

19. YÜZYILDA MODERNLEŞEN OYUN VE OYUNCAK KÜLTÜRÜ

Özge Kübra Esin **

Oyun, çocukluk döneminde bilişsel, duygusal, sosyal ve motor gelişiminin temel yapı taşlarından biri olarak kabul edilmektedir (Ak, 2006; Duman, 2015). Oyun; öğrenmenin, kimlik inşasının ve toplumsallaşmanın doğal bir aracıdır. Çocuklar oyun sürecinde sembolik düşünme becerisini geliştirir, problem çözme kapasitesini artırır ve sosyal rolleri deneyimlemektedir (Tuğrul, 2014). Aynı zamanda oyun, çocuğun duygusal düzenleme mekanizmalarını güçlendirmektedir. Korkular, kaygılar ve toplumsal beklentiler oyun ortamında sembolik olarak işlenir. Özellikle dramatik oyunlarda çocuklar, sosyal rolleri tanıyarak bu rolleri içselleştirebilmektedir. Oyun aracılığıyla çocuk, gerçek yaşamın küçük bir modelini kurar, bu model içerisinde deney yapar, hata yapar, yeniden dener ve sonuç çıkarır. Bu yönüyle oyun, deneyimsel öğrenmenin doğal bir sahası olarak görülmektedir. Bu noktada oyuncak, oyunun maddi uzantısı olarak işlev görmektedir (Şen, 2012). Ayrıca oyuncaklar kültürel kodların, toplumsal cinsiyet rollerinin, ekonomik yapının ve teknolojik gelişmelerin birer taşıyıcısıdır (Ak, 2006). Oyuncakın tarihsel ve kültürel değişimi üzerine yapılan çalışmalar, oyuncakların doğanın sunduğu basit nesnelerden endüstriyel üretim mallarına dönüşümünü ortaya koymaktadır (Ak, 2006; Cross, 1999; Formanek-Brunell, 1993; Sutton-Smith, 1986). Dolayısı ile oyunu anlamak, kültürel ve tarihsel bir incelemeyi de gerekli

** Arş. Gör, Kapadokya Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi, Nevşehir, ozge.esin@kapadokya.edu.tr, ORCID: orcid.org/0000-0003-2728-7358

kılmaktadır. Bu çerçevede oyunun, oyun alanlarının ve oyuncakların tarihsel serüvenine bakmak, çocukluk algısının dönüşümünü anlamak açısından önemlidir.

Çocukluk ve oyun kavramları tarih boyunca aynı anlamı taşımamıştır. Bu nedenle çocukların oynadığı oyun türleri, oyuncaklar ve oyun alanları ekonomik, kültürel, siyasi, sosyal ve teknolojik durumlar etkisi ile farklılaşmıştır. İlk çağ toplumlarında çocuk, çoğu zaman yetişkinliğe hazırlanması gereken eksik bir bireyler olarak algılanmış ve çocukluğa özgü ayrı bir kültürel alan tanımlanmamıştır. Ancak arkeolojik buluntular, çocukların tarih öncesi dönemlerden itibaren oyun oynadıklarını ve oyuncak benzeri nesneler kullandıklarını göstermektedir (Ak, 2006; Baxter, 2005; Derevenski, 2000; Lillehammer, 1989). Neolitik döneme ait kazılarda bulunan küçük hayvan figürleri, minyatür kaplar ve tekerlekli kil nesneler, çocuk oyunları ile ilişkilendirilmektedir. Çatalhöyük ve Mezopotamya kazılarında ele geçen küçük kil arabalar ve hayvan figürleri hem ritüel hem de oyun amaçlı kullanılmış olabileceğini düşündürmektedir. Bu dönemde oyun alanı, doğal çevrenin kendisidir. Açık alanlar, mağara çevreleri ve yerleşim içi boşluklar çocukların hareket alanını oluşturmuştur. Oyuncak ise çoğunlukla doğadan elde edilen taş, kemik, kil ve ahşap gibi malzemelerden yapılmıştır (Baxter, 2005; Crawford, 2009). Bilinen ilk oyuncaklar Eski Mısır uygarlığına aittir. M.Ö. 5. Yüzyılda çocukların oynadığı ahşap atlar, M.Ö. 2. Yüzyılda ise misketlerin kullanıldığı belirlenmiştir (Lillehammer, 1989). Antik Yunan'da çocukların top, çember, bebek, küçük araba ve hayvan figürleriyle oynadıkları bilinmektedir. Roma döneminde ise kemikten yapılmış bebekler, minyatür silahlar ve masa oyunları yaygındır (Beaumont, 2012; Golden, 1990). Bu dönemde oyun, eğitimin bir parçası olarak da görülmeye başlanmıştır. Özellikle beden eğitimi ve atletik oyunlar, erkek çocukların kamusal hayata hazırlanmasında rol oynamıştır. Bu dönemde oyuncakların çocukları yetişkinlik dönemine hazırlama işlevi bulunmaktadır. Örneğin kız çocukları için ev ve mutfak gereçleri; erkek çocukları için ok ve yay yetişkinlik dönemine hazırlık araçları olarak kullanılmıştır (Garroway, 2014; Rawson, 2003).

Orta Çağ'a gelindiğinde ise çocukluk algısının daha farklı bir biçimde şekillendiği gözlemlenmektedir. Feodal üretim yapısı, yüksek çocuk ölüm oranları ve ekonomik zorunluluklar nedeniyle çocuklar erken yaşta çalışma hayatına dahil edilmiş, çıraklık sistemi yaygınlaşmış ve çocuklar yetişkin

dünyasının gündelik pratikleri içerisinde konumlandırılmıştır (Faroqhi, 2005). Görsel kültürde çocukların çoğu zaman minyatür yetişkinler şeklinde tasvir edilmesi, giyim kuşam açısından belirgin bir ayrımın bulunmaması ve oyun ile çalışma alanlarının iç içe geçmesi, Orta Çağ'da çocuk ile yetişkin arasındaki sınırın daha da belirsizleştiğini göstermektedir. Bu nedenle Antik Çağ'daki yetişkinliğe hazırlanmakta olan çocuk anlayışı, Orta Çağ'da yerini daha çok küçültülmüş yetişkin algısına bırakmıştır. Bu ayrım, tarihsel çocukluk kavramının evrimini anlamak açısından önemlidir. Antik dünyada çocuk, yetişkinliğe doğru ilerleyen eksik bir birey olarak görülürken Orta Çağ'da çocuk çoğu zaman yetişkin toplumsal düzeninin doğrudan küçük ölçekli bir üyesi olarak değerlendirilmiştir (Faroqhi, 2005). Bu nedenle oyun çocuklar için boş bir uğraşı olarak görülmekte, bunun yerine yetişkin davranışları sergilemeleri beklenmiştir. Bu dönemde oyuncaklar genellikle yapımı basit ürünlerden oluşmaktadır. Bu oyuncaklar, kumaş parçalarından bebekler, çubuktan atlar ve hayran idrar keselerinden yapılmış balona benzer nesneler olarak öne çıkmaktadır. Oyuncak üretimi çoğunlukla zanaatkarlar tarafından el emeğiyle gerçekleştirilmiştir. Soylu çocuklar daha komlike ve özenli oyuncaklar ile oynarken halk çocukları kendi oyuncaklarını kendileri yaratmak durumunda kalmıştır.

Osmanlı İmparatorluğu'nda ise çocukluk, siyasal örgütlenme, şehirleşme, ekonomik yapı ve modernleşme süreçleri doğrultusunda dönüşüm geçirmiştir. Çocukların oyun pratikleri, oyuncak üretimi ve oyun mekânları, bu tarihsel değişimin somut göstergeleri arasında yer almaktadır. Osmanlı çocukluğu, bir yandan İslamî eğitim ve aile yapısı içinde erken sorumluluk üstlenirken, diğer yandan mahalle temelli kamusal alanlarda kolektif oyun kültürü üretmiştir (Faroqhi, 2005). Erken Osmanlı toplumunda çocuklar, aile üretim biriminin bir parçasıdır ve erken yaşta iş bölümüne dahil olmaktadır (İnalcık, 1994). Bu dönemde oyun, çoğunlukla gündelik hayatın ve askerî kültürün taklidi niteliğindedir. Erkek çocuklar için sopa, ağaç dalı ve ahşap parçalarla yapılan savaş taklitleri yaygındır. Bu pratikler, Osmanlı'nın gazâ ideolojisinin toplumsal yansıması olarak değerlendirilmektedir (Kafadar, 1995). Oyuncak üretimi henüz kurumsallaşmamıştır. Çocukların kullandığı nesneler, çoğunlukla doğrudan gündelik hayatın minyatürleştirilmiş biçimleridir (Ak, 2006). Bu durum aynı zamanda pre-endüstriyel toplumlarda oyuncakların ayrı bir sektör oluşturmadığını göstermektedir. Oyun alanı ise köy boşlukları, açık

araziler ve yerleşim çevresidir. Henüz belirgin bir çocuk mekânı ayrımı söz konusu değildir.

16. yüzyıla bakıldığında Osmanlı şehirlerinin kurumsal bir mahalle düzenine geçiş yaptığı görülmektedir. Bu dönemde mahalle kültürü hem toplumsal denetim mekanizması hem de çocuk sosyalleşmesinin merkezi olarak işlev görmektedir (Faroqhi, 2005). Çocukların oyun alanı büyük ölçüde sokak, cami avlusu ve mahalle içi boşluklardır. Sokak, yetişkin denetiminin tamamen dışında değildir ancak çocuklara belirli bir hareket alanı tanımaktadır (Ortaylı, 2007). Bu dönemde oyuncaklar zanaatkâr üretimidir. Ahşap atlar, topaçlar, çemberler ve bez bebekler yaygındır (Ak, 2006). Oyuncakların sembolik değeri, çocuğun toplumsal rolü taklit etmesine imkân tanımaktadır. Bu dönemde Şehzade Mehmed Sünnet Şenliği (1582) gibi büyük ve kamusal törenler, çocukların oyun ve eğlence kültürünü kamusal görünürlüğe taşımıştır (And, 2000). Bu şenliklerde oyuncak dağıtımı ve çocuklara yönelik gösteriler düzenlenmiştir. Böylece 16. yüzyıl döneminde oyun, mahallenin gündelik disiplini ile sarayın şenlikli dünyası arasında, çocuğun hem bir birey hem de toplumsal bir özne olarak var olduğu özgün bir saha yaratmıştır. Bu saha, ilerleyen yıllarda Eyüp gibi özel zanaat merkezlerinin doğmasına ve oyunun daha kurumsal bir kimlik kazanmasına zemin hazırlayacak ilk yapısal temeli oluşturmaktadır.

17. yüzyıl Osmanlı şehir hayatı üzerine en önemli kaynaklardan biri Evliya Çelebi'nin Seyahatnâme eseridir. Evliya Çelebi, çocukların gündelik yaşam içindeki varlığına ve eğlence pratiklerine dair ayrıntılar sunmaktadır (Karadeniz, 2022). Bu anlatılarda saklambaç, yüzük saklama, top oyunları ve çeviklik gerektiren çeşitli yarışmaların mahalle kültürünün ayrılmaz bir parçası olduğu görülmektedir. Oyunun bu dönemdeki en karakteristik özelliği kolektif bir yapı sergilemesidir. Çocuklar kendi yaş gruplarına göre bir araya gelerek belirli bir düzen ve hiyerarşi içinde hareket etmektedir. Oyun alanı hâlâ sokak merkezlidir. Bu kolektif yapının fiziksel zemini ise hâlâ sokak merkezlidir. Sokak, çocuğun sadece oyun oynadığı bir yer değil, aynı zamanda toplumsal kuralları ve akran ilişkilerini öğrendiği bir sosyal mikro alan işlevi görmektedir. Her ne kadar bu dönemde çocukluk, yetişkin dünyasının pratiklerinden ve çalışma hayatından tamamen ayrılmamış olsa da mahalle içindeki bu oyun alanları, çocuklara yetişkin denetiminin kıyısında kendilerine özgü bir özgürlük alanı yaratmıştır. Oyuncak üretimi sınırlı ölçekte sürmektedir ancak

İstanbul'un Eyüp semtinde oyuncak zanaatı gelişmeye başlamıştır (Erdoğan, 2022).

17. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Eyüp'ün oyuncak üretimiyle öne çıktığı görülmektedir (Erdoğan, 2022). Bu dönemde Eyüp hem kutsal mekânların bulunması hem de mesire alanlarına yakınlığı ve yoğun ziyaretçi trafiği sayesinde küçük ölçekli ticari faaliyetlerin geliştiği bir merkez hâline gelmiştir. Eyüp Sultan Türbesi çevresinde oluşan dini ve sosyal hareketlilik, özellikle bayramlar, kandiller ve hafta sonu mesire ziyaretleri sırasında önemli bir ekonomik canlılık yaratmıştır. Bu ziyaretler sırasında ailelerin çocukları için küçük hediyelik eşyalar ve oyuncaklar satın almaları, oyuncak üretimini destekleyen temel talep unsurlarından biri olmuştur (Faruqi, 2005). Bu dönemde oyuncak üretimi henüz kurumsallaşmış bir sektör değildir. Marangozlar ve küçük zanaatkarlar tarafından yapılan yan üretim niteliğindedir. Osmanlı esnaf örgütlenmesinde belirli zanaatların lonca sistemi içinde örgütlendiği bilinmekle birlikte, oyuncak üretimi genellikle ahşap işçiliği ve küçük el sanatlarıyla iç içe geçmiş durumdadır (Erdoğan, 2022). Bu durum, oyuncak üretiminin hem düşük sermaye gerektiren hem de teknik olarak görece basit bir zanaat alanı olduğunu göstermektedir.

Evliya Çelebi'nin 17. yüzyıl İstanbul'una dair verdiği bilgiler, çocukların kamusal alanda oyun oynadıklarını ve eğlence kültürünün canlı olduğunu göstermektedir (Karadeniz, 2022). Çocukların bayram alaylarında, şenliklerde ve gündelik mahalle yaşamında yer aldıkları anlaşılmaktadır. Bu canlı oyun kültürü, oyuncak üretimi için talep yaratmıştır. Özellikle dini bayramlar ve sünnet düğünleri gibi kolektif etkinlikler, oyuncak satışının yoğunlaştığı dönemler olmuştur. Bu dönemde üretilen oyuncaklar büyük ölçüde ahşap ve basit malzemelere dayanmaktadır. Tahta atlar, küçük arabalar, topaclar ve davullar yaygındır. Bu oyuncakların üretiminde çam ve kavak gibi kolay işlenebilen ağaç türleri tercih edilmiştir (Erdoğan, 2022; Faruqi, 2009; Quataert, 2000). Boyama işlemleri ise doğal pigmentler ve basit vernik teknikleriyle yapılmıştır. Renk kullanımı canlı ve dikkat çekici olmakla birlikte detaylı süsleme nadirdir. Estetik anlayış işlevselliğe öncelik veren, sembolik ve stilize formlar üzerine kuruludur. 17. yüzyılın sonlarına doğru Osmanlı şehir kültüründe eğlence ve kamusal etkinliklerin artışı, oyuncak üretiminin çeşitlenmesine de zemin hazırlamıştır. Özellikle hareketli oyuncaklar ve ses çıkaran küçük enstrümanlar çocukların dikkatini çeken

unsurlar olmuştur. Bu oyuncakların çoğu açık alanda kullanılmaya uygundur. Bu durum, oyun alanının büyük ölçüde sokak ve mesire merkezli olduğunu göstermektedir.

18. yüzyıla gelindiğinde, özellikle III. Ahmed döneminde (1703–1730) yaşanan Lale Devri Osmanlı toplumunda kamusal eğlence kültürünün belirgin biçimde görünürlük kazandığı bir dönem olarak değerlendirilmektedir (And, 2000). Bu dönem, estetik zevklerin ve saray eğlencelerinin artışı ve kamusal alanın kullanım biçimlerinin dönüşmesiyle de dikkat çekmektedir. Kağıthane, Haliç kıyıları ve Sadabad çevresi gibi mesire alanları, elit kesimin ötesinde geniş halk kesimlerinin de katıldığı sosyal buluşma mekânlarına dönüşmüştür (Faroqhi, 2005). Bu kamusal genişleme, çocukların da aileleriyle birlikte açık alanlarda daha görünür hâle gelmesine olanak sağlamıştır. Mesire kültürünün yaygınlaşması, oyun alanının mahalle sınırlarını aşarak daha geniş ve doğa temelli kamusal mekânlara taşınmasına yol açmıştır. Önceki yüzyıllarda büyük ölçüde sokak ve mahalle merkezli olan çocuk oyunları, 18. yüzyılda çayır, bahçe ve su kenarı gibi açık alanlara yayılmıştır. Bu genişleme, toplumsal bir görünürlük artışı anlamına gelmektedir. Çocuk artık sadece mahallenin mikro kamusal alanında değil, daha heterojen toplulukların bulunduğu mesire mekânlarında da varlık göstermektedir. Bu sosyo-kültürel dönüşüm, Eyüp oyuncakçılığının belirginleşmesi açısından da önemli bir zemin oluşturmuştur. Eyüp semti hem dini ziyaret merkezi olması hem de mesire alanlarına yakınlığı nedeniyle yoğun insan trafiğine sahiptir. Bu hareketlilik, oyuncak üretimi ve satışını destekleyen bir ekonomik ortam yaratmıştır (Erdoğan, 2022). Özellikle bayramlar, kandil geceleri ve bahar ayları üretimin arttığı dönemlerdir. Oyuncak satışının bu mevsimsel döngüye bağlı olması, üretimin Osmanlı sosyal takvimiyle uyumlu biçimde işlediğini göstermektedir.

18. yüzyılda Eyüp'te üretilen başlıca oyuncaklar arasında boyalı tahta atlar, tekerlekli arabalar, küçük davullar, topaçlar ve bez bebekler yer almaktadır (Erdoğan, 2022). Bu oyuncaklar, işlevsel olarak çocukların fiziksel hareketini teşvik eden, açık alan kullanımına uygun nesnelerdir. Örneğin tekerlekli arabalar ve tahta atlar çayırılık alanlarda sürülebilir, topaçlar sert zeminlerde döndürülebilir, davullar ve küçük enstrümanlar ise şenlik ortamında sesli katılımı mümkün kılar. Dolayısı ile oyuncak ile oyun alanı arasında doğrudan bir işlevsel uyum söz konusudur. Estetik açıdan bakıldığında, Eyüp oyuncaklarının canlı renkler ve sade figüratif

biçimlerle karakterize olduğu görülmektedir (Avşar, 2024).Kullanılan boyalar genellikle doğal pigmentlere dayalıdır. Süsleme detayları sınırlı olmakla birlikte, oyuncaklar dikkat çekici ve çocuksu bir estetik anlayışa sahiptir. Biçimler stilizedir; ayrıntıdan çok simgesel temsile önem verilir. Bu estetik tercih, üretim maliyetini düşük tutarken seri el emeği üretimini de mümkün kılmıştır. Bununla birlikte Eyüp oyuncakçılığı hâlâ el emeğine dayalıdır ve sanayileşmemiştir. Üretim küçük atölyelerde veya ev içi üretim biçiminde gerçekleşmektedir. Oyuncak üretimi, marangozluk ve oymacılık gibi mevcut zanaat alanlarının bir uzantısıdır. Bu durum, oyuncak üretiminin henüz ayrı bir lonca yapılanması içinde örgütlenmediğini göstermektedir. Ancak üretimin belirli bir coğrafi merkezde yoğunlaşması, erken bir uzmanlaşma eğilimine işaret etmektedir.

18. yüzyılın tüketim kültürü bağlamında değerlendirildiğinde, Lale Devri'nin estetik ve gösterişe dayalı kamusal yaşam anlayışı, oyuncak üretiminin de sembolik değer kazanmasına katkıda bulunmuştur (And, 2000; Faroqhi, 2009; Hamadeh, 2008). Oyuncak, ailelerin çocuklarına sunduğu bir hediyelik ve sosyal statü göstergesi olarak da işlev görmeye başlamıştır. Bu bağlamda oyuncak, maddi kültürün küçük ama anlam yüklü bir parçası hâline gelmiştir. Öte yandan bu dönemde henüz Avrupa menşeli endüstriyel oyuncakların Osmanlı pazarına yoğun biçimde girmediği görülmektedir (Erdoğan, 2022). Dolayısıyla Eyüp oyuncakçılığı yerel üretim ve yerel tüketim dengesi içinde görece istikrarlı bir yapıya sahiptir. 18. Yüzyıl, Eyüp oyuncakçılığının olgunlaşma dönemi olarak değerlendirilmektedir (Genç, 2000; Hamadeh, 2008; Quataert, 2000).

19. Yüzyılda Oyunun Pedagojik ve Endüstriyel Dönüşümü

19. yüzyıl, Osmanlı Devleti dönemi çocukluk tarihinde yapısal bir kırılma noktasıdır. Tanzimat reformları (1839) ile modern eğitim kurumlarının kurulması, çocuğun pedagojik bir özne olarak tanımlanmasına zemin hazırlamıştır (Diler, 2019). Bu dönemde çocuk, artık ev ve sokak sınırlarını aşarak devletin modernleşme projesi içinde konumlandırılmaktadır. Sanayi Devrimi sonrası Avrupa'da oyuncaklar seri üretime geçmiştir. Özellikle Almanya'nın Nuremberg bölgesi ve Fransa'da seri üretilen mekanik bebekler, teneke askerler, porselen yüzlü karakter bebekler ve kurmalı trenler İstanbul mağazalarında yerini almıştır. Bu yüzyılın başında deri gövdeli ve sert yüzlü manken bebekler modayı

taşıyan birer elçi olarak kullanılırken, yüzyılın sonuna doğru çocukların duygusal dünyasına hitap eden, ağlayan, konuşan ve eklemleri hareket eden daha gerçekçi bebekler üretilmeye başlanmıştır. 1820–1830’larda Avrupa’da ortaya çıkan ilk oyuncak trenler, 1860’lardan itibaren raylı ve zemberekli modellerle daha gelişmiş bir form kazanmış, hareket eden bu oyuncaklar sanayi çağının makine estetiğini çocuk dünyasına taşımıştır (Onur, 1992). 1862’de Amerika’da patenti alınan ve Avrupa’ya ihraç edilen yürüyen bebekler ile ağlayabilen, gülebilen ya da eklemleri oynayabilen porselen bebekler, teknik yeniliğin oyuncak üretimine yansımalarının çarpıcı örnekleridir. Bu tür oyuncaklar yalnızca eğlence aracı değil, aynı zamanda modernliğin ve sınıfsal ayrıcalığın göstergesi olarak da algılanmıştır.

Aynı yüzyılda optik ve bilimsel oyuncaklar da çocukların dünyasına girmiştir. 1817’de icat edilen kaleidoskop ve 1826’da geliştirilen thaumatrope gibi görsel yanılsamaya dayalı araçlar, hareketli görüntünün erken örneklerini sunarak hem eğlendirici hem öğretici bir işlev üstlenmiştir (Onur, 1992). 1823’te yaygınlaşmaya başlayan tekerlekli patenler ise fiziksel hareket ile modern üretim teknolojisinin birleştiği yeni bir oyun deneyimi yaratmıştır. Bu oyuncaklar, bilimsel merakın ve teknik bilginin gündelik yaşama sızmasının göstergeleridir. Ancak Batı menşeli oyuncakların yaygınlaşması, geleneksel sokak ve mahalle oyunlarını ortadan kaldırmamıştır. Aksine, kolektif oyun kültürü mahalle dokusu içinde canlılığını sürdürmüştür. Aşık oyunu, topaç çevirme, çember çevirme, seksek, saklambaç, yüzük saklama, birdirbir ve köşe kapmaca gibi oyunlar hem fiziksel beceriyi hem de sosyal etkileşimi güçlendiren etkinlikler olarak varlığını korumuştur. Bu oyunlar çoğunlukla sokaklarda, boş arsalarda ve cami avlularında oynanmış, belirli bir maddi araca ihtiyaç duymadan sürdürülebilmiştir (Onur & Güney, 2002).

Erkek çocuklar arasında güreş, cirit (veya değnek atma yarışları), okçuluk ve koşu yarışları gibi etkinlikler hem rekabet hem de bedensel dayanıklılık pratiği olarak önem taşımıştır (Onur & Güney, 2002). Bu faaliyetler, çocukların yetişkinliğe ve toplumsal rollere hazırlanmasının bir parçası olarak görülmüştür. Kız çocukları arasında evcilik ve komşuculuk gibi dramatik oyunlar yaygınken, erkek çocukları askercilik, okulculuk ya da çeşitli meslekleri taklit etmeye dayalı oyunlara yönelmiştir. Bu dramatik oyunlar, toplumsal cinsiyet rollerinin erken yaşta içselleştirilmesinde etkili olmuştur.

Mekanik bebekler, kurmalı trenler, teneke askerler ve porselen bebekler 19. yüzyıl ortalarından itibaren İstanbul'daki mağazalarda görülmeye başlanmıştır (Erdoğan, 2022). Bu nedenle yerli üretim ile rekabet etmiştir. Bu oyuncaklar estetik ve üretim teknolojisi açısından Eyüp oyuncaklarına kıyasla üstündür. Böylece oyuncak ilk kez belirgin biçimde metalaşmış, yani piyasa koşullarında rekabet eden bir tüketim nesnesi hâline gelmiştir (Erdoğan, 2022). Bu süreç, Eyüp oyuncakçılığını zayıflatmış ancak tamamen ortadan kaldırmamıştır (Erdoğan, 2022). Eyüp oyuncakları daha çok alt ve orta gelir gruplarına hitap eden yerel ürünler olarak varlığını sürdürmüştür. 19. yüzyılın sonlarına doğru oyun ve oyuncak üzerinden sınıfsal farklar daha belirginleşmiştir. Zengin ailelerin çocukları Avrupa'dan gelen porselen bebekler ve mekanik araçlarla modern bir çocukluk yaşarken, yoksul kesimler hala doğadan devşirdikleri taş, kemik ve ahşap nesnelerle geleneksel oyunlarını sürdürmüşlerdir



Şekil 1. 19. Yüzyıl Batı Menşeli Oyuncaklar



Şekil 2. 19. Yüzyıl Eyüp Oyuncakları

II. Meşrutiyet dönemi, çocukluğun kamusal ve ideolojik bir kategori hâline geldiği dönemdir. 1908 Devrimi ile anayasal düzenin yeniden tesis edilmesi, toplumsal reform projelerini de canlandırmıştır (Diler, 2019). Bu dönemde vatandaş yetiştirme fikri belirginleşmiş, çocuk geleceğin Osmanlı yurttaşı olarak devletin ilgi alanına girmiştir. Böylece çocukluk, aile içi bir evre olmaktan çıkarak kamusal sorumluluk alanına dahil edilmiştir. Bu ideolojik dönüşüm, oyun alanlarının yeniden düzenlenmesinde belirleyici olmuştur. Önceki yüzyıllarda büyük ölçüde mahalle sokaklarına ve mesire alanlarına dayanan oyun mekânı, II. Meşrutiyet'te planlı ve denetimli kamusal alanlara yönelmiştir. Modern belediyeçilik anlayışının gelişmesiyle birlikte park düzenlemeleri ve okul bahçelerinin sistematik planlanması gündeme gelmiştir (Çelik, 1993; Gül, 2009; Tekeli, 1998). Okul bahçeleri, beden eğitimi ve toplu egzersiz uygulamalarının gerçekleştirildiği disiplinler mekânlar hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, oyunun spontane bir sokak etkinliği olmaktan çıkarılarak düzenlenmiş ve gözetim altına alınmış bir faaliyet hâline geldiğini göstermektedir (Diler, 2019). Bu süreçte oyun, pedagojik bir araç olarak yeniden tanımlanmıştır. Modern eğitim düşüncesinin Osmanlı'ya tercüme edilen eserler ve öğretmen okulları aracılığıyla aktarılması, çocuğun bedensel, zihinsel ve ahlaki gelişimini planlı biçimde yönlendirme fikrini güçlendirmiştir. Beden eğitimi, jimnastik ve kolektif oyunlar, disiplin ve millî bilinç üretiminin araçları olarak değerlendirilmiştir (Diler, 2019). Böylece oyun hem bireysel gelişimi hem de toplumsal düzeni destekleyen bir mekanizma olarak görülmeye başlanmıştır.

1908 sonrasında çocuk dergilerinin artışı da bu dönüşümün kültürel boyutunu yansıtmaktadır. Çocuklara yönelik süreli yayınlar, çocukluğu ayrı bir kültürel kategori olarak tanımlayan söylemler üretmiştir. Bu yayınlarda eğitici hikâyeler, ahlaki öğütler, bilimsel bilgiler ve düzenli olarak faydalı oyun önerileri yer almıştır (Erdinçli, 2022). Bu oyun önerileri genellikle zihinsel gelişimi destekleyen bilmece, mantık oyunları ve beden terbiyesini güçlendiren etkinliklerden oluşmaktadır. Dikkat çekici bir diğer unsur, oyuncak reklamlarının çocuk dergilerinde görünmeye başlamasıdır. Bu durum iki yönlü bir dönüşümü işaret etmektedir. Birincisi, çocuk artık ayrı bir tüketici kategorisi olarak tanımlanmaktadır. İkincisi, oyuncak eğitsel işlevle pazarlanmaktadır. Reklam metinlerinde oyuncakların çocuğun zekâsını geliştirdiği, disiplin kazandırdığı veya vatan sevgisini güçlendirdiği vurgulanmıştır (Öztan, 2013). Böylece oyuncak, yalnızca eğlence aracı olmaktan çıkarak ideolojik bir araç hâline gelmiştir.

II. Meşrutiyet döneminde oyunun modernleşme projesinin bir parçası hâline gelmesi, mekânsal ve düşünsel düzeyde eş zamanlı bir dönüşüm üretmiştir. Mekânsal olarak oyun alanı planlanmış, düzenlenmiş ve kurumsallaşmıştır (Üstel, 2005) Düşünsel olarak ise oyun, pedagojik ve ideolojik bir çerçeveye yerleştirilmiştir. Bu durum, Osmanlı'nın son döneminde çocukluğun artık yönetilebilir ve şekillendirilebilir bir toplumsal kategori olarak görüldüğünü göstermektedir (Diler, 2019; Tan, 1989). Ayrıca bu dönemde milliyetçilik düşüncesinin güçlenmesi, çocuk eğitime ve oyun kültürüne millî içerikler kazandırmıştır. Kolektif beden hareketleri, bayrak temalı oyunlar ve askerî çağrışımlı oyuncaklar, çocuğun ulusal kimlik inşasında araçsallaştırılmasının örnekleridir (Öztan, 2013). Bu nedenle II. Meşrutiyet, Osmanlı çocukluk tarihinin geleneksel mahalle oyun kültüründen modern, disiplin ve ideolojik oyun anlayışına geçişini temsil eden bir ara dönem olarak değerlendirilmektedir (Diler, 2019; Öztan, 2013).

Tablo 1. Döneme Göre Oyun, Oyuncak ve Oyun Alanı

Dönem	Oyun	Oyuncak	Oyun Alanı
14-15.yy	Taklit	Doğaçlama Nesneler	Açık alan
16. yy	Sokak oyunları	Zanaatkar üretimi	Sokak, avlu
17. yy	İş birliğine dayalı oyun	Yerel üretim	Sokak
18. yy	Mesire oyunları	Eyüp oyuncakları	Mesire alanı
19. yy	Eğitsel oyun	Avrupalı oyuncaklar	Park, okul
20. yy	Pedagojik oyun	Endüstriyel	Kurumsal alan

Cumhuriyet'in ilanı (1923), çocukluğun siyasal ve ideolojik düzlemde yeniden tanımlandığı bir kırılma noktasıdır. Cumhuriyet, çocuğu yeni ulusun temeli olarak konumlandırmıştır. Bu anlayış, Mustafa Kemal Atatürk'ün "küçük hanımlar, küçük beyler" hitabında somutlaşan, geleceğin yurttaşını bilinçli biçimde yetiştirme hedefiyle örtüşmektedir. 23 Nisan Ulusal Egemenlik Bayramı'nın 1929'dan itibaren çocuklara ithaf edilmesi, çocuğun kamusal ve sembolik düzlemde merkezî bir özne hâline geldiğini göstermektedir. Bu durum, çocukluğun devlet ideolojisi içinde kurumsal bir anlam kazandığını ortaya koymaktadır (Öztan, 2013). Cumhuriyet'in erken döneminde beden eğitimi dersleri, izcilik ve toplu spor etkinlikleri yaygınlaştırılmıştır (Yücel, & Saygın, 2023). İzcilik faaliyetleri, kamp etkinlikleri ve gençlik örgütlenmeleri, çocuğun hem fiziksel dayanıklılığını hem de ulusal aidiyet duygusunu geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda oyun, spontane bir etkinlik olmaktan çıkarak pedagojik ve ideolojik bir araç hâline gelmiştir. Bu dönüşüm, mekânsal düzenlemelerde de karşılık bulmuştur. 1930'lu yıllardan itibaren belediyeçilik anlayışının gelişmesiyle birlikte planlı çocuk parkları inşa edilmeye başlanmıştır (Bozdoğan, 2001; Tekeli, 2010). Bu parklar, belirli yaş gruplarına göre tasarlanmış, güvenlik ve düzen unsurları gözetilerek planlanmıştır. Önceki yüzyıllarda çocukların temel oyun alanı olan sokak, yerini denetimli ve sınırlandırılmış kamusal alanlara bırakmaya başlamıştır. Böylece oyun alanı, kontrolsüz mahalle mekânından düzenlenmiş ve gözetim altındaki parka doğru evrilmiştir. Bu süreç Michel Foucault'nun disiplin toplumuna ilişkin kavramsallaştırmaları çerçevesinde değerlendirildiğinde, çocuk bedeninin kamusal mekânda düzenlenmesi ve yönetilmesi olarak okunabilir (Diler, 2019).

1950'li yıllara gelindiğinde Türkiye'de hem ekonomik hem de toplumsal yapıda yeni dönüşümler yaşanmıştır. Çok partili hayata geçiş ve sanayileşme hamleleriyle birlikte kentleşme hız kazanmıştır. Aynı dönemde plastik üretiminin yaygınlaşması, oyuncak sektöründe küresel ölçekte bir değişim yaratmıştır (Cross, 1999). Plastik malzeme, oyuncak üretiminde maliyetleri düşürmüş ve seri üretimi kolaylaştırmıştır. Türkiye'de yerli plastik oyuncak üretimi artmış ancak ithal ürünlerin piyasadaki varlığı da belirginleşmiştir. Oyuncak artık daha renkli, daha dayanıklı ve daha çeşitlidir. Bu durum, oyuncak tüketiminin artmasına ve çocuk kültürünün ticarileşmesine zemin hazırlamıştır. Bununla birlikte 1950'ler ve 1960'lar boyunca sokak oyunları hâlâ yaygınlığını sürdürmektedir (Diler, 2019). Mahalle aralarında oynanan seksek,

saklambaç, yakar top ve benzeri kolektif oyunlar çocuk kültürünün temel unsurlarıdır. Ancak mekânsal dönüşüm başlamıştır. Apartman konutlaşmasının artması, müstakil evlerin ve geniş bahçelerin azalması anlamına gelmektedir. Çocukların oyun alanı daralmakta, açık alan deneyimi kısıtlanmaktadır. Bu süreç, özellikle büyük şehirlerde belirginleşmiştir. Aynı dönemde televizyonun 1960'ların sonlarından itibaren evlere girmesi, oyun kültüründe yeni bir evreyi başlatmıştır. Televizyon, ev içi eğlenceyi merkezileştirmiş ve çocukların boş zaman pratiklerini dönüştürmüştür. Oyun artık yalnızca fiziksel hareket ve açık alan etkinliği değildir. Ayrıca görsel-işitsel medya ile etkileşim hâline gelmiştir. Bu durum, çocukların sosyal etkileşim biçimlerini değiştirmiş; oyun süresinin bir kısmını ekran karşısına kaydırmıştır. Dolayısı ile erken Cumhuriyet döneminden 1960'lara uzanan süreçte üç temel dönüşüm gözlemlenmektedir (Diler, 2019). İdeolojik dönüşüm ile oyun, ulusal kimlik ve disiplin üretiminin aracı hâline gelmiştir. Mekânsal dönüşüm ile Sokaktan planlı parka, oradan apartman içi dar alanlara doğru bir geçiş yaşanmıştır. Maddi dönüşüm ile ahşap ve metal oyuncaklardan plastik seri üretime geçiş gerçekleşmiştir. Bu dönüşüm süreci, geleneksel mahalle oyun kültürünün hâlâ canlı olduğu ancak modern kentleşme ve medya etkisiyle dönüşmeye başladığı ara evre olarak değerlendirilebilir. Çocukluk hem kolektif kamusal pratiklerini sürdürmekte hem de modern tüketim ve medya kültürüne doğru evrilmektedir.



Şekil 3. 1950-1980 Dönemi Oyuncaklar

1980 sonrası dönemde Türkiye’de uygulanan neoliberal ekonomi politikaları, üretim ve ticaret yapısını değil, kültürel tüketim alanlarını da dönüştürmüştür. İthalat rejiminin serbestleşmesi, gümrük vergilerinin düşürülmesi ve küresel markaların Türkiye pazarına girişinin kolaylaşması, oyuncak sektöründe belirgin bir genişleme yaratmıştır (Diler, 2019). Bu süreç, oyuncak üretiminin yerel ve sınırlı ölçekli yapısından küresel marka ağlarına entegre olmuş bir tüketim modeline doğru evrilmesini beraberinde getirmiştir. 1980’lerin sonu ve özellikle 1990’lı yıllar, özel televizyon kanallarının yayına başlamasıyla çocukluk kültüründe yeni bir kırılmaya işaret etmektedir. TRT tekelinin sona ermesi ve çok kanallı yayıncılığa geçiş, çizgi film içeriklerinin çeşitlenmesini sağlamıştır (Kejanlıoğlu vd., 2004; Mutlu, 1999; Dikmen, 2017). Bu durum, oyuncak pazarını doğrudan etkilemiştir. Çizgi film karakterleri artık yalnızca ekran figürü değil oyuncak, kırtasiye ürünü, tekstil ürünü ve hatta yiyecek ambalajı üzerinde yer alan ticari bir kimliğe dönüşmüştür. Barbie, He-Man, Transformers, Power Rangers gibi karakter temelli oyuncaklar 1990’lı yıllarda Türkiye pazarında yoğun biçimde yer almıştır. Bu karakterler hikâye evreni, çizgi film dizisi ve yan ürünlerle birlikte bütüncül bir tüketim paketi sunmaktadır. Oyuncak artık bağımsız bir nesne değil medya evreninin maddi uzantısı olmuştur. Bu durum, kültürel küreselleşmenin çocukluk alanındaki en görünür tezahürlerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Appadurai, 1996; Kline, 1993; Steinberg, 2018). Bu dönemde oyuncak tasarımı da değişmiştir. Geleneksel oyuncaklar belirli bir işlev etrafında üretilirken, 1990’lar sonrası oyuncaklar karakter merkezli ve hikâye temellidir. Oyuncak, çocuğun hayal gücünü yönlendiren hazır bir anlatı çerçevesi sunmaktadır. Böylece oyun spontane kurgu üretiminden, önceden yapılandırılmış hikâye evrenlerinin yeniden canlandırılmasına doğru kaymıştır.

Seri ürünlerin piyasaya sürülmesi ise tüketim sürekliliğini sağlamıştır. Bir çizgi film karakterinin farklı versiyonları, aksesuarları ve yan ürünleri piyasaya sunulurken çocuğun sürekli tüketim döngüsüne dahil edilmesi hedeflenmiştir (Diler, 2019). Bu durum, oyuncak tüketimini tek seferlik satın alma pratiğinden, uzun vadeli marka bağlılığına dönüştürmüştür. Bu kültürel dönüşümle eş zamanlı olarak mekânsal değişim de hız kazanmıştır. 1980 sonrası dönemde hızlı kentleşme ve apartmanlaşma, özellikle büyük şehirlerde mahalle kültürünü zayıflatmıştır. Sokak, güvenli ve sürekliliği olan bir oyun alanı olmaktan çıkmıştır. Trafik yoğunluğu,

güvenlik kaygıları ve konut yoğunluğu, çocukların açık alan kullanımını sınırlamıştır. Böylece oyun giderek ev içi mekâna taşınmıştır.

Ev içi mekânın merkezinde televizyon yer almaktadır. Televizyon tüketim alışkanlıklarını yönlendiren bir reklam mecrasıdır. Çocuk programları sırasında yayınlanan oyuncak reklamları, talebi doğrudan şekillendirmiştir. Böylece medya, oyun ve oyuncak arasındaki bağ ekonomik ve kültürel düzlemde kurumsallaşmıştır. 1990'ların sonlarına doğru bilgisayar kullanımının artması ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte oyun kültürü dijitalleşmeye başlamıştır (Cassell & Jenkins, 1998; Gee, 2003; Ito, 2008). Ancak bu ilk evrede dijital oyun, fiziksel oyuncakla paralel bir alan olarak varlığını sürdürmektedir.

2000'li yıllarla birlikte internet erişiminin yaygınlaşması ve 2010 sonrasında akıllı telefonların kitleselleşmesi, oyun kültüründe radikal bir dönüşüm yaratmıştır. Oyun artık belirli bir fiziksel mekâna bağlı değildir. Sokak, park ya da ev içi sabit alan yerine, taşınabilir ekranlar üzerinden her yerde oynanabilen bir etkinliğe dönüşmüştür. Geleneksel oyunda fiziksel sınırlarla belirlenen oyun alanı, dijital çağda sanal bir çerçeveye taşınmıştır. Artık oyun alanı genellikle yazılım kodlarıyla çevrili bir dijital uzamdır. Dijital oyunlarda sürekli güncelleme, yeni karakter paketleri ve oyun içi satın almalar tüketimi süreklileştirmektedir. Fiziksel oyuncak satın alma yerini mikro ödeme sistemiyle sanal varlık edinmeye bırakmıştır. Böylece oyuncak maddi nesne olmaktan çok dijital bir varlığa dönüşmüştür.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyunun tarihsel süreci incelendiğinde, bu olgunun sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimin temel bir yapı taşı olduğu görülmektedir. Antik Çağ'da doğayla iç içe ve yetişkinliğe hazırlık odaklı olan oyun pratikleri, Osmanlı döneminde mahalle kültürüyle birlikte kolektif bir sosyalleşme aracına dönüşmüştür. 18. yüzyılda Eyüp oyuncakçılığı ile yerel bir zanaat kimliği kazanan oyuncak üretimi, 19. yüzyılda yapısal bir kırılma noktası yaşamıştır. Bu dönemde, özellikle 1839 Tanzimat reformlarıyla birlikte modern eğitim kurumlarının kurulması, çocuğun artık pedagojik bir özne olarak tanımlanmasına zemin hazırlamıştır. Çocuk, bu yüzyılda ev ve sokak sınırlarını aşarak devletin modernleşme projesinin merkezine yerleştirilmiştir.

19. yüzyılda oyunun maddi dünyasında da devrim niteliğinde değişimler yaşanmıştır. Sanayi Devrimi sonrası Avrupa'da seri üretimine geçilen mekanik bebekler, kurmalı trenler, teneke askerler ve porselen bebekler, 19. yüzyılın ortalarından itibaren İstanbul mağazalarında yerini almıştır. Bu teknolojik ve estetik açıdan gelişmiş ürünler, oyuncak kavramının ilk kez belirgin biçimde metalaşmasına ve piyasa koşullarında bir tüketim nesnesi hâline gelmesine neden olmuştur. Bu süreç, yerel Eyüp oyuncakçılığını zayıflatmış; geleneksel ahşap oyuncaklar daha çok alt ve orta gelir gruplarına hitap eden birer yerel ürün olarak varlığını sürdürmek zorunda kalmıştır. Mekânsal düzeyde ise oyun, kendiliğinden gelişen bir sokak etkinliği olmaktan çıkıp eğitsel bir araca dönüşmüştür. Modern belediyeçilik ve eğitim anlayışının etkisiyle, oyun alanları artık disiplinler bir kimlik kazanan okul bahçelerine ve planlı şehir parklarına doğru evrilmeye başlamıştır. Dolayısıyla 19. yüzyıl oyunun eğlenceden eğitime, oyuncağın zanaattan sanayiye, oyun alanının ise kontrolsüz sokaktan denetimli kamusal alana geçtiği en kritik tarihsel dönemdir. Cumhuriyet dönemiyle birlikte oyun, pedagojik ve ideolojik bir araç olarak kurumsallaşmış, sokaklar yerini planlı parklara ve okul bahçelerine bırakmıştır. Günümüzde ise neoliberal politikalar, dijitalleşme ve hızlı kentleşme sonucunda oyunun fiziksel mekândan koparak ekranlara ve sanal uzamlara taşındığı, oyuncağın ise medya odaklı bir tüketim nesnesine dönüştüğü tespit edilmektedir.

Bu sonuçlar ışığında, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamak adına planlı ve güvenli açık hava oyun alanlarının modern kent dokusu içerisinde yeniden canlandırılması büyük önem taşımaktadır. Oyunun dijitalleşmesi ve ticarileşmesi karşısında, geleneksel oyun kültürünün sunduğu fiziksel hareketlilik ve sosyal etkileşim olanakları korunmalı; eğitim süreçlerinde oyunun pedagojik işlevi daha etkin kullanılmalıdır. Ayrıca, çocukların hayal gücünü sınırlayan hazır anlatılı ticari oyuncaklar yerine, yaratıcılığı destekleyen ve kültürel değerleri taşıyan yerel zanaat ürünlerinin (Eyüp oyuncakçılığı gibi) modern bir perspektifle desteklenmesi önerilmektedir. Son olarak, dijital oyun dünyasındaki tüketim döngüsüne karşı bilinçli bir yaklaşım geliştirilmeli ve oyunun, çocuğun kendi deneyimlerini üretebildiği özgür bir saha olma özelliği korunmalıdır.

KAYNAKÇA

- Ak, D. (2006). *Oyun ve oyuncak kavramlarının tarihsel ve kültürel değişimine endüstriyel tasarım açısından bir bakış* (Yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- And, M. (2000). *Osmanlı şenliklerinde Türk sanatları*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Avşar, M. (2024). Sosyo-kültürel değişim ekseninde anadolu'da geleneksel oyuncak kültürü. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 17(48), 1875-1893. <https://doi.org/10.12981/mahder.1570757>
- Baxter, J. E. (2005). *The archaeology of childhood: Children, gender, and material culture*. AltaMira Press.
- Beaumont, L. A. (2012). *Childhood in ancient Athens: Iconography and social history*. Routledge.
- Bozdoğan, S. (2001). *Modernism and nation building: Turkish architectural culture in the early republic*. University of Washington Press.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. MIT Press.
- Crawford, S. (2009). *Childhood in Anglo-Saxon England*. Sutton Publishing.
- Cross, G. (1999). *Kids' stuff: Toys and the changing world of American childhood*. Harvard University Press.
- Çelik, Z. (1993). *The remaking of Istanbul: Portrait of an Ottoman city in the nineteenth century*. University of California Press.
- Derevenski, J. S. (2000). *Children and material culture*. Routledge.
- Dikmen, E. Ş. (2017). Türkiye'de Televizyon Yayıncılığının Dönüşümü: Sosyal Tv Yayıncılığı. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 425-448. <https://doi.org/10.19145/gumuscomm.283117>
- Diler, F. (2019). 1980 sonrası Türkiye'de çocukluğun yeniden inşası. *Oyun ve oyuncak üzerine bir okuma*. (Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü <http://openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/8980>
- Duman, G. (2015). Okul öncesi eğitimde beden eğitimi ve oyun. *Eğiten*
- Erdinçli, İ. (2022). Değişim çağında Osmanlı İstanbul'unda oyuncaklar ve oyun nesneleri. *Belleten*, 86(305), 123-156. <https://doi.org/10.37879/belleten.2022.319>
- Faruqi, S. (2005). *Osmanlı kültürü ve gündelik yaşam: Ortaçağ'dan yirminci yüzyıla*. Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Faruqi, S. (2009). *Artisans of empire: Crafts and craftspeople under the Ottomans*. I.B. Tauris.
- Garroway, K. (2015). *Children in the ancient Near Eastern household*. Eisenbrauns.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Genç, M. (2000). *Osmanlı İmparatorluğu'nda devlet ve ekonomi*. Ötüken Yayınları.
- Golden, M. (1990). *Children and childhood in classical Athens*. Johns Hopkins University Press.
- Gül, M. (2009). *The emergence of modern Istanbul: Transformation and modernisation of a city*. I.B. Tauris.
- Hamadeh, S. (2008). *The city's pleasures: Istanbul in the eighteenth century*. University of Washington Press.
- İnalıcık, H. (1994). *Osmanlı İmparatorluğu klasik çağ (1300-1600)*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ito, M. (2008). Introduction. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 1-14). MIT Press.
- Kafadar, C. (1995). *Between two worlds: The construction of the Ottoman state*. University of California Press.

- Karadeniz, Ü. (2022). Evliya Çelebi'nin gözünden Osmanlı toplumunda çocuklar. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 130(256), 217-238.
- Kejanlıoğlu, D. B., Mutlu, E., Çaplı B. & Çelenk, S. (2001). *Türkiye'de medya politikaları*. İmge Kitabevi.
- Kline, S. (1993). *Out of the garden: Toys, TV, and children's culture in the age of marketing*. Verso.
- Lillehammer, G. (1989). A child is born: The child's world in an archaeological perspective. *Norwegian Archaeological Review*, 22(2), 89-105. <https://doi.org/10.1080/00293652.1989.9965500>
- Mutlu, E. (1999). *Televizyonu anlamak*. Ark Yayınları.
- Onur, B. (1992). *Oyuncaklı dünya*. Verso.
- Onur, B. & Güney, Y. (2002). *Türkiye'de çocuk oyunları*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No; 10
- Ortaylı, İ. (2007). *Osmanlı'yı yeniden keşfetmek*. Timaş Yayınları.
- Öztan, G. G. (2013). *Türkiye'de çocuğun politik inşası*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Quataert, D. (2000). *The Ottoman Empire, 1700-1922*. Cambridge University Press.
- Rawson, B. (2003). *Children and childhood in Roman Italy*. Oxford University Press.
- Steinberg, S. R. (2018). *Kinderculture: The corporate construction of childhood*. Westview Press.
- Şen, M. (2012). Erken çocukluk eğitiminde oyun ve önemi. In İ. H. Diken (Ed.), *Erken çocukluk eğitimi* (2. baskı, ss. 403-431). Pegem Akademi.
- Tan, M. (1989). Çağlar boyunca çocukluk. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 22(1), 71-89.
- Tuğrul, B. (2014). Oyun temelli öğrenme. In R. Zembat (Ed.), *Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri*. Anı Yayıncılık.
- Üstel, F. (2009). II. Meşrutiyet ve vatandaşın 'icadı'. In M. Ö. Alkan (Ed.), *Modern Türkiye'de siyasal düşünce I: Cumhuriyete devreden düşünce mirası* (ss. 166-179). İletişim Yayınları.
- Yücel, Ö. F. & Saygın, A. U. (2023). Cumhuriyet devri beden terbiyesi ve spor politikaları çerçevesinde maç dergisi üzerine bir inceleme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 11(1), 1-37.