

Küreselleşen Kentte Oyuncak: İstanbul'da Bölgesel Bir Oyuncakçı Kümelenmesi Üzerine

Avşar GÜRPINAR

araştırma görevlisi, istanbul bilgi üniversitesi
endüstri ürünleri tasarımı bölümü
avsar.gurpinar@bilgi.edu.tr

Abstract

Toys in the Globalizing City: About a Regional Clustering of Toy Shops in İstanbul

Toys, beyond being mere playing devices, reflect a society's relation to globalization on different layers, with their forms, production methods, communication with users and cultural references.

This research aims to understand how globalization localizes in urban scale and how a social, ideological and cultural consumption discourse can be read regarding the variety of toys and their characteristics in a specific area in İstanbul.

keywords: *İstanbul, toys, globalization, material culture, design, consumption*

Résumé

Jouet dans la ville mondialisée: Sur un regroupement régional de vendeurs de jouets à Istanbul

Les jouets, au-delà d'être de simples jouets, donnent l'opportunité de réinterpréter de plusieurs manières le rapport entre la société et la mondialisation, en termes de forme, de méthodes de production, de relations avec l'utilisateur et de références culturelles.

Cette étude a comme objectif de comprendre, à partir de la diversité du jouet observable dans la zone de Tahtakale d'Istanbul et des caractéristiques de jouet, comment la mondialisation devient locale dans le milieu urbain et comment interpréter un discours de consommation dans un contexte social, idéologique et culturel.

mots-clés : *Istanbul, jouet, mondialisation, culture matérielle, design, consommation.*

Özet

Oyuncaklar, sadece oyuncak olmanın ötesinde, bir toplumun küreselleşme ile olan ilişkisini, biçimlerinden, üretim yöntemlerine, kullanıcı ile olan ilişkilerinden kültürel referanslarına kadar bir çok farklı şekilde okuma olasılığı tanımaktadır.

Bu araştırma İstanbul'un Tahtakale bölgesinde göze çarpan oyuncak çeşitliliği ve bu oyuncakların karakteristiği üzerinden kent ekseninde küreselleşmenin nasıl yerleştiği ve sosyal, ideolojik ve kültürel bağlamda bir tüketim söyleminin nasıl okunabileceğini anlamayı amaçlamaktadır.

anahtar kelimeler: *İstanbul, oyuncak, küreselleşme, maddi kültür, tasarım, tüketim*

Arkaplan

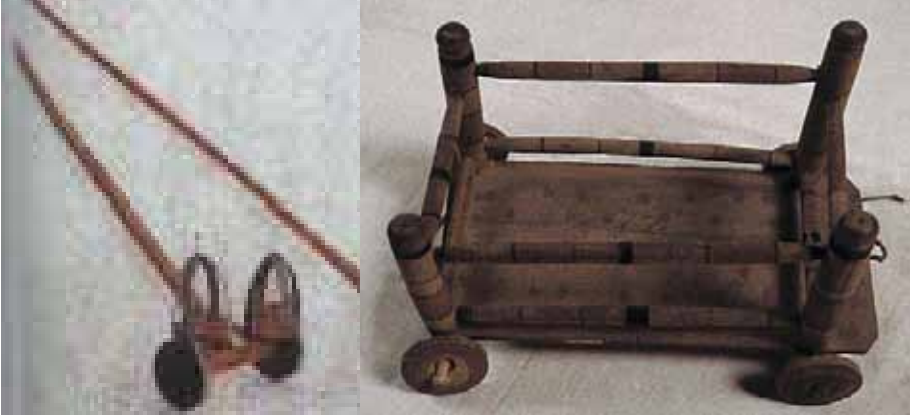
İstanbul'da oyuncakçılığın tarihini on yedinci yüzyıla kadar götürmek mümkündür (Koçu 1972:5461). Eyüp semti, Osmanlı İmparatorluğu içerisinde saltanat ile halkın buluştuğu, dini, sembolik, kültürel ve ideolojik bir merkez olarak görülmektedir. Tahta çıkma ve kılıç kuşanma törenleri, sünnet, doğum ve zafer kutlamaları çoğunlukla bu bölgede yapılmaktaydı. On altıncı ve on yedinci yüzyıldan itibaren, şehrin nekropolü olmasının yanı sıra, Eyüp semti, bir eğlence ve tüketim merkezi haline gelmiştir (Ortaylı 1994). Özellikle 1718-30 yılları arasında, "Lale Devri" olarak anılan dönemde Eyüp, şehir dışı yerleşimin ve açık hava eğlencelerinin odak noktası olmuştur. Bunun yanında Eyüp semti kültürel/folklorik açıdan da önem taşımakta, örneğin erkek çocuklar sünnet olmadan önce buraya, Eyüp Sultan Türbesi'ni ziyarete getirilmektedir. Bu ve benzeri etkenlerin birlikteliği bu semtte turistik ve eğlence ile ilişkili dükkanların (kaymakçı, kebabçı,...) ve merkezlerin (çarşı) oluşmasına yol açmıştır (Özaslan 2000:188). Bu merkezlerden biri de Eyüp Oyuncakçılar Çarşısı'dır.

Evlıya Çelebi'nin (1669:302-303) aktardığına göre on yedinci yüzyılda Eyüp'te yüz yirmi tane oyuncakçı bulunmaktaydı. Ustalar, dükkânlarının arka tarafındaki atölyelerde ürettikleri oyuncakları ön tarafta satmaktaydılar. Semt yukarıda bahsedilen karakteristiklerinin yanı sıra lojistik olarak da önemli bir noktada yer almaktaydı. Eyüp'ü çevreleyen diğer semt ve bölgelerin yan ve atık malzemeleri Oyuncakçılar Çarşısı'nda üretilen oyuncakların hammaddesini oluşturmakta ve buradaki oyuncakçılığın üretim bağlamında sürdürülebilir olmasını sağlamaktaydı. Ahşap eşyaların ve metal sobaların yapıldığı Tahtakale bölgesinden gelen atık tahta ve tenekeler, Sütlüce Mezbahası'ndan çıkan deri ve bağırsaklar, Kağıthane ve Alibeyköy derelerinin topladığı kil ve çamur Eyüp'teki oyuncakçıların ana malzemelerini oluşturmaktaydı.

Eyüp'te üretilen oyuncaklar, öncelikli olarak çeşitli etkinlikler için semte gelen halk tarafından tüketilmekteydi. Bunun yanında seyyar oyuncak satıcıları, buradaki oyuncakçılardan toptan olarak aldıkları oyuncakları küfeler içerisinde şehrin ve o zaman için imparatorluğun diğer bölgelerinde satmaktaydı. Bu şekilde merkezi bir üretim ağına sahip olan oyuncaklar kısıtlı ama etkin bir dağıtım ağı sayesinde farklı yerlere dağılabilmekteydi.

Ovacık Dörtbaşı ve Kocabıyık (2009:338), Eyüp oyuncaklarını altı ana gruba ayırmaktadır (Resim 1). Bunlar, ses çıkaran ve hareket ettirebilen nesnelere, müzik aletleri, ev eşyaları, silahlar, hayvanlar ve mimari elemanlardır. Bu oyuncakların karakteristik özellikleri, çocukların katılımını gerektirmeleri nedeniyle sınırlı da olsa bir etkileşim yaratmaları, ses çıkarmaları ve dolayısı ile dikkat çekebilmeleri (çocukların da yetişkinlerin dikkatini çekebilmesini sağlamaları) ve yetişkinlerin hayatının minyatür bir kopyası olmalarıdır. Kimi yazarlar bugünden bakarak bu

oyuncakların çocuklar için pek çok faydası olduğundan bahsederken, Eyüp oyuncaklarının yirminci yüzyılın ortalarında oldukça ağır bir şekilde eleştirildiğini görmekteyiz.



Resim 1. Geleneksel Eyüp oyuncaklarından örnekler

Faydalı ya da değil, özellikle kültürel bir olgunun parçası olduğu için tüketilmeye devam eden ve malzeme anlamında sürdürülebilir olan Eyüp oyuncakları, yirminci yüzyılın başlarında önemini kaybetmeye başlamıştır. Bunun öncelikli sebebi buradaki oyuncakçıların (belki de Osmanlı İmparatorluğu'nun genel yapısının bir yansıması olarak) hiçbir zaman endüstrileşmemiş olması ve buna paralel olarak sosyal ve kültürel anlamda kendini yenilememiş olmasıdır. 2000'li yıllarda çeşitli araştırmalara konu olan (Ovacık Dörtbaş ve Kocabıyık, 2009:335-341; Yalçınkaya 2001:96-99; Bektaş 2001:80-83; Yalçın 2004:64-73) ve olumlu olarak eleştirilen Eyüp oyuncaklarının kendi zamanlarında işçilik açısından yetersiz, fiziksel özellikleri açısından ise niteliksiz bulunduğu görülmektedir:

“O zamanlar oyuncak denen şeyi, aileler, terbiye bakımından mütalaa etmezler, yalnız avutma ve eğlendirme tarafını düşünürlerdi. Eğlendirme de, ne eğlendirme idi; ya çatlak bir ses, ya kırık dökük bir gürültü... Kaba saba, tesviyesiz tahtalardan yapılmış, en kötü ve göz çıkarıcı boya ve renklerle boyanmış bu iptidai fikir mahsullerinin, çocuğa fenni, düşündürücü ve estetik bir terbiye vermesi şöyle dursun, yavrucağı gürültüsüyle sersem ve elini avucunu da boyayıp kirleterek muazzab ederdi (Resimli Tarih dergisinden aktaran Koçu, 1972:5462).”

On dokuzuncu yüzyıl başlarında İstanbul'da oluşmaya başlayan yeni merkezler ve sosyalleşme alanları, bu bağlamda Pera'da ve Eminönü'nde açılmaya başlayan büyük alışveriş merkezleri (ör. Beyoğlu Bonmarşesi,

Japon Pazarı) ve buralarda satılan ithal oyuncaklar ile Eyüp oyuncakları eski vazgeçilmezliğinden uzaklaşmaya başlamıştır. Bu dükkânlar, yeni ve modern oyuncakları ile halkı tarihi yarımadadan bu yeni sosyalleşme merkezlerine doğru çekmeye başlamıştır. Bunun yanı sıra, yirminci yüzyılın ikinci yarısında plastik malzemelerin oyuncularda kullanılmaya başlaması ile Eyüp oyuncakçılığı da, üretim ve oyuncak tipleri bağlamında çağın gerisinde kalmaya başlamıştır. Bu bölgeye vurulan -gerçek anlamda- son darbe 1957 yılında zamanın başbakanı Adnan Menderes tarafından gelmiştir (Gül 2009:140-172). İstanbul'daki yenileme çalışmaları kapsamında yapılacak Eyüp Bulvarı için yol açılması gerektiğinden Eyüp Oyuncakçılar Çarşısı ortadan kaldırılmıştır, fakat Eyüp oyuncakçılığının ortadan kalkmasında kentsel yıkım süreçlerinden daha fazla etken rol oynamıştır. Bektaş'ın (2001) bildirdiğine göre on dokuzuncu yüzyılın başında Eyüp'te 15-20 kadar oyuncakçı kalmıştır. Eyüp'te çalışan son oyuncakçılardan Halit Şengöz de 1939 yılında verdiği bir röportajda Oyuncakçılar Çarşısı'nda sadece iki dükkânın kaldığından bahsetmektedir. Sonuç olarak Eyüp oyuncakçılığının yapısal nedenlerden çok fiziksel –malzeme ve üretim süreçleri- ve kültürel –tüketime dair- nedenlerden dolayı sona erdiğini söylemek mümkündür. Balıkhane Nazırı Ali Rıza Bey'e göre (2007) Eyüp'teki oyuncakçıların kapanma sebebi, oyuncak ustalarının herhangi bir yenilik yapmamaları ve aynı tipte oyuncakları üretmeye devam etmeleridir. Ural'a (2003) göre de oyuncakçılar değişen çocuklara ayak uyduramamışlardır.

Eyüp oyuncakçılığı yavaş yavaş ortadan kalkarken, 1930'lu yılların sonlarından itibaren malzeme kullanımında daha çeşitli, üretim biçimlerinde daha endüstriyel bir dönemin başladığı görülmektedir. Hamdi Dünder'in, 1938 yılında yukarıda bahsedilen büyük alışveriş merkezlerinden biri olan Karlman'dan aldığı sipariş üzerine ürettiği inşaat seti ile başlatılabilecek olan bu dönem, çoğu küçük ölçekli birçok farklı girişimci tarafından üretilen ahşap oyuncaklar, kauçuk –sonrasında PVC- bebekler ve toplar, kurmalı oyuncaklar ve kurşun askerler gibi farklı tipte oyuncakların olduğu bir dönem olmuştur¹ (Akyürekli 2002:155-167). Bu dönemin en karakteristik oyuncakları ise teneke oyunculardır. 1940'ların ortasından itibaren özellikle Gürel, Nekur ve Alasya şirketleri tarafından üretilen teneke oyuncaklar dönemin en çok tüketilen, günümüzde bile halen eski örneklerine rastlanan ürünlerdendir (Resim 2).

1 Bu dönemde Halise Ersan ve Marko Çukurel oyuncak bebek, Ahmet Ölçgen, İsmet Atanar ve Mehmet Ertürk top, Artin ve Avadis Çakarlar kurmalı oyuncaklar ve paf-küf motorlar, Pilsan firması ise kurşun asker üretimine örnek verilebilir.



Resim 2. Gürel Oyuncak'ın teneke oyuncak kalıplarından bir örnek

Eyüp'teki merkezi üretim ve merkezden çevreye doğru genişleyen tüketim açısından farklı olarak bu dönemin oyuncakları çoğu küçük ölçekli olmak üzere birçok farklı yerde üretilmekte ve İstanbul'da Eminönü ve Tahtakale merkez olmak üzere yine farklı noktalarda perakende ve toptan olarak satılmaktaydı.

Ahşap, kauçuk, plastik ve teneke gibi malzemelerin, merdiven altı üretimden fabrikasyona kadar geniş bir yelpazede işlenerek mantar tabancasından üç tekerlekli bisiklete kadar çok farklı tipte oyuncaklar haline getirildiği bu yarı-endüstriyel dönem, Eyüp oyuncakçılarında farklı olarak, daha çok teknik sebeplerle kapanmıştır. Öncelikli olarak 1973 petrol krizi ve bunun plastik hammadde fiyatlarına olan etkisi plastiğin oyuncak üretiminde tercih edilmesini olumsuz yönde etkilemiştir. Yine bu dönemde sağlık riski dolayısı ile teneke oyuncak yapımı da yasaklanmıştır. Bu iki gelişme oyuncak üretiminde en çok kullanılan iki malzemenin terk edilmesini mecbur kılmış ve dolayısı ile bu malzemeler ile üretim yapan firmalar ya kapanmış ya da farklı sektörlere geçiş yapmışlardır (Onur, 2002:167). Oyuncak sektörünün yeniden canlanması, Türkiye'nin liberal ekonomiye geçişi (1983) sonrası ithalatın da serbest kalması ve küreselleşmenin etkisi ile birlikte malzeme, üretim ve tüketim ağlarının artması sayesinde 1990'lı yıllarda gerçekleşmiştir.

Günümüzde büyük ölçekli üretim ve lisanslı ürünlerin ithalatını yapan ve ürünlerini büyük alışveriş merkezleri ve oyuncak dükkânlarında pazarlayan az sayıda firmanın yanında yeni bir firma tipinden bahsedilebilir. Bunlar, İstanbul'un Tahtakale bölgesinde oldukça bölgesel bir yapılanma içerisinde çalışan, küçük

ölçekli, yerel üretim yanında şehrin ve ülkenin farklı bölgelerinin ve küresel ağların üretim olanaklarından da faydalanan ve küresel ile yerel arasındaki etkileşimi ürettikleri/ürettirdikleri oyuncaklara yansıtan yeni bir üretici karakteristiği ile tanımlanabilir. Bu bağlamda Tahtakale ve buradaki oyuncakçılar, küresel ölçekten ulusal ölçeğe, oradan da kent ölçeğine doğru daraltılabilecek bir üretim ve tüketim haritasının gayriresmî merkezi olarak küreselleşme, tasarım ve kültür bağlamında önemli olabilecek veriler sunmaktadır.

Küreselleşen ve Küreyerelleşen Oyuncaklar

Osterhammel ve Peterson'a (2005:149) göre küreselleşme adı altında tanımlanan çeşitli süreçler her zaman aynı anda gerçekleşmez ve aynı yönde ilerlemez. Küreselleşme, tektipleştirici bir Batılılaşma ya da Amerikanlaşma dalgası değildir. "Yaratıcı adaptasyon" adı verilen süreç, "yabancı" çözümlerin alınması fakat toplumların yerelliklerine göre başkalaştırılması ve onlara uydurulmasını öngörmektedir. Bu bağlamda fikirler, yenilikler ya da nesnelere, yerel amaçlara uydurulmuş ortamlar ya da yerel içerik ile doldurulacak yapıtaşları olarak davranırlar. Robertson da tektipleşmenin ve farklılaşmanın karşılıklı evriminden bahsetmekte (1992:100; 1995:25-44) ve bu bağlamda küreyerelleşme (glocalization) terimini oluşturmaktadır. Kültür, ürünler ve süreçler bir yandan çok uluslu şirketlerin ve devletlerin emperyalist yaklaşımlarını yerel unsurlar üzerine empoze etmeye çalışmaları sonucu küreselleşirken (globalization), bir yandan da yerel ve küreselin entegrasyonu sonucu ortaya yeni küreyerelleşmiş biçim ve pratikler çıkmaktadır.

Oyuncak sektörü ve onun sunduğu oyuncaklar da özellikle son altmış sene içerisinde hem oyuncak tiplerindeki gelişim hem de sosyal yapıdaki değişimler sonrasında önemli ölçüde farklılaşmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren oyunculardaki geleneksel yaklaşım yerini ticarileşmiş, oyundan çok arzu nesnelere haline gelmiş ve figüratifleşmiş bir oyuncak anlayışına bırakmıştır (Ferguson 2006). Küreselleşmenin oyuncak alanındaki kültürel, biçimsel, mekânsal ve tüketime yönelik yansımalarını İstanbul özelinde yukarıda bahsedildiği üzere bölgesel bir kümelenme üzerinden okumak mümkündür.

Tahtakale'deki oyuncakçılar, sahilden Mısır Çarşısı'na çıkan alt geçitlerde – başka çeşitli ürünlerin yanında – yol üzerine koydukları sandık ve kutuların üzerinde en renkli, sesli ve hareketli oyuncakları satan küçük dükkânlar ile başlar. Mısır Çarşısı çevresinde büyük oyuncakçı dükkânları ve Hasırıcılar Caddesi'nde ahşap eşyaların yanında çoğunlukla ahşap, yarı fabrikasyon, beşik, el davulu ve benzeri oyuncakların bulunduğu dükkânlar yer alır. Bu caddeyi kesen Uzun Çarşı Caddesi ve ona paralel olan Prof. Cemil Bırsel Caddesi'nde ise plastik oyuncakların yanı sıra belli tipte (yapboz, pelüş oyuncaklar vb.) oyuncakları satan dükkânlar ve oyuncak şirketlerinin ofisleri/merkezleri bulunmaktadır.

Bu bölgedeki oyuncaklar incelendiğinde doğrudan malzemeye ya da kullanıma bağlı bir sınıflandırmanın ötesinde bir gruplamaya gereksinim duyulmuştur. Bu grupta kriter olarak malzeme olduğu kadar, yapısal özellikler, etkileşim derecesi ve kültürel referanslar da göz önünde bulundurulmuştur.

Otomatik Oyuncaklar

Dans eden figürler içlerine yerleştirilmiş bir müzik eşliğinde dans eden insan ve hayvan figürlerinden oluşmaktadır (Resim 3). Bu oyuncaklar önceden tanımlı, otomatik hareketler yapıyor olduğundan pasif bir oynama biçimine işaret etmektedir. Oyuncakın iskeletini oluşturan sistem hazır ve değiştirilebilir. Dolayısı ile sistemde üreticinin tercih edeceği herhangi bir figür ve müzik kullanılabilir. Bu durum aynı zamanda yaratılan karakter ile çalan müziğin birbiri ile uyumsuz olduğu, “kitsch” olarak nitelendirilebilecek oyuncakların ortaya çıkmasına da sebep olmaktadır.



Resim 3. Tahtakale'de satılan dans eden figürler

En sık rastlanılan modeller olan, kafa sallayan hayvanların yanında popüler karakterler ve yerel müziklerin kullanıldığı örnekler de bulunmaktadır. Bu tip oyuncakların en göze çarpan iki örneği oryantal bir müzik ile göbek atan Nasreddin Hoca ve Kolbastı oynayan Caillou² figürleridir. Bunun yanında “Neşeli Adam” ismi ile satılan, yetişkin kıyafetleri giymiş, fötr şapka ve gözlük takmış, pipo içen ve dans eden bir bebek de bu tip oyuncakların dikkat çekici örneklerinden biridir.

2 Caillou, Kanadalı Christine L'Heureux ve illüstratör Hélène Desputeaux'nun kitaplarından uyarlanmış ve Türkiye'de son dönemde oldukça popüler olmuş bir çizgi film kahramanıdır.

Hareketli figürler, temelde dans eden figürler ile aynı yapıya sahip olmakla birlikte, belirli yönleri ile onlardan ayrılmaktadır. Bu oyuncaklar konuşmak, masal anlatmak, dua etmek gibi farklı eylemleri yapmaktadır. Çizgi film ve animelerin³ popüler figürlerinin yanı sıra Türk pazarı için tasarlanmış özel oyuncaklara da rastlanmaktadır. Bunlardan en sık karşılaşılanı “Türk Komando” ismiyle satılan oyuncak askerdir. Üzerinde kamuflaj kıyafeti ve Türk bayrağı bulunan, tek dizi üzerine çömelmiş, kendi etrafında dönerek ateş eden bu asker, bir yandan ulusal militarist bir ideolojiyi temsil etmekte, bir yandan da silahlar ve savaşa ilişkin gerçekliği görmezden gelmekte ve erkeklik ile militarizm arasında ilişkiler kurmaktadır. Yukarıda bahsedilen oyuncaklara benzer olarak bu oyuncaklar da otomatik hareket, ses ve ışık etkileri ile pasif bir oynama pratiğine işaret etmektedir.

Otomatik oyuncakların üçüncü bir tipi ise “otomatik araç ve hayvanlar” olarak tanımlanabilir. Dans eden figürlere benzer olarak ses ve ışık çıkararak otomatik hareketler yapan bu oyuncaklarda en çok kullanılan biçimler, kedi, köpek, inek ve koyun gibi hayvanlar ile uçak, helikopter, araba ve inşaat araçları gibi araçlardır. Anonim biçimler yanında Türk polis arabası ve taksisine de rastlanmaktadır. Bu oyuncakların birçoğu, gerçeklerinin kopyası olsa da, renk, biçim, ses ve hareket bağlamında kendi doğasına aykırı özellikler sergilemektedir.

Yukarıda bahsedilen oyuncak gruplarının her üçünde de görülen bir özellik bu oyuncakların önceden programlanmış hareketleri yapıyor olmalarından dolayı oyuna yardımcı bir gereç olmaktan çok, kullanıcıyı pasif bir pozisyona sokan, seyirlik nesnelere haline dönüşmüş olmasıdır.

Ahşap Oyuncaklar

Tahtakale’de satılan ahşap oyuncaklar içerisinde çeşitli enstrümanlar, topaçlar, beşikler ve inşaat setleri bulunmaktadır (Resim 4). Bu oyuncaklar, otomatik olanlarının aksine oynanmak için kullanıcının bir eylemini gerektirmektedir. Burada, aynı zamanda geleneksel Eyüp oyuncaklarının da izlerini görmek mümkündür. El davulu, topaç ve beşik gibi ahşap oyuncaklar, biçim olarak Eyüp oyuncaklarını andırmakla birlikte, günümüzde el üretiminden çok bölgedeki küçük ölçekli üretim merkezlerinde üretilmektedir. Hasırcılar Caddesi’nde ahşap ürün satan dükkânlarda satılan beşiklerin parçaları Süleymaniye civarındaki ahşap atölyelerinde üretilmekte ve buradaki dükkânlarda monte edilerek satılmaktadır.

3 Animasyon kelimesinin Japonca karşılığının kısaltması olan bu kelime, Japonya’da üretilen renkli grafikleri ve genelde yetişkinleri konu alan hikâyeleri ile diğer çizgi filmlerden ayrılan türe verilen isimdir.



Resim 4. Ahşap oyuncaklar

Bu grupta yer alan ve yaratıcı adaptasyona örnek gösterilebilecek oyuncaklardan biri de beyzbol sopasıdır. Biçim olarak beyzbol sopasına benzeyen ancak oranları değiştirilmiş, üzerine işlemler yapılmış ve cilalanmamış bu sopa Amerikan kültürü ile ahşap el işçiliğinin bir karışımı olarak göze çarpmaktadır.

Ahşap oyuncaklara verilebilecek ilginç örneklerden biri de “minyatür mantı seti”dir. Hamur açma tahtası, merdane, oyun hamuru ve kalıplardan oluşan bu set, streç filme sarılmış bir şekilde satılmaktadır. Domestik bir etkinlik olan ve neredeyse tamamen kadınlar ile ilişkilendirilmiş bir eylem olan hamur açmak, bu oyuncak içerisinde yetişkin hayatının bir simülasyonu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ahşap oyuncaklar, içlerinde geleneksel biçimlere sahip olan tipleri barındırsa da, gerek seri üretim teknikleri, gerek yabancı biçimlerin yeniden yorumlanması, gerekse çeşitli süslemeler yoluyla varlığını sürdürmekte ve değişen pazar koşullarına ayak uydurmaktadır (Akbulut 2009:182).

Plastik Oyuncaklar

Yukarıda incelenen ve ana maddesi plastik olan otomatik oyuncaklardan farklı olarak, malzemeleri üzerinden sınıflandırılmış bu oyuncaklar herhangi bir elektrikli/elektronik devreye sahip değildir, kompleks bir yapıları yoktur ve bu nedenle kullanıcının daha aktif katılımını gerektirir. En çok rastlanan plastik oyuncak çeşitleri kılıçlar, silahlar, toplar, yaylar ve çek-çek araçlardır. Yapısal özellikleri yanında başka bir ortak noktaları da düşük kalitede, dolayısı ile ucuz olmalarıdır. Bunun bir sonucu olarak plastik oyuncakların ömürleri çok daha kısa olmakla beraber en çok tüketilen ve dolaşımda olan oyuncak tiplerindendir.

Geleneksel oyuncakların endüstriyel olarak yeniden üretilmesine örnek olarak plastik oyuncaklar verilebilir (Akbulut 2009:186). Tahtakale’de, geleneksel olarak ahşaptan (bazıları daha sonra tenekeden) üretilen araçlar, minyatür ev eşyaları, beşikler ve çın-çınlı el arabaları gibi oyuncakların plastik uyarlamaları ile karşılaşmak mümkündür. Bu şekilde bazı geleneksel oyuncaklar da malzeme -ve dolayısıyla üretim- reformu üzerinden yaşamlarını devam ettirebilmektedir.

Pelüş Oyuncaklar

Diğer oyuncak türlerinde görülen farklı teknolojiler, küresel üretim ağlarının kullanımı ve popüler kültür referanslarına pelüş oyuncaklarda fazla rastlanmamaktadır. Hammadde temininin kolay olması ve yan sanayinin varlığı bu oyuncakların İstanbul’da üretilebilmelerini sağlamaktadır. Bu da firmalara yabancı modelleri uyarlayabilme, kendi modellerini üretebilme ve hatta deneysel çalışmalar yapabilme imkânı sağlamaktadır.

Pelüş oyuncakların neredeyse tamamı hayvan modellerinden ve onların da önemli bir kısmı ayı, aslan, kaplumbağa, köpek ve maymun gibi daha konvansiyonel modellerden oluşmaktadır.

Sonuç

Yazılı kaynaklar ve örnekler incelendiğinde Türkiye’de oyuncakçılığın muğlak ve kesintili bir tarihi olduğu sonucuna varıldığı söylenebilir. Bu tarihi, malzeme, üretim ve tüketim ekseninde farklılıklar gösteren üç ana dönemde incelemek mümkündür. Araştırmanın odaklandığı Tahtakale ve çevresindeki oyuncakçılara bakıldığında, farklı malzemeler ile çalışan, farklı üretim ağlarından faydalanan ve yerel ve küresel kültürün biçim, ses ve imgelerine referans veren bir anlayışın var olduğu görülmektedir. Bu bölge merkezi konumu, üretim ve satış potansiyeli, yerel, küresel ve küreyerleşmiş oyuncak modelleri ile şehir kültürü açısından önem taşımaktadır. Buradaki şirketler, küresel üretim ağlarının ve popüler kültürün kaynaklarından faydalanyorsa da, sonuç itibarıyla yerel bir ölçekte faaliyet göstermektedir.

Tüketim kültürü bağlamında bu bölge oldukça çekici ve ürünleri de oldukça erişilebilir olsa da, burada satılan oyuncakların çok az bir kısmı tasarım kriterleri bağlamında çocuklara özel ya da uygun olarak değerlendirilebilir. Öte yandan bu yapı aynı zamanda içerisinde tasarım ve tüketim bağlamında birçok potansiyel barındırmakta ve müdahaleye uygun görünmektedir.

Tahtakale'deki oyuncaklar, bir parçası oldukları yerel ve küresel kültürün dinamiklerine son derece hızlı bir şekilde ayak uydurmakta ve kendini sürekli yenilemekte ve oyuncakların imgeler ve sesler üzerinden yarattığı bu ışıklı, sesli ve otomatik dünya; çocukluğa, yetişkinliğe, eğlenceye dair bu söylem ise çocuklar tarafından oyuncaklar üzerinden tüketilmektedir.

Kaynakça

AKBULUT Dilek (2009), "Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar", **Milli Folklor**, Cilt: 11, Yıl: 11, Sayı: 84:182-191.

AKYÜREKLİ Ramiz (2002), "Oyuncakçılığın Doğuşu ve İnkişafı", **Oyuncaklı Dünya**, Ankara, Dost Yayınevi Yayınları.

Ali Rıza Bey (2007), **Eski Zamanlarda İstanbul Hayatı**, İstanbul, Kitabevi Yayınları.

BEKTAŞ Cengiz (2001), "Eyüp'deki Çocuk Oyuncakları ve İşliği Müzesi", Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüpsultan Sempozyumu V, İstanbul, Eyüp Belediyesi.

ÇELEBİ Evliya (1969), **Evliya Çelebi Seyahatnamesi**, Cilt: 2, İstanbul, Zuhuri Danışman Yayınevi.

FERGUSON Susan (2012), "**Toys, Capitalism, and Commodification: Fantasy or Myth?**", Yayımlanmamış makale, Wilfried Laurier University, Brantford Campus, Canada.

GÜL Murat (2009), **The Emergence of Modern Istanbul: Transformation and Modernisation of a City**, London, I.B. Tauris Publishers.

KOÇU Reşat Ekrem (1972), "Eyyubsultan Oyuncakları", **İstanbul Ansiklopedisi**, Cilt: 10, İstanbul, Koçu Yayınları.

ONUR Bekir (2002), **Oyuncaklı Dünya**, Ankara, Dost Yayınevi Yayınları.

ORTAYLI İlber (1994), "Eyüp'te Sanayi ve Çevre Kirlenmesi", **Eyüp: Dün/ Bugün**, İstanbul, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

OSTERHAMMEL Jürgen ve Petersson, Niels P. (2005), **Globalization: A Short History**, Princeton, Princeton University Press.

OVACIK DÖRTBAŞ Mine ve KOCABIYIK Elif (2009), "Sustainability of Toy Making: Eyüp Toys'r Ours", 8th European Academy of Design Conference, 1-3 Nisan 2009, Gray's School of Art, The Robert Gordon University, Aberdeen.

ÖZASLAN Nuray (2000), "Eyüp'te Kentsel Dokunun Gelişimi: Bir Yöntem Önerisi", Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüp Sultan Sempozyumu IV, Eyüp Belediyesi, İstanbul.

ROBERTSON Roland (1992), **Globalization: Social Theory and Global Culture**, London, Sage Publications.

ROBERTSON Roland (1995), "Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity", **Global Modernities**, ed. Mike Featherstone, Scott Lash ve Roland Robertson, London, Sage Publications.

URAL Yalvaç (2003), "Eyüp Oyuncakları", Milliyet, <http://www.milliyet.com.tr/2003/08/29/pazar/yazural.html>, 29.08.2003.

YALÇIN Hülya (2004), "Eyüp Oyuncakları Müzesi", Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüpsultan Sempozyumu VIII, Eyüp Belediyesi, İstanbul.

YALÇINKAYA Tosun (2001), "Çocukların Sevinci Eyüp Oyuncaklarıydı", Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüpsultan Sempozyumu V, Eyüp Belediyesi, İstanbul.

