddet ve korku içerikli reklamlara maruz kalmasıyla sonuçlanarak ebeveynlerde yüksek güvenlik kaygısı yaratmaktadır. Dijital araçlar, özellikle hafta sonları bir "ödül" ve ebeveynlerin kendilerine zaman ayırmasını sağlayan bir "yardımcı bakıcı" olarak konumlandırılmaktadır. Ebeveynler çocuklarını "her zaman" takip ettiklerini beyan etseler de aktif eşlik etme oranının düşük olduğu ve denetimin daha çok pasif izleme şeklinde gerçekleşmektedir. Ebeveynlerin, kullanıma getirdikleri kısıtlamalar ise çocuklarda küsmeye ve ağlama gibi yoğun duygusal tepkilere yol açtığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital araçlar, ebeveyn dijital stratejileri, ebeveyn kaygıları

Abstract

The primary objective of this study is to identify the strategies employed by parents in managing their children's digital tool usage processes. Conducted using a descriptive survey model, the study's participant group consists of parents with children aged 4–8. Data were collected through a structured survey designed in accordance with the research objectives. The findings indicate that digital parenting responsibilities are predominantly concentrated on mothers, and children generally access digital devices through their mothers. Although parents prioritize "educational value" as a criterion for app selection, they tend to prefer ad-supported free applications due to economic reasons. This situation results in children being exposed to advertisements containing violence and fear, which triggers high security concerns among parents. Digital tools are positioned as a "reward," particularly on weekends, and as an "auxiliary caregiver" that allows parents to allocate time for themselves. While parents claim to monitor their children "at all times," the rate of active mediation remains low, with supervision mostly occurring in the form of passive monitoring. Furthermore, the restrictions imposed by parents are observed to elicit intense emotional responses in children, such as sulking and crying.

Keywords: Digital tools, parental digital strategies, parental concerns

* Dr. Öğretim Üyesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Afyonkarahisar/Türkiye, mogole@aku.edu.tr, orcid.org/0000-0003-2826-1790

** Okul Müdürü, Milli Eğitim Bakanlığı, Kahramanmaraş/Türkiye, ozberk_1@hotmail.com, orcid.org/0009-0006-7089-8321

*** Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Kayseri/Türkiye, e-posta, orcid.org/0009-0004-5838-9095

GİRİŐ

Ev ortamında bulunan dijital teknolojilerin küresel düzeyde yaygınlařması, ebeveyn ve çocukların dijital araçlarla etkileşim düzeyini arttırmıştır (Huber vd., 2018). Bu duruma örnek olarak pandemi süreci gösterilebilir. Pandemi süreci ve sonrasında çocukların televizyon izleme oranları yüksekken bu durum dijital araç kullanımının artmasına doğru bir deęişim göstermiş, dijital oyun ve dijital medya kullanım pratikleri ön plana çıkmıştır (Radesky vd., 2020). Yapılan arařtırmada pandemi sonrasında ebeveynlerin pandemi öncesine göre daha kaliteli uygulamalar seçtięi görülmüştür (Lewis vd., 2023). Bu arařtırmaya göre, deęişen dijital dünyanın, ebeveynleri de deęiřtirdięi ve geliřtirdięi söylenebilir. Çünkü dijital teknolojiler günlük yařamın ayrılmaz bir parça haline geldięi gelmiştir. Özellikle 0-12 yař grubundaki çocukların oyun ve öğrenme faaliyetleri için dijital araç kullanımı dünya genelinde artmakta (Lau & Lee, 2021), çevrimiçi öğrenme, oyun ve çeşitli uygulamalarla farklı amaçlar için kullanılmaktadır (Stites vd., 2021). Dijital araç ve uygulamaların hem eğitim sisteminde hem de ev ortamında sürekli yer alması yetişkinlerin konumlarını da önemli hale getirmiştir (Gjelaj vd., 2020; Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020). Günümüz dijital dünyası ebeveynlięi deęiřtirmiş ve bu yeni ebeveynlik rolleri, geleneksel bakış açısının yanında dijital ebeveynlięe yönelmesini de zorunlu kılmıştır (Cao vd., 2022).

Dijital ebeveynlik kavramı, başlangıçta çocukları dijital dünyanın risklerinden koruma odaklı olarak görülmüştür (Rode, 2009). Ancak geçen zaman içerisinde kavram deęişime uğramıştır. Ebeveynlerin, çocukların dijital kullanım sürecine dahil olduęu, etkileşimin ön planda yer aldığı ve aynı zamanda disiplin unsurlarını da içeren geniş anlam kazanmıştır (Mascheroni, Ponte & Jorge 2018). Dijital ebeveynlięe yönelik yeni anlam ve yaklaşım; teknoloji okuryazarlıęı, cihaz kullanım yönetimi ve dijital etkileşimin olası kazanımları hakkındaki bilgi aktarımını bir arada sunmaktadır (Dong, Cao & Li, 2020). Fidan ve Seferoęlu (2020) ise dijital ebeveynlięi, çocukları dijital dünyada güçlendiren ve koruyan, fırsatlar ve tehlikeler arasında denge kuran bir aktör olarak tanımlamaktadır. Çünkü günümüzde çocukların içinde buldukları dünyada yetkinlik kazanması ve toplumsal katılım için dijital beceriler önemli görülmektedir (Kervin vd., 2018). Bundan dolayı da dijital ebeveynlik, çocukların hem fırsatlardan istifade etmesini hem de dijital dünyanın olası zararlarından korumayı gerektirmektedir (Livingstone & Helsper, 2008).

Çocukların dijital dünyada fırsatlardan yararlanmasını ve olumsuzluklardan korunmasını sağlamak için ebeveynlerin tutum ve davranışları önemlidir. Çünkü ebeveynlerin belirli faaliyetlere yönelik tutum ve davranışları, çocukların bu faaliyetlere katılım ve kullanım biçimini, sıklıęını ve erişimini doğrudan etkilemektedir (Marsh vd., 2015; Scaglioni vd., 2008). Bu noktada ise kısıtlayıcı, öğretici ve birlikte olmak üzere üç temel arabuluculuk rolü ortaya çıkmaktadır. Kısıtlayıcı rolde; içerikler ve araçlara yönelik yasaklar ve kurallar ön plana çıkmakta, öğretici rolde kullanım sırasında ve sonrasında çocukla fikir alışveriři yapılmakta, birlikte rolde ise deneyim ortaklařa paylaşılmaktadır (Valkenburg vd., 1999). Ebeveynlerin arabuluculuk rolleri incelendięinde, dijital araçların kullanımında ebeveynlerin temel karar verici olduęu (Tandon vd., 2011), ekran süresi, cihazın kullanımı ve kullanımı takip etme üzerine karar aldıkları görülmektedir (Brauchli vd., 2024; Gedik & Şahan, 2024). Aynı zamanda ebeveynlerin dijital araçların kullanımında yetersiz bilgiye sahip olmasının ekran bağımlılıęına ve uygunsuz içeriklere maruz kalmaya neden olduęu görülmüştür (Pouwels vd., 2021). Ayrıca ebeveynlerin, çocukları uygunsuz içeriklere maruz kalma, siber zorbalık, oyun ve ekran bağımlılıęı gibi risklerden uzak tutmak için koruma refleksi gösterdikleri tespit edilmiştir (Cao, Dong & Li, 2022; Gedik & Şahan, 2024; Keya vd., 2020; Vale vd., 2018). Ebeveynlerin dijital araçlara karşı korumacı tutuma sahip olması, çocukların dijital dünyanın imkanlarından faydalanma şansını azaltabilmektedir (Lupton, Pedersen & Thomas, 2016; Rodríguez-de-Dios vd., 2018). Burada temel nokta ise ebeveynlerin, dijital dünyada çocukları nasıl yönlendirmesi gerektięi meselesidir (Twenge & Campbell, 2018). Çocukların şiddet ve olumsuz içeriklere maruz kalması ebeveyn-çocuk ilişkisini ve iletişimini olumsuz etkiledięi gibi, dijital

uygulamaların aile içi ilişkileri güçlendirme potansiyeli olduğu ve ebeveyn tutumlarının önemli olduğu vurgulanmaktadır (Sergi vd., 2017; Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020).

Ebeveynlerin dijital araçlara yönelik olumlu tutumları, çocukların dijital araç ve uygulamaları kullanmalarını etkilemekte ve ayrıca ebeveyn çocuk ilişkilerini etkilediği görülmektedir (Lepicnik-Vodopivec & Samec, 2013; Papadakis vd., 2019). Dijital araç ve uygulamaların, farklı oyun ve keşif için yeni yollar sunmaları (Zakaria vd., 2022), öğrenme ve birlikte zaman geçirme için birlikte kullanılması (Sergi vd., 2017) ve bu süreçlerde çocukların yetişkinin desteğine ihtiyaç duyması (Plowman vd., 2012) ebeveyn ve çocuk arasındaki ilişkileri olumlu etkileyebilir. Yapılan araştırmalarda çevrimiçi etkinliklere ebeveyn ve çocuğun birlikte katılması, ebeveynlerin çocuklarıyla yakın ilişkiler kurmasını sağlamakta, ortak kullanımla yaşanan deneyim ise duygusal bağlılığı artırmakta ve güçlendirmektedir (Anderson & Jiang, 2018; Connell, Lauricella & Wartella, 2015). Günümüzde çocukların dijital araçlarla hızla bütünleştiği göz önüne alındığında (Rideout vd., 2011), bu araçların kullanımını tamamen ortadan kaldırmak gerçekçi bir yaklaşım olmayabilir (Gentile vd., 2014). Dijital dünyada ebeveynlik, çocukların dijital kullanımını düzenleme ve rehberlik etme sorumluluğunu nasıl ve ne ölçüde üstlendiği ile ilgilidir (Benedetto & Ingrassia, 2021). Ebeveynler, çocukların dijital güvenliğinin sorumluluğunu üstlenmekle birlikte değişen kültürel ortama göre çocukların ihtiyaçlarını karşılamaya çalışmaktadırlar (Smetana, 2017; Yardi & Bruckman, 2011). Sonuç olarak ebeveynlerin davranışları, çocukların dijital araçlarla olan ilişkinin yapılandırılmasında ve deneyim sahibi olmasında temel unsurların başında gelmektedir (Cingel & Krcmar, 2013; Bjelica & Milanovic, 2018; Madigan vd., 2019; Wu & Gao, 2018).

Araştırmanın Amacı

Alan yazındaki güncel araştırmalar incelendiğinde; erken çocukluk döneminde ebeveynlerin dijital ebeveynlik tutumları, öz-yeterlilik algıları ve farkındalık düzeyleri ile bu değişkenlerle ilişkili çeşitli davranışsal örüntülerin kapsamlı bir biçimde ele alındığı görülmektedir (Aküzüm, Baran & Çelebi, 2022; Bostancı & Çakır, 2022; Doğan & Döğer, 2023; Kopuz, Turgut & Aslan, 2022; Yıldız, 2025). Bu araştırmanın temel amacı; çocukların dijital araç (tablet, akıllı telefon vb.) kullanım alışkanlıklarını ve ebeveynlerin bu süreci yönetirken kullandıkları stratejileri, denetim yöntemlerini ve karşılaştıkları güvenlik risklerini belirlemektir. Ebeveynlerin dijital araçlara yönelik tutum, farkındalık ve özyeterlilikleri önemli olmakla birlikte sahip oldukları tutum ile hangi davranışları yerine getirdikleri, ebeveyn-çocuk arasındaki dijital ilişkiye hangi davranışların sergilendiği, nelerle karşılaştıkları durumların belirlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma, tarama modelleri arasında yer alan betimsel tarama modeli ile yapılmıştır. Karakaya (2009) betimsel taramayı; geniş gruplarla yapılan ve grupta yer alan bireylerin bir olgu ve olaya yönelik görüşlerinin, tutumlarının ele alındığı veya olgu ve olayları betimlemeye çalışan araştırmalar olarak tanımlamaktadır. Betimsel tarama modeli; toplumsal süreçlerin ve olguların işleyişini betimlemek, belirli bir fenomenin mevcut yapısına dair kapsamlı veri toplamak ve bireylerin tutum, görüş veya algılarını sistematik bir biçimde ortaya koymak adına elverişli bir araştırma desenidir (Cohen, Manion & Morrison, 2007; King & He, 2005). Bu araştırma; ebeveynlerin, çocuklarının dijital araç (tablet, akıllı telefon vb.) kullanım süreçlerini yönetirken başvurdukları stratejileri, uyguladıkları denetim yöntemlerini ve karşılaştıkları olası güvenlik risklerini belirlemeyi amaçladığından, nicel araştırma desenlerinden biri olan betimsel tarama modeli ile yapılandırılmıştır.

Örneklem/Çalışma Grubu/Katılımcılar

Araştırmada çalışma grubunun belirlenmesinde uygun örnekleme tekniği kullanılmıştır. Uygun örnekleme, evrendeki elemanların hepsini belirlemek zor olduğu durumlarda ve pratiklik sağlanmasından dolayı kullanılabilir (Monette, Sullivan & De Jong, 2005; Fraenkel &

Wallen, 2006). Araştırmanın çalışma grubunu, çocukların okul öncesi veya ilkökul 1./2. sınıfta olan ebeveynler oluşturmaktadır. Katılımcılarla ilgili bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların demografik bilgileri

		n	%			n	%
Ebeveynin yakınlık derecesi	Anne	209	82	Gelir düzeyi	Asgari ücret	96	46
	Baba	46	18		22.104-30.000 TL	33	16
	Toplam	255			30.001-40.000 TL	26	12
					40.001-50.000 TL	20	10
				50.001-60.000 TL	16	8	
				60.000 üzeri TL	16	8	
				Toplam	255		
Ebeveyn Eğitim Düzeyi	İlköğretim	47	19	Çocuk sayısı	Tek çocuk	28	11
	Ortaöğretim	102	40		İki çocuk	129	51
	Önlisans	36	14		Üç çocuk	85	33
	Lisans	57	22		Dört çocuk ve üzeri	13	5
	Lisansüstü	13	5		Toplam	255	
	Toplam	255					
Ebeveyn Yaş	25-30	62	24	Çocuğun devam ettiği kurum	Okul öncesi	112	44
	31-35	78	31		İlkokul (1.-2. Sınıf)	143	56
	36-40	68	27		Toplam	255	
	41-45	32	12				
	46-50	15	6				
	Toplam	255					
Çocuk sayısı	Tek çocuk	28	11		Kız	119	53
	İki çocuk	129	51		Erkek	136	47
	Üç çocuk	85	33		Toplam	255	
	Dört çocuk ve üzeri	13	5				
	Toplam	255					

Tablo 1’de yer alan katılımcıların bilgileri incelendiğinde; araştırmaya annelerin daha fazla katıldığı (n=209), eğitim düzeyleri incelendiğinde en fazla ortaöğretim (ortaokul ve lise) mezunu (n=102), lisans üstü eğitim derecesinin (n=13) en az olduğu, katılımcıların yaşları incelendiğinde ise 25-30, 31-35 ve 36-40 yaş aralığında çok sayıda olduğu ve 41-45 ve 46-50 yaş aralığının az olduğu, gelir düzeylerine bakıldığında ise asgari ücret gelir düzeyine sahip (n=96) en fazla olduğu en az ise 50.001-60.000-60.000 TL üzeri gelir düzeyinin olduğu görülmektedir. Evdeki çocuk sayısına bakıldığında ise en fazla iki çocuk (n=129), en az ise dört çocuk ve üzeri (n=13) olduğu, çalışma grubundaki çocukların cinsiyet değişkenine göre dağılımı en fazla erkek çocuk (n=136), kız çocuklarının (n=119) olduğu görülmektedir. Cinsiyet açısından kız ve erkek çocuk sayıları arasında farkın büyük olmadığı söylenebilir.

Veri Toplama Araçları/Veri Toplama Yöntemleri / Veri Toplama Teknikleri

Anketler, bireylerin zaman içerisinde, belirli konulardaki davranışlarını, inançlarını betimlemek için bir dizi sorudan oluşan veri toplama aracıdır (Taylor-Powell & Marshall, 1998; Thomas, 1998). Katılımcıların, dijital uygulamaları hakkındaki davranışlarını incelemeye yönelik anket hazırlanarak veriler toplanmıştır. Veri toplama aracının geliştirilme sürecinde; öncelikle dijital ebeveynlik ve ebeveynlerin dijital araç kullanım pratiklerine yönelik kapsamlı bir alan yazın taraması gerçekleştirilmiştir. Elde edilen kuramsal çerçeve doğrultusunda oluşturulan madde havuzu, taslak ölçek formuna dönüştürülmüştür. Hazırlanan taslak formun kapsam geçerliliğini ve yapısal uygunluğunu değerlendirmek amacıyla, dijital teknolojiler alanında çalışmaları bulunan üç uzman akademisyenin görüşüne başvurulmuş ve alınan geri bildirimler doğrultusunda ankete son hali verilmiştir.

İşlem

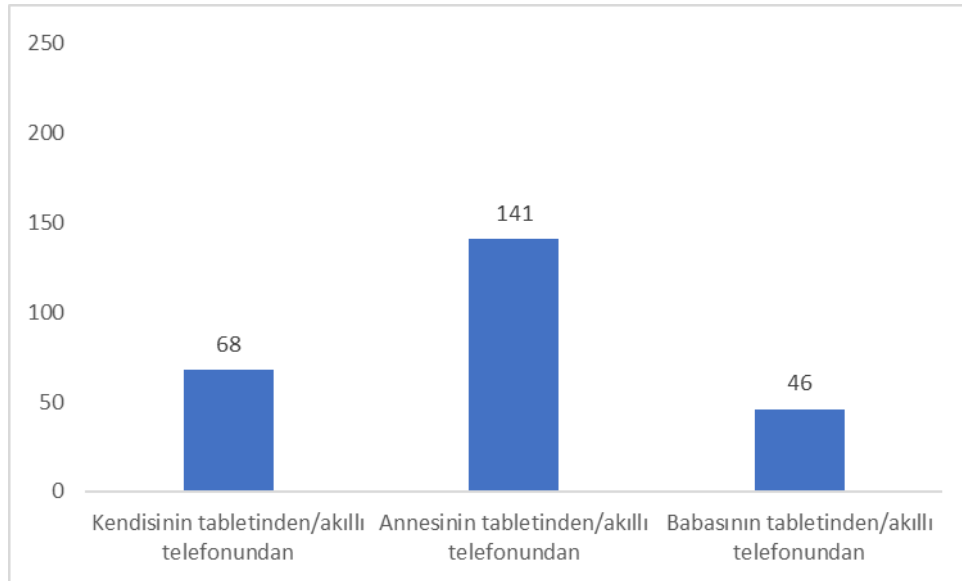
Anket maddelerinin oluşturulmasından sonra, katılımcılardan veri toplamak için Google Form kullanılmıştır. Google Form üzerinden anket oluşturulmuş ve katılımcılara sosyal uygulamalar üzerinden ulaştırılmıştır. Anket iki hafta boyunca katılımcıların doldurulmasına açık bırakılmış yeterli veri toplandığı düşünülmeye Google Form üzerinden anket sonlandırılmıştır. Google Form üzerinden toplanan veriler analiz edilmiştir.

BULGULAR

Bu bölümde ebeveynlerin anket sorularına verdikleri cevaplar üzerinden araştırma bulgularına yer verilmiştir.

Dijitale Erişim ve Uygulama Seçimi

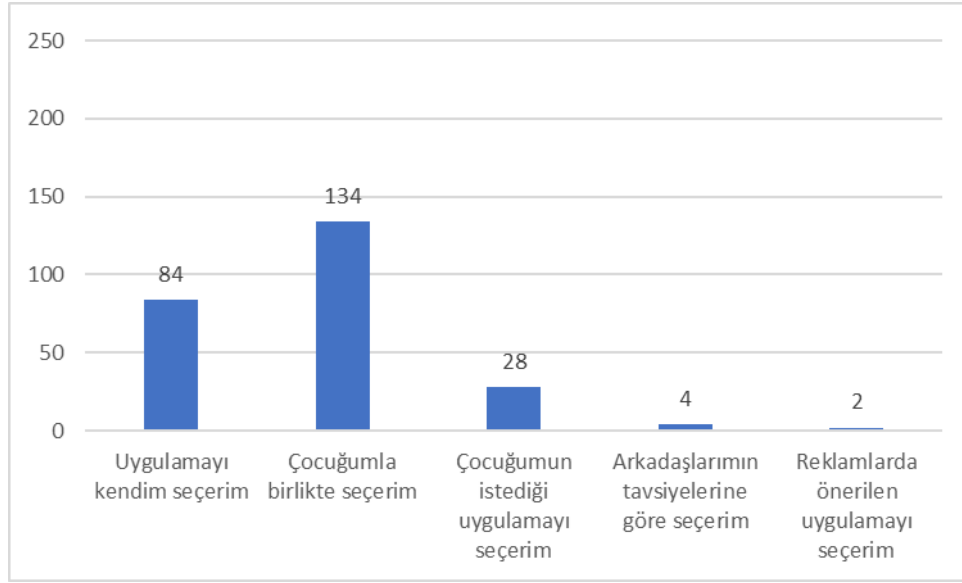
Çocukların dijital araçlara (tablet, akıllı telefon) nasıl eriştiği Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Çocukların Dijital Cihazlara Erişimi

Şekil 1 incelendiğinde çocukların en çok annelerin dijital araçlarını (tablet, akıllı telefon) (n=141), en az ise babaların dijital araçlarını (n=46) kullandığı, bazı çocukların ise kendi dijital araçlara sahip olduğu (n=68) görülmektedir. Babaların dijital araçlara erişim noktasında az etkisi olduğu söylenebilir.

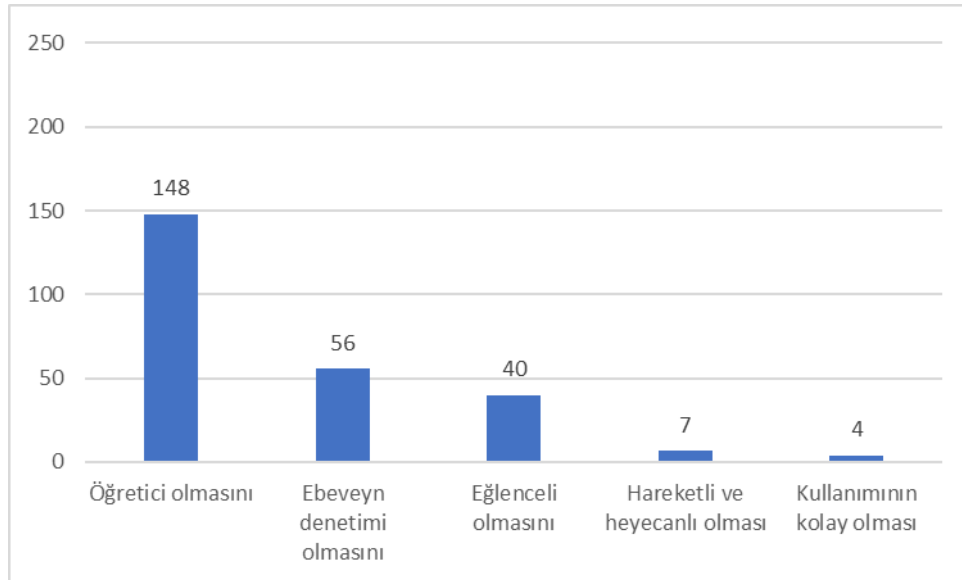
Ebeveynlerin çocukların kullandıkları uygulama, oyunu nasıl seçtikleri Şekil 2’de belirtilmiştir.



Şekil 2. Ebeveynlerin Çocukların İçin Uygulama Seçimi

Şekil 2 incelendiğinde ebeveynlerin yarısından fazlasının (n=134) uygulama/oyunu birlikte seçtiği, bununla birlikte çocuğun kullanacağı uygulamayı ve oyunu kendileri seçen ebeveynlerinde çoğunlukta olduğu (n=84) görülmektedir. Ebeveynlerin uygulama seçmesinde çocuğun istediği, arkadaş tavsiyesi ve reklamlarda önerilen uygulamaların seçilmesinde ebeveynler tarafından çok fazla tercih edilmediği söylenebilir.

Ebeveynlerin uygulama ve oyun seçiminde hangi özellikleri dikkate aldığıyla ilgili bulgular Şekil 3'de verilmiştir.

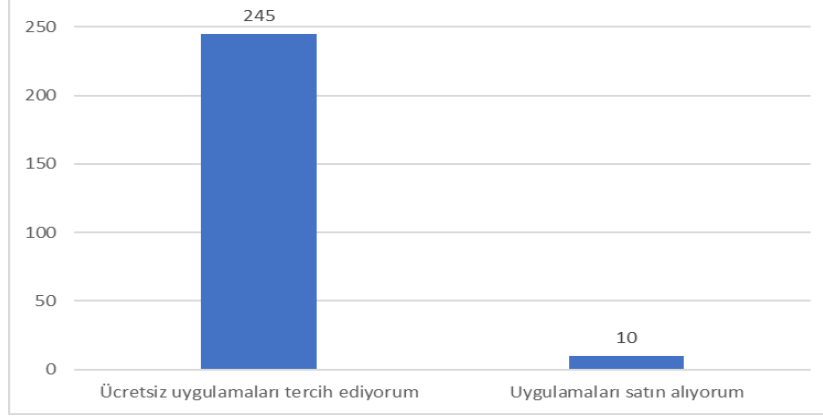


Şekil 3. Ebeveyn Uygulama Seçme Özellikleri

Şekil 3 incelendiğinde, ebeveynlerin çocuklar için uygulama/oyun seçme kriteri olarak uygulama ve oyunun öğretici olmasının (n=148) önemli bir kriter olduğu, seçim kriterinde diğer bir özelliğin ise uygulama/oyun için ebeveyn denetiminin olması (n=56), uygulama ve oyunun eğlenceli olması (n=40) geldiği görülmektedir. Uygulama ve oyunun hareketli,

heyecanlı olması, kullanımının kolay olması kriterlerinin ebeveynler tarafından çok az tercih edildiği söylenebilir.

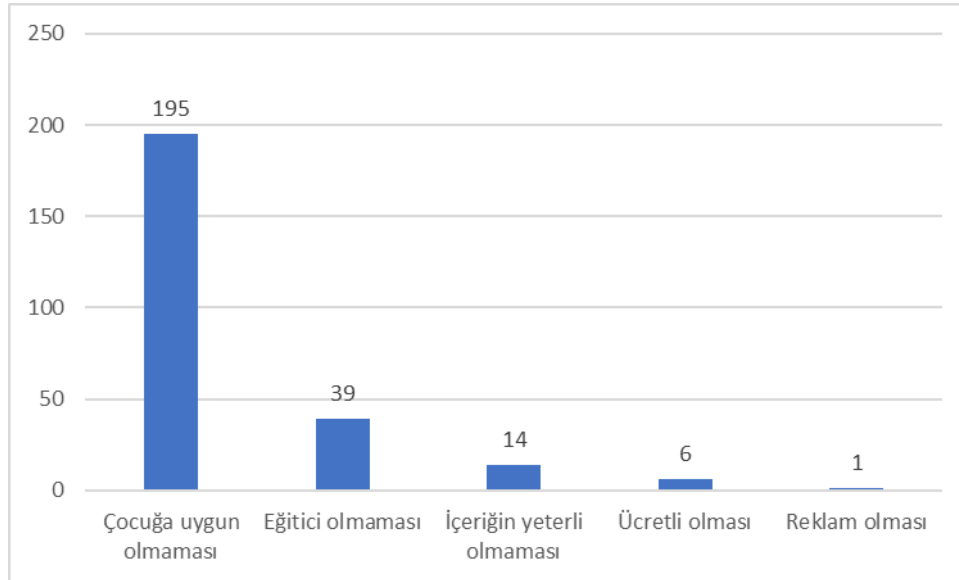
Ebeveynlerin çocuklar için uygulama ve oyun satın alma durumları Şekil 4’de verilmiştir.



Şekil 4. Ebeveynlerin Uygulama/Oyun Satın Alma Durumları

Şekil 4 incelendiğinde ebeveynlerin büyük çoğunluğu (n=245) ücretsiz uygulamaları tercih ettiği, çok az ebeveynin ise (n=10) uygulama ve oyunu satın aldıkları görülmektedir.

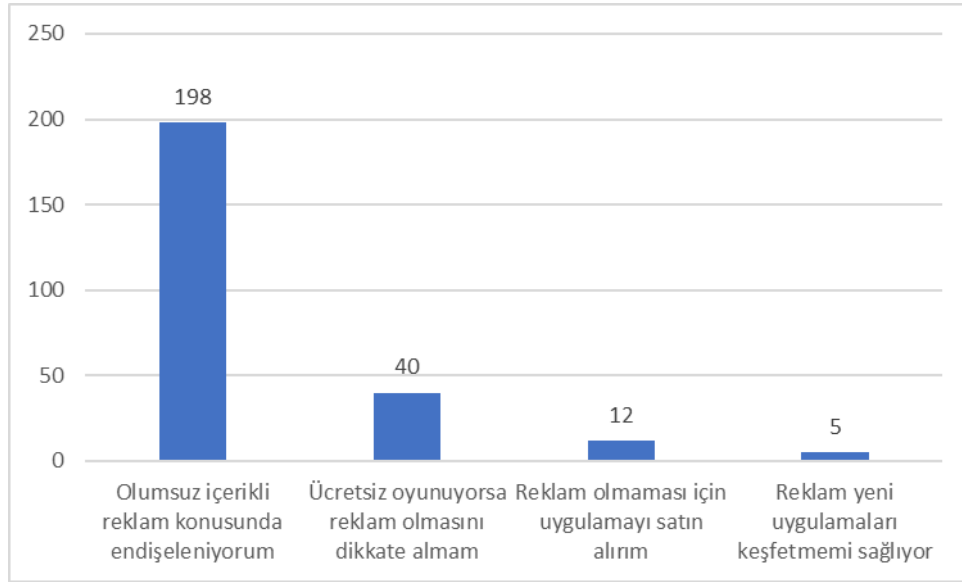
Ebeveynlerin çocukların istedikleri uygulama ve oyunu onaylamama nedenleri Şekil 5’de verilmiştir.



Şekil 5. Ebeveynlerin Uygulama/Oyunu Onaylamama Nedenleri

Şekil 5’deki bulgular incelendiğinde ebeveynlerin çocukların istedikleri ancak kendilerinin izin vermedikleri uygulama/oyunların nedenlerinin en fazla çocuğa uygun olmama (n=195) gelmektedir. Ebeveynlerin izin vermeme nedenleri arasında uygulama ve oyunun eğitici olmaması (n=39) olduğu, uygulamanın ve oyunun içeriğinin yeterli olmaması, ücretli olması ve reklam olması nedenlerinin az olduğu söylenebilir.

Ebeveynlerin, çocukların kullandıkları dijital uygulamalarda ve oyunlarda reklam olmasına yönelik durumları Şekil 6’da verilmiştir.

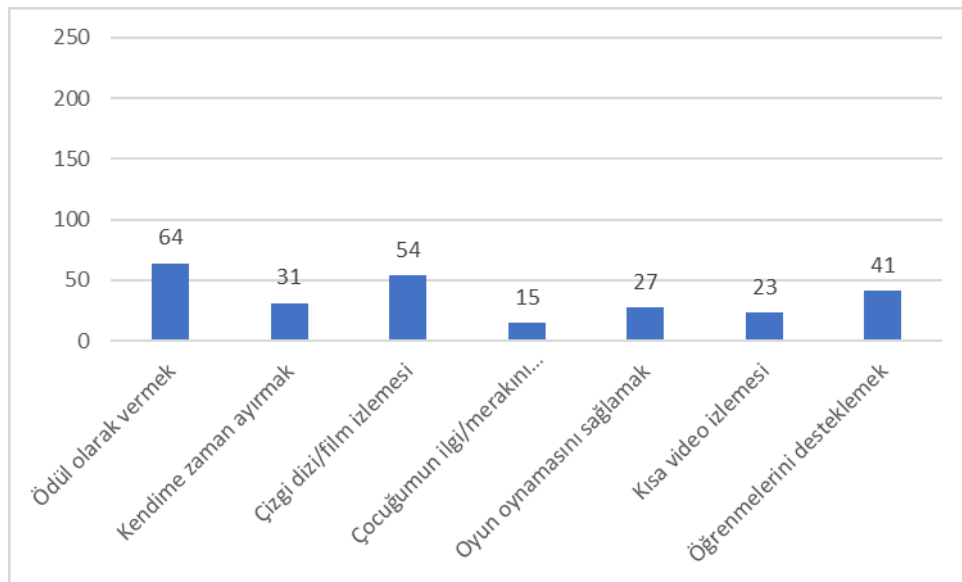


Şekil 6. Ebeveynlerin Dijital Uygulamalarda ve Oyunlarda Reklama Yönelik Görüşleri

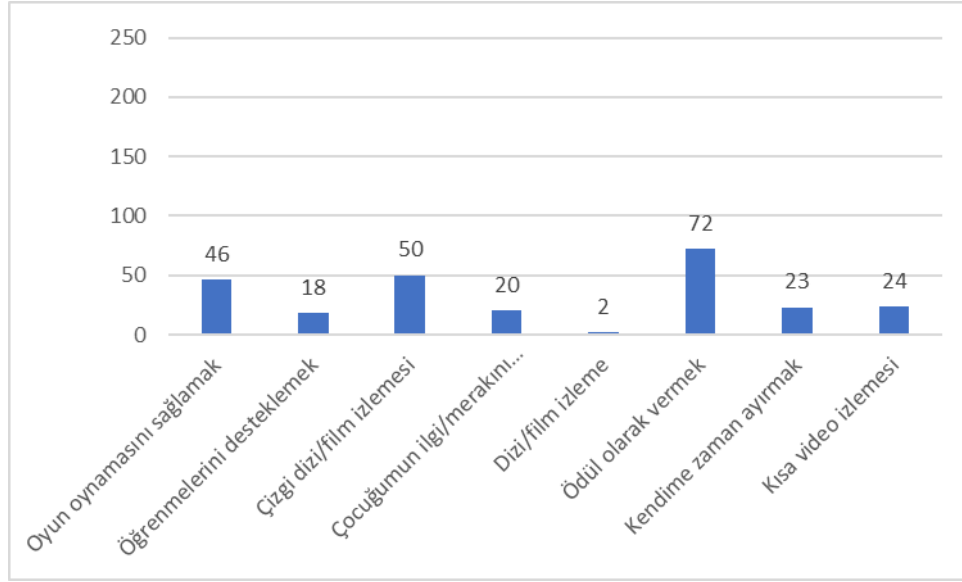
Şekil 6 incelendiğinde, çocukların kullandıkları uygulamaların ve oynadıkları dijital oyunların reklam içermesiyle ilgili ebeveynlerin reklamların olumsuz içerikli olmasından endişelendiği (n=198) görülmektedir. Çocukların kullandıkları uygulamalar ve oyunların ücretsiz olması durumunda reklamları dikkat almadıkları (n=40), çocukların reklama maruz kalmaması için uygulama satın alabilecekleri (n=12) ve reklamların yeni uygulama ve oyunları keşfetmesini sağladığı (n=10) yönelik ebeveyn görüşleri bulunmaktadır.

Dijital Araç Kullanımına İzin Verme

Ebeveynlerin, çocukların dijital araçların kullanılmasına neden izin verdiklerine yönelik bulgular hafta içi ve hafta sonu olmak üzere iki farklı şekilde ele alınmıştır. Ebeveynlerin çocukların dijital araçları kullanmalarına hafta içi izin verme nedenleri Şekil 7'de, hafta sonu izin verme nedenleri Şekil 8'de verilmiştir.



Şekil 7. Ebeveynlerin Hafta İçi Dijital Araç Kullanımı İzin Nedenleri



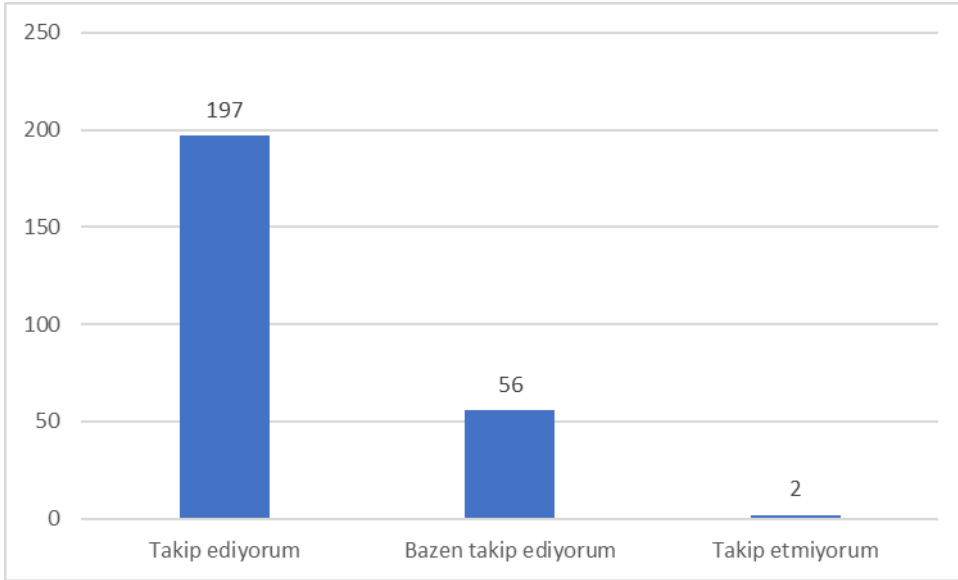
Şekil 8. Ebeveynlerin Hafta Sonu Dijital Araç Kullanımı İzin Nedenleri

Şekil 7 ve 8 incelendiğinde, ebeveynlerin hafta içi/sonu dijital araç kullanıma izin verme nedenlerinin farklılaştığı görülmektedir. Ebeveynlerin çocukların dijital araçları kullanmalarını izin verme nedenleri arasında en fazla ödül vermek için olduğu görülmektedir. Ebeveynler hafta içi (n=64), hafta sonu (n=72) çocukların dijital araçlar kullanmalarını ödül olarak vermektedir. Hafta sonu ödül olarak vermenin az da olsa artış gösterdiği de söylenebilir. Çocukların dijital araç kullanma nedenleri arasında çizgi dizi/film izleme olduğu görülmektedir. Çizgi dizi/film izleme hafta içi (n=54), hafta sonu (n=50) olduğu, hafta içi ve hafta sonun sayılarının birbirine yakın olduğu söylenebilir. Bir diğer neden ise çocukların öğrenmelerini desteklemek olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin çocukların öğrenmelerini desteklemek için hafta içi (n=41), hafta sonu (n=18) öğrenmelerini desteklemektedir. Hafta içi çocukların dijital araç kullanımında öğrenmelerini desteklemenin hafta sonu olduğunda önemli oranda düştüğü görülebilir.

Ebeveynlerin hafta içi ve hafta sonu çocukların dijital araç kullanma nedenleri arasında kendilerine zaman ayırmak olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin kendilerine zaman ayırmak için çocuklara dijital araç kullanması izin verme hafta içi (n=31), hafta sonu (n=23) olduğu, ebeveynlerin hafta içi kendilerine zaman ayırmak için çocuklara daha fazla izin verdiği, hafta sonu ise bu durumda azalma olduğu söylenebilir. Çocukların oyun oynamasını sağlamak ise hafta içi (n=27) ve hafta sonu (n=46) çocukların dijital araç kullanımına izin vermenin bir diğer nedenidir. Çocukların oyun oynamalarını sağlamak için dijital araçların kullanımında izin verilmesinde hafta sonu artış olduğu görülebilir. Diğer nedenler arasında çocukların ilgi ve merakını keşfetmek hafta içi (n=15), hafta sonu (n=20) olduğu ve hafta sonu bu durumda küçük bir artış olduğu söylenebilir. Çocuklara kısa video izlemesi için hafta içi (n=23), hafta sonu (n=24) olduğu görülmektedir ve hafta içi ve hafta sonu kısa video izleme sayının birbirlerine yakın olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin çocukların dijital araçları kullanmalarına izin verme nedenleri arasında hafta içi olmayan ancak hafta sonu izin dizi/film izleme (n=2) olduğu görülmektedir. Hafta sonu çocukların dizi/film izleme sayının diğer izin nedenleri arasında çok az olduğu söylenebilir.

Dijital Araç Kullanımında Takip, Kontrol, Güvenlik ve Kurallar

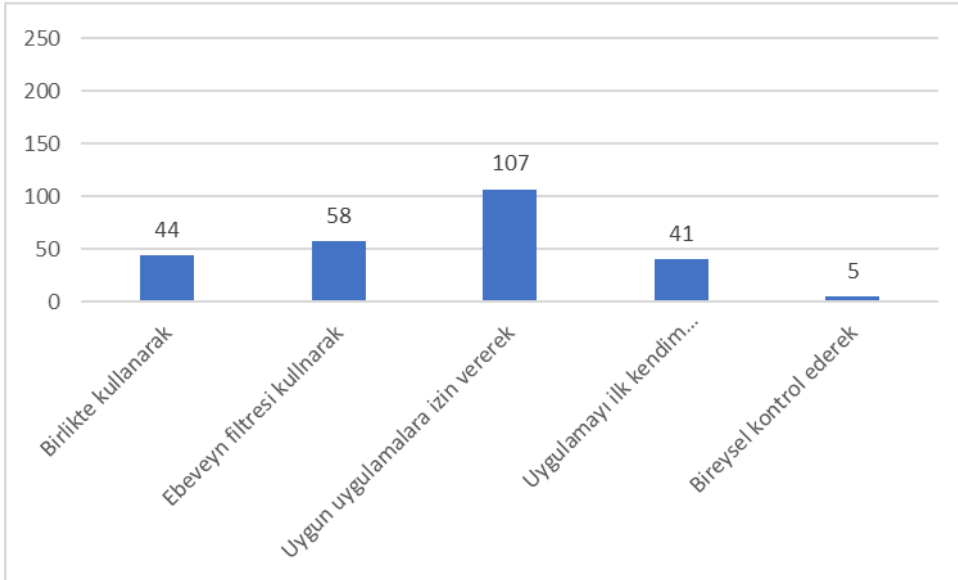
Ebeveynlerin çocukların dijital araç kullanmalarını takip etmeyle ilgili durumları Şekil 9'da verilmiştir.



Şekil 9. Ebeveynlerin Dijital Araç Kullanımını Takip Etme Durumları

Şekil 9 incelendiğinde, ebeveynlerin çoğunluğunun çocukların dijital araç kullanımını takip ettikleri (n=197), takip etmeyen ebeveynlerin ise çok az olduğu (n=2), bazen takip eden (n=56) ebeveynlerin olduğu görülmektedir.

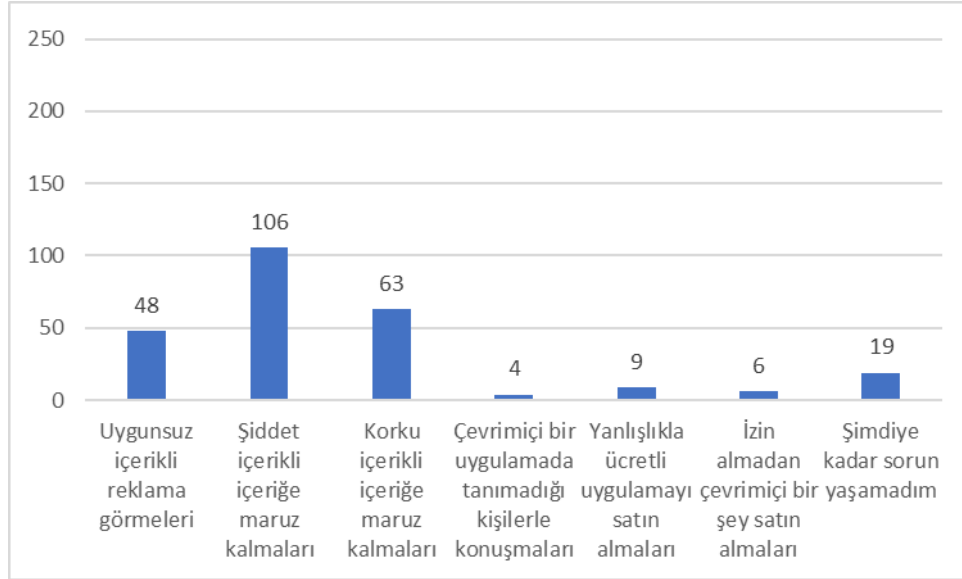
Çocukların dijital araçları kullanım sürecini nasıl kontrol ettikleriyle ilgili bulgular Şekil 10'da verilmiştir.



Şekil 10. Ebeveynlerin Dijital Kullanımını Kontrol Etme Uygulamaları

Şekil 10'daki veriler incelendiğinde, ebeveynlerin çeşitli kontrol yöntemleri kullandıkları ve kontrol yöntemi olarak en fazla çocuğu uygun uygulamalara izin vererek (n=107) kontrolü sağladıkları, diğer bir kontrol sağlama ise ebeveyn filtresi (n=58) kullanılması olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin dijital aracın birlikte kullanarak (n=44) ve uygulamayı ilk kendi kullanarak (n=41) çocuğun dijital araç kullanımını kontrol etmektedir. Kontrol etme çeşidi olarak bireysel kontrol etmenin (n=5) uygulanmaktadır.

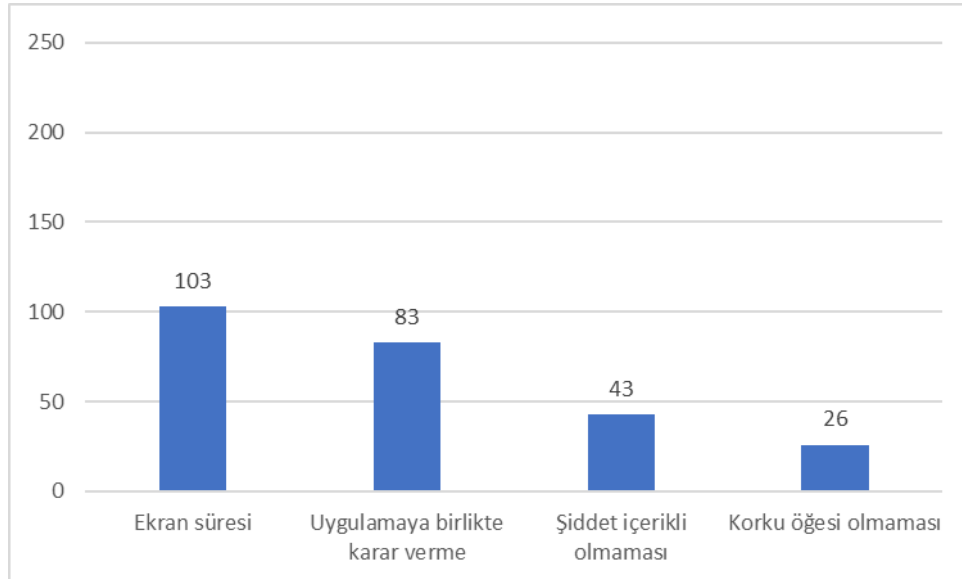
Çocukların dijital araçları kullanırken karşılaştıkları olumsuzluklarla ilgili bulgular Şekil 11'de verilmiştir.



Şekil 11. Çocukların Karşılaştıkları Olumsuzluklar

Dijital araç kullanımında çocukların karşılaştıkları sorunlar arasında en fazla şiddet içerikli öğeye maruz kalmaları (n=106) olduğu, korku içerikli (n=63), cinsel içerikli (n=48) öğelere maruz kalmaları ise çocukların karşılaştıkları diğer olumsuzluklardadır. Yaşanan olumsuzluklar arasında yanlışlıkla ücretli uygulama/oyun satın alma (n=9), izin almadan çevrim içi ücretli uygulama/oyun satın alma (n=6), çevrim içi bir uygulamada tanımadığı kişilerle konuşma (n=4) sorunlar yaşandığı görülmektedir. Ebeveynlerden bazılarının şimdiye kadar sorun yaşamamışlardır (n=19).

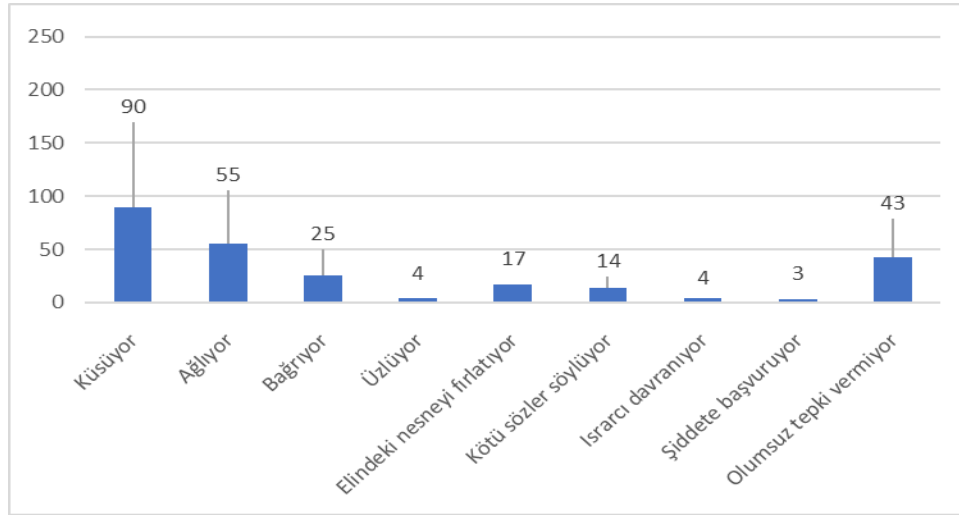
Ebeveynlerin, çocukların dijital araç kullanımıyla ilgili uyguladıkları kurallar Şekil 12’de verilmiştir.



Şekil 12. Ebeveynlerin Dijital Araç Kullanım Kuralları

Şekil 12 incelendiğinde ebeveynlerin farklı kurallar uyguladığı, bu kurallar arasında en fazla ekran süresi (n=103) kuralı olduğu, diğer kuralların ise uygulamaya birlikte karar verme (n=83), şiddet içerikli olmama (n=43), korku içerikli olmama (n=26) kuralları olduğu görülmektedir.

Çocukların dijital araç kullanımı engellendiğinde verdikleri tepkiler Şekil 13'te verilmiştir.



Şekil 13. Çocukların verdikleri tepkiler

Şekil 13 incelendiğinde çocukların dijital araç kullanımı engellendiğinde en fazla küsmeye (n=90) tepkisi verdiği görülmektedir. Çocukların verdikleri diğer tepkiler ağlama (n=55), bağırma (n=25), elindeki nesneyi fırlatma (n=17), kötü sözler söyleme (n=14), ısrarcı davranma (n=4), üzülmeye (n=4), şiddet gösterme (n=3) tepkileri vermektedirler. Ayrıca çocukların olumsuz tepki vermediği (n=43) görülmektedir.

SONUÇLAR ve TARTIŞMA

Araştırmanın sonuçları incelendiğinde, çocukların en fazla annelerinin dijital araçlarını (tablet, akıllı telefon vb.) kullandığı, çocukların kendi tablet ve akıllı telefonlara sahip olduğu, uygulama veya oyunun seçiminde ebeveyn ile çocuğun birlikte karar verdiği ve aynı zamanda ebeveynin tek başına da uygulama seçimine karar verdiği tespit edilmiştir. Araştırma sonuçları incelendiğinde, çocukların dijital araç kullanımında sorumluluğun büyük oranda annede olduğu söylenebilir. Araştırmanın diğer bir sonucunda uygulama seçiminin birlikte yapılması ancak ebeveynin istediği uygulamaların da olması hem demokratik bir yaklaşımın hem de dijital araç kullanımının kontrol ve denetim isteğinin varlığıyla ilişkili olabilir. Vittrup vd., (2016), ebeveynlerin çocukların hangi dijital uygulamayı kullanacağı konusundaki rolü etkili olduğu belirtmektedir. Yapılan araştırmada dijital araçların kullanımı ile ilgili sorumluluğun annede olduğu tespit edilmiştir (Biricik, 2021). Yapılan başka bir araştırmada 2-12 yaş arası çocukların ebeveynlerinin çevrimiçi uygulamalar ve internet kullanımında ortak, aktif (öğretici) ve kısıtlayıcı yaklaşımda buldukları görülmüştür (Nikken & Jansz, 2014). Yapılan araştırmanın sonuçları ve yorumları, literatürdeki araştırma sonuçlarını desteklemektedir.

Ebeveynlerin, çocuklar için uygulama seçimindeki kriterinin; öğretici olması kriterinin önemli olduğu, ebeveynler tarafından onay verilmeyen uygulamaların ise çocuğa uygun uygulama olmamasının önemli bir kriter olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan araştırmalarda ebeveynler, çocukların oynadıkları oyunları eğitici ve öğretici buldukları, öğrenmeyi teşvik etmek için dijital araçları kullandıkları tespit edilmiştir (Aydın & Körpe, 2025; Marsh vd., 2015). Çocukların ekran süresi arttıkça geleneksel materyallerle oynanan eğitici oyunlar yerine dijital oyunları tercih ettiği (Erdoğan, 2019), ilkokula giden çocukların da dijital araçları ders çalışma, araştırma yapma ve eğitici video amacıyla kullanıldıkları görülmüştür (Demir Evcimen & Tellier, 2025). Uygulama seçim kriterleri incelendiğinde öğreticilik, çocuğa uygunluğun ve denetlenebilirliğin ön planda olduğu ve literatürde yer alan araştırmalarla, yapılan araştırmanın sonuçlarının örtüştüğü söylenebilir.

Ebeveynlerin uygulama seçiminde çoğunlukla ücretsiz uygulamaları tercih ettiği, uygulama ve oyunlarda çocukların maruz kaldığı reklamlar hakkında ise ebeveynlerin olumsuz içerikleri olan reklamlara maruz kalma noktasında endişe ettikleri tespit edilmiştir. Meyer vd. (2019) yaptıkları araştırmada Google Play mağazasındaki 1-5 yaş arası çocuklara yönelik uygulamaların %95'inde reklam olduğu, ücretsiz uygulamaların oyuncuyu oyunu durdurmaya zorlayan tam ekran açılır video reklamı, banner reklamları, gizli veya kamufle edilmiş reklamlar, sosyal medyaya bağlanma uyarıları ve reklam izleyerek öğelerin kilidini açmayı içeren reklamların olduğu ve ayrıca eğitici uygulamaların da reklam içerdiğini tespit etmişlerdir. Sergi vd., (2017), yaptıkları araştırmada ebeveynlerin kontrol edilemeyen reklamlardan endişe duyduklarını tespit etmiştir. Literatürde yer alan araştırmalar ve mevcut araştırmanın sonuçlarına göre; ebeveynlerin reklamlara bakış açısı ve uygulamalarında çelişkili olduğu görülebilir. Çünkü araştırmaya katılan ebeveynlerin büyük çoğunluğun ücretsiz uygulamaları tercih etmesi ancak uygunsuz reklamlar konusunda endişelendiği görülmektedir. Ücretsiz uygulamaların birçoğunda reklam olması çelişkili bir bakış açısı ve uygulama olduğunu, ayrıca ebeveynlerin bu uygulamaları kullanmada risk aldıklarını gösterebilir.

Ebeveynlerin, çocukların dijital araç kullanıma izin vermeleri hafta içi ve hafta sonu değiştiği görülmektedir. Ebeveyn hafta içi ve hafta sonu en fazla ödül olarak izin verdikleri sonucuna ulaşmıştır. Hafta içi ve hafta sonu çizgi dizi/film izleme için verme ise en fazla izin verilen diğer bir durumdur. Çocukları okul öncesi dönemde ve ilkokulda olan ebeveynlerin, dijital araçları ödül olarak kullandığı (Aslan & Zinderen, 2024; Lee, Kim & Kim, 2022; Merdin & Bayazıt, 2025; Sergi vd., 2017; Zehir vd., 2019), ayrıca çocukların dijital araçları oyun oynamak ve çizgi film izlemek için kullandıkları görülmektedir (Darga, 2021). Araştırmanın bu sonucu ebeveynlerin, dijital araçların bir öğrenme materyalinden daha fazla davranış yönetiminde ödül mekanizması olarak kullanımı olarak yorumlanabilir.

Çocukların hafta içi öğrenmelerini desteklemek için dijital cihaz kullanımına izin verildiğini ancak öğrenmelerini desteklemek için hafta sonu dijital araç kullanıma izin vermenin düştüğü tespit edilmiştir. Çocukların oynaması için hafta içi izin verilme oranı düşük iken hafta sonu bu oranın arttığı ve ayrıca ebeveynlerin kendilerine zaman ayırmak için çocuklara dijital araçları verdikleri sonucuna ulaşmıştır. Alanyazında yer alan araştırmalarda da ebeveynlerin farklı amaçlar için dijital araçları kullandığı görülmektedir. Ebeveynler dijital araçları; öğrenme (Cao, Dong & Li, 2022; Ocak ve Kol, 2023), çocuk bakımına yardımcı olması için çocukları sessizce meşgul etmek (Chaudron vd., 2015; Hetherington vd., 2020; Vittrup vd., 2016), kendi işleri veya ev işleri sürecinde işlerini yapabilmek (Sergi vd., 2017), çocukların oyun arkadaşı olmamasından dolayı, çocukların oyun oynamalarını sağlamak (Kesicioglu, 2024) için kullandıkları tespit edilmiştir. Yapılan araştırmanın sonuçları, alanyazındaki araştırmaların sonuçlarını desteklemektedir. Bu sonuçlar ışığında; ebeveynler dijital araçlara bir ödül mekanizması olarak kullansa da hafta içi ve hafta sonu öğrenme amaçlı kullanımındaki değişiklik ebeveynlerin farklı uygulamaları olduğu, hafta içi dijital araçlara daha işlevsel yaklaştığı söylenebilir. Aynı zamanda hafta içi oyun oynama için kullanımın düşük, hafta sonunda yüksek olması, çizgi dizi/film izlemenin hafta içi/sonu benzer oranlarda kullanılması, ebeveynlerin dijital araçları hafta içi ve hafta sonu farklı işlevlerin için kullanılmasında izin verdiklerini, özellikle hafta sonu eğlence amaçlı kullanımının ön planda olduğunu gösterebilir. İlkokul çocuklarıyla yapılan araştırmada, çocukların dijital araçlarını kullanımında en fazla okul çalışmalarına yardımcı olmak, eğlence amaçlı video izlemek ve oyun oynamak olduğu (Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020), ebeveynlerin dijital araçları eğitsel ve eğlence amaçlı çocuklara sundukları (İlvan ve Ceylan, 2024; Koçak ve Göktaş, 2020; Söğütülül & Başer, 2023; Yılmaz ve Şen, 2021) görülmektedir. Ebeveynlerin, çocukların dijital araç ve uygulamaları kullanmasında bir denge kurması gerekmektedir (Dong, Cao & Li, 2022). Araştırma sonuçlarına bakıldığında, ebeveynlerin hafta içi ve hafta sonu farklı işlevler üzerinden dijital araçların kullanımını sağlayarak eğitsel ve eğlence arasında bir denge kurmaya çalıştıkları söylenebilir.

Ebeveynlerin, çocukların dijital araç kullanımını takip ettikleri, takip ve kontrol etme yöntemi olarak ise uygun uygulamalara izin vererek, ebeveyn filtresi kullanarak takip ve kontrol ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin, dijital araç yönetimine yönelik uyguladıkları kurallar arasında ekran süresi, uygulamaya birlikte karar verme, şiddet ve korku öğesinin olmaması gerektiği gibi kuralların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin, çocukların dijital araç kullanırken en çok karşılaştıkları problemler arasında şiddet ve korku öğesi, uygunsuz içerikli reklamlarla karşılaşma problemleri olduğu tespit edilmiştir. Literatür bilgileri ve dijital araç kullanımıyla ilgili yapılan araştırmalarla, mevcut araştırmanın sonuçları örtüşmektedir. Hiniker vd., (2016), ebeveynlerin, çocukların dijital cihazlarını, oyun ve uygulamalarını takip etmesi ve denetmesi gerektiğini belirtmektedir. Ebeveynlerin, kişisel bilgilerin paylaşılması, siber zorbalık ve mağdur olma, kötü niyetli kişilerle konuşma gibi konularda endişeli oldukları ve bunun için de kısıtlayıcı yaklaşım benimsedikleri görülmüştür (Fidan & Seferoğlu, 2020; İnan-Kaya vd., 2018). Kısıtlayıcı yaklaşımın farklı araştırmalarda da ortaya çıktığı görülmektedir. Ebeveynlerin, denetim ve kısıtlama tutumlarının oldukça yüksek olduğu, çocukların dijital dünyada kesinlikle denetlenmesi gerektiği ve kurallar çerçevesinde hareket edilmesi gerektiğini düşündükleri tespit edilmiştir (Gür & Türel, 2022). Araştırmalarda; ebeveynlerin ise çocukları sürekli olarak denetledikleri (Pons-Salvador vd., 2022), denetim ve takip için ekran süresi, dijital cihazın ne zaman ve nerede kullanılacağıyla ilgili kurallar konulduğu (Chaudron vd., 2015; Lewis vd., 2023), şifreleme ve filtreleme yöntemlerinin uygulandığı (Nikken & Oprea, 2018), dijital etkileşimlerinin, dijital cihaz kontrol edilerek ne yaptıkları sorularak (Shin & Li, 2017), doğru içerikler seçilerek (Lim, 2018) takip ve kontrol edildiği görülmektedir. Dias vd., (2016), ebeveynlerin, çocukların maruz kalacağı riskleri en aza indirme ve eğitsel olarak kullanma arasında bir denge kurmaya çalıştıkları tespit etmiştir. Ebeveynlerin, çocukların dijital araç kullanımını takip etmeleri, kurallar koymaları ebeveynlerin dijital araç kullanımı konusunda farkındalık sahibi olduğunu gösterebilir. Ancak takip edilmesi, kuralların olması çocukların şiddet ve korku öğeleriyle karşılaşmalarını net bir şekilde engellemediği, ebeveyn uygulamalarının yetersiz kaldığını gösterebilir. Bununla birlikte denetim ve takip yöntemleriyle bir denge kurmaya çalıştıkları da görülebilir. Ayrıca çocukların reklamlardaki uygunsuz öğelere maruz kalması ise ebeveynlerin ücretsiz uygulamaları tercih etmesi ve ücretsiz uygulamalarda reklamların olması ebeveynlerin bu riski almasıyla ilgili açıklanabilir. Çünkü Ebeveynler, çocukların çeşitli risklerle karşılaşacağına farkındadırlar (Zakaria vd., 2022). Ayrıca Pons-Salvador vd., (2022) çocukların yaşları ilerledikçe ebeveyn kontrolünün zorlaştığını belirtmektedir. Araştırmaya 3-8 yaş arasında çocukların ebeveynlerin katıldığı düşünüldüğünde yaşanan problemlerin kontrolü sağlamakta zorlanılması olabilir.

Ebeveynleri karşılaştığı bir diğer problem ise çocukların dijital aracı erişimi, kullanımı engellendiğinde verdikleri tepkilerdir. Çocukların en fazla verdikleri tepkiler ise küsmeye, ağlama ve bağırma olduğu, fakat bazı çocukların ise olumsuz tepki vermedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Karaselvi ve Gürsoy (2023) yaptıkları araştırmada çocukların dijital araç kullanımı sınırlandırıldığında çocukların %70'i itiraz etme, uyum sağlama, ağlama, küsmeye, bağırma, huzursuz olma gibi tepkiler verdiklerini, %30'u ise sınırlamaları önemsemediğini ve tepki vermediğini tespit etmişlerdir. Araştırmanın sonucunu, mevcut araştırmanın sonucunu desteklemektedir. Ayrıca şiddet ve cinsel içerikli uygunsuz materyallere maruz kalınması, ebeveyn-çocuk ilişkisine zarar verebileceği (Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020), kısıtlayıcı ebeveyn tutumunun ebeveyn-çocuk çatışmasına neden olduğu (Beyens ve Beullens, 2017) görülmektedir. Bu sonuçlar ışığında, çocukların engellenmesi durumunda verdikleri tepkiler, sadece kural koymanın yeterli olmadığını gösterebilir. Çocukların duygu düzenleme ve çatışma çözme becerileri konusunda ebeveynler tarafından desteklenmesi, dijital araçlar dışında duygusal doyum alanlarının sağlanması gerekliliği olarak yorumlanabilir.

Yapılan araştırmanın sonuçları genel olarak değerlendirildiğinde; annelerin, çocukların dijital araç kullanımında önemli rol ve sorumluluk üstlendiği, ebeveynlerin dijital uygulama ve oyun

seçiminde ilk olarak eğitici ve öğretici olmasının ön planda olduğu, ebeveynlerin dijital araç kullanımında kurallar koyduğu, ebeveyn filtresi gibi araçlarla çocukların kullanımını takip ettikleri, şiddet ve olumsuz içerikleri reklam konusunda endişeleri olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin çocukların dijital araç ve uygulamaları kullanmalarını takip etmek için çeşitli uygulamalara yönelik farkındalıkları olduğu görülebilir. Ancak ebeveynlerin olumlu olarak farkındalıklarına rağmen dijital araçları ödül olarak kullanmaları ise çelişkili bir durum olduğunu ortaya çıkardığı söylenebilir. Aynı çelişkinin hafta içi ve hafta sonu dijital araçlarının kullanımına izin verilmesinde de bulunmaktadır. Fakat bu hafta içi ve hafta sonu dijital araç kullanımındaki işlevsel farklılık bir ebeveynlerin dijital araç kullanımını dengeleme çabası olarak da yorumlanabilir. Araştırma sonuçlarından yola çıkarak ebeveynlerin dijital araç kullanımında karşılaştıkları problemlerin temel nedeni ortaya çıkarmak için farklı çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Aküzüm, C., Baran, E. B., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Turkish Studies*, 17(3), 427.
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. *Pew Research Center*, 31(2018), 1673-1689.
- Aydın, D., & Görpe, F. (2025). Çocukların video oyun oynama davranışları ile ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığı ilişkileri üzerine nitel bir inceleme. *Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 6-22.
- Benedetto, L., & Ingrassia, M. (2021). Digital Parenting: Raising and Protecting Children in Media. *Parent. Stud. By an Ecocultural Trans. Perspect*, 127.
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 19(12), 2075-2093. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287>
- Bjelica, B., & Milanovic, L. (2022). Parental attitudes and their impact on child development. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, 6(3), 1-10.
- Bostancı, S., & Çakır, R. (2022). Erken çocukluk çağında çocuğu olan ebeveynlerin, çocuklarına medya kullandırmadaki aracılıkları ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education*, 7(2), 86-116.
- Brauchli, V., Sticca, F., Edelsbrunner, P., von Wyl, A., & Lannen, P. (2024). Are screen media the new pacifiers? The role of parenting stress and parental attitudes for children's screen time in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 152, 108057.
- Cao, S., Dong, C., & Li, H. (2022). Digital parenting during the COVID-19 lockdowns: How Chinese parents viewed and mediated young children's digital use. *Early Child Development and Care*, 192(15), 2401-2416. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.2016732>
- Chaudron, S., Beutel, M. E., Černikova, M., Donoso, V., Dreier, M., Fletcher-Watson, B., & Heikkilä, A. S. (2015). Young children (0-8) and digital technology: a qualitative exploratory study across seven countries. Joint Research Centre, European Commission. *Institute for the Protection and Security of the Citizen, Publications Office*. <https://doi/10.2788/00749>.
- Cingel, D. P., & Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children: The role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2002). *Research methods in education*. Routledge.
- Connell, S. L., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental co-use of media technology with their young children in the USA. *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21.
- Darga, H. (2021). Anasımına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479.
- Dias, P., Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., ... & Chaudron, S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions

- between rights of access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 414-427.
- Doğan, D. A., & Döğner, S. S. (2023). Annelerin dijital ebeveynlik tutumları ile aile-çocuk internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 9(1), 1-14.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118, 105440. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105440>
- Erdoğan, N. I. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.
- Fidan, A., & Seferoğlu, S. S. (2020). Online environments and digital parenting: an investigation of approaches, problems, and recommended solutions. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 352-372. <https://doi.org/10.14686/buefad.664141>
- Fraenkel R.J., & Wallen E.N. (2006). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill.
- Gedik, Ç., & Şahan, G. (2024). Evaluation of parents' and teachers' views on digital parenting skills. *International e-Journal of Educational Studies*, 8(16), 87-106.
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children's media use: A prospective study. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 479-484.
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early childhood: attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184.
- Gür, D., & Türel, Y. K. (2022). Parenting in the digital age: Attitudes, controls and limitations regarding children's use of ICT. *Computers & Education*, 183, 104504. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104504>
- Hetherington, E., McDonald, S., Racine, N., & Tough, S. (2020). Longitudinal predictors of self-regulation at school entry: Findings from the all our families cohort. *Children*, 7(10), 186.
- Hiniker, A., Suh, H., Cao, S., & Kientz, J. A. (2016). Screen time tantrums: How families manage screen media experiences for toddlers and preschoolers. In *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 648-660).
- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821-833.
- İlvan, T. E., & Ceylan, R. (2024). Okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik algıları: Metaforik bir çalışma. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 14(4), 1353-1368.
- İnan-Kaya, G. A. M. Z. E., Mutlu-Bayraktar, D., & Yılmaz, Ö. (2018). Digital parenting: Perceptions on digital risks. *Kalem Uluslararası Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 131-157.
- Karakaya, İ. (2009). Bilimsel araştırma yöntemleri. A. Tanrıoğen (Ed.), *Bilimsel araştırma yöntemleri* (57-83). Anı Yayıncılık.
- Karaselvi, T., & Gürsoy, F. (2023). Babaların bakış açısına göre çocuğun teknolojik araç kullanımının incelenmesi. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 12(2), 173-188. <https://doi.org/10.46971/ausbid.984928>
- Kervin, L., Verenikina, I., & Rivera, C. (2018). Digital play and learning in the home: Families' perspective. In *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives* (pp. 117-130). Singapore: Springer Singapore.
- Kesicioğlu, O. S. (2024) Okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 24(63), 237-257.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- King, W. R., & He, J. (2005). Understanding the role and methods of meta-analysis in IS research. *Communications of the Association for Information Systems*, 16(1), 32.
- Koçak, Ö., & Göktaş, Y. (2020). Ebeveynlerin çizgi filmlere yönelik bakış açılarının ve görüşlerinin incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(1), 52-73.
- Kopuz, T., Turgut, Y. E., & Aslan, S. A. (2022). Dijital ebeveynlik tutumu ile çocukların güvenli İnternet kullanımları arasındaki ilişki üzerine bir inceleme. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (42), 123-153.

- Lau, E. Y. H., & Lee, K. (2021). Parents' views on young children's distance learning and screen time during COVID-19 class suspension in Hong Kong. *Early Education and Development, 32*(6), 863–880. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1843925>
- Lee, H. E., Kim, J. Y., & Kim, C. (2022). The influence of parent media use, parent attitude on media, and parenting style on children's media use. *Children, 9*(1), 37. <https://doi.org/10.3390/children9010037>
- Lepicnik-Vodopivec, J., & Samec, P. (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 20*(40), 119–126. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-03-02>
- Lewis, K. L., Howard, S. J., Verenikina, I., & Kervin, L. K. (2023). Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19. *Journal of Early Childhood Research, 21*(1), 76–90. <https://doi.org/10.1177/1476718X221145486>
- Lim, S. S. (2018). Transcendent parenting in digitally connected families: When the technological meets the social. In *Digital Parenting the Challenges for Families in the Digital Age*; Mascheroni, G., Ponte, C., Jorge, A., (Eds). Nordicom
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52*(4), 581-599.
- Lupton, D., Pedersen, S., & Thomas, G. M. (2016). Parenting and digital media: from the early web to contemporary digital society. *Sociology Compass, 10*(8), 730-743.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics, 173*(3), 244-250.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., Scott, F., ... & Winter, P. (2015). *Exploring play and creativity in pre-schooler's use of apps: final project report*. https://researchonline.rca.ac.uk/4279/1/Component%201%20TAP_Final_Report.pdf
- Mascheroni, G., Ponte, C., & Jorge, A. (2018). *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age, Yearbook 2018*. University of Gothenburg.
- Meyer, M., Adkins, V., Yuan, N., Weeks, H. M., Chang, Y. J., & Radesky, J. (2019). Advertising in young children's apps: A content analysis. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics, 40*(1), 32-39.
- Monette, D.R., Sullivan, T.J. & De Jong, C.R. (2005). *Applied social research: A tool for the human services*. Thomson Brooks/Cole.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology, 39*(2), 250–266. doi:10.1080/17439884.2013.782038
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies, 27*(6), 1844–1857. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3>
- Ocak, A., & Kol, S. (2023). Okul öncesi öğretmenlerinin eğitimde teknolojik araç gereç kullanımına yönelik tutumları ile ebeveynlerin teknoloji kullanımına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice, 6*(2), 109-129.
- Papadakis, S., Zaranis, N., & Kalogiannakis, M. (2019). Parental involvement and attitudes towards young Greek children's mobile usage. *International Journal of Child-Computer Interaction, 22*, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100144>
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education, 59*(1), 30-37.
- Pons-Salvador, G., Zubieta-Méndez, X., & Frias-Navarro, D. (2022). Parents' digital competence in guiding and supervising young children's use of the internet. *European Journal of Communication, 37*(4), 443–459. <https://doi.org/10.1177/026732312111072669>
- Pouwels, J. L., Valkenburg, P. M., Beyens, I., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2021). Some socially poor but also some socially rich adolescents feel closer to their friends after using social media. *Scientific Reports, 11*(1), 21176.
- Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., ... & Barr, R. (2020). Young children's use of smartphones and tablets. *Pediatrics, 146*(1).
- Rideout, V. J., Lauricella, A., & Wartella, E. (2011). *Children, Media, and race: Media use among white, black, hispanic, and asian american children*. Evanston, IL: Center on media and human development, school of communication, Northwestern University. <http://web5.soc.northwestern.edu/cmhd/wpcontent/uploads/2011/06/SOCconfReportSingleFinal-1.pdf>
-

- Rode, J. A. (2009). Digital parenting: designing children's safety. *People and Computers XXIII Celebrating People and Technology*, 244–251. <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2009.29>
- Rodríguez-de-Dios, I., van Oosten, J. M., & Igartua, J. J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82, 186-198.
- Scaglioni, S., Salvioni, M., & Galimberti, C. (2008). Influence of parental attitudes in the development of children eating behaviour. *British Journal of Nutrition*, 99(S1), S22-S25.
- Sergi, K., Gatewood Jr, R., Elder, A., & Xu, J. (2017). Parental perspectives on children's use of portable digital devices. *Behaviour & Information Technology*, 36(11), 1148-1161. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1360941>
- Shin, W., & Li, B. (2017). Parental mediation of children's digital technology use in Singapore. *Journal of Children and Media*, 11(1), 1-19.
- Smetana, J. G. (2017). Current research on parenting styles, dimensions, and beliefs. *Current Opinion in Psychology*, 15, 19-25.
- Söğütlüer, T., & Başer, E. (2023). Dijital çağda ebeveyn olmak: Çocuk İzleyiciler ve ekrandaki şiddet üzerine bir araştırma. *TRT Akademi*, 8(19), 814-845.
- Stites, M. L., Sonneschein, S., & Galczyk, S. H. (2021). Preschool parents' views of distance learning during COVID-19. *Early Education and Development*, 32(7), 923–939. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1930936>
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Mascheroni, G. (2020). *Digital childhood* (pp. 129-143). The Oxford Handbook of Mobile Communication and Society.
- Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, D. A. (2011). Preschoolers' total daily screen time at home and by type of child care. *The Journal of pediatrics*, 158(2), 297-300.
- Taylor-Powell, E., & Marshall, M. G. (1998). *Questionnaire Design: Asking questions with a purpose*. [https://vulms.vu.edu.pk/courses/HRM619/Downloads/How to ask questions through questionnaire.pdf](https://vulms.vu.edu.pk/courses/HRM619/Downloads/How%20to%20ask%20questions%20through%20questionnaire.pdf)
- Thomas, R. M. (1998). *Conducting educational research: A comparative view*. ABC-CLIO
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283.
- Vale, A., Pereira, F., Gonçalves, M., & Matos, M. (2018). Cyber-aggression in adolescence and internet parenting styles: A study with victims, perpetrators and victim-perpetrators. *Children and Youth Services Review*, 93, 88-99.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation, restrictive mediation, and social coviewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippey, J. (2016). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.
- Wu, L., & Gao, X. (2018). Children's dental fear and anxiety: exploring family related factors. *BMC Oral Health*, 18(1), 100.
- Yardi, S., & Bruckman, A. (2011). Social and technical challenges in parenting teens' social media use. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3237–3246.
- Yıldız, E. (2025). Okul Öncesi Dönemde Çocuğu Olan Ebeveynlerin Dijital Araçlara Yönelik Öz Yeterlikleri ve Tutumları. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 14(3).
- Zakaria, W. N. F. W., Omar, S. K., Aziz, A. I., & Said, A. (2022). Parents' Attitudes towards Digital Technology Use in Early Childhood. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(10), 2531 – 2548.
- Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl Yalçın, F., & Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Current Research in Education*, 5(2), 88-103.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö. & Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies-Social*, 15(4), 2245-2265. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>

Parental Control Strategies, Safety Concerns, and Management Styles Regarding Children's Use of Digital Tools

Mehmet Oğuz GÖLE *

Gökhan ÖZBERK **

Alper KAYA ***

Cited:

Göle, M. O., Özberk, G. & Kaya, A. (2026). Parental control strategies, safety concerns, and management styles regarding children's use of digital tools, *Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 10(23), 111-128. <https://doi.org/10.57135/jier.1881086>

Abstract

The primary objective of this study is to identify the strategies parents use to manage their children's use of digital devices. The study used a descriptive survey design, and the study group comprised parents of children aged 4–8. A questionnaire tailored to the study's objectives was developed as the data collection tool, and data were collected using it. The findings indicate that responsibility for digital parenting largely falls to mothers, and that children typically access devices through their mothers. While parents prioritize the “educational value” criterion when selecting apps, they opt for free apps with ads for economic reasons. This situation results in children being exposed to advertisements containing violence and fear, leading to high safety concerns among parents. Digital devices are positioned, particularly on weekends, as a “reward” and a “helper” that allows parents to carve out time for themselves. Although parents claim to monitor their children “at all times,” the rate of active supervision is low, and monitoring tends to be passive observation. The restrictions parents impose on usage, however, have been observed to trigger intense emotional reactions in children, such as sulking and crying.

Keywords: Digital tools, parental digital strategies, parental concerns

INTRODUCTION

The global proliferation of digital technologies in the home environment has increased interaction between parents and children using digital tools (Huber et al., 2018). The pandemic period serves as an example of this trend. While children's television viewing rates were high during and after the pandemic, this trend shifted toward increased use of digital tools, with digital gaming and digital media usage practices coming to the forefront (Radesky et al., 2020). Research has shown that, after the pandemic, parents selected higher-quality applications than before (Lewis et al., 2023). According to this research, the evolving digital world is transforming and enhancing parents as well. This is because digital technologies have become an integral part of daily life. In particular, the use of digital tools for play and learning activities among children aged 0–12 is increasing worldwide (Lau & Lee, 2021), and online learning, games, and various applications are being used for different purposes (Stites et al., 2021). The constant presence of digital tools and applications in both the educational system and the home environment has also made the roles of adults significant (Gjelaj et al., 2020; Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020). Today's digital world has transformed parenting, necessitating a shift toward digital parenting alongside the traditional perspective (Cao et al., 2022).

* Dr. Öğretim Üyesi, Afyon Kocatepe University, Faculty of Education, Afyonkarahisar/Türkiye, mogole@aku.edu.tr, orcid.org/0000-0003-2826-1790

** School Principal, Ministry of National Education, Kahramanmaraş/Türkiye, ozberk_1@hotmail.com, orcid.org/0009-0006-7089-8321

*** Teacher, Ministry of National Education, Kayseri/Türkiye, e-posta, orcid.org/0009-0004-5838-9095

The concept of digital parenting was initially viewed as focused on protecting children from the risks of the digital world (Rode, 2009). However, over time, the concept has evolved. It has taken on a broader meaning that involves parents actively participating in their children's digital usage, prioritizes interaction, and also incorporates elements of discipline (Mascheroni, Ponte & Jorge, 2018). This new understanding and approach to digital parenting combines the transfer of knowledge regarding technology literacy, device usage management, and the potential benefits of digital interaction (Dong, Cao & Li, 2020). Fidan and Seferođlu (2020), however, define digital parenting as an actor that empowers and protects children in the digital world, striking a balance between opportunities and risks. This is because, in today's world, digital skills are considered essential for children to develop competence and engage in social participation (Kervin et al., 2018). For this reason, digital parenting requires both enabling children to take advantage of opportunities and protecting them from the potential harms of the digital world (Livingstone & Helsper, 2008).

Parents' attitudes and behaviors are crucial for ensuring that children can take advantage of opportunities in the digital world and protect themselves from negative influences. This is because parents' attitudes and behaviors toward specific activities directly influence children's participation in, frequency of use, and access to these activities (Marsh et al., 2015; Scaglioni et al., 2008). At this point, three fundamental mediating roles emerge: restrictive, instructional, and collaborative. In the restrictive role, restrictions and rules regarding content and tools take center stage; in the instructional role, ideas are exchanged with the child during and after use; and in the collaborative role, the experience is shared jointly (Valkenburg et al., 1999). When examining parents' mediating roles, it is observed that parents are the primary decision-makers regarding the use of digital tools (Tandon et al., 2011), and they make decisions about screen time, device use, and monitoring (Brauchli et al., 2024; Gedik & řahan, 2024). Additionally, it has been observed that parents' lack of sufficient knowledge regarding the use of digital tools leads to screen addiction and exposure to inappropriate content (Pouwels et al., 2021). Furthermore, it has been observed that parents exhibit a protective reflex to shield their children from risks such as exposure to inappropriate content, cyberbullying, and gaming and screen addiction (Cao, Dong & Li, 2022; Gedik & řahan, 2024; Keya et al., 2020; Vale et al., 2018). Parents' protective attitudes toward digital tools may reduce children's opportunities to benefit from the digital world's possibilities (Lupton, Pedersen & Thomas, 2016; Rodríguez-de-Dios et al., 2018). The key issue here is how parents should guide their children in the digital world (Twenge & Campbell, 2018). While children's exposure to violence and negative content negatively impacts parent-child relationships and communication, it is emphasized that digital applications have the potential to strengthen family relationships and that parental attitudes are crucial (Sergi et al., 2017; Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020).

Parents' positive attitudes toward digital tools influence children's use of these tools and applications and also affect parent-child relationships (Lepicnik-Vodopivec & Samec, 2013; Papadakis et al., 2019). The fact that digital tools and applications offer new avenues for different types of play and exploration (Zakaria et al., 2022), their joint use for learning and spending time together (Sergi et al., 2017), and the fact that children require adult support during these processes (Plowman et al., 2012) can positively influence parent-child relationships. Research indicates that when parents and children participate together in online activities, it helps parents build close relationships with their children, and the shared experience enhances and strengthens emotional bonding (Anderson & Jiang, 2018; Connell, Lauricella & Wartella, 2015). Given that children are rapidly integrating digital tools today (Rideout et al., 2011), eliminating their use may not be a realistic approach (Gentile et al., 2014). Parenting in the digital world involves how and to what extent parents assume the responsibility of regulating and guiding children's digital use (Benedetto & Ingrassia, 2021). While parents take on the responsibility for children's digital safety, they also strive to meet children's needs in accordance with the evolving cultural environment (Smetana, 2017; Yardi

& Bruckman, 2011). Consequently, parents' behaviors are among the key factors in shaping children's relationships with digital tools and their ability to gain experience with them (Cingel & Krmar, 2013; Bjelica & Milanovic, 2018; Madigan et al., 2019; Wu & Gao, 2018).

Purpose of the Study

A review of recent research in the field reveals that studies have comprehensively examined parents' digital parenting attitudes, perceptions of self-efficacy, and levels of awareness during early childhood, as well as various behavioral patterns associated with these variables (Aküzüm, Baran & Çelebi, 2022; Bostancı & Çakır, 2022; Doğan & Döğer, 2023; Kopuz, Turgut & Aslan, 2022; Yıldız, 2025). The primary objective of this study is to identify children's habits regarding the use of digital devices (tablets, smartphones, etc.), as well as the strategies, monitoring methods, and security risks parents encounter when managing this process. While parents' attitudes, awareness, and self-efficacy regarding digital devices are important, it is also crucial to determine which behaviors they exhibit based on their attitudes, which behaviors they display in the parent-child relationship regarding digital use, and the specific situations they encounter.

METHOD

Research Desing

The study used the descriptive survey model, one of the survey models. Karakaya (2009) defines descriptive surveys as studies conducted with large groups that examine the views and attitudes of individuals within the group regarding a phenomenon or event, or that seek to describe such phenomena and events. The descriptive survey model is a suitable research design for describing the functioning of social processes and phenomena, collecting comprehensive data on the current structure of a specific phenomenon, and systematically revealing individuals' attitudes, views, or perceptions (Cohen, Manion & Morrison, 2007; King & He, 2005). Since this study aims to identify the strategies parents employ, the control methods they apply, and the potential security risks they encounter while managing their children's use of digital devices (such as tablets and smartphones), it is structured as a descriptive survey, a quantitative research design.

Sample/Study Group/Participants

An appropriate sampling technique was used to determine the study group in this research. Convenience sampling can be used when it is difficult to identify all elements of the population and when it offers practicality (Monette, Sullivan & De Jong, 2005; Fraenkel & Wallen, 2006). The study sample consists of parents of children in preschool or first/second grade. Information about the participants is provided in Table 1.

Table 1. Demographic information of the participants

		n	%			n	%
Parent	Mother	209	82	Income level	Minimum wage	96	46
	Father	46	18		22.104-30.000 TL	33	16
Total		255		30.001-40.000 TL	26	12	
				40.001-50.000 TL	20	10	
				50.001-60.000 TL	16	8	
				60.000 üzeri TL	16	8	
				Total	255		
Parents' Education Level	Elementary	47	19	Total number of children	One child	28	11
	Secondary	102	40		Two children	129	51
	Associate's Degree	36	14		Three children	85	33
	Bachelor's Degree	57	22		Four and more children	13	5
	Graduate Degree	13	5				

	Total	255			Total	255	
Parent's Age	25-30	62	24	The institution the child attends	Preschool	112	44
	31-35	78	31		Elementary(Grades	143	56
	36-40	68	27		1-2)	255	
	41-45	32	12		Total		
	46-50	15	6				
	Total	255					
Children's Gender	Kız	119	53				
	Erkek	136	47				
	Total	255					

An analysis of the participants' information in Table 1 reveals that more mothers participated in the study (n=209); regarding educational levels, the largest group consisted of secondary school graduates (middle school and high school) (n=102), while the smallest group held postgraduate degrees (n=13); and regarding the participants' ages, the 25–30, 31–35, and 36–40 age groups, while the 41–45 and 46–50 age groups were the least represented. Regarding income levels, the largest group had an income at the minimum wage level (n=96), while the smallest group had an income of 50,001–60,000 TL or higher. Regarding the number of children in the household, the largest group consists of households with two children (n=129), while the smallest group consists of households with four or more children (n=13). Regarding the gender distribution of the children in the study group, the largest group is boys (n=136), followed by girls (n=119). It can be said that there is no significant difference in the number of girls and boys.

Data Collection Tools / Data Collection Methods / Data Collection Techniques

Surveys are data collection tools consisting of a series of questions designed to describe individuals' behaviors and beliefs regarding specific topics over time (Taylor-Powell & Marshall, 1998; Thomas, 1998). Data were collected through a survey designed to examine participants' behaviors regarding digital applications. During the development of the data collection tool, a comprehensive literature review on digital parenting and parents' practices regarding the use of digital tools was first conducted. The item pool, developed based on the theoretical framework, was converted into a draft scale. To evaluate the content validity and structural appropriateness of the draft form, the opinions of three expert academics with research experience in digital technologies were sought, and the survey was finalized based on their feedback.

After the survey questions were developed, Google Forms was used to collect data from participants. The survey was created in Google Forms and distributed to participants via social media. The survey remained open for participants to complete for two weeks, and once sufficient data had been collected, it was closed via Google Forms. The data collected through Google Forms was analyzed.

FINDINGS

This section presents the research findings based on the parents' responses to the survey questions.

Digital Access and Application Selection

Figure 1 shows how children access digital devices (tablets, smartphones).

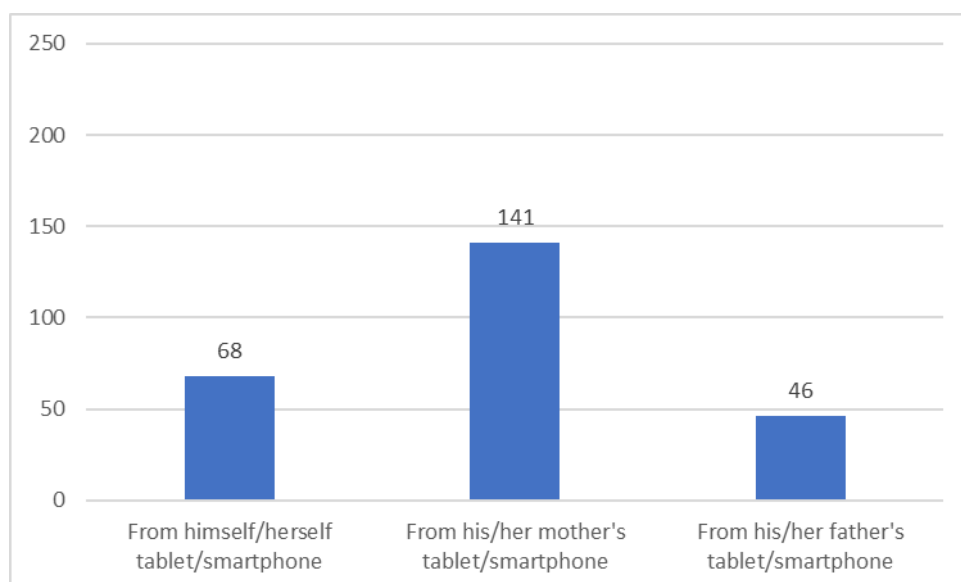


Figure 1. Children's access to digital devices

An examination of Figure 1 reveals that children most frequently use their mothers' digital devices (tablets, smartphones) ($n=141$) and least frequently use their fathers' digital devices ($n=46$). In contrast, some children own their own digital devices ($n=68$). It can be concluded that fathers have little influence on children's access to digital devices.

Figure 2 shows how parents select the apps and games their children use.

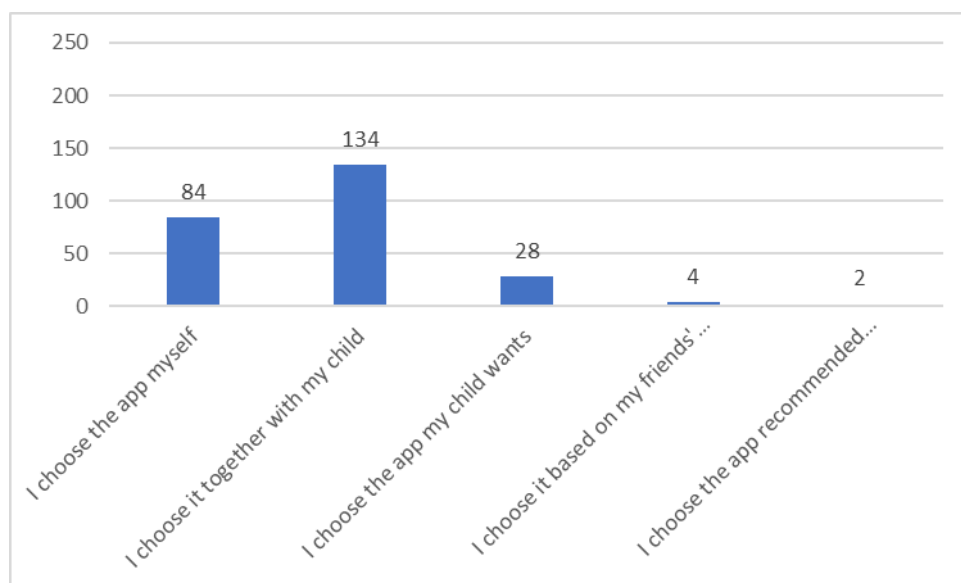


Figure 2. Parents' choice of apps for their children

Examining Figure 2, it is evident that more than half of the parents ($n=134$) selected the app or game together with their child; however, the majority of parents ($n=84$) selected the app or game their child would use on their own. When selecting apps, parents do not frequently choose those requested by the child, recommended by friends, or advertised in commercials.

The findings regarding the factors parents consider when selecting apps and games are presented in Figure 3.

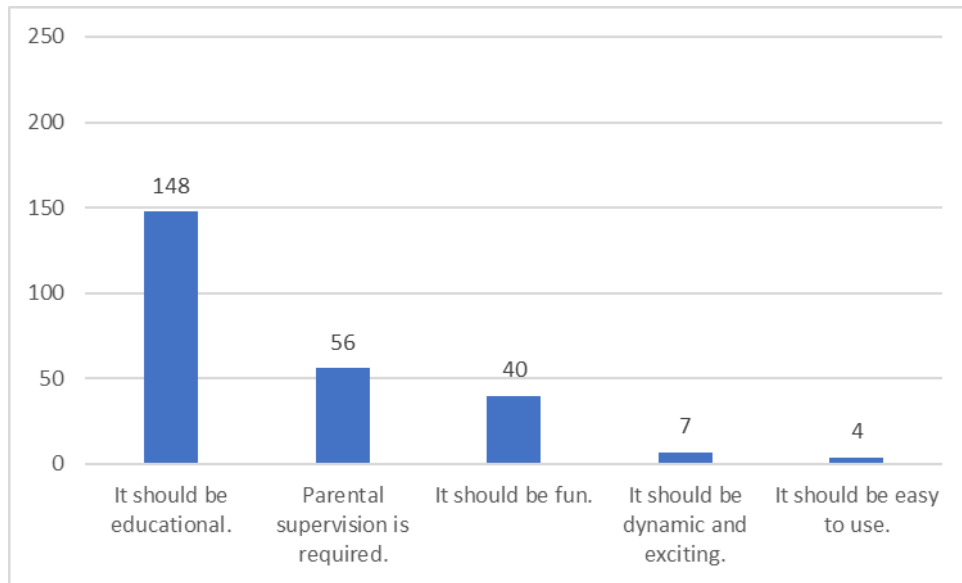


Figure 3. Features of the parent app selection

An examination of Figure 3 reveals that parents consider the educational value of an app or game (n=148) to be an important criterion when selecting apps or games for their children. Other key selection criteria include parental controls availability (n=56) and whether the app or game is fun (n=40). It can be said that criteria such as the app or game being dynamic and exciting and easy to use were chosen by parents very rarely.

Parents' purchasing habits regarding apps and games for their children are shown in Figure 4.

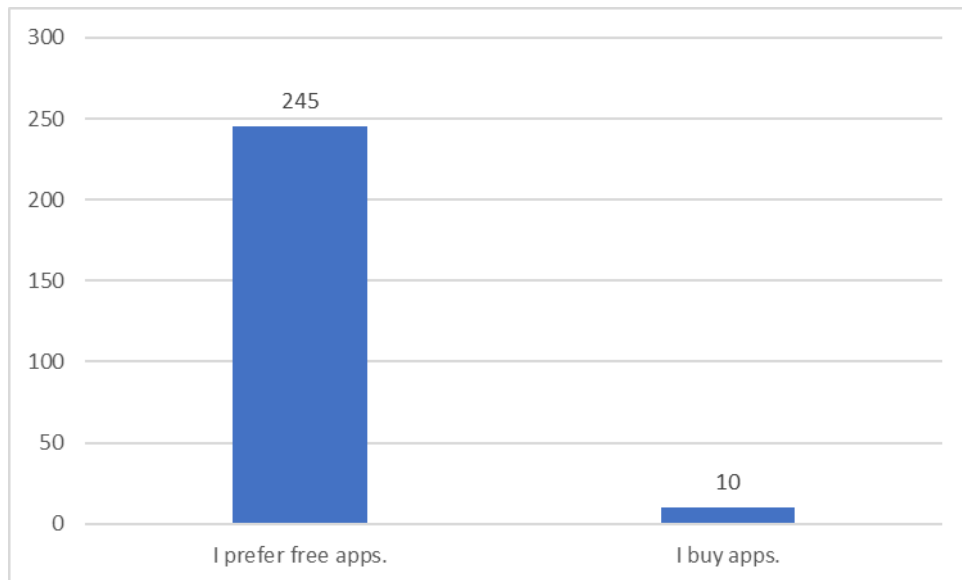


Figure 4. Parents' app/game purchase habits

As shown in Figure 4, the vast majority of parents (n=245) prefer free apps, while very few parents (n=10) purchase apps and games.

The reasons why parents do not approve of the apps and games their children want are presented in Figure 5.

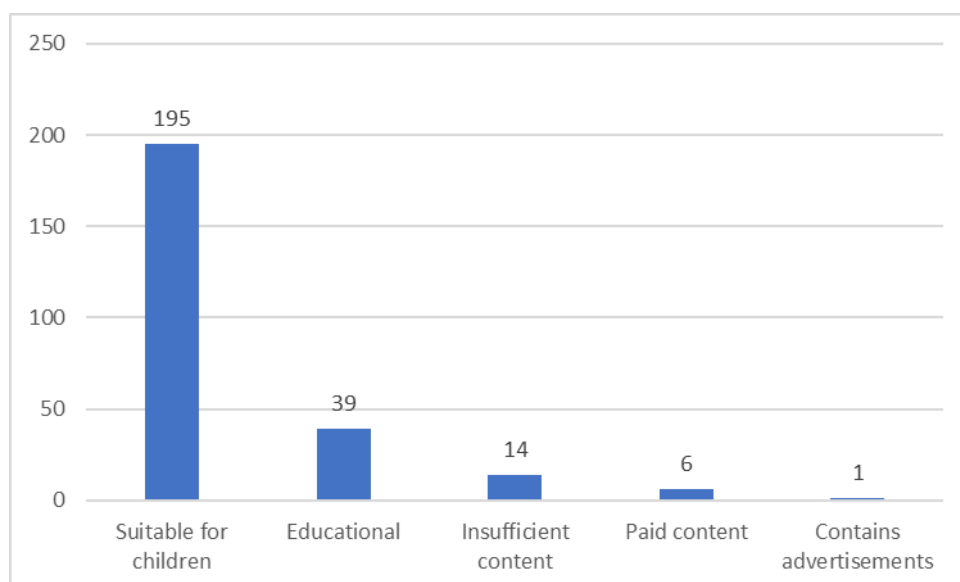


Figure 5. Reasons parents do not approve of apps/games

An analysis of the findings in Figure 5 reveals that the most common reason parents do not approve of apps or games their children want is that they are not suitable for the child (n=195). Among the reasons parents do not grant permission, the lack of educational value in the app or game (n=39) stands out, while reasons such as insufficient content, being paid, and containing ads are less common.

Figure 6 shows parents' views on the presence of advertisements in the digital apps and games their children use.

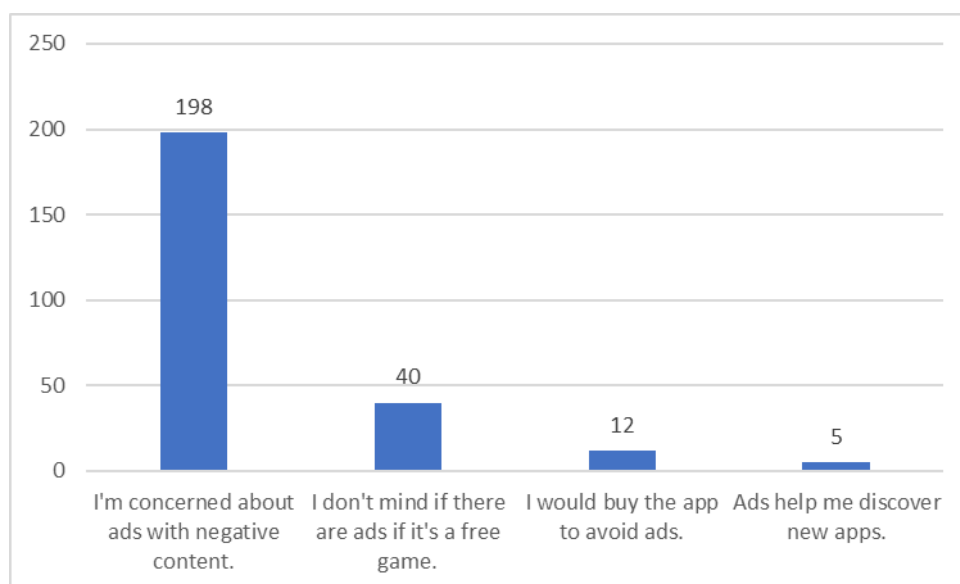


Figure 6. Parents' views on advertising in digital apps and games

An examination of Figure 6 reveals that parents are concerned about the negative content of advertisements in the apps and digital games their children use (n=198). Parents expressed views that children do not pay attention to ads when the apps and games they use are free (n=40), that they might purchase apps to prevent children from being exposed to ads (n=12), and that ads help children discover new apps and games (n=10).

Allow Use of Digital Devices

Findings regarding why parents allow their children to use digital devices were analyzed in two distinct categories: weekdays and weekends. The reasons parents allow their children to use digital devices on weekdays are presented in Figure 7, while the reasons for allowing their use on weekends are shown in Figure 8.

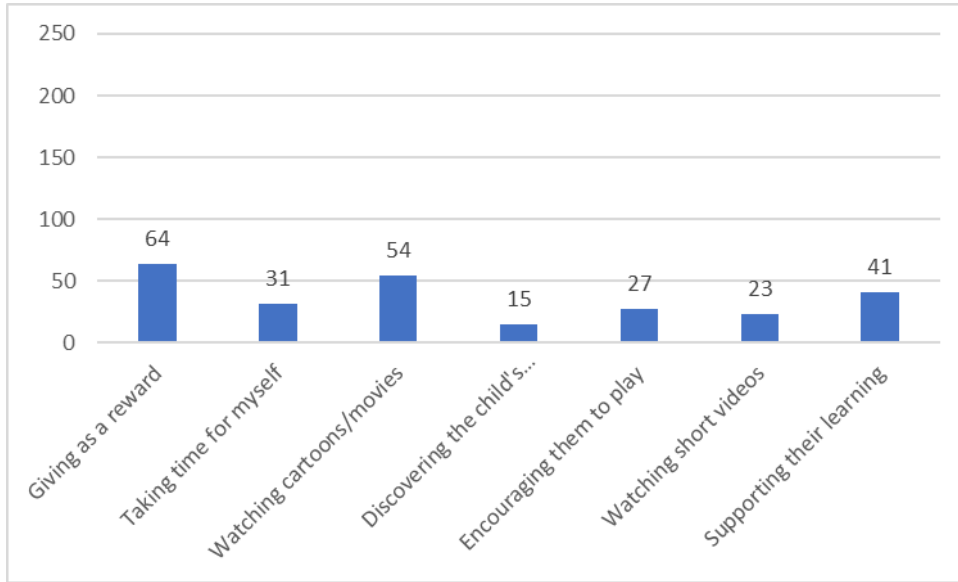


Figure 7. Reasons parents give for allowing digital device use on weekdays

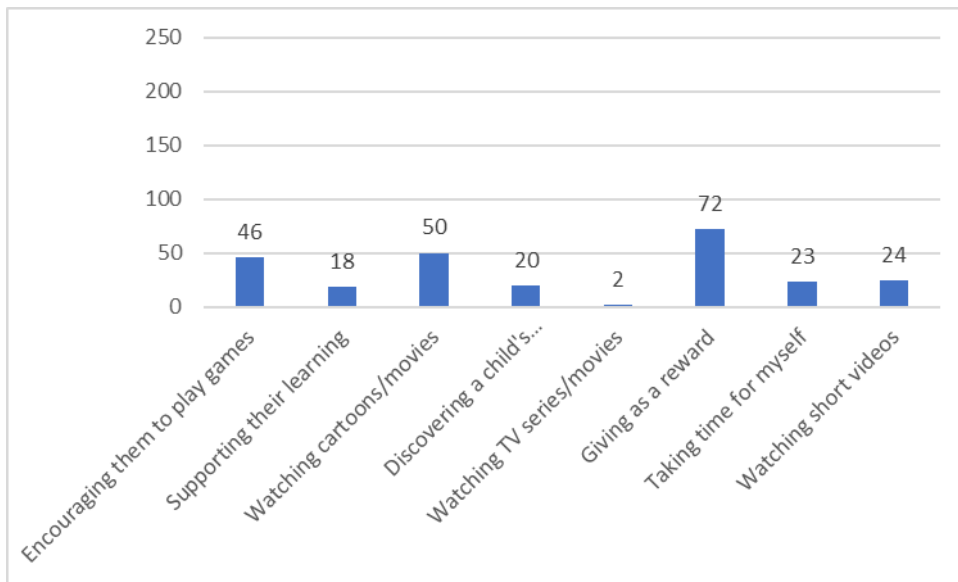


Figure 8. Reasons parents give for allowing their children to use digital devices on weekends

An examination of Figures 7 and 8 reveals that parents' reasons for allowing their children to use digital devices differ between weekdays and weekends. The most common reason parents give for allowing their children to use digital devices is to offer a reward. Parents allow their children to use digital devices as a reward on weekdays (n=64) and weekends (n=72). It can

also be noted that allowing use as a reward shows a slight increase on weekends. Watching cartoons/movies is among the reasons children use digital devices. Watching cartoons/movies occurs on weekdays (n=54) and weekends (n=50), and the numbers are relatively close. Another reason is to support children's learning. Parents support their children's learning on weekdays (n=41) and weekends (n=18). It can be observed that the use of digital devices to support learning on weekdays decreases significantly compared to weekends.

One reason parents allow their children to use digital devices on weekdays and weekends is to carve out time for themselves. Parents allow their children to use digital devices to carve out time for themselves on weekdays (n=31) and weekends (n=23); parents grant more permission for this purpose on weekdays, while there is a decrease in such permission on weekends. Allowing children to play games is another reason for permitting digital device use on weekdays (n=27) and weekends (n=46). There is an increase in permission for digital device use to allow children to play games on weekends. Among other reasons, helping children explore their interests and curiosity is cited more often on weekdays (n=15) than on weekends (n=20), with a slight increase on weekends. It is noted that children watch short videos on weekdays (n=23) and weekends (n=24), and the number of short videos watched is similar on both days. Among the reasons parents allow their children to use digital devices, watching TV shows or movies on weekends (n=2) is noted, though this is not permitted on weekdays. It can be noted that the number of children watching TV shows or movies on weekends is very low compared to other reasons for permission.

Tracking, Monitoring, Safety, and Rules for the Use of Digital Tools

The findings regarding parents' monitoring of their children's use of digital devices are presented in Figure 9.

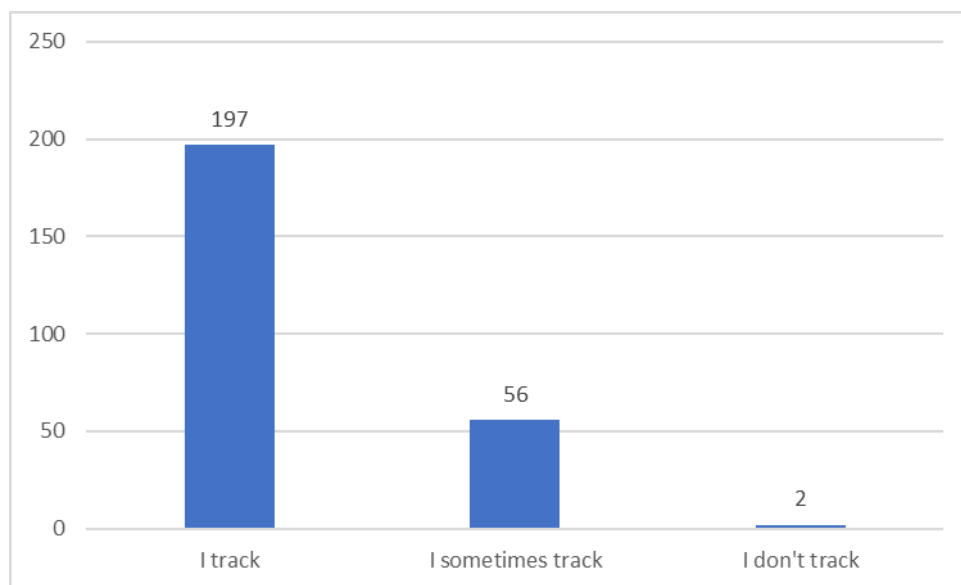


Figure 9. Parents' monitoring of their children's use of digital devices

A review of Figure 9 reveals that the majority of parents monitor their children's use of digital devices (n=197), while very few parents do not monitor it (n=2), and some parents monitor it occasionally (n=56).

The findings regarding how children monitor their use of digital devices are presented in Figure 10.

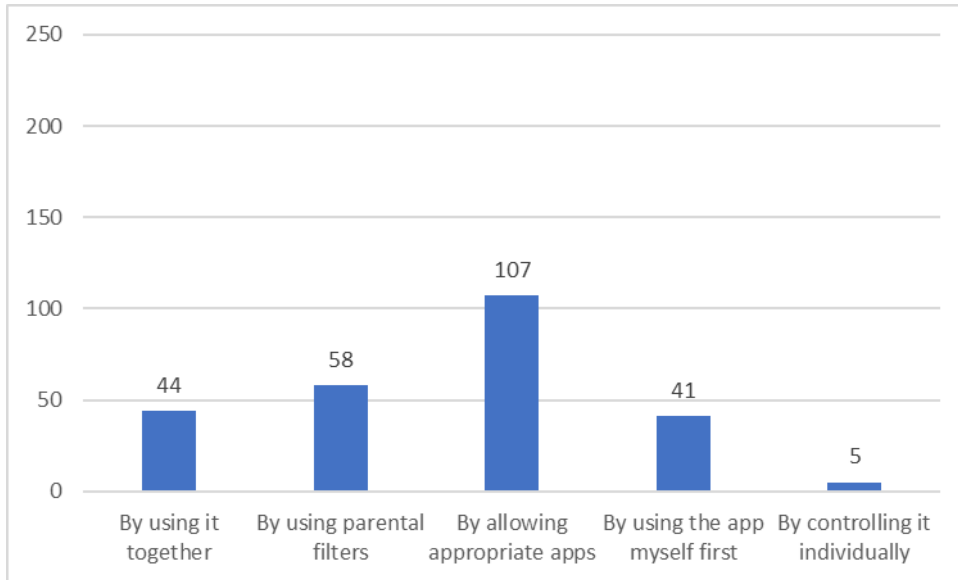


Figure 10. Apps for monitoring parents' digital usage

An analysis of the data in Figure 10 reveals that parents use various control methods, with the most common approach being to allow their children to use appropriate apps (n=107), followed by the use of parental filters (n=58). Parents also control their children’s use of digital devices by using the device together with them (n=44) and by using the app themselves first (n=41). Individual monitoring (n=5) is also employed as a method of control.

The findings regarding the negative experiences children encounter when using digital devices are presented in Figure 11.

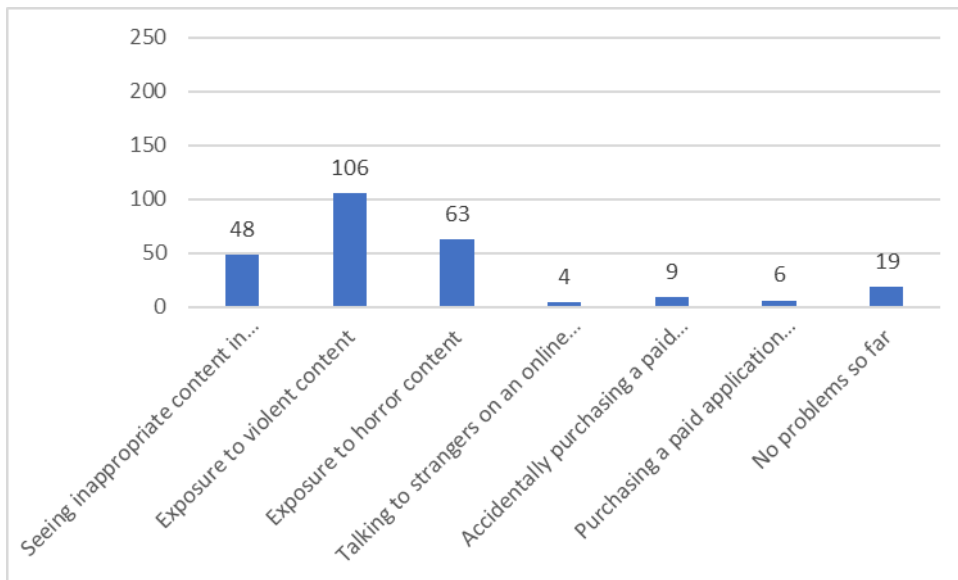


Figure 11. Adversities faced by children

Among the problems children encounter when using digital devices, exposure to violent content (n=106) was the most common, while exposure to frightening (n=63) and sexual (n=48) content were other negative experiences children faced. Among the negative experiences reported are accidentally purchasing paid apps or games (n=9), purchasing paid

apps or games online without permission (n=6), and talking to strangers in an online app (n=4). Some parents have not experienced any problems so far (n=19).

The rules that parents enforce regarding their children's use of digital devices are shown in Figure 12.

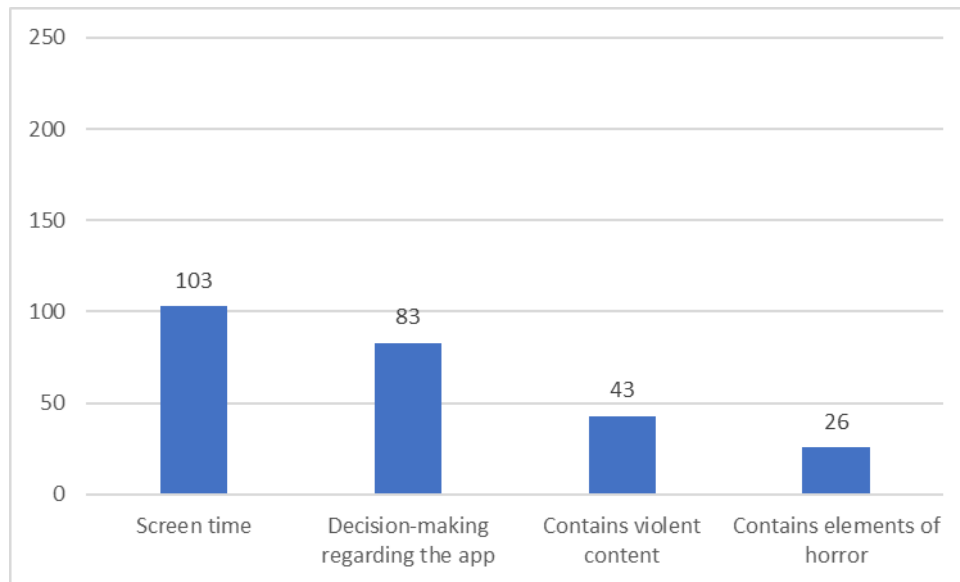


Figure 12. Parents' rules for using digital devices

An examination of Figure 12 reveals that parents enforce different rules, with the most common rule being screen time limits (n=103), followed by rules regarding joint decision-making (n=83), no violent content (n=43), and no scary content (n=26).

The reactions of children when their use of digital devices is restricted are shown in Figure 13.

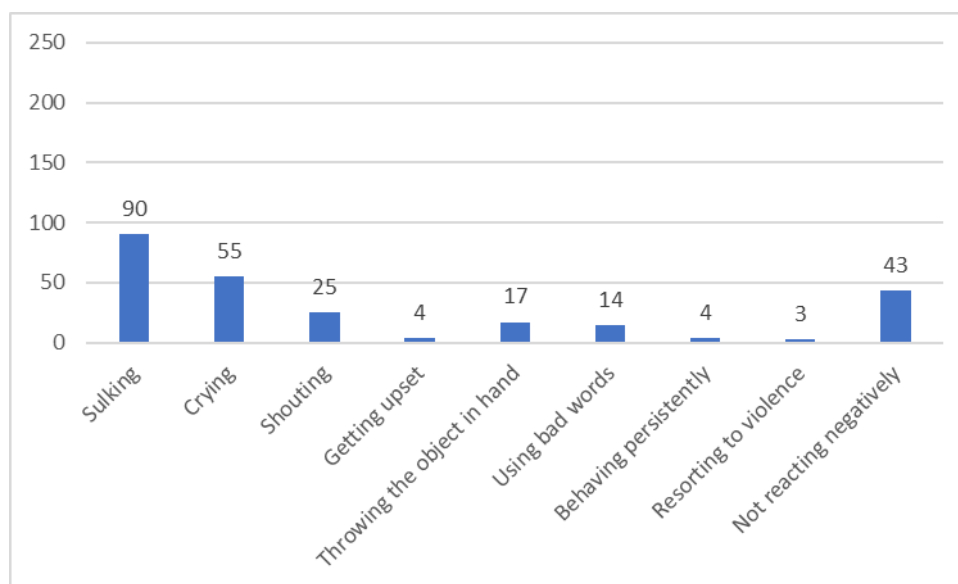


Figure 13. Children's reactions

Figure 13 shows that when children's use of digital devices is restricted, the most frequent reaction is sulking (n=90). Other reactions given by the children include crying (n=55),

shouting (n=25), throwing objects (n=17), using foul language (n=14), being persistent (n=4), being sad (n=4), and showing aggression (n=3). It is also observed that the children did not give any negative reactions (n=43).

RESULTS and DISCUSSION

An analysis of the study's findings revealed that children most frequently use their mothers' digital devices (tablets, smartphones, etc.), that children own their own tablets and smartphones, that parents and children make decisions together regarding the selection of apps or games, and that parents also make app selections on their own. An analysis of the research findings suggests that responsibility for children's use of digital devices largely rests with the mother. Another finding of the study indicates that while app selection is often a joint decision, the inclusion of apps preferred by the parent may be linked to both a democratic approach and the parent's desire for control and supervision over digital device use. Vittrup et al. (2016) note that parents play an effective role in determining which digital apps their children use. The study found that responsibility for the use of digital tools lies with the mother (Biricik, 2021). In another study, parents of children aged 2–12 adopted a collaborative, active (educational), and restrictive approach to online applications and internet use (Nikken & Jansz, 2014). The findings and interpretations of this study align with the literature.

It was concluded that the educational value criterion is important for parents when selecting apps for their children, and that apps not approved by parents are not suitable for children. Research has shown that parents find the games their children play to be educational and instructive, and that they use digital tools to encourage learning (Aydın & Körpe, 2025; Marsh et al., 2015). As children's screen time increases, they prefer digital games over educational games played with traditional materials (Erdoğan, 2019). It has also been observed that elementary school children use digital tools for studying, conducting research, and watching educational videos (Demir Evcimen & Tellier, 2025). When examining the criteria for selecting the application, it can be stated that educational value, suitability for children, and controllability are prioritized, and the results of this study align with those found in the existing literature.

It has been found that parents mostly prefer free apps when selecting apps, and that they are concerned about their children being exposed to advertisements containing negative content in apps and games. In their study, Meyer et al. (2019) found that 95% of apps targeting children aged 1–5 on the Google Play Store contained ads, including full-screen pop-up video ads that force the player to pause the game, banner ads, hidden or camouflaged ads, warnings about connecting to social media, and ads that require watching ads to unlock in-app items, and that even educational apps contain ads. Sergi et al. (2017) found that parents were concerned about uncontrollable ads. Based on studies in the literature and the current study's results, it can be observed that parents' perspectives on ads and their practices are contradictory. This is because while the vast majority of parents participating in the study prefer free apps, they are also concerned about inappropriate ads. The presence of ads in many free apps may indicate a contradictory perspective and practice, and also suggest that parents are taking a risk by using these apps.

It appears that parents' permission for children to use digital devices varies between weekdays and weekends. It has been concluded that parents most frequently grant permission as a reward on weekdays and weekends. Allowing children to watch cartoons or movies is another common scenario in which permission is most frequently granted. Parents of children in preschool and elementary school use digital devices as rewards (Aslan & Zinderen, 2024; Lee, Kim & Kim, 2022; Merdin & Bayazıt, 2025; Sergi et al., 2017; Zehir et al., 2019), and it is also observed that children use digital devices for playing games and watching cartoons (Darga, 2021). This study's findings can be interpreted as indicating that parents use digital devices more as a reward mechanism for behavior management than as a learning tool.

It has been found that while the use of digital devices is permitted on weekdays to support children's learning, their use on weekends for this purpose is less common. It was concluded that while the rate of permission for children to use digital devices for play is low on weekdays, this rate increases on weekends, and that parents also give children digital devices to free up time for themselves. Research in the literature also shows that parents use digital devices for various purposes. Parents use digital devices for learning (Cao, Dong & Li, 2022; Ocak & Kol, 2023), to keep children quietly occupied to assist with childcare (Chaudron et al., 2015; Hetherington et al., 2020; Vittrup et al., 2016), to manage their own work or household chores (Sergi et al., 2017), and to ensure children play when they lack playmates (Kesicioglu, 2024). The results of this study support previous research in the field. In light of these results, while parents may use digital tools as a reward mechanism, the difference in learning use between weekdays and weekends suggests that parents have different approaches; specifically, they adopt a more functional approach on weekdays.

Additionally, the fact that usage for playing games is low on weekdays and high on weekends, while watching cartoons/movies is used at similar rates on both weekdays and weekends, suggests that parents allow digital tools to be used for different purposes on weekdays and weekends, with recreational use being particularly prominent on weekends. In a study conducted with elementary school children, the primary uses of digital devices were found to be assisting with schoolwork, watching videos for entertainment, and playing games (Zeybekoğlu Akbaş and Dursun, 2020), and it is evident that parents provide digital devices to children for both educational and entertainment purposes (İlvan & Ceylan, 2024; Koçak & Göktaş, 2020; Söğütülür & Başer, 2023; Yılmaz & Şen, 2021). Parents need to strike a balance in their children's use of digital tools and applications (Dong, Cao & Li, 2022). Based on the research findings, it can be said that parents attempt to balance educational and recreational use by facilitating the use of digital tools across different functions on weekdays and weekends.

It was found that parents monitor their children's use of digital devices by allowing appropriate apps and using parental controls. It was also found that the rules parents apply regarding digital device management include screen time limits, joint decision-making regarding app usage, and the requirement that content not contain elements of violence or fear. It was determined that the most common problems parents encounter when their children use digital devices include violent and frightening content and exposure to inappropriate advertisements. The findings of this study align with the literature on digital device use. Hiniker et al. (2016) state that parents should monitor and supervise their children's digital devices, games, and apps. It has been observed that parents are concerned about issues such as the sharing of personal information, cyberbullying and victimization, and communicating with malicious individuals, and that they adopt a restrictive approach for this reason (Fidan & Seferoğlu, 2020; İnan-Kaya et al., 2018). A restrictive approach has also emerged in various other studies. It has been determined that parents exhibit very high levels of control and restriction, believing that children must be strictly monitored in the digital world and that they must act within the framework of established rules (Gür & Türel, 2022). In studies, it has been observed that parents constantly monitor their children (Pons-Salvador et al., 2022), establish rules regarding screen time and when and where digital devices may be used for monitoring and tracking (Chaudron et al., 2015; Lewis et al., 2023), encryption and filtering methods are applied (Nikken & Oprea, 2018), and their digital interactions are monitored and controlled by asking what they are doing while the device is being monitored (Shin & Li, 2017) and by selecting appropriate content (Lim, 2018). Dias et al. (2016) found that parents strive to strike a balance between minimizing the risks their children may face and using digital tools for educational purposes. Parents' monitoring of children's digital device use and the establishment of rules may indicate that they are aware of their children's digital device use. However, monitoring and the presence of rules do not clearly prevent children from encountering elements of violence and fear, suggesting that parental

interventions may be insufficient. Nevertheless, they also strive to strike a balance through monitoring and control methods.

Furthermore, children's exposure to inappropriate content in advertisements can be explained by parents' preference for free apps that include ads, suggesting that parents are willing to accept this risk. This is because parents are aware that children may encounter various risks (Zakaria et al., 2022). Furthermore, Pons-Salvador et al. (2022) note that parental control becomes more challenging as children grow older. Considering that the study involved children aged 3–8, the difficulties in maintaining control may stem from the challenges parents face in managing these issues.

Another problem parents face is the reactions children exhibit when their access to or use of digital devices is restricted. The most common reactions among children are sulking, crying, and screaming, though some do not exhibit negative reactions. In their study, Karaselvi and Gürsoy (2023) found that when children's use of digital devices was restricted, 70% of them exhibited reactions such as protesting, adapting, crying, sulking, shouting, or becoming restless, while 30% did not take the restrictions seriously and showed no reaction. The findings of this study support the current research. Additionally, exposure to violent and sexually explicit inappropriate content can harm the parent-child relationship (Stoilova, Livingstone & Mascheroni, 2020), and restrictive parental attitudes have been shown to cause parent-child conflict (Beyens & Beullens, 2017). In light of these findings, children's reactions when restricted may indicate that simply setting rules is insufficient. This suggests the need for parents to support children's emotional regulation and conflict-resolution skills, as well as the need to provide emotional fulfillment beyond digital tools.

When the results of the study are evaluated overall, it is evident that mothers play a significant role and bear responsibility regarding children's use of digital tools; parents prioritize educational and instructional value when selecting digital apps and games; parents establish rules for the use of digital tools; they monitor children's usage through tools such as parental filters; and they express concerns regarding violence, negative content, and advertising. Parents are aware of various applications designed to monitor their children's use of digital tools and apps. However, despite this positive awareness, the fact that parents use digital tools as rewards highlights a contradictory situation. The same contradiction is present in the decision to allow digital tool use on weekdays but not on weekends. However, this functional difference in digital tool use between weekdays and weekends could also be interpreted as parents' efforts to balance digital tool usage. Based on the research findings, further studies could be conducted to identify the underlying causes of the problems parents face with digital tools.

REFERENCES

- Aküzüm, C., Baran, E. B., & Çelebi, S. (2022). The relationship between parental attitudes and digital game addiction tendencies in preschool period. *Turkish Studies*, 17(3), 427.
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. *Pew Research Center*, 31(2018), 1673-1689.
- Aydın, D., & Görpe, F. (2025). A Qualitative Study on the Relationships Between Children's Video Game Playing Behaviors and Parents' New Media Literacy and Digital Parenting Awareness. *Journal of Media Literacy Studies*, 4(1), 6-22.
- Benedetto, L., & Ingrassia, M. (2021). Digital Parenting: Raising and Protecting Children in Media. *Parent. Stud. By an Ecocultural Trans. Perspect*, 127.
- Beyens, I., & Beullens, K. (2017). Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation. *New Media & Society*, 19(12), 2075–2093. <https://doi.org/10.1177/1461444816655099>

- Biricik, Z. (2021). An investigation on digital parent awareness on digital games played by children. *Journal of Erciyes Communication*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287>
- Bjelica, B., & Milanovic, L. (2022). Parental attitudes and their impact on child development. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, 6(3), 1-10.
- Bostancı, S., & Çakır, R. (2022). Investigation of the mediations and digital parenting awareness of parents who have early childhood children in making their children use media. *Turkish Journal of Primary Education*, 7(2), 86-116.
- Brauchli, V., Sticca, F., Edelsbrunner, P., von Wyl, A., & Lannen, P. (2024). Are screen media the new pacifiers? The role of parenting stress and parental attitudes for children's screen time in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 152, 108057.
- Cao, S., Dong, C., & Li, H. (2022). Digital parenting during the COVID-19 lockdowns: How Chinese parents viewed and mediated young children's digital use. *Early Child Development and Care*, 192(15), 2401-2416. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.2016732>
- Chaudron, S., Beutel, M. E., Černikova, M., Donoso, V., Dreier, M., Fletcher-Watson, B., & Heikkilä, A. S. (2015). Young children (0-8) and digital technology: a qualitative exploratory study across seven countries. Joint Research Centre, European Commission. *Institute for the Protection and Security of the Citizen, Publications Office*. <https://doi/10.2788/00749>.
- Cingel, D. P., & Krcmar, M. (2013). Predicting media use in very young children: The role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2002). *Research methods in education*. Routledge.
- Connell, S. L., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental co-use of media technology with their young children in the USA. *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21.
- Darga, H. (2021). Anasımına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479.
- Dias, P., Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., ... & Chaudron, S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders'. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 414-427.
- Doğan, D. A., & Döğer, S. S. (2023). Examining the relationship between mothers' digital parenting attitudes and family-child internet addiction. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 9(1), 1-14.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118, 105440. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105440>
- Erdoğan, N. I. (2019). Is digital play popular? Examining parents' play preferences for their children. *PAU Journal of Education*, 46(46), 1-17.
- Fidan, A., & Seferoğlu, S. S. (2020). Online environments and digital parenting: an investigation of approaches, problems, and recommended solutions. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 352-372. <https://doi.org/10.14686/buefad.664141>
- Fraenkel R.J., & Wallen E.N. (2006). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill.
- Gedik, Ç., & Şahan, G. (2024). Evaluation of parents' and teachers' views on digital parenting skills. *International e-Journal of Educational Studies*, 8(16), 87-106.
- Gentile, D. A., Reimer, R. A., Nathanson, A. I., Walsh, D. A., & Eisenmann, J. C. (2014). Protective effects of parental monitoring of children's media use: A prospective study. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 479-484.
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early childhood: attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184.
- Gür, D., & Türel, Y. K. (2022). Parenting in the digital age: Attitudes, controls and limitations regarding children's use of ICT. *Computers & Education*, 183, 104504. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104504>
- Hetherington, E., McDonald, S., Racine, N., & Tough, S. (2020). Longitudinal predictors of self-regulation at school entry: Findings from the all our families cohort. *Children*, 7(10), 186.
- Hiniker, A., Suh, H., Cao, S., & Kientz, J. A. (2016). Screen time tantrums: How families manage screen media experiences for toddlers and preschoolers. In *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 648-660).

- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821-833.
- İlvan, T. E., & Ceylan, R. (2024). The perceptions of mothers with preschool children on the concept of digital play: A metaphorical study. *ODU Journal of Social Sciences Research*, 14(4), 1353-1368.
- İnan-Kaya, G. A. M. Z. E., Mutlu-Bayraktar, D., & Yılmaz, Ö. (2018). Digital parenting: Perceptions on digital risks. *Kalem Uluslararası Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(1), 131-157.
- Karakaya, İ. (2009). Scientific research methods. A. Tanrıoğen (Ed.), *Scientific research methods* (57-83). Anı Yayıncılık.
- Karaselvi, T., & Gürsoy, F. (2023). Investigation of the child's usage of technological tools according to the perspective of the fathers. *Journal of Ankara Health Sciences*, 12(2), 173-188. <https://doi.org/10.46971/ausbid.984928>
- Kervin, L., Verenikina, I., & Rivera, C. (2018). Digital play and learning in the home: Families' perspective. In *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives* (pp. 117-130). Singapore: Springer Singapore.
- Kesicioğlu, O. S. (2024) Examining the views of parents with preschool children on digital games. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 24(63), 237-257.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- King, W. R., & He, J. (2005). Understanding the role and methods of meta-analysis in IS research. *Communications of the Association for Information Systems*, 16(1), 32.
- Koçak, Ö., & Göktaş, Y. (2020). Investigation of parents' perspectives and views on cartoons. *Journal of Early Childhood Studies*, 4(1), 52-73.
- Kopuz, T., Turgut, Y. E., & Aslan, S. A. (2022). An investigation on the relationship between digital parenting attitude and children's safe internet use. *Adiyaman University Journal of Social Sciences*, (42), 123-153.
- Lau, E. Y. H., & Lee, K. (2021). Parents' views on young children's distance learning and screen time during COVID-19 class suspension in Hong Kong. *Early Education and Development*, 32(6), 863-880. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1843925>
- Lee, H. E., Kim, J. Y., & Kim, C. (2022). The influence of parent media use, parent attitude on media, and parenting style on children's media use. *Children*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.3390/children9010037>
- Lepicnik-Vodopivec, J., & Samec, P. (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 20(40), 119-126. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-03-02>
- Lewis, K. L., Howard, S. J., Verenikina, I., & Kervin, L. K. (2023). Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19. *Journal of Early Childhood Research*, 21(1), 76-90. <https://doi.org/10.1177/1476718X221145486>
- Lim, S. S. (2018). Transcendent parenting in digitally connected families: When the technological meets the social. In *Digital Parenting the Challenges for Families in the Digital Age*; Mascheroni, G., Ponte, C., Jorge, A., (Eds). Nordicom
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Lupton, D., Pedersen, S., & Thomas, G. M. (2016). Parenting and digital media: from the early web to contemporary digital society. *Sociology Compass*, 10(8), 730-743.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244-250.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., Scott, F., ... & Winter, P. (2015). *Exploring play and creativity in pre-schooler's use of apps: final project report*. https://researchonline.rca.ac.uk/4279/1/Component%201%20TAP_Final_Report.pdf
- Mascheroni, G., Ponte, C., & Jorge, A. (2018). *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age, Yearbook 2018*. University of Gothenburg.
- Meyer, M., Adkins, V., Yuan, N., Weeks, H. M., Chang, Y. J., & Radesky, J. (2019). Advertising in young children's apps: A content analysis. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 40(1), 32-39.

- Monette, D.R., Sullivan, T.J. & De Jong, C.R. (2005). *Applied social research: A tool for the human services*. Thomson Brooks/Cole.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and Technology*, 39(2), 250–266. doi:10.1080/17439884.2013.782038
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of Child and Family Studies*, 27(6), 1844–1857. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3>
- Ocak, A., & Kol, S. (2023). Investigation of preschool teachers' attitudes to the use of technological tools in education and the opinions of the parents on the use of technology. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 6(2), 109-129.
- Papadakis, S., Zaranis, N., & Kalogiannakis, M. (2019). Parental involvement and attitudes towards young Greek children's mobile usage. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 22, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100144>
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37.
- Pons-Salvador, G., Zubieta-Méndez, X., & Frias-Navarro, D. (2022). Parents' digital competence in guiding and supervising young children's use of the internet. *European Journal of Communication*, 37(4), 443–459. <https://doi.org/10.1177/026732312111072669>
- Pouwels, J. L., Valkenburg, P. M., Beyens, I., van Driel, I. I., & Keijsers, L. (2021). Some socially poor but also some socially rich adolescents feel closer to their friends after using social media. *Scientific Reports*, 11(1), 21176.
- Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., ... & Barr, R. (2020). Young children's use of smartphones and tablets. *Pediatrics*, 146(1).
- Rideout, V. J., Lauricella, A., & Wartella, E. (2011). *Children, Media, and race: Media use among white, black, hispanic, and asian american children*. Evanston, IL: Center on media and human development, school of communication, Northwestern University. <http://web5.soc.northwestern.edu/cmhd/wpcontent/uploads/2011/06/SOCconfReportSingleFinal-1.pdf>
- Rode, J. A. (2009). Digital parenting: designing children's safety. *People and Computers XXIII Celebrating People and Technology*, 244–251. <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2009.29>
- Rodríguez-de-Dios, I., van Oosten, J. M., & Igartua, J. J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82, 186-198.
- Scaglioni, S., Salvioni, M., & Galimberti, C. (2008). Influence of parental attitudes in the development of children eating behaviour. *British Journal of Nutrition*, 99(S1), S22-S25.
- Sergi, K., Gatewood Jr, R., Elder, A., & Xu, J. (2017). Parental perspectives on children's use of portable digital devices. *Behaviour & Information Technology*, 36(11), 1148-1161. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1360941>
- Shin, W., & Li, B. (2017). Parental mediation of children's digital technology use in Singapore. *Journal of Children and Media*, 11(1), 1-19.
- Smetana, J. G. (2017). Current research on parenting styles, dimensions, and beliefs. *Current Opinion in Psychology*, 15, 19-25.
- Söğütlülür, T., & Başer, E. (2023). Parenting in the digital age: A research on child audience and violence on the screen. *TRT Akademi*, 8(19), 814-845.
- Stites, M. L., Sonneschein, S., & Galczyk, S. H. (2021). Preschool parents' views of distance learning during COVID-19. *Early Education and Development*, 32(7), 923–939. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1930936>
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Mascheroni, G. (2020). *Digital childhood* (pp. 129-143). The Oxford Handbook of Mobile Communication and Society.
- Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, D. A. (2011). Preschoolers' total daily screen time at home and by type of child care. *The Journal of pediatrics*, 158(2), 297-300.
- Taylor-Powell, E., & Marshall, M. G. (1998). *Questionnaire Design: Asking questions with a purpose*. [https://vulms.vu.edu.pk/courses/HRM619/Downloads/How to ask questions through questionnaire.pdf](https://vulms.vu.edu.pk/courses/HRM619/Downloads/How%20to%20ask%20questions%20through%20questionnaire.pdf)
- Thomas, R. M. (1998). *Conducting educational research: A comparative view*. ABC-CLIO
-

- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283.
- Vale, A., Pereira, F., Gonalves, M., & Matos, M. (2018). Cyber-aggression in adolescence and internet parenting styles: A study with victims, perpetrators and victim-perpetrators. *Children and Youth Services Review*, 93, 88-99.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation, restrictive mediation, and social coviewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippy, J. (2016). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.
- Wu, L., & Gao, X. (2018). Children's dental fear and anxiety: exploring family related factors. *BMC Oral Health*, 18(1), 100.
- Yardi, S., & Bruckman, A. (2011). Social and technical challenges in parenting teens' social media use. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3237-3246.
- Yıldız, E. (2025). Parents' self-efficacy and attitudes towards digital tools in the preschool period. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 14(3).
- Zakaria, W. N. F. W., Omar, S. K., Aziz, A. I., & Said, A. (2022). Parents' Attitudes towards Digital Technology Use in Early Childhood. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(10), 2531 - 2548.
- Zehir, H., Zehir, K., Ađđül Yalın, F., & Yalın, M. (2019). Children's technological tool use in preschool period and the strategies used by families to restrict the use of the tools. *Current Research in Education*, 5(2), 88-103.
- Zeybekođlu Akbař, . & Dursun, C. (2020). The impact of technology on the family: digital parent and children of the changing family. *Turkish Studies-Social*, 15(4), 2245-2265. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.43395>