

**T.C. BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT TARİHİ VE MÜZECİLİK ANABİLİM DALI  
MÜZECİLİK TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**SANAL MÜZE YÖNETİMİ KAPSAMINDA GÖNÜLLÜLÜK  
PROGRAMI: “MÜZE KUMBARAM” ÖRNEĐİ**

**HAZIRLAYAN  
ALİ ARMAĐAN DALOĐLU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TEZ DANIŐMANI  
PROF. DR. BİLLUR TEKKÖK KARAÖZ**

**ANKARA-2021**

**T.C. BAŞKENT ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU**

Tarih:5 / 7 / 2021

Öğrencinin Adı, Soyadı: Ali Armağan Daloğlu

Öğrencinin Numarası: 21820101

Anabilim Dalı: Sanat Tarihi ve Müzecilik

Programı: Müzecilik Tezli Yüksek Lisans

Danışmanın Unvanı/Adı, Soyadı: Prof. Dr. Billur Tekkök Karaöz

Tez Başlığı: Sanal Müze Yönetimi Kapsamında Gönüllülük Programı: “Müze Kumbaram”  
Örneği.

Yukarıda başlığı belirtilen Yüksek Lisans tez çalışmamın; Giriş, Ana Bölümler ve Sonuç Bölümünden oluşan, toplam 33 sayfalık kısmına ilişkin, 5 / 7 / 2021 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %19.’dir. Uygulanan filtrelemeler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar hariç
3. Beş (5) kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

“Başkent Üniversitesi Enstitüleri Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Usul ve Esaslarını” inceledim ve bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Öğrenci İmzası:.....

**ONAY**

Tarih: 5 / 7 / 2021

Prof. Dr. Billur TEKKÖK KARAÖZ

.....  
.....

## TEŐEKKÜR

Bir nesnenin önce koleksiyona ve daha sonrasında müzeye dönüşmesi kimi zaman tesadüfi öykü ile gerçekleşmiş olabilir. Müzeye dönüşmüş olan hikâyenin baş kahramanı her ne kadar şahsım gibi görülse de aslen yaşamlarımızda bizlere büyük emek veren tüm öğretmenlerimizdir. Burada bugüne dek hayatımda izleri olan öğretmenlerime öncelikle teşekkür ediyorum. İlkokul resim öğretmenim Ressam İsmet Erel, Ressam Osman Zeki Oral ve Mimar Orhan Dinç'i burada saygı ve rahmetle anmak isterim.

Öğretmek çok sabırlı bir görevdir, bu emeklerin sonucunda elde edilen yontulmuş insan modellerine örnek teşkil etmesi, usta öğretmenlerin yılların biriktirdiği deneyimlerle mümkün olabilmekte.

Yüksek lisans eğitimim süresince öncelikle danışmanım Prof. Dr. Billur Tekkök Karaöz'e pandemi koşullarında bile bizlere sunduğu sıradışı eğitim için teşekkürlerimi sunarım. Bizlere desteklerini esirgemeyen, bilgilerini paylaşan Prof. Dr. Serap Buyurgan, Doç. Dr. Özge Mazlum ve Dr. Halime Türkkın hocalarıma da teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca her zaman birlikte olmaktan keyif aldığım ve arkadaşlık dışında akademik desteklerini de hissettiğim dönem arkadaşlarım Doç. Dr. Ceren Güneröz, Doç. Dr. Ayşem Yanar'a tüm destekleri için ve yine dönem arkadaşım Nihan Kurter'e de tüm paylaşımları için teşekkür ederim.

Son söz olarak da müzelerin her koşullarda birleştirici ve iyileştirici gücüne inanarak bu yolda devam edeceğim.

Ankara, Temmuz 2021

## ÖZET

Pandemi ile dünya üzerinde hâkim olan tartışmalı yeni normal tanımları içerisinde en fazla etkilenen kültürel miras alan çalışmaları ve işletmeleri içerisinde bulunan müzelerdir. Müzelerin dijitalleşme dönemlerini bu süreçte tamamlamamış olması sebebiyle etkisi kesin hissedilir şekilde görülmüştür. Özellikle koleksiyon oluşumları ve var olan koleksiyonların dijital ortamlara aktarılması önemlidir. Koleksiyonların günümüzde yoğun olarak müze ziyaretçileriyle paylaşılır olması kuşkusuz yeni ihtiyaçları da beraberinde getirmiştir. Sınırlı kaynakların bu süreç içerisinde, müzelerin özellikle işletmelerinde zorlu aşamaları da beraberinde getirmiştir. Yeni güncel oluşumlara da engel oluşturmuştur. Sosyal ağ platformları müzelerin sürdürülebilirliği ve sürekliliği açısından görev almış ve bilinen platformların yeni ziyaretçilerin kazanımının yanında, pandemi sürecinde olumlu sağlıklı gelişmeye de yardımcı olmaya açılım sağlamıştır. Bu açılımlar içerisinde yeni oluşumlar da görülmüştür. Bireysel müze ziyaretçisinin katılımcı olması, yeni koleksiyonlara fırsat tanıyabilecek çalışmalara da katkı koymasına da yardımcı olmuştur. Bu çalışmada Müze Kumbaram bağlantısıyla öne çıkan BirKültür Girişim Platformu gönüllülük esasına göre çalışmalarını yürütmekte olan bir kültürel farkındalık projesidir. BirKültür'ün kamu ile buluşma amacıyla gerçekleştirdiği Müze Kumbaram 2020'de kurularak etnografik çalışmalara da örnek olabilecek, kumbara müzesi öyküsünün incelenmesi ile sergi kurulumu ve gönüllülük programı çalışmalarının belgelenmesi ile gelecek çalışmalara altyapı oluşturulması hedeflenmiştir. Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde uygulama sergisiyle, Ankara Oyuncak Müzesi ile birlikte hibrit etkinlik çalışma örneklerini de gönüllülük çalışmaları içerisinde gerçekleştirmiştir. Araştırma çalışmasının sonuçları içerisinde, özellikle sanal müze mevzuatı ve gönüllülük mevzuatı yasal düzenleme gereksinimi somut olarak görülmüştür.

**Anahtar kelimeler:** Müzecilik, Sanal Müze, Kumbara Müzesi, Müze Gönüllüğü, BirKültür, Müze Kumbaram

## ABSTRACT

With the Covid-19 pandemic, the definition of a new normal has become a controversial issue and with that the studies of cultural heritage and the management of museums have become the most impacted. The negative impact of this unprecedented time has created an exclusive challenge to the museums, as they have not yet become fully digitalized. It's a cardinal issue for the museums to share the formation of their collections and the existing collections on a digital platform. The exhibitions of the collections to mass number of visitors have introduced new sets of neediness. The scarce resources have also been a challenging dilemma for museum managers. This limitation has created an inevitable obstacle against current formations. Social network platforms have created a gifted venture for the sustainability and continuity of the museums as well as increasing the number of virtual visitors, which then helped the museums to expand and develop their work. In these challenging times, new beginnings have found room too. The willingness of museum visitors' participation created new sets of opportunities to start working on new collections. While this project puts forth Museum Money-Box, it is linked to a volunteer based BirKültür Initiative Platform, which is all about developing cultural awareness. This duo – BirKültür and Museum Money-Box – was founded in 2020 and intended to form an exemplary stage for ethnographic studies through examining the story of the money-box museum, its exhibition process and the setup of the volunteer networking so that it could lay the groundwork for future similar efforts. The Piggy Bank for Toys In My Playground exhibit together with Ankara Toys Museum has also completed a set of hybrid activity examples through volunteer work. In the course of this research, it has become evident that legislation is needed to regulate virtual museums and volunteer based contributions.

**Keywords:** Museology, Virtual Museum, Piggy Bank Museum, Museum Volunteering, BirKultur, Muze Kumbaram

## ÖNSÖZ

Tarih boyunca müze, birikimlerin toplumla buluştuğu ilham kaynakları olan kamusal alanlara ev sahipliği yapmıştır. Yüzyılların döngüsü içerisinde toplumların pandemilerle geçen bu döngülerinde bile yeni dönüşümleri beraberinde getiren müzeler özellikle bu süreçte halkla buluşma gerçekleştirmek ve pandemi sürecinin aşılması için görevler üstlenmişlerdir (Tekkök-Karaöz, 2020). 2020 yılının ilk çeyreğinde ülkemizde de yaşanan fiziksel sağlık koşullarının hızlı dönüşümü ile belki de çarelerin arandığı bu dönemde dijital ortamda hizmet verebilen müzeler kamunun ihtiyacı olanı verme yolunda üstlendikleri yeni rollerle ortaya çıkarlar. Müzeler bu zor sürecin aşılmasında terapi merkezleri olarak bizzat doktorların tavsiye ettikleri mekanlar olmuştur. Müzelere internet üzerinden ulaşım evlere kapanmak zorunda kalan bireylerin yeni öğrenme, sosyalleşme pencereleri olmuştur. Yapılan çalışmalar bu müzelerin farklı yaş grupları tarafından sosyal medya platformlarından erişim kolaylığıyla daha çok erişildiğini kanıtlamıştır. Bu sayede istek duyularak gezilecek ilk yerler listesine yerleşen müzelerin bilinirliği artarken, insanların müzelere olan ilgilerinde yeni soruları ve arayışları da beraberinde getirmiştir. Bunun en başında bireylerin eserler üzerine yeni merak duygusu ile birlikte tarihi eserlerin nasıl korunduklarından veya ne şekilde katılımcı olabileceklerine kadar ulaşan sorular sormalarına neden olmuştur. Pandemi koşullarını avantaja dönüştüren, kamu platformu olan BirKültür girişimciliğiyle oluşturulan Müze Kumbaram örneği kamu ile bütünleşme ve onların geri dönüşlerini almak adına bir dizi etkinlik gerçekleştirmiştir. Bu etkinlikler hem yüz yüze hem de çevrim içi yapılmış, reel sergi ve sanal sergiler olarak kamu yararına farkındalık yaratma amacıyla sürdürülmüştür. Bu etkinliklerin geri dönüşleri de yeni meraklı soruları doğurmuş ve bu çalışmanın sürdürülebilirliği konusunu da netleştirmiştir. Müze işletimi ve sürdürülebilirliği çerçevesinde çözüm arayışlarından biri olabilecek mikro müzelerin veya benzer temaların olgunlaştırıldığı işlerin yapılabileceği ortaklıkların konuşularak deneysel sergilerle ve etkinlik uygulamalarıyla denenmesi hedeflenmiştir. Ülkemizde de uygulanabilirliğine örnek olması adına gönüllülük uygulamaları içerisinde nelerin yapılabileceği üzerinde sorgulayıcı çalışmalara da yer vermeye çalışılmıştır. Bu çalışmaların daha sonraki aşamalarında ise üniversite, özel işletmeler, müzeler, ziyaretçiler ve tabii ki gönüllülerle yapılabilecek çalışmalarla bazı olası problemlerin daha rahat çözülebilmesi üzerine de deneysel çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Elde edilen dönütlerin

cesaret verici olduđu gözlemlenmiştir. Bu tez çalışması, araştırmacının bireysel çocukluk öyküsündeki “kumbara nesnesi” ile yola çıkan koleksiyonun, müzeye ve daha sonrasında araştırma merkezine dönüşebileceği ihtiyacının belgeleme çalışmasıdır.

# İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET .....	ii
ABSTRACT .....	iii
ÖNSÖZ .....	iv
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLOLAR LİSTESİ .....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
1. GİRİŞ.....	1
2. ARAŞTIRMA HAKKINDA .....	4
2.1. Araştırmanın Önemi.....	4
2.2. Araştırmanın Amacı .....	5
2.3. Kapsam ve Sınırlılıklar.....	5
3. BİRKÜLTÜR GİRİŞİM PLATFORMU VE MÜZE KUMBARAM ÖRNEĞİ ...	6
3.1. Müze Kavramı .....	6
3.2. Müze ve Sanal Müze .....	12
3.3. Kumbara Müzeleri .....	24
3.3.1. Yurt dışı örnekleri .....	27
3.3.2. Türkiye örnekleri.....	31
4. BİRKÜLTÜR GİRİŞİM PLATFORMU VE MÜZE KUMBARAM.....	33
4.1. BirKültür Girişim Platformu Süreci.....	33
4.2. Müze Kumbaram'ın Geliştirilme Süreci .....	34
4.3. Müze Gönüllülüğü ve Kumbara Müzeleri.....	39
4.3.1. Müze Kumbaram gönüllülük programı .....	39

4.3.1.1. Amaç.....	39
4.3.1.2. Süreç araştırması sergi platformu KOOB.....	40
<b>5. SONUÇ ve ÖNERİLER.....</b>	<b>44</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>47</b>

## TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Özel Müzeler .....	19
-----------------------------	----

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Archidium Kumbara Müzesi Ekran Görüntüsü.....	9
Şekil 2. Pencuse Dijital Ekran Görüntüsü.....	10
Şekil 3. Müze Kumbaram Web Sitesi Görüntüsü .....	11
Şekil 4. Ankara Oyuncak Müzesi Sergi Salonu Genel Görünüm ve Prof. Dr. Bekir Onur ile Söyleşi.....	20
Şekil 5. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı Müzesi .....	21
Şekil 6. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı.....	22
Şekil 7. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı .....	22
Şekil 8. Klick Çocuk Müzesi, Klick Bank Sergi Alanı.....	23
Şekil 9. Klick Çocuk Müzesi, Klick Bank Sergi Alanı.....	24
Şekil 10. Sürahi Kumbara.....	25
Şekil 11. Domuz Kumbara Örneği, Endonezya Ulusal Müzesi.....	26
Şekil 12. Amagasaki Shinkin Bank Dünya Kumbara Müzesi.....	30
Şekil 13. Amagasaki Shinkin Bank Dünya Kumbara Müzesi, Japonya.....	30
Şekil 14. Toprak kumbara, Avanos (1990). Ankara Oyuncak Müzesi Koleksiyonu.....	31
Şekil 15. Yel değirmeni kumbara.....	31
Şekil 16. BirKültür Girişim Platformu.....	34
Şekil 17. Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde Sergisi'nin Ankara Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Necdet Ünüvar tarafından gerçekleştirilen çevrim içi açılışı.....	36
Şekil 18. Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde Sergisi'nin etkinlik paylaşımlarının yapıldığı oyuncak.museum arayüz uygulaması .....	38
Şekil 19. Müzeye Bir Bilet Sergisi Görseli.....	41
Şekil 20. Maske Sergisi Görseli.....	42
Şekil 20. Erolcan'ın İnsanları Sergi Afişi.....	43

## SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

ICOM	Uluslararası Müzeler Konseyi
KOOB	Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde
SMMMO	Serbest Muhasebeci Mali Müşavirler Odası

# 1. GİRİŞ

Bireysel yaşam öykülerinin toplumsal değerlerde buluşturulabileceği yerler arasında bulunan müzeler bu konuda görev üstlenirler. Ancak her bireysel yaşam öyküsünün özelinde biriktirilen kültürel değerlerin toplumsal değerlerle örtüşebileceği süreç zaman almaktadır. Birikimden, nitelikli koleksiyona ve müze yolculuğuna giden koleksiyonlar günümüzde kendilerini yansıtmaya pencereleri olarak sanal müzeciliği tercih edebilirler. Bu kapsamda araştırmanın bel kemiğini oluşturan bir sergi projesinin ve müze oluşum aşamalarının tanıtılması planlanmaktadır.

Kültür ve bilginin özellikle müzelerle ve halkla birleştiği pandemi döneminde müzeciliğin yoğun yaşadığı sıkıntılara bir çözüm denemesi olabilmesi adına BirKültür Girişim Platformu ile Müze Kumbaram, Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi'nin kuruluşunun 31. yılını kolektif bir sergi ile kutlamayı amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda tez kapsamında müzelerin kamu farkındalığı ve koleksiyon paylaşımı alanlarında öne sürdükleri uygulama örnekleri paylaşılmıştır. Bu örneklerin yanı sıra ortak sergi için yapılan hazırlıklar tüm aşamalarıyla (sergi hikayesi / temasının belirlenmesi, serginin kurulumu anlatılmış; sergide gerçekleştirilen tasarım ve eğitim etkinlikleri aynı zamanda süreçte öne çıkan gönüllük ilişkilerinin geliştirilmesi, mevzuat koşulları çerçevesinde çözüm olanaklarının oluşturulması vb.) betimsel araştırma yöntemleri kullanılarak ele alınmıştır.

Müzeler tarih boyunca kültür birikiminin toplumla buluştuğu ilham kaynaklarıdır. Yüzyılların döngüsü içerisinde toplumların salgınlarla geçen süreçlerde yeni dönüşümleri sağladıkları da görülür. Ancak 2020 yılının ilk çeyreğinde Türkiye'de yaşanan fiziksel sağlık koşullarının hızlı olumsuz dönüşümüne belki de bu yüzyıl dijital çağ ile yanıtlar ve çareler aramıştır. Sanal müzelerin 2000'li yıllarla birlikte üstlendikleri görevler salgın gibi sıra dışı dönemlerde yoğun bir şekilde artmıştır. Öyle ki Kanada'da müzeler sağlık reçetelerine eklenerek psikolojik işlevleriyle uzun kapanma sürecinde bireylerin dış dünya ile bağ kurduğu alanlara dönüşmüştür (Sehl, 2019; Tekkök-Karaöz, 2020, 77).

Müzelerin bilinirliği artarken insanların müzelere olan ilgileri de artmış; alanda yeni sorular ve arayışlar da gündeme gelmiştir. Sanal müzeler, izleyiciye hazır bilgi sunan, üç boyutlu (3D) ortamda gezilebileceği ve bizzat katılımcı da olabileceği bir ortam oluşturan müze türleridir. Belki de sanal müzeler ile daha önce hiç olmadığı kadar bilinir ve istek

duyularak gezilen yerler listesindeki bir konuma yükselmiştir. Sanal Müze düşüncesi ilk olarak 1947 yılında Andre Malraux tarafından ortaya atılmıştır. Sanal Müze duvarları, konumu veya mekânsal sınırları olmayan, dünya çapında erişilebilir hale getirilecek içerik ve bilgilerle çevrili birçok nesnenin bulunduğu hayali bir müze olarak ifade edilmektedir (Ismaeel ve Al-Abdullatif, 2016). Schweibenz (2019)'e göre, sanal müze dünya çapında çeşitli bağlantı ve erişim kapasitesi olan, zaman ve mekâna ihtiyaç duymayan, ziyaretçilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda esnek olması ile geleneksel iletişim ve etkileşim yöntemlerinin ötesine geçen ve değişik medya ortamlarından oluşan, mantıksal olarak ilişkili bir dijital nesne koleksiyonu olarak tanımlanmaktadır.

“Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde” isimli sergi sürecince izleyicilerin geri bildirimleri alınmış, alınan geribildirimlerle sanal ve fiziksel sergi ortamı yeniden değerlendirilmiştir. Sergi boyunca çevrim içi etkinlikler bütünlüğü çerçevesinde ziyaretçi farkındalığı sağlanmış ve gelecekte açılacak benzer sergiler için yeni soruların da sorulması deneyimlenmiştir. Sergiye ilişkin izleyici geri bildirimleri ziyaretçi defterinde toplanmıştır. Bununla birlikte pandemi koşulları ve sürecin getirdiği zorlayıcı uygulamalar ile müzelerin işletilmesi ve sürdürülebilirliği de sorgulanmaya başlamıştır. Çözüm arayışlarından biri olabilecek mikro müzelerin veya benzer temaların olgunlaştırıldığı işbirlikçi işlerin yapılabileceği deneysel sergi etkinlikleri uygulamaları başlamıştır. Bu kapsamda Müze Kumbaram sergisi iş birliği Türkiye’de müzelere model olabilecek nitelikte gönüllülük uygulamalarının da denendiği bir model olmuştur. Bu çalışmanın sergi sonrası aşamalarında üniversite, özel işletmeler, müzeler, ziyaretçiler ve tabii ki gönüllülerle yapılabilecek çalışmalarla sorunların daha rahat çözülebileceği üzerine dönütlerin elde edilmesi de cesaret verici olmuştur. Bu araştırma çalışması bir hikâyenin, koleksiyona sonrasında müzeye ve daha sonrasında nasıl araştırma merkezine dönüşeceğini yönündeki yol haritasının sürecini belgeler.

Tezin ikinci bölümünde, BirKültür Girişim Platformu adlı çevrim içi uygulamanın öyküsü ve Müze Kumbaram’a ait kurulum öyküsüne yer verilmiştir. Bu aşamada araştırmanın sınırlılıkları dahilinde dünyadaki kumbara müzeleri ile birlikte ülkemizde kumbara temalarına yer verilen sergi ve koleksiyonu dışında salt kumbara temasını alan ilk Müze Kumbaram örneği anlatılacaktır. Daha sonrasında pandemi döneminde uygulamaya konulan yine araştırma sınırlılıkları dâhilindeki 2020 ve 2021 yılları arasında uygulaması yapılan Ankara Oyuncak Müzesi, Müze Kumbaram ve BirKültür Girişim Platformunun

sergisi olan “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde” sergi etkinlikleri sırasında nasıl gönüllülük uygulamalarına yer verildiği anlatılmaya ve belgelenmeye çalışılacaktır.

Tezin sonuç bölümünde ise elde edilen deneysel uygulama sürecinde alınan geribildirimlerin analizine ve arařtırmacının gözlem notlarına yer verilmiřtir.

## 2. ARAŞTIRMA HAKKINDA

### 2.1. Araştırmanın Önemi

Bireysel hikâyelerden kamusal alan paylaşımına uzanabilecek kültürel birikimlerin müzecilikle bulunduğu noktada müzelerin yoğun gereksinimleri arasında bulunan kişisel gönüllüğün katılımcı çalışmalarla buluşturulma arayışıdır (Goodlad ve McIvor, 1998). Müzelerin tarih boyunca gelişimi sırasında pek çok siyasi, ekonomik sıkıntılar eşliğinde, savaşlar ve günümüzdeki gibi pandemi kapsamında oluşan zorlu yolculukları olmuştur ve olacaktır. Devam eden pandemi sürecinde müzelerin yaşadığı problemlere çözüm olması kapsamında pek çok uygulama sürdürülmektedir. Bu sıkıntıların temelinde müzelerdeki ziyaretçi uygulamalarının dünya genelinde yasaklarla birlikte müze ve toplum arasındaki ilişki bağının ani ve derin şekilde duraksamaya başlamış olması yer almaktadır. Alınan kararların geçici çözüm üretmeye yönelik, çoğu hazırlıksız çözümlerle gelişen uygulamalar olduğunun gözlenmesi ve araştırılması gereksinimi doğmuştur. Özellikle pandeminin oluşturduğu serbest zaman kazanımı ziyaretçi etkinlikleri ile müzelerdeki reel sergi ziyaret ilişkilerine geri dönmeye çalışılmış, ancak verimliliğin dikkate değer ölçüde düştüğü izlenmiştir.

Müzelerin teknolojiyi etkin biçimde kullanmaları ve dijital yetkinliklerini artırmaları gerekliliği, küresel COVID-19 salgınıyla birlikte kültürel miras alanında gerçekleştirilen tartışmaların merkezine yerleşmiştir. Aralık 2019'dan itibaren dünyanın gündemine oturan salgın sürecinde müzelerin dijital platformları hızla kullanmaya başladıkları izlenmektedir (Karadeniz, 2020, 981). Salgın sürecinde bir örnek uygulama olabileceği düşünülen Müze Kumbaram'ın kurulum süreci aşamalarıyla belgelenmiştir. Sergi kurulum aşamasında gönüllülük programı benzer süreçlerde kullanılabilir uygulamaların içeriği belirlenmiş ve bu kapsamda ele alınacak çözüm önerileri paylaşılmıştır. Katılımcı müzecilik yaklaşımıyla geliştirilen sanal müze uygulaması, bireyin kültürel miras çalışmalarına gönüllü katkısının özellikle pandemi döneminde müzeler açısından önemini gözler önüne sermiştir. Gönüllü desteğiyle yürütülen bu modelin, müzelerde ekonomik yetersizliğe bağlı sorunların aşılabileceği bir yöntem olduğu öngörülmektedir.

## **2.2. Arařtırmanın Amacı**

Bu alıřmada nerilen model baėlamında mzelerin pandemi dneminde yařanan olumsuz etkileri evrimii ve yerinde uygulamalar ile hibrit model erevesinde nasıl ařacaėına iliřkin nermeler sunmak amalanmaktadır. Bu ama doėrultusunda pandeminin toplum zerindeki olumsuz etkilerini kaldıracabilecek mze gnllė programlarının nasıl tasarlanacaėı ve geliřtirileceėi arařtırılmıř ve uygun bir model nerilmiřtir. nerilen model Ankara'da ankaya Belediyesi Zlf Livaneli Kltr Merkezi'nde 5 Nisan 2021 – 31 Mayıs 2021 tarihleri arasında aılan ‘‘Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahemde Sergisi’’ kapsamında uygulamalı olarak denenmiřtir. Arařtırmanın kapsamı da mzebilim erevesinde ele alınmıř ve farklı disiplinlerle rtřen kapsam haritası da ortaya ıkarılmıřtır.

## **2.3. Kapsam ve Sınırlılıklar**

Yurt dıřındaki ve Trkiye'deki kumbara mzeleri arařtırmanın kapsamında betimsel arařtırma yntemiyle belirlenirken, bu mzelerin evrim ii ve sanal mze uygulamaları ayrıntılı olarak incelenmiřtir. Arařtırma kapsamında kavramsal olarak sanal mze uygulamaları incelemeye alınacaktır.

alıřma evrim ii mzelerin sayıca artması nedeniyle sadece pandemi dneminde 2020-2021 yılları arasında hizmet veren rnekler zerinden belgeleme yapmayı hedeflemiřtir. alıřma kapsamında yurt dıřındaki kumbara mzeleri rneklerinde de gzlenen gnlllık alıřmalarına yer verilecektir.

### 3. BİRKÜLTÜR GİRİŞİM PLATFORMU VE MÜZE KUMBARAM ÖRNEĞİ

#### 3.1. Müze Kavramı

İnsanlık tarihinde sürekli saklamak ve biriktirmek eylemi pek çok ihtiyaçlardan yola çıkarak bu ihtiyaçlarına karşılık gelebilecek objelerin ve nesnelerin keşfi ve kullanımı ile günümüze gelebilmiştir. Saklama ve biriktirme müze fikrinin doğuşunu yakından etkilemiştir. Batı dillerinde müze sözcüğü, Latince “museum” ve Yunanca “mouseion” sözcüklerinden temel alınmış ve özellikle Klasik Dönemde güzel sanatlara olan bağlılığın ve yaratıcılığın sembolü olmuş ilham perileri Musaların adlarından esinlenilerek türetilmiş bir sözcüktür. “Müze” sözcüğünün temeli olan Latince “museum” ve Yunanca “mouseion” sözcüklerinin pek çok anlamı bulunmaktadır. En bilinen anlamıyla “mouseion” Yunan mitolojisinde ilham perileri olarak bilinen ve “Musa” adı verilen tanrıçalara adanan tapınaktır.

Adının kökeni asıl kimliğinin açıklanmasına yardım eder: “Mousa” Yunanca akıl, düşünce ve yaratıcılık gücü kavramlarını içeren “men” kökünden gelmektedir. Şairler ve yazarlar bu tanrısal varlığı her alana özellikle de sanat alanına yerleştirmiştir. Yunan mitolojisine göre bu varlıklar, baş tanrı Zeus ile Titan tanrıça Mnemosyne'nin dokuz kızıdır. Yetki alanları ve özellikleri çağlara ve şairlere göre değişiklik göstermiştir (Erhat,1999).

Casson (1992)'a göre, günümüzde müze, bilim ve sanat ürünlerini sergilemek, toplumu aydınlatmak amacıyla insanın gelişimi, doğal olayların oluşumu ve teknolojinin geçirdiği değişim gibi konularda araştırma yapan bilimsel bir merkezdir. Ya da en bilinen sınırlı tanımıyla nesnelere koleksiyonunun sergilendiği herhangi bir oda, bina ya da yerdir. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) ise, müzeyi şöyle tanımlar:

“Müze terimi bugün; kâr gayesi gütmeyen, kalıcı, topluma ve toplumun gelişimine hizmet eden, halka açık, “soyut” ve “somut” insanlık mirasını ve çevresini eğitim, çalışma ve eğlenme amacı için edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen kurum olarak nitelendirilmektedir (ICOM, 2007, Madde 3.1)”.

Müze, Uluslararası Müzeler Komitesince (ICOM), 2019 yılında “Müzeler, geçmiş ve gelecek hakkında kritik diyaloglar için demokratikleştirici, kapsayıcı ve çok sesli alanlardır. Günümüzün çatışmalarını ve zorluklarını kabul edip ele alarak, topluma olan

güvende eserler ve örnekler tutar, gelecek nesiller için farklı hatıraları güvence altına alır ve eşit haklar sağlar ve tüm insanlar için mirasa eşit erişim sağlar. Müzeler kâr amaçlı değildir. Katılımcıdır, saydamdır ve insan onuruna ve sosyal adalete, küresel eşitlik ve küresel refah düzeyine katkıda bulunmayı amaçlayan, dünyadaki anlayışları toplamak, muhafaza etmek, araştırmak, yorumlamak, sergilemek ve geliştirmek için aktif ortaklıklar ile çalışırlar” olarak ifade edilmiştir (ICOM, 2019).

Yapılan müze tanımlarından yola çıkarak müzenin temel işlevlerini, kendi birikimleri ile ilgili işlevler ve yaptığı etkinlikler ile ilgili işlevler olarak iki gruba ayrılmaktadır. Müzelerin kendi birikimleri ile ilgili işlevleri koleksiyon oluşturmak, belge toplamak, bunları korumak, kötü durumda olanları kurtarmak ve onarmaktır. Bu bağlamda sürdürülebilirliği ve toplum hizmetini gerçekleştirmek için eğitim faaliyetleri de gerçekleştirmektedir. ICOM’a göre müzelerin topluma hizmet verirken gerçekleştirmeleri gereken koleksiyon oluşturma, koruma, belgeleme, sergileme ve eğitim gibi temel görevlerinin yanında bazı sorumlulukları daha bulunmaktadır. ICOM’un belirlemiş olduğu ve müze etik kodları olarak adlandırılan bu sorumluluklar şu şekilde sıralanmaktadır (ICOM, 2005):

1. Müzeler, insanlığın kültürel ve doğal mirasını muhafaza eden, bilimsel açıdan inceleyen ve tanıtan kurumlardır.
2. Müzeler mevcut koleksiyonlarını toplumun ve toplumsal gelişimin hizmetine sunan kurumlardır.
3. Müzeler bilgiyi yerleştiren, geçerli kılan ve geliştiren kanıtlar olan nesnelere bünyelerinde barındıran ortamlardır.
4. Müzeler doğal ve kültürel mirası anlamak, yönetmek ve bu miraslara değer kazandırmak durumundadır.
5. Müzeler toplumun diğer kurum ve kuruluşları ile yakın iş birliği içinde bulunmalı ve koleksiyonlarını bu kurum ve kuruluşların kullanımına sunmalıdır.
6. Müzeler diğer kurum ve kuruluşların çalışmalarında kullanabilecekleri nesnelere ve kaynakları barındırmaktadır.
7. Müzelerin kendi yönetmelikleri vardır ve yasal prosedürleri uygulamak durumundadırlar.

Gartenhaus'a (2000, 14) göre, müzelerin pek çok çeşitleri, boyutları ve biçimleri vardır; ama her biri ele alınacak tam bir konular ve fikirler yelpazesi sunar. Antik çağlarda paranın pişmiş topraktan yapılma bir kapta biriktirildiği örnekler Farsça' da xumbare (küçük küp) anlamına gelen sözcük Türkçe' ye de bu dil uzantısından geçmiştir. Bugün ilk kullanımından farklı bir anlam taşımaktadır.

Türk Dil Kurumu "kumbara" mecaz tanımını bir ilgi veya benzetme sonucu gerçek anlamından farklı anlamda kullanılan bir sözcük olarak tanımlamıştır. BirKültür Girişim Platformunun kuruluşunda da biriktirme kültürü öncelemiş ve bu kavramın müzelerle bağlantısı mecazi olarak düşünülerek kumbara ile olan ilişkisi kuruluş öyküsünde yer almıştır (BirKültür, n.d.). Müze Kumbaram ise nesne tanımı olan kumbara ile özdeş bir müze oluşumudur. Kişisel kumbara koleksiyonerliğinden kurumsal boyuta taşınan müze oluşumu ile ziyaretçiyle buluşmayı hedeflemektedir.

BirKültür Girişim Platformu sanal uygulama girişimi resmi ara yüzünden alınan bilgi doğrultusunda amacını şöyle tanımlamıştır:

"Dünyadaki değişim; çok hızlı, korkuturcasına, fütursuzca gerçekleşen değişim. Değişirken oluşan yıkım, tahribat... İnsanlara hissettirilen savaş, terör, ölüm... Bitirilen kültürler... Bu da göstermektedir ki, dünyada yiten değerleri toparlayacak olan kültür ve onun izlerinin sürüleceği biriktirme kültürüdür".

Kişisel ölçekten kurumsal ölçeğe kadar uzanan kültürel birikimlerin kaybolmasına çözüm olabilecek sistematik biriktirme eylemi yok olmanın, unutulmanın önüne geçer. Bu eylem tıpkı bir kumbaraya atılan akçeler, liralara, sikkelerin bilginin biriktirilmesi gibi düşünülebilir. Bu bilgiler ışığında BirKültür; bu hızlı değişim süreci içerisinde oluşan tehditlere karşı kumbarayı kullanarak kültürleri korumak, yaşatmak, anlatmak; kültür tarihi, eğitim tarihi, çocukluk tarihi ve sosyoloji alanında araştırmalar yapmayı ve kumbara aracılığıyla çocuklarla ve yetişkinlerle müze, sanat, tarih gibi uçsuz bucaksız alanlarda eğitimler gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır.

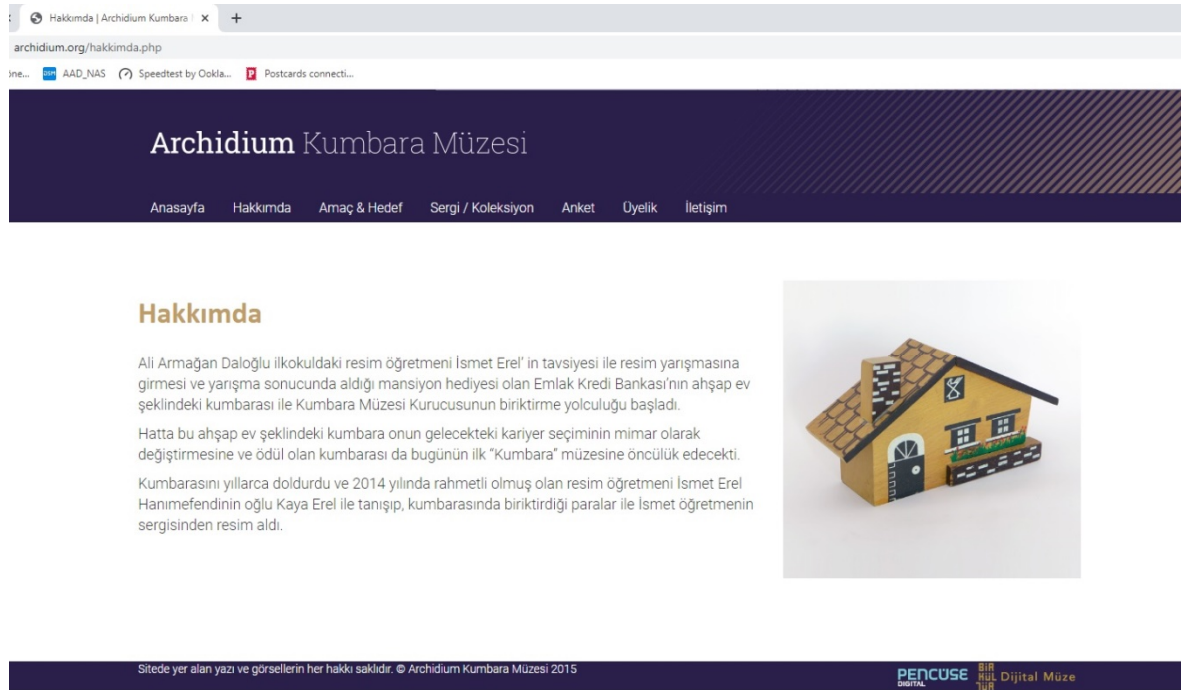
BirKültür Girişim Platformu, koleksiyonunda bulunan nesnelerin künye veri girişlerinde dijitalleşmeyi önelemekte; veri girişlerinde yeni yöntemler deneyerek gelecekte dijitalleşme yolunda karşılaşılabilecek standartların da izlenmesini amaçlamaktadır.

Müzeciliğin temel gereksinimlerinden olan nesne künye bilgilerinin girişlerinin sürdürülebilir yenilikçi ortam olan dijital platformda tutulması koleksiyonların nitelikli oluşumuna katkı vermekle kalmaz, eş zamanlı olarak müze olma yolculuğunda da

kolaylaştırıcı rol oynayarak hedeflenen geliştirilmeye açık ortam sağlar. Bu konuda ilk model archidium.com adresidir ve aktif olarak yayın yaparak dijital sürdürülebilirlik archidium.org sitesi üzerinden takibi yapılmaktadır (Şekil 1).

Archidium (2015) ilk örnek çalışma olarak Ankara Üniversitesi Disiplinlerarası Müze Eğitimi Yüksek Lisans Programı Çocukluk Müzeleri Çalışmaları içinde Kalem Bayramı kapsamında yayına girmiştir.

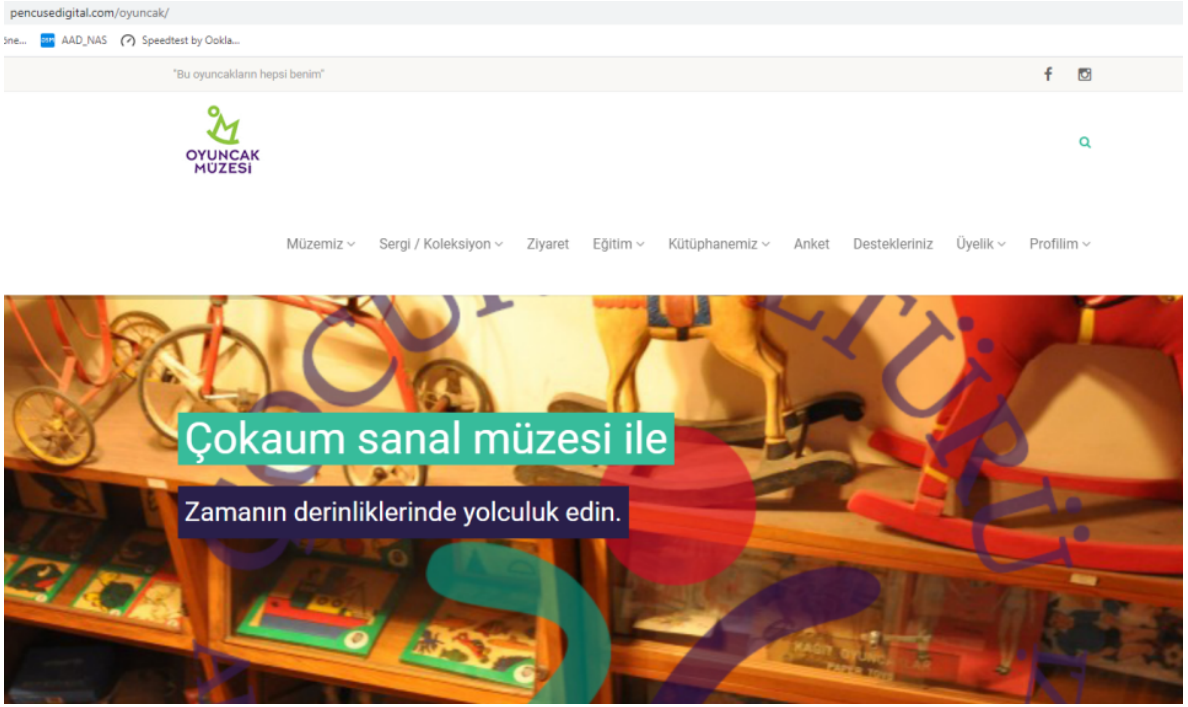
Şekil 1. Archidium Kumbara Müzesi Ekran Görüntüsü. (Archidium, 2015)



Bu çalışmanın ön ayağı Ankara Üniversitesi Disiplinlerarası Müze Eğitimi, Yüksek Lisans programında okutulan Çocuk Müzelerinde Eğitim dersi kapsamında gerçekleştirilen bir projede sunulmuştur. Çocukluk müzelerinin deneysel fikir uygulamasının ilk örneği olarak, 25 Mayıs 2015 tarihinde Ankara Üniversitesi Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı'nın da katılımcısı olduğu Eğitim Bilimleri Fakültesi Kalem Bayramı kapsamında Sanal Archidium Çocukluk Kumbara Müzesi proje duyurusu ilk kez yapılmıştır. Şekil 1'de bu projenin bir bölümü güncel olarak sergilenmeye devam etmektedir.

İlk örnek uygulamanın ardından Ankara Oyuncak Müzesi'nin sanal müze uygulamasının ara yüz çalışması araştırmacı tarafından yapılmıştır (Şekil 2). Şekil 2'de bu çalışmanın oluşturulan özgün ara yüzü Daloğlu (2018) ilk olarak çalışmasına yer vermiştir.

Şekil 2. Pencuse Dijital Ekran Görüntüsü. (Pencuse Digital, 2017)



2018 yılında düzenlenen Heritage İstanbul Kültürel Miras ve Müzecilik Fuarının kamusal tanıtımına katkı vermek ve müzecilik, kütüphanecilik, arşivcilik ve bilgi bankası çalışmalarını disiplinlerarası anlayışla sürdürmek amacıyla çevrimiçi bir arayüz daha geliştirilmiş; Müze Kumbaram'ın hizmetine açık olan BirKültür markası tescil ettirilmiş ve 12 Nisan 2018 yılında ziyaretçiyle buluşmaya başlamıştır.

2018 yılından beri bu sayfa üzerinden hizmet veren BirKültür Girişim Platformu'nun yürütmekte olduğu çalışmalar şu başlıklar altında sürdürülmektedir:

- a. Kişisel ve kurumsal kültürel miras oluşumuna katkı verecek koleksiyon oluşturma ve koleksiyon yönetmek.
- b. Koleksiyonların gelecek nesillere aktarılması amacıyla önleyici koruma ağırlıklı bilgilendirmeler ve gerekirse kalıcı restorasyon ve konservasyon ile ilişkili ihtiyaçlara katkı verebilecek kurumlarla ortak çalışmalarını yürütmek.
- c. Kültürel miras aşamasına götürülebilecek müze kurulum ve sergileme konusunda destek verilmesi.
- d. Müzelerde toplumsal çalışmalara öncülük edebilecek gönüllü destek verebilecek *Müze Buluşmaları* adlı *Kıpır Kıpır Müze* sivil toplum gönüllü grubu ile çalışmalara katkı koymak.

e. Gelecek nesillerin bilinçli birikimler elde edebilmesi amacıyla genç koleksiyonerler kulübü için alt yapıyı olgunlaştırabilecek akademi ve özel sektör iş birlikteliği için gönüllü programının öncülüğünü yürütmek.

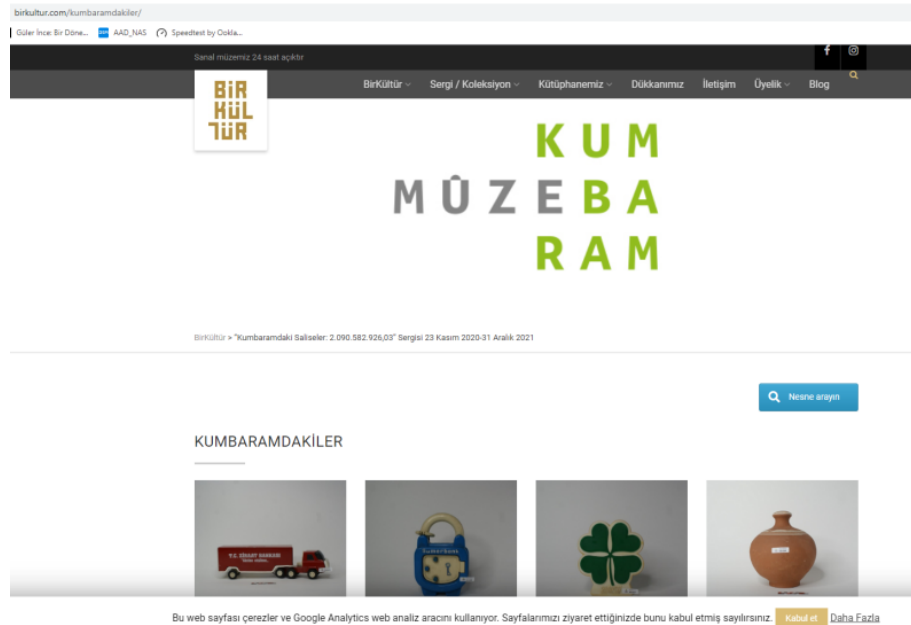
f. Koleksiyonerlerin ve küçük ölçekli müzelerin ihtiyaçlarına yönelik sergilemeden, araştırmalarına, kurulumundan taşeronluk hizmetlerine kadar uzanan analog ve dijital adımlarında tecrübe ve bilgi aktarımını gerçekleştirmek.

g. Disiplinlerarası kültürel miras merkezlerinde okul dışı eğitim etkinliklerine tüm alanlarda araştırmalar eşliğinde uygulamaları gerçekleştirmek.

Bu kapsamda düşünüldüğünde tüm bu Maddelerin ICOM'un kültürel mirası koruma ve sürdürme kapsamındaki hedefleri ile örtüştüğü gözlenir (Hauglustaine, 2016, 46).

16 Nisan 2021 tarihinde Müze Kumbaram resmi olarak özel müze başvurusu kabul edilmiş olan hazırlık çalışmalarını BirKültür çevrimiçi arayüz uygulamasını "Kumbaramdakiler" sergisi ile sunmuştur (Şekil 3). Bu çalışma ile Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde sergisi için de ön hazırlık yapılması sağlanmıştır. BirKültür Girişim Platformu çalışma yapısına uygun olarak sanal müzenin kurulum işlemleri sürdürülmeye devam etmektedir (BirKültür,2020).

Şekil 3. Müze Kumbaram Web Sitesi Görüntüsü. (BirKültür, 2020)



### 3.2. Müze ve Sanal Müze

Sanat eserlerinin veya güzide eserlerin bir yerde toplanıp sergilenmesi ilk çağlardan itibaren her zaman güç ve iktidar ilişkisiyle birlikte görülmektedir. Büyük İskender iktidarının gücü sayesinde M.Ö. 4. yüzyılda kurulan İskenderiye Müzesi Hint, Mezopotamya, Yunan medeniyetleri ile yeryüzüne ait tüm sözleri, imgeleri, sanat eserlerini aynı mekânda biriktirme hayalinin ilk tasarımı olarak görülmektedir. Sanat veya nadide eserlerin, değerli eşyaların (hazine vb.) ve insanlara haz veren nesnelere bireysel olarak toplanıp koleksiyon haline getirilmesi ise Orta Çağ Avrupası'nda, özellikle Haçlı Seferleri ile birlikte başlar. Böylece Büyük İskender'in medeniyetlerin bütünleşmesini sağlama idealini gerçekleştirebilmesi için oluşturduğu koleksiyon olgusu, Haçlı Seferleri ganimet kültürü ile birlikte Orta Çağ güçlerinin eline geçerek, nadide eser-iktidar ilişkisi farklı bir boyuta ulaşır ve ele geçirilen sanat eserleri zenginliğin ve kudretin simgeleri haline dönüşür. Orta Çağ'ın kudreti ise kilisenin elindedir. Kilise ele geçirdiği hayranlık uyandırıcı eserler veya nesnelere ile Hristiyanlığı yüceltir, cemaatini eğitir ve egemenliğini sağlamlaştırmaktadır. Güzide eserlerin kilise ile olan ilişkisi hem haçlı seferlerine katılan aristokrasinin elde ettiği ganimetler hem de sömürgecilikle birlikte gelişen ticaret ağı ile birlikte farklı bir boyuta girer; bundan böyle sanat eserleri bir sınıfın ayrıcalığının en büyük göstergelerinden biri haline gelir ve feodalizm döneminde aristokrasinin zenginliğinin ayrılmaz parçaları haline gelmiştir. Bu girişimler koleksiyonların müzeye dönüşme süreçtibaren müze haline getirmeye başlayacaktır (Artun, 2006, 21).

Modern müze fikrinin oluşumunun öncülü, Avrupa aristokrasisinin ünlü ve etkili ailesi Mediciler'in koleksiyonlarıdır. Medici ailesi modern müze fikrini, sanatı sekülerleştirerek ve özerkleştirerek, teşhir kültürü, tarih inşası, ayrıca estetik bir kanon kurarak oluşturmuştur. Böylece Artun (2006, 61)'a göre, önceden Tanrı'yı yüceltmek için himaye edilen sanat artık hanedanlıkların da yüceltim nesnesi olarak işlev görmeye başlamıştır. Böylece sanat, din ile özdeşleşmekten çıkarak siyasallaşmıştır.

18. yüzyılda doğan Aydınlanma düşüncesi kendini siyasi alanda dünya tarihinin en büyük dönüşümlerinden biri olan Fransız İhtilali'nde gösterir. İhtilalin hemen ardından devrimi yapanlar kralın koleksiyonu kamulaştırarak koleksiyondaki sanat eserlerini Louvre Sarayı'nda adeta Fransız ulusuna bir hediye olarak sunarlar ve böylece "kamu müzesi" kavramı Louvre'un 27 Temmuz 1793 tarihinde açılması ile birlikte toplumsal hayatımıza girer. Böylece bir zamanlar kralların sarayı olan bir yer herkesin gidebileceği

kamusal bir alana dönüşür. Dolayısıyla Louvre yeni siyasal düzenin kurulmasının güçlü bir simgesi haline gelir (Artun, 2006, 210).

Müze tanımının sürekli değişmesinin ve tanım üzerinde çeşitli tartışmalar yürütülmesinin nedeni müzenin çeşitlenen ve değişen işlevleridir. Çağdaş müze, bireyin gelişimini temel alan, duyuvar aracılığıyla öğrenmeye ve deneyime öncelik tanıyan, çocukların ve gençlerin yaşadıkları çevreye ve dünyaya tanıklık etmelerini sağlayan, sadece çocukların ve gençlerin değil, yetişkinlerin de yaşam boyu eğitimini gözetken, dezavantajlı grupların toplumla bütünleşmesini kolaylaştıran, ilgi gruplarının kültürel birikimleri kullanıp yansıtabilecekleri ve araştırmacıların akademik çalışmalarını sürdürebilecekleri bir buluşma platformu ya da dünyayı kavrama teknolojisi olarak tanımlanmaktadır (Çıldır ve Karadeniz, 2014, 361).

Modern halk müzelerinin kökleri, eski Yunan tapınağı olan ‘Museion’a dayanmaktadır. Antik Yunan’da *müzlere* (esin perileri) adanmış tapınak, kutsal kalıntı odaları gibi birçok farklı mekân müze olarak tanımlanmaktaydı. Bir diğer deyişle müzeler esin perilerinin, yani belleğin merkezidirler. Müzelerin ilham perileri olması anlamının günümüzde veri madeni kaynağına dönüşmesi düşündürücüdür (Boyacı, 2019, 105).

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın 1989 yılındaki yönetmeliğine bakıldığında müze tanımını şu şekilde yer almaktadır, “Kültür Varlıklarını tespit eden, bilimsel metotlarla açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici olarak sergileyen, halkın eğitimini ve bedii zevklerini yükselten, dünya görüşünü geliştirmede daima etkin olan kuruluşlardır”. Aslında bu tanımın içeriğine bakıldığında değişen hiçbir ana özelliğın olmadığı gibi daha yaygın olarak çoğaldığı da kabul edebilir.

Araştırmada uygulanan model de bu özelliklerin bireysel birikimlerin nitelikli müze yolculuğuna da yol haritası olmasına katkı vermiştir. Bu temel yapıda bulundurulması gereken özelliklerin zaman içerisinde birikimlerin önce koleksiyon yönetimine ve sonrasında da müze yönetimine ulaşmasının şablonunu da vermiştir. Fakat tezin içeriğinde sanal müze yönetimi bu yol haritası kapsamında planlanmış, sonrasında ise müze oluşumuna gidilmiştir. Öte taraftan Avrupa’ya göre müzeciliğe daha geç girmiş olan Türkiye 1950’li yıllarda UNESCO ve 1970 yılında da müzeciliğın belirli standartlarda ilerlemesine öncülük eden Uluslararası Müzeler Konseyi’ne (ICOM) dahil olmuştur.

Bireysel olarak kültürel mirasın sorumluluklarını almak ve korumaya bilinçli katkı verebilmek ancak eğitimle mümkün olabilmektedir. Müzelerde 2011 yılında yapılan

mevzuat deęişiklięi ile eęitim de dahil ederek bilinçlenme konusunda eęitimin önemine yer verilmiştir. 2015 yılında ise T.C. Kùltür ve Turizm Bakanlıęı ve T.C. Millî Eęitim Bakanlıęı arasında yapılan ortak protokol ile bu farkındalıęı okul dıőı öğrenme ortamlarına da taşımak amacıyla öğretmen eęitimine başlanılmıştır. Yapılan çalışmalar elbette Türkiye'nin kültürel miras zenginlięi içerisinde yetersiz kaldıęı düşünülebilir. Bireysel vatandaşlık görevinin yanında kişisel merak ve çabalarla da bu durumun çözümüne katkı verebilecek özel müzeler ve koleksiyonerlere de ayrıca görevler düşmektedir. Kültürel miras çeşitlilięi düşünöldüğünde bireysel koleksiyonerlięin önemi ise çocukluk yaşamından başlayarak mümkün olabilmektedir. Çocukluk döneminde elde edilecek öğretiler eşlięinde bilinçli müzecilięe giden yol olarak da ilerlemektedir.

Kültürel çeşitlilik, çağdaş toplumlarda gözlemlenen, kùltürün inanç, kimlik, deęer, dil, din, yaşam biçimi, sanat, demografik unsurlar ve benzeri bileşenlerindeki farklılıkları “zenginlik” olarak deęerlendirerek, kendi inanç ve uygulama sistemlerine göre yaşayan bilinçli ve iyi örgütlenmiş bütün grupları kapsayan ve bu grupları güçlendirerek tanımayı destekleyen bir yaklaşımdır. Kùltürlerarası diyalogu sağlamak, kùltürlerin benzerliklerini ve farklılıklarını yüksek bir bilinç ve farkındalıkla benimsemelerini, birbirlerinin kültürel özelliklerini iletişim ve etkileşim aracılıęıyla öğrenmelerini, ortak amaçları paylaşmalarını, iş birlięi içinde hareket etmelerini ve kültürel platformlarda ortaklıklar kurmalarını sağlayacaktır. Eęitim, kültürel çeşitlilięin sürdürülebilirlięinin ve kùltürlerarası hoşgörünün sağlanması için önemli bir unsurdur. Okul dıőı eęitim ortamlarının kùltürlerarası diyalogun geliştirilmesi için kullanılması eęitimin ulusal ve uluslararası boyutlarda kalitesini artırmaktadır (Karadeniz, 2015, 2).

Müzelerin koleksiyonlarına uygun şekilde kurulumuna özgü şartlarda gelişen yapıları bulunmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak gelişen müze çeşitlięi ile oluşan sayısal artış belli aşamadan sonra sınıflama yapılmasına neden olmuştur. Başta müzelerin türlerinde koleksiyonlarına göre sınıflandırma yapılmıştır. Farklı sınıflama ihtiyaçları olarak hizmet ettikleri bölgelere ve yönetimlerine, sergileme yöntemlerine, işlevlerine kadar uzanan gruplamalar yapılmıştır. Müzelerin bilim üretilen merkezlere dönüşmesiyle hedef kitle ve uzmanlık alanlarına kadar uzanan geniş bir yelpazesi bulunmaktadır. Müze türleri genel olarak Őu şekilde sınıflandırılmaktadır;

*Koleksiyonlarına Göre Müzeler:*

Genel Müzeler, Arkeoloji Müzeleri, Sanat Müzeleri, Tarih Müzeleri, Etnografya Müzeleri, Doğa Tarihi Müzeleri, Jeoloji Müzeleri, Bilim Müzeleri, Askeri Müzeler, Endüstri Müzeleri, vb.

*Bağlı Olduğu İdari Birime Göre Müzeler:*

Devlet Müzeleri, Yerel Yönetim Müzeleri, Üniversite Müzeleri, Askeri Müzeler, Bağımsız veya Özel Müzeler, Ticari Kuruluş Müzeleri.

*Hizmet Ettikleri Bölgeye Göre Müzeler:*

Ulusal Müzeler, Bölgesel Müzeler, Yerel Müzeler.

*Hitap Ettikleri Kitleye Göre Müzeler:*

Eğitici Müzeler, Uzmanlaşmış Müzeler, Genel Toplum Müzeleri.

*Koleksiyonlarını Sergileme Yöntemlerine Göre Müzeler:*

Geleneksel Müzeler, Açık Hava Müzeleri, Anıt Müzeler (Madran, 1999).

Günümüzde müze türleri genişletilse de temelde koruma işlevi hiç değişmemiştir. Şu an gelinen noktada dünya üzerinde artık her şeyin müzesi olduğu Bekir Onur tarafından “Yeni Müzebilim” adlı çalışmasında ifade edilmiştir (Onur, 2015, 27). Son 40 yılda müzecilik ve müze turizmi konusunda önemli gelişmeler yaşanmış, müzeciliğin fonksiyonları, misyonu, vizyonu, yönetim sistemi, işleyişi, kullandığı teknolojiler, pazarlama teknikleri değişmiştir. Değişen ve gelişen bu çağdaş müzecilik modelinde, nesne odaklı yaklaşımdan ziyaretçi odaklı yaklaşıma geçilmiştir. Günümüzde dünya müzeleri, eserlerin saklandığı, korunduğu ve sergilendiği mekanlar olmanın yanında, hem ziyaretçiler tarafından gezilen, eğlenilen, bilgilenilen ve tecrübe kazanılan; hem de ekonomik kazanç sağlayan, turizme destek olan, her yaşta insanın eğitimine olumlu katkı sağlayan ve sosyo-kültürel değişime katkı sağlayan mekanlardır (Kervankıran, 2014, s.363). Bu bağlamda en önemli işlevlerini topluma hizmet ve eğitim olarak belirleyen müzeler, bu yaklaşımlarının da etik ilkelerini belirlemişlerdir. Müzelerde gerçekleştirilen eğitim “Müze eğitimi” olarak adlandırılmaktadır ve sürekli, yaşam boyu bir eğitimidir. Dolayısıyla her müzenin sunduğu eğitim kendine özgüdür. Müze eğitimi sürecinde müzenin koleksiyonları ile ziyaretçilerin gereksinimleri ve ilgileri arasında ilişki kurmak esastır. Koleksiyonları incelemek, eğitim için uygun nesnelere seçmek, bağlantılarını kurmak ön koşuldur. Koleksiyonlar ile hedef kitle arasında ilişki kurmak gerekir. Ziyaretçinin çevreyle ve nesnelere etkin bir etkileşim içinde olması sağlanmalıdır. Müzelerde eğitim süreçlerinde

olguları/bilgileri iletmekten çok duyulara, düş gücüne, yaratıcılığa yönelmek önemlidir. Müzedeki öğrenme “nesnelere öğrenme” dir, duyuları temel alır, yaşantıya dayanır. Müze eğitimi zorunlu değil, gönüllü bir süreçtir. Müzedeki öğrenmenin hoş gitmesi, haz vermesi beklenir. Müzedeki öğrenme, somuttan soyuta giden düşünmeyi geliştirir (Hooper Greenhill, 1999). Bu bağlamda en genel anlamıyla müze eğitimi, temel eğitimde ve yaşam boyu eğitim sürecinde, yaşantılara dayalı, çok yönlü öğrenme ve yaşam alanları olarak müzelerin etkin kullanımını içermektedir (İlhan ve Okvuran 2001, 86).

20. yüzyıl ile geleneksel müzecilik anlayışından uzaklaşarak birer eğitim merkezine dönüşen müzelerde, sergileme mekânlarının yeni bir gelişim sürecini başlattığı izlenmektedir. Koleksiyonların sergilemesini daha etkili gösterebilmek ve ziyaretçilere mesajı ulaştırabilmek amacıyla hikâyeleri ile anlatımın daha çok benimsendiği ve “nesne odaklı sergilemeden ziyaretçi odaklı sergilemeye” doğru geçişin olduğu görülmektedir (Aykut, 2017, 219).

Günümüz müzesi yeni anlamlar taşıyan anahtar bir kavram olarak, müze geçmişimizi, kim olduğumuzu ve gelecekte ne olacağımızı anlamamızı sağlayan bir forumdur (Djakovic ve Rakovic, 2009, 33). Müzeler koleksiyoner, küratör, tasarımcı ve eğitimcilerin izleyicilerle kimi zaman örtük, kimi zaman da açık diyalog içinde buldukları dinamik ve sosyal kurumlardır. Öte yandan grup halinde sergileri ziyaret eden insanlar için sosyalleşme merkezleridir. Bir yandan açıkça kendi gündemlerini oluşturan; küratörler, bilim insanları, tasarımcılar, eğitimciler, bilim uzmanları, gönüllüler, güvenlik, tanıtım ve pazarlama personelinden oluşan kadrolarıyla müzeler profesyonel organizasyonlar hazırlayan katılım ve iyileştirme merkezleridir (Abu-Shumays ve Leinhardt, 2000, 14). Shaw (2004:9) müzelerin, ilk örnekleri olarak kabul edilen nadire kabinelerinden beri, dünyanın çeşitliliğini hatırlatan ve bu çeşitliliğin algılanacağı çerçeveler oluşturacak şekilde bir araya getirip sınıflandıran mekânlar olduğunu vurgulamak; böylece insan eliyle toplanan koleksiyonların dünyayı kavrama sürecindeki önemini gözler önüne sermektedir.

Müzelerin artık zorunlu olarak bir binada yapılması gerekmediği görülmektedir. Sanal müze modellerinin pandemi dönemi sebebiyle salt 360 derece gezilerin ötesine taşındığı ve deneyimler yaşatılarak her an her yerden bağlanılan kamusal alan ortamlarına dönüşen çevrim içi etkinliklerle birleşmiş olması da dikkat çekici hale gelmiştir. Özer (2016), sanal müzeyi, gerçek müzenin görüntü aktarma teknikleri ve iletişim teknolojileri yardımıyla internet ve bilgisayar ortamına aktarılmış biçimi olarak tanımlamaktadır. Sanal

müzelerin etkileşim bakımından uluslararası bir boyuta sahip olduğu söylenebilir. Bunun yanı sıra, süresiz bir şekilde erişim sağlanan ve geniş bir koleksiyonu dijital platforma taşıyan bu müzeler, öğrenmeyi kolaylaştıran çoklu ortamlar olarak ifade edilebilir. Müzeler, kendilerini tanıtmak ve teknolojiye ayak uydurmak ve izleyicilerine daha kapsayıcı hizmet vermek amacıyla web siteleri oluşturarak koleksiyonları izleyicilerine sergilemenin alternatif yollarına (çevrimiçi müze, dijital müze, 360 ° sanal tur vb.) başvurumaktadırlar (Aydoğan, 2017).

Sanal müzeler içeriklerine göre “broşür sanal müzeler”, “içeriksel sanal müzeler”, “eğitsel sanal müzeler” ve “sanal müzeler” olmak üzere dört başlıkta gruplandırılabilir. “Broşür sanal müzeler”; var olan bir müzeye ait genel bilgilerinin bulunduğu internet uygulamalarıdır. Müze koleksiyonu ile ilgili kısıtlı bilgi vermelerinden ötürü, sanal müzeden çok tanıtım amaçlı internet sayfası niteliğindedirler. “İçeriksel sanal müzeler”; koleksiyonları çevirim içi sunan ve ziyaretçinin koleksiyondaki nesnelere keşfetmesini amaçlayan sanal müze uygulamalarıdır. Bu uygulamada nesne merkezli bir yol izlenir ve koleksiyon bilgi bankaları ile benzerlik görülür. İçeriğin eğitici ve öğretici olmaması nedeniyle, konunun uzmanları tarafından kullanımı daha uygundur. Müze koleksiyonunun tanımlamada ayrıntılı bilgi vermesi bu uygulamaların en önemli özelliğidir. “Eğitsel sanal müzeler”; ziyaretçilerinin yaş, deneyim ve bilgi seviyelerine göre giriş olanağı sunan sanal müzelerdir. Bilginin sunumu nesne yerine içerik merkezlidir. Öğretici olma amacıyla tasarlanan bu tür sanal müzelerde, ziyaretçinin ilgilendiği konuda daha fazla bilgi alması ve siteyi yeniden ziyaret etmesini sağlayacak bağlantılar bulunur. Buradaki asıl amaç, ziyaretçinin müzeye gelip nesnelere yerinde görmesini sağlamaktır. “Sanal müzeler” ise; öğretici sanal müzelerin bir sonraki adımı olarak düşünülebilir. Sadece müzenin koleksiyonunu sunmanın yanında diğer sayısal koleksiyonlara da bağlantılar bulunmaktadır. Bu yolla, sayısal koleksiyonlar gerçek dünyanın kopyaları olmaktan çıkarlar. Böylece André Malraux’un “duvarsız düşsel müzeler” öngörüsü gerçekleşmiş olur (Schweibenz, 2019, 9).

Sanal müze yaklaşımlarıyla sanat ve kültürel eserlerin tek bir mekâna sıkışmaktan kurtulup teknik olanaklarla yeniden üretilebilmesi ilk olarak Walter Benjamin’in çığır açan makalesinde (Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağdaş Sanat Yapıtı) öne sürdüğü gibi özünde oldukça demokratiktir ve kitlelere özgürlük vaadi içermektedir. Sanal müze yaklaşımının iktidarla bağlantısı da kurulmaktadır. Bilişim çağı olan 21. yüzyılda sermayenin teknolojiyi elinde tutanlar tarafından oluşturulmasıdır. Bundan dolayı

kapitalizmin yarattığı kitle kültürüne özellikle internet teknolojisi ile boyut değiştiren reklamcılık aracılığıyla yeni metalar sunulması ve insanları teknolojiyi ellerinde tutanların ideolojilerine hapsetmeleri göz ardı edilmemelidir (Habermas, 1993, 34). Bu bağlamda dünya müzelerini ve bağımsız koleksiyonları sanal bir çatı altında bir araya getiren Google’ın bir hizmet projesi olan “Google Art Project”, Google Cultural Institute bünyesinde 17 müze ortaklığıyla beraber 2011 yılında hayata geçirilmiştir. Google iş birliği içerisinde olduğu müze ve galerilerdeki sanat eserlerini, en küçük ayrıntısına kadar incelenebilmesini sağlayan “gigapiksel” teknolojisini kullanarak, “müzelerin müzesi” sloganı ile insanlara sunmaktadır (Stallabross, 2016, 71).

21/7/1983 tarihli ve 2863 sayılı<sup>1</sup> T.C. Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu kapsamına giren Taşınır Kültür ve Tabiat Varlıklarından meydana gelen özel müzelerin kuruluş, görev, yönetim, gözetim, denetim şekil ve şartlarını belirlenmiştir. Türkiye’de bulunan özel müze sayılarına ilişkin en güncel veri, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı internet sayfasında, 08.06.2021 tarihli tablosunda 304 adet olduğudur (KTB, 2021). Her geçen gün Türkiye’de hızla artan özel müze sayısının içinde bu araştırmaya konu olan “Müze Kumbaram” incelenmektedir.

Türkiye’de müze mevzuatı çerçevesinde sanal müze kavramı sadece müzelerin internet uygulamaları olarak görülmektedir. Açıklanan özel müzeler listesi içerisinde araştırmanın konusu içerisinde var olan özel müzeler araştırma sınırlıkları içerisinde incelenmiş ve temalarına göre ayrılarak olduğu Tablo1’de sunulmuştur. Temaları: Finans, Kumbara, Oyuncak olarak sınıflandırılmıştır.

---

<sup>1</sup> 21/7/1983 tarihli ve 2863 sayılı T.C. Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu (<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=2863&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5>).

**Tablo 1** Finans, Kumbara, Oyuncak olanların alındığı özet tablo. 08.06.2021 tarihli Kültür Bakanlığına bağlı 304 Özel Müze faaliyet göstermektedir. (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2021)

ÖZEL MÜZELER					
Sıra	Özel Müze	Teması	Bulunduğu İl	Bağlı Olduğu Kurum/Kişi	Denetleyen Müze
7.	İstanbul Oyuncak Müzesi	Oyuncak	İstanbul	Sunay Akın Müzecilik ve Kül. Hiz. Ltd. Şti.	İstanbul Arkeoloji Müzeleri Müdürlüğü
11.	Yapı Kredi Vedat Nedim Tör Müzesi	Finans	İstanbul	Yapı Kredi Bankası	İstanbul Arkeoloji Müzeleri Müdürlüğü
35.	Türkiye İş Bankası Müzesi	Finans	İstanbul	Türkiye İş Bankası	İstanbul Hisarlar Müzesi Müdürlüğü
50.	Osmanlı Bankası Müzesi	Finans	İstanbul	Galata Araş. Yay. Tan. Bil. Tek. Hiz. A.Ş.	İstanbul Türk ve İslam E. M. Müdürlüğü
80.	Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi	Finans	Ankara	İş Bankası Genel Müdürlüğü	Ankara Cumhuriyet Müzesi Müdürlüğü
81.	Ziraat Bankası Müzesi	Finans	Ankara	Ziraat Bankası Genel Müdürlüğü	Ankara Cumhuriyet Müzesi Müdürlüğü
83.	Hazine Dairesi Müzesi	Finans	Ankara	Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi	Ankara Cumhuriyet Müzesi Müdürlüğü
86.	Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi	Oyuncak	Ankara	Ankara Üniversitesi	Ankara Etnografya Müzesi Müdürlüğü
116.	Müze Kumbaram	Kumbara	Ankara	Ali Armağan DALOĞLU	Ankara Etnografya Müzesi Müdürlüğü
144.	Antalya Oyuncak Müzesi	Oyuncak	Antalya	Antalya Büyükşehir Belediyesi	Antalya Müzesi Müdürlüğü
146.	Anadolu Oyuncak Müzesi	Oyuncak	Antalya	Kepez Belediyesi	Antalya Müzesi Müdürlüğü
179	Bursa SMMMO Muhasebe Müzesi	Finans	Bursa	Bursa Serbest Muhasebeci ve Mali Müşavirler Odası	Bursa Müzesi Müdürlüğü
217	Gaziantep Oyuncak Müzesi	Oyuncak	Gaziantep	Gaziantep Büyükşehir Belediyesi	Gaziantep Müzesi Müdürlüğü
285	Oyuncak Müzesi	Oyuncak	Samsun	Canik Belediyesi	Samsun Müzesi Müdürlüğü

Finans Teması içerisinde Bursa Serbest Muhasebecilik Mali Müşavirler Odası (SMMMO) Muhasebe Müzesi, Hazine Dairesi Müzesi, Osmanlı Bankası Müzesi, Türkiye İş Bankası Müzesi, Türkiye İş Bankası İktisadi Bağımsızlık Müzesi, Yapı Kredi Vedat Nedim Tör Müzesi, Ziraat Bankası Müzesi olmak üzere 7 adet müze belirlenmiştir. Kumbara Teması için sadece 1 adet müze, “Müze Kumbaram” listede yer almıştır.

Tablo 1 içinde oyuncak temasına özel olarak bakılmış ve oyuncak teması içerisinde, Anadolu Oyuncak Müzesi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, Gaziantep Oyuncak Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi, Oyuncak Müzesi olmak üzere ülkemizde 6 adet oyuncak müzesi bulunmaktadır (Karadeniz ve Artar, 2017, 7). Uzmanlık müzesi olarak adlandırabileceğimiz oyuncak müzesi, Onur'a (2010, 27) göre, tarihsel-toplumsal-kültürel bir ürün olan oyuncakı korumakla yükümlü bir kuruluştur. Çünkü oyuncak toplumsal-kültürel bir üründür ve tarih içinde gelişmiştir. Dolayısıyla oyuncak müzesi, çocuk kültürüne ilişkin en önemli öğelerden biri olan oyuncakın çağlar boyunca gelişimini izleyen, anlamını ve işlevini araştıran, üretildiği çağın toplumsal ve tarihi koşullarını gözler önüne seren ve üretildiği çağın şartlarını yorumlayan dinamik bir müzedir. Aynı zamanda oyuncakla ilişkin örnekleri toplayan, koruyan, sergileyen, araştıran, izleyicinin kültürel ve akademik zenginliği için yorumlayarak eğitim amacıyla kullanan bir eğitim kurumudur. Oyuncak müzelerinin koleksiyonlarında çocuk ve gençlerin tasarruf eğitimine destek olmak amacıyla ve kimi zaman oyuncak sıfatıyla kullanılan kumbaralara da rastlanmaktadır.

**Şekil 4.** Ankara Oyuncak Müzesi Sergi Salonu Genel Görünüm ve Prof. Dr. Bekir Onur ile Söyleşi (Fotoğraf. Ali Armağan Daloğlu, 12.04.2021)



Kumbara, sadece oyuncak müzelerinde değil aynı zamanda çocuk ve gençlerin gelişimsel özelliklerini desteklemek amacıyla kurulmuş olan çocuk müzelerinde de yer bulmaktadır. Çocuklara zengin öğrenme ortamları sunmak, etkileşimli sergiler ve öğretim programları tasarlamak, oyun yoluyla öğrenmeye öncelik vermek, hayal gücünü geliştirici ve yaratıcı etkinliklere ağırlık vermek, çocukların keşfetme güdülerini artırmak, sergileri

aile etkileşimini ve kuşaklararası iş birliğini geliştirecek içerikte hazırlamak ve çok kültürlülük – kültürel çeşitlilik temalarını çocuklarda farklı kültürlerle ilişkin olumlu tutumlar geliştirmek amacıyla kullanmak (Mayfield, 2005). Florida Miami’de yer alan Miami Çocuk Müzesi başta olmak üzere özellikle Amerika Birleşik Devletleri’nde çok sayıda çocuk müzesinde para, tasarruf, dünya paraları, ekonomi vb. finansal konularda sergiler düzenlenmekte ve kumbara bir nesne olarak bu sergilerde ve sergilere bağlı eğitim etkinliklerinde yerini almaktadır. Miami çocuk müzesinin giriş katında yer alan sergilerden bir Banka isimli sergidir. Banka sergisinde çocuklar eğitimler eşliğinde faturalar düzenlemekte, paranın hangi yollarla biriktirildiğini öğrenmekte, dünya paralarını tanımakta, para harcamakta ve Amerikan dolarının üzerinde yer alan sembollerin ve imgelerin ne anlama geldiğini öğrenmektedirler. Bununla birlikte Amerikan Bankası (Bank of America) sponsorluğunda kurgulanan Banka isimli sergi alanında domuz biçimli bir kumbara görünümünde oluşturulan banka kasası da çocuklara para ve kumbara gibi kavramları aktarmak amacıyla oluşturulmuştur (Karadeniz, 2013, 233).

Şekil 5. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı (Fotoğraf. Ceren Güneröz)



Şekil 6. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı (Fotoğraf. Ceren Güneröz)



Şekil 7. Miami Çocuk Müzesi, Banka Sergi Alanı (Fotoğraf. Ceren Güneröz)



Bununla birlikte Avrupa’da yer alan çocuk müzelerinde de tasarruf, para, ekonomi içerikli sürekli ve geçici sergilerde de kumbaranın öne çıkan bir nesne olarak kullanıldığı görülmektedir. Almanya’nın Hamburg şehrinde yer alan Klick Çocuk Müzesi’nde de *Dünya Paraları ve Banka (Klick Bank)* adı altında ziyarete açılan sergide çok sayıda kumbara izleyicilerle buluşmuştur (Karadeniz, 2010, 175).

**Şekil 8.** Klick Çocuk Müzesi, Klick Bank Sergi Alanı. (Fotoğraf. Ceren Güneröz, 2010)



**Şekil 9.** Klick Çocuk Müzesi, Klick Bank Sergi Alanı. (Fotoğraf. Ceren Güneröz, 2010)



### 3.3. Kumbara Müzeleri

Kumbara, para biriktirmek için kullanılan, bozuk veya kâğıt para atılan deliği olan, metal, toprak, plastikten yapılmış küçük kaptır (TDK, 2021). İki bin yıl önce tasarruf amaçlı yardım kumbaraları taş kumbara iken günümüzde gelişen teknoloji ile dijital kumbaraya dönüşmüştür. Aynı şekilde kumbara temasını işleyen müzelerde bu gelişmeden payına düşeni almıştır. Bu çalışmada, Dünya ve Türkiye’de bulunan kumbara koleksiyonu teması kapsamında yürütülmüştür.

Günümüzde yardım kuruluşlarının kalabalık yerlere koyduğu yardım kumbaralarının atası, Kaunos antik kentinde ortaya çıkarılmıştır. 2 bin yıllık kumbara, kilit mekanizması da takılarak eski çağdaki sistemiyle çalıştırılabilir duruma getirilmiştir. Muğla, Kaunos antik kentinde Liman Agora’sında bulunan anahtarlı kumbara örneği kente gelen ziyaretçilerin para attıkları ve kent konseyinden kişilerce açılabilen kutu şeklinde olan tek örnektir (Işık 2002, 121). Kaunos Muğla’nın Köyceğiz ilçesine bağlı Çandır köyü sınırları içerisinde yer almaktadır. Muğla Üniversitesi Arkeoloji Bölüm Başkanı Prof. Dr. Adnan Diler, Kaunos'ta bulunan kumbara üzerinde yaptığı araştırma sonucunda kumbaranın M.Ö 1. yüzyıla ait, 120x120 cm boyutunda taştan yapıldığını tespit etmiştir. Prof. Dr. Diler, bu tür kumbaralardan çıkan paraların genellikle kutsal alanların bakımı, onarımı ve bu işi üstlenen insanlara maaş verilmesi için kullanıldığını ifade etmektedir. Günümüzdeki yardım kumbaraları da Türkiye’de halen aynı amaçla kullanılmaya devam etmektedir (Diler, 2003).

Paranın keşfi ardından, güvende tutulabilmesi için bankacılık sistemi geliştirilmiştir. Paralar kasalarda tutulmuş ya da toprağa gömülerek korunmaya çalışılmıştır. Her dönemde para değerli olmuştur bunun nedeni saklanacak kadar kıymet eşyası olarak görülmesinden kaynaklanmaktadır. Bu sayede hiçbir dönemde değerini kaybetmeyerek ekonomi ve modern finans sisteminde tasarrufu önemli kılmıştır. Özellikle altın, değerini asırlarca koruduğu için pek çok nesneyi kumbara olarak algılanmasına da vesile olmuştur. 1911'de İngiltere Galler bölgesinde bulunan sürahi ile boynunda iki bronz madeni parayı ortaya çıkarılmıştır. Şekil 10’da İngiliz Genel Ulusal Müzesi’nde sergilenen sürahi kap, gerçek değerini gizlemek için stratejik olarak yerleştirilmiş 160 Roma altını saklayan bir anlamda gömülü hazine kutusunun form değiştirmiş halidir.

Şekil 10. Sürahi Kumbara. (Alsob, 2017)



Aslen Farsça *humbara* sözcüğünden türeme olan bu sözcük Türkçeye de farklı dillerin sentezi olarak yerleşmiştir. Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğü içerisinde kumbara para biriktirmek için kullanılan kap olarak tanımlanmış, Balkan dillerine geçmiş olduğundan bahsedilmiştir (Eyüboğlu, 2017). Bulgar dilinde kumbara, Sırp dilinde kumbara, Rumca'da κουμπάριας olarak geçmektedir. Ayrıca bazı kaynaklarda humbara olarak dilimize yerleşmiş olma ihtimalinden bahsedilse de Ali Seydi dil yanlışı Sözcükler Defterinde açıklayıcı olarak humpâre olduğunu belirtmektedir. Türkçe'de aynı amaca yönelik farklı tanımlarda da kumbaraya eş ifadeler kullanılmıştır. Para Kutusu/Kasası, İane Sandığı<sup>2</sup>, Tasarruf Kutusu, Yardım Kutusu/Kasası/Kumbarası, Bahşış Kutusu şeklinde çeşitli kullanım amaçlarına yönelik bozuk madeni ve kâğıt kupürler için geliştirilmiş çeşitli kumbara bulunmaktadır.

İngilizce'de piggy bank, moneybox, Fransızca'da tirelire, Almanca'da sparbüchse, Rusça'da копилка, Japonca'da 貯金箱 (chokin – bako) olarak ifade edilmektedir. İngilizce'de özellikle piggy bank olarak adlandırılan kumbara değişik form ve figüratif biçimi gibi farklı kültürlerle Türkiye'den farklı olarak yerleşmiş olması dikkat çekicidir. Bunun olası kaynak yeri Uzak Doğu ülkeleridir.

---

<sup>2</sup> Yardım kumbarası

Çin kültüründe kil veya porselenden yapılmış para kutularının, birikimlerin tekrar kullanılması amaçlı geri alınabilmesi için paramparça edilmesi gerekir. Bu durum paralarına kolaylıkla erişmeden birikim yapmalarına katkı veriyordu. En azından M.Ö. 2. yüzyılda Han Hanedanlığı'na kadar bu kutuların bu amaçlarla kullanıldığı görülür. Tarihçi Sima Qian kilden yapılan kumbaraların biri için değerli bir hikâyeyi dile getirmiştir (Hughes-Warrington, 2000, 40). Pingjin'in yüksek rütbeli bir bakanı ve nihayetinde Marki olan Gongsun Hong, yoksulluk içinde doğmuştur ve hayatının ilk yarısında hapisane gardiyanı, domuz çobanı ve çeşitli diğer garip işlerde çalışmıştır. Bugünkü karşılığı olan akademide görev almış ve hanedanlıktaki işine başlamadan önce köyün ustaları tarafından kumbara dersi almıştır. “Kendinizi hazineyle doldurursanız, sonunda paramparça olursunuz. Bunun yerine, mütevazı kil para kutusunun kendisi gibi tutumlu şekilde yaşayarak, paranızı yavaş yavaş, onurlu bir şekilde kazanacaksınız ve hiç kimse, içindeki zenginliklere ulaşmak için sizi açmaya çalışmayacak” mottosu ile Gongsun Hong, kendisinden önce gelenlerin yaşlıların bu tavsiyesini almış ve dürüstlüğü ve aynı zamanda sade yaşamı ile her yerde tanınmıştır (Thehistoryblog, 2012).

Domuz kumbaralarının çıkış yeri kesin olarak bilinmese de kumbara tarihine farklı bir yorum olarak, Endonezya'da Cava'da 14. yüzyıldan önceye temellenen domuz kumbaraları bulunması Çin'de de benzer ve hatta daha öncesinde domuz kumbaraları ile ilgili buluntulara rastlanmasına da gönderme yapmaktadır. İki kültürde de domuzun kullanılması aynı bağlamda değildir. Cava'da domuz mutluluğu sembolize etmektedir.

**Şekil 11.** Domuz Kumbara Örneği, Endonezya Ulusal Müzesi, 14.-15. yy. Trowulan'da bulunan Majapahit döneminden pişmiş toprak kumbara. (Sulis, 2018)



### 3.3.1. Yurt dışı örnekleri

Kumbaranın nesne olarak pek çok koleksiyonerin ilgisini çektiği düşünülse de kumbara teması altında müzelere dünya üzerinde rastlanması araştırma sırasında dikkat çekici bulunmuştur. Dünyada finans ve oyuncak temaları içerisinde veya genel arkeoloji müzelerinde tıpkı Türkiye'deki gibi kumbaralara yer verilmiştir. Müzelerde yer alamayan kumbaralar bazen sergilenebilme imkânı bulabilmiş bazen de koleksiyon olarak müzebilimin dışında değerlendirmiştir. Kumbara koleksiyonlarına yer veren müzelerle birlikte özellikle Danimarka ve Japonya gibi ülkelerde bulunan iki farklı müzede yer alan domuz kumbara formlarından oluşan koleksiyona sadece sanal sergileme müzesine de rastlanılmıştır.

Almanya'da 2015 yılında bir Alman bankası dünyanın en büyük kumbarasını inşa etmiştir. Dört katlı bir binayla aynı yükseklikte olduğundan, büyük plastik domuzun tepesine bozuk para koymak için küçük bir vinç kullanılması gerekmiştir. İnsanlar kumbaranın içine girip parayla ilgili bir sergiyi bile görmüşlerdir. Amsterdam'daki Kumbara Müzesi ise 12.000'den fazla kumbaradan oluşan bir koleksiyona sahiptir. Bazıları domuz gibi görünürken, diğerleri farklı hayvanları, binaları ve hatta ünlü isimleri andırmaktadır (CBC Kids, n.d.).

Domuz şeklindeki kumbaranın tam olarak kökeni bilinmese de ilginç bir geçmişi vardır; ancak kimse bu kumbaraların kaynağının neresi olduğu bilmemektedir. Domuzların hızla kilo alma ve üreme fikri olasılıkla tasarrufların hızla artması ile bağlantılı düşünülmüştür.

İtalya'da ise çoğu kişi finans, kredi ve sosyal güvenlikle ilgili kararlardan dolayı etkilenen günlük hayatlarında finansal becerilerini arttırmak paralarını yönetmede zorluklarla karşılaşmaktadır. Torino'daki Museo del Risparmio (Tasarruf Müzesi), geleneksel bir müzeden çok, kendi türünde oldukça benzersiz bir öğrenme alanıdır. 2012 yılında açılan bu müze, bir İtalyan finans kurumunun çocuklara, öğrencilere ve ailelere, genellikle oldukça zorlu bir konu olarak algılanan ekonomiye eğlenceli bir yaklaşım sunarak tasarruf ve yatırım kavramlarına net ve basit bir dille yaklaşılabilir. Müze, çeşitli sergi teknikleri kullanılarak madeni paraların tarihi, finansal araçlar, insan ve para arasındaki ilişkiyi göstermektedir (Lusiardi, 2016). Tasarruf Müzesi, giriş bölümünde, 1500'den fazla kumbaranın rehberli bir tur ile çocukların derinlemesine düşünebileceği "Karınca ve Çekirge" adlı eski bir çizgi film gösterimi ile başlamaktadır. Ziyaretçilere,

hayallerine ulaşmak ve beklemedikleri durumlarla baş etmek için tasarruf etmenin önemi sunulmaktadır. İkinci bölümünde, İtalyan ve Avrupa madeni ve kâğıt paralarının resimleri gösterilerek ziyaretçiye bir dizi nesneyi satın almaları için gerekli olası bağlantıları göstermektedir. Etkinlik, Euro'nun tanıtımı ile ilgili kısa bir videonun gösterilmesiyle sona ermektedir. (Museo del Risparmio, 2021).

Amerika Birleşik Devletleri'nde bulunan Amerikan Finans Müzesi, Coinstar sponsorluğunda 40'tan fazla benzersiz, antika ve çağdaş bankanın gezici sergisi olan "America's Coin Banks", Amerikan kültürünün ve günlük yaşamın ayırt edici özelliklerinden birinin tarihini anlatmaktadır. İlk Amerika Birleşik Devletleri madeni paraları 1793'te basılmıştır. O zamandan bu yana Amerikalılar paralarını biriktirip saklamaya çalışmışlar ve bu da madeni para bankasının yaratılmasıyla sonuçlanmıştır. Bankanın fiziksel görünümü yıllar içinde, çocukları kuruşlarını kurtarmaya teşvik etmek ve öğretmek için bir oyuncak olarak geleneksel seramik kumbaradan tasarlanmış, metal ve plastik kutular da olmak üzere geliştirilmiştir. Madeni paralarla doldurulmuş veya sergilenmiş olsun, madeni para bankaları Amerikan hanelerinin çoğunda bulunmaktadır. Müze'nin sergiler ve eğitimden sorumlu müdür yardımcısı Meg Ventrudo, serginin erken yaşta, çocuklar paralarını biriktirmenin önemini öğrenerek paralarını kumbaralara yerleştirmeye teşvik ettiğini ifade etmiştir. Madeni para bankaları 150 yıldan uzun süredir sergi, tasarruf ve yatırım için tarihi emsali incelemeye yardımcı olmak amacıyla varlığını sürdürmektedir (MoAF, 2002).

Hollanda Amsterdam'daki Kumbara Müzesi ise zengin koleksiyonuyla dikkat çekmektedir. Müzede yer alan nesnelerin tümü Amsterdam Şehri Tasarruf Bankası'nın dünyayı gezen bir yöneticisi tarafından toplanan, dünyanın her yerinden ve tarihin her döneminden akla gelebilecek her tanıma sahip 12.000 kumbara ve diğer para prizlerini içermektedir. Bazı objeler, örneğin Endonezya'dan gelen 500 yıllık sırlı tasarruf tenceresi nadide, gümüş ve altından yapılanlar ise değerli objelerdir - aslında içerebilecekleri her şeyden daha değerlidir. Eski kumbaraların çoğu, zanaatkarların sanatının zirvesi olan hassas gravürlerle süslenmiştir. Bazıları ise çocuklar için basit hatıralar olabilecek şekilde tasarlanmış kil veya metal kaplardır. Geleneksel domuz şekli hakimdir, ancak kaplar olası şekillerin tüm gamını kullanmaktadır. (Deelman, 2005)

Danimarka'nın tek Para Kutuları müzesi Randers'dadır. Müzenin etkileyici eski para kutuları koleksiyonu, en yaygın Danimarka para kutuları (Danca: sparebøsse) türlerini göstermektedir, ancak koleksiyon aynı zamanda diğer birçok ülkeden para kutuları da

içermektedir. Tasarruf Kutusu Müzesi'ne farklı bir dünyaya adım atmak gibidir. Bu, öncelikle dünyanın her yerinden çok büyük bir kumbara koleksiyonuyla gösterilen, tasarruf tarihiyle dolu bir dünyadır. Para kutularının birçoğu başlangıçta çocuklara madeni para ve banknot biriktirmek için hediye olarak satın alınmıştır ve para kasalarının çoğunun tasarruf sağlamak için parçalara ayrılması gerektiği göz önüne alındığında günümüze kadar korunarak ve bozulmadan kalabilmiş olduğu görülür. (Sparebössemuseet, 2021).

Japonya'da iki kumbara müzesi bulunmaktadır. Kurashiki Kumbara Müzesi, Japonya'daki antika bir alışveriş merkezinin içindedir. Müzenin tamamı Japonya'da üretilen geniş bir kumbara koleksiyonunu sergilemektedir. 1970 Osaka Expo için yapılan örneklerden popüler çizgi roman karakterlerine kadar çeşitli kumbara örnekleri bulunur. Bazı sıra dışı örnekler arasında bir sigara otomatı şeklinde kumbara, bir avuç posta kutusu veya minik bir Gorbaçov formunda kumbara yer almaktadır. Ivy Square bölgesinde Halk Sanatları Müzesi, Kırsal Oyuncak Müzesi ve Ohara Sanat Müzesi bulunmaktadır. El Greco, Monet, Matisse, Gauguin ve Renoir'in öne çıkan tablolarıyla Japonya'nın Batı sanatına adanmış ilk müzesidir (This Belongs in a Museum, n.d.).

Amagasaki Shinkin Bank tarafından kurulan Amashin Müzesi de kumbaralar dahil olmak üzere Japon tarihi ve para ve bankacılık dünyasıyla ilgili nesnelere sergilenmektedir. Müzenin amacı, bölgesel sanat ve kültürün gelişimini teşvik etmektir. Müzenin ana binası, beyaz duvarlarıyla Amagasaki Kalesi'ni andıracak şekilde inşa edilmiştir. Birinci kattaki galeride, yerel sanatçıların eserleri sergilenmekte, ikinci katta ise antik çağlardan günümüze 170 ülkede kullanılan madeni para ve kâğıt paralar bulunmaktadır. Sergilenen nesnelere Olimpiyatlar gibi etkinlikler için tasarlanan hatıra paraları da yer almaktadır. Müzenin üçüncü katında, Edo Dönemi'nde feodal Amagasaki Bölgesi olan Amagasaki Şehri'nin tarihi anlatılmaktadır. Kûratörler, 2100 yıllık Çin kil kutularından günümüzün yüksek teknoloji bankalarına, ses efektleri ve yanıp sönen ışıklara kadar, Japonya'daki bu türden en büyük koleksiyon için 13.000 madeni para bankasını toplamak amacıyla uzun süreli araştırma yapmışlardır. Müze binası bir zamanlar gerçek Amagasaki Shinkin Bank olduğu için, Japonya'da üretilen bölüm banka kasasının kalın metal kapısının arkasında sergilenmekte ve Yedi Şans Tanrısı'nı, kaleleri, tapınakları ve maneki-neko'yu (refahı çağıran kediler) andıran bozuk para kutuları içermektedir.

Dünya Kumbara Müzesi'nde iki katta toplam 62 ülkeden bozuk para bankaları sergilenmektedir. Ziyaretçiler, hırsızları kandırmak için sabit telefon veya kitap kılığına girmiş bankalara hayran kalabilmekte ve sevdikleri bir hayvanın tasvirlerinde varyasyonlar

bulabilmektedirler. Avrupa kiliselerinden bağış kutuları, popüler anime ve film karakterleri şeklindeki bankalarda yer almaktadır. Hatta Tokyo'daki Bank of Japan binası şeklinde, mavi çatısı altında binlerce madeni para tutabilen büyük bir banka da bulunmaktadır. Her ay birinci kattaki ana sergi değişmektedir. Ne yazık ki, Birleşik Devletler'deki bazı bankalar, geçtiğimiz yüzyıldaki Afrikalı Amerikalıların ayrımcı temsillerini göstermektedir. Bu sergileme takdir edilmek veya taklit edilmek için değil, sadece madeni para bankalarının yapıldıkları kültürü nasıl yansıttığını göstermek için sunulmuştur. İkinci katın bir köşesi Amagasaki Shinkin Bank'ın 1920'de kuruluşundan bu yana geçmişini göstermektedir. Banka defterleri, ilk ATM kartları ve takvimler gibi hatıra eşyaları sergilenmektedir. (Amagasaki, 2021)

**Şekil 12.** Amagasaki Shinkin Bank Dünya Kumbara Müzesi. (Amagasaki, 2021)



**Şekil 13.** Amagasaki Shinkin Bank Dünya Kumbara Müzesi, Japonya. (Amagasaki, 2021)



### 3.3.2. Türkiye örnekleri

Türkiye’de koleksiyon grubu içerisinde sadece kumbara teması olan müze bulunmamaktadır; ancak İş Bankası Müzesi, Türk Hava Kurumu Müzesi, Ziraat Bankası Müzesi gibi müzeler koleksiyonları içerisinde kumbara sergilemektedirler. Özellikle tematik olarak oyuncak müzelerinde çocuk kültürü içerisinde kumbara nesnelere yoğun yer verildiği görülmektedir. Örneğin, Ankara Oyuncak Müzesi, Antalya Oyuncak Müzesi, İstanbul Oyuncak Müzesi. Amaç yoğun olarak tasarruf bilincini geliştirmek olarak görülse de bu aşamada kişilerin hayalleri ile oyuncak kültürü ile ilişki tasarruf bağda kurulduğu görülmektedir (Şekil 14 ve 15).

**Şekil 14.** Toprak kumbara, Avanos (1990). Ankara Oyuncak Müzesi Koleksiyonu. Doğanay Çevik, 2015.



**Şekil 15.** Yel değirmeni kumbara, İstanbul (1955). Ankara Oyuncak Müzesi Koleksiyonu.

Doğanay Çevik, 2015.



Öte yandan kutsal mekanların yardım amaçlı sahip oldukları para kutuları kumbaraları ve kasaları olan farklı müzelerde de örnek kumbaralar sergilenmektedir. Türk Hava Kurumu Müzesi ve 500. Yıl Musevi Vakfı Müzesi gibi çeşitlilik arz eden müzelerde de kumbara nesnesine yer verilmiştir. Öte yandan kumbara teması içeren özel koleksiyonlarda olduğu görülmüştür. Kumbara biriktirmek, koleksiyoncuları peşinden koşturduğu gibi aynı zamanda nesiller arası kurulan bir bağın simgesidir. Banka kumbara örnekleri klasik kumbara modellerinin dışında ev, sandık ya da araba şeklinde örneklere sahiptir. Ayrıca farklı hayvan türleri ve geometrik formlarda tasarlanmış özgün kumbaralar da üretilmiştir.

Kumbara çocukluktaki yaşam öyküsü ile gelecek güzel günlere olan inancı simgeler (Yalın, 2019) Türkiye’de uzun yıllardan beri kumbara biriktiren ve koleksiyonunu yapan koleksiyonerlerden bazıları Ömer Cumhuri Yanmaz, Tahir Demirkıran, Ali Armağan Daloğlu’dur.

## 4. BİR KÜLTÜR GİRİŞİM PLATFORMU VE MÜZE KUMBARAM

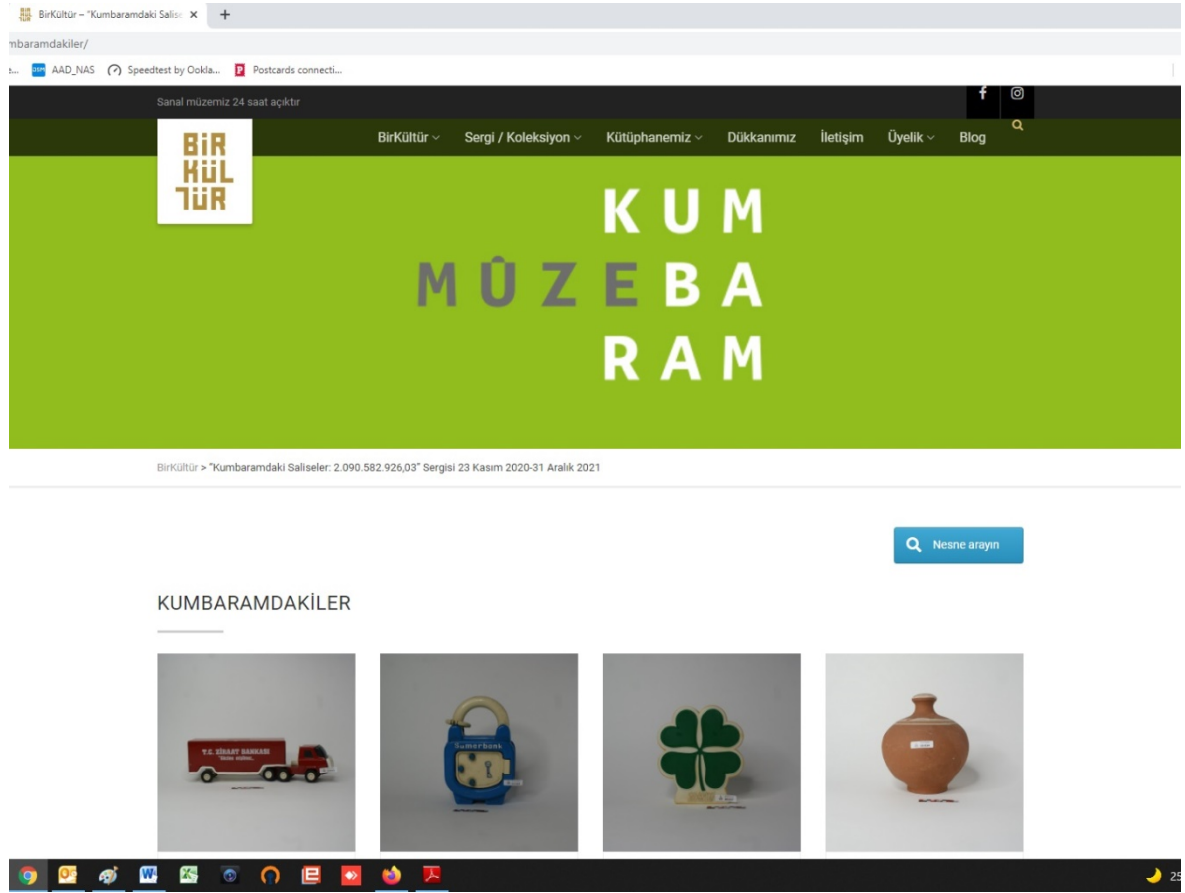
BirKültür Girişim Platformu “*her birikim bir kültür*” mottosu ile yayına başladığı 12 Nisan 2018’de tıpkı bozuklukların bütünleştirildiği ve sonrası ihtiyaç duyulduğu anda kullanılacağı gibi, kültürel birikimlerin birer kumbarada biriktirilmesine katkı veren bir ideolojiyle ortaya çıkmıştır. Kumbara ve kültürel birikim arasında metaforik ilişki kuran ve daha sonra bu birikimlerin yeniden gelecek nesillerde kullanılmasını sağlayacak alt yapıyı ve düzenekleri geliştiren analog yapıdan dijital yapıya geçirilmesine hizmet edebilecek ara yüz uygulamaları içerisinde kültürel birikim yolcularına, koleksiyonerlere, araştırmacılara, küratörlere, tasarımcılara, müzecilik disiplini ile kütüphanecilik, arşiv ve bilgi bankası olma yolunda geliştirilmeye devam eden sanal müze işletme yönetimi platformudur.

Müze Kumbaram, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı’na bağlı özel müzeler mevzuatına uygun bir biçimde katkı koyabilmesi adına 12.04.2021’de Müze Kumbaram ile farklı bir oluşum başlamıştır. Mevzuatın gereklilikleri çerçevesinde sergileme ve oluşturulacak bilgi havuzlarının düzenli olarak yeni nesillere aktarılması amacıyla yola çıkmış tematik bir özel müzedir.

### 4.1. BirKültür Girişim Platformu Süreci

BirKültür Girişim Platformu kurucusu olan bu araştırmanın sahibi olan Ali Armağan Daloğlu tarihçesinde üç dönemden söz etmektedir. Daloğlu, Ankara Masası Kültür ve Sanat programında 24.10.2020 tarihinde gerçekleştirilen söyleşide BirKültür sürecini şöyle tanımlar; “17 Ağustos 1999 Büyük Depremi ile bireylerin manevi kayıpları yanı sıra geri dönülmez kişisel kültürel miras kayıplarına neden olmuştur” (Ankara Masası, 2020). Daloğlu 2015 yılında öğrenci olarak öğrenim görmeye başladığı Ankara Üniversitesi Disiplinlerarası Müze Eğitimi Yüksek Lisans Programı kapsamında kişisel akademik birikimini BirKültür Girişim Platformunu oluşturarak geliştirmiştir. 12 Nisan 2018 tarihinde İstanbul Heritage Kültürel Miras ve Müzecilik Fuarı’na gerçekleştirilen ziyaret ile de sosyal medya iletişimi ve üyelik sisteminin takibine başlamıştır.

Şekil 16. BirKültür Girişim Platformu. (BirKültür, 2021)



BirKültür Girişim Platformu'nda sanal olarak kültürel miras öğelerinin künye çalışmalarına interaktif olarak görünebilecek bir uygulama ile ziyaretçilerin erişmesine uygun alt yapı hazırlanmış ve kullanımı ile var olan kültürel miras değerlerinin dijitalleştirilmesi sağlanmıştır. Profesionellerden koleksiyonerlere ve araştırmacılara kadar uzanabilecek görsel ilişki ile veri bankasının ilişkilerini kuran bir ara yüz oluşturulmuştur. 2005 yılında ilk deneysel paylaşım [www.turkstrophy.org](http://www.turkstrophy.org) adıyla yapılmış, sonrasında [archidium.org](http://archidium.org) ile farklı sürüme dönüştürülmüştür. 2015 sürümünün ardından güncellenmiş ve tescillenmiş. BirKültür markası ile [www.birkultur.com](http://www.birkultur.com) adı altında en son sürüm hazırlanmıştır ve hizmetine bu adla devam etmektedir. Bu çalışma ile genç ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve onları da bir kültürel miras toplayıcısı ve koruyucusu kılmak, bu sayfayı her ziyaret ettiklerinde yeni bir kültürel veriye sahip olmalarını sağlamak amaçlanmıştır.

#### 4.2. Müze Kumbaram'ın Geliştirilme Süreci

Özel Müzeler mevzuatının gereklilikleri içerisinde, sanal müze uygulamasının henüz hazırlanmamış olması sebebiyle, ilkin nitelikli kumbara koleksiyonu politikası

oluşturulmaya başlanmış, daha sonra müze oluşum süreci başlatılarak 2020 yılında “Müze Kumbaram” markası tescil edilmiştir. 16 Nisan 2021 tarihinde resmi olarak Müze Kumbaram adıyla T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından başvuru kabul edilmiştir. Kurulum aşamasında olan Müze Kumbaram’ın 2021 yıl sonuna kadar tescilli müze olma yolundaki süreci devam etmektedir. Ankara Etnografya Müzesi ile yoğun irtibatta çalışılarak kurulum sürecinin hızlandırılması planlanmıştır. Öte yandan BirKültür Girişim Platformu ile birlikte yürütülen ortak çalışmalar eşliğinde Türkiye’nin ilk oyuncak müzesi olan Ankara Oyuncak Müzesi ile birlikte 5 Nisan-21 Mayıs 2021 tarihleri arasında “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde” isimli kolektif sergi oluşumunda görev almıştır.

Bu çalışmanın amacı, tasarruf kültürünü, birikim kültürünü irdelemek, kumbaralar üzerindeki araştırmaları saptamak, öncülük etmek, kumbara kültürünün çocukluk yaşamı sürecindeki etkilerine yoğun katkı verecek eğitimleri planlamak, sahip olunan kumbara koleksiyonunun çeşitliğini ve araştırmalarını arttırmak, sergilerle ve projelerle birikim kültürünü irdelemektir. Son olarak da günümüz ihtiyaçlarına yönelik çevrim içi uygulamalarla yoğun destek verilerek kamu erişebilirliğine açık ve eğitim programlarıyla destekli bir platform olarak görev yapmaktır.

Sergide, 2020 yılında 30. yılını geride bırakmış olan Ankara Üniversitesi bünyesindeki Türkiye’nin ilk oyuncak müzesi olan Ankara Oyuncak Müzesine odaklanılırken, Müze Kumbaram ve BirKültür Girişim Platformunun iştirakleriyle oyuncakla kumbarayı bir araya getiren yaşayan bir sergi kurgulanmıştır. Ankara Oyuncak Müzesinin hızlı değişim süreci içinde kaybolma tehdidi altında bulunan oyuncakları korumak, oyuncak aracılığıyla sanayi, kültür, eğitim, çocukluk ve oyun tarihi alanlarında sürekli ve geçici sergiler düzenleme işlevleriyle BirKültür Girişim Platformunun hızlı değişim süreci içerisinde oluşan tehditlere karşı kumbarayı kullanarak kültürleri korumak, yaşatmak, anlatmak; kültür tarihi, eğitim tarihi, çocukluk tarihi alanlarında araştırmalar ve kumbara aracılığıyla çocuklarla ve yetişkinlerle müze, sanat, tarih gibi disiplinlerarası uçsuz bucaksız alanlarda eğitimler yapma misyonları bu sergide birleştirilmiştir.

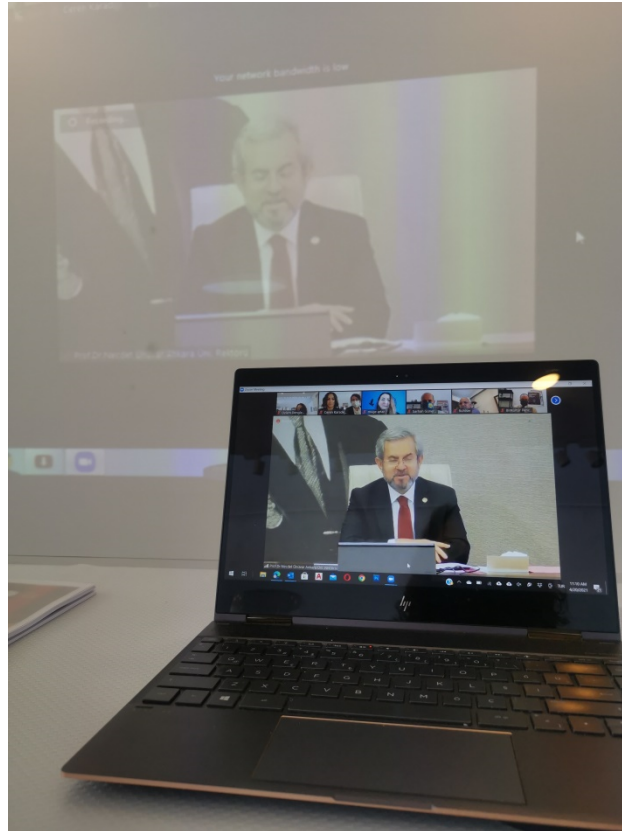
Serginin en önemli özelliği; Çankaya Belediyesi Zülfü Livaneli Kültür Merkezi’nde hazırlıklara başlandığı ilk andan itibaren kurulum sürecinin tamamının serginin bir parçası olmasıdır. 5 Nisan 2021 tarihinden itibaren etaplar halinde kurulan sergiye her gün yeni eserler katılmıştır. BirKültür’ün yanı sıra sanatçıların, kişi ve kurumların koleksiyonlarından serginin temalarına göre seçilmiş eserler yerleştirilirken, bir kısım

eserlerin sanatçıları da sergi kurulum ve eğitim süreçlerine eşlik etmiştir. Kişilerle sergi kapsamında çeşitli etkinlikler ve söyleşiler gerçekleştirilmiştir.

Sergi, Ankara Oyuncak Müzesinin 1990 - 2015 yılları arasında bir araya getirilen, 3000'e yakın zengin oyuncak koleksiyonundan seçilen, geleneksel oyuncaklar yanı sıra yerli ve yabancı sanayi tipi oyuncaklarla, farklı dönemlere tarihlenen kumbaralardan oluşmaktadır. 1990 yılında ziyarete açılan Ankara Oyuncak Müzesi'nin koleksiyonu sergiye kuruluş yıl dönümü olan 20 Nisan tarihinde dahil olmuştur. Müzenin 31. yılı onuruna çevrimiçi olarak düzenlenen törende açılış konuşmasını Ankara Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Necdet Ünüvar çevrim içi platformda gerçekleştirmiştir. Açılışa Ankara Üniversitesi Rektör Yardımcısı Prof. Dr. Hicabi Kırılgaç da eşlik etmiştir.

Oyuncak Müzesi koleksiyonundan seçkilerin açılışının ardından, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM) ve Oyuncak Müzesi Müdürü Prof. Dr. Müge Artar müze hakkında verdiği bilgilerin yanı sıra serginin deneysel çalışmalarla çeşitlenen ve interaktif süreçlerle devam eden yapısından söz etmiştir (BirKültür, 2021).

**Şekil 17.** Kumbaradaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde Sergisi'nin Ankara Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Necdet Ünüvar tarafından gerçekleştirilen çevrim içi açılışı 20 Nisan 2021, Sergi salonu içinden. (Fotoğraf. Özlem Dengiz Uğur, 22.4.2021)

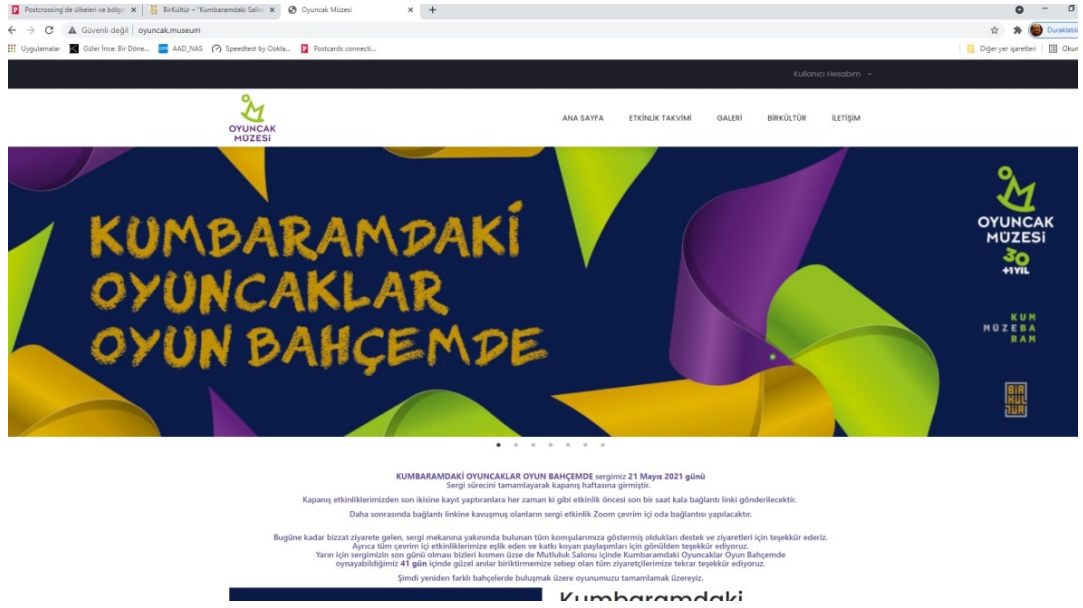


Tarihi özellikle “23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı” ile “18 Mayıs Müzeler Günü”nü içerecek şekilde kurgulanan sergi kapsamında 22 Nisan tarihinde folklor ve kültür arařtırmacısı Ceren Göğüş ile “Topaç Koleksiyonum” başlıklı söyleři gerekleřtirilmiřtir (BirKültür, 2021). Göğüş, söyleřide topacın farklı kültürlerdeki yerini ve önemini izleyicilerle buluşurken; topacın tarihini kendi koleksiyonundan örnekleri kullanarak anlatmıştır. Do. Dr. Ceren Karadeniz’in moderatörlüğünde gerekleřtirilen, oyun ve oyuncak kültürünün tarihesinden başlayıp, Anadolu’da ve tüm dünyada topaç oyuncuđına odaklanan söyleři, sergi mekânı ankaya Belediyesi Zülfü Livaneli Kültür Merkezi’nden canlı yayınla Bir Kültür Kolektifin instagram sayfasından ve youtube kanalından canlı olarak yayımlanmıştır. ICOM’un her yıl bir tema çerevesinde kutladığı Uluslararası Müzeler Günü için 2021 yılı teması “Müzelerin Geleceđi: İyileřme ve Yeniden Düşleme” dir. Farklı ülkelerden müzelerin istedikleri taktirde yer alabilecekleri etkileşimli ve çevrim içi etkinlik haritasında “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahemde Sergisi” de yer almıştır (ICOM Türkiye, 2021).

25 Nisan 2021 tarihinde ise Dünya Veteriner Hekimler Günü kutlamalarına çocukların 23 Nisan coşkusunu da dahil edilerek Ankara Üniversitesi, Veterinerlik Fakültesi Öğretim Üyesi ve Ankara Üniversitesi Veteriner Anatomi Müzesi koordinatörü Do. Dr. Okan Ekim’in “Ben Bir Veteriner Hekimim” başlıklı etkinliđi çevrim içi olarak gerekleřtirilmiştir. 7-10 yař grubu çocukların katıldığı etkinlikte Okan Ekim, hayvan türlerini ve yařantılarını geniş bir yelpazeyle paylařırken, çocuklara tüm etkinlik boyunca çevrim içi bir deneyim yařatmıştır (BirKültür, 2021).

6 Nisan 2021 tarihinde açıklanan pandemi řartları geređince “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahemde Sergisi” 17 Mayıs 2021 tarihine kadar yerinde ziyarete kapalı kalmış; 16 Mayıs’ta ankaya Belediyesi’nden Zülfü Livaneli Kültür Merkezinin 1 Haziran 2021 tarihine kadar ziyaretçi kabul edemeyeceđi bilgisi verilmiştir. Yerinde ziyarete açık olduđu sürede de, mekanda gerekleřtirilen canlı yayın, söyleři ve hizmet içi atölyelerin yanı sıra, sistematik olarak yapılan çevrim içi etkinlikler serginin hibrit olarak sürdürülebilirliğini mümkün kılmıştır. İlk kurulmaya başladığı 5 Nisan tarihinden itibaren tüm ařamaları çevrimiçi olarak izlenebilen sergi, alternatifli olarak hazırlanmış etkinliklerle [www.oyuncak.museum](http://www.oyuncak.museum) adresinde ve çeřitli sanal platformlarda kesintisiz olarak devam etmiştir. (Şekil 18)

**Şekil 18.** Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde Sergisi'nin etkinlik paylaşımlarının yapıldığı oyuncak.museum arayüz uygulaması ile ziyaretçi irtibatı sağlandı. (KOOB, 2021)



Pandemi nedeniyle sergi salonunun açık olma durumu, ziyaret saatleri ve ziyaret koşullarında kısa aralıklarla sürekli güncellemeler yaşanmış olsa da farklı koşullar için üretilmiş alternatifli etkinlikler, sergi ekibinin bireysel uzmanlıklarını oyun ve oyuncak teması üzerinden aktardıkları sunumlar ve atölyeler serginin sürekli yükselen ivmeyle devam etmesini sağlamıştır. Ankara Oyuncak Müzesi'nin kurucusu Prof. Dr. Bekir Onur ile müzede gerçekleştirilen röportaj olmak üzere, sergiye katkı veren birçok uzman ile yapılan söyleşiler sözlü tarih çalışması açısından değerlendirilmiş; yayın ve arşiv kayıtları haline getirilmiştir.

21 Mayıs 2021 tarihinde kapanması planlanan serginin, Mayıs 2021 sonuna kadar devam eden toplanma aşamaları, bu kez yerinde ziyarete açık olamayacak olsa da kurulumda olduğu gibi çevrimiçi ve kayıt yayınlarla izlenebilmiştir. Bu süreçteki etkinlikler arasında 26 Mayıs 2021 tarihinde Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM) ve Oyuncak Müzesi Müdürü Prof. Dr. Müge Artar'ın "Oyun ve Oyunağın Çocuğun Gelişimindeki Önemi" üzerine söyleşisi ve 28 Mayıs 2021 tarihinde ise Korkut Ata Üniversitesi öğretim görevlisi ve oyuncak koleksiyoneri olan Celil Atasever'in "Türkiye'de Oyunağın Sosyo Kültürel Analizi" konulu sunumuna yer verilmiştir.

### **4.3. Müze Gönüllülüğü ve Kumbara Müzeleri**

Çağdaş müzelerde gönüllülük programları yoğun olarak yer almaktadır. Müzelerin öncü olduğu alanlarda temel gereksinimleri olabilecek görevlerde gönüllülerden faydalanmaktadır. Ancak Türkiye de gönüllük programları her geçen sene yaygınlaştırılmaya çalışılsa da müzecilik alanında uygulamalarda çok az seviyede görevlendirmeler olmuştur.

Türkiye açısından model önerisi arayışı olması yönünde çalışmalar araştırmının uygulama aşamasında aranmış ancak var olan iş hukuku içinde ve gönüllülük yasası kapsamında olumlu yönde sonuç bulunamamıştır. Araştırmalar sonucunda farklı yöntemler üzerinden çalışmalar yürütülmüştür. BirKültür Girişim Platformu çerçevesinde yapılan etkinlikler içerisinde müzelere gönüllü olarak katılım yapılan buluşmalara ait konuya açılım olacak paylaşımlara yer verilecektir. Dünyada farklı amaçlı kurulmuş pek çok müze gönüllü programları bulunmasına rağmen yapılan araştırmalar sonucunda kumbara müzelerinde herhangi bir gönüllülük programına rastlanmamıştır.

Gönüllülük ile yardım kavramlarının birbirinden ayrı düşünülmesi gerekmektedir. Yardım kuruluşları yoğun olarak destek verirken asıl temelde gönüllülük kapsamı içerisinde müzelerde hizmetin alınması önemlidir. Türkiye’de temel olarak kumbara müzesi olmamasına rağmen finans müzelerinden arasında yer alan Türkiye Cumhuriyeti İş Bankası Müzesi ve Ziraat Bankası Müzesi’nin eğitim etkinlikleri kapsamında dışarıdan alınan gönüllü hizmetleri örnek gösterilebilir.

#### **4.3.1. Müze Kumbaram gönüllülük programı**

“Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde” kolektif sergi uygulaması ile, öncelikle hedeflenen Ankara Üniversitesi, Oyuncak Müzesi hamiliğinde öncü müze kavramı ile birlikte deneyim paylaşımları gerçekleştirmektir.

##### **4.3.1.1. Amaç**

Müze Kumbaram temelde yeni kurulmakta olan müze olması sebebiyle BirKültür Girişim Platformu aracılığı ile bu kuruluma destek olunabilecek aşamalarda deneyim paylaşımlarını gerçekleştirmek isteyen öğrencilerden yararlanarak kısmi zamanlı çalışma planı uygulanmıştır. Öte yandan pandemi dönemi boyunca evlerde bulunulan zaman içerisinde yine kısmi zamanlı çalışma programları uygulamıştır. Böylelikle zamanını

değerlendirmek isteyen ziyaretçilerle birlikte deneyim paylaşımı uygulamaları yaptırılmıştır. Serginin kurulumu aşamasında ve sonrasında uygulanacak aşamalarda da profesyonel deneyim kazanmak isteyen uzman kişilere de tam zamanlı çalışma programları sunulmuştur. Tüm bu programların uygulanması var olan kanunlar çerçevesinde yürütülmüştür.

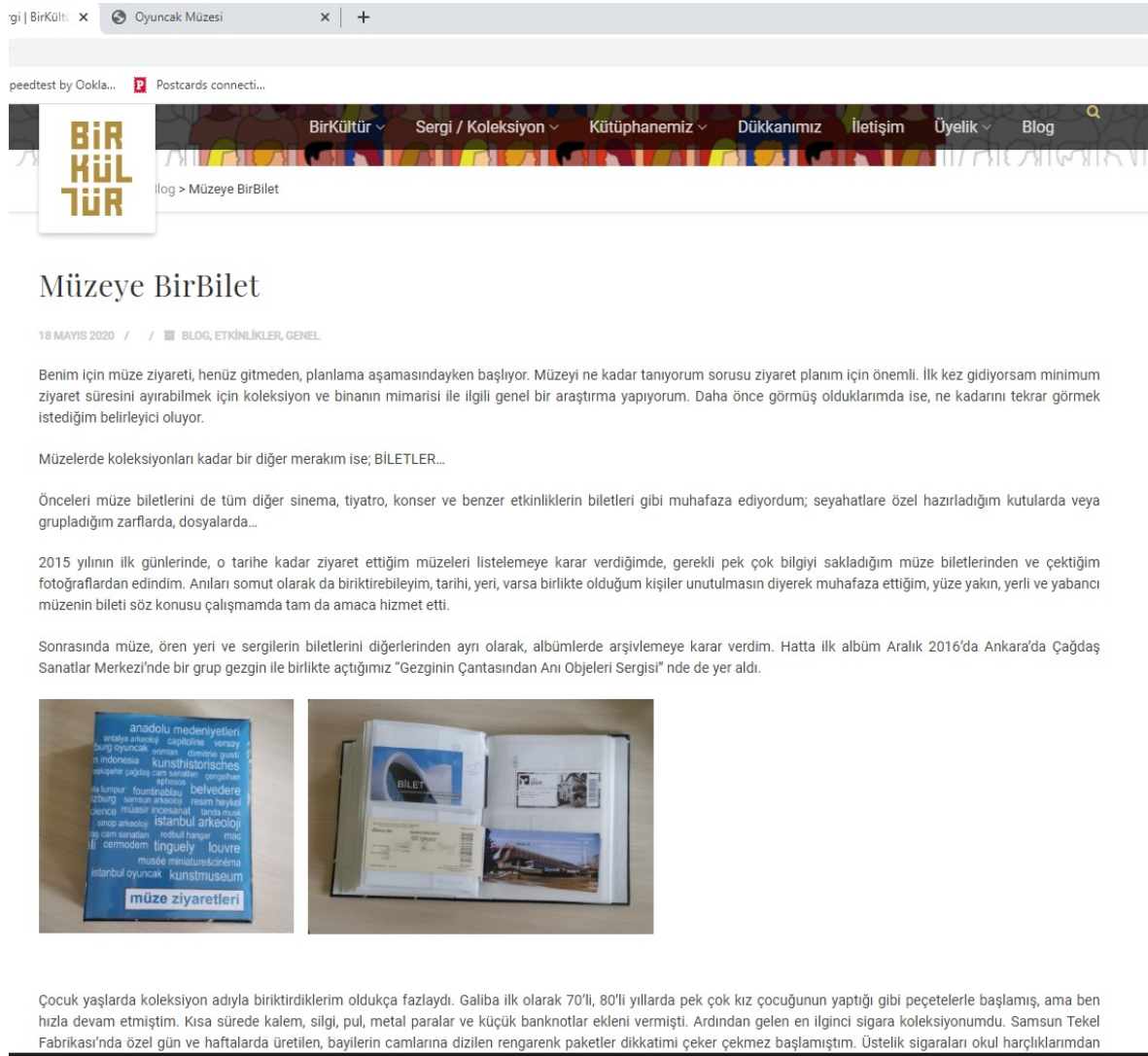
#### **4.3.1.2. Süreç araştırması sergi platformu KOOB**

“Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde (KOOB)” sergisi ile elde edilen kazanımlar sayesinde ortak deneyim paylaşımları sergi ve müze kurulumu öncesi farklı ortak tasarrufları beraberinde getirmiştir.

COVID-19, ülkemizde de ilk vakanın görüldüğü 11 Mart 2020 tarihinde Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından pandemi ilan edilmiştir. Müzelerin de kapanması ve evlerde bulunulmasıyla zorunlu olarak yeni arayışlara cevap bulma fırsatı tanınmıştır. Bu fırsatı ilk olarak BirKültür Girişim Platformu var olan yapısını aşağıdaki kronolojik uygulamalar ile ortaya koymuştur. 23 Nisan 2021’de gerçekleştirilen Sanal Sergi ile 1920’de Türkiye Büyük Millet Meclisi Müzesi’nin bulunduğu ilk yapının 29 Ekim 2023’de 100. Yıl kutlaması amacıyla öncü sanal koleksiyon derlemesi oluşturabilecek, var olan koleksiyonlarından çevrim içi sergisi başlatılmıştır. Ayrıca her sene de yenilenmek üzere serginin koleksiyonuna katkı verilmesi planlanmaktadır. Bu amaçla gönüllü katılımcılara var olan duyuru sayfasından paylaşımlarda bulunmaktadır.

18 Mayıs 2020 tarihinde koleksiyoner Özlem Dengiz Uğur’a ait müze biletleri *Müze Bir Bilet Sergisi* ile Müzeler Haftası içinde yayınlanmaya başlatılmak üzere çevrimiçi platformda sergilenmiştir. Özlem Dengiz Uğur’a ait müze biletlerinden oluşturulan koleksiyonun sergilenmesi çevrim içi olarak uygulamaya konulmuştur. Sergi dijital olarak rehberli eğitim ve kürasyon eşliğinde gerçekleştirilmiştir. Dengiz Uğur, 2015 yılının ilk günlerinde, 2020 yılına kadar ziyaret ettiği müzeleri listelemeye karar vermiş, gerekli pek çok bilgiyi sakladığı müze biletlerinden ve çektiği fotoğraflardan bu sergiyi oluşturmuştur. Anıları somut olarak da biriktirebilmiş, tarihi, yeri, varsa birlikte olduğu kişiler unutulmasın diye muhafaza ettiği, yüze yakın, yerli ve yabancı müzenin biletini sergiye dahil etmiştir. Bu sergi içerisinde ilk doğum günü etkinliği ve eğitim etkinliği de çevrim içi yapılmıştır (BirKültür, 2020).

**Şekil 19.** Müzeye Bir Bilet Sergisi ile Özlem Dengiz Uğur kişisel Müze Biletleri Koleksiyonu sergi görseli. (BirKültür, 2020)



22 Haziran 2020 – 26 Temmuz 2020 tarihleri arasında koleksiyoner Zehra Güngör'e ait maske koleksiyonu Maske Sergisi olarak pandeminin olumsuz etkisine çözüm olması amacıyla sergilenmiştir. Maskeler yine özel koleksiyonu olan Zehra Güngör'üne ait farklı kültürlerden toplanmış etnografik eser niteliğinde olup koleksiyona yine bir ilk olarak var olan dijital platformdan ve olan Instagram sosyal ağ paylaşımlarından yola çıkılan sergi kürasyonu eşliğinde çevrim içi sergide ziyaretçiyle buluşturulmuştur. Bu sergide çevrim içi maske kültürü ile birlikte sanatsal maskelerinde yer verildiği sohbet oturumu da gerçekleştirilmiştir. Ayrıca koleksiyoner ile rehberli gezi de yaptırılmıştır (BirKültür, 2020).

Şekil 20. Maske Sergisi Görseli (BirKültür, 2020).



Bir diğer etkinlik ise 27 Temmuz 2020 – 22 Kasım 2020 tarihleri arasında çevrim içi platformda ziyarete açılan genç sanatçı adayı ve Başkent Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencisi Erol Can Oktay'ın portre çalışmaları sergisi olmuştur.

Şekil 21. Erolcan'ın İnsanları Sergi Afişi. (Özbey, 2020)



Erolcan'ın İnsanları Sergisi öncesinde yapılan sanatsal hazırlık aşaması çevrimiçi sergiyle gerçekleştirilmiştir. Erol Can Oktay'ın portre çalışmalarının hazırlıklarının nasıl yapıldığının sunulduğu çevrim içi sergisi gerçekleştirilmiştir. Sürecin devam ettiği ve Müze Kumbaram koleksiyonu içerisinde yer verildiği sergi çalışmalarına devam edilmektedir (Özbey, 2020).

## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

21. yüzyıl müzecilik anlayışında sergiye ve müzenin diğer hizmetlerin erişimin sınırları aşan, yüz yüze platformlardan çok çevrim içi platformları da kapsayan bir boyuta ulaşması beklenmektedir. Bu nedenle sanal müze uygulamalarının müzenin erişilebilirliğini artırmasında katkısı büyüktür.

Sanal müzeler, koleksiyona dünya çapında erişim sağlayan alternatif sunumlardır. Bir müzenin sahip olduğu birikiminin sadece içinde bulunduğu toplumun değil dünyanın mirası olduğu kabulüyle özellikle COVID 19 salgını sonrasında izleyicinin müzeye erişimini ve koleksiyonu izlemenin önemini vurgulayacak sanal çalışmaların sayısı dünya çapında artmıştır. Dolayısıyla bu gelişmeler müzeler açısından dijitalleşmeyi ve sayısallaşmayı hızlandırmıştır. Öte yandan teknolojinin ve sosyal medyanın sunduğu erişim olanaklarını sürdürülebilirlik açısından kullanmanın önemi de gündeme gelmiştir. Müzeler koleksiyonlarını erişime açabilmek için yeni portaller kurmakta, Google Arts&Culture gibi açık ve kapsayıcı çevrim içi uygulamalara dahil olmakta; kendi web sayfaları ve görsel müze uygulamalarıyla izleyiciye eğitim ve katılım olanakları sunmaktadır.

İletişimin ön plana çıktığı bu dönemde müzeler geleneksel medya araçlarını da etkin biçimde kullanmaktadır. Dolayısıyla hibrit model adını vereceğimiz yüz yüze müze uygulamalarının yanı sıra dijital uygulamalara da yer verme gündeme oturmuştur. Hibrit modeli temsil eden en önemli unsur sanal müzedir. Sanal müzeler, doğru tasarlandıklarında uzaktan eğitim, hayat boyu eğitim amacıyla kullanılabilirler.

Müzelerin eğitim işlevi 21. yüzyılda artık geleneksel hale gelmiştir. Sanal müzeler gerek müze içi gerekse müze dışı eğitim etkinliklerinde etkin rol oynamaktadırlar. Günümüzde müzelerin internet kullanımı ile farklı yaş gruplarına göre tasarlanmış eğitim paketlerine erişim bulunmaktadır. İnternetin sağladığı olanaklar hedef kitlenin talepleri doğrultusunda istediği bilgiye erişmesini sağlamaktadır. Bu durum müzeler açısından önemli bir avantaj olarak kabul edilmelidir. Müzelerin koleksiyonlarını dijital ortama taşımaları halkın bu koleksiyona erişimini hızlandırması açısından yenilikçi bir yaklaşımdır. Bu uygulamalar aynı zamanda hem müze uzmanının hem de izleyicinin bilgiye ulaşmasını sağladığı gibi, ilgili kişilerin de mevcut dijital ortama eklemeler yapmasını sağlamaktadır.

Bireysel bir koleksiyon olmanın ötesine geçen ve çağın gerekliliği doğrultusunda evrilen Bir Kültür, önemli bir dijital müze platformu olmuştur. Deneysel ve çevrim içi birçok sergiyi izleyiciyle buluşturan bu girişim aynı zaman Türkiye'nin ilk kumbara müzesi olma özelliği de taşımaktadır. Bu müzeyi oluşturan koleksiyon düzenli olarak dijital envantere aktarılmakta ve kolektif internet sayfasında yayımlanmaktadır. Böylece, izleyiciye kumbaranın tarihçesi konusunda bilgilendirdiği gibi dünyanın farklı ülkelerinden ve kültürlerinden kumbara örneklerini de araştırmacılara ulaştırmaktadır.

5 Nisan 2021 – 31 Mayıs 2021 tarihleri arasında Türkiye'nin ilk deneysel sergisi olarak kabul edilebilecek olan “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde Sergisi”ni açan platform, iş birliğinin ve müze gönüllülüğünün sergi oluşturulma süreçlerinde ne düzeyde olanaklı hale getirilebileceğinin de önemli bir örneğidir. Salgın süresinde hibrit sergileme uygulamasını izleyiciyle buluşturan “Kumbaramdaki Oyuncaklar Oyun Bahçemde” (KOOB) ekibi, sanatçılar, akademisyenler ve müze severleri kapsayıcılık çatısı altında yüz yüze ve çevrim içi etkinliklerle bir araya getirmiş bir katılım çalışması olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda Bir Kültür Platform bünyesinde yer alan Müze Kumbaram'ın gelecek hedefleri aşağıda sıralanmaktadır:

1. Türkiye’de sanal müzeciliğin geliştirilmesine katkı sağlamak.
2. Müze Kumbaram bünyesinde fiziksel ortamda bir sanat galerisi açmak.
3. Müze Kumbaram koleksiyonunu eksiksiz olarak envantere aktarmak.
4. Envantere aktarılan koleksiyonun künye bilgilerinin ve 360 derece görsellerinin çevrim içi platformda izleyiciyle buluşmasını sağlamak.
5. Müze Kumbaram koleksiyonunda yer alan nesnelerin konservasyon çalışmalarını yürütmek.
6. BirKültür ve Müze Kumbaram tarafından oluşturulan sergilerin kataloglarını hazırlamak ve dijital platformlarda izleyiciyle buluşturmak. İlk örnek çalışma olarak KOOB Kitabının hazırlıklarını gerçekleştirmek.
7. BirKültür ve Müze Kumbaram tarafından oluşturulan sergilerle bağlantılı yüz yüze ve çevrim içi eğitimler planlamak ve uygulamak.
8. Müze Kumbaram koleksiyonunda yer alan nesnelere ilişkin sözlü tarih çalışmaları ve video kayıtları gerçekleştirmek.
9. Satın alma ve bağış yoluyla koleksiyonun sürdürülebilirliğini sağlamak.
10. Müze Kumbaram bünyesinde çalışan uzmanların ve müze gönüllülerinin hizmet içi eğitimlerini sürdürmek.

11. Kumbara müzeleri ve finans içerikli müzeler ile ulusal ve uluslararası platformlarda müzecilik ve eğitim alanlarında iş birliđi gerçekleřtirmek.
12. Kültürel miras ve müzecilik konulu ulusal ve uluslararası fuarlara (Heritage vb.) katılım gerçekleřtirmek.

Bu hedefler dođrultusunda Türkiye’de sanal müzeciliđe örnek oluřturacak alıřmalara daha ok arařtırmacının dahil edilmesi önemlidir. Özellikle Türkiye’de devlet müzelerinde ve özel müzelerde sanal müzeciliđin 360 derece müze turu kapsamından bir adım öteye tařınarak evrim ii etkinlikleri de ieren profesyonel müze süreçlerine dahil edilmesi gerekmektedir. Müzecilik mevzuatının kapsamının bu dođrultuda geliřtirilmesi, sanal müzecilik ve telif gibi konularda özel yasaların ıkarılması, müze gönüllülüđünün geliřtirilmesi ve Türkiye müzelerine entegre edilmesi bu alıřma dođrultusunda alanda alıřan ve daha sonra alıřacak uzmanlara ve arařtırmacılara önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

- Abu-Shumays, M, Leinhardt, G. (2000). *Two docents in three museums: A study of central and peripheral participation*. Museum Learning Collaborative Technical Report. Retrieved from <http://mlc.lrdc.pitt.edu/mlc>.
- Artun, A. (2006). *Müze ve modernlik tarih sahneleri-Sanat müzeleri 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aydoğan, D. (2017). Virtual museums in the context of virtual reality and simulation. *E-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 1(2), 137-148.
- Aykut, Z. (2017). Müze sergilemelerinde izleyici-Sergi etkileşimi bağlamında mekân tasarımı. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 2 (2), 219-242.
- Boyacı, M. (2019). Bellek tapınaklarından kitle iletişim araçları olarak müzeye dönüşümün içinde müze sorunsalına bakış. *Sanat Dergisi*, (34), 105-113.
- Casson, L. (1992). *Antik çağda seyahat*. İstanbul: MB Yayınevi.
- Çıldır, Z., Karadeniz, C. (2014). *İngiltere’de müze eğitimi: İzlenimler*. Ankara: Kalemkitap Yayınevi.
- Daloğlu, A. A. (2018). *Ankara üniversitesi eğitim bilimleri fakültesi oyuncak müzesi resmi arayüz sitesinin oluşturulması ve çevrimiçi eğitim modeli*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı, Tezsiz Yüksek Lisans Dönem Projesi, Ankara.
- Djakovic, B. & Rakovic, S. (2009). A museum of discomfort, In Rainer Ohliger (Ed.), *Migration in museums: narratives of diversity in Europe* (pp:124-156). Berlin: Edition.
- Erhat, A. (1999). *Homeros - Gül ile söyleşi*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Eyüpoğlu, İ. Z. (2017). *Türk dilinin etimoloji sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gartenhaus, R., A. (2000). *Yaratıcı düşünme ve müzeler*, (Ruhiser Mergenci ve Bekir Onur, çev.), Prof. Dr. Bekir Onur (Ed.). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

- Goodlad, A. S.; McIvor, S. (1998). *Museum volunteers. goof practice in the management of volunteers*. UK: Routledge.
- Habermas, J. (1993). *İdeoloji olarak teknik ve bilim*. (M. Tüzel, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Hauglustaine, R. C. A. (2016). In museums, ethics and cultural heritage. (Bernice L. Murphy, Eds.). *The role of museums in the twenty-first century* (pp. 46-65). UK: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Müze ve galeri eğitimi*. (M.Ö. Evren & E. G. Kapçı Çev.). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Hughes–Warrington, M. (2000). *En önemli 50 tarihçi - Marnie*. İstanbul: Etkileşim Yayınları.
- Ismaeel, A. D., Al-Abdullatif, M. A. (2016). The impact of an interactive virtual museum on students' attitudes toward cultural heritage education in the region of Al Hassa, Saudi Arabia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, (4), 32-39.
- Işık, C., Ögün, B. (2002). *Kaunos Kbid - 35 yılın araştırma sonuçları, (1966-2001)*. İzmir: Mopak Yayınları.
- İlhan, Ç., A. ve Okvuran, A. (2001). Bir eğitim ortamı olarak müze ve müze çalışmaları. *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Anadolu Sanat Dergisi*, (11), 86-93.
- Karadeniz, C. (2010). Avrupa'da çocuk müzeleri: Frankfurt ve Hamburg örneği: children's museums in Europe: Example of Frankfurt and Hamburg. *Folklor/ Edebiyat*, 19(74), 169-178.
- Karadeniz, C. (2013). Amerika Birleşik Devletleri'nde çocuk müzeleri: Miami çocuk müzesi örneği. *Folklor/ Edebiyat*, 19 (74), 225-240.
- Karadeniz, C. (2015). *Çağdaş müze ve kültürel çeşitlilik: Arkeoloji müzesi uzmanlarının kültürel çeşitliliğe ilişkin yaklaşımlarının değerlendirilmesi*. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitimin Kültürel Temelleri Anabilim Dalı Güzel Sanatlar Eğitimi Bilim Dalı Doktora Tezi, Ankara.

- Karadeniz, C., Artar, M. (2017). Türkiye’de oyuncak müzelerinin durumu ve sürdürülebilirliği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(61), 477-492. doi: 10.17755/esosder.304687
- Karadeniz, C. (2020). Müzede dijital teknolojilerin kullanımı ve salgın sürecinde dijital katılım. *İdil Dergisi*, Haziran 70, 975–984. doi: 10.7816/idil-09-70-06
- Kervankıran, İ. (2014). Dünyada değişen müze algısı ekseninde Türkiye’deki müze turizmine bakış. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9 (11), 345-369. doi:10.7827/TurkishStudies.7522
- Madran, B. (1999). *Müze türleri yeniden müzeciliği düşünmek*. İstanbul: Y.T.Ü. Yayınları.
- Mayfield, I. M. (2005). Children’s museums: purposes, practices and play?. *Early Childhood Development and Care*, 175: 179-192.
- Onur, B. (2010). *Oyuncaklı dünya: Oyuncağın toplumsal tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Onur, B. (2015). *Yeni müzebilim*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Özer, M. A. (2005). Etkin öğrenmede yeni arayışlar: İşbirliğine dayalı öğrenme ve buluş yoluyla öğrenme. *Bilig*, (35), 105-131.
- Schweibenz, W. (2019). The development of virtual museums. The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1), 1-29.
- Shaw, W. (2004). Osmanlı müzeciliği. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Stallabrass, J. (2016). *Sanat a.ş. çağdaş sanat ve bienaller* (E. Soğancılar, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Tekkök Karaöz, B. (2020). Müzeler pandemi sonrası nereye gidiyor? *TBMM Türk Parlamenterler Birliği Parlamento Dergisi*, Haziran: 76-77.

## İNTERNET KAYNAKLARI

- Alsob, B. (2017, 27 Mart). *Change is good! A history of Money*. The British Museum. [Blog Buried Treasure Image] Erişim adresi: <https://blog.britishmuseum.org/change-is-good-a-history-of-money/> 14.5.2021 tarihinde erişildi.

- Ankara Masası. (2020, 24 Ekim). *AVM'ler müze mi olacak?*. Erişim adresi: <https://youtu.be/aY3KeccfHvE> 27.6.2021 tarihinde erişildi.
- Amagasaki Shinkin Bank. (2021). *The World Money Box Museum*. Erişim adresi: [https://www.amashin.co.jp/sekai/index\\_fr.html](https://www.amashin.co.jp/sekai/index_fr.html) 12.5.2021 tarihinde erişildi.
- Archidium Kumbara Müzesi. (2015). *Hakkımda*. Pencuse Digital. Erişim adresi: <http://archidium.org/hakkimda.php> 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (n.d.). *Kuruluş Felsefesi*. Pencuse Digital. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/kurulus-felsefesi/> 24.06.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2020). *Müze kumbaram*. Pencuse Digital. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/kumbaramdakiler/> 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2020, 18 Mayıs). *Müzeye bir bilet sergisi*. Pencuse Digital. [Blog]. Erişim adresi: [https://www.birkultur.com/2020/05/18/muze\\_biletleri/](https://www.birkultur.com/2020/05/18/muze_biletleri/) 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2020). *Zehra Güngör Maske koleksiyon sergisi*. [Özel Sergi]. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/?artwork-category=mmczg-zehra-gungor-maske-sergisi> 26.06.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2021, 22 Nisan). *Topaç koleksiyonum - Ceren Göğüş ile Ceren Karadeniz*. Pencuse Digital. [YouTube]. Erişim adresi: <https://youtu.be/9NazUMtMg0w> 20.5.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2021, 25 Nisan). *Ben bir veteriner hekimim – Doç. Dr. Okan Ekim*. Pencuse Digital. [Facebook]. Erişim adresi: <https://www.facebook.com/BirKultur/videos/599551010998638/> 20.5.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2021, 30 Mayıs). *Kumbaramdaki oyuncaklar oyun bahçemde*. Pencuse Digital. [Blog]. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/2021/05/30/koob/> 29.6.2021 tarihinde erişildi.
- BirKültür. (2021). *Kumbaramdakiler*. Pencuse Digital. [Özel Sergi]. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/kumbaramdakiler/> 27.06.2021 22:23 tarihinde erişildi.
- CBC Kids. (n.d.) *5 fun facts about piggy banks*. Canada Media Fund. Erişim adresi: <https://www.cbc.ca/kidsCBC2/the-feed/5-fun-facts-about-piggy-banks> 16.6.2021 tarihinde erişildi.

- Diler, A. (2003, 6 Haziran). *Kaunos'ta 2 bin yıllık kumbara*. Hürriyet. Erişim adresi: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/kaunos-ta-2-bin-yillik-kumbara-151199>
- Deelman, G. (2005). *Pig Piggy Banks*. GD Projecten [Blog]. Erişim adresi: <https://www.piggybanks.nl/history.html> 20.6.2021 tarihinde erişildi.
- ICOM. (2005). *Code of ethics*. Retrieved from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/code-of-ethics/>
- ICOM. (2007). *Museum Definition*. Erişim adresi: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> 22.6.2021 tarihinde erişildi.
- ICOM. (2019). *New Museum Definition*. Erişim adresi: [https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/07/2573\\_ICOM-RA-2019\\_V14\\_web\\_planches.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/07/2573_ICOM-RA-2019_V14_web_planches.pdf) 22.6.2021 tarihinde erişildi.
- ICOM Türkiye. (2021, 21 Mayıs). *18 Mayıs 2021 Müzeler Günü Webinar 4*. Müzeciler Derneği. [YouTube]. Erişim adresi: <https://youtu.be/7Q7qRZh95qg> 8.6.2021 tarihinde erişildi.
- Kumbara (n.d.). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, TDK. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> 1.7.2021 tarihinde erişildi.
- Lusuardi, F. (2016, 14 Haziran) *Museum of Saving*. Inexhibit, Bianchini e Lusiardi associati. Erişim adresi: <https://www.inexhibit.com/mymuseum/museo-del-risparmio/> 20.6.2021 tarihinde erişildi.
- Museo del Risparmio. (2021). *Home: There is a place where financial education is easy and exciting*, MdR. Erişim adresi: <https://www.museodelrisparmio.it/home-en/> 14.6.2021 tarihinde erişildi.
- Museum of American Finance. (2002, January - March ). *America's coin banks*, MoAF. Erişim adresi: [https://www.moaf.org/exhibits/america\\_coin\\_bank](https://www.moaf.org/exhibits/america_coin_bank), 14.6.2021 tarihinde erişildi.
- KOOB (2021, Nisan-Mayıs). *Kumbaramdaki oyuncaklar oyun bahçemde*. Pencuse Digital. [Oyuncak.Museum] Erişim adresi: <http://oyuncak.museum/> 10.6.2021 tarihinde erişildi.

- Özbey, K. (2020). Erolcan'ın insanları sergi afişi [Özel Sergi]. Erişim adresi: <https://www.birkultur.com/nesne/erolcan-nesne-1/>
- Pencuse Digital. (2017). *Oyuncak müzesi*. Erişim adresi: <http://www.pencusedigital.com/oyuncak/> 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- Sehl, K. (2019, 6 Temmuz). *Doctors can now give out prescriptions for a visit to the museum*. Fortune, Erişim adresi: <https://fortune.com/longform/montreal-museums-health-prescriptions/>
- Sulis, H. Ed. (2018, 24 Nisan) *Siapa Sangka, Ternyata Celengan Babi Pertama di Dunia Itu Berasal dari Majapahit!*. Tribun Lampung. Erişim adresi: <https://lampung.tribunnews.com/2018/04/24/siapa-sangka-ternyata-celengan-babi-pertama-di-dunia-itu-berasal-dari-majapahit?page=all> 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- Sparebossemuseet. (2021). *Money box museum, history*. Erişim adresi: <https://sparebossemuseet.dk/engelsk-1/history> 12.4.2021 tarihinde erişildi.
- T.C. Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma. (1983, 21 Temmuz). *2863 Sayılı Kanun*, KTB. Erişim adresi: <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=2863&MevzuatTur=1&MevzuatTertip=5> 30.06.2021 tarihinde erişildi.
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2021, 8 Haziran). *Özel müzeler*, KTB. Erişim adresi: <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-135633/ozel-muzeler.html> 26.6.2021 tarihinde erişildi.
- Thehistoryblog. (2012, 28 Ekim). *The oldest piggy banks are also the cutest*. [Blog]. Erişim adresi: <http://www.thehistoryblog.com/archives/20945> 8.5.2021 tarihinde erişildi.
- This Belongs in a Museum. (n.d.). *Kurashiki Piggy Bank Museum*. [Weird]. Erişim adresi: <https://thisbelongsinamuseum.com/kurashiki-piggy-bank-museum/> 18.5.2021 tarihinde erişildi.
- Yalın, İ. (2019, 1 Eylül). *Kumbaranın kültür tarihi*, T24. Erişim adresi: <https://t24.com.tr/yazarlar/irfan-yalin/kumbaranin-kultur-tarihi,23609> 30.6.2021 tarihinde erişildi.