



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

**YAŞAYAN KÜLTÜREL MİRAS MÜZECİLİĞİ KAPSAMINDA
TÜRKİYE'DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN
KÜLTÜREL VE EĞİTSEL BOYUTU**

Dilek İŞLER

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

YAŞAYAN KÜLTÜREL MİRAS MÜZECİLİĞİ KAPSAMINDA TÜRKİYE'DEKİ
OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN KÜLTÜREL VE EĞİTSEL BOYUTU

Dilek İŞLER

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Halkbilimi Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

KABUL VE ONAY

KABUL VE ONAY

Dilek İŞLER tarafından hazırlanan "YAŞAYAN KÜLTÜREL MİRAS MÜZECİLİĞİ KAPSAMINDA TÜRKİYE'DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN KÜLTÜREL VE EĞİTSEL BOYUTU" başlıklı bu çalışma, 28.06.2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

[İ m z a]

Prof. Dr. Özkul ÇOŞANÖĞLU (Başkan)

[İ m z a]

Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR (Danışman)

[İ m z a]

Prof. Dr. Ali YAKICI

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylanm.

[Unvanı, Adı ve Soyadı]
Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formata arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu iznin Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki diğer fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları buna ait olacaktır.

Tezim kendiliğinden orijinal çalışmam olduğuna, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulurum ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde sunutlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlgili Yönerge*" kapsamında tezimin aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişime Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması tezden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması tezden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmemiştir. ⁽³⁾

24.07.2019


⁽¹⁾ "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlgili Yönerge"

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılmaz veya patent alınmaz süresince erişime açılmaz. Tez alınmazdan önce ve erişilebilir durumda uygun görüş üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu da yıl süre ile tezin erişime açılmasına ertelenmesine karar verilebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve araçların kullanılacağı, hasta/makuliyet değişikliği veya patent gibi yöntemlerle korunması ve erişime açılması durumunda 3. paragrafa veya benzerleri kabul kararı, ancak ulaşılabilecek bilgi ve belgeler ışığında erişime açılmadan önce ve erişilebilir durumda uygun görüş üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile oltı yıl ertelenmesi ile tezin erişime açılması engellenir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal gizlilik veya gizliliği dışlanmayan, erişilebilir, kullanılabilir, sunuma ve gizlilik, sağlık vb. konularla ilgili lisansüstü tezlerin açık erişim kararı, erişim yapılabilir karar gerektirir. Karar ve kararlarla yapılan işlemler protokolü çerçevesinde korunması lisansüstü erişime açılan gizlilik kararı ve, ilgili karar ve kararların erişime ile enstitü veya fakültenin uygun görüş üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından yapılır. Gizlilik kararı verilen teze ulaşılabilir Kararları halinde, Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen teze gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından erişilebilir kararları çerçevesinde ulaşılabilir, gizlilik kararları kaldırılması halinde Tez Üstününün Sunuma yapılır.

* Tez alınmazdan önce ve erişilebilir durumda uygun görüş üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, **Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR** danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Dilek İşler

19.7.2019

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam boyunca engin bilgisini ve sabrını benden esirgemeyen, akademik ahlakın temel ilkelerini öğrendiğim çok kıymetli hocam Prof. Dr. Nebi Özdemir'e, alan araştırmam boyunca manevi ve akademik destek aldığım Dr. Onur Hayırlı'ya, varlıkları ile bana güç ve mutluluk veren annem Medine İşler, babam Gürhan İşler, kardeşlerim Furkan Hakkı İşler ve İrem İşler'e en derin teşekkürlerimi sunuyorum.

Dilek İŞLER

ÖZET

İŞLER, Dilek. *Yaşayan Kültürel Miras Müzeciliği Kapsamında Türkiye'deki Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Kültürel ve Eğitsel Boyutu*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2019.

Halkbilimin alt alanı olan çocuk folkloru kapsamındaki oyun ve oyuncak müzeleri, kültürel ve etnografik yönüyle halkbilim, öğretim yönüyle eğitim bilimlerinde önemli bir araştırma konusudur. Oyun ve oyuncak müzelerinin yapısal analizinin yapılması, halkbilim ve eğitim kuramları açısından işlevlerinin tartışılması, oyun ve oyuncak müzelerinin alan çalışması yoluyla çözümlenmesi veya yaşayan kültürel miras perspektifi ile oyun-oyuncak müzelerini birleştiren bir yapı önerilmesi bu tezin amacını oluşturmaktadır. Araştırma sonunda, Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin mevcut durumlarına dair değerlendirme yapılarak çözüm önerileri sunulması ve yaşayan kültürel miras perspektifinin oyun ve oyuncak müzelerinde hangi yöntemlerle sürdürülebileceğinin araştırılması planlanmaktadır.

Tüm dünyada formal eğitimi destekleyici ve bağımsız eğitim kurumları olarak her eğitim düzeyinde yararlanılan oyun ve oyuncak müzeleri Türkiye'de yirmi bir tanedir. Bu müzelerin uluslararası anlamda ve her yönden kendilerini geliştirmeleri ve yenilemeleri için bir rapor oluşturmak ve mevcut durumlarını saptamaya yönelik çalışmalar yapmak büyük önem arz etmektedir. Bu çalışma, oyun ve oyuncak müzelerine yapılan alan çalışması sonucunda elde edilen bulgular analiz edilerek oluşturulmuştur.

Çalışmanın 'Giriş' bölümünde araştırmanın konusu, amacı ve yöntemi açıklanmış, oyun ve oyuncak müzeleri üzerine Türkiye'de ve dünyada yapılan ve bu çalışmaya kaynak oluşturan araştırmalar yöntem, yaklaşım ve kuram bakımından özetlenmiştir.

Birinci bölümün birinci kısmında, yaşayan kültürel miras, yaşayan kültürel miras müzeciliği, çağdaş müzecilik, oyun, oyuncak, oyun ve oyuncak müzeciliği kavramları, dünyada ve Türkiye'de oyun ve oyuncak müzeciliğinin tarihsel gelişimi, oyun ve oyuncak müzelerinin konusu ve malzemesi, oyun ve oyuncak müzelerinin yöntem, yaklaşım ve

çıkıtları açıklanmıştır. Bu bölümün ikinci kısmında çözümleme yaklaşım ve yöntemleri, ilgili araştırmalar ve tezin iskeletini oluşturan çözümleme yaklaşımı sunulmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde, Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin yapısal çözümlemesi yapılmıştır. Ziyaret edilen müzeler, listesi verilen kriterler ışığında analiz edilerek, her analizin hemen ardından çözüm önerileri ve örnek modeller sunulmuştur. Çalışmanın üçüncü bölümünde oyun ve oyuncak müzelerinin işlevsel çözümlemesi yapılarak, sosyo-kültürel, ekonomik, eğitsel ve siyasi işlevleri tartışılmıştır. Çalışmanın sonuç bölümünde ise genel bir durum tespiti yapılarak, sorunlar tartışılmış ve çözüm önerileri sunulmuştur.

Anahtar Kavramlar: Yaşayan kültürel miras, halkbilim, oyuncak, kültür, eğitim, müzecilik.

ABSTRACT

ISLER, Dilek. Cultural and Educational Aspect of Toy and Play Museums in Turkey in Terms of Intangible Cultural Heritage Museology, Master's Thesis, Ankara, 2019.

Museums of toy and play considered quite important for children's folklore are vital research topics for folkloristics and educational scientists in terms of their cultural and educational aspect. The aim of this thesis is to define their mission, vision and goal, discuss their functions, analyze toy and play museums in Turkey by conducting field work, analyze them in terms of place, personnel, collection, advertisement, policies of administration, educational activities and finally to propose a model museum linking intangible cultural heritage perspectives and toy and play museums. There are twenty one museums of toy and play in Turkey. It is important to create a report and analyze their current situation to help them to improve themselves. This study is created with data gathered from the field work conducted in museums of toy and play in Turkey.

In the introduction, the topic, aim and the method are explained, literature on museums of toy and play in Turkey and all around the world is given. In the first section of the first chapter, terms like intangible cultural heritage, intangible cultural heritage museums, play, toy, museology of toy and play are defined. Also, the history of toy and play museology in Turkey and in the world is given. In the second section of this chapter, the analysis framework on which this thesis is based, approaches and methods applied in this thesis are given.

In the second chapter of the study, the structural analysis of museums of toy and play in Turkey is given. The museums are analyzed in the light of such criteria as people, name and definition, goals, mission etc. After each analysis, solutions and suggestions are presented. In the third chapter of the study, the socio-cultural, economic, political and educational functions of museums of toy and play are discussed. In the results part, problems are discussed and solutions are presented.

Keywords:Intangible cultural heritage, folkloristics, toy, culture, education, museology.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
ETİK BEYAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
GİRİŞ.....	1
I. BÖLÜM: KAVRAMLAR, YÖNTEMLER VE YAKLAŞIMLAR.....	6
1.1. Kavramlar	6
1.1.1 Yaşayan Kültürel Miras	6
1.1.2. Oyun ve Oyuncak.....	10
1.1.2.1. Oyun Kavramı ve Tanımı	10
1.1.2.2. Oyunun Özellik ve İşlevleri.....	13
1.1.2.3. Oyun Kuramları	18
1.1.2.4. Oyuncak Kavramı ve Tanımı.....	21
1.1.2.5. Oyuncanın Özellik ve İşlevleri	22
1.1.3. Müzecilik ve Yaşayan Kültürel Miras Müzeciliği İlişkisi	24
1.1.4. Oyun ve Oyuncak Müzeciliği	36
1.1.4.1. Dünyada ve Türkiye’de Oyun ve Oyuncak Müzeciliğinin Tarihsel Gelişimi	36
1.1.4.2. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Diğer Müzelerden Farklılıkları	42
1.2. Çözümleme Yaklaşım ve Yöntemleri.....	48
1.2.1. İlgili Araştırmalar.....	48

1.2.2. Önerilen Çözümleme Yaklaşımı.....	52
II. BÖLÜM: TÜRKİYE’DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN YAPISAL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ	53
2.1. Ad, Tanımlama ve Tür	54
2.1.1. Tüketim ve Alışveriş Merkezinde Oyuncak Müzesi Örneği.....	59
2.2. Amaç, Misyon ve Vizyon	61
2.3. İnsan	66
2.3.1. Kurucular.....	66
2.3.2. Destekçiler ve Diğer Kişi ve Kurumlarla İş birliği	67
2.3.3. Çalışanlar.....	67
2.3.4. Ziyaretçiler	69
2.4. Mekân	69
2.4.1. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Yaşayan Kültürel Miras Bağlamı	71
2.4.2. İç Mekân.....	71
2.4.3. Dış Mekân	75
2.5. Yönetim.....	76
2.5.1. Ziyaret Saatleri	76
2.5.3. Ücretlendirme.....	78
2.6. Koleksiyon	80
2.6.1. Müze Koleksiyonları.....	80
2.6.2. Gezgin Koleksiyon.....	94
2.7. Tanıtım ve İş Birliği.....	94
2.7.1. Tanıtım ve Faaliyet Planlaması.....	94
2.7.2. İş birliği Faaliyetleri.....	96
2.8. Araştırma, Geliştirme Ve Eğitim	96
2.8.1. Yaşayan Kültürel Miras Eğitimi ve Aktarımı	104
2.8.3. STEM Eğitimi	106
2.9. Yayın	107
2.10. Satış	114

2.10.1. Ürün Satışı.....	114
2.10.2. Hizmet Satışı	116
2.11. Diğer	116
III. BÖLÜM.....	120
TÜRKİYE'DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN İŞLEVSEL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ: KÜLTÜREL, EĞİTSEL VE DİĞER İŞLEVLERİ.....	120
3.1. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Kültürel İşlevi.....	120
3.2. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Eğitsel İşlevi.....	124
3.3. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Siyasi İşlevi.....	129
3.4. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Ekonomik İşlevi.....	131
SONUÇ	134
KAYNAKÇA.....	143
EK 1. ORJİNALLİK RAPORU	157
EK 2. ETİK KURUL MUAFİYET FORMU.....	158

GİRİŞ

Araştırmanın konusunu, Türkiye’de ilki Prof. Dr. Bekir Onur tarafından 1990 yılında Ankara Üniveristesi Eğitim Fakültesi bünyesinde temelleri atılan oyuncak müzesiyle başlayan, sayıları yirmiye ulaşan oyun ve oyuncak müzelerinin, belirlenen kriterler ışığında analiz edilerek, eleştirel bir durum tespiti ortaya çıkarmak ve yaşayan kültürel miras perspektifi açısından oyun ve oyuncak müzelerinde yaşayan kültürel miras aktarımının yapılması oluşturmaktadır. Çalışmada oyun, oyuncak, yaşayan kültürel miras, yaşayan kültürel miras müzeciliği, oyun ve oyuncak müzesi, müzecilik kavramları açıklanmış, dünyadaki oyun ve oyuncak müzelerinden örnekler incelenmiş, Türkiye’de bulunan oyun ve oyuncak müzelerine yapılan alan araştırmaları sonucunda müzeler analiz edilmiştir. Bu analizler sonucunda deneyim, etkileşim ve kültür aktarımının ana hedef olduğu yaşayan kültürel miras müzeleri ile, koruma, eğitim ve sergileme ana hedef olduğu oyuncak müzelerini birleştiren bir yapı önerilmektedir. Önerilen yaklaşım sanayi ürünü ve el yapımı oyuncakların sergilendiği, eğitsel ve kültürel oyunların oynatıldığı, belirlenen temalar üzerinden kültür aktarımının eğitim aktiviteleri ile sağlandığı, bunu yaparken içeriği uzmanı tarafından hazırlanmış eğitim materyalleri kullanılan, aile dostu, engelli dostu ve çocuk dostu bir yapıdır.

Çocukların deneyim ve etkileşim yoluyla müzenin muhteva ettikleri ile ne ölçüde etkileşim kurabildiği, müzenin güvenilirlik durumu, ekonomik açıdan ulaşılabilirliği, ölü müze anlayışından ziyade etkinlik, aktiflik ve deneyimleme kavramlarına yer verme düzeyi, teknolojik donanımları, iç-dış mekân tasarımları ve benzeri yönleri, alan ile ilgili Türkiye ve dünyaliteratürü tarandıktan sonra, müzeler ziyaret edilerek tespit edilmeye çalışılmıştır. Dünya literatürü ve dünyadaki oyun ve oyuncak müzeleri incelendikten, Türkiye’deki müzelerde alan çalışması tamamlandıktan sonra, sorunlar tespit edilmeye, örnek modeller ve öneriler sunulmaya çalışılmıştır.

Alan araştırması yapılmış oyun ve oyuncak müzelerinin ele alındığı kriterler şu şekildedir;

A. Ad ve Tanımlama

B. Amaç, Misyon, İşlev ve Tür

C. İnsan

1. Kurucular

2. Destekçiler

3. Çalışanlar

4. Ziyaretçiler

D. Mekân

E. Yönetim

1.Misyon, Vizyon ve Planlamalar

2.Ziyaret Saatleri

3.Ücretlendirme

4.Diğer Kişi ve Kurumlarla İş birliği

F. Koleksiyon

1. Müze Koleksiyonları

2. Ödünç Alınan Koleksiyonlar

3. Gezgin Koleksiyonlar

G. Tanıtım ve İş Birliği

1. Tanıtım ve Faaliyet Planlaması

2. İş birliği Faaliyetleri

H. Araştırma-Geliştirme ve Eğitim

I. Yayın

İ. Satış

1. Hizmet Satışı

2. Ürün Satışı

J. Diğer

Yaşayan kültürel miras yaklaşımları ve yaşayan kültür müzeciliği kapsamında Türkiye’de sayıları yirmiyi bulan oyun ve oyuncak müzeleri, gerçek yaşamda ve formal eğitimde olduğu (veya olması gerektiği) gibi, çocukların keşif ve merak duygularının geliştiği, yaratıcı ve aktif olabildikleri, eleştirel düşünme yetisi kazanabildikleri, kendilerini rahat hissettikleri ve yeniden gelmek isteyecekleri mekânlar olmalıdır. Bu bakış açısının merkezini deneyim oluşturmaktadır. Deneyimin de merkezini pasif bilgi aktarımı değil, yaratıcılık oluşturur. Mevcut oyun ve oyuncak müzelerinin iç ve dış mekânlarını düzenleme pratikleri, pedagojik işlevlerini gerçekleştirme düzeyi, etkileşimli mi yoksa durağan bir yapı mı sergiledikleri gibi hususları belirlemek; Türkiye’deki oyun ve oyuncak müzelerinin mevcut durumlarını tespit ederek, yaşayan kültürel miras müzeciliği bağlamında öneriler sunmak çalışmanın hedefleridir. Bu tez çalışması halkbilimi alanında büyük öneme sahip oyun ve oyuncak müzelerinin uluslararası düzeyde gelişmesi, ilerlemesi ve yenilenmesine, yaşayan kültürel miras müzelerine dönüşebilmelerine katkı sağlayabilmek için hazırlanmıştır. Oyun ve oyuncak müzelerinin pedagojik, kültürel, ekonomik ve sosyolojik işlevlerini en üst düzeyde yerine getirebilmeleri için kendi içlerinde mekân, etkinlik, personel, yayın gibi hususlarda eksiklikleri gidermek; özel ve resmi kurum ve kuruluşlar ile iş birliği sağlamak; müzelerin hedef kitlelerine özellikle de öğretmen ve öğrencilere doğrudan ve kaliteli biçimde ulaşabilmek için tanıtım mekanizmalarını doğru kullanmak büyük önem arz etmektedir.

Oyun ve oyuncak müzeleri yaşayan kültürel miras müzeciliği perspektifi açısından canlı, dinamik ve ‘yaşayan’ mekânlardır. Oyun ve oyuncak müzelerinin, ziyaretçilerin dokunamadığı vitrinlerle dolu koleksiyonun pasif olarak sergilendiği durağan

mekânlardan ziyade, çocukların yaratıcılık gelişimine katkısı olan, diğer formal veya informal eğitim kurumlarıyla işbirliği içinde, mekân ve ücret olarak ulaşılabilirliği en üst düzeyde, ziyaretçilerin kendilerini rahat hissedebildiği, ailelerin kaliteli zaman geçirebildiği mekânlar olmalarını sağlamak için durum değerlendirmesi yapmak, çözüm, öneri ve örnek model üretmek hedeflenmektedir.Yapılan literatür taraması sonucunda görülmüştür ki, Türk Halkbilimi alanında oyun ve oyuncak müzelerini bütüncül bir bakış açısıyla inceleyen müstakil bir çalışma bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu eksikliğin giderilmesi, çalışmanın ana amaçlarından biridir. Bu çalışmanın, oyun ve oyuncak müzeleri ile yaşayan kültürel miras müzeciliği konusundaki yeni çalışmalara önderlik edeceği açıktır.

Türkiye genelinde açılmış olan ve sayısı yirmiye ulaşan oyun ve oyuncak müzeleri ziyaret edilmiş, yukarıda listelenen kriterler ışığında Türkiye ve dünya literatürü taranmış, dünyadaki ünlü oyun ve oyuncak müzelerinden örnekler seçilmiş, alan araştırması yürütülen müzelerin eleştirel okumaları yapılmıştır. Alan araştırması yürütmenin dışında, dünyanın farklı yerlerindeki oyuncak müzelerinin(interaktif olan, ücretsiz eğitim kitapçıkları indirebilen, kameralar yoluyla internet üzerinden ziyaret edilebilen) internet siteleri ziyaret edilmiş, elektronik posta üzerinden bu müzelerle bağlantı kurularak yazılı belge, yayın, broşür ve eğitim kitapçıkları istenmiş, yaşayan kültürel miras müzeciliği ve oyun ve oyuncak müzeciliği hakkında dünyadakiarastırmalar taranmıştır.

Bu çalışma, yaşamı çevreleyen maddi ve manevi her şey olarak nitelenebilecek kültürü inceleyen halkbilim alanına hizmet etmesi için hazırlanmıştır.Buna ek olarak, müzecilik ve eğitim bilimleri alanlarında yeni çalışmalara kaynaklık etmesi, yeni açılacak oyun ve oyuncak müzelerine ve bunların yaşayan kültürel miras müzesi özellikleri kazanmasına rehberlik etmesi amaçlanmıştır.

Halkbilimin alt dalı olan ve tezin doğrudan konusunu oluşturan çocuk folklorü, ‘‘yetişkinlerin çocuklar ile ilgili maddi ve manevi yaratmaları ile çocukların sözlü, sözsüz ve yarı sözlü yaratmalarını’’ içermektedir (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006). Çocukların yarattığı ve çocuklar için yaratılan oyun ve oyuncakların toplandığı, sergilendiği, ziyaretçilerin dokunmasına ve etkileşime geçmesine izin verilen (ideal olarak

verilmesi gereken)müzeler (hands on museums), geçmişin taşıyıcıları ve geleceğin önemli unsurları oldukları için, bu çalışmadan sonra daha birçok çalışmanın çıkabileceği açıktır.

I. BÖLÜM: KAVRAMLAR, YÖNTEMLER VEYAKLAŞIMLAR

1.1.Kavramlar

1.1.1 Yaşayan Kültürel Miras

‘Somut miras, görebildiğiniz ve dokunabildiğinizdir. Yaşayan miras ise bir kültürün maneviyatı, değerleri, felsefesi ve kosmolojisidir’.

Awhina Tamarapa (Alivizatou, Intangible Heritage and The Museum , 2012 , s. 72).

Yaşayan kültürel miras konusu, yalnızca nesnelerin korunması anlayışından çıkmış, insanlığın bilgisi, inanç ve pratikleri ile birlikte daha kapsayıcı ve insan odaklı bir yaklaşım benimsemiştir (Matsuura, 2004 , s. 4-5)(L. Smith, 2009). Bu değişimde UNESCO başta olmak üzere, pek çok ülkede atılan resmi adımların ve farkındalıkların büyük payı vardır. Yaşayan kültürel mirasın, geçmişin ölü kalıntıları değil, yeni nesiller tarafından sürekli yeniden yaratılan ve yenilenen uygulamalar ve süreçlerin tümü olduğu fikri yaygınlaşmıştır (Alivizatou, Contextualising Intangible Cultural Heritage in Heritage Studies and Museology, 2008, s. 48). Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü’nün (UNESCO), 17 Ekim 2003 tarihinde kabul ettiği Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’ne göre Yaşayan Kültürel Miras kavramı orijinal sözleşme metninden tarafımızcaşöyle çevirilebilir;

‘Yaşayan kültürel miras atalarımızdan miras aldığımız, bizden sonraki kuşaklara miras olarak bırakacağımız gelenekler ve yaşayan ifade biçimleri, yani sözlü gelenekler, toplumsal pratikler, ritüeller, doğa ve evrene dair bilgi ve pratikler, kutlamalar ve geleneksel el sanatlarını üretirken kullanılan bilgidir’(What is Intangible Cultural Heritage?, 2018).

Bu sözleşmede yaşayankültürel mirasın nesne, anıt koleksiyonu veya toplayıcılığından çok daha öte, ‘yaşayan’ ve ‘aktarılan’ bir unsur olduğu vurgulanmıştır. Türkiye’nin de 27 Mart 2006 yılında resmen taraf olduğu sözleşmeyle, küreselleşmenin getirdiği tektipleşmenin önüne geçilmesi, miras listesine alınan kültürel unsurların korunması, yaşayan kültürel

miras öğelerine dair araştırma, belgeleme, listeleme ve koruma altına alma çalışmalarının yapılması amaçlanmaktadır.

Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) kavramı, tekabül ettiği anlam itibari ile ‘Yaşayan Kültürel Miras (YKM)’ olarak da adlandırılabilir. Türkiye’de yerleşmiş olan ‘Somut Olmayan Kültürel Miras’ kavramının İngilizce karşılığı ‘Intangible Cultural Heritage’dir. ‘Intangible’ kelimesi ‘canlı, elle tutulmayan, maddi olmayan, yaşayan, kültürde soyut vaziyette var olan’ gibi anlamlar taşımaktadır. Dolayısıyla yaşayan ve aktarılan geleneksel bilgileri ifade ettiği söylenebilir. Bu çalışmanın konusuna ve tezine daha uygun olduğu düşünüldüğünden yaşayan kültürel miras ifadesi tercih edilmiştir.

UNESCO’dan YKM ile ilgili yasal ve yönetsel önlemlerin alınmasını talep eden ilk ülke 1973’te Bolivya olsa da, yaşayan kültürel miras kavramı konusunda 1950’lerde ve 1960’larda ilk adımların atılmasını sağlayan ülkeler Kore ve Japonya olmuştur (Alivizatos, Contextualising Intangible Cultural Heritage in Heritage Studies and Museology, 2008, s. 45). Japonya’da 1950 yılında *Yaşayan İnsan Zenginlikleri Programı ve Kültürel Unsurların Korunması Kanunu* çıkarılmıştır. Bu program ülkedeki ‘yaşayan ulusal zenginliklerin’ ve ‘önemli yaşayan kültürel unsurların’ belirlenmesini ve korunmasını teşvik etmiştir (Cros, 2012). Kültürel Unsurların Korunması Kanunu, ülkenin İkinci Dünya Savaşı sonrasında batılılaşmasından yaşayan kültürel miras unsurlarını, taşınabilen veya taşınamayan anıtları, site ve sanat eserlerini korumayı amaçlamıştır (Saito, 2005, s. 3) Güney Kore’de ise 1962 *Kültürel Unsurların Korunması Yasası* çıkarılmıştır. 1950-1953 yılları arasında gerçekleşen Kore Çatışması’nı takiben hızla gerçekleşen moderleşmenin sonucunda, geleneksel el sanatlarına ve zanaatlara ilginin azalması bu yasanın çıkmasına neden olmuştur. Yaşayan geleneksel kültür ile bununla ilişkilendirilen bilgi ve beceriler, ulusal mirasın ve kimliğin yapıcı unsuru olarak kabul edilmiş, dolayısıyla gelecek kuşaklara aktarılması gerekli görülmüştür (Alivizatos, Contextualising Intangible Cultural Heritage in Heritage Studies and Museology, 2008, s. 46). 1989 yılında UNESCO’nun Genel Konferansı’nda Geleneksel Kültür ve Folklor belgesi yayınlanmış ve yaşayan kültürel miras unsurlarının korunması, listelenmesi ve bunun için uluslararası ölçekte önceliklerin belirlenmesi gerektiği fark edilmiştir. Sonuç olarak 2003 yılında imzalanan, 2006 yılında uygulamaya konulan Somut

Olmayan Mirasın Korunması Sözleşmesi ise,ülkelerin somut ve yaşayan kültürel miraslarını korumak için dayanak oluşturmuştur.

Tanım, kavram ve kuramlar Avrosantrik gösterilmeye çalışılsa da, çoğunun çıkış noktası ve kökeni Asya kıtasıdır. Örneğin, tamamen yaşayan kültürel miras alanını inceleyen tek akademik dergi olan *Uluslararası Somut Olmayan Kültürel Miras Dergisi*, 2006 yılından bu yanaUlusal Kore Halk Müzesitarafındanyayınlanmaktadır.

Yirmi birinci yüzyıl dünyasında, küreselleşmenin sonuçlarından biri olan ve Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin de ortaya çıkmasına zemin hazırlayan unsurlardan birisi, dünyadaki farklı kültürlerin tektipleşmeye başlamasıdır. Tektipleşme (veya tektürleşme)Oğuz'a göre her kültüre dair ünük (unique) unsurların kaybolarak, egemen ülkelerin kültürel öğelerinin küresel çapta yayılması ve yerleşmesi olarak tanımlanabilir. "Pamuk Prenses"in "Nardaniye Hanım"ı, "Robin Hood"un "Köroğlu"nu, "Pegasus"un "Kırat"ı, "Romeo ve Juliet"in "Kerem ile Aslı"yı ve daha pek çok ortak bellek unsurunu hem gündelik hayattan hem de sanat üretim ve tüketim alanlarından uzaklaştırmasının,kültürel ifade çeşitliliğini ortadan kaldırdığına dikkat çekmektedir (Oğuz, 2016, s. 99-100). Dolayısıyla UNESCO'nun adı geçen sözleşmesine taraf olan ülkelerin, yaşayan kültürel miras listesine alınan kültürel öğelerini koruması, o ülkenin kültürel ve milli kimliği açısından büyük önem arz etmektedir. UNESCO, sözleşme maddelerinin uygulanması konusunda taraf ülkeleri yasal bir yükümlülük altına sokmamakla birlikte, her ülke sözleşme maddelerini yerine getirmeye gayret etmeye teşvik edilmektedir(Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, 17 Ekim 2003, s. Madde 14.). Türkiye'nin 27 Mart 2006'da taraf olma sürecinin tamamlandığı sözleşmenin on altıncı, on yedinci ve on sekizinci maddelerine göre Somut Olmayan Kültürel Miras listeleri oluşturulmuş ve bu listeler üç gruba ayrılmıştır:

- a. İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi
- b. Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi
- c. En İyi Uygulama Örnekleri Listesi

Türkiye'nin İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî listesinde bulunanon altı kültürel ögesi şöyle sıralanmıştır;

Meddahlık (listeye giriş tarihi 2008), Mevlevi Sema Töreni (2008), Âşıklık Geleneği (2009), Nevruz (Çokuluslu) (2009), Karagöz(2009), Geleneksel Sohbet Toplantıları (2010), Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali (2010), Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah (2010), Tören Keşkeği Geleneği (2011), Mesir Macunu Festivali (2012), Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği (2013), Ebru: TürkKâğıt Süsleme Sanatı (2014), Geleneksel Çini Ustalığı (2016), İnce Ekmek Yapma ve Paylaşma Kültürü: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka (Çokuluslu) (2016), Bahar Kutlaması: Hıdrellez (Çokuluslu) (2017). Bu listeye son olarak, Dede Korkut–Korkut Ata Mirası: Kültürü, Efsaneleri ve Müziğı, Azerbaycan ve Kazakistan ile ortak dosya olarak 2018 yılında eklenmiştir (UNESCO Türkiye Millî Komisyonu, 2018). Sözleşme'nin 17. Madde kapsamındaki Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesine 2017 yılında Isık Dili kaydedilmiştir (UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi, 2019).

Yaşayan kültürel miras unsurları, doğaları itibariyle dinamiktir. Nesilden nesile aktarılır. Topluluklar tarafından sürekli yeniden üretilir. İçinde yaratıldığı ve yaşadığı topluluğa kimlik ve biriciklik kazandırır. Toplumlarda aidiyet duygusunu ve birliğı sağlayan unsurlardır (Can, 2009, s. 13). Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi'nin temel aldığı, kültürün yalnızca maddi ve elle tutulur öğelerden oluşmadığı düşüncesi, 1960'lara uzanmaktadır. Raymond Williams, yaşadığı ve sürekli değıştiğı için kültürün somut ürünlere indirgenemeyeceğini ifade etmiştir (Williams, 1960 , s. 11). Somut ürünlerin yaratılma ve üretilme aşamalarında somut olmayan bir süreçten geçtikleri ve bilgi gibi somut olmayan unsurlara dayandıkları düşünöldüğünde, Williams'ın bakış açısı ve sözleşmenin dayanağı daha iyi anlaşılabilir. Küreselleşmenin büyüyen boyutları göz önüne alındığında, (yerel ve ulusal) kültürel öğelerin korunması için ulusal ve uluslararası düzeyde adımlar atılmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Yaşayan Kültürel Miras, UNESCO'nun ifadesine göre geleneksel, çağdaş ve aynı zamanda da yaşayan bir özelliğe sahiptir. Federico Lenzerini, yaşayan kültürel miras kavramını kültürün *maddi olmayan*çeşitliliğı olarak tanımlamaktadır. Buna bağılı olarak yaşayan kültürel mirasın

yaratıcıları ve taşıyıcılarının kültürel kimliği için büyük önem taşıdığını ifade etmektedir (Lenzerini, Şubat 2011, s. 102-103). Aynı makalede, küreselleşmenin ve tektipleşmenin sonucuna örnek olarak şunu ifade etmiştir; Ağustos 2004'te UNESCO tarafından Tokyo'da gerçekleştirilen toplantıda, Grönland'ın Kültür, Eğitim ve Bilim bakanı küreselleşmenin, kolonileşmenin bir diğer formu olduğunu, ülkesinde 'buz' ve 'kar' anlamlarına gelen düzinelerce kelime olduğunu (çünkü çeşitli tiplerin birbirinden ayırtebilebilmesi için önemli ve işlevseldir), ancak bugün çocukların bu kelimelerin sadece birkaçını bildiğini ifade etmiştir (Lenzerini, Şubat 2011). Bu örnek, tektipleşmenin kültürel çeşitliliği kolayca yok edebileceğinin bir kanıtıdır.

1.1.2. Oyun ve Oyuncak

1.1.2.1.Oyun Kavramı ve Tanımı

İngiliz Halkbilimci Alice Gomme, çocuk oyunlarının ritüel, inanç ve büyü kalıntılarını araştırmak için çok önemli kaynaklar olduğunu öne süren ilk araştırmacıdır (Gomme, 1894-1898). Oyun kavramının basit bir olgu olmadığı, 1878'de İngiltere'de Folklore Society'nin kurulmasıyla Gomme ve eşinin çocuk oyunları üzeri yaptıkları çalışma sonrasında araştırılmaya başlanmıştır.

Oyun kelimesinin Türkçe'de farklı anlamları vardır. Türk Dil Kurumu Genel Sözlüğü'ne göre oyun kelimesinin karşıladığı anlamlar şunlardır: 1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence. 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma. 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner. 7. Kumar. 8. Hile, düzen, desise, entrika'' (Türk Dil Kurumu , 2018). Bir toplumun dilinde bulunan öğeler, o topluma ait sosyolojik ve kültürel detaylar ve ipuçları vermektedir. Oyun kelimesinin karşıladığı anlamların çeşitliliği göz önüne alındığında, Türk kültüründe oyuna verilen yerin büyüklüğü görülmektedir.

Oyun kelimesine dair bir değerlendirme de Özdemir'in kelimenin anlamı konusundaki tespitidir: O'yun kavramının anlamlarına bakıldığında bunların daha çok yetişkin yaşamıyla ilgili olduğu görülecektir' (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 , s. 23). Çocuğun yaşamına ait olan, çocuklar için/tarafından yaratılan oyun kavramı, yetişkin bakış açısından tanımlanmıştır. Tezin ilerleyen bölümlerinde, oyuncak müzelerinin farkında olunarak veya olunmayarak 'yetişkin bakışı ve ziyareti' için tasarlandığı görülecektir.

Huizinga pek çok dilde oyunun farklı kavramlarla ifade edildiğini aktarmaktadır (Huizinga, 1995, s. 49). Ancak Türkçe'de çeşitli oyun türlerini ve anlamlarını karşılaması için tek bir kelime kullanılmaktadır. Örneğin Yakutlar ve Doğu Türkistan Türkleri erkek şamana 'oyun' adı vermektedir (İnan, 1986, s. 74). Saha ve Yakut Türkleri de şamana 'oyun' adını verir (Vasiliev, 1993, s. 12).

Oyun, çocuğun kişilik ve benlik geliştirmesine yardımcı olan, çocuğa kültürel ve sosyal kodları öğreten bir yapıdır. Stuart Brown'a göre oyunun kesin bir tanımı yoktur. Oyun tanımı kişilerin zevk ve tercihlerine göre değişebilir. Birine göre eğlenceli olan bir 'oyun', diğeri için ızdırıp olabilir. Farklı alanlardan bilim insanlarının yaptıkları ve burada alıntılanacak tanımlardan hareketle, oyunun tek bir tanımının olmadığı, kültürel, sosyal, psikolojik unsurlar barındıran, farklı coğrafyalara, bireylerin yaş gruplarına, yaşanan çağın teknolojik ilerleme düzeyine, toplumun ekonomik, kültürel ve sosyolojik yapısına göre değişiklik gösterebilen karmaşık bir bütün olduğu görülecektir.

Çocuk gelişimi ve pedagojik açılarından, oyunun eğitim ve psikoloji sınırlarında kendine yer bulan farklı tanımlarının yapıldığı görülebilir. Örneğin Yörükoğlu'nun yaptığı tanımda oyun, çocuğun özgürlüğüdür. Oyun çocuktaki tüm yetenekleri uyandıran, onun serpilip açılmasına yarayan bir dürtüdür (Yörükoğlu, 1997). Aynı zamanda oyun, çocuğun en katkısız ve ruhsal doyumunu en çok sağlayan uğraşısıdır (Akandere, 2003, s. 2). Schiller'e göre insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır (Schiller, 1990, s. 76). Dolayısıyla insan oyun ile var olur, kendisini oyun ile ifade eder, oyunla özgürleşir, oyunla sosyalleşir ve oyunla hayal kurar. Oyun eğitimsel ve pedagojik işlevlerinin ötesinde, eğlenmenin bir yoludur. Çocuk oyun yoluyla

çevresini tanır, evinde ve dışarıda olup bitenlere oyun yoluyla anlam verir. Yetişkin yaşamına oyun ve oyun içinde kullandığı oyuncaklar ile hazırlanır. Örneğin bebek evleri, erkekve kız çocuklarına ev işlerini, ev içi-dışı finansal yönetimi ve geleneksel cinsiyet rollerini öğretmek amacıyla kullanılmıştır.

Oyun, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temelidir. Çocuk için oyun gerçek hayatın bir parçasıdır (Dönmez, 1992). Oyun, canlılık demek olan yaratıcılığın kanıtıdır... Oyun, çocuğu tanımada önemli bir araçtır. Oyun çocuğun yaratma ortamıdır ve gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprüdür (Yavuzer, 2007).

Buraya kadar alıntılanan tanımlar pedagoji, eğitimbilimi ve psikoloji perspektifinden yapılmıştır. Türk Halkbilimi alanındaki tanımlar oyun, kültür ve toplum ilişkilerini açıklamada önemlidir. Aşağıda verilecek tanımlarda gözlemlenen ortak nokta, bir toplumun kültürel ve sosyolojik yapısını yansıtması bakımından oyun kavramının toplumun ve yaşamın ayrılmaz bir parçası olduğudur. Aşağıda alıntılanan tanımlarÖzdemir'den aktarılmıştır (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006).

Eflatun'a göre (M.Ö 427-347) çocuk oyun ile büyümelidir. İtalyan Eğitimci Vittorio de Feltre (1378-1446), oyun ve yarışmalar ile çocukta yaşama ve yaratma isteğinin güçlendirilebileceğini ifade etmiştir. François Rabelais (1483-1553), çocuğun hareket ettiği derslerin de olması gerektiğini, yalnızca ahlak eğitiminin yeterli olmadığını vurgulamıştır. Jean Jacques Rousseau (1712-1778) bedeni güçlü olan çocuğun, zihninin de güçlü olacağını; Friedrich Fröbel (1782-1852), oyunun çocuğuntüm yaşamını belirlediğini, okulöncesi dönemde en çok ruhsal doyum veren uğraşın oyun olduğunu; Karl Groos (1861-1946), oyunun çocuğu gelecek yaşama hazırladığını vurgulamıştır. Özdemir, Mahmut Tezcan'ın *Boş Zamanlar Sosyolojisi* isimli kitabından aktararak, bazı bilim insanlarının oyun üzerine düşüncelerini şöyle özetlemiştir:

John Dewey, oyunun sonuç elde etmeye yönelmeden yerine getirilen bilinçsiz bir eylem olduğunu; Lazarus oyunun özgür, eğlendirici ve amaçsız olduğunu ifade etmiştir. Türk

İslam bilginlerinin oyunla ilgili söylediklerine bakıldığında, örneğin Gazali (1058-1111), çocuğun her gün mutlaka bir saat oyun oynaması gerektiğini söylemiştir (Çelebi, 1983, s. 316). Günümüz dünyasında oyunu önemsemeyen, kapitalizmin yanlış yönlendirdiği ailelere ders olacak nitelikte bir noktayı vurgulamış olan Gazali, ‘Şayet çocuk oyundan tamamen uzaklaştırılır da sadece ders çalışmaya zorlanırsa, zekâsı kaybolacaktır; yine dersten sonra bir miktar oyun oynamasına izin verilmelidir ki mektep yorgunluğunu atabilsin’ (Gazzali, 1974, s. 3/168) ifadesiyle, oyunun çocuğun akademik hayatındaki destekleyici rolünü öne çıkarmıştır. İbn Meskeveyh (920-1020) ise çocuğun bazı vakitlerde yorgunluğunu atması için oyun oynamasına izin verilmesinin (Meskeveyh, 1983, s. 63) gerekli olduğunu ifade etmiştir.

1.1.2.2. Oyunun Özellik ve İşlevleri

İsveç mobilya üreticisi Ikea, 2009 yılından başlayarak 2014, 2015 ve 2017 yıllarında ‘Play Report’ (Oyun Raporu) yayınlamıştır. 2009 yılındaki rapor, yirmi beş ülkede çocuk gelişimi ve oyun, çocuklar ve ailelerinin ev içi aile yaşamı konularından oluşmuş, 0-12 yaş arası çocuğu olan 7833 ebeveyn ile ve 7-12 yaş aralığındaki 3101 çocuk ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın oyun, ebeveynlik ve ev içi yaşam hakkında gerçekleştirilen en büyük küresel çalışma olduğu ifade edilmiştir (The Play Report 2015 , 2015, s. 4). 2014 araştırmasında ise 0-16 yaş aralığında çocuğu olan 16.175 ebeveyn, 7-12 yaş aralığındaki 6235 çocuk ve 13-18 yaş aralığındaki 6790 çocuk ile görüşülmüştür. Küresel araştırma şirketi Family, Kids and Youth, sonuçları analiz etmede IKEA’ya destek olmuştur. Çalışmanın yürütüldüğü ülkeler Birleşik Krallık, Fransa, Almanya, İtalya, Hollanda, Rusya, İsveç, İspanya, Amerika Birleşik Devletleri, Hindistan, Çin ve Güney Kore’dir. Çalışmanın amaçları, çocukların oyun örüntülerini çıkarmak, belirli aralıklarla yapılan çalışmalar ile her yıl oyun sürelerinde azalma-çoğalma olup olmadığını ortaya çıkarmak, ebeveynlerin çocuklar ile oynama sıklığını ölçmek, ev içi aile aktivitelerinin neler olduğunu ortaya çıkarmak ve dijital medyanın aileyi ne ölçüde etkilediğini bulmaktadır. 2014 araştırmasının sonuçları özet olarak şöyledir:

- Hafta içi bir gün içerisinde aile ile en az zaman geçiren çocuklar 1.5 saat ile Güney Kore ve 2 saat ile Çin'de, en çok 9.1 saat ile İsveç ve 8 saat ile İspanya'dadır.
- Hafta içi çocukların arkadaşları ile oyun oynama süreleri saat bazında şöyledir: Fransa (4.7), İsveç (4.6), Rusya (4.5). En az saat 2.7 ile Güney Kore'dir (The Play Report 2015 , 2015).

2017 yılında yayınlanan oyun raporunda oyun oynama süreleri gibi istatistiki bilgiler verilmediğinden karşılaştırma yapılamamaktadır. Ancak geçmiş yıllar ile karşılaştırıldığında, on dört ülke arasından onunda çocukların tek başına dışarda oyun oynamasına izin verilme oranında büyük düşüş olduğu görülmüştür (The Play Report 2015 , 2015, s. 16).

IKEA gibi küresel ve etkisi dünyanın her yanına yayılarak mobilya ve dekorasyon çeşitliliğini olumsuz yönde etkileyerek tasarımda teptipleşmeyi teşvik eden şirketler tarafından yapılan bu gibi çalışmalar, oyun ve oyunla bütünleşen (oyun süresi, oyun akranı, oyun mekânı, oyun aracı) her şeyin farklı sosyal ve toplumsal dinamikler üzerindeki etkisinin açık bir göstergesidir. Raporun muhteva ettikleri bu tezin konusu ile doğrudan alakalı olmamakla birlikte oyun süreleri, oyun mekânları, oyun oynanan kişiler gibi faktörler ile, çocukların mutluluk endeksi, gelişim süreci, akademik başarıları arasındaki korelasyonların incelendiği çalışmaların yapılmasının, 'dijital oyunlaşma' çağında oyuna gereken önemin verilmesini teşvik etmede yararlı olacağı söylenebilir.

Oyunlar bulunduğu bölgenin kültürü, ekonomisi ve coğrafyası tarafından şekillenir ve belirlenir. Eastman, çocukluğunu anlattığı kitabında oyunlarının halkının inançları ve yaşam tarzı tarafından şekillendirildiğini, oyunlarda büyüdüklerinde onlardan beklenenlerin alıştırmalarını yaptıklarını anlatmıştır (Eastman, 2002). Oyun (play) kendiliğinden gelişir, gönüllü, zevk alınan ve esnek bir aktivitedir. Kurallı oyunlara kıyasla (games) daha az kuralları vardır veya hiç yoktur. Rekabet, kazanma gibi nihai unsurlar içermez (Peter K. Smith, 2008). Süreç önemlidir. Oyunda birincil olarak eğlenme ve zevk alma, ikincil olarak eğitim ve öğrenme, üçüncü olarak da sosyalleşme ön plandadır. Brown'a göre oyun ilkseldir, sözden ve bilinçten önce gelişmiştir (Brown, 2010 , s. 15).

Oyun ile ilgili tanımların çoğu, oyunun eğitici, eğlendirici ve evrensel doğasına vurgu yapmaktadır. Hollandalı kültürel tarihçi Johan Huizinga'ya göre oyun, kültürden öncedir. Yani oyun, herhangi bir kültür veya kültürler sonucunda ortaya çıkmamış, aksine kültür ve/veya kültürlerin, din, hukuk, eğitim, örgütlenme ve rekabet gibi kültürel unsurların kökeninde var olmuştur. O'na göre oyun, kültürün bir ürünü değildir. Kültür oyunun bir sonucudur. Huizinga, *Homo Ludens* kitabında oyunun özelliklerini şöyle sıralamaktadır;

- *Oyun düzen gerektirir.*
- *Gündelik hayatın içinde bize bir rahatlama verir.*
- *Oyun gönüllü yapılan bir eylemdir.*
- *Oyun, hayatı süsler ve onun boşluklarını doldurur.*
- *Zaman ve mekân olarak önceden belirlenmemiştir ve bu iki açıdan da sınırlılıkları vardır.*
- *Oyun sonucunda herhangi bir ürün, bir zenginlik vs. üretilmez.*
- *Oyunun doğasında '-miş gibi yapma'' vardır.*
- *Oyun tekrarlanabilme, mekânsal sınırlılık, ritim ve armoniye sahip olma, kendi kendine cereyan edebilme gibi mahiyetlere sahiptir(Huizinga, 1995, s. 26-33).*

Oyunun gönüllülük esasına dayalı olması And tarafından da vurgulanmıştır. Zorlama yapılan oyun, oyun değildir, olsa olsa oyunun bir benzeridir (And, *Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı* , 1972). Oyunun evrensel olduğu konusunda Musa Baran tarafından *Çocuk Oyunları* kitabında (Baran, *Çocuk Oyunları* , 1993, s. 111) ve Penn Museum Dergisi'nin 17. cildinin 1. sayısındaki makalede (Baran, *Children's Games*, 1974) verilen örnekte, çocuklara insan yüzü çizmeyi öğreten resimli bir oyuna, Almanca, Japonca, Sırpça, Rusça, Türkçe ve İngilizce'de rastlandığı aktarılmaktadır:

Türkçe'den örnek:*Nokta nokta virgül hat, al sana koca bir surat.*

Almanca'dan örnek:

Punkt punkt komma strich

Nokta nokta virgül hat

Fertig ist das mondgesicht *Tamamlandı işte ay surat*

Mit den langen ohren *Kocaman kulaklarla*

İst der Mench geboren *Çıktı geldi/doğdu insan*

Japonca'dan örnek: *He No He No Mo Çi*

Sırpça'dan örnek: *Tocka Tocka Crta Critica, Gotova Ji Glavica*

Rusça'dan örnek: *Tocka Tocka Zapı Taya, Nosik Rotik Abarotik*

İngilizce'den örnek: *Period Period Comma Dash, The Moonman's Face Is Finished.*

Oyun ve oyuncuğun evrenselliği, farklı coğrafyalarda çocukların aynı şeyleri oyuncak olarak edinebildikleri konusuna şu örnek verilebilir; The Dollar Street ismi verilen projede Burundi'de 'en sevilen oyuncak'olarak bir 'mısır koçanı' fotoğraflanmıştır. Kuzey Amerika yerlilerinden Iraquois kabilesindeki çocukların da mısır koçanından yapılan bebekler ile oynadığı bilinmektedir.

Metin And *Oyun ve Büğü* (1974) kitabında, oyun kavramının Türk kültüründeki yerini detaylandırmadan önce, Huizinga'nın oyun tanımından bahsetmekte ve yukarıda da verilen özellikleri özetlemektedir. Farklı dillerde oyun kelimesinin karşılığı, bu karşılıkların kök halleri ve kökenleri tartışılmaktadır. Oyun kelimesinin Türkçe'deki anlamları, tiyatro oyunu ve ritüeller arasındaki rastlantısal olmayan bağlantı ve tarihsel derinlikirdelenmektedir. And'a göre, Orta Asya Türkleri şamanlara ve şaman törenlerinin bütününe oyun adı vermektedir (And, *Oyun ve Büğü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, 1974, s. 31-36).Daha detaylı olarak Yakutlar şamana 'oyun' adı vermekteydi (Jochelson, 1933, s. 105). Kadın şamana ise Moğol dilinden gelen 'udahan' adı veriliyordu (Czaplicka, 1969).

Kendiliğinden gelişme, ritüel özellikleri taşıma, müzik içeren oyunlarda ritim unsurlarının oyunun içinde ve bir parçası olması ve bir hikâye anlatımının gerçekleşmesi, tipik bir oyunun özellikleri arasındadır. Şaman törenleri, müzik, davul çalma ve şarkı söyleme,

şamanın ritüel boyunca mitolojik hikâyeler anlatması ve çeşitli rollere bürünmesi gibi aşamaları içerir. Bu özellikler arasındaki benzerlik göz önüne alındığında, oyun isminin şaman törenlerinden ödünçlenmiş olması muhtemel görünmektedir.

Scott G. Eberle, 'The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play' makalesinde oyunun altı elementten (sezgi, sürpriz, eğlenme, anlama, güç ve düzen) oluştuğunu, bu elementleri içermezse tam olarak oyun sayılamayacağını ifade etmektedir. Ayrıca oyunun evrim temelli olduğunu, duygusal, fiziksel ve entelektüel boyutlara sahip, gelişimsel açıdan yararlı bir olgu olduğunu vurgulamaktadır (Eberle, 2014). Rus psikolog Lev Vygotsky oyun kavramını açıklarken, eğlencenin oyunun belirleyici özelliği olamayacağını, çünkü çocuğun yaparken eğlendiği farklı aktivitelerin bulunduğunu ifade etmiş, çocuğun ihtiyaçlarını karşılama özelliğinden dolayı oyunun özel bir aktivite olduğunu vurgulamıştır (Vygotsky, 1978).

Pertev Naili Boratav oyunu; *'Çocukların ve ...büyüklerin –günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında- herhangi bir üretim çabasını, ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemler'* olarak tanımlamıştır (Boratav, 1994, s. 232). Roger Caillois *Man, Play, Games* kitabında, Huizinga'nın yarışma ve mücadele odaklı oyun tanımını genişletmiş ve oyun kavramına bir taksonomi geliştirmiştir. Caillois'in oyun sınıflaması şöyledir; yarışma-savaş gerektiren oyunlar, kadere veya şansa dayalı oyunlar, taklit ve gösteriye dayalı oyunlar ve son olarak insanı hem korkutan hem de eğlendiren oyunlardır (dönme dolap vs. gibi) (Caillois, 1958 , s. 14-15). Bu sınıflamayı yapmasının sebebi, Huizinga'nın oyunun özellikleri olarak önerdiği maddelerin her zaman doğru olmadığını kanıtlamaktır. Örneğin Caillois'e göre, mekânsal sınırlılıkları olmayan, düzen gerektirmeyen (uçurtma uçurtmak gibi) oyunlar da vardır. Oyunu kesin olarak tanımlamak zordur çünkü farklı türden oyunların farklı özellikleri olabilmektedir (Caillois, 1958 , s. 9-10).

Caillois'e göre oyunun altı özelliği vardır: oyun serbesttir, katılma zorunluluğu yoktur; oyunun zamansal ve mekânsal sınırlılıkları vardır ve bunlar önceden belirlenmiştir; oyunun nasıl gerçekleşeceği ve sonucu belirsizdir, kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez; gerçek

yaşamdaki kuralların oyunda geçerliliği yoktur, oyun hayalidir (Dönmez, 1992, s. 12). McKimmey için oyun doğaldır, kendiliğinden meydana gelir ve eğlendiricidir (McKimmey, 1993, s. 14-15).

Stuart Brown'a göre oyun, amaçsız (sadece oyun için yapılan), gönüllü, özgürce zaman geçirilen, kendilik bilincinin azaldığı, doğaçlama ve zevk veren bir aktivitedir (Brown, 2010 , s. 17). Bu tanım, oyunun özgür ve özgürleştirici yapısını vurgulamaktadır. Oyun, oynayan kişinin (çünkü Brown için çocuk veya yetişkin fark etmez) zaman kavramından uzaklaşmasını, kendinden geçmesini sağlar. Bu yönleriyle törensel ve ritüelseldir. Son olarak, oyunun önemini vurgulamak için şunu ifade etmiştir; oyunun olmadığı bir yaşam, depresyon, zayıf bağışıklık sistemi ve stres bağlantılı rahatsızlıklar gibi büyük sağlık sorunlarına yol açabilmektedir. Daha büyük ölçekte ise oyunun olmadığı bir kültürde, kişilerarası şiddet ve suç oranlarının daha yüksek olduğu gözlenecektir.

Son yıllarda yapılan araştırmalar, çocukların azalan oyun süreleri dolayısıyla dikkat sürelerinin kıaldığını ve daha stresli bir ruh haline sahip olduklarını göstermektedir. Özellikle dışarıda oyun oynamayan çocuklarda görme bozuklukları saptanmıştır. Bunun sonucu olarak Finlandiya ilköğretim okullarında her ders saatinin 15 dakikasının okul bahçesinde yapılan etkinliklerle geçirilmesini zorunlu hale getirmiştir (Christopher Harris, 2018). Amerikan Pediatri Akademisi'nin araştırmasına göre gelişimsel olarak çocuğa uygun, ebeveyn ve akranlar ile oynanan oyunlar, sosyal, duygusal ve bilişsel fonksiyonların, dil ve öz kontrol yeteneğinin gelişmesini desteklemektedir (Michael Yogman, 2018). Günümüz kültürü oyuna daha mesafeli durmaktadır ve bunun sonucunda daha az oynayan, dolayısıyla daha sağlıksız çocuklar ortaya çıkmaktadır. Doktorlar artık tıbbi ilaçlarda olduğu gibi ebeveynlere 'oyun reçeteleri' vermektedir.

1.1.2.3.Oyun Kuramları

Çocuk oyunları, tek bir teori ya da araştırma yöntemi kullanılarak açıklanamayacak derecede karmaşık yaratmalardır (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 , s. 17). Oyun kuramlarının çeşitli şekillerde sınıflandırılması yapılmaktadır. Aşağıda verilen oyun

kuramları için, Eleni Mellou'nun 'Play Theory: A Contemporary Review' isimli makalesinden yararlanılmıştır. Oyun kuramları temsilci ve dönemleri ile şu şekilde sıralanabilir:

Artık Enerji Kuramı (Schiller, Spencer): Oyun çocukta var olan fazla/artık enerjinin bir sonucudur. Spencer'a göre oyun sırasında, artık enerji 'ciddi' işlerin taklidi formunu alır. Özellikle Schiller oyun, estetik ve sanat arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Oyun, insanın içinde doğuştan bulunan fazla enerjinin atıldığı bir alandır.

Rahatlama Kuramı (Lazarus ve Patrick): Bu kurama göre çocuklar ve yetişkinler oynarlar çünkü rahatlamak ve günlük hayatın stresinden uzaklaşmak isterler.

Ön Hazırlık Teorisi (Groos): Bu kurama göre oyun, hayatın daha sonraki safhalarında hayatta kalabilmek için yapılan bir ön hazırlıktır. Oyunda, gerekli davranış kalıpları öğrenilir. Hayvanların oyunvari çekişmeleri ve çocukların taklalar atarak oynamaları, daha sonraki süreçte hayatları için yardımcı olacaktır.

Taklit Kuramı (Stanley Hall-Wundt): Oyun, gelecekteki içgüdüsel yetileri geliştiren bir eylem olarak görülmez, daha çok bireyin kalıtsal yollarla taşıdığı primitif ve gereksiz içgüdüsel yetilerden kurtulmasını sağlar. Bu kurama göre her çocuk belirli oyun aşamalarından geçer. Bu aşamalar kültürel süreçlerden bağımsız değildir.

5. Yetişme Kuramı (Appleton): Yetişme kuramına göre oyun, çocuktaki büyümeye verilen bir yanıttır. Oyun, yetişkin davranışlarının işlevini yerine getirmesi için gerekli olan becerilerin gelişmesini sağlar. Oyun, çocuk geliştikçe ortaya çıkan fiziksel ve psikolojik gereksinimleri karşılar.

6. Benlik Gelişimi Kuramı (Lange- Claparde): Oyun, benliğin ve kişiliğin tamamlanması için bir yoldur. Aynı zamanda bilişsel becerileri geliştirir.

7. Psikoanalitik Kuram (Freud- Erikson): Bu kurama göre oyunda çocuk, farkında olmadığı içgüdüsel dürtülerini ortaya çıkarır. Çocuk oyun yoluyla duygusal ihtiyaçlarını ifade eder.

Erikson'a göre çocuk, psikososyal evrelerdeki krizleri sağlıklı bir biçimde atlatabilmek için oyuna başvurur.

8. Bilişsel Kuram (Vygotsky-Piaget): Bu kurama göre oyun problem çözmeye ve bilişsel gelişime yardımcı olur. Oyun zihinsel gelişime ve evrime yardımcı olur (Mellau, 2006). Vygotsky, çocuğun kendine güven duygusunun gelişmesinde oyunun önemine vurgu yapmış, özellikle okul öncesi yıllarda oynanan hayali oyunların çocuğun gelişimini desteklediğini ifade etmiştir.

Oyunu, çocuğun psikolojik, biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçları çerçevesinde değerlendiren kuramlara ek olarak, Nebi Özdemir'in Türk Çocuk Oyunları kitabının ilk cildinde verdiği Sosyolojik Oyun Kuramları'na da burada değinilmesi gerekmektedir;

Kültürde Oyun Ögesi: Bu kurama göre oyun, insan yaşamının tümünü kapsar. Bu kuramın temsilcisi Huizinga, Yapan İnsan (Homo Faber) ve Düşünen İnsan (Homo Sapiens) kavramlarına Oynayan İnsan'ı (Homo Ludens) eklemiş, oyunun kültürden önce ortaya çıktığını, yani kültürün kökeninin oyun olduğunu iddia etmiştir. Aynı zamanda oyunun ilkel toplumlarda felsefe ve sanatın gelişiminde büyük rol oynadığını ifade etmiş ve çağdaş toplumların artık oyundan uzaklaştığını söylemiştir (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 , s. 38).

Toplumsal Buluş Olarak Oyun: Bu kuramın temsilcisi olan Kroeber'e göre oyun, yaşamın hemen her etkinliğinde bulunur. Oyun bir aktivite türünden çok, aktivitelerin özelliğidir. Yaşamdaki her aktivite oyunsal özellikler taşıyabilir. İnsanın oyun güdüsü, her alanda başarısını ve çeşitlenmeyi tetikler.

Kültürlere Göre Oyun Biçimi: Caillois'e göre, her kültürde o kültüre has oyunlar bulunmaktadır. Bu kültüre özel oyunlar, o kültür içinde bazı işlevlere sahiptir. Oyunları dört tip üzerine oturtmuştur (Agon, Alea, Mimicry, İlinx) (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 , s. 39).

1.1.2.4.Oyuncak Kavramı ve Tanımı

Oyun kavramında olduğu gibi, oyuncak tanımının da kültürden kültüre farklılık gösterdiği, boş zaman ve çalışma arasındaki dengeye, ulaşılabilen materyallere, çocuk yetiştirme pratiklerine, çocukluk fikrine bağlı olduğu, UNESCO'nun 1984 yılında yayınladığı *Toys and Games Of Children of The World* kitabında vurgulanmıştır (Lowe, 1988 , s. 9). Oyuncakın tanımı yapılırken 'oyun gereci' ve 'oyuncak' arasındaki farkın vurgulanması gerekmektedir. Genel bir tanım yapmak gerekirse oyun gereçleri (play things) çocuğun kendi yaratımı-üretimi nesnelere dir. Oyuncaklar (toys) ise endüstriyel ve toplu üretilen nesnelere dir (Lowe, 1988 , s. 9). Gümrük ve Ticaret Bakanlığı tarafından yayınlanan yazıya göre oyuncak 'on dört yaşından küçük çocukların oyunlarında kullanılmak amacıyla tasarlanan ve imal edilen her türlü ürünleri ve oyun araç ve gereçlerini' ifade eder(Saka, 04.10.2016).

Toys and American Culture: An Encyclopedia kitabına göre oyuncak, bir toplumun yapı taşıdır (Scott, 2009). Bir toplumun oyuncaklarını incelemek, o toplumun değerlerini, umutlarını, önceliklerini, ekonomisini, sosyal yapısını incelemektir.Türk Dil Kurumu, Merriam-Webster ve Collins sözlüklerinde oyuncak için verilen ortak tanım şudur; *çocukların eğlenmesi için yapılmış şey, bir şeyin modeli, replikası veya minyatürü*. Ortak ve yaygın bir tanıma ulaşılmış olsa da, oyuncak kültür ile benzer şekilde, tanımı yaşa, topluma, bağlama, kişiye göre değişebilen maddi yaratımlardır. Bir yetişkin için günlük araç olarak kullanılan sözgelimi kalem veya başka bir eşya, çocuk için oyuncak olarak işlev görebilir.

Aşağıda verilen fotoğraflarda, farklı kültürlerden ve farklı gelir düzeylerinden çocukların en sevdikleri oyuncaklar fotoğraflanmıştır. Dollar Street isimli proje kapsamında Anna Rosling Rönnlund, yaklaşık elli ülkeden 264 ailenin ev ve eşyalarını fotoğraflamıştır (Dollar Street , 2019). Coğrafyalar veya gelir düzeyleriyle orantılı olarak çocukların oyun ve oyuncak seçimleri ve kavramları da o kadar farklılık göstermektedir. Bu farklılığa karşı olarak, bütün fotoğraflar incelendiğinde farklı kültürlerin ortak noktaları olduğu göze çarpmaktadır.



G 1: Kişi başı aylık geliri 400 dolar olan, Moğolistan’da bir ailenin oyuncakları,
Kaynak: <https://www.gapminder.org/dollar-street/matrix?thing=Toys> (Alınma Tarihi 1.3.2019).

Oyuncak seçimi, oyuncakların sergileniş biçimi, oyuncak üretimindeki süreçler (üretim maddesi, denetim ve kontrol mekanizmaları, oyuncağın ulaşılabilirliği), hangi tür oyuncakların ne tür amaçlar ile kullanıldığı (eğitim, eğlence, siyasi, dinî) gibi unsurları incelemek, oyuncağın o toplumda gördüğü değer hakkında detaylı bilgi vermektedir.



G 2: Kişi başı aylık gelir 72 dolar olan Ruanda’lı bir ailede en sevilen ‘oyuncak’, ‘yapraklar’.

Kaynak: <https://www.gapminder.org/dollar-street/matrix?thing=Toys> (Alınma Tarihi 1.3.2019).



Karekod 1: The Dollar Street projesindeki diğer oyuncaklar

1.1.2.5.Oyuncağın Özellik ve İşlevleri

Oyuncak, üretildiği ülke ve dönemin sosyal, ekonomik ve kültürel ortamını yansıtır. Her toplumsal, ekonomik ve teknolojik gelişmeden sonra, bir oyuncağın ortaya çıktığını söylemek yanlış olmayacaktır. Örneğin 1800’lerde buharlı geminin yapılmasını takiben, ilk

buharlı gemi oyuncakları görülmeye başlanmıştır. Dünyada 1800’lerdeki Endüstri Devrimisonrasında trenlerin ve tren yollarının yapılmaya başlanmasıyla, 1860’lı yıllarda da oyuncak trenler üretilmeye başlanmıştır (National Tor Train Museum, 2019). Başka bir örnek olarak, Birinci Dünya Savaşı sonrasında 1930 yılında Sutcliffe Pressing şirketi, ‘Undawunda’ isimli oyuncak denizaltı üretmiştir.



G 3: Unda-wunda isimli denizaltı oyuncak. Kaynak: <https://www.ebay.co.uk/itm/VINTAGE-SUTCLIFFE-UNDA-WUNDA-DIVING-SUBMARINE-RARE-TINPLATE-TOY-1940s-BOXED-/323743712708>

(Alınma Tarihi 1.3.2019).

Oyuncak aynı zamanda bir kültürün sosyal norm, değer ve inançlarını da yansıtır. 1957 yılında Gürel Oyuncak’ın sahibi Müstecap Baybörü, Plymuth adında oyuncak bir araba imal etmiş, 1958 yılında oyuncakı yapmayı bırakmış ve bir yıl yapmamıştır. Bunun sebebini, arabanın camına çizdiği insan resimlerinden dolayı hocalar tarafından uyarılması olarak belirtmiştir (Onur, Oyunlar ve Oyuncaklar, 2016) (Akın, 2018, s. 56).

Oyuncağın tarihi, her kültürel yaratım gibi insanlık tarihi ile paralel ilerlemiştir. İnsanlığın ilk dönemlerinde insan, hayvan ve eşyaların minyatürleri yapılmış, bunlar tapınmak veya ölenler ile birlikte mezara gömmek gibi dini amaçlar için kullanılmıştır (Begiş, 2016). Sonraki dönemlerde ise çocukların eğitilmesi ve eğlenceli vakit geçirmeleri için kullanılmıştır.

Oyuncağın eğitim ve sosyal boyutları düşünüldüğünde, çocuğu geleceğe hazırlama, sosyalleştirme, oyalama ve yaratıcılığını geliştirme gibi özellik ve işlevleri bulunduğu söylenebilir. Oyuncak, kültürel bir yaratı olması itibarıyla ait olduğu toplumun sosyal, kültürel, ekonomik, psikolojik yön ve özelliklerini yansıtır. Oyuncak çocukta merak uyandırır, fiziksel gelişimi destekler, problem çözme ve hayal kurma becerilerini

geliştirmesine yardımcı olur. Kültürel ve geleneksel boyutuyla oyuncak, kuşaklar arasında aktarılan, sergilenen ve sosyal anlamlar yüklenebilen nesnelere dir.

1.1.3. Müzecilik ve Yaşayan Kültürel Miras Müzeciliği İlişkisi

Eilean Hooper-Greenhill'a göre, 1992 yılına gelindiğinde müzeler konu ve tür olarak o kadar çeşitlenmişti ki, artık tek bir müze türünden bahsetmek mümkün olmadığı gibi, her şey ve her yer –tarlalar, gemiler, kömür madenleri, ambarlar, hapishaneler vb- müze olabilmektedir. Eskinin aksine bugün müzeye gitme deneyimi, camekân ile örtülmüş bir yere gitmekten ziyade, temapark veya eğlence yerine gitmeye daha yakındır (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge* , 1992, s. 1).

Kökü Yunanca *museon* kelimesine dayanan ve *esin perisi* anlamına gelen müze kelimesi, kavramsal, şekilsel ve içerik olarak zaman içinde büyük değişim geçirmiştir. Yalnızca nesnelere sergilendiği ve ziyaretçilerin bu nesnelere 'baktığı' müzelerden, Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi veya Kaliforniya Santa Cruz Müzesi'nde olduğu gibi sürekli sanat, eğitim, eğlence, bilim aktivitelerinin gerçekleştiği, resim, heykel ve tarihî obje sergilerinin düzenlendiği, ziyaretçilerin sürece dâhil olduğu, müzede koleksiyon parçalarının replikalarının ziyaretçiler tarafından/ile üretildiği 'yaşayan' müzelere evrilmiştir. Dolayısıyla, 'müze' kavramı, klasik müze tanımından çıkmış, müze, etkinlik-yaşam alanı, eğitim kampüsü, galeri kavramları arasındaki kesin çizgiler bulanıklaşmıştır. Buna ek olarak farklı müze türleri ortaya çıkmıştır. Sanal müzeler (virtual museums), sanal gerçeklik (virtual reality museums) ve/veya artırılmış gerçeklik teknolojisi (augmented reality) ile donatılan müzeler, yaşayan kültürel miras müzeleri gibi yeni müze türleri yaygınlaşmıştır.

Klasik anlamda müzecilik, amacı itibarıyla kültürel miras ürünlerini korumaya ve saklamaya yöneliktir. Shaw, klasik müzelerin kültürün üretimine değil korunmasına daha çok önem verdiğini, bunun da kültürü cansızlaştırdığını ifade eder (Shaw, 2004, s. 28). Halkbilim disiplinindeki teoriler içerisinden performans teorisine, ölü müzecilik anlayışından yaşayan müzeciliğe geçiş sürecini ve çizgisini açıklamada, kavramsal

çerçeveyi kurmada müzeografya ve müzeoloji alanına yardımcı olabilir. Performans teorii, folklorü, arkeoloji disiplini gibi geçmişin bir ürünü (final product) olmaktan çıkarmış, devam eden bir süreç anlayışına çevirmiştir (Çobanoğlu, Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş , 2015, s. 318). Aynı şekilde müzeoloji ve müzeografya çalışmaları içerisinde yaşayan kültürel miras anlayışı da, müzelerin ürün sergileyen mekânlardan ziyade, yaşayan, nefes alan ve dönüşen mekânlar olarak tasarlanmasının yolunu açmıştır.

2003 Sözleşmesi'nde, uygulayıcıları ve üreticileri ile bağlantılı olarak kültürel mirasın 'son ürün' değil, devam eden, yeni nesillere aktarılan süreçler ve kültürel ifadeler bütünü olduğu kabul edilmiştir (Aikawa, 2004 , s. 140). Ulusal Amerikan-Kızılderili Müzesi (National Museum of the American Indian) kültürel sanatlar müdürü Howard Bass, genel olarak müzeyi 'performatif bir alan' olarak tanımlamıştır. Aynı zamanda bahsi geçen müzede bulunan dans alanı, küçük amfiteyatro ve tiyatro alanında dans gösterileri, film gösterimleri ve tartışma oturumları düzenlediklerini ifade etmiştir (Alivizatou, Intangible Heritage and The Museum , 2012 , s. 129). Amerika'daki özellikle Yerli Amerikalı müzelerinde 'story-driven' yaklaşımıyla etkinlik, amaç, misyon, personel ve materyal düzenlemesi yapılmaktadır.

Yaşayan kültürel miras anlayışının değişmesiyle birlikte, yaşayan kültürel miras müzeleri de kaçınılmaz olarak koleksiyon ve kamusal kurumlar olarak kendilerini yeniden tasarlama ihtiyacı içine girmişlerdir. Bu da topluluk müzesi, katılımcı müze, ekomüze ve yaşayan müze gibi terimleri doğurmuştur (L. Peers, 2003). Müzecilikteki değişimi Ruth Phillips 'ikinci müze dönemi' olarak tanımlamış, bu dönemde müzelerin kamusal ve karşılıklı diyaloga imkân sağlayan yerler olduğunu, yorumlama ve temsil biçimlerinin çok dikkatli planlandığını ifade etmiştir (Phillips, 2005). Sonuç olarak modernist müzenin didaktik sesi gitmiş, yerine çokselslili ve diyalog fikirleri gelmiştir (Hooper-Greenhill, Museums and the Interpretation of Visual Culture, 2000, s. 151-153).

Aynı bağlamda 'nesneden' 'izleyicilere' olan yönelim, 1990'lardaki yeni 'müzeoloji' hareketinin anahtar temalarından olmuştur(MacDonald, 2006, s. 1-12). Burada bahsedilen

değişim farklı teorisyenler tarafından dile getirilmiştir. MacDonald ile aynı şekilde, on dokuzuncu yüzyıl sonu ve yirminci yüzyıl başlarında müzelerin ‘otoriter kurumlar’ olmaktan çıkarak, ‘temas bölgeleri’ (contact zones) (Clifford, 1997) ve interaktif tiyatrolar haline geldiği (Phillips, 2005) ifade edilmiştir.

Avrupa’da, buradan yola çıkarak diğer ülkelerde müze kavramında ölü müzecilikten yaşayan müzeciliğe doğru gerçekleşen değişimi, ICOM tarafından farklı yıllarda yapılan müze tanımlarında da görmek mümkündür. International Council of Museums (ICOM) tarafından, ICOM mevzuatının birinci bölüm, üçüncü maddesinin birinci paragrafında müzeşöyle tanımlanmaktadır:

Museum. A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment(Museums, ICOM Definiton of A Museum, ICOM Statutes art.3 para.1, 2019).

ICOM mevzuatında verilen müze tanımının çevirisi şöyle yapılabilir: Bir müze, kar amacı gütmeyen, kamuya açık, topluma ait ve onun gelişmesi için çalışan kalıcı kurumdur; eğitim, eğlence ve araştırma gibi amaçlar güderek somut ve somut olmayan kültürel mirası toplar, korur, araştırır, sergiler, aktarır.

Yukarıda verilen tanım 24 Ağustos 2007’de yapılan yirmi ikinci Genel Toplantı’da kabul edilmiştir. Öncesinde 1946, 1951, 1961, 1974, 1989, 1995 ve 2001 yıllarında yapılan tanımlar mevcuttur. Geçmişten şimdiye müze tanımının değişimini görmek için belirtilen yıllarda yapılan tanımlara göz atmak yararlı olacaktır.

1946 ICOM Yasası, İkinci Madde, İkinci Bölüm;

The word "museums" includes all collections open to the public, of artistic, technical, scientific, historical or archaeological material, including zoos and botanical gardens, but excluding libraries, except in so far as they maintain permanent exhibition rooms(Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019).

Bu tanım, hayvanat bahçeleri ve botanik bahçeler de dâhil olmak üzere sanatsal, teknik, bilimsel, tarihî ve arkeolojik maddeleri müze kapsamına almakta, kütüphaneleri ise bu kapsamın dışında tutmaktadır.

Temmuz 1951 ICOM mevzuatı, İkinci Madde:

The word museum here denotes any permanent establishment, administered in the general interest, for the purpose of preserving, studying, enhancing by various means and, in particular, of exhibiting to the public for its delectation and instruction groups of objects and specimens of cultural value: artistic, historical, scientific and technological collections, botanical and zoological gardens and aquariums. Public libraries and public archival institutions maintaining permanent exhibition rooms shall be considered to be museums.(Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019)

Verilen tanımda önceki tanımla aynı türden kurum ve yapılar müze olarak kabul edilmeye devam edilmiş, halk kütüphaneleri ve arşiv kurumları da müze olarak tanımlanmaya başlanmıştır.

1961 ICOM Mevzuatı, İkinci Bölüm, Üçüncü Madde;

ICOM shall recognise as a museum any permanent institution which conserves and displays, for purposes of a study, education and enjoyment, collections of objects of cultural or scientific significance(Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019).

1961 ICOM Mevzuatı, İkinci Bölüm, Dördüncü Madde:

Within this definition fall: exhibition galleries permanently maintained by public libraries and collections of archives, historical monuments and parts of historical monuments or their dependencies, such as cathedral treasuries, historical, archaeological and natural sites, which are officially open to the public, botanical and zoological gardens, aquaria, vivaria, and other institutions which display living specimens, natural reserves (Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019).

Bu tanımda geçen yıllardan farklı olarak katedral hazineleri, tarihi, arkeolojik ve doğal alanlar gibikamuya açık olan tarihî anıtlar veya tarihî anıt parçaları, botanik ve zoolojik

bakçeler, akvaryum, hayvan barınakları ve doğal rezervler ile yaşayan türleri gösteren diğer kurumlar da müze olarak tanımlanmıştır.

1974 ICOM Mevzuatı, İkinci Bölüm, Üçüncü Madde:

A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of the society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment.

1974 ICOM Mevzuatı, İkinci Bölüm, Dördüncü Madde:

In addition to museums designated as such, ICOM recognizes that the following comply with the above definition: conservation institutes and exhibition galleries permanently maintained by libraries and archive centres; natural, archaeological, and ethnographic monuments and sites and historical monuments and sites of a museum nature, for their acquisition, conservation and communication activities; institutions displaying live specimens, such as botanical and zoological gardens, aquaria, vivaria, etc.; nature reserves; science centres and planetariums (Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019).

1974 tanımında müzenin maddi miras muhteva eden, koruyan ve araştıran kurumlar olduğu vurgusu hâkimdir. Koruma, doğal alanlar, arşivler, arkeolojik alanlar, tarihî yerler ve tüm bunların araştırılması, korunması ve aktarılması amaçlandığı vurgulanmaktadır. Bu tanımda tek farklı olan, ‘etnografik’, ‘bilim merkezleri’ ve ‘planeteryum’ kelimelerinin eklenmiş olmasıdır. Dolayısıyla tanım ve kapsam genişlemiş, maddi objeler sergileyen, koruyan müze tanımından, bilimin yapıldığı ve etnografik unsurların (gelenekler de bu kapsama girebilir) araştırılıp korunacağı bilgisi sunulmuştur. 1989 ve 1995 tanımlarında da maddi unsurlar, koruma, sergileme gibi kavramlar vurgulanmaktadır.

İlk olarak aşağıda verilen 2001 sözleşmesinde ‘tangible’ (somut) ve ‘intangible’ (somut olmayan) kelimeleri beraber kullanılmıştır. 6 Temmuz 2001 ICOM Mevzuatı, İkinci Madde:

In addition to institutions designated as "museums" the following qualify as museums for the purposes of this definition: cultural centres and other entities that facilitate the preservation, continuation and

management of tangible or intangible heritage resources (living heritage and digital creative activity)... (Museums, Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946), 2019).

ICOM Şubat 2019 tarihi itibari ile mevcut müze tanımının değişmesi gerektiğini öne sürmekte, 20 Mayıs 2019 tarihine kadar farklı ülkelerden farklı müze tanımları sunmalarını istemektedir. 3 Mart 2019 tarihine kadar doksan ülkeden doksan farklı müze tanımı önerisi gelmiştir (Take part in creating the new museum definition: Already 90 proposals to check out!, 2019).

Müze tanımı neden değişmelidir sorusuna ICOM Müze Tanımı, Bakış Açıları ve Potansiyelleri Komitesi Başkanı Jetten Sandahl'ın verdiği yanıt şudur;

Müze tanımı belirli aralıklarla değişmiştir ve hala değişmektedir. Mevcut tanım 21. yüzyıl ihtiyaçları ve bakış açılarına hitap etmemekte ve belirli varsayımları dayatmaktadır. Müze ve toplum birbirinden ayrı unsurlar değildir. Müze aynı zamanda toplumla bağlantılı küresel ısınma, eşitlik-eşitsizlik, göç gibi sosyal meselerlerden de kopuk değildir, olmamalıdır. Müzeler bu konularla daha fazla ilgilenmeli ve bu doğrultuda tanımlar yapılmalıdır(The Challenge of Changing the Museum Definition, 2019).

Buradan, müzenin sosyal sorun çözücü bir mekanizma olarak tanımlanması ve bu yönde işlev görmesi, kendini yenilemesi ve yirmi birinci yüzyıl ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde dönüştürülmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Kültürel kimliğin oluşturulması ve devamı için elzem olan kültürel patrimonyanın korunması fikir ve yasal önlemler olarak, İkinci Dünya Savaşı'nı takriben daha önemli hale gelmiştir (Conil-Lacoste, 1994).

ICOM'un çağrısı doğrultusunda müze tanımı öneren ülkeler arasında İspanya, Mozambik, Meksika, Brezilya, Almanya, İtalya, İran, İsrail, Amerika Birleşik Devletleri, Birleşik Krallık, Yemen, Portekiz, Kanada, Filipinler, Sırbistan, Ekvador, Hollanda, Fransa, Belçika, Hırvatistan, İsveç, Suriye, Tunus, Yunanistan, Polonya, Kolombiya, Yeni Zelanda, Polonya, Uganda, Avusturya, Norveç, Çin, Hindistan, Slovakya, Finlandiya, Arjantin, Burkina Faso, Venezüela, Peru ve Bolivya bulunmaktadır. Türkiye'nin müze tanımı öneren ülkeler arasında olmadığı görülmüştür. Uluslararası yapılanmalarda, sayısız kültürel çeşitliliğe sahip Türkiye'nin de kendi kimliğini güçlendirmesi açısından özgün bir tanım

sunmasının gerekliliđi aıktır. Gelen mze tanımı nerileri incelendiđinde ortaya ıkan ortak tanımlar Őunlardır:

- YaŐam boyu đrenmeyi sađlayan informal eđitim merkezleridir.
- Aynı kimliđi ve kltr paylaŐan toplulukları-insanları bir araya getiren yerlerdir.
- Bir topluma ait maddi ve maddi olmayan unsurları bir bina ierisinde, sanal ortamda veya sanal gereklik teknolojisi ile koruyan, saklayan, sergileyen ve aktaran kurumlardır.
- İnsanlıđın bilgi ve baŐarılarını toplayan, derleyen, sergileyen mekn veya mekanizmalardır.

Tm nerileri inceledikten sonra Trkiye iin bir mze tanımı nermek mmkndr: *İinde bulunduđu kltrn kiŐilik-karakter zelliklerini yansıtan elle tutulan, szle aktarılan, bilinen, anlatılan, unutilan, unutulmak zere olan her Őey, her yer, her mekn bir mzedir.*

Yeni mze tanımı tartiŐmalarını takiben yaŐayan kltrel miras mzesine odaklanmadan nce, klasik ve ađdaŐ mzeciliđi iŐlev ve yapısal aıdan incelemekte yarar vardır. Klasik mzeciliksergileme biimleri, koleksiyona karŐı tutumu gibi konularda durađan bir yapı sergilemektedir. Klasik mzecilik eserlerin toplanması, korunması, sergilenmesi ve saklanması iŐlevlerini grr. Ziyaretilerin eserlere dokunması mmkn olmaz. Genellikle cam vitrinlerin iinde, dođal veya yapay iŐık sađlanarak eserlerin sergilenmesi sađlanır. Sergileme ve koruma, klasik mzecilikte en temel amalardır. Grme ve iŐitme duyusuna hitap eden sergileme biim ve yntemleri kullanılır. Klasik mzecilikte geleneksel, somut/maddi bilgiyi veya belgeyi koruma ve sergileme iŐlemleri yapılırken, yaŐayan bilginin sergilenmesi ve aktarılması amacı gdlmemekte, sergilenen nesnelere dokunmak mmkn olmamaktadır. Nano-teknoloji, 3D yazıcı, otonom alet ve aralar, siber teknoloji, akıllı teknolojik aletler, yapay zek, sanal gereklik, dijital mze gibi kavramların ortaya ıktıđı gnmz teknoloji dnyasında, klasik mze ve sunduklarının; dokunmak, koklamak, hissetmek, ‘yaŐamak’ isteyen ziyaretilerin taleplerini yeterince karŐılayamadıđı ileri srlebilir. Dnyanın farklı yerlerinde deneyimin objelere tercih ediliyor olması ve

deneyim merkezli müze ve galerinin sayısındaki artış, bu durumu kanıtlamaktadır (Beanland, 2014).

Yaşayan kültürel miras müzeleri, klasik müzelerin aksine bir toplumun veya topluluğun evini, giysilerini, yaşam biçimini, yaşadığı çevreyi, kullandığı eşyaları, sözlü anlatılarını, danslarını, ritüellerini, temsillerini, uygulamaları ve el sanatlarını ziyaretçilere aktarmayı, tüm bunlar için kullanılan araç, gereç ve mekânları ziyaretçiye sunmayı, müze içinde bu unsurları yaşatmayı ve tüm bunları ziyaretçilerin deneyimlemesini sağlamayı amaçlar. Sergilediği dönemin veya topluluğun ruhunu yansıtacak ve ziyaretçilerin dokunmalarını, koklamalarını, (koltuk, halı gibi) üzerine oturmalarını, duymalarını, ‘yapmalarını’ sağlayacak şekilde tasarlanmışlardır. Yaşayan kültürel miras müzelerikültürel ürünleri araştırma, derleme, depolama ve sergileme faaliyetleri ile sınırlı kalmaz. Bu müzelerde kültürel ürünlerin üretim süreçleri, teknikleri ve metodları yaşatılır, aktarılır ve devam ettirilir. Bu müzeler kültürel ürünlerin üretildiğimekânlardır(Boylan, 2006, s. 60).Örneğin, Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi’nde, Dünya Somut Olmayan Kültürel Miras unsurlarından olan Karagöz, her gün oynatılmakta, ziyaretçiler Karagöz oyununu izleyebilmekte ve dilerlerse kendileri de oynatabilmektedir.

Yaşayan kültürel miras müzelerinin temel amaç, misyon ve işlevi,yaşayan kültürel mirasın aktarılması, yeniden üretilmesive canlandırılmasıdır. Kültürün yaşatıldığı, canlı ve dinamik tutulduğu yerlerdir. Türkiye’deki klasik müzecilik anlayışının ötesinde, bahsi geçen özellikleri muhteva eden müzeler oluşturmanın, mevcut müzeleri dinamik, ‘katılımlı’, aktif müzelere dönüştürmenin, ziyaretçi sayısına ve ziyaretçilerin müzeye gitme sıklığına olumlu etki edeceği söylenebilir. Örneğin, 1947 yılından beri *Arap Kadınları Birliği Berthelemisimli*, Filistin menşeli birlik, yöredeki kadınları geleneksel Filistin dantel ve el işi konusunda eğitmektedir. Bu birlik şu an iki müze işletmektedir. Bunlardan ilki 1972 yılında açılan *Geleneksel ve Popüler Sanat Müzesi*, ikincisi de 2000 yılında açılan *Barthelem Tarih Müzesi*dir.Eğitimler bu müzelerde verilmektedir.Verilen eğitimler bakımından ‘müze’ adı verilen yerin bir ‘halk eğitim evi/merkezi’, üretilen el işi ürünlerinin sergilenmesi bakımından da müze/galeri işlevi gördüğü söylenebilir. Bu merkezde her ikisi bir arada tutulmaktadır.

Yaşayan mirasın korunduğu, kutlandığı, yaşatıldığı ve aktarıldığı festival, toplantı, kutlama gibi aktivitelere müzelerin ortak, sponsor veya destek olması, hem kültürel unsurhem de müzenin tanınırlığı açısından önem taşımaktadır. Uluslararası ölçekte yaşayan kültürel miras müzelerinin tek başına veya ortaklaşa düzenlediği etkinlikler, Türkiye'deki karşılıkları için örnek oluşturabilir. Örneğin 2003 yılında UNESCO tarafından İnsanlığın Sözlü ve Yaşayan Kültürel Miras Başyapıtı olarak da belirlenen, Belçika'da her yıl düzenlenen Binche Karnavalı, Binche Müzesi ve Binche Belediyesi iş birliği ile düzenlenmektedir(Blake, 2018). Yaşayan Kültürel Miras ve Müzeler Projesi (Intangible Cultural Heritage and Museums Project) isimli Belçika, Hollanda, İsviçre, İtalya ve Fransa iş birliği ile bu ülkelerdeki kültürel topluluk, grup veya bireylere, ürettikleri veya bilip aktarmak istedikleri kültürel öğeleri sergileyebilmeleri için finansal destek ve danışmanlık hizmeti sağlamaktadır. Bu çerçevede Hollanda'daki Hristiyanlık tarihi müzesi Museum Catharijneconvent'i günde 5 okul grubu ziyaret etmekte, ziyaret süresince çocuklara her eser hakkında bilgi verilmektedir. Müze, Saint Martin Parade isminde ve festival havasında geçen bir geçit töreni düzenlemektedir. Katılımcılar belirlenen konuda heykel veya pankart hazırlamaktadır. Geçit müzede sonlandığı için, heykel ve pankartlar müzede geçici sergi adı altında sergilenmektedir (Intangible Cultural Heritage and Museums Project/Inspiration, 2019). Dolayısıyla müzede sergilenen geçici koleksiyonu ziyaretçiler oluşturmuştur. Bu uygulamanın, ziyaretçilere 'siz değerlisiniz, burası sizinle/sizin için var' mesajı verdiği söylenebilir.

İtalya'da 1975 yılında kurulan, el yazma eserler ve yaklaşık yedi bin kitap barındıran Giuseppe Leggio isimli bir kütüphaneye de ev sahipliği yapan Antonio Pasqualino Uluslararası Kukla Müzesi, sahiplerinin biriktirdiği kuklaların sergilendiği, belirli aralıklarla kukla gösterileri düzenleyen müze-tiyatrodur. Müze mekânı içinde kukla tiyatroları sergilenmekte ve uluslararası Morgana Festivali düzenlemektedir. Opera De Pupi isimli, Antonio Pasqualino Uluslararası Kukla Müzesi'ne bağlı bu müze-tiyatro, 2001 yılında UNESCO tarafından İnsanlığın Somut Olmayan ve Sözlü Kültürel Mirası Başyapıtı olarak tanınmıştır(Intangible Cultural Heritage and Museums Project/Inspiration, 2019). Müzenin kendini tanımlarken altını çizdiği iki önemli nokta, geleneksel müze aktiviteleri

ile tiyatro gösterilerinin bir birleşimini sunuyor olmasıdır. Müze-tiyatro kavramı dünya genelinde yeni değildir. Türkiye’de ise Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi’nin sürekli düzenlediği müze içi konserler, atölye programları ve eğitimleri ile çağdaş müzeciliğin anahtar kavramlarından olan ‘müzedeki öğrenme’nin sağlanmasına, klasik müzecilik kavramının etkileşimli müzeye evrilmesine olanak sağladığı ileri sürülebilir.



G 4: Opera dei Pupi, Sicilya Kukla tiyatrosu. Kaynak: <https://ich.unesco.org/en/RL/opera-dei-pupi-sicilian-puppet-theatre-00011> (Alınma Tarihi 2.3.2019)

Yaşayan kültürel miras müzelerinin Türkiye’de sayısı az olmakla birlikte, son yıllarda yenileri kurulmaya başlanmıştır. Bunlar Ünye, Bafra, Beypazarı Somut Olmayan Kültürel Miras Müzeleri ve Gazi Üniversitesi’nin kurduğu müzelerdir. Bu müzelerin her biri üzerine müstakil çalışmalar yapılabileceği açıktır.

Yaşayan müzelere örnek olarak Gazi Üniversitesi Rektörlük binasında kurulan ‘Somut Olmayan Kültürel Miras’ müzesinde, Türk kültürüne ait tarım aletleri, kıyafet, takı, avcılıkta kullanılan silah ve tuzaklar, mutfak gereçleri, bahçe aletleri, aydınlatıcılar sergilenmektedir. Kuruluş yılı ve düzenlenen etkinlikler ile ilgili bilgiye ulaşılammış olmakla birlikte, müze sanal ortamda 360 derecelik görüş açısı sağlayan kamera teknolojisi ile ziyaret edilebilmektedir (Intangible Cultural Heritage Museum, 2019). Diğeri ise Altındağ Belediyesi ile Gazi Üniversitesi’nin 2013 yılında ortak kurduğu Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi’dir. Geleneksel Türk evi ve bahçesi iç-dış mekân olarak tasarlanmış, müze beş alana ayrılmıştır. Bu beş alan; a) sözlü gelenekler ve anlatımlar, b) gösteri sanatları, c) toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler, d) doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar, e) el sanatları geleneğidir. Müzede her ziyaretçi mutlaka Karagöz oyunu izleyebilmekte ve oynatabilmekte, Türk mutfağı bölümünde ziyaretçilere sözlü geleneğin

bir parçası olan deyimler ve bunların çıkış öyküleri anlatılmaktadır. El sanatları bölümünde kumaş baskılarda kullanılan kalıpların örnekleri ve ebru sanatı örnekleri sergilenmekte, ziyaretçiler dilerse kendileri de ebru sanatı veya ıhlamur baskı yapabilmektedir. Tüm bu özellikler göz önüne alındığında, ‘katılımcı’, ‘dokunmalı’, ‘ziyaretçiye deneyim imkânı sunan’, sergilemenin ötesinde günlük yaşamı ‘deneyimleten’ bir müze özellikleri göstermektedir. Bununla birlikte, müzenin daha bilinir hale gelmesi hususunda eksik bir nokta gözlenmiştir. Müzenin müstakil bir internet sitesi bulunmamaktadır. Açılış-kapanış saatleri, ücretler, güncel etkinlikler gibi bilgilere ulaşım sınırlıdır. Tanıtım ve reklam faaliyetlerinin sınırlı olduğu gözlenmiştir. Muhtemel kitlesi olan eğitimci ve çocuklu ailelere daha hızlı, geniş ve kolay ulaşımın sağlanması için tanıtım faaliyetleri geliştirilmelidir. Sosyal medya hesaplarında aktif güncellemeler ve tanıtım videoları yapmak, müzeyi ziyaret eden kişilerle memnuniyetlerini ifade ettikleri videolar çekmek, internet sitesi açmak, okullara veya öğretmenlere müzenin ve aktivitelerinin tanıtıldığı broşürler göndermek uygulanabilir önerilerdir. Bunlara ek olarak, Türkiye’ye gelen yabancı ziyaretçilerin de bu müzeyi ziyaret etmesinin sağlanması için, yabancı dillerde (İngilizce başta olmak üzere) broşürler, tanıtım yazıları hazırlanmalı, bunlar yabancıların sık ziyaret ettikleri yerlerde bulundurulmalıdır. Ayrıca, Türkiye’ye gezmeye gelen ve gezecek yer önerisi arayan turistlerin olduğu internet ve sosyal medya siteleri bulunmaktadır. Bu sitelere ulaşıp, gerekli tanıtımın yapılması, müzenin farklı ziyaretçi grupları tarafından ziyaret edilmesini sağlayacağı gibi, Türk kültürünün en doğru şekilde tanıtılmasına da hizmet edecektir.



G 5.

Yaşayan kültürel miras müzeciliğinde, klasik müzecilikte olduğu gibi sanat ve/veya sanat ürünleri sessiz bir atmosferde sergilenmemektedir. Yaşayan kültürel miras müzeleri, ziyaretçileri harekete geçirir. Orada kültürel aktarım, ‘hareket’ ve ‘yapma’ yoluyla sağlanır. Yukarıda örneklenen müzeler, objeleri sergilemekle kalmamış, performans ve üretim süreçlerine izleyicileri de dâhil etmiştir. Kültürel öğelerin belgelenmesi ve saklanması yanında, müzelerin farklı kurumlarla iş birliği içinde gerçekleştirdiği kutlama, atölye, festival, uygulamalı seminerler; ürünlerin üretim süreçlerinin ve kültürel değerlerinin saklanmasına, sürdürülmesine ve ‘yaşatılmasına’ katkıda bulunacaktır.

Çağdaş müzeciliği de içine alan yaşayan kültürel miras müzeciliği perspektifinin dünya genelinde klasik müzeciliğe tercih edildiğine dair araştırma ve sınıflandırmalar mevcuttur. Örneğin, Missouri tarafından İngiltere’deki ‘Eureka! The Museum for Children, the Archaeological Resource Centre (ARC)’ ve ‘Xperiment! Gallery at the Museum of Science and Industry’de’ yapılan alan araştırması ve ailelerle görüşmeler sonucunda, interaktif müzeler ile geleneksel müzeler arasındaki bazı farklar (ailelerin söylediği şekilde) tablo haline getirilmiştir (Marianna Adams, 17–18 Mayıs 2002, s. 3).

Interactive	Non-interactive
Exciting, enjoyable, Interesting way to demonstrate things, Colourful, Touch, feel, hold, handle Get involved, participate	Boring, Keep off, Look-but-don’t-touch, Nothing to do
Explore and play, Experiment, Use all senses, Explainers (social interaction)	Passive Look, read Labels
Appreciate, think, understand, Get an insight, More educational, easier to learn Learn more and in different ways	Cannot absorb anything
Aimed at children, Exhibits are unbreakable Children are safe here, Freedom of movement, Relaxing	Adult-centred Keep an eye on the children Afraid of breaking things (behavioural & physical constraints)
Time flies (flow) Stay longer Remember (long-term effect)	Get in, get out

İnteraktif	İnteraktif Olmayan
Heyecan verici, zevkli, sergilemenin ilgi çekici yolu, renkli, dokun, hisset, tut, katıl, dâhil ol.	Sıkıcı, Uzak dur, bak ama dokunma, yapılacak bir şey yok.
Keşfet ve oyna, Deney yap, tüm duyuları harekete geçir ve kullan, sosyal etkileşim	Pasif bakış, etiketleri oku.
Düşün, anla, bir bakış açısı kazan, daha eğitim odaklı, öğrenmesi daha kolay, farklı yollardan öğren.	Hiçbir şey özümseyemezsin
Çocuklara hedefler, sergi eşyaları kırılmaz, çocuklar burada güvende, hareket özgürlüğü var, rahatlatıcı	Yetişkin merkezli, çocuklara göz kulak ol, bir şeyleri kırmaktan korkulur (davranışsal ve fiziksel kısıtlamalar)
Zaman akıp gider, daha uzun kalınır, hatırlanır (uzun dönem etkisi)	Gir ve çık.

(Marianna Adams, 17–18 Mayıs 2002).

Alan araştırması ve ziyaretçi görüşmelerinden elde edilen verilerin analizi ile ortaya çıkan yukarıdaki liste, oyun ve oyuncak müzeleri oluşturulurken bir kontrol listesi (check-list) olarak kullanılmalıdır. Tablodaki ikiliğin, yirmi birinci yüzyıl dünyasında ziyaretçilerin neyi tercih edip neyi etmeyeceklerine dair ipuçları vermektedir.

1.1.4. Oyun ve Oyuncak Müzeciliği

1.1.4.1. Dünyada ve Türkiye’de Oyun ve Oyuncak Müzeciliğinin Tarihsel Gelişimi

Oyuncak çok uzun süre sergilemeye değer bir nesne olarak görülmemiştir. Oyuncak müzelerinin kurulması ancak müzelerde gündelik eşyaların yanında oyuncakların da sergilenmeye başlaması, çocuk ve oyuncak arasındaki ilişkinin öneminin anlaşılmasından sonra hızlanmıştır.

Müzeler bir topluma ait kültürel belleğin toplandığı, korunduğu ve aktarıldığı, eğitim, siyasi, ekonomik ve kültürel işlevleri olan kurumlardır. Günümüzdeki şeklini alana değin müzeler çeşitli isim ve şekiller almıştır. Örneğin Rönesans boyunca antik koleksiyon ve nesnelere segilenirken, galeri (*galleria*), stüdyo (*studio*) ve kabinet (*gabinetto*) isimleri

verilmekteydi. Müze isminin zamanla yerleştiğini söylemek yanlış olmayacaktır(Geuss, 2010, s. 98).

Müze kelimesinin türetildiği Yunanca kelimenin, nesne sergileme veya toplama ile ilgisi bulunduğu söylenemez.Müze, en basit haliyle insanların belirli zamanlarda toplandıkları, etkileşimde buldukları, dans ettikleri, kutlama yaptıkları bir yer, bir müzik akademisi veya açık bir mekân olabilir (Geuss, 2010). Kavram olarak müze (*museon* ve *museum* kelimeleri), Yunan mitolojisinde her biri farklı alanlarda insanlara ilham veren dokuz ilham perileri Müz'lerden (The Muses) gelmektedir.Antik Yunan'da açık ve kapalı alanlar bu perilerin sergilendiği oyma eserler ile süslenmekteydi.

Botanik bahçeler ve hayvanat bahçeleri, Mısır'da MÖ 1500'lü yıllarda ve Asurlular tarafından da MÖ 2000'li yıllarda kurulmuştur. Bildiğimiz anlamdaki müzelerin Rönesans döneminde Avrupa'da şekillendiği yaygın olarak kabul edilse de, nesnelerin korunması ve belirli bir kesime sergilenmesi pratiği farklı toplumlarda, farklı zaman ve şekillerde gerçekleşmiştir (Pitman, 1999, s. 4). MÖ 4. yüzyılda Mısır'ın Alexandria şehrinde kurulan *Alexandria Müzesi* koruma, sergileme ve sınıflandırma görevlerini üstlenen ilk müzeydi (Günay B. , 2012, s. 1252) ve modern anlamdaki müzenin ilk kurulduğu yerin Afrika toprakları olduğunu kanıtlıyordu (Wandibba, 2009, s. 245). Alexandria'daki bu 'müze', bilginlerin yaşadığı ve ders verdiği felsefi bir akademi görevi görüyordu. Nesne koleksiyonu, bitki veya hayvanların da sergilendiği bu yapı, aslında bir nevi *akademia* idi, çünkü içinde felsefi tartışmalar yapılıyordu. Bugünkü müzeler ile, her ikisinde de nesne ve fikirlerin toplanması, buradan başkalarına yayılması ve ikisini de ziyaret edenlerin dünyayı daha iyi algılamalarına yardım etmesi açısından benzerlik göstermektedir (Pitman, 1999, s. 2).

Mezopotamya bölgesinde Prenses Ennigaldi, MÖ 6. yüzyılda geçmişi bin beş yüz yıla uzanan eşyaları toplamış ve kendi evinde sergilemiştir. Bu bölge, 1925 yılında arkeolog Leonard Woolley tarafından bulunmuş, sergilenen eşyaların kil tabletler kullanılarak sınıflandırıldığı ortaya çıkarılmıştır. Belirli bir dönem veya kişiye ait eşyaların manevi ve maddi değerinden dolayı saklanması, Avrupa'ya da sıçramış, Roma imparatorluğu

döneminde general ve politikacılar savařlardan elde ettiklerini sergilemeye başlamıřlardır. Doęal yařamın tekrar arařtırılmaya bařlandığı Rönesans döneminde ise nadir bulunan, eklektik ve ezoterik bitki ve hayvan türleri, insan ve hayvan kemikleri gibi nesnelere sergilendięi, fiziksel ansiklopedi görevi gören ‘merak kabinleri-merak odaları’ (*cabinet of curiosities-wunderkammer*) ortaya çıkmıřtır. 17. yüzyılda en önemli ‘merak odaları’ndan birinin sahibi olan Ole Worm, insan iskeletleri, Yeni Dünya’dan getirilen çömlek, alet gibi nesnelere, tablolar, sanat eserleri ve genetik bozuklukları olan vücut uzuvları sergilemiřtir. Bu dönemdeki merak odaları, aristokrat, bilim insanı, tüccar ve üst düzey asker ve politikacılara aitti, yani kamuya açık deęildi. 1840’lı yıllarda Amerikalı giriřimci Phineas T. Barnum merak odalarında sergilenen bazı nesnelere satın aldı ve New York City’de içerięi řimdiki sirkelere benzeyen Barnum’s American Museum’u bařlattı. Bu ‘müze’de, hayvanlar, balmumu heykeller ve genetik bozukluęu olan insanlar sergilenmekte, ünlü bilim insanları tarafından kısa konuřmalar ve teknolojik icatlar halka sunulmaktaydı. Barnum’dan önce kamuya açık ilk müzelere yalnızca aristokrat ve orta sınıf aileler, yalnızca bazı günlerde yazılı izin alarak girebiliyorlardı. Hudson’ın ifade ettięi gibi müzeler, Rönesans’ın ve sanatın yalnızca belirli çevreler için olduęunu düşünerek aristokratik ve hiyerarřik toplumun ürünüydü (Hudson, 1977). Avrupa’da aristokratlar, zengin bilim insanları veya üst düzey askerler tarafından kurulan müzelerin aksine, Yeni Dünya’da 1773 (Library Society of Charleston), 1782 (Peale Müzesi, Philadelphia’da) ve 1799 (Salem Müzesi) yıllarında açılan müzeler bireyler, aileler veya topluluklar tarafından halkın yararı ve eęitimi için kurulmuřtur (Kotler, 1998, s. 12).

Avrupa’da salt nesne sergilemeyen, bugünkü yařayan müzelere benzetilebilecek müzeler de mevcuttu. Örneęin Dresden’de seçim üyesi olan Augustus, 17. Yüzyılda bir *Kunstkammer* kurmuřtur ve burası klasik anlamda bir müze deęil, sergilenen nesnelere aynı zamanda üretildięi ve üretim ařamasının da gösterildięi bir tür atölye idi (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge*, 1992).

İngiltere’de 1682 yılında, Elias Ashmole’un koleksiyonunu Oxford Üniversitesi’ne baęıřlaması ile *Ashmolean Müzesi* kurulmuř ve müzeler ilk defa kurumsallařmıřtır (Madran, 1999). Müzenin kamuya açılmasını saęlayan geliřmelerden dięeri de Fransız

Devrimi olmuştur. Louvre Müzesi, 1789 Fransız Devrimi'nden sonra yalnızca kraliyete ait olmaktan çıkmış, halkın malı haline getirmiştir (Günay B. , 2012, s. 1254). Bu durum, Avrupa'da genellikle kraliyete ait müzelerin, daha sonra halka açılarak kamulaştırılmasının en iyi örneğidir. Sloan, özel koleksiyonların kamu malına dönüştürülmesinin, Aydınlanma'nın en büyük gelişmelerinden birisi olduğunu kaydetmiştir (Sloan, 2003, s. 13).

1800'lerden itibaren, çocukluğun keşfi, pedagojinin bağımsız bir bilim dalı olarak gelişme göstermesi, çocuk eğitimindeki ilerlemeler, öğretmen-kitap merkezli eğitimin işlevsiz olduğunun anlaşılması ve böylece çocuk merkezli araştırma ve uygulama merkezli eğitim sistemine geçilmesi, eğitim, müze ve çocuk üçgenindeki çalışmaların temelidir (Özdemir, Müze-Çocuk İlişkisi ve Çocuk Kültürü Merkezi Projesi, 2003).

Asya kıtasında müze oluşumu, Shangong Bölgesi'ndeki Qufu'da Konfiçyüs Tapınağı'nın, Konfiçyüs öldükten sonra içinde eşyaları ile birlikte müzeye dönüştürüldüğü MÖ 479 tarihine uzanır. Tapınağa yasal olarak 1994 yılında müze statüsü verilmiş olsa da, maddi ve manevi önem arz eden eşyaların saklandığı ve sergilendiği ilk mekândır (Varutt, 2014, s. 25).

Son iki yüzyıl içinde, müze türleri arasındaki çizgiler keskinleşmiş, müze türlerinde çeşitlilik gözlenmiştir, güzel sanatlar (tablo ve heykel) ve el sanatları (teknolojik ve endstriyel ürünler) (Geuss, 2010, s. 98), arkeoloji, sanat tarihi, teknoloji, sanayi, endüstri, oyun, oyuncak, savaş gibi farklı türlerde müzeler oluşmuştur. Zengin ve soylu aileler, üst düzey askerler, din adamları gibi belirli kesimin değerli gördükleri eşyaları biriktirmiş, yöneticiler güçlerini göstermek için savaş ganimetlerini sergilemiş, aynı zamanda dinsel amaçlı kutsal kabul edilen nesnelere sergilendiği koleksiyonlar da oluşmuştur (Bennett, 1995 , s. 23). Bu dönem uzun yıllar sürmüşse de, üzerinden zaman geçince günlük eşyaların da tarihî kimlik kazandıkları fark edilmiştir. Günlük eşyalar ile birlikte, çocuklar ile bağdaştırılan oyuncaklar da sergilenmeye ve korunmaya başlanmıştır. Bununla bağlantılı olarak, pedagoji alanında Amerika Birleşik Devletleri'nde 1916 yılında Çocuk İşgücü Yasası'nın (Child Labour Law) çıkmasını takiben eğitim sisteminde gerçekleşen

değişiklikler; çocuk temelli yaklaşımı savunan Johann Pestalozzi, Friedrich Froebel ve John Dewey'in etkileşim ve deneyimi merkeze aldıkları çalışmaları; Bruner'in çocukların gelişim ve eğitim sürecinde müzelerin önemli mekânlar olarak görev üstlendiğini savunması ile çocuk ve oyuncak kavramları önem kazanmıştır (Moussouri, 2002). 1899 ve 1928 yılları arasında müstakil çocuk ve oyuncak müzeleri kurulmuş, sonraki tarihlerde sayı ve tür olarak artmıştır. Bu tarihlerden ve bilim insanlarından önce çocuk, oyuncak ve müze kavramlarının birbirlerinden tamamen kopuk olduğu söylenemez. Etnografya, bilim, sanayi ve teknoloji, arkeoloji ve sanat tarihi müzelerinde oyuncak unsurları bulunmaktaydı. Örneğin etnografya müzelerinde el yapımı bebekler, sanayi ve teknoloji müzelerinde sanayi ürünü (mass produced) oyuncaklar, arkeoloji müzelerinde kazılardan çıkarılan oyuncaklar bulunmaktaydı. Tablolarda betimlenen oyuncak unsurları sanat tarihi ve arkeoloji müzelerinde korunup sergileniyordu. Örneğin Pieter Bruegel'in seksen farklı çocuk oyununu tasvir ettiği Çocuk Oyunları (Children's Games, 1560) tablosu, Viyana Kunst Tarih Müzesi'nde (Kunsthistorisches Museum) yıllarca sergilenmiş ve hala sergilenmektedir. Aynı zamanda Belçika'lı ressam Albert Roosenboom'un The Tempering Cake, The Broken Doll, Dressed Up, Blowing Bubbles, Spelende Kinderen in een Park, The Young Doctor, The Puppet Show, Hide and Seek gibi tablolarında 19. yüzyıl Belçika'sının oyun ve oyuncakları görülmektedir. Andre Henri Dargelas'ın Out of Reach'te uçurtma tasviri, Hide and Seek'te saklambaç ve 'La Gallina Ciega' tablosundaki gibi Fransız çocuklarının 'kör ebe' oyununun aynısı olan 'kör tavuk' oyunu oynadıkları bilinmektedir. Polonya'lı Karl Witkowski'nin 'Knucks Down', Fransız Claude Emile Schuffenecker 'Children Playing Marbles' tablolarındaki gibi 'bilyeler' ile oynayan çocuklar teması oldukça yaygındır.

Müzelerin sivilleşmesinin, oyuncaklar başta olmak üzere günlük eşyaların sergileme ve koruma değerinin olduğunun anlaşılmasının, pedagoji ve çocuk gelişimi üzerine ilerleyen çalışmaların oyuncak müzelerinin köklerini oluşturduğu söylenebilir. Amerika Birleşik Devletleri'nde 1899'da kurulan ve oyun, oyuncak ve çocuk müzesi özellikleri taşıyan ilk müze Brooklin Çocuk Müzesi'dir (The Brooklyn Children's Museum). İkinci olarak ise the Boston Children's Museum 1913'de kurulmuş, oyuncak, diğer kültürlerden eşyalar, çocuk

kiyafetleri ve doğal tarih koleksiyonları sergilemeye başlamıştır (Pitman, 1999, s. 7). Brooklin Çocuk Müzesi'nde, Fransa'daki okullarda kullanılmakta olan, üzerlerinde doğa tarihi, tarım, hayvancılık ile ilgili bilgi ve resimlerin bulunduğu *Musee Scolaire* posterleri eğitim amacı ile kullanılmıştır. Müze çocuklara eğlenceli ve eğitici doğa tarihi ve aktif bir okul dışı eğitim alanı sunmayı amaç olarak belirlemiştir (Karadeniz, Müze Kültür Toplum, 2018, s. 223). İlerleyen tarihlerde Anna Gallup'un müzelerin aktif ve etkileşimli öğrenme mekânları olarak tasarlanması ve kullanılması için çalışmalar yapması, 1901'de Smithsonian Enstitüsü'nde çocuklar için Keşif Odası'nın açılması, 1920'li yıllarda yaparak ve yaşayarak öğrenme felsefesinin yayılması, Amerikan müzelerinde köklü değişime yol açmıştır (Karadeniz, Müze Kültür Toplum, 2018, s. 223).

Müzeciliğin Türklerde başlangıcı, Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde Bizans eserlerinin kapılarda ve sur duvarlarında sergilenmesi olarak kabul edilse de, müzelerin kurumsallaşması ve müze kavramının günümüz şeklini alması 19. yüzyılı bulmuştur (Giray, 2009, s. 2). 1846 yılından itibaren Fethi Ahmet Paşa, Osmanlı İmparatorluğu'nun dört bir yanından antik eşyalar toplamaya başlamıştır. Ahmet Paşa tarafından düzenlenen tarihî silahların depolandığı Topkapı Sarayı yakınındaki Aya İrini Kilisesi 1869'dan itibaren müze olarak resmi bir nitelik kazanmıştır (Giray, 2009, s. 2) Müzenin ilk kataloğunu hazırlaması için yönetici olarak İngiliz Edward Goold atanmıştır. 1881 yılında da Avrupa eğitimi alan Osman Hamdi göreve atanmıştır. Osman Hamdi, İstanbul'daki koleksiyonu artırmak için şimdiki Lübnan topraklarında bulunan Sidon mezarlığında kazı yapmış, Helenistik dönemden kalma bir tabut bulmuş, bunun İstanbul Müzesi'ne getirilmesini sağlamıştır (Dyson, 2006, s. 146-147).

Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de oyuncak müzeleri oluşana dek oyuncaklar etnografya, bilim ve sanayi, arkeoloji ve sanat tarihi vb. müzelerinde sergilenmiştir. Dünyadaki oyuncak müzelerine bakıldığında, Türkiye'de açılış tarihi olarak oldukça geç olduğu görülebilir. Türkiye'de oyun ve oyuncak müzelerinin geçmişi 1990 yılına dayanmaktadır. Prof. Dr. Bekir Onur Türkiye'nin ilk oyuncak müzesi olan Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi'ni kurmuştur. 2004 yılında İzmir'in Bademler köyünde Arkeolog Dr. Musa Baran, Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi'ni, 2005 yılında Sunay Akın İstanbul Oyuncak

Müzesi'ni, 2010 yılında Konak Belediyesi Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'ni kurmuştur. 2011 yılında Antalya Oyuncak Müzesi ve 2013 yılında Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi kurulmuştur.

1.1.4.2.Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Diğer Müzelerden Farklılıkları

Oyun müzesi, oyuncak müzesi, oyun ve oyuncak müzesi, çocuk müzesi ve çocukluk müzesi kavramları birbirlerinden konu, amaç, içerik, misyon ve tür bakımından farklıdır.Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerini analiz etmeden önce, bu kavramların arasındaki benzerlik ve farklılıkların incelenmesi, her birinin konusu, yöntemi, yaklaşım, çıktıları ve malzemesinin analiz edilip birbirinden ayrılması açısından önem arz etmektedir.

Dünyadaki örnekler incelendiğinde çocuk müzelerinin, nesne sergilemenin ana amaç olmadığı, deneyimi temel alan, informal eğitim programları ve sergiler düzenleyen kurumlar olduğu görülmüştür. 1962 yılında kurulan Çocuk Müzeleri Derneği (the Association of Children's Museums), gelişimsel olarak uygun oyunlar, teknolojik gelişmeleri yakından takip ederek planlanan organizasyonlar kurmaya gayret edildiğini vurgulamıştır (About ACM , 2019). Çocuk müzeleri belirli aralıklarla, teknoloji, tarih, resim, yemek pişirme, mühendislik ve benzeri konularda, önceden kayıt yaptıran çocuk ve ailelerle eğitimler ve faaliyetler düzenler. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Pittsburg Çocuk Müzesi'nde her Salı 'teknoloji' konusuna ayrılmıştır. Çocuklar her hafta belirlenen bir konuda teknolojik aletler 'yapmaktadır'. Bütünlüklü bakıldığında bilinen anlamda koleksiyon sergilemek üzere tasarlanan klasik müzelerden çok farklı olduğu görülecektir.



G 6: Pittsburg Çocuk Müzesi. Kaynak: <https://pittsburghkids.org/exhibits> (Alınma Tarihi 14.7.2018)



G 7: Kanada Çocuk Müzesi (Kuruluş 29 Haziran 1989)

Kaynak: <https://www.historymuseum.ca/visit/childrens-museum/> (Alınma Tarihi 3.2.2019)



G 8: Kanada Çocuk Müzesi (Kuruluş 29 Haziran 1989)Kaynak:

<https://www.historymuseum.ca/visit/childrens-museum/> (Alınma Tarihi 3.2.2019)



G 9: Kanada Çocuk Müzesi. Kaynak: <https://www.historymuseum.ca/visit/childrens-museum/> (Alınma Tarihi 3.2.2019).

Çocuk müzeleri oyunu eğitim için bir araç olarak kullanmaktadır. Okul programlarına paralel oluşturulan aktivite ve eğitimler ile eğitimi destekleyici bir rol üstlenmektedir.

Oyun müzelerinin ise en temel amacı, çocukların oyun tecrübelerini artırmak, eğlenceli ve aileleri ile kaliteli vakit geçirmelerini sağlamaktır. Oyun müzeleri, oyun yoluyla yaratıcılığı desteklemeyi amaçlayan, oyuncak, oyuncak bebek, masa oyunları, video oyunları, oyun ile ilgili kitaplar ve tarihî dökümanları içinde barındıran mekânlardır. Tamamen aktivite, hareketlilik ve oyun için tasarlanmış oyuncaklar, oyun alanları, oyun malzemeleri sunmaktadır. Oyun müzelerine en iyi örneklerden biri, Amerika Birleşik Devletleri'nin, New York eyaletindeki Rochester şehrinde 1968 yılında kurulan The Strong Ulusal Oyun Müzesi'dir (The Strong National Museum of Play). 9.290.304 metre karelik alanda, tematik kısa süreli sergiler, uzun süreli sergiler, üç yaş grubundan başlayarak üniversite düzeyine kadar uzanan eğitim programları ve alan gezileri düzenlemektedir. Aynı zamanda anaokulu grupları için sınıf-etkinlik alanı formatında hazırlanmış, Woodbury School adında bir alan bulunmakta, burada ön okuma, resim ve matematik dersleri, masal anlatımı ve işbirlikli oyunlar gerçekleştirilmektedir (Woodbury School, 2019). Okul olarak tasarlanan bu yapı içerisinde bulunan botanik bahçesi içinde, çocukların kelebek ve böcekler ile çeşitli bitkilere dokunması sağlanmaktadır.



G 10: The Strong National Museum of Play. Kaynak: <https://www.museumofplay.org/education/woodbury-school/photo-gallery> (Alınma Tarihi: 3.4.2019).



Karekod 2: The Strong Ulusal Oyun Müzesi Tanıtım Videosu



G 11: The Strong National Museum of Play. Kaynak: <https://www.museumofplay.org/education/woodbury-school/photo-gallery> (Alınma Tarihi: 3.4.2019).



G 12: The Strong National Museum of Play. Kaynak: <https://www.museumofplay.org/education/woodbury-school/photo-gallery> (Alınma Tarihi: 3.4.2019).



G 13: The Strong National Museum of Play. Kaynak: <https://www.museumofplay.org/> (Alınma Tarihi 4.4.2019).

The Strong Ulusal Oyun Müzesi, dünyadaki en önemli örneklerdendir. Depolama, etkinlikler, iç-dış mekân düzenleme, materyal kullanımı, misyon tanımı konularında Türkiye'deki müzeler için örnek teşkil etmelidir.

Oyun müzeleri, çocukların ve ailelerin kaliteli zaman geçirecekleri yerler olarak, eğitsel ve eğlence kaygıları ile tasarlanmıştır. Türkiye’deki gibi ailelerin alışveriş merkezleri veya buralarda kurulan küçük ve yetersiz oyun alanlarında zaman geçirmesi yerine, oyun müzelerinin artırılmasının, eğitimin kalitesi, boş zamanların eğitim aktiviteleri ile geçirilmesi ve aile içi diyalog konularında faydalı olacağı düşünülmektedir. Tüm bu olanakları sağlayan bir yapı ülkemizde bulunmamaktadır ve bu önemli bir eksikliklerdir. Son yıllarda yapılan yapıların tematik park-müze arasında kalmış olduğu, çocuk sağlığı için uygun olmayan plastik maketler ile donatıldığı, eğitimsel ve eğlence işlevlerini istendik düzeyde yerine getiremediği, tek firma elinden çıktığı için standartlaşma eğilimi gösterdiği, etkinliklerin ulaşılabilirliğinin ve çeşitliliğinin yetkin düzeye getirilemediği gözlemlenmiştir.

Çocukluk müzeleri, bebekler için yaratılan oyuncak, kıyafet, beşik, emzik, yatak, diş kaşığı, ev eşyaları; çocuklar için (ve tarafından) yaratılan oyuncaklar, bebek evleri, çocuk kıyafetleri, kıyafetlerin yapımında seçilen kumaş türleri, masa oyunları, oyuncak setleri; bebeklik ve çocukluk ile ilgili resimler, fotoğraflar, kitaplar, belgeler, karikatürler ve tablolar ile müzik ve şarkıları kapsamaktadır. Çocuk müzesinde personel, oyuncakları anlatım yoluyla tanıtmakta, onların hikâyelerini anlatmakta, ziyaretçilere koleksiyon ile ilgili videolar veya filmler izletilmekte, resim, oyuncak yapımı ve müzik atölyeleri düzenlenmektedir. Çocukluk müzelerinin, koleksiyon oluşturma, saklamaya, biriktirmeye ve korumayadaha çok odaklanmaları ve daha statik olmaları açısından, oyun ve oyuncak müzelerinden farklı olduğu açıktır.

Oyuncak müzeleri, farklı dönemlerden ve farklı materyallerden yapılmış oyuncakların toplandığı, sergilendiği, önceliklerinden en önemlisi koruma ve saklama faaliyetleri olan müze türleridir. Oyuncak müzelerinin görev tanımlarına bakıldığında ortak amaçların koruma, sergileme, eğitim faaliyetleri düzenleme, oyuncak tarihini ve oyuncakları sonraki kuşaklara aktarma olduğu görülmektedir. Oyuncak müzelerinde objelerin sergilenmesi esastır. Müzedeki oyuncakların örneklerinin yapıldığı atölyeler, oyuncak hikâyelerinin anlatıldığı söyleşiler, film ve video gösterileri, düzenlenen etkinlikler arasındadır.

Oyun ve oyuncak müzeleri ise, oyun müzelerinin aktif, oyun, deneyim, etkinlik temelli yapısı ile, oyuncak müzelerinin koleksiyon sergileme, kültür aktarımı yönlerini birleştirmeyi amaçlayan bir müze türüdür. Klasik müzecilikten amaç ve tür bakımından tamamen farklı olan oyun ve oyuncak müzeleri, yeniden düzenlenmiş kültürel mekânlardır. Dünyadaki ve Türkiye'deki örnekler tarandığında konu ve malzeme bakımından oyuncakların şu gruplara ayrıldığı görülmüştür;

- Belirli yıl ve dönem oyuncakları,
- Oyunağın yapıldığı materyal,
- Oyuncak koleksiyonunu müzeye bağışlayan kişi,
- Ünlü bir film serisinin veya oyuncak markasının ürettiği oyuncakların yıllar içindeki gelişimi,
- Oyuncak arabalar,
- Bir çizgi filmin karakterlerinin oyuncaklarının sunulduğu müzeler,
- Erkek çocuk oyuncakları/kız çocuk oyuncakları,
- Mekanik oyuncaklar,
- Dini amaçlar için kullanılan oyuncaklar,
- Siyasi amaçlar için üretilen oyuncaklar,
- Siyasi anlamlar içeren oyuncaklar,
- Ulaşım,
- Optik Oyuncaklar,
- Askeri ve/veya savaş oyuncakları,
- Sirk modelleri ve oyuncakları,
- Tiyatro modelleri ve oyuncakları,
- Oyuncak bebekler, oyuncak bebek kıyafetleri, eşyaları ve takıları,
- Ünlü kişilerin ve eşyalarının tasvir edildiği bebekler,
- Bir ülkenin savaş gibi önemli olaylarını tasvir eden oyuncaklar,
- Masa oyunları,
- Elektronik oyuncaklar,

- Uzay temalı oyuncaklar,
- Kutu oyunları,
- Hava, kara, deniz ve tren yolu oyuncakları
- Evlilik, cinsiyet rolleri, ev ekonomisi konusundaki oyuncaklar,
- Tarım aletleri modelleri ve oyuncakları.

Oyun ve oyuncaklar, kültürel yaratımlar ve eğitim için kullanılabilen araçlar oldukları için, hayatın içinde bulunan hemen her faktörün oyuncacı ve modeli bulunabildiği gözlemlenmiştir.

1.2. Çözümleme Yaklaşım ve Yöntemleri

1.2.1. İlgili Araştırmalar

Çalışmanın bu bölümünde, Türkiye’de ve dünyada oyun ve oyuncak müzeleri ile ilgili araştırma ve çalışmalar verilecektir. Türkiye’de ilk oyuncak müzesi, 20 Nisan 1990’da Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi bünyesinde Prof. Dr. Bekir Onur tarafından Ankara’da kurulmuştur. Ancak Onur, Türkiye’de oyuncak müzeciliği çalışmalarını ilk başlatanın Musa Baran olduğunu ve Baran’ın 1969 yılında oyun ve oyuncak konusunu araştırmaya ve koleksiyon oluşturmaya başladığını ifade etmektedir (Onur B. , 2010). Bekir Onur, *Oyunlar ve Oyuncaklar* (2016) kitabında oyun ve oyuncak kavramlarını karşılaştırmalı bir yönetime başvurarak, sosyal, kültürel, tarihsel ve iktisadi açılardan ele almakta, bu kavramların farklı kültür ve tarihlerde tanımını ve işlevini çözümlemektedir. Oyun ve oyuncakların, geçmişi yansıtan kültürel öğeler olarak halkbilim alanındaki önemini, eğitici ve öğretici işlevleri ile de eğitim bilimlerindeki yerini incelemektedir. *Çağdaş Müze, Eğitim ve Gelişim: Müze Psikolojisine Giriş* (2012) kitabı, eğitim bilimleri, halkbilim ve müzecilik sınırlarında kendine yer bulmaktadır. Dünyada, müzecilikte gerçekleşen gelişmeleri aktarmakta, oyun ve oyuncak müzelerinin dünyadaki tarihsel

gelişimini çeşitli metinler üzerinden anlatmakta, dünya oyuncak müzelerinden örnekler vererek oyuncak müzelerinin aktif, dinamik, nesnelere dokunma odaklı, çocuk dostu, engelli dostu, okullarla ve çeşitli eğitim kurumları ile iş birliği içinde olduğunu ifade etmektedir. Sonuç ve öneri olarak Türkiye’deki oyuncak müzelerinde uygulanabilecek örnek müze modelleri ve müze içi eğitim faaliyet ve aktiviteleri sunmaktadır. Bekir Onur, dünyada oyuncak müzelerinin klasik müze anlayışını, yani salt ürün sergileme anlayışını yıllar önce bıraktığını, bunun yerine öğrenmenin etkileşimli yolla, aktivite ve faaliyetlerle gerçekleştiği, ailelerin kaliteli zaman geçirebildiği, ziyaretçilerin sergilenen nesnelere dokunabildiği hatta bunlarla oynayabildiği bir müzecilik anlayışı geliştiğini en açık bu kitabında vurgulamaktadır. Burada bize sorduğu soru şudur; Türkiye’deki müze anlayışı ve tanımı ile dünyanın pek çok ülkesindeki müze tanımı ve anlayışı acaba aynı mı?

Müze ve Oyun Kültürü (2013) ve *Oyuncaklı Dünya: Oyuncağın Toplumsal Tarihi* (1992) kitaplarında ise oyuncakın antik çağlardan bugüne uzanan toplumsal, psikolojik, eğitimsel ve iktisadi tarihini aktararak, oyuncakın farklı toplumlardaki işlevlerini analiz etmektedir. Farklı metinlerden hareketle, oyuncakın insanlığın ilk zamanlarında eğitim ve hoş zaman geçirme aracı olarak kullanılmasının yanında, dini bir tapınma aracı olarak da kullanıldığını aktarmaktadır. Kitabında aynı zamanda dünyadaki ve Türkiye’deki oyuncak müzelerinin genel bir analizini yapmakta, oyuncakların ve oyuncak müzelerinin pedagojik işlevlerini yerine getirip getirmediğini sorgulamakta ve daha iyileri için önerilerde de bulunmaktadır.

Ceren Karadeniz’in hazırladığı, *Müze Kültür Toplum* (2018) kitabı, kültürel çeşitlilik, çok kültürlülük, katılım, topluma açılma, sürdürülebilirlik gibi yeni kavramları ve göç müzesi, kadın müzesi, din müzesi, çocuk müzesi gibi yeni kuruluşları tanıtmaktadır. Bu tür kavramlar Türkiye için oldukça yenidir. Karadeniz, alan araştırması yaptığı Avrupa ve Kuzey Amerika müzelerinden örnekler sunmuştur. Bu örnekler arasında çocuk müzeleri için ayrılan bölümde yazar, İngiltere ve Almanya’da yaptığı alan araştırmaları sonucu bu müzelerin sunduğu eğitim faaliyetlerini ve müzecilikteki yeni yönelimleri incelemekte, Türkiye’dekiler için öneri ve örnekler sunmaktadır.

Şule Zilcioğlu *Çocuk Müzeleri ve Müze Eğitimi* (2008) kitabında oyun ve oyuncak müzesinden farklı olarak, çocuk müzesinin detaylı tanımını, hedeflerini, görevlerini, tarihçesini sunmaktadır. Tarihçe, etkinlikler, amaç, mekân, koleksiyon gibi kriterler ışığında, alan araştırması sonucu elde ettiği verileri kullanarak Amerika Birleşik Devletleri, Avrupa, Japonya ve Almanya'daki çocuk müzelerini ve bilim merkezlerini değerlendirmektedir. Bu çalışma, seçilen ülkelerdeki çocuk müzeleriyle bilim merkezlerinin en detaylı biçimde incelendiği kitaptır. Zilcioğlu'na göre oyun ve oyuncak müzeleri, isminden de anlaşılacağı üzere yalnızca çocuk oyunları ve çocuklar için/ tarafından yapılan oyuncaklar ile sınırlı iken, çocuk müzeleri çocuklar için/ tarafından yapılan kıyafet, çeşitli ev eşyaları, basılı yayınlar, araç ve gereçler içerebilmektedir.

Müzeler, Oyunlar, Oyuncaklar ve Çocuklar (2014), Müze Kurmak ve Müzecilik, Çocuklar, Eğitim ve Müzeler, Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar ve Oyuncak Müzeleri olmak üzere dört bölümden oluşmakta, halkbilim, müzecilik, tasarım, eğitim, resim konuları birbirlerinin arasındaki ilişkiler ve güncel gelişmeler ile sunulmaktadır. Oyuncak Müzeleri bölümünde 'İzmir Konak Belediyesi Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi', 'Bir Arkeoloğun Oyuncak Sevdası: Musa Baran Oyun ve Oyuncak Müzesi', 'Oyuncak Müzeleri Bağlamında Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi' ve 'Museum of Toys and Play in Kielce' makaleleri, oyun ve oyuncak müzelerini yapısal açıdan çözümledikleri, alan araştırmaları yoluyla gözlemleri aktardıkları, oyun ve oyuncak müzelerinin halkbilimsel ve eğitsel işlevlerine odaklandıkları için bu çalışmaya örnek oluşturmaktadır.

Ceren Karadeniz 'Avrupa'da Çocuk Müzeleri: Frankfurt ve Hamburg Örneği' (2010) makalesinde, Türkiye için yeni bir kavram olabilecek çocuk müzelerini tanımlamakta, karşılaştırmalı bir yöntem izleyerek geleneksel müzeler ile çocuk müzeleri arasındaki farkları sıralamaktadır. Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki çocuk, oyun ve oyuncak müzelerinin tarihsel yolculuğunu aktardıktan sonra, alan araştırması ile hakkında detaylı bilgi sahibi olduğu 'Frankfurt Çocuk Müzesi' ve Hamburg'daki 'Click Çocuk Müzesi'ni sergi, etkinlikler, iç-dış mekân, koleksiyon, ücretlendirme ve tarihçe açılarından analiz etmektedir. Prof. Dr. Fethiye Erbay 'Oyuncak ve Oyun Müzelerinde Çocuklara

Yönelik Eğitimin Boyutları' (2017) makalesinde müzelerin pedagojik boyutlarını incelemekte, oyuncak müzelerinin kültürel süreçlerin aktarımında önemli roller üstlendiğini, içlerinde düzenlenen tematik ve interaktif etkinliklerin çocukların sosyal, zihinsel, bedensel ve duygusal gelişimlerine katkıda bulunduğunu vurgulamaktadır. Müzelerin eğitim işlevlerinin detaylandırıldığı bu makalede, Antalya Oyuncak Müzesi'nin eğitim işlevini resim, seramik, fotoğraf, basit onarım ve atölye etkinlikleri ile gerçekleştirmeye çalıştığı vurgulanmaktadır.

Sevgi Coşkun Keskin ve Engin Kaplan tarafından yapılan 'Sosyal Bilgiler ve Tarih Eğitiminde Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Oyuncak Müzeleri' isimli araştırma, iki örneklem grubu üzerinden yürütülmüştür. Oyuncak müzelerine düzenli ziyaretleri ve müzeler içinde aktif ders dinlemesi ve tartışması sağlanan çocuk grubu ile oyuncak müzelerini ziyaret etmeyen çocuk grubu karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak, oyuncak müzelerinin okullarla iş birliği içinde ve okulu destekleyici bir kurum olarak işlev gördüğünde, çocukların öğrenme çıktılarında büyük oranda kalite ve başarı artışına yardımcı olduğu açıklanmaktadır. Oyuncak müzelerine ziyareti sağlanan çocukların akademik başarılarında, diğerlerine kıyasla yükseliş olduğu gözlenmiştir. Bu çalışmaya göre öğrencilerin, müze gezisi öncesi sınıf içi tartışmalar yaparak, gezi sırasında etkinliklere katılarak ve gezi sonrası da öğrendikleri üzerine yazma veya sözlü ifade yoluyla, sosyal bilgiler ve tarih derslerindeki üniteleri daha verimli öğrendikleri görülmüştür. Dünya genelinde oyun ve oyuncak müzeleri de dâhil pek çok müze, okullarla iş birliği içindedir ve dönemin belirli haftaları dersler müzede işlenmektedir.

Ceren Karadeniz ve Müge Atar tarafından yazılan 'Türkiye'de Oyuncak Müzelerinin Durumu ve Sürdürülebilirliği' isimli makalede, Türkiye'deki beş oyuncak müzesi kuruluş, koleksiyon, etkinlikler, kurucular, ziyaretçi sayısı, müzenin sürdürülebilirliği gibi kriterler ışığında incelenmiştir. Makalenin büyük bölümü bu müzelerin sürdürülebilir olmasının sağlanması, müzenin seçtiği enerji kaynağı, sergilenen nesnelerin korunması ve bakımı, müze çevresinin düzenlenmesi ve bakımı konularını kapsamaktadır. Öneriler bölümünde müzelerin uluslararası standartlara ulaşmak için amaç ve politika hazırlamaları,

reklamlarını çeşitli araçlar kullanarak çok iyi yapmaları, farklı alanlardan uzmanların deneyim ve önerilerinden yararlanmaları gerektiği vurgulanmaktadır.

Şule Zilcioğlu'un 'Avrupa'da Çocuk Müzeleri ve Müze Eğitimi: Almanya Örneği' isimli yüksek lisans tezinde, çocuk müzelerinin gerekliliği vurgulanmıştır. Genel olarak çocuk müzeleri kavramı açıklanmış ve dünyadan örnekler sunulmuş, daha detaylı olarak ise Almanya'daki çocuk müzeleri fotoğrafları ile verilmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'nden Brooklyn, Boston, Berkeley gibi çocuk müzeleri, Avrupa'dan Musee En Herbe, Zoom Müzesi gibi müzeler, Japonya'dan Kyoto ve Tokyo Bilim Merkezleri, mekân, etkinlikler, güvenilirlik durumu, koleksiyon, ücretlendirme, personel, iş birliği gibi kriterler kullanılarak analiz edilmiştir. Almanya'da müze çalışmalarının tarihi, çocuk, oyun ve oyuncak müzelerinin eğitim bilimleri ve halbilimsel açıdan önemi incelenmiş, Almanya'daki çocuk müzelerinin kataloğu sunulmuş ve sonunda da Frankfurt Çocuk Müzesi tarihçesi, eğitim faaliyetleri, sergileri ve temel çalışma ilkeleri bağlamlarında detaylandırılmıştır. Tezin sonuç bölümünde ise bu müze türünün Türkiye'de de yaygınlaştırılması için öneriler sunulmuştur.

Antik Çağ dönemi çocuk oyunları ile çoğunluğunu İzmir Bademler Köyü'nden derlediği çocuk oyunlarının karşılaştırmasını yaptığı Çocuk Oyunları kitabında Musa Baran, alandan derlediği oyunların bir listesini vererek etnografik bir çalışma yapmış, hem de bu oyunları antik dönem oyunları ile karşılaştırarak nelerin değiştiğini/değişmediğini ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Öneri olarak, kitabında verdiği oyun ve oyuncakların birer ders aracı olarak değerlendirilmesi gerektiğini, bunu başarmak için de beden eğitimi uzmanı, ruh bilgini ve çocuk eğitimi ile uğraşan uzmanlardan yardım alacağını ifade etmiştir. Baran kitabında çocuklar ile çalışmanın titizlik gerektirdiğini, çocukları caydırmamak ve oyun ve oyuncakların ders aracı olarak kullanılırken çocuklara bunun hissettirilmemesi gerektiğini ifade etmiştir.

1.2.2. Önerilen Çözümleme Yaklaşımı

Bu tez çalışmasının oyun ve oyuncak müzelerini yapısal açıdan incelerken yararlandığı ‘ad, amaç, misyon, işlev, tür, kapsam, insan, mekan, yönetim, koleksiyon, araştırma-geliştirme- eğitim, yayın, satış, diğer’ sınıflandırması, Prof. Dr. Nebi Özdemir’in *Müze-Çocuk İlişkisi Ve Çocuk Kültürü Merkezi İle İlgili Bazı Değerlendirmeler* isimli çalışmasından alınmıştır. Temel olarak alınan çalışmanın yaptığı kategorilendirme, oyun ve oyuncak müzelerine alan araştırması yapılırken bir kontrol listesi olarak kullanılmış, çok boyutlu olarak yapısal bir çerçeve çizebilmek için kullanılmıştır. Kullanılan araştırma çerçevesine ek olarak, kültürel aktarım merkezleri olarak müzelerin, oyun ve oyuncak müzeleri özelinde yaşayan kültürel mirasın sürdürüldüğü yerler olarak yapılanması önerilmiştir. Burada sürdürülebilirlik ön planda tutulmuş, uygulamada kolay örnekler ve öneriler sunulmuştur.

II. BÖLÜM: TÜRKİYE’DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN YAPISAL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ

Bu çalışma kapsamında alan araştırması yoluyla listelenen kriterler ışığında analiz edilecek müzeler şunlardır: Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi (A.Ü. ÇOKAUM), Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi (2004 Musa Baran/ İzmir), İstanbul Oyuncak Müzesi (2005), Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi (2013), Antalya Oyuncak Müzesi(2011), Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi(İzmir), Ankara Rahmi M. Koç Müzesi (Oyuncak Bölümü), Düştepe Oyun Müzesi(2017Ataşehir/Mimar Sinan Parkı), Evrensel Değerler Çocuk Müzesi(2017 Ankara), Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi (2017 Ankara), Anadolu Oyuncak Müzesi (2017 Kepez- Antalya), Girne Amerikan Üniversitesi Çocuk Oyuncakları Müzesi/ Arabahmet Oyuncak Müzesi(2014 Kıbrıs), Bafra Turizm Fakültesi Kampüsü- Bafra Oyuncak Müzesi (Samsun), Celil Atasever Oyuncak Müzesi

(Nisan 2016 Korkut Ata Üniversitesi Kampüsü- Osmaniye), Adana Çocuk Müzesi(Adana Müze Kompleksi içinde), Çocuk Oyunevi ve Oyuncak Müzesi (2016 Malatya), Samsun Oyuncak Müzesi(Samsun), Çekmeköy Oyuncak Müzesi(İstanbul), Mahmutbey Oyuncak Müzesi(2013 Bağcılar/ İstanbul), Oyuncak Sergisi(Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi-Temmuz 2015- Bursa-Sergi), Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü (Karşıyaka, İzmir).

2.1. Ad, Tanımlama ve Tür

Kurumların kendilerine seçtikleri isimler, onların amaçlarını ve ziyaretçilerin bu ismi duyduğunda aklına gelenleri de belirlemektedir. Bu nedenle isimler rastgele değil, müzenin amacı, içeriği, hitap ettiği potansiyel ziyaretçi ve verdiği/vereceği hizmet gibi faktörler göz önüne alınarak seçilmelidir. Bu çalışmada, incelenen müzelerin isim seçimleri aşağıda verilmiştir ve herbiri verdiği hizmet ve amaçları doğrultusunda gruplanarak isim analizi yapılmıştır.

İsminde ‘oyuncak’ vurgusu olanlar;

- Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi
- İstanbul Oyuncak Müzesi
- Antalya Oyuncak Müzesi
- Anadolu Oyuncak Müzesi
- Celil Atasever Oyuncak Müzesi
- Samsun (Canik) Oyuncak Müzesi
- Mahmutbey Oyuncak Müzesi
- Oyuncak Sergisi (Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi-Mayıs 2011- Ekim 2012 tarihleri arasında),
- Bafra Gençlik Merkezi içinde ‘Oyuncak Müzesi Sergisi’
- Girne Amerikan Üniversitesi Çocuk Oyuncakları Müzesi/ Arabahmet Oyuncak Müzesi

Yukarıda isimleri verilen müzelerin hepsi el yapımı, sanayi ürünü, antik ve yeni oyuncaklar sergilemekte, bunların arasından İstanbul, Antalya, Anadolu ve Ankara Oyuncak Müzeleri düzenli aralıklarla eğitim ve kültür faaliyetleri yürütmektedir. Diğerleri ise -özellikle randevu sistemi ile çalışan Celil Atasever Oyuncak Müzesi- klasik müzeler gibi yalnızca oyuncak koruma, depolama ve sergileme işlevi görmekte, yaşayan kültürel mirasın aktarımı konusunda sergileme faaliyetinin dışına çıkılamamakta olması, bu müzeleri durağan arkeoloji, sanat veya sanayi müzelerinden farklı kılmamaktadır. Bu müzelerde etkinliklerin de yapıldığı, koleksiyona dair faaliyet ve atölyelerin de düzenlendiği, ismine yapılacak ‘.. Müzesi ve Etkinlik Evi’, ‘..Müzesi ve Atölyesi’, ‘..Müzesi ve Eğitim Merkezi’ gibi eklemeler, müzenin yeterli açıklıkta ve istendik çağrışım gücünü ve çeşitliliğini sağlamasına yardımcı olacaktır (Özdemir, Müze-Çocuk İlişkisi ve Çocuk Kültürü Merkezi Projesi, 2003, s. 4).

İsminde ‘oyun ve oyuncak’ kavramları birlikte bulunan müzeler;

- Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi
- Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi
- Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi
- Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi
- Çocuk Oyunevi ve Oyuncak Müzesi

Yukarıdaki müzelerin adlandırılmasında, ‘oyun’ ön plana çıkarılmaya çalışılmışsa da, ilk gruptaki müzelerden farkı olmayan masal, Hacivat Karagöz, kukla yapımı gibi atölyeler düzenlenmektedir. Çocuk oyunlarının aktarılmasını kendisine temel amaç edindiğini vurgulayan Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi’dir. Burada Musa Baran’ın çocuk oyunlarını yeni gelen kuşaklara aktarma amacı, müze tarafından sürdürülmektedir.

İsminde ‘evrensel değer’ teması bulunanlar,

- Evrensel Değerler Çocuk Müzesi
- Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü

Bu iki müzede, oyun ve oyuncak müzelerinden çok farklı olarak nesne sergilenmemektedir. Evrensel Değerleri temel alan temalara ayrılan bu iki müze, rehber eşliğinde gezilmekte (teorik olarak), ziyaretçi çocuklar gruplar halinde alınmakta, oyuncak ile bağlantılı herhangi bir unsur bulunmamaktadır. Ankara’da bulunan Evrensel Değerler Çocuk Müzesi’nin isminin, içerik, amaç ve verdiği hizmeti yansıtmadığı, isminin ‘Evrensel Değerler Eğitim Merkezi/Alanı/Evi/Parkı’ veya ‘Evrensel Değerler Çocuk Dünyası/Merkezi’ şeklinde değiştirilmesinin daha doğru bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir.

İsminde ‘oyun’ kavramını vurgulayanlar

- Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi

İstanbul’da bulunan Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi’nde, sanayi ürünü oyuncaklar, İntabul Oyuncak Müzesi’ne benzer şekilde sergilenmektedir. Dış mekân, çocukların oynayabilecekleri park benzeri bir alan olarak tasarlanmıştır. Bu özelliklere bakıldığında, müzenin ismine ‘oyuncak’ eklenmesi, müzenin ismini duyanlarda daha doğru bir çağrışım yapacaktır. Müzenin ismi, bu hali ile içinde oyuncak barındırdığını gizlemektedir. Düştepe ismi çocuk dünyasına hitap etmesi bakımından doğru bir seçim olsa da, ‘Düştepe Oyuncak Müzesi ve Oyun Bahçesi’ olarak değiştirilmesi, müzenin amaçları ve verdiği hizmet ile tam örtüşecektir.

İsminde ‘çocuk’ kavramını vurgulayanlar

- Adana Çocuk Müzesi (Adana Müze Kompleksi içinde).

Örneğin Miami Çocuk Müzesi, İdaho Çocuk Müzesi, Easton Çocuk Müzesi, Hamada Çocuk Sanat Müzesi, Şikago Çocuk Müzesi gibi komplekslerin hiçbiri oyuncak sergilememektedir. Hepsi kültürel çeşitlilik, sağlık ve mental-duygusal sağlık, dil ve okuma-yazma, STEM (Science, Technology, Engineering and Maths), görsel sanatlar konularında eğitim programları düzenlemektedir. Çocuk müzelerinde aile katılımı, düşük fiyat politikası, aile indirimi, çocuklar için yaz okulları, dezavantajlı gruplara özel programlar öne çıkar.

Ekolojik değerler vurgusu:

- Ekolojik Ahşap Oyuncak Müzesi (Samsun-Tekkeköy Belediyesi-Eylül 2018)

Müze ile yapılan görüşme sonucunda, çocuklarda doğal malzemeden yapılan oyuncaklar aracılığı ile ekolojik bilincin uyandırılmasının, müze içerisinde kendisine atölye kurulan ekolojik oyuncak ustası Salih Tok'un burada oyuncak yapacağı ve bu sayede müzeyi yaşayan kültürel miras müzesi haline getirmenin amaçlandığı ifade edilmiştir. Ekolojik bilinç eğitiminin kültürel mirasın zanaat ustası tarafından yapılan oyuncaklar ve çocukların bu sürece dâhil olması yoluyla verilmesi, bu tez çalışmasında vurgulanan önemli noktalardandır.

Müzenin ismi belirlenirken, Berlin'deki Labirent Çocuk Müzesi gibi müzenin mimarisi, kurucusu, verdiği hizmet veya uzmanlaştığı alan temel alınabilir. Müze ismi, üzerinde dikkatlice ve uzmanları tarafından düşünülmesi gereken bir unsurdur çünkü ziyaretçilere ilk olarak isim ulaşır.

İzmir Karşıyaka belediyesinin kurduğu Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, 2017 yılında açılmış özel bir müzedir. İnternet sitesinde verilen bilgiye göre Türkiye'de tek, dünyada ise 'Evrensel Değerler' temalı ilk çocuk müzesidir (Akpınar, 2018). İsminde de belirtildiği üzere, kampüs havası yaratılması amaçlanmıştır. 'Müze' ismi verilen bölüm, Yardımseverlik ve Vahşi Yaşam, Saygı ve Çevre, Sevgi ve Veterinerlik, Doğruluk ve Pinokyo, Hoşgörü ve Trafik, Dostluk ve Bremen Mızıkacıları, Sorumluluk ve Havaalanı olmak üzere yedi temaya ayrılmıştır. İletişime geçilen müze personeli rehberden elde edilen bilgiye göre, temaların evrensel olmasına dikkat edilmiştir. Her tema için farklı alanlar düzenlenmiştir. Kampüsün, aşağıda bahsedilecek etkinlikler dışında amaçladığı eğitim işlevini yerine getiremediğini ileri sürmek yanlış olmayacaktır. Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü'nün adlandırılmasında, çocukluğun ve eğitimin evrenselliği, oyun ve oyuncak kavramları ile kampüste eğitimi verilmek istenen değerlerin 'evrenselliği' düşünülerek mevcut isim seçilmiştir. Ancak standart ve çeşitlilik göstermeyen etkinliklerin ziyaretçi alanını kısıtladığı söylenebilir.

Antalya Oyuncak Müzesi'nin isimlendirmesi müze yapısı ile uyumlu seçilmekle birlikte, içinde gerçekleştirilen etkinliklerin buraya oyun müzesi özelliği kazandırdığı, sergilenen koleksiyon arasındaki plastik Pembe Panter, Red Kid ve Cinderalle maketleri ile temapark özellikleri gösterdiği söylenebilir. Bu bakış açısı ile müzenin isminin Oyun ve Oyuncak Müzesi olarak yeniden düşünülmesi tavsiye edilebilir.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, 23 Nisan 2017 tarihinde açılan devlet müzesidir. İsim seçimi yapılırken, müzenin eğitimini vermek istediği 'değerler' vurgulanmaya çalışılarak Yenimahalle Belediye Başkanı Fethi Yaşar tarafından belirlenmiştir. Tezin ilerleyen bölümlerinde alan çalışması yoluyla tespit edildiği üzere İzmir'deki Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ile fazlaca benzerlik göstermesi, müzelerde tektipleşme-standartlaşma tehlikesi doğurmaktadır.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi ile yapılan görüşmelerde, isim tercihi konusunda tarafımıza şu yanıt verilmiştir:

Bir ülkenin geleceği politikacıların vaatlerinde değil, çocuklarının hayallerinde, oyunlarında ve oyuncaklarında gizlidir. Bu sebeple müzemizin ismini Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi koyduk (K.K.3).

Bu açıklamadan anlaşıldığı kadarıyla, müze düş gücünün harekete geçirildiği, hayallerin kurulduğu bir mekân olarak tasarlanmıştır. Müze hem etkin eğitim etkinliklerinin yapıldığı bir eğitim alanı, hem de tarihî oyuncakların sergilendiği bir mekân konumundadır. Kalıcı oyuncak koleksiyonun sergilenmesi ve etkinlik mekânı olması bakımından bakımından müzenin isminin Oyun ve Oyuncak Müzesi olarak belirlenmesi daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi müdürünün aktardığına göre, müze içinde hem eğitim etkinlikleri gerçekleştirildiği, hem de oyuncak sergilendiği için bu isim tercih edilmiştir (K.K.4).

Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi, yalnızca oyuncak sergilemekte olduğu için isminden oyun kelimesinin çıkarılması daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Ya da incelenen diğer müzeler gibi eğitim ve eğlence odaklı etkinlik ve atölyeler düzenlenebilir.



G 14: Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi

2.1.1. Tüketim ve Alışveriş Merkezinde Oyuncak Müzesi Örneği

Alışveriş merkezleri, çocuklu ailelerin büyük oranda tercih ettikleri, kültürel mekânların yerini hızla almaya devam eden alanlar haline gelmiştir. Alışveriş merkezlerinde tek bir yerde her şeyin kolayca bulunabilmesi ziyaretçiler ve çocuklar için özel etkinliklerin düzenlenmesi, kış aylarında vakit geçirecek sıcak ve kapalı mekânlar sunması gibi faktörler, bu durumun sebepleri arasında sayılabilir. Alışveriş merkezleri çok sayıda insana ulaşabildiği için, kültürel unsurların sunulduğu ve aktarıldığı mekânlar olarak işlev görebilmektedir. Serbest zamanın değerlendirilmesinde alışveriş mekânlarının tercih edilmesi, sosyo-ekonomik yapı, üretim-tüketim biçimi, ailenin bulunduğu fiziksel çevre ve bireysel koşullar tarafından şekillenmektedir (Yalçınkaya, 2015, s. 84).

Aynı zamanda serbest zaman endüstrisinin sunduğu sınırsız seçenekler serbest zamana ve kültürel faaliyetlere tüketimsel bir boyut kazandırmıştır (Aytaç, 2006, s. 37). Tüketim kültürünün insan hayatı üzerinde etkili olmasının sonucunda yeni bir kültürel ve sosyal yaşam biçimi ortaya çıkmış, kentlerde gerçekleştirilen her türlü faaliyet tüketimi destekler mahiyette yapılandırılmıştır (Yalçınkaya, 2015, s. 88)

Ankara'daki Anatolium alışveriş merkezi, Japonya Büyükelçiliği ile işbirliği yaparak 20-21 Ekim 2018 tarihlerinde ‘‘Ahşap Japon Oyuncakları Yapımı’’ isimli atölye çalışması düzenlemiştir, bu atölye çalışmasında geleneksel Japon oyuncakları, katılımcılara geçmişleri ve kültürel önemleri vurgulanarak tanıtılmış, sonrasında katılımcıların bu oyunculardan yapması için gerekli malzemeler sunulmuştur. Sergilenen ürünlerin birer kopyası ziyaretçiler tarafından yaratılmış, ziyaret deneyimine bir de yaratım deneyimi eklenerek, etkileşimli ve aktif müze kavramı, bir tüketim mekânı olan alışveriş merkezi içinde hayata geçirilmiştir.

Alışveriş merkezinde oyuncak sergisi/müzesi açmanın farklı örnekleri başka ülkelerde de görülmüştür. Örneğin Fransa'nın Beziers şehrindeki bir alışveriş merkezinde Playmobil markalı oyuncakların sergisi yapılmıştır. Bu sergi ağırlıklıla markanın tanıtımı amacıyla yapılmış olsa da, bebek evleri, figür, figürinler ve model araçlar barındırması bakımından bir müze işlevi gördüğü söylenebilir (Alamy , 2018).



G 15. Ankara, Anatolium Alışveriş Merkezi



G 16. Ankara, Anatolium Alışveriş Merkezi.



G 17. Ankara, Anatolium Alışveriş Merkezi.

Halk kültürünün tüketim mekânında ziyaretçi ile buluşturulması, arkasında kapitalist bir doğayı barındırmaktadır. Adorno'ya göre yüksek sanat da, bu örnekte olduğu gibi sınai biçimde üretilmiş sanat da kapitalizmin damgasını taşır (Adorno, 2011, s. 11). Bu sergileme durumu, ürünleri çoğaltmak ve kitlelerin tüketmesini sağlamak amacıyla üreten kültür endüstrisinin, 'serbest' zamanı örgütlemesi olarak yorumlanabilir (Adorno, 2011, s. 15). Sergilendikleri yer itibariyle bu nesnelere kültürel kimliklerinden ayrılmış, artık satışa çıkarılmaya hazır ve kurumun satış oranını artırması amacıyla konulmuş birer metadır. Bu serginin verdiği mesaj, kültürün ve kültür ürünlerinin yeniden üretilebildiği, sergilenebildiği, mekân fark etmeksizin pazarlanabildiği şeyler olduğudur ki bunun kültürü kapitalizm döngüsü içine sıkıştırması bakımından yozlaştırıcı ve tehlikeli olabileceği açıktır.

2.2. Amaç, Misyon ve Vizyon

Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, misyonunu ziyaretçilerine eğlenceli deneyimleri paylaşabilecekleri zengin ortamlar hazırlayarak çocukların merak duygularını ateşleyip onların hayal güçlerini, yaratıcılıklarını ve eleştirel düşünme becerilerini oyunlarla geliştirmek, olarak belirlemiştir. Kampüs aile, okul, bilim insanları, sanatçılar ve çeşitli toplum liderleri arasında bir iletişim ortamı yaratmaya ve ulusal ve küresel problemlere yenilikçi, sağduyulu çözümler üretebilen nesiller yetiştirmeye kendini adanmıştır.

Müzenin misyon tanımında 'eğlence', 'merak duygusu', 'hayal gücü', 'yaratıcılık', 'oyun', 'eleştirel düşünme' kelimeleri anahtar kelimelerdir. Farklı ülkelerdeki müzelerin misyon tanımlarına bakıldığında benzer kelimeler görülmektedir. Dolayısıyla bu unsurların, müzede var olması ideal olan unsurlar olduğunu söylemek doğru olacaktır. Misyon tanımı ile müzenin uygulamada gerçekleştirdikleri arasında farklı faktörler sonucu olarak farklılıklar gözlemlenebilmektedir. Karşıyaka Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde de bahsi edilen değer ve unsurların yerine getirilebilmesi için yeterli görsel malzeme ve 'maket' sağlanmaya çalışılsa da, her ziyaretçiye bireysel olarak aktif, katılımlı ve eğlenceli deneyim imkânı sunamadıkları gözlemlenmiştir.

Eđitim kampüsü, vizyonunu çocuklara yenilikçi öğrenme ortamları sağlamak olarak vurgulanmıştır. Yenilikçi öğrenme ortamları sağlamak demek, çocukların kendi okullarında ulaşamadıkları ve deneyimleyemedikleri nesnelere, oyunlar, öğrenme ortamları için fırsat tanımak demektir. Ancak sonraki bölümlerde bahsedileceđi üzere, sergilenen nesnelere dokunmanın ‘yasak’ olmasının, kampüste bu vizyonun gerçekleşmesini engellediđi görülmüştür.

Aşađıda resmi verilen kokpit, havaalanı ve sorumluluk teması altında, ziyaretçilere havaalanındaki kabin memurluđu, pilotluk gibi meslekler üzerinden sorumluluk bilincinin öğretilmesi amaçlanmasına rağmen, maketin içine girilmesi engellenmiştir. Bu durumda katılım yoluyla öğrenmenin gerçekleşemediđi gözlenmiştir. Kinestetik zekâsı baskın ziyaretçiler için bunun bir kayıp olduđu açıktır. Fotoğraftan sonra verilen kare kodda Dubai’de bulunan Çocuk Müzesi’ndeki ışıklı, sesli, dokunulabilen ve içine girilebilen, video oyunu biçiminde tasarlanan bir kokpit örneđi görülmektedir. bu kokpit içinde yaşanan duygu durumu ve öğrenme kalıcı olacak, ilk fotoğrafta ise herhangi bir öğrenme-deneyimleme gerçekleşmeyecektir.



G 18: Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi

Karekod 3: Dubai Çocuk Müzesi Aktiviteler Videosu

Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eđitim Kampüsü’ndeki Sorumluluk ve Havaalanı temalı bölümde bulunan örnek kokpite giriş yasaklanmıştır. Aynı bölümde gözlemlenen

diğer bir husus da şudur; ziyaretçilerin pilot forması ve şapkası giymesi, kısa süreli pilot deneyimi yaşaması amaçlanmıştır. Kampüs 4-12 yaş aralığındaki ziyaretçilere yönelik hazırlanmış olmasına rağmen, kullanıma sunulan pilot şapka ve formalarının tek beden olduğu görülmüştür. 11 yaşındaki ziyaretçi bir çocuk, bu forma ve şapkalardan giyememiştir. Bu durumu önlemek için aynı boyutta fazlasayıda kostüm koymak yerine, her yaş grubu çocuk için eşit sayıda kostüm sağlamakve her yaş grubundan farklı kilolardaki çocuklar için farklı bedenlerde kıyafetler sunmak daha doğru bir yaklaşım olacaktır.

Müzedeki maketlerde veya oyuncaklarda herhangi bir kırık veya arıza oluştuğu durumlarda ise, bunların en kısa sürede tamirinin sağlanması ve kullanıma açılması gerekmektedir. Aksi halde müzeyi bir defa ziyaret etme şansı bulabilen (özellikle de alt gelir grubundan çocuklar), müzenin sunduklarını deneyimleyemeden müzeden ayrılacaktır. Kampüsün internet sitesinde yazan ‘Dokun, Gör, Duy, Kokla’ sloganlarına uygun hizmetin sunulması için bütün ayrıntıların konuların uzmanlarının da yardımı ile düşünülmesi gerekmektedir. Müzenin sitesini ziyaret eden bir çocuğun veya velinin, müze-kampüse gittiğinde sloganda olduğu üzere dokunacağını, göreceğini, duyacağını ve koklayacağını umut etmesi doğaldır. Alan çalışması sonucunda tarafımızca az şeye dokunulabilmiş, obje görülebilmiş, butaforlardan gelen dinazor ve böcek sesleri ile son on dakikada rehberin sesi duyulabilmiş, hiçbir şey koklanamamıştır.

Kampüste yapılan görüşmelerde, Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü’nün bilimsel temellere dayalı, pedagojik ve psikolojik değerler gözetilerek çocukların hizmetine sunulmuş bir toplumsal sorumluluk projesi olduğu vurgulanmıştır. Ana amaçlarından bir tanesinin, bilimsel coşkuyla “değerler” eğitimini bir arada işlemek ve çocukların eğlenerek öğrenmesini sağlamak olduğu aktarılmıştır (K.K.1). Yapılan alan araştırması sonucunda, müzenin amaçları için gerekli ve yeterli maket ve alan bulunduğu, ancak aktivite türleri, hareketli ve dokunmalı alanlar, ziyaretçinin koklayıp, hareket edip, duyup deneyimleyeceği etkileşimli unsurların geliştirilmesi, çeşitlendirilmesi ve sıklığının artırılması gerektiği gözlenmiştir.

Dünyadaki örnekler incelendiğinde çocuk müzesi ismi verilen bir mekânın, verilecek eğitim için oyun ve oyuncakları bir araç olarak kullanması, ara vermeksizin ve teknolojik gelişmeler ile paralel, dokunmalı, koklamalı (ve hatta tatmalı) aktiviteler düzenlemesi, farklı okul düzeylerindeki müfredatı da gözeterek kesintisiz eğitim programları sürdürmesi beklenmektedir. Çeşitliliğin artırıldığı, müfredata ve yaş grubuna uygun fen, fizik, kimya, tarih, Türkçe, coğrafya, konularında rol canlandırma (role-play), deney seansları (experiment sessions), tiyatro gösterileri, uzman söyleşileri, aile katılımlı oyunlar gibi etkinliklerin diğer ülkelerdeki çocuk müzelerinde düzenli programa dâhil edildiği görülmüştür. Evrensel Çocuk Müzesinde de okul grupları ve bireysel ziyaretçiler ile etkileşimli hikâye atölyesi, dinazor fosil atölyesi, topaç boyama, yüz boyama etkinlikleri ve 29 Ekim'e ve 23 Nisan'a özel sokak oyunları atölyeleri düzenlenmektedir. Böylece mekân, müze-eğitim kampüsü formatında formal eğitimi destekleyici bir unsur olarak pedagojik ve sosyolojik işlevlerini yerine getirmesi açısından önemli bir tamamlayıcı mekanizma görevi görmektedir.

Rahmi M. Koç Müzesi tarafından yayınlanan Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar: Bebek Evleri kitabında müzelerin birer yaşam alanı gibi düzenlendiği, sergileme amacının ötesinde alternatif eğitim olanağı da sunan mekânlar olmasına özen gösterildiği, bununla birlikte geçmişe doğru sahip çıkabilmek için koruma mekanizmalarının da düzenli çalıştırıldığı vurgusu yapılarak, müzelerin hem klasik müzecilik hem de yaşayan kültürel miras müzeciliği özellikleri barındırmasına önem verildiğinin altı çizilmiştir(Nihal Tokat Kuşhan, 2014, s. 17).

Bu çalışmanın da odak noktasını oluşturan yaşayan kültürel miras müzeciliği, yaşayan kültürel miras müzeciliğinin önemi ve dokunmalı müze anlayışı (hands-on museum), bahsi geçen kitabın ilerleyen sayfalarında vurgulanmış, Rahmi M. Koç müzesi Oyuncak Bölümü de dahil olmak üzere, vitrin arkasındaki nesnelere 'bakıp gitmenin' aksine, başta çocuklar olmak üzere tüm ziyaretçi gruplarının dikkatini çekmeyi, müzeleri alternatif eğitim alanları haline getirmeyi, ölü müze anlayışından sıyrılarak yaşayan müzeler olmayı kendisine misyon ve amaç edinmiştir.

Dokunmalı müze özelliklerini sergileyebilmek adına, müze içine hareketli nesnelere yerleştirilmiştir. Bunlardan ikisi, dört zamanlı motorun çalışma ilkesini ve bir trenin nasıl çalıştığını gösteren, dışarıdan ziyaretçinin düğmeye basmasıyla çalışan mekanizmalardır. Alan araştırması sırasında buton ile çalışan hareketli mekanizmalardan trenin arızalı olduğu gözlemlenmiştir. Müzede dokunma olgusunun ‘makete dokunma’, ‘maketle fotoğraf çekilme’ gibi unsurların ötesine geçemediği gözlemlense de, müzenin devamlı aralıklarla ve eğitim danışmanı planlamasıyla düzenlediği etkinlik, atölye ve eğitimler ile alternatif eğitim kurumu görevini yerine getirdiği söylenebilir.



G 19: Butonu Çalışmayan Tren

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nin kitapçığında bulunan Yenimahalle Belediye Başkanı Fethi Yaşar tarafından yazılan yazıda ve Müze Müdürü ile müze eğitimcileri tarafından vurgulanan amaç ve misyon şöyle tanımlanabilir;

- Geleceğe umutla bakabilen, sorgulayan, yaşayarak öğrenen, bilimin ve eğitimin ışığında gelişen nesiller yetiştirmek,
- Toplumun temel dinamikleri olan doğruluk, sevgi, saygı ve hoşgörü gibi değerleri yaratıcı drama ve interaktif eğitimler ile öğretmek,
- Öğrenme sürecine dokunmayı, yaşamayı, görmeyi ve oynamayı dâhil etmek,
- Araştıran ve sorgulayan bilim insanları yetiştirmek,

- Çocukların ressam, bilim insanı, arkeolog, astronot, astronom gibi farklı mesleklere bürünerek motivasyonlarını sağlamak ve akademik gelişimlerinde yol haritası çizmelerine yardımcı olmak.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi amacını, insanlık tarihini masastü oyunları üzerinden anlatmak olarak tanımlamıştır. Misyonunu ise, teknolojinin evde böldüğü aileleri müze çatısı altında bir araya getirerek keyifli ve kaliteli zaman geçirmelerini sağlayabilmek olarak ifade etmiştir. Tür bakımından tematik bir müzedir. Burası, ailelerin de müze amaç ve misyon tanımına dahil edildiği tek müzedir.

İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin amacı, müze kurucusu Ümran Baradan'ın farklı ülkelere olan ziyaretleri sonucunda topladığı oyuncakları bir binada toplamayı ve bunları korumaktır (K.K.4). Sergileme dışında düzenli olmamakla birlikte eğitim ve eğlence faaliyetleri düzenleyen müzenin amaç ve misyon tanımı oyuncakları korumak ve saklamakla sınırlı kalmıştır.

2.3. İnsan

2.3.1. Kurucular

Karşıyaka Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ve Rahmi M. Koç Müzesi'nin (Rahmi M. Koç Müzecilik ve Kültür Vakfı bünyesinde yer alan) özel bir müze olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ile Karşıyaka Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nin aynı firma tarafından yapıldığı bilgisine ulaşılmıştır. Müze koleksiyonunda bulunan butaforların, maketlerin, resimlerin ve tasarımın büyük oranda aynı olduğu görülmüştür. Müze ziyareti sırasında verilen bilgiye göre, aynı firmanın şuanda başka bir ilde daha aynı müzeden yaptığı öğrenilmiştir. Association of Children's Museum (Uluslararası Çocuk Müzeleri Birliği) tarafından belirlenen kriterlere uygun olarak tasarlanan müzenin, akredite edilmesi için işlemlere başlandığı ifade edilmiştir. Bundan sonra yapılacak müzelerde birliğe bağlı müzelerin yanında, Avrupa ülkelerindeki müzelerin özelliklerinin ülkemize adapte edilmesi doğru bir yaklaşım olacaktır.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi, Sunay Akın tarafından kurulmuş, sahne sanatçısı Ayhan Doğan tarafından tasarlanmıştır. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin kurucusu Ümran Baradan seramik ve resim sanatçısıdır. İçinde biriktirdiği oyuncaklar ile birlikte müze binasını Konak Belediyesi'ne bağışlamıştır. Antalya Oyuncak Müzesi 23 Nisan 2011 tarihinde, Sunay Akın'ın danışman ve küratörlüğünde açılmıştır.

2.3.2. Destekçiler ve Diğer Kişi ve Kurumlarla İş birliği

Ankara Evrensel Değerler Müzesi, Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi kurul başkanlığında MEB müfredatına uygun içeriklerle hazırlanmıştır. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi'nin tek destekçisi Ataşehir Belediyesi'dir. Müze belediyeye aittir. Doğrudan destek olduğu bir kurum ya da kuruluş bulunmamaktadır. Karşıyaka Evrensel Değerler, Ankara Evrensel Değerler ve Antalya Oyuncak Müzesi için de durum aynıdır. Ancak müzeler ülke içinde farklı kurumlardan destek almalıdır. Örneğimn The Strong Ulusal Oyun Müzesi, Müze ve Kütüphane Hizmetleri Kurumu (the Institute of Museum and Library Services (IMLS)) ve New York Eyaleti Sanat Konseyi (New York State Council on the Arts (NYSCA)) tarafından desteklenmekte, Amerikan Müzeler Birliği (the American Alliance of Museums) tarafından akredite edilmektedir. Aynı zamanda (Amerikan Ülke ve Yerel Tarih Birliği (the American Association for State and Local History (AASLH)), Çocuk Müzeleri Birliği (the Association of Children's Museums (ACM)) ve New York Müze Birliği'ne (the Museum Association of New York (MANY)) bağlıdır. Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin amaç, misyon, eğitim ve eğlence faaliyetleri göz önüne alındığında, Türk Tarih Kurumu, Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK), Milli Eğitim Bakanlığı, Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Türkiye Teknoloji Geliştirme Vakfı gibi bakanlık, vakıf, kurum ve kuruluşlar ile ortaklıklar kurması ve bunlardan destek almasıyla, oyun ve oyuncak müzeleri yurt dışındaki benzerlerinin standartlarına ulaşacak, ve hatta onları nitelik bakımından geçecektir.

2.3.3. Çalışanlar

Oyun ve oyuncak müzelerinde çalışan rehber, yardımcı, öğretici gibi personelin günceli takip eden, teknoloji kullanmayı bilen, çocukların dünyasını anlayan ve onlara pedagojik açıdan doğru hitap edebilen, ideal olarak yeterli pedagojik bilgiye sahip bireyler olması gerekmektedir. Bu kişilerin genç olması gerekmez, ancak söylenen bu özelliklere sahip olması, ziyaretin kaliteli sürdürülebilmesi, ziyaretçilerin müzeden mümkün olan en fazla yararı alması açısından önemlidir. Birbirine yakın zamanlarda doğan kişilerin birbirlerini ve ihtiyaçlarını, yaşama bakışını, ilgi duyduğu veya duymadığı alanları anlaması daha kolay olacaktır. İzmir Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü'ne yapılan alan araştırmasında, kampüste toplam 30 kişi çalıştığı öğrenilmiştir. Çalışanlar 22 ile 44 yaş aralığındadır ve personel Sanat tarihi, Biyoloji, Fizik, Tarih, Arkeoloji ve Çocuk Gelişimi bölümlerinden mezundur. İzmir Evrensel Çocuk Müzesi her gelen ziyaretçiye veya ziyaretçi grubuna bir 'rehber' verme sistemi oluşturmuştur. Ancak, ziyaret esnasında rehber verileceği girişte söylenmiş ve tarafımızca müzeye araştırma için geldiği belirtilmiş olmasına rağmen, ziyaretin sonlarına doğru rehber bize eşlik etmiştir. Yanımızda bulunan 11 yaşındaki ziyaretçinin, orada geçirdiği süre boyunca iş makinasını kullanmak dışında kinestetik ve deneyimli bir aktivite içinde olması sağlanamamıştır.

Müzenin akademik danışma kurulu olarak verilen listede üç isim bulunmaktadır; Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim programları bölümünden Prof. Dr. Fatma Bıkmaz, çocuklarda kimyasal maddelerle ilgili farkındalık, ilköğretim programlarında sağlık bilinci, doğa bilgisinin öğretilmesi, çoklu zekâ kuramı ve fen öğretimi, öğretimin planlanması konularında uzmanlaşmıştır. Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi ilköğretim bölümünden Prof. Dr. Ayşe Çakır İlhan'ın, sanat eğitimi, yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi, müzenin öğrenme ve öğretme ortamı ve aracı olarak kullanılması, okulöncesi eğitimde yaratıcılığın geliştirilmesi, yaratıcı drama konularında çalışmaları bulunmaktadır. Prof. Dr. Müge Artar'ın çalışmalarına ulaşamamıştır.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'ne yapılan alan araştırması sırasında alanları biyoloji, drama, fizik olan bir ekip tarafından karşılandık. Toplamda on bir eğitmeni bulunan müzenin çalışanları, Ankara Üniversitesi'ne ve diğer kurumlara düzenli eğitimlere katılmaktadır. Alan araştırması sırasında eğitimcilerin bir bölümü Ankara Üniversitesi

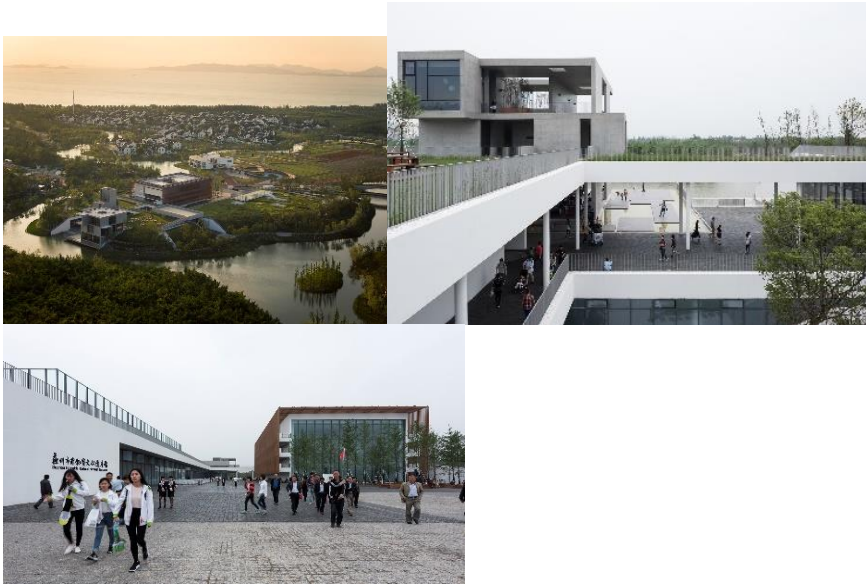
Veteriner Fakültesi Anatomi Müzesi'ni (AVAM) ziyaret ederek, Doç.Dr. Okan Ekim tarafından verilen hizmet içi eğitime katıldılar. Müze müdürü Nurdane Gözaçık tarafından verilen bilgiye göre, müzenin bir 'ziyaretçi ekibi' bulunmaktadır. Bu ekip, tanıtım faaliyetlerinin yürütülmesi için ilçelerdeki devlet okulu, özel okullar, eğitim kurum ve kuruluşlarına tanıtım ziyaretleri düzenlemektedir. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi'nde 27-46 yaşları arasında 6 personel çalışmaktadır. Çalışanların ikisi erkek, dördü kadın personeldir. Üç çalışan lisans mezunudur. Bir çalışan lisans öğrenimine devam etmektedir. Bir çalışan lise mezunu, bir çalışan da ortaokul mezunudur. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'nde daimi olarak çalışan iki kişi bulunmaktadır. Müze müdürü ve güvenlik görevlisi devamlı çalışmakta, belirli aralıklarla temizlik personeli gelmektedir.

2.3.4. Ziyaretçiler

İzmir Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, 4-12 yaş aralığına hizmet vermektedir. Rahmi M. Koç Müzesi ziyaretçiler için yaş aralığı belirlememekle birlikte, düzenlenen atölye ve eğitimlerde 7-12, 4-7, 7-10, 4-6 yaş grupları hedeflenmiştir. Bu etkinliklerde farklı yaş gruplarındaki çocukların motor gelişimleri, yaş grubu ve ilgi alanı, yaş grubu ve okul müfredatı gibi faktörler göz önüne alınmaktadır. Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi 4-13 yaş arası çocuklara hizmet vermektedir. Müze müdürü tarafından verilen bilgiye göre, öğretmenleri tarafından uyum sağlayabilecekleri söylendiğinde 3.5 yaş grubu az sayıdaki çocuk da gezilere dâhil edilebilmektedir. Kuruluşundan itibaren (23 Nisan 2017), 35 bin öğrencinin (yakşalık 300 okul grubu) müzeyi ziyaret ettiği bilgisi aktarılmıştır. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi 2 ile 12 yaş grubu arasına hizmet vermektedir. 2-4 yaş grubu etkinlikleri aileler ile yürütülmektedir. İncelenen diğer müzelerden en büyük farkı, en düşük yaş düzeyinin burada kabul edilmesi ve 'müzedede İngilizce' gibi yenilikçi temaları hayata geçirmeye çalışmasıdır. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin yılda 45 bin ziyaretçi aldığı ifade edilmiştir. Müzeyi ziyaret eden grupların yetişkin, çocuk ve turistlerin olduğu aktarılmıştır (K.K.4).

2.4. Mekân

Mekân bir müzenin en temel yapılarından biridir. Her müze türü için, müzenin gerekliliklerinden dolayı mekân tasarımı farklılık gösterebilir. Kültürel miras müzelerinin ‘yaşayan’ özelliği için mekânın kapalı, duvarlar ile çevrili olması gerekmez. Demir’in aktardığına göre Faruk Atalayer mekânı sadece yer, mimari yapı, iç (veya dış) alan olarak değil, atomdan hücreye, beyinden bilgiye, kişilikten duygulara, cansız özdekten canlılara kadar her şeyi mekân olarak tanımlamıştır (Demir, 2017, s. 59). Bu anlayışın, yaşayan kültürel miras müzeciliği prensipleri ile birebir uyduğu açıktır. Aşağıdaki analizlerden görüleceği üzere, oyun ve oyuncak müzesi olarak inşa edilen ve tasarlanan yapılarda klasik müzecilikteki bina, kapalı alan ve oda sergisi mantığı hâkimdir. Mekânların kısıtlılığı ziyaretçilerin de hareket ve yaratıcılık alanını kısıtlamaktadır. Örneğin, Beijing (Çin)’deki Suzhou Yaşayan Kültürel Miras Müzesi, kamusal bir buluşma alanı olarak tasarlanmıştır. Bu müze kültürel bir mekân olarak tasarlanmıştır, kurulu olduğu alanın bitki örtüsü ve doğası ile bütünleşiktir. Müze üç mekândan oluşuyor: sinema, yaşayan kültürel miras müzesi ve restoran. Çin kültürünün sadelik özelliğini çok iyi yansıtmaktadır. Bu anlamda CERMODERN, yaşayan kültürel miras müzesi olarak işlev görmektedir denilebilir.



G 20: Suzhou Yaşayan Kültürel Miras Müzesi- Kaynak:

<https://www.archdaily.com/801024/suzhou-intangible-cultural-heritage-museum-vector-architects> (Alınma Tarihi: 1.6.2019).

2.4.1. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Yaşayan Kültürel Miras Bağlamı

Yaşayan kültürel mirasın sergilenmesinde, kültürel unsurun mümkünse yerinde, değilse gerçeğine en yakın yapılmış ortamlarda sergilenmesi daha doğru bir yaklaşımdır. Yaşayan kültürel miras, bağlı olduğu kültürle anlam kazandığı için klasik müzecilikteki nesne sergileme uygulaması gibi bağlamından koparılamaz. İşlevsel halkbilim kuramına göre, metnin kendisi bir izleyici kitlesine sunulmadığı sürece anlamsızdır (Çobanoğlu, Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş , 2015, s. 281). Bu çerçevede, oyun ve oyuncak müzelerinin bağlamdan kopuk, geleneksel arkeoloji-sanat tarihi müzelerinde olduğu gibi nesne sergileme odaklı yaklaşımlarına karşıt olarak, her bir oyuncağın bağlamında ve/veya yaşayan kültürel miras temelleri üzerinde yükselmesi daha anlamlı ve çağdaş bir yaklaşım olacaktır.

Bağlamın diğer alanlarda olduğu gibi müzecilikte de öneminin anlaşılmasından sonra, başta etnografya müzeleri olmak üzere otantifikasyon çalışmaları yaygınlık kazanmıştır. Artık müzelerde sadece nesne değil, o nesnenin bağlı olduğu bağlam da görsel ve işitsel yollar ile sunulmaktadır. Oyun ve oyuncak müzelerinin de bağlamsal yeniden yapılandırmalara ihtiyacı olduğu kesindir. Bağlamından koparılarak sergilenen bir oyunun veya oyuncağın, çocukta anlamsal açıdan karşılığı olmayacak, olsa bile kalıcılık süresi ve etki düzeyi düşük olacaktır.

2.4.2. İç Mekân

İzmir Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, 7.200 m²'lik bir alana kuruludur. Müze binası içinde iki 'keşif alanı' kurulmuştur. Birinci bölüm, Sarı Bölüm olarak adlandırılmaktadır. Buradaki vahşi yaşam ve yardımseverlik senaryo odasında nesli tükenme tehlikesi altındaki hayvanların maketleri sergilenerek, vahşi yaşama farkındalık kazandırılmak amaçlanmaktadır. Bremen Mızıkacıları ve dostluk senaryo odasında çiftlik

hayatı ve dostluk değeri, Bremen mızıkacıları ile özdeşleştirilerek aktarılmaktadır. Veterinerlik ve sevgi senaryo odasında veterinerlik mesleği deneyimlenmekte ve havyan sevgisi üzerinden sevgi değeri öğretilmektedir. Mavi Bölüm'deki (ikinci keşif alanı) trafik ve hoşgörü senaryo odasında trafik kuralları öğretilerek, trafikte hoşgörünün önemi anlatılmaktadır. Çevre ve saygı senaryo odasında geri dönüşüm, atıklar,yenilenebilir enerji kaynakları ve organik tarım ile ilgili bilgiler paylaşılmaktadır. Havaalanı ve sorumluluk senaryo odasında, havaalanındaki meslekler ve günlük yaşamdaki sorumluluklar ile ilgili farkındalık kazandırılmaktadır. Belirtilen bu bilgiler, müzenin verdiği kataloktan edinilmiştir. İfadelerden anlaşıldığı üzere, bilgiler 'sunulmakta', 'anlatılmakta', 'verilmekte'dir. Birinci ve ikinci keşif alanında çocuklar grup halindeki gezilerde hayvan maketlerine dokunabilirken, bireysel gezilerde dokunmaları yasaklanmıştır. Veterinerlik odasında doktor önlüğü ve model stetoskop, röntgen makinesi ve oyuncak hayvan modelleri ile rol yapma etkinliği, trafik odasında oyuncak arabalar ile trafik simülasyonunu deneyimledikleri gözlenmiştir.

İç mekân düzenlemesi kapsamında, yere döşenen kaplamalar, müze içindeki eşya ve objelerin yapıldığı materyalleri ve bunların güvenlik durumu dikkat edilmesi gereken hususlardandır. Örneğin The Strong Oyun Müzesi'nde yer kaplamaları kaymayan dokulufayans ile kaplanmış, sivri köşeli mobilyalar yerine yuvarlak kenarlı mobilya ve objeler tercih edilmiştir.

Oyuncak Bölümü'nün de içinde bulunduğu Ankara Rahmi M. Koç Müzesi, Ankara'nın ilk sanayi müzesi olarak 2005 yılında açılmıştır. 7 bin metre karelik bir alana kurulu olan müze, Çengelhan ve Safranhan olmak üzere iki bölümden oluşur. 1522–1523 yıllarında yaptırılan Çengelhan, yaklaşık 500 yıllık bir tarihe sahiptir ve oyuncak koleksiyonlarının büyük çoğunluğu burada sergilenmektedir. İç mekânda koleksiyonların sergilendiği bölümlerin dışında bir kafeterya, bir de müze mağazası bulunmaktadır. Oyun ve oyuncak müzesi olarak tasarlanmadığı için, cam vitrinler ve sivri köşeli eşyalar bulunmaktadır.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, 1500 m²'lik bir alana kurulmuştur. Etkinlik Atölyesi bölümünde duvarın biri silinebilir boya ile boyanmıştır. Çocuklar etkinlik ve

resimlerini duvarlara çizebilmektedir. Duvar silinip yeniden kullanıma hazır hale gelebilmektedir. Alan araştırmasında boyanın nefes alabilen, çocuk sağlığına zararlı olmayan türden olduğu ifade edilmiştir.



G 21: Silinebilir Boya Kullanılan Duvar



G 22: Etkinlik Alanı.

Etkinlik Alanı'nın çocukların ilgisini çekecek şekilde renkli düzenlendiği, steril bir ortam olması için temizliğe dikkat edildiği, köşeleri sivri olmayan, güvenli, çocukların boyutlarına uygun masa ve sandalyeler seçildiği görülmüştür. Bu haliyle standart bir devlet okulu sınıfı ile benzerlik göstermektedir. Ancak, daha renkli ve hareketli bir ortam sağlanmalı, bunun içinsarı, yeşil, mavi gibi canlı renkler seçilmelidir. Buna ek olarak, kullanılan renklerin cinsiyet atfı yapmamasına özen gösterilmesi gerekmektedir. Bu fotoğraftaki gibi pembe-mavi renkler yerine farklı renkler kullanılması ve sandalye biçimlerinde de çeşitlenmeler olması, oyun ve oyuncak müzesinin evrensel yapısına daha uygun olacaktır.

Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi, 60 bin metrekarelik park içinde bulunan tek katlı ahşap bina içine kuruludur. Müze binasının tamamında kullanılan ahşap malzeme çocuk

sağlığı için zararsız malzemelerin başında gelmektedir. Müze binası yeşil alan içine kurulduğu ve müze bahçesi sürekli yeşil tutulduğundan, çocukların oynaması için sağlıklı ve doğal bir ortam sağlamakta, müzeye ek olarak oyun parkı özelliği de göstermektedir.

İstanbul Oyuncak Müzesi'nde oyuncakları sergilemek için yapılan cam vitrinlerin boylarının yüksek yapıldığı görülmüştür. Birçok vitrinin boyu, 5-6 yaşlarındaki bir çocuğun rahatlıkla görebileceği yüksekliğin çok yukarisindedir. Vitrinler, yetişkin boyu hesaplanarak yapılmış gibi görünmektedir. Bunların çocukların rahatlıkla yetişebileceği ve oyuncaklara bakabileceği şekilde yeniden tasarlanması daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Kanada'nın Montreal şehrindeki McCord Museum'un aşağıda verilen oyuncak sergisinde görülüyor ki, vitrinler çocuk boyuna göre neredeyse yere değecek şekilde yapılmış, çocukların oyuncaklara bakarken dirseklerini dayayabilecekleri özel alanlar dahi düşünülmüştür. Yine de yetişemeyecek çocuklar için vitrinlerin önüne basamak konulmuştur.



Karekod 4: McCord Museum, Oyuncak Sergisi, Montreal

İç ve dış mekân düzenlemesi yapılırken, çocuğun gözünden alana bakılmalı, mümkünse kısa bir alan çalışması ve anket ile çocuklardan bir müze yapılırsa iç mekânın nasıl düzenlenmesini isteyeceklerine dair fikirleri alınmalıdır. Bu anket farklı yaş gruplarından, farklı tür okullardaki öğrencilere uygulanmalı, her yaş ve ekonomik düzeyinden çocuğun fikri alınmalıdır. Oyun ve oyuncak müzeleri çocukları hedef grubu olarak aldıysa eğer, bütün düzenlemeleri de çocukların hayal dünyasına hitap edecek şekilde yapmalıdır.

Rahmi M. Koç Müzesi ve The Strong Museum'da olduğu gibi müzelerin kat planları internet sitelerinde detaylı olarak verilmelidir. Böylece aileler veya öğretmenler müzeye gelmeden önce ziyaret edecekleri bölüm ve katlar ile ilgili gerekli planlamayı yapabilirler.

2.4.3. Dış Mekân

İzmir Evrensel Çocuk Müzesi'nin dış mekânı Üçüncü Keşif Alanı, Yeşil Bölüm olarak adlandırılmıştır. Burada bulunan Paleontoloji Adası'nda animatronik bufatorlar ile hayal güçlerinin gelişmesi amaçlanmış, Bilim Adası'nda kütle merkezinin hareketini göstermek için tasarlanan 'büyük tırmanan koni' ve 'statik astronot' modeli bulunmaktadır. Dış alana yerleştirilen astronot modeli, 'bilim insanlarının rol model olarak alınmasını sağlamak amacıyla sergilenmektedir' (Çocuk Müzesi Kampüs Eğitim Kitabı , Yıl yok). Model ses, hareket, görüntü oynatma gibi özellikler sergilememektedir. Modelin hareketli, sesli, ışıklı olması, üzerinde astronotlar ile ilgili bilgiler veren bir ekran bulundurması, ünlü astronotların resimlerinin olduğu ve hayat hikâyelerinin veya başarılarının anlatıldığı bir bölüm yapılması 'maketin' etki alanını, verimliliği, öğrenme çıktılarının kalitesini artıracak gibi, makete hareketlilik ve canlılık özellikleri katacaktır. Görme engelli ziyaretçiler için de sesli anlatım, duyma engelliler içinse maketin üzerinde veya yanında bulunacak dokunmatik bir ekrandan açıklamaların okunabilmesi, daha çok verim alınmasını sağlayacaktır. Aksi halde şuan ki halinin, engelli olan ve engelli olmayan ziyaretçiler için 'deneyim' merkezli bir etki yaratamadığı ileri sürülebilir.



G 23: Statik Astronot.

Kampüs içindeki 'Biyoloji Göleti' isimli göletin ve açıklama yazısının fotoğrafları aşağıdadır. Yazının yıpranmış olduğu gözlenmiştir. Yazıların açık alanda olması dolayısıyla yıpranmaya açık olduğu, belirli aralıklar ile yenilenmesi gerektiği açıktır.

Ziyaretçilerin yaş grubu düşünüldüğünde, siyah beyaz bir kâğıda düz yazıdan ziyade, tabelada yazanın eğlenceli bir şekilde ve ilgi çekici, açıklayıcı bir ses tonu ile anlatılması daha doğru bir uygulama olacaktır. Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nin ücretsiz açık hava otoparkının bulunması, ziyaretçilere kolaylık sağlamaktadır. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi otoparkı bulunmadığı bildirilmiştir.



G 24: Gölet bilgi yazısı.



G 25: Biyoloji Göleti.

2.5. Yönetim

2.5.1. Ziyaret Saatleri

İzmir Evrensel Çocuk Müzesi'nin, hafta içi ve hafta sonu, 10:00-19:00 saatleri arasında açık olmasının, ailelerin mesai saat ve günleri dışında da buradan faydalanabilmesini sağladığı söylenebilir. Alan çalışması sırasında verilen broşüre göre ziyaretçiler belirtilen üç bölümden birini seçerek, altmış dakika süren bir gezi ve eğitim programından faydalanabilmektedir. Her saat başı bir seans gerçekleştirildiği belirtilmiştir. Ancak yapılan alan çalışmasında, tüm kampüsü gezmek için yalnızca altmış dakika süre olduğu belirtilmiştir. Süre kısıtlaması uygulaması, dünyadaki oyun/oyuncak müzelerinde mevcut olmakla birlikte, en az yüz yirmi dakika olarak belirlenmiştir. Süre kısıtlaması alan araştırması yapılan diğer oyun ve oyuncak müzelerinde bulunmamakta, yalnızca Ankara

Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde yetmiş beş dakika olarak belirlenmiştir. Her çocuğun öğrenme-eğlenme süresinin aynı olmadığı düşünüldüğünde, süre kısıtlamasının kaldırılması veya artırılması önerilebilir. Etkinlik ve atölyelerin süre kısıtlamalı olması normaldir çünkü katılımcı sayısı, yaşı ve yapılacak etkinliğin türüne göre müze yetkilileri veya eğitimi veren tarafından süre en doğru şekilde belirlenir. Ancak bireysel gezilerde süre kısıtlaması uygulanmamalıdır.

Müzenin açık ve kapalı olduğu gün ve saatlerle ilgili en detaylı bilgilerin verildiği tek yerin Rahmi M. Koç Müzesi olduğu görülmüştür. Müze Salı'dan Cuma'ya saat sabah 10.00'dan akşam 17.00'ye kadar açıktır. Hafta sonları ise Cumartesi günü sabah 10.00'dan akşam 18.00'e, pazar günleri ise sabah 10.00'dan akşam 19.00'a kadar açıktır. Müzenin hafta sonları akşam 19.00'a kadar açık olmasının, hafta içi çalışan ve müze ziyareti yapamayan muhtemel ziyaretçilerin müzeye gelebilmesi için bir fırsat sağladığı söylenebilir. Müze, pazartesi günleri kapalıdır. Ancak İngilizce kursları, özel şirketler ve kurumlar gibi hafta sonları yoğun çalışıp, pazartesi günleri tatil verilen özel kurum çalışanları için bu bir dezavantaj olabilmektedir. Yine de diğer oyuncak müzeleri ile karşılaştırıldığında, saat ve gün olarak açık kalma süresi en fazla olan müze olduğu görülmüştür. Müze, bayramların arife ve birinci günleri ile her yıl 31 Aralık ve 1 Ocak tarihlerinde kapalıdır. 1 Ocak gününün yurt genelinde tatil olduğu düşünüldüğünde, ailelerin müze ziyareti yapmaları için uygun bir zamandır ve müzelerin açık tutulması gerekmektedir.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ziyareti iki alan için yetmiş beş dakika olarak belirlenmiştir. Çocuklar iki alan seçebilmekte ve seçtikleri bu iki alanda otuzbeşer dakika geçirmektedir. Müze yetkilisi ile yapılan görüşmelerde, bu sürenin müzeyi gezme ve yapılan etkinliklerin verimliliği açısından yeterli, ideal bir süre olduğu ifade edilmiştir. Yetmiş beş dakikanın üstünün özellikle küçük yaş gruplarında fazla olacağını, yetmiş dakika altının da tüm gruplar için yetersiz olacağı belirtilmiştir. Müzede sadece Etkinlik Alanı kullanılacaksa, yaş gruplarına göre altmış dakikalık atölyeler düzenlendiği ifade edilmiştir.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi, Salı – Çarşamba- Perşembe- Cuma: 08.30 -17.00 arasında, Cumartesi - Pazar: 09.30- 18.00 arasında açık kalmaktadır. Pazartesi günü ise gibi kapalıdır. Diğer müzeler ile kıyaslandığında Düştepe'nin yarım saat erken açılmasının ziyaretçiler için bir yararının olmadığı düşünülmektedir. Kapanış saatlerini Ankara Erimtan Müzesi gibi saat akşam sekize kadar uzatmanın saat beşe kadar çalışan memurların ziyaretine olanak vermesi açısından daha doğru bir yaklaşım olacağı söylenebilir. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, sabah saat on ile öğleden sonra dört arasında ziyarete açıktır. Hafta sonu Cumartesi günleri açık olmakla birlikte, gelen şikâyet üzerine müzenin Pazar günleri de açıldığı belirtilmiştir.

2.5.3. Ücretlendirme

Rahmi M. Koç Müzesi ücretlendirme konusunda, fiyat politikası açısından ziyaretçi dostudur. Ziyaretçilerin gelebilmesi için ücretler en alt seviyede tutulmaya çalışılmış veya indirim kartları ile indirim yapılmaya çalışılmıştır. Giriş ücretleri tam biletle 9 TL, Tam bilet Müze Kart ile 8 TL, öğrenci 5 TL, Öğrenci Müze Kart ile 4 TL olarak belirlenmiştir. Fiyat politikası bakımından fazlaca alternatif sunmaktadır. Evrensel Değerler Müzesi'nden edinilen bilgiye göre, fiyat politikasını Karşıyaka Belediyesi belirlemiştir. Sosyal Belediyecilik anlayışıyla her kesimden ziyaretçi ağırlayabilmek adına 10 TL olarak belirlenmiştir. Altmış dakika süren kilden dinazor yapma gibi etkinlik seanslarına katılmak ise 15 TL'dir. Bunun dışında kampüs içinde bulunan ve çocukların motor gelişimlerini desteklemek için oluşturulmuş model iş makinaları da 2 TL karşılığında alınan jetonlar ile çalışmaktadır. Her ekonomik düzeyden ziyaretçinin katılabilmesi için bu ücretlerden en az bir veya ikisinin kaldırılması, ya da hepsinde fiyat indirimine gidilmesi gerekmektedir. Son seçenek olarak, eğer herhangi bir fiyat düşürülmesi yapılmayacaksa, müze ve kampüs içi etkinliklerin artırılması ya da etkinlik sürelerinin 60 dakikadan fazla tutulması önerilebilir. Müzeye girmek, seramik etkinliğine katılmak, oyuncak inşaat aracını kullanmak isteyen bir çocuk ile yanındaki bir ebeveyn, toplamda 37 TL harcama yapacaktır. 1 Ocak 2019 yılı itibari ile asgari ücret 2.020 TL olarak belirlenmiştir. Müzeye ödenen bu ücretin orta gelirli ve orta gelirin altındaki aileler için cazip bir tutar olmadığı açıktır.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi giriş ücretini öğrenci başına 5 TL olarak belirlemiştir. Müze müdürü, okul grup gezilerinde dezavantajlı ve müzeye gelemeyecek, gelse de müze içi etkinliklere veya toplu fotoğraf çekimine katılamayacak durumda olan çocukların masraflarının karşılandığı ifade edilmiştir. Müze gezilerine katılmayı maddi olarak karşılayamayacak öğrencilerin çok olduğunu, sınıf öğretmenlerinin bu öğrencilerin durumunu önceden bildirdiğini ve müzenin bu çocukların giriş ücreti, etkinlik ücretleri ve fotoğraf çekimi ücretlerini karşıladığı, müze yetkilisi tarafından bildirilmiştir. Sosyal sorumluluk adına yapılan bu uygulamanın, dünya çapındaki müzelerin çoğunda uygulandığı bilinmektedir. Çözüm önerilerinin verildiği bölümde de detaylandırıldığı üzere, her ülkede bu gibi durumlar olacaktır. Müzeler, bütün ekonomik gruplardan çocukları çekmek için belirli politikalar belirlemek durumundadır.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'ne giriş ve yapılan tüm etkinlikler ücretsizdir. Düştepe Oyun Müzesi'nden alınan bilgiye göre, etkinliklere olan talep oldukça fazladır, aileler haftalar önceden kayıt yaptırmaktadır ve etkinlik duyurusu yapılır yapılmaz kontenjan kısa süre içinde dolmaktadır. Bu bilgiden yola çıkarak ailelerde yavaş yavaş AVM kültürü yerine, müze kültürünün uyanmaya başladığını ileri sürmek yanlış olmayacaktır çünkü Karşıyaka, Ankara Evrensel, Düştepe, Antalya, Ümran Baradan ve İstanbul Oyuncak müzelerinin hepsinin ortak ifadesi, etkinliklere ve grup okul gezilerine talebin çok olduğu, talebe gerekli cevabı bazı sezonlar veremedikleri yönündedir. Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi giriş ücreti yetişkinler için 1 TL olarak belirlenmiştir ve çocuklardan ücret alınmamaktadır.

Sosyal devlet ve sosyal belediyecilik kavramları gibi, sosyal müzecilik anlayışı benimsenerek, gelir düzeyi belirli bir seviyenin altındaki ailelere müzeler(devlet ve özel) ücretsiz müze giriş bileti gönderebilir. Bu giriş biletleri aile üyelerinin tümüne gönderilebileceği gibi sadece çocuk adına da olabilir. Belirli aylarda müze girişleri ücretsiz yapılabilir. Böylece ziyaret teşvik edilmiş olacaktır. Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi için üç yaş ve üzeri için ücret 2 TL olarak belirlenmiştir ve Müze Kart geçerli değildir. Müze kartın geçerli olmadığı müzelerin sayısının çok olması, bu kartın işlev ve amacını yeterince yerine getiremediğini göstermektedir. İstanbul Oyuncak Müzesi, ziyaret edilen

müzeler arasında ücretlendirme açısından en fazla seçeneği sunan müzedir. Tam bilet fiyatı 15 TL, indirimli fiyatı 12 TL olarak belirlenmiş, indirimden 3 yaş ve üzeri çocuklar, öğrenciler, öğretmenler, öğretim görevlileri, 65 yaş ve üstü bireyler yararlanabilmektedir. Diğer müzeler ile kıyaslandığı zaman tam bilet fiyatının en yüksek burada olduğu, oyun ve oyuncak müzeleri arasında ortalamadan yüksek olduğu için fiyatta indirimde gidilmesi gerekliliği açıktır. Müze ayrıca engelliler, 3 yaş altı çocuklar, ICOM kart sahipleri, MMKD üyeleri, kokartlı rehber ve basın mensuplarına ücretsizdir. Burada fırsatta bir eşitsizlik olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Basın mensupları için ücretsiz olan müzenin, standart bir Türk vatandaşına 15 TL olması fırsat eşitsizliğine neden olmaktadır. Fiyat politikalarında en makul Gaziantep Oyuncak Müzesinin olduğu görülmüştür. Müzeye tam bilet 1 TL, indirimli 50 Kuruş olarak belirlenmiş, 6 yaş ve altı, 65 yaş ve üzerinden ise ücret alınmamaktadır. Antalya Oyuncak Müzesi'nde tam bilet 6 TL, öğrenci ve öğretmen 3.5 TL, engelli ve engelliye refakat eden bireylerden ise ücret alınmamaktadır. Müzelerin ücret politikaları, müze amaçları ile bağlantılı olarak belirlenmelidir. Müzeler ziyaretten gelir elde edebilmelidir, ancak bu ulaşılamazlık noktasına ulaştığında müzenin sargın eğitim işlevini yerine getirmesine engel olabilecektir. Anadolu Oyuncak Müzesi'nde de yine ücretler tam 5 TL, öğrenci 3 TL, engelliler için ücretsiz olarak belirlenmiştir. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi gibi Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi'nde de müze bölümü, sergi salonu ve otopark ziyaretçilere ücretsizdir. Son olarak Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi'nde herhangi bir gruba indirim yapılmaksızın giriş ücreti sabit 10 TL'dir. Seramik atölyesinin 15 TL, model iş makinelerinin 2 TL'lik jetonlar ile çalıştığı düşünüldüğünde, müzenin amaçladığı 'aktif, deneyim merkezli, eğlenceli' eğitim deneyimini yaşabilmesi için bir çocuğun toplamda 27 TL ödemesi gerekmektedir. Bu da diğer müzelere kıyasla yüksek bir rakamdır.

2.6. Koleksiyon

2.6.1. Müze Koleksiyonları

Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, Ankara Rahmi M. Koç Müzesi hem klasik

anlamda koleksiyon sergileyen, hem de aktif, eğitim, deneyim ve etkinlik odaklı müzecilik anlayışını benimseyen müzelerdir. Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi, Anadolu Oyuncak Müzesi, Girne Amerikan Üniversitesi Çocuk Oyuncakları Müzesi, Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi ve Celil Atasever Oyuncak Müzesi ise yalnızca koleksiyon sergilemektedir. Düştepe Oyun Müzesi, Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, Çocuk Oyunevi ve Oyuncak Müzesi, Çekmeköy Oyuncak Müzesi, Mahmutbey Oyuncak Müzesi koleksiyon sergilememekte, müze etkinlik ve eğitim evi olarak kullanılmaktadır.

Evrensel Değerler Müzesi'nin müze kısmında yedi kalıcı keşif alanı bulunmaktadır ve temalar üzerinden çocuklara yedi evrensel değer anlatılmaktadır. Kampüs alanında ise; Paleontoloji adasında Dinozorlar, Entomoloji adasında Böcekler, Bilim adasında Fen konuları ve İnşaat adasında Mühendislik konuları işlenmektedir. Yenilikçi eğitimi destekleyen, Türkiye'deki müzeler arasında ilk defa görülen unsurlar taşıdığı açıktır.

Kampüs bölümünde sesli, ışıklı ve hareketli dinazor, örümcek, kelebek, yusufçuk, çekirge maketleri bulunmaktadır. Bu maketler harekete duyarlı sensörler barındırmaktadır. Hareket algıladığında, dinazor maketleri dinazor sesleri çıkarmakta ve hareket etmektedir. Çocuklara doğada bu hayvanlarla karşılaşmış hissi vermektedir. Kampüsün hareketli ve işitsel becerilere hitap eden bu bölümü uluslararası çocuk müzeleri ile eşit standarttır.



G 26. Dış mekan hareketli butaforlar.

Butaforlar ile ilgili dikkati çeken nokta, hem müze hem de kampüs içindeki figürlerin önüne yerleştirilen açıklama yazılarının uzun oluşudur. Hedef kitlesinin 4-12 yaş grubu

olduğu düşünülürken, bu yazının kısa tutulması gerektiği açıktır. Buna ek olarak, kampüsün engelli dostu olabilmesi için, yazılı açıklamaların seslendirilmesi gerekmektedir. Görme engelli ziyaretçiler için, sergilenen nesne ile ilgili bilgileri seslendiren bir mekanizma yapılması önerilebilir. Aynı şekilde kampüs, ‘dokunmalı (hands on)’ bir anlayış benimser, koleksiyonlarını ve genel yapısını buna uygun olarak tasarlar ise, görme engelli ziyaretçilerin müzeden faydalanabilmesini, kampüsün çok çeşitli ziyaretçilere hitap edebilmesini mümkün kılacaktır. Yurt dışındaki birçok oyun ve oyuncak müzesi örneğinde sesli rehber (audial guide) ve telefon uygulaması (applications) mevcuttur.



G 27. Kampüs butafor yazıları



G 28. Müze maket yazıları

Müzenin içeriği, kat planları, koleksiyon maddelerinin tarihi, günlük-haftalık etkinlik bilgileri gibi bilgilerin sunulduğu telefon-tablet uygulamaları oluşturulmalıdır. The Strong Museum’un uygulaması örnek model olarak yol gösterici olabilir.



G 29: The Strong Müzesi’nin telefon uygulaması.

Yukarıda fotoğrafları verilen uygulama The Strong Museum'un telefona indirilebilen uygulamasıdır. İlk fotoğrafta uygulamayı kullanarak mutlaka görülmesi gereken on iki eser, günün etkinlikleri, sergiler, kelebek bahçesi, kay planı, yeme-içme ve alışveriş yerleri hakkında bilgi edinilebilmektedir. Üçüncü fotoğrafta bilgi edinmek istediğiniz eserle ilgili yazılı, görsel ve işitsel kaynak sunulduğu görülmektedir.



G 30:Kelebek butaforu ve 'dokunmayınız, tırmanmayınız' uyarısı.

Bireysel ziyaretlerde kampüsteki butaforlara dokunmak ve tırmanmak yasak olmakla birlikte, grup gezilerinde rehber gözetiminde izin verildiği belirtilmiştir. Aynı durum Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde de geçerlidir. Ankara Üniversitesi, İstanbul, Antalya, Ümran Baradan, Rahmi Koç müzesindeki oyuncak koleksiyonuna dokunmak bireysel veya grup gezilerinde mümkün değildir.

Literatür taraması sonucunda dokunmalı (hands-on), katılımcı (participatory), katılımı destekleyen (immersive) olarak da adlandırılan etkileşimli (interactive) müzeler denilince, ziyaretçilerin ellerine alabildikleri, üzerine çıkabildikleri, dokunabildikleri, ses çıkaran, koklayabildikleri, farklı duyu alanlarını (sensory areas) uyarabilen ve hareket edebilen nesnelere aklı gelmektedir. Katılımı destekleyen (immersive) müzeler sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı ortamları tanımlamak için de kullanılmaktadır (Marianna Adams, 17-18 Mayıs 2002). Dokunmalı müzeler genelde düşünmeyi de harekete geçirdikleri için 'minds-on' olarak da tanımlanabilmektedir. Bir müzenin veya mekânın etkileşimli olabilmesi için, yukarıda verilen özelliklerden yalnızca bir tanesi yeterli değildir. Örneğin bir buton ile çalışan trenin olduğu müze etkileşimli müze değildir. Ziyaretçilerin farklı biçimlerde aktif ve sürece dâhil olması gerekir(Marianna Adams, 17-18 Mayıs 2002).

Dolayısıyla, Evrensel Çocuk Müzesi'nin yarı etkileşimli tema park, oyun müzesi ve çocuk müzesi özellikleri barındırdığı ifade edilebilir. Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi oyuncak müzesi özellikleri, İstanbul Oyuncak Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, Ümran Baradan Oyuncak Müzesi, Ankara Rahmi M. Koç Müzesi Oyuncak bölümü, Düştepe Oyun Müzesi hem oyun hem de oyuncak müzesi özellikleri sergilemektedir. Ankara ve Karşıyaka Evrensel Değerler Çocuk Müzelerinin ise oyun müzesi ve temapark sınırlarında yer aldığı öne sürülebilir.

Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi'nin İnşaat Adası bölümüne kurulan model inşaat makineleri, çocukların hareket ettikleri, kontrol ve motor gelişimlerinin desteklendiği bir alan olması açısından etkileşimli müze kriterlerinin yerine getirildiği bir bölümdür. Ancak yine, bir adet model inşaat makinasının arızalı olduğu görülmüştür.



G 31:Jeton ile çalışan model makine.



G 32: Arızalı model makine.

Rahmi M. Koç Müzesi adı altında üç müze, bir kitaplık ve bir de gezici müze bulunmaktadır. Bunlar İstanbul, Ankara ve Ayvalık Rahmi M. Koç müzeleridir. Oyuncak

koleksiyonu bulunan Ankara Rahmi M. Koç Müzesi'nin genel koleksiyonu şöyledir; Atatürk'e ait kıyafetler, ofis malzemeleri, çeşitli kişisel eşyalar, fotoğraflar; Karayolu ulaşımı, raylı ulaşım, denizcilik, havacılık; saraç, marangozhane, tiftikçi, bakırcı, şapkacı gibi unutulmak üzere olan mesleklerin canlandırıldığı esnaf sokağı; makineler; usturlab ve teleskop gibi bilimsel aletler; sinematograf ve Edison fonografi gibi iletişim alanından aletler; otomaton, porselen bebek ve ahşap oyuncaklar; tarım aletleri; tıp ve eczacılık aletleri; Pyrograf, piyano ve tartı gibi günlük eşyalar. Müzede sürekli ve süreli olarak sergilenen koleksiyonlar bulunmaktadır. Sürekli sergilenenler arasında Alman el yapımı ahşap oyuncaklar ve tütsü kapları bulunmaktadır. Almanya'da geleneksel hale gelen ahşap oyuncak ve "Tütün içen Adam" formundaki tütsü kaplarının yapımı yaklaşık 300 yıl öncesine dayanmaktadır. Müzede sergilenen koleksiyon Sn. Ron D. Tickfer tarafından bağışlanmıştır. İkinci sürekli koleksiyon ise porselen bebeklerdir. Çeşitli ülkelerden toplanmış bu bebeklerin kıyafetleri Ulviye Tüzün tarafından dikilmiştir. Rahmi Koç Müzesi'nin oyuncak bölümünde, 'Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar: Bebek Evleri' isimli sergide bebek evleri sergilenmektedir. Genel anlamda oyuncak müzesinden veya bir müzenin oyuncak bölümü özelliğinden çıkıp, bu yönüyle yalnızca bebek evleri ve eşyalarının sergilendiği spesifik bir müze özelliği kazandığı söylenebilir. Müzenin giriş bölümü yalnızca bebek evlerine ayrıldığı için, ayrı bir müze formu olduğu yorumu yapılabilir.



G3 33: Amerikan Georgian Stili Tuğla Duvarlı Bebek Evi. Yapım: 1964-A.B.D.



G 34: Nürberg Stili Bebek Evi. Yapım: 20. Yüzyıl başları.



G 35. 'Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar: Bebek Evleri' sergisinin yukarıdan görünümü.



G 36: Yeşil Villa (Green Villa). Yapım: 1920'ler-İngiltere.

Sergilenen oyuncakların dışında çocuk kıyafetleri, ayakkabıları, çocuk ve bebekler için yapılan taşıma arabaları, bisikletler gibi nesnelere de sergilenmektedir. Bu özelliği ile müzenin kendi içerisinde ayrı bir oluşum olarak, 'çocukluk müzesi' veya 'çocuk müzesi' barındırdığı söylenebilir. Aşağıda verilen ilk fotoğrafta, müzeye bağışlanan tarihî çocuk elbiseleri ve ayakkabıları sergilenmektedir. Bu sergi bölümü, farklı müze türlerinin tanımının yapıldığı bölümden hatırlanacağı gibi 'çocukluk müzelerinde' görülen

özelliklerdir. Fotoğraftan görülebileceği üzere, sergilenen çocuk eşyaları üzerinden, dönemin iktisadi ve sosyal durumunu okumak mümkündür. Koleksiyon itibari ile klasik çocuk müzesi özelliği gösteren bu bölüm, eşyaların replikalarına çocukların dokunabilmesi, replikalarla aynı odadan yapılarak çocukların burada oyuncaklar ile oynaması, burada sergilenen oyuncakların çocuklar tarafından yapıldığı ve yaş gruplarına göre ayrılmış eğitimler/faaliyetler düzenlenerek yaşayan hale getirilebilir.



G 37: Çocuk-Bebek Eşyaları ve Oyuncakları.

Çocukluk müzesi özelliği katan koleksiyon nesnelere bazılarını ise, aşağıdaki iki fotoğrafta, ilki 1880 yılında ABD’de üretilen bisiklet, ikinci fotoğrafta ise 1940’lara tarihlenen ve İngiltere’de üretilen bebek arabasıdır.



G 38.



G 39

Rahmi Koç Müzesi'nin, düzenlenen atölye ve etkinlikler bakımından oyun müzesi, sergilenen çocukluk ve bebeklik eşyaları bakımından çocukluk müzesi, oyuncak koleksiyonu açısından ise oyuncak müzesi özellikleri sergileyen, tüm bu müze türlerini temsil ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.



G 40:Gerçek insan saçı kullanılarak yapılmış porselen bebekler.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, sekiz alana ayrılmıştır. Bunlar sırasıyla; doğruluk ve dürüstlük gibi değerlerin Pinokyo teması üzerinden aktarıldığı Pinokyo ve Doğruluk alanı, nesilleri tükenmekte olan hayvanlar ve vahşi hayvanların yaşam biçimleri hakkında bilgilerin verildiği Vahşi Yaşam ve Yardımseverlik, sebze ve meyvelerin nasıl yetiştiği, çevreye saygının nasıl sağlanabileceği, insanın doğaya ve kendi çevresine etkileri gibi unsurların çevre bilinci vurgulanarak verildiği Çevre ve Saygı alanı, hayvanların nasıl hasta olduğu ve nasıl tedavi edildiği, hayvanların duyguları ve hayvanlara karşı saygının vurgulandığı Veterinerlik ve Sevgi alanı, böceklerin beslenme biçimleri, doğaya ve insan hayatına faydalarının anlatıldığı Entomoloji ve Birlik alanı, bilimin anlamı, günlük hayatımızda bilimin nasıl-nerelerde kullanıldığının anlatıldığı, deneylerin yapıldığı, ışık, ses, kuvvet, enerji konularının işlendiği Bilim Merkezi, 360 derece üç boyutlu görüntüler ile uzayı, güneş, ay ve diğer gezegenlere dair bilgileri öğrendikleri Planetaryum ve Uzay Merkezi, son olarak müze temaları ile bağlantılı etkinlik ve atölye çalışmalarının yapıldığı Etkinlik Atölyesi'dir.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde kalıcı sergi bulunmamaktadır. Sergilenen geçici, gezici veya kalıcı koleksiyon bulunmamakta, diğer müzelerin aksine Karşıyaka

Evrensel Çocuk Kampüsü ile birlikte oyuncak müzesi olarak değil, eğitim ve atölyelerin gerçekleştirildiği bir eğitim alanı olarak işlevini sürdürmektedir.



G 41: Bilim Merkezi.



G 42: Entomoloji Alanı.



G 43: Planetaryum ve Uzay Merkezi.

Yirmi çocuęa kadar alabilen, tavanı yuvarlak kubbe řeklinde tasarlanan bu odanın iinde ocuklar galaksi, gezegenler, ay ve gneř hakkında 360 derece  boyutlu grntler izlemektedir.



G 44: Bilim Merkezi isimli alandan.

İstanbul Dřtepe Oyun Mzesi ve Oyun Bahesi'nin yetkilisinin aktardığına gre mze, masast oyunların yanında oyuncak, kukla, masal, sinema, tiyatro, hayal kahramanları, masal kahramanları, televizyon konseptlerini kullanan dnyanın ilk ve tek mzesidir. Koleksiyonun iinde, yaklaşık yirmi lkeden ve yz elli koleksiyonerden toplanan ocuk oyunları, yz elli yıllık satran takımı, Viktorya Dnemi'nin kp oyunları, yz yıllık ilk tař ev inřa oyunu, ilk uzay oyunları bulunmaktadır.



G 45:1880 Alman yapımı "oyuncak at arabası".



G 46: 25 Şubat 1923 tarihli The Minneapolis Sunday Tribune gazetesinde yayınlanmış, "Barney Google" karakterinin bant çizgi romanı.



G 47: 2 Ağustos 1879 tarihli Harper's Weekly gazetesinde yayınlanan, ilk çizgi roman örneklerinden.



G 48: Steven Spielberg, yeni filmi için aradığı karakteri bir oyuncakçı dükkânının vitrininde bulmuştur. O gün keşfedilen oyuncak E.T İstanbul Düştepe Oyun Müzesinde.



G 49: Almanya'nın, Dresden şehrindeki bir saray bahçesini gösteren,1860 yapımı ilk peyzaj oyunu.



G 50: 1850 sonrası Viktorya dönemine ait resimli küp oyuncaklarının kutu kapağı.



G 51: 1920'li yıllarda, ABD'de yaşayan museviler için yapılmış ibrance Pamuk Prenses temalı kutu oyunu.



G 52: Jules Verne'nin 1873'de yayınlanan Seksen Günde Devr-i Âlem Romanının ilk baskısı Düştepe Oyun Müzesi'nde.

İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin koleksiyonu Baradan'nın kişisel koleksiyonundan, belediyenin Sunay Akın'dan satın aldığı oyuncaklar ve müzeye bağışlanan oyunculardan oluşmaktadır.



G 53: İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi Giriş.



G 54: İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi.



G 55: İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, Bruegel'in Tablosu ile kaplanmış etkinlik odası.



Karekod 5: Antalya Oyuncak Müzesi'nde bulunan Phenakistoscope.

Ankara Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi'nde oyuncaklar yüksek vitrinler içinde sergilenmektedir. Oyun ve oyuncak konseptinden daha çok oyuncak koleksiyonu formatında düzenlenmiştir. Sergilenen oyuncaklar ile ilgili açıklama yazıları konulmamış olması, oyuncak ile ilgili bilgi edinilememesine neden olmaktadır. Müzenin 'klasik müze' biçimi ile oyuncak mağazasından farksız olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi'nin kapısından girmeden dikkati çeken nokta şudur: oyuncak vitrinleri dış kapının çok yakınına konulmuştur ve bu bölümdeki oyuncakların güneşe maruz kaldığı için zamanla zarar göreceği/gördüğü açıktır. Bu bölümdeki oyuncakların arka bölümlere taşınması, binanın girişine güneşten korunmak için gölgelik yapılması gibi uygulamalar bu sorunu çözecektir.

2.6.2. Gezgin Koleksiyon

İncelenen müzeler arasında gezgin koleksiyonu bulunan yoktur. Ancak, tanıtım mekanizması olarak gezgin koleksiyonlar ve gezgin müzeler oluşturulmalı, belirlenen şehirlerdeki okullarda müzelerin koleksiyonları gösterilmeli ve etkinlikleri deneyimletilmelidir.

2.7. Tanıtım ve İş Birliği

2.7.1. Tanıtım ve Faaliyet Planlaması

Girne Amerikan Üniversitesi Çocuk Oyuncakları Müzesi, Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi, Bafra Oyuncak Müzesi, Çocuk Oyunevi ve Oyuncak Müzesi ve Samsun Oyuncak Müzesi'nin müstakil internet sitelerinin bulunmaması, bu müzelere ilişkin bilgilere internet üzerinden ulaşılamamasına neden olmaktadır. Celil Atasever Oyuncak Müzesi, Çekmeköy Oyuncak Müzesi ve Mahmutbey Oyuncak Müzesi'ne ise üniversite ve belediye siteleri üzerinden ulaşılabilmekte, ancak verilen bilgiler telefon ve açık olduğu saatler olmak üzere oldukça kısıtlıdır. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi internet sitesine ek olarak tanıtımını aylık Konak Belediyesi'nce çıkarılan bültenlerde ve sosyal medya aracılığı ile yapılmaktadır. Bunların dışındaki oyun ve oyuncak müzelerinin internet siteleri mevcut olmasına rağmen, etkinlik bilgilerinin, dolayısıyla internet sitesinin güncellenmediği görülmektedir. Açılan veya açılma aşamasında olan her oyun ve oyuncak müzesinin internet sitesi ve/veya sosyal medya hesabı oluşturulmalıdır. Bu medyalar müze tanıtımı için etkili araçlardır. Buna ek olarak her oyun ve oyuncak müzesinin sitesinde, müzeyi gidip gezemeyenler için veya öncesinde göz atmak isteyenler için sanal turlar oluşturulmalıdır. İncelenen müzeler arasında yalnızca İstanbul Oyuncak Müzesi'nde bulunan sanal tur hizmetinin diğer müzelerde de uygulanması, yirmi birinci yüzyıl dünyasının gerekliliklerindedir. Ayrıca, yurt dışındaki oyun ve oyuncak müzelerinin internet mağazası bulunmaktadır. Müzeyi gidip ziyaret edemeyen veya ziyaret sonrasında müzeden ürün almayan bir kişi, mağaza üzerinden istediği ürünü sipariş edebilmektedir. Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinde müze mağazası İstanbul Oyuncak Müzesi ve Rahmi M. Koç Müzesi'nde bulunmaktadır. İnternet mağazasının İstanbul Oyuncak Müzesi'nde yapım aşamasında olması olumlu bir ilerleme olarak değerlendirilebilir. Müzelerin internet sitelerinde, müzelerin içindeki yazılarda ve seslendirmelerde ve varsa telefon uygulamalarında farklı dil seçeneklerine yer verilmesi doğru bir yaklaşım olabilir. Sonuç itibari ile ülkemiz başta İngilizce, Rusça, Almanca konuşurları olmak üzere farklı ülkelerden ziyaretçi almaktadır. Oyun ve oyuncak müzelerinin bu ziyaretçilere ulaştırılmasıyla Türkiye'deki oyun ve oyuncak kültürünün doğru aktarılacağı söylenebilir. Zira alan araştırmamız sırasında Amerika'dan gelen bir ziyaretçi, Türkiye'deki müzeleri dolaşarak özellikle Türk kültürüne ait oyuncaklar toplamaktaydı.

Oyun ve oyuncak müzelerinin sürekli ya da aralıklı olarak tanıtımının yapıldığı dergi ve/veya gazeteler olması, daha çok ziyaretçiye ulaşılmasına yardımcı olacaktır. Örneğin The Strong Museum of Play sürekli olarak New York Times, Chicago Tribune gazetelerinde ve aralıklı olarak TIME dergisinde tanıtılmaktadır. Türkiye'deki müzelerin gazete ve çocuk dergilerinde tanıtılması, hedef kitleye ulaşılmasını şüphesiz sağlayacaktır. Dünya çapında tanınan oyun ve oyuncak müzeleri tanıtım mekanizmalarını güçlendirdikleri ve bunları etkili kullandıkları için bilinir hale gelmişlerdir. Türkiye'de bir oyun ve oyuncak müzesi açıldığında veya açılmak üzere olduğunda buna dair haber çıkmakta, ancak tanıtıma dair sosyal medya hesabı veya internet sitesi bulunmadığı için gereken bilgiye ulaşamamaktadır. Samsun Oyuncak Müzesini tanıtan bir yazıya eklenen resimler arasında hiç çocuk bulunmamaktadır. Yalnızca yetişkinlerin müzeyi ziyaret ettiği fotoğraflar yayınlanmıştır.

2.7.2. İş birliği Faaliyetleri

İncelenen müzelerden İzmir Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi ile koleksiyon ve eğitim faaliyetleri konularında karşılıklı iş birliği halindedir. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi, Ataşehir Belediyesi ile; Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi ile; İstanbul Oyuncak Müzesi TOYCO, Avrupa Müze Akademisi (European Museum Academy), Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), International Association of Children in Museums (Hands on) ile iş birliği içindedir.

2.8. Araştırma, Geliştirme Ve Eğitim

İncelenen müzeler arasında, Ankara Rahmi M. Koç Müzesi ve Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü'nün müzeye ait ve müze tarafından hazırlanan eğitim kitapçıkları kullandığı görülmüştür. Diğer on sekiz müzenin broşür dışında eğitim ve aktivite kitapçığı hazırlamamış olması büyük eksikliklerdir. Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'ne tarafımızca örnek müze gezisi öncesi, sırasında ve sonrasında müze temaları ile

bağlantılı materyaller sağlanmış, müze eğitim kitapçığının Ankara Üniversitesi'nin ilgili bölümlerinden uzmanlar ile ortak çalışmalar yapılarak hazırlanmasının gerekliliği bildirilmiştir.

Rahmi M. Koç Müzesi, tüm ülkelere ve geçmişten günümüze tüm dönemlere ait endüstri, tıp, oyuncak, kumaş, karayolu, demiryolu ve deniz yolu ulaşımı, havacılık, bilimsel aletler, iletişim, oyuncak, günlük yaşam ve mühendislikle ilgili objelerin ve belgelerin toplanması, sergilenmesi, araştırılması ve korunmasına adanmıştır. Müzenin misyonlarından bir tanesi koleksiyon ve kaynaklarını, halkı bilgilendirmek, Türkiye genelinde müze ziyaretlerini yaygınlaştırmak ve endüstri tarihinin araştırılmasını desteklemek için kullanmaktır.

Rahmi M. Koç Müzesi misyon ve amaç tanımında, 'etkileşimli ve dokunmalı müze anlayışı ile hizmet vermek' bulunmamaktadır. Ancak, sosyal ve kültürel gelişimin bir parçası olarak müzelerin, eğitim işlev ve görevleri olduğu inancını taşımaktadır. Bu doğrultuda, çocukların sosyal, zihinsel, bedensel, dil gelişim ve becerilerine katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Çocuklar için Taş Mozaik Tasarım Atölyesi (7-12 yaş, ücretli), Yılbaşı Tablosu Tasarım Atölyesi (4-6 yaş, ücretli), Pervaneli Uçak Yapım Atölyesi (7-12 yaş, ücretli), Ankara Manzarası Tablosu'ndan Ankara Maketi Mimarlık Atölyesi (7-12 yaş, ücretli), Işığın Minik Ustaları-Fotoğraf Atölyesi (7-10 yaş, ücretli), Mimar Sinan'ın Köprüsü Mimarlık Atölyesi (7-12 yaş, ücretli), Eğlenceli Çerçeve Sanat Atölyesi (4-7yaş, ücretli), Odamdaki Kardan Adam (4-6 yaş, ücretli), düzenlenen etkinlikler arasındadır. Yetişkinler için ise yazarlık atölyeleri düzenlenmektedir. Bu etkinlikler ile müzenin hem çocuklar hem de yetişkinle için okul dışı eğitim ve öğretim alanı olarak kurgulanması ve yerleştirilmesi amaçlanmaktadır.



G 55: Rahmi Koç Müzesi İnternet Sitesi. Kaynak: <http://www.rmkmuseum.org.tr/ankara/muzede-egitim/okul-gruplarina-yonelik-projeler> (Alınma Tarihi: 10.2.2019).

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi, haftasonu çocuklar için, hafta içi de yetişkinler için atölye ve söyleşiler düzenlemektedir. Ebeveynlere yönelik söyleşiler ve etkinlikler düzenlemesi bakımından Rahmi Koç Müzesi ile birlikte tek müze olma özelliği göstermektedir. Müze Türkiye’de ilk kez ‘Müzedede ders’ konseptini hayata geçirdiğini, ayrıca özel bir kurumla anlaşarak oluşturduğu sosyal sorumluluk projesi olan “Müzedede İngilizce” eğitimlerine de başlamak üzere olduğunu ifade etmiştir.



G 56: Düştepe Oyun Müzesi. Kaynak: <http://atasehir.bel.tr/dustepe-oyun-muzesi> (Alınma Tarihi: 10.4.2019).

Düştepe Oyun Müzesi’nde çocukların hayal gücünü harekete geçirmeyi amaçlayan bez çanta tasarımı, anlatılan bir öykünün resminin çizilmesi, çocukların kendi hayal ettikleri kahramanları oluşturdukları ‘Yaratıcı Drama Yöntemli Maske’, bez bebek tasarımı, ebru atölyesi, aile katılımlı kilden heyken yapımı gibi atölyeler düzenlenmektedir. İlkokul ve ortaokul grupları belirli günlerde derslerini müzede işlemiştir. Dikkat edilmesi gereken noktanın, okuldaki o günkü konunun müzenin konsept ve koleksiyonu ile bağlantılandırılarak verilmesidir. Müzenin muhteva ettikleri, müzenin tarihi gibi unsurlarla bağlantı kurulmaksızın çocukların müzeye getirilerek konunun burada anlatılması, ‘müzedede ders’ konseptine uymayacaktır.

İstanbul Oyuncak Müzesi’nde incelenen diğer müzelerde karşılaşılmayan yeni bir sistem başlatılmıştır. Müzede 25 Mayıs 2018 tarihinden itibaren karekod sistemi kullanıma açılmıştır. Bu sayede sergilenen oyuncakların tarihi Sunay Akın’dan dinlenebilmektedir.

Yurtdışındaki müzelerde bulunan sesli rehber hizmetine benzetmektedir. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, drama, kukla yapımı, Hacivat Karagöz gösterileri, yazarların söyleşileri ve masal anlatımı gibi etkinlikler düzenlemektedir.



G 57: İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi. Kaynak:

<http://www.konak.bel.tr/sayfa/umran-baradan-oyun-ve-oyuncak-muzesi> (Alınma Tarihi: 12.4.2019).



G 58: Çocuk Koleksiyonerler Sergisi, . Kaynak: <http://www.konak.bel.tr/sayfa/umran-baradan-oyun-ve-oyuncak-muzesi> (Alınma Tarihi: 12.4.2019).

Yukarıda posterleri verilen etkinliklerden ikinci, engelli ziyaretçilerin müzeyi ziyaret etmelerinin sağlandığı, müzenin engelli dostu olmayı amaçladığını vurguladığı bir çalışma olmuştur. Ancak -The Strong müzesinde örneğin- yine yurt dışı benzerlerinde engelli bireyler engelsiz bireylerden ayrı bir gün veya saatte, ayrı bir grup olarak değil, şuanda Türkiye’de devlet okullarında olduğu gibi karma yöntemle müze ziyareti yapmaktadır. Gerekli eğitim, personel ve düzenlemeler sağlanırsa, ayrı gruplar oluşturmaya gerek kalmayacaktır.

Oyun ve oyuncak müzelerinin ulusal ve uluslararası kurum ve kuruluşlara (American Alliance of Museums (AAM), International Council of Museums (ICOM), Hands On!, International Association of Children's Museums, Toyco, European Museum Academy) üyeliklerini ve bu kuruluşlar tarafından verilen akreditasyonları tamamlamalarının müzenin tanınırlığını, kalitesini, standartlarını ve etki alanını artıracığı söylenebilir.

Her oyun ve oyuncak müzesi bünyesinde kütüphane oluşturularak, çocuklara ait bir koleksiyon oluşturulması, sürekli dolaşım halinde ve sadece çocuk kitaplarında uzmanlaşan bir kütüphane kurulmasına, oyun ve oyuncak müzelerinin kendi içlerinde bir kütüphane kültürü yaratmalarına yardımcı olacaktır. The Strong Museum of Play 2019 yılında bünyesindeki Gelsler Kütüphanesi'nin yirminci yılını kutlamak için, kütüphaneden yirmi kitap alıp okuyan çocukları çekilişe sokmaktadır. Bu çekiliş sonucunda kazanan çocuk müze mağazasından yirmi dolarlık bir hediye alabilmektedir.



G 59: Please Touch Museum. Kaynak: <https://www.pleasetouchmuseum.org/explore/>

(Alınma Tarihi: 13.4.2019).



G 60: Müzede bulunan 100 yıllık atlıkarınca (Carousel)

Kaynak: <https://www.pleasetouchmuseum.org/explore/> (Alınma Tarihi: 13.4.2019).

Müze programları informal öğrenme, müze eğitimi ve erken çocukluk eğitimi alanlarındaki en iyi örnekler temel alınarak tasarlanmaktadır. Please Touch Müzesi amaç ve misyonunu, 'öğrenme deneyimini en yüksek kaliteye getirmek, okuma, yaratıcı sanatlar ve STEM (Science, Technology, Engineering ve Math) yoluyla derin öğrenme becerilerini geliştirmek ve farklı kurumlar arasında öğrenme (b)ağları kurmak' olarak ifade etmiştir (Museum programs, 2019). Görüldüğü gibi müzenin amacı somut ve ölçülebilirdir. Yaş grubuna göre ayrılan etkinliklerde, 2-3 yaş aralığı için müze koleksiyonu ile bağlantılı şarkı, masal ve oyunların olduğu sunumlar yapılmaktadır. Diğer yaş grupları için/ tarafından kukla gösterisi, kukla eşliğinde müze gezisi, organ, ahşap ve ahşaptan tekerleklerin kullanıldığı 'kendin yap' etkinlikleri, hikâye ve masal seansları, iki veya üç öğrenciye bir öğretmenin verildiği bilim ve doğa üzerine 'gözlemle-sor-oyna' etkinlikleri, bilim laboratuvarı ve dans etkinliği gerçekleştirilmektedir.



G 61: 30 dakikalık doğa ve bilimle ilgili gözlemle-sor-oyna etkinliği. Kaynak:

<https://www.pleasetouchmuseum.org/learn/> (Alınma Tarihi: 1.6.2019).

Bu fotoğrafta iki öğrenciye bir öğretmenin verildiği bir etkinlik görülmektedir. Türkiye'deki oyun-oyuncak müzelerinde ortalama olarak yirmi beş öğrenciye iki öğretmen düşmektedir. Müzelerdeki çalışan sayılarına bakıldığında, yurtdışındaki denklere göre çalışanların az olduğu ve çalışan sayısının artırılmasının gerekliliği açıktır.



G 62: Organik malzeme kullanılan hayal et ve yenilik yap etkinliđi. Kaynak:

<https://www.pleasetouchmuseum.org/learn/>(Alınma Tarihi: 1.6.2019).

Özellikle küçük yaş grupları için organik malzeme kullanımına özen gösterildiđi, sitenin içindeki etkinlik açıklamalarında görölmektedir.



G 63: Amerikan Tarihi bilgisinin oyun içerisinde verildiđi Centennial Exploration bölümü. Kaynak:

<https://www.pleasetouchmuseum.org/explore/permanent-exhibits/>(Alınma Tarihi: 1.6.2019).

Bu bölümde müze binasının maketi bulunmaktadır. Müze binası olan Memorial Hall'un 1876 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Yüzüncü Kuruluş yılı için inşa edildiđi anlatılmakta, böylelikle çocuklarda tarihî farkındalık ve kimlik bilincinin uyandırılması amaçlanmaktadır.



G 64: Şair William Wordsworth'ün adının verildiği bu bölümde okuma etkinlikleri yapılarak, çocukta okuma ve edebi tür (şiir, roman gibi) bilinci uyandırılmaya çalışılır. Kaynak:

<https://www.pleasetouchmuseum.org/explore/permanent-exhibits/> (Alınma Tarihi: 1.6.2019).

Bu fotoğrafta, ünlü bir yazarın kitaplarından bölümler okunmaktadır. Türkiye'deki müzelerde de Türk kültürünü temsil eden yazarların eserlerinden parçaların okunduğu atölyeler yapılabilir. Alternatif olarak bu yazarların isimleri, oyun ve oyuncak müzelerinin belirli bölümlerine verilerek kalıcı hale getirilebilir.



G 65: İzmir Evrensel Değerler Çocuk Müzesi



G 66: Please Touch Museum. Kaynak: <https://www.pleasetouchmuseum.org/explore/permanent-exhibits/> (Alınma Tarihi 2.5.2019).

Her iki müzede de içerik, tema, amaç ve kazandırılmak istenen değer benzer olduğu görülmektedir. Her ikisinde de çocukta çevre ve doğa bilgisinin ve duyarlılığının uyandırılması amaçlanmaktadır. Fakat İzmir Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde çocuğun meyve ve sebze maketleri ile yapabileceği bir şeyin olmadığı görülmüştür. Please Touch Museum'da ise çocuğun meyve ve sebzeleri 'dikiyormuş' veya 'topluyormuş' gibi

yapacağı alanlar oluşturulmuştur. Böylece ‘role play’ denilen, çocuğun kendini o role sokarak hayal gücünü desteklemesini sağlayan gelişim kaynağı verilmiş olur.

Please Touch Museum genel gezi ve bireysel turlarda bir saat kısıtlaması vermediği için, ücreti yetişkin ve çocuk başına her biri için on dokuz dolar olarak belirlemiştir. Atıklarınca için fazladan üç dolar ücret talep edilmektedir. Müze okul grupları için turlar düzenlemekle birlikte, Türkiye’deki oyun ve oyuncak müzelerinden farklı olarak öğretmen eğitimleri de vermektedir. Örneğin bir okul için otuz öğretmene kadar ‘oyun-temelli eğitim, oyunlu öğrenmeyi sınıf ortamına entegre etme yöntemleri, disiplin temelli erken öğrenme stratejileri ve informal öğrenme stratejileri’ konularında eğitim sağlamaktadır (Please Touch Museum Professional Development, 2019). Türkiye’de oyun ve oyuncak müzelerinin öğretmen eğitimi sağlayan, her düzeyden öğretmeni müzede eğitim, müze temelli eğitim, öğretme/öğrenme mekânı olarak müze gibi konularda eğiten kurumlar olması gerekmektedir.

Gartenhaus’un müzelerden en üst düzeyde yararlanabilmek için eğitimcilere verdiği öneriler şöyle özetlenebilir: çocukların öğrenme tercih ve yeteneklerine dikkat edilmesi, bu doğrultuda müze ziyaretlerinde bireysel, eşli ve gruplu öğrenme ortamlarına olanak sağlanmalıdır, nesnelere yapıştırılmış etiketleri okumak veya okutmak artık modası geçmiş bir aktivite olduğundan, yazı yerine anlatımları (narratives/stories) ve/veya anlatıcıları tercih edin, ve son olarak, müzenin ve sunulan unsurun özellik ve amacına göre değişiklik göstermekle birlikte, deneyim ve etkileşimi temel alan keşif metodu öğrenme çıktılarını daha kaliteli ve kalıcı hale getirmektedir (Gartenhaus, 1997).

2.8.1. Yaşayan Kültürel Miras Eğitimi ve Aktarımı

Türkiye’de müzeler oluşturulurken, kültürel değerlerin korunması, aktarılması, verilecek müze içi eğitimlerin bu amaçları gerçekleştirme, formal eğitim müfredatını desteleme, değerler eğitimini müze aracılığı ile verme, ailelerin kaliteli ama aynı zamanda amaçlı vakit

geçirmesini sağlama gibi ülkeler göz önüne alınmaktadır-alınmalıdır. Oyun ve oyuncak müzelerinin koruma, saklama, eğitime gibi misyon ve amaçlarının yanında, kültür aktarıcı rolü de unutulmamalıdır. Oyun ve oyuncak müzeleri yaşayan kültürel mirasın tanıtıldığı, aktarıldığı, deneyimlendiği mekânlar olarak tasarlanmalı ve oluşturulmalıdır. Örneğin, Anadolu Oyuncak Müzesi'nde geleneksel Türk oyuncakları, masalcı nine, Fatuş oyuncakları, Anadolu oyuncakları, Kaleiçi Sokağı bölümleri, dış mekânda bulunan Hacivat ve Karagöz teması gibi kültürel mirasımıza ait unsurlar sergilenmektedir. Ancak, bunların yalnızca sergilenmesini değil müze içinde deneyimlenerek aktarılmasını sağlayacak etkinliklerin çeşitliliği ve sıklığının artması, yaşayan kültürel mirasın aktarımına önemli bir hizmet olacaktır.

Finlandi'ya Ulusal Müzesi yaşayan kültürel miras aktarımında etkinlik bazında en önemli müzeler arasındadır. Ulusal Fin tarihinin geçici, kalıcı, gezici koleksiyon ve etkinliklerle aktarıldığı müzenin 'Workshop Vintti' bölümünde ata binmek, kahve öğretmek, kilim dokumak, geleneksel Fin evi inşa etmek, geleneksel Fin müziği dinlemek mümkündür. Atın bu kadar önemli olduğu Türk toplumunda oyun ve oyuncak müzelerinde ata binme kültürü üzerine tema, etkinlik ve eğitimlerin olmaması kısa sürede giderilmesi gereken bir eksikliktir. Müzenin ilgili atölye alanında geleneksel Fin mimarisi örnekleri, çocukların gerçek tuğlalar ile aynı boyut ve renkte ancak daha hafif olan strafor malzemeden tuğlalar ile geleneksel Fin duvar örgüsü oluşturabilecekleri mekânlar bulunmaktadır. Burada mimari miras aktarılmaya çalışılmaktadır. Finlandiya'da olduğu gibi ahşap yığma yapı mimarisinin görüldüğü özellikle Karadeniz bölgesi müzelerinde benzer etkinliklerin yapılması mümkündür (Aynur Çiftçi, 2015 , s. 78).



G 67: Kaynak: <https://clannewsfinland.blogspot.com/2018/07/more-summer-funn.html>
(Alınma Tarihi 15.6.2019)



G 68: Kaynak: <https://www.kansallismuseo.fi/en/exhibitions/vintti> (Alınma Tarihi 15.6.2019)

2.8.3. STEM Eğitimi

Eğitim alanında önemi gittikçe artan STEM (Science, Technology, Engineering and Math) alanlarında çocukların güçlendirilmesi, okuryazarlık, dijital okuryazarlık, yaratıcı ve performans sanatları alanında ilerleyerek derin öğrenmenin sağlanması, formal ve informal eğitim kurumlarının önceliği haline gelmiştir. Oyun ve oyuncak, yirmibirinci yüzyıl ihtiyaçları doğrultusunda ortaya çıkan bu trendlere cevap verebilecek eğitimleri sağlamaları tercih edilmektedir. Bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında gelişmeye ihtiyacı olan ülkelerin bunu başarmak için başlamaları gereken ilk basamak, kişilik ve yetenekleri gelişme ve şekillenme aşamasında olan çocukların ziyaret ettiği oyun ve oyuncak müzeleridir.

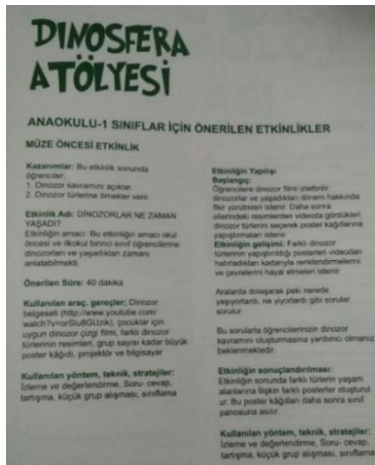
Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa oyun ve oyuncak müzelerinde, STEM unsurları göz önüne alınarak hazırlanan alanlar ve içerikleri şöyledir:

Rocket Room (Roket Odası) uzay teknolojisi, Happy Camper (Mutlu Kampçı) ve Adventure Camp (Macera Kampı) günlük beceriler, Centennial Exploration (Yüzüncü Yıl Keşfi) tarih bilinci, Please Touch Garden (Please Touch Bahçesi) motor gelişim dikkate alınarak hazırlanmıştır. Müzelerde aynı zamanda Çoklu Zekâ Kuramı da önemsenmekte, farklı zekâ ve duyulara yönelik etkinlik ve koleksiyon hazırlanmaktadır.

Formal ve informal eğitim kurumlarında önem verilen bir başka unsur da, ‘soft skills’ olarak adlandırılan iletişim becerisi, empati yetisi, yaratıcı düşünebilme, karar verme yeteneği, takım çalışması, eleştirel düşünebilme gibi yirmi birinci yüzyıl becerileridir. Müzeler bu becerileri destekleyici programlar oluşturmaya özen göstermektedir. Örneğin Birleşik Devletler’in Philadelphia şehrindeki Please Touch Museum, dört temel madde üzerine kurulmuştur. Müzedeki eğitim programları, sergiler, eğitim için kullanılan basılı kaynaklar bu dört temel unsur göz önüne alınarak planlanır. Bu dört temel madde (The 4 Cs); Critical Thinking (Eleştirel Düşünme), Communication (İletişim), Collaboration (İş birliği) ve Creativity (Yaratıcılık)’dir.

2.9. Yayın

Karşıyaka Belediyesi Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü, öğretmenler-eğitmenler için hazırlanan bir Kampüs Eğitim Kitabı ile öğrencilere verilmek üzere aynı isimli başka bir kitap yayınlamaktadır. İlki, internet sitesinden ve müzeden ücretsiz olarak edinilebilmektedir. Kitabın içinde anaokulu, ilkokul ve ortaokul öğrencileri ile müzeye gelmeden önce, ziyaret sırasında ve ayrıldıktan sonra yapılabilecek aktiviteler ile ilgili etkinlik önerileri bulunmaktadır. Bu etkinlikler okuldaki müfredata uyumludur, yaş gruplarına ayrılmıştır ve düşünmeyi, yazmayı ve tartışmayı teşvik etmektedir. Yurt dışındaki örneklerine paralel olarak hazırlandığı görülmüştür.



G 69: Çocuk Müzesi Eğitimci Kitabı



G 70: Çocuk Müzesi Eğitimci Kitabı

Kitapta müzenin temalarıyla aynı ismi taşıyan ‘Trafik ve Hoşgörü’ ve ‘Dostluk ve Bremen Mızıkacıları’ isimli iki ünite, okulöncesi ve ilköğretim için çalışma kâğıtları ve etkinlik önerileri verilmişken, ortaokul grubu için etkinlik önerisi ve çalışma kâğıdı verilmemiş olmasının önemli bir eksiklik olduğu söylenebilir.

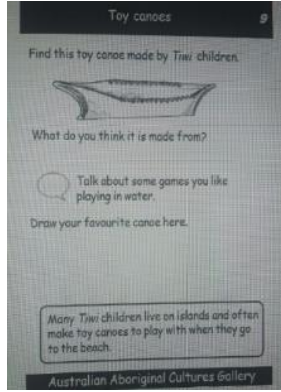
İkinci kitapçıkta, kampüsteki temalar ve koleksiyonaçıklanmaktadır. Bu kitapçıkta, üçüncü keşif alanındaki Paleontoloji Adası, Bilim Adası, Entomoloji Adası’nda sergilenen koleksiyon ile ilgili bilgiler verilmesi amaçlanmıştır. Ancak Dinosaur Adası bölümüne üç sayfa ayrılmış, burada anasınıf öğrencileri ile yapılabilecek bir atölye örneği verilmiştir. Dinosaurlar üzerine ilgi çekici ve yaş gruplarına uygun resimler, bilgiler, etkinlikler, oyun önerileri, yağışkan kâğıtlar, posterler eklenmelidir. İkinci bölüm olan Entomoloji Adası bölümü için yirmi altı sayfa ayrılmış, böcek türleri, özellikleri, böceklerin kullanım alanları verilmiştir. Üçüncü bölüm olan Bilim Adası’na yalnızca iki sayfa ayrılmış, burada hepsi ‘fizik’ alanı ile ilgili, kampüste sergilenen bazı aletler ile sergilenmeyenler hakkında kısa bilgiler verilmiştir. İnşaat Adası ile ilgili bir bölümün kitapta yer almadığı görülmüştür. Diğer bölümlerin de içerik olarak eksik kaldığı, bölümler arasında sayfa sayısı, detaylandırma, resimlendirme konularında büyük farklar olduğu, hiçbir bölüme çocukların bireysel yapabilecekleri aktivitelerin eklenmediği görülmüştür.



G 71:Kampüs eğitim kitabı, Entoloji Adası Bölümü.

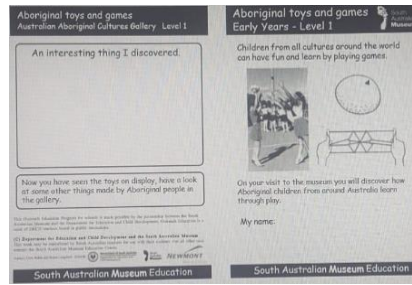
Yukarıda fotoğrafı verilen ansiklopedik bilgilerin yazıldığı kitapçığın, 4-12 yaş arası çocuk grubuna eğitimsel açıdan yarar sağlamayacağı ve ilgilerini çekmeyeceği ileri sürülebilir. Bunun yerine eşleştirme aktiviteleri, dinazor boyama, kitaptan koparılabilir posterler, kampüsü gösteren bir harita ile hazırlanmış masa oyunu, aileler ile birlikte yapılabilecek kartondan hayvan maketleri, hayvan çıkartmaları, konuşma balonları içinde bilimsel ve tematik bilgiler, evde bilimsel deney önerileri, çoktan seçmeli, eşleştirmeli veya boşluk doldurmalı mini testler, puzzle ve bulmacalar gibi aktivite ve materyallerin eklenmesinin daha yararlı olacağı düşünülmektedir. Müzenin muhteva etiketleri ile ilgili verilen ve ziyaretçiden okuması beklenen yazılar, müzenin yaratıcılığı ve katılımı destekleme misyonuna yardımcı olamayacaktır.

Bunun dışında yaş gruplarına göre ayrılmak kaydıyla, öğrencilerin girişte neler görmeyi ve deneyimlemeyi beklediklerini yazacakları bir çalışma kâğıdı hazırlanıp verilebilir. Yine, ziyaret sırasında müzedeki temalar temel alınarak hazırlanmış drama aktiviteleri, okuma parçaları, çoktan seçmeli soruların olduğu ikinci bir çalışma kâğıdı ile ziyaretçilere ziyaret çıkışında verilecek, deneyim, his ve öğrendiklerini aktardıkları bir çalışma kâğıdı da verilebilir. South Australian Museum'un yazmayı, farklı resimler arasından doğru olanı bulmayı, düşünmeyi, kâğıttaki sorular yoluyla müzedeki detayları fark etmeyi teşvik eden, Avustralya'lı Aborijin kültürleri, Aborjin oyun ve oyuncakları ile ilgili çalışma kâğıdı buna örnek verilebilir (South Australian Museum, 2018).



G 72:Güney Avustralya Oyuncak Müzesi Etkinlik Kâğıdı 1. Kaynak:

<https://www.samuseum.sa.gov.au/Upload/files-education/text/aacg-yr1-3-artandplay-toys.pdf> (Alınma Tarihi 15.12.2018)

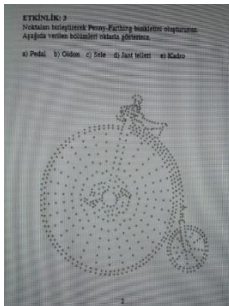


G 73: Güney Avustralya Oyuncak Müzesi Etkinlik Kâğıdı 2. <https://www.samuseum.sa.gov.au/Upload/files-education/text/aacg-yr1-3-artandplay-toys.pdf> (Alınma Tarihi 15.12.2018)

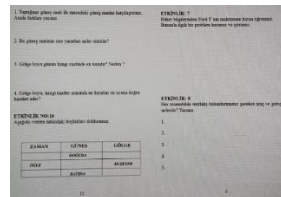
Güney Avustralya Oyuncak Müzesi internet sitesinden alınan yukarıdaki resimde, müzeye girişte etkinlik kâğıdı çocuklara verilmekte, çocuklardan kâğıtta bulunan bazı eserleri müzede bulmaları, bulduklarında bu eserin hangi materyalden yapıldığı üzerine düşünüp kâğıda yazmaları, müzede keşfettikleri ilginç bir şeyi kâğıda not almaları ve çizimleri istenmektedir. Bu aktiviteler ile müze katılımına mental aktivitenin de dâhil edilmesi amaçlanmaktadır. Bu aktivite kâğıdı 7-12 yaş grubu için verilmektedir. 4-6 yaş grubu için tüm bunlar sözel veya resim çizme yoluyla yapılmaktadır.

Çengelhan Rahmi Koç Müzesi, tek bir kitap halinde Öğretmen ve Öğrenci Eğitim Paketi ile Öğrenci Etkinlik kitabı yayınlamaktadır. Kitap internet sitesinden ücretsiz

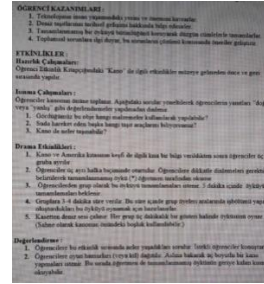
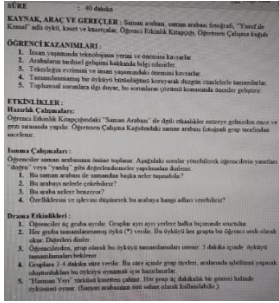
indirilebilmektedir. Kitabın kullanımı şöyle tasarlanmıştır; üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıflar için kitapçıktaki ve müzedeki bir nesne ile, okul müfredatındaki konular bağlantılandırılmıştır. Örneğin, müzede bulunan saman arabası üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıflar için Fen Bilgisi dersinde maddeyi tanıyalım; Sosyal Bilgiler’de Geçmişimi Öğreniyorum; Türkçe’de ‘harman yeri ile ilgili bir metin okuma’; Matematik’te çember ile daire arasındaki farkı anlama; Resim ve İş dersinde tekerlek çizme, tahtadan tekerlek yapma gibi beceriler ve konular ile ilişkilendirilmiştir. Öğretmenlerden müzeye gelmeden önce buldukları ünite ile ilgili bir nesne seçmeleri, müze gezisi sırasında kitabın sonunda bulunan ilgili etkinlik kağıdını öğrencilere vererek, müze ziyareti sırasında bu etkinlikleri takip etmeleri tavsiye edilmektedir. Saman arabası ile ilgili etkinlikte birinci olarak çocukların gördükleri saman arabasına benzer bir tane çizmeleri, ikinci olarak da saman arabasını dingilleri ile birlikte çizerek, dingillerin özelliklerini söylemeleri veya yazmaları istenir. Dünyadaki örnekleri ile karşılaştırıldığında, pek çoğundan daha iyi planlandığı, detaylı düşünüldüğü, aktivite çeşitliliğine önem verildiği görülmüştür. Ancak sadece üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıflara odaklanması, bu sınıflardan daha büyük veya daha küçük muhtemel ziyaretçilerin etkinliklerden faydalanamamasına neden olmaktadır. Müze koleksiyonunu içeren, benzer bir öğretmen kitabı ve öğrenci etkinlik kitabı ortaokul ve lise düzeyi için de hazırlanmalıdır. Bireysel çalışmaya uygun hazırlanmış etkinlik kitabından, tarafımızca yapılan alan çalışması sırasında karşılaşılan 11-14 yaş arası çocuk gruplarının faydalanabilmesi için, aynı içerik ve tarzda etkinlik kitabı ortaokul ve lise müfredatları incelenerek oluşturulabilir.



G 74: Öğrenci Kitabı nokta birleştirme



G 75: Öğrenci Kitabı bireysel etkinlikler.



G 76: Öğrenci Kitabı grup etkinlikleri.

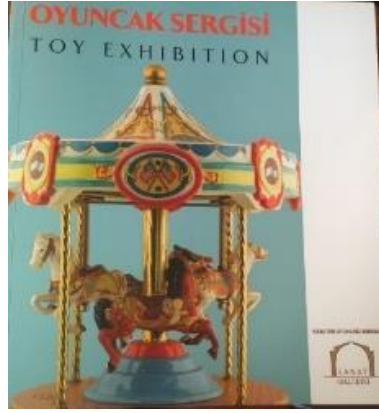
G 77: Öğrenci Kitabı grup etkinlikleri.

Ankara Evrensel Değerler Müzesi'nin sürekli kullandığı bir eğitim kitabı bulunmamaktadır. Çocuklara ziyaret sonunda katılım sertifikası verilmektedir. Eğitim kitabı hazırlamanın devlet müzesi olan bir yer için maliyetli olacağı ifade edilmiştir. Müzedeki her alanla ilgili soruların bulunduğu değerlendirme sorularının hazırlandığı, ancak içerik ve biçim olarak hazır olmadığı için kullanıma başlanmadığı belirtilmiştir. İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi'nin yayını bulunmamaktadır. Yayın, müzelerde önem verilen bir konudur. Örneğin, McCord Museum'daki 3-9 yaş arası hitap eden The Island of Toys sergisi geçici olmasına rağmen, videoda görüleceği üzere koleksiyon ile ilgili renkli ve yaş grubuna göre çalışma kâğıtları hazırlanmıştır. Türkiye'deki kalıcı sergilere sahip oyun ve oyuncak müzelerinde çalışma kâğıtlarının olmamasının eksikliği hissedilmektedir.



Karekod 6: McCord Museum, Oyuncak Sergisi, Montreal

Bursa Anadolu Arabaları Müzesi'nin oyuncak bölümü bulunmamaktadır. Ancak 2011 yılında müzede açılan Oyuncak Sergisi/Toy Exhibition için Yapı Kredi Yayınları aracılığı ile üç yüz üç sayfalık bir kitap çıkarılmıştır. Tarafımıza müze müdürü Aylın Tatlı tarafından hediye olarak gönderilen kitap, dünyadaki benzerlerini çok geride bırakacak içeriğe sahip olması açısından, Türkiye'deki diğer müzelerin inceleyerek model alması gereken bir yayındır. Yayının İngilizce ve Türkçe olarak yayınlanmış olmasının, Türkiye dışında tanınırlığını artıracığı söylenebilir.



G 78. Oyun ve oyuncak müzesi olmamasına rağmen Bursa Anadolu Arabaları Müzesi'nin 2011 basımı Yapı Kredi Yayınları basımı oyuncak kitabı.

İçindekiler	Contents
Önsöz	ii
İçindekiler	iii
1. Bölüm: Anadolu'da Oyuncaklar	13
2. Bölüm: Batıda Oyuncaklar	33
3. Bölüm: Oyuncakların Gelişimi ve Evrimi	47
4. Bölüm: Oyuncakların Sınıflandırılması	57
5. Bölüm: Oyuncakların Yapım Yeri ve Tarihi	59
6. Bölüm: Oyuncakların Kültürel Değeri	73
7. Bölüm: Oyuncakların Sosyal Değeri	85
8. Bölüm: Oyuncakların Ekonomik Değeri	91
9. Bölüm: Oyuncakların Eğitim Değeri	95

G 79: Oyuncak Sergisi/Toy Exhibition İçindekiler.

Oyuncak Sergisi kitabı, içeriğinden de görülebileceği gibi oyun ve oyuncakların Anadolu'da ve Batı dünyasındaki tarihini, Türkiye'de bir dönem yaygın ve ünlü olan Eyüp Oyuncakları'nın hikayesini anlatmaktadır ve sergilenen oyuncakların tarih, yapım yeri, ait olduğu kültür bilgilerini de vererek katalogunu sunmaktadır. Her oyun ve oyuncak müzesinin buna benzer bir kitap-kitapçık yayınlamasının, ziyaretçiler için koleksiyonu tanıma, kalıcılık, tarih bilinci uyandırma gibi açılardan yararlı olacağı açıktır.

2.10. Satış

2.10.1. Ürün Satışı

Oyun ve oyuncak müzeleri, ziyaretçilerin müze ziyareti sonunda alıp götürebilecekleri, müzeyi ve içeriğini temsil edecek, hatırlatacak, aynı zamanda da ucuz ürünler sağlamalıdır. Ürün satışı şüphesiz, müze ziyareti deneyiminin kalıcılığını artıracaktır (Kent, 2010).Karşıyaka Belediyesi Evrensel Çocuk Müzesi içindeki ‘Dino Kafe’ isimli kafeteryada çocuklara özel besinler sunulmaktadır. Ancak ücretlendirmede bazı besinlerin ücretlerinin ortalamanın üzerinde olduğu görülmüştür. Örneğin 200ml süt 2.50 TL’ye satılmaktadır. Harris Museum’daki Bean Good Coffee Shop isimli kafeteryadaki fiyatlara bakıldığında, fiyatların sembolik olduğu ve minimum düzeyde tutulduğu görülmüştür(The Calico Group, 2018). Müzeler de birer işletme oldukları için, kâr etmeleri doğaldır. Ancak fiyatlar belirli bir zümrenin ulaşabileceği yükseklikte tutuluyorsa, bu daha çok kişinin ziyaretini engelleyecektir. Kampüs içinde oyuncakların satıldığı bir mağaza bulunmaktadır. Mağazanın satış yapabilmesi için her yaştan çocuğa hitap edecek ürünlerin bulundurulması gerekmektedir. Örneğin Boston Children’s Museum’un ürünlerinin satıldığı dükkândaki ürün çeşitliliği ve görsel çekicilik göze çarpmaktadır. Burada çocuklara hitap eden oyuncaklar satılmaktadır. Fiyat politikası ile ilgili bir bilgiye ulaşamadığı için herhangi bir yorum yapılamayacaktır. Ancak aşağıdaki resimde Evrensel Çocuk Müzesi’ndeki satış mağazasının fotoğrafı bulunmaktadır. Çocuklara yönelik oyuncaklar azdır, olanların fiyatları ise 50 TL’den başlayarak 200 TL’ye kadar uzanmaktadır. Mağazada daha çok yetişkinlere yönelik anahtarlık, buzdolabı yapışkanı gibi ürünler satılmaktadır ve mağaza görsel çekicilikten uzaktır. Duvarlara monte edilen raflara bakıldığında, çocukların boyları itibari ile buralara ulaşamayacağı görülebilir. Ancak Boston Children’s Museum’un satış mağazasında, ürünlerin mümkün olduğu kadar alçağa, hatta yere konulmasına özen gösterildiği görülmüştür.



G 80. Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi mağazası.

Rahmi Koç Müzesi'nde 'Müze Mağazası' isimli satış ofisinde müzede bulunan koleksiyon nesnelerin maketleri (15 ile 150 TL arasında), Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar: Bebek Evleri kitabı (60 TL), bez kol çantası (15 TL), not defteri&kalem, oyuncak arabalar ve bebekler satılmaktadır. Müze kataloğunda 'cep harçlığı ile alınabilecek küçük ürünler' oldukları ifade edilmiştir.

Müzeler ürün satış fiyatlarını veya giriş ücretlerini belirlerken, en alt maaş olan asgari maaşa göre belirleme yapmalıdır. Müzeye gelecek ailelerin anne, baba, çocuk olmak üzere en az üç kişiden oluşacağı, bir de müze hediye mağazasından alışveriş yapacağı düşünüldüğünde, düşük gelirli aileleri müze dolaşmaktan vazgeçebileceğine sürülebilir. Her müze yetişkinler için en az ortalama 10 TL, çocuk için 5 TL almaktadır. Üç kişilik bir aile bir ayda dört müze gezer ise, müze girişi için toplamda 100 TL harcamış olacaktır. Müzeye ulaşım için harcanan para ve müze mağazasından alınabilecek eşyaların da dört seferlik gidiş için 100 TL tuttuğu hesaplanır.2019 Ocak ayı itibari ile asgari ücret netolarak380,12 Euro'ya tekabül etmektedir. Bu hespla bir aile bir aylık asgari maaşının tamamı ile 15 defa müze ziyareti yapabilmektedir. Aynı hesaplama Estonya için yapıldığında şu görülmüştür; Ocak 2019 itibari ile asgari ücret (minimum wage) 540 Euro olarak hesaplanmaktadır(Republic of Estonia Tax and Customs Board, 2019). Tartu Oyuncak Müzesi giriş ücreti yetişkin için 6 Euro, çocuk için 5 Euro, iki yetişkin bir çocukdan oluşan aile için 16 Euro'dur. Asgari ücret ile aile bileti olarak bir aile 33.75 defa oyuncak müzesi ziyaret edebilmektedir.

İngiltere'nin Lancashire kentindeki Harris Museum and Art Gallery girişi çocuklara ücretsizdir. Düzenlediği çeşitli atölyeler ve faaliyetler için (History, Literacy, Art and Design) öğrenci başına 2.75 pound talep etmektedir. Bu atölye ve etkinlikler 120 dakika sürmektedir.2017 yılı ADNKS sonuçlarına göre Türkiye nüfusu 80 milyon 810 bin 525'dur (Nüfus Projeksiyonları, 2018-2080, 2019). DÖSİM'in 2017 müze istatistiklerine göre bütün müzeler için müze ziyaretçi sayısı 20.509.746'dır(Döner Sermaye İşletmesi Merkez Müdürlüğü, 2019). Bu veriden yola çıkarak, ülke nüfusunun dörtte birinin müze ziyaret ettiği görülmektedir. Müze giriş ücreti ve müze ürün satışı fiyatları düşürülür, müze içi etkinlikler artırılır, tanıtım mekanizmalarına hız verilerek daha çok insana ulaşılır veya müze ziyaret oranı artana kadar müze giriş ücretleri kaldırılırsa, müzeleri ziyaret edenlerin sayısı istenen seviyeye ulaşabilecektir. İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, Evrensel Değerler Çocuk Müzesi, Çamlıdere Oyun ve Oyuncak Müzesi, Celil Atasever Oyuncak Müzesi, Çocuk Oyunevi ve Oyuncak Müzesi içerisinde ürün satışı yapılmadığı gibi, kafeterya veya restoran bulunmamaktadır.

2.10.2. Hizmet Satışı

2.11. Diğer

Ankara Rahmi M. Koç Müzesi'ne ziyaretçilerin gelebilmesi için internet sitesinde farklı ulaşım araçları, haritalar, yön tarifleri verilmiş, bu araçlarla müzeye nasıl gelineceği tarif edilmiş, 'Yakınında Görülebilecek Yerler' başlığı altında gezilebilecek tarihî yerler listelenmiş ve böylece yerli ve yabancı ziyaretçileri buraya çekmek amaçlanmıştır.

Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi'nde kampüs ziyareti 'bir saat' ile sınırlandırılmıştır. Buraya gelen bir ziyaretçinin, tüm kampüsü dolaşmak için yalnızca bir saati bulunmaktadır. Bunun da ücreti 10 Türk Lirası olarak belirlenmiştir. Bu da ziyaretçinin kampüs ve müzeyi istediği gibi ve istediği zaman aralığında ziyaret edememesine, ziyaret deneyiminin bir saat ile sınırlanmasına sebep olmaktadır. Önemli ve değişmesi gereken unsurlardan biri de müze ziyareti için talep edilen ücrettir. Özellikle de öğrenci, öğretmen vs. indirimi olmadığı da

göz önüne alındığında, ücretin (ek ücretler de eklendiğinde) ortalamanın üzerinde olduğu söylenebilir.

Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ile Ocak 2019 tarihinde yapılan görüşmede, 2019 Haziran'a kadar müzenin dolu olacağı, çok sayıdaki okulun randevu talebini Eylül dönemine ertelemek durumunda kaldıkları belirtilmiştir. Oyun ve oyuncak müzelerine ve bu müzelerde ders işlemeye olan bu talebin, öğretmenlerin değişen eğitim trendlerine de uyum sağlamaya çalıştığı, e-Twinning gibi farklı uluslardan öğretmenleri buluşturan uluslararası programlar aracılığıyla Türk öğretmenlerin günceli takip etmesinin büyük payı olduğu söylenebilir.

Çağdaş müzecilikte aile katılımına da büyük önem verilmekte, aile-çocuk beraberliğini sağlayan etkinlikler düzenlenmekte veya çocuklara verilen eğitim, atölye ve etkinliklerin aynuları aileler ile de yapılmaktadır. Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi ziyareti sırasında müze çalışanlarına ve müdürüne, aile katılımının sağlanması için ailelerin de müzeye çocuklar ile birlikte veya çocuklardan bağımsız kabul edilmesi gerektiği, ailede uyandırılacak bilinçlenmenin okuldaki formal eğitimi ve müzedeki informal eğitimi destekleyeceği önerisinde bulunulmuştur. Ancak müze görevlileri, ailelerin bu gibi eğitimlere zaman kısıtlaması, çalışma durumu, başka boş zaman aktivitelerini tercih etme gibi sebepler dolayısıyla katılmayacaklarını düşünmektedir.

Ankara Evrensel Değerler Müzesi'nde bulunan maketlerin önündeki açıklama yazılarının İzmir Evrensel Çocuk Müzesi'ndekiler ile aynı olduğu gözlenmiş, müze eğitimcileri tarafından bu yazıların işlevsiz olduğu, bu yazılara gerek olmadan bilgilerin görme engelli ve engelli olmayan ziyaretçilere (yazılara ihtiyaç duyulmadan) anlatım yoluyla aktarıldığı ifade edilmiştir. Yazılar yerine sesli mekanizmaların konulması önerildiğinde, çocukların gezi sırasında yalnız kalmadıkları, her an eğitmenin karşılıklı diyaloglar veya anlatım yoluyla bilgi alışverişini gerçekleştirdiği aktarılmıştır. Her alana yirmi beş öğrencinin iki eğitmen eşliğinde girdiği, buranın tek başına gezilecek bir müze olmadığı belirtilmiştir.

Ankara Evrensel Değerler Müzesi'nde eğitmenlerin vurguladığı en önemli nokta şudur;

‘Biz burada klasik müze anlayışını yıkmaya çalışıyoruz. Çocuklar geldiklerinde kafalarında hiçbir şeye dokunmayacakları, sıra halinde gezerek sessiz olacakları bir yer bekliyorlar. Ancak biz müzeye dair bu yargıyı kırmaya çalışıyoruz.’

Çocuklara müzede özgür olabilecekleri mesajı vermek, rahatça konuşup soru sorabileceklerini hissettirmek, müze eğitimi adına doğru bir yaklaşım olacaktır. Aksi halde müzede yaratıcılığın doğması, gelişmesi ve ortaya çıkması beklenemez. Çocukların müzede kendi kendilerine kalmaları, özgürce dolaşmaları müze eğitmenlerince vurgulanan noktalardandır. Öğrenmenin eğlenceli hale getirilmesinin, öğrenme isteğini çocuklarda kalıcı ve alışkanlık hale getireceği söylenebilir. Ayrıca, Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi’nde sergilenen ve kullanılan tüm eşya ve aletlerin çalışır vaziyette olduğu, herhangi bir arıza olmadığı görülmüştür.

İstanbul Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi hakkında yapılan sosyal medya yorumlarına bakıldığında, müzeye olan talep yüzünden ailelerin rezervasyon yaptıramadığı, müzenin talep yoğunluğunu karşılayamadığı görülmüştür. Ailelerin kaliteli vakit geçirmelerini sağlayan, toplumdaki klasik müze anlayışını yıkan, eğitim faaliyetleri ve atölyeler düzenleyen oyun ve oyuncak müzelerinin sayılarının veya kapasitelerinin artırılması gerekmektedir.

Dünyadaki oyun ve oyuncak müzeleri tarandığında, Türkiye’dekilerin aksine uzun, açıklayıcı yazıların ve tabelaların olmadığı görülmüştür. Çocuğun ilgisini ve dikkatini görsel anlamda çekecek resim, fotoğraf ve renkler kullanılmış, aşağıdaki resimde görülen gibi ailelere hitaben sloganlar veya yazılar konulmamıştır.



G 81: Duvardaki ailelere yönelik yazı.

İzmir Evrensel Çocuk Müzesi'nde çekilen bu fotoğraftaki yazının kime yönelik yazıldığıının tekrar düşünülmesi gerekmektedir. Çocukların ilgisini çekmeyecek ve onlara hitap etmeyen bir yazının burada gerekli olmadığı söylenebilir. Aksi takdirde müze konsepti yetişkin gözü için bir mekân olarak algılanmakta ve sergi objeleri çocukların oyun gereçleri olmaktan çıkıp yetişkinler için sergilenen oyuncak koleksiyonu temsili haline gelmektedir (Anne Jodon Cole, Temmuz 2016).

III. BÖLÜM

TÜRKİYE’DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN İŞLEVSEL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ: KÜLTÜREL, EĞİTSEL VE DİĞER İŞLEVLERİ

3.1. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Kültürel İşlevi

Toplumun kültürden, kültürün toplumdan ayrılmadığı düşünülduğünde, taşınmayan ve korunmayan belleğin silineceği, toplumdaki aidiyet ve kimlik duygularında erozyonlar olabileceği açıktır. Burada Shils’in, geleneğin onu yaşamayı tercih eden bir halkla mümkün olduğunu söylemesindeki sav akla gelmektedir(Shils, 2003, s. 113). O’na göre gelenek ve buna bağlı olarak bellek kendi kendini yaratabilen ve sürdürülebilen bir olgu değildir. Yaşayan kültürel miras müzeleri, özelde yaşayan kültürel miras müzeleri muhteviyatındaki oyun ve oyuncak müzeleri bu anlamda kültürel bellek aktarımı işlevini yerine getirecek en yakın kurumlardır.

Aynı çerçevede hatırlama kültürü sosyal sorumluluğun devam etmesini amaçlar ve bir gruba dayanır (Demir, 2017, s. 29). Müzeler başlangıçlarından çok yakın zamanlara kadar maddi belleğin koruyucusu ve taşıyıcısı olmuştur. Müzeler geleneğin ve geleceğin inşasında kilit rol oynayabilirler. Yine Demir’in aktardığına göre Durkheim, sosyal bellek kavramını kullanmış, grup kimliği ve dayanışması için geçmiş bağlarının, toplum tarafından kutlanan ritüeller ve paylaşılan geçmişin aktarılmasıyla kalıcı hale geleceğini öne sürmektedir (Demir, 2017, s. 25). Bu bağlamda, 2017 Haziran’ında Romanya’da LEGO şirketi ile yapılan THE IMAGINATION CAMPAIGN- LEGO® Ethnics projesi, kültürel miras aktarımının oyun, oyuncak ve müzeler aracılığı ile etkili bir biçimde yürütülebileceğinin en güncel kanıtıdır. Romanya’nın altı farklı eyaletine ait geleneksel kıyafetler, LEGO parçaları kullanılarak Romanyaiçindeki ve dışındaki okullarda ve alışveriş merkezlerinde çocuklara gruplar halinde yaptırılmıştır. Proje sorumlularının aktardığına göre, Romanya Köylü Müzesi (Romanian Peasant’s Museum) ile birlikte

yapılan bu proje, kültürel mirasın aktarımında oyuncak ve müze kullanımının önemini göstermiştir.



Karekod 7: LEGO® Ethnics Proje Videosu

Müzeler, sosyo-kültürel kurumlar olarak işlevleri ve görevleri olan kurumlardır. Yoshida'ya göre müzeler, sadece somut kültürel mirasın korunduğu yerler değildir; aynı zamanda yaşayan kültürel mirasın aktarıldığı ve yaratıldığı mekânlardır ve daha da önemlisi sadece geçmişin mirası için değil, geleceği inşa etmek için de kullanılabilirler (Yoshida, 2004, s. 109-112). Müzeler, yaşayan kültürel mirasın yaşatılarak gelecek kuşaklara aktarılması açısından çözüm önerileri ve uygulama modelleri üretebilecek kurumlardır (Nalcıoğlu, 2018, s. 336). Yaşayan müzeler ile birlikte oyun ve oyuncak müzeleri, toplumdaki farklı gruplar arasında hoşgörüyü geliştirebilmeli ve bunu çocuklara deneyimleterek aşılabilmelidir.

Oyun ve oyuncak müzeleri, toplumların kültürel belleklerini korur ve aktarır, seminer, festival, toplantı, kutlama gibi sosyal faaliyetlere ulaşmayı mümkün kılar ve son olarak boş zamanın kaliteli geçirilmesi için alternatif mekânlar olarak insanları çeker. Ağaç yaşken eğilir felsefesi ile oyun ve oyuncak müzelerinin toplumun dinamiklerini yansıtacak şekilde planlanması, kültür aktarımı noktasında daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Müzeler sözlü tarihin değerinin anlatılması ve aktarılması için sosyal mekânlar olmanın yanında, yaşayan mirasın yeniden yaratılması, yeniden yorumlanması ve yeniden değerlendirilmesi için araçlardır. Aynı zamanda müzelerin hafızayı harekete geçiren, yeni tartışma ortam ve konularını tetikleyen, topluluk kimliğini öne çıkaran, aidiyet duygusu katan özellikleri de bulunmaktadır (Robertson, 2006 , s. 26). Sandell'e göre müzeler, daha eşitlikçi ve adil bir toplum yaratmada büyük rol oynayabilirler. O'na göre toplumsal sorunları sergileme ve sorgulama açısından müzelerin önemi büyüktür. Sandell'e göre müzeler, toplumsal araçlar (social agent) olarak siyasi ilişkiler ve toplumsal fenomenleri şekillendirir(Sandell, 2007).

Ambrose ve Paine'e göre müzeler topluluğun kültürel ve ortak mirasını korur, ortak bir bellek yaratır, eğitim kurum ve kuruluşları ile ortaklıklar kurarak müzenin aktif eğitim merkezi haline gelmesini kendine temel amaç edinir. Bunlara ek olarak, herkes için eşit ve ulaşılabilir mekânlar yaratarak, özellikle de dezavantajlı gruplar için ulaşılabilir eğitim ve kültürel faaliyetler düzenler, son olarak da kimlik duygusunu geliştirme ve koruma hususunda temel işlevi görürler (Timothy Ambrose, 2006).

Oyun ve oyuncak müzeleri kültürlenme, kültürlenme ve kültürleşme yerleridir. Bireyin içinde yaşadığı topluma ait somut ve somut olmayan unsurları öğrenmesine ve bireyin kültürel kimliğini öğrenmesine yardımcı olur. David Lancy, oyunların kültürlenme ve toplumsallaşma süreçlerinde işlevsel olduğunu ifade edildiğini, ancak bunun test edilmesi için hiçbir çalışma yapılmadığını ifade ederek Afrika ve Amerikan toplumlarında 1973 ile 1976 yılları arasında deneysel çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar sonucunda, oyunların hikâye anlatma, kendini ifade edebilme, uzun hikâyeleri akılda tutabilme, tekerleme söyleme ve atasözü ezberleme becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Ayrıca, 1975 tarihli bu çalışmasında oyunun dört kültürel alt sistemdeki işlevlerini şöyle sıralamıştır: **sosyal ilişkiler** (cinsiyet rolleri vb.) **dil** (kelime bilgisi, konuşma yapabilme yetisi vb.), **teknoloji** (alet kullanımı vb.) ve **ideoloji** (hırs, zekâ vb.) (Schwartzman, 1979, s. 109-110). Özdemir'in aktardığına göre Türkiye'de A. R. Balaman *Töre ve Gelenekler* kitabında oyun ve çocukların gelenek taşıyıcılık işlevi yaptığını ifade etmiş, Prof. Dr. Metin And oyunun bir toplumun kültür birikiminin tanınmasında önemli bir kaynak olduğunu belirtmiştir. Prof. Dr. Şükrü Elçin 'Folklor ve Halk Edebiyatının Milli Birliğin Oluşmasındaki Rolü' makalesinde oyunları da Türkiye Cumhuriyeti'nin birlik ve bütünlüğünü temsil eden unsurlar arasında saymıştır (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 , s. 453).

Etnografik literatürde çocuk oyunlarının yetişkin eylemlerinin doğrudan taklidi olduğuna dayalı savlar çoktur. Bu savı, en erken ve önemli biçimde çürüten Fortes, oyunun kesinlikle yetişkin eylemlerinin basit ve mekanik bir tekrarı olmadığını, oyun sırasında çocuğun yetenek ve becerilerini sınadığını, yaptığı hatalar yüzünden ceza almak zorunda kalmaksızın deneyler yaptığını ifade etmektedir (Schwartzman, 1979, s. 102-103). Oyun, Groos'un Uygulama Theory (practice theory)'sine göre günlük aktivitelerin bir provası,

George Herbert Mead'e göre çocuğun kendini farklı roller içine sokarak kendi karakterini oluşturduğu bir mecradır (Schwartzman, 1979, s. 100). 1920'lerden itibaren tarihsel özgücü (historical particularist) ve difüzyonist (diffusionist) görüşlere karşı çıkan, halkbilim ve antropoloji alanlarına işlevsel bir yaklaşım getiren Bronislaw Malinowski ve A. R. Radcliffe-Brown, oyun ile ilgili paralel fikirleri sürmüşlerdir. Malinowski oyunun eğitimsel işlevine vurgu yapmış, toplu oynanan oyunların sosyalleşme ihtiyacından ortaya çıktığını, oyunun toplum gelenek ve etiketlerine bağlılık ve sadakati öğrettiğini savunmuştur (Malinowski, 1960, s. 107-108). Radcliffe-Brown ise, yetişkin oyunlarına odaklanmış ve şakaların sosyal sistemlerde düşmanlık duygularını yok ederek barışçıl bir ortam sağlama işlevi yüklediklerini ifade etmiştir (Schwartzman, 1979, s. 101). Bu anlamda, oyunların sergilendiği oyun ve oyuncak müzelerinin sosyalleşme sağladığı, toplum için rahatlatıcı ve barışçıl atmosferler sağladığı, toplumun özellik ve geleneklerinin kodlandığı ve aktarıldığı toplumsal mekânlar olduğu açıktır. Aynı zamanda oyun ve oyuncak müzeleri sosyol-kültürel düzenin korunması ve devam ettirilmesi için işlevseldir.

Müzeler hükümetler için büyük yatırım kaynakları olmakla birlikte, savaş zamanlarında değeri anlaşıldığı üzere bir kültürün kimliğidir.

Maria Vlachou'ya göre müzeler asla 'ada' gibi değildir; O'na göre bu kültürel kurumlar çevrelerinde olan bitenlere dokunmadan (veya olan bitenler tarafından dokunulmadan) kalamazlar (Vlachou, 2015, s. 24). Vlachou'ya göre, Amerikan polisi tarafından öldürülen siyah vatandaşların duruşmasında, polislerin suçlu bulunmamasını takiben Afrikalı-Amerikalı Müzeleri Birliği'nin olayı kınayan bir yazı yayınlaması gibi, müzelerin sosyal ve siyasi sorumluluklarının bilincinde olarak insan hakları konularında daha çok ses çıkarması gerekmektedir (Vlachou, 2015, s. 24).

Müzelerin işlevlerinin estetik mekânlar olarak eğlence, ancak ikincil olarak eğitim olduğunu söyleyen Benjamin Ives Gilman ile; müzenin tek işlevinin toplumu eğitmek olduğunu ifade eden George Brown Goode gibi, müzeografya tarihinde çatışan fikirler olmuştur. Gilman estetik işlevini önde tutsa da, müze bilimi tarihinde ilk denilebilecek yenilikler yapmış, bu yenilikler müzenin eğitim işlevine katkı sağlamıştır. Örneğin

akademisyenlerin sürekli müzelerde olması ve ziyaretçilere koleksiyon hakkında bilgi vermesi gerektiğini düşünmüştür, kendi müzesi olan Boston Museum of Fine Arts'a devamlı akademisyen davet etmiş, buna ek olarak işçi sınıfının da müzeyi ziyaret edebilmesi için Pazar günleri açık tutma politikası izlemiştir.

3.2. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Eğitsel İşlevi

Oyun ve oyuncak müzeleri tema ve etkinliklere bağlı olarak değişmekle birlikte, çocukta bilim sevgisini destekler vehikâye dinlemeyi öğrenir. Karşılaştırmayı ve kıyaslamayı öğrenir. Sorular üretmeyi, analitik düşünme becerisi gelişir. Müze ziyaretleri dil gelişimini destekler. Okul dışında bir öğrenme ortamı sağlar. Çocuğun hayal gücünü canlandırır. Ailelerin beraber kaliteli zaman geçirmesini sağlar. Aynı zamanda ebeveyn eğitimine de dolaylı yoldan katkı sağlar.

Bilginin, müzenin verdiği önemli bir “eşya” veya “ürün” olduğu ve bu bilginin şekillendirilebileceği ifade edilmiştir (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge*, 1992, s. 2). Müzenin bu eğitim özelliği, siyasi ve ekonomik işlevinden bağımsız değildir. Müzeler, özellikle de oyun ve oyuncak müzeleri, sadece kültürel unsurların toplanması, korunması, sergilenmesi ve eğitim amacıyla kullanılması bağlamlarında değil, aynı zamanda dünya genelinde tanınmaları ve eğitim için kullanılmaları açısından da önemlidir (Yanar & Karadeniz, 2018, s. 539). İç ve dış motivasyonu artırma, öğrenme çıktılarında verimin artması ve öğrenmede kalıcılığın artması müzelerin eğitim işlevleri arasında en sık bahsedilenlerdir. Örneğin toplama, bakım, koruma, saklama, araştırma, sergileme, yorumlama, erişilebilme gibi amaçların arasında, her seviyeden ve yaştan öğrenci için önemli eğitim işlevlerinin olduğunu, öğrenme ve eğitiminin müzelerin var oluşunda bulunduğunu ifade etmektedir (Talboys, 2010, s. 11-12).

Oyun ve oyuncak müzeleri informal eğitim mekânlarıdır ve dezavantajlı gruplara eğitim olanağı sağlar. Ruskin, toplumu bilinçlendirmek ve sanatsallaştırmak için müzenin kullanılabilirliğini söylemiştir (Demir, 2017, s. 16). Bu işlevlerin yanında, oyun ve oyuncak

müzeleri bireyler için pedagojik olarak özgürleştirici olmalıdır. Botelho ve Borges tarafından, Paulo Freire'nin öğrenme teorisi ve bilimin kısıtlayıcı veya sınırlandırıcı olmadan sunulması anlayışı üzerine kurulmuş Astronomi müzeleri için yapılan tasarı, oyun ve oyuncak müzelerine de uygulanabilir (Luiz Carlos Borges, 2008). Oyun ve oyuncak müzeleri, sınırsız sayıda farklı sahne ve obje sunarak, bireyin kişilik kazanmasında önemli rol oynar. Oyun ve oyuncak müzeleri çocuklara özgürce hareket edebilecekleri alanlar sağladığı için fiziki ve psiko-motor gelişimi destekleyici özelliğe sahiptir. Bu bağlamda bu müzelerin fiziki gelişimi engelleyici veya zarar verici biçimde hazırlanmaması pedagojik açıdan büyük önem arz eder. Örneğin, koşma, atlama, tırmanma, vurma, sürünme vb. hareketler çocuğun fiziki gelişiminde tamamlayıcı ve destekleyici işlevler üstlenir. Müzelerin de bu fiziksel hareketleri güvenli bir biçimde yapabilecekleri şekilde tasarlanması daha doğru bir yaklaşımdır. Aksi halde, kısıtlayıcı bir atmosfer müzenin işlevselliğini ortadan kaldıracaktır.

Oyun ve oyuncak müzeleri çocuğun dil gelişiminin desteklenmesinde de rol oynamaktadır. Örneğin, Please Touch Müzesi'nin Wordsworth'un Dağ Evi (Wordsworth's Cottage) alanında, çocuğun öğretmenler eşliğinde sesli veya sessiz şekilde verilen hikâyeyi veya şiiri okuması, bu esnada da iletişim, okuryazarlık ve telaffuz becerilerinin gelişmesine yardımcı olunması amaçlanır. İncelenen oyun ve oyuncak müzelerinin birkaçında buna benzer etkinlikler görülmüştür. Oyun ve oyuncak müzelerine dil gelişiminin desteklenmesi için ayrı bölümler oluşturulması, bu bölümlerde müze tarafından sağlanan ve müze koleksiyonu ile ilişkilendirilmiş hikâye, tiyatro, şiir kitaplarının sesli veya sessiz şekilde okunması, bu sayede bir dil gelişimi atölyesi atmosferi yaratılması önerilen uygulamalardandır. İncelenen oyun ve oyuncak müzelerinde okuma etkinliklerinde gözlemlenen, öğretmenlerin hikâyeye okuması veya anlatması, katılımcı çocukların okunanı takip etmesi, hikâyenin sonunu tahmin etmeleri veya bir son yazmaları şeklinde ilerlemektedir.

Oyun ve oyuncak müzeleri tasarım ve koleksiyon itibari ile dokunma, duyma ve koklama duyularını harekete geçirir. Farklı dokudaki materyaller ve kullanılan renkler aracılığı ile çocukta duyuşsal algılamayı geliştirir. Bu müzelerde çocuklar kum, tahta, su, bitki, pamuk, kil vb. materyallere dokunarak, çeşitli kokular koklayarak duyuş organlarının farkına varır.

Örneğin Please Touch Müzesi'nde yaş gruplarına göre çocuğun bitki, çim, su, toprak, kumaş, tahta bloklar, pamuk gibi materyal ve nesnelere; The Strong Müzesi'nde su, sabun, karton, iplik, kireç, özellikle Woodbury Okulu'nda ise botanik bahçelerinde kelebek ve böcekler, arı kovanları, yılan, balık gibi hayvanlara dokunmaları sağlanmaktadır. Ayrıca, DanceLab adında bir dans alanı kurularak, çocukların fiziki gelişimine fayda sağlayacak dans seansları yapılmaktadır. Bu bağlamda, Türk kültürüne ait dans çeşitlerinin oyun ve oyuncak müzelerinde ziyaretçilere deneyimletilmesi ve öğretilmesi, hem fiziki gelişime hem de kültür aktarımına destek işlevi görecektir.

Oyun ve oyuncak müzeleri, çocuğun müzede yaşlıları ile bir araya gelerek sosyal bağlar oluşturmasını sağlar. Aynı zamanda toplumun çekirdeğini oluştural sosyal norm, değer ve rolleri öğrenmesine, bu rolleri benimsemesi veya reddederek kendi kültürel kimliğini ve kodlarını yaratmasına yardımcı olur. Örneğin, oyun ve oyuncak müzesinde toplumun cinsiyet kalıplarını gören birey, bunları ya kimlikleştirecek ya da benimsemeyecektir. Son olarak, oyun ve oyuncak müzeleri çocukların duygularını örgürce dışa vurdukları, duygusal boşalım yaşadıkları mekânlardır. Sergilenen ve/veya deneyimlenenler ile çocuk hem mutluluk, kızgınlık, sevinç, bağımsızlık vb. gibi duyguları öğrenir, hem de bu duyguları burada yaşayarak rahatlama sağlar.

Genel olarak müzelerin özelde ise oyun ve oyuncak müzelerinin estetik kurumlar mı yoksa eğitim kurumları mı oldukları tartışılmıştır. Günümüzde, eğitim işlevi oyun ve oyuncak müzelerinin temel yapıtaşlarından biri haline gelmek durumundadır. Hein'a göre müzenin eğitim görevi, diğer bütün görevlerin önündedir ve müzelerin kültürün korunmasını amaçlayan kamu kurumu olmasını sağlayan unsur eğitim görevleridir (Hein G. E., 2010, s. 357). İçinde bulunduğu toplumun sosyokültürel değişimlerine ve durumuna karşı güncel kalabilmek için kendini tazelemelidir. Aurora Hjalmarsson' göre müzelerin elitist kurumlar olduğu fikri çoktan kaybolmuş, yerine yeni müzecilik anlayışı ile birlikte ulaşılabilirlik, ücretsiz giriş, temsilde çeşitlilik, açıklık, katılım gibi kavramlar yerleşmiştir (Hjalmarsson, 2016).

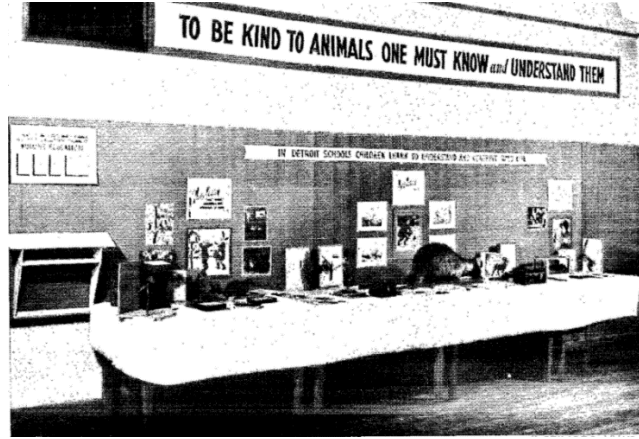
UNESCO'nun 1952 yılında *Museum* dergisinde yayınlanan 'The Role Of Museums In Education: UNESCO International Seminar, Brooklyn, 1952' yazıda küçük yaş gruplarından üniversite öğrencilerine kadar, özellikle engelli bireyler ile ve gelişmemiş ülkelerde müze eğitimlerinin artırılması gerektiğinin altı çizilmiştir (Allan, 1953, s. 217). Godwin'e göre yalnızca toplama, koruma ve sergileme eylemlerini gerçekleştirerek aktif eğitim faaliyetlerini göz ardı eden müzeler tek yönlü gelişmiş olur ve içinde buldukları topluma maksimum yararlılık sağlayamazlar (Godwin, 1953, s. 224). Ottawa'daki Kanada Ulusal Müzesi, çocuklara doğa tarihi ile ilgili dersler vermeye ve atölyeler düzenlemeye 1912 yılında başlamıştır ve bu pek çok ülke için oldukça erken bir tarihtir. Bu etkinliklerde çocuklar önce slaytlar ile doğa tarihi üzerine ders dinliyor, ilgili müze objelerini inceliyor, sonrasında ise konuyla ilgili kısa filmler izliyor. En son da bütün öğrendiklerini tartışıp özetledikleri bir tartışma bölümü ile bu eğitimi bitiriyor. Kanada müzenin eğitim işlevini oldukça erken bir tarihte fark etmiştir ve müzede düzenlediği aktif etkinlikler ile formal eğitimi destekleyici bir unsur olarak var olmaktadır.

Eckhardt'a göre çocuklar sıcak renkleri, özellikle komik olan hikâye ve masalları, ellerini kullanmayı, hareketli olmayı ve hayvanları severler. Oyun ve oyuncak müzelerinin eğitim işlevlerini yerine getirebilmesi için müzenin kulüpleri, kütüphanesi, kısa film veya film gösterileri ve planateryum'u olması gerekir. Buna ek olarak buralarda çalışanların sabırlı, güler yüzlü, pedagojik eğitim almış, mizah anlayışına sahip, resim çizme, oyun oynama gibi aktivitelerden keyif alan kişiler olması gerekir (Eckhardt, 1953, s. 242).

Çocuk, oyun ve oyuncak müzeleri, 'okul müzesi' ismi ile, tıpkı gezici müzeler gibi belirlenen okullara sergi açmaktadır. Aşağıdaki iki fotoğrafta 1952 ve 2016 yıllarından iki 'okul müzesi' örneği görülmektedir. Bu iki fotoğrafta da, müzeler okullara haftanın, günün veya ayın müfredat konusu veya özel günler için belirlenen konularda sergi malzemesi göndermiştir.



Okul Müzesi. Kaynak: <https://www.northwordnews.com/traveling-museum-exhibition-on-the-progressive-era-visits-ns-middle-school.html> (Alınma Tarihi: 20.6.2019).



Okul Müzesi. Kaynak: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127421> (Alınma Tarihi: 20.6.2019).

Oyun ve oyuncak müzelerinde eğitim ve kültürel miras aktarımı, koleksiyon hakkında bilgi veya içerik aktarmaktan öte, içerik ve bilgi üretme aşamasına geçmiştir. Yirmi birinci yüzyılın gelişmeleri bu doğrultuda bir eğitimi mecbur kılmaktadır. Ortalama dikkat süresi sekiz saniye olan, internet ve teknoloji sihirbazı, büyük veri ve akıllı teknolojide doğan, hız tutkunu, aktif, faydacı, deneyim merkezli, görsel, etkileşimli, kinestetik zekâlı ve katılımcı Z kuşağı çocuklarına (Özdemir, Kuşaklararasılık ve Kültürel Değişme), alan araştırmasında görüldüğü gibi, koleksiyonun camekân arkasında sunulması açıktır ki etkili bir yöntem değildir.

Müzeler başlangıçlarından beri eğitim yerleri olmuşlardır, sonuç olarak da öğrenmeye, güncel bağlamda hayat boyu öğrenmeye yardımcı mekânlar olarak tasarlanmalıdır (Sani, 2015, s. 10). Eğitim bilimlerinde farklı açılardan ele alınan oyun ve oyuncak müzelerinin eğitim işlevleri arasında, eleştirel düşünmeyi teşvik etmek de bulunmaktadır. Kallio'ya göre müzeler her insanda farklı duygu ve düşünceleri yaratabileceği için, bir objeden veya bir ziyaretten her insanın çıkardığı yorum farkı olacaktır (Kallio, 2015, s. 12). Buna bir örnek olarak, Finlandiya Emek Müzesi'nin 2010 yılında açtığı Fin halkının günlük yaşamını ve iş hayatını tasvir eden 'Our Town' sergisinde, yazılı açıklama tabelaları konulmamış, onun yerine bilgiler multimedya kiosk'larında ve rehber broşürde yazılmıştır. Buradaki amaç, her ziyaretçinin sergi objelerinden kendilerine has yorumlar çıkarması, müze tarafından yönlendirilmesinin engellenmesidir (Kallio, 2015, s. 13). Müze eğitimi, sadece gelen ziyaretçi grubunu toplayarak bilgi aktarmak demek değildir. Hein, müze eğitimcilerinin görevlerini şöyle sıralamıştır: araştırma, video konferans, kaynak ve materyal hazırlama, ortaklıklar kurma, müze eğitim programı hazırlama, dans, müzik, tiyatro programları hazırlama (Hein G. E., 2010, s. 358). Hein, eğitim bilimlerinde geçerli olan öğrenme teorilerinin müzelere de uygulanabileceğini ifade etmiştir. Örneğin, Geleneksel Dere ve Metin, Keşif Yoluyla Öğrenme, Uyarıcı-Tepki ve Yapısalcılık (Constructivism) gibi öğrenme teorileri arasından Yapısalcılığın müzenin eğitim işlevine en yakın olduğunu ifade etmiştir (Hein G. E., 1998).

3.3. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Siyasi İşlevi

Çocuklar için tasarlanan mekânlar olmakla birlikte oyun ve oyuncak müzeleri çoğu zaman yetişkinlerin de ziyaret ettiği alanlardır. Markus, Stoddard ve Woodward'a göre bir ideoloji kurumu olan müzeler, kitlelerin eğitimi için kullanılmıştır (Jeremy D. Stoddard, 2012, s. 27). Müzenin ideolojik fonksiyonunun farkında olan yerel yönetimler, farklı slogan ve söylemler ile müzeler üzerinden yetişkinlere hitap etmeye çalışmaktadır. Sosyal kurumlar olarak müzelerin, parçası oldukları iktidar ile ilişkileri doğrultusunda gerçekliği sakladıkları veya mitselleştirdiklerini söylemek yanlış olmayacaktır (Demir, 2017, s. 15). Gray'e göre, müzelerden beklenen ile gerçekte yaptıkları arasındaki ilişkiyi, politik bağlılıklar ve eylemlerin müzelerin işleyişi üzerindeki etkisini, onlarla ilişkilendirilen grup ve bireylere

sağladıklarını ve son olarak varlıklarının buldukları toplum üzerindeki etkinlerini inkâr etmek, imkânsız değilse bile zordur (Gray, 2015, s. 150).

Ambrose'a göre müzeler, iktidarların bakış açısını ve ideolojilerini açık bir şekilde yansıtarak halkın mevcut durumu kanıksaması ve kabullenmesi için araç olarak kullanılabilirler (Ambrose, 2018, s. 6). Dolayısıyla iktidarın toplum mühendisliği politikalarında kullandığı bir mekanizma haline gelir, iktidarın devamında rol oynar. Demir'e göre müze halkın düşünceleri ve duyguları üzerinde etkili olur (Demir, 2017, s. 40) ve hatta davranış, düşünme biçimi ve alışkanlıklarını şekillendirme sürecinde örnek modeller sunarak siyasi, toplumsal ve eğitim işlevlerini bir arada gerçekleştirir.

Müzenin tarafsız olamayacağını ifade eden ve Donald Trump'ın göreve başladığı gün müzeyi kapalı tutan Queens Müzesi müdürü Laura Raicovich'in kısa süre sonra istifaya zorlanmış olması, müzelerin siyasi rolünü açıkça göstermektedir (Steinhauer, 2018). Hooper- Greenhill, Foucault'dan alıntılanarak, kültür tarafından şekillenen ve göreceli olan rasyonalite gibi bilginin de yüzyıllar boyunca çeşitlendiğini ifade etmiştir (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge* , 1992, s. 12). Yine, Foucault'un “etkili tarih (effective history)” anlayışının, yani tarihin birbiri arkasına devam eden, toplayıcı (totalising) ve gelişimsel (developmental) olduğu fikrini reddetmesinin, müzelerin bilgiyi nasıl şekillendirdiğini anlamada ve geçmişi yeniden okumada etkili bir araç olduğunun altını çizmiştir (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge* , 1992, s. 10). Buradan yola çıkarak, müzenin tarihî olayları kronolojik sırayla vermesi veya koleksiyonu kendi rasyonalitesine göre kategorilere ayırması, bilginin şekillendirilmesi şeklinde okunabilir.

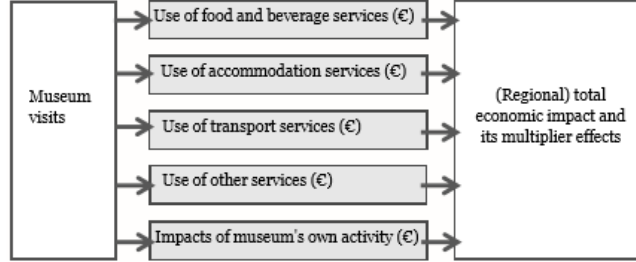
Coffee'ye göre müze, tarafsız bir kurum değildir; aktif olarak toplum içine -ve işlerine- karışır. Müzeler, ideolojik sembolleri toplamanın yanında, meşrulaştırıcı rol oynayarak özel bir iletişim bağı kurarlar. Müzelerin ortaya koyduğu ton genellikle belirleyici ve otoriterdir (Coffee, Ekim 2006, s. 435). Coffee, çalışmasında müzenin ideolojik ve siyasi işlevi için, Amerika Birleşik Devletleri'nden iki müze ve bir tarihî alan örneği vermiştir. O'na göre 2004 yılında New York Tarih Derneği (New-York Historical Society) tarafından açılan

Alexander Hamilton sergisi, ‘Modern Amerika’yı kuran adam’ imgesini pekiştirmek üzere tasarlanmıştır. Benzer şekilde 2004 yılında açılan Amerikalı-Kızılderili Ulusal Müzesi (National Museum of American Indian- NMAI), ziyaretçiye Amerikan yerlilerinin yalnızca tarihin bir parçası değil, Amerikan çağdaş sanatı ve kültürüne önemli katkıları olduğu mesajını vermeyi amaçlamıştır (Coffee, Ekim 2006, s. 438). İncelenen müzeler arasında son yıllarda açılan, internet siteleri olmadığı için yalnızca yerel bazda tanıtımı yapılan, uluslararası platformda iddiaları olmayan, amaç, misyon, tür gibi tanımlamaların eksik bırakıldığı oyun ve oyuncak müzelerinin, Adorno’nun kültür endüstrilerinde manipülasyon ve şeyleşmenin izlerini bulması gibi, pratik olarak çok da idealist olmayan siyasi ürünler olarak şeyleştirildiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

3.4. Oyun ve Oyuncak Müzelerinin Ekonomik İşlevi

Müzeler ülkelerin kültürel ekonomisi üzerinde büyük etkiye sahiptir. Sosyokültürel bağlamda olduğu kadar, sosyo ekonomik bağlamda, 21. yüzyıl dinamiklerinin de sonucu olarak koruma, eğitim, araştırma gibi amaçlara ekonomik kalkınma da eklenmiştir. Müzelerin, kültürel ekonomi alanındaki önemi, bölgesel, ulusal veya uluslararası alanda kendilerini kültür merkezleri olarak öne çıkarıp, yatırımcı ve ziyaretçilerin beklenti ve taleplerini karşılarlar. Müzenin yenilikçi ve yaratıcı fonksiyonları, bir bölgenin ziyaretçi çekmesine, bu ziyaretçilerin müzenin bulunduğu bölgedeki kültürel miras rotaları ve turistik alanları da ziyaret etmelerine yardımcı olacaktır (Christer Gustafsson, 2017, s. 1-2). Gustafsson ve Ijla bu ilişkiyi simbiyotik ilişki olarak adlandırmaktadır. Beypazarı’ndaki Yaşayan Müze’ye ziyaret gerçekleştiren ziyaretçi, bölgenin kültürel alanlarını gezecek, mutfağından geleneksel yemekler tadacak, ziyaret gününbirlik değilse bölgenin sağladığı yerlerde kalacak, tüm bunlar için buraya para ödeyecektir. Finlandiya Vaasa Üniversitesi Levón Enstitüsü tarafından yapılan araştırma, ziyaretçilerin müze dışında harcadıkları paranın, müze içinde harcadıklarına kıyasla çok daha fazla olduğunu, müzeler aracılığı ile gelen gelirin doğrudan restoranlar, oteller, ulaşım hizmetleri ve perakende satış yapanlar ile, dolaylı olarak ise belediyeler tarafından paylaşıldığınımortaya çıkarmıştır (Hannu Piekkola, 2014 , s. 4). Bu döngünün fazlalığı ve çeşitliliği, şüphesiz bölgenin ekonomisinde

belirli ve düzenli artışla beraber bir döngü oluşturacaktır. Bu anlamda müzenin başarısı, bu döngüyü sürekli ve dengede tutabildiği ölçüdedir.



G 82. Müze ziyareti gelirlerinin döngüsel dağılımı. Kaynak: (Hannu Piekkola, 2014 , s. 9).

Türkiye'nin müze ziyaretçi sayıları, müzelerden elde edilen yıllık toplam gelir, müzelerdeki çalışan sayıları gibi rakamlar incelenmek istendiğinde, verilerin çok kapsamlı olmadığı görülebilir. 2001- 2017 arası özel ve Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı müzelerin sayısı ve toplam ziyaretçi sayısının verildiği raporda, 2001 yılında toplam müze sayısı 171 iken, 2017 yılında toplam özel müze sayısı 239, bakanlığa bağlı müze sayısı 199 olarak verilmiştir. Toplamziyaretçi sayısı ise 2001'de 17 milyon iken, 2017'de 30 milyon olarak verilmiştir (Kültür İstatistikleri, 2019). Aşağıda verilen tablolarda ise, İngiltere Dijital, Kültür, Medya ve Spor Bakanlığı'nın 16 Mayıs 2019 tarihli müze istatistiği verilmiştir. Elli yedi müzenin bir yıllık ziyaretçi sayısı 49 milyon olarak verilmiştir.

Department for Digital, Culture, Media & Sport

Museum and Gallery Quarterly Visits Statistics Dashboard
January to March 2019

Museum / Gallery	Quarterly visits	Change from previous year	Percentage change on previous year	Museum / Gallery	Quarterly visits	Change from previous year	Percentage change on previous year
The British Museum	1,412,338	▲ 196,919	▲ 16.2%	SCIENCE MUSEUM GROUP	1,216,365	▼ -129,181	▼ -9.6%
THE GEFFRYE	712	▼ -14,075	▼ -95.2%	National Portrait Gallery	406,233	▼ -38,335	▼ -8.6%
HORNIMAN & GOSWOLD	202,733	▲ 12,524	▲ 6.6%	ROYAL ARMOURIES	442,809	▲ 33,101	▲ 8.1%
IWM	545,893	▲ 20,103	▲ 3.8%	SIR JOHN SOANES MUSEUM LONDON	32,122	▼ -921	▼ -2.8%
THE NATIONAL GALLERY	1,497,578	▲ 187,127	▲ 14.3%	TATE	2,053,900	▲ 6,599	▲ 0.3%
NATURAL HISTORY MUSEUM	1,317,056	▲ 115,745	▲ 9.6%	V&A	1,057,489	▼ -26,362	▼ -2.4%
ROYAL MUSEUMS GREENWICH	600,137	▲ 113,757	▲ 23.4%	WALLACE COLLECTION	109,893	▼ -1,287	▼ -1.2%
National Museums Liverpool	728,772	▼ -148,682	▼ -16.9%	TOTAL	11,643,078	▲ 323,526	▲ 2.9%

G 83: Aylık ve yıllık ziyaretçi sayıları. Kaynak: <https://www.gov.uk/government/statistical-data-sets/museums-and-galleries-monthly-visits> (Alınma Tarihi 6.6.2019).

TOTAL VISITOR FIGURES	2004/2005	2005/2006	2006/2007	2007/2008	2008/2009	2009/2010	2010/2011	2011/2012	2012/2013	2013/2014	2014/2015	2015/2016	2016/2017	2017/2018	2018/2019
April	-	-	-	-	3,309,480	3,640,753	3,764,644	3,793,794	4,824,050	4,464,492	4,583,122	4,269,795	3,934,782	4,666,685	4,569,821
May	-	-	-	-	3,289,258	3,505,108	3,650,919	3,445,324	3,769,378	4,345,059	4,450,274	4,353,170	3,596,291	3,976,313	3,978,692
June	-	-	-	-	3,032,278	3,098,461	3,352,032	3,699,661	4,043,326	3,986,638	4,083,130	3,881,825	3,959,549	3,601,800	3,937,794
July	-	-	-	-	3,970,429	4,132,907	4,415,717	4,909,095	4,108,980	4,867,555	4,956,627	4,959,770	4,805,539	4,667,133	4,799,478
August	-	-	-	-	4,705,787	4,711,115	5,125,758	5,241,255	4,493,486	5,332,470	5,899,632	5,056,618	4,943,777	4,818,626	5,410,426
September	-	-	-	-	2,853,352	3,011,430	3,154,123	3,416,580	3,656,153	3,700,048	3,793,408	3,568,095	3,613,011	3,614,535	4,017,035
October	-	-	-	-	3,641,102	3,775,508	4,097,456	4,204,459	4,115,624	4,141,296	4,503,518	4,129,630	4,449,493	4,084,177	4,529,689
November	-	-	-	-	2,932,800	3,046,141	3,041,731	3,111,385	3,515,893	3,382,903	3,692,786	3,286,237	3,424,767	3,317,795	3,486,932
December	-	-	-	-	2,503,233	2,715,481	2,462,095	3,051,778	3,054,571	3,122,228	3,338,531	3,000,962	3,375,506	3,197,974	3,392,274
January	-	-	-	-	2,788,259	2,873,589	3,021,950	3,296,968	3,018,185	3,315,355	3,489,519	3,172,713	3,299,349	3,342,137	3,481,527
February	-	-	-	-	3,154,941	3,483,668	3,535,923	3,885,853	3,895,066	4,090,908	3,930,298	3,847,525	3,938,956	3,936,477	3,912,316
March	-	-	-	-	3,350,693	3,539,813	3,469,938	3,843,105	4,493,329	4,066,145	4,090,611	4,148,959	3,971,750	4,040,938	4,249,235
Financial Year Running Total	36,094,536	33,983,069	39,045,622	40,212,115	40,386,976	42,226,121	43,851,728	45,899,255	46,988,041	48,815,097	50,811,456	47,875,299	47,312,770	47,264,590	49,765,219

G 84: Aylık ve yıllık ziyaretçi sayıları. Kaynak: <https://www.gov.uk/government/statistical-data-sets/museums-and-galleries-monthly-visits> (Alınma Tarihi 6.6.2019).

Bu rakamların yüksek oluşunda İngiltere'nin aldığı turist sayısının çokluğu önemli bir rol oynamaktadır. Ancak görsel 83'te görüleceği üzere, müzeler kendilerini bir marka olarak yerleştirebilmek ve tanıtımlarını yapabilmek için kendilerine özgü ve onları hatırlatacak amblemler yaratmışlardır. İncelenen oyun ve oyuncak müzeleri içinde kendi amblemini oluşturan yalnızca İstanbul Oyuncak Müzesi, Anadolu Oyuncak Müzesi, Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi ve Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi ve Eğitim Kampüsü olduğu görülmüştür. Bu eksikliğin oyun ve oyuncak müzelerinin tanıtımında ulusal ve uluslararası düzeyde eksiklik yaratabileceğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Oyun ve oyuncak müzeleri buldukları bölgelerde ekonomik kalkınma rolü oynayabilirler. Müze markalaştığı ve tanıtımını kaliteli yaptığı taktide, farklı kent ve ülkelerden ziyaretçi çekerek bir gezi noktası haline gelebilir ve bulunduğu kente kimlik kazandırabilir. Müzelerin istihdam potansiyeli ekonomik işlevleri arasında en önemlilerindedir çünkü müzelerin eğitimci, uzman, işletmecisi/idareci, güvenlik ve temizlik personeli, koordinatör, küratör veya danışman işe alarak ekonomik döngüye katkılarının büyük olduğu söylenebilir. Ambrose ve Paine'e göre müzelerin ekonomik yönü, kültürel ve eğitsel yönünden daha çok öne çıkmaktadır (Timothy Ambrose, 2006).

Özdemir'e göre çocuk oyunları ile oyuncakları, yalnızca Türkiye'de değil tüm dünyada getirisi en yüksek ekonomik sektörlerdendir (Özdemir, Türk Çocuk Oyunları I. Cilt , 2006 ,

s. 451) Küresel sermaye, oyun ve oyuncak müzeleri gibi çocukluğa bağlı alanlara büyük yatırımlar yapmaktadır. Çocukla birlikte anne babayı da otomatik olarak ekonomik döngünün içine çektiğinin farkında olan kurumlar, müzeler ile iş birliği halinde tanıtım mekanizmalarını en üst düzeyde kullanarak bu alanlara yatırım yapmaktadırlar.

SONUÇ

Geçmiş, yenilenebilir bir kaynaktır (Holtorf, 2001).

Günümüz çocukları 21. yüzyılda tek kuşaktan beslenmekte, kentleşmenin sonucunda fiziksel çevrenin tektipleşmesi ve kısıtlı hale gelmesi yüzünden alışveriş merkezlerine sıkışmış durumdadırlar. Kurtarıcı bir mekanizma ve kültürel aktarım mekânı olarak oyun ve oyuncak müzelerinin görevi bu noktada artmaktadır(Özservet, 2015, s. 7). Ailenin çocukla gidebileceği güvenli, çocuk temel alınarak tasarlanmış, her sosyo ekonomik düzeyden aileyi kucaklayan müzeler, aileyi ve çocukları bu kısırlıktan kurtaracaktır. Her müze tarihî, siyasi ve sosyal ağlarla örülmüş, kendi içinde bir kültürdür (Alivizatou, Intangible Heritage and The Museum , 2012 , s. 23). Oyun ve oyuncak müzelerinin yaşayan kültürel mirasın aktarımı perspektifinden ele alındığı bu çalışmada, Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin mevcut işlevsel ve yapısal özellikleri araştırılmıştır. Modernite karşısında kaybolma veya asimilasyon tehlikesi altındaki âdet, gelenek ve dilleri korumak, belgelemek ve aktarmak, yeni nesil sosyal bilimcilerin ahlaki görevidir (Alivizatou, Intangible Heritage and The Museum , 2012 , s. 28) mantığı ile yola çıkılmıştır. Çalışma sonucunda, alan araştırması ile elde edilen veriler ve bu verilerden yola çıkılarak oluşturulan öneriler aşağıdakilere ek olarak ilgili bölümlerde sunulmuştur.

Modern dönemde müzenin işlevi, eserlerin kültürel ve toplumsal bağlamlarını araştırmak ve göstermek, aynı zamanda insanlar ve objeler arasındaki ilişkileri beslemektir (Hooper-Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge* , 1992, s. 19). Müzede yaratıcı kimliğini ortaya çıkaran, öğrenmesi desteklenen ve hareket eden bir çocuk kitlesi yaratmaya çalışılırken, ortaya çıkan tablonun maketler ile fotoğraf çekilen bir kitle olmaması için –çünkü alan araştırmaları sırasında karşılaşılan senaryolardan çoğu anne-babası ile maket önünde veya en fazla üzerinde fotoğraf çekilen çocuklardır- müzelerin iyi tasarlanması gerekmektedir. İncelenen oyun ve oyuncak müzelerinin, amaç ve kapsam gibi unsurları itibari ile yaşayan kültürel miras müzesi özelliği taşımadığı görülmüştür. Yaşayan kültürel miras müzelerinin de koleksiyon sergilemediği için oyun ve oyuncak müzeleri özelliği sergilemediği söylenebilir. Bu tez çalışması, her iki unsurun bir araya getirilmesini önermektedir. İncelenen müzelerden örneğin İstanbul Oyuncak Müzesi'nin, oyuncak sanayi ürünleri sergilediği için sanayi müzesi; el yapımı ve kültürel oyuncaklar sergilediği için etnografya müzesi; tarihi 300 yıla dayanan oyuncaklar sergilediği için arkeoloji müzesi; yalnızca oyuncak sergilediği için oyuncak müzesi özellikleri gösterdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Müzenin amacı bu olmamakla birlikte, yaşayan kültürel miras aktarımı için oyun ve oyuncakların araç olarak kullanılabilmesi bir yapı, bütün kültürlerin iç içe geçtiği ve 21. yüzyılda kimliğini unutmaması için yeni yetişen nesile rehberlik ederek güncel ihtiyaçlara cevap verebilecektir. Müzeler böylece kültürel, ideolojik ve eğitim işlevlerini yerine getirmiş olacaklardır.

Alan araştırması yapılan ve yapılmayan oyun ve oyuncak müzelerinin internet siteleri, mail adresleri gibi iletişim bilgileri bulunmamaktadır. Uzaklık faktöründen dolayı bu müzeleri ziyaret edemeyecek potansiyel ziyaretçiler, bu müzeler hakkında bilgi edinmemektedir. Bu durum, müzelerin açılma sebeplerini akla getirmektedir. Tanıtımı yapılmayan veya tanıtımına önem verilmeyen müzeler, açıldıkları kente kimlik kazandırmak veya kent markası oluşturmak için mi açıldı? Eğer öyle ise, kente ilgiyi ve ziyareti artırmak için bu müzelerin tanıtımının daha aktif yapılması daha doğru bir yaklaşım olacaktır. Markalaşma ve tanıtım için oyun ve oyuncak müzeleri kendilerine akılda kalıcı ve müzeyi hatırlatacak amblemler hazırlamalıdır ve ziyaretçilere beraberlerinde

götürebilecekleri hediyeler sunmalıdır (tercihen ücretsiz, değilse de fiyatı düşük tutularak). Açılan oyun ve oyuncak müzelerinin amaçlarının kamuya bildirilmesi, buraya ziyaret gerçekleştirecekler için bilgilendirici olacaktır.

Burada önerilen yapıda etnografik, sanayi, arkeolojik vb. öğeler, yaşayan kültürel miras müzeciliği ile birleştirilerek Türkiye'nin oyun ve oyuncak kültürünün sürdürüldüğü ve aktarıldığı mekânlar olarak tasarlanmalıdır. Müzelerin kurulduğu kentlerin kendine özgü kültürel yapıları varsa eğer –ki Türkiye bu anlamda en zengin ülkelerin başında gelmektedir- oyuncak müzesine bu unsur dâhil edilmelidir. Aksi halde müzelerin içerik, mimari, amaç vb. açılardan standartlaşması –İzmir ve Ankara Evrensel Değerler Müzesi'nde olduğu gibi- kaçınılmaz olacaktır.

Müzelerin e-posta ve sosyal medya kullanımları düşüktür. Sosyal medya ve internet siteleri bulunmayan müze sayısı yüksektir. Dünyadaki müzelerin internet siteleri incelendiğinde, başta İngilizce olmak üzere farklı dillerde içerik, ücretsiz eğitim kitapçıkları ve kataloglar, müzenin bulunduğu adresin haritalar üzerinden gösterildiği bir bağlantı, müzelerin bağlı oldukları ulusal ve uluslararası kurumlar, sosyal medya hesaplarının bağlantıları, 360 derece sanal tur ve müze mağazası internet satışı gibi hizmetler sunulmaktadır. İncelenen müzeler arasında yalnızca İstanbul Oyuncak Müzesi'nin tüm bu özelliklere sahip olması, bu müzenin tanıtımının iyi yapılmasına, diğerlerinin ise tanınırlığının kısıtlı kalmasına sebep olmaktadır.

İç ve dış mekân düzenlemesi yapılırken çocuğu rahatlatıcak canlı renklerin seçilmesi (mutsuzluk, depresif duygular verecek gri, siyah gibi renklerden kaçınılması), ışıklandırmanın görme dostu tasarlanması, müze içinde tehlike unsuru oluşturacak mobilya ve düzenlemeden kaçınılması, çocuğa uygun müzik yayınının yapılması müze planlamasında göz önünde bulundurulmayan, ancak bulundurulması gerekli konulardır. Örneğin Ankara Evrensel Değerler Çocuk Müzesi'nde etkinlik alanında bulunan sandalyeler ve masalar, pembe ve mavi renklerde boyanmıştır. Pembe ve mavi renklerinin kültürel anlamları düşünüldüğünde, müzenin ismi ile bağlantılı 'evrensel' renklerin seçilmesi ve yönlendirici olmaması beklenmektedir.

Gezici koleksiyonların olmaması, alan araştırması yapılan müzelerin en temel eksiklerindedir. Gezici koleksiyon veya sergiler, müzelerin sergi ve koleksiyonlarının tanıtılmasının, gidilen bölgelerde ziyaretçilerin talep ve beğenilerine dair bilgiler edinilmesi bakımından yararlı olacağı söylenebilir.

Farklı ülkelerdeki müzelerde görülmüştür ki, eğitim materyali olarak kullanılan kitap, çalışma kâğıdı gibi her türlü yayına büyük önem verilmektedir. Oyun ve oyuncak müzelerine veya arkeoloji, teknoloji, sanat tarihi vb. müzelerinin içine kurulan geçici oyun/oyuncak sergileri için bile, uzmanları tarafından nitelikli yayınlar üretilmektedir. Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinde devamlı etkinlik, atölye ve eğitim faaliyetlerinin gerçekleştirildiği düşünüldüğünde, nitelikli eğitim materyali hazırlanmasının önemi açıktır. Buna ek olarak, dünyadaki müzelere bakıldığında müze kütüphanelerinin bulunduğu ve aktif hizmet sunduğu görülmüştür. Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin hiçbirinde bu çalışma yapıldığı tarihte müze kütüphanesi bulunduğu görülmemiştir.

Yerkovich'e göre yaşayan kültürel miras müzeleri başta olmak üzere tarih müzeleri, farklı dönemlerin jargonu/konuşma biçimi, dansları, şakaları/esprileri, yeme pratikleri, yerel gelenekleri ve bilgileri, hikâye, müzik ve hatıralar aracılığı ile geçmiş ve şimdi arasında köprü kurmakta, ülkenin tarihini aktarmakta ve ulusal kimlik bilincini aşlamaktadır (Yerkovich, 2006 , s. 45). Yerkovich'in listelediği tüm unsurlar aslında yaşayan kültürel miras unsurlarıdır. Dolayısıyla, oyuncak sergilemenin dışında ve oyun ve oyuncak müzelerinde düzenlenen mevcut eğitim ve etkinliklere ek olarak, yaşayan kültürel miras perspektifini de göz önüne alarak yaş gruplarına göre Nasreddin Hoca, Keloğlan, Dede Korkut Hikâyeleri, Ebru yapımı, halı desenleri, müzenin olduğu yörenin kültürel unsurları (Ege bölgesi için Zeybek oyunu, zeytinyağı sabunu, Denizli'ye özgü bez bebekler vb.), Çini sanatı, Türk Kahvesi, Keşkek, Mesir Macunu, Türk Mitolojisi, geleneksel Türk kıyafetleri, Türk halı ve kilim desenleri, Şaman töreni, Şaman giysileri gibi unsurların müze içinde yaşatıldığı, sergilendiği (performe edildiği) ve deneyimletildiği festival ve kutlamalar yapılmalıdır. Çalışma yapıldığı tarih itibari ile müzelerde gerçekleştirilen etkinlikler çeşitlenme göstermeyen, kültürel olarak çok anlam ifade etmeyen (bez çanta yapımı ve

süslenmesi gibi) ve kültürel mirasın aktarılmasına hizmet etmeyen özellikler sergilemektedir. Ancak, Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki müzelerde yaşayan kültürel unsurlarını aktarmak ve yaşatmak için müzeler aracılığı ile festival ve kutlamalar düzenlediği, bu etkinliklerin kültürel miras ile bağlantılandırıldığı bilinmektedir. Müzede eğitim anlayışı kapsamında müze koleksiyonu ile bütünleştirilerek okul müfredatındaki İngilizce, Matematik, Fen Bilimleri gibi derslerin müzelerde işlenmesi yaygın bir gelenektir. Türkiye'de de gittikçe yaygınlaşan müzede ders konseptinde yanlış olan, ders içeriğinin müzenin içeriği ile bağlantılandırılmadan, müzenin sınıf yerine kullanılarak dersin işlenmesidir. Ancak, matematik, dil, sosyal bilimler, fen bilimleri ve tarih gibi derslerin müze koleksiyonundan seçilecek unsur/lar üzerinden işlenmesi, motivasyonu ve ilgiyi besleyeceği gibi öğrenmenin kalıcılığını da artıracaktır.

Müze ve müzik kavramları birbirleri ile çok bağdaştırılmadığı için, etkinlikler de bu ikisi üzerine yoğunlaşmamıştır. Ancak, basit çalgı aleti yapımı, çocuk konserleri, enstrüman deneme günleri, enstrümanların tarihi gibi etkinliklerle müzede müziğe dair ilham verici etkinlikler yapılabilir.

Müzeler çocuk eğitimi için önemli mekânlar olsa da, ailelerin eğitimi için de etkili kullanılmalıdır. Haas'a göre farklı yollar ile çocuklar ve aileler müzelere kolaylıkla çekilebilir. Bunun için, müzeler, kendilerini çocuk ve ailelere hizmet veren eğitim kurumları olarak tanımlamalı, müzeyi aile dostu bir ortam olarak tasarlamalı, müze personeline aile eğitimi vermeli, ailelere etkili bir şekilde ulaşmalı, ailelerin müzeye gelmesini ücret politikaları, etkinlik gibi yollarla sağlamalı, ailelere müze eğitimi hakkında bilgilendirmeler yapılmalı veya eğitimler verilmelidir (Haas, 2007, s. 75). Çocuklara verilen eğitim ailede devam etmiyorsa veya ailede müzede verilen değerlerin tam tersi öğretiliyor veya farkında olmadan gösteriliyorsa, çocuğun müzede aldığı eğitimin anlamı kalmayacaktır. Bu yüzden, haftanın veya ayın belirli günlerinde, uzman kişiler tarafından ailelere yine yaş gruplarına göre çocuk psikolojisi, oyun ve oyuncak seçimi, oyun ve oyuncakların işlevleri ve yararları, çevre eğitimi, müze eğitimi gibi eğitimler verilmesi, müzenin çocuklara verdiği eğitimi tamamlayıcı nitelikte olacaktır. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'daki müzelerde haftada bir defa 'Aile Günü' yapılmakta, düzenlenen

etkinliklere aileler de aktif olarak katılmaktadır. Türkiye’de de Düştepe Oyun Müzesi’nde bu uygulama hayata geçmeye başlamıştır. Diğer müzelerde ise aile katılımı, çocuğa etkinlik sırasında göz kulak olmak ve onu yönlendirmekten öteye geçememiştir.

Oyun ve oyuncak müzelerinin yaşayan kültürel mirasın aktarımı için kullanılmasının ana amaçları, gelenekleri öğretmek ve aktarmak, çocuklara geçmiş ve gelecek bilinci kazandırmak, yaratıcılık gelişimini desteklemek, farklı kuşakların birbirini anlayabilmesini sağlamaktır. Ulusal miras yalnızca anıtlar, nesnelere ve alanlardan değil, yaşayan kültürel ifade biçimlerinden oluşur. Bu anlamda kültürel bir yaratı olan oyunlar ve oyuncaklar da yaşayan kültürel mirasın önemli unsurları oldukları için, müzeleri de yaşayan kültürel miras müzelerine evrilmelidir. Daha geniş çapta, bir ulusa ait eserler, o ulusun kültürel ifade biçimi ve yaratımı olduğu için, diğer türdeki müzelerin de ‘yaşayan’ müzeler haline gelmesi ‘aktarım’ için bir zorunluluktur. Modernite ve küreselleşme sonucu kaçınılmaz olarak kültüre giren standartlaşma ve kalıplaşmanın önlenmesi için, bir milletin yaşayan değerleri müzelerde aktif olarak öğretilmelidir. UNESCO, YKM’nin *sürekli değişmekte ve evrilmekte* olduğunu kabul etse, yaşayan kültürün devlet programları, arşivler ve kayıtlar yoluyla kurumsallaştırılması onun ‘donuklaşmasına’ sebep olabilir. Ancak, bu senaryoyu önlemek için 1999 Smithsonian Konferansı’nda James Early’nin *halk olmadan halkbilimi de olamaz* sözünden yola çıkarak halkın sürece katılımına odaklanılmaya başlanmıştır (Alivizatou, *Contextualising Intangible Cultural Heritage in Heritage Studies and Museology*, 2008, s. 47). UNESCO artık, kültürel ifadelerin arşivlenmesi ve belgelenmesine odaklanmamakta, kültürel pratikleri devam ettirebilmesi (ve devam ettirebilmeleri) için yerel/bölgesel topluluklar ile işbirliği yapıp, onların desteğini almaya çalışmaktadır (Kirshenblatt-Gimblett, 2004, s. 58).

Yaşayan kültürel miras da dâhil olmak üzere, müzelerde sergilenen nesnelere iki önemli yönü vardır: bunlardan ilki bilgi sistemleri, ikincisi ise yaşam biçimleridir. Bu durum iki soru ortaya çıkarır: sergilenen nesnelere ne tür yaşam biçimleri barındırır ve bu nesnelere yaparken hangi tür bilgi sistemleri kullanılır veya ortaya çıkar? (Svensson, ICOM general conference, 2004). Buna ek olarak, Svensson için yaşayan kültürel mirasın ve kültürel çeşitliliğin aktarımında her şeyden önce, geleneksel bilgileri kullanan zanaatkarların kayıt

altına alınarak korunmasının ve etnografya müzelerinde aktif kültür ve eğitim etkinlikleri ile tanıtılmasının, kültür aktarımı için başat olduğunu ifade etmektedir (Svensson, The Management of Knowledge of the Intangible Heritage in Connection with Traditional Craftmanship at the Ethnographic Museum of the University of Oslo, 2008). Horjan'ın örnek olarak verdiği gibi, geleneksel el zanaatkârları ile müzelerde sanatlarını düzenli aralıklarla müzede icra etmeleri için sözleşme yapılabilir (Horjan, 2011).

Öğretmenlere ve eğitimciler, müze eğitiminin prensipleri, müze ziyareti öncesi, sırası ve sonrasında yapılan etkinlikler, örnek müze içi aktiviteler, müze eğitimi kaynakları, müze temelli eğitim gibi konuların anlatıldığı eğitimler sıklaştırılmalıdır. Yaşayan kültürel miras müzeleri ile oyun ve oyuncak müzelerine yapılacak etkili ziyaretlerin, ulusal kimlik bilinci, kültürel ve tarihî aidiyet, yaşayan ve somut kültürel miras bilinci geliştirmede hemen her ülkede eğitim, sosyo-kültürel ve ideolojik gayeler ile kullanıldığı unutulmamalıdır.

1995'te, 1999'da ve son olarak yaşayan kültürel mirasın korunması vurgusu ile 2001'de, Akdeniz ülkelerinin barış, istikrar ve ortak refah alanlarında gelişebilmesi için Avrupa Birliği ve on iki partner ülkenin katıldığı Avrupa-Akdeniz Partnerliği (EuroMed) kurulmuştur. Partner ülkelerden kozmopolitan şehirlerde yaşayan kültürel miras unsurları eşzamanlı olarak araştırılmış, kayıt altına alınmış ve iletişim teknolojileri altyapısı ile ortak bir internet tabanı oluşturulmuştur. Aynı partnerlik ve birlik anlaşmaları, Türkiye ve Türkî cumhuriyetler arasında kurularak, kültürel ortaklıkların ortaklık kurulan bu ülkelerin müzelerinde tanıtılması kültürel kimlik politikaları açısından yararlı olacaktır. EuroMed partnerliğinin amacı, kaybolmak üzere olan ve sesi artık duyulmayan kültürel unsurların duyulması/duyurulması olarak belirtilmiştir (Robertson, 2006 , s. 27). Globalleşme (globalization) ve 'glokalleşme' (glocalization) fenomenleri karşısında hayatta kalmaya çalışan pek çok coğrafyanın bu gibi ortaklık ve projelere ihtiyacı olduğu açıktır.

Geleneksel sanatlar ve yaşayan kültürel miras anlayışı üzerine kurumlar, müzeler, üniversiteler veya diğer eğitim kurumları ile kuruluşlar arasında bilgi alışverişi ve iş birliğinin sağlıklı ve verimli bir biçimde yapılamadığı görülmüştür. Üniversitelerin halkbilim bölümlerinin oyun ve oyuncak müzeleri ile iş birliği halinde olması

gerekmektedir. Buraları kültürel bellek açısından beslemesi, eğitim konusunda desteklemesi, halkbilimi uzmanlarının müzelerde istihdam edilmesi, yaşayan kültürel miras konusunda oyun ve oyuncak müzelerinde yaş gruplarına göre farklı konularda düzenlenecek eğitim ve seminerler düzenlenmesi, aktarım sürecinde halkbilim bölümlerinden yararlanılabilecek konulardır.

Müzeler koleksiyon, iş birliği, çalışanlar, mekân, eğitim, yayın gibi konularda tasarlanırken, o bölgede yaşayan çocuklara ve ailelerine anket yoluyla ulaşılmalı, bir ihtiyaç analizi üzerinden çocuk ve ailelerin beklentileri saptanmalıdır. Çünkü Alpan'ın Relph, Tuan, Orr, Olwig ve Chawla'dan aktardığına göre mekânın üretilmesine katılan bireyler derin bağ kurdukları mekânı sahiplenmeye, korumaya, ve gelecek kuşaklara aktarmaya daha hevesli olacaklardır (Alpan, 2015, s. 204). Çocuk ve ailelere şu sorular yöneltilerek müze oluşturulması daha etkili bir yaklaşım olacaktır:

- Oyun ve oyuncak müzelerinin içinde neler/ne gibi aktiviteler olsun?
- Oyun ve oyuncak müzesi kaç katlı, hangi renk olsun?
- Oyun ve oyuncak müzesi saat kaçta kadar olsun?
- Oyun ve oyuncak müzesinin adı ne olsun?
- Oyun ve oyuncak müzesi için tanıtım sloganı bulabilir misini?
- Oyun ve oyuncak müzesi için bir logo çizebilir misiniz?

Bu tez çalışması, çocuk folklorü bağlamında çocukları kültür aktarımının kilit noktası ve geçmiş ile gelecek arasındaki kuşak olarak görmekte, onlar için yapılacak kültürel, siyasi, eğitim ve ekonomik yatırımların ait olunan kültürü sürdürmesi için önemli hizmet olacağını ele almaktadır.

Kaynak Kişiler

K.K.1.Fırat Kotan, Karşıyaka Evrensel Çocuk Müzesi, Müze Genel Koordinatörü

K.K.3. Orhan Bahtiyar, Düştepe Oyun Müzesi ve Oyun Bahçesi Genel Koordinatörü

K.K.4. İřtar Kılıç, Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi Müdürü

K.K.5. Nurdane Gözaçık, Ankara Evrensel Deęerler Çocuk Müzesi

K.K. 6. Aylin Tatlı. Bursa Anadolu Arabaları Müzesi

KAYNAKÇA

- About ACM* . (2019, Ocak 3). the Association of Children's Museums:
<https://www.childrensmuseums.org/about/about-acm> adresinden alındı
- Adorno, T. W. (2011). *Kültür Endüstrisi-Kültür Yönetimi*. İstanbul : İletişim Yayınları.
- Aikawa, N. (2004). An Historical Overview of the Preparation of the UNESCO International Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. *Museum International-56* , 137-149.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akın, S. (2018). *Kırdığımız Oyuncaklar* . İstanbul : İş Bankası Kültür Yayınları .
- Akpınar, H. M. (2018, Ağustos 16). Karşıyaka Evrensel Değerler Çocuk Müzesi:
<http://karsiyakacocukmuzesi.com/hakkimizda/> adresinden alındı
- Alamy* . (2018, Ekim 29). Alamy : <https://www.alamy.com/stock-photo-an-exhibition-of-playmobil-toys-and-constructions-at-a-shopping-mall-167659491.html> adresinden alındı
- Alivizatou, M. (2008). Contextualising Intangible Cultural Heritage in Heritage Studies and Museology. *International Journal of Intangible Heritage*, 44-54.

- Alivizatou, M. (2012). *Intangible Heritage and The Museum* . Walnut Creek, California : Left Coast Press, Inc. .
- Allan, D. A. (1953). Introduction. *Museum*, 217-219.
- Alpan, A. (2015). Mekân Sahipliliği İçin Mekânı Çocuklarla Birlikte Üretmek: Eskişehir Odunpazarı İçin Bir Model Önerisi . *İdeal Kent* , 203-251.
- Ambrose, T. (2018). *Museum Basics* . Londra : Routledge.
- And, M. (1972). Özgür İnsan ve Boş Zamanları Değerlendirme Kavramı . *Özgür İnsan*, 71 .
- And, M. (1974). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Anne Jodon Cole, E. P. (Temmuz 2016). Toy Story: Childhood versus Children in Toy Museums . *Museum & Society*, 294-312.
- Aynur Çiftçi, D. A. (2015). Çocuklar İçin Mimari Tasarım ve Kültürel Miras Eğitiminde Müzelerin İşlevi: Finlandiya Ulusal Müzesi Örneği . *İdeal Kent* , 62-79.
- Aytaç, Ö. (2006). Tüketimcilik ve Metalaşma Kıskaçında Boş Zaman . *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 27-53.
- Baran, M. (1974). Children's Games. *Expedition Magazine*, 21-23.
- Baran, M. (1993). *Çocuk Oyunları* . Ankara : Kültür Bakanlığı Çocuk Kitapları .
- Beanland, C. (2014, Kasım 15). *Is there a future for the traditional museum? The Independent* : <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/is-there-a-future-for-the-traditional-museum-9855822.html> adresinden alındı
- Begiç, H. N. (2016). Türk Kültüründe Geleneksel Bez Bebekler. *Motif Akademi Halkbilim Dergisi*, 219-220.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. New York : Routledge .

- Blake, J. (2018). Museums and Safeguarding Intangible Cultural Heritage – Facilitating Participation and Strengthening their Function in Society. *International Journal of Intangible Heritage*, 18-32.
- Boratav, P. N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru* . İstanbul : Gerçek Yayınevi .
- Boylan, P. J. (2006). The Intangible Heritage: a Challenge and an Opportunity for Museums and Museum Professional Training. *International Journal of Intangible Heritage*, 54-65.
- Brown, S. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery.
- Caillois, R. (1958). *Man, Play, Games*. Paris : Librairie Gallinard.
- Can, M. (2009). *Kültürel Miras ve Müzecilik*. Ankara : Kültür ve Turizm Bakanlığı .
- Çelebi, A. (1983). *İslamda Eğitim Öğretim Tarihi* . (A. Yardım, Çev.) İstanbul : Damla Yayınevi .
- Ceren Karadeniz, M. A. (2017). Türkiye’de Oyuncak Müzelerinin Durumu Ve Sürdürülebilirliği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 477-492.
- Christer Gustafsson, A. I. (2017). Museums–A Catalyst for Sustainable Economic Development in Sweden. *International Journal of Innovative Development and Policy Studies*, 1-14.
- Christopher Harris. (2018, Kasım 1). *Kids who miss out on play outside are more stressed, moody and have shorter attention spans*. The Daily Telegraph: <https://www.dailytelegraph.com.au/news/nsw/kids-who-miss-out-on-play-outside-are-more-stressed-moody-and-have-shorter-attention-spans/news-story/3559094a68fd7fc970f0af71cdf07351> adresinden alındı
- Clifford, J. (1997). *Routes: Travel and Translation in the Late 20th Century* . Cambridge : Harvard University Press .

- Çobanoğlu, Ö. (2001). Türkiye'de Halkbilimi Eğitim ve Öğretiminde Karşılaşılan Güçlükler. *Türkbilig*, 23-31.
- Çobanoğlu, Ö. (2015). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş* . Ankara : Akçağ Yayınları .
- Çocuk Müzesi Kampüs Eğitim Kitabı* . (Yıl yok). Karşıyaka Belediyesi .
- Coffee, K. (Ekim 2006). Museums and The Agency of Ideology . *CURATOR* , 435-448.
- Coleman, J. S. (1 Ocak 1968). Academic Games and Learning. *National Association of Secondary School Principals* , 62-72 .
- Conil-Lacoste, M. (1994). *The Story of a Grand Design: UNESCO 1946-1993* . Paris : UNESCO Publishing.
- Cros, H. d. (2012). *Intangible Cultural Heritage, Education and Museums*. Hong Kong: UNESCO Arts in Education Observatory for Research in Local Cultures and Creativity in Education.
- Czaplicka, M. (1969). *Aboriginal Siberia: A Study in Social Anthropology*. Oxford Reprints.
- Demir, S. (2017). *Sözel Belleğin Müzede Sergilenişi: İktidarın Nesnesi, Nesnenin İktidarı* . İstanbul : Fanus Kitap .
- Dollar Street* . (2019 , Ocak 15). Gap Minder: <https://www.gapminder.org/dollar-street/matrix?thing=Toys> adresinden alındı
- Döner Sermaye İşletmesi Merkez Müdürlüğü*. (2019, Ocak 11). Müze İstatistikleri: <http://www.dosim.gov.tr/muze-istatistikleri> adresinden alındı
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı* . İstanbul : Esin Yayınevi .

- Dyson, S. L. (2006). The Emergence of the Great Museums in Europe and America. S. L. Dyson içinde, *In Pursuit of Ancient Pasts: A History of Classical Archaeology in the Nineteenth and Twentieth Centuries* (s. 147). Yale University Press.
- Eastman, C. (2002). *Kızilderili'nin Çocukluğu*. Ankara : İmge Yayınları .
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, volume 6, 214-234.
- Eckhardt, F. (1953). Museums and Schools. *Museum*, 241-245.
- Erbay, F. (2017). Oyuncak ve Oyun Müzelerinde Çocuklara Yönelik Eğitimin Boyutları. *Milli Eğitim*, 435-444.
- Gartenhaus, A. R. (1997). *Minds in Motion: Using Museums to Expand Creative Thinking*. San Francisco, CA: Caddo Gap Press.
- Gazzali. (1974). *İhyau Ulumid Din* . (A. Serdaroğlu, Çev.) İstanbul : Çelik Yayınevi .
- Geuss, R. (2010). On Museums. R. Geuss içinde, *Politics and the Imagination* (s. 98). Princeton University Press.
- Giray, K. (2009). T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Türkiye Kültür Portalı Projesi . *Türk Müzeciliği* . Ankara : T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı .
- Godwin, M. W. (1953). Museum Educational Facilities. *Museum*, 224-227.
- Gomme, A. B. (1894-1898). *The Traditional Games of England, Scotland and Ireland*. London .
- Gray, C. (2015). Museums as Political Institutions. C. Gray içinde, *The Politics of Museums* (s. 150-170). Londra : Palgrave Macmillan.
- Günay, B. (2012). Museum Concept From Past To Present and Importance of Museums as Centers of Art Education., (s. 1250-1258).
- Günay, U. (1990). Ritüeller ve Hıdrellez. *Milli Kültür*, 10-12.

- Haas, C. (2007). Families and Children Challenging Museums . B. L. Brad King içinde, *The Manual of Museum Learning* (s. 49-75). New York : Alta Mira Press .
- Habitot Children's Museum.* (2018, Ekim 1). Play Is Important: https://www.habitot.org/museum/exhibits_play_research.html adresinden alındı
- Hannu Piekkola, O. S. (2014). *Economic Impact of Museums.* Vaasa: University of Vaasa. Levón Institute.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum.* Londra: Routlage.
- Hein, G. E. (2010). The Role of Museums in Society: Education and Social Action. *Curator The Museum Journal*, 357-363.
- Hjalmarsson, A. (2016, Nisan 8). *The Educational Role of Museums.* VASTARI: <https://blog.vastari.com/the-educational-role-of-museums-a-museums-main/> adresinden alındı
- Holtorf, C. (2001). ‘Is the Past a non-Renewable Resource?’. R. S. Layton içinde, *Destruction and Conservation of Cultural Property* (s. 286-295.). London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge* . Londra : Routledge .
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture.* Londra: Routledge.
- Horjan, G. (2011). Traditionnal Crafts as a New Attraction for Cultural Tourism. *International Journal of Intangible Heritage* , 46-56.
- Hudson, K. (1977). *Museums for the 1980s: A survey of world trends.* Paris: UNESCO.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal Tarihi Üzerine Bir Deneme.* Ayrıntı Yayınları.

- İnan, M. A. (1986). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Intangible Cultural Heritage and Museums Project/Inspiration*. (2019, Ocak 1). Intangible Cultural Heritage and Museums Project : <https://www.ichandmuseums.eu/en/inspiration> adresinden alındı
- Intangible Cultural Heritage Museum*. (2019 , Ocak 2). 360 Degree Virtual Tour : <http://www.360degree.org/?panorama=intangible-cultural-heritage-museum> adresinden alındı
- Jeremy D. Stoddard, A. S. (2012). *Teaching History with Museums: Strategies for K-12 Social Studies*. New York : Routledge.
- Jochelson, W. (1933). *The Yakut* . New York .
- Kallio, K. (2015). Critical Outcomes of Museum Learning. M. M. Julia Pagel içinde, *Revisiting the Educational Value of Museums: Connecting to Audiences* (s. 12). Pilsen: trigger.medien.gmbh.
- Karadeniz, C. (2010). Avrupa'da Çocuk Müzeleri: Frankfurt ve Hamburg Örneği. *Folklor/Edebiyat*, 169-178.
- Karadeniz, C. (2013). AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ'NDE ÇOCUK MÜZELERİ: MİAMİ ÇOCUK MÜZESİ . *Folklor/edebiyat*, 225-240.
- Karadeniz, C. (2018). *Müze Kültür Toplum*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Kent, T. (2010). The Role of the Museum Shop in Extending the Visitor Experience . *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing*, 67-77.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2004). Intangible Heritage as a Metacultural Production'. *Museum International*, 52-65. .
- Kotler, N. v. (1998). *Museum strategy and marketing: Designing missions, building audiences, generating revenues and resources*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

- Kültür İstatistikleri*. (2019 , Haziran 2). Türkiye İstatistik Kurumu : http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1086 adresinden alındı
- Kurin, R. .. (2004). Museums and Intangible Heritage : Culture Dead or Alive? *ICOM News*, 4 .
- L. Peers, S. K. (2003). *Museums and Source Communities: A Routledge Reader* . Londra : Routledge .
- L. Smith, N. A. (2009). *Intangible Heritage* . Adingdon : Routledge .
- Lenzerini, F. (Şubat 2011). Intangible Cultural Heritage: The Living Culture of Peoples. *Oxford Academic: European Journal of International Law*, 101–120.
- Lowe, N. K. (1988). *Games and Toys in the Teaching of Science and Tehnology*. Paris : Division of Science Technical and Environmental Education- UNESCO.
- Luiz Carlos Borges, M. B. (2008). Cosmology: an Intangible Heritage Exhibition and Educational Programme at the Museum of Astronomy, Rio de Janeiro. *International Journal of Intangible Heritage* , 56-70.
- MacDonald, S. (2006). Expanding Museum Studies: An Introduction . S. MacDonald içinde, *A Companion to Museum Studies* (s. 1-12). Oxford : Blackwell .
- Madran, B. (1999). Müze Türleri. T. ATAGÖK içinde, *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Malinowski, B. (1960). *A Scientific Theory of Culture and Other Essays* . New York : Oxford University Press .
- Marianna Adams, T. M. (17–18 Mayıs 2002). Interactive Learning in Museums of Art and Design. 2.
- Matsuura, K. (2004). Preface . *Museum International-56*, 4-5.
- McKimmy, M. A. (1993). Child's Play is a Serious Business. *Children Today* , 14-15.

- Mellau, E. (2006). Play Theory: A Contemporary Review. *Early Child Development and Care* , 91-100.
- Meskeveyh, İ. (1983). *Tenzib El Ahlak (Ahlakın Olgunlaştırılması)*. Ankara: y.y.
- Michael Yogman, A. G.-P. (2018). *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*. Illinois: American Academy of Pediatrics .
- Moussouri, T. (2002). *A Context for the Development of Learning Outcomes in Museums, Libraries and Archives* . London : MLA.
- Museum programs*. (2019 , Ocak 22). Please Touch Museum : <https://www.pleasetouchmuseum.org/learn/> adresinden alındı
- Museums, I. C. (2019 , Ocak 10). *ICOM Definiton of A Museum, ICOM Statutes art.3 para.1*. ICOM: <http://archives.icom.museum/definition.html> adresinden alındı
- Museums, I. C. (2019, Ocak 10). *Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946)*. International Council of Museums : http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html adresinden alındı
- Nalcioğlu, Z. S. (2018). Somut Olmayan Kültürel Miras Aktarımında Müze Eğitimi. *Müzik, Oyun ve Eğlence* (s. 335-343). Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü.
- National Tor Train Museum* . (2019, Ocak 15). About Toy Trains: <http://www.nttmuseum.org/abouttoytrains/index.shtml> adresinden alındı
- Nihal Tokat Kuşhan, S. K. (2014). *Küçük Ölçekte Büyük Dünyalar: Bebek Evleri* . İstanbul : YKKSŞ.
- Nüfus Projeksiyonları, 2018-2080*. (2019, Ocak 10). Türkiye İstatistik Kurumu : <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30567> adresinden alındı
- Oğuz, Ö. (2016). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* GELENEKSEL YAYINCILIK.

- Onur, B. (1992). *Oyuncaklı Dünya, Oyuncağın Toplumsal Tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2005). *Türkiye'de Çocukluğun Tarihi*. Ankara : İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya: Oyuncağın Toplumsal Tarihi*. Ankara : İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2012). *Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim Müze Psikolojisine Giriş*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2013). *Müze ve Oyun Kültürü*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2014). *Yeni Müzebilim, Demokratik Toplumu Yaratmak*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2016). *Oyunlar ve Oyuncaklar*. Ankara: Kalem Kitap Yayınları.
- Orhan Adıgüzel, H. Z. (2014). Kuşakların Değişen Yüzü ve Y Kuşağı ile Ortaya Çıkan Yeni Çalışma Tarzı: Mobil Yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 165-182.
- Özdemir, N. (2003). Müze-Çocuk İlişkisi ve Çocuk Kültürü Merkezi Projesi. *Gazi Üniversitesi, Türkiye'de Halkbilimi Müzeciliği ve Sorunları Sempozyum Bildirileri* (s. 126-147). Ankara: THBMER Yayını.
- Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I. Cilt* . Ankara : Akçağ .
- Özdemir, N. (tarih yok). Kuşaklararasılık ve Kültürel Değişme.
- Özservet, Y. Ç. (2015). Takdim . *İdeal Kent: Çocuk ve Kent* , 5-11.
- Peter K. Smith, A. P. (2008). Learning Through Play. J. B. Marshall M. Haith içinde, *Encyclopedia on Early Child Development* (s. 7). San Diego, United States: Elsevier Science Publishing Co Inc.

- Phillips, R. (2005). Replacing Objects: Historical Practices for the Second Museum Age . *The Canadian Historical Review* , 83-110.
- Pitman, B. (1999). Muses, Museums, and Memories. *Daedalus*, 1-31.
- Please Touch Museum Professional Development*. (2019 , Şubat 5). Please Touch Museum : <https://www.pleasetouchmuseum.org/wp-content/uploads/2018/06/PTM-Tours-2018-digital-1.pdf> adresinden alındı
- Republic of Estonia Tax and Customs Board*. (2019, Ocak 11). National minimum wage rates: <https://www.emta.ee/eng/business-client/income-expenses-supply-profit/income-tax-withheld/national-minimum-wage-rates> adresinden alındı
- Ripley, D. (1970). *The sacred grove: Essays on museums*. London: Victor Gollanz Ltd.
- Robertson, M. H. (2006). The Difficulties of Interpreting Mediterranean Voices: Exhibiting Intangibles Using New Technologies. *International Journal of Intangible Heritage* , 26-34.
- Saito, H. (2005). Protection of Intangible Cultural Heritage in Japan. *Sub-regional Experts Meeting in Asia on Intangible Cultural Heritage: Safeguarding and Inventory Making Methodologies*, 1-14.
- Saka, A. (04.10.2016). *Oyuncak Güvenliği Yönetmeliği* . Ankara : Gümrük ve Ticaret Bakanlığı Tüketiciyi Koruma ve Piyasa Gözetimi Genel Müdürlüğü .
- Sandell, R. (2007). *Museums, Prejudice and the Reframing of Difference* . Londra : Routledge .
- Sani, M. (2015). Revisiting the Educational Value of Museums: Connecting to Audiences. M. M. Julia Pagel içinde, *Revisiting the Educational Value of Museums: Connecting to Audiences* (s. 10). Çek Cumhuriyeti: trigger.medien.gmbh.
- Santrock, J. (2012). *Children*. McGraw-Hill Education.

- Schiller, F. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup* . (M. Özgü, Çev.) İstanbul : Milli Eğitim Bakanlığı.
- Schwartzman, H. B. (1979). *Transformations: The Anthropology of Children's Play*. New York : Plenum Press.
- Scott, S. M. (2009). *Toys and American Culture: An Encyclopedia*. Greenwood .
- Sevgi Coşkun Keskin, E. K. (2012). Sosyal Bilgiler ve Tarih Eğitiminde Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Oyuncak Müzeleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 95-115.
- Shaw, W. M. (2004). *Osmanlı Müzeciliği* . İstanbul : İletişim .
- Shils, E. (2003). Gelenek. *Doğu Batı*, 101-131.
- Sloan, K. (2003). Aimed at Universality and Belonging to the Nation. K. Sloan içinde, *Enlightenment: Discovering the World in the Eighteenth Century* (s. 12–25). Washington, DC: Smithsonian Institution/British Museum.
- Smith, O. (2017, Şubat 9). *Telegraph*. Mapped: Where to go if you can't be bothered to learn the language: <https://www.telegraph.co.uk/travel/maps-and-graphics/mapped-english-speaking-countries/> adresinden alındı
- (17 Ekim 2003). *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi*. Paris.
- South Australian Museum*. (2018, Ekim). <https://www.samuseum.sa.gov.au/Upload/files-education/text/aacg-yr1-3-artandplay-toys.pdf> adresinden alındı
- Steinhauer, J. (2018, Mart 20). *Museums Have a Duty to Be Political*. The Art Newspaper : <https://www.theartnewspaper.com/comment/museums-have-a-duty-to-be-political> adresinden alındı
- Svensson, T. G. (2004). ICOM general conference. *Knowledge and Context - The Social Life of Objects*. Seoul : ICME papers.

Svensson, T. G. (2008). The Management of Knowledge of the Intangible Heritage in Connection with Traditional Craftmanship at the Ethnographic Museum of the University of Oslo. *International Journal of Intangible Heritage* , 118-126.

Take part in creating the new museum definition: Already 90 proposals to check out! (2019, Ocak 22). ICOM : <https://icom.museum/en/news/the-museum-definition-the-backbone-of-icom/> adresinden alındı

Talboys, G. K. (2010). *Using Museums as an Educational Resource An Introductory Handbook for Students and Teachers Second Edition*. England: Ashgate Publishing limited.

The Calico Group. (2018 , Ekim 18). The Bean Good Coffee Shop: <https://calico.org.uk/app/uploads/sites/7/2018/06/Afternoon-Tea-menu.pdf> adresinden alındı

The Challenge of Changing the Museum Definition. (2019 , Ocak 20). ICOM : <https://icom.museum/en/ressource/the-challenge-of-changing-the-museum-definition/> adresinden alındı

(2015). *The Play Report 2015* . Inter IKEA Systems B.V. 2015.

Timothy Ambrose, C. P. (2006). *Museum Basics*. London: Routledge.

Türk Dil Kurumu . (2018, 6 Monday). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=oyun adresinden alındı

UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi. (2019 , Şubat 5). UNESCO Türkiye Milli Komisyonu : <http://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-%C4%B0nsanl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n-Somut-Olmayan-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras%C4%B1-Temsili-Listesi> adresinden alındı

UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. (2018, Eylül 20). SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS LİSTELERİNDE TÜRKİYE:

<http://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-%C4%B0nsanl%C4%B1%C4%9F%C4%B1n-Somut-Olmayan-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras%C4%B1-Temsili-Listesi> adresinden alındı

Varutt, M. (2014). Museums in China: Origins and Developmen. M. Varutt içinde, *Museums in China: The Politics of Representation after Mao* (s. 25-42). Boydell & Brewer, Boydell Press .

Vasiliev, Y. (1993). Sakalarda Şamanizm . *Ana Yurttan Ata Yurda Türk Dünyası* , 12.

Vlachou, M. (2015). Are we failing? Considerations on the role museums may currently have in education. M. M. Julia Pagel içinde, *Revisiting the Educational Value of Museums: Connecting to Audiences* (s. 24). Pilsen: trigger.medien.gmbh.

Vygotsky, L. (1978). The Role of Play in Development. *Mind in Society* , 92-104.

Wandibba, S. (2009). Museums in Africa . J. M. Kimani Njogu içinde, *Media and Identity in Africa* (s. 245). Edinburgh : Edinburgh University Press. .

What is Intangible Cultural Heritage? (2018 , Eylül 20). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization : <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003> adresinden alındı

Williams, R. (1960). *Border Country*. Chatto & Windus.

Woodbury School. (2019, Ocak 4). The Strong National Museum of Play: <https://www.museumofplay.org/education/woodbury-school> adresinden alındı

Yalçinkaya, Ş. (2015). Modern Kentin Yeni Kamusal Alanında Çocuk, Alışveriş Merkezleri ve Serbest Zaman Etkinlikleri . *İdeal Kent* , 80-105.

Yanar, A., & Karadeniz, C. (2018). Geleneksel Bilginin Korunması ve Sürdürülmesinde Coğrafi İşaretleme ve Müzeler: Geleneksel ve Çağdaş Yaklaşımlar. *Müzik, Oyun,*

Eğlence: Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Çalışmaları (s. 537-542).
Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü.

Yavuzer, H. (2007). *Aile ve Toplum* . Ankara : Remzi Kitabevi.




Yerkovich, S. (2006). Linking the Present with the Past through Intangible Heritage in
History Museums . *International Journal of Intangible Heritage* , 44-52.

Yörükoğlu, A. (1997). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk* . İstanbul : Özgür Yayınları .

Yoshida, K. (2004). The Museum and the Intangible Cultural Heritage. *Museum
International*, 108-112.

Zilcioğlu, Ş. (2008). *Çocuk Müzeleri ve Müze Eğitimi*. Ankara: Ürün Yayınları.

EK 1. ORJİNALLİK RAPORU

 <p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU</p>
<p>HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ <u>TÜRK HALK BİLİMİ</u> ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA</p> <p style="text-align: right;">Tarih: <u>19/7/2019</u></p> <p>Tez Başlığı: <u>YASAYAN KÜLTÜREL MİRAS MÜZECİLİĞİ KAPSAMINDA</u> <u>TÜRKİYE DEKİ OYUN VE OYUNCAK MÜZELERİNİN KÜLTÜREL VE EĞİTSEL BOMBY</u></p> <p>Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam <u>161</u> sayfalık kısmına ilişkin <u>23/7/2019</u> tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı % <u>6</u> 'dır.</p> <p>Uygulanan filtrelemeler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- <input checked="" type="checkbox"/> Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç 2- <input checked="" type="checkbox"/> Kaynakça hariç 3- <input type="checkbox"/> Alıntılar hariç 4- <input checked="" type="checkbox"/> Alıntılar dâhil 5- <input checked="" type="checkbox"/> 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç <p>Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.</p> <p>Gereğini saygılarımla arz ederim.</p> <p style="text-align: right;">Tarih ve İmza</p> <p>Adı Soyadı: <u>DİLEK İŞLER</u> <u>19/7/2019</u></p> <p>Öğrenci No: <u>N16228763</u> </p> <p>Anabilim Dalı: <u>TÜRK HALK BİLİMİ</u></p> <p>Programı: <u>YÜKSEK LİSANS</u></p>
<p>DANİSMAN ONAYI</p> <p>UYGUNDUR.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">(Unvan, Ad Soyad, İmza)</p> <p style="text-align: center;"><u>Prof. Dr. Nebi Ördemir</u></p>

EK 2. ETİK KURUL MUAFİYET FORMU



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ETİK KOMİSYON MUAFİYETİ FORMU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK HALKBİLİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 19/7/2019

Tez Başlığı: YAŞAYAN KÜLTÜREL MİRAS MÜRECCİLİĞİ KAPSAMINDA
TÜRKİYE'DE Kİ OYUN VE OYUNCAK MİRASLARININ KÜLTÜREL VE EKONOMİK DEĞERİ

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır.
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir.
4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, mülakat, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurulları ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kurul/Komisyon'dan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı: DİLKE İŞLER
Öğrenci No: N16228763
Anabilim Dalı: TÜRK HALKBİLİMİ
Programı:
Statüsü: Yüksek Lisans Doktora Bütünlük Doktora


19.7.2019

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI

Approved
N. Erdeniz
Prof. Dr. N. Erdeniz
(Unvan, Ad Soyad, İmza)

Detaylı Bilgi: <http://www.sosyalbilimler.hacettepe.edu.tr>

Telefon: 0-312-2976860

Faks: 0-3122992147

E-posta: sosyalbilimler@hacettepe.edu.tr