

Çocukluk ve Çocuk Dostu Dijital Oyunlar Çalıştayı'na İlişkin Bir Değerlendirme

An Evaluation of the Childhood and Child-Friendly Digital Games Workshop

Güliden DEMİR

Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, İİSBF, Yeni Medya ve İletişim, gulden.demir@nisantasi.edu.tr,

ORCID: 0000-0002-6028-5496

Dijital oyunlar, günümüzde çocukların gündelik yaşamlarının olağan ve kalıcı unsurlarından biri hâline gelmiş; eğlenme, öğrenme ve sosyalleşme pratiklerinin yanı sıra kimlik oluşumunda da etkili bir rol üstlenmiştir. Bu durum, çocukların dijital içeriklerle kurdukları ilişki biçimlerinin ötesinde, çocukluk kavramının nasıl tanımlandığına, yaş evrelerinin nasıl ele alındığına ve korunma ile katılım arasındaki dengenin nasıl kurulması gerektiğine ilişkin tartışmaları yeniden gündeme getirmektedir. Dijital oyunların artan erişilebilirliği ve çeşitlenmesi çocuklar açısından yeni imkânlar sunarken; içerik uygunluğu, gelişimsel etkiler, mahremiyetin korunması, ticarileşme pratikleri ve dijital riskler gibi farklı sorun başlıklarını da beraberinde getirmektedir. Bu çerçevede, çocukların dijital oyunlarla karşılaşma biçimlerinin hangi ilke ve ölçütler temelinde ele alınacağı sorusu, güncel akademik çalışmaların ve politika tartışmalarının merkezinde yer almaktadır.

Bu tartışmaların önemli bileşenlerinden biri, farklı ülkelerde uygulanmakta olan dijital oyun derecelendirme sistemleridir. Avrupa'da PEGI (Pan European Game Information), Kuzey Amerika'da ESRB (Entertainment Software Rating Board), Almanya'da (USK) ve Japonya'da CERO gibi sistemler, oyun içeriklerini yaş grupları ve içerik tanımlayıcıları üzerinden sınıflandırmayı amaçlamaktadır. Söz konusu sistemler, çocukların olası zararlı içeriklerle karşılaşma riskinin sınırlandırılması ve ebeveynlerin bilgilendirilmesi bakımından belirli bir işlev görmektedir. Bununla birlikte, yaş temelli derecelendirme yaklaşımlarının çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim farklılıklarını ne ölçüde yansıtabildiği; kültürel bağlamları ve yerel çocukluk anlayışlarını hangi ölçüde dikkate aldığı sıklıkla tartışılmaktadır (Gülle ve Aydeniz, 2023; Kafai vd., 2008). Ayrıca, oyun derecelendirme sistemleri, çocukluk anlayışlarına ve normatif kabullere ilişkin belirli varsayımlar içeren çerçeveler olarak ele alınmaktadır.

Son yıllarda çocukluk ve dijitalleşme ilişkisini merkeze alan uluslararası akademik çalışmalar, bu alandaki tartışmaları daha kapsamlı ve bağlamsal bir çerçeveye taşımıştır (Lahikainen ve Arminen, 2017; Polianina ve Grudzinsky, 2020; Stoilova, Livingstone ve Mascheroni, 2020; Stoilova ve Livingstone, 2024). Çocukların dijital teknolojilerle kurdukları ilişkilerin ev, okul ve erken çocukluk kurumları gibi farklı gündelik bağlamlarda şekillendiğini ortaya koyan bu literatür, dijital çocukluk tartışmalarının tekil kullanım pratiklerine indirgenemeyeceğine işaret etmektedir (Blumberg vd., 2019; Buckingham, 2011; Danby vd., 2018; Hu, Wang, ve Li, 2025). Özellikle *Digital Futures for Children* araştırma merkezi bünyesinde yürütülen çalışmalar, çocukların dijital ortamlardaki karşılaşmalarını hak temelli bir perspektifle ele almakta; dijital oyunlar, platformlar ve algoritmik sistemlerin çocukların gelişimi üzerindeki etkilerini farklı boyutlarıyla tartışmaktadır (Livingstone vd., 2024; Stoilova, Livingstone ve Atabey, 2025; Stoilova, Livingstone ve Khazbak, 2024). Bu çalışmaların öne çıkan isimlerinden Sonia Livingstone (2019), çocukların dijital dünyadaki deneyimlerinin yalnızca riskler üzerinden değerlendirilmediğini

rilmesinin yetersiz kaldığını; katılım ve güçlenme imkânlarının da bu tartışmanın ayrılmaz bir parçası olarak ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Yine yaş kategorilerinin işlevselliğini sorguladıkları son çalışmalarında Livingstone ve Sylwander (2025), dijital dünyada 13 ya da 18 gibi dönüm noktası yaşlara dayalı katı düzenlemelerin çocukların dijital deneyimlerini anlamak ve düzenlemek açısından sınırlı kaldığını; çocukların farklılaşan gelişimsel kapasiteleri ve hakları gözetilerek korunma ile katılımın çocukların içinde bulundukları koşulları dikkate alan biçimde birlikte ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır (ss. 8-10).

Helsper, Rao ve Lyons Longworth'un *Left out and misunderstood: Children in digital policies - A global review* (Aralık 2025) başlıklı, küresel ölçekte dijital politikaları inceleyen çalışmaları ise çocukların bu politika metinlerinde çoğunlukla homojen bir grup olarak ele alındığını vurgulamaktadır. Çocuklar arasındaki sosyo-ekonomik, kültürel ya da dijital erişime ilişkin farklılıklar büyük ölçüde göz ardı edilmekte; eşitsizliklere sınırlı biçimde yer verilmektedir. Rapora göre politika belgelerinde çocuklara daha ayrıntılı biçimde yer verildiğinde ise bu temsil iki baskın çerçeve etrafında şekillenmektedir (Helsper, Rao ve Lyons Longworth, 2025). İlk çerçevede çocuklar, erişime ve beceri eğitime ihtiyaç duyan, geleceğin iş gücüne yönelik *dijital kaynaklar* (digital resources) olarak konumlandırılmaktadır. Bu temsilde çocuklar, ağırlıklı olarak ekonomik kalkınma ve istihdam perspektifi üzerinden değerlendirilmekte; dijital becerilerle donatılması gereken geleceğin insan kaynağı olarak ele alınmaktadır. İkinci çerçevede ise çocuklar, savunmasız ve korunmaya muhtaç, dijital risklere açık bireyler olarak *dijital mağdurlar* (digital victims) şeklinde tasvir edilmektedir. Bu temsilde çocuklar, çevrim içi tehditlerden korunması gereken kırılgan aktörler olarak konumlandırılmaktadır (Helsper, Rao ve Lyons Longworth, 2025, s. 4). Raporda vurgulandığı üzere, daha sınırlı sayıdaki politika belgesi, çocukları üçüncü ve daha kapsayıcı bir çerçevede ele almaktadır. Bu üçüncü çerçevede çocuklar, dijital ortamlarda kendi haklarına sahip paydaşlar ve vatandaşlar olarak hak sahipleri (rights holders) şeklinde tanınmaktadır. Helsper, Rao ve Lyons Longworth (2025), çocukları hak sahibi aktörler olarak ele alan bu çerçevenin, çocukların dijital dünyadaki konumunu anlamak ve güçlendirmek açısından en uygun politika pratiği olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Bu kuramsal ve güncel tartışmaların Türkiye'deki izlerine bakıldığında ise Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi'nin 2023 yılından bu yana Dijital Oyun Araştırmaları (<https://medyaokuryazari.org/dijital-oyun/>) ile ilgili yürüttüğü çalışmaların olduğu görülmektedir. Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi, 2008 yılından itibaren kamu politika metinlerinde izleri görülen Türkiye'nin kendine has bir oyun derecelendirme sistemini geliştirme çabasını hatırlatarak ve hatırlayarak yeni bir tartışmayı ve çözümü ortaya koymak için "çocuk dostu" kavramsallaştırmasını ve sınıflandırmasını öne çıkaran çalışmalar yürütmektedir. Medya okuryazarlığı eğitimleri başta olmak üzere çocukların dijital dünyada iyi olmalarını sağlayabilecek arayış ve çabalarda, oyun derecelendirme sistemlerinin Türkiye'de yeterince gündem edilmediği gerçeğinden hareketle derginin ikinci sayısında (Haziran 2023) "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?" başlığı ile birkaç sayıda sürdürülen tartışma* çerçevesi oluşturulmuştur. Bu çerçevede, Dijital Oyunlar ve Çocuk temalı bir dergi sayısının yayımlanması ve bu alandaki akademik çalışmaları tartışmaya açan Dijital Oyun Araştırmaları Toplantı serisinin nihai hedefi "çocuk dostu" bir oyun derecelendirme sistemi geliştirmek olarak belirlenmiştir.

* Oğuz Gülleb ve Hediyeullah Aydeniz imzalı "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?" başlığı ile Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi'nin ikinci sayısında başlatılan tartışma (https://medyaokuryazari.org/sayi_2/#tartisma), Aralık 2023 tarihli 3.sayıda Tahsin Eren Sayar'ın "Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Mümkün müdür?-2: Küresel Düzeyde Geçerli ve Güvenilir Bir Oyun Derecelendirme Sistemini Tartışmak" (<https://medyaokuryazari.org/wp-content/uploads/2024/01/9-Kuresel-Duzeyde-Gecerli-ve-Guvenilir-Bir-Oyun-Derecelendirme-Sistemini-Tartismak.pdf>) ve Meryem Bahadır'ın Aralık 2024 tarihli 5.sayıda "Dijital Kapitalizm ve Kültürel Emperyalizm Kısacasında Çocuk Dostu Küresel Bir Oyun Derecelendirme Sistemini Tartışmak" (https://medyaokuryazari.org/sayi_5/#tartisma) başlıklı yazılarla devam ettirilmiştir. Ayrıca "Dijital Oyunlar ve Çocuk" temalı Aralık 2024 tarihli müstakil bir sayı yayımlanmıştır (https://medyaokuryazari.org/sayi_5/). Yeşilay'ın ev sahipliğinde düzenlenen 6. Küresel Davranışsal Bağımlılıklar Kongresi'nde de Dijital Oyunlar ve Oyun Derecelendirme Sistemi Geliştirme oturum planlanmış ve konu müzakereye açılmıştır (13 Mayıs 2025, https://kongre.yesilay.org.tr/media/bvbnacjo/tr_13-14-may.pdf).

Türkiye’de ve küresel ölçekte dijital oyun ekosistemini (üretim-dağıtım-iş modelleri, kullanıcı davranışları, düzenleyici çerçeve) bütüncül olarak analiz etmek; elde edilen bulgularla çocukların üstün yararını önceleyen, uygulanabilir ve sürdürülebilir bir oyun derecelendirme sistemi tasarlamak ve yaygınlaştırmaya yönelik politika mekanizmaları geliştirmek amacıyla Türkiye Yeşilay Cemiyeti’nin ev sahipliğinde, Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi paydaşlığı ve editöryal ekibinin yürütücülüğünde başlatılan dijital oyun araştırmaları programı kapsamında “çocukluk” ve “çocuk dostu olma” kavramlarını tartışmaya açıldığı çalıştay, 4 Aralık 2025 tarihinde Yeşilay Genel Merkezi Sepetçiler Kasrında yapıldı.

Çocuğun dijital iyi olma hâline katkı sağlayacak ve bağımlılıkla mücadelede önleyici hizmetler kapsamında ihtiyacı karşılayabilecek çocuk dostu bir oyun derecelendirme sistemini geliştirmenin bir dayanağı olarak “çocukluk anlayışları”nı tartışmaya açan çalıştay, farklı disiplinlerden 40’a yakın akademisyenin katılımı ile 4 oturum olarak planlanmıştır. Oyun Derecelendirme Sistemleri ve Çocuk/lar/luk, Bir Anlayış ve Kavram Olarak Çocuk ve Çocukluk, Dijital Çocukluk, Çocuk Dostu Olmak ve Gençler, Dijitalleşme, Yapay Zekâ ve Yeni Kavramsallaştırmalar Bağlamında Çocukluk Anlayışları/Arayışları başlıklarının ana gündeme getiren dört ayrı oturumda şu 7 soru etrafında müzakereler yürütülmüştür:

1. Dünyada halihazırda kullanımda olan oyun derecelendirme sistemlerinin imkânları ve zorlukları nelerdir?
2. Oyun derecelendirme sistemlerine neden ihtiyaç duyulur?
3. Türkiye menşeli bir oyun derecelendirme sistemi geliştirmenin, küresel dijital oyun pazarına/dünyasına ve çocuklara/çocukluk anlayışına sağlayacağı faydalar nelerdir?
4. Bir anlayış ve kavram olarak çocuk ve çocukluktan ne anlaşılmaktadır?
5. Türkiye tecrübesinden hareketle oluşan çocukluk anlayışları ile dünyada cari olan anlayışların mukayesesine ilişkin neler söylenebilir?
6. Dijitalleşmenin doğurduğu yapısal dönüşüm çerçevesinde dijital çocukluk kavramsallaştırması etrafındaki tartışmalar ile çocuk dostu olma ve gençler hakkında neler söylenebilir?
7. Dijitalleşme ve özellikle de yapay zekâ ile başlayan yeni koşulların beraberinde getirdiği anlayışlar ve yeni arayışlar nelerdir? Bu bağlamda üzerinde durulması gereken temel konular nelerdir?

“Çocukluk ve Çocuk Dostu Dijital Oyunlar Çalıştayı -Çocuk Dostu Bir Oyun Derecelendirme Sistemi Geliştirme-” başlığı ile gerçekleştirilen Çalıştay, dijital oyun ekosisteminin çocukluk deneyimi üzerindeki etkilerini çocukların üstün yararı ilkesini merkeze alan disiplinlerarası bir çerçevede ele almayı amaçlamıştır. Bu kapsamda, çocukluk kavramının dijital ortamlarla kurulan ilişkiler üzerinden nasıl ele alındığı; dijital oyunlara erişimde yaşa dayalı sınırların “doğru yaş”ı belirlemede ne ölçüde yeterli olduğu ve oyun derecelendirme sistemlerinin bu yaklaşım içindeki konumu çalıştayın temel tartışma başlıkları arasında yer almıştır. Ayrıca uluslararası derecelendirme modellerinin Türkiye’nin toplumsal ve kültürel bağlamı dikkate alınarak nasıl değerlendirilebileceği; çocukların korunması ile katılım haklarının birlikte ele alınması ihtiyacı, Türkiye’ye özgü bir oyun derecelendirme yaklaşımının gerekip gerekmediği de çalıştayda tartışılan başlıca meseleler arasında yer almıştır. Çalıştaya; psikiyatri, eğitim bilimleri, klinik psikoloji, sosyal psikoloji ile medya ve iletişim alanlarında akademik ve uygulamalı çalışmalar yürüten uzmanlar ile Yeşilay Danışmanlık Merkezi (YEDAM) bünyesinde görev yapan profesyoneller katılmıştır. Farklı alanlardan gelen bu katılımcılarla, çalıştay programında yer alan dört farklı oturumda çocukluk, dijitalleşme ve oyun ilişkisinin biyolojik, psikososyal, pedagojik, etik ve kültürel boyutlarıyla birlikte disiplinlerarası bir perspektiften ele alınması hedeflenmiştir.

Birinci oturumda, dijital oyun derecelendirme sistemleri tartışmanın çıkış noktası olarak ele alınmış ve temelde “oyun derecelendirme sistemlerine neden ihtiyaç duyulduğu” ile “mevcut yaş temelli sınıflandırmaların çocukları koruma iddiasını ne ölçüde karşılayabildiği” soruları etrafında bir müzakere yürütlmştr. Dnyada hâlihazırda kullanımda olan derecelendirme modellerinin çocukları koruma, ebeveynlere rehberlik sunma ve sektre dzenleyici bir çerçeve sağlama yönündeki katkıları kadar, bu sistemlerin sınırlılıkları da kapsamlı biçimde değerlendirilmiştir. Özellikle yaş temelli sınıflandırmaların çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim farklılıklarını yeterince yansıtmayı yansıtmadığı sorgulanmış; çocukluk dönemlerinin homojen ve evrensel evreler olarak ele alınmasının sorunlu yönleri üzerinde durulmuştur. Bu çerçevede, derecelendirme sistemlerinin yalnızca içerik denetimine indirgenmesinin sınırlı bir bakış açısı üreteceği, bu sistemlerin çocukluğun nasıl tanımlandığı ve hangi gelişim ölçütlerinin esas alındığıyla doğrudan ilişkili olduğu vurgulanmıştır.

Bu oturumun tartışmalarında öne çıkan bir diğer önemli başlık, Türkiye menşeli bir oyun derecelendirme sisteminin geliştirilmesine duyulan ihtiyaç olmuştur. Küresel dijital oyun pazarında hâkim olan derecelendirme sistemlerinin belirli kültrel ve pedagojik varsayımlar üzerine kurulu olduğu; bu sistemlerin Türkiye’nin çocukluk anlayışını, toplumsal değerlerini ve çocukların karşı karşıya olduğu özgül risk alanlarını yeterince dikkate almakta zorlandığı ifade edilmiştir. “Çocuk dostu” kavramsallaştırılması ile geliştirilebilecek bir derecelendirme sisteminin, çocukların üstn yararını merkeze alan daha duyarlı bir çerçeve sunabileceği, aynı zamanda küresel oyun ekosistemine çocuk odaklı alternatif bir yaklaşım kazandırabileceği değerlendirilmiştir.

İkinci oturumda, “bir anlayış ve kavram olarak çocuk ve çocukluktan ne anlaşıldığı” ile “Türkiye deneyiminden hareketle şekillenen çocukluk anlayışlarının dnyada yaygın olan yaklaşımlarla nasıl karşılaştırılabileceği” soruları tartışmanın merkezinde yer almıştır. Çocukluğun biyolojik bir gelişim süreci olmakla birlikte tarihsel, kültrel ve toplumsal bağlamlar içinde inşa edilen bir kategori olduğu vurgulanmıştır. Türkiye’de hâkim olan çocukluk tasavvurları ile uluslararası literatrde öne çıkan çocukluk yaklaşımları karşılaştırılarak, bu farklılıkların çocuk politikaları, eğitim yaklaşımları ve dijital dzenlemeler üzerindeki yansımaları ele alınmıştır. Bu oturumda, çocukluk kavramının tekil ve sabit bir çerçeveye indirgenemeyeceğine ilişkin ortak bir değerlendirme öne çıkmıştır.

çnc oturumda, “dijital çocukluk kavramsallaştırması çerçevesinde çocuk dostu olmanın ne anlama geldiği” ve “gençlerin bu tartışmalardaki konumunun nasıl ele alınması gerektiği” soruları etrafında bir müzakere yürütlmştr. Dijital ortamların çocukların ve gençlerin gündelik yaşam pratiklerine nasıl eklemlendiği, bu sürecin öğrenme, yaratıcılık ve katılım imkânları kadar yeni risk alanlarını da beraberinde getirdiği üzerinden değerlendirilmiştir. Dijital ortamların çocuklar ve gençler için sunduğu öğrenme, yaratıcılık ve katılım olanaklarının yanı sıra; bağımlılık riskleri, mahremiyet ihlalleri, algoritmik yönlendirme ve görnrlk sorunları gibi yeni kırılğanlık alanları da ele alınmıştır. Çocuk dostu dijital oyun ve platformların nasıl tasarlanması gerektiği, çocukların korunma, gelişim ve katılım hakları bağlamında değerlendirilmiştir. Çocuk dostu olma anlayışının yalnızca koruyucu önlemlerle sınırlı kalıp kalmaması gerektiği; çocukların ve gençlerin dijital ortamlardaki özne konumları ve katılım haklarıyla birlikte ele alınması gerektiği vurgulanmıştır. Bu oturumda, çocukluk ve gençlik deneyimlerinin dijital bağlamda birbirinden kopuk biçimde ele alınamayacağına dikkat çekilmiştir.

Drdnc oturumda ise, “dijitalleşme ve özellikle yapay zekâ temelli uygulamalarla birlikte ortaya çıkan yeni koşulların çocukluk anlayışlarını nasıl etkilediği” ve “bu bağlamda hangi yeni kavramsal arayışlara ihtiyaç duyulduğu” soruları tartışılmıştır. Yapay zekâ destekli oyunlar, algoritmik öneri sistemleri ve veri temelli tasarımların çocukların oyun oynama, öğrenme ve karar alma süreçlerini nasıl şekillendirdiği; bu süreçlerin etik, pedagojik ve psikososyal sonuçları ele alınmıştır. Bu oturumda, çocukluğun yaş evrelerinin ve gelişim ölçtlerinin oyun derecelendirme sistemleri üzerinden

yeniden düşünülmesinin kaçınılmaz olduğu; çocukların farklılaşan gelişimsel özelliklerini ve dijital karşılaşma biçimlerini dikkate alan, çocuk merkezli yeni kavramsal çerçevelere ihtiyaç duyulduğu değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede çalıştay, dijital oyunlar ve oyun derecelendirme sistemleri üzerinden yürütülen değerlendirmelerin, çocukluk kavramına ilişkin daha geniş bir düşünme alanını zorunlu kıldığını ortaya koymuştur. Yaş temelli sınıflandırmaların sınırları, çocukluk anlayışlarının kültürel ve toplumsal bağlamlarla ilişkisi, dijital ortamlarda çocukların korunma ve katılım haklarının birlikte ele alınması gerekliliği ile yapay zekâ temelli yeni teknolojilerin gündeme getirdiği belirsizlikler, çalıştay boyunca birbirini besleyen başlıklar olarak öne çıkmıştır. Ortaya çıkan bu çerçeve, çocuklara yönelik dijital düzenlemelerin evrensel ve tek tip çözümlerle ele alınamayacağını; Türkiye'nin toplumsal, kültürel ve pedagojik koşullarını gözetken, çocukların üstün yararını merkeze alan ve çocukları edilgen alıcılar yerine hak sahibi özneler olarak tanıyan yaklaşımlara ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Çalıştayı sunduğu bu değerlendirmeler, dijital oyun ekosistemine ilişkin politika tartışmalarına ve çocuk dostu düzenleyici çerçevelerin geliştirilmesine katkı sunma açısından önemlidir.

Kaynakça

- Blumberg, F. C., Deater-Deckard, K., Calvert, S. L., Flynn, R. M., Green, C. S., Arnold, D., & Brooks, P. J. (2019). Digital games as a context for children's cognitive development: Research recommendations and policy considerations. *Social Policy Report*, 32(1).
- Buckingham, D. (2011). *The material child: Growing up in consumer culture*. Polity Press.
- Danby, S. J., Fler, M., Davidson, C., & Hatzigianni, M. (Eds.). (2018). *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives*. Springer Nature.
- Gülle, O. & Aydeniz, H. (2023). Çocuk dostu bir oyun derecelendirme sistemi mümkün müdür? *Medya Okuryazarlığı Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 61-70.
- Helsper, E. J., Rao, S., & Lyons Longworth, M. (2025). Left out and misunderstood: Children in digital policies. A global review. *Digital Futures for Children Centre, LSE ve 5Rights Foundation*. <https://eprints.lse.ac.uk/130444/>
- Hu, X., Wang, Y., & Li, D. (2025). Analysis of research hotspots and future trends in digitalization of early childhood education in China. *The Educational Review, USA*, 9(3), 354-360. doi:10.26855/er.2025.03.012
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., & Sun, J. Y. (2008). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. MIT Press.
- Lahikainen, A. R., & Arminen, I. (2017). Family, media and the digitalization of childhood. A. R. Lahikainen, T. Mäkiä, & K. Repo (Ed.), *Media, family interaction and the digitalization of childhood içinde* (ss. 185-194). Edward Elgar Publishing.
- Livingstone, S. (2019). Children: A special case for privacy? *Intermedia*, 47(3), 18-23.
- Livingstone, S., Nair, A., Stoilova, M., van der Hof, S., & Caglar, C. (2024). Children's Rights and Online Age Assurance Systems: The Way Forward. *The International Journal of Children's Rights*, 32(3), 721-747. <https://doi.org/10.1163/15718182-32030001>
- Livingstone, S., & Sylwander, K. R. (2025). There is no right age! The search for age-appropriate ways to support children's digital lives and rights. *Journal of Children and Media*, 19(1), 6-12. <https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2435015>
- Polianina, A. K., & Grudinsky, A. O. (2020, February). Transformation of childhood in a digital world. *Proceedings of the 13th International Scientific and Practical Conference: Artificial intelligence-anthropogenic nature vs. social origin içinde* (ss. 424-431). Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- Stoilova, M., Livingstone, S. ve Mascheroni, G. (2020). Digital childhood? Global perspectives on children and mobile technologies. R. Ling, L. Fortunati, G. Goggin, S. S. Lim ve Y. Li (Ed.), *The Oxford handbook of mobile communication and society içinde* (ss. 131-135). Oxford University Press.
- Stoilova, M., & Livingstone, S. (2024). Unlocking tomorrow: the intersection of digital literacy with regulation, children's wellbeing and rights. *Media@ LSE*. <https://researchonline.lse.ac.uk/id/eprint/122207/>
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Atabey, A. (2025). Children's rights in the age of generative AI: perspectives from the global South. *Digital Futures for Children centre, 5Rights Foundation*. <https://researchonline.lse.ac.uk/id/eprint/129527/>
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, R. (2024). Investigating children's health and wellbeing in a digital world: A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes. *Resilient Health*, 809-818.