

OYUNCAK MÜZELERİ VE ZİYARETÇİ DENEYİMLERİ

TOY MUSEUMS AND VISITOR EXPERIENCES

Prof. Dr. Meryem AKOĞLAN KOZAK

Anadolu Üniversitesi İşletme Fakültesi, Konaklama İşletmeciliği Bölümü,
mkozak@anadolu.edu.tr

Eskişehir / Türkiye

ORCID: 0000-0003-0577-1843

Arş. Gör. Özlem GÜNCAN

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik
Yüksekokulu, Turizm İşletmeciliği Bölümü, guncanozlem@hotmail.com

Burdur / Türkiye

ORCID: 0000-0002-8974-9100

ÖZET

Oyun, çocuk gelişimi için önemli bir eylemdir. Oyun oynama materyaline ise “oyuncak” denir. Oyuncaklar, çocukların eğlence ihtiyaçlarını karşılamakla beraber, onların sosyal ve bilişsel gelişimlerine de katkı sağlamaktadır. Oyuncakların çocuk yaşamında unutulmaz olması, eski oyuncakların kullanılmasa bile birçok anıyı sembolize etmesi nedeniyle, günümüzde yetişkin bireyler için de önemli hale gelmiştir. Dolayısıyla, eski oyuncakların sergilenmesi ile “oyuncak müzeleri” fikri ortaya çıkmıştır. Bu çalışma, oyuncak müzeleri hakkında bilgi toplamak ve bu müzeleri ziyaret eden kişilerin bu müzelere yönelik ziyaretçi deneyimlerini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada netnografya yönteminden yararlanılmıştır. Bu süreçte, ziyaretçilerin Google ve TripAdvisor platformlarında paylaştıkları elektronik yorumlardan yararlanılmıştır. Bu bağlamda, müzeler hakkında 4174 elektronik yorum internetten çekilip analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda sekiz ana tema elde edilmiştir. Bu temaların yorumlanması sonucunda; çocuk ziyaretçilerin %64,2’sinin, yetişkin ziyaretçilerin ise %90’nının bu müzeler hakkında olumlu duygu ve düşünceye sahip oldukları ve müze deneyiminden memnun kaldıkları görülmüştür. Ayrıca, oyuncak müzeleri yetişkinlerde çocukluk anılarına dönme ve nostaljik anlar yaşama, çocuklarda ise oyun oynayıp hoşça vakit geçirme ve oyuncaklarla etkileşime girme algısı da yaratmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyuncak, Oyuncak Müzesi, Netnografi

ABSTRACT

Play is an important action for child development. The material for playing games is called a “toy”. Toys not only meet the entertainment needs of children, but also contribute to their social and cognitive development. Since toys are unforgettable in children’s life and symbolize many memories even if the old toys are not used, they have become important for adult individuals today.

Hence, the idea of “toy museums” has emerged with the exhibition of old toys. This study has been prepared to gather information about toy museums and to determine the visitor experiences of those who visit these museums. Netnography method has been used in the study. In this process, electronic comments shared by visitors on *Google* and *TripAdvisor* platforms have been used. In this context, 4174 electronic comments about museums have been taken from the internet and analyzed. As a result of the analysis, eight main themes have been obtained. As a result of the interpretation of these themes; it has been observed that 64.2% of the child visitors and 90% of the adult visitors have positive feelings and opinions about these museums and they are satisfied with this museum experience. In addition, toy museums create the perception of returning to childhood memories and experiencing nostalgic moments in adults, and also create the perception of children playing and having a good time and interacting with toys.

Keywords: Toy, Toy Museum, Netnography

1.GİRİŞ

Çocuk; masum, duyarlı ve gelişmekte olan insan yavrusu olup bir başkasına bağımlıdır. Bu yüzden, yardıma muhtaç olarak dünyaya gelmekte, bir yandan çevresine uyum sağlamaya çalışırken diğer yandan yaşama içgüdüsünü tatmin eden bir dünya ile karşı karşıya kalmaktadır. Çocuk bu durumla başa çıkmaya çalışırken, yaşamı da belirli bir amaç ve anlam doğrultusunda şekillenmekte, beden ve ruh sağlığının temelleri bu çağlarda atılmaktadır. Bu dönemde edindiği izlenimler, tutum ve davranışlar hayatında kalıcı bir yer edinmekte, yetişkinlikte sergileyeceği tutum ve davranışları da şekillendirmektedir (Adler, 2010: 232). Bu dönemde, çocukluk dönemi için oldukça önem arz eden oyun ve oyuncaklar, çocukların eğlence ihtiyaçlarını karşılamasının yanı sıra onların sosyal ve bilişsel becerilerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır. Oyuncak, en eski çağlardan bu yana her dönemde ve toplumda çocuğun oyununa konu olmuştur. Oyuncaklar, somut bir çocuk eğlence aracı olmakla birlikte, yapıldıkları dönemin kültürel, ekonomik ve toplumsal yaşamına dair bilgiler veren ve toplumsal paradigmalara göre şekillenen soyut bir sosyal olgu niteliği de taşımaktadır. Taş, tahta, teneke, bez ve günümüzün elektronik oyuncakları bu ilişkinin birer göstergesidir. Oyuncaklarla ilgili bilgilere, dönem içindeki üretim, kullanım ve satış göstergelerine çeşitli yazılı ve görsel kaynaklardan bakılarak ulaşılabilmektedir. Ancak dönem içindeki tarihsel gelişmelerine daha canlı tanık bilgileri istendiği zaman, uzun soluklu ve masraflı olan etnografik araştırmalara başvurulmaktadır. Bu saha araştırmalarında ise oyuncakın hali hazırda görüşülen kişilerin elinde bulunmaması nedeniyle sadece hayal edilerek anlatılması söz konusu olmaktadır. Oyuncaklar, çocukların hoyrat kullanımlarına bağlı olarak kısa sürede bozulabilmekte, eskimekte, atılmakta ya da bir başka çocuğa verilerek yok olabilmektedir. Eski oyuncakların depolanması ya da uzun yıllar saklanması çok sık rastlanan bir durum değildir. Bu nedenle, her tür toplumsal, somut ve tarihi değerlerin sergilendiği müzelere, son yıllarda “oyuncak müzesi” konseptli müzeler de eklenmiş ve oyuncakların depolanması, saklanması ve sergilenmesine ihtiyaç duyulmuştur. Bu yolla bugünün çocukları hem akranlarının hem de geçmişte oynanan oyuncakların neler olduğunu görüp geçmiş ile bugün arasında bir hayal köprüsü kurabileceklerdir.

Oyun ve çocukluk ile ilgili önemli bir somut ve sosyal değer olan oyuncaklar hakkında etraflı bilgi edinmek amacıyla hazırlanan bu çalışmada, araştırma alanı olarak oyuncak müzeleri seçilmiştir. Çalışmada ayrıca, Türkiye’deki oyuncak müzeleri ve ziyaretçi deneyimlerinin de belirlenmesine çalışılacaktır. Bu süreçte, gerekli bilgilerin elektronik ortamlardan sağlanması planlanmıştır. Çalışma, çocuk oyuncaklarının çocuk gelişimindeki önemine ve oyuncak müzelerinin toplumsal işlevine dikkat çekmesi ve farkındalık oluşturmaları bakımından önemli görülmektedir.

2.OYUNCAK KAVRAMI VE GELİŞİM SÜRECİ

Oyuncak, yetişkinler veya çocuklar tarafından çeşitli malzeme ve tekniklerle yapılan, tek başına veya grup halinde oynanabilen, çocuğun hayal dünyasını geliştirmeye yarayan, onu hem eğlendirip hem eğiten nesnelere olarak ifade edilmektedir (Akt. Karaman ve Nas, 2012: 104). Bu tanımda oyuncuğun, hem çocukların hem de yetişkinlerin oyunlarına malzeme edilen araç ve gereçler olarak kabul edildiği görülmektedir. Farklı bir tanımda, “çocuğun oyununu gerçekleştirmesi için her türlü araç” olduğu belirtilmektedir (Yalçınkaya, 2017: 462). RG. 31.10.2013/28807 sayılı oyuncaklar hakkında yönetmeliğin (OHY) 4. Maddesi ise oyuncuğu, “14 yaşından küçük çocukların oyunlarında kullanmak amacıyla tasarlanan veya imal edilen her türlü ürün ve oyun araç ve gereçleri” olarak kabul etmektedir (OHY, md. 4). Her iki tanımda da ortak olan nokta, oyuncuğu “çocukların” oyun materyali olarak ele aldıkları hususudur. Burada, OHY’nin, 14 yaşından küçük çocukların oyunlarında kullandıkları araç ve gereçleri oyuncak olarak kabul ettiği dikkat çekmektedir. Buna göre yetişkin oyunlarında kullanılan materyallerin, oyun aracı olarak kabul edilmesine karşın, çocukların oyunlarında kullanılan materyallerin “oyuncak” olarak tanımlandığı anlaşılmaktadır. Oyuncaklar, yetişkin insanların kullandığı nesnelere minyatürleştirilmiş şekli olarak kabul edilmekte ve yapıldıkları dönemin yetişkin yaşamını ortaya koyan minyatür sunumlar olarak işlev görmektedirler. Bu noktada, Burton’un (1986), oyuncakların en büyük çekiciliğinin, oyun oynayanlara dünyayı minyatür bir şekilde göstermesi ve çocukların kendi güçlerini fark ederek yetişkin dünyasına uyum sağlamalarına yardım etmesi olduğunu ifade ettiği dikkat çekmektedir. Kuzey Halkları Müzesi de oyuncakların, gerçek dünyanın minyatür birer sentezi olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır (Rüşvanlı, 2007: 7).

Oyuncak, her çağda ve toplumda çocuğun oyununa konu olmuştur ve en eski çağlardan bu yana insanoğlunun yaşamında yer almıştır. Örneğin, 4000 yıl öncesine ait Mısır mezarlarında oyuncak bebekler, eklemli oyuncaklar, çingiraklar ve masa oyunları bulunmuştur. İran’da ise kireçtaşından çekmeli oyuncaklar milattan önce de var olmuş, tahta at ve arabalarla M.Ö. 4. ve 5. yüzyıllarda oynanmıştır (Onur, 2016: 90). Walsh (2005) oyuncakların, yapıldıkları dönemin kültürel, ekonomik ve toplumsal yaşamına dair ne şekilde bilgi verdiğine ilişkin en iyi örnekleri “bebekler” ve “bebek evlerinin” oluşturduğunu savunmaktadır. Kuznets (1994) de bebek evlerinin, içinde bulunduğu çağın beğenisini yansıttığını, evlerdeki odaların biçimlerinin, oranlarının, birbirlerine göre konumlandırılışlarının ve mobilyalardaki gelişmelerin, çağın ihtiyaçlarına ve estetik anlayışına göre ne şekilde dizayn edildiğini gösterdiklerini belirtmektedir. Diğer yandan, Onur (2002), tren vagonları, otomobiller, uzay araçları gibi “oyuncak taşıtların”, tarihsel süreçteki teknolojik gelişimi yansıttığına, sapan, ok, yay ve tüfek gibi “avlanma ve vurma gereçlerinin” ise savaş tarihine tanıklık ettiğine dikkat çekmektedir (Ak, 2006: 37-40).

Akbulut (2009: 183), oyuncuğun gelişim dönemini, farklı malzemelerin işlenmesine dayalı olarak a) Sanayi Devrimi Öncesi, b) Sanayi Devrimi Dönemi ve c) 2. Dünya Savaşı Sonrası olmak üzere üç evreye ayırmıştır. Bu görüşe göre, “Sanayi Devrimi Öncesinde” oyuncaklar, zanaat işçiliği ile ahşap ve kil kullanımına dayanmaktayken, “Sanayi Devrimi” ile birlikte metal ve teneke, oyuncak yapımında kullanılmaya başlamıştır. “2. Dünya Savaşı Sonrası” izleyen son dönemde ise plastik keşfedilmiş ve oyuncak yapımında sıkça kullanılır hale gelmiştir (Akbulut, 2009: 183). Londra Oyuncak ve Model Müzesi’nin kitapçığına bir önsöz yazan Levy (1988) ise oyuncuğun gelişim sürecini, oyuncakların yapımında kullanılan malzemelerin gelişimi ile insanlığın gelişim dönemlerini ilişkilendirerek incelemiştir. Bu doğrultuda, oyuncuğun gelişim sürecini belirli evrelere ayırmış ve bu evreleri, a) Tahta Çağı, b) Teneke Çağı, c) Demir Çağı ve d) Plastik Çağı olarak nitelendirmiştir. Levy’ye göre, oyuncak tarihinin ilk evresi, Orta Çağdan itibaren “Tahta Çağı” olmuş, bu çağı 9. yüzyıl ortalarında, önce elde boyanan, sonraları baskı yapılarak boyanan “Teneke Çağı” izlemiştir. 19. yüzyıl ortalarından 2. Dünya Savaşı sonrasına kadar Avrupa’da dökme demir oyuncaklar yapılmış ve bu dönemde oyuncak için “Demir Çağı” yaşanmıştır. 2. Dünya Savaşı

sonrasında ise oyuncuğun “Plastik Çağı” başlamış ve yüksek basınçlı kalıp makineleri ile ucuz oyuncak üretimine geçilerek kitlesel düzeyde üretim yapılmaya başlanmıştır. Böylece, zengin veya yoksul gözetmeksizin bütün çocuklar aynı oyuncakları alıp oynayabilme imkanına kavuşmuşlardır (Rüşvanlı, 2007: 14).

2.1.Oyuncağın Dünyadaki Gelişimi

Tarihte çocukların oynadıkları ilk oyuncaklar; taş, kil veya kurutulmuş meyveden yapılmış olan “bilyeler” olmuştur. Bilyeler, yüzyıllardan beri çocuklar tarafından en çok tutulan oyuncak olma özelliğini korumuş, ayrıca “çingirak”, “topaç”, “yoyo”, “çember” ve “uçurtma” gibi oyuncaklar da kullanılmıştır. Diğer yandan, özellikle “hayvan” heykelcikleri çocukların oyuncakları arasında kendine özel bir yer edinmiştir. Sonneberg Alman Oyuncak Müzesi’nde bulunan ve M.Ö. 5. yüzyıla tarihlenen Mısır’dan gelme tahta bir at (Niemann, 1991: 55-56); M.Ö. 2300 yılına ait koyun figüründen yapılmış hayvan heykelcikleri (Akbulut, 2009: 183); Mısır’da M.Ö. 1400 yıllarına ait bulunan eklemli çeneli küçük tahta timsahlar ile iple oynatılan ve çenesi olan ağaçtan bir kaplan (Rüşvanlı, 2007: 10), hayvan imgelerinin tarih boyunca çocukların oyuncakları üzerinde bıraktığı etkiye birer örnektir. Aries, Orta Çağdaki bazı oyuncakların, yetişkinlerin hayatını taklit etmek için yapıldığını savunmuştur. Aries’e göre, “değnek”, “at” ve “gemi” gibi oyuncaklar, o dönemde kullanılan başlıca ulaşım ve yük taşıma araçlarını yansıtmaktadır. O dönemde oyuncak olarak kullanılan “rüzgar değirmenleri” de yine aynı işleve sahip olarak kullanılmıştır (Aytekin, 2015: 31). Bu dönemde burjuvazinin gelişme göstermesiyle, soylu çocukların oyuncaklara erişimi kolaylaşmış, bu çocuklar güzel ve pahalı oyuncaklarla oynama imkanı bulabilmiş ve onların oyuncakları gösterişli renklerle boyanmıştır. Böylece gösterişli giysilerinin içinde “Tocken” adı verilen soylu şövalye oyuncaklar, burjuva çocuklarının dünyasında yerini almaya başlamıştır (Niemann, 1991: 56-57).

15. yüzyılın sonlarına doğru Fransa’da, Fransız modasını tanıtmak amacıyla yetişkin insan oranlarında, giydirilip çıkartılabilen elbiseleri olan manken bebekler üretilmiştir. Bu bebekler, bugünkü “Barbie” bebeklerinin atası olarak kabul edilmektedir (Akbulut, 2009: 183). 1820 yılından itibaren ise porselen bebek yapımına başlanmıştır. Bu bebekler, 19. yüzyılın ortalarına kadar yetişkin insan görünümünü korumuş, ancak 1880’li yıllarda bebeklere yuvalı eklemeler ve “uyuyan gözler” eklenmesiyle Sonneberg oyuncak imalatçıları farklı tipte bir bebek üretimine geçmişlerdir. Ardından bu bebeklere bir de “ses” eklenmiş ve bebekler 19. yüzyıl sonlarında bütün dünyada büyük bir talep yaratmıştır. Takip eden yıllarda, sürekli yeni buluşlara duyulan istek neticesinde zemberek özelliği olan yeni bebekler ortaya çıkmıştır (Niemann, 1991: 56-57).

19. yüzyılda görülen diğer bir gelişme, “teneke oyuncak” yapımına geçiş olmuş ve 1878’te Paris’te kurulan “Martin” firması teneke oyuncaklar yapmaya başlamıştır. Dünyanın en büyük oyuncak asker üreticisi olan William Britains, 1860 yılında ilk “oyuncak asker” üretimine başlamıştır (Rüşvanlı, 2007: 13). Tenekede yaşanan bu gelişmeye bağlı olarak, o dönemde raysız, saat mekanizması ile çalışan veya itilerek oynanan “teneke trenler” de gelişme göstermiştir. 1870’lerin sonlarına doğru, “dökme demir oyuncaklar” teneke oyuncakların yerini almaya başlamış, 1866-1932 yılları arasında “Ives” firması, başta tren olmak üzere, en düzgün dökme demir oyuncakları imal etmiştir. Ives’in ürettiği “oyuncak trenler”, hava düdüğü ile duman çıkarma mekanizmasına sahip olarak üretilmişlerdir. 19. yüzyıl sonlarında ise kuru pilin icat edilmesiyle, elektronik oyuncaklar üretilmiş ve elektriğin evlerde kullanımının yaygınlaşmasına bağlı olarak “minyatür tren yolları” geliştirilmiştir (Ak, 2006: 45-46).

20. yüzyıla gelindiğinde, 1903 yılında Washington Post gazetesinde Theodore (Teddy) Roosevelt ile ilgili bir karikatür çizilmiş ve ardından “Teddy Bear” isimli oyuncak ayılar Amerika’da hızlı bir şekilde yayılmıştır. Diğer yandan, bu yüzyılın başlarında “yapı-inşa oyunları” ile onları destekleyici oyuncaklar da ortaya çıkmıştır. İngiliz Frank Hornbey, 1901 yılında “Meccano” firmasını kurarak,

cıvata ve somunlarla birleştirilmek üzere delikleri olan, ince metal şeritler halindeki birimlerin bir araya getirilerek yapılar oluşturmaya yarayan “Meccano oyuncaklarını” geliştirmiştir. Bu oyuncaklar daha sonra Amerika’da kopya edilmiş ve “Erector Set” adıyla yeniden piyasaya sürülmüştür (Ak, 2006: 46). Diğer yandan, Papa Christiansen tarafından, 1932 yılında Danimarka’da ağaç “Lego oyuncakları” yaratılmış ve bu oyuncaklar ismini, Danimarka dilinde oyun anlamına gelen “leg” sözcüğünden alarak “Lego” şeklinde adlandırılmıştır. Lego’nun duvar tuğlasına benzeyen ön tasarımı 1940 yılında geliştirilmiş ve 1958 yılında gerçek biçimini almıştır. 1960’lı yıllarda ise tuğla parçalarının günümüzdeki gibi birbirine uyumlu olması sağlanmıştır (Akkaya, 2018: 31).

1. Dünya Savaşı öncesinde, oyuncak askerler trenleri geride bırakmış, ayrıca çok sayıda “oyuncak uçak” ortaya çıkmış ve bu durum oyuncak piyasasını etkilemiştir. 1. Dünya Savaşı’ndan sonra sanayi oldukça ilerlemiş ve İngiliz oyuncak firmaları güçlenmiştir. Bu süreçte Meccano firması “Hornbey trenlerini” üretmeye başlamış ve böylece İngiltere, oyuncak tren yapımında lider konuma gelmiştir. Bu dönemde ayrıca “maskot” oyuncakların üretimine de geçilmiştir. Örneğin, paçavralardan yapılmış olan “Sunny Jim” maskot oyuncakları ilk olarak Amerika’da üretilmiş, 1920’lerin başında İngiltere’ye gelmiştir. Bu yıllarda “Kedi Felix” ve “Mickey Mouse” gibi pek çok çizgi film karakterinin de üç boyutlu oyuncakları yapılmıştır. 1920’lerden sonra “Dinky oyuncakları” (oyuncak araçlar) ortaya çıkmış, Fransa’da kurulan “Edebault Firması”, 1931-1939 yılları arasında “elektrikli tren” üretimine başlamıştır. 1930’lu yıllarda ayrıca, annelerin evde yaptıkları “örgü oyuncaklar” da yaygınlaşmıştır (Ak, 2006: 46-53; Rüşvanlı, 2007: 13).

2. Dünya Savaşı sonrasında plastiğin keşfi ile oyuncak bebek yapımında selüloid ve porselenin yerine, diğer oyuncaklarda ise metal ve tahtanın yerine “plastik” yaygın olarak kullanılmaya başlamış, böylece sanayide köklü bir değişim yaşanmıştır. Bu yolla, modern dünyada üretilen oyuncakların çoğuna artık “gerçekçilik” hakim olmuştur. Örneğin, Action Men ve Cindy bebekler ile minyatür araçlar ve bebek evi donanımları aslına tamamen uygun şekilde üretilmeye başlamıştır (Rüşvanlı, 2007: 13-14). Oyuncakta ve oyuncak yapımında yaşanan bu köklü değişimle birlikte seri üretime geçilmiş ve bu durum, zanaat geleneği ile seri üretim oyuncaklar arasında bir ayırım meydana getirmiştir. 18. yüzyıl ve öncesindeki oyuncak anlayışı ise yerini makineleşmeye bırakmıştır (Akbulut, 2009: 183).

2.2.Oyuncağın Türkiye’deki Gelişimi

Anadolu’da örgütlü bir iş kolu olarak oyuncak yapımına ilk defa 17. yüzyılda Eyüp’te başlamıştır. Evliya Çelebi, Seyahatnamesi’nde o dönemde Eyüp’te 100 tane oyuncak dükkanı ile 105 tane oyuncak ustası olduğundan bahsetmiştir. 17. yüzyılda Eyüp’te başlayan oyuncakçılık, üç yüzyıl boyunca ülkedeki oyuncak ihtiyacını belirli ölçüde karşılamaya devam etmiştir. Bu oyuncakçılar, 1950’li yıllara kadar üretim yapmaya devam etmiş, fakat bu tarihten sonra kent planlamaları sonucunda buradaki oyuncakçılar çarşısının fiilen ortadan kalkması ile üretimlerini durdurmuşlardır (Karaman ve Nas, 2012: 106).

Cumhuriyet Dönemi’nde, özellikle azınlıkların işlettiği mağazalarda, ithal ürünlerle birlikte yerli ustalara yaptırılan oyuncaklar satılmaya başlamıştır. Beyoğlu’ndaki Bonmarşe’nin siparişi üzerine, 1938 yılında Hamdi Dünder tarafından yapılan “resimli küp oyunları”, Cumhuriyet Dönemi’nin ilk seri üretim oyuncakları olmuştur. İlk seri bebek üretimine ise 1942 yılında Halise Ersan ve kardeşi tarafından İzmir’de başlamıştır. Türkiye’de plastiğin henüz kullanılmadığı bu dönemde, bu bebeklerin yüzleri karton pres, gövdeleri saman, kolları ve bacakları ağaç talaşı doldurulmuş kumaştan yapılmıştır. Bu bebeklerin üretimi daha sonraları İstanbul’a geçmiş, karton pres ile üretilen baş kısımları zaman içerisinde önce seramik, daha sonra plastikten yapılmaya başlamıştır. İlk plastik oyuncak ve çıplak bebek üretimi Manuel Çukurel tarafından yapılmış, çıplak bebek üretiminin yapılmasının ardından bebek elbiseleri diken firmalar da ortaya çıkmıştır.

Çukurel, 1957 yılında ilk florasenli polietilenden yapılmış şişme bebeklerini piyasaya sürmüştür. O yıllarda oyuncak bebek imalatına başlayan bir diğer kişi de Fatma İnhan olmuştur. İnhan, ilk defa 1971 yılında “Fatoş” adıyla, dolgu bez hayvanlardan oyuncak üretimi yapmış, 1975 yılında plastik şişirme yöntemi ile ilk bebeklerini üretmiştir. Çocukların vazgeçilmez oyuncakları arasında yer alan plastik top imalatının Türkiye’deki öncüleri ise Arif Ölçgen ile İsmet Atanar olmuştur. Atanar, ilk renkli top üretimini yapmış; Ölçgen de kadife kaplama top üretimine geçmiştir. Aynı yıllarda Mehmet Şekeroğlu kauçuk bebek ve oyuncak hayvan üretimine başlamış, daha sonra çocukları (Hasan ve Hüseyin Şekeroğlu) ilk Avrupa benzeri boyalı kauçuk top üretimi yapmışlardır (Rüşvanlı, 2007: 16; Akbulut, 2009: 183-184).

Takip eden yıllarda çocukların oynadıkları oyunlar ve kullandıkları oyuncaklar, içinde bulunulan çağın teknolojik gelişmelerinden doğrudan etkilenmiş ve şekil, biçim, oynanan ortam, oyun oynayan kişi sayısı, gerekli araç ve gereç bakımından değişikliğe uğramıştır (Zeybekoğlu ve Doğan, 2015: 124). Günümüzde çocuklar, doğdukları andan itibaren teknoloji ile tanışmakta, anne ve babalar çocuklarına bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi teknolojik cihazlar olarak eve internet bağlamaktadırlar. Çocuklar da bu cihazları, bilgi arama ve ödev yapmanın dışında çevrimiçi oyunlar oynamak ve eğlenmek gibi amaçlarla da kullanabilmektedirler. Bu teknolojik cihazlar, internet bağlantısı ve dijital oyuncaklar çocuklara, geleneksel oyuncaklarla oynamanın dışında bir oyun deneyimi sunmakta ve bu çağın çocukları, geleneksel dünyadaki somut oyun ve oyuncakların yerine, bilgisayarlarda ve dijital oyun makinelerinde yaratılan “sanal oyunları” tercih etmektedirler (Yeygel ve Temel Eğinli, 2009: 160-161). Bu bağlamda, dijital oyuncaklar ve oyun makineleri ile çocukların oyun oynamak için kullandığı diğer teknolojik cihazları (bilgisayar, tablet, akıllı telefon, sanal gerçeklik gözlüğü vb.) çağımızın “oyuncakları” olarak değerlendirmek mümkündür.

Oynanan oyunlara göre çeşitlilik gösteren oyuncak türlerinin birtakım işlevleri bulunmaktadır. Ketchum’a (1981) göre oyuncağın bu işlevleri; *yetişkinleri taktik etmek, gerçekliği başka bir gerçeklikten yansıtmak, sahiplenme duygusunu tatmin etmek, gelişimi yansıtmak, çocuğu toplumsal rollere hazırlanmak ve düşünsel, zihinsel, fiziksel gelişimi sağlamaktır*. Oyuncağın bu işlevlerini anlamak için alan yazında farklı yazarlar oyuncağı farklı şekillerde sınıflandırmışlardır. Bakıldığında, bu sınıflandırmaların, oyuncakla oynayan çocukların yaşlarına ve cinsiyetlerine, oyuncağın çocuğun gelişim sürecinde sağladığı alana, oyuncağın oynandığı bölgeye, oynandığı yerin özelliklerine, oynayan kişi sayısına, oyuncağın yapıldığı malzemeye ve oyuncağın parçalı olup olmamasına göre gruplandırıldığı görülmektedir. Örneğin, psikolog Sutton-Smith (1986), yaptığı sınıflandırma çalışmasında oyuncakları, *a) bilgi oyuncakları, b) tanımlama ve kimlik saptama oyuncakları ve c) yaş ve cinsiyet bakımından oyuncaklar* şeklinde gruplandırmıştır. Poyraz (1999) oyuncakları, “oynandıkları yaşlara göre” sınıflandırmış ve bu sınıflandırma, 0-9 ay, 9-12 ay, 12-18 ay, 2-2,5 yaş vb. çocuğun oyun yaşına bağlı olarak yapılmıştır. Newson vd. (1979) de oyuncakları, “geliştirici oldukları alana göre” sınıflandırmıştır. Bu sınıflandırmaya göre oyuncaklar, *a) ilk oyuncaklar, b) cezbedici oyuncaklar, c) hareketliliği destekleyici oyuncaklar, d) el-göz eşgüdümünü destekleyen oyuncaklar, e) ayırt etme becerileri kazandıran oyuncaklar ve f) dil ve konuşma yetilerini geliştiren oyuncaklar* biçiminde gruplara ayrılmıştır (Ak, 2006: 31-36). Diğer yandan, Ak (2006: 78-80) çalışmasında, oyuncağı tarihsel gelişim süreci içerisinde ele almış ve bu süreci göz önünde bulundurarak yeni bir sınıflandırmaya gitmiştir. Buna göre oyuncakları, “teknolojisine göre oyuncaklar” ve “malzemesine göre oyuncaklar” olmak üzere iki ana gruba ayırmıştır. Bu iki ana gruptaki oyuncakları da kendi içlerinde sınıflandırarak alt gruplara ayırmıştır. Buna göre; “teknolojisine göre oyuncaklar” *a) systemsiz basit oyuncaklar, b) mekanik oyuncaklar, c) elektronik-pilli oyuncaklar ve d) dijital oyuncaklar-kızıl ötesi destekli etkileşimli oyuncaklar* olmak üzere dört gruba ayrılmıştır. “Malzemesine göre oyuncaklar” ise *a) cam oyuncaklar, b) seramik oyuncaklar, c) ahşap oyuncaklar, d) metal oyuncaklar ve e) plastik oyuncaklar* şeklinde gruplandırılmıştır. Pehlivan da (2014: 51-56) oyuncakları, “çocuğun gelişim sürecine olan katkıları bağlamında” ele alarak kullanım alanlarına göre sınıflandırmıştır.

Bu sınıflandırmayı; a) büyük kas gelişimi için oyun araçları, b) küçük kas gelişimi için oyun araçları, c) kurgu oyuncakları, d) yaratıcı düş gücünü geliştiren oyuncaklar, e) evcilik oyuncakları, f) yaratıcı sanat malzemeleri ve g) algı ve kavramayı geliştirecek uyarı araçları şeklinde yapmıştır. Son yıllarda ise oyuncakların doğal olup olmama durumuna göre a) doğada bulunan ve hiçbir düzeltme yapılmadan oyunda kullanılan malzemeler, b) doğadan elde edilen, fakat insan eliyle işlendikten sonra oyunda kullanılan malzemeler ve c) kimyasal madde karıştırılmasıyla fabrikada üretilen malzemelerden yapılmış olma şeklinde sınıflandırıldığı (Akkaya, 2018: 23) da görülmektedir.

Oyuncakla alakalı olarak, bugüne kadar oyuncağın işlevlerinden kaynaklı anlam farklılıkları meydana gelmiş, fakat 20. yüzyıl itibariyle “eğitsel oyuncak” denilen oyuncaklar çocuklar için en uygun oyuncaklar olarak görülmeye başlamıştır. Böylece, psikologlar, eğitimciler ve anne-babalar çocukların bilgisini ve yaratıcılığını geliştirdiğine inandıkları oyuncakları tercih etmişlerdir. Burada bahsedilen eğitsel oyun ve oyuncak düşüncesi, oyunu “çocuğun işi”, oyuncakları da “çocuğun aletleri” olarak görmektedir. Ancak çocuğun bakış açısında “iş” ve “alet” söz konusu olmayıp, İsveçli eğitimci Almqvist de (1994) bu duruma vurgu yapmıştır. Almqvist’e göre çocuklar, “şimdi inşa oyunu oynayarak zihnimi geliştireceğim” ya da “şimdi yaratıcılığımı geliştirecek bir şeyler oynayacağım” şeklinde düşünmemekte, sadece oynamaktadırlar. Bunu yaparken de bir oyunu veya oyuncağı diğerinin yerine koymadan oyunlarını gerçekleştirmektedirler. Burada vurgulanması gereken nokta, eğitsel oyuncak olarak adlandırılan oyuncakların anlamsız olmadıkları, fakat çocukların bu oyuncakları sıkıcı bulduklarında daha eğlenceli oyuncaklara yönelebilecekleri gerçeğidir (Onur, 2016: 138-140).

3.OYUNCAK MÜZELERİ

Bir kavram olarak müze kelimesi, milattan öncelere dayanmakla birlikte, günümüze gelinceye dek kavramın içeriğinde değişiklik yaşanmıştır. Müze fikrine ilk olarak ilk çağlarda Antik Yunan toplumlarında rastlanmış, bu dönemdeki müze anlayışı ilk defa bilimsel bir amaca hizmet edecek bir saha teşkil etmekten çok, insanların güzel sanatlara ruhen bağlı olmalarından doğmuştur (Çakır, 2010: 1). Birçok araştırmacıya göre, bugün kullanılan “müze” kelimesi, adını Antik Yunancada “mouseion” (müz) olarak isimlendirilen, “bilimler tapınağı” anlamını taşıyan ve “ilham perilerine” adanmış olan tapınaklardan almıştır (Sop vd., 2019: 3891). Müzeler, toplumun kültürel mirasını koruyan ve tanıtan kurumlar olarak kamu malı niteliğinde hizmet vermekte ve halkın kültür varlığının birer somut belgesi olarak kabul edilmektedirler (Sarıkaya ve Kırcı, 2009: 197). Müzelerde sergilenen önemli kalıntılar ve sanat yapıtları da kamunun yararına sunulmak üzere, özel hukuki yaptırımlar ve uluslararası yasal düzenlemelerle koruma altına alınmaktadır (Köklü, 2009: 10). Fakat son yıllarda yaşanan gelişmelere bağlı olarak müzeler daha fazla işlev yüklenmiş ve müzelerde yeniden yapılanma sürecine geçilmiştir. Bu süreçte müzeler, çeşitli nesnelere sadece depolama amaçlı toplayıp sergileyen yapı veya binalar olarak değil, aynı zamanda belgeleme, eğitim, araştırma, koleksiyon yönetimi, tasarım, koruma, bakım ve onarım gibi alanlarda bilgi sistemlerini oluşturup kullanan ve hizmete sunan kurumlara dönüşmüştür (Uralman, 2006: 252). Böylece, klasik müzeler yerini çağdaş müzelerle bırakarak (Usbaş, 2010: 25) birer yapı veya bina olarak görülmekten çıkmış ve kurum olarak anlam kazanmışlardır (Canlı, 2016: 9).

Uluslararası Müzeler Birliği’nin (ICOM) yaptığı tanımlama çalışmalarında bu dönüşümü görmek mümkündür. ICOM, 1946 yılında kurulduğu zaman müze ile ilgili yaptığı ilk tanımda, “halka açık olan bütün sanatsal, teknik, bilimsel, tarihsel veya arkeolojik koleksiyonlar ile hayvanat bahçeleri ve botanik bahçelerini kapsayan, fakat sergi alanı olmayan kütüphaneleri kapsamayan” yapıları müze olarak kabul etmiştir. 1961 yılındaki tanımında da müzeyi, “kültürel ve bilimsel değer taşıyan objelerden oluşan koleksiyonların araştırma, eğitim ve zevk alma amacıyla korunduğu ve sergilendiği sürekli kurum” olarak değerlendirmiştir. 2007 yılında oluşturduğu ve günümüzde hala geçerliliğini koruyan son tanımında ise “karar düşüncesinden bağımsız, toplumun ve gelişimin

hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevreye dair tanıklık eden malzemelerin üzerinde araştırma yapan, bu malzemeleri toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve beğeni doğrultusunda sergileyen, sürekliliği olan bir kurum” şeklinde tanımlamıştır. Buna göre, müze kavramının başlangıçta kültürel mirası oluşturan eserleri korumak ve anıtsal yapılarla yüceltmek adına inşa edilen binalar olarak görülürken; günümüzde toplum adına kültürel mirasın temsilcilerini koruyan, araştıran, ulaştıkları bilgiyi toplum ile paylaşan, her geçen gün daha fazla kişiye ulaşabilmenin yollarını arayan ve bunu yaparken çeşitli iletişim kanallarını kullanan kurumlara dönüştüğü görülmektedir (Korkmaz vd., 2019: 3157).

Müzelerin en önemli misyonunu, kültür mirasını korumak ve onları yeni yollarla paylaşmak oluştururken (Akça, 2020: 264), müzeler, koleksiyonları ve hitap ettikleri kitlelere bağlı olarak sınıflandırılmıştır (Karadeniz, 2009: 38). ICOM’un 1995 yılında yaptığı sınıflandırmada müzeler; *a) bağlı olduğu idari birime göre müzeler, b) bölgesel özelliğine göre müzeler, c) işlevsel yapılarına göre müzeler ve d) koleksiyon çeşidine göre müzeler* şeklinde kategorize edilmiştir. Bu temel sınıflandırmadan yola çıkan Madran (1999) da genel sınıflama altında ayrıntılı bir sınıflama oluşturmuştur. Onun bu sınıflamasına göre; “genel müzeler, arkeoloji müzeleri, sanat müzeleri, tarih müzeleri, etnografya müzeleri vb.” *koleksiyonlarına göre müzeler* grubunda; “devlet müzeleri, üniversite müzeleri, askeri müzeler vb.” *bağlı olduğu birime göre müzeler* içerisinde yer almaktadır. “Ulusal müzeler, bölgesel müzeler ve yerel müzeleri” *bölgesel özelliklerine göre*; “eğitici müzeler, uzmanlaşmış müzeler ve genel toplum müzelerini” de *işlevsel yapılarına göre müzeler* olarak kategorize etmiştir (Çakır, 2010: 9; Canlı, 2016: 11-12; Korkmaz vd., 2019: 3158). Diğer yandan, Onur (2014: 16-18), günümüzde müzelerin niteliğinin değiştiğini ve buna bağlı olarak türlerinin de arttığını ifade etmektedir. Akla gelebilecek her şeyin bir müzesi olduğunu belirtirken, “*ziyaretçilere bir konu üzerinde derinlemesine bilgi ve görüş kazandıran özel odaklı müzeleri*” “özel ilgi müzeleri” bağlamında ele almaktadır. Bu bağlamda, Londra’daki *British Posta Müzesini, Kanal Müzesini, İtfaiye Müzesini, Bahçe Müzesini, Londra Dikiş Makineleri Müzesini; Birleşik Devletlerdeki Spellman Pul ve Posta Tarihi Müzesini, Griffin Fotoğrafçılık Müzesini, Boston İtfaiye Müzesini, Baskı Müzesini; Amsterdam’daki Ajax Futbol Müzesini, Dövme Müzesini, Tekne Evler Müzesini, Amsterdam Lale Müzesini, Çay ve Kahve Müzesi ile Gözlük Müzesini* özel ilgi müzeleri olarak nitelendirmektedir. Müzelerle ilişkin sınıflandırmalara bağlı olarak Karadeniz ve Atar (2017: 478) oyuncak müzelerini, Madran’ın sınıflandırmasında yer alan *işlevsel yapılarına göre müzeler* altındaki “uzmanlaşmış müzeler” kategorisinde değerlendirmektedir. Diğer yandan, oyuncak müzelerinin ziyaretçilerine “oyuncak” ile ilgili bilgi ve görüş kazandırması sebebiyle, bu müzeleri “özel ilgi müzeleri” bağlamında değerlendirmenin de mümkün olduğu düşünülmektedir.

Oyuncak müzeleri, geçmişle gelecek arasında kurulan bir köprü görevi görerek, geçmişten bugüne yaşayan ve yaşatan müzeler olarak çocuk müzeleri arasında yer almaktadır (Erbay, 2017: 435). Çocuk müzeleri ile oyuncak müzeleri her ne kadar birbirine benzeseler de aralarında belirli bir fark bulunmaktadır. Çocuk müzeleri çocuğu ve çocuk kültürünü her yönüyle araştıran müzeleri ifade ederken (Genç, 2019: 34), oyuncak müzelerinin temel amacını oyun ve oyuncak kültürü oluşturmaktadır (Mankırcı, 2018: 41). Bunun için oyuncak müzeleri, çocuk kültürünü oyun ve oyuncuğu araştırmaya hizmet eden bir kurum olarak görmektedir (Önder, 2018: 148). Çocuk kültürüyle alakalı en önemli öğelerden biri olan oyuncuğun tarihsel süreç içerisindeki gelişimini izleyen, anlamını ve işlevini araştıran, üretildiği çağdaki toplumun koşullarını yorumlayan dinamik müzeler olarak hizmet vermektedir (Karadeniz ve Atar, 2017: 478). Çok basit teknikle yapılan oyuncaklar ile sanayi gelişiminin yarattığı farklı yaş ve cinsiyetlere uygun karmaşık yapıdaki oyuncaklar bu müzelerde sergilenmektedir. Oyuncak müzelerinin hedef kitesini çocuklar, onların anne ve babaları ile yetişkinler oluşturmaktadır. Bu müzeler, çocuklar üzerinde eğitsel bir öneme sahipken, yetişkinlere çocukluk hatıralarını anımsatmaktadır. Oyuncak müzelerinde oyuncaklar, üretildiği dönemlere veya üretildiği malzemelerin özelliklerine göre sergilenmektedir.

Bu müzelerde yer alan sergileri de genel olarak *geleneksel, antik, fabrikasyon, endüstriyel ve dijital* oyuncak sergileri oluşturmaktadır (Önder, 2018: 148).

3.1.Dünya'daki Oyuncak Müzeleri

Oyuncak müzeleri, çoğu İngiltere, Almanya, Fransa, Avusturya, Polonya, İtalya, Belçika, Hollanda, Estonya, İsviçre, Finlandiya, Norveç, Çek Cumhuriyeti ve Portekiz gibi Avrupa ülkelerinde olmak üzere; Amerika, Japonya, Rusya, Kanada, Avustralya, Malezya, Singapur, Tayland ve Hindistan gibi ülkelerde bulunmaktadır (Onur, 2010: 83-128; Onur, 2016: 142-152; Mankırcı, 2018: 47-52; Genç, 2019: 36-52). Dünya üzerindeki oyuncak müzelerinin sayısı ile alakalı olarak Onur (2010: 83), *Brüksel Oyuncak Müzesi'nin* yöneticisinden, uluslararası bir oyuncak müzeleri kongresi için 370 adet müze adı saptamış olduklarını anlatan bir mektup aldığını belirtmekte (Karadeniz ve Atar, 2017: 479), günümüzdeki sayısının ise 380'den fazla olduğu tahmin edilmektedir (T.C. Konak Belediyesi, 2020). Dünyada, oyuncak müzelerinin yanı sıra içerisinde "oyuncak koleksiyonu barındıran" müzeler de bulunmaktadır. Bu müzeler İngiltere, İskoçya, Galler, İspanya, İtalya, Almanya, İsveç ve Avustralya gibi ülkelerde yer almaktadır (Onur, 2016: 158).

Dünya genelindeki oyuncak müzelerinin ilk örneklerini, 1873 yılında Artur Hazelius tarafından Stockholm'de açılan *İskandinav Müzesi* (Mankırcı, 2018: 50-51) ve Benjamin Pollock'un, elde yaparak renklendirip bastığı oyuncak tiyatro malzemeleri ile 1956 yılında Londra'da kurduğu *Pollock Oyuncak Müzesi* oluşturmaktadır (Dıvrak, 2017: 176). Daha sonra 1971'de Almanya'da belediye müzesi olarak kurulan *Nürnberg Oyuncak Müzesi* ile İsviçre'nin Basel kentindeki *Oyuncak Dünyalar Müzesi* açılmıştır. (Onur, 2016: 144). Bugünlerde ise Çek Cumhuriyeti çok sayıda *Lego Müzesine* ev sahipliği yapmakta (Mankırcı, 2018: 48), Malezya'da 110 binden fazla oyuncak, bebek ve diğer nesnelere ev sahipliği yapan, bunların dışında depolarında 30 bin oyuncak bulunduran ve dünyanın en büyük oyuncak müzelerinden biri olan *Penang Oyuncak Müzesi* yer almaktadır. Diğer yandan, Amerika'da oyun ve oyuncuğa odaklanan müzelerin şaşırtıcı bir koleksiyon çeşitliliği bulunmaktadır. Bu bağlamda, Amerika'nın önde gelen oyun ve oyuncak müzeleri arasında *Strong Müzesi* yer almakta olup, 2009'da uluslararası alanda oyun meraklılarına ulaşan bir *Uluslararası Elektronik Oyunlar Merkezi* kurulmuştur. Bu örneğin ardından dijital oyun müzelerinin sayısının her geçen gün arttığı görülmüştür (Karadeniz ve Atar, 2017: 479-480).

3.2.Türkiye'deki Oyuncak Müzeleri

Oyuncak müzelerinin Türkiye'deki gelişimine bakıldığında, öncülüğünü Arkeolog Musa Baran'ın Bademler Köyündeki evinde kurduğu oyuncak galerisinin yaptığı görülmektedir (Karadeniz ve Atar, 2017: 482). Baran'ın, 1990 yılında köy meydanındaki evini müzeye dönüştürmesi ile *Musa Baran Çocuk Oyuncakları Müzesi* (İzmir) açılmıştır. Müzede, Baran'ın kendi yaptığı oyuncakların yanı sıra uçurtmalar, sapanlar, kargıdan yapılmış silahlar ve telden yapılmış arabalar gibi çeşitli oyuncaklar sergilenmektedir. Müze, Baran'ın kendi ürettiği oyuncakları sergilemesi açısından diğer oyuncak müzelerinden ayrılmaktadır. Ancak daha profesyonel bir yapıda hazırlanmış olması ve daha zengin bir koleksiyona sahip olması sebebiyle Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesinde kurulan *Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi* Türkiye'nin ilk oyuncak müzesi olarak kabul edilmektedir. Müze, Prof. Dr. Bekir Onur tarafından 23 Nisan 1990 tarihinde kurulmuştur. Müzede, Türkiye'deki çeşitli arkeoloji müzelerinde sergilenen antik oyuncakların 1500'den fazla kopyası sergilenmektedir (Erbay, 2017: 437-439). Türkiye'nin üçüncü oyuncak müzesi, şair-yazar Sunay Akın tarafından 23 Nisan 2005 tarihinde *İstanbul Oyuncak Müzesi* adıyla İstanbul'da açılmıştır. Müzede, Akın'ın 20 yılda 40'tan fazla ülkedeki antikacıardan ve açık artırmalardan satın aldığı 4000 adet antika oyuncak sergilenmektedir (Acun Köksalanlar, 2020: 210). Diğer bir oyuncak müzesi olan *Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesinin* temelleri de seramik sanatçısı Ümran Baradan tarafından 2004 yılında İzmir'de atılmıştır (Dıvrak, 2017: 194). Müzede 1000 parça oyuncak sergilenmekte olup, bu oyuncaklar arasında bez bebekler, pelüş oyuncaklar, bebek evleri,

antika oyuncaklar, metal oyuncaklar, oyuncak ulaşım araçları, çizgi film ve animasyon karakterleri, asker oyuncakları, uzay araçları ve interaktif oyuncaklar yer almaktadır (Mankırcı, 2018: 46; T.C. Konak Belediyesi, 2020). *Antalya Oyuncak Müzesi* de Antalya Büyükşehir Belediyesi tarafından 23 Nisan 2011 tarihinde Kaleiçi'nde açılmış olup, çalışmalarını Sunay Akın'ın danışmanlığında sürdürmektedir. Müzede 1860'lı yıllardan günümüze kadar 3000'den fazla oyuncak sergilenmektedir (Erbay, 2017: 439). Bu oyuncaklar arasında Lehmann, Schuco, Steiff ve Louis Marks gibi dünyaca ünlü oyuncak üreticilerinin oyuncakları ile Nekur ve Fatoş gibi yerli üreticilerin ürettikleri oyuncaklar da yer almaktadır. *Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi* ise Gaziantep Büyükşehir Belediyesinin girişimi ve Sunay Akın'ın danışmanlığı ile 6 Nisan 2013 tarihinde ziyarete açılmış olup, müzenin koleksiyonunda 1700-1990 dönemine ait yaklaşık 3000 adet el ve fabrikasyon yapımı oyuncak yer almaktadır (Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, 2020). *Düştepe Oyun Müzesi* (İstanbul), Ataşehir Belediyesi tarafından 19 Mayıs 2015 tarihinde Mimar Sinan Parkı içerisinde ziyarete açılmıştır (Dıvrak, 2017: 204). Müzenin yaratıcısı Sunay Akın'dır. Müzede, 20'den fazla ülkedeki yaklaşık 150 koleksiyoncudan toplanmış olan ve tarihi 1800'lü yıllara dayanan çocuk oyun ve oyuncakları sergilenmektedir. Türkiye'de açılan diğer bir oyuncak müzesi de *Anadolu Oyuncak Müzesi* olup, müzenin küratörlüğünü Prof. Dr. Nevzat Çevik üstlenmiştir (Mankırcı, 2018: 47). Müze, 29 Eylül 2017 tarihinde Antalya'nın Kepez ilçesinde Dokuma Park alanındaki eski Dokuma Fabrikasının atıl durumdaki bölümlerinin yeniden düzenlenmesi ile (Ön Esen, 2020: 22) Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı olarak ziyarete açılmıştır. Ayrıca 2016 yılında *Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi (OKÜ) Celil Atasever Oyuncak Müzesi* (Osmaniye Valiliği, 2016), 2017 yılında Ankara'da *Çamlıdere Çuf Çuf Treni Oyun ve Oyuncak Müzesi* (Çamlıdere Belediyesi, 2020) açılmıştır. 2018'de Samsun'un Canik ilçesinde *Canik Oyuncak Müzesi* (Mankırcı, 2018: 47), *Aksaray Belediyesi Oyuncak Müzesi* (Aksaray Haberleri, 2018), *Şanlıurfa Oyun ve Oyuncak Müzesi* (Hürriyet, 2018) ile 2019 yılında Afyon'un Sandıklı ilçesinde *Oyuncak Müzesi* ziyarete açılmıştır (Sandıklı Belediyesi, 2019).

4.YÖNTEM

4.1.Araştırmanın Amacı, Önemi ve Kapsamı

Araştırmanın amacı; oyuncak müzelerinde sergilenen çocuk oyuncaklarının yıllar itibariyle gösterdiği değişiklikleri ziyaretçi algılarına dayalı olarak betimlemektir. Konu hakkındaki bilgiler, oyuncak müzesi ziyaretçilerinin bu müzelerle ilgili internet ortamında paylaştıkları deneyimler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmanın sonunda, oyuncak müzesi ziyaretçilerinin neden bu müzeleri ziyaret ettikleri, bu müzelerdeki oyuncaklar hakkında ne düşündükleri, bu müzelere yaptıkları ziyaretler sonunda çocuklarında ve kendilerinde ne gibi değişiklikler görüldüğü, çocukları ve kendilerinin ziyaretleri esnasında yaşadıkları olumlu veya olumsuz deneyimlerin neler olduğu yolunda bilgilere ulaşılması hedeflenmiştir. Bu bilgiler, çocuk, oyun ve oyuncak konularına ebeveynlerin ve yetkililerin dikkatlerini çekmenin yanı sıra çocuk ve oyuncakların tarihsel bir bağlamda buluşturulması açısından da önemlidir. Araştırma, Türkiye'de faaliyet gösteren 14 oyuncak müzesi (Musa Baran Çocuk Oyuncakları Müzesi, Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi, Ümraniye Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, Düştepe Oyun Müzesi, Anadolu Oyuncak Müzesi, OKÜ Celil Atasever Oyuncak Müzesi, Çamlıdere Çuf Çuf Treni Oyun ve Oyuncak Müzesi, Canik Oyuncak Müzesi, Aksaray Belediyesi Oyuncak Müzesi, Şanlıurfa Oyun ve Oyuncak Müzesi, Sandıklı Oyuncak Müzesi) kapsamında yürütülmüştür. Araştırma için gerekli olan veri toplama alanı ise yaşanan Covid-19 Pandemisi nedeniyle, müze ziyaretçilerinin internetteki sanal platformlarda yaptıkları yorumlar ile sınırlı tutulmuştur.

4.2.Araştırmanın Yöntemi: Netnografi

Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden “netnografi” tercih edilmiştir. Netnografi, internetin gün geçtikçe artan kullanımı sayesinde sanal ortamlardaki bilgilere ulaşmak amacıyla daha fazla kullanılmaya başlayan bir yöntemdir. Bakıldığında, bu yöntemin, etnografik araştırma tekniklerinin sanal ortama adapte edilmesi ihtiyacından doğduğu görülmektedir (Özbölük ve Dursun, 2015: 232; Aksu, 2018: 15). Netnografi, çevrimiçi topluluklarda uygulanmaya başlanmış ve “çevrimiçi etnografi” (Kozinets, 2007: 130; Demirdelen Alrawadieh vd., 2020: 4), “online etnografi”, “sanal etnografi”, “siber etnografi”, “siber antropoloji” ve “dijital etnografi” gibi isimlerle de adlandırılmıştır (Özbölük ve Dursun, 2015: 232). Netnografinin öncüsü olarak kabul edilen Kozinets (2002: 62) netnografiyi, “bilgisayar aracılı iletişimler vasıtasıyla oluşan, kültür ve topluluklar üzerine çalışmayı olanaklı kılan ve etnografik araştırma desenlerini içeren yeni bir nitel metodoloji” olarak tanımlamıştır. Diğer yandan, Kozinets’e (2006) göre, bu yöntemin araştırmacılara “görünmezlik” sağlaması ve kullanıcıların etkileşimlerini onları rahatsız etmeyecek şekilde inceleme imkanı sunması bu yöntemin tercih edilmesindeki en önemli etkidir. Ayrıca, etnografik çalışmalara göre daha az zaman alan bir yöntem olması ve araştırma sırasında yazılı dokümanlara geri dönmeye olanak tanınması da bu yöntemin tercih edilme nedenleri arasındadır (Cengiz ve Başaran, 2016: 76-77). Netnografi ile internetteki sanal platformlarda varlıklarını sürdüren gruplar tanımlanabilmekte, bu grupların demografik yapıları, hiyerarşik düzenleri ve kültürel örüntüleri ortaya konulabilmekte, ürettikleri dil, sembol ve ortak anlamlar çözümlenebilmektedir. Aynı zamanda netnografi, bu grupların belirli konu ve ürünler hakkındaki görüşlerini tespit etmeye ve geleceğe yönelik tutum ve davranışlarına ilişkin öngörülerde bulunmaya olanak sağlamaktadır (Aksu, 2018: 15-16).

Netnografi, etnografide olduğu gibi birtakım uygulama aşamaları içermektedir. Bu aşamalar; *planlama ve platform seçimi, veri toplama süreci, güvenilir yorumlama (geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması), verilerin analizi, sunum (bulgular) ve değerlendirmeden (sonuç)* meydana gelmektedir (Özbölük ve Dursun, 2015: 234).

a) Planlama ve Platform Seçimi

İlk aşamada, hangi bilgilerin, hangi platformlardan, ne zaman ve nasıl alınacağına karar verilmiştir. Buna göre, sanal platformların seçiminde gönderi trafiği en yoğun olan, en fazla ayrı ileti başlığı içeren ve araştırma sorusu ile alakalı en çok üyeye sahip olan platformlar seçilmiştir (Argan vd., 2019). Bu nedenle, araştırma alanı olarak seçilen oyuncak müzelerinin ve bu müzeler hakkındaki ziyaretçi yorumlarının sıklıkla yer aldığı, en yoğun gönderi trafiğine sahip ve en çok kullanıcısı olan “Google” ve “TripAdvisor” platformları tercih edilmiştir. Her iki platformun da dünya üzerinde milyonlarca kullanıcıya ulaştığı, bu kullanıcılara birbirleriyle etkileşim imkanı sağladığı ve bu platformlarda yapılan yorumların diğer insanlar tarafından dikkate alındığı bilinmektedir. Dolayısıyla, oyuncak müzelerine ilişkin bu mecralarda paylaşılan ziyaretçi deneyimlerinin, çalışma açısından güvenilir veriler sunması beklenmektedir. Veriler, manuel olarak kopyala-yapıştır şeklinde ilgili sitelerden alınmış ve elektronik metin dosyaları şeklinde kaydedilerek depolanmıştır.

b) Veri Toplama

Bu aşamada, internet üzerinde yer alan Google ve TripAdvisor platformlarından çevrimiçi etkileşimler yoluyla veri toplama işlemi gerçekleştirilmiştir. Bunu yaparken, bu mecralardan elde edilen verilerin işlevsel olup olmadığına ve araştırmanın amacıyla uygunluk taşıyıp taşımadığına karar vermek, bu durumda konuyla alakalı mesaj ve yorumları, konuyla alakasız ve sosyal amaçlı paylaşılan yorumlardan ayırmak durumunda kalınmıştır (Özbölük ve Dursun, 2015: 235-236). Bunun için öncelikle müze ziyaretçilerinin deneyimlerini aktardıkları elektronik metinler, 15 Ekim 2020 tarihinde internet ortamından çekilmiş, teker teker kopyalanarak ayrı bir dosyaya aktarılmıştır. Yorumlar, en güncel tarihten en eski tarihten doğru sıralanarak internetten çekilmiştir.

Elde edilen yorumlarla ilgili bilgiler ise Tablo 1’de gösterilmiştir. Tabloda müzeler, en çok yorum alan müzeden en az yorum alana doğru sıralanmıştır.

Tablo 1: Ziyaretçilerin Oyuncak Müzelerine İlişkin Yaptıkları Yorum Bilgileri

		Google yorumları başlangıç tarihi	TripAdvisor yorumları başlangıç tarihi	Google yorumları sayısı	TripAdvisor yorumları sayısı	Toplam yorum sayısı	Yüzde (%)
1	İstanbul Oyuncak Müzesi	2014	Eylül 2012	2017	213	2230	45,7
2	Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi	2016	Şubat 2014	1016	264	1280	26,32
3	Anadolu Oyuncak Müzesi	2017	Ekim 2017	514	23	537	11
4	Antalya Oyuncak Müzesi	2015	Eylül 2014	367	73	440	9
5	Ankara Ün. Oyuncak Müzesi	2013	Ekim 2013	104	13	117	2,5
6	Düştepe Oyun Müzesi	2016	-	84	-	84	1,73
7	Ümran B. Oyun ve Oyuncak Müzesi	2017	Aralık 2014	52	12	64	1,42
8	Çamlıdere Çuf Çuf Oyuncak Müzesi	2018	Eylül 2019	40	2	42	0,9
9	Canik Oyuncak Müzesi	2018	-	33	-	33	0,7
10	Şanlıurfa Oyun ve Oyuncak Müzesi	2018	-	27	-	27	0,56
11	Musa B. Çocuk Oyuncakları Müzesi	2017	-	25	-	25	0,06
12	Aksaray Belediyesi Oyuncak Müzesi	2019	-	2	-	2	0,04
13	Sandıklı Oyuncak Müzesi	2019	-	2	-	2	0,04
14	OKÜ Celil A. Oyuncak Müzesi	-	Mayıs 2017	0	1	1	0,03
GENEL TOPLAM				4283	601	4884	100

Tablo 1 incelendiğinde, oyuncak müzeleri ile ilgili ilk yorumun 2012 yılının Eylül ayında yapılmış olduğu görülmektedir. Araştırmanın yapıldığı 15 Ekim 2020 tarihi ise yorumlar için son tarih olarak kabul edilmiştir. Diğer yandan, tablodaki yorum sayılarına bakıldığında, internetten toplamda 4884 adet paylaşıma ulaşıldığı ve yorum sayılarının müzelerine göre değişiklik gösterdiği görülmektedir. Tabloya göre, İstanbul Oyuncak Müzesi en çok yorum almış ve toplam yorumlar içerisindeki en büyük orana (%45,7) sahip olmuştur. OKÜ Celil Atasever Oyuncak Müzesinin aldığı 1 yorum ise bu yorumlar içerisindeki en küçük dilimi (%0,03) meydana getirmiştir. Fakat bu çalışmada, oyuncak müzelerinin aldıkları yorum sayılarına göre herhangi bir elemeye gidilmemiş, Türkiye’deki 14 oyuncak müzesinin tamamı çalışmanın evrenini oluşturmuştur. Bu müzeler hakkında Eylül 2012 ile 15 Ekim 2020 tarihleri arasında internet ortamında paylaşılan 4884 adet elektronik yorum ise üzerinde çalışılan araştırma alanını meydana getirmiştir.

c) Geçerlik ve Güvenirlik

Bu aşamada, sanal platformlardan elde edilen metinlerin yorumlanmasına geçmeden önce, netnografik araştırma sonuçlarının güvenilirliği için araştırmacının konuya hakim olması sağlanmıştır. Daha sonra, bu yorumların gerekli bilimsel koşulları sağlayıp sağlamadıkları değerlendirilmiş ve çalışmanın güvenilir bir şekilde yürütülmesi sağlanmıştır. Bunun için, bu metinlerin geçerlik ve güvenirliliğinin sağlanmasında Kozinets'in (2010) belirtmiş olduğu "tutarlılık", "titizlik", "literatür bilgisi", "gerçekçilik (inandırıcılık)", "yenilikçilik", "aktarma", "gerçeğe benzeme", "yansıtma", "praksis" ve "karışım" (Özbölük ve Dursun, 2015: 237-240) kriterleri baz alınmıştır. Burada belirtilen "inandırıcılık", "aktarma" ve "tutarlılık" kriterlerinin nitel araştırmalar için gerekli olan geçerlik ve güvenirlik kriterleri ile örtüştüğü de görülmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 269). Bu bağlamda, çalışmanın "inandırıcı" olması için ilgili alan yazın detaylı bir şekilde incelenmiş ve konuyla ilgili kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur (Şener vd. 2017: 9-11). Oyuncak müzeleri ile ilgili ziyaretçi yorumlarının değerlendirmesi de bu çerçevede gerçekleştirilmiş ve yorumlama yapılırken bu çerçeve dışına çıkılmamıştır. "Aktarılabilirlik" için de araştırmaya dahil edilen oyuncak müzeleri ile ilgili bilgiler çalışmada açık bir şekilde ifade edilmiş ve Tablo 1'de gösterilmiştir (Arastaman vd., 2018: 59-60). "Tutarlılık" için ise çalışma içerisinde araştırmacının tasarımı ve planı anlatılarak veri toplama ve analiz süreçleri ile araştırma bulguları detaylı olarak sunulmuştur. Ayrıca, kodlayıcılar arası görüş birliği de sağlanmıştır (Creswell, 2016: 253). Bu işlem için internetten çekilen yorumların elemesi yapılmıştır. Eleme işlemi üç aşamada gerçekleştirilmiştir. *İlk aşamada*, yorumlar araştırmacılar tarafından bir ön elemeye alınmıştır. Bu eleme ile İngilizce, Almanca, Fransızca, Rusça, Arapça, İspanyolca, Hollandaca ve Korece dillerinde yapılan yorumlar, dil yeterliliği sağlanamayacağından araştırma kapsamının dışında bırakılmış ve yalnızca Türkçe dilindeki yorumlar araştırmaya dahil edilmiştir. Dilsel eleme yapıldıktan sonra, *ikinci aşama* olarak Türkçe yorumlar üç farklı uzmana gönderilmiştir. Her bir uzmanın farklı zaman ve mekanlarda birbirinden bağımsız ve tarafsız bir şekilde yorumları incelemeleri ve konu ile alakasız paylaşımlar ile reklam, tanıtım ve sosyal amaçlı mesajları işaretlemeleri istenmiştir. Araştırmacıların kendileri de elemeye dahil olmuş ve ikinci aşamada toplamda beş uzmanın eleme yapması sağlanmıştır. *Üçüncü ve son aşama* olarak da bu uzmanlardan toplanan dosyalar, araştırmacıların kendileri tarafından karşılaştırmalı bir şekilde incelenmiş ve uzmanların işaretledikleri ortak yorumlar araştırmadan çıkarılmıştır. İşlem sonunda, veri setinde konu ile alakalı toplam 4174 adet yorum kalmıştır. Bu sayı, veri setindeki yorumların birbirini sıkça tekrarlayarak yeterli veri doygunluğuna ve örneklem büyüklüğüne ulaşması sebebiyle analiz için yeterli görülmüştür. 16 Ekim 2020 tarihinde başlayan eleme işlemine 31 Ekim 2020 tarihinde son verilmiş ve toplamda 4174 adet yorum içerik analizine tabi tutulmuştur.

d) Veri Analizi

Araştırma verilerinin analizinde içerik analizi tekniğinden faydalanılmış olup, analiz işlemlerine 1 Kasım 2020 tarihinde başlanmış ve 24 Kasım 2020 tarihinde son verilmiştir. Verilerin analizinde Nvivo 12 paket programından faydalanılmıştır. Analiz işlemi, Türkiye'de hizmet veren 14 oyuncak müzesi hakkında ziyaretçilerin Google ve TripAdvisor platformlarında yapmış oldukları 4174 adet paylaşım üzerinden yürütülmüştür. Analizde, öncelikle bu paylaşımların tamamında yer alan ifadeler tek tek kodlanmış, daha sonra anlamsal açıdan benzer özellik gösteren kodlar bir araya getirilerek temalar ve alt temalar oluşturulmuştur. Bu süreçte iki farklı uzmandan destek alınmıştır. İki uzman ve araştırmacıların kendileri ile birlikte toplamda dört araştırmacının farklı zaman ve mekanlarda birbirlerinden bağımsız olarak verileri analiz etmeleri sağlanmıştır. Daha sonra, uzmanların hepsinden alınan kod ve temalar birbirleriyle karşılaştırılmıştır. Uzmanların görüşlerine göre birbirleriyle örtüşmeyen kod ve/veya temalar araştırma dışı bırakılırken, birbirleriyle tutarlılık gösterenler araştırma verisi olarak kullanılmıştır. Analiz sonucunda toplam sekiz temaya ulaşılmıştır.

Bu temalar; “beğeni ifadeleri”, “müze hakkında genel bilgiler”, “müzenin yetişkinlerde yarattığı duygular”, “memnuniyet bilgileri”, “müzenin hitap ettiği kesim”, “oyuncaklar hakkında düşünceler”, “müze hakkında düşünceler” ve “müzenin çocuklarda yarattığı duygulardır”. Son olarak, elde edilen bu kod ve temaların anlamsal çözümlenmeleri yapılmıştır.

e)Bulgular

Bu bölümde, ziyaretçilerin oyuncak müzeleri hakkında yapmış oldukları 4174 elektronik yorum ile ilgili içerik analizi sonuçlarına yer verilmektedir. İçerik analizi sürecinde elde edilen kod ve temalar sıklık sayılarına göre sıralanarak Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2: Veri Analizi ile Oluşturulan Kod ve Temalar

Temalar	Alt Temalar	Kodlar	Görülme Sıklığı	Yüzde (%)
1 Beğeni İfadeleri	Olumlu İfadeler (2443) (%84,68)	Çok güzel-muhteşem-harika-süper (1656), Keyifli (134) , Eğlenceli (131), Şirin-tatlı-sevimli (58), İlginç (55), Farklı (42), Etkileyici (41), İlgi çekici (33), Nadide (28), Büyüleyici (25), Temiz (21), Şaşırtıcı (21), Bilgilendirici (16), Düzenli (13), Renkli (13), Samimi (11), Orijinal (10), Kaliteli (9), Sakin (8), Otantik (8), Kültürel (8), İnanılmaz (7), Zevkli (7), Huzur veren (7), Faydalı (7), Anlamlı (6), Ciddi (5), Nezih (5), Neşeli (5), Yaratıcı (4), Butik (4), Sıra dışı (4), Tatmin edici (3), Fantastik (3), İlham veren (3), Sempatik (3), Diğer olumlu ifadeler (29)	2885	29,64
	Olumsuz İfadeler (442) (%15,32)	Küçük (188), Eksikleri var (75), Kalabalık (61), Kötü (27), Sıkıcı (11), Pahalı (10), Havasız (9), Sıkışık (9), Kirli (8), Sıcak ve bunaltıcı (8), Gürültülü (6), Gereksiz (4), Kötü koku (4), Dağınık-düzensiz (4), Saçma (3), Basit (3), Diğer olumsuz ifadeler (12)		
2 Müze Hakkında Genel Bilgiler		Giriş ücreti (443), Yöneticilere teşekkür (372), Atölye çalışmaları ve etkinlikler (132), Konum (129), Kafeterya (105), Ulaşım (88), Personel (80), Gezme süresi (73), Otopark (69), Sesli bilgilendirme (58), Tuvalet (25), Dekorasyon (23), Açılış ve kapanış bilgileri (23), Klima (12), Çocuk parkı (10), Satış bölümü (9)	1651	16,95

3	Müzenin Yetişkinlerde Yarattığı Duygular	Olumlu Duygular (1466) (%97,3)	Çocukluğumu hatırladım (1082), Çok beğendim-hayran kaldım (150), Duygulandım (41), Mutlu oldum (40), Çok eğlendim-çocuğumdan çok ben eğlendim (33), Değişik duygular yaşadım (28), Müzeden çıkışım gelmedi (21), Çocuk olasım geldi (20), Oyuncaklarla oynayışım geldi (16), Zamanın nasıl geçtiğini anlamadım (16), Heyecanlandım (9), Gurur duydum (7), Oyuncaklardan kendimi alamadım (2), Oyuncak alasım geldi (1)	1506	15,465
		Olumsuz Duygular (40) (%2,7)	Hayal kırıklığına uğradım (29), Hiç beğenmedim (11)		
4	Memnuniyet Bilgileri	Olumlu İfadeler (1242) (%96,35)	Gidip görmelisiniz (944), Tavsiye ederim (220), Memnun kaldım (34), Tekrar geleceğim (24), İyi ki gelmişim (10), Acele etmeden sindire sindire gezmelisiniz (9), Keşke daha önce gitseydim (1)	1289	13,24
		Olumsuz İfadeler (47) (%3,65)	Beklentiniz yüksek olmasın (24), Gitmeseniz de olur (13), Beni çocukluğuma götürmedi (7), Gitmeme değmedi (2), Tekrar gitmem (1)		
5	Müzenin Hitap Ettiği Kesim		Çocuklar için (424), Her yaş grubu için (403), Yetişkinler için (141), Çocuklar için uygun değil (22), Koleksiyoncular için (4), Yetişkinlere göre değil (2)	996	10,23
6	Oyuncaklar Hakkında Düşünceler		Oyuncaklarla ilgili düşünceler (879), Türk kültürüne ait oyuncak çok az (61), Yabancı menşeli oyuncak çok fazla (46)	986	10,125
7	Müze Hakkında Düşünceler	Olumlu Düşünceler (220) (%86,3)	Güzel vakit geçirilecek bir yer (95), Ailecek gidilecek bir yer (48), Rüya gibi-masal alemi gibi (33), Hayal dünyasına hitap ediyor (21), Bambaşka bir dünya (20), Harikalar diyarı (3)	255	2,6
		Olumsuz Düşünceler (35) (%13,7)	Fena değil (19), Eh işte-idare eder (16)		

8	Müzenin Çocuklarda Yarattığı Duygular	Olumlu Duygular (109) (%64,2)	Çocuğum çok beğendi (46), Çocuğum çok eğlendi (30), Çocuğumun çok ilgisini çekti (18), Çocuğum çok mutlu oldu (11), Çocuğum çok heyecanlandı (3), Çocuğum çok şaşırdı (1)		
		Olumsuz Duygular (61) (%35,8)	Çocuğumun hiç ilgisini çekmedi (22), Çocuğum çok sıkıldı (18), Çocuğum vitrindeki oyuncaklarla oynamak istedi (12), Çocuğum hiç beğenmedi (6), Çocuğum hayal kırıklığına uğradı (2), Çocuğum hiç eğlenmedi (1)	170	1,75
TOPLAM GÖRÜLME SIKLIĞI				9738	100

Tablo 2 incelendiğinde, ziyaretçilerin oyuncak müzesi deneyimlerini açıklayan 4174 yorumdan toplamda 9738 kod ve sekiz ana temaya (beğeni ifadeleri, müze hakkında genel bilgiler, müzenin yetişkinlerde yarattığı duygular, memnuniyet bilgileri, müzenin hitap ettiği kesim, oyuncaklar hakkında düşünceler, müze hakkında düşünceler, müzenin çocuklarda yarattığı duygular) ulaşıldığı görülmektedir. Bu temalar altındaki kodların %1,75'i (170) çocuklarla ilgili iken, %98,25'i (9568) yetişkinlerin duygu ve düşüncelerini yansıtmaktadır. Bu temaların yorumlanması ise her birinin kendi içerisinde ayrı ayrı ele alınması şeklinde yapılmıştır.

Tema 1: Beğeni İfadeleri

Tablo 2'e göre, 9738 kodlama içerisinde %29,64'lük (2885 kod) oranla en yoğun ana temayı "beğeni ifadeleri" oluşturmaktadır. Bu temada "olumlu ifadeler" ve "olumsuz ifadeler" olmak üzere iki alt tema bulunmaktadır. Olumlu ifadeler 2443 kod ile açıklanmakta ve ana temanın %84,68'ini meydana getirmektedir. Bu ifadeler, *çok güzel, muhteşem, harika, keyifli, şirin, tatlı, sevimli, ilginç, farklı vb.* ifade etmektedir. Olumsuz ifadeler ise 442 koddan (%15,32) oluşmakta ve *küçük, eksik, kalabalık, kötü, sıkıcı, pahalı, havasız, sıkışık, kirli vb.* ifadelerini içermektedir. Buna göre, beğeni ifadeleri temasını oluşturan bu iki alt temadan, yoğunluk alanını olumlu ifadelerin oluşturduğu anlaşılmaktadır. Bu ifadeler, "oyuncak müzelerini ziyaret eden kişilerin bu müzeleri beğendiklerini" göstermektedir.

Tema 2: Müze Hakkında Genel Bilgiler

Tabloda, beğeni ifadelerinden sonra 1651 kodla en yoğun ikinci temayı (%16,95) "müze hakkında genel bilgiler" temasının oluşturduğu görülmektedir. Bu temayı meydana getiren kodlar, *giriş ücreti, yöneticilere teşekkür, atölye çalışmaları ve etkinlikler, konum, kafeterya, ulaşım, personel, gezme süresi, otopark vb.* şeklinde sıralanmaktadır. Bu durum, "ziyaretçilerin, oyuncak müzeleri ile alakalı giriş ücreti, çocuklar için yapılan atölye çalışmaları ve etkinlikler, müzenin konumu ve müzeye ulaşım bilgileri, personelinin ilgi ve alakası, otopark olanakları ve kafeterya gibi müze ile alakalı konuları oldukça önemsediklerini" göstermektedir.

Tema 3: Müzenin Yetişkinlerde Yarattığı Duygular

Oyuncak müzesi ziyaretçilerinin deneyimlerini açıklayan üçüncü ana temanın da 1506 kod (%15,465) ile "müzenin yetişkinlerde yarattığı duygular" şeklinde ortaya çıktığı dikkat çekmektedir. Bu tema "olumlu duygular" ve "olumsuz duygular" olmak üzere iki alt temadan meydana gelmektedir. Olumlu duygular, *çocukluğumu hatırladım, çok beğendim, mutlu oldum,*

çocuğumdan çok ben eğlendim, müzeden çıkışım gelmedi, çocuk olasım geldi, oyuncaklarla oynayasım geldi, zamanın nasıl geçtiğini anlamadım vb. şeklinde %97,3'lük bir oranla (1466 kod) açıklanmaktadır. Olumsuz duygular ise *hayal kırıklığına uğradım ve hiç beğenmedim* ifadeleri olmak üzere %2,7'lik (40 kod) bir alandan oluşmaktadır. Burada, oyuncak müzelerinin yetişkinlerde yarattığı duyguların hemen hemen tamamının olumlu duygulardan meydana geldiği görülmektedir. Buna göre, *"oyuncak müzelerine yapılan ziyaretlerin, ziyaretçilerde olumlu duygular yarattığı"* bulgusuna ulaşılmaktadır. Bu durum, ziyaretçilerin kendi ifadelerinde de net bir şekilde görülmektedir:

"Zamanda yolculuk yapıyorsunuz. Bir zamanlar evlerde kullanılan gırgırı, okuma yazmayı öğrendiğim cin ali kitaplarını ve 90'lı yıllarda oynadığım oyuncakları görmek harikaydı..."

"Beni geçmişe götüren ve anılarımı canlandıran bir yer."

"Çocukluğumda oynadığım nice oyuncakları sanki benim için saklamışlar gibi oldu."

Burada verilen ifadelerden, oyuncak müzelerinin, yetişkin ziyaretçiler için nostaljik birer mekan olduğu, bu müzelerde sergilenen oyuncakların yetişkinlere çocukluk anılarını hatırlattıkları ve onları çocukluk yıllarına götürüp onlara nostalji yaşattıkları anlaşılmaktadır.

"...çocukluğumda oynadığım bazı oyuncakları tekrardan görmek çok mutlu etmişti beni."

"Çocukluğumdaki metal oyuncak helikopteri gördüm. Çok mutlu oldum."

Bu ifadeler de müzelerde çocukluklarında oynadıkları oyuncakları gören yetişkinlerin, ziyaretlerinin sonucunda mutlu olduklarını göstermektedir.

"6 yaşındaki oğlumdan daha çok eğlendim ben."

"Kızım için gitmiştik aslında ama ondan çok ben eğlendim."

Bu yorumlara bakıldığında, oyuncak müzelerini ziyaret eden yetişkinlerin, çocuklarından daha çok eğlendikleri görülmektedir. Müzelerde sergilenen oyuncaklardan bazılarının, yetişkinlerin çocukluk yıllarındaki oyuncaklar olduğu önceki yorumlarda belirtilmişti. Buradan, bu oyuncakların, yetişkinler için bir anlam ifade ettiği, buna karşın şimdiki çocukları yetişkinler kadar etkilemediği anlaşılmaktadır.

"O kadar güzel bir yer ki, insan ayrılmak istemiyor."

"Ben gidip gördüğümde oradan çıkmayı hiç istemedim."

"Çocuk olup hepsini oynayasım geldi..."

Bu ve benzeri birçok ifade de oyuncak müzelerinin, yetişkin ziyaretçileri üzerinde nasıl bir etki bıraktığını görmek mümkündür. Oyuncak müzelerini ziyaret eden yetişkinlerin, bu ziyaretleri esnasında içlerinde tekrardan çocuk olma isteği uyanmakta, ziyaretçiler bu müzelerde sergilenen ve çocukluklarından kalan oyuncaklarla yeniden oynamak istemekte, bu esnada bu müzelerde bulunmaktan oldukça keyif almakta, orada buldukları süre boyunca zamanın nasıl geçtiğini anlamamakta ve bu müzelerden çıkmak istememektedirler. Bu durum, bir zamanlar çocuk olanların, bugünkü yetişkinlik hayatlarında dahi -yaşları kaç olursa olsun- çocuksu duygularla aynı oyuncaklarla oynamak istedikleri bulgusunu ortaya çıkarmakta ve oyuncakların insanın yaşamında ne denli kalıcı izler bırakabildiğini göstermektedir.

Tema 4: Memnuniyet Bilgileri

"Memnuniyet bilgileri" ana temasının, "olumlu ifadeler" (1242) ve "olumsuz ifadeler" (47) olmak üzere iki alt tema ve 1289 koddan meydana geldiği görülmektedir. Olumlu ifadeler *gidip görmelisiniz, tavsiye ederim, memnun kaldım, tekrar geleceğim, iyiki gelmişim vb.* kodları ile memnuniyet bilgileri temasının %96,35'ini açıklamaktadır. Olumsuz ifadeler de *beklentiniz yüksek*

olmasın, gitmeseniz de olur, beni çocukluğuma götüremedi, gitmeme değmedi ve tekrar gitmem şeklindedir ve memnuniyet bilgileri temasının %3,65 gibi küçük bir kısmını meydana getirmektedir. Bu ifadelerin yorumlarda görülme sıklıkları incelendiğinde, olumlu ifadelerin sıkça tekrarlandığı, buna bağlı olarak ziyaretçilerin neredeyse tamamının oyuncak müzesi ziyaretlerinden memnun kaldıkları bulgusuna ulaşılmaktadır. Dolayısıyla, buradan “*ziyaretçilerin, oyuncak müzelerine yaptıkları ziyaretlerinden memnun kaldıkları*” anlaşılmaktadır.

Tema 5: Müzenin Hitap Ettiği Kesim

Oyuncak müzelerinin “hitap ettiği kesim” temasına (996) bakılacak olursa, bu temanın toplam yorumların %10,23’ünü meydana getirdiği ve *çocuklar için, her yaş grubu için, yetişkinler için, çocuklar için uygun değil, koleksiyoncular için ve yetişkinlere göre değil* ifadeleri ile açıklandığı görülmektedir. Bu ifadelerin içinde “çocuklar için” (424) ifadesinin en yüksek değeri aldığı görülmektedir. Bu durum, ziyaretçi yorumlarında açıkça görülebilir:

“...Çocuklar için gidilmesi gereken bir yer...”

“...Çocuklar için çok güzel bir yer...”

“Çocukların görmesi, incelemesi için uygun bir yer.”

Burada, “yetişkinlere göre değil” (2) ifadesinin de “çocuklar için” ifadesini desteklediği söylenebilir. Bunu şu yorumlardan anlamak mümkündür:

“...Çocukların dikkatini çekebilir. Fakat yetişkini çekecek hiçbir durum yok.”

“Yetişkinleri pek cezbetmiyor.”

Diğer yandan, “her yaş grubu için” ifadesinin (403) de “çocuklar için” ifadesine (424) çok yakın bir değer aldığı görülmektedir. Bu durum, oyuncak müzelerinin yalnızca çocuklar için olmadığını, aynı zamanda yetişkin bireylere de hitap ettiğini göstermektedir. Bu ifade altında yer alan yorumlara da şu şekilde örnek verilebilir:

“7’den 70’e herkesin gezebileceği güzel bir yer.”

“Müze çocuklara hitap ediyormuş gibi görülse de yetişkinler için de zamana yolculuk etmenin güzel bir yolu.”

“Adı oyuncak müzesi ama çocuk, genç, yaşlı ayrımı olmaksızın ziyaret edilebilir, çünkü herkese hitap ediyor.”

Yorumlar incelendiğinde, oyuncak müzelerinin konsept itibarıyla çocuklar için gibi görülmesine rağmen, yalnızca çocuklar için olmadığı, yetişkinlere de hitap ettiği, bu yönüyle de her yaş grubu birey için uygun görüldüğü anlaşılmaktadır. Fakat bu müzelerin, çocuklarla yetişkinleri farklı şekillerde etkilediği düşünülmektedir. Bu durum, aşağıda örnek gösterilen ziyaretçi yorumları ile açıklanabilir:

“Sadece çocuklar için değil yetişkinler de kendi çocukluk dönemine ait oyuncakları hatırlayabilir.”

“Yaşınız 40 üzeriyse size çok anlamlı gelecek. Genç iseniz teknolojiden uzaklaşıp oyuncuğun değerini anlayacaksınız.”

Buradan, oyuncak müzelerinin çocuklar açısından, geçmişten günümüze gelen süreç içerisindeki oyuncakları görebilecekleri ve keyifli vakit geçirebilecekleri bir yer olarak işlev görürken; yetişkinlere nostalji yaşattığı ve onları çocukluk anlarına götürdüğü anlaşılmaktadır.

Müzenin hitap ettiği kesimle ilgili olarak açıklanan bu ifadelerin yanı sıra “yetişkinler için” ifadesinin de azımsanmayacak (141) bir değer aldığı görülmektedir. Bu ifadeyi oluşturan ziyaretçi yorumlarına ise şu şekilde örnek gösterilebilir:

“Bu devrin çocukları için çok bir anlam ifade etmiyor. Bakmayın çocuklara yönelik gibi görünüyor ama büyüklere göre bence.”

“Müzedede geçmişte oynadığımız oyuncaklar olduğu için müze çocuklardan çok yetişkinlere hitap ediyor.”

“Çocuklar için uygun değil” (22) ifadesinin de bunu desteklediği düşünülmektedir. Bu durumu şu yorumlarda açıkça görmek mümkündür:

“Öncelikle 9-10 yaştan aşağı çocukları götürmeyin sıkılıyorlar. Cam kafesin arkasında sadece izlemek bu seviye çocuklara uygun değil.”

“Çocuklar için uygun olmayan bir müze bence. O güzel oyuncakları görüp de ulaşamayan çocuklar travma yaşayabilirler.”

Yorumlardan da görüldüğü üzere, oyuncak müzelerinin şimdiki çocuklara uygun olmadığı, daha çok bir zamanlar çocuk olmuş ve günümüzde yetişkinliğini yaşayan bireylere hitap ettiği bulgusu ortaya çıkmaktadır. Bunun nedeni olarak ise şimdiki çocukların oyuncaklarını daha çok elektronik cihazların oluşturduğu ve müzede sergilenen eski oyuncakların günümüz çocuklarının ilgisini çekmediği söylenebilir. Buna karşın, müzedeki oyuncakların bazılarının şimdiki yetişkinlerin çocukluklarında oynadıkları oyuncaklar olması sebebiyle onları çocukluklarına doğru nostaljik bir yolculuğa çıkarması yönüyle daha çok etkilediği görülmektedir. Diğer yandan, aşağıda verilen yorumlar da oyuncak müzelerini ziyaret eden çocukların bu müzelere yönelik davranışlarına ilişkin başka bir hususu ortaya çıkarmaktadır:

“...Daha çok biz meraklı büyüklere sesleniyor çünkü çocuklar müzede gezerken oyuncaklara dokunamadıkları için çabuk sıkılıyor.”

“...Küçük çocuklar iki salon sonra sıkılmaya başlıyor. Dolayısıyla, sanki daha çok anne babalara hitap ediyor.”

“Çocukların gezmesi 5 dk sürüyor, büyüklerinki 2 saat civarı.”

Buradaki yorumlara göre oyuncak müzelerini ziyaret eden çocukların, müzelerin vitrinlerinde sergilenen oyuncaklarla oynamak istedikleri, onlarla oynayamadıklarında ise çabucak sıkıldıkları bulgusuna ulaşılmaktadır. Bu durum, çocukların burada sergilenen oyuncakları tarihi bir eserden ziyade oyunlarına alet edebilecekleri birer oyun materyali olarak gördükleri şeklinde açıklanabilir.

“Müzenin hitap ettiği kesim” temasına ilişkin buraya kadar verilen bilgiler değerlendirilecek olursa, oyuncak müzelerinin çocuklara da yetişkinlere de hitap ettiği, buna karşın çocuklar ve yetişkinler için farklı anlamlar taşıdığı bulgusu ile karşılaşılmaktadır. Buna göre, bu müzelere gelen çocuklar, ya günümüzün elektronik oyuncakları ile karşılaşmayı beklemekte ya da vitrinlerde sergilenen oyuncaklarla oynamak istemektedirler. Oynayabilecekleri oyuncaklara erişemediklerinde ise müzede çabucak sıkılabilmektedirler. Diğer yandan, oyuncak müzeleri, eski dönemlere ait oyuncaklara ev sahipliği yapmasına bağlı olarak yetişkinler için nostaljik bir anlam ifade etmekte ve onları çocukluklarına doğru bir yolculuğa çıkarmaktadır. Yetişkinler burada kendi çocukluklarında oynadıkları oyuncaklarla karşılaşabilmekte ve çocukluk anılarıyla başbaşa kalmaktadırlar. Dolayısıyla, “oyuncak müzelerinin ne yalnızca çocuklar için ne de yalnızca yetişkinler için olduğu, her iki kesime de hitap ettiği, fakat yetişkin ve çocuklar için ayrı anlamlar taşıdığı” bulgusu ortaya çıkmaktadır.

Tema 6: Oyuncaklar Hakkında Düşünceler

“Oyuncaklar hakkında düşünceler” teması da *oyuncaklarla ilgili düşünceler (879), Türk kültürüne ait oyuncak çok az (61) ve yabancı menşeli oyuncak çok fazla (46)* kodları olmak üzere toplam 986 koddan oluşmakta ve toplam yorumların %10,125’ini açıklamaktadır. Bu temada, “oyuncaklarla ilgili düşüncelerin” oldukça geniş bir yer tuttuğu ve temanın tamamına yakını (%89) oluşturduğu görülmektedir. Diğer yandan, Türk oyuncaklarının azlığı ve yabancı oyuncakların fazlalığı ile ilgili kodlar da dikkat çekici niteliktedir. Bu kodları açıklayan birkaç ziyaretçi yorumuna aşağıda yer verilmektedir:

“Hep Alman Japon yapımı oyuncaklar sergileniyor. Keşke biraz da Türk malı anam babam usulü oyuncaklar da olsaydı.”

“Müzenin içerisinde ağırlıkta Almanya ve Amerika oyuncakları ve çok az Japonya oyuncakları mevcut. Türk oyuncakları yok denecek kadar az, bu durum bence çok üzücü.”

Yorumlarda, oyuncak müzesi ziyaretçilerinin, Türk kültürüne ait oyuncakların az olmasına rağmen yabancı ülke oyuncaklarının oldukça fazla olması durumundan rahatsız oldukları görülmektedir. Buradan, bu müzeleri ziyaret eden bireylerin, müzede daha ziyade kendi kültürlerine ait ve çocukluklarında oynadıkları oyuncakları görmek istedikleri, bunları görmedikleri veya çok az gördükleri takdirde ise hayal kırıklığına uğradıkları anlaşılmaktadır. Buna göre, *“oyuncak müzelerinde sergilenen oyuncakların ve oyuncak çeşitliğinin, ziyaretçiler açısından önemli olduğu, ziyaretçilerin, Türk kültürüne ve çocukluklarına ait oyuncakların müzede sergilenip sergilenmediğini de dikkate aldıkları, kendi kültürüne ve çocukluğuna ait oyuncakları görmediklerinde ise hayal kırıklığına uğradıkları”* bulgusuna ulaşılmaktadır.

Müzelerin oyuncak koleksiyonları hakkındaki yorumlara bakıldığında, oyuncakların sınıflandırılması ile ilişkili bir yoruma rastlanmamıştır. Yapılan yorumların daha çok oyuncak sayısı, oyuncakların eski dönemlere ait oluşu ve farklı ülke oyuncaklarının yer alması ile ilgilidir. Bu durumu aşağıdaki yorumlarda açıkça görmek mümkündür:

“Antik çağlardan uzay çağına varana kadar bütün oyuncaklar mevcut.”

“1800’lü yıllardan günümüz tarihine tanıklık edebilirsiniz...”

“Dünyanın değişik ülkelerinden eski oyuncakların ve çizgi film kahramanlarının sergilendiği müze.”

“Rusya, Almanya, ABD vb yurt dışında üretilen ve kullanılan oyuncaklar ile ülkemizde geçmişten günümüze kalan oyuncakların sergilendiği müze.”

Tema 7: Müze Hakkında Düşünceler

Yedinci temanın, “müze hakkında düşünceler” adlı tema olduğu ve bu temanın toplamda iki alt tema ile 255 koddan oluşarak toplam yorumların %2,6’sını açıkladığı görülmektedir. Alt temalar, “olumlu düşünceler” ve “olumsuz düşünceler” şeklindedir. Olumlu düşünceler, *güzel vakit geçirilecek bir yer, ailecek gidilebilecek bir yer, rüya gibi, masal alemi gibi, hayal dünyasına hitap ediyor, bambaşka bir dünya ve harikalar diyarı* olmak üzere müze hakkındaki düşüncelerin %86,3’ünü (220 kod) meydana getirmektedir. *Fena değil* ve *eh işte-idare eder* şeklindeki 35 kod ise olumsuz düşünceleri ifade etmekte ve müze ile ilgili düşüncelerin %13,7’sini açıklamaktadır. Burada, bu temayı oluşturan alt temalardan olumlu düşüncelerin yoğun olarak kodlandığı, olumsuz düşüncelere ise çok daha az yer verildiği görülmektedir. Buna göre, *“oyuncak müzelerini ziyaret edenlerin, bu müzeler hakkında genel olarak olumlu düşüncelere sahip oldukları”* bilgisi açığa çıkmaktadır.

Tema 8: Müzenin Çocuklarda Yarattığı Duygular

Son tema ise “müzenin çocuklarda yarattığı duygular” teması olup, bu tema altında “olumlu duygular” ve “olumsuz duygular” olmak üzere iki alt tema ile bu alt temaları oluşturan toplam 170 kod (%1,75) bulunmaktadır.

Olumlu duyguları oluşturan kodlar (109), *çocuğum çok beğendi, çocuğum çok eğlendi, çocuğumun çok ilgisini çekti, çocuğum çok mutlu oldu vb.* iken, olumsuz duyguları ifade eden kodlar (61) *çocuğumun hiç ilgisini çekmedi, çocuğum çok sıkıldı, çocuğum vitrindeki oyuncaklarla oynamak istedi, çocuğum hiç beğenmedi vb.* şeklindedir. Alt temalara ilişkin kodlama sıklıklarına bakıldığında, olumlu duygular alt temasındaki ifadelerin daha sık kodlandıkları ve temanın %64,2 gibi büyük çoğunluğu meydana getirdiği görülmektedir. Bu durum, “oyuncak müzelerinin, müzeyi ziyaret eden çocuklarda beğenme, eğlenme ve mutlu olma gibi olumlu duygular yarattığı” şeklinde açıklanabilir. Çocukların bu müzeleri ziyaretlerinin sonunda edindikleri duygularla ilgili ziyaretçi yorumlarına ise aşağıdaki gibi örnekler verilebilir:

“...Çocuklar da bahçeye girişten itibaren çikana kadar çok eğlendiler.”

“...Çocuklar çok güzel vakit geçirdiler ve mutlu ayrıldılar...”

“Çocuklarımı götürdüğüm ve çok mutlu oldukları bir yer.”

Çocukların duygularına ilişkin yorumlara ve kodlamalara bakıldığında, oyuncak müzelerine gelen çocukların buradan genel olarak olumlu duygularla ayrıldıkları görülmektedir. Buna göre, bu müzeleri ziyaret eden çocuklar bu müzeleri beğenmekte, bu ziyaretleri sırasında eğlenmekte ve mutlu olmaktadır.

5.SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, oyuncak müzelerini ziyaret eden bireylerin bu müzelerle ilgili deneyimlerini incelemek üzere hazırlanmış olup, nitel olarak kurgulanmış ve netnografik araştırma esaslarına göre yürütülmüştür. Bu süreçte, oyuncak müzelerini ziyaret eden 4174 ziyaretçinin müze deneyimlerine ilişkin Google ve TripAdvisor platformlarında yaptıkları yorumlar ele alınmıştır. Yapılan içerik analizi sonunda; 9738 kod üzerinden sekiz ana tema oluşturulmuştur. Bu temalar, “beğeni ifadeleri”, “müze hakkında genel bilgiler”, “müzenin yetişkinlerde yarattığı duygular”, “memnuniyet bilgileri”, “müzenin hitap ettiği kesim”, “oyuncaklar hakkında düşünceler”, “müze hakkında düşünceler” ve “müzenin çocuklarda yarattığı duygular” şeklinde sıralanmaktadır. Bu sonuçlardan yola çıkarak, oyuncak müzelerini ziyaret eden yetişkin ve çocukların büyük çoğunluğunun, bu müzelerle alakalı olumlu duygu ve düşüncelere sahip oldukları ileri sürülmektedir. Oyuncak müzelerini ziyaret eden yetişkin ve çocuklar, bu müzeleri beğenmişler, ziyaretleri esnasında eğlenmişler, keyifli vakit geçirmişler ve burada mutlu olmuşlardır. Ziyaretçilerin, oyuncak müzelerinde olumlu müze deneyimi yaşamaları ise onların bu ziyaretlerinden memnun kalmalarına neden olmuş ve tekrar ziyaret etme ile tavsiye etme niyetlerine yansımıştır. Yetişkinler bu müzelerde daha çok kendi çocukluklarına ait oyuncakları görüp mutlu olmuşlar ve çocukluklarına doğru nostaljik bir yolculuğa çıkmışlardır. Hatta bu oyuncakları gören yetişkinlerde, tekrardan çocuk olma isteği ve oyuncaklarla yeniden oyun oynama isteği uyanmış olup, bu kişiler oyuncak müzelerinden ayrılmak istememişlerdir. Bu durum, çocukluk çağlarında oynanan oyuncakların, kişilerin hayatlarında ne kadar önemli bir yer edindiğini ve kalıcı izler bırakabildiğini göstermektedir. Diğer yandan, oyuncak müzelerini ziyaret eden yetişkinler, bu müzelerde sergilenen koleksiyonun içeriği ile de ilgilenmişler, kendi kültürlerine ve çocukluklarına ait oyuncakları görme arzusu ile bu müzelere gelmişlerdir. Kendi çocukluklarındaki oyuncakları gören bireyler burada mutlu olurken, göremeyenler hayal kırıklığına uğramışlardır. Çocuklar da bu müzelerde eğlenip hoşça vakit geçirmişlerdir. Fakat burada dikkati çeken en önemli husus, çocukların genellikle müzelerdeki oyuncaklarla oynamak istemeleri veya günümüzün elektronik

oyuncaklarını görme beklentisi içerisinde girmeleridir. Bu beklentilerini karşılayamadıklarında ise çocukların burada çabucak sıkılabildikleri bulgusu ile karşılaşmıştır. Oyuncak müzelerinin yetişkinlere hitap ettiğini söyleyen görüşlere de rastlanmıştır. Bu görüşlere göre bu müzelerde sergilenen oyuncaklar, eski dönem oyuncakları olup, günümüzün yetişkinlerine hitap etmekte ve onları çocukluklarına doğru bir yolculuğa çıkartarak onlara nostalji dolu anlar yaşatmaktadır. Dolayısıyla, günümüzün elektronik oyuncaklarının sergilenmediği oyuncak müzelerinde, bugünün çocukları yetişkinler kadar eğlenceli vakit geçirmemektedir. Çocuklarından daha çok eğlendiklerini ifade eden ziyaretçi yorumları da bu durumu desteklemektedir. Diğer yandan, oyuncak müzelerinin hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap ettiğini savunan bulgular da elde edilmiştir. Ancak burada vurgulanması gereken nokta, oyuncak müzelerinin hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap ederken, her iki kesim için de farklı anlamlar taşıdığı konusudur. Yetişkinler bu müzelerde nostalji yaşayıp çocukluk anlarına gömülürken, günümüzün çocukları bu müzelerde sergilenen oyuncaklarla daha çok etkileşime girmek ve bu oyuncaklarla keyifli vakit geçirmek istemektedirler. Bu noktadan hareketle, oyuncak müzesi yöneticilerine, bu müzelerde eski dönemlere ait oyuncakları sergilemelerinin yanı sıra günümüzün gençlerine ve çocuklarına hitap eden modern ve elektronik oyuncaklara da yer vermeleri önerilmektedir. Ayrıca, çocukların oyuncak müzelerinde sıkılmalarını önlemek ve daha keyifli vakit geçirmelerini sağlayabilmek amacıyla müzelerin içerisinde yer alan atölye çalışmaları ve etkinlik alanlarındaki çeşitliliğin artırılması, çocuklara oyuncaklarla oyun oynama imkanının sunulması veya böyle bir imkan var ise bu imkanın genişletilmesi ve böylece onlara oyuncaklarla daha çok etkileşim sağlama imkanının tanınması gerektiği düşünülmektedir. Bu yolla, büyük küçük herkesin oyuncak müzelerine olan ilgisi artırılmış olacak, ailecek ziyarete gelenlerin oyuncak müzelerinde sıkılmadan ve birbirlerini engellemeden bütün aile bireylerinin keyifli vakit geçirmeleri sağlanabilecektir.

KAYNAKÇA

- Acun Köksalanlar, A. (2020). "Marmara Bölgesi". (Ed. Hülya Akyurt Kurnaz), Turist Rehberliğine Yönelik 7 Bölge Müzeler, ss. 187-239, Detay Yayıncılık, Ankara.
- Adler, A. (2010). İnsan Tanıma Sanatı (Çev. K. Şipal), Say Yayınları, İstanbul.
- Adler, A. (2018). İnsan Tabiatını Tanıma (Çev. A. Yörükkan), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Ak, D. (2006). "Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış", Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Akbulut, D. (2009). "Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar", Milli Folklor Dergisi, 21 (84): 182-191.
- Akça, S. (2020). "Teknoloji ve Bilgi Çağında Müzeler: Genel Bakış", Türk Kütüphaneciliği, 34 (2): 263-274.
- Akkaya, A. (2018). "Oyun ve Çocuk", Phoenix Yayınevi, Ankara.
- Aksaray Haberleri (2018). "Aksaray'da Çocuklarımız Hem Öğrenecek Hem Eğlenecek", <http://www.aksarayhaberleri.gen.tr/aksaray-da-cocuklarimiz-hem-ogrenecek-hem-e-glenecek/10490/>, [Erişim Tarihi: 03.09.2020].
- Aksu, O. (2018). "Bir Araştırma Yöntemi Olarak Netnografi: Ötekini Anlamanın Dijital Boyutu", Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, 4 (2): 14-17.
- Akyüz, E. (2012). "Çocuk Hukuku: Çocukların Hakları ve Korunması" (Genişletilmiş 2. Baskı), Pegem Akademi, Ankara.
- Argan, M., Köse, H. ve Özgen, C. (2019). "İlaç Değil Besin Desteği! Supplement Tüketim Davranışlarına Yönelik Netnografik Bir Araştırma", 2. Uluslararası Rekreasyon ve Spor Yönetimi Kongresi, 11-14 Nisan 2019, Rekreasyon Çalışmaları ve Araştırmaları Derneği, 56, Bodrum, Türkiye.

Aytekin, S. (2015). “Çocuk Oyun ve Oyuncakları Bağlamında Toplumsal Cinsiyet İnşası”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Yeterlilik Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.

Canlı, K. (2016). “İlkokul 4. Sınıf Görsel Sanatlar Dersinde Sanal Müze Uygulamasına İlişkin Öğretmen, Öğrenci ve Veli Görüşleri”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Cengiz, H. ve Başaran, S. (2016). “Cep Telefonu Kullanıcılarının Tüketici Tecrübelerinin Değerlendirilmesi: Online Tüketici Yorumları Üzerine Netnografik Bir İnceleme”, Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi, 8 (1): 73-92.

Çakır, C.Ş. (2010). “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Çamlıdere Belediyesi (2020). “Oyun ve Oyuncak Müzesi”, <https://www.camlidere.bel.tr/index.php/oyun-ve-oyuncak-muzesi.html>, [Erişim Tarihi: 03.09.2020].

Demirdelen Alrawadieh, D., Dinçer, M.Z. ve İstanbullu Dinçer, F. (2020). “Airbnb Aracılığıyla Konaklama Yapan Misafirlerin Memnuniyet Düzeylerini Etkileyen Faktörlerin Belirlenmesine Yönelik Netnografik Bir Araştırma”, International Journal of Contemporary Tourism Research, 1 (2020): 1-14.

Dıvrak, M. (2017). “Müzelerde Atmosfer Oluşturmanın Ziyaretçiler Üzerindeki Etkileri: İstanbul Oyuncak Müzesi Örneği”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Erbay, F. (2017). “Oyuncak ve Oyun Müzelerinde Çocuklara Yönelik Eğitimin Boyutları”, Milli Eğitim Dergisi, 214: 435-444.

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi (2020). “Hakkında”, <https://gaziantepoyuncakmuzesi.org/about.php>, [Erişim Tarihi: 07.09.2020].

Genç, M.K. (2019). “Modern Müzecilik Açısından Bir Uygulama Örneği: Antalya Anadolu Oyuncak Müzesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Hürriyet (2018). “Karaköprü’de Oyun ve Oyuncak Müzesi Açıldı”, <https://www.hurriyet.com.tr/karakoprude-oyun-ve-oyuncak-muzesi-acildi-40871695>, [Erişim Tarihi: 14.10.2020].

Karadeniz, C. (2009). “Dünyada Çocuk Müzeleri ile Bilim, Teknoloji ve Keşif Merkezlerinin İncelenmesi ve Türkiye İçin Bir Çocuk Müzesi Modeli Oluşturulması”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Karadeniz, C. ve Atar, M. (2017). “Türkiye’de Oyuncak Müzelerinin Durumu ve Sürdürülebilirliği”, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16 (61): 477-492.

Karaman, G. ve Nas, E. (2012). “Çorum İskilip’te Geçmişten Günümüze Aktarılan Bir Miras: Ahşap Oyuncaklar”, Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi, 4 (14): 103-116.

Korkmaz, H., Savaşçı, U. ve Aydın, B. (2019). “Müze Tanıtım Faaliyetleri ve Ziyaretçi Deneyiminin Değerlendirilmesi: Troya Müzesi”, Journal of Tourism and Gastronomy Studies, 7 (4): 3156-3173.

Kozinets, R.V. (2002). “The Field Behind The Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities”, Journal of Travel Research, 38 (3): 61-72.

Kozinets, R.V. (2007). “Netnography 2.0.”. (Ed. R.W. Belk), Handbook of Qualitative Reserach Methods in Marketing, ss. 129-142, Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK.

Köklü, E. (2009). “Müze, Arşiv, Kütüphane Malzemesi ile Kataloglama İlişkisi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Mankırcı, E.N. (2018). “Play, Toy and Toy Museums: The Case of İstanbul Toy Museum”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Niemann, H. (1991). “Oyuncağın Gelişim Tarihi” (Çev. B. Onur), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24 (1): 55-61.

Onur, B. (2010). *Oyuncaklı Dünya Oyuncağın Toplumsal Tarihi* (Genişletilmiş 3. Baskı), İmge Kitabevi, Ankara.

Onur, B. (2014). *Yeni Müzebilim Demokratik Toplumunu Yaratmak*, İmge Kitabevi, Ankara.

Onur, B. (2016). *Oyunlar ve Oyuncaklar Oyunun ve Oyuncağın Kültürel Tarihi*, KalemKitap Yayıncılık, Ankara. Osmaniye Valiliği (2016). “OKÜ’de Oyuncak Müzesi, Planetaryum ve Gözlemevi Açıldı”, <http://www.osmaniye.gov.tr/okude-oyuncak-muzesi-planetaryum-ve-gozlemevi-acildi>, [Erişim Tarihi: 14.10.2020].

Oyuncaklar Hakkında Yönetmelik (2013). <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2013/10/20131031-2.htm>, [Erişim Tarihi: 25.03.2020].

Önder, M. (2018). “Contribution of Plays and Toys to Children’s Value Education”, *Asian Journal of Education and Training*, 4 (2): 146-149.

Ön Esen, F. (2020). “Akdeniz Bölgesi” (Ed. Hülya Akyurt Kurnaz), *Turist Rehberliğine Yönelik 7 Bölge Müzeler*, ss.19-54, Detay Yayıncılık, Ankara.

Özbölük, T. ve Dursun, Y. (2015). “Pazarlama Araştırmalarında Paradigmal Dönüşüm ve Etnografinin Dijitale Evrimi: Netnografi”, *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 46 (Temmuz-Aralık): 227-249.

Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme* (4. Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.

Rüşvanlı, H. O. (2007). “Türkiye’de Oyuncak Sektöründe Yeni Ürün Tasarımını Tetikleyen Faktörler”, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Sandıklı Belediyesi (2019). “Oyuncak Müzesi Törenle Açıldı”, <https://sandikli.bel.tr/oyuncak-muzesi-torene-acildi/>, [Erişim Tarihi: 03.09.2020].

Sarıkaya, N. ve Kırca, S.S. (2009). “Özel Bir Tüketici Kitleleri Olarak Müze Ziyaretçilerinin Tercih ve Davranışlarını Etkileyen Faktörler Üzerine Bir Araştırma”, 14. Ulusal Pazarlama Kongresi, 14-17 Ekim 2009, Bozok Üniversitesi Rektörlüğü, 196-207, Yozgat, Türkiye.

Sop, S.A., Yeşiltaş, M. ve Soslu, S. (2019). “Fiziksel Çevrenin Müze Ziyaretçileri Üzerine Etkisi: Burdur Müzesi Örneği”, *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (4): 3889-3910.

T.C. Konak Belediyesi (2020). “Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi”, <http://www.konak.bel.tr/sayfa/umran-baradan-oyun-ve-oyuncak-muzesi>, [Erişim Tarihi: 03.09.2020].

Uralman, N.H. (2006). “21. Yüzyıla Girerken Bir Bilgi Kurumu Olarak Müze”, *Bilgi Dünyası*, 7 (2): 250-266.

Usbaş, H. (2010). “Okul Öncesi Eğitimde Müzelerden Yararlanma Programının 6 Yaş Çocukları Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi”, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Yalçinkaya, T. (2017). “Oyun Materyalleri”, (Ed. Alev Önder ve Hande Arslan Çiftçi). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme*, ss. 459-474, Nobel Yayıncılık, Ankara.

Yeygel, S. ve Temel Eğinli, A. (2009). “Çocukların Yeni Oyuncağı: İnternet (Çocukların İnternet Kullanımına İlişkin Bir Araştırma)”, *Marmara İletişim Dergisi*, 15 (Temmuz): 159-183.

Zeybekoğlu, Ö. ve Doğan, T. (2015). *Değişen Oyun ve Oyuncak Kültürü*, Akdeniz Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Antalya.