



Reflection of Barbie Culture on the games of children in the context of gender

Barbie kültürünün toplumsal cinsiyet bağlamında çocuk oyunlarına yansımaları

Seval Ördek İnceoğlu¹
Yaşare Aktaş Arnas²

Abstract

There are many studies conducted about Barbie dolls. However, it has not been investigated how these toys reflected on gender perceptions of children. That is this topic is still an issue of concern. On the other hand, games give crucial clues regarding making sense of children's worlds. Through this study, it was aimed to analyze the reflections of Barbie culture on children's dramatic game processes. The design of the study was case study one of qualitative research designs aiming to obtain information in depth. The participants consisted of seven children in 5-year class of a nursery school and prefer to play in dramatic game center during game time. The data of the study was collected by observations. Within data collection, the whole process was recorded as videos in order to minimize data loss. In total, video record of 280 minutes was obtained. The data was analyzed by content analysis method. It was found out that children frequently emphasized physical features playing with Barbies, besides they involved in gendered conversations. Moreover, it was revealed that Barbie culture increased the gendered utterances of children when handled in terms of gender. Our study is parallel to the results of limited number of studies regarding this matter.

Keywords: Barbie; gender; dramatic play; child; toy.

[\(Extended English abstract is at the end of this document\)](#)

Özet

Barbie bebeklere ilişkin olarak yapılmış bir çok araştırma bulunmaktadır. Ancak bu oyuncakların çocukların toplumsal cinsiyet algılarına nasıl yansydıkları yeterince araştırılmamıştır. Yani bu konu halen merak konusudur. Oyunlar ise çocukların dünyalarının anlaşılmasında önemli ipuçları sunarlar. Bu çalışmada Barbie kültürünün çocukların dramatik oyun süreçlerine yansımalarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın yöntemini derinlemesine bilgi edinilmesini amaçlayan nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu bir anaokulundaki 5 yaş sınıfına devam eden ve oyun zamanında dramatik oyun merkezinde oynamayı tercih eden yedi çocuk oluşturmuştur. Çalışmada veriler gözlemler yoluyla elde edilmiştir. Veri toplama sürecinde, veri kaybını en aza indirmek için sürecin tamamı kamera kaydına alınmıştır. Toplamda yaklaşık 280 dakikalık kamera kaydı elde edilmiştir. Veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmada çocukların Barbie'lerle oynadıkları sırada sıkça fiziksel özelliklere vurgu yaptıkları, ayrıca cinsiyetçi söylemlerde buldukları belirlenmiştir. Ayrıca «toplumsal cinsiyet» bakımından ele alındığında Barbie kültürünün çocukların cinsiyetçi söylemlerini beslediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamız konuya ilişkin olarak yapılmış sınırlı sayıdaki çalışmanın sonuçlarıyla örtüşmektedir.

Anahtar Kelimeler: Barbie; toplumsal cinsiyet; dramatik oyun; çocuk; oyuncak.

¹ Ph.D. Student, Çukurova University, Education Faculty, Department of Preschool Education, svlordek@gmail.com

² Prof. Dr. , Çukurova University, Education Faculty, Department of Preschool Education, yasare@cu.edu.tr

Giriş

Küreselleşen dünyada egemen kültürün yansımalarına toplumun her bireyinde ve her alanda rastlamak mümkündür. Bu durum bireylerin yedikleri yemekten giydikleri kıyafetlere, yaşam alanlarından yaşama şekillerine ve gelecek planlarına kadar uzanan geniş bir alana etki etmektedir. Çocukların gizli dilleri olan oyunlarda dahi küresel kültürün yansımalarına rastlanmaktadır. Bu yansımalar toplumsal cinsiyet bağlamında pek çok önerme içermekte ve bu durum bazen oldukça kaygı yaratmaktadır.

Kültür bir grup insanın paylaştığı, davranışları düzenleyip yönlendiren ve değer verilen yeterlikleri insana aşlayan norm, fikir, değer ve yaşama dair varsayımlardan meydana gelmektedir (Bornstein & Güngör, 2013). Kültür, sözel alanlardan beslenmesinin yanı sıra resimden hiyeroglif, alfabeden televizyona kadar her iletişim aracından etkilenmektedir (Postman, 2014). Kapitalizm, küreselleşmeye önemli bir ivme kazandırmanın yanında; artık daha ince stratejilerle hayatın her alanında yayılarak tüketim, kültür ve geleneksel değerlerde önemli değişimlere neden olmaktadır (Ersoy, 2008). Bu değerlerin başrolünde yer alan medya kültürü, bazı ürünlerin pazarlanması için eğitim ve eğlence sektörüyle işbirliği yapmaktadır (Smoluch, 2003). Televizyon kanalları aracılığıyla çocuklara sunulan pek çok ticari ürün, çocukları dört bir yandan kuşatarak doğrudan ve/ya da dolaylı anlatımlarla farklı bir çocuk kültürü oluşturmaktadır (Wohlwend, 2009). Bu çocuk kültürüne bağlı olarak çocuklar kendi dünyalarına has olan özellikleri gittikçe yitirmekte ve bir yetişkin gibi büyümektedir. Bunun sonucu olarak da çocukluk egemen kültürün etkisiyle tüketilmektedir (Şirin, 2006).

Günümüzde egemen çocuk kültürü denildiğinde akla ilk gelenlerden biri Barbie kültürüdür. Barbie bebekler, piyasaya çıktıkları ilk günden beri yeni bir kültür dalgası ve savaşı olarak görülmüştür (Orr, 2009). Öyle ki günümüzde bu sektör Barbie ile bağlantılı film, DVD'lerin yanı sıra oyuncak, fast food menüleri, kostümler gibi pek çok ürünü üreterek ticari bir marka olmuştur (Orenstein, 2012). Bu oyuncaklar çocuklara ideal vücut ölçüleri, lüks yaşam şekli gibi pek çok gizli mesaj da iletmektedirler. Jule'e (2011) göre, bu kültür cinsiyete ilişkin bakış açısının temelinde çocukları kim oldukları ya da ne gibi seçimler yaptıklarından daha çok "feminenlik görünüşte yatar" gibi yargıları çocuklara empoze ederek, çocukların toplumsal cinsiyete ilişkin değerlerini de sınırlandırmaktadırlar (Jule, 2011). Yapılan çalışmalar da bu görüşü destekler nitelikte olup, Barbie'lerle oynayan 3-6 yaş aralığındaki kızların çoğunluğunun kendi kişiliklerini bu süper dişi karakterlerin özellikleriyle tanımladıkları görülmüştür (Hayes, Tantleff-Dunn, 2010). American Psychological Association'a göre güzellik ve çekiciliğe açık vurgu yapan bu kültür, ebeveynleri endişelendiren depresyon, yeme bozuklukları, kötü beden algısı, riskli cinsel davranışlar gibi gizli tuzaklarla ileride genç kızların zarar görme ihtimalini arttırabilmektedir (Orenstein, 2012).

Bandura, öğrenmenin her zaman doğrudan deneyimleyerek olmadığını, önemli oranda bir modeli gözleme, model alma, taklit etme ve dolaylı yaşantılar yoluyla gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Bandura, 1977; Bukato ve Daehler, 1992; Crain, 2000). Bandura, çocukların bulunduğu ortamlardaki yetişkinlerin ve akranlarının davranışlarını gözlemlemenin yanı sıra okuduğu kitaptaki veya televizyonda gördüğü sembolik modelleri gözlemleyerek de davranışları öğrenebildiğini belirtmektedir (Crain, 2000). Bandura'nın (1977) da belirttiği gibi medya aracılığı ile çocuklara sunulan tüm bu modeller, özel bir güdülenme gerektirmeksizin kolaylıkla çocukların ilgisini çekebilmektedir. Bunun bir sonucu olarak Barbie kültürü çocukların yalnız tüketim alışkanlıklarını değil aynı zamanda onların "kız" ve "erkek" olmaya ilişkin algılarını da etkileyebilmektedir.

Çocuklar üzerinde birçok etkisi gözlenen Barbie bebeklerle ilgili çalışmalar incelendiğinde, çoğunlukla bu çalışmaların medya araştırmacıları tarafından ele alındığı ve bu bebeklerin medya ve oyuncak sektörlerinde ele alınış biçimleri ve bu bebeklerin vurgulanan özellikleri (Kılıcı, 2009; Lester, 2010; Rozario, 2010; England, Descartes & Collier-Meek, 2011; Mansbach, 2012; Sawyer, 2014) ve Barbie bebeklerin çocukların beden algıları üzerindeki etkileri (Hayes, Tantleff-Dunn, 2010; Orenstein, 2010) açısından inceledikleri saptanmıştır. Ancak bu bebeklerin cinsiyet ve toplumsal

cinsiyete yansımaları (Gillam & Wooden, 2008; Auster & Mansbach, 2012; Wohlwend, 2012) ve özendirdikleri yaşam şekli (Rozario, 2004) sınırlı sayıda çalışmaya konu olmuştur. Bahsi geçen çalışmaların çoğunun ya doğrudan çizgi filmlerdeki Barbie karakterlerin ve oyuncakların fiziksel özelliklerine ya da çocuklar üzerindeki etkilerine odaklandıkları görülmüştür.

Ülkemizdeki Barbie bebeklere ilişkin çalışmaların sınırlı sayıda olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmalar incelendiğinde çalışmaların iki noktaya odaklandığı görülmektedir. Birinci gruptaki çalışmalarda Barbie bebeklerin çocukların tüketim davranışlarına yansımaları irdelenmiş ve bu bebeklerin çocukların tüketim davranışlarını artırdığı belirlenmiştir. (Güney, 2012; Alıcı, 2014). İkinci gruptaki çalışmalarda ise Barbie bebekler üzerinden toplumsal cinsiyeti irdelenmiştir. Bu grupta yer alan çalışmalarda çocuklara yer verilmemiş olup, etkiler sadece ürünlerin özellikleri üzerinden değerlendirilmiştir (Ergen Kılıcı, 2009; İçke, 2013).

Mevcut çalışmada ise çocukların dramatik oyun süreçlerinde Barbie bebeklerle olan etkileşimleri ve bu süreçte ortaya koydukları ilişkiler toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmiştir. Bu bilgiler ışığında bu çalışmada şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Barbie bebeklerin çocukların dramatik oyunlarına yansımaları toplumsal cinsiyet bağlamında nasıldır?
2. Barbie kültürü çocukların oyunlarında yer verdikleri karakterlere nasıl yansımaktadır?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Barbie kültürünün okul öncesi dönem çocuklarının dramatik oyunlarına yansımalarının incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması, sınırlı bir sistemin derinlemesine incelenmesi ifade etmektedir (Stake, 2005). Ayrıca araştırılan sistem ile ilgili bireylerin davranışlarını ve inançlarını anlamayı sağlamak ve kavramlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır.

Çalışma Grubu

Çocukların dramatik oyunlar içerisinde etkileşimli olarak aldıkları roller beş yaşta belirgin hale gelmektedir (Smilansky, akt. Şener, 1996). Buradan yola çıkılarak bu çalışmaya, 2016 yılında bir üniversiteye bağlı uygulama anaokulunun 5 yaş sınıflarından birinde bulunan çocuklar katılmıştır. Sınıfın mevcudu on üç çocuktan oluşmaktadır. Ancak çalışma dramatik oyun merkezinde oynamayı tercih eden yedi çocukla sınırlı kalmıştır. Bu çocukların beşi kız (neredeyse her gün bu merkezde oynamış), diğer ikisi ise erkektir (çok az süre burada bulunmuşlardır). Ancak verilere yansımaları gözlemlendiğinden bu çocuklar da katılımcılara dahil edilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Karl Gross (1860-1896)'a göre oyun çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve oynayarak gelecek yaşamına, rol ve sorumluluklarına onu hazırlayan bir etkinliktir (Tuğrul, 2014). Smilansky'ye göre ise dramatik oyun çocuğun fiziksel gücünü, yaratma yeteneğini ve henüz gelişmemiş olan toplumsal farkındalığını serbestçe göstermesini sağlar (akt. Şener, 1996). Dramatik oyun çocuğun nesnelere kullanarak -miş gibi yaptığı temsil becerileri ve belli bir rolü taklit ettiği rol oynama becerilerini kapsamaktadır (Heidemann, Hewitt, 1992). Bu bilgilerden yola çıkılarak çocukların Barbie'lerle olan ilişkilerini ortaya çıkarmak amacıyla, dramatik oyun merkezine araştırmacı tarafından birbirinden farklı Barbiciler ve çocukların dramatik kurgu içerisine adapte olmasını kolaylaştırmak amacıyla da prenses taçları eklenmiştir. Serbest oyun zamanında bu merkezde oynamayı tercih eden çocukların süreçleri video ile kayıt altına alınmıştır. Çocukların oyuncaklara alışıp kameraya duyarsızlaşmaları 3 gün sürmüş ve bu süreç veri toplama sürecine dahil edilmemiştir. Araştırmada veri toplama tekniği olarak gözlem kullanılmıştır. Çalışmada veriler gözlemler yoluyla elde edilmiş, veri kaybını en aza indirmek için sürecin tamamı kamera kaydına alınmıştır. Veri toplama işlemi çocukların dramatik oyun merkezinde ve kurgu içerisinde geçirdikleri

zaman dikkate alınarak yapılmıştır. Bu süreç 6 gün boyunca serbest zaman etkinliklerinde dramatik oyun merkezinde geçirilen süreyle sınırlandırılmıştır. Toplamda yaklaşık 280 dakikalık kamera kaydı elde edilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Gözlemler sonucunda elde edilen veriler, araştırmacılar tarafından öncelikle yazılı dökümana çevrilmiştir. Daha sonra bu yazılı dökümanlar araştırma soruları ışığında analiz edilmiştir. Analiz sürecinde öncelikle yazılı dökümanlarda araştırma sorularına göre anlamlı bulunan kısımlar ele alınmış ve bunlar anlamlarına uygun bir şekilde isimlendirilerek kodlanmıştır. Bunlardan alt kodlara ulaşılmıştır. Alt kodların oluşturdukları anlamlı bütünlüklerden kodlara ve bunlardan da temalara ulaşılmıştır. Özetle tüme varım yolu izlenerek içerik analizi yapılmıştır. Ulaşılan bu bulgular literatür ışığında tartışılmıştır.

BULGULAR

Bu çalışmada Barbie kültürünün çocukların oyunlarına ve oyunlarındaki karakterlere yansımalarının toplumsal cinsiyet bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Bu bölümde bulgulara araştırma sorularına cevap verecek şekilde yer verilmiştir.

Barbie bebeklerin çocukların dramatik oyunlarına toplumsal cinsiyet bağlamında yansımalarına ilişkin bulgular

Çocukların dramatik oyunlarında Barbie bebeklere ilişkin birçok yansıma gözlenmiştir. Bunlara ilişkin bulgular tablo 1’de sunulmuştur:

Tablo 1.Barbie bebeklerin çocukların oyunlarına toplumsal cinsiyet bağlamında yansımaları

Cinsiyetçi Söylem ve Davranışlar	Erkekler taç takmaz ki (1) Barbie kız olmalı (1) Erkekleri oyundan uzaklaştırma (1) Prens bebek (1)
----------------------------------	--

Çocukların oyun sürecindeki “*cinsiyetçi söylem ve davranışları*” incelendiğinde kızların oyunda erkek akranlarına karşı cinsiyetçi bakış açısı ile bazı söylemlerde buldukları görülmektedir. Kızların erkek akranlarına karşı “*Erkekler taç takmaz ki, Prenses kız olmalı*” gibi bazı söylemlerinin olduğu ve erkekleri oyundan uzaklaştırma davranışları gösterdikleri gözlenmiştir. Örneğin; Elif ve Anıl birlikte dramatik oyun merkezinde Barbie bebekler ve bebek aksesuarları ile oyun oynamakta iken Anıl’ın prenses tacını başına taktığını gören Elif “*erkekler takmaz ki?*” demiştir. Bunu üzerine alınan Anıl elindeki tacı yere fırlatmış ve eline bir Barbie bebek alıp kollarını oynatarak başka bir oyuna geçmiştir.

Bir başka oyunda İrem ve Selinay dramatik oyun merkezinde Barbie bebeklerle oynarken İrem bu bebeklerden birini farklı rolde kullanmak istemiştir. İrem elindeki Barbie bebeği göstererek “*bak orman kralyım bak*” demiştir. Bunun üzerine Selinay “*Ama o kız, prenses olması gerek*” diye itiraz etmiştir.

Işıl, İrem ve Elif’in dramatik oyun merkezinde oyun oynadıkları bir esnada Anıl ve Ahmet onların yanlarına gelerek kapıyı çalıyor gibi yapmış ve oyuna dahil olma girişiminde bulunmuşlardır. Ancak bu girişim Işıl’ın erkekleri göstererek “*Aa bir şey geldi. Siz bizimle oynamıyorsunuz*” tepkisiyle karşılık bulmuş, erkekler oyundan uzaklaştırılmıştır.

Barbie kültürü çocukların oyunlarında yer verdikleri karakterlere yansımaları

Çocukların bahsi geçen Barbie oyuncakları kendilerinin yerine koyarak seslendirdikleri durumlarda bebekleri “özdeşim aracı olarak” kullandıkları, başka bir varlığın canlandırılması için

kullanıldıkları durumlarda ise “canlandırma aracı olarak” kullanıldıkları gözlemlendiğinden bu ifadeler tema olarak belirlenmiştir.

Çocukların Barbie bebekleri dramatik oyunlarında hangi amaçlarda kullandıklarına ilişkin bulgular Tablo.2’de sunulmuştur:

Tablo 2. Kullanım Amaçlarına Göre Barbieler

Tema	Kod
Özdeşim Aracı Olarak	Prenses
	Prensesin bakıcısı
	Doktor
	Öğretmen
	Anne
	Kız çocuk
Canlandırma Aracı Olarak	Anne
	Prenses
	Öğretmen
	Bebek / Çocuk
	Olağan üstü yaratık (Peri kızı)

Çocukların dramatik oyun sürecinde Barbie bebekleri “özdeşim aracı” ve “canlandırma aracı” olmak üzere iki şekilde kullandıkları gözlenmiştir. Her iki durumda da çocuklar Barbie bebeklere pek çok rol yüklemişlerdir. Bu birinci durumda çocuklar, bebekleri kendileri ile özdeşim aracı olarak kullandıklarında bebeklere "prenses", "prensesin bakıcısı", "doktor", "öğretmen", "anne", "kız çocuk" gibi rolleri yüklemişlerdir. Canlandırma aracı olarak kullandıklarında ise Barbie bebeklere "anne", "prenses", "öğretmen", bebek/çocuk" ve "olağan üstü yaratık (peri kızı)" gibi rolleri yüklemişlerdir. Her iki durumda da çocuklar Barbie bebeklere benzer rolleri yüklemişlerdir. Çocuklar Barbielerle oynarken kendileri de "prenses" rolünü canlandırmıştır.

Cinsiyet rolleri temasında Barbie bebeklerin çoğunlukla “kadın” rolünde “anne” ve “eş” kullandıkları görülmüştür. Bebeklerin sadece bir kez “erkek” rolünde ve “prens” olarak kullandıkları saptanmıştır. Örneğin; birlikte oyun oynadıkları sırada İrem elindeki bebeğe yerde uzanmış olarak duran diğer bebeğin saçını okşatarak Işıl’a “ben anneyim” demiş ve ardından bebeğe “*seni seviyorum annecim*” demiştir. Işıl da İrem’e “bunlar da teyze olsun mu?” diyerek elinde tuttuğu diğer iki bebeği göstermiştir. İkisi de bebekleri ayaklarının üzerine koyarak sallamış ve bebekleri uyutma hareketi yapmışlardır. Ardından Işıl “üstünü örtelim mi?” demiş ve ikisi de bebeklerinin üzerlerini örtmüşlerdir. Bu örnekte çocukların çocuk bakımını anneye yükledikleri ve bu oyunda babayla ilgili hiçbir ifadeye yer vermedikleri gözlenmiştir.

Çocukların dramatik oyun sürecinde oyunlarına ayrıca kurt kuklası, ayıcık, Pepee kuklası, Pony atları gibi başka oyun araçları da kattıkları gözlenmiştir. Ancak bu oyun araçlarını zaman zaman kullanmış olsalar da, oyunlardaki ana karakterler her zaman Barbie bebek olarak kalmıştır. Çocuklar tarafından zaman zaman oyunlara katılan diğer oyuncaklar her zaman oyuncağın kendi rolünde kullanılmıştır. Örneğin, kurt kuklası, kurt olarak, Pepee kuklası oyuncak erkek bebek rolünde kullanılmıştır.

Çocukların dramatik oyun süreçlerinde Barbie bebekleri farklı rollerde kullandıkları ve bu rollere farklı özellikler yükledikleri gözlenmiştir. Buna ilişkin bulgular Tablo.3’te sunulmuştur:

Tablo 3. Rollerine göre Barbieler ve özellikleri

Tema	Kod	Alt Kod
Barbie Bebek	Görsel Özellikler	Saç (5)
		Kıyafet (5)
		Fiziksel özellikler (4)
		Pamuk prenses (1)
	Roller	Prenseler Elsa'nın kardeşi (1)
		Hizmetçi/ Bakıcı (2)
		Prenseler'in annesi (1)
	Diğer Özellikler	Kuleye sahip olma (1)
		Bal yapabilme (1)
		Bakıcıya/ Yardımcıya sahip olma (3)
Baloya/ partiye katılma (3)		
Robot hizmetçiye sahip olma (1)		
Tac (2)		
Sıradan (Geleneksel) İnsan	Roller	Öğrenci (1)
		Kız çocuk (1)
		Anne (1)
		Dost/arkadaş (1)
		Doktor (1)
	Rolün Özellikleri	Söz dinleme (1)
		Paylaşma-yardımlaşma (1)
		Terleme (1)
		Uyuma (1)
		Ellerini yıkama (2)
Süper kahraman	Roller	Süper Kahraman (2)
		Ormanlar Kralı Barbie/ Prenses (2)
		Peri (3)
	Sahip Olunan Olağanüstü Özellikler	Uçan ata/ ayağa sahip olma (3)
		Kanatlara sahip olma/ uçabilme (3)
		Ölümsüz olma (1)
		Roket ayaklara sahip olma (1)
		Hayali gezegen Astiker (1)
	Sahip Olunan Zarar Verici Özellikler	Dertlerden hemencecik kurtulma (1)
		Öldürme (2)
Birini bir lokmada yutma (1)		
Diğer Özellikler	Ateş gücüne sahip olma (1)	
	Yaralanan kanatlarının tedavisi için hastaneye gitme (1)	

Çocuklar dramatik oyun sürecinde Barbie bebeklere üç temel rol yüklemişlerdir. Bunlar; "prenses rolü", geleneksel insan rolleri" ve "süper kahraman rolleri" dir.

Çocukların bebeklere "prenses rolü" yüklediklerinde bebeklerin görsel özelliklerine daha fazla vurgu yaptıkları diğer rollerde ise bu görsel özellikleri hiç kullanmadıkları görülmüştür. Çocuklar Barbie bebekler prenses rolündeyken oyun içerisinde saçları, kıyafetleri, fiziksel özellikleri gibi görsel özelliklerine sık sık vurgu yapılmıştır. Çocukların bebekler prenses rolünde

kullanıldıklarında bebeklere "kuleye sahip olma, bal yapabilme, bakıcıya/ yardımcıya sahip olma, baloya/ partiye katılma, robot hizmetçiye sahip olma ve taca sahip olma" gibi zenginliği ve gücü temsil eden özellikler yüklenmiştir. Örneğin Anıl iki eline de birer Barbie bebek alır. Bebeklerden birini kendisi ile özdeşleştirerek kendisi rolünde diğerini ise hizmetçisi yerine koyar. Bu esnada bebekleri hem canlandırmakta hem de karşısındaki arkadaşına bebeklerin ne yaptığını anlatmaktadır. Kendisi rolündeki bebeği hizmetçisi rolündeki bebeğe çevirir ve "Saçlarımı yıkayacak benim. Saçımı yıka" der. Sonra karşısındaki arkadaşına dönerek "robot saçımı yıkamış. Saçuma şekil vermiş" der. Daha sonra kendisi rolündeki bebeği göstererek (ki bu bebeğin saçları dağılmıştır) "Bu kötü saçmış, ben şekil vermişim, düz yapmışım. Benim saçım düzmiş" der. Böylece hem çocuk kendine hizmet edilen Barbie rolünde yer almış hem de Barbie'nin görsel özelliklerine dikkat çekmiştir.

Çocuklar oyun süreçlerinde Barbie bebeklere "öğrenci, kız çocuk, anne, dost/arkadaş, doktor" gibi geleneksel rolleri de yüklemişlerdir. Ancak bebekleri bu rollerde kullandıklarında bebeklerin hiç bir fiziksel özelliğine vurgu yapılmamıştır. Onlara geleneksel roller içerisinde "söz dinleme, paylaşma-yardımlaşma, uyuma, ellerini yıkama, okunan kitabı dinleme, yaralanma, doktora/hastaneye gitme, iyileşme, uyuma, ölme, misafir ağırlama ve bebeği yıkama" gibi günlük hayatta karşılaşılabilecek eylemleri yüklemişlerdir.

Çocuklar bebekleri "süper kahraman" rolünde kullandıklarında bebeklere "uçan ata/ ayıya sahip olma, kanatlara sahip olma, uçabilme, ölümsüz olma, roket ayaklara sahip olma, hayali gezegen Astikerde yaşama, dertlerden bir çırpıda kurtulma" gibi fantastik roller ile "öldürme, birini bir lokmada yutma ve ateş gücüne sahip olma" gibi olağan üstü zarar verici ve yok edici roller yükledikleri görülmüştür. Örneğin, bir dramatik oyun sırasında İrem ve Işıl uyutup üstlerini örttükleri bebekleri ellerine taktıkları kurt kuklalarıyla korkutmuşlardır. İrem, Barbie bebeği tutup 'kaçalım' diye bağırması ve bebeği oradan uzaklaştırmıştır. Bu sırada Işıl elindeki bebeğe "Ucuza kurtulduk. Ben onu öldürebilirim" demiştir. Ardından elindeki bebek ile kurt kuklasına vurma hareketi yapmıştır. İrem ise "Evet öldüler" diye bağırmıştır. Bunun üzerine Işıl bebeği göstererek "bu süper kahramanmış" demiştir. Bunun üzerine İrem kurt kuklasını eline takarak Işıl'a "Benim süper kahraman Barbie'm var, oyuncak hem de öldür hadi" demiştir.

TARTIŞMA

Bu çalışmada Barbie kültürünün çocukların dramatik oyunlarına ve oyunlarında yer alan karakterlere toplumsal cinsiyet bağlamında nasıl yansıdığına anlaşılması amaçlanmaktadır. Çalışma çocukların Barbie kültüründen nasıl etkilendiklerini göstermek açısından önemli sonuçlar içermektedir.

Çocukların Barbie bebekleri kullanarak kurguladıkları dramatik oyunlarında, toplumsal cinsiyet bağlamında "cinsiyet rolleri" ve "cinsiyetçi söylem ve davranışlar" olmak üzere iki temel davranış ve söylem örüntüsü gösterdikleri saptanmıştır. Çocuklar Barbie bebeklere çoğunlukla "kadın" olarak "anne" ve "eş" rollerini yüklemişlerdir. Reid- Walsh ve Mitchell (2000)' göre Barbie bebeklerin çocukların zihinlerinde daha sonra canlandıracakları sayısız feminen rolün bulunduğu sınırlı bir dünya yaratmaktadır. Wright (2003)'a göre ise bebeklerle girilen hayali etkileşimler çocukların kendilerini ve yetişkinlikteki potansiyel rollerini ortaya koymakta bir araçtır. Çocukların söylem ve davranışları "cinsiyetçi söylem ve davranışlar" açısından irdelendiğinde ise, kızların erkek akranlarına karşı cinsiyetçi bakış açısı ile bazı söylemlerde buldukları belirlenmiştir. Toffoletti (2007)'ye göre ise Barbie'ler sabit toplumsal cinsiyet rollerini, heteroseksüel normları ve kadınlardan beklenen tüketici değerlerini belirginleştirmektedir. Ayrıca Barbie'lerin kızlara; kıyafet, bedensel bilinç ve davranış tarzlarıyla ilgili kadınlık kodlarını öğrettiği; çocukların bu bebeklerle oynanan oyunlar aracılığıyla başarılı ve popüler olmak için iyi görünmek zorunda olduklarını öğrendiklerini savunmaktadır.

Çalışmamızda Barbie bebekler çocukların oyunlarında kimi zaman kendileriyle özdeşleşmiş olarak, kimi zaman ise farklı bir rolü canlandırma aracı olarak kullandıkları görülmüştür. Çocukların dramatik oyunlarında cinsiyet rolleri bağlamında Barbie bebekleri çoğunlukla "anne" ve "eş" gibi

“kadın” rolünde kullandıkları görülmüştür. Ayrıca bu süreçte kız çocuklarının erkek akranlarına karşı cinsiyetçi bakış açısı ile bazı söylem ve davranışlarda da buldukları belirlenmiştir. Dittmar, Halliwell ve Ive (2006) Barbie bebeklerin etkileriyle ilgili çalışmalarında bu bebekler ile özdeşimin çok erken yaşlarda, çocuğun bağımsızlaşmasıyla başladığını ortaya koymuşlardır. Bu özdeşimin ise ileride bu çocukların beden imajlarına da etki edeceğini ifade etmişlerdir. Abramson (2009)’a göre de kızların oyunlarında kullandıkları Barbie bebekler onların tüm yaşamını etki edebilmekte ve bu bebeklerin çocukların yaşamlarında yarattıkları küçücük bir çalkantı yetişkinlikte dalgalara dönüşebilme gücüne sahip olabilmektedir. Ayrıca Barbie bebeklerin çocuklara sundukları modelin, onlarla oynayan çocukların gelecekte istenen davranış ve cinsiyet sosyalleşmesine zarar verebileceği de ortaya konulmuştur.

Çocukların dramatik oyun sürecinde oyunlarına zaman zaman kurt kuklası, ayıcık, Pepee kuklası, Pony atları gibi başka araçları kattıkları, ancak bu araçların oyunlarda hiçbir zaman ana karakter olmadığı ve ana karakter olarak her zaman Barbie bebeklerin kullanıldığı görülmüştür. Reid- Walsh ve Mitchell (2000), Barbie bebeklerin genellikle lider rollerinde yer aldığını, sınıf ve etnisite olarak düzeyeleme yaptığını ifade etmişlerdir. Bu durumun Barbie bebeklerin temsil ettiği rolden kaynaklı olabileceği düşünülmektedir.

Oyun sürecinde Barbie bebeklere "prenses rolü", “geleneksel insan rolleri” ve "süper kahraman rolleri" olmak üzere üç temel rol yüklemişlerdir. Çocukların bebeklere "prenses rolü" yüklediklerinde bebeklerin görsel özelliklerine daha fazla vurgu yaptıkları, diğer rollerde ise bu görsel özellikleri hiç kullanmadıkları saptanmıştır. Galda ve Pellegrini (2014); dramatik oyunda 3 türün varlığından bahsetmektedir: fantezi (hayal gücü), özdeşim (rolüne girme) ve sembolik oyun. Ayrıca çocuklar dramatik oyun süreçlerinde yalnız, bir yetişkinle veya akranlarıyla farklı sosyal yapıların içerisinde bulunurlar. Çocukların başta amaçsız olan oyunları tematik oyuna doğru evrilmektedir. Bu süreçte çocuklar tematik bir çok oyun oynamanın yanında, Barbie bebek gibi oyuncakların replikasını (aynısını) da canlandırabilmektedirler. Bebeklerin Barbie rolünde kullandıkları durumlarda fiziksel unsurlarının ön planda tutulduğu, ayrıca orta sosyo-ekonomik insanların sahip olamayacağı şeyleri talep ettikleri ortaya çıkmıştır.

Çocukların oyun süreçlerinde Barbie bebeklere geleneksel (sıradan), süper kahraman ve fantastik roller yükledikleri görülmüştür. Ancak en dikkati çekici bulunan şey Barbielerin süper kahraman rolünde kullandıklarında onlara olağan üstü zarar verici ve yok edici roller yüklenmesi olmuştur. Rogers’a göre (1999) Barbie toplumsal cinsiyet ve şiddetin temsil etmektedir. Bu durum çalışmamızla örtüşmektedir. Kitty Abraham ve Eveleyn Lieberman (akt. Rogers, 1999)’ın 4,5 yaşındaki beyaz ve orta sosyo-ekonomik sınıftan gelen kız çocuklarını üniversitenin okul öncesi laboratuvarında inceledikleri çalışmada çocukların oyunlardaki kapma, vurma, itme, sataşma gibi engelleme ve bozma davranışlarını incelemişlerdir. Ancak sonuçlar çalışma bulgularımızı desteklememektedir. Onlara göre çocuklar sıradan bebeklerle oyunları sırasında bahsi geçen davranışları daha sık yapmaktadırlar.

Sonuç ve Öneriler

Çocukların Barbie bebeklerle oynadıkları dramatik oyunlarında günlük yaşamlarından ve hayal dünyalarından yansımaları rastlanmıştır. Bu durumun çocukları farklı rollere hazırlamanın yanı sıra hayallerindeki Barbie rolünü yaşama fırsatı vererek aslında olamayacak bir rolü yaşayarak duygusal doyumlarına katkı sağlayabileceği de düşünülmüştür. Ancak; henüz gerçek ile hayali olanın ayırımına tam olarak varamayan çocukların Barbielerle ilgili lüks yaşantıya ya da onların ideal(!) beden formlarına sahip olma gibi gerçekte var ol(a)mayan durum ve özelliklere sahip olma arzularını gerçekleştirme uğruna (barbie vücudu vs.), kendilerine zarar verebilecek durumlara açık hale getirebileceği de düşünülmekte ve bu durum literatürce de desteklenmektedir. Özetle; çocukların bebeklerle oynadıkları sırada sıkça fiziksel özelliklere vurgu yaptıkları, ayrıca cinsiyetçi söylemlerde buldukları da gözlemlendiğinden, «toplumsal cinsiyet» ele alındığında bu durumun cinsiyetçi söylemi beslediği de görülmüştür. Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar ışığında şu öneriler sunulabilir:

• Bu çalışma çocukların sadece dramatik oyun süreçlerinden alınan kesitlerle sınırlıdır. Daha kapsamlı veri elde edilebilmesi için, ebeveynler ve öğretmen ile yapılan görüşmeler aracılığıyla Barbie bebeklerin çocukların günlük yaşamlarına ve serbest zaman dışındaki okul yaşantılarına yansımaları hakkında bilgi elde edilebileceği düşünülmektedir. Sonraki çalışmalarda çocukların aileleriyle ilgili hikayeleri ya da televizyon, bilgisayar gibi medya araçlarının bu süreci nasıl etkilediğine de bakılarak daha ayrıntılı bir inceleme yapılabilir.

• Ayrıca üreticileri ve tüketicilerin Curvy Dolls ya da Emma Dolls gibi daha gerçekçi vücut formuna sahip ya da bez bebek gibi kültürel değerleri gözeten oyuncakların tercih edilmesi önerilebilir.

Kaynaklar

- Abramson, E. (2009). Barbie brains: the effect of Barbie dolls on perception of male and female jobs. Retrived from <http://ir.library.oregonstate.edu/xmlui/bitstream/handle/1957/12188/ThesisAbramsonx.pdf>.
- Atabek, E. (2003). *Modern dünyada değer kayması*. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Avcı, N. (2006). Çocuk, Oyun ve Oyuncak. *Çocuklar İçin Erken Uyarıcı Çevre: Oyuncak, Televizyon, Bilgisayar ve Kitap* içinde (11-100). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Bornstein, M. H., Güngör, D. (2013). Gelişim biliminin kültür ve çocuk bakımına düzenleyici prensipler ve süreçler açısından katkısı. S. Bekman, A. Aksu- Koç (Der.), *İnsan gelişimi, aile ve kültür: farklı bakış açıları* içinde (s. 113-131). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Disney Corporation. (2000). *Every girl can be a princess*. Disney Princesses. USA. Song.
- Dittmar, H., Halliwell, E., & Ive, S. (2006). Does Barbie make girls want to be thin? The effect of experimental exposure to images of dolls on the body image of 5-to 8-year-old girls. *Developmental psychology*, 42(2), 283. DOI: 10.1037/0012-1649.42.2.283
- Dohnt, H. K., & Tiggemann, M. (2005). Peer influences on body dissatisfaction and dieting awareness in young girls. *British Journal of Developmental Psychology*, 23(1), 103-116. DOI: 10.1348/026151004X20658
- Ersoy, E. (2008). Tarihsel kapitalizmden güncel kapitalizme küreselleşme. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 1(1), 143-153.
- Galda, P., Pellegrini, A. D. (2014). *Dramatic play and dramatic activity: literate language and understanding*. Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts.(ed. J., Flood, S. B. Heath, D. Lapp). New York: Routledge.
- Gündüz Kalan, Ö. (2010). Reklamda Çocuğun Toplumsal Cinsiyet Teorisi Bağlamında Konumlandırılışı: 'Kinder' Reklam Filmleri Üzerine Bir İnceleme. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 1 (38), 75-89.
- Harrison, K., & Hefner, V. (2006). Media exposure, current and future body ideals, and disordered eating among preadolescent girls: A longitudinal panel study. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(2), 146-156. DOI: 10.1007/s10964-005-9008-3
- Hayes, S., Tantleff- Dunn, S. (2010). Am i too fat to be a princess? Examining the effect of popular children's media on young girls' body image. *British Journal of Development Psychology*, 28, 413-426. DOI: 10.1348/026151009X424240
- Heidemann, S., Hewitt, D. (1992). The basics of play. *Pathways to play*. S. Heidemann, D. Hewitt (ed.) Minnesota: Redleaf Press.
- Jule, A. (2011). Princesses in the Classroom: Young Children Learning to be Human in a Gendered World. *Canadian Children*, 36(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.18357/jcs.v36i2.15093>
- Logan, L. (2011). Is Disney princess culture bad for our daughters? Retrived from: <http://www.makeitbetter.net>.
- New London Group (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92.
- Orenstein, P. (2012). Cinderella ate my daughter: dispatches from the front lines of the new girlie- girl culture. Retrived from: <http://en.bookfi.net/book/1255622>
- Orr, L. (2009). Difference that is actually sameness mass- reproduced. Barbie joins the princess convergence. *Jeunesse: Young people, texts, cultures*, 1(1), 9- 30.

- Ömeroğlu, E. (1992). Okul öncesi işitme engelli çocukların kaynaştırılmasında yaratıcı drama eğitiminin kullanılması. *Özel Eğitim Dergisi*, 1(2), 31-33.
- Özkalp, E. (2000). *Sosyolojiye Giriş*. Eskişehir: Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları.
- Postman, N. (1994). *Televizyon: Öldüren Eğlence*. O. Akinhay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Reid- Walsh, J., & Mitchell, C. (2000). "Just a Doll?": "Liberating" Accounts of Barbie Play. *The Review of Education/Pedagogy/Cultural Studies*, 22(2), 175-190. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/1071441000220205>
- Rogers, M. F. (1999). *Barbie culture*. London: Sage Publications.
- Sands, E. R., & Wardle, J. (2003). Internalization of ideal body shapes in 9–12-year-old girls. *International Journal of Eating Disorders*, 33(2), 193-204. DOI: 10.1002/eat.10121
- Smoluch, F. (2003). The teening of preschool play. In V. Saracho, B. Spodek (Ed.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education*. NC: Information Age Publishing, 153-170.
- Şener, T. (1996). 4-5 yaş anaokulu çocuklarında dramatik oyunun ve inşa oyununun bakış açısı alma becerilerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. (Danışman: Bekir Onur).
- Tarullo, L. B. (1994). Windows on social worlds: gender differences in children's play narratives. A. Slade & D. P. Wolf (Ed.), In *Children at play: clinical and developmental approaches to meaning and representation* (p.169- 187). New York: Oxford University Press.
- Topuz, B. (2015). *Yaratıcılık eğitimi ve kimlik oluşumunda oyuncak: çocuktaki yaratıcı performans ve inşa- ekleme oyun yöntemi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Tuğrul, B. (2014). Oyun temelli öğrenme. İçinden R. Zembat (ed.), *Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Wohlwend, K. (2009). Damsels in discourse: girls consuming and producing identity texts through Disney princess play. *Reading Research Quarterly*, 44 (1). DOI: [dx.doi.org/10.1598/RRQ.44.1.3](https://doi.org/10.1598/RRQ.44.1.3)
- Wright, L. (2003). The wonder of Barbie: popular culture and the making of female identity. *Essays in Philosophy*, 4(1), 3.

Extended English Abstract

Introduction

It is possible to see the reflections of dominant culture within each person of society and every field in globalizing world. This situation effects a wide area ranging from the meals individuals eat to their clothes, from their living environments to living styles and future plans. Media has a vital impact on spreading this culture. Barbie culture with the mutual effect of global culture and media could effect not only consumption habits of children but also their perceptions of being a "girl" or a "boy". There have been a lot of studies carried out concerning Barbie dolls. However, it has not been investigated how these toys reflect on children's gender perceptions. That is this topic is still an issue of concern.

Purpose

Game is an activity effective in children's learning life rules and being prepared for their future life, role and responsibilities by playing. As it is thought that children could reflect their inner worlds best through games, in this study, it was aimed to analyze the reflections of Barbie culture on children's dramatic game processes.

Method and Material

The participants consisted of seven children in 5-year class of a nursery school and prefer to game in dramatic game center during game time. The design of the study was case study one of qualitative research designs aiming to obtain information in depth. Within data collection, the whole process was recorded as videos in order to minimize data loss. In line with the purpose of study, Barbie dolls different from each other and also in order to make it easier for children to adapt in a dramatic fiction some princess crowns were added in dramatic game center by the researcher. It took 3 days that children got used to the toys and became indifferent to the video camera and this duration was not included in data collection process. The data collection was carried out considering the time

children spent in dramatic game center and within fiction. This process was limited to 6 days spent in dramatic game center with leisure time activities. In total, video record of 280 minutes was obtained. The content analysis method was used through data analysis. The data obtained via observations were firstly turned into written documents. Later on, these written documents were analyzed in the light of research questions using inductive content analysis.

Results and Discussion

It was detected that children showed two fundamental behaviors and discourse pattern which were “gender roles” and “gendered utterances and behaviors” regarding gender in the dramatic games they fictionalized using Barbie dolls. Children mostly attributed the roles “mother” and “wife” as “woman” to Barbies. According to Wright (2003) the imaginative interactions with dolls are a means of children’s putting themselves and their potential roles as adults forward. Besides, it was found out that girls in participants group had some statements with gendered viewpoint against their boy peers. Toffoletti (2007) indicates that Barbies make explicit the gender roles, heterosexual norms and consumer values expected from women. Moreover, he argues that Barbies teach girls femininity codes related to clothes, physical awareness and behaviours; children learn that they should look good to be successful and popular via the games with these dolls.

In the study, it was observed that Barbie dolls were used in children’s games as over identified with themselves. Dittmar, Halliwell and Ive (2006) revealed in their study concerning Barbie dolls’ effect that this identification with dolls started at a very early age with child’s gaining independence. They stated that these over identification would also effect these children’s physical images in the future. As for Abramson (2009) Barbie dolls girls use in their games could effect their whole lives and a little stir these dolls create in children’s lives could have potential of turning into big waves through adulthood. It was put forward that the model Barbie dolls presented to children could harm the behavior and gender socialization of the children playing with them in future as well.

It was seen that children sometimes included some other toys such as wolf puppet, teddy bear, Pepee puppet, pony in their games but these toys were never main character in games and Barbie dolls were always used as main characters. Reid- Walsh and Mitchell (2000), indicated that Barbie dolls have generally leading roles, make stratification of class and ethnicity. It is considered that this could stem from the role Barbie dolls present.

Through game process, they attributed three fundamental roles to Barbie dolls “princess role”, “traditional human roles” and “super hero roles”. It was seen that children emphasized the physical features of dolls when they attributed “princess role” to Barbies while they did not use any of these features in other roles. Galda and Pellegrini (2014) mentioned 3 types in dramatic game: fantasy (imagination), identification (pretense) and symbolic game. In addition, children are in different social structures alone, with an adult or their peers within dramatic game processes. Children’s games which are aimless at first evolve into thematic game. In this process, children could act the same as the toys such as Barbie dolls in addition to playing many thematic games. It was revealed that in the situations that dolls were used in Barbie role their physical features were prioritized and they demanded things that individuals at mid-socio economical level could not afford. Yet, the most remarkable thing was that when Barbies used in super hero roles they were attributed extraordinary, harmful and destroying roles. According to Rogers (1999), Barbie presents gender and violence. This is matching up with our study.

In sum; it was observed that children stressed on physical features and had gendered statements while playing with Barbies. With this respect, it could be said that Barbies foster gender patterns, gendered utterances and behaviors. These suggestions could be offered in the light of these results:

- Our study was limited to sections taken from only dramatic game processes of children. Researchers could also analyze the reflections of Barbie dolls on children’s daily lives and their school lives apart from leisure time collecting data from parents and teachers as well.
- Analysis of media tools such as books, toys or television, computer by domain experts before they are presented to the child would be beneficial in terms of children’s development.
- Producers and consumers could be informed about Barbies’ effects on children. It could be recommended to parents and teachers to prefer toys such as Curvy Dolls or Emma Dolls having more realistic physical form or toys caring for cultural values such as rag doll.