

Bir Oyuncak Tasarımı Deneyinin Kültürel Kimlik Metodu Olarak Değerlendirilmesi

Evaluation of a Toy Design Experiment as a Method of Cultural Identity

ÖZET

Çocukların düşünme, üretme, yaratıcı olma yeteneklerini önemli ölçüde etkileyen oyun ve oyuncakların kültür ile çok yakın bir ilişkisi vardır. Oyuncaklar ait oldukları toplulukların bir kültürel kimlik ve kültürel miras değerleridir. Bir tasarım ögesi olarak oyuncak her zaman kültürel sürekliliğin bir parçası olup ülkelerin kültürel ve tarihi değişimleri sonucunda şekillenmiştir. Malzemesi, üretim tekniği değişmiş olsa bile her kültür kendi oyuncağını yaratmıştır ve yaratmaya devam etmektedir.

Ancak günümüz küreselleşme etkisi altında oyuncak tasarımı da özgün niteliklerini yitirmekte çoğunlukla turistik ve ticari ürünler haline gelmektedirler. Oysa bir kültürel miras konusu oyuncaklardan bir kaynak olarak yararlanılması yaygın bir tasarım yöntemidir.

Dünyada farklı kültürlerinin kendilerine özgü oyuncak tasarımları toplumun kültürel kodlarını içinde barındıran çok önemli materyaller olarak kabul görmüşlerdir. Aynı zamanda marka haline gelen bu oyuncaklar endüstriyel miras açısından çok sayıda bileşenleri bir araya getirerek kültürel kimlik ve yaratıcılığın temel kaynaklarının ortaya konmasını sağlamışlardır. Oyuncak tasarımı ve üretimi bu anlamda miras unsurları olmaktan öte bir sürdürülebilirlik alanıdır. Çünkü oyuncak ve oyun aynı zamanda malzeme bilgisi, tarih, tasarım öğeleri, bilim ilkeleri, yaratma sevinci ve deneyimi kazandırır.

Bu makale kültürel miras ile oyun ve oyuncak tasarımının kültürel sürdürülebilirlik açısından bağlantılarını incelemiştir. Türkiye’de kültürel mirasın korunması kapsamında anlamlı örneklerden biri olan Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesinde at arabalarının çeşitli oyuncaklar haline getirilmesi ve müze bünyesinde bir atölye kurularak gelen ziyaretçilerin deneyimlemesi önerilmektedir. Böylece Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi, oyuncak tasarımlarıyla bir üretim ve sanayi mirasının ve kültürünün gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlayacak sürdürülebilir bir tasarım metoduna kaynak olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel Kimlik, Kültürel Miras, Oyuncak Tasarımı, Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi

ABSTRACT

Children's games and toys affect children's thinking, making, producing, and creativity. Toys are related to cultures, the cultural identity and cultural heritage values of that community. Toy design always provides cultural continuity. Cultural and historical changes in countries shape them. Material and production techniques change, but each culture creates its toys, which continues. However, globalization reduced the originality of toy design. They were mostly for tourists and commercial products.

The toy designs of different cultures have the codes of the country's future. Therefore, it is essential. They became a brand and maintained it as the design products of cultural sustainability. These toys are also cultural identity, and creativity support in terms of industrial heritage. Toy design and production provide a versatile benefit to sustainability when it is made of inheritance. Because there is material knowledge, history, design, science principles, joy, and experience in learning and play workshops with toys.

This article examined the connections between cultural heritage, museums, play, and toy design in terms of cultural sustainability. It was proposed to build various toys of horse cars in The TOFAŞ Museum of Cars and Anatolian Carriages and to establish a workshop in the museum. Incoming visitors will experience this. Thus, The TOFAŞ Museum of Cars and Anatolian Carriages in Bursa will be the source of a sustainable design method that will enable production and industry heritage and culture to be transferred to future generations.

Keywords: Cultural identity, Cultural heritage, toys design, The TOFAŞ Museum of Cars and Anatolian Carriages in Bursa

GİRİŞ

Oyuncaklar, özellikle büyüme çağında olan çocukların hayatında büyük bir önem taşır. İnsanın hayat boyu yaratıcılığının kaynağını oluşturan ve dünya görüşünü biçimlendiren etkileri vardır. Oyun ve oyuncaklar çocukların yaş dönemleri yanı sıra bulunduğu coğrafyaya göre farklılıklar taşır. Bu farklılıklar aynı zamanda oyuncakların bir kültürel kimlik ve kültürel miras değeri olmasını sağlamıştır.

Bir tasarım ögesi olarak oyuncak her zaman kültürel sürekliliğin bir parçası olup ülkelerin kültürel ve tarihi değişimleri sonucunda şekillenmiştir. Hatta genel olarak oyuncağın tasarımı, üretildiği zamanın ve bölgenin

Nigar Yusubova¹ 
Suha Ural² 

How to Cite This Article

Yusubova, N. & Ural, S. (2023). “Bir Oyuncak Tasarımı Deneyinin Kültürel Kimlik Metodu Olarak Değerlendirilmesi”, International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:48; pp:2548-2560. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68515>

Arrival: 23 January 2023

Published: 30 April 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Öğrenci, Nigar Yusubova, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Endüstriyel Tasarım A.B.D., İstanbul, Türkiye

² Doç.Dr. Suha Ural, İstanbul Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye

değişimlerine paralel biçimde gelişmiştir. Malzemesi, üretim tekniği değişmiş olsa bile her kültür kendi oyuncasını yaratmıştır ve yaratmaya devam etmektedir.

Geçmişte oyuncaklar çocukları gelecekte yaşayacakları hayata hazırlamak amaçlı tasarlanırken, günümüzde bu amacını yitirerek adeta bilgisayar, telefon ekranlarına taşınmışlardır. Bu nedenle oyuncakların sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda çocukların gelişimini etkileyen önemli bir tasarım konusudur.

Ayrıca küreselleşen tasarım ortamında, geleneksel kültürel öğeler olan oyuncakların minyatürleştirilerek yeniden tasarlanması dünyanın her yerinde yaygın bir tasarım yöntemi haline gelmiştir. Ancak bunlar çoğunlukla turistik nesnelere olarak ticarileştirilmiştir.

Bu oyuncakların kültürel miras öğelerini nesilden nesle taşıması ve bu aktarımın da kültürel altyapıyı oluşturması oldukça önemlidir. Bu şekilde çocuklar hem kendi tarihini hem de diğer ülkelerin mirasını tanıırken, küresel düzeyde ortak miras öğelerini de öğrenmiş olurlardır. Böylece çocuklar kültür varlığı kavramını anlayıp, yaşadığı ülkenin kültür varlıklarını ve çeşitliğini görüp, zamanla nasıl değiştiği konusunda bilgilenenlerdir.

Müzeler ise genellikle toplama, koruma ve halk eğitimi gibi toplumsal işlevlerini yerine getirmeye yönelik kâr amacı gütmeyen kurum veya kuruluşlardır. Özellikle özel koleksiyonları aracılığıyla hizmet ettikleri toplulukların mirasının önemli bir bölümünü temsil eden önemli kültürel eserleri barındırmaktadır. Günümüzde müzeler, yerel toplulukları zenginleştirebilecek ve diğer miras çekiciliklerinin yanı sıra turizm, tanıtım ve yaratıcı şehir özelliklerine katkıda bulunan kültürel miras unsurlarıdır. Bu nitelikler müzeleri sürdürülebilir hale getirmektedir.

Bu makalede geleneksel oyuncakların kültürel miras özelliklerinden faydalanılarak günümüz oyuncak tasarımına çok yönlü etkileri incelenmektedir. Bu incelemede Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesi'nin sahip olduğu miras kaynağının oyuncak tasarımı alanına entegre edilmesiyle ilgili bir analiz yapılmaktadır. Analiz için gerekli veriler, kaynağın kültürel mirastan almış dünya oyuncak markaları haline gelmiş örneklerden elde edilmiştir. Oyuncak tasarımı ve kültürel miras ilişkisinde birbirine etki eden özellikler ele alınmıştır. Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesinde oyuncak tasarımına ilham verecek, kültürel miras unsurları bu özelliklere göre değerlendirilmiştir.

Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesi, tasarım ve endüstriyel imalat odaklı çalışmalarıyla mirasın korunması, kültürel beceri ve bilgilerin aktarılması ile topluma ve gelecek nesillere bir kimlik duygusu ve kamu hafızasının inşasını sağlayan bir müze olarak tasarlanmıştır. Kültürel sürdürülebilirliğin yarattığı sürdürülebilir kalkınmaya anahtar olacak sürdürülebilir bir toplum yaratımını desteklemiştir. Bununla birlikte, bir geleneksel üretim alanına yönelik koruma odağına rağmen hem mirasın korunması hem de görünen ve yaşayan şehirle ilgili bilgi aktarımı hedefleri yenilikçi bir şekilde gerçekleştirmektedir. Geleneksel müzelerin misyonu bir malzeme koleksiyonunu korumak iken Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesi kendisini "insanların bu konudaki bilgisiyle" tanımlamıştır.

Bu makale bir kültürel mirasın korunmasında oyuncak tasarımının yerini değerlendirme amaçlı, zengin tarihi olan Bursa şehrinin Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi örneğinde, kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlayacak sürdürülebilir bir tasarım metodu önermektedir.

OYUN, OYUNCAK VE KÜLTÜREL MİRAS İLE BAĞLANTILARI

Oyun Oynama Eyleminin Tanımı

Oyunlar çocukların farkında olmadıkları duygularını ortaya çıkarmaktadır. Oyun oynarken çocuğun hayalleri, fantezileri ve duyguları başkası tarafından yönlendirilmeden belirmektedir. Nitekim oyun çocuğu gerçek yaşamın geriliminden bir süreliğine uzaklaştırarak, eğlenerek gücünü geri kazanmasını sağlamaktadır. Oyun, çocuğu tanımada önemli bir araç olup, onun duygularını öğrenme biçimidir. Çünkü çocuk oynarken sevgi, nefret, kızgınlık gibi duygularını başkalarına veya nesnelere yansıtır (Freud, 1998).

Oyun oynamak çocuğun özgürlüğünü kazanmasında, gelişmesinde ve yaratma sevincini duymasında önemli bir etkidir. Yaşadığı kültürün kurallarını öğrenmesine ve onlara uymasına, araştırma duygusunun gelişmesine yer veren olgudur (Yavuzer, 2016).

Geçmişten günümüze kadar birçok araştırmacının oyunun nedeni ve amacı konusunda yaptıkları çalışmalarda oyunu farklı şekillerde tanımlamış olmaları 19 yüzyılda klasik oyun kuramlarının belirlenmesine yol açmıştır (Öncü ve Özbay, 2010).

Klasik Oyun Kuramları

Fazla Enerjinin Dengelenmesi Kuramı: İnsan organizmasının iyi çalışması için gerektiğinden fazla enerjiyi oyun yoluyla atmakta oyunun gerekliliğini açıklar.

Rahatlama ve Eğlenme Kuramı: Oyunun enerjiyi sakladığı ve oyunla harcanmış olan enerjinin tekrardan geri kazanılabilir olmasını açıklar.

Yetişkinlik Hayatına Hazırlama Kuramı: Oyunun içgüdüsel davranışları ortaya çıkararak dizginlenebilir olmalarını ve gelecekteki yaşama hazırlama biçiminin bir türü olduğunu açıklar.

İçgüdüsel Becerileri Geliştirme Kuramı: Bireyin içgüdüsel becerilerinin erken yaşta ortaya çıkmasını ve geliştirilerek yetişkinlik hayatına doğru bir şekilde adım atmasını sağladığını açıklar (Herron and Sutton-Smith, 1971).

1920 yılından sonra klasik kuramlar, yerlerini modern kuramlara vererek, oyun oynama eyleminin çocuğun gelişimine yönelik gerçekleştiği ileri sürülmüştür (Öncü ve Özbay, 2010).

Modern Oyun Kuramları

Uyarımsal Geçiş Kuramı: Oyunun bir keşif süreci olduğunu açıklar. Çocuk bir nesneyi keşfetmeye başladıktan sonra onu nasıl kullanabileceği ile ilgili fikirler yürütür ve fikirlerin doğrultusunda oyun ortaya çıkar (Öncü ve Özbay, 2010).

Psikodinamik Oyun Kuramı: Oyunun, çocuğun yaşamındaki korkularını ve kaygılarını dışa vurarak giderilmesinde önemli olduğunu belirtmektedir (Herron and Sutton-Smith, 1971).

Bilişsel Gelişime Dayalı Oyun Kuramı: Oyun sırasında çocuk problem çözerek yaratıcı düşüncesini geliştirdiğini ve var olan becerilerini desteklediğini açıklar (Hughes, 1999).

Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı: Oyun oynarken çocuğun günlük yaşamında yaptığı eylemler pekiştirilir ve bulunduğu toplumun kültürel davranışlarını öğrenilmesi sağlanır (Scott and Bruce, 1994).

Örnek Olarak Yapılmış Oyuncak Tanımları

Oyuncak, çocukların eğlenmesi, öğrenmesi, estetik eğitimi ve gelişimi için tasarlanmış bir öğedir ve oyun oynama eyleminin en önemli aracıdır. Oyuncaklar, çocukların oyun oynarken hayalinde yarattıkları dünyasına gerçeklik katan somut objelerdir (Phoenix, 2006). Çocuk için oyuncak başkalarıyla iletişim kurmanın yolu olmakla birlikte kendi öz benliğinin şekillenmesi açısından da faydalıdır.

Oyuncak, çocuğun insanların dünyasına, insan ilişkilerine, doğaya, bilime, teknolojiye ve kültüre küçük yaştan itibaren girme yolunda yardımcı bir nesnedir (Niemann,1991).

Oyuncak bir toplumun genelleştirilmiş tipik özelliklerini taşır ve gerçek bir nesneyle ilgili yapılan eylemlerin çocuk tarafından taklit edilmesini sağlayarak, özgünlük, geleneksel nitelikler ve gerçeklik barındırır (Smith, 1986).

Oyuncak daima üretildiği yerin ve zamanın niteliklerini taşıyarak, insanların dünya görüşleri, ideolojileri, zevkleri ve tarzları ile ilişkilidir. Oyuncaklar, en önemli kültürel miras öğeleridir (Phoenix, 2006).

Oyuncak Tasarımı ve Kültürel Miras ile Bağlantıları

Kültürel miras; geçmiş zamanlardan günümüze kadar taşınmış tarihi, bilimsel, sanatsal, estetik, etnik, antropolojik unsurlarla insan emeği ya da doğal etkenlerle oluşan, ancak üzerinde insanın yaratıcılığı bulunan taşınamayan yapılar ve sanatsal önem taşıyan insan yapımı taşınabilir eserlerin tamamını kapsar. Aynı zamanda halkın bütününe mal olmuş ve bugüne tamamıyla değişmeden aktarılmış insanların yaşayış biçimleri, inançlarını etkileyen örf, adet, gelenek ve göreneklerden oluşan soyut değerlerin bütününe verilen isim olarak ifade edilmektedir (Diker, 2016).

Bir toplumun varlığı boyunca biriktirdiği deneyimleri ve geleneklerini gelecek kuşaklara doğru aktarılmasını sağlamaktadır. Kültürel miras bir ülkenin kimliği, kültürü, tarihi ile ilgili soyut ve somut değerlerin tümüdür. Kültürel miras evrensel ve kitleseldir: yaşamdan beslenir, sürekliliğini korur ve bu nedenle yaşamı da besler (Şahin ve Güner, 2006). Günümüzde kültürel mirasın “ürünleştirilerek” yeniden tasarımı, dünyada hızla yayılan ürün tasarım trendlerinden biridir. Bu, tasarımcıların belirli kullanıcı grupları için ürünler tasarlamalarına veya tasarımlarında yerel kültürel özellikleri küreselleştirmelerine olanak tanımaktadır.

Çocuklar, kimliğin ve kültür mirasının sürekliliğini sağlayacak ve onu geliştirecek olan en önemli varlıklardır. Oyunlar ve oyuncaklar da bu süreklilikte önemli bir rol üstlenen kültür unsurlarıdır. Ayrıca Kültürel mirasın aktarımında da oyuncak, toplumun üretim, tasarım ve ekonomisini, eğitim tarzını, sosyal ve hatta politik süreci hakkında bilgiyi veren tarihi bir somut kaynaktır (Erdoğan, 2021).

DÜNYA ÜLKELERİNİN GELENEKSEL KÜLTÜREL OYUNCAKLARINDAN SECİLMİŞ ÖRNEKLERİN TASARIMCI BAKIŞ AÇISI İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

Bu bölümde Japonya, Rusya, Danimarka ve Fransa örneği ile geleneksel oyuncakların küresel boyutta amaçlarının, işlevlerinin, üretim malzemelerinin ve çocuk gelişimindeki etkisi araştırılmıştır.

Örnek 1: Japonya'nın Geleneksel Kültürel Oyun ve Oyuncakları

Edo Dönemi'nden (1603-1868) Meiji Dönemi'ne (1868-1912) kadar Japonya'da tasarlanan oyuncaklar artık geleneksel halk oyuncakları olarak bilinmektedir. Birçok halk oyuncağı 'hariko' adı verilen kâğıt hamurundan yapılmaktadır.

'Washi' (Japon kâğıdı), ahşap veya kilden yapılmış kalıba yapıştırılmaktadır ve kuruduktan sonra kalıp çıkarılmaktadır, devamında renk ve desenler uygulanmaktadır. Bu teknik, devlet dairelerin ve işletmelerin bol miktarda eski kâğıt tedarik ettiği kasabalarda ve 'washi' kâğıdının üretildiği bölgelerde gelişmiştir. Bu teknikle yapılmış ve anlamlandırılmış birçok oyuncak bulunmaktadır.



Şekil 1: Japonya'nın Geleneksel Oyuncakları, Tora Hariko ve Akabeko Oyuncakları **Kaynak:** URL-1

Hoko-san: Hikâyeye göre, hizmet ettiği prensesin hastalığını üstlenen ve uzak bir adaya ölmek için giden hizmetçi kızın figürüdür. İnançlara göre bu oyuncak, hasta bir çocuk tarafından kucaklanır ve sonrasında denize atılır ise, çocuğun hastalığını iyileştirmektedir.

Sankaku Daruma: Bu oyuncak üretilirken, bir ağırlığın üzerinde kâğıt koni yapıştırılmaktadır ve itildiği durumda dik durmaya devam etmektedir. 3 farklı renkte üretilmiştir: kırmızı -kadını, mavi-erkeği, beyaz ise çocuğu simgelemektedir. Japon kültüründe bu oyuncak- uğur getiren bir oyuncak olarak bilinmektedir.

Kakko: Gagaku saray müziğinde kullanılan çift başlı kakko davulu çalan kartonpiyerden yapılmış bir bebektir. Geleneksel parlak renkleri ile Japonya kültürünü sembolize etmektedir.

Chin-chin uma: Okinawa'lı kartonpiyer bebeğin tasarımında bir kralın atın sırtında binicilik alanına girmesi simgelenmiştir. At ilerlerken başı aşağı-yukarı sallayarak ses çıkarmaktadır.

Zaru-kaburi inu: Bu oyuncak, küçük çocukların sağlıklı yetiştirilmesi için kullanılmaktadır. Hikâyeye göre, yatağın üzerine asıldığında çocuğu koruyarak, üşütmesini engellemektedir.

Inu Hariko: Tokyo'nun ikonik bir halk oyuncağı olan bu oyuncak, Edo Dönemi'nden günümüze kadar anne adaylarına yapılan en yaygın hediyedir.

Oki-hime: Edo Dönemi'nde ipekböceği çiftçilerinin kaliteli ipek kozaları getirmesi için aile sunağına bu oyuncak yerleştirilmiştir. Günümüzde ise oyuncağın anlamı değişerek, çocukların sağlığını koruması adına hediye edilmektedir.

Tatsu-guruma: Hamamatsu şehrinde ortaya çıkmış bu oyuncak Çin burcundaki 12 simgeden biridir. Altına yerleştirilmiş ağırlık sayesinde yuvarlandığı zaman dik kalmaktadır.

Daruma: Zen Budizminin kurucusunun Daruma Daishi (Bodhidharma) modelidir. Dilek tutulduğunda bir göz doldurulur; diğeri dilek yerine getirildiğinde tamamlanır. Gunma'nın Takasaki Daruma'sı ipekböceği çiftçilerinin koruyucu tanrısıdır.

Amagi no bata-bata: Ciddi salgınlara ve kayıplara sebep olan çiçek hastalığından korunmak için kullanılan bir tılsımdır. "Bata-bata", davulun bir yandan diğer yana hızla hareket ettirildiğinde çıkardığı sestir.

Daruma-daki Maneki-neko: Tama'dan gelen bu kâğıt hamuru figürü, uğur getiren kedi olarak bilinmektedir. İpekböcekçiliğinin geliştiği Tama'da, kediler ipekböceklerinin doğal düşmanı olan fareleri yakaladıkları için evin koruyucuları olarak kabul edilmektedir.

Tora Hariko: Shigisan olarak da bilinen Chogosonshiji tapınağı, kaplanlarla ilişkilidir. Tapınaktan gelen bu muskannın iş hayatında iyi şans getirdiği düşünülen bir kaplan oyuncağıdır (Şekil 1.).

Akabeko: Efsaneye göre, büyük kırmızı inekler, depremden sonra Yanaizu kasabasındaki Enzoji tapınağının yeniden inşa edilmesine yardım etmişlerdir. Eski zamanlarda, bu oyuncak gibi kırmızı nesnelere çiçek hastalığını önlediğine inanılmıştır (Şekil 1.).

Geleneksel Japon Sürdürülebilir Oyunları

Kendama Oyunu: Kendama, klasik “yuva ve top” oyununun ve Latin Amerika dünyasının “boliche” veya “balero” adıyla bilinen oyuncağının bir çeşididir. Bu oyuncakların temel prensibi bir ipe bağlı iki objeden birini diğeri ile yakalamaktır.

Hagoita Oyunu: Oyunun amacı, raketle topu mümkün olduğu kadar uzun süre havada tutmaktır. “Hagoita” adı verilen kürekler genellikle “Kabuki” tiyatro oyuncularının yüzleriyle süslenmektedir. Oyunda kullanılan kürekler günümüzde sanat eserleri için toplanılmaktadır.

Daruma Otoshi Oyunu: Geleneksel olarak 6. yüzyıldan kalma bir oyundur, Budist keşiş Bodhidharma'yı temsil etmektedir ve “Jenga” oyununun Japon versiyonudur. Oyun, “Daruma” adı verilen kızgın suratlı tahta bir oyuncak bebeğin altında bulunan renkli dairesel bloklardan oluşan bir yığınla oynanmaktadır. Oyunun amacı, küçük bir çekiç kullanarak Daruma'yı düşürmeden altındaki blokları yere vurmaktır (Şekil 2.).



Şekil 2: Japonya'nın Geleneksel Oyunları: Kendama Oyunu, Hagoita Oyunu, Daruma Otoshi Oyunu. **Kaynak:** URL-2

Tako Menko Oyunu: Oyunun anlamı: kartları havaya uçurmaktır. Başarılı olan oyuncu her iki kartı da almaktadır. Oyunun sonunda kazanan- en fazla karta sahip olan oyuncudur. Kartlar, Edo dönemi ninja ve samuray sanat eserlerinin kahramanlarını, beysbol oyuncularını, anime karakterlerini betimlenerek modern versiyonlara kadar her türlü tasarımla dekore edilmiştir.

Taketombo Oyunu: “Taketombo” kelimesinin tam anlamı "bambu yusufluk" olan, tepesinde bir rotor bulunan küçük bir çubuktur. Oyuncu, oyuncuğları elleri arasında çevirerek serbest bırakmaktadır. Çin'de geliştirilen bu eski oyuncak, havacılık bilimine doğru ilk adım olarak bilinmektedir.



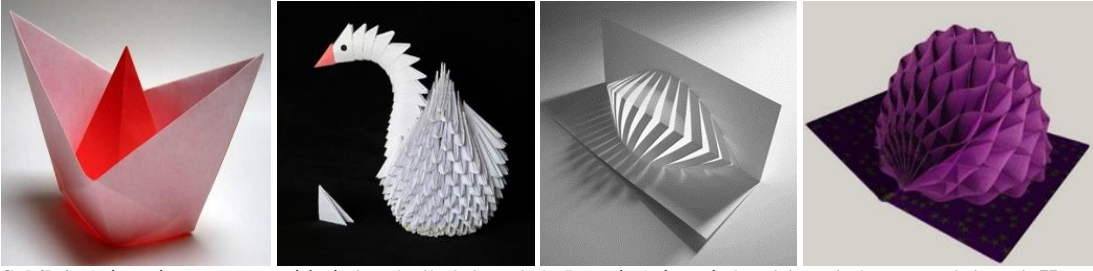
Şekil 3: Japonya'nın Geleneksel Oyunları: Tako Menko Oyunu, Taketombo Oyunu, Koma Oyunu. **Kaynak:** URL-2

Koma Oyunu: Koma Çin'den gelme bir oyundur ve özellikle Edo döneminde yaygınlaşmıştır. Kendi eksenini etrafında döndürülerek oynanmaktadır. Oyun, her oyuncunun “komasının” ne kadar süre dönmeye devam edebileceğinin rekabetidir. Günümüzde birçok farklı şekil ve malzeme kullanılarak üretilmektedir (Şekil 3.).

Japonya'nın Geleneksel Kâğıt Katlama Sanatı: Origami

Origami sözcüğü Japonca olup, katlamak anlamına gelen “oru” ve kâğıt anlamına gelen “kami” kelimelerinden türemiştir. Origami kâğıdı ilk olarak Çin'de keşfedilmiştir ve üretim yönteminin saklanıldığı bilinmektedir.

Japonlar ise yaklaşık yüzyıl sonra Çin'deki kâğıttan daha kaliteli kâğıt icat etmişler. Bu yeni malzeme ilk olarak kutsal metinlerin yazılması için kullanılmıştır. İlk origami figürlerinin ibadet için kullanılması yapıma tekniğinde de iz bırakmıştır: ilk origami Japon kültüründe kutsal kabul edilen kare şeklinde yapılmıştır.



Şekil 4: Origami sanatının çeşitleri: 1- Klasik Origami, 2- Parçalı Origami, 3- Kirigami, 4-Pop up Origami. **Kaynak:** URL-3

Origami Sanatının Çeşitleri

1-Klasik origami: Tek parça kâğıttan yapılan, en fazla iki-üç adet kâğıdın kullanıldığı origami çeşididir. Çeşitli hayvan figürleri ve kişinin yaratıcılığına dayalı birçok figür ortaya çıkarılmaktadır.

2-Parçalı origami: Hayvan ve benzeri klasik origami figürleri yerine, birçok kâğıt bir araya getirilerek üç boyutlu cisimler oluşturma işlevine parçalı origami denilir.

3. Kirigami: Kâğıda keserek şekil verme sanatıdır. Aslında birçok kültürde çeşitli kâğıt kesme sanatları mevcut olmasına rağmen en çok bilineni Japon kültürünün ayrılmaz parçası olan origami'nin temel formlarında, katlanmış kâğıdın makas kullanarak şekillendirilmesi olarak tanımlanan türüdür.

4. Mimari origami: Kesme, yapıştırma ve boyamanın serbest olduğu origami türüdür. Kesme işlemiyle yapılan kirigami'den temel farkı simetrik olmamasıdır.

5. Pop-up origami: Kesme, boyama, katlama, çok çeşitte kâğıt kullanma ve kirigami gibi herhangi bir simetri zorunluluğu taşımayan en serbest origami çeşididir. Genellikle masal kitaplarında rastlanmaktadır (Şekil 4.).

Origami Sanatının Gelişmiş Örnekleri

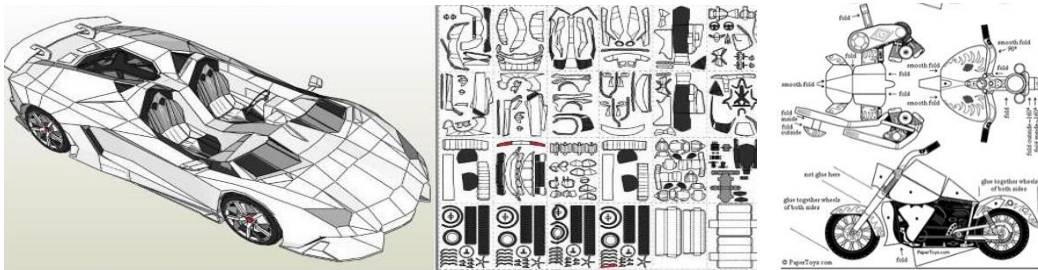
Günümüzde origami tekniğiyle yapılan birçok yeni örnekler bulunmaktadır. Bunların arasında küresel araba şirketlerinin kâğıt modelleri yer almaktadır. Bu modeller aracılığıyla Japon kâğıt katlama sanatı uluslararası düzeyde yaygınlaşarak, ülkeyi ticari bakımından olumlu etkilemektedir (Şekil 5.).

Origami Sanatının Çocuk Gelişimine Katkıları

Günümüzde origami, malzeme olarak sadece kâğıt kullanılması sebebiyle, birçok eğitim alanında kullanılmaya başlanmıştır. Japonya 140 yılı aşkın süredir okul öncesi eğitiminde origami sanatını kullanmaktadır (Öz Çelikbaş, 2019).

Başka kültürleri tanımada yardımcı olan origami sanatı, özellikle Japon, Çin ve İspanya kültürlerine ait figürlerin çocuklara tanıtılmasıyla onlara diğer ülkeler ile ilgili bilgi sahibi olmayı sağlamaktadır.

Origami sanatının çocuk gelişimindeki etkisi üzerine yapılan araştırmalarda öncelikle çocuklara davranışsal becerileri geliştirme sağladığı tespit edilmiştir. Ayrıca çocukların geometri öğrenimini desteklemesi ve matematiksel becerilerinin artırılması için origami önerilmektedir. El ve göz koordinasyonunda sağladığı etkiler bilişsel ve motor kasların gelişimi için de önem kazanmaktadır. Günümüzde, Origami, geleneksel kültürel gelişimin bir parçası olarak oyun ve oyuncağın kültürel sürdürülebilirliğinin en önemli örneklerinden kabul edilmektedir (URL-5).



Şekil 5: Lamborghini Arabasının ve Harley Dawidson Motosikletin Origami Modeli. **Kaynak:** URL-4

Örnek 2: Rusya'nın Geleneksel Sürdürülebilir Oyuncakları ve 'Matruşka'

Matruşka oyuncacı 1890'lı yıllarda Abrentsevo'da tüccar ve tercüman olan Sava Mamontov'un çocuk eğitim atölyesinde ortaya çıkmıştır. 19. yüzyıl Rusya için büyük bir ekonomik ve kültürel gelişimin, yeni akımlar oluşturan birçok sanatçının yetiştiği dönemdir. Birçok meşhur Rus sanatçı bu dönemde Sava Mamontov'un atölyesinde çalışmaktadır. Mamontov'un en büyük amacı Rus kültürünü anlatan yeni ürünler üretmektir. Geleneksel toplantıların birinde Mamontov Japon Budist Fururama'nın Honşu Adası'ndan getirmiş olduğu iç içe geçmiş ahşap figürlerini görmesiyle ve yanında yetiştirdiği sanatçı Sergey Malyutin'in bu figürlerin benzerini yapmaya karar vermesiyle ilk matruşka tasarımı ortaya çıkmıştır. İlk Matruşka tasarımı 8 adet iç içe geçen bebekten oluşmaktaydı. En büyük bebek

elinde horoz tutan ve geleneksel Rus kıyafeti giyen anne, diğerleri ise kızları ve bir erkek çocuğu figürüdür. Ö dönemde oldukça popüler olan Matryona ismini daha sevimli hale getirerek, oyuncağa “Matruşka” adı verilmiştir. Matryona isminin kökeni Latince “mater” kelimesine bağlıdır ve bu kelimenin karşılığı “anne” anlamına gelmektedir (Sanskiy & Ivanov ve diğ., 1971).

Matruşkalar anneliğin, sağlığın ve doğurganlığın sembolü olarak bilinmektedir. Rusların tek sayılarının uğur getirdiğine inanması sebebi ile Matruşka bebekler her zaman tek sayılardan oluşmaktadır. Evde Matruşka bulunmasının, o ev halkına mutluluk, iyilik, huzur ve refah getireceğine inanılmaktadır. Bu nedenle Matruşka oyuncağı, hediye eden kişinin hediye ettiği kişiye dostluk, sevgi ve mutluluk dileklerini taşıyan hatıra niteliğindedir (Smirnova, 1997).

Günümüzde Rus Matruşkaları en çok tercih edilen hediyelikler arasında yer almaktadır. Özenle boyanmış Matruşkalar Rusya'nın kendine özgü bir sembolü, tipik bir Rus hediyeliği olarak yabancılara satılmaktadır. Ancak Matruşkalar sadece dekoratif ya da hediyelik ürün değil, her şeyden önce çocuklar için bir oyuncaktır. Matruşkalar çocukların motor gelişimi sürecinde kavrama, sayı, renk ve eşleştirme becerilerini geliştirmede etkin katkı sağlamaktadır. Matruşka oymacılık ve resim sanatı açısından Rusya'nın imajı ve ruhudur (URL-6).

Matruşka Türleri

1. Sergeiv-Posadskaya Matruşka: Sergiev Posad şehrinde yapılmış ilk Rus kökenli oyuncaktır. Tasarım bakımından incelendiğinde: renkli bir elbise ve desenli süveter giymiş anne ve çocuklarını yansıtmaktadır. Sergiev Posad Matruşkasının en önemli özelliği: kıvrımlarının her zaman siyah olmasıdır. Renk çeşidi olarak her zaman üç veya dört temel renk içermektedir. Boyanmasında çoğu zaman kırmızı, mavi, yeşil ve sarı renkler kullanılmaktadır.
2. Semenovskaya Matruşka: Semenovskaya Matruşkanın yapımında Rus geleneğinin çiçek süsleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemle Matruşkanın kıyafeti üç renkle boyanmaktadır. Öne çıkan renkler olarak kırmızı, mavi ve sarı kullanılmaktadır. Öncelikli olarak yüz, göz ve dudak çizimleri ince fırçayla detaylı bir şekilde yapılmaktadır ve sonrasında eşarp, etek ve önlüğü boyanmaktadır.
3. Polkhov-Maidanskaya Matruşka: Polkhov-Maidan yuvalama bebeğinin belirgin bir özelliği hem çiçek açan hem de yarı kapalı biçimde tasvir edilen kuşburnu çiçeğinin resmedilmesidir. Boyama sırasında, boyanın damlamadan belirgin bir şekilde dağılmasının sağlanması sebebi ile nişasta kullanılmaktadır. Polkhov-Maidan Matruşkası farklı sanatsal formlarda yapılarak diğer türlerden ayırt edilmektedir.
4. Vyatskaya Matruşka: Vyatskaya Matruşka kökenine göre en kuzeyde bulunan bölgeye ait Matruşka türüdür. Vyatka yuvalama bebekleri, haşlanmış çavdar samanı ile süsleme gibi özel üretim tekniklerinin kullanılmasıyla ayırt edilmektedir. Bu yöntemle yapılan, ahşap oyuncaklar ülke çapında çok popüler hale gelmiştir ve geçen yüzyılın 60'larında yaygınlaşmaya başlamıştır (Şekil 6).



Şekil 6: Matruşka Türleri: Sergeiv Posadskaya Matruşka, Vyatskaya Matruşka, Semenovskaya Matruşka. Kaynak: URL-7

Günümüzde Matruşka Tasarımı

20. yüzyılın 90'lı yıllarının başından itibaren Matruşka sanatının yeni dönemi başlamıştır. Dünya çapında Mihail Gorbaçov döneminin “perestroyka”sı olarak adlandırılmış olan siyasi ve ekonomik değişimlerin yeniden yapılanma dönemi Rus kültürüne ve Rus kimliğine büyük ilgi uyandırmıştır. Matruşkanın tasarlanmasında artık sadece anne figürü anlamını taşımaktan çıkılarak, özel hediyelik eşya niteliğinde kişisel zevklere göre tasarlanmaya yönelik ilk adımlar atılmıştır. Çoğunlukla politikacıların ve ünlü kişilerin gerçek görüntüleriyle veya karikatürize edilmiş tasvirleriyle yeni Matruşkalar ortaya çıkmıştır (Şekil 7). Günümüzde Matruşkaların masal ve çizgi filmi karakterlerinin kahramanları ile süslenilmektedir. Önceleri geleneksel Rus kadınına sembolize eden yuvalama bebekler daha sonra liderlerin, çarların ve imparatorların yüzlerinin resmedildiği politik ürün niteliği de taşımaya başlamıştır. Ayrıca Kuroçka-Ryaba, Teremok, Kolobok gibi Rus halk masallarının motifleri ve Rus mimarisinin eserleri de Matruşka bebeklere yansımıştır (Kalender Eltut, 2016).



Şekil 7: Matruşka Tasarımında Rus Mimarisi Örneği. Kaynak: URL-8

Örnek 3: Danimarka'nın Geleneksel Sürdürülebilir Oyuncakları ve 'LEGO'

LEGO- birbirlerine dikey yönde birleştirilip sökülebilen, basit, renkli ve plastik parçalardan oluşan bir yapı sistemidir. LEGO oyun sistemi yaklaşık 2000 adet farklı yapı taşlarından oluşmaktadır ve bu taşların her birinin içerisinde tüp şeklinde oyuk boşluklar bulunmaktadır. Bir parçanın boşlukları diğer parçanın boşluklarıyla birbirine çitçitlanarak tuğla gibi döşenmektedir. LEGO, içerdiği çeşitli figürlerle çocukların gerçek dünyayla etkileşim halinde olmasını sağlamaktadır (Özdoğru, 2013).

1930 yıllarında Birinci Dünya Savaşı'nın sona ermesi Avrupa ülkelerinde Büyük Buhran'ın başlangıcı olarak bilinmektedir. Savaşa katılmamasına rağmen Danimarka'da: işsizlik, devrimci hareketler ve ekonomik kriz başlamıştır. Danimarka hükümeti tarafsız kalmasına rağmen kriz olgusunun üstesinden gelememiş ve büyük kayıplara uğramıştır. Danimarka oyuncak kültürünün en önemli oyuncak tasarımını yapan LEGO şirketi, 1932 yılında ahşap oyuncaklar ve merdiven üretmeye başlayan Billund'lu marangoz Ole Kirk Christiansen tarafından kurulmuştur. 1934 yılında satışları ilerledikçe Danca'da "iyi oyna" anlamına gelen "LEG GODT" ifadesinin ilk harflerinden oluşan geleceğin markası LEGO'yu ortaya çıkarmıştır. 1942 yılında çıkan yangın sonucunda atölye büyük bir hasar görmüştür. Yeni kurulan atölyede sadece oyuncaklar üretilmeye başlanmıştır ve ilk LEGO tuğlası ortaya çıkmıştır. 1944 yılında atölye tüzel bir ticarethaneye çevrilmiştir ve "LEGO" patenti alınmıştır. 1945 yılında İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesinden sonra, Ole yeni ürünler araştırmaya başlayarak, plastik oyuncak üretimi için gerekli olan kalıp makinelerine ihtiyaç duymuştur ve 1947 yılında İngiltere'den plastik döküm makineleri satın almıştır. 1949 yılında LEGO şirketi ilk yapı oyuncuğu olarak bilinen "Automatic Binding Bricks" setini piyasaya sürmüştür (Şekil 8.), (Özdoğru, 2013).



Şekil 8: "Automatic Binding Bricks" Kaynak: URL-9

4 Şubat 1960 tarihine kadar ahşap oyuncakların üretimine devam edilmiştir. Bu tarihte Billund'da bir kez daha yangın çıkmasının sebebi ile Godtfred Kirk Christiansen'in ahşap oyuncak üretimini tamamen durdurmaya karar vermiştir. 1963 yılında selüloz asetat malzemesi üretimde yerini ABS plastik malzemesine vermiştir. 1964 yılında yeni konsept olarak, kreşler için pedagojik oyuncak tasarımı öne sürülmüştür. Bu konseptte tasarlanan ilk ürünlerin isimleri Terapi I, Terapi II ve Terapi III konmuştur ve eğitimciler tarafından konsantrasyon bozukluğu gösteren çocuklarda tedavi metodu olarak kullanılmaya başlanmıştır. 1964 yılının devamında çocuklar için yeni taş modeli üzerinde çalışılarak, 1969 yılında "küçük eller için büyük yapı taşı" sloganıyla okul öncesi eğitimi için normal LEGO taşlarından sekiz kat daha büyük olan "DUPLO" taşları uluslararası piyasaya sürülmüştür (Güntürkün, 2009).

LEGO Taşlarının Çocuk Gelişimdeki Etkisi

Birleştirme: Küçük tuğla parçalarını birleştirerek ortaya yeni ürünler çıkarmak ve aralarında bağlantı kurmak.

Sorgulama: Birleştirme esnasında çeşitli sorular sormak ve üzerinde düşünmek.

Gözlem yapma: Başkalarını gözlemleyerek yeni ürün ortaya çıkarmak.

Ağ kurma: Yeni fikirler edinmek amaçlı geniş bir iletişim ağı kurmak.

Deneme: Yeni düşünceler deneyerek ortaya yeni fikirler koymak.

Örnek 4: Fransa'nın Geleneksel Oyuncak Kültürü: İmparatorluk Döneminden Gelen Oyuncaklar ve Porselen Bebekler

İmparatorluk Döneminin Simgesel Oyuncakları, Maden Kalıp ve Döküm Teknolojisi İlişkisi

Birinci Dünya Savaşı'nın başlangıcından itibaren çocuklar, okullarda eğitim, kiliselerdeki vaazlar, çeşitli oyuncaklar ve kitaplar aracılığıyla tüm ülkelerde gerçek bir seferberlik projesinin hedefleriydi. Savaş oyunları ve oyuncakları vatanseverlik ve ulusu savunma niteliğini taşıyan araçlar olması nedeniyle kartonpiyer silahlarının yanı sıra tenekeler askerler ve diğer savaş teması taşıyan oyuncaklar da bu dönem için yaygın hediyeler olarak bilinmektedir (Pignot, 2004).

Savaş yıllarında en çok üretilen oyuncaklar- oyuncak askerlerdir. Bu oyuncaklar renkli ahşaptan yapılarak, savaşı anlatan toplar, tanklar ve diğer unsurlar ile donatılarak küçük bir ordu oluşturmaktalardı. 18. yy.'ın sonlarına doğru Fransız metalürji uzmanı Lucotte kalay, kurşun ve antimom alaşımını kullanarak ilk üç boyutlu oyuncak askerleri yapmıştır. 1825 yılında Paris şehrinde Cuperly, Blondel ve Gerbeau tenekeler askerler ve silahlar gibi diğer savaş oyuncaklarının en önemli üreticisi haline gelen CBG Mignot şirketini kurmuşlardı. 1903 yılında Henri Mignot Maurice Gerbeau ile ortaklık kurmuştur ve daha sonra 1917 yılında şirketi devralmıştır. Bu dönemin en çok üretilen oyuncakları kırmızı kutularda sunulan minyatür ordu oyuncaklarıdır ve genelde bir sahneyi anlatma üzerine tasarlanmaktalar (Claretie, 1920).

1976 yılında ise şirket "Remanences" tarafından satın alınmıştır ve dönemin şartları karşısında ayakta duramayıp, 1992 yılında kapanmıştır. 1994 yılında bir CBG Mignot koleksiyoncusu Edouard Pemzec şirketi tekrar faaliyete geçirecek kurşun asker üretimine devam etmiştir. Çocuklar yeniden savaşı yaşar gibi oynayıp ve bu oyuncaklar aracılığıyla tarihlerini ve geleneklerini de dolaylı yoldan öğrenmişlerdi (Claretie, 1920).

Porselen Bebekler ve Fransız Porselen Endüstrisinin Rekabetçi Gelişimine Katkıları

1768 yılında Fransa'nın güney batısında yer alan Limoges şehri, orada çıkarılan kilin seramik ve porselen yapımında kullanılması sayesinde dünya çapında ün kazanmıştır. Bu özel kilden üretilen porselen Limoges Porseleni olarak bilinmektedir. Fransız oyuncak bebekler de ilk başta Limoges porseleninden üretilmiştir. Aslında erken dönem Fransız bebekler, Almanya'dan getirilip, Fransa'da tamamlandığını ve Fransa üretimi giysiler giydirilip Fransa markası ile satıldığı bilinmektedir. Fransa üretimi bebekler yaklaşık olarak 19. yüzyılın ortalarında ortaya çıkmıştır. Fransa'da ilk üretilen bebekler- moda bebekleri olarak bilinmektedirler. Fransız moda bebeklerinin, başları bisküviden (sırsız porselen), gözleri- camdan, vücutları- deriden yapılmaktadır. Fransız porselen bebeklerinin en önemli türlerinden biri "Parisienne" adı verilen bebekler, dönemin şık giyimini yansıtmaktalar. Paris'ten uzakta yaşayan kadınlar bile bu bebeklerden edinip üzerindeki giysileri diktirip giymişlerdi. Parisienne bebekler sadece baş ve el kısmı porselenden yapılmaktadır, vücudu ve diğer kısımlar ise kumaş veya deriden detaylı bir şekilde dikilmektedir (Gerwat-Clark, 1987).

19. yüzyılın sonunda Fransa'da çıkan bir diğer porselen oyuncak türü ise "Bébé" bebekleridir. Bu oyuncaklar, öncekilerinin yetişkin tarzını kırmak amacıyla yapılmıştır. Bu bebekleri diğerlerinden ayırt eden özelliklerden biri tamamının eklemli olmasıdır. Bebe üretimini yapan en önemli şirketler arasında "Jumeau" ve "Bru" yer almaktadır (Şekil 9), (URL-10, 11).



Şekil 9: Jumeau Bebe Örneği, Parisienne Porselen Bebek, Kaynak: URL-10, Bebe Bru. Kaynak: URL-11

Örnek 5: Türkiye Oyuncak Tarihi

Türkiye'de oyuncak sektörü ilk olarak 17. yüzyılda Eyüp'te ortaya çıkmaktadır. Bu dönemde Eyüp'te 100 oyuncak dükkânı ve 105 oyuncak ustasının olması o dönemin oyuncak ihtiyacını karşılamıştır. Buradaki ilk oyuncak ustası Dökmeci Hasan Ağadır (Özaslan, 2000).

Lale Devri olarak bilinen dönemde Eyüp semti tüm eğlence etkinliklerinin odak noktası olmuştur. Aynı zamanda kültürel önem taşıyan bu semte ailelerin erkek çocuklarını sünnet olmadan önce ziyarete getirdikleri de

bilinmektedir. Bu ve benzeri etkinlikler Eyüp semtinde zamanla çarşı kültürünün oluşmasına etken olmuştur (Onur, 2005), (Şekil 10.).

Osmanlı döneminde çocukların sahip olduğu 40 farklı oyuncak tespit edilmiştir. Oyuncaklar, cinsiyete göre değişmektedir. Dönemin bilinen oyuncakları arasında topaç, bilye/gülle, bebek, uçurtma ve top vardır. Anadolu ve İstanbul arasında ekonomik farklılıklar nedeniyle malzeme ve sayı açısından değişiklikler gözlenir. Bu durumda top kâğıttan ya da kumaştan, bebeklerin ise annelerinin evdeki eski kumaşlardan dikilmiştir. Çoğu zaman çocuklar oyuncaklarını kendi yapmıştır. Bu nedenle satın alınan, ticari nitelikli oyuncakların sayısı çok azdır (Ahioglu, 2008).

İstanbul tarih boyunca tasarım, üretim ve ticaretin merkezi olması nedeniyle elbette vitrinlerinde kurşun askerlerden, porselen bebeklere uçak, tamir aletleri, tren, oyuncak hayvan, çay ve mutfak seti ya da arabalar gibi ithal oyuncaklara yer vermiştir.

Cumhuriyet dönemiyle ekonomik yapıdaki değişiklikler tüm tasarım alanlarındaki değişiklikler gibi oyuncaklara da yansımıştır. Cumhuriyetin ilanından sonra ve bunun hemen öncesi dönemde toplumun içinde bulunduğu sosyoekonomik durum ve yaşanan kimi toplumsal durumlar hem çocukların oyunları ve oyuncakları hem de genel olarak çocukluğu etkileyen önemli olaylardır. Oyun alanları sokaklardan ev ve okul bahçelerine kaymış oyuncaklarda atık kutular, eski ev eşyaları, bitkilerden yararlanılmıştır.

Geçmişte zanaat işçiliğiyle ortaya çıkan oyuncaklar günümüz şartlarına ayak uydurmakla birlikte değişime uğramışlardır. Eski zamandan beri üretilen oyuncaklar 20. Yüzyıl ile plastik malzemeye uyarlanmıştır. Ancak plastiğe uyarlanmış ve yeniden tasarlanmış oyuncakların özelliklerini yitirmiş olduğu görülmektedir. Minyatürleştirilmiş ev eşyaları plastik malzemeye uyarlanarak çok daha basitleştirilmiştir. Üretim ve malzeme değişikliğinin yanı sıra sosyal değişim de büyük rol oynamaktadır. Ev eşyası türünde yapılan oyuncaklar, yapıldığı dönemde varlıklı ailelerin kız çocuklarını uzak oldukları ev işlerine hazırlama işlevi görmüşlerdir. Fakat günümüzde çok küçük yaşlardan itibaren evde kullanılan araç gereçleri doğrudan gözlemleyebilen çocukların, plastikten yapılan bu tür oyuncaklar ilgisini çekmemektedir (Onur, 2005).

Günümüzde ise geleneksel oyuncaklar geleneksel malzemesiyle hala üretilmekte olup turistik anı nesnesi haline gelmiştir ve her yaş grubuna uygun tasarlanmaktadır. Bu oyuncaklar dünyanın birçok yerinde pazara sunulmaktadır. Bu durum bahsi geçen oyuncakların anısını taşıdığı mekâna özgü olma niteliğini de yitirmektedir (Akbulut, 2009).



Şekil 10: Eyüp Oyuncakçısı Kaynak: URL-12 1938 Hamdi Dündar Yapımı "Resimli Küp" Oyunu. Kaynak: URL-13

BULGULAR VE TARTIŞMA

Günümüzde kültürel mirasın ürünleştirilerek yeniden tasarımı, dünyada hızla yayılan ürün tasarım trendlerinden biridir. Bu, tasarımcıların belirli kullanıcı grupları için ürünler tasarlamalarına veya tasarımlarında yerel kültürel özellikleri küreselleştirmelerine olanak tanımaktadır. Yukarıda verilen örneklerin değerlendirilmesi sonucunda Türkiye’de geleneksel oyuncakların kültürel miras olarak değerlendirilmesine ilişkin çalışmaların yetersizliği, yeni oyuncak tasarımında küresel kabullere uygun yeni ürünlerin yaratımında yeterince yararlanılmadığı gözlemlenmiştir.

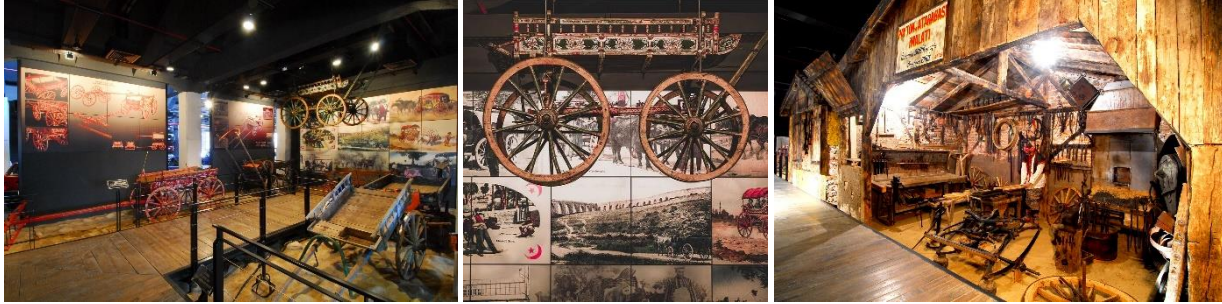
Kültürel mirasın aktarımında da oyuncak, toplumun üretim, tasarım ve ekonomisini, eğitim tarzını, sosyal ve hatta politik süreci hakkında bilgiyi veren tarihi bir somut kaynaktır (UNESCO, 2022). Oyuncak tasarımı ve üretimi aynı zamanda endüstriyel miras açısından da çok sayıda ve zengin çeşitlilikteki bileşenleri ile bir araya getirerek kültürel kimlik, yaratıcılık ve farklılığın temel kaynaklarının ortaya konmasını mümkün kılmaktadır. Böylece endüstriyel miras ürünü oyuncakların tasarımından öte çok yönlü fayda sağlayan sürdürülebilirlik alanıdır. Çünkü oyuncakla öğrenme ve oyun atölyelerinde tasarımın önemi aynı zamanda malzeme bilgisi, tarih, tasarım öğeleri, bilim ilkeleri, yaratma sevinci ve deneyimi hakkında önemli veriler kazandırmaktadır.

Bu noktada kültürel sürdürülebilirlik açısından oyun ve oyuncak tasarımının sağlayacağı fayda, Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi ile olan bağımlı bir müze ortamına aktarmaktadır. Üç kuşağın bir arada gezip mutlu olacağı en önemli mekânlar müzelerdir. Bu nedenle makalenin hedefi Tofaş Anadolu Arabaları Müzesinde yer alan araçların somutlaştırılarak kültürel mirası taşıma ve koruma olanağını nasıl kazandırabileceğidir.

Burada kültürel miras, çocuk, oyun ve oyuncak ile müze arasındaki ilişkinin önemine vurgu yapmaya yardımcı olması amaçlanmıştır. Çünkü Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi, tıpkı çocuklar gibi üretim ve sanayi mirasının ve kültürünün aktarımında önemli bir role sahiptir.

Türkiye’de kültürel miras ürünlerinin korunması ve belgelenmesi hakkında verilebilecek en anlamlı örneklerden biri Bursa’da bulunan Tofaş Anadolu Arabaları Müzesidir. Bursa Arkeoloji Müzesi’nde 2600 yıl önce yapılmış bir at arabasının bulunması bu projenin başlamasına rehberlik etmiştir. Geçmişte kullanılan ve günümüzde de geniş bir bölgede kullanılarak sürdürülen örnekler özenle taranarak seçilmişlerdir. Her bölgenin kullanımına göre özelleşmiş olan arabalar belirlenmiş ve büyük bir ekip tarafından çok ince işlemlerden geçirilerek restore edilmiştir, ölçümleri ve üç boyutlu çizimleri yapılmıştır (Küçükerman, 2002).

Sonuç olarak Anadolu’da geçmişten günümüze gelen ve çok karmaşık yapıya sahip ilginç bir geleneğin ürünleri olan at arabalarının bir müzeye toplanması bir bakıma “bir şehrin binlerce yıllık müzesini” oluşturmuştur. Bu müze aracılığıyla Bursa’nın tarihi kültürel mirası korunarak, gelecek kuşaklara canlı ve etkili aktarılmasını sağlamaktadır (Küçükerman, 2002).



Şekil 11: Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi. **Kaynak:** Küçükerman, 2002

Bursa Tofaş Anadolu Arabaları Müzesinde yer alan arabalar Anadolu’da ve Bursa’da otomotiv sanayi kültürünün ve ekonomisinin yaratılmasında rol almış çok önemli bir tasarım mirasının seçkin örnekleridir (Şekil 11). Bu örneklerin tarihi anlam ve önemleri yanında, gelecekteki kuşaklara da “bir yaratıcılık ve tasarım heyecanı aktarması” açısından çok önemlidir. Müzede yer alan bütün arabalar aslında büyük bir tasarım kültürü yarısını göstermektedir. Diğer yandan bu arabalar Bursa’nın bugünkü otomotiv sanayininin temel taşlarıdır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bursa Şehrinin Önemli Kültürel Mirasının Korunması ve Gelecek Nesillere Aktarılması Hakkında Bir Öneri

Bu makalede: bir tasarım ögesi olarak oyuncakların her zaman kültürel sürekliliğin bir parçası olup ülkelerin kültürel ve tarihi değişimleri sonucunda şekillenmesi, endüstriyel tasarım ile kültürel mirasın bir arada geliştirilmesi üzerine bir metot önerisi yapılmaktadır. Bu konudaki temel alınan örnek uygulama Bursa’da bulunan Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi örneğinin bir kültürel tasarım sistemi olarak uygulanmasıdır.

Bu temel düşünceye bağlı olarak Tofaş Anadolu Arabaları Müzesi’nde at arabalarının çeşitli oyuncaklar haline getirilmesi ve müze bünyesinde bir atölye kurularak gelen ziyaretçilerin deneyimlemesi ve sunulması önerilmektedir.

Farklı yaştaki çocukların “oyuncak yaparak” otomotiv araçları tasarımı hakkında yaratıcılık bakımından motive edilmesi amaçlanmaktadır. Böylece üretilebilir ürün geliştirmek ve demonte (monte edilip tekrar sökülebilir), kurulum, paketleme çözümleri yapılmış, yalın, güvenli, kullanılabilirlik ve evrensel tasarım ilkelerine uygun tasarımlarla çağdaş, yeni ve ekonomik ürün sistemleri kurmak amacıyla hizmet edebilir. Böyle bir projenin faydaları şu şekildedir:

- 1-Böyle bir oyuncak atölyesi ve Müze kaynaklı oyuncak tasarımları, Bursa’nın taşıt sanayisinin teknik temellerinin korunmasını sağlayacak bir koruma yöntemidir.
- 2-Bursa taşıt tasarımının seçkin örneklerinin kültürel ürüne dönüştürülmesi sağlanır.
- 3-Bu araç tasarım mirasının değerleri çocuk oyuncaklarına dönüştürülmesi gerçekleşecektir.
- 4-Bursa araba üreticilerine ‘bir tür şükran’ göstermek (onurlandırarak teşvik) yoluyla kültürel süreklilik sağlanacaktır.
- 5-Bu oyuncaklar küresel bir eğitim oyuncaklığı sentezine bir markaya dönüştürülme olasılığının araştırılması söz konusudur.
- 6- Geleneksel çocuk oyuncak arabaları ve Tofaş müzesi çocuk oyuncak atölyesi ile Bursa’nın otomotiv sanayi ve kent kimliğine katkısı artırılmış ve çeşitlendirilmiş olacaktır.

Bu eğitim modeli ileride oyuncak tasarım topluluklarının, yerel tasarım-zanaat toplulukları ve tasarım okullarının, müzelerin ve ilgili merkezlerin, geleneksel oyuncak yapımcıları, tasarımcılar ve üreticilerini bir araya getiren,

tasarım yeniliklerinin çalışmalarını aktaran, yayınlayan ve yerelde yeni tasarım geliştirme ve yenilik kültürünü teşvik etmesini sağlayan fikirlerin temelini atmalıdır.

Bu makale Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalında 2022 yılında yapılan "Tarihi ve Kültürel Oyuncak Mirasının Tasarlanmasında Bir Öneri: Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesi Örneği" adlı tezden üretilmiştir.

KAYNAKÇA

- Ahioglu, N. (2008). Türkiye’de Oyun ve Oyuncak Kültürü “Süreklilik mi Süreksizlik mi?”. Folklor ve Edebiyat Dergisi, 14 (55), 63-71.
- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. Milli Folklor Dergisi, 21(84), 182-191.
- Claretie, L. (1920). Les jouets de France. Leur histoire, leur avenir. Paris. Délagrave Press.
- Diker, O. (2016). Kültürel miras ile kültürel miras turizmi kavramları üzerine bir çalışma. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 4(30): 365-374.
- Erdoğan, E., J. (2021) Sürdürülebilir Kalkınmada Kültürel Miras Bilgisinin ve Geleceğe Aktarımının Rolü Üzerine Bir Örnek: Tofaş Bursa Anadolu Arabaları Müzesi. Bildiri, Beykoz 2021 Sempozyumu, İstanbul
- Freud, S. (1998). “Psikanaliz Üzerine”, Çeviren: Kamuran Sipal, Cem Yayınevi, 1998, İstanbul.
- Gerwat-Clark, B. (1987). Collector’s book of dolls. New York: Book Sales Press.
- Güntürkün, E. (2009). Yapı oyuncaklarının tarihsel ve yapısal gelişimi: lego örneği ile. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Ürün Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Herron, R. E. & Sutton-Smith, B. (1971). Child’s Play. USA: Wiley Press.
- Hughes, F. P. (1999). Children, Play and Development, Allyn & Bacon Press: Boston.
- Kalender Eltut N. (2016). Rus kültüründe Matryoşka. Artuklu İnsan ve Toplum Bilim Sanat Dergisi, 1(1):93-102.
- Küçükerman, Ö. (2002). Tofaş- Bursa Anadolu Arabaları Müzesi Kitabı. 1. Baskı. Tofaş Türk Otomobil Fabrikası A.Ş. Yayını. İstanbul.
- Onur, B. (2002). Oyuncaklı Dünya. Ankara: V Yayınları.
- Onur, B. (2005). Türkiye’de çocukluğun tarihi, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Öncü, E. Ç. & Özbay, E. (2010). Erken Çocukluk Dönemindeki Çocuklar İçin Oyun, Kök Yayıncılık, İstanbul.
- Özaslan, N. (2000). Eyüp’te kentsel dokunun gelişimi: bir yöntem önerisi. Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüp Sultan Sempozyumu IV, Eyüp Belediyesi, İstanbul.
- Öz Çelikbaş, E. (2019). Dışavurumcu sanat terapisinde resim terapisi alternatif uygulamaları: origami kirigami ve kat-1 sanatı örnekleri. Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi E-Dergisi, 6(2), 48-60.
- Özdoğan, E. (2013). Fiziksel olaylar öğrenme alanı için lego program tabanlı fen ve teknoloji eğitiminin öğrencilerin akademik başarılarına, bilimsel süreç becerilerine ve fen ve teknoloji dersine yönelik tutumlarına etkisi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Phoenix, W. (2006). Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered The World. Japan: Kodansha International Press.
- Pignot, M. (2004). La guerre des crayons. quand les petits parisiens dessinaient la grande guerre. Paris: Editions Parigramme Press.
- Scott, S. G., & Bruce, R. A. (1994). Determinants of Innovative Behavior: a Path Model of Individual Innovation in the Workplace. Academy of Management Journal, 37(3), 580–607. doi:10.2307/256701
- Smirnova, Y. O. (1997). Kak igrat s matryoşkoy. Psikologičeskaya Nauka i Obrazovaniye, 4, 80-82.
- Smith, B. S. (1986). Toys as culture. New York: Gardner Press.
- Şahin, A. S. & Güner, S. (2006) Kültürel miras korunması ve sivil toplum örgütleri arasındaki ilişki. Uluslararası Geleneksel Sanatlar Sempozyumu. İzmir.
- Sanskiy N. M., İvanov V. V., & Sanskaya T. V. (1971). Kratkiy etimologičeskiy slovar. Prosveşçeniye. 2th ed. Moskva.
- UNESCO, (2022). Kültürel Mirasın Sınıflandırılması. <http://www.unesco.org.tr/>
- Yavuzer, H. (2016). Çocuk Psikolojisi. 18. Baskı. Remzi Kitap Evi. İstanbul.

URL-1 <https://elibrary.ru/item.asp?id=32864143>

URL-2 <https://russianlegacy.com/camomiles-stackable-doll-p-188.html>

URL-3 1- <https://tgrthaber.com.tr/aktuel/origami-nedir-origami-nasil-yapilir-origami-turleri-ve-tarihcesi-2673339>

2- https://tr.wikiquote.org/wiki/Dosya:2014_Origami_modu%C5%82owe.jpg

3-<https://pl.pinterest.com/pin/673851162983442601/>

4-<https://free3d.com/fr/3d-model/pop-up-origami-card-767.html>

URL-4 <https://tr.pinterest.com/pin/316518680065262000/>, <https://www.papertoys.com/harley.htm>

URL-5 <https://www.papertoys.com/harley.htm>

URL-6 <https://www.bilgiustam.com/origaminin-cocuklar-icin-faydalari/>

URL-7 <https://rus-promisel.ru/istoriya-promyslov/vyatskaya-kirovskaya-matreshka.html>

URL-8 www.lavkapodarkov.ru

URL-9 <https://www.brickfanatics.com/largest-lego-monkie-kid-2022-deep-reference/>

URL-10 <https://tr.pinterest.com/pin/311663236683813978/>

URL-11 http://mikuni.cc/shop/Cataiog_pdf/D52Mold_French.pdf

URL-12 <http://www.sanayicidergisi.com.tr/sanayii-tarihi/modern-zamanlara-yenilen-oyuncak-sanayimizin-ilk-markasi-eyup-oyuncaklari-h675.html>

URL-13 <http://www.leblebitozu.com/gecmisten-gunumuze-oyuncak-cesitleri-ve-tarihi/>