



# GAZİANTEP UNIVERSITY JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

Journal homepage: <http://dergipark.org.tr/tr/pub/jss>



## Araştırma Makalesi • Research Article

### Kültürel Mirasın Korunması Kapsamında Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi

#### *Gaziantep Games and Toy Museum Within the Conservation of Cultural Heritage*

Ayşenur ÖZDAL<sup>a\*</sup>

<sup>a</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Gaziantep / TÜRKİYE  
ORCID: 0000-0002-8941-4503

#### MAKALE BİLGİSİ

##### *Makale Geçmişi:*

Başvuru tarihi: 10 Ocak 2023

Kabul tarihi: 17 Nisan 2023

##### *Anahtar Kelimeler:*

UNESCO,

Bellek,

Sürdürülebilirlik,

Yaşayan müze.

#### ÖZ

Küreselleşmenin, modern çağın getirdikleri karşısında kendini yenileyememiş kültürleri yok edeceği tehdidine karşı UNESCO ve ICOM gibi uluslararası faaliyet gösteren kurumlar kültürel mirasların korunması için müze aktivitelerine vurgu yapmaktadır. Son yıllarda Türkiye’de sayıları artarak hizmet veren kültürel miras müzesi formuna sahip olan oyun ve oyuncak müzeleri turistik bir faaliyetle beraber millî değerlerin muhafaza edilerek korunduğu, sergilendiği ve atölye programlarıyla kültürel mirasın uygulanmasına ve yaşamasına fırsat tanıyan kurumlar olarak öne çıkmaktadır. Müzelerin toplumsal bellek ve gelenek ile ilişkisi üzerinden somut ve somut olmayan kültürel mirasın yaşamasına sunduğu katkı bu çalışmada Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi üzerinden değerlendirilmiştir.

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, Gaziantep’in en eski mahallelerinden olan, tarihi mimarisini koruyan, belediye nin restorasyon çalışmaları ile turistik bir nitelik kazandırdığı Bey Mahallesi’nde bulunmaktadır. Tarihi bir Antep evinde kurulu olan galerilerle, bu eve bağlı mağarada hizmet veren müzede hem dünyadaki farklı kültürlerle ait oyuncaklar hem de Türk kültürüne ait geleneksel ve fabrika üretimi oyuncaklar sergilenmektedir. Müzedeki sanat programlarında her yaşta katılıma uygun, geleneksel oyuncak yapımı üzerine gerçekleştirilen uygulamaya yönelik etkinliklerin yanı sıra yaratıcı drama ve masal atölyeleri düzenlenmektedir. Bu etkinlikler sırasında geleneksel bilgi, oyun ve oyuncak üzerinden aktarılmakta, atölyelerden sonra müze bahçesinde çocuklara uzman eğitimci eşliğinde geleneksel çocuk oyunları oynatılmaktadır. Çalışmada Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi’nde oyun ve oyuncakın çok yönlü faaliyet ağı içerisinde değerlendirildiği, müzenin sergi koleksiyonu ve yaşayan müze formuyla toplumsal belleği canlandırarak kültürel mirasın yaşamasına katkı sunduğu görülmüştür.

#### ARTICLE INFO

##### *Article History:*

Received: January 10, 2023

Accepted: April 17, 2023

##### *Keywords:*

UNESCO,

Memory,

Sustainability,

Living museum.

#### ABSTRACT

Against the threat that globalization will destroy cultures that have not been able to renew themselves in the face of the modern age, international organizations such as UNESCO and ICOM emphasize the importance of museum activities for the protection of cultural heritage. Game and toy museums, which form an aspect of the cultural heritage museums that have been increasing and serving in recent years in Turkey, stand out as institutions where national values are protected and exhibited with a touristic activity, and where cultural discovery is found the opportunity to discover and live with workshop programs. In this way, the contributions of the museums, which lead to the existence of tangible and intangible cultural perception through their relationship with social memory and tradition, are evaluated through Gaziantep Game and Toy Museum. Gaziantep Game and Toy Museum is located in Bey Neighborhood, which is one of the oldest neighborhoods of Gaziantep, which preserves its historical architecture and which has gained a touristic character with the restoration works of the municipality. A gallery with a historical Antep house built, and the museum serving in the cave attached to this house, both the toys of different cultures and traditional and factory-made toys of Turkish content are exhibited. In the art programs of the museum, creative drama and fairy tale workshops are organized, as well as games for experimentation on traditional toy making, suitable for all ages. During these activities, traditional knowledge is conveyed through games and toys, and after the workshops, traditional children's games are played in the company of museum teachers and expert trainers. In the study, Gaziantep Game and Toy Museum has the values of contributing to the living of the cultural vision revived by the social memory with the museum's exhibition collection and the living museum formula, where the game and the toy are evaluated within the multi-purpose purpose network.

\* Sorumlu yazar/Corresponding author.  
e-posta: aysenurozdal@hotmail.com

## EXTENDED ABSTRACT

Folklore, as an academic field of study, has been widespread since 1900, when it started to take place in social and human sciences in an interdisciplinary structure. Since these times, it has progressed through a two-way perspective, revealing the historical and cultural origins of human beings and creating a new national identity from the disappearing oral culture elements. With these perspectives, activities in the form of compilation, publication, archiving, museum and application are studied for the protection of folklore. Among these approaches, it is understood that museums operating on a theme according to the collection they contain, such as archeology, art, music, painting, gastronomy, fulfill the task of transferring culture through exhibition objects with cultural value and are living cultural institutions. Artifacts and documents exhibited in museums allow the intangible value to be understood and transferred, and the revival of cultural memory, based on the tangible as evidence of cultural heritage. As a result of the protection of cultural heritage, which is a joint issue of UNESCO and ICOM, living cultural heritage museums become widespread and these institutions provide the revival of cultural memory. In this context, game and toy museums stand out as living cultural heritage museums with their structure that allows the transfer of cultural heritage and the revival of social memory, especially to children and young people, who are the most influential group of globalization. The most important job in childhood, when conscious activities begin in the life stages of the individual, is play. The game, which is created with a toy and a great imagination, is shaped by the information the child acquires from his family and environment. The games that children learn from their peers and elders carry the traces of social culture with their traditional feature. In this sense, while the toys exhibited in the museum convey information about the past for a child, the same toy has a nostalgic feature for the adult and revives the cultural memory through remembering. With both functions, game and toy museums are institutions that contribute to the survival of cultural heritage. It is seen that game and toy museums in Turkey have been operating since recent history. In the last 25 years, games and toys have found an independent living space in museum activities in Turkey. These museums; It is understood that they were established with the aim of preventing toys from being lost while losing their attractiveness in the face of popular culture products, ensuring the revival and survival of social memory based on games and toys, and preserving toys as a concrete cultural material. Gaziantep Game and Toy Museum, as the last toy museum of Turkey, started to serve on April 6, 2013 with the initiatives of Gaziantep Metropolitan Municipality. In this study, the activities of Gaziantep Game and Toy Museum as an example of a place where tradition is kept alive and cultural memory is revived, and the contribution of the museum to the survival of tangible and intangible cultural heritage has been examined. For this purpose, observation and interview method was used; museum officials Aslıhan Yıkıcı and Kübra Tolu were interviewed, one of the museum's supervisors. The exhibition collection, application workshops and sustainable activities of the museum were determined and examined. The data obtained were evaluated through the concepts of tradition, cultural memory and living museum.

The Museum is located in Bey Mahallesi, one of the oldest neighborhoods of the city. This neighborhood, which has an authentic appearance, has been turned into a center of attraction in recent years with the renovation activities of the municipality. In the neighborhood, stone houses with extremely high walls designed facing the courtyard called "life", which is one of the prominent cultural values of Gaziantep, and narrow, stone streets with these houses in an adjacent order reflect the traditional texture of the city. In addition to the Game and Toy Museum, Hasan Süzer Ethnography Museum, Ali İhsan Göğüş Museum and Atatürk Memorial House are located in Bey Mahallesi today. The building consists of three floors and nine galleries. The cave section, which is a part of the historical building and reached by the stairs descended from the courtyard, is also open to visitors as part of the museum. Game and Toy Museum operates seven days a week. It is seen that people of all ages, both local and foreign. Starting from the street where the museum is located, the theme of games and toys is strongly emphasized. In the content of the museum's extremely rich exhibition collection, there is a toy exhibition of Turkish culture and cultures of other societies. Industrially produced toys are exhibited, with traditional toys designed with limited resources and with the waste materials at hand, and toys that are highly attractive in terms of color and design and that adorn the dreams of children of the period they belong to because they are relatively difficult to obtain.

The museum has a workshop program for both children and adults with activities with visitor participation. In practical activities where participants of all ages can be active, traditional toy making, creative drama, and storytelling workshops are organized, and also workshops on local toy making are held at certain times of the year. In the workshops and workshops, information about the traditional texture unique to Gaziantep is conveyed along with the Turkish culture. With its large-scale sustainable activity plan, it is seen that the museum provides mutual gains with the visitors. The museum has the functions of reviving cultural memory, creating social belonging and contributing to keeping the tradition alive with exhibition materials and workshops. The exhibition objects, application workshops, garden activities, media contents and workshop programs in Gaziantep Game and Toy Museum are of a nature to ensure the preservation and survival of cultural heritage. Cultural memory is revived by transferring the cultural information given in its context through fixed folklore elements. With the effect of revived cultural memory, social identity can be carried to the present.

## Giriş

Bu çalışmada geleneğin yaşatıldığı ve kültürel belleğin canlandığı mekân örneği olarak Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin faaliyetleri ele alınarak müzenin somut ve somut olmayan kültürel mirasın yaşamasına katkısı incelenmiştir. Bu amaçla çalışmada gözlem ve görüşme yöntemi kullanılmış; müze sorumlularından Aslıhan Yıkıcı ve Kübra Tolu ile görüşülmüştür. Müzenin sergi koleksiyonu, uygulama atölyeleri ve sürdürülebilir faaliyetleri belirlenmiş ve incelenmiştir. Elde edilen veriler gelenek, kültürel bellek ve yaşayan müze kavramları üzerinden değerlendirilmiştir.

Folklor, bir disiplin olarak sosyal ve beşerî bilimlerin içinde yer almaya başladığı dönemlerden beri, insanoğlunun kültürel kökenini araştırmak ve kaybolmakta olan sözlü kültür unsurlarından yeni bir ulus kimliği oluşturmak şeklinde iki yönlü akım üzerinden ilerlemiştir. Bu bakış açıları derleme, yayımlama, arşivleme, müzeleme ve uygulama biçimindeki faaliyetlerle halk biliminin korunmasına hizmet etmektedir (Oğuz, 2021: s.5). Folklorun kapsadığı kimlik, kültür ve tarihle ilgili olguların karşılandığı somut ve somut olmayan değerlerin tümü için kültürel miras ifadesi kullanılmaktadır. UNESCO, ICOM (Uluslararası Müzeler Komitesi) vb. uluslararası kurumlar kültürel miras tasniflerinin içine somut kültürel miras ve somut olmayan kültürel miras başlıklarını koymuştur. Somut kültürel miras; tablolar, heykeller, sikkeler, el yazmaları, arkeolojik eserler, anıtlar, tarihî kent dokuları gibi taşınabilir ve taşınamaz miras unsurlarından oluşmaktadır (Kuşçuoğlu ve Taş: 2017: s.58). Somut olmayan kültürel miras ise UNESCO sözleşmesinin 2. Maddesinde (UNESCO, 2003) “Toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar” şeklinde tanımlanmıştır.

Derleme, yayımlama, arşivleme, müzeleme ve uygulama biçimindeki faaliyetlerle korunmaya çalışılan kültürel mirasın sürdürülebilirliği için bu gayretlerin ne kadar etkili olduğu tartışmaları yapılmıştır. Bunun neticesinde koruma yaklaşımları içerisinde “yaşatma” faaliyetlerinin de gerekli olduğu anlaşılmıştır (Oğuz, 2021: s.8-9). Folklorun yaşayan kültürel miras olarak kuşaktan kuşağa aktarılması için müzelerin hem durağan hem de dinamik bir faaliyet ağı içerisinde mirasın arşivlenmesi, müzelenmesi, uygulanması ve yaşatılması gayretlerine katkı sunduğu görülmüş ve 2003 senesinde kabul edilen Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'ndeki listelerde müzeler doğrudan ve dolaylı olarak yer almıştır. Buna göre müzeler bellek mekânları olarak değerlendirilmiş kültürel miras unsurlarının korunması için müze faaliyetleri öncelikli görülmüştür (UNESCO, 2003). Bu çerçevede müzeler, sadece koleksiyonların sergilendiği ve ziyaretçilerin onları bir cemekeân ardından izledikleri mekânlar olmaktan çıkıp aynı zamanda insanların etkileşimde olduğu kurumlara dönüşmeye başlamıştır.

UNESCO ile birlikte çalışan ve 77 yıllık faaliyete sahip olan Uluslararası Müzeler Komitesi (ICOM), Prag'ta 24 Ağustos 2022 tarihinde yapılan Olağanüstü Genel Kurulunda müze tanımı güncellenmiştir. Bu yeni tanım şöyledir;

“Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, toplumun hizmetinde olan kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği destekler. Eğitim, keyif, yansıtma ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarak, toplulukların katılımıyla ve profesyonelce çalışır ve iletişim kurarlar” (ICOM, 2022).

Bu tanımdan yola çıkarak; arkeoloji, sanat, müzik, resim, gastronomi gibi içerdiği koleksiyona göre bir tema üzerinden faaliyet gösteren müzelerin, kültürel değere sahip olan sergi objeleri üzerinden kültürün aktarımı işini yerine getirdiği ve yaşayan kültür kurumları oldukları anlaşılmaktadır. Müzelerde sergilenen eserler ve belgeler, kültürel mirasın kanıtları

olarak somuttan hareketle somut olmayan değerin anlaşılmasına, aktarılmasına ve kültürel belleğin canlanmasına imkân tanımaktadır.

Geleneksel müzecilik, somut olmayan ve yaşayandan daha çok somut unsurlara eğilim göstermiştir (Stefano, 2019: s.525). Anlam olarak uzun bir süre koleksiyon olarak düşünülmüş olan müzecilik, daha sonraları koruma, saklama, araştırma ve sergileme işlevleriyle değerlendirilmiş, müzelerde sergilenen nesnelere bir mesaj iletim aracı olduğu ve toplum birikimini koruma amacına hizmet ettiği görülmüştür (İnel, 2000: s. 20-27). Türkiye’deki müzecilik faaliyetlerinin 19. yy’da algılandığı gibi, nesnelere sadece bakılan, “koleksiyon” sergileme özelliğinden çıkıp içerisinde sanat, eğitim, bilim etkinliklerinin yapıldığı, ziyaretçilerin sürece katıldığı ve müzede sergilenen parçaların bir benzerlerinin ziyaretçilerle yapıldığı “yaşayan” müzelere dönüştüğü görülmektedir (İşler, 2019: s.24). “Özellikle kent ortamında geleneksel kültürün hatırlanacağı, yaşanacağı, görüleceği mikro alanlar olarak halk bilimi müzeleri yeni müze anlayışları içerisinde ön plana çıkmaktadır” (Avcı, 2021: s. 282). UNESCO ve ICOM’un ortak olarak ele aldığı bir konu olan kültürel mirasın korunması faaliyetlerinin sonucunda yaşayan kültürel miras müzeleri yaygınlaşmakta ve bu kurumlar kültürel belleğin canlanmasını sağlamaktadır.

Nesiller boyunca tekrarlanarak içinde olduğu kültüre yerleşen, kültürü ve içinde bulunulan dönemi anlamaya imkân sunan bir gelenek olan kültürel bellek sosyal koşullarla oluşur bu yüzden mutlak yalnızlık içinde olan kişinin belleği yoktur. Bellek her zaman bireye ait olsa da toplum bireysel belleği oluşturur (Assman, 2015: s.44). Günümüzde kültürel belleğin hatırlanmasını sağlayan yerlerden biri müzelerdir. Sema Demir, halk bilimi müzelerini bellek ve gelenek üzerinden değerlendirdiği çalışmasında müzeleri, sözlü kültür döneminde duvarlarına resimler çizilmiş mağaralara benzeterek bugün de müzelerin belleği saklayan yerler olduğunu belirtmiştir. İnsanlar, tarih boyunca unutmaktan kaçınıp eldeki verileri her zaman saklama gayreti içinde olmuşlardır. Bu gayretle hatırlamaya yönelik uygulamalardan biri de mekân-bilgi arasında kurulan ilişkidir. Müzeler, modern çağın geçmişi devraldığı kurumlar olarak geleneğin sürdürülebilirliğine zemin olmaktadır (Demir, 2012: s. 185-186). Bu bağlamda oyun ve oyuncak müzeleri özellikle küreselleşmenin en çok etkili olduğu kitle olan çocuklara ve gençlere kültürel mirasın aktarımına ve toplumsal belleğin canlanmasına imkân sağlayan yapıyla yaşayan kültürel miras müzeleri olarak öne çıkmaktadır. Günümüz kentinde müzeler, toplumların kültürel geçmişinin çeşitli şekillerde gösterildiği hatırlama mekânları niteliğine sahiptir.

### **Oyun ve Oyuncak Müzeleri**

Bireyin yaşam evreleri içinde bilinçli faaliyetlerin başladığı çocukluk dönemindeki en önemli işi oyundur. Bir oyuncakla ve büyük bir hayal gücüyle ortaya dökülen oyun, çocuğun ailesi ve çevresinden edindiği bilgilerle şekillenmektedir. Çocukların akranlarından ve büyüklerinden öğrendikleri oyunlar geleneksel özellikleriyle toplum kültürünün izlerini taşımaktadır.

Dünyada ve Türkiye’de sayıları artan “Oyun ve Oyuncak Müzeleri” kültürel belleğin korunduğu kurumlardır. Bu müzeler her yaştan ziyaretçinin farklı bir dikkatle ilgisini çekmekte ve farklı yaş grubundaki insanları geleneksel bir ürün etrafında buluşturarak kuşaklararası iletişimin oluşmasını sağlamaktadır. Davies’e göre bir önceki kuşaktan aktarılan kolektif bilgi, bir sonraki nesil için kültürel kimliği yeniden yapılandırır (Davies 1995: s. 1). Bu anlamda bir çocuk için müzede sergilenen oyuncaklar geçmiş hakkında bilgi aktarırken, yetişkin için aynı oyuncak nostaljik bir özellik taşımakta ve hatırlama yoluyla kültürel belleği canlandırmaktadır. Her iki işlevle de oyun ve oyuncak müzeleri kültürel mirasın yaşamasına katkı sağlayan kurumlardır.

Türkiye’de oyun ve oyuncak müzelerinin yakın tarihten itibaren faaliyette olduğu görülmektedir. 1983 senesinde arkeolog Musa Baran kendi yaptığı oyunculardan oluşan koleksiyonunu sergilediği evinin kapılarını ziyaretçilere açmıştır (Erbay, 2017: s.439). Bir oyuncak galerisi formundaki bu yapı Türkiye’nin ilk oyuncak müzesi olarak değerlendirilebilir. Çoğu kaynakta kurumsal yapısı dolayısıyla Türkiye’nin ilk oyuncak müzesi olarak belirtilen *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Oyuncak Müzesi*, hızlı değişim süreçleri içerisinde oyuncakları kaybolmaktan kurtarmak, oyuncak üzerinden çok yönlü tarihî araştırma yapmak ve müze aracılığıyla çocuklara eğitim sunmak amaçlarıyla Prof. Dr. Bekir Onur tarafından Ankara’da 20 Nisan 1990’da kurulmuştur. Bir diğer müze, şair ve yazar Sunay Akın tarafından 2005’te İstanbul’da kurulan *İstanbul Oyuncak Müzesi*’dir. Müzede dünyanın farklı kültürlerine ait antika oyuncaklar sergilenmekte ve oyuncaklar üzerinden gerçekleştirilen etkinliklerle ziyaretçilerin etkileşimi sağlanmaktadır. Türkiye’nin üçüncü oyuncak müzesi İzmir Konak’ta yer alan, seramik sanatçısı Ümran Baradan’ın girişimiyle 2004 senesinde kurulup daha sonra belediyeye bağışlanan *Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi*’dir. Müze binası daha sonraları restore edilmiş, koleksiyon genişletilmiş ve 17 Ocak 2010’da *Konak Belediyesi Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi* adıyla yeniden ziyaretçi kabulüne başlanmıştır. 23 Nisan 2011’de *Antalya Oyuncak Müzesi*, Sunay Akın küratörlüğünde kurulup açılmıştır. Müzede hem dünyaca tanınan oyuncak markaları hem de Türkiye’nin yerli oyuncak üreticilerinin oyuncakları sergilenmektedir. Müzede sürdürülebilirlik açısından atölyeler, müzikaller, imza günleri, seminerler vb. gerçekleştirilmektedir (Karadeniz ve Atar: 2017: s. 482-486). Türkiye’nin son oyuncak müzesi olarak *Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi*, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi’nin girişimleriyle 6 Nisan 2013’te hizmet vermeye başlamıştır.

Görüldüğü gibi Türkiye’de son yirmi beş senede oyun ve oyuncaklar müzeleme faaliyetleri içerisinde bağımsız bir yaşam alanı bulmuştur. Bu müzelerin; oyuncakların popüler kültür ürünleri karşısında cazibesini yitirirken kaybolmalarını önlemek, oyun ve oyuncaktan hareketle sosyal hafızanın canlanmasını ve yaşamasını sağlamak ve oyuncakları bir somut kültür malzemesi olarak muhafaza etmek amaçlarıyla kuruldukları anlaşılmaktadır.

### **Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi**

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, kentin en eski mahallelerinden biri olan Bey Mahallesi’nde bulunmaktadır. Otantik bir görünüme sahip olan bu mahalle, belediyenin yenileme faaliyetleri ile son yıllarda cazibe merkezi hâline getirilmiştir. Mahallede, Gaziantep’in öne çıkarılan kültürel değerlerinden olan “hayat” denilen avluya dönük tasarlanmış, son derece yüksek duvarlı taş evler ve bitişik nizamda sıralanmış bu evlerin olduğu dar, taş sokaklar şehrin geleneksel dokusunu yansıtmaktadır. Bey Mahallesi’nde bugün, Oyun ve Oyuncak Müzesi’nin yanı sıra Hasan Süzer Etnografya Müzesi, Ali İhsan Göğüş Müzesi ve Atatürk Anı Evi bulunmaktadır. Ziyaretçiler için cazip bir destinasyon hâline getirilen mahalle ile müzelerin sürdürülebilirliğine katkı sunulmaktadır.

Tarihî bir Antep evinde faaliyet gösteren Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi’nde oyuncak tarihinin en güzide örnekleri korunmaktadır. Müze, Gaziantep Büyükşehir Belediyesi Koruma Uygulama Denetim Şube Müdürlüğü (KUDEB)’e bağlı olarak Sunay Akın’ın küratörlüğünde kurulmuştur. Müzede 1700’lü senelerden günümüze kadarki tarihte kullanılmış olan hem el yapımı hem de sanayi üretimi oyuncaklar sergilenmektedir (URL-4). Bina, yapı olarak üç kat ve bölünmüş galerilerden müteşekkildir. Tarihî binanın bir parçası olan, avludan inilen merdivenle ulaşılan mağara bölümü de müzeye dâhil olarak ziyaretçilere açıktır. Müzede bulunan bilgilendirme yazılarına göre Kurtuluş Savaşı’nda yıkılan evlerin enkazları toplanarak mağaraya doldurulmuştur. Önceki dönemlerde ahır, sığınak, soğuk hava deposu olarak kullanıldığı tahmin edilen ve eve bağlı haldeki mağaradan bu enkaz, restorasyon çalışmaları

sonucunda temizlenmiş ve farklı zemin kotlarına sahip mağarada geçişler sağlanmıştır. Müzenin mağara galerisinde farklı ülkelere ait yöresel kıyafetler ülkelerin mimari eserleri ile birlikte sergilenmektedir. Bu şekliyle müzenin Türkiye’de ve dünyada mağara formuyla hizmet veren tek müze olduğu bilinmektedir.



**Fotoğraf 1:** Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi mağara galerisi

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi haftanın yedi günü, 8.30 ile 17.30 saatleri arasında faaliyet göstermektedir. Müzeyi yerli ve yabancı her yaşta insanın ilgiyle ziyaret ettiği görülmektedir. Müzenin yer aldığı dar sokakta oyun oynayan çocuk heykelleri ve müzenin duvarında üç boyutlu, kelebek kanatlı bir araba tasarımı yer almaktadır. Müzenin giriş kapısının üstünden farklı renklerde topaçlar sarkıtılmıştır. Müzenin avlusunda bulunan, sanat tasarım atölyesi olarak hizmet veren bölüm yine renkli tasarlanarak dikkat çekici hâle getirilmiştir. Tarihî binaya çıkan dış merdivenlerin üstünde uçurtma biçiminde gölgelik mevcuttur. Avludaki ağaçlara renkli kuş yuvaları asılmıştır. Çok renkli tasarlanmış ve dekorasyonuyla oyuncak vurgusunun yapıldığı avlu, çağdaş görünümde olup ziyaretçiler için estetik bir görselliğe sahiptir.



**Fotoğraf 2:** Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesinin bulunduğu sokak

Müzedede sadece Türk kültürüne ait oyuncaklar değil başka kültürlere ait oyuncaklar da mevcuttur. Bir galeride Türk oyuncakları varken diğer galerilerde Almanya, Japonya, Arjantin, İngiltere Fransa, Çin ve Amerika gibi ülkelerin oyuncakları sergilenmektedir. Oyuncakların hangi millete ve hangi tarihe ait olduğu bilgilendirme yazılarıyla belirtilmiştir.



**Fotoğraf 3:** Farklı kültürlerle ait oyuncak teşhiri.

Müze çok zengin bir oyuncak sergisine sahiptir. Oyunağın tarihsel gelişimine bakıldığında ilk oyuncaklar ait olduğu dönemin bir minyatürü niteliğinde olup tahta, kil, kurutulmuş meyve ile yapılmış, daha çok insan ve hayvan formlarındadır (Niemann, 1991). Sanayi Devrimi ile oyuncak üretimi başka bir boyut kazanmış, önceleri insanların çevrelerinde bulunan malzemelerden üretilen oyuncaklar artık atölye ve fabrikalarda özel malzemelerle üretilmiştir (Karaman ve Nas, 2012: s.105). Sanayi Devrimi'nden önce ve sonra oyuncak yaratımı ile ilgili süreç ciddi bir değişime uğrasa da çocuklar kendi hayal gücüyle oyuncak tasarlayacak yaratıcılığa her zaman sahip olmuşlardır. Müzedede dünya kültürlerinden sergilenen oyuncaklarla beraber Türk kültürüne ait hem el yapımı hem de sanayi üretimi oyuncaklar mevcuttur. Çömçe gelin, sürpriz bebek, peçiç, çene kemiğinden yapılmış tabanca, yoyo, aşık oyunu, haphap (takunya), körük, taktakı, sıçan, mısır koçanı araba, sepet ev sergilenen geleneksel oyuncaklardan bazılarıdır. Yine Türk oyuncakları bölümünde sanayi üretimi olan ve geçmiş yıllarda ülkemizdeki çocukların hayallerini süsleyen seçkin oyuncak markalarından Dünder İnşaat Oyunları, Alasya, Bilge, NE-KUR, Gürel ve Fatoş oyuncakları sergilenmektedir.

Müzedede sanat atölyeleri ve geleneksel çocuk oyunlarının çocuklara oynatılması üzerine katılımcılarla açık etkileşimli faaliyetler düzenlenmektedir. Müzenin bahçesinde halat çekme, mendil kapmaca, topaç çevirme, sandalye kapmaca, seksek gibi yakın tarihe kadar çocukların sık oynadığı ve günümüzde hâlâ bilinen geleneksel oyunlar oynatılarak oyunların tanınması ve yaşatılması sağlanmaktadır. Oyunları o gün atölyeden sorumlu eğitmen koordine etmektedir (KK-2).



**Fotoğraf 4:** Bahçede geleneksel oyun etkinliği (URL-3)

Hem sergi objeleri hem de atölyeleriyle Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin kültürel mirasın sergilenmesi ve korunmasıyla beraber uygulanması yönündeki faaliyetlerle “yaşayan müze” niteliğine sahip olduğu görülür. Müzede atölyelerden artan zamanlarda çocuklara sokak oyunları olarak da ifade edilen açık alanda oynamaya uygun, çocukların hareketliliğinin çok olduğu oyunlar eğitmenler eşliğinde oynatılmaktadır.

Müze bahçesinde kurulu yapıda gerçekleştirilen sanat atölyelerinde ahşap boyama, topaç boyama, yöresel çömçe gelin yapımı, kukla tasarlama, ip bebek, sürpriz bebek gibi oyuncaklar tasarlanmaktadır. Atölyeler önceden belirlenen günlerde yoğunlukla çocuklara yönelik planlanmıştır. Bununla beraber bazen sadece yetişkin katılımı bazen de hem yetişkin hem çocuk katılımı organizasyonlar yapılmaktadır. Geleneksel oyuncak tasarım atölyelerinin yanı sıra kültürel mirasın yaşamasına katkı sunan masal atölyelerinde yine belirlenen günlerde uzman masal anlatıcıları çocuklara masal anlatmakta ve yaratıcı drama atölyesi düzenlenmektedir. Düzenlenen bu atölyeler ile müzenin sürdürülebilirliğine katkı sunulmaktadır.



**Fotoğraf 5:** Geleneksel bebek yapımı atölyesi.

Hem geleneksel çocuk oyununun adı hem de oyun aracı olan “topaç” müze faaliyetleri içinde çok yönlü olarak kullanılmıştır. Müzede bina dekorasyonundan oyuncakın üretimine kadar her alanda topaca vurgu yapıldığı görülmektedir. TDK’de “çevresine ip sarılıp birden bırakılarak veya kamçı ile vurularak döndürülen koni biçiminde ucu sivri oyuncak” (URL-1) olarak tanımlanmış topaç ahşap malzemeden yapılmış, bir tarafı oval bir tarafı sivri olan, sivri kısmının ucundaki metal parça ve buna sarılı bir ip yardımıyla döndürülerek oynanan yoğunlukla renkli tasarlanmış bir oyuncaktır. Malzemenin hafif ve taşınmaya uygun yapıda olması ve yarışmaya dayalı oyun usulüyle çocukluk çağında geçtiğimiz yüzyılda yaygın oynanan bir oyuncak olarak bilinmektedir. Günümüzde dijital dünyanın albenisinin geleneksel çocuk oyunlarına kurduğu üstünlük ve oyunun oynanacağı alanların daralması sebepleriyle eski popülerliğini kaybetmiş olsa da topaç hâlâ bilinen bir oyun ve oyuncaktır. Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi’nde gerçekleştirilen topaç boyama atölyelerinde çocukların yaratıcılıklarını kullanarak özgün biçimde topaç boyamaları sağlanmaktadır. Her çocuk boyadığı topaca sahip olur ve uzman eşliğinde müze bahçesinde topaç oyunu kuralları ve tekniği öğretilerek çocuklara oynatılır. Müzede topaç üzerine geliştirilen faaliyetlerde çocuklar oyuncakın tarihçesi, yapımı, oyuncakın araç olarak kullanıldığı oyunları öğrenerek geleneksel oyun kültürü hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Müze birim sorumlusu Aslıhan Yıkıcı'nın verdiği bilgiye göre bölgeden bölgeye evelme, kökleme, köçek, fırıldak gibi pek çok adla bilinen topaç oyunu müze faaliyetleri içinde bugüne kadar yaklaşık on bin çocuğa öğretilmiştir.





**Fotoğraf 6:** Müzede topaçla süslenmiş kapı.

Müzede sergilenen ve sanat atölyesinde yapımı öğretilen bir diğer oyuncak “çömçe gelin”dir. İlhan Başgöz’e göre büyük tahta kaşık anlamına gelen çömçe sözcüğü ikinci bir anlama daha sahiptir. Bazı bölgelerde henüz kolları belirmemiş kurbağa yavrusuna “çömçecik” denilir ve bu sözcük suya dalmak manasındaki çömmek, çimmek eyleminden kaynaklanır. Dünyanın farklı bölgelerinde kurbağa, yağmur yağmasını sağlayacak bir canlı olarak görülmüştür, bunun bir sonucu olarak Anadolu yağmur yağdırma töreninde kullanılan bebeğin adını niteleyen çömçe, kurbağa sözcüğü ile ilişkili olabilecektir (Başgöz, 1986: s.15-20). Bir insan formundaki çömçe gelin oyuncağının temel malzemesi tahta kaşıktır. Çömçe gelin oyunu Anadolu’da kurak geçen dönemlerde yağmur yağmasını sağlamak amacıyla oynanmaktadır. Türk Dünyası’nda farklı adlarla bilinen bu oyunda büyük bir tahta kaşık uygun malzemelerle süslenerek bir gelin gibi tasarlanır. Oyunu oynayacak çocuklardan çömçeli gelini taşıyan en önde olmak üzere kapı kapı dolaşır ve evlerin önünde hep birlikte çömçeli gelin tekerlemesini söylerler. Bu tekerleme yöreye göre farklılıklar içerse de çocukların ev sahiplerinden istediği eşyalar ve Allah’tan yağmurun yağmasını dileyen söz içerikleriyle kuruludur. Tekerleme bitince ev sahibi çocuklara istediği yiyeceği verir ve bir miktar suyu yağmur yağmasını umarak çömçeli gelini taşıyan çocuğun üzerine döker. Mahalledeki evler dolaşıldıktan sonra toplanan yiyeceklerle yemek yapılarak yenilir ve yağmur yağması için dua edilir (Şimşek, 2003: s.80-83). Orta Doğu ve Orta Asya’da ortak motiflerle görülen çömçe gelin oyununda tahta kaşıkla oluşturulmuş bebek yağmur tanrısını simgelemektedir (Başgöz, 1986: s.13). Yağmur yağdırma ritüeli üzerine kurulu bir oyun olan çömçe gelini Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi’nde çocuklar oyuncağı “hikâyesini dinleyerek” tasarlamaktadır. Dijital medya üzerinden de devam eden müze faaliyetlerinde çömçe gelin yapım atölyesi üzerine bir video yayımlanmış, çömçeli gelinin hikâyesi ve nasıl tasarlanacağı burada da anlatılmıştır. Burada çömçeli gelin hakkında şu bilgiler verilmiştir:

“Yokluk ve kıtlık zamanında anneler evdeki malzemelerle çocuklarına bu bebeği yaparlarmış. Tahta kaşığın arka tarafı kullanılarak evdeki kalan bezleri tahta kaşığa gererek ve bebeği kömürle çizerek bebeği oluşturmuşlar. Çocuklar evde hazırlanan bu bebeği alıp komşuya giderler ilk komşunun kapısını çalıp onlardan köfte leğeni alıp buna tahta kaşıkla vurarak diğer komşuların kapısını çalar ve yağlı köfte (Gaziantep’in bulgur, salça ve yağ ile yapılan yöresel yemeği) için gereken ne malzeme varsa alır yemek yaparlarmış. Çocuklar kapıyı çaldığında kapıyı açan komşu ‘Çömçeli gelin ne ister’ diye sorar çocuklarda eksiki söylerlermiş. Komşu malzemeyi verdikten sonra su dolu bir kaba elini değdirir ve suyu çocuklara serpermiş. Bu uygulama kuraklık olduğu zaman yağmur ve bereket ummak için gerçekleştirilirmiş. Malzemeyi alan çocuklar ağaç altına veya harman yerine giderek köfteyi yer ve Allaha dua ederlermiş” (URL-2).

Anadolu’da farklı adlarla ve farklı şekillerde bilinen oyun elektronik ortamda Gaziantep’te bilinen şekliyle ve geleneksel unsurlarıyla nakledilmiştir. Müzedeki geleneksel

bebek atölyelerinde (ip bebek, bez bebek, sürpriz bebek vb.) Gaziantep'in yöresel kumaşı kutnunun kullanıldığı görülmektedir. "Türkiye'de sadece Gaziantep yöresinde dokunan kutnu kumaşı, gerek onu dokuyan ustaları gerekse de geleneksel giyimdeki kullanım alanları olsun geçmişten günümüze kadar geçirdiği süreçte imalatıyla, el işçiliğiyle ve kullanım alanlarıyla halkın kültürel mirası olmaktadır" (Öner, 2019: s.129). Kente ait kültürel miras olan kutnu kumaşının tanıtımına, Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'ndeki atölyelerde kumaşın kullanımını ile katkı sunulmaktadır.

Müzenin faaliyetleri içerisinde yer alan bir diğer atölye peçiç atölyesidir. Önceleri farklı bölgelerde de oynanmasına rağmen artık sadece Gaziantep, Kahramanmaraş ve Kilis yörelerinde bilinen, bir strateji oyunu olan peçiç bu bölgelerde ramazan günleri, hamam sefalari, uzun kış gecelerinin eğlence unsurlarındandır (Karabudak ve Bozoğullarından, 2020: s. 123-125). İki kişi veya iki takım hâlinde oynanan oyun, peçiç tahtası/bezi üzerinde taraflara ait dörder taşla birlikte, zar olarak kullanılan it taşı veya it boncuğu denilen altı adet deniz kabuğu ile oynanmaktadır (Tokuz, 2011: s.309). Bir yetişkin oyunu olan peçicin düzeneği müzede sergi ürünü olarak yer almakta ve düzenlenen atölyelerle oyun katılımcılara öğretilmektedir.



**Fotoğraf 7:** Geleneksel Türk oyuncakları teşhiri (peçiç, çömçe gelin, topaç, aşık oyunu, misket, hap hap, yemeni, tabanca).

Müzedeki bahar ayları içinde belirlenen bir tarihte farklı ülkelerden ve Türkiye'nin farklı illerinden gelen eğitimcilerin katılımıyla "Uluslararası Ezo Gelin Yöresel Bebek Çalıştayı" gerçekleştirilmektedir. 2022 senesinde 4.'sü düzenlenen bu organizasyonla kültürel değerlerin korunması, tanıtılması ve gelecek nesillere aktarılması amaçlanmaktadır. Bu amaçlarla müze bahçesinde uzmanların tasarladığı yöresel bebeklerin tasarımına yönelik workshoplar yapılmakta, ardından bez bebekler stantlarda sergilenmekte ve oyuncakların tarihî referansları verilmektedir (KK-1). Bu çalıştaylar müzede katılımı ve aktarımı artırarak kültürel sürdürülebilirliği sağlamaktadır. Gaziantep Büyükşehir Belediyesi'ne bağlı olarak hizmet veren Oyun ve Oyuncak Müzesi medya ortamında da faaliyetlerin aktarıldığı içerikle geniş bir kitleye ulaşabilmektedir. Bu anlamda "@gbbmuzeleri" adlı resmî Instagram hesabında müzenin tanıtımı, müze işleyiş planının ziyaretçilere duyurulması, müzedeki atölyeler, atölyelerde tasarlanan oyuncaklar ve bahçede oynanan oyunlar fotoğraf ve videolar ile yayınlanmaktadır. "gbbmuzelervekütüphaneleri" adlı Youtube kanalında atölyeleri tanıtan videolarla birlikte bazı

atölyeler çevrimiçi katılıma uygun içeriklerle yer almaktadır. Bütün bu gayretlerle oyun ve oyuncak kültürünün yeni nesillere aktarılması sağlanmaktadır.

### Sonuç

Teknolojideki gelişmeler ve kültürlerin artan etkileşimi neticesinde toplumsal farklılıklar azalmaktadır. Toplumların kimliklerini oluşturan unsurların yok olmasının önüne geçmek için UNESCO ve ICOM gibi uluslararası kurumlar kültürel mirasın korunmasına yönelik bazı yaklaşımlar sergilemektedir. Bunun için kültürel mirasın derleme, belgeleme, yayımlama, arşivleme ve uygulama şeklindeki girişimlerle korunması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda tarih ve kültür objelerini cemeânlarda koruyan klasik müzecilik anlayışı yenilenmiş ve müzeler ziyaretçilerle açık etkileşimler içinde geleneği uygulayan ve bu sayede kolektif belleğin canlandığı “yaşayan müze” formundaki alanlara dönüşmüştür.

Çalışmada Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi örneğinde “yaşayan müzecilik” faaliyetleri, gelenek ve kültürel bellek kavramları üzerinden değerlendirilerek müzenin kültürel mirasın korunmasına katkısı ele alınmıştır. Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi kentin tarihî Bey Mahallesi’nde ve geleneksel mimariye sahip bir binada hizmet vermektedir. Geleneksel Antep evine bağlı bir mağara da binaya dâhil edilmiştir. Bu şekliyle müzenin, dünyada mağara formunda hizmet veren tek müze olduğu bilinmektedir. Müzenin bulunduğu sokaktan başlayarak müzenin iç ve dış birimlerindeki her türlü dekorasyonda oyun ve oyuncak teması vurgulanmıştır. Müzenin zengin sergi koleksiyonunun içeriğinde Türk kültürüne ve diğer toplumların kültürlerine ait oyuncaklar yer almaktadır. Oyunağın üretim şekli itibarıyla de hem bireysel yaratımla ortaya konmuş oyuncaklar hem de sanayi üretimi oyuncaklar müzede mevcuttur.

Müze, ziyaretçi katılımlı etkinliklerle hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik zengin atölye programına sahiptir. Her yaşta katılımcının aktif olabileceği, uygulamaya yönelik faaliyetlerde geleneksel oyuncak yapımı, yaratıcı drama, masal anlatımı atölyeleri düzenlenmekte ve yılın belirli döneminde yöresel oyuncak yapımına yönelik çalıştay programı müze faaliyetleri içerisinde gerçekleştirilmektedir. Atölye ve çalıştay programlarında Türk kültürüyle birlikte Gaziantep’e özgü geleneksel dokuya ait bilgiler de aktarılmaktadır. Geniş yelpazedeki sürdürülebilir faaliyet planı ile müzenin ziyaretçilerle karşılıklı kazanım sağladığı görülmektedir. Müzenin sergi malzemesi ve atölyeleriyle kültürel belleği canlandırmak, toplumsal aidiyeti oluşturmak ve geleneği yaşatmaya katkı sunmak işlevlerine sahip olduğu görülmektedir.

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi; teşhir objeleri, uygulama atölyeleri, bahçe etkinlikleri, medya içerikleri ve çalıştay programları ile kültürel mirasın korunmasına ve yaşamasına katkı sağlamaktadır. Müzede bağlamının içinde sunulan kültürel bilgi, sabitleşmiş folklor unsurları üzerinden aktararak kültürel bellek canlandırılmaktadır. Canlanan kültürel belleğin etkisiyle toplumsal kimlik mevcudiyetini sürdürebilmektedir.

### Kaynakça

- Assman, J. (2015). *Kültürel bellek-eski yüksek kültürde yazı, hatırlama ve politik kimlik*. (A. Tekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Avcı, C. (2021). Fıstık müzesi: Gaziantep'te kültürel belleğin müzeye dönüşümü. *International Symposium On Current Developments In Science, Technology And Social Sciences* (s. 278-291). Gaziantep: IKSAD GLOBAL Publishing House.
- Başgöz, İ. (1986). *Folklor yazıları*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Dağlar, T., ve Kaya, A. İ. (2017). Oyuncak tercihiinde ahşap malzeme özelliklerinin incelenmesi. *İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi*, S.3, s. 9-16.

- Davies, P. (2009). *Biblical history and cultural memory*. England: University of Sheffield.
- Demir, S. (2012). Kültürel bellek, gelenek ve halk bilimi müzeleri. *Millî Folklor*, S. 95, s. 29-45.
- Erbay, F. (2017). Oyuncak ve oyun müzelerinde çocuklara yönelik eğitimin boyutları. *Millî Eğitim*, 435-444.
- ICOM. (tarih yok). [www.icom.museum/en](http://www.icom.museum/en). 03 12, 2022 tarihinde <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> adresinden alındı
- İnel, B. (2000). Çağdaş müzeciliğin temel yapısı. 5. *Müzecilik Semineri Bildirileri*. İstanbul: Askeri Müze ve Kültür Sitesi Komutanlığı Yayınları.
- İşler, D. (2019). Yaşayan kültürel miras müzeciliği kapsamında Türkiye'deki oyun ve oyuncak müzelerinin kültürel ve eğitsel boyutu. *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Karabudak, G., ve Bozoğullarından, B. (2020). Unutulmaya yüz tutmuş geleneksel bir oyun: peçiç. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, S. 29, s. 123-133.
- Karadeniz, C., ve Atar, M. (2017). Türkiye'de oyuncak müzelerinin durumu ve sürdürülebilirliği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, S. 61, s. 477-492.
- Karaman, G., ve Nas, E. (2012). Çorum İskilip'te geçmişten günümüze aktarılan bir miras: ahşap oyuncaklar. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, S.14, s. 103-116.
- Kaya, A. (2008). *Evensel bir strateji oyunu: peçiç*. İstanbul: Kadıköy Gaziantepçiler Derneği.
- Kuşçuoğlu, G.Ö., ve Taş, M. (2017). Sürdürülebilir miras yönetimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Yalvaç Akademi Dergisi*, S. 1, s. 58-67.
- Niemann, H. (1991). Oyuncakın gelişim tarihi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, S. 1, s. 55-61.
- Oğuz, M.Ö. (2021). Halk biliminde koruma yaklaşımları ve soküm sözleşmesi'nde kuşaktan kuşağa aktarım. *Millî Folklor*, S. 132, s. 5-15.
- Öner, M. (2019). Geleneksel kültürdeki dokumanın güncellenmesi:Gaziantep kutnu kumaşı örneği. *Millî Folklor*, S. 121, s. 128-140.
- Özdemir N. & Öger A. (2019). *Kültürel miras yönetimi*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Stefano, Michelle L. (2019). *Somut olmayan kültürel mirasın korunması: kuzeydoğu İngiltere'deki müzelerin karşılaştığı beş temel engel* (çev. Sunay Akkaya). Özdemir N. & Öger A. (Ed.) *Kültürel miras yönetimi* (1. baskı, s. 525-546). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Şimşek, E. (2003). Anadolu'da yağmur duasına bağlı olarak oynanan bir oyun: "Çömçeli Gelin". *Millî Folklor*, S. 60, s. 78-87.
- Tokuz, G. (2011). Gaziantep çocuk oyunları üzerine halk bilimsel bir inceleme. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yayımlanmamış yüksek lisans tezi.
- URL-1 <https://sozluk.gov.tr/>. 12 07, 2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.
- URL-2 (GBB Oyun ve Oyuncak Müzesi - Çömçe Gelin Atölyesi - YouTube) (Erişim Tarihi: 10.12.2022).
- URL-3 [www.gaziantep.ktb.gov.tr/](https://www.gaziantep.ktb.gov.tr/) oyun ve oyuncak müzesi'nde bu yıl yaklaşık 10 bin çocuk topaçla tanıştı | Gaziantep Büyükşehir Belediyesi (Erişim tarihi: 10.03.2023)
- URL-4 [www.gaziantep.ktb.gov.tr/](https://www.gaziantep.ktb.gov.tr/) <https://gaziantep.ktb.gov.tr/TR-174062/gaziantep-oyun-ve-oyuncak-muzesi.html>. adresinden alındı. (Erişim tarihi: 27.12.2022).
- UNESCO. (2003). [www.unesco.gov.tr](http://www.unesco.gov.tr). 12 01, 2022 tarihinde UNESCO Türkiye Millî Komisyonu:<https://www.unesco.org.tr/Pages/1810/91/Somut%20Olmayan%20K%C3>

%B1%BCI%20Miras%20ve%20M%20ze%20Alt%20%20C3%87al%20C4  
%B1%20Grubu%20Raporu#anaMenu adresinden alındı.

### **Sözlü Kaynaklar**

KK-1 Aslıhan YIKICI (Müze Birim Sorumlusu).

KK-2 Kübra TOLU (Müze Birim Sorumlusu).