



Oyuncakların Çocukların Kültürlenme ve Sosyalleşmelerine Etkileri: Barbie Bebekler Örneği

The Influence of Toys on Children's Socialization and Culturation: The Case of Barbie Dolls

Öğr. Gör. Neriman MORKOÇ¹, Prof. Dr. Mizrap POLAT²

Öz

Oyun ve oyuncaklar insanlık tarihi kadar eskidir. Oyun, ferdin yaşamının ilk yıllarından itibaren onun bedensel, zihinsel ve sosyal gelişimini etkiler. Oyunun, tarihsel süreçte çeşitli oyuncaklar ile değiştiğini ve şekillendiğini görüyoruz. Bu oyuncaklardan biri de Barbie bebeklerdir. Barbie bebekler üretildiği ilk zamanlardan itibaren dünya genelinde büyük rağbet görmüş ve hemen hemen her kültüre uygun şekilde tasarlanmışlardır. Bu makalenin amacı, oyunun sosyo-kültürel tarihini araştırmak ve bir oyuncak olarak Barbie bebeklerinin bu tarih içindeki yerini saptayıp onların oyun kültürüne etkilerini tartışmaktır. Barbie bebeklerin çocukların sosyalleşmesi, kişilik gelişimi ve kültürlenmeleri üzerindeki etkilerini açıklamak da bu makalenin diğer bir hedefidir.

Anahtar Kelimeler: Barbie, oyun, oyuncak, oyun ve sosyalleşme, oyuncaklar ve cinsiyet, kültür ve oyuncaklar, oyunun tarihi

Makale Türü: Araştırma

Abstract

Games and toys are as old as human history. Games provide the physical, mental and social development of the individual from the first years of his life. We see that games have changed and shaped with various toys in the historical process. One of these toys is Barbie dolls. Barbie dolls have been in great demand around the world since they were first produced and are designed to suit almost every culture. The aim of this article is to investigate the socio-cultural history of the game and to determine the place of Barbie dolls as a toy in this history and to discuss their impact on play culture. Another purpose of this article is to explain the effects of Barbie dolls on children's socialization, personality development and acculturation.

Keywords: Barbie, game, toys, game and socialization, toys and gender, culture and toys, history of game

Paper Type: Research

Giriş

Oyun, kavram olarak özgürce eyleme dönüşen fakat belli kuralları olan, belli bir zaman ve mekân içinde belli bir amaca yönelik eylemdir. Gündelik davranışlardan farklıdır (Huizinga, 2020, s. 53). Oyun ve onun uygulama aracı olan oyuncak, çocuğun rollerini tanımasını ve bir işleyişi belli kurallar ve beklentiler eşliğinde geliştirmesini öğreten faaliyetlerdir. Oyun, insanın biyolojik ve ruhi yapısına uygun olan, öğrenme temelli bir eylemdir. Çocuklar dünyayı oyun aracılığıyla keşfeder, nesnelere tanır ve insan ilişkilerini öğrenirler.

¹Muş Alparslan Üniversitesi, Bulanık Meslek Yüksekokulu, n.irec@alparslan.edu.tr

²Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, mizrap.polat@atauni.edu.tr

Oyun, çocuk için bir yan uğraş ve hoş vakit geçirmekten ibaret olmayıp, çocuğun hayatının merkezinde olan bir faaliyet ve yaşamı belirleyen eylemlerden biri olarak kabul edilir (Koné G.& Macha K., 2020, s. 215). Oyun sistemli ve bazen de kendiliğinden gelişen bir yapıya sahiptir. Bu haliyle de çocuğun kurallara uyma kültürünü, doğaçlama olarak alet ve eylem geliştirme yeteneğini artırır. Oyun ayrıca dikkat ve zekâ gerektirir. Bireyin fiziksel gelişimine katkı sağlar. Oyun ve oyuncaklar insanlık tarihi ile paralellik gösterir. Tarihin çok eski çağlarına varan oyun ve oyuncak kalıntıları, arkeolojik çalışmalarda ortaya çıkmıştır.

Tarihsel süreç içinde yer ve zamana bağlı olarak oyun çeşitli formlara sahip olmuştur. Mesela, 16. yüzyılda Avrupa'da top ile oynanan oyunlar yaygın iken, 17. yüzyılda oynanan oyunlarda, bebek evleri kullanılmaya başlanmıştır. İslam kültür dünyasında taş, çamur, tahta bazı bitki türleri ve kemik gibi tabii malzemelerden yapılan oyuncaklar, günlük yaşamı yansıtan oyunlar için kullanılmıştır. Batı tipi oyuncaklar, özellikle Osmanlı'nın 18. asırda Avrupa'ya açılmasıyla beraber peyderpey Osmanlı coğrafyasında görülmeye başlanmıştır (Onur, 1992, s. 372). Günümüzde ise çok gelişmiş, çeşitlenmiş ve elektronikleşmiş bir oyuncak endüstrisini küresel ölçekte görmek mümkündür.

Endüstri devrimi her alanda olduğu gibi oyuncak alanında da değişimleri beraberinde getirmiştir. Daha önceden kullanılan taş, toprak, çamur gibi materyaller yerini porselen, plastik gibi materyallere bırakmıştır. 21. yüzyıla geldiği zaman gerçek hayatta dokunma ve davranış üzerine olan oyunlar ve oyuncaklar, yerini sanal gerçekliklerin oluşturduğu dijital oyunlara bırakmıştır. Bugün oyunlar, gelişerek değişmeye devam etmektedir.

20. yüzyılın başlarında, bugün Barbie bebeklerinin ilk hali sayılabilecek bebekler üretilmişti. Bunlar Paris'te yapılıyordu ve Paris modasını yansıtmayı amaçlıyordu. 1959 yılına gelindiğinde ise Ruth Handler, küçük kızının hayallerini şekillendirmek için bir bebek yapmış ve bu bebeği piyasaya sürmüştü. Barbie adı verilen bu oyuncak bebekler, çeşitli şekillerde giydirilerek küçük kızların hayallerini bir nevi şekillendiriyordu. Barbie bebekler, satışa sunulduğu ilk zamanlardan itibaren tüm dünyada bu bebeklere talepler oldu ve bu talepler giderek artmaya başladı. Zaman içinde farklı mesleklere ait kişileri yansıtan Barbie'ler üretilmiştir. Barbie koleksiyonu yapan, bağımlısı olan yetişkinler bile olmuştur. Dünyada Barbie'ye tepki gösteren toplumlar da olmuştur, özellikle İran gibi Müslüman ülkeler, Barbie'nin kız çocuklarına farklı değerleri dayattıklarını belirtmiştir. Bu durumla birlikte Müslüman ülkelerde, Barbie'ye alternatif oyuncak bebek markaları kurularak daha mütevazı ve İslami değerlere uygun oyuncak bebekler üretilmiştir (Tatar, 2016, s. 176).

Barbie bebekler aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerini de yansıtmaktaydı. Bebeklerin pembe renginden evleri olması, ev işleri yapan kadın figürü oluşturulması, toplumsal cinsiyet ile ilişkilidi. Barbie bebekler sadece bir oyuncak olmayıp, aynı zamanda Batı kültürünün yaşam ve giyim şekillerini yansıtan ve kültürel mesajlar ifade eden vasıtalar hüviyetindedirler.

1. Yöntem

Bu çalışma, kaynak taramasına, görsel ve yazılı medya analizine dayanan nitel bir araştırmadır. Barbie bebekler hakkında yazılmış bilimsel literatürün taranması yanında, özellikle internetten elde edilen görsel materyal ve reklamlar çalışmanın konu, amaç ve kapsamı göz önüne alınarak analiz edilip, yorumlanmıştır. Bu analiz ve yorumlamalarda oyun ve oyuncakların, çocukların sosyal gelişim ve şahsiyet kazanımı üzerindeki tesirinin belirlenmesi hareket noktasını oluşturmuştur.

2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun insanın var oluşuyla beraber gelişme ve devamlılık gösteren sosyolojik ve pedagojik bir olgudur. Oyunun sosyolojik yönü, zaman zaman farklı işlevler kazansa da farklı tarihsel süreçlerden günümüzdeki dijital çağa kadar devamlılığını sürdürmüştür. Oyunlar ve oyuncaklar içinde bulunduğu toplumun sosyal, kültürel, tarihsel yapısını yansıtır. Geleneksel

dönemde inşa edilen oyunlar ve oyuncaklar, üretildikleri zamanın sahip olduğu kültürel öğelerini nesiller boyu aktarmışlardır. Bazen çocuklar arasında bazen düğün, yılbaşı gibi özel günlerde oynanan oyunlar olarak kültürel ve şekilsel çeşitliliğini sürdürmüşlerdir.

Çocuk oyunlarına baktığımız zaman bu oyunlarla ilgili bilgiler, Batı'da en eski kaynaklar 13. yüzyıla dayanmakta, Doğu'da ise 11. yüzyıla dayanmaktadır. Fakat bilimsel anlamdaki araştırmalar çoğunlukla 21. yüzyılda olmuştur. Oyunu araştırma alanı olarak seçen disiplinler felsefe, pedagoji, antropoloji, psikoloji ve sosyolojidir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 24).

Arkeologların yaptıkları çalışmalar, oyunun insanlık tarihi kadar eski olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bugün var olan bazı geleneksel oyunların 2000 yıl öncesine dayandığı düşünülmektedir. Mesela Roma kalıntılarında, "sek sek" oyununun izine rastlanılmıştır. Antropologlar yaptıkları çalışmalarda göç yollarını ve kültürün yayılmasını incelerken oyunu bir veri aracı olarak kullanmışlardır. Çünkü oyun bir toplumun sahip olduğu değerlerin, kültürel bir numunesidir. İçtimai kültürün önemli bir unsuru olan oyun, halk hikayeleri gibi nesilden nesile aktarılır ve evrenselleşir (Tugbacansali, 2020).

Oyunun tarihi, hayvanların oynadığı oyunlar dikkate alındığı zaman, insanlık tarihinden daha eski olabilir. Hayvanlar için oyunun, belgeselerde yansıtıldığı gibi hayatlarının doğal bir süreci olduğu görülmektedir. Ayrıca hayvanlar, toplumsal türlerinin devamlılığı için de oyun oynamaktadırlar (Vatandaş, 2022, s. 15).

Oyun insanların yaşamının doğal bir parçasıdır. İlk kabile ve toplumların hayatından oyun eksik olmamıştır. Mezopotamya bölgesinde yapılan arkeolojik kazılarda ortaya çıkan kalıntılar, oyunun ve oyuncakların varlığını ortaya çıkarmıştır. İlk Çağda yetişkinler, çocukların yetişkinliğe hazırlanmasında oyunu, bir araç olarak kullanmışlardır. Orta Çağ'a gelindiği zaman oyun sadece çocuklara özel olmaktan çıkarılmış hem çocukların hem yetişkinlerin yetenek kazanmasında ve sosyalleşmesinde birer araç olarak benimsenmiştir. Binicilik, güreş ve atçılığı esas alan oyunların, çocukların, gençlerin ve ordunun fiziki ve askeri amaçlı idmanlarında; satranç gibi zekâ oyunlarının ise askeri ve siyasi anlamda, strateji geliştirme amacıyla kullanıldığı bilinmektedir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 22).

Oyunu, çocuklarda, yetişkinlerde ve hayvanlarda tasvir etmek için psikoloji, fizyoloji gibi bilim dalları araştırmaktadır. Bu bilimler, oyunun doğasını anlamaya ve yaşam üzerindeki etkisini öğrenmeye çalışmaktadır. Bunun sonucunda birtakım teoriler ortaya çıkmıştır. Bazı teoriler, oyunun yaşam enerjisinin fazlalığını atmak olarak görmektedir bazı teoriler canlı varlıkların gerçek hayata hazırlanmasında bir antrenman olarak görmektedirler. Oyun biyolojik beklentilere karşılık vermektedir (Huizinga, 2020, s. 18).

Oyunun, insanlık için temel önemli işlevleri bulunmaktadır. Oyun kadar oyuncak da önemli işleve sahiptir. Oyunağın ilk defa insanın doğasında taş, ağaç, kil gibi materyallerle oluşturulma ihtimali yüksektir. Her kuşak kendinden önce devraldığı oyunu devam ettirirken, oyunağı kendisi imal etmiştir. Geçen zaman içinde oyuncaklar gelişmiş, oyunlar sistematik hale gelmiştir. Oyuncaklar içinde bulunduğu zamanın kültürel yapısını, bilim ve teknoloji seviyesini, değerlerini yansıtmaktadır. Bir kültürün anlaşılması için, sahip olduğu oyuncaklara bakılması gerekir. Toplumun değişmesi, oyuncakların değişmesini de sağlamaktadır (Vatandaş, 2022, s. 20-37).

Oyun, tarihte farklı materyaller ile değişip günümüze kadar gelmiştir. Tarihte bilinen en eski oyuncak, 25.000 yıl öncesinden kaldığı tahmin edilen minyatür mamuttur ve Brno'daki Moravian Museum'da bulunmaktadır (Akbulut, 2009, s. 183). Antik dönemde oyun çeşitli çingiraklar, eklemli bebekler, elle sürülen hayvanlar, minyatür yaşam yerleri, taş, kil veya kurutulmuş meyvelerle yapılan bilyeler kullanılarak oynanmıştır. 16. ve 17. yüzyılda oyun oynamak için bebek evleri materyal olmaya başlamıştır. Bebek evlerinin oyunda kullanılması, önemli bir gelişmedir. Çünkü kız çocuklarını ev işlerine hazırlamak için bu evler, eğitici bir araç

niteliğindedir (Eraslan, 2013, s. 4-10). Oyun ile bireyler toplumsal cinsiyet rollerini ve bu rollere bağlı görevlerini öğrenmektedirler. Bu yüzyıllarda kadına ev işlerini yapan konumunun kazandırılması, oyun oynayarak ve oyunda bebek evleri kullanılarak kısmen gerçekleştirilmiştir.

Çocuklar oyunu ya kendileri tasarlayarak ya da yetişkinlerden model alarak oynamışlardır. Tarihsel kalımlara bakıldığı zaman bugün bilinen pek çok oyunun ve oyuncuğun geçmişte de benzer şekilde var olduğuna şahit olunmaktadır. Örneğin taşlarla oynanan “beş taş”, iple oynanan oyunlar geçmişte benzer oyunlarla görülmüştür. Günümüzdeki elektronik ve dijital oyunlar hem grup olarak oynanabilen hem de ferdi oynanabilen oyun niteliğindedir. Zamanın mevcut şartları, oyunların türlerini ve aktarma yöntemlerini değiştirmiştir (Tuğrul vd., 2014, s. 3).

16. yüzyılda el veya ayak ile oynanan top oyunlarının çok yaygın olduğu bilinmektedir. Tarihin eski çağlarına dayanan topaç, kaz oyunları 16. yüzyılda oynanan diğer oyunlardı. Bu oyunlar 19. yüzyıla gelindiğinde çeşitleri geliştirilmiş ve bunun yanında satranç, dama gibi oyunlar yaygınlaşmıştır. Zar veya şans oyunları da 19. yüzyılda yaygın olarak oynanan oyunlardandır. Zarın köken ülkesi Çin'dir. Zar, tarihsel süreçlerde ceviz, çekirdek, kemik, fildişi hayvan kabuğu, mermer, porselen, ağaç ve doğal plastik malzemelerden oluşmuştur. Türkiye'de ise oyunlar arasında en eski olan tavla oyunudur (Onur, 1992, s. 372-379).

Modern öncesi dönemde Anadolu'da çoğunlukla el yapımı oyuncaklar mevcuttu. Tahtadan bebekler, çamurdan yapılan oyuncaklar bunlardan bazıları idi. Plastiğin üretimi ile el işçiliğine dayanan oyuncaklar azalmıştır. Bugün ise bu el yapımı oyuncaklar, genellikle tahta materyaller ile yapılmakta ve yöresel el zanaatı ürünü olarak turistlere satılmaktadır (Akbulut, 2009, s. 187). Bugün artan tüketim kültürü ile birlikte bu el yapımı oyuncakların yerlerini markalaşan yüksek fiyatlı oyuncaklara bıraktıkları görülmektedir. Plastiğin sağlık yönünden zararlı olabileceği kanaati son zamanlarda Türkiye'de ve dünyada bazı aileleri el yapımı, organik oyuncak arayışına yönlendirmiştir. Amigurumi denilen iple oyuncak örme sanatı kursları, Türkiye genelinde halk eğitim merkezleri aracılığıyla yaygınlık kazanmıştır. Organik ve el yapımı oyuncakların talep görmesi onların fiyatlarının artmasına neden olmuştur. Çeşitli sosyal medya kanallarındaki paylaşımlar sayesinde bu tür oyuncakların yaygınlığının arttığı görülmektedir.

Endüstri devrimi ile birlikte oyuncakların ve oyunun yönü değişmiştir. El işçiliğine dayanan, tahta, taş, çamur ile oynanan oyunlar yerini endüstrinin getirdiği materyallerle oynanan oyunlara bırakmıştır. Plastik, porselen, metal her alanda yayılma gösterdiği gibi oyun alanında da kendini göstermiştir. Fakat endüstrileşme ile oyun için üretilen bu oyuncaklar sınıfsal bir rol kazanmıştır. Daha pahalı ve karmaşık oyuncaklar üst sosyal sınıflara ulaşırken daha ucuzları alt sınıflara kalmıştır. Diğer yandan oyuncak materyallerinin çeşitlenmesi ve oyuncakların seri üretimi, oyuncakların her sınıfta yaygınlaşmasını sağlamıştır (Akbulut, 2009, s. 200). Günümüzde aileler, çocuklarının küçük yaştan itibaren iyi bir eğitim almaları için oyun yöntemlerini ve oyun araçlarını önemsemektedirler. Bugün Legolar, eğitici kartlar kullanılarak oyun, zihinsel olarak gelişimi destekleyici, dil öğrenimini kolaylaştırıcı araç olarak kullanılmaktadır.

20. yüzyılda oyuncuğun seri üretimi yapılmış ve ticari bir meta haline getirilmiştir. Çocuğa özel el yapımı oyuncaklar azalmaya başlamıştır. Bunun yerine seri üretim ile sayıları artan, markalaşan, lisans telif hakkı olan oyuncaklar üretilmeye başlanmıştır. Oyuncak, manevi ve kültürel değerini kaybetmeye başlamıştır. Kapitalist pazar oyuncuğun niteliğini değiştirmiştir (Vatandaş, 2022, s. 38).

21. yüzyılda oyun evrimsel bir süreçten geçerek dijitalleşmeye doğru ilerleme kaydetmiştir. Bilgisayar oyunları çocuklarda yaratıcılık gerektiren oyunlardan ziyade, uyum ve hız gerektiren oyunları sağlamıştır. Bu durum özellikle asosyal olan, masa başında saatlerce oturan, az hareket eden, ebeveynlerden arınmış, yalnız çocukların varlığına neden olmuştur. Bilgisayar oyunu oynamak çocukların kendiliğinden düşünme, davranma ve üretme

kabiliyetlerini geliştirmekten ziyade sanal bir ortamda dijital kontrol altında aksiyon ve reaksiyonları önceden planlanan oyunlardır (Arslan, 2013, s. 16). Bilgisayar ve internetin yaygınlaşması ile sokak oyunlarının ve çeşitli tabii ve suni materyallerle oluşan oyuncakların yerini evde ya da internet kafelerde dijital oyunların aldığı görülmektedir. Orta ölçekli gelire sahip evinde internet, bilgisayar bulunan bir ailede ekseriyetle odasına kapanıp sürekli bilgisayar başında oyun oynayan çocuk profili ile karşılaşılabilir. Evinde bilgisayar, internet olmayan çocukların da bulunduğu bölgenin internet kafelerinde bireysel ya da arkadaşlarıyla birlikte bilgisayar oyunları oynadıkları görülebilmektedir. Çoğunluğu ilkököl ve ortaokul döneminde olan bu yaş grubu çocuklarının ekseriyeti, dünyayı sanal oyunların zihinlerinde oluşturduğu imgelerle algılayabilmektedirler. Şiddet ve cinsellik içeren oyunların, şans ve kumar oyunlarının çocuk ve gençlerin yanında, yetişkinlere olumsuz ruhsal etkileri olabilmektedir.

Bugün dijital ortamda oynanan oyunların çocukların yaş ve gelişim seviyelerine uygun olma durumu çoğu kez rol edilememektedir. Dijitalleşen ve elektronikleşen oyun ve oyuncak günümüzde önemli ölçüde verimsiz şekilde zaman tükettiren ve bağımlılık oluşturan kontrolsüz endüstriye dönüşmüş durumdadır.

3. Bir Kültürlenme ve Sosyalleşme Vasıtası Olarak Barbie Bebekler

Barbie bebeklerin küresel yayılımı oyuncak endüstrisi bağlamında kendine has bir "McDonaldlaşmayı" ifade etmektedir, şöyle ki bebeklerle yerel oyuncak sektörünü aşarak esnek şekillenmeye de yer veren ve küresel yayınlığa ulaşan yeni bir oyuncak segmenti oluşmuştur. McDonald's güçlü bir modeldir çünkü müşterilere verimlilik, hesaplanabilirlik, öngörülebilirlik ve denetim sunmaktadır. Verimlilik, üretimin optimum düzeyde işlevi hesaplanmaktadır. Satılan ürünlerin nicel yönü hesaplanmaktadır. Mesela Barbie bebeği satın alan bir kişi, elbisesini, evini, aksesuarlarını ayrıca satın alması gerekir. Bebekler öngörülebilirdir yani her zaman her yerde aynı tip Barbie bebekler karşımıza çıkabilmektedir. McDonald's başarısı olan denetim faktörü ise bu bebekleri satın alan yetişkin ve çocukları kapsamaktadır (Ritzer, 2016, s. 46).

Oyuncak ve çocuk kavramı, 1980 sonrası neoliberal politikalara ve 1990'lar sonrası artan küreselleşmeyle ilintili olarak değişen aile ve toplum yapısıyla ilişkili olarak değerlendirilebilir. Moderniteyle birlikte hem yetişkinlik hem de çocukluk kavramında muhteviyat değişikliği olmuştur. Modern toplumdaki beslenen kapitalizm ve neoliberal politikalarla birlikte küreselleşmiş çocuk ve gençler önemli bir tüketici kitleye dönüşmüş ve "tüketen çocuk kavramı" ortaya çıkmıştır. Hem çocukluk dönemine ve eski oyuncak türlerine özleminden bahsedilip hem de modern çocukluğa hayranlık bir arada görülmektedir. Küreselleşmenin sonuçlarından biri de eski ve yeninin yerel ve ulusal düzeyde birlikte görülebilmesidir (Sormaz ve Yüksel, 2012, s. 996). Sanayileşme kendisiyle beraber yeni üretim tip ve modellerini geliştirerek "eski, modası ve modeli geçmiş" olanı çöpe atmayı ve yeni olana yönlendirmeyi hedefleyerek tüketimin ve üretimin artmasının yanında, fiyatın yükselmesini de sağlamaya çalışmaktadır. Seri ve yığın üretimi el zanaatıyla üretilen geleneksel oyuncak üretiminin de büyük oranda sonunu getirmiş ve el işiyle üretileni iktisadi olarak rasyonel olmayan nostaljik nesne konumuna itmiştir.

Oyuncak bebekler toplumsal ve kültürel birçok öğeye sahiptir. İçinde bulunduğu toplumun sosyal yapısına dair ipuçlarını içinde barındırır. Bu açıdan baktığımız zaman, tarihsel süreçte oyuncak bebekler, tarihi bir belge niteliğindedirler. Bir oyuncak bebeğin şekli, giysileri, aksesuarları incelendiğinde, içinden geldiği toplumsal yapının inançları, ekonomisi, kültürü hakkında önemli bilgiler verebilmektedir (Güven, 2018, s. 657).

Sosyalizasyon süreci içerisindeki çocuğun, bulunduğu kültürel ve sosyal yapıya dayanan oyun ve oyuncaklara ihtiyacı vardır. Bu süreçte tercih edilen oyuncaklar, çocuğun gelişim dönemine katkı sağlayıp, yetişkinlik ve ergenlik dönemine bir ön hazırlanma vasıtası niteliğindedirler (Güven, 2018, s. 657).

20. yüzyılda Paris'te yapılan ve Barbie bebeklerin ilk hali sayılabilecek manken bebekler İngiliz saray kadınlarına Paris modasını tanıtmaya yönelikti (Onur, 1992, s. 371). Bu bebekler için giydirilip çıkarılabilen kâğıt elbiseler hazırlanmıştı. 1959 yılında anne Ruth Handler, kızının kendini yetişkin biri gibi hayal ederek oyuncak bebekler ile oyun oynadığını fark etmiştir. Daha sonrasında pazardaki boşluğu görüp ilk üç boyutlu bebeği yapmıştır. Böylece küçük kızların hayal ettikleri şekillerde oyuncak bebeklere sahip olmaları sağlanmıştı. Yetişkin kadın figüründe tasarlanan bu bebekler, 9 Mart 1959'da New York Oyuncak Fuarı'nda tanıtılmıştır (Barbie, 2021).

Fotoğraf 1. Ruth Handler



Kaynak: Barbie Media, 2021

Barbie piyasaya tanıtıldıktan sonra satışları hızlı bir şekilde artmaya başlamıştır. Piyasaya çıktıktan 30 yıl sonra 500 milyona yakın bebek satılmıştı. Sadece 1992 yılında 1 milyar Dolar değerinde Barbie ve Barbie'nin aksesuarları satılmıştı (Tatar, 2016, s. 169). 2015'e gelindiği zaman Barbie satışlarında %16'lık bir düşüş görülmüştür. Time dergisi "Bye Bye Barbie: 2015 Gerçekçi Olmayan Güzellik İdeallerinden Vazgeçtiğimiz Yıl" başlığı ile konuyu haberleştirmiştir. Yine aynı dergi, "Mattel'in Emekli Barbie'yi çıkarma zamanı gelmiş olabilir" ifadesini kullanmıştı. Barbieleri üreten şirketin önde gelen bu ürünündeki düşüş, Barbie'nin pazarlama stratejilerindeki hatalardan değil, Barbie'nin gerçek hayatla bağdaşmayan vücut ölçüleriydi. Ortalama bir kadın bedeninin ölçülerini esas alan bebek üretimi yapmaya başlayınca, Barbie piyasadaki satışlarını tekrardan iki katına çıkardı (Time, 2021). Bazı yıllarda satışlarda düşüş olmasına rağmen bu bebekler bugün hala popülaritelerini devam ettirmektedirler. Özellikle kız çocukları arasında Barbie bebekler, dünya genelinde ciddi bir rağbet görmektedir.

Büyük bir oyuncak firması olan Mattel'in ürettiği Barbie, Avrupalı bir görünüm sergileyerek, oluşturduğu kadın figürü ile ulaşılması zor bir bedensel estetik algısı oluşturmaktaydı. 1950'lerde çıkış yaptığı zaman dönemin ünlülerinden olan Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor gibi sarı ve dağınık at kuyruğu saç, kavisli kaşlar ve ince bir fizik ile bu bebekler adeta moda öncüsü olarak hazırlanıp piyasaya sunulmaktaydı. Bu dönemde ilk kadın astronot uzaya çıkınca, firma bu gelişmeden faydalanıp astronot Barbie bebeğini piyasaya sürmüştür. Kız çocuklarının ilgisini çekebilecek, onların özenebilecekleri popüler olay, meslek ve artistik fenomenlerden örnek almayı Mattel firması bir pazarlama strateji olarak kullanmıştır (Barbie Media, 2021). Kıyafetleri ve aksesuarları değiştirilebilir olarak tasarlanmış böylece Barbie satın alanlar, kıyafet ve aksesuar satın alan müşteriler olmuştur (Vatandaş, 2022, s. 175).

Fotoğraf 2. 1950-1960 yılları arasında Barbie bebekler



Kaynak: Barbie Media, 2021

1960'larda Mattel firması ilk siyahi Barbie bebeği tanıtmıştır. Siyahilerin fiziksel özellikleri ile tasarlanan bu bebekler piyasaya sürülmüştür. Fakat siyahi Barbie'lerin düz ve uzun olan saç modeli, tartışmalara sebep olmuştur. Çünkü bu saç modeli ile siyahi kadınların gerçek saç türünü yansıtmadığı dile getirilmiştir. Üretilen siyahi bebek, Barbie'nin kendisinden yaşça küçük kuzeni olarak tanıtılmıştı ve ten rengi kahverengiye çalan bir renkte üretilmişti (Fox, 2020). Bu da Avrupalıların siyahilere önyargılı bakış açısını yansıttığı gerekçesiyle o dönem birçok eleştiri almıştır.

1980'lerden sonra Mattel, kültürel rölativizmin etkisi ile Barbie'yi farklı ülkelerin kültürel ve biyolojik yapılarına uyarlamıştır. İtalyan, Kanadalı, Alman, İrlandalı, İsveçli, İngiliz, Hint Barbie'ler piyasaya sunuldu. Bu şekilde her ülkenin kültürüne, ten rengine, saç rengine, kıyafetlerine göre Barbie'ler üretilmeye çalışıldı. Bu başarılı pazarlama stratejisi ile daha önceden tek tip üretilen orta sınıf Avrupalı bayanı temsil eden sarışın mavi gözlü Barbie'ler yerine, çeşitli ülkelere ait Barbie'lerin üretimi, farklı ülkelerde kız çocuklarının kendilerine benzeyen Barbie bebekleri satın almalarını sağlamıştır. Uluslararası satış yapmak için yerel ve kültürel normların önemini olduğu, bilinen bir durumdur (Tatar, 2016, s. 176). Fakat bu pazarlama stratejisinde, istedikleri sonucu vermeyen iki ülke oldu. Bunlardan birincisi Japonya, ikincisi Hindistan idi. Barbie bebeklerin parlak sarı saçları, mavi gözleri, beyaz dişleri Japon çocuklar için ilgi çekici değildi. Ayrıca Japon kültüründe kadınların dişlerinin göstermesi hoş karşılanmaz, kadınlar gülerken elleri ile ağızlarını kapatırlardı. Fakat Barbie'ler bu kültürün aksine beyaz dişlerini göstererek gülümsemekteydi. Hindistan'da piyasaya sürülen Barbie'lere Hint kıyafetleri giydirilmiş ve aksesuarları da takılmış, ten ve saç rengi değiştirilmişti. Fakat Hintli Barbie'ler, kadının cinsel obje olarak sergilenmesi, Batılı kadın formunun tasvir edilmesi düşüncesiyle Hint kültürüne aykırı durumlar olarak görülmüş ve eleştirilmiştir (Tatar, 2016, s. 177).

4. Dini, Ahlaki ve Kültürel Normlar Bağlamında Barbie Oyuncaklar

Dinin, toplumsal bir kurum olarak hayatın her alanında etkisi bulunur. Barbie'nin dindar bir görünümde olduğu söylenemez. Aksine modern, bireysel yaşayan, ailesi olmayan bir imaj çizmektedir. İlk Barbie türbana uygun bir şekilde üretilmemiştir. Bu nedenle İran hükümeti Barbie'ye karşı tepki göstermiş, kızlara İslam dışı değerleri dayattıklarını belirtmiştir. Bu sert tepkilere karşılık, oyuncak firmaları farklı görünümde oyuncaklar üretmişlerdir. Yahudi Gali kızları, Hristiyan Bakire Meryem, İranlı Sara ve Dara, Suriyeli Fulla isimli bebekler, dini geleneğe atf yapan ve ondan ilham alan bebeklere birer misal olarak anılabilir (Tatar, 2016, s. 180). Barbie modern kadın sembolünü taşımaktadır. Gösterişçi, modern bir beden imgesine sahip olduğu için dini çağrıştıran bir yapıya sahip değildir (Vatandaş, 2022, s. 182).

İngilizce konuşan Müslüman çocuklar için, 1997'de "Noorart" kuruldu. Kurulma sebebi olarak da İslami kültürün gelişimine katkı sunmak, Müslüman çocukları eğlendirmek olmuştur. Noorart, Batı'nın popüler kültürüne karşı Razanne isimli bebeği üretip piyasaya sunmuştur (Norart, 2020). Razanne, ev ortamında dönemin modasına uygun giyinirken dışarı çıktığı zaman baş örtüsünü ve paltosunu giyiyordu. Barbie'den farklı olarak Razanne seccadeye sahipti. Böylece özellikle büyüme çağındaki Müslüman çocuklar, daha mütevazı ve görünüşü sade bir bebekle oynayabileceklerdi (Tatar, 2016, s. 181).

Yukarıda anılan alternatif bebek üretimlerinin pazarından pay almak isteyen ve her kültürel coğrafyada azami satış rakamını hedefleyen Barbie dönemsel olarak kendini yeni formlarda, farklı dini ve kültürel öğeleri yansıtarak var etmeye çalıştı. Daha önce de belirtildiği gibi Barbie bazı Doğu ülkelerinde (Çin, İran, Japonya vs.) hâkim kültürleri ve dinleri dikkate almadan, kız çocukları ve ebeveynler tarafından tercih edilmeyeceğini anlamıştır.

Fotoğraf 3. Farklı dinleri tasvir eden Barbie bebekler



Kaynak: The Telegraph, 2015

Oyuncaklar, çocuklara kültür ve toplum keşfinin başlangıç eğitimini, sundukları figürler ve çocukların oyun oynarken girdikleri roller vasıtasıyla sunarlar. Çocuklar yetişkin olarak devam edecekleri toplumun rol modellerini ve davranış değerlerini, kısmen oynadıkları oyuncaklar aracılığıyla içselleştirirler (Gürdallı ve Keten, 2019, s. 491).

Bir oyuncağın içinde bulunduğu toplumda talep edilebilmesi için, toplumun kültürel ana referanslarına dokunabilmesi gerekir. Ayrıca eğer bir oyuncak çocuklar tarafından cazip bulunmuyorsa, onlar arasında popüler değilse ve çocuklar onun kendilerine hitap etmediğini düşünüp onu istemiyorlarsa, o oyuncak arz ve talep kaidesine göre piyasada tutunamamaktadır. Buradan hareketle diyebiliriz ki, Barbie'nin ve Barbie'ye alternatif oluşturan firmaların rekabeti hem sosyo-kültürel alanda hem de iktisadi alanda kendini hissettirmektedir.

Üretici Mattel firması seküler bir görünüme sahip olan Barbielere tüm eleştirilere rağmen başörtüsü ya da haç takmamıştır. Dini simgeleri aksesuar olarak kullanma yoluna gitmeyen Barbie, dini hoşgörü ve dini özgürlüğün görünür olması gibi tutumların gelişmesi için de kendini vazifeli hissetmemiştir. Katı seküler bir tutum sergileyen Barbie'ye alternatif teşkil edebilecek şekilde yukarıda kısaca değinildiği gibi dini hassasiyetleri dikkate alan oyuncaklar üretilmiştir (Tatar, 2016, s. 182).

Barbie bebeklerin kadının cinselliğini ön plana çıkaran bedensel hatlara çokça vurgu yaptığını görmekteyiz. Bu vaziyetin, özellikle kız çocukların zihinsel ve ruhi anlamda belli

şartlanmaları tetikleme mümkündür. Barbilerin sunduğu Batı merkezli ve ekseriyetle ütöpik estetik ideallerin kız çocuklarının öz güvenini ve öz saygılarını zedeleyebileceği endişesini taşıması yersiz sayılmamalıdır (İçke, 2013, s. 100).

Fotoğraf 4. Barbilerin kadın bedeni vurgusu



Kaynak: Barbie ve Cinsellik, 2022

5. Oyunun ve Oyunağın Sosyolojik ve Pedagojik Boyutu: Barbie Oyuncaklar Örneği

Oyun; çocuk gelişimi, psikoloji, biyoloji gibi farklı disiplinleri ilgilendiren bir etkinlik biçimidir. İbn-i Sina oyunu, çocuğun iyi derecede karşılanması gereken bir ihtiyacı olarak açıklamıştır. Gazali, oyunu çocuğun bedensel ve zihinsel dinçliğini sağlaması için, enerjisi için, hafızanın kuvvetlenip yenilenmesi için bir yol olarak tasvir etmiştir. Montaigne ise oyunu çocukların uğraşısı olarak tanımlamıştır. Locke, oyunu içgüdüsel bir durum olarak tarif etmiştir. Rousseau, oyunu çocuğun doğal öğrenme yöntemi olarak açıklamıştır. Rousseau'ya göre çocuk oyun aracılığıyla ebeveynlerinden sevgiyi hissetmeli, özgürce oynamalı ve eğlenmelidir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 6).

Biyolojik ve ruhsal yapı itibarıyla insan öğrenmeye yatkındır. İnsan hayatı boyunca hep öğrenmeyi ister ve öğrenmeye meyillidir (Sezgin, 2016, s. 22). Çocuklar dünyaya geldikten kısa bir zaman sonra oyun, çocukların bütün hayatını kaplayan bir meşguliyet olmaktadır. Çocukların hayatı ve dünyayı öğrenme, tanıma biçimi oyun ile olmaktadır. Yetişkinler için oyun, boş zamanda eğlenme amaçlı bir uğraştır. Bireyin zihinsel, psikolojik, fizyolojik gelişiminde oyunun yeri kaçınılmazdır (Aksoy ve Çifçi, 2020, s. 2). Çocuk; dünyayı, sosyal rolleri oyun ile tanıyıp anlamlandırmaya başlar ve bu durum onun yetişkinlik hayatı için bir hazırlıktır. Oyun çocuk için zoraki bir durum değildir, çocuk oyun oynarken en özgür olduğu anını yaşamaktadır. Oyun vasıtasıyla çocuk; hem hal olma, alaka kurma, münasebet tesis etme ve iletişim ve ilişki kurallarını ve gelenekleri anlama gibi bir dizi kabiliyeti zorlama altına girmeden kazanabilir.

Oyunun önemi, oyunun kendine has özelliklerinden kaynaklanır. Oyun dışarıdan basit görünse de karmaşık bir olgudur. Oyunun olduğu ortamda dinamik, gelişken ve esnek bir ortam oluşur. Oyun sırasında belli bir dizime bağlı olarak mantık sırası aranmaz, geri dönüş de

olabilir. Belli kurallar ve zaman belirlenerek oynanan oyunlarda fiziksel, bilişsel, duygusal aktif katılım bir arada gerçekleşir. Oyun bütünsel olarak olumlu bir etkiye sahiptir, ancak katılanların davranışları ve kullanılan araç gereçler olumsuz etki de bırakabilme kuvvetine sahiptir. Oyunun dışarıdan müdahale olmaksızın kendiliğinden bir süreç içinde devam etmesi daha tabii olan bir durumdur. Beynin işlevleri aktif bir şekilde oyun sırasında devrededir (Bozan, 2014, s. 45). Bu durum bilişsel gelişime katkı sunan bir durumdur.

Çocukların büyüme sürecine; onların akranlarını taklit etmeleri, hayal kurmaları ve gördüklerini zihinlerinde canlandırmaları olumlu etki etmektedir. Bu olumlu etkiye, oyun ve oyuncak zemin oluşturmaktadır. Oyun gerçeğin yerine konulan ve kendisi de gerçek olan bir olgu olarak sosyalleşme ve kültürlenme aracıdır. Mesela, çocuklar ebeveynlerinden gördüklerini, şahit oldukları cinsiyet rollerini oyunlarında uygulayıp yaşamaktadırlar. Oyun yaş aralığına bağlı olarak da değişim ve gelişim gösterebilir (Aksoy ve Çiftçi, 2020, s. 6). Oyunlar çocukların zamanlarını boşa harcayan ortamlar değildir. Çocuğun eğitimi gibi önemli bir konuda oyun ve oyuncak öncü bir role sahiptir. Ayrıca oyuncaklar, çocuğun dışındaki dünya ile oyun yoluyla bağ kurması anlamını taşımaktadır. Bu nedenle oyunlar da gelişigüzel değil, içinde bulunduğu çevre ile uyumunu kolaylaştırıcı nitelikte olurlarsa daha iyi olur. Oyun çocuğun içinde yaşadığı toplum ile bağ kurup o topluma kendini ait hissetmesine de katkı sunar. Modernleşme ve post modernleşmeyle birlikte oyun ve oyuncak yeni bir nitelik ve nicelik kazanmıştır. Bugün oyun belli oranda bir teknolojik simülasyon niteliğine bürünmüştür. Çocuklar tarafından tercih edilen popüler oyuncaklar önemli pazarlara sahip endüstriyel bir ürün haline gelmiştir (Güven, 2018, s. 658).

Çocukların oyun oynaması sadece zaman geçirmesi için yaptığı aktiviteler değildir. Oyun; bedensel, duygusal, sosyal, zihinsel ve dil gelişiminde büyük bir rol oynar. Çocuk oyun oynarken keşfedici yönünü ilerletmeyi, bağımsız karar almayı, sorumluluk almayı, birlikte hareket etmeyi, paylaşmayı, dikkatini toplamayı öğrenir ve en önemlisi hayal gücünü geliştirmeyi öğrenir. Oyun, çocuklar için toplumsal hayatta gerekli olacak kabiliyetlerin gelişmesini sağlamaktadır. Mesela güç gerektiren oyunlar oynadığı zaman fiziksel ve kas gelişimi ilerlemektedir, zekâ oyunları ise stratejik düşünmeyi desteklemektedirler (Zeybekoğlu ve Doğan, 2015, s. 23). Bilimsel çalışmalar oyunun, çocuğun bilişsel yeteneklerin kullanmasını sağladığını, problem çözme becerisini geliştirerek karmaşık olaylar karşısındaki yapıcı tutum takınmasını desteklediğini, onun bedensel gelişimini destekleyip motor becerilerini geliştirmesine katkı sağladığını ortaya çıkarmaktadır. Bu yönüyle oyun bedeni, ruhi ve zihni bir spor gibidir. Fiziki anlamda faal oyunlar kent yaşamı ile gittikçe artan obeziteye karşı direnç sağladığı gibi, eğitimde özellikle okul öncesi dönemde didaktik anlamda çok faydalıdır. Mesela matematik dersinin oyun yöntemi ile öğretilmesi, başarıya katkı sunabilecek niteliğe sahiptir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 25).

Yukarda özetlenen gerçeklikler bağlamında baktığımızda Batı estetik ve moda anlayışının, yaşam şeklinin diğer kültür coğrafyalarındaki çocukların zihnine taşınması, bu çocukların geleneksel giyim, yaşam biçimi ve değer yargılarını yadırgamaları ve onlara yabancılaşmalarının önünü açabilir. Barbie bebekler sadece bir oyun aleti değil, vurguladıkları estetik ölçüler, giyim ve kuşam şekilleri, empoze etmek istedikleri roller ve modeller, Barbie evleri ve diğer aksesuarların telkin etmek istedikleri konfor ve mefruşat algısı birer görsel sembol niteliğindedir. Bu semboller Doğulu çocuğun algı ve anlamlandırma dünyasını Batı kültürel merkezîyetçiliği lehine etkilemektedir.

Barbie oyuncaklarla beraber çocuk artık eliyle bir oyuncak üretme gereği duymamakta, bir oyun dünyası hayal etme zahmetinde bulunmamaktadır. Bu oyuncaklar çocukların hayal dünyasının zenginleşmesine değil, oyuncak firması eliyle dizayn edilme sonucunu doğurmaktadır, yani endüstriyel oyuncaklar ile çocuklar koşullanmaktadır. Bu haliyle oyun ve oyuncak artık bir sanayi ve kültür empoze eden bir endüstri hüviyetini kazanmışlardır.

Erkeklerin kaslı ve atletik vücuda sahip olması, kadınların ise uzun boylu, narin, sarı ve uzun saçlı olmaları, kadınsı vücut hatlarının vurgulanması, erkeklerin mavi, kızların ise pembe renklerle özdeşleştirilmesi, kız çocuğunun birçok elbiseye, ev eşyasına ve makyaj malzemesine sahip olması gibi cinsiyetçi algı ve koşullanmaların oluşmasına Barbie bebeklerin, Barbie bebek evlerinin ve diğer günlük yaşama dair Barbie eşyalarının zemin hazırladığı inkâr edilemez bir durumdur. Tüm bu cinsiyetçi yaklaşım ve rol biçimlerin çocuğa ütöpik bir yaşam şekli sunduğu ve onun değer yargılarını tekdüzeleştirdiği eleştirileri sıklıkla dile getirilmektedir (Tanja, 2022).

Oyun ve oyuncak, toplumun kültürel hafızasını yansıtır ve sosyal yaşam gerçekliklerini sembolize eder. Oyun ve oyuncak bir nevi hem yaşanan hayatın hem de bu yaşam dünyasındaki çocukların muhayyilesinin canlı bir şahidi gibidir. Günümüz oyuncaklarının endüstri toplumunun, elektronikleşen ve sanallaşan yaşamın şahitleri oldukları gibi, tarım ve hayvancılıkla yaşamını sürdüren yerleşik ve göçebe toplumların yaşamını bize yansıtan oyun ve oyuncakları da tarihsel süreçlerde müşahade ettiğimizi yukarıda vurguladık. Bu vurguyla aslında insanlık tarihi boyunca oyun ve oyuncuğun sosyo-kültürel yaşamın sahnelenen ve minyatürleştirilen yansımaları olduğunu anlatmaya çalıştık.

Oyun, diğer insanlarla ve eşyalarla karşılaşmaya ortam sunma, rol paylaşma, bir takım hissi kazanma ve özellikle de bir eylemi geliştirme için özgürlük ortamı verme gibi özelliklere sahiptir. Oyunun diğer bir sosyal bir getirisi de çocuğa herhangi bir çıkar ve kazanç güdüsü olmadan bir eylem içine girebilme ve oyun arkadaşıyla bir duygudaşlık oluşturma kabiliyeti kazandırmasıdır. Oyun ayrıca oyun ortamı dışında tadılması mümkün olmayan bir cazibeyi sunabilmek özelliğine de sahiptir (Hüther ve Quarch, 2018, s. 119-124).

Sonuç

Yapılan arkeolojik araştırmalarda ilk oyuncuğun insanlık tarihi kadar eski olduğu tahmin edilir. Tabii eşyalardan elle yapılan oyuncaklardan endüstriyel Barbie bebeklere; elektrikli ve elektronik oyuncaklardan dijital teknolojinin marifetiyle ortaya çıkan sanal oyuncaklara doğru bir evrim yaşanmıştır. Özellikle endüstri devrimi ile birlikte oyuncakların ve oyunun yapısal olarak değiştiğini görmekteyiz.

Bu çalışmaya konu olan Barbie bebekler yukarıda anılan gelişim süreci içinde kayda değer bir yer tutarlar. Bu bebekler bir ideal kadın formu şekillendiren seküler bir kültür ögesi vasfını taşırlar. Siyahî, Orta Asyalı veya beyaz Barbie bebeklerin ortak noktası makyaj yapmak, bakımlı olmak, evinde yemek, temizlik yapıp evcil hayvan beslemektir. Bir işçi ve köylü imajı çizen alt sosyal sınıfa ait bir Barbie bebek bildiğimiz kadarıyla mevcut değildir.

Toplumsal cinsiyetçiliği pekiştirdikleri noktasında eleştiri alan Barbie'ler, dünyadaki farklı toplumların şekilsel formlarını farklı kültür coğrafyalarında pazar payı kazanma amacını yansıtmalarına rağmen (örneğin Hintli gibi giyinen Barbie gibi) yaşam kültürü olarak baskın bir şekilde modern Batı yaşam tarzını yansıtmışlardır; mesela bir Hintli gibi giyinen bir Barbie mevcuttur ama çay bahçesinde başındaki güneşliğiyle çay toplayan Sri Lankalı bir Barbie tespit edebildiğimiz kadarıyla mevcut değildir.

Modernite ile beraber kadın bedenine estetik cerrahi, makyaj tasarrufları ve kadının cinselliğini vurgulayan moda yoluyla müdahalelerde bulunulmuştur. Bu müdahale yolları günümüzde birer endüstri kolu haline gelmişlerdir. Bu süreci müteakiben çocuk oyuncakları olan Barbie bebeklerde de yine kadın bedeni vurgulayan ve onu Batı'nın estetik muhayyilesine göre şekillendiren bir yaklaşım göstermektedirler. Bu bebeklerde de kadının Batı'nın kültürel ve estetik normlarına göre dizayn edildiğini ve kadın bedeninin cinsel çekiciliğinin vurgulandığını görmek mümkündür.

Barbie bebekler popüler bir kültür ögesi olmuş, bu bebeklerin müzesi kurulmuş ve koleksiyonları yapılmıştır. Barbie oyuncakları çocukları, yetişkinlerin dünyasına ve onların fantezi alemlerine taşımıştır. Bu durumda çocukların kendi yaşlarını yaşamadan yetişkin gibi düşünmelerine, onların hayal ve ideal dünyalarının tek tipleşmesine yol açmaktadır. Bu etkileme

sadece çocuklarla sınırlı kalmamıştır. Bazı yetişkin kadınların Barbie bebeklerin idealleştirilmiş bedensel ölçülerine uymak için estetik ameliyatlara geçirdikleri ve bir nevi “barbieleştikleri” görülmektedir (Schaal, 2002, s. 42).

Barbie bebekler özellikle Batılı olmayan kültür dünyasına ait çocuğun günlük yaşamında ve ailesinde görmediği bir kadın ve çocuk görüntüsünü sunmaktadır. Mevcut günlük yaşam gerçekliği ile idealize edilip sunulan Barbie dünyası arasındaki bu tenakuz çocuğun dimağında kendi kültürüne karşı bir yabancılaşmaya neden olabilmektedir. Bu durum ayrıca çocuğun çevresiyle oyuncağını ilişkilendirememesine yol açmaktadır. Özellikle 1980’li yıllarla beraber Türkiye toplumuna giren Batı yapımı filmler gibi bu oyuncaklarda belli oranda Batılılaşmanın çocuk muhayyilesinde yavaş yavaş yer edinmesine zemin hazırlamışlardır. Barbie animasyon filmleri de çocuk ve gençlere Batılı yaşam tarzını renkli rüyalar âlemi edasında takdim etmişlerdir (Youtube, 2022).

Instagram, youtube gibi sosyal medya uygulamalarında Barbie oyuncaklarını tanıtan sayfa ve kanal bulunmaktadır. Burada Barbie’nin genç bir yetişkin rolündeki sosyal hayatı yansıtılmaktadır. Bu sosyal medya faaliyetinin ürün reklamına yönelik olmasının yanında Barbie bebekler yoluyla, kız çocuklarının genç kızlık hayallerinin şekillendirilmesine ve bir nevi post modern kız imajının oyuncaklar üzerinden üretilmesine matuf olabileceğini söyleyebiliriz.

Kaynakça

- Akbulut, D. (2009). Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar. *Milli Folklor Dergisi*, 21(84), 182-191.
- Aksoy, A. ve Çifçi H. D. (2020). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Ayrıntı Yayıncılık.
- Arslan, E. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Barbie Earning. (2015). *Barbie Bebeklerin İdeal Beden İmajı*. <https://time.com/3667580/mattel-barbie-earnings-plus-size-body-image/> (Erişim Tarihi: 28.09.2021).
- Barbie Media (2021). *Barbie Hakkında*. <http://barbiemedia.com/about-barbie/history.html> (Erişim Tarihi: 28.09.2021).
- Barbie ve Cinsellik (2022). *Kadın Bedenini Vurgulayan Barbies*. <https://m.ebay-kleinanzeigen.de/s-anzeige/barbiespuppen/1959336536-23-8474> (Erişim Tarihi: 27.02.2022).
- Bardak M. ve Topaç N. (2019). *Oyun ve Oyun Materyalleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ders Kitabı.
- Bozan, N. (2014). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Çağsal, T. (2014, 11 Ekim). *Oyunun Tarihsel Gelişimi*. Tugbacansali. <http://www.tugbacansali.com/2014/10/oyunun-tarihsel-gecmisi.html>
- Eraslan, E. (2013). *Sanatsal Form Olarak Oyuncak Tasarımı* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Fox News (2020). *Mattel Introduces Black Barbies, Gets Mixed Reviews*. <https://www.foxnews.com/story/mattel-introduces-black-barbies-gets-mixed-reviews> (Erişim Tarihi 29.09.2021).
- Gürdallı, H. ve Keten, M. (2019). Barbie Bebek Evlerindeki İç Mekân Tasarımının Toplumsal Rollerin Gelişimi Üzerindeki Etkisi. *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 8(1), 436-454. doi:10.7596/taksad.v8i1.2017

- Güven, S. (2018). *Çocukların Oyun Tercihleri Üzerine Bir Çalışma*. 2. Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Kongresi, Ankara.
- Huizinga, H. (2020). *Homo Ludens Oyununun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Hüther, G. (2016). *Quarch, Christoph. Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist*. München: Hanser.
- İçke, S. (2013). *Representation of Gender In Contemporary Toy Design: An Analysis Of Barbie Doll*, (Unpublished Master's Thesis), İzmir University Of Economics, İzmir.
- Koné, G.& Macha K. (2020). *Die Puppe sieht aus wie ich! "(Fehlende) Vielfalt in Spielmaterialien Anregungen für eine diskriminierungssensible Praxis*. In: Mehringer V., Waburg W. (eds) *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden: Springer, 215-231.
- Norart (2020). *Who We Are*. <https://www.norart.com/who-we-are> (Erişim Tarihi: 30.09. 2020).
- Onur, B. (1992). Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar. *AÜ Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 25, (2), 365-386. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000594
- Ritzer, G. (2016). *Toplumun McDonaldlaştırılması*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Schaal, S. (2002). *Barbie Superstar Untersuchungen zu einem Produktverbund. Diplomarbeit der Fachhochschule*. Stuttgart: Hochschule der Medien.
- Sezgin, S. (2016). *İnsan ve Oyun: Oyunların Dünyası, Bugünü, Yarını*. IX International Congress of Educational Research, Çanakkale.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncakın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 11(3), 985-1008.
- Tatar, D. (2016). Modernleşmeden Postmodernleşmeye Barbie. *Hacettepe Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*. 6 (1), 167-192.
- The Telegraph (2015). *The Barbie Plastic Religion*. <https://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/howaboutthat/11933291/Argentinian-artists-risk-religious-wrath-with-Barbie-The-Plastic-Religion.html> (Erişim Tarihi: 27.02. 2022).
- Tricarico, T. (2013, 18 Mayıs). *Der Barbie-Wahn ist eine Belastung für Kinder (Barbiler Çocuklar İçin Bir Yüktür)*. Welt. <https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article116305738/Der-Barbie-Wahn-ist-eine-Belastung-fuer-Kinder.html>
- Tuğrul B., vd. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27, 1-16.
- Vatandaş, S. ve Vatandaş, C. (2022). *Sokaktan Ekrana*. Ankara: Orion Kitabevi.
- Youtube (2018). *Barbie Animasyon Filmi*. <https://www.youtube.com/watch?v=SmyC8fD7tMU> (Erişim tarihi: 27.01.2022).
- Zeybekoğlu, Ö., ve Doğan, T. (2015). *Değişen Oyun ve Oyuncak Kültürü*. I. Dil, Kültür ve Edebiyat Çalıştayı, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

ETİK ve BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Bu çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde etik kurallara ve bilimsel atıf gösterme ilkelerine riayet edildiğini yazar(lar) beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi'nin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.

ARAŞTIRMACILARIN MAKALEYE KATKI ORANI BEYANI

1. yazar katkı oranı : %50
2. yazar katkı oranı : %50