

# OYUN VE OYUNCAĞIN SOSYOLOJİSİ

Dr. Ümmü ARDA



© Copyright 2024

*Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.*

Bu kitap; danışmanlığını Doç. Dr. Suzan DAL'ın Doktora Tez Savunma Jürisi'nin başarılı bularak onayladığı, Yüksek Öğretim Kurulu (YÖK) tarafından 2024 yılında kabul edilen ve "Rekreasyon Kapsamında Oynanan Oyunların Gelecekselden Dijitale Dönüşümü" adlı Ümmü ARDA'nın doktora tezinden üretilmiştir.

**ISBN**

978-625-375-059-6

**Sayfa ve Kapak Tasarımı**

Akademisyen Dizgi Ünitesi

**Kitap Adı**

Oyun ve Oyunağın Sosyolojisi

**Yayıncı Sertifika No**

47518

**Editör**

Suzan DAL

ORCID iD: 0000-0002-7732-9846

**Baskı ve Cilt**

Vadi Matbaacılık

**Yazarlar**

Ümmü ARDA

ORCID iD: 0000-0002-9853-5163

**Bisac Code**

SOC026000

**DOI**

10.37609/akya.3290

**Yayın Koordinatörü**

Yasin DİLMEN

**Kütüphane Kimlik Kartı**

**Arda, Ümmü.**

Oyun ve Oyunağın Sosyolojisi / Ümmü Arda; ed. Suzan Dal.

Ankara : Akademisyen Yayınevi Kitabevi, 2024.

139 s. : tablo. ; 135x210 mm.

Kaynakça var.

ISBN 9786253750596

**GENEL DAĞITIM**

**Akademisyen Kitabevi A.Ş.**

Halk Sokak 5 / A Yenışehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

## ÖNSÖZ

Her birimizin hayatına muhakkak uğramış olan oyuncaklar ve onlarla kurduğumuz oyunlar özellikle çocukluk dönemimizin vazgeçilmez parçası olmuştur. Kimileri uykumuzun eşlikçisi kimileri arkadaşımız; bazıları iç dünyamızı somutlaştıran bazıları da yerine geçtiklerimiz olarak hayatlarımızda yer almıştır. Onlarla hayal gücümüzü keşfetmiş ve özgür bırakmış, savaşmış, kurtarıcı olmuş, dünyayı keşfetmiş ve kendi hikayelerimizi yazmışızdır. Dünya üzerinde her sosyoekonomik gruptan insanın hanesinde öyle veya böyle bulunan oyuncakların şüphesiz en çok bahsedilen özelliği çocuklara gerçek dünyanın minyatür bir versiyonunu sunmaları ve gerçek dünyaya hazırlamalarıdır.

Oyunlar ve oyuncaklar aynı zamanda toplumsal normların ve değerlerin kuşaktan kuşağa nasıl aktarıldığını da göstermektedir. Bir toplumun oyun seçimleri ve oyunlar üzerinden ilettiği mesajlar, yetişmekte olan neslin yetiştirme tarzları, eğitim anlayışı ve toplumsal roller konusundaki algılarını etkilemektedir. Özellikle oyuncak seçimleri, çocuklara toplumsal cinsiyet rollerini, meslek seçimlerini, etik değerleri ve kültürel kimliği öğreten önemli araçlardan bir tanesidir. Kısacası bir oyuncak oyun kurmaya yardımcı bir materyalden çok daha fazlasıdır. Onları inceleyerek, bir toplumun değerlerini, normlarını ve evrimsel süreçlerini anlamak mümkün hale gelmektedir.

Geçmişten günümüze toplum tipi ve yapı fark etmeksizin özellikle çocuğun olduğu her ortamda muhakkak bulunan oyun ve oyuncaklar insan yaşamının evrensel unsurlarındandır. Bu da oyunları ve oyunları kurmaya yardımcı materyalleri önemli bir araştırma nesnesi haline getirmektedir. Bu kitabın çıkış noktasını da bu düşünce oluşturmaktadır. Peki hem geleneksel hem de modern toplumlarda varlığını sürdürmüş olan oyuncaklar ve oyunlar dünya üzerindeki dönüşümlerden nasıl etkilenmiştir?

Kitabın ilk bölümünde oyun ve oyuna yardımcı araçlara dair literatüre dayanan genel tanımlamalar yapılmıştır. Oyun ve oyuncakların tarihsel süreçte dönüşümünün izlerinin sürüldüğü, kitabın ikinci bölü-

münde ilk topluluklardan günümüze kadar olan süreç kronolojik olarak incelenmiş; toplumların üretim biçimleri, tabakalaşma sistemleri, çocukluk algıları ve toplumsal yapıları ele alınmıştır. Kronolojik incelemenin ardından toplumların üretim biçimleri, toplumsal tabakalaşma sistemleri ve toplumsal cinsiyet açısından oyun ve oyuncaklar farklı başlıklar altında değerlendirilmiştir.

Bu kitabın ortaya çıkması sürecinde beni destekleyen değerli hocalarıma, dostlarıma ve aileme teşekkür ederim.

*Bu kitabı yalnız büyüyen çocuklara ithaf ediyorum.*

# İÇİNDEKİLER

Önsöz .....	iii
Giriş.....	1
Oyun ve Oyuncak.....	3
Oyun ve Oyuncanın Tarihsel Gelişimi .....	11
İlk Topluluklarda Oyun ve Oyuncak.....	11
Mısır, Anadolu ve Mezopotamya Uygarlıkları .....	15
Antik Yunan.....	24
Antik Roma.....	29
Ortaçağ .....	33
Sanayi Devrimi ve Modern Döneme Geçiş .....	42
Oyunun Dijitalleşmesi.....	63
Oyun ve Oyuncak İkilişinin Topluma Yansımaları .....	84
Oyun ve Oyuncakların Tarihsel Evrimi .....	85
Oyun, Oyuncak ve Üretim Biçimleri.....	89
Oyun, Oyuncak ve Sınıfsal Yapılar .....	92
Oyun, Oyuncak ve Toplumsal Cinsiyet.....	105
Sonuç.....	114
Kaynaklar.....	121

## KAYNAKLAR

- Aksu, S., 2019, *Savaşın En Sevimli Çocukları: 2. Dünya Savaşı ve Walt Disney*. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya.
- Alat, K., 2016, *Oyun Ortamları ve Araç Gereçleri*. İçinde: *Çocuk ve Oyun*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Alpman, C., 1972, *Eğitimin Bütünlüğü İçinde Beden Eğitimi ve Çağlar Boyunca Gelişimi*. İstanbul: Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları.
- Altuntaş, B., Karaarslan, M. H., 2017, Kullanıcıların Mobil Oyun Tercihinde Etkili Olan Faktör Düzeylerinin Öneminin Belirlenmesi, *UİİİD-IJEAS*, (19), 277-298.
- And, M., 2012, *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı* (3. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Yayınları
- Andreu-Cabrera, E., Gonzalez, C., M., Ruiz, J. R., Chinchilla-Mira, J., 2010, Play and childhood in ancient Greece. *Journal of Human Sport and Exercise*, 5(3), 339-347.
- Applebaum, H., 1997, İş ve Boş Zaman. (Çev. N.Saatçioğlu), *Cogito*, 12.
- Aral, N., 2001, *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara Üniversitesi Ev Ekonomisi Yüksek Okulu Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı. İstanbul: Ya-Pa.
- Arda, Ü., 2020, *Sportif Faaliyetler Açısından Serbest Zaman Etkinliklerinin Sosyal Tabakalaşma Boyutunda İncelenmesi*. İstanbul Üniversitesi-Cerhapaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Arda, Ü., Kaya, R., Çakır, O. V., 2021, Serbest Zaman Etkinliği Olarak Dijital Oyunlar ve Toplumsal Cinsiyet. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 17(38), 5791-5818.
- Arkeofili, 2018, Antik Dönemden 16 Farklı Zar ve Masa Oyunu. <https://arkeofili.com/antik-donemden-16-farkli-zar-ve-masa-oyunu/> Erişim Tarihi: 31.10.2023.
- Atabay, M., Şimşek, M., Güllüoğlu, K., Erdoğan, F., 2023, Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Oyun Bağımlılıkları ve Çeşitli Demografikler Açısından Karşılaştırılması. *International Journal of Computers in Education*, 6(1), 30-46.
- Augustyn, F., Hoffmann, F. W., Manning, J. M., 2012, *Dictionary of Toys and Games in American Culture*. New York: The Haworth Reference Press.
- Ay, S., 2023, *Çocukların Dijital Mekânı: Siber Kafenin Yeniden Yükselişi, İstanbul (Esenler) Örneği*. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Bilecik.
- Aydemir, C. ve Genç, Y., 2011, Ortaçağın Sosyoekonomik Düzeni: Feodalizm. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 10 (36), 226-241.

## Kaynaklar

- Aydođan, F., 2003, Kitle Kùltürü ve Sirk Kùltürü. *Selçuk İletişim Dergisi*, 2(4), 13-20.
- Aytaç, Ö., 2002, Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 12(1), 231-260.
- Babila, A. H. M., 2015, *Eski Mısır 'da Sosyal Hayat ve Hukuk*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş.
- Baker, L., 1985, *Modern Toys: American Toys 1930-1980*. Kentucky: Collector Books.
- Ball, C., Fordham, J., 2020, Lagging Behind: An Examination of Digital Inequality in Gaming and Esports, *Digital Games Research Association Proceedings*.
- Bayraktar, A., Avcı, P., Kılınçarslan, G., Şahan, H., 2022, Atariden E-Spora Tarihsel Süreç: Her Şey Nasıl Başladı? İçinde: *Spor Bilimlerinde Akademik Çalışmalar 18*. İzmir: Duvar Yayınları.
- Bekmezci, H., Özkan, H., 2015, Oyun ve Oyuncanın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bener, S. S., 2008, *Eski Yunan ve Roma 'da Oyun ve Oyuncaklar*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Bertmann, S., 2003, *Handbook to Life in Ancient Mesopotamia*, New York: Fact on File.
- Best, J., 1998, Too Much Fun: Toys As Social Problems And The Interpretation Of Culture. *Symbolic Interaction*, 21(2), 197-212.
- Bhasin, K., 2003, *Toplumsal Cinsiyet: Bize Yüklenen Roller*. İstanbul: Kadav Yayınları.
- Bignell, J., 1999, *Barbie and Action Man: Indeterminate and Overdetermined Gender in the Culture of Toys*. Buckinghamshire Chilterns University College Anti-Bodies Conference, England.
- Bilgi Teknolojileri İletişim Kurumu, 2020, Dijital Oyunlar Raporu. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf> (Erişim Tarihi: 24.02.2022).
- Binark, M., Sütçü, B. G., 2007, Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri, 7. *Türkiye 'de İnternet Konferansı*, 8-10 Kasım 2007, Ankara.
- Binark, M., Günseli, B. S., Buçakçı, F., 2009, İnternet Kafelerde Gençlerin Oyun Oynama Pratikleri: Ankara Mikro Ölçeğinde Etnografik Alan Çalışmasının Bulgularının Değerlendirilmesi ve Yeni Medya Okuryazarlığı Önerisi, İçinde: *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bourdieu, P., 1997a, *Televizyon Üzerine*. (Çev. Turhan Ilgaz). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bourdieu, P., 1997b, The Forms of Capital, İçinde: *Education: Culture, Economy, Society*, 46-58. Oxford: Oxford University Press.



- Bourdieu, P., Wacquant, L., 2014, *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar*. (Çev: Nazlı Ökten). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Brewer, D. J., Teeter, E., 2011, *Mısır ve Mısırlılar*. Çev. Nihal Uzun, Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Brookshaw, S., 2009, *The Material Culture of Children and Childhood: Understanding*. *Journal of Material Culture*, 365-383.
- Brunette, T., 2021, Reclaiming the Living Room: The Play Value of Grotesque Toys. İçinde: *The Marketing of Children's Toys Critical Perspectives on Children's Consumer Culture*. Ed. C. Hains, A. Jennings. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Burgan, M., 2005, *Great Empires of the Past: Empire of Ancient Rome*. New York: Chelsea House Publishers.
- Burton, A., 1997, Design History and the History of Toys: Defining a Discipline for the Bethnal Green Museum of Childhood. *Journal of Design History*, 10(1), 1-21.
- Caillois, R., 2001, *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Caubet, A. F., 2008, Ivory, Shell, and Bon. *Beyond Babylon: Art, Trade, and Diplomacy in the Second Millennium B.C*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Childe, G., 2010, *Kendini Yaratan İnsan*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Christensen, W., 2005, *Empire of Egypt*, New York: Fact on File.
- Chudakoff, H. P., 2007, *Children at Play: An American History*. New York: New York University Press.
- Cinel, N. Ö., 2006, *Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Grubu Çocuğu Olan Anne Babaların Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Cote, A. C., 2016, *Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective*, Michigan: University of Michigan.
- Çakır, V. O., 2014, Spor Sosyolojisinin Doğuşu; Geleneksel Beden Eğitimi Usul ve Yaklaşımlarında Dönüşüm. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmış Doktora Tezi. Dan: İsmail Çoşkun.
- Çakır, A., Öztürk, G., 2015, *Eski Uygarlıklarda Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar*. Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi.
- Çıvgın, İ. ve Yardımcı, R., 2010, *İlkçağ Tarihi*. Ankara: Maya Akademi Yayınları.
- Dağ, N., Turkkın, E., Kacar, A., Dag, H., 2021, Children's Only Profession: Playing with Toys. *North Clin Istanbul*, 8(4): 414-420.
- Dasen, P.R., 1994, The Value of Play, World Health, Jan/Feb, World Health Organization (WHO), Geneva, 11-13.
- Deighton, H. J., 1999, *Eski Roma Yaşantısında Bir Gün*. H. K. Ersoy (Çev.). İstanbul: Homer Kitabevi.

## Kaynaklar

- Demirel, M., Kaya, A., 2020, Çocuklarda Rekreatif Oyunun Fiziksel Aktivite Açısından İncelenmesi. İçinde: *Çocuk ve Egzersiz*. Yalın Aygün, Mehdi Duyan (Ed.). Ankara: Gece Kitaplığı.
- Dereli, H. M., Uludağ, G., 2013, Bir Hak Olarak “Oyun: Çocukların Oyun Hakkı. *Çocuk Anne Baba Eğitimci Dergisi*, 100, 26-27.
- Diamond, J., 2004, *Tüfek, Mikrop ve Çelik*. Ankara: Ziraat Matbaacılık.
- Didin, D. B., 2024, Feminizmin Dört Dalgası Bağlamında Barbie, *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, xx, xx-xx.
- Diñç, C., 2013, *Toplumsal Tabakalaşma*. İstanbul: İstanbul Auzef Yayınları.
- Donovan, T., 2010, *Replay: The History of Video Games*. United Kingdom: Yellow Ant.
- Driessen, R., 2016, *The Evolution of An Icon: A Comparison of the Values and Stereotypes Reflected in the Original 1959 Barbie Doll and the Curvy 2016 Barbie Doll*, Ba American Studies.
- Dumlu, A., Şahin, M., Şahin, M., 2023, *Antik Mısır’da Eğitim*. Ekev Akademi Dergisi, 93, 1-11.
- Dursun, O., 2018, Toplum Pierre Bourdieu ile Düşünmek. *Global Media Journal TR*, 8, (16), 68-123.
- Dürüşken, Ç., 1990, Quintilianus’ta Çocuk ve Yetişkin Eğitimi ve Günümüzle Bağlantıları. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul.
- EduCare, 2024, *What is the Blue Whale Challenge?* [https://www.educare.co.uk/files/cms/resources/What\\_is\\_the\\_blue\\_whale\\_challenge.pdf](https://www.educare.co.uk/files/cms/resources/What_is_the_blue_whale_challenge.pdf) (Erişim Tarihi: 08.02.2024).
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ., 2004, Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Elderkin, K. 1930, Jointed Dolls In Antiquity, *Archaeological Institute Of America*, 34, (4), 455-479.
- El Gammal, M. A., 2009, *The Ancient Egyptian Sports During the Pharaoh Dynasties and Its Relation to The Ancient Greek Sports*. 16th International Olympic Academy, Greece.
- Entertainment Software Association, 2020, 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA\\_Essential\\_facts.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/03/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf) (Erişim Tarihi: 24.02.2022).
- Entertainment Software Association, 2021, 2021 Essential Facts About the Video Game Industry. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf> (Erişim Tarihi: 24.02.2022).
- Erden, F., 2016, Oyun Kuramları. İçinde: *Çocuk ve Oyun*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Erdinçli, İ., 2022, Değişim Çağında Osmanlı İstanbul’unda Oyuncaklar ve Oyun Nesnelere. *Belleten*, 86(305), 319-358.
- Erkut, Z., Balcı, S., Yıldız, S., 2017, Tarihsel Süreç İçinde Çocuk, *Çocuk ve*

- Medeniyet*, 1, 17-28.
- Ernkvist, M., 2008, Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986, İçinde: *History of Insolvency and Bankruptcy: from an International Perspective*, İsveç: Södertörns Högskola.
- Fadel, D. R., 2020, *Social Entertainment in Greco- Roman Egypt, Games and Sports*. JAAUTH, 19, (3), 1-34.
- Ferguson, R. M., 2002, *Egypt in World Education Encyclopedia: A Survey of Educatioanal Systems Worldwide*, vol. 1. California: Gale Group.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., Baker, B. J., 2018, Esport Management: Embracing Esport Education And Research Opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7–13.
- Gaming In Turkey, 2022, Türkiye Dijital Oyun Sektörü Raporu, <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2022.pdf> (Erişim Tarihi: 05.02.2024).
- Genç, Ö., 2016, Çocukların Orta Çağ Avrupa'sındaki Yeri. *Vakanüvis Uluslararası Tarih Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 241- 261.
- Giddens, A., 2012, *Sosyoloji*. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Gilchrist, R., 2016, *Medieval Life Archaeology and the Life Course*. Uk: The Boydell Press.
- Ginsburg, K. R., 2007, The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191.
- Glancey, P., 1996, *The Complete History of Computers and Video Games*, United Kingdom: EMAP.
- Goldstein, J., 2012, *Play in Children's Development, Health and Well-Being*. Brussels: Toy Industries of Europe.
- Göktaş, Ö., 2020, Çocuk Oyuncaklarındaki Toplumsal Cinsiyet Olgusu, *Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 2(1), 29-34.
- Göral, Ş. ve Karaküçük S., 2016, Boş Zaman Tarihi. İçinde: *Rekreasyon Bilimi*. ed.Suat Karaküçük. Ankara: Gazi Kitabevi. 5-43.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C., 2014, The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Grugeon, E., 2008, From Pokémon to Potter: Trainee Teachers Explore Children's Media-Related Play, 2000–2003. İçinde: *Toys, Games, And Media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Guttman, A., 2004, *Sports*. Boston: University of Massachusetts Press
- Gülsoy, S., 2019, Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- Güngörer, F., 2021, Değişen Toplumsal Özellikler ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansımaları, *Sosyoloji Dergisi*, 41-42, 301-324.
- Hansen, D., 2011, *Video Game History: From Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. London: Macmillan Publishing.

## Kaynaklar

- Heljakka, K., 2008, Toy Stories, Design, Play, Display, Adult Experience with Designer Toys. *The Nordic Conference on Experience*, 12-27.
- Hemingway, J. L., 1996, Emancipating Leisure: The Recovery of Freedom in Leisure, *Journal of Leisure Research*, 28 (1), 27-43.
- Hoffman, D. L., Novak, T. P., 1998, Bridging the Racial Divide on the Internet. *Science*, 280(5362), 390-395.
- Holmes, R., 2013, *Children's Play and Culture*. Scholarpedia.
- Horozoğlu, M. A., Gündüz, G., 2024, Investigation of the relationship between social media addiction, social media burnout and exercise commitment in individuals actively engaged in fitness. *Mediterranean Journal of Sport Science*, 7(2), 351-364. DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1482661>
- Horozoğlu, M. A. Yağan, K., 2022, Spor Pazarlamasında Sosyal Medyanın Rolü, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(56):1225-1235.
- Horowitz, K., 2020, *Beyond Donkey Kong A History of Nintendo Arcade Games*, United States of America: McFarland Publishers.
- Huberman, L., 2013, *Feodal Toplumdan Yirminci Yüzyıla*, 13. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Huizinga, J., 2006, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerinde Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hurajova, A., Slezák, A., Hladíková, V., 2023, Women in the World of Digital Games: The Case of Slovakia. *Acta Ludologica*. 6, 92-115.
- İlhan, E., Görgülü, A. A., Emiroğlu, B., 2022, Türkiye’de Twitch Yayıncılığı: Yayıncı ve İzleyici Deneyimleri Üzerine Bir İnceleme, *Selçuk İletişim Dergisi*, 15(1): 175-204.
- İnal, K., 2005, Çocuksu Masumiyetten Plastik Paradoksa Oyunağın Kısa Tarihi, *Kebikeç*, 19, 253-275.
- İşbilen, E. Ş., Dikyol, D. Ç., 2018, Eğitimde Cinsiyet Eşitsizliğine Tarihten Bir Örnek: Antik Yunan. *Turkish History Education Journal*, 7(1), 92-112.
- Johnston R. A., 2011, *All Things Medieval: An Encyclopedia of the Medieval World*. Santa Barbara: Greenwood.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., Yawkey, D. T., 1987, *Play and Early Childhood Development*, Illinois: Scott, Foresman and Company.
- Kabakçı, E., 2013, *Siyasal Düşünceler Tarihi*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi. Ders Kitabı.
- Kafai, Y. B., 2008, Considering Gender in Digital Games Implications for Serious Game Designs in the Learning Sciences, *International Perspectives in the Learning Sciences: Creating a Learning World*. 8th International Conference for the Learning Sciences, (1), 422-429.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J., Sun, J. Y., 2003, *Beyond Barbie and Mortal Combat New Perspectives on Gender and Gaming*, London: The MIT Press.
- Kalaycı, N., 2023, Dijitalleşme ve Dijital Eşitsizlik, *Scientific Journal of Space*

- Management and Space Economy*, 2(1), 43-52.
- Kay, H., 1993, Geçmişte ve Günümüzde Oyuncaklar. Çev. Müge ARTAR, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 17 (88),65-71.
- Kaya, R., Arda, Ü., Kale, E. K., Başoğlu, U. D., 2023, Serbest Zaman ve Wellness Perspektifinden Eski Roma Hamamları. *Spormetre The Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 21(1), 2023, 13-23.
- Kent, S. L., 2001, *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, New York: Three Rivers Press.
- Kesim, Ü., 2016, İşyeri Rekreasyonu. İçinde: *Rekreasyon Bilimi*. Suat Karaküçük (Ed.). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Kline, S., 1993, *Out of the Garden: Toys, TV, and Children's Culture in the Age of Marketing*. London: Verso.
- Koca, M., 2016, *Masa Oyunu Kavramının Araştırılması ve Seramik Uygulamaları*. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.
- Koop, V., Lapina, E., 2020, *Games and Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*. Belgium: Brepols Publishers.
- Köroğlu, K., 2011, *Eski Mezopotamya Tarihi: Başlangıcından Perslere Kadar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Kraus, R., 1998, *Recreation and Leisure in Modern Society*. Canada: Jones and Bartlett Publishers. Epub.
- Kuijt, I., 2002, *Life in Neolithic Farming Communities*. New York: Kluwer Academic Publishers.
- Lafargue, P., 2016, *Tembellik Hakkı*. (Çev: Engin Sunar). İstanbul: Say Yayınları.
- Langley, M., 2018, Children of the Ice Age. *Australasian Science*, 14-17.
- Lee, D., Schoenstedt, L., 2011, Comparison of Esports and Traditional Sports Consumption Motives, *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39-44.
- Loguidice, B., Barton, M., 2014, *Vintage Game Consoles*, New York: Focal Press.
- Maderia, J. L., 2021, Playing with Fire: Marketing Youth Toy and Working Firearms as Social Problem and Social Panacea. İçinde: *The Marketing of Children's Toys Critical Perspectives on Children's Consumer Culture*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Marshall, G., 1999, *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev. Osman Akınbay ve Derya Kömürçü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mahiroğulları, Y. D. D. A., 2005, Endüstri Devrimi Sonrasında Emeğin İstismarını Belgeleyen İki Eser: Germinal ve Dokumacılar. *İstanbul Journal of Sociological Studies* (32), 41-53.
- Mayra, F. 2015, Mobile Games, İçinde: *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Mayra, F., Alha, K., 2020, Mobile Gaming. İçinde: *The Video Game Debate 2:*

- Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. New York: Routledge.
- McLeod, C., Xue, H., Newman, J., 2022, Opportunity and Inequality in the Emerging Esports Labor Market, *International Review for the Sociology of Sport*, 57(8), 1-32.
- Nemet Nejat, K. R., 2002, *Daily Life in Ancient Mesopotamia*. Massachusetts: Hendrickson Publisher.
- Niemann, H., 1991, Oyuncağın gelişim tarihi, B. Onur (Çev.), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24(1), 35-43.
- North, S., Snyder, I., Bulfin, S., 2008, Digital Tastes: Social Class and Young People's Technology Use. *Information, Communication and Society*, 11(7),895- 911.
- Oakley, A., 1972, *Sex, Gender and Society*. New York: Harper Colophon Books.
- Onay, C. Z., Kıyılıoğlu, L., 2021, Dijital Oyunlarda Kadın ve Erkek Temsilinin Toplumsal Cinsiyet İşaretleri Bağlamında Değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(41), 955-993.
- O'Neill, B. M., 2019, Organizational Identity and Esports in Higher Education, *Faculty Works: Business*. 72.
- Onur, B., 1992, Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar. *University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 365-386.
- Onur, B., 2002, *Oyuncaklı Dünya*. Ankara: Verso Yayıncılık.
- Özben, M., 2013, Sosyoloji Nedir?, İçinde: *Sosyolojiye Giriş*, Erzurum: ATA-AÖF Yayınları.
- Özbey, S. ve Çelebi, M., 2014, Rekreasyon. İçinde: *Spor Bilimlerine Giriş*. Nevzat Mirzeoğlu (Ed.). Ankara: Spor Yayınevi ve Kitabevi.
- Özğürül, M., 2020, Toplumsal Sınıfların Kuramsal Kapsamı ve Metodolojik Yaklaşımlar, İçinde: *Toplumsal Tabakalaşma ve Eşitsizlik*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Pala, K. F., Erdem, M., 2011, Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma, *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Parkin, S., 2014, *An Illustrated History Of 151 Video Games*, İngiltere: Lorenz Books.
- Peterson, A. M., 2013, Connecting Media: Understanding Indexical Practice. *Cientifica Redalyc*, 18, 45-55.
- Ponomarev, I. N., 1974, The Social Phenomenon of Game and Sports. *International Review of Sport Sociology*, 9(1), 117-126.
- Pozzebon, E., Canal, F., Carraro, J., Bristot, P., Frigo, L., 2019, Female Representation in Video Games. *Clei Electronic Journal*, 22(2).
- Provenzo, E. F., 1991, *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Reports and Data, 2022, Gaming Desktop Market Size, Share, Trends, By

- Component, By Configuration (Readymade, Customizable), By End-Use (Professional Gamers, Common Individuals, Game Testers, Game Troubleshooters), and By Region Forecast to 2030. <https://www.reportsanddata.com/report-detail/gaming-desktop-market> (Erişim Tarihi: 02.02.2024).
- Rohlfshagen, P., Liu, J., Perez-Liebana, D., Simon, M. L., 2018, Pac-Man Conquers Academia: Two Decades of Research Using a Classic Arcade Game, *IEEE Transactions on Games*, 10 (3), 233- 256.
- Ruiz, A., 2001, *The Spirit of Ancient Egypt*. New York: Algora Publishing.
- Russ, S., 2004, *Play in Child Development and Psychotherapy*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Saunders, P., 2001, *Social Class and Stratification*. London: Taylor & Francis ELibrary.
- Sayar, M. H., Küçüksipahioğlu, P., 2013, *Roma Tarihi*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ders Kitabı.
- Scott, M. S., 2010, *Toys and American Culture*. California: Greenwood.
- Selwyn, N., 2004, Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide. *New Media and Society*, (6) 3, 341-362.
- Sevim, C., Gönül, E., 2012, Tarihsel Süreç İçerisinde Oyuncanın Gelişimi ve Seramik Oyuncaklar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2 (2), 23-40.
- Sezen, T. İ., Sezen, D., 2011, Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları, *İçinde: Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Shaw, A., 2013, On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience, *Ada New Media*, (2), 1-22.
- Sommer, M., Sommer, D., 2017, Archaeology and Developmental Psychology A Brief Survey of Ancient Athenian Toys. *American Journal of Play*, 9(3), 341-355.
- Srivastava, P., Mehta, B., 2022, Role of Toys in Child Development. *International Journal of Education Modern Management*, 4(1), 145-147.
- Stanson, R., 2015, *A Brief History of Video Games*, Philadelphia: Running Press.
- Stokstad, M., 2005, *Medieval Castles*. London: Greenwood Press.
- Straubhaar, J., Tüfekçi, Z., Spence, J., Rojas, V., 2012, Digital Inequity in the Austin Technopolis: An Introduction, İçinde: *Inequity in the Technopolis Race, Class, Gender, And The Digital Divide in Austin*, Austin: University of Texas Press.
- Sütlüoğlu, T., 2020, *Dijital Eşitsizlik ve Yoksul Bireylerin Medya Tüketim Pratikleri: Eskişehir Örneği*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Eskişehir.
- Şenel, A., 1995, *Siyasal Düşünceler Tarihi*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Şentuna, B., 2013, Boş Zamanlar Sosyolojisi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Yayını.
- Tanyel, H. H., 2016, *Eskiçağ Anadolu Medeniyetlerinde Çocuk Eğitimi; Oyun*

- ve Oyuncak. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya.
- Taş, Y., 2012, Toplumsal Sınıfların Değişim Sürecinde, Sendikalar ve Sendikaların Geleceği. *Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*. 1 (1), 61-80.
- TDK, 2022, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 22.11.2023).
- The Guardian, 2024, *Oklahoma 13-Year-Old Believed to Be First Person Ever to Beat Tetris*, <https://www.theguardian.com/> (Erişim Tarihi: 06.01.2024).
- Thompson, E. P., 2004, *İngiliz İşçi Sınıfının Oluşumu*, İstanbul: Birikim Yayınları.
- Tekin, O., 2008, *Eski Yunan ve Roma Tarihine Giriş*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tekin, A., 2016, Serbest Zaman Bağlamında Oyun Teorileri. İçinde: *Rekreasyon Bilimi*. Suat Karaküçük (Ed.). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Tor, H., Irmak, T. Y., 2022, Dijital Oyun Fenomeninin Sosyolojisi, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12): 1798-1817.
- Torkildsen, G., 2005, *Leisure and Recreation Management*. Newyork: Taylor & Francis ELibrary.
- Tesfed, 2024, <https://tesfed.gov.tr/hakkimizda> (Erişim Tarihi: 26.01.2024).
- Türkiye Dijital, 2023, Türkiye'nin Nüfus, İnternet, Sosyal Medya, Mobil, E-Ticaret ve Dijital Pazarlama Göstergeleri, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/HQTLP.pdf> (Erişim Tarihi: 01.02.2024).
- Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023, <https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023.pdf> (Erişim Tarihi: 09.03.2024).
- T24, 2021, *Ailelere 'online oyun' uyarısı: Çocuklar siber zorbalığa maruz kalıyor* <https://t24.com.tr/haber/ailelere-siber-zorbalik-uyarisi-online-oyunlarda-cocuklar-siber-zorbaliga-maruz-kaliyor,983270> (Erişim Tarihi: 08.02.2024).
- Uskan, B. S., Bozkuş, T., 2019, Eğitimde Oyunun Yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies*. 5 (2), 123-131.
- Uzun, K., 2002, Klazomenai'den Bir Grup Pişmiş Toprak Oyuncak Bebek. II. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu Bildiriler Kitabı, 64-69.
- Ülgen, P., 2010, Ortaçağ Avrupasında Feodal Sisteme Genel Bir Bakış. *Mukad-dime* (1), 1-17.
- Vam, 2004, Sunny Jim. <https://collections.vam.ac.uk/item/O93823/sunny-jim-doll-unknown/> (Erişim Tarihi: 15.12.2023).
- Vatandaş, S., 2020, Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncanın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Vizyoner Dergisi*, 11, (28), 913-930.
- Veblen, T., 2005, *Aylak Sınıfın Teorisi*. İstanbul: Babil Yayınları.
- Wagner, M. G., 2006, On the Scientific Relevance of eSports, *International Conference on Internet Computing and Conference*, 26-29 Haziran, Las Vegas.



- Wan, G., 2000, *Barney and Friends: An Evaluation of the Literacy Learning Environment Created by the TV Series for Children*. Canada: Eric.
- We Are Social, 2023, *Digital 2023 Global Overview Report*. <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Global-Overview-Report.pdf> (Erişim Tarihi: 31.01.2024).
- Williams, C. L., 2006, *History of Toy Shopping in America*. İçinde: *Inside Toyland*. California: University of California Press.
- Williams, A., 2017, *History of Digital Games*. New York: Crc Press.
- Yalçın, Ç., Kavut, E. İ., Özdoğlar, E., Kalay, T., 2023, Oyun Masaları ve Oyuncu Oturma Elemanlarının Tarihsel Gelişim Sürecinin İncelenmesi. *Euroasia Journal of Social Sciences and Humanities*, 10 (30), 55-71.
- Yaraş, A., Yaraş, C., 2010, *Antik Çağda Oyuncaklar ve Günümüze Yansıması, Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, 61-74, (9-10 Aralık), Ankara.
- Yükçü, S., Kaplanoğlu, E., 2018, E-Spor Endüstrisi, *International Journal of Economic and Administrative Studies*, 17. UİK Özel Sayısı, 533-550.
- Zeybek, O., 2017, Açık ve Yeşil Alanlarının Kullanımını Teşvik Eden Mobil Uygulamalar: Pokemon Go Örneği. *Inonu University Journal of Arts and Design*, 7(15), 99-113.