ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİSİPLİNLERARASI MÜZE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZE EĞİTİMİ PROGRAMI

ANKARA OYUNCAK MÜZESİ'NDE GEŞTALT ALGISAL ÖRGÜTLEME PRENSİPLERİNE GÖRE SERGİLEME TASARIMLARI VE ÖĞRENME SÜREÇLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BURÇE KAPLANLIOĞLU

ANKARA
01, 2025


ANKARA ÜNİVERSİTESİ
1946

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİSİPLİNLERARASI MÜZE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZE EĞİTİMİ PROGRAMI

ANKARA OYUNCAK MÜZESİ'NDE GEŞTALT ALGISAL ÖRGÜTLEME PRENSİPLERİNE GÖRE SERGİLEME TASARIMLARI VE ÖĞRENME SÜREÇLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BURÇE KAPLANLIOĞLU

DANIŞMAN: DOÇ. DR. CEREN GÜNEROZ

ANKARA
01, 2025

Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Burçe Kaplanlıoğlu adlı öğrencinin hazırladığı "Ankara Oyuncak Müzesi'nde Geştalt Algısal Örgütleme Prensiplerine Göre Sergileme Tasarımları ve Öğrenme Süreçleri" başlıklı bu çalışma Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı / Müze Eğitimi Programı'nda jüri üyelerince oy birliği ile **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

	Jüri Üyeleri	İmza
Başkan	Doç. Dr. Ceren Güneroz	……..
Üye	Prof. Dr. Ayşe Okvuran	……..
Üye	Prof. Billur Tekkök Karagöz	……..

ONAY

Bu tez Ankara Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, jüri üyeleri tarafından …/…/20... tarihinde, Enstitü Yönetim Kurulu tarafından ise …/…/20... tarihinde kabul edilmiştir.

……

Prof. Dr. Mehmet İkbal YETİŞİR

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgileri akademik yazım kurallarına uygun biçimde raporlaştırdığımı ve bunları etik ilkelere (atıfta bulunulan tüm yapıtlara kaynaklarda yer verilmesi, tezde kullanılan bilgi ve belgelere resmi yollarla ulaşılması ve bunların aslı bozulmadan kullanılması vb.) uygun olarak elde ettiğimi ve sunduğumu bildiririm.

(Burçe Kaplanlıoğlu)

ÖZET

ANKARA OYUNCAK MÜZESİ'NDE GEŞTALT ALGISAL ÖRGÜTLEME PRENSİPLERİNE GÖRE SERGİLEME TASARIMLARI VE ÖĞRENME SÜREÇLERİ

KAPLANLIOĞLU, Burçe
Yüksek Lisans Tezi, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı
Tez Danışmanı: Doç. Dr. GÜNEROZ
01, 2025, 213

Müze kavramı katılım, kapsayıcılık ve çeşitlilik ilkelerini kapsayacak şekilde genişledikçe, sergi tasarımında eğitim küratörlüğünün rolü daha belirgin hale geldi. "Educuration" olarak bilinen bu yaklaşım, ziyaretçiler arasında aktif öğrenmeyi teşvik eden deneyimsel ve yapılandırmacı öğrenme ortamları yaratmak için "eğitim" ve "küratörlüğü" birleştirir.

Bu çalışma, Ankara Oyuncak Müzesi'ndeki sergileme vitrinlerinin Geştalt algısal örgütlenme prensipleriyle ilişkisinin 7-12 yaş arası çocuk ziyaretçiler üzerindeki etkinliğini inceleyerek, bu alandaki eksiklikleri belirlemeyi problem ve amaç kapsamı içerisinde değerlendirmiştir. Analiz sürecinde, müze ziyaretçilerinin sergilerdeki bilgiyi üretken düşünce çerçevesinde nasıl işlediğini de alt amaç olarak ele almış ve anlamaya çalışmıştır. Nitel araştırma yöntemi olan durum çalışması deseniyle yürütülen bu çalışmada, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılarak 60 çocuk katılımcıdan oluşan bir çalışma grubu oluşturulmuştur. Veri toplama sürecinde katılımcılar müzedeki altı farklı temaya sahip vitrin sergilemelerini inceleyerek, bu sergilerin algılanma süreçlerindeki yapısal özellikleri sözel metinler aracılığıyla ortaya koymuşlardır. Çocuklardan, gözlemledikleri vitrinin anlatısını oluşturmaları amacıyla hikâye yazmaları, vitrinlere isim vermeleri ve renk atamaları istenmiş ve böylece ortaya çıkan sözel metinlerin, vitrin sergilemelerindeki nesnelerin ve aralarındaki ilişkilerin yapısal özelliklerini nasıl karşıladığı Geştalt algısal örgütleme prensipleri aracılığıyla değerlendirilmiştir. Veri analizi sürecinde betimsel analiz yöntemi benimsenmiş, tümdengelimsel ve tümevarımsal yaklaşımlar kullanılarak veriler kodlanmış, yeni temalar ve kavramlar keşfedilerek sınıflandırılmıştır. Çalışma, müze sergilerindeki figür-

zemin ilişkilerinin dinamik yapısını vurgulayarak, nesnelerin algılanan anlamının ve işlevinin, çevreleyen bağlama ve izleyicinin bireysel deneyimlerine bağlı olarak nasıl değişebileceğini göstermiştir. Araştırma bulguları, izleyicilerin algısal örgütlemede Pragnanz ifadelerini oluştururken, benzerlik bileşenlerini modal ve amodal unsurlar arasında bir denge sağlayarak kullandıklarını, uyaranların özellikleri arasındaki ilişkileri dikkate alarak bütüncül sonuçlara ulaştıklarını ve hikayelerinde ideal figür ve zeminleri tanımlayarak temaları büyük ölçüde doğru algıladıklarını ortaya koymuştur. Bununla birlikte, içgörü sürecinde nesneler arası ilişkilerde çoklu duyusal bileşenlere ve üretken düşünceye yönelik yansımaların sınırlı olduğu, bağımsız duygusal bağlantıların ise yeterince ön plana çıkmadığı belirlenmiştir.

Bu bulgular doğrultusunda, müze eğitimlerinde kullanılan yöntem ve teknikleri uygulayan müze eğitimcilerine ve tasarımcılara yönelik olarak, özellikle eğitsel fonksiyonları gözeterek oluşturulacak sergileme tasarımlarına ilişkin Geştalt bakış açısıyla öneriler sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri, Müzede Sergileme, Müzede Öğrenme, Müzede Eğitim Küratörlüğü, Müzede Üretken Düşünce

ABSTRACT

EXHIBITION DESIGNS AND LEARNING PROCESSES ACCORDING TO GESTALT PERCEPTUAL ORGANIZATION PRINCIPLES IN ANKARA TOY MUSEUM

KAPLANLIOĞLU, Burçe

Master Degree, Department of Interdisciplinary Museum Education

Supervisor: Doç. Dr. GÜNEROZ

01, 2025, 213

As the concept of museums has expanded to encompass principles of participation, inclusivity, and diversity, the role of education curatorship in exhibition design has become more prominent. Known as edu-curation, this approach combines “education” and “curation” to create experiential and constructivist learning environments that encourage active learning among visitors.

This study examined the effectiveness of the relationship between the Gestalt perceptual organization principles of the display cases in the Ankara Toy Museum on child visitors aged between 7 and 12, and evaluated the deficiencies in this area within the scope of the problem and purpose. In the analysis process, it also considered and tried to understand how museum visitors process the information in the exhibitions within the framework of productive thought as a sub-purpose. In this study, which was conducted with the case study design, which is a qualitative research method, a study group consisting of 60 child participants was formed using the easily accessible sampling method. During the data collection process, the participants examined the display cases with six different themes in the museum and revealed the structural features of the perception processes of these exhibitions through verbal texts. In order to create a narrative of the display case they observed, the children were asked to write stories, name the display cases and assign colors, and thus how the resulting verbal texts corresponded to the structural features of the objects in the display cases and the relationships between them was evaluated through the Gestalt perceptual organization principles. The descriptive analysis method was adopted in the data analysis process, deductive and inductive approaches were used to code the data, and new themes and concepts were discovered and classified. The study emphasized the dynamic structure of figure-ground

relationships in museum exhibitions, and showed how the perceived meaning and function of objects can change depending on the surrounding context and the individual experiences of the viewer. The research findings revealed that viewers used similarity components by providing a balance between modal and amodal elements while creating Pragnanz expressions in perceptual organization, reached holistic results by considering the relationships between the characteristics of the stimuli, and perceived the themes correctly to a large extent by defining ideal figures and grounds in their stories. However, it was determined that reflections on multisensory components and productive thinking in the relationships between objects during the insight process were limited, and independent emotional connections were not sufficiently prominent.

In line with these findings, suggestions were presented from a Gestalt perspective for museum educators and designers who apply the methods and techniques used in museum education, especially for exhibition designs to be created by considering educational functions.

Keywords: Gestalt Perceptual Organization Principles, Museum Display, Museum Learning, Educational Curation in Museums, Productive Thinking in the Museum

ÖNSÖZ

Ankara Oyuncak Müzesi, zengin oyuncak koleksiyonlarıyla oyuncak tarihini yeniden canlandırarak geçmiş deneyimleri günümüz çocuklarıyla buluşturmayı hedefleyen, Türkiye'nin ilk oyuncak müzesi olarak önemli bir kültürel mirastır. Bu bağlamda, bu tezin hazırlanma sürecinde müzenin katkılarının büyüklüğünü kavramadan, gösterilen emeğe ait süreci salt bir zaman dilimiyle basite indirgeyenlerin anlaması gereken bir gerçek vardır: Ankara Oyuncak Müzesi, pedagojik yöntemleri ve bilimsel araştırma temelleriyle oyuncak tarihine ışık tutmuş, yalnızca Türkiye'de değil, uluslararası alanda da kültürel öneme sahip köklü bir kurumdur. Prof. Dr. Bekir Onur tarafından 20 Nisan 1990 tarihinde kurulan bu müze, kuruluşundan itibaren bir sergileme alanından çok daha fazlası olmuş, geçmişi yaşatmanın, anlamanın ve bu birikimi geleceğe taşımanın özenle tasarlanmış bir yolu haline gelmiştir. Müzenin köklü tarihine bakıldığında, pek çok araştırmacının yoğun çabalarının ve kültürel mirasın korunmasına adanmış bir vizyonun varlığı açıkça görülmektedir. Dolayısıyla, bu çalışma, Ankara Oyuncak Müzesi'nin yaklaşık 35 yıllık birikiminin ve bu süre zarfında ortaya konan emeğin bir yansıması olarak da değerlendirilmelidir.

Bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi'ne (ÇOKAUM) bağlı bir birim olan Ankara Oyuncak Müzesi'nin sağladığı değerli kaynaklar ve araştırma fırsatları için minnettarım. Söz konusu tezin tamamlanmasında değerli katkılarıyla bana yol gösteren danışmanım Sayın Doç. Dr. Ceren Güneröz'e en derin şükranlarımı sunarım. Tez jürimde yer alarak değerli katkı ve yönlendirmelerde bulunan Sayın Prof. Dr. Billur Tekkök Karaöz ve Sayın Prof. Dr. Ayşe Okvuran'a teşekkürlerimi arz ederim. Savunma sınavımda değerli zamanlarını ayırarak beni onurlandıran Sayın Doç. Dr. Ayşem Yanar ve Sayın Doç. Dr. Eylem Gökçe Cengiz'e destekleri için teşekkür ederim. Geştalt kuramıyla tanışmam, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Ana Sanat Dalı'ndan değerli hocam Sayın Doç. Oya Uzuner'in öncülüğüyle gerçekleşmiştir ve bu nedenle en çokta kendisine derin bir minnettarlık duyuyorum. Aynı fakülte ve alandan Sayın Prof. Dr. Münevver Çakı da disiplinlerarası alandaki bu tercihimde bana destek olmuş ve ilgi göstermiştir; kendisine de bu destek ve ilgisi için teşekkür ederim. Geştalt kuramına duyduğum ilgiyi her zaman sabırla dinleyen ablam Burcu Kaplanlıoğlu'na da ayrıca teşekkürlerimi sunarım.

Unutulmamalıdır ki bu çalışma, yalnızca desteklerini ve emeklerini esirgemeyenlerin katkılarıyla değil, aynı zamanda sürecin başlangıcından sonlandırılmasına kadar geçen tüm aşamalarda beni yarı yolda bırakan ve zorlukları daha da artıran nice adsız kahramanın bıraktığı izlerin de gölgesinde şekillenmiştir.

Sözlerimi tamamlarken belirtmek isterim ki, müze alanlarında deneyimlediğim hakikat ve huzur arayışı, hayatımın birçok alanında beni yönlendiren temel bir dürtü olmuştur. Belki de beni bu alanda çalışmaya iten en güçlü motivasyon, hakikatin izini sürme arzumdu. Zira bu mekânlar, hakikate ve huzura yaklaşabildiğim nadir yerler arasında yer almıştır.

Bu arayışın en özel anlarından biri olarak, kalbimde daima yaşayacak bir anı ise, çok sevgili Edouard ile Oxford Pitt Rivers Müzesi'nde, müzenin ruhlarını birlikte onurlandırdığımız o huzurlu an kalacaktır...

Köhler'ın "The Mentality of Apes" (1925) adlı eserine ithafen, bu çalışma 60 müze ziyaretçisinin zihinsel süreçlerine adanmıştır….

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BİLDİRİMİ iii
ÖZET iv
ABSTRACT vi
ÖNSÖZ viii
İÇİNDEKİLER xi
TABLOLAR DİZİNİ xv
ŞEKİLLER DİZİNİ xvii
GÖRSELLER DİZİNİ xviii
KISALTMALAR/SİMGELER xix
BÖLÜM 1 1
GİRİŞ 1
Problem 4
Amaç 5
Önem 6
Sınırlılıklar 7
Tanımlar 7
BÖLÜM 2 9
Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi ve Toplumsal İşlevlerinin Dönüşümü 9
Müzelerin Kökeni ve Müze Kavramının Doğuşu 9
Yeni Müzecilik Anlayışının Ortaya Çıkışı 10
Yirminci Yüzyılda Müzelerde Eğitim ve Toplumsal Yaklaşımlar 11
Müzelerde Son Dönem Stratejileri 14
Müzecilikte Sergileme Yöntemlerinin Tarihsel Gelişimi ve Dönüşen Sergileme Biçimleri: Deneyim, Katılım ve Öğrenme Odaklı Yaklaşım 15
Nadire Kabinelerden Halka Açık Müzelere 16
Sergilemelerde Kullanılan Modlar ve Ziyaretçi Üzerindeki Tutma Gücü 17
Teknolojinin Değişen İhtiyaçları Karşılamadaki Rolü 18
Teknolojinin Sergileme Biçimleriyle Müze Deneyimini Yeniden Tanımlaması 19
Müzede Duyusal Katılım ve Çok Modlu Deneyim 24

Post-Müze Yaklaşımı: Anlam, Hikâye ve Ziyaretçi Deneyimi 30
Müzede Öğrenme Deneyimi: Yapılandırmacı ve Katılımcı Eğitim Yaklaşımları 31
Çocukların Müzelerdeki Öğrenme Deneyimi: Tanıdıklık, Etkileşim ve Oyun 37
BÖLÜM 3 43
Geştalt Kuramı 43
Algı Kuramları ve Yaklaşımları 43
Görme Süreci ve Algısal Örgütlenme 46
Geştalt Psikolojisi'nin Doğuşu 47
Aşağıdan Yukarıya ve Yukarıdan Aşağıya İşleme 49
Wertheimer'ın Nokta Desenleri 49
Phi-Fenomeni 50
İzomorfizm 52
Pragnanz 53
Şekil-Zemin Prensibi 56
Yakınlık Prensibi 58
Benzerlik Prensibi 59
Yakınlık ve Benzerlik Kombinasyonları 60
Devamlılık Prensibi 61
Tamamlama Prensibi 62
Algısal İlkeler ve Deneyim 63
Gestalt Psikolojisi ve Bauhaus Hareketi: Algı, Sanat ve Tasarım Arasındaki Etkileşim 64
Öğrenme Süreçlerinde Geştalt Kuramının Rolü 66
BÖLÜM 4 75
YÖNTEM 75
Araştırmanın Modeli 75
Çalışma Grubu 76
Verilerin Toplanması 77
Verilerin Analizi 78
BÖLÜM 5 81

BULGULAR VE YORUMLAR 81

Pilot Çalışma: Görüşme Formunun Geliştirilmesine İlişkin Bulgular ve Yorumları 82

Uzay Temalı Vitrinlerin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 87

Ulaşım-Taşıtlar Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 97

Müzik-Eğlence Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 106

Yapı-İnşa ve Zekâ Oyunları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 116

Sahil-Bahçe Oyuncakları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 126

İnci San Bebek Evi Oyuncakları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar 137

BÖLÜM 6 149

SONUÇLAR VE ÖNERİLER 149

Sonuçlar 149

Öneriler 157

Müze Eğitimcileri ve Sergi Tasarımcıları için Eğitsel-Küratörlük Önerileri 158

7-12 Yaş Aralığındaki Çocuklarla Müzede Araştırma Yapacaklar İçin Öneriler 169

KAYNAKLAR 173

EKLER 185

EK 1. Aydınlatılmış Veli Onam Formu 186

EK 2. Görüşme Formu 188
EK 3. Etik Kurul Onayı 189
BENZERLİK BİLDİRİMİ 191
ÖZGEÇMİŞ 192

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo **Sayfa**

Tablo 1. VTRN1 Belge Grubunda Robot, Robotla, Robotları, Robotlar ve Robotumla Ögelerine ait Belge Adı, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı 88
Tablo 2. VTRN1 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 89
Tablo 3. VTRN1 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 90
Tablo 4. VTRN1 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 91
Tablo 5. VTRN1 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 92
Tablo 6. VTRN1 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 93
Tablo 7. VTRN1 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 94
Tablo 8. VTRN2 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 98
Tablo 9. VTRN2 Belge Grubunda "Uç" Kelime Köküne ait Aramalarda Uçak, Uçağı, Uçakları ve Uçaklara Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı 99
Tablo 10. VTRN2 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 100
Tablo 11. VTRN2 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 101
Tablo 12. VTRN2 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 102
Tablo 13. VTRN2 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 102
Tablo 14. VTRN2 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 103
Tablo 15. VTRN3 Belge Grubunda "Kırmızı, Sarı ve Mavi" Sözcüklerine ait Frekans Değeri Dağılımı 108
Tablo 16. VTRN3 Belge Grubunda Palyaço, Kukla ve Pinokyo Ögelerine ait Belge Adı, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı..... 108
Tablo 17. VTRN3 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 109
Tablo 18. VTRN3 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 111
Tablo 19. VTRN3 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 112
Tablo 20. VTRN3 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 112
Tablo 21. VTRN3 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 113
Tablo 22. VTRN3 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 113
Tablo 23. VTRN4 Belge Grubunda Çin Daması, Çin Damasında ve Çin Damasıymış Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı 118
Tablo 24. VTRN4 Belge Grubunda Matador, Matadoru ve Matadorun Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Ön izlemeleri Dağılımı 118

Tablo 25. VTRN4 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 119
Tablo 26. VTRN4 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 119
Tablo 27. VTRN4 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 120
Tablo 28. VTRN4 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 122
Tablo 29. VTRN4 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 123
Tablo 30. VTRN5 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 128
Tablo 31. VTRN5 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 130
Tablo 32. VTRN5 Belge Grubunda Gemi Sözcüğü ve Türevleri Ögelerine ait Belge Adı/Grubu ve Frekans Değerleri Dağılımı 131
Tablo 33. VTRN5 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 132
Tablo 34. VTRN5 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 132
Tablo 35. VTRN5 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 134
Tablo 36. VTRN6 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 139
Tablo 37. VTRN6 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 140
Tablo 38. VTRN6 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 142
Tablo 39. VTRN6 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı..... 143
Tablo 40. VTRN6 Belge Grubunda Ahşap, Tahta ve Kahverengi Sözcük Ögelerine ait Belge Adı/Grubu ve Frekans Değerleri Dağılımı..... 144
Tablo 41. VTRN6 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 145
Tablo 42. VTRN6 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı 146
Tablo 43. VTRN1, VTRN2, VTRN3, VTRN4, VTRN5 ve VTRN6 Belge Gruplarında Şekil/Zemin ve Pragnanz Prensiplerine ait Sonuç Dağılımı 151

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil **Sayfa**

Şekil 1. VTRN1 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 95
Şekil 1. VTRN1 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 96
Şekil 2. VTRN2 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 104
Şekil 2. VTRN2 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 105
Şekil 3. VTRN3 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 114
Şekil 3. VTRN3 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 115
Şekil 4. VTRN4 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 124
Şekil 4. VTRN4 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 125
Şekil 5. VTRN5 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 135
Şekil 5. VTRN5 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 136
Şekil 6. VTRN6 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 147
Şekil 6. VTRN6 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi..... 148
Şekil 7. VTRN (1, 2, 3, 4, 5, 6) Kod Matris Taraması..... 150

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel **Sayfa**

Görsel 1. "Hein Dört Hücreli Eğitim Teorisi" 34
Görsel 2. "Selinda Model"..... 35
Görsel 3. "Etkileşimli Deneyim Modeli" 36
Görsel 4. "Bağlamsal Öğrenme Modeli"..... 37
Görsel 5. "Geştalt Deneyimi"..... 51
Görsel 6. "Takete-Maluma" 53
Görsel 7. "Gizlenmiş Şekil" 54
Görsel 8. "Benary Haçı"..... 55
Görsel 9. "Çit Fenomeni"..... 56
Görsel 10. "Diller ve Pençeler"..... 57
Görsel 11. "Rubin Vazosu"..... 57
Görsel 12. "Ardışık Nokta Dizisi" 59
Görsel 13. "Diyagonal Nokta Dizisi"..... 59
Görsel 14. "Beyaz/Siyah Nokta Çiftleri" 59
Görsel 15. "Dikey/Yatay Dizilim" 59
Görsel 16. "Yakınlık/Benzerlik Dizilim"..... 60
Görsel 17. "Yakınlık/Benzerlik Diyagonal Dizilim" 60
Görsel 18. "İyi Devamlılık" 61
Görsel 19. "Manipülasyonlar"..... 62
Görsel 20. "Kanizsa Üçgeni" 63
Görsel 21. "W/M" 64
Görsel 22. "Ankara Oyuncak Müzesi Vitrin Yerleşimleri" 81
Görsel 23. VTRN1 87
Görsel 24. VTRN2 97
Görsel 25. VTRN3 106
Görsel 26. VTRN4 116
Görsel 27. VTRN5 126
Görsel 28. VTRN6 137
Görsel 29. Geştalt "Uyaran-Katılım-Pragnanz" Modeli 154

KISALTMALAR/SİMGELER

ICOM	Uluslararası Müzeler Konseyi
MINOM	Yeni Müzecilik İçin Uluslararası Hareket
AAM	Amerikan Müzeler Birliği
ÇOKAUM	Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi
DEAI	Sosyal ve Toplumsal Etki, Çeşitlilik, Eşitlik, Erişilebilirlik ve Kapsayıcılık
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
D-Day	Amerika Birleşik Devletleri Silahlı Kuvvetlerince askerî harekâtın başlangıç günü
LGBTİ+	Lezbiyen, Gey, Biseksüel, Trans, İnterseks ve Diğerleri
AR	Artırılmış Gerçeklik
VR	Sanal Gerçeklik
VM	Çevrimiçi Müze
2D	İki Boyutlu
V1	Birincil Görsel Korteks
GH	Görünür Hareket
Ms	Milisaniye
S-R	Uyaran-Yanıt
VSG	Görsel-Belirginlik

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Müzeler, eğitim ve iletişime odaklı birer kurum olarak, on dokuzuncu yüzyıldan günümüze uzanan süreçte çağdaş müzenin tanımını oluşturmaktadır. On dokuzuncu yüzyılda müzeler, ileri düzeyde eğitim veren okullar olarak eğitimle özdeşleşmiş ve öğretmenler tarafından sıklıkla ziyaret edilen mekanlar haline gelmiştir. Bu yüzyılda boş zaman anlayışındaki değişiklikler ve sanatın gücüyle akılcı ve geliştirici konular ile eğlence arasındaki sınırlar belirginleşti. Bu durum, müzelerin ve sergilerin eğitim amacıyla kullanılmasının daha da önem kazanmasına yol açtı. Bu süreçte İngiltere başta olmak üzere ilk eğitsel kaynaklı müze kullanımının 1628'de açılan Tradescant Ark'ın kurulmasından, Charles Hoole'un 1660'da yazdığı kitapta çocukların nesnelerle eğitiminden, 1979'da Unesco'nun "çocuk ve müze" kitabından, ICOM'un 1971 yılında Paris'te dokuzuncu genel konferansta müzenin güçlü bir eğitim aracı olduğunu vurgulamasından, Amerika'da ise John Dewey'in kendi eğitim kuramında müzeyi deneyimin tamamlayıcı bir parçası olarak görmesi gibi müze eğitiminde dönüm noktası olmuş en önemli atılımlar ve öncüler rol almıştır (Onur, 2012). Müzelerin eğitim rolü, müzelerin temel kimliğiyle daha fazla bütünleşmeye başlamıştır. Ek olarak eğitimsel rol de değişmiştir. İlk olarak bu rolün tanınması artmıştır; ikinci olarak, bilgi aktarımından kişisel bağın kurulmasını olanaklı kılmaya doğru daha güçlü bir gelişme olmuştur (Hooper-Greenhill, 1991). Hein (1998), çağdaş müze ve eğitim arasındaki ilişkiyi açıklarken, sergileme aracılığıyla iletişim konusuna özellikle vurgu yapmıştır. Bu vurgulardan biri, Wittlin'in 1949'da yayımlanan çalışmasıyla ilişkilidir. Çalışma, müzenin bilgi ve deneyimi, görsel araçlar ve sergiler yoluyla iletişim kurarak eğitim gereksinimlerini karşılayabileceği ve ilerletebileceği potansiyeline sahip olduğuna inanma düşüncesini ortaya koymaktadır (Hein, 1998). Müze sergilerinin planlanması, ziyaretçilerin ilgisini çekme ve sürdürme açısından bazı zorluklar taşıyan kritik bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Dean'e göre müze sergilerinin tasarlanması, ziyaretçilerin hareketlerini yönlendiren, görsel, uzamsal ve maddi unsurların bir araya getirildiği bir kompozisyonun oluşturulmasıyla gerçekleştirilen sanat ve bilim alanını temsil etmektedir (Dean, 1994, s. 32). Roppola'ya göre, sergiler, mekândaki nesnelerin düzenlemeleri aracılığıyla iletişim kurar ve müzeleri deneyimlemek için hareket etmek gerekir. Ziyaretçilerin sergi ortamlarıyla zaman ve mekân içinde bir koreografi içinde ilişki

kurduklarını açıklayan bir yönlendirme yapısı vardır. Bu koşullarda hem ziyaretçiler hem de sergi mekânları yönlendirme süreçlerinde aktif rol oynar (Roppola, 2012, s. 5). Bu bağlamda, sergilerin düzenlenmesi ve içeriğin sunumu, ziyaretçilerin dikkatini hızla çekebilmek ve ilgilerini sürdürebilmek için stratejik bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Çayırlı'nın da ifade ettiği üzere, bir müzedeki tüm eserlerin sağlıklı bir şekilde algılanması ve eşit ağırlıkta değerlendirilmesi, tasarımcının yönlendirdiği algılama süreciyle doğrudan ilişkilidir (Çayırlı, 1996, s. 91). Bu nedenle, müze sergilerinin tasarımı, ziyaretçilerin müze deneyimini etkileyen temel bir unsur olmuştur ve doğru bir şekilde planlandığında ziyaretçilerin ilgisini çekme potansiyeline büyük katkı sağlayabilmektedir. Dean (1994) tarafından ifade edilen görüşe göre, tasarım temelleri sergi tasarımı için kritik bir öneme sahiptir. Bu temeller, serginin amacı, hedef kitlesi ve iletmek istediği mesaj gibi faktörleri dikkate alarak, sergilerin daha etkili bir şekilde tasarlanmasına katkı sağlar. Dean, bu unsurların belirli düzenlemelerde neden işe yaradığını ve diğerlerinin neden başarısız olduğunu anlamanın, tasarım temellerini anlamakla mümkün olduğunu savunmaktadır. Sergilemelerin ilgi çekiciliği kadar görsel hafızada kalıcılığının da önemli bir sorun olduğu tespit edilmiştir.

Hein (1998), bu sorunla ilgili saptamalara ve müzelerde uygulanan çeşitli çözüm önerilerine değinmektedir. Ziyaretçilere yöneltilen sorulara göre, genellikle sergiler hakkında ne gördüklerini veya ne yaptıklarını hatırlamamaktadırlar. Ziyaret sonrası görüşmeler, ziyaretçilere gördüklerini hatırlama fırsatı sunarak bu soruna çözüm oluşturabilir. Sergi listeleri, yer planları veya ziyaretçilere sergi fotoğrafları gösterme gibi yöntemler kullanılarak ziyaretçilerin bir sergiyi hatırlamalarına yardımcı olunabilir. Örneğin, bazı müzeler ziyaretçilere müzeyi gezerken anında fotoğraf makineleri sağlayarak fotoğraf çekmelerini teşvik etmiş ve bu fotoğrafları görüşmelerle birleştirerek kullanmanın faydalı olduğunu gözlemlemişlerdir (Hein, 1998, s. 124). Bu noktada, Geştalt algısal örgütleme yasalarının kullanıldığı sergileme yöntemleri, ziyaretçilerin dikkatini çekmek, ilgilerini sürdürmek ve hafızada kalıcılık için etkili bir araç ve ziyaretçilerin dikkatini nasıl yönlendirdiğini anlamak için değerli bir çerçeve sunmaktadır. Geştalt algı teorisi, görsel organizasyon ilkelerini anlamak ve açıklığa kavuşturmak amacıyla parça-bütün ilişkilerini, görsel gruplama ilkelerini ve eş biçimli anlamın doğasını vurgulamak için önemli bir araç olarak işlev gösterebilir (Behrens, 1970, s. 12). Almanca kökenli "Geştalt" kelimesinin "şekil" veya "figür" anlamına gelmesi nedeniyle, bu teoriler, görsel algının Geştalt prensipleri olarak adlandırılmıştır

(Johnson, 2014, s. 40). Diğer bir ifadeyle, Geştalt teorisine göre algı süreci, verilen bir görsel diziyi en basit ve düzenli organizasyonla uyumlu hale getirme eğilimindedir (Koffka, 1935; Köhler, 1929; Wertheimer, 1958; bkz. Hatfield ve Epstein, 1985). Bununla birlikte, geştalt prensipleri yalnızca biçimsel örgütlemeyi değil, aynı zamanda görsel dizinin daha derin anlamlarını ve algılamalarını içeren hedeflerin ötesine geçer. Bir köprü, yürünebilecek bir şey olarak algılanırken, bir çekiç, kavranıp sallanacak bir nesne olarak algılanır. Bu genişleme, bir nesne ile kullanımı arasındaki ilişkinin ötesine geçer ve sadece nesnenin işlevini anlamaktan daha somut bir şekilde ifade edilir. Bu durum, bir nesnenin doğrudan algısal tamamlaması olup, işlevsel olmadığı durumlarda bile tamamlanmış gibi algılanabilir. Bu tür nesneler, özellikle bir sanat müzesinde veya sergisinde sergilendiğinde, gözlemleyen kişinin algısal deneyiminde açıkça belirgin hale gelir (Arnheim, 1969, s. 90). Geştalt prensipleri, görsel olarak eksik veya kesintili olan bir nesneyi veya bilgiyi kendi deneyimlerimiz, bilgilerimiz ve beklentilerimizle düzenleme eğilimimizi ifade eder. Bu süreç, sadece görsel öğelerin biçimsel örgütlenmesine odaklanmakla kalmaz, aynı zamanda bireysel deneyimlerden, bilgilerden ve hikayelerden yararlanarak görsel boşlukları doldurma eğilimini de içerir. Arnheim (1960, s. 170) bu noktada, soyutlamanın gerçeklikle bir arada var olabileceği ve hatta gerçekliğin daha etkileyici bir şekilde deneyimlenmesine katkıda bulunabileceği düşüncesini dile getirir. Nagasaki müzesindeki eski moda, ezilmiş saatlerin sergilenmesi örneği, bu kavramı destekler niteliktedir. Müzedeki saatlerin tamamı, 11:02'de durmuştur, bu da zamanın beklenmedik bir sonunu ve ölümü çağrıştırır. Bu anlam yüklü soyutlama, aynı müzede sergilenen dehşet verici fotoğrafların etkisinden daha güçlü bir duygusal tepki oluşturur. Bu bağlamda, nesne üzerinden çıkarsanan bir hikâyede belirli organizasyon ilişkilerinden bahsederek, soyutlamanın temel bir yön oluşturabileceği anlatılabilir. Sergileme tasarımı, ziyaretçilerin kendi bireysel deneyimlerine dayanarak saatlere bir işlev atayıp hikayeler oluşturmalarına izin vermek yerine, iletilmek istenen mesajın sınırlarını koruması önemlidir. Eğer sergide sadece eski bir saat olsaydı, ziyaretçiler kendi deneyimlerine dayanarak saate işlev atayabilir ve hikayeler oluşturabilirdi. Ancak, atom bombasının patladığı ve hayatın durduğu zamanın belirli bir saatte sona erdiği bilgisiyle birlikte, sergileme tasarımcısı izleyiciye hikâyenin yönünü ve tamamlanması gereken boşlukları iletiyor. Bu şekilde, geştalt tamamlama, benzerlik ve devamlılık gibi prensipler belirlenen hedef doğrultusunda etkinleşir. Sonuç olarak, uyumlu bir deneyim sağlanır ve deneyimin kendisi, iletilmek istenen mesajı destekleyici bir şekilde örgütlenmiş olur. Roppola (2012, s.4) bu süreci "algısal rezonans" olarak

adlandırarak, ziyaretçilerin sergileri anlamlandırmalarına yardımcı olan önemli bir sürecin varlığını savunmaktadır. Algısal rezonans, ziyaretçilerin bir nesnenin veya olayın anlamını, kendi deneyimleri ve bilgileriyle ilişkilendirerek oluşturma sürecini içerir. Bu, bir nesnenin veya deneyimin, ziyaretçinin zihninde, ona anlam veren daha büyük yapılarla doldurulması olarak da tanımlanabilir. Müzelerde bu türden ziyaretçi deneyimlerinin anlaşılması konusundaki araştırmaların bir kısmı, çocuk ziyaretçiler üzerinden sergileme tasarımlarının algılanmasıyla ilgili olup, bu araştırmalar çocukların bütünsel algılamaya yatkın olduklarını göz önünde bulundurarak Geştalt prensiplerine dayanan sergileme yöntemlerinin kullanılabilirliğini değerlendirmektedir. Filipski tarafından ele alınan müze eğitimi kapsamındaki bir makalede geştalt prensiplerinin kullanımı üzerine, müze sergilerinin doğru bir şekilde yapılandırılması durumunda, etkili bir algılama, bilgi işleme uyarımı ve öğrenme sürecinin kalitesinin artırılmasına katkı sağlanabileceği vurgulanmaktadır. (Filipski, 2021, ss. 2523-2524). Berk'in (2019) vurguladığı Piaget'in bilişsel gelişim kuramında özümleme ve düzenleme kavramlarına odaklanıldığında ise, bireyin dengeye ulaşmak ve öğrenmeyi gerçekleştirmek için özümleme ve düzenleme süreçlerini kullandığı görülmektedir. Bu bağlamda, özümleme ve düzenleme kavramlarının Geştalt prensipleriyle ilişkisi de araştırmada değerlendirilerek, olumlu bir etki sağlanabilir. Bu tür literatür çalışmaları, çocukların sergilerdeki bilgiyi nasıl işlediklerini anlama rolünü ve öğrenme sürecindeki katkılarını değerlendirmiştir.

Problem

Ankara Oyuncak Müzesi'ndeki sergileme vitrinlerinin Geştalt algısal örgütlenme prensipleriyle ilişkisini ve bu sergilemelerin ziyaretçiler üzerindeki etkilerini Geştalt Kuramı çerçevesinde ele alan daha önce yapılmış bir çalışma bulunmamaktadır. Bu durum müze açısından önemli bir eksiklik olarak kabul edilebilir. Bu eksiklikler, özellikle ziyaretçilerin ilgisini çekme ve sürdürme açısından önemli olan müze sergilerinin planlanması sürecindeki yetersizlikleri daha net bir şekilde anlamak için belirli saptamalar sunabilir. Ayrıca, müze ziyaretçilerinin, sergileme vitrinlerinde sunulan görsel bilgiyi üretken düşünce bağlamında nasıl işlediklerine ilişkin süreçler hakkında yeterli araştırma bulunmamaktadır. Bu durum, Ankara Oyuncak Müzesi'nin sergileme tasarımlarının etkinliğini artırmak ve ziyaretçi deneyimini geliştirmek için potansiyel fırsatların gözden kaçmasına neden olmuştur. Dolayısıyla, bu çalışma Ankara Oyuncak

Müzesi sergileme vitrinlerinin etkinliğini anlama noktasındaki eksiklikleri saptamayı problem kapsamı içerisinde değerlendirmiştir.

Amaç

Bu araştırmada, Ankara Oyuncak Müzesi sergileme vitrinlerinin şekil-zemin, benzerlik, yakınlık, devamlılık, tamamlama ve pragnanz gibi Geştalt algısal örgütlenme prensipleriyle ilişkisi analiz edilerek, bu prensiplerin ziyaretçilerin algısal ve öğrenme süreçleri üzerindeki etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Analiz sürecinde, müze ziyaretçilerinin sergilerdeki bilgiyi üretken düşünce çerçevesinde nasıl işlediğini de alt amaç olarak ele almış ve anlamaya çalışmıştır. Araştırma kapsamında, sergileme vitrinlerinin algılanma sürecindeki düzenlenme yapısının teorik bir çerçevede değerlendirilmesi ve elde edilen bulgular doğrultusunda müze eğitiminde kullanılabilecek stratejilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Bu stratejiler doğrultusunda, sergilemelerin ziyaretçi etkileşimini artırıcı potansiyelinin değerlendirilmesi ve katılımcı, öğretici bir müze deneyiminin tasarlanmasına yönelik öneriler sunulması amaçlanmıştır.

Araştırma süreci, aşağıdaki soruların cevaplarını aramak üzerine yapılandırılmıştır:

1. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri şekil-zemin ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

2. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri yakınlık ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

3. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri benzerlik ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

4. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri devamlılık ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

5. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri tamamlama ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

6. Ankara Oyuncak Müzesi sergilemelerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri pragnanz ilişkisi yönünden nasıl bir yapıya sahiptir?

Önem

Greenhill (1991), sergileme yöntemlerinin araştırma ve geliştirme konusu olmasının 1960'ların sonuna denk geldiğini belirtmektedir. Bu döneme kadar birçok müze, nesneleri sadece biriktirmekle yetinerek, ziyaretçilerin nasıl anlayabileceğiyle ilgilenmemiştir. Ancak 1990'ların başında, dikkat koleksiyonların kullanımına kaydığında, müzelerin eğitim rolü daha fazla önem kazanmaya başladı. Müzelerin eğitim rolü, her yönde genişlemekte, sergileme teknikleri, yeni teknolojiye dayalı yaklaşımlarla araştırılmakta ve ziyaretçilerin sergilere etkin katılımını sağlamak amacıyla etkileşimli sergiler kullanılmaktadır. Yine Greenhill (1991), müzelerin sergileme tasarımlarının etkinliğinin önemine dikkat çekildiği Markham'ın (1938) serimleme ve sergileme çalışmalarının önemine vurgu yaparak müzelerin geleceği için etkili sergilemenin en kritik strateji olduğunu ifade ettiği gözlemlenmektedir. Sergileme tasarımlarının ziyaretçileri çekmesi, ilgilerini sürdürmesi ve şaşırtması gerektiğini vurgulamıştır. Markham'a göre (1938), her sergi bir öykü anlatmalı ve bu öykü basit bir şekilde, ancak bir amacı doğrultusunda aktarılmalıdır. Bu bağlamda, sergileme tasarımlarında bütünsel algıyı teşvik eden düzenlemeler ve anlatılar kullanılarak ziyaretçilerin dikkatini çekmek ve ilgilerini sürdürmek mümkündür. Sergileme çalışmalarında Geştalt algısal örgütleme tekniklerinden faydalanmanın önemli olduğu vurgulanabilir. Akalın ve Akalın'ın (2021) sergi üretimi sürecinde ve sonrasında önem taşıyan konulara yönelik sundukları görüşler, sergi içeriği ve biçiminin birbirini tamamlayıcı şekilde ele alınması gerekliliğine vurgu yapmaktadır. Bu perspektife göre, düzeneklerin içeriği, ziyaretçilere doğru ve eksiksiz bir biçimde bilgi aktarabilmek için özenle hazırlanmalıdır. Aynı zamanda düzeneklerin biçimi de ziyaretçilerin içeriği kolayca anlayabileceği ve kalıcı olarak algılayabileceği bir şekilde tasarlanmalıdır. Bu bağlamda, hazırlanan sergilerin, ziyaretçilerin bilgi edinme ve öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirebilmek için içeriği ve biçimi birbirine uyumlu bir şekilde düzenlemesi gerektiği belirtilmektedir. Geştalt Kuramı'na referansla, algılamanın duyusal bilgilerin beyin tarafından seçilip düzenlenerek yorumlandığı bir süreç olduğu vurgulanmıştır. Bu doğrultuda, düzeneklerin hitap ettiği duyuların çeşitlendirilmesinin, daha sağlıklı ve kalıcı algılamalara yol açabileceği üzerinde durulmuştur. Alan yazın taramaları sonunda, çeşitli bilim dallarında gerçekleştirilen çalışmalardan elde edilen örneklerin, prensiplerin kullanımının önemine vurgu yaptığı saptanmıştır.

Müze eğitiminde vitrinlerin rolü, sadece bilgi depolama aracı olmaktan öteye geçerek, izleyicilere zengin ve etkileşimli öğrenme deneyimleri sunabilen eğitim araçlarına dönüşme potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, müzenin yalnızca çalışanların değil, aynı zamanda vitrin düzenlemelerinin ve müze mekanının kendisinin de ziyaretçilere etkileşimli bir öğrenme ortamı sunma kapasitesini göstermektedir. Bu noktada, Ankara Oyuncak Müzesi, sergileme tasarımlarının etkinliğini artırmak için faydalanılabilecek stratejileri ortaya koyabilecek bir potansiyele sahiptir. Bununla birlikte müze, tasarımcılara, müze yöneticilerine ve görsel algılama sürecinin iyileştirilmesi ve müze sergileme tasarımlarının etkililiğinin artırılması için Geştalt algısal örgütleme prensiplerinin kullanımına odaklanan eğitim ve müzecilik alanlarındaki araştırmacılara kaynak sağlama potansiyeline sahiptir.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, Ankara Oyuncak Müzesi'nde gerçekleştirilecektir ve müzenin mevcut sergileme tasarımları, Geştalt algısal örgütleme perspektifinden hareketle araştırmacı tarafından incelenmiştir. Araştırma, ele alınan sergileme değişkenlerinin analizlerinde kullanılan Geştalt algısal örgütleme prensiplerinin geçerlilik ve güvenirlik boyutlarıyla sınırlıdır. Analiz sonuçlarına dayanarak, 7-12 yaş aralığındaki ziyaretçiler belirlenmiş ve vitrin analizlerinde yapılan saptamalar çocuk algısı perspektifinden yeniden incelenmek üzere standartlaştırılmış açık uçlu görüşme formları kullanılarak sınırlandırılmıştır. Zaman sınırlılığı nedeniyle, iç geçerlilik açısından daha güvenilir sonuçlar için deney ve kontrol grupları çalışmasının bu araştırmaya dahil edilemeyeceğini belirtmek önemlidir. Ancak, durum çalışması yaklaşımı, doğrudan görüşme ve veri toplama yoluyla mevcut vitrinlerin algılanmasına dair ayrıntılı bir analiz sunarak, nicel analizlerle elde edilebilecek sonuçlara katkı sağlayacaktır. Çalışmanın sınırlılıkları da bu bağlamda ele alınmıştır.

Tanımlar

Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri

İnsanların görsel uyaranları yakınlık, benzerlik, tamamlama, devamlılık, şekil-zemin, basitlik gibi prensipler yoluyla anlamlı ve bütünlüklü bir şekilde organize etme eğilimini açıklayan kuramdır.

Müzede Sergileme

Müzede sergileme, ziyaretçilere etkileşimli bir deneyim sunmak amacıyla sergi alanlarının tasarımından, etkileşimli öğelerin entegrasyonuna, dijital teknolojilerin kullanımına ve çeşitli sunum yöntemlerinin benimsenmesine kadar geniş bir yelpazeyi kapsayan bir süreçtir.

Müzede Öğrenme

Müzede öğrenme, ziyaretçilerin müze ortamında işitsel, dokunsal, görsel ve diğer duyusal kanalları etkin bir şekilde kullanması aracılığıyla bilgiyi işleme, anlama ve bağlantı kurma sürecini içermektedir.

Müzede Eğitim Küratörlüğü

Müze kavramı katılım, kapsayıcılık ve çeşitlilik ilkelerini kapsayacak şekilde genişledikçe, sergi tasarımında eğitim küratörlüğünün rolü daha belirgin hale gelmiştir. "Edu-curation" olarak bilinen bu yaklaşım, ziyaretçiler arasında aktif öğrenmeyi teşvik eden deneyimsel ve yapılandırmacı öğrenme ortamları yaratmak için "eğitim" ve "küratörlüğü" birleştirir.

Müzede Üretken Düşünce

Müzede üretken düşünce, sergilenen eserleri ve temaları derinlemesine kavrama, mevcut bilgiyi aşarak yeni ve orijinal anlayışlar ortaya koyma sürecidir. Bu süreç, ziyaretçilerin sergilenen eserlerin tüm yönlerini anlayarak ve aralarındaki bağlantıları keşfederek, sergiye dair anlamlı ve yenilikçi yorumlar geliştirmelerini sağlar. Müzede üretken düşünce, ziyaretçilerin yaratıcılığını ve ileriye yönelik düşünme becerilerini teşvik eden dinamik ve sürekli bir öğrenme sürecidir.

BÖLÜM 2

Müzeciliğin Tarihsel Gelişimi ve Toplumsal İşlevlerinin Dönüşümü

Bu ana başlık altında sırasıyla müzecilik kavramının antik kökenleri ele alınmakta; müzelerin ilk örnekleri olarak nadire kabineleri ve Antik Çağ'ın "Mouseion" kavramına dayanan yapıların, başlangıçta eğitim ve araştırma amaçlarına yönelik işlevleri vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, müzelerin toplumsal anlamdaki gelişimine dair tarihsel bir çerçeve sunulmaktadır. 20. yüzyıl başlarında, toplumla daha güçlü bir etkileşim kurma ihtiyacına yanıt olarak yeni müzecilik anlayışı gelişmiş; bu çerçevede müzelerin, eğitsel ve sosyal birer kurum olarak topluma daha yakın bir konuma geçiş süreçleri açıklanmaktadır. Müzelerin toplumun her kesimine hitap eden eğitim merkezleri olarak şekillenmesi, 20. yüzyıl boyunca müze eğitiminin kazandığı öneme işaret etmektedir. Bu başlık, müzelerin toplumsal işlevlerine ve eğitsel rollerine odaklanarak, müzelerin yalnızca sergileme mekanları olarak değil, aynı zamanda toplumsal bilinçlendirme alanları olarak nasıl yapılandığını ele almaktadır. 21. yüzyılda ise müzelerde toplumsal farkındalık, katılım ve erişilebilirlik gibi stratejik konulara odaklanan yeni yaklaşımlar incelenmekte; müze yönetiminde ve sergileme pratiklerinde yaşanan bu dönüşümün, müzelerin toplumsal işlevlerini daha güçlü bir şekilde ifade etmesine nasıl olanak sağladığı değerlendirilmektedir.

Müzelerin Kökeni ve Müze Kavramının Doğuşu

Müzenin kökeni, İskenderiye'deki Ptolemaios Mouseion adıyla bilinen bir çalışma koleksiyonu ve kütüphane işlevi gören bir bilgi deposuna kadar izlenebilir. Rönesans döneminde güçlü ve zengin kişiler doğa ve insanlık üzerinde kontrol ve hakimiyet kurmak amacıyla geniş coğrafyalara yayılarak farklı kültürler, bilim ve sanat alanlarında kapsamlı koleksiyonlar oluşturmuşlardır. Bu koleksiyonlar, sanat eserleri, arkeolojik eserler, antikalar, bilimsel araçlar, mineraller, fosiller, insan ve hayvan kalıntıları gibi çeşitli nesneleri içeriyordu ve sadece zenginlik, güç veya ayrıcalığın sergilenmesinin ötesinde dönemin bilginleri, filozofları ve tarihçileri için birer çalışma mekânı olarak büyük ilgi görmüştür (Vergo,1989). Müze kelimesi, "ilham perilerinin yeri" olarak tercüme edilen Yunanca Mouseion'dan türemiştir. Oxford İngilizce Sözlüğü'ne göre, "müze" kelimesinin antik Müz'lere adanmış bir kurum anlamından ziyade, öğrenmenin ilerlemesine katkıda bulunabilen modern bir kurum anlamında ilk kullanımının 1683

yılında kaydedilmesiyle başlamıştır. Bu tanım Elias Ashmole tarafından miras alınan John Tradescant'ın Lambeth'teki koleksiyonunun Oxford Üniversitesi'ne bağışlanmasıyla birlikte kişisel bir koleksiyon olmaktan çıkarak Kraliyet Derneği'nin Felsefi İşlemleri'nde "Musaeum" olarak adlandırılmasıyla gerçekleşmiştir (Saumarez Smith, 1989). Bu özel koleksiyonların bir kamu kurumuna dönüşme süreci, müzenin ne olduğu konusunda kamu bilincini domine eden en önemli kurum olan British Museum'un kuruluşunda da açıkça görülmektedir. British Museum'un koleksiyonları, Sir Hans Sloane'ın büyük ve çeşitli özel koleksiyonlarından köken almaktadır ve 29 Temmuz 1749'da Parlamento tarafından satın alınıp kamuya bağışlanmıştır. Bir ücret sistemi uygulaması ve giriş hakkı elde edebilecek halkın niteliğini etkili bir şekilde sınırlasa da kuruluşun belgesinde müzenin amacı şu şekilde belirtilmiştir: "Sadece bilgili ve meraklıların incelemesi ve eğlencesi için değil, aynı zamanda genel kullanım ve halkın yararı için".

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde, müzelerin ilk kuruluşunda ortaya çıkan eğilimler, hükümet tarafından genel olarak kabul edilmiş ve etkili bir şekilde desteklenmiştir. Saumarez Smith (1989) bu eğilimleri, bir müze tanımı etrafında kümelenen dört temel özelliğe indirgemiştir.

1. Bilgi İlerlemesine Katkıda Bulunma: Sergilenen koleksiyonların, inceleme ve araştırma yoluyla bilginin gelişimine katkıda bulunması önemlidir.
2. Sistematik Düzenleme: Koleksiyonların düzensiz ve rastgele değil, sistematik ve tanınabilir bir sınıflandırma düzenine göre organize edilmesi gerekmektedir.
3. Kamu Adına Sahiplik ve Yönetim: Koleksiyonların, özel bir kişi yerine, kamunun çıkarlarına hizmet etmek amacıyla birden fazla kişi tarafından sahiplenilmesi ve yönetilmesi gerekmektedir.
4. Halka Erişilebilirlik: Koleksiyonların, gerekli düzenlemeler ve makul ücretlerle halkın erişimine açık olması önemlidir.

Yeni Müzecilik Anlayışının Ortaya Çıkışı

Erken müzeler, nesnelerin anlamsal tarihini öğretmekten ziyade, doğru toplumun değerlerini ve ahlakını sunmak için toplumsal reformist bir rol oynadılar Bautista (2014). Müzenin modern anlamdaki kökeni ise, modernitenin yayılmacı propagandasında sıkça kullanılan 'yeni' sıfatının etkisi altında gerçekleşmiştir ve bu sıfat, reklamlardan

üniversite el kitaplarına kadar her medyada yaygın bir şekilde kullanıldı. Paris'teki Mayıs 1968 devriminden sonra, Fransızca konuşulan ülkelerde yeni bir akım başladı. Bu akımın etkisiyle "nouvelle muséologie" adı verilen bir terim ortaya çıktı ve müze çalışmalarında bir kopuşu ifade etmek için kullanıldı. Bu akımın önde gelen isimlerinden biri George-Henri Rivière'ydi ve ona Hugues de Varine-Bohan, Matilde Bellaigue ve André Desvallées gibi yakın arkadaşlar da katıldı. Bu sebeple, müze bilimcileri o dönemde 'yeni müzecilik' terimini benimsediler ve bu ifade Fransızca'da geniş bir kabul gördü (Lorente, 2022). Desvallées (1994) yeni müzecilik akımının, müzelerin hedeflerini sorgulayarak kendini bir 'bilinç yükseltme aracı' olarak tanımladığını belirtmektedir. Bu, bilimsel ve teknik müzeler ve antropoloji müzelerinin yanı sıra ekomüzenin de önemli bir yer tuttuğu çok sayıda deneyin yolunu açtı. 1984 yılında Kanada Quebec'te, ekomüzeler üzerine yapılan kıtalararası bir çalıştayın sonucu olarak ortaya çıkan, ideolojik kökenlerinin 1972 yılında Şili'de kabul edilen Santiago Bildirgesi'nde bulunmakta olan Mouvement Internationale pour une Nouvelle Muséologie (MINOM) ile birlikte birçok ülke "nouvelle muséologie" akımının takipçileri oldu. MINOM, Uluslararası Müzeler Konseyi'ne (ICOM) bağlı bir uluslararası kuruluş olarak şöyle tanımlanmaktadır:

> MINOM, topluluk müzelerinde, ekomüzelerde, müzecilik enstitülerinde, kültürel etkinliklerin organizasyonunda uzmanlaşmış gruplarda, yönetim ve kültürel arabuluculukta ve yerel topluluklarla ilgili kültürel kurumlarda çalışan profesyonelleri bir araya getirir. MINOM'un hedefleri, müzecileri ve kültür kurumlarını günümüzün başlıca sosyal sorunları hakkında bilinçlendirmek, kültürel varlıklarla ilgili etkinlikler düzenlemek ve toplulukları içindeki müzecilik tartışmalarına arabulucu olarak katılmaktır. MINOM, toplantılar ve bölgesel değişimler düzenler.

Yirminci Yüzyılda Müzelerde Eğitim ve Toplumsal Yaklaşımlar

Yirminci yüzyılın ortalarında yeni müzelerin patlaması, müzelerin hem halka hem de özel fonlamaya yönelik yoğun rekabet yaratmış ve müzeleri popüler ilgiye daha çok hitap etmeye, aynı zamanda filantropik vakıfların eğitim ve toplumla ilişkili ilgisi çerçevesinde eğitim ve yaygınlaşma konularına daha çok önem vermeye yöneltmiştir. Tüm türlerdeki müzeler, küratöryel ve halka yönelik programlamalarında daha sosyal olarak ilgili hale gelmiş, çeşitli yeni yollarla sosyal konulara yanıt vermiştir. Her türlü ziyaretçiye erişilebilir olmak önemli bir endişe haline gelmiş, müzeler programlarını yoga dersleri, Alzheimer programları, caz konserleri, gurme restoranları ve daha fazlası gibi popüler eğlence ve toplum merkezleri gibi görünen şaşırtıcı şekillerde genişletmişlerdir (Bautista, 2014). Müzeler aynı zamanda eğitim alanında da büyük ilerleme kaydetmiştir. Amerikan

Müze Derneği'nin 1992 yılında yayınladığı Mükemmellik ve Eşitlik: Müzelerin Eğitim ve Kamusal Boyutu adlı politika belgesi, eğitime daha fazla önem verilmesi gerektiğini vurgulamış ve müze uygulamasında eğitimin merkezi bir bileşeni olarak savunmuştur. "Mükemmellik ve Eşitlik" belgesi, müzelerin eğitim rolünün tüm müzeyi kapsayan genişletilmiş bir tanımını sunmaktadır. Müze mütevelli heyetlerinden galeri görevlilerine kadar, her müze etkinliğinde eğitimsel bir amacın açıkça belirtilmesi gerektiği ifade edilmektedir (AAM, 1992). Bu belge, müzeleri halk hizmeti ve eğitim kurumları olarak tanımlayan yeni bir yaklaşımı önerir. Müzeler, keşif, araştırma, gözlem, eleştirel düşünme, düşünceye dalmak ve diyalog gibi kavramları içeren bir terimi benimsemelidir (AAM, 1992). Bu yaklaşım, ziyaretçilerin müzelerdeki deneyimlerini daha zengin ve anlamlı hale getirmeyi hedefler. Bu bağlamda Richard Gregory'nin fikriyle ortaya çıkan Exploratory (1981-1999), İngiltere Bristol'de bulunan ilk bilim müzesidir ve özellikle insan algısının güçleri ve sınırlarıyla ilgilenmiştir. Exploratory, ziyaretçi-merkezli bir yaklaşımla tasarlanmış ve matematik bilimlerinin nesnellik hedefini benimseyerek çeşitli türlerde operasyonalizme karşı çıkmıştır. Gözlemcilerin mümkün olduğunca reddedildiği bir etki olan "insanı dışarıda bırakma" etkisini düzeltmeye yardımcı olmayı amaçlamıştır. Exploratory, bilimi insancıllaştırarak, anlayışın ve takdirin başladığı bir merkez olarak halk eğitimi kurumlarına örnek teşkil etmiştir.

Müzeler her zaman toplumun ihtiyaçlarını karşılamak için güçlü kaynaklara sahip kurumlar olmuştur. Çağdaş politika yapıcılar ve uygulayıcılar, müzelerin sosyal hizmet sunma potansiyelini hayal etme, anlama ve hatta tahmin etme yeteneğine sahiptir. Yıllar boyunca dünya çapında, müzeler bireylerin kimliklerini ifade etme ve dönüştürme konusunda yardımcı olmuşlardır. Müzeler, sosyal eylem ve değişim biçimlerini tetiklemeyi hedefleyerek ortak noktalara sahip insanlar arasında dayanışma kurma ve farklılıkları olan insanlar arasındaki etkileşimi kolaylaştırma amaçlarını gütmüşlerdir. Müzelerin sosyal hizmet alanında oynadığı rol, toplumun ihtiyaçlarını karşılamak için güçlü kaynaklarını kullanma potansiyeline sahip olduklarını açıkça göstermektedir (Silverman, 2010). Müzelerin sosyal hizmetini açıklamak için Silverman (2010) sekiz farklı perspektifi ele almaktadır:

1. Etkileşimli deneyimler ve sosyal ilişkiler müze deneyimini şekillendirir. Ziyaretçiler müzelerdeki fiziksel, kişisel ve sosyal faktörlerle etkileşime girerek deneyimlerini oluştururlar.

2. Müze iletişimine, müzelerin sadece mesaj iletmek yerine ziyaretçilerin kendi deneyimlerini, duygularını, anılarını ve bilgilerini kullanarak kişisel anlam yaratmalarına yardımcı olduğu anlam oluşturma perspektifinden yaklaşılmaktadır.

3. Müze iletişimi sergilenen nesneler etrafında döner. Bu nesneler farklı tepkileri ortaya çıkararak anlam oluşturma süreçlerinin göstergesi olarak hizmet eder. Ziyaretçiler deneyimlerinde nesnelerin kimlik, ilişkiler ve sosyal grupların simgeleri olarak işlev gördüğünü, geçmişlerine dair anıları uyandırdığını ve potansiyel geleceklere işaret ettiğini göstermektedir.

4. Müzeler, temel ihtiyaçlar hiyerarşisine göre ziyaretçilerin ihtiyaçlarını karşılamaya çalışır. Bunlar fizyolojik ve güvenlik ihtiyaçlarıyla başlar, ardından sosyal ilişkiler, ego ve kendini gerçekleştirme gelir.

5. Müzeler, bilgi, beceri, tutum, değerler, keyif, ilham, yaratıcılık, aktivite, davranış ve ilerleme dahil olmak üzere beş ziyaretçi öğrenme sonucunun belgelenmesine ve geliştirilmesine odaklanarak sonuçlar ve değişim temelinde değerlendirilmektedir.

6. Müzeler sosyal sermayenin ve ilişkisel faydaların yaratılmasını destekler. Ziyaretçiler arasındaki bağlantıları güçlendirerek güven, iş birliği, iletişim ve dayanışma gibi değerli kaynakların geliştirilmesine katkıda bulunurlar.

7. Müzeler sosyal değişimi teşvik etmede rol oynar. Müzeler sergiler, eğitim programları ve etkinlikler aracılığıyla toplumsal farkındalığı artırır ve değişim için etkili eylemleri teşvik eder. Örneğin müzeler LGBTİ+ toplumuna yönelik farkındalık yaratan, ayrımcılıkla mücadele eden faaliyetlere yer verebilir.

8. Müzeler, yeni ilişkiler kurma, yeni anlamlar keşfetme ve kültürel kod ve kuralları değiştirme süreçlerine aracılık ederek kültürel değişimi başlatabilir. Bu bakış açıları müzelerin toplum üzerindeki etkisini ve nasıl değişimin aracıları olabileceğini vurgulamaktadır.

Son yıllarda Autry ve Murawski (2019) tarafından başlatılan "Müzeler Tarafsız Değildir" kampanyası müzelerin tarafsızlık iddiasının sorgulanmasını ve bunun yerine toplumsal etkilerini ve sorumluluklarını anlama ihtiyacını vurgulayan aktivizm ve sosyal adaletle ilgili bir tartışmayı ateşlemiştir. Bu kavram, tişörtler ve benzeri yöntemlerle

desteklenmiş ve geniş kitlelere ulaşmıştır. “Müzeler Tarafsız Değildir” düşüncesi, müzelerin sosyal adalet için güçlü birer araç olabileceği fikrini içerir. Ancak, bunun gerçekleşebilmesi için mevcut kurum kültürünün ve süreçlerinin sorgulanması ve dönüştürülmesi gereklidir. Müzeler, toplumsal değişime katkı sağlayabilmek için önyargılardan ve tarihsel eşitsizliklerden arınmış, katılımcı ve açık bir yapıya doğru evrilmelidir.

Müzelerde Son Dönem Stratejileri

Yeni müzecilik akımı, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki müzelerin topluma olan tutumunda önemli bir değişimi işaret etti. Müze yöneticisi ve bilim insanı Weil (2002), ekonominin müzelerin odak noktasını koleksiyon bakımından halka açık programlamaya çevirdiğini iddia etmiştir. Amerikan Müzeler Birliği (AAM), Amerika Birleşik Devletleri’ndeki müzelerin yerel ve ulusal düzeyde temsilini sağlamak amacıyla çalışmaktadır. 2022-2025 stratejik çerçevesini oluştururken, anket yanıtları, düşünce liderliği ve odak gruplarından gelen binlerce geri bildirimi dikkate almıştır. AAM, müzelerin toplumların ve toplumun karşılaştığı sorunların çözümünde önemli bir rol oynadığına inanmaktadır. Müzeler, insanları eğitmek, ilham vermek, meraklarını harekete geçirmek, kültürel mirası korumak, eleştirel araştırmalar yapmak ve nesnelerle etkileşimden uzmanlarla yapılan görüşmelere kadar çeşitli temel öğrenme deneyimlerini içermek gibi önemli işlevlere sahiptir. AAM, müzelerin insan odaklı kurumlar olduğunu vurgulayarak, halkın güvenini kullanarak tüm toplum kesimlerine saygı göstermekte ve onların seslerini duyurmaktadır. Bu doğrultuda, eşitlikçi ve etkili müze mükemmelliğini desteklemeyi amaçladığı Sosyal ve Toplumsal Etki, Çeşitlilik, Eşitlik, Erişilebilirlik ve Kapsayıcılık (DEAI) & Irkçılıkla Mücadele, Müze Topluluğu ve Çalışma Biçimimiz olmak üzere dört önceliğe odaklanmaktadır. ICOM Prag 2022’de düzenlenen 37. Genel Kurul’da onaylanan ICOM 2022-28 Stratejik Planı, ICOM’un gelecekteki hedeflerini ve vizyonunu belirttiği önemli bir belgedir. Bu stratejik plan, ICOM’un daha şeffaf, çevik, işbirlikçi ve demokratik bir kuruluş olmayı hedeflediğini ve ağını iklim değişikliği konuları ve Covid sonrası dünyada müze sektörünün sürdürülebilirliği için hızla değişen dünyanın gereksinimlerini karşılamak için destekleyeceğini vurgulamaktadır. ICOM’un Stratejik Planı, üç ana alana ve on stratejiye odaklanmaktadır. ICOM, müze topluluğu için küresel bir sesi temsil eden bir kuruluştur ve bu temsil yeteneğini “Küresel Konumlandırma” stratejisi üzerinde yoğunlaştırır. Aynı şekilde, yönetişim ve yönetim alanında en iyi uygulamaları benimseyerek “Yönetişim”, “Mali İlkeler”, “İletişim” ve

“Çeşitlilik” stratejilerine odaklanır. ICOM, ayrıca değişimle ilgilenen küresel bir müze ağını destekler ve “Sürdürülebilir Finansman”, “İklim Değişikliği”, “Dijital Gelecekler”, “Liderlik” ve “Dekolonizasyon” stratejilerine odaklanır.

Müzelere olan yaklaşım artık sadece değerli nesnelerin saklandığı yerler olmanın ötesine geçmiştir; artık toplumun en saygın otoritelerinin ve geleneklerinin koruyucuları olarak tüm vatandaşların değer vermesi gereken bir kültürel mirası temsil eder, gelecek kuşaklar için anıları korur ve kamusal normları sergilerler. Son yirmi yıldaki müzecilik literatürü, müzelerin koleksiyonlardan ziyade öncelikle insanlarla ilgili olduğunu göstermiştir (Dudley, 2011, ss. 1-11).

Müzecilikte Sergileme Yöntemlerinin Tarihsel Gelişimi ve Dönüşen Sergileme Biçimleri: Deneyim, Katılım ve Öğrenme Odaklı Yaklaşım

Bu ana başlık altında sırasıyla müzeciliğin başlangıcında yer alan nadire kabinelerinin özel koleksiyonlardan halka açık müzelere dönüşümü ve bu değişimin sergileme anlayışı üzerindeki etkileri ele alınarak, sergilemenin toplumsal katılımla nasıl zenginleştiği incelenmektedir. Müze sergilerinin ziyaretçi üzerinde yarattığı çekim gücü ile kullanılan sergileme modları ve tekniklerinin izleyici deneyimini nasıl şekillendirdiği açıklanmaktadır. Geleneksel sergileme yöntemlerinden modern tekniklere geçişte, teknolojinin ziyaretçi beklentilerini karşılama ve sergileme süreçlerini dönüştürme rolü tartışılmakta; teknolojinin yalnızca bu ihtiyaçlara yanıt vermekle kalmayıp, aynı zamanda sergileme biçimlerini yeniden tanımlayarak ziyaretçi deneyimini nasıl dönüştürdüğü üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda, sergileme deneyiminin teknoloji aracılığıyla etkileşimli bir boyuta taşınması incelenmektedir. Teknoloji destekli sergilerden çok modlu deneyimlere geçiş yapılarak, ziyaretçilerin müzelerle çoklu duyusal katılım yoluyla daha kapsamlı bir deneyim yaşamasına olanak tanıyan uygulamalar analiz edilmektedir; böylece, ziyaretçi katılımının çok boyutlu bir hale geldiği açıklanmaktadır. Etkileşimli ve çok modlu deneyimlerin ardından, post-müze modeli, ziyaretçilerin nesnelerle anlam inşa edebileceği yeni bir sergileme yaklaşımı olarak tanıtılmakta; bu modelin sergilemede anlam yaratma süreçlerini nasıl dönüştürdüğü ele alınmaktadır. Anlam inşasına dayalı yaklaşımlar sayesinde müzelerin bir öğrenme süreci olarak nasıl yapılandığı incelenmektedir. Bu bağlamda, yapılandırmacı ve katılımcı eğitim yaklaşımlarının ziyaretçilerin öğrenme deneyimine katkıları incelenmekte; özellikle

çocukların müze ortamında tanıdıklık, etkileşim ve oyun yoluyla anlam inşa etmelerinin, çocuklar üzerindeki etkileri değerlendirilmektedir.

Nadire Kabinelerden Halka Açık Müzelere

Geçmişteki koleksiyonlar, bilimsel nesneler veya sanat eserleri olsun, "studiolo" denen nadire kabineleri gibi çeşitli isimler altında bilginin depolanması ve yayılması, prensler ve soylu gücünün sergilenmesi, itibar ve kariyerlerin ilerlemesi gibi çeşitli işlevleri yerine getirmişlerdir. Bu nadire kabineleri, modern müzenin gerçek prototipi olarak kabul edilen benzersiz ve olağandışı nesnelerin sergilendiği bir odacık veya aydınlatılmış bir koridordu (Stocking Jr. 1985, s. 6). Ancak genellikle bu koleksiyonlar, özel mülkiyet ve sınırlı erişim prensiplerini paylaşmışlardır. Sergi kompleksinin oluşumu ise bu iki prensibe karşı bir kopuşu içermiştir. Önemli miktarda kültürel ve bilimsel mal, özel mülkiyetten halka açık mülkiyete geçirilerek, bunlar devlet tarafından idare edilen kurumlarda genişleyen genel halkın yararına olarak muhafaza edilmiştir (Bennett, 2017). Sergileme faaliyetlerinin daha geniş bir kültürel eğilimin parçası haline gelmesi, özellikle kültürel ve felsefi ideal olan Humanizm ile sıkı bir şekilde bağlantılıdır. Humanizm, öncelikle felsefe, retorik, şiir, estetik ve sanatların öğrenimi ve çalışmasıyla ilgilenen bir yaklaşımdır ve günümüzde genellikle beşerî bilimler olarak adlandırdığımız alanları kapsar. Humanistler, bu öğrenme süreci sayesinde yeni bir kültürel ve entelektüel iletişim ve alışveriş alanına dahil olabilirdi. Erken dönem kabineleri, hem humanist idealin bir uzantısı olarak işlev gördü, hem de öğrenme ve çalışma için yoğunlaşılan mekanlar olarak hem işlevsel hem de sembolik bir rol oynadı (Hopkins, 2021). 1745 yılında Jardin du Roi'daki doğal tarih kabinesinin baş küratörü olarak Buffon tarafından atanan Louis-Jean-Marie Daubenton, kabinelerin daha önce sadece seçkin kesime açık olan yapılarından, halka açık ve anlaşılır hale dönüştürülmesinde kilit bir figür olarak görülebilir. Daubenton'un başlıca yeniliği, her nesneye kendi etiketini vererek açık ve seçik bir şekilde tanınmasını ve etiketlenmiş nesneler arasındaki ilişkileri, doğanın altında yatan düzeni sıradan insanlar tarafından anlaşılır kılacak şekilde düzenlemeyi amaçlayan bir etiketleme sisteminden oluşuyordu. Daubenton'un 1749 tarihli ideal bir kabine tanımında belirttiği gibi (Daubenton, akt. McClellan, 1994, s. 80, akt. Bennett, 2017, s. 162):

Yürürlükteki her şey öğretici olacaktır; her bakışta yalnızca nesnelerin kendileri hakkında bilgi edinilmez, aynı zamanda belirli nesneler ile onları çevreleyen nesneler arasındaki ilişkiler de keşfedilir. Benzerlikler cinsi tanımlayacak, farklılıklar türü

belirleyecektir; bu benzerlik ve farklılık işaretleri, birlikte alınıp karşılaştırıldığında, zihne sunacak ve doğanın görüntüsünü hafızaya kazıyacaktır.

Müzelerin rolüne dair bu yeni anlayışa göre, müzeler, izleyici kitlesini sadece bilim adamları ve uzmanlardan oluşan dar bir grupla sınırlı tutmamaya başladılar. Örneğin, 1903'teki Mannheim Konferansı'ndaki ana konu "Popüler Kültürün Mekanları Olarak Müzeler", müzelerin geniş halk kitlelerini nasıl çekebileceğini keşfetmekti. Konuşmacılar arasında, sergilerin tekrar düşünülerek, araştırma alanları için derinleşmiş ve aynı zamanda uzman olmayan ziyaretçiler için daha iyi organize edilmiş bir alan haline getirilmesi gerektiğine dair bir fikir birliği vardı. Önemli noktalar arasında, nesnelerin daha iyi organize edilmesi, bilgilendirici etiketlerin ve kılavuz dokümanlarının geliştirilmesi, ayrıca ziyaretçi ilgisini çekmek için özellikle fotoğraf gibi popüler medya araçlarının kullanılması gerekliliği öne çıkmıştır (Mandelli, 2019).

Sergilemelerde Kullanılan Modlar ve Ziyaretçi Üzerindeki Tutma Gücü

Müze sergilemelerinde, tasarımcıların hayal güçleriyle ve bütçelerle sınırlı olmakla birlikte, çeşitli modlar kullanılmaktadır. Sergileme modları, müzelerin ziyaretçilere içeriği çekici ve anlamlı bir şekilde sunmasına yardımcı olur. Bu modlar arasında vitrinler, çevresel grafik tasarımı, etkileşim, çoklu ortam, tiyatro/sahne, bütünleyici ve ikonik deneyimler yer alır. Vitrinler, içerisindeki objelerin değerini ve bağlamını göstermede önemli bir role sahiptir. "Casework" terimi, vitrinler veya objeler için yapılmış serbest duran ve duvara monte dolapları içeren çeşitli sergileme modlarını ifade eder. Vitrinler, objelerin tek başına önemini veya birbirleriyle olan bağlantılarını vurgulayarak hikâyenin anlatımında etkili olabilir. Müze sergilemelerinde etiketleme ve montaj da önemli bir rol oynar. Ziyaretçilere, objelerin neyi anlatmaya çalıştığı hakkında ipuçları vererek anlamalarına yardımcı olur. Özellikle vitrin içindeki ışıklar, değer hakkında da ipuçları taşıyabilir. Spot ışıkları, tek bir objeyi vurgularken, ambiyans ışıkları homojenlik veya ortak bir değer yansıtabilir. Tüm bu sergileme modları, müzelerin hedef kitlesini çekebilmesi ve müze deneyimini zenginleştirebilmesi için önemlidir. Ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve onlara anlamlı bir deneyim sunmak, müzelerin gelecekte de sürdürülebilir olmasını sağlamak açısından kritik bir rol oynar (Cress, Kamien, 2013).

Birçok tasarımcı, yürütülen araştırmaların ışığında her serginin ziyaretçilerin en üst düzeyde ilgisini çekmesi gerektiğini kavramıştır. Sergiler, ziyaretçilerin dikkatini çekmek için rekabet halindedir. Ziyaretçiler, sergi alanında sergiler arasında rasgele gezinirken görsel olarak etkileyici veya ilgi çekici olanları tercih ederler ve bu sergilere

ulaştıklarında, sergi etiketlerini okur ve nesneleri dikkatle inceleyerek zaman harcarlar. Benzer şekilde, ziyaretçiler yalnızca sergiler arasında değil, aynı zamanda sergi içinde de seçimler yaparlar (Bitgood, Patterson ve Benefield, 1988). Bu, sergi tasarımının ziyaretçi deneyimini etkileyen önemli bir unsurudur. Melton (1972), bazı sergilere diğerlerinden daha fazla ilgi gösterdiklerini göstermiştir. Buna göre, ziyaretçiler bazı sergilere durup hemen devam ederken, diğer sergiler ziyaretçileri durdurmaya, etiketleri okumaya, sosyal gruplarıyla tartışmaya veya başka bir şekilde etkileşime geçmeye teşvik eder. Bu özellik, literatürde "tutma gücü" olarak adlandırılır. Turgay Zıraman ve İmamoğlu (2018) tutma gücü olgusu üzerine, Ankara Çağdaş Sanatlar Merkezi'ndeki Z-Galeri'de ziyaretçi ilgisini ve ilgisini etkileyen üç farklı değişkeni, yani sergi nesnelerinin sıralama pozisyonu, göreceli boyutu ve daha büyük nesnelere olan yakınlığını araştıran bir çalışma yürüttü. 120 katılımcının yer aldığı saha deneyi, zamanlama ve takip yöntemleri ile bir anketi içermekteydi. Bulgular, sergi nesne boyutunun, aynı mekânda sergilenen nesnelere ziyaretçi ilgisinin dağılımını önemli ölçüde etkilediğini ortaya koydu. Daha büyük bir sergi nesnesinin, küçük nesnelerin ilgisini baskılayıcı bir etki yarattığı ve genel sergiye olan ilgiyi (kontrol koşuluna göre) bastırdığı görüldü. Ayrıca, daha büyük nesneye bitişik olmanın bu baskılayıcı etkiyi artırdığı belirlendi. Bu nedenle, yazarlar gelecekteki araştırmacıların büyük veya belirgin nesneleri sadece kenarlara değil, aynı zamanda belirgin olmayan nesnelerin arasına yerleştirmeyi düşünmelerini ve bu nesnelerin ziyaretçi ilgisinin dağılımı üzerindeki etkilerini keşfetmelerini önerdiler. Bu çalışma, sergi düzenleme ve tasarımında nesne özellikleri ve yerleşimi göz önünde bulundurarak ziyaretçi katılımını ve deneyimini artırmak için değerli içgörüler sunmaktadır.

Teknolojinin Değişen İhtiyaçları Karşılamadaki Rolü

Doering (1999), müzenin birincil sorumluluğunun ziyaretçilere karşı sorumlu olmak olduğunu önermiştir. Müzelerin ziyaretçileri "müşteriler" olarak görmesi ve onların ihtiyaçlarını ve beklentilerini anlamak ve karşılamakla yükümlü olması gerektiğini belirtmiştir. Bu perspektif nesnelerden ziyaretçilere ve onların görme deneyimlerine odaklanmayı gerektirir: "Bugün müzelerde izleyici kitlesinin çok daha aktif ve fiziksel olarak dahil olmak istediği genel olarak beklenmektedir. Pasif ziyaretçi çağı geçmiş, aktif ve seçici "tüketici" veya "müşteri" çağına yerini bırakmıştır (Henley Centre, 1989, akt. Greenhill, 1992, s.211)." Teknolojinin ziyaretçi odaklı uygulamalar için kullanıldığı ve ziyaretçilere kendi deneyim ve öğrenmelerinde etkinlik sağlayan bir dönüşümün ancak yirminci yüzyılın sonlarında yeni müzecilik akımının ortaya çıkmasıyla gerçekleştiği

görülmüştür (Bautista, 2014). Slack ve Wise (2005, s.46), teknolojinin, kültürel değişimin nedeni olmak yerine (teknolojik determinizm), kültürden kaynaklandığı görüşüne dayalı bir yaklaşım olan kültürel determinizmi açıklamaktadır. Bu perspektif, kültürel dinamiklerin teknolojiyi etkilediğini ve bu etkinin sonucunda ortaya çıkan kültürel değişimin önemini vurgulamaktadır. Bu bakış açısına göre, müzelerde teknolojinin benimsenmesi, değişen bir kültüre uyum sağlamak ve değişen ihtiyaçlarını karşılamak için yeni teknolojiler geliştiren bir kültürün bir sonucudur (Bautista, 2014). James Irvine Vakfı'nın raporuna göre (2006) müze sergilerinin geleceğiyle ilgili bazı önemli konulara değinilmiştir. Rapor, California ve ABD'nin sanat ve kültür ortamının değiştiğini, kâr amacı gütmeyen sanat ve kültür kuruluşlarının teknolojik ilerlemeler, küreselleşme ve değişen tüketici davranışları nedeniyle karşılaştığı zorlukları ele alıyor. Ayrıca, yaratıcı içerik ve deneyimlerin oluşturulma, sunulma ve tüketilme şekillerinin geniş çevresel değişikliklerden etkileneceği ve bunun gelecekte bu kuruluşların sürdürülebilirlikleri üzerindeki etkilerine değiniyor. Raporda, izleyicilerin teknolojik olarak okuryazar olmaları, kişisel ilgi alanlarına duyarlı olmaları ve sürekli olarak taze içerik talep etmeleri gerektiği vurgulanmaktadır. Kâr amacı gütmeyen sanat kuruluşlarının hızlı yeniliklere uyum sağlama konusunda zorluklar yaşayabileceği ve izleyicilerin deneyimlerini kişiselleştirmek için gerekli altyapıya sahip olamamalarının müşteri kazanma ve sürdürme açısından dezavantajlı olabileceği belirtilmektedir. Müze sergilerinin, müze alanında en önemli ve maliyetli sunumlar olduğu ve bu nedenle, bu değişimlerden en çok etkilenen alanlardan biri olarak görülmektedir.

Teknolojinin Sergileme Biçimleriyle Müze Deneyimini Yeniden Tanımlaması

Müze profesyonelleri, yirminci yüzyılın başından itibaren, yeni sinematik ortamın potansiyeline ilgi duymuş ve filmleri sergileme aracı olarak kullanma olasılığını düşünmüştür. Bu, yıllar boyunca teknolojik ve kavramsal çözümleri keşfetmek için devam etmiş ve galeri alanında görsel-işitsel cihazların entegrasyonuyla ilgili konuları ele almalarına yol açmıştır. 1920'lerde kullanılan mutoskoplardan günümüzdeki etkileşimli projeksiyonlara kadar, küratörler müze nesneleriyle hareketli görüntüler arasındaki ilişkiyi ve ziyaretçilerin mekân içindeki hareketinin ekran üzerindeki görüntülerin hareketiyle nasıl ilişkilendiğini ve iç içe geçtiğini ele almak zorunda kalmışlardır. Londra'daki Imperial War Museum hareketli görüntülerin müze alanlarında kullanımına dair en iyi belgelenmiş örneklerden biridir. Müze, 1924 yılından itibaren arşivlerindeki savaş filmlerini sekiz adet mutoskop makinesi aracılığıyla sergilemeye başlamıştır

(Mandelli, 2019). William T. Furse tarafından kaleme alınan "İmparatorluk Enstitüsündeki Panorama ve Sinema" ve Edwin E. Lowe tarafından kaleme alınan "Müzelerdeki Sinema" başlıklı iki makale, müzelerin modernleşmesi için hareketli görüntülerin önemini kabul etmiş, ancak bunların sergi salonlarında mı yoksa konferans salonlarında mı kullanılması gerektiği konusunda farklı görüşler sunmuşlardır (Britanya Müzeleri Dergisi, 1930, akt. Mandelli, 2019, s.27). Lowe (1930), birçok meslektaşı gibi sinemanın müzeler için etkili bir eğitim modeli geliştirme sorununa en uygun cevabı sağladığına inanmıştır. Ancak Lowe'un önerisi farklıdır; sergi odalarından ayrı bir sinema salonu oluşturmak yerine, hareketli görüntüleri serginin kendisine entegre etmeyi önermiştir:

> Fikrim şu ki, binada ayrı bir sinema salonu veya oda olmasını değil, çoğu müzenin bulunduğu daha az ışık alan köşelerinden en az birinde bir projeksiyon cihazı yerleştirmeliyiz. Ziyaretçi, bir düğmeye veya anahtara basarak Bilim Müzesi'nde bir makine modelini hareket ettirdiği gibi, projeksiyon cihazını da harekete geçirebilir. Ekran küçük olacaktır, ancak gölgeli bir günde elliye yakın kişi tarafından görülebilecek kadar yeterli büyüklüğe sahip olacaktır.

Son yıllarda, müzeler geleneksel değerleri korumak ve sanat eserlerinin sergilenmesinde değişimi teşvik etmek için yenilikçi yöntemler geliştirmiştir. Etkileşimli, işbirlikçi ve yansıtıcı öğrenme fırsatlarının bir kombinasyonu, genç ve yaşlı ziyaretçilere eğitici, ilgi çekici ve keyifli deneyimler sunmaktadır (Piscitelli, Weier, akt. Paris, 2002). Felsefe profesörü Hein'in (2006) ifade ettiği görüşe göre, deneyimlerin müzelerde öncelik kazanmasıyla birlikte müzelerin koleksiyonları ikincil planda kalmış ve "deneyimsel müze" terimi ortaya çıkmıştır. Deneyimsel müze kavramıyla birlikte müzeler, deneyimlere odaklandıklarında nesnelerle olan bağlarını genişletmekte ve nesneleri deneyimi sunan araçlar olarak değerlendirmektedirler. Greenhill (ss. 76-94, akt. Watson, 2007) gelecekteki müzelerin sadece birçok farklı mimari biçimi almayacağını, aynı zamanda bu müzelerin duvarlarla sınırlı olmayan deneyim mekanları olacağını ve toplulukların alanları, endişeleri ve hedeflerine bir dizi süreç olarak eşlik edeceğini ifade etmiştir. Bu bağlamda şu sözleri dile getirmiştir: "Modernist müzenin bir bina olarak hayal edildiği (ve halen de edilmekte olduğu) yerde, gelecekte müze bir süreç veya deneyim olarak hayal edilebilir." Günümüzde müzeler, genel bir halk kitlesine yönelerek destek arayışındadır ve insanların boş zamanlarında zamanlarının bir kısmını geçirebilecekleri bir pazar payı için rekabet etmektedir. Daha fazla ziyaretçi çekebilmek için, ülke çapındaki sergi uzmanları sergilerinde köklü değişiklikler yapmakta, sergilenebilir ve sıkça tartışmalı konuları genişletmekte ve yeni sergi teknikleri ve

geliştirme stilleri denemektedir. Sergiler, giderek daha fazla etkileşimli öğeler, çoklu ortam ve ağ teknolojileri, ilgi çekici ve samimi etiketler ve sergi alanının cam altından çıkan nesnelerle doldurulmaktadır (McLean,1999). Bu bağlamda müzeler, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi gelişmekte olan teknolojilerin uygulanabilirliği konusunda önemli test ortamları olmuş ve bu teknolojilerin etkileri müze alanının sınırlarını aşmıştır. Landsberg (2004), kitlesel kültürel simülasyon teknolojilerinin deneyim alanlarına dönüşmesi ve özellikle sinema teknolojileriyle güçlenmesi konusunda önemli bir değerlendirme yapmakta ve bu teknolojilerin ilerici ve sosyal açıdan sorumlu bir şekilde kullanılmasının gerekliliğine vurgu yaparak bu konudaki çalışmalarını Benjamin'in fikirleriyle desteklemiştir. Benjamin'e göre (akt. Landsberg, 2004) yeni teknolojiler bir kültürün görme şeklini, algılama biçimlerini ve duygu yapılarını kökten değiştirebilecek yeteneklere sahip olduğu düşüncesindedir. Bu teknoloji, literatürde meta-deneyim olarak müzelerde nesnelerin yerini alan deneyimlerin oluşturulması üzerine farklı bir kavram tanımı içinde ele alınmıştır.

Benton (akt. Reynolds, 2010, s.137; Anderson, 1997) müzelerde teknolojinin kullanımının bir meta-deneyim olarak nesnelerin yerini almasının endişesini taşırken, aynı zamanda teknolojinin bilgi aktarımında kullanıldığı durumları bu bilginin nesnelerle aynı mekânda erişilebilir olması gerektiğini savunarak, bu endişesini otantik nesnelere olan bağlılığı korumanın önemine vurgu yaparak ortaya koymaktadır. Değişen ihtiyaçlara cevap verebilmek için teknolojinin doğru bir şekilde entegre edilmesi ve otantik deneyim ile meta-deneyimler arasında bir denge sağlanması gerektiğini değerlendiren bir başka çalışmada Bain ve Ellenbogenin (akt. Paris, 2002, ss.153-170) tarih ve bilim alanlarında otantikliğin farklı anlamlara sahip olduğu görüşündedirler. Bu görüşe göre, tarihçiler için otantiklik, bir nesnenin geçerliliğini belirlemek ve tarihi bağlamını oluşturmak anlamına gelir. Bu, nesnenin geçmişiyle olan ilişkisini ve doğruluğunu yansıtmasını gerektirir. Tarih müzelerinde küratörler, nesneleri orijinal bağlamlarıyla ilişkilendiren yorumlar geliştirmeye çalışırlar. Otantiklik tarihçiler için hem nesnenin doğruluğunu yansıtmak hem de tarihi anlamak için kullanılan bir araç olarak önem kazanır. Bilimde ise otantiklik, nesnelerden ziyade fikirler ve teorilere bağlıdır. Cam arkasında duran elektron mikroskobu bilim insanı için daha otantik olsa da elektron mikroskobunun bilgisayar simülasyonu çoğu ziyaretçi için gerçektir. Bir nesnenin yorumu ve sonrasındaki deneyimi, nesnenin kendisinden daha gerçek olabilir. Bu karşılaştırma, tarih müzeleri bağlamında teknolojinin kullanımının gerçek nesnelerin önemini göz ardı etmemesi

gerektiğini vurgulamaktadır. Exploratory (1981-1999) çalışmalarını içeren Keşfedici Etkileşimli Bilim Merkezi Eylem Planı 2'de (1985), Benton'un endişeleriyle paralel olarak, şöyle ifade edilmiştir:

> Bilgisayar simülasyonları, örneğin kimyasal yapıları göstermek için bazı durumlarda yararlı ve hatta gerekli olabilir. Ancak, "elle yapma" keşif idealinden ayrıldıkları için baskın olmamalıdır. Bu sonuçta şu soruyu gündeme getirir: "Elle yapma" keşif ne kadar temel anlayışa yol açabilir? Anlayış, zihinde kavramsal modeller oluşturma sürecidir. Bu süreç birçok şekilde desteklenebilir ve bilgisayar modelleri en güçlü olanlardan biri olabilir.

Frost (akt. Paris, 2002, ss. 79-95) dijital deneyim ile fiziksel deneyimin farklı olduğu ve bu farklılıkların önemli olduğunu vurgulamaktadır. Dijital ortamda sunulan sanatsal objelerin, gerçek objeyi bizzat görme deneyiminden farklı bir deneyim sunduğu belirtilmektedir. Özellikle çevrimiçi müzeler aracılığıyla daha fazla objeye erişme imkânı sağlansa da dijital deneyimin görsel ve diğer duyusal deneyimleri etkilediği ve müze ziyaretinin sosyal deneyimini de etkilediğini ifade etmektedir.

Baudrillard'a (1983) göre, çağdaş dünyada insanlar "gerçekten" kopmuştur. Başka bir deyişle, postmodern toplum "gerçek" deneyimin yokluğuyla karakterizedir. Ve yine de bu iddiada bulunabilmek için, Baudrillard reddettiği bir şeye dayanır: gerçeğin varoluşu. Yani, argümanı, simülasyon bir arazi olarak tanıyabileceği bir "gerçek" gerektirir. Baudrillard'ın çağdaş toplumu karakterize ettiği "gerçekten kopuş" kavramı, Dudley'in (2012 s.1; Kerlogue 2004; Dudley, 2005) "Müzeler, genellikle kabul edildiği üzere, nesnelerin duvarlarına girdikten sonra yaşadıkları yaşamın gerçek hayatı değildir." ifadesindeki "ölü bir gerçeklik" örneğiyle benzerlikler taşır. Dudley'in örneğinde, etnografik bir müzede sergilenen ritüel sunak kupası, geçmişteki canlı işlevlerinden uzaklaşmıştır. Bir zamanlar merasimlerde merkezi bir rol oynayan dini törenlerde elden ele dolaşmak, ağıza götürülmek, seremoniyi simgeleyen sıvıyla doldurulmak, içildikten sonra tekrar doldurulmak yerine artık aktif olarak kullanılmamakta, hareket etmemekte ve canlı bir şekilde işlev görmemektedir. Müze vitrininde sergilenen nesne, izleyiciler tarafından pasif bir şekilde görülmekte, dokunulmamakta, kullanılmamaktadır. Bu bağlamda, Dudley'in ifadesindeki örnekle Baudrillard'ın "gerçekten kopuş" kavramı arasında benzer bir anlayış kurulabilir ve nesnelerin müze ortamında yaşadığı "ölü bir gerçeklik" deneyimi üzerinde düşünülebilir. Bu durum, simülasyon teknolojileriyle müze deneyimi, nesnelerin ölü halde olduğu düşüncesini aşar ve farklı bir gerçeklik boyutunda aktif bir deneyim sunar. Nesnelerin geçmiş işlevlerini simüle etmek, gerçeklik

kavramının tanımını değiştirme konusunda anlayışımızı zenginleştirebilir. Tanımlanan bu simülasyon gerçeklik, müzelerin toplumsal kabulü ve değişim süreçlerini etkilediği açıktır. Ancak, modern teknoloji ve simülasyonlar sayesinde müzelerdeki nesnelerin geçmişlerindeki canlılığı, aktif işlevleri ziyaretçi katılımıyla canlandırılabilmektedir. Bu, ziyaretçilere "diri bir düş" deneyimi sunar ve sergilenen nesnenin geçmişteki aktif işlevini sanal olarak deneyimleme imkânı verir. Bu yeni teknolojiler, gerçek bir nesneyi görmenin veya tutmanın benzersiz deneyiminin yerini almaz, ancak hikayelerini anlamayı ve onlardan alınan zevki büyük ölçüde artırabilir. Deneyimsel mekanlar ve etkinlikler tarihi, kişisel anılar haline getirme stratejileri sunarak, insanların geçmişi daha kişisel, bedensel ve etkileşimli bir şekilde deneyimlemelerini sağlamakta olduğu görüşünde olan Landsberg (2004) 1994'teki büyük katılımlı D-Day canlandırmalarından Amerika Birleşik Devletleri Holokost Anıt Müzesi'ne, Detroit'in Afrika Amerikan Tarih Müzesi'ne ve hatta gişe rekortmeni tarihi kurgu filmlere kadar, deneyimsel müzelerde ve benzeri deneyimlerde "gerçek" ölü değildir gibi görünmektedir ifadesini kullanmıştır. Bugün, ziyaretçilerin sıradan deneyimlerden ziyade müzede istisnai ve etkileşimli deneyimler yaşamak istedikleri gözlemlenmektedir. Giderek artan sayıda sergi, tüm vücudu saran deneyimler yaratmak için teknoloji, hikâye anlatımı ve sanatın bir kombinasyonunu kullanıyor. Projeksiyon, ses ve jest tabanlı teknolojilerdeki yenilikler bu yeni sergi türlerini mümkün kıldı (Molineux, akt. Piacente, 2022, s.83). Bu nedenle, jestsel arayüzler gibi yeni teknolojilere ilgi artmaktadır. Bu tür teknolojiler, ziyaretçilerin hareketlerini takip ederek daha etkileşimli deneyimler sunma potansiyeline sahiptir. Gelişen teknolojiler, müzelerin deneyimlerini sürekli olarak geliştirmeleri ve ziyaretçilere daha etkileyici bir şekilde ulaşmaları için bir fırsat sunmaktadır (Cress, Kamien, 2013).

Yeni teknolojilerin müzelerdeki sergileme yöntemleri alanındaki deneyim yaklaşımlarına etkisini "protez-bellek" terimiyle biraz daha genişletilebilir. Protez bellek kuramının sahibi Landsberg'e (2004) göre, protez bellek, öznelliğin üretilmesi ve entegrasyonu için gereken anıların üretimini ve yayılmasını teorileştirir. Bu anıları neden protez anılar olarak nitelendirmesinde ortaya attığı ilk argüman: "Doğal değiller, yaşanan deneyimin ürünü değiller ya da on dokuzuncu yüzyılın kalıtsal anlamında "organik" değiller ama dolayımlı bir temsille (bir film izlemek, bir müzeyi ziyaret etmek, bir televizyon dizisini izlemek) ilişkiden türerler." Bu noktada protez bellek kavramı müze ve deneyim arasındaki ilişkide değerlendirildiğinde müze sergilemelerinin etkinliğiyle olan yakından ilişkisinde dikkat çekmek istenilen önemli bir noktayı vurguladığı

söylenebilir. Protez belleğin etkin bir şekilde üretilmesi, ziyaretçilere kendi yaşantılarına ait olmayan anlatıları içeren zengin bir etkileşimi harekete geçirerek daha derinlemesine bağ kurmalarını sağlamada bir etken olan müze sergilemelerinin tasarımsal gücünü ortaya çıkarmada önemli bir uygulama alanını temsil eder. Müze sergileriyle etkileşim kurma eylemi, müze deneyiminin temel bir bileşeni olarak kabul edilmektedir. Bu kuramsal yaklaşım, ziyaretçileri sergilemenin ayrılmaz bir parçası olarak kabul eden ve onların deneyimlerini, yorumlarını ve tepkilerini sergilenen anlatının tamamlanması sürecinde önemseyen bir yaklaşımı yansıtır. Yani protez belleğin üretimi sergileme tasarımlarının kendi anlatılarını üretmesine yardımcı olan temsillerin başarısına bağlı olarak gelişir. Acun (2021), farklı ülkelerden örneklerle hafıza mekânlarını ele aldığı makalesinde, görsel, işitsel ve diğer duyusal algıları harekete geçiren etkileşimli öğrenme ortamlarının oluşturulmasının, ziyaretçilerin sunulan anlatılarla anlamlı bir bağ kurmasını sağlamada büyük önem taşıdığını belirtmektedir. Sunulmak istenen anlatı, duyusal deneyimi elverişli kılan sergilenme biçimleriyle desteklenirken, ziyaretçilerin de bu anlatıların pasif alımlayıcıları olarak değil, aktif yorumlayıcıları olmaları hedeflenir der ve söz konusu katılımın olabilmesi içinse protez bir bellek aracıyla sağlanan iletişim ve öğrenme alanına dikkat çekmiştir.

Nitelikli bir protez bellek tasarlamak, yaşanmamış deneyimleri mümkün olduğunca etkili bir şekilde sunmayı hedeflemektedir. Müze sergilemelerindeki katılım faktörü protez bellek teorisini temel alarak, yapay anıların duyusal etkileşim yoluyla nasıl bir öznel deneyim yaratıp sahiplenildiğini ve müze sergilemelerinin de bu bağlamda önemli bir rol oynadığını açıklamaktadır. Bu durum çağdaş müze sergileme yaklaşımlarıyla benzerlik gösterir ve çoklu duyusal deneyimlerin gerçekleştirilmesini hedeflediğimiz katılım faktörüyle ilişkilendirildiğini gösterir.

Müzede Duyusal Katılım ve Çok Modlu Deneyim

Merleau-Ponty'ye göre (1962), bir nesne renklerin, kokuların, seslerin ve dokunsal görünümlerin bir organizması olarak tanımlanabilir ve beden de bu duyusal uyarılara duyarlı bir başka nesne şeklinde tanımlanır. Bedensel bilgi, sadece beş duyudan ibaret değildir, aynı zamanda zaman, mekân ve sosyal ilişkiler gibi diğer duyusal unsurları da içerir. Tüm bu faktörler, bireyin deneyimlerini anlamlandırmasına katkıda bulunur (Wood, Latham, 2014). Greenhill (1991) buluntuları kullanmanın eğitsel değerinden bahsederken nesneleri öğrenme güdüsünün arttırılması için duyuların kullanımına yani

bir nesneye ilk tepkinin, bakma, dokunma, hissetme, dinleme, koklama ve tatma yolları ile uyarılabilir olduğunu ve bu yolların hem deneyimin kendisini hem de özümsenebilecek bilgiyi genişlettiği ve derinleştirdiğini savunmaktadır. Falk and Dierking (2011), bireylerin bilgiyi fiziksel ve psikolojik olarak yapılandırılmış ortamlarda edindiklerini vurgular. Müzeler, çoklu duyusal ve zengin yapısıyla anlamlı öğrenme için mükemmel ortamdır. Bir ortamın aydınlatması, ambiyansı, dokusu ve hatta kokusu, öğrenme süreçlerini etkiler. Bu etkilerin genellikle bilinçaltında gerçekleştiği ve bu tür deneyimlerin ifade edilmesinin zor ancak unutulmaz olduğu belirtilmiştir. Dudley, Barnes, Binnie, Petrov ve Walklate (2012) tarafından çeşitli bakış açıları ve bir dizi vaka çalışması sunan materyal kültürü araştırmaları, nesne ve insan arasındaki ilişkiye odaklanarak, nesnelerin özel kültürel temsilleri bağlamında uyandırdığı sesler, dokunuş, koku, tat ve duygularla fiziksel, bilişsel ve duygusal olarak ilişkilendirilebilen bir duyusal deney olabileceği konusunda detaylı tespitler ve analizler sunmaktadır.

Hooper Greenhill (1991), nesnelerin, özellikle dokunma yoluyla, bedenlerimiz ve zihinlerimiz aracılığıyla verdiğimiz tepkileri ve nesnelere yüklediğimiz anlamları içeren fiziksel bir varlık olduğunu ifade eder. Bu, nesnelerin canlı ve etkileşimli bir doğaya sahip oldukları anlamına gelir ve bu canlılık, öğrenme için gerekli kapsamlı etkileşim sürecini başlatma potansiyeline izin verir. Londra'da, 4 Kasım 1976 tarihinde Tate Gallery'de, görme engelliler için özel bir İngiliz heykel sergisi düzenlendi. Bu sergi, Britanya'da insanların sergilere dokunmasına izin veren türünün ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Ayrıca, Hooper Greenhill (1991) tarafından belirtildiği üzere, bu sergi gelecekte benzer nitelikteki sergilere öncülük eden bir örnek olarak kabul edilmektedir. Müzelerde nesnelere dokunmak, genellikle nesneyi riske atabileceği için teşvik edilmez, ancak yine de nesnelerle etkileşime geçme arzusu vardır. Nesne deneyimleme oturumları (Candlin 2010; Pye, 2007, akt, Levent, Pascual-Leone, 2014, s.331) dokunma hissini kullanarak ziyaretçilere (fiziksel veya sanal olarak) dokunmalarını sağlayan dokunsal gösterimler ve haptik gibi teknolojilerle koleksiyonlar oluşturmanın, dokunma duyusunun ziyaretçiyi nesneye ve onun hikayesine bağlaması nedeniyle tüm ziyaretçilere fayda sağladığı iyi bilinmektedir. Haptik teknolojisi, dokunma hissini dijital cihazlarda deneyimleme yeteneğidir ve özellikle video oyunları oynayan kullanıcılar için fiziksel titreşimlerin en yaygın biçimini oluşturur. Saunderson'a (2012, s. 159-170, akt. Dudley ve diğerleri) göre geleneksel olarak, bir nesneye dokunma müzede özel bilgiler elde etmek için önemli kabul edilirdi. Günlük deneyimlerde dokunma ve görme gibi duyular, koku, tat ve ses gibi diğer uyumlu bilgilerle eşleştirilir. Benzer şekilde, müzelerde de bazen bu durum

geçerlidir. Bir sanat eseri veya müze nesnesiyle karşılaşmanın çeşitli yönleri, duyusal deneyimlerden etkilenecektir veya onlara etki edecektir, bu da duyguları, belleği, dikkati ve algıyı içerir. Farklı duyular arasındaki etkileşimlere ve müze bağlamında çok duyusal bir karşılaşmanın önemine ilişkin ampirik psikolojik araştırmaların, bu konudaki önemi aydınlatabilir olduğu görüşündedir. Örneğin, Herz ve diğerleri tarafından yapılan (2004, akt. Saunderson, 2012, s.164) koku odaklı bir araştırmada, insanların koku eşliğinde bilgisayar oyunları oynadığı bir deney gerçekleştirilmiştir. Koku, bilgisayar oyununda dahil olan diğer duyusal bilgilerle uyumlu değildi. Bilgisayar oyunu ya sinir bozucu bir deneyim sunuyordu (negatif duyguları tetikliyordu) ya da ilginçti (pozitif bir ruh hali yaratıyordu). Tetiklenen duygusal durum, katılımcıların koku değerlendirmelerini etkiledi. Kokular, negatif duygularla deneyimlendiğinde daha olumsuz puan aldı, tam tersi durumda ise daha olumlu puan aldı. Bu örnekte, kokunun algılanması, oluşturulan duygusal durumdan etkilendi. Sonuçlar, bir duyu girdisinin aslında başka bir duyusal modalitenin algısını etkileyebileceğini ima ediyor.

Zengin (2022), koku tabanlı yer anılarının hatırlanma sürecini ve hatırlanan koku algısının, duygu, hafıza çağrışımları, yer anlamı ve yer bağlanması arasındaki ilişkileri araştırmıştır. Çalışma, koku algısının yer anılarının hatırlanmasını ve bu anıların duygusal çağrışımlarını etkilediğini, yerlerin bağlamlarıyla ilişkili olan olumlu, nötr ve olumsuz duygulara neden olabileceğini ve anlam yaratma sürecinde etkili olduğunu, doğrudan yer bağlanmasına yol açabileceğini veya bu sürecin önemli bir parçası olabileceğini göstermiştir. Bir başka çalışmada koku uyaranlarının ve VR teknolojisinin potansiyel etkilerini inceleyen bir araştırma yürütülmüştür (Andonova, Reinoso-Carvalho, Jimenez Ramirez, Carrasquilla, 2023). Bu çalışmada Fransız lavantasının hasat ve damıtılması bağlamında bir video farklı formatlarda ve koku eşliğinde sunularak video deneyimi, duyular ve duygular, hatırlama ve yaratıcılık üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Bazı katılımcılara video 2D formatında hem kokusuz hem de lavanta kokusu eşliğinde gösterilirken, diğer katılımcılara ise VR teknolojisi kullanılarak hem kokulu hem de kokusuz şekilde izlettirilmiştir. Araştırma bulgularına göre, algılanan video deneyimi kalitesi açısından 2D Koku koşulu en yüksek puanı almışken, VR ise genel algılanan video deneyimi kalitesi açısından en düşük puanlara sahip olmuştur. Sunulan duyular ve duygular puanlarına gelince, yine 2D Koku, çoğu değişkende en yüksek puanı almış, ardından VR Koku gelmiştir. Hatırlama ile ilgili sonuçlar, 2D ve 2D koku grubu katılımcılarının, VR Koku deneyimine maruz kalanlardan daha iyi performans

gösterdiğini ortaya koymuştur. Yaratıcılık analizinde ise VR ve VR Koku deneyimlerinin, 2D grubundan daha iyi sonuçlar ürettiğini göstermiştir.

Ingebretsen Kucirkova ve Stray Gausel (2023) tarafından yürütülen bir araştırma, Norveç'teki yerel bir müze olan Vitenfabrikken'de popüler olan geleneksel peri masalı "Üç Küçük Domuz" ile kokunun entegrasyonunu incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma, Wenger'in (1998) sosyal öğrenme teorisini kavramsal bir çerçeve olarak kullanarak, müzelerde duyusal deneyimleri zenginleştirmek amacıyla kokuların potansiyelini değerlendirmekte ve çocuklara daha etkileşimli ve çok duyusal deneyimler sunmak için yeni bir yaklaşım sunmaktadır. Proje, farklı uzmanlıkların iş birliğini içermiş ve üniversite ekibi, yerel bilim merkezi, müze yetkilileri, çocuk kütüphanecisi, eğitim görevlisi, medya uzmanları, kimya profesörü ve koku uzmanlarını bir araya getirmiştir. Sergi, özellikle 3-7 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olarak özel olarak tasarlanmış ve üç temel bileşeni içermiştir: hikâye, koku kutuları ve sergi alanı. Araştırmacıların tespitlerine göre, duman kokusu sunan Boston Bilim Müzesi'nin "Mesaj Nedir Sergisi" ve Chicago'daki Field Müzesi'nde T-rex dinozorun nefesini taklit eden sergi dışında, koku odaklı sergiler oldukça nadir olduğu görülmüştür. Benzer bir görüş, L. Perry (2012) tarafından ifade edilmiştir. Bu görüşe göre, geleneksel olarak müzeler, algısal deneyimleri zenginleştirmek amacıyla koku ve tat kullanmaya daha az istekli olmuşlardır. Ancak, çeşitli yaşam tarihi alanlarının, ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve daha yakından incelemelerini teşvik etmek amacıyla taze pişmiş ekmek kokusu gibi kokuları veya bir demirci dükkânından çıkan ateşin kokusunu kullanmış olduklarını ifade etmiştir. Ingebretsen Kucirkova ve Stray Gausel (2023) projelerinin bu eksikliği doldurmayı amaçladığını belirtilmiştir. Hikâye, ritmik bir formatta sunulmuş ve aynı zamanda sözlü versiyonu kaydedilerek kullanılmıştır. Beş farklı koku, özel olarak tasarlanmış ahşap kutularda sunulmuş ve bu kokular, müzenin içindeki bir macera parkurunda stratejik olarak yerleştirilmiştir. Özellikle anaokulu ziyaretleri sırasında yapılan gözlemler, bir çocuğun hoş olmayan kokuları beyan etmesinin diğer çocukların algılarını etkilediğini ve bu nedenle koku sergilerinin tasarımında kokuların sabit bir sırayla sunulmasının önerildiğini göstermiştir. Ayrıca, başlangıçta çok güçlü olmayan hoş kokuların kullanılması önerilerek çocukların bunalmamasının önemine dikkat çekilmiştir. Koku kutularının renginin çocukların kokuları algılamalarını etkilediği gözlemlenmiş ve bu nedenle sergi tasarımında renk-koku ilişkilerinin test edilmesi önerilmiştir.

Ses, müze sergilerinde önemli bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır. Sesli rehberler ve sergi içi sesler, sembolik değerlerin anlatımı ve canlı olayların yeniden

canlandırılması için kullanılır. Bu uygulamalar, ziyaretçilerin yalnızca sessiz izleyiciler ve okuyucular olmaktan öteye giderek, sessiz dinleyicilere dönüşmelerine neden olmuştur (Bubaris, 2014). Ses, sanat eserlerinin tematik bir boyutundan daha fazlasını ifade eder; resim ve çizimden enstalasyona ve web tabanlı çalışmalara kadar işlerin kürasyonu ve üretiminde önemli bir rol oynar. Küratörler, sanatta sesin ima ettiği olanaklar ve sunduğu fırsatlar konusunda daha rahat hale geldikçe, ses teması olmayan grup sergileri, çeşitli konulara, kavramlara ve fikirlere odaklanırken daha zengin ve çeşitli bir hal aldı. Bu geniş katılım, küratörlere bilinçli kararlar alabilmeleri için tarihsel materyallerin ve eleştirel metinlerin mevcut durumunu anlamalarını sağlamıştır (Kelly, 2011). Yirmi birinci yüzyıla gelindiğinde, küratörler sesin potansiyelini sürekli olarak değerlendirdi ve onu akustik sanatın bir aracı olarak görme eğilimine girdi. Sesin mekanları nasıl birbirine bağladığını, müze nesneleri arasındaki görünmeyen ilişkileri nasıl aydınlattığını, mimarinin farklı bir takdirini davet ettiğini ve farklı küratöryel stratejileri teşvik ettiğini vurguladılar (Levent, Pascual-Leone, 2014). Bu sergiler, görsel sanatlar olarak geleneksel olarak anlaşılan şeyin, artık multimodal, karma medya ve gelişen enstalasyon pratiği içinde artan sesin önemli bir kabulüdür (Cluett, ss.109-118, akt. Levent, Pascual-Leone, 2014). Pera Müzesi'nde yer alan (2023), Ertek'in (2021) "Akustik Ufuk" başlıklı interaktif ses yerleştirmesi, geleneksel sanat anlayışını multimodal bir yaklaşıma dönüştürerek sesin önemini vurgulayan bir örnektir. Bu yerleştirme, ziyaretçilerin koleksiyondaki eserlerden ilhamla üretilen sesleri dinlemesine olanak tanıyarak, sanat deneyimini daha kapsayıcı ve etkileşimli hale getirmektedir. Elwick, Burnard, Huhtinen-Hildén, Osgood ve Pitt (2019), müze uygulayıcıları, eğitimciler ve küratörler için yenilikçi müze metodolojilerinin gelişimini teşvik etmeye ve yeniden düşünmeye davet eden bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Bu araştırma, müze ortamının çocuklar ve ailelerinin müzik ve ses etkinliklerini keşfetmeleri ve bu etkinliklerle birlikte mekân içindeki nesnelerle etkileşime girmeleri için ideal bir zemin oluşturduğunu gösteren bir ilişkiyi yansıtmaktadır. Hjortkjær (2019) ve sergi ekibi, 2014 yılında restore edilen ve müzeye dönüştürülen Mosede Fort kalesinde "On the Brink of War-Neutrality between Warfare and Welfare" adlı kalıcı bir sergi tasarlamışlardır. Bu sergi, çok duyusal bir deneyim sunma amacıyla farklı ses kurulumlarını kullanmıştır. Serginin bir bölümü, ziyaretçilere belirli odaların öykülerini ve atmosferini destekleyen ses kayıtlarını sunan hoparlörlerle donatılmıştır. Ayrıca, telefonlar aracılığıyla iletilen sesler, ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve serginin içeriğini daha derinlemesine keşfetmelerine fırsat sağlamıştır. Bazı telefonlar, ziyaretçinin yaklaşmasıyla otomatik olarak çalmış, diğerleri ise sessiz

kalmış ve ziyaretçi tarafından kaldırıldığında dinlenebilir hale gelmiştir. Sergi aynı zamanda ziyaretçilerin belirli bir düğmeye basarak veya özel bir eylem gerçekleştirerek etkinleştirebileceği çeşitli ses enstalasyonlarını içermektedir. Ses tasarımcıları, mümkün olduğunca otantik sesler oluşturmak için özenle çalışmışlardır. Örneğin, Danimarka yapımı Madsen makineli tüfeğin sesi, dakikada belirli bir atış hızına sahip olması gereken otantik bir şekilde yeniden oluşturulmuştur ve telefon zil sesleri Birinci Dünya Savaşı dönemine özgü bir şekilde duyulacak şekilde tasarlanmıştır. "The Dark Cell" adlı oda, ziyaretçilerin sergiye girdiğinde gerçeklikten uzaklaşıp başka bir zaman ve mekâna taşındıkları, özellikle çok duyusal bir deneyim yaratma kilit bir bileşen olarak öne çıkmaktadır. 2014-2016 döneminde, müze, ziyaretçi anketleri kullanarak ziyaretçilerin deneyimlerini değerlendirmiştir. Katılımcılara "Ziyaretinizle ilgili en olumlu bulduğunuz şey nedir?" sorusu yöneltilmiş, bu soruya verilen cevaplarda katılımcıların %10'u, işitme duyularını kullanmanın ziyaretleri sırasında en keyif aldıkları deneyim olduğunu belirtmişlerdir. 2017'de, 30 farklı müze ziyaretçisiyle yapılan nitel görüşmeler sırasında bir ziyaretçi, sanki bir tiyatro oyununun veya film setinin sahnesindeymiş gibi bir hissiyat yaşadığını dile getirerek, ses enstalasyonlarının bu hissi güçlendirdiğini ifade etmiştir.

Tat, halka açık sergilerin geleneksel bir unsuru olmamıştır. Bu, yenilebilir yiyeceklerin maliyeti, muhafazası ve hijyeni ile ilgili endişelerden kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte, son yıllarda, tat duyusunun sergi deneyimini zenginleştirmek için kullanıldığı birkaç başarılı girişim olmuştur. Bunlardan biri, Washington, DC'deki Ulusal Amerikan Kızılderili Müzesi'nde bulunan Mitsitam Native Food kafesidir. Bu kafeterya, Amerika'nın bölgelerine veya müzenin misyonunu kapsayan kültürlere özgü yiyecekler sunmaktadır. Bu, ziyaretçilere bu kültürlerin mutfak gelenekleri hakkında daha derin bir anlayış kazanma fırsatı sunar (McKenna-Cress, A. Kamien, 2013). Wei (2023) sanat eserlerinin görsel içeriğinin tat alma deneyimine nasıl dönüştürülebileceği ve görsel estetiğin tat alma deneyimine dönüştürülmesinin izleyicinin belirli bir sanat eserine olan ilgisini ne ölçüde artırabileceğini araştıran bir proje yürütmüştür. Bu proje, dört profesyonel şef/aşçı ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve 80 katılımcının yer aldığı çevrimiçi bir anket yoluyla üç aşamalı gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada, katılımcılardan sanat eserlerini mutfak sanatları aracılığıyla yorumlama konusundaki bakış açılarını, isteklerini veya deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir. İkinci aşamada, katılımcılara Kandinsky'nin Gri Çember adlı tablosunun dijital görüntüsü gösterilmiş ve onlardan resmin bir tarif veya malzemeler aracılığıyla doğaçlama bir çevirisini yapmaları istenmiştir. Üçüncü aşamada, katılımcılardan Kandinsky'nin Gri Çember adlı tablosunun

dijital görüntüsünü inceleyerek, tablodaki soyut unsurların tat duyumlarına nasıl karşılık gelebileceğini renk ve biçim özellikleri üzerinden belirlemeleri istenmiştir. Bu bulguları değerlendirmek için, araştırmacı "A Bite of Art" adlı bir tadım oturumu düzenlemiştir. Bu oturumda, katılımcılara Kandinsky'nin Gri Çember adlı tablosunun görsel öğelerini yansıtan bir tatlı kulesi sunuldu. Katılımcılar, yiyeceğin geometrik şeklin rengini ve şeklini nasıl çevirdiğini ayrı ayrı puanladılar. Araştırma, sanat eserlerini tat alma deneyimlerine dönüştürmenin, katılımcıların resmi daha derinlemesine anlamalarına ve sanat eserinin algılanabilir boyutunu genişletmesine yardımcı olabileceğini göstermiştir. Ayrıca, katılımcılar bu deneyimi keyifli bulmuş ve müzelerde bu tür etkinliklerin düzenlenmesini önermişlerdir.

Maddi olanakları gelişmiş ve uluslararası tanınmış müzeler dışında, çoklu duyusal müze deneyimleri henüz yaygın değildir ve bu tür deneyimlere yönelik tasarım çabaları oldukça kısıtlıdır. Bu konu önemlidir, zira modern nörobilim, tüm deneyimlerin temelde çok duyusal olduğunu vurgular. Bu bağlamda, müze küratörleri ve yöneticileri, çok duyusal müze deneyimlerinin tasarlanmasının kritik bir öneme sahip olduğunu kavramalıdır. Müze deneyimi, doğası gereği çok duyusal bir niteliğe sahiptir ve bu nedenle istenmeyen yan etkilere izin vermek yerine istenilen etkileri elde etmek için titiz bir şekilde tasarlanmalıdır (Levent, Pascual-Leone, 2014).

Post-Müze Yaklaşımı: Anlam, Hikâye ve Ziyaretçi Deneyimi

Greenhill (2000), gelişmekte olan bir müze modelini tanımlamak için "post-müze" terimini kullanmış ve bu modelin birçok olumlu özelliğe sahip olduğunu ifade etmiştir. Bu yeni müze modeli, birikime değil nesnelerin kullanımına odaklanmaktadır. Gurian'ın (1999) incelemesi, insanların nesneleri nasıl algıladıkları konusunda dikkate değer bir gerçeği açıkça gözler önüne sermektedir. Hangi nesnelerin toplandığı, genellikle nesnelerin fiziksel özelliklerine değil, bu nesnelere iliştirilmiş hikayelere dayanmaktadır. Örnek olarak, Holokost'un yaşandığı bölgelerde bulunan nesneler, genellikle başka yerlerde yaygın olarak bulunan sıradan nesnelerdir. Örneğin, Auschwitz Birkenau'dan gelen bir kâse, fiziksel olarak diğer kaselerden ayırt edici değildir; çünkü o dönemde Almanya'nın dört bir yanındaki mağazalarda ucuz sofra takımları olarak satılmıştır. Ancak kâseyi özel kılan şey, fiziksel özellikleri değil, taşıdığı tarih ve hikayedir. Gurian'ın tespitleri, Vergo'nun (1989) görüşünü doğrular niteliktedir. Vergo'nun (1989) görüşüne göre, sergilerin başarısı, eser seçimi, sergi düzenlemesi ve tasarımı gibi unsurların yanı sıra "hikâye anlatma" işlevinin önemine dayanmaktadır. Bu işlev, serginin

izleyiciye sunulma biçimi ile yakından ilişkilidir. Bu bağlamda, özellikle "eğitici" sergilerin oluşturulmasında tasarımcının, sergi teması konusunda seçici ile iş birliği yapmasının, serginin sosyal, estetik ve tarihsel bağlamını araştırmasının, hatta sergiye katkı sağlamasının, izleyici ilgisini artırmak ve serginin temel hikayesini daha iyi anlama yolunda kritik bir rol oynadığı ifade edilmektedir. Aynı şekilde Hein (1998), Roberts'ın (1997) çalışmasına atıfta bulunarak, bu konunun ayrıntılı bir şekilde Roberts'ın çalışmasında ele alındığını vurgulamıştır. Roberts, müzedeki sergi gelişiminin, bilgi aktarım çabalarından ziyaretçilerin sergi içeriğini kendi geçmişlerine ve önceki deneyimlerine göre yorumlama yeteneklerine odaklanarak, ilgi çekici hikayeler anlatma yönelimine doğru nasıl evrildiğini ayrıntılı bir şekilde değerlendirmiştir. Bu noktada müze profesyonelleri, halkla iletişim kurmanın başlıca aracı olan sergileri daha etkin hale getirmek için çeşitli yaklaşımlar kullanabilirler. Görsel çekicilik, etkileşimli unsurlar gibi ziyaretçilerin ilgilerini sürdürmede farklı deneyimler sunan yenilikçi yöntemler benimseyebilirler. Ziyaretçilerin dikkatini çekmek, katılımlarını artırmak ve müze ziyaretlerini olumlu bir deneyime dönüştürmek, ziyaretçi odaklı yaklaşımlarda giderek artan bir öncelik haline gelmektedir. Etkili olabilmek için, sergiler hem müze içinde hem de ziyaret öncesi ve sonrasında ziyaretçinin deneyimlerini güçlendirecek şekilde tasarlanmalıdır. Müzelerin doğası gereği sergilerin içerik tarafından yönlendirilmesi uygun olsa da içerik tek düşünce olursa sergilerin etkinliğini azaltır. Daha iyi bir yaklaşım, içeriği ziyaretçi deneyimleri yaratmak için kullanmanın yollarını bulmak veya içeriği içeren ziyaretçi deneyimleri yaratmanın yollarını bulmaktır.

Müzede Öğrenme Deneyimi: Yapılandırmacı ve Katılımcı Eğitim Yaklaşımları

Dewey (1899), filozof, mantıkçı ve eğitimci olarak müzelerin eğitimdeki önemini vurgulayarak, ideal bir müze kavramı oluşturmuştur. Ona göre, ideal müze, sanat, bilim ve endüstrinin sentezini sağlayarak canlı ve sürekli bir öğreti sunmalıdır. Bu öğreti, tüm bu unsurların bilimsel ve tarihsel koşullarını ve çağrışımlarını yansıtarak hem teorik hem de pratik olarak ilgili problemlerle uğraşırken ortaya çıkar. Dewey, ideal müze kavramını açıklarken, müzenin eğitimdeki potansiyelini ve rolünü vurgulayarak, öğrenme süreçlerine nasıl katkıda bulunabileceğine dair bir vizyon ortaya koymaktadır. Hein ve Alexander (1998), müzeleri çeşitli ihtiyaçlara, ilgi alanlarına ve isteklere sahip ziyaretçilerin bulunduğu "öğrenme yerleri" olarak tanımlamıştır. Müze eğitimi, ziyaretçilerin kendi öğrenme süreçlerini kontrol edebildikleri, aktif ve katılımcı bir deneyimdir. Bu deneyim, yapılandırmacı yaklaşım ve sosyokültürel yaklaşım gibi özgün

eğitimsel nitelikler sayesinde mümkün olmaktadır. Katılımcı kültür kavramı, Jean Piaget'nin 1960'larda önerdiği yapılandırmacı öğrenme teorisine dayanır ve 1990'ların başında George Hein tarafından müzelere uyarlanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşım, müze ziyaretçilerinin küratörler ve eğitimciler tarafından sunulan anlamları pasif bir şekilde kabul etmeleri yerine, kendi anlamlarını aktif olarak inşa ettiklerini savunur. Vygotsky, sosyal yapılandırmacı teoriye önemli katkılarda bulunmuş ve 1962 yılında yayımlanan "Düşünce ve Dil" adlı eserinde, dilin ve düşüncelerin ifadesinin çocukların öğrenme ve gelişim süreçlerinde merkezi bir rol oynadığını belirtmiştir (Bautista, 2014). Gardner (1983), müze eğitimcileri için önemli çıkarımlara sahip bir öğrenme stilleri teorisi geliştirmiştir. Gardner'ın çoklu zekâ teorisi, bireylerin farklı zekâ alanlarında çeşitli yeteneklere sahip olduğunu öne sürer. Bu zekâ türleri şunlardır: dilsel (okuma, yazma ve hafıza), mantıksal-matematiksel (problemleri hızlı kavrama), uzamsal (görsel hafıza, harita ve grafik okuma), müziksel (melodileri hatırlama ve müzikle odaklanma), bedensel-kinestetik (spor ve el becerileri), kişilerarası (sosyalleşme ve grup oyunlarını sevme) ve içsel zekâ (bağımsız çalışma ve inisiyatif alma). McCarthy (1980,1983,1987, akt, Falk ve Dierking, 1992) tarafından geliştirilen 4MAT modeli, müze eğitiminde öğrenme süreçlerini dört temel aşamada inceler: somut deneyim, yansıtıcı gözlem, soyut kavramsallaştırma ve etkin deneyimleme. Bu model, bireylerin bilgiyi farklı şekillerde algıladığını ve işleyebildiğini öne sürerek, öğrenme stillerindeki çeşitliliği vurgular. McCarthy'ye göre, bireyler bu aşamalara farklı ağırlıklar vererek dört farklı öğrenen tipine ayrılırlar: (1) dağıtan öğrenen, deneyimi sentezleyerek "Neden?" sorusuna odaklanır, (2) uyum sağlayan öğrenen, kavramları yapılandırarak "Ne?" sorusuna cevap arar, (3) birleşik öğrenen, bilgiyi uygulayarak "Bu nasıl çalışır?" sorusuna yanıt bulur ve (4) uyarlayan öğrenen, deneyimi bütünleştirerek "Bu ne olabilir?" sorusunu sorar.

Onur (2012) müze eğitimi ve öğrenme kavramlarına yönelik çalışmasında tarihsel bir perspektifle değişimleri değerlendirmiştir. Yazarın özellikle vurguladığı, müze eğitimine derin etkileri olan Piaget'nin öğrenme düzeyleri ve özellikleri modeli, müze eğitmenlerine rehberlik ederek müze eğitim programlamasında etkili bir kaynak olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, müze bilimcileri, müze ortamında gerçekleşen öğrenmeyi en üst düzeye çıkarmak için çeşitli öğrenme modelleri geliştirmişlerdir.

Hein (1998), müzelerin öğrenme mekanları olarak eğitimsel rolünün önemini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, bilgi teorileri ve öğrenme teorileri ekseninde ortak bir

görüşü paylaşan dört hücreli bir eğitim teorisi geliştirmiştir (Görsel 1). Bu hücreler şunlardır:

1. Didaktik ve Açıklayıcı Eğitim:

Didaktik ve açıklayıcı bir yaklaşımla düzenlenen müzelerde, sergiler sıralı bir şekilde düzenlenir ve didaktik bileşenler (etiketler, paneller) öğrenilmesi gerekenleri açıklar. Bu yaklaşım, geleneksel okul programlarına da benzemektedir; basitten karmaşığa doğru hiyerarşik bir düzenleme ve belirli öğrenme hedefleriyle içerik sunar.

2. Uyaran-Yanıt Eğitimi:

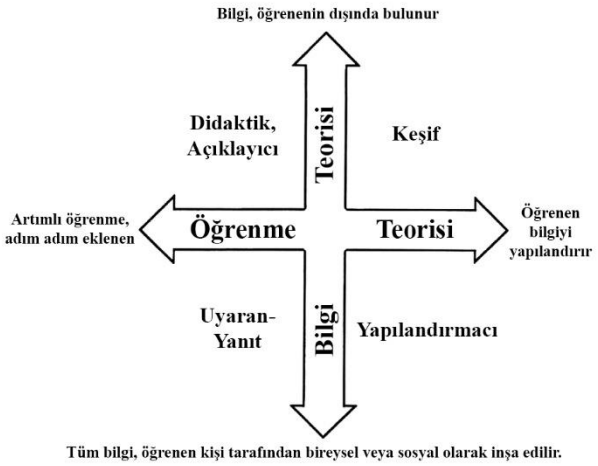
Uyaran-yanıt üzerine düzenlenmiş müzeler, didaktik sergilerde olduğu gibi, sergiden elde edilmesi gereken bilgileri açıklayan etiketler ve paneller içerir. Sergiler, pedagojik amaçlar doğrultusunda belirli bir sırayla düzenlenir.

3. Keşfederek Öğrenme:

Keşfederek öğrenme yöntemlerine dayalı müzeler, ziyaretçilerin sergi bileşenleri arasında keşif yapabilecekleri sergiler, çeşitli aktif öğrenme modları, didaktik bileşenler, okul programları çerçevesinde etkinlikler ve atölyeler düzenler.

4. Yapılandırmacılık:

Yapılandırmacı bir yaklaşımla düzenlenmiş müze ise, keşfederek öğrenme temelli bir yaklaşım sunarak ziyaretçilere bilgiyi aktif bir şekilde inşa etme imkânı tanır. Sergide belirli bir yol veya son olmaksızın birçok giriş noktası bulunur ve çeşitli aktif öğrenme modları, farklı bakış açıları ve ziyaretçilerin yaşam deneyimlerini kullanarak nesnelerle ve fikirlerle bağlantı kurmalarını sağlayacak etkinlikler ve deneyimler sunulur.



Görsel 1. "Hein Dört Hücreli Eğitim Teorisi"
Kaynak. Hein, 1998, 25

Müze ziyaretçilerinin öğrenme süreçlerini daha iyi anlamak ve bu süreçlerin anlamlılık ve eğitimsel yönlerini vurgulamak için L. Perry (2012) tarafından Selinda Modeli geliştirilmiştir (Görsel 2). Bu model, müze ziyareti deneyimini sosyal bir bağlam içinde ele alarak ve bilgi inşasını ve yeni anlayış biçimlerini etkileyen geniş bir öğrenme perspektifi sunmaktadır. Selinda Modeli, ziyaretçi öğrenimiyle ilgili üç tamamlayıcı perspektifi kapsar:

1. Sonuçlar Perspektifi:

Bu perspektif, müze ziyaretçilerinin deneyimlerinden ne çıkardıklarına odaklanır. Bu perspektif kapsamında ziyaretçiler, sergilerden yeni bir anlayış, tutum, ilgi veya eyleme geçme arzusu gibi çeşitli sonuçlar elde edebilirler. Bazı durumlarda, ziyaretçi sonucunda yeni bir beceri de kazanabilir.

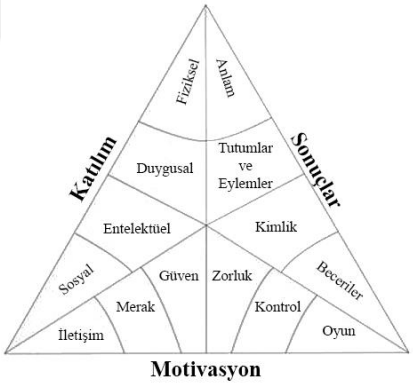
2. Katılım Perspektifi:

Bu perspektif, müze ziyaretçilerinin bir sergiyle fiziksel, duygusal, entelektüel ve sosyal etkileşimde bulunduğu katılımın farklı boyutlarını inceler. Bu perspektifte, Güneröz'ün (2023;2017) müzelerdeki katılım süreçleri üzerine yaptığı çalışmalar oldukça önemlidir. Güneröz, ziyaretçilerin müze deneyimine aktif bir şekilde katılmasının önemini vurgulamaktadır. Bu katılım, fiziksel etkileşimlerden müze programlarına, hatta müze politikalarının oluşturulmasına kadar geniş bir yelpazede kendini gösterebilir. Özellikle sergi tasarım süreçlerine katılım aşamalarını (Simon 2010) detaylı bir şekilde inceleyen araştırmaları, müze deneyimine katkı sağlayan etkinlikleri ve ziyaretçilerin bu

süreçteki rolünü ele almaktadır. Ayrıca, müze sosyal katılım hiyerarşisi üzerinde durarak, ziyaretçilerin müze içindeki sosyal etkileşim seviyelerini ve bu etkileşimlerin müze deneyimine olan etkilerini değerlendirmiştir. Sergiler, kitle iletişimi araçlarıyla geniş kitlelere ulaşma potansiyeli taşıdığı gibi, kişiler arası iletişimle de ziyaretçilere daha özgün ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunma kapasitesine sahiptir. Bu bağlamda, Artar ve Onur (1999), kitle iletişimi ve kişiler arası iletişim araçlarını inceleyerek yaptıkları araştırmalarda, müzelerin sergilemeler gibi iletişim araçlarını etkili bir şekilde kullanarak müze eğitim etkinliklerini zenginleştirebileceğini ve ziyaretçi katılımını artırabileceğini vurgulamıştır. Bu çalışmalar, müze katılım düzeylerini anlamak ve geliştirmek için bir çerçeve sunmaktadır.

3. Motivasyon Perspektifi:

Bu perspektif, müze ziyaretçilerinin psikolojik ihtiyaçlarına ve arzularına odaklanır. Perry'nin modelinin dayandığı temel varsayım, ziyaretçilerin müzelerde olduklarında keyifli ve içsel olarak motive edici deneyimler, yani öğrenmeyi içeren deneyimler yaşamayı beklemeleridir.



Görsel 2. "Selinda Model"
Kaynak. L.Perry, 2012, Bölüm 3

Sergi hedef belirleme süreçlerini anlamak içinse, Falk ve Dierking'in (1992) Etkileşimli Deneyim Modeli'nin üç bağlamını incelemek gerekir (Görsel 3). Bu bağlamlar, ziyaretçinin sergiyle etkileşimini etkileyen faktörleri anlamamıza yardımcı olur. Etkileşimli Deneyim Modeli, kişisel, sosyal ve fiziksel bağlantıların etkileşimine odaklanarak, kurumların hedeflerini belirleme ve müze eğitim çabalarını yeniden şekillendirme konusunda kullanışlı bir araç olabilir. Etkileşimli Deneyim Modeli'nin üç bağlamı şunlardır:

1.Bireysel Bağlam:

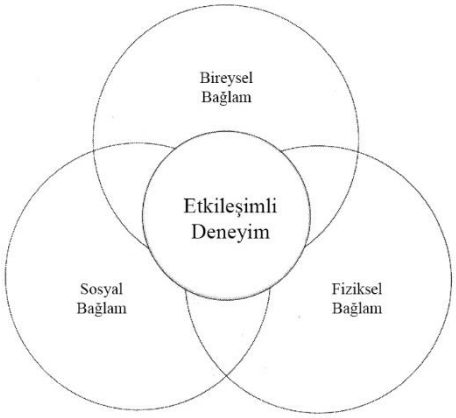
Bu bağlam, ziyaretçinin ilgi alanlarını, önceden sahip olduğu bilgi ve deneyimlerini ve sergiye ilişkin motivasyonlarını kapsar.

2. Sosyal Bağlam:

Bu bağlam, ziyaretçinin, kendi gruplarıyla, diğer ziyaretçilerle veya müze personeliyle kurduğu etkileşimi kapsar. Ziyaretçiler, bu etkileşimler aracılığıyla sergi deneyimlerini zenginleştirirler.

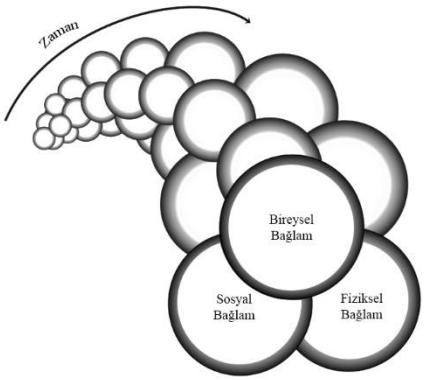
3. Fiziksel Bağlam:

Bu bağlam müzenin mimarisini, sergilerini, nesnelerini ve yorumlayıcı materyallerini içerir. Bu unsurlar, ziyaretçilerin sergilerle nasıl etkileşime gireceğini ve müze deneyimini nasıl yaşayacağını etkiler.



Görsel 3. "Etkileşimli Deneyim Modeli"
Kaynak. Falk ve Dierking, 1992, 5

Falk ve Dierking tarafından geliştirilen etkileşimli deneyim modeli, zaman boyutunu da dahil ederek müze deneyimini daha kapsamlı bir şekilde anlamak amacıyla "Bağlamsal Öğrenme Modeli" olarak yeniden adlandırılmıştır (Falk ve Dierking, 2013). Bu model, müze ziyaretçilerinin deneyimini sosyal, bireysel ve fiziksel bağlamlar aracılığıyla analiz ederken aynı zamanda deneyimin zaman içinde nasıl şekillendiğine odaklanır. Zaman boyutunun eklenmesi ziyaretçilerin deneyimini sadece ziyaret anında değil müze öncesi ve sonrası gibi süreçlerde de zenginleşen bir öğrenme deneyimine dönüştürebileceği fikrini vurgular (Görsel 4).



Görsel 4. "Bağlamsal Öğrenme Modeli"
Kaynak. Falk ve Dierking, 2013

Müze koleksiyonlarından çıkışlı müzede eğitim çalışmalarına baktığımızda, Buyurgan ve diğerleri (2019) tarafından yürütülen kapsamlı araştırmada, görsel sanatlar eğitimi, okul öncesi eğitim, sınıf öğretmenliği, özel eğitim, sosyal bilgiler eğitimi, tarih eğitimi, Türkçe eğitimi, müzik eğitimi, matematik eğitimi, fen bilgisi eğitimi, beden eğitimi gibi çeşitli eğitim alanlarında öğrencilere yönelik gerçekleştirilen eğitim-öğretim etkinlikleri detaylı bir şekilde incelenmiş ve bu bağlamda işleme yöntemlerine odaklanılmıştır. Ankara Üniversitesi Müze Eğitimi Anabilim Dalı tarafından geliştirilen "Müze Eğitimi Programı", çocukların müzelerde aktif katılımcı olarak öğrenmelerini sağlamayı amaçlayan önemli bir çalışmadır. Program, "Müze Eğitimi Paketi" adı altında kitaplaştırılmış ve içeriğinde farklı öğrenme alanları üzerinde çalışılarak çoklu zekâ kuramı, yapılandırmacı yaklaşım, proje yaklaşımları, aktif öğrenme yöntemleri ve ölçme-değerlendirme yaklaşımlarından yararlanılmıştır. Müze eğitimi kitabı, oyun, kültürel miras ve gündelik yaşam temalarını esas alarak tasarlanmış ve Türkçe, Hayat Bilgisi, Halk Kültürü, Sosyal Bilgiler, Fen ve Teknoloji, Görsel Sanatlar, Sanat Etkinlikleri gibi ilk ve orta öğretimde okutulan derslerin içeriklerini de dikkate almıştır (Çakır İlhan, Artar, Okvuran ve Karadeniz, 2006).

Çocukların Müzelerdeki Öğrenme Deneyimi: Tanıdıklık, Etkileşim ve Oyun

Dewey ilerici eğitim hareketinin öncüsü olarak bilinir ve çocukların en iyi şekilde aktif deneyim yoluyla öğrendiğini savunmuştur. Müzelerde küçük çocukların öğrenme süreçlerine baktığımızda sergiye aşinalık durumu ve sergilerle etkileşim biçimleri gibi faktörlerden etkilenmektedir. Gallagher ve Dockser (1987) tarafından yapılan araştırma, tanıdık sergilerin çocuklarda daha fazla rol yapma ve hayali oyuna yol açtığını

göstermektedir. Bu durum, çocukların daha önce deneyimledikleri şeylerle ilgili bilgiye sahip olmalarının, bu bilgiyi kullanarak yeni şeyler öğrenmelerine olanak tanıdığı şeklinde yorumlanabilir. Aynı müzede daha sonraki çalışmalarında Sykes (1993), tanıdık sergilerde daha çok hayali oyunun meydana geldiğini ve çocukların yeni sergilerden çok tanıdık sergilere ilgi duyduğunu doğruladı. Siegler (1999, akt. Rennie ve McClafferty, 2002, s.191-213) tarafından yapılan araştırmada ise, mandıra sergisinin kanalizasyon sergisine göre daha fazla ilgi uyandırdığı ve çocukların daha anlamlı yorumlar yapmalarına yardımcı olduğu bulunmuştur. Bu durum, mandıra sergisinin daha yüksek şeffaflığa sahip olması ve çocukların daha fazla deneyim sahibi olduğu bir konuyu ele alması ile açıklanabilir. Küçük çocuklar, uygun fırsatlar verildiğinde sanat nesnelerine farklı ve coşkulu bir şekilde tepki verirler. Geleneksel müze ziyaretçileri tek başlarına veya arkadaşlarıyla gözlemleyebilir, tartışabilir veya eskiz çizebilirken, küçük çocuklar ziyaretçi davranışları repertuarını oyun oynamayı, şarkı söylemeyi, dans etmeyi ve oyunculuk yapmayı içerecek şekilde genişletir. Açıkça görülmektedir ki, çocuklar bu durumlarda sergiyle etkileşime giriyorlar, ancak serginin tasarlandığı kavramları gerçekten anlayıp öğrenip öğrenmedikleri belirsizdir. Bu nedenle, çocukların sergiyle etkileşim sırasında ne öğrendiklerini veya sadece oynadıklarını nasıl anlayabileceğimiz konusunda belirli bir netlik yoktur.

Bu noktada Hutt'un (1981) oyun taksonomisi, çocukların sergilerle etkileşim biçimleri ile öğrenme arasındaki ilişkiyi anlamamıza yardımcı olur. Epistemik davranış, bilgi ve bilgi edinme ile ilgilidir. Ludik davranış ise kişinin kendini eğlendirmesi ile ilgilidir. Araştırmalar, epistemik davranışın öğrenme ile daha yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Epistemik davranış, çocuklarda yeni şeyler öğrenmeye yönelik bir motivasyon yaratır ve yeni beceriler edinmelerine yardımcı olur. Ludik davranış ise genellikle yeni öğrenme ile ilişkili değildir. Ancak, ludik davranış sırasında elde edilen bazı yeni öğrenmeler, kazara gerçekleşebilir.

Diğer bir teorik bakış açısı, sergi yoluyla öğrenmeyi deneyimsel, keşfedici ve açıklayıcı bir süreç olarak tanımlayan Feher'in (1990) araştırmasından gelmektedir. Feher'in çalışması, çocukların sergilerle öğrenmesine odaklanarak, sergilerin tasarımının etkileşimi nasıl uzatabileceğine ve öğrenme fırsatlarını nasıl artırabileceğine değinir. İnteraktif sergiler, ziyaretçilerin sergiye aktif olarak dahil edilmesini amaçlayan, öğretmenler veya eğitmenler gibi insan temsilcilerinin katılımı olmadan, bağımsız eğitim kaynakları olarak tasarlanmıştır. Bu yaklaşım öğretici serginin çok önemli bir unsurudur

ve serginin içeriği öğrencinin mevcut bilgisiyle uyumlu olmalıdır. Feher, sergiyi bir öğretim aracı olarak değerlendirdiğinde, sergilerin ziyaretçilerin öğrenmesine dört farklı düzeyde katkıda bulunduğunu öne sürmüştür. Deneyimleme düzeyinde, ziyaretçiler sergiyi sadece izleyerek veya deneyimleyerek, fenomenleri duyusal ve algısal olarak keşfederler. Örneğin, sabun köpüklerinin havada oluşup renk değiştirerek patlamasını izlemek, estetik bir deneyimdir ve ziyaretçilerin merakını uyandırır. Keşfetme düzeyinde, ziyaretçiler sergiyi manipüle ederek fenomenin yeni özelliklerini keşfederler. Örneğin, kendi sabun köpüklerini yaparak, onları farklı şekillerde kullanarak veya dokunmadan patlatarak, ziyaretçiler algısal ve duyusal keşiflerini içselleştirirler. Açıklama düzeyinde, ziyaretçiler serginin bilişsel mesajını anlamaya çalışırlar. Genişletme düzeyinde ise ziyaretçiler sergilerin mesajlarını diğer konularla ilişkilendirerek öğrendiklerini genişletirler.

Uygulamalı çocuk müzeleri, oyun ve öğrenme için harika fırsatlar sunar. Diamond (1996) tarafından yapılan araştırma, oyunun ailelerin sergilerle ve birbirleriyle olan etkileşimlerinin önemli bir bileşeni olduğunu göstermektedir. Oyun, öğrenmenin gerçekleştiği deneyimler sağlayabilir ve müzeler, oyunu ve faydalarını teşvik edebilen bağlamlar olabilir. Türkiye'de oyun kültürü ve çocukluğun tarihi konularına odaklanan önemli kaynaklar arasında, 1990 yılında kurulan Oyuncak Müzesi ve 1994 yılında faaliyete geçen Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM) bulunmaktadır. Ayrıca, müze eğitimi konusunda Türkiye'de tek anabilim dalı olarak öne çıkan 1997 yılında kurulan Ankara Üniversitesi Müze Eğitimi Ana Bilim Dalı ve dünyadaki gelişmelerin etkisiyle ortaya çıkan "çocuk dostu müze" anlayışına uygun olarak şekillenen yeni eğitim odaklı müzeler de bu alanda önemli bir kaynak sunmaktadır (Onur, 2013). Çocuk ve oyun kültürü alanında önemli ve kapsamlı bir diğer kaynak olarak değerlendirilen "Çocuk ve Oyun" adlı eser, Anadolu Üniversitesi Yayınları tarafından 2016 yılında basılmıştır. Eser, Karslı, Erden, Alat, İvrendi, Ören, Alat, Erden, Yalçın ve Özen (2016) tarafından kaleme alınmıştır.

Geleneksel müze deneyimlerine ek olarak, dijital öğrenme platformları ve yapay zekâ gibi yenilikçi teknolojiler, çocukların müzelerde tanıdıklık, etkileşim ve oyun yoluyla anlam inşa etmelerini destekleyen modern araçlar olarak öne çıkmaktadır. Tasarım öğretmeni Doust (1999, akt. Reynolds, 2010) bugünün tasarım öğrencilerinin dijital doğan bireyler olduğunu ve teknolojinin öğrenmelerine destek olmadığı durumlarda garip hissedebileceklerini savunmuştur. Bu, öğrencilerin mobil cihazlar ve teknoloji destekli

sosyal ağlar gibi teknolojiyle aşina oldukları anlamına gelir. Frost'un (2009) çalışmaları, bu teknolojilerin nesneleri zengin bir bağlamsal bilgi kümesiyle çevreleyerek, diğer deneyimlerden ve nesnelerden benzetmeler önererek ve ilgili konularda düşünmeyi uyandırarak öğrenenlerin ihtiyaçlarına uygun yeni bilgi kaynakları geliştirmelerine ve kendi bilgi nesnelerini oluşturmalarına olanak tanıdığını göstermektedir. Dijital teknolojilerin iş birliği potansiyeli, nesneler hakkında iletişim ve paylaşımı kolaylaştırarak gerçek ve sanal nesne odaklı öğrenme ile bir arada daha zengin bir eğitim deneyimine katkıda bulunabilir olduğu görülmektedir. Bu bağlamda, müzeler, çeşitli dijital programlar geliştirerek bu değişime yanıt vermiştir. Hopkins'e (2021) göre, bu programlar arasında müzelerin kendi başlarına veya Google Arts & Culture gibi çevrimiçi platformlarla iş birliği yaparak dünyanın dört bir yanındaki müzelerin nesnelerine yüksek çözünürlüklü dijital görüntülerle erişim sağlaması gibi çeşitli yenilikçi yaklaşımlar yer almaktadır. Bu teknolojilerin müzelerde kullanılması, öğrencilerin öğrenmelerini daha ilgi çekici ve alakalı hale getirebilir. Sylaiou, Mania, Paliokas, Pujol-Tost, Killintzis, Liarokapis, (2017) tarafından yürütülen bir araştırmaya göre, çevrimiçi müzelerin (VM) öğrenme üzerindeki etkileri incelenmiş ve VM'lerin olumlu bir etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Görselleştirme ve etkileşim özellikleri, kullanıcıların öğrenme hedeflerini desteklediği, kullanıcıların gezinmesini ve öğrenmesini kolaylaştıracak şekilde tasarlandığı aynı zamanda kullanıcıların ilgisini ve katılımını artıracak şekilde düzenlendiği takdirde VM'lerin kullanıcıların müze koleksiyonlarıyla daha derinlemesine etkileşime girmelerine olanak tanıyarak katılımı artırabileceği gözlemlenmiştir. Ayrıca, oyunlaştırma ve diğer sürükleyici uygulama unsurları kullanarak öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirebileceği, bu sayede öğrenmeye karşı daha büyük bir ilgi ve motivasyon sağlayabileceği ve aynı zamanda kullanıcıların eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine ve kültürel bağlamları daha iyi anlamalarına yardımcı olabileceği tespit edilmiştir.

Aslan ve İlhan (2021) tarafından yürütülen araştırma, müze eğitiminde yapay zekâ kullanımının potansiyel faydalarını ele almaktadır. Araştırmacılar, yapay zekanın müze eğitim süreçlerini daha etkili ve verimli hale getirme potansiyeline vurgu yaparak, ziyaretçilere doğru ve güncel bilgiler sağlama, müze koleksiyonlarına özgü kişiselleştirilmiş deneyimler oluşturma ve ziyaretçi katılımını artırma konularında önemli bir rol oynayabileceği konusunu öne çıkarmışlardır. 300'den fazla değerlendirme ve 30'dan fazla araştırma çalışması gerçekleştirmiş Exploratorium'un Ziyaretçi Araştırma

ve Değerlendirme bölümü, çocuk ve bilim müzelerinin ilerici eğitim teknolojilerini benimsemeleri için önemli bir referans kaynağıdır. Bu bölümün çalışmaları, müze ziyaretçileriyle etkileşimli sergilerin tasarlanması ve uygulanması konusunda kitap bölümleri, dergi makaleleri ve raporları şeklinde geri bildirimler sağlamaktadır. Bu sayede, müze deneyimlerinin daha etkili ve öğrenmeyi teşvik edici hale getirilmesi hedeflenmektedir.

BÖLÜM 3

Geştalt Kuramı

Bu bölümde sırasıyla Geştalt kuramının temel ilkeleri ve Berlin Okulu'nun temsilcileri olan Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler'in kurama katkıları değerlendirilmiştir. Algı Kuramları ve Yaklaşımları başlığı altında, duyusal süreçlerle elde edilen bilgilerin algıyı nasıl şekillendirdiği tartışılmıştır. Görme Süreci ve Algısal Örgütlenme kısmında, görsel algı sürecinin işleyişi ve algısal gruplama ile ayrıştırma kavramları açıklanmıştır. Geştalt algısal örgütleme prensipleri sırasıyla Pragnanz, Şekil-Zemin İlişkisi, Yakınlık, Benzerlik, Devamlılık ve Tamamlama prensipleri çerçevesinde ele alınmış; bu prensiplerin algı süreçlerine katkısı açıklanmıştır. Geştalt Psikolojisi ve Bauhaus Hareketi başlığında, Geştalt ilkelerinin sanat ve tasarım alanındaki etkisi Bauhaus hareketiyle olan etkileşim üzerinden incelenmiştir. Son olarak, Öğrenme Süreçlerinde Geştalt Kuramının Rolü başlığında, Geştalt ilkelerinin öğrenme ve düşünme süreçlerinde nasıl bir yapılandırma sağladığı ve bu süreçlere olan katkıları tartışılmıştır.

Algı Kuramları ve Yaklaşımları

Algılamanın ne zaman ve nasıl başladığı sorusu ele alındığında, uyanık olduğumuz zaman en azından dokunsal, görsel ve işitsel gibi farklı türlerden sürekli bir etki akışına maruz kaldığımız açıktır. Bu anlamda, algılamayı, belli bir anda içinde bulunduğumuz etkilerin bir kısmını seçerek ve bu etkilerle ilgili olayların bilincine varmak olarak tanımlayabiliriz (Ayer, Moore, Price, Broad ve Barnes; Hacıkadiroğlu, Çev., 1984). Genellikle "görme" gibi terimler gözlemlenen nesnenin varlığının çıkarımı bağlamında kullanılır. Ancak, yanıltıcı çıkarıma dayalı nedensel metodolojiyi düşündüğümüzde, senaryo değişiyormuş gibi görünebilir. Bunun nedeni, fiziksel bir nesneyi asla doğrudan algılamadığımızın veya bunu yapmak için hiçbir nedenimizin olmadığı iddia edilebilir. Dolayısıyla, doğrudan algılanan varlık, varlığı gözlemcinin sinir sistemi ile ilişkili olduğundan duyusal bir veri olarak kabul edilebilir (J. Ayer, 1956).

Algısal-Duyusal yöntemin kökeninde, Kabaş (1981) 1865'lerde bireylerin farklı dikdörtgenler arasından estetik tercihlerine göre seçim yapmalarını konu alan bir deneyden bahseder. Bu çalışma, estetik algının ampirik yöntemlerle incelenmesine yönelik erken örneklerden biridir. 1871 yılında Fechner, Dresden Müzesi'nde Hans Holbein'in *Burgomaster Meyer'li Madonna* eserinin iki farklı versiyonunu ziyaretçilere

sunarak, bu eserlerden hangisinin gerçekten ressama ait olup olmadığını izleyicilerin tepkileri üzerinden incelemeye çalışmıştır. Bu çalışmada, katılımcılara hangi eseri daha çok beğendikleri sorulmuş; bu yolla, estetik tercihler bilimsel bir temelde araştırılarak, nesne çalışmalarının temelini oluşturan bir referans noktası oluşturulmuştur. (Freeman, 1929). Bu açıdan Fechner için "*deneysel estetiğin*" bulucusu denebilir. Aynı şekilde Dewey, müze sanat anlayışının boğucu etkisini kırmanın, eserin fiziksel varlığından ziyade, insan deneyimi içerisinde yarattığı etkileşimle sanatın gerçek özünü oluşturduğunu belirtmiştir. Bu nedenle, sanat eserini yalnızca bir nesne olarak değil, insan deneyimi içinde algılanan bir süreç olarak ele almak gerekmektedir (Shusterman, 1997).

Filozoflar ve psikologlar, günlük hayatımızda yaygın olarak görme, duyma, dokunma, tat alma, koklama ve belki de diğerleri olarak tanımladığımız deneyimleri kapsamak için "duyu algısı" teknik terimini kullanırlar. Çoğu algılama teorisinde dış dünyanın bilgisini duyulara dayandırma kabul edilmiştir. D. Broad (1952), "duyu" veya "duyu verisi" terimini, bir bireyin, bir fiziksel olayı veya bir cismin yüzeyinin belirli bir bölümünü algılıyormuş gibi görünen her deneyde aslında algıladığı özgün ve özel deneylere verilen isim olarak tanımlamıştır. Bu terimi, bireyin belirli bir tikel algılama sürecinde olduğu ve bir fiziksel olay ya da bir cismin yüzeyinin belirli bir bölümünü algılamadığı durumu bir arada ifade eden çift kabule dayandırır. Algılama süreci, Bruce Goldstein ve Cacciamani'nin (2022) tanımına göre, çevredeki bir uyarıcıyla başlar ve bu uyarıcının tanınması ve uyarıcıya yönelik davranışsal tepkilerle sona erer. Algılama sürecinin adımları her zaman sırasıyla gerçekleşmeyebilir. Araştırmalar, algılamanın ve tanımanın aynı anda veya ters sırayla gerçekleşebileceğini göstermektedir (Gibson, Peterson, 1994; Peterson, 2019). Algılama veya tanıma eylemi, aynı zamanda algılamayı ve tanımamayı değiştirebilir. Bu nedenle algılama, tanıma ve eylem arasında çift yönlü etkileşim bulunur ve bu, algılama sürecini bir tür döngü haline getirir.

Max Wertheimer, Kurt Koffka ve Wolfgang Köhler tarafından temsil edilen Berlin okulu, Geştalt teorisini özünde bütünsel bir yapı olarak kabul eden bir yaklaşım benimsedi. Bu yaklaşıma göre, algılama temel nesnelerden türetilmeyen bir olguydu. Onların perspektifine göre, algılama duyusal deneyimlerin bir sonucu değil, beynin dinamik fiziksel süreçleri aracılığıyla oluşan bir olguydu. Yani görsel algılamanın, harici uyarıcıların algılanmasının sinir işlemesiyle birlikte karmaşık ve birbirine bağlı bir süreç içerdiğini belirlediler ve bu sürecin, tanıdık desenler ve şekiller arayışını içerdiğini, bunların algısal-sinirsel evrensel temsilleri olarak kabul edildiğini ortaya koydular

(Koffka, 1922). Berlin teorisyenleri, nedenselliğin mekanik olmayan bir teorisine bağlı kaldılar ve süreçleri aşamalara bölmeyi reddettiler. Bunun yerine, geştaltların oluşumunda etkili olan işlevsel ilişkilerin, algısal düzenleme yasaları aracılığıyla belirlenebileceğine inandılar (Wagemans, Kubovy, A. Peterson, H. Elder, E. Palmer, Singh ve von der Heydt, 2012).

Koffka (1922), algı kavramını geleneksel psikolojinin temel yaklaşımları bağlamında üç temel kavram üzerinden incelemiştir. Bu temel kavramlar, duyumsama, çağrışım ve dikkat kavramlarıdır. Koffka, bu kavramları kullanarak algı teorilerini formüle etmiş ve bu kavramların, algı süreçlerini anlama ve açıklama yöntemlerinde temel rol oynadığını göstermiştir. Bu temel kavramlar, farklı psikolojik sistemlerde temel teorik prensipleri oluştururken, Koffka'nın çalışmaları, algının çeşitli yönlerini açıklamada bu üç kavramın önemini vurgulamıştır. Koffka, duyumsamanın mevcut veya varlık bilincinin, belirli bir uyaran veya özel bir bellek kalıntısına karşılık gelen ayrılabilir öğelerden oluştuğunu belirtir. Bu öğelerin bazıları, duyumların kendisini oluşturan bileşenleri olan duyumlar olarak kabul edilir. Koffka bu noktada "birliktelik karışımları" (Müller, 1900, Henning, 1919) ve "süreklilik hipotezi (Köhler, 1913, Koffka, 1922, s.9)" teorisine atıfta bulunuyor. Birliktelik karışımlarında her ayrı duyum öğesi, arkasında ayrı bir kalıntı bıraktığından, belleğimizde bu kalıntılardan çok sayıda bulunur ve bunların her biri ayrı ayrı uyarılabilir, böylece duyumların deneyimlendiği orijinal düzenlemeden belirli bir bağımsızlık sağlanır. Süreklilik hipotezi ise duyumun bir uyarıcının doğrudan ve belirgin bir işlevi olduğunu ifade eder. Belli bir uyarıcı ve normal bir duyu organı verildiğinde, konuğun ne tür bir duyum deneyimlemesi gerektiğini biliyoruz, ya da daha doğrusu, duyumunun yoğunluğunu ve kalitesini biliyoruz. Ancak duyumunun netliği veya bilincin derecesi hala başka bir faktöre, yani dikkate bağlıdır. Bu ifade, algılamanın uyarıcılara nasıl tepki verdiği konusundaki temel bir ilkeyi ifade ediyor. Çağrışım, düşüncelerimizin oluşumunu ve akışını yöneten temel bir etken olarak konumunu sürdürür ve çağrışım yasası, duyum ve imge kavramına dayanır. Düşünce zinciri farklı unsurlara bölündüğünde, bir unsurun diğerinin ortaya çıkmasına neyin neden olduğu sorusu sorulur ve bu sorunun cevabı çağrışımdır; her bir unsur ile diğer tüm unsurlar arasındaki bağı ifade eder. Dikkat ise duyumsama ve çağrışım kadar net ve basit olsa da dikkat kavramı belirsizlik barındırır. Ancak duyumsama veya çağrışım ile açıklanamayan etkiler ortaya çıktığında, dikkat devreye girer. Karmaşık sistemlerde ise dikkat, diğer prensiplere engel olabilen bir faktördür. Uygun uyarıcı uygulandığında beklenen duyumsama meydana

gelmezse, dikkatin diğer içeriklere yönlendiği ve duyumsamanın gözden kaçmış olabileceği sonucuna varılabilir. Benzer şekilde, uygulanan uyarıcıya uygun bir duyumsama elde edilemezse, dikkatin yetersiz olduğu ve yanıltıcı bir değerlendirme yapılabileceği düşünülür. Bu, dikkatin bilinç süreçlerimize hem etki eden hem de onlardan etkilenebilen ayrı bir faktör olduğunu gösterir.

Görme Süreci ve Algısal Örgütlenme

Görme süreci karmaşık bir dizi olaydan oluşur. Görme (Gregory, 1966; Frith, 2007) ifade ettiği gibi, retinadaki fotoreseptörlerden başlayarak beynin daha yüksek görsel bölgelerine kadar uzanan bir süreçtir. Retinadaki fotoreseptörler, ışıkla aktive olarak elektrik sinyallerine dönüştürülür. Bu sinyaller, optik sinir yoluyla beynin arkasındaki birincil görsel kortekse (V1) gönderilir. V1, görsel sahnenin bir temsilini oluşturur. Bu temsil, ters ve aynalanmış bir şekildedir. V1'den gelen sinyaller, beynin daha yüksek görsel bölgelerine aktarılır. Bu bölgeler, görsel sahneyi daha fazla işlemeye ve yorumlamaya yardımcı olur. Algısal örgütlenme, bir kişinin görsel alanındaki unsurların algısal olarak gruplandığı ve ayrıldığı süreçtir. Bu süreçte, gelen uyarım, nesneler gibi tutarlı birimlere düzenlenir. Algısal örgütlenme süreci iki bileşeni içerir: gruplandırma ve ayrıştırma. Gruplandırma, bir görsel sahnedeki unsurların tutarlı birimler veya nesneler halinde bir araya getirildiği süreçtir. Gruplandırma süreci, ayrıştırma ile birlikte çalışır; ayrıştırma, bir alanı veya nesneyi diğerinden ayırmak sürecidir (Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022). Görsel algı üzerine kapsamlı bir bilgi sunan Exploratorium'un "Görme" sergisi, 2002 yılında yeniden canlandırılmıştır. Bu sergi, görsel imgelerin zamanlar ve kültürler boyunca temel gücünü göstermektedir. Serginin içeriği, vizyonun işleyişini anlamak amacıyla özverili araştırmacıların çalışmalarından etkilenmiş ve sunulan görsel deneyimler, insanların görme konusundaki büyülenmelerini yüzyıllardan beri nasıl sürdürdüklerini ortaya koymaktadır. Sergi içindeki öğeler arasında kafesteki kuş, illüzyonları değiştirmek, kaybolan eylem ve kafe duvarı yanılsaması gibi unsurlar yer almaktadır. Bu öğeler, özellikle kafe duvarı yanılsaması örneği ile birlikte, Exploratorium'un görsel algı üzerine odaklanan sergi koleksiyonunu sembolize eden önemli örneklerdir. Kafe Duvarı Yanılsaması, ilk defa Dr. Richard Gregory tarafından tanımlanmıştır. Dr. Gregory, İngiltere'nin Bristol kentindeki The Exploratory Hands-On Science Museum'un yöneticisi ve Exploratorium'un yakın bir arkadaşıdır. Bu etkiyi, Bristol'deki bir kafenin duvarındaki fayans deseninde gözlemleyerek keşfetmiştir (Exploratorium, 2002).

Geştalt Psikolojisi'nin Doğuşu

Wertheimer'ın çalışmalarının gelişimine önemli katkılarda bulunan Kurt Koffka, yaklaşık 100 yıl önce Frankfurt'ta (1910-1914) yaşadıklarını şöyle anlatmıştır:

> Frankfurt'ta Wertheimer ve Köhler ile başladı (1910), ben de üçüncü olarak katıldım... Bir hareket başlatmadık, uzun süre tartışılan bir dizi problemi çözmeyi umduk, görünüşe göre herhangi bir ilerleme kaydedilmeden... (Koffka, Edwin G. Boring'e yazdığı bir mektuptan alıntı, Harvard Üniversitesi, 22 Nisan 1932; akt. Harrower, 1983; Sarris, s.263, akt. Spillmann, 2012).

Bir asır önce, Max Wertheimer'ın "Hareketi Görmek Üzerine" (1912) ve "Geştalt Algısının İlkeleri" (1923) çalışmaları, önce Avrupa'da Wilhelm Wundt'un (1832-1920) yapısalcılığına ve bir süre sonra da psikolojide o zamanın baskın okullarına karşı bir isyan başlattı. Yapısalcılık, duyumlar (duyuların uyarılmasına yanıt olarak ortaya çıkan temel süreçler) ile nesnelerin farkındalığımız gibi daha karmaşık bilinçli deneyimler olan algılar arasında ayrım yapmıştır. Eğitimli bir gözlemcinin, bir kareyi oluşturan noktalar veya bir melodideki belirli perdeler gibi temel duyumları ayırt edebileceğine inanan Yapısalcılar, algının temel unsurlarını böyle ayırt edebileceği fikrini savundu. Onlara göre bir kare, sadece retinayı uyararak belirli bir nokta kümesinin deneyimi olarak ortaya çıkıyordu ve bir melodi ise dinleyicinin zihninde birbiriyle ilişkilendirilen farklı tonların dizisinin deneyimi olarak ifade ediliyordu (Rock, Palmer, 1990). Yapısalcılar, duyumları kimyanın atomlarına benzetmiştir. Tıpkı atomların karmaşık moleküler yapılar oluşturmak için bir araya geldiği gibi, duyumlar da karmaşık algıları oluşturmak için birleşir. Geştalt psikologları, algıların yalnızca duyumları toplayarak oluşturulduğu fikrini reddetmişlerdir (Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022). Geştalt Psikolojisinin temel kökenlerine bakıldığında, bu akımın kökleri Fenomenoloji olarak adlandırılan felsefi akıma dayanır. Bu yaklaşımın önde gelen temsilcisi Husserl olmakla birlikte, Ampirist Bir Bakış Açısından Brentano Psikolojisi (1874) temel bir ilham kaynağı olarak kabul edilir (Hamlyn, 1957, s.42). Duyusal bütünlerin, bileşenlerinin özelliklerinden türetilemeyen özelliklere sahip olduğu fikri Geştalt psikolojisinin bir keşfi değildi. Geştalt teorisinin doğuşundan önce Christian von Ehrenfels (1890/1988), melodi algısı veya görsel bir nesnenin şekli gibi algısal deneyimlerin bağımsız bileşenlerinin sadece toplamından daha fazlasını içerdiği gerçeğini öne sürmüştü. Bu tür algısal deneyimleri açıklamak amacıyla von Ehrenfels, Geştalt Niteliği (Gestaltqualität) olarak adlandırdığı yeni bir öğe türüne dikkat çekti (Wagemans, Feldman, Gepshtein, Kimchi, Pomerantz, van der Helm, van Leeuwen, 2012, ss.1219-1220).

Geştalt terimi, şekil/form anlamına gelmekle birlikte, daha kesin bir şekilde, bir sistemdeki parçalar arasındaki dinamik bir düzenleme sürecine ve ilişkiye işaret eder. Bu kavramı daha doğru bir şekilde konfigürasyon terimiyle ifade etmek mümkündür (Audissino, 2017). Fransızlar ondan "la psychologie de la forme" olarak bahsetmeyi tercih ediyor ve "biçim" kelimesi de eşdeğer gibi görünüyor (R. Behrens, 1970; 1998). Geştalt teorisini karakterize eden en sık ifade edilen önerme, bütünün parçalarının toplamından daha fazla olduğudur; ancak bu ifade yanlıştır. Daha doğru bir ifade, "Bütün, parçalarının toplamından farklı bir şeydir, çünkü toplama işlemi anlamsız bir prosedürdür, oysaki bütün-parça ilişkisi anlamlıdır'' (Koffka, 1935, s. 176) şeklinde olacaktır. Bütünsel özellikler, yalnızca bireysel bileşen parçalarının veya bunların basit toplamlarının dikkate alınarak önceden tahmin edilemeyen niteliklerdir. Bunun yerine, güçlü konfigürasyonlar içeren parçalar arasındaki karşılıklı ilişkilerden türemektedir (Wagemans ve diğerleri, 2012). Çeviri ne olursa olsun, teorinin vurgusu, herhangi bir parça parça analizden ziyade genel bir bütün etkiye yerleştirilmiştir (Behrens, 1970).

> Düzeni doğa olaylarının bir özelliği olarak ve dolayısıyla fiziğin alanı içinde göstermek mümkün olsaydı, o zaman düzenin yaratılmasından sorumlu özel bir yaşamsal gücü devreye sokmadan onu yaşam biliminde kabul edebilirdik. Geştalt kuramının sunduğu ve geliştirmeye çalıştığı çözüm de tam olarak budur (Koffka, 1935, s. 17).

Geştalt teorisi, organizasyon ve düzenin, insan algılaması ve bilincinde ortaya çıkan bir fenomen olduğunu savunurken, doğada bir varlık olarak özünde düzenin bulunmadığını öne sürer. Bu teoriye göre, çevremizdeki nesneler ve olaylar doğal olarak düzenli bir şekilde gelmez; bunun yerine, algılarımızın süzgecinden geçerek çevreyi düzene sokarız. Dolayısıyla, düzen ve organizasyon, yaşamın özünde bir özellik değil, insan algılamasının sonucudur. Kohler ve Koffka, bize görünen dünyanın gerçek dünyanın basit bir yansıması olmadığını, aksine fenomenlerin ötesinde, yani zihinde, yapılandırılmış görünümün oluşumundan sorumlu süreçlerin mevcut olduğunu açık bir şekilde ifade etmişlerdir (Ash, 1995). Geştalt teorisinin temel tezi şu şekilde formüle edilebilir: "Bütünde olup bitenlerin, ayrı ayrı parçaların özelliklerinden çıkarsanamadığı, tersine; Bütünün bir parçasına ne olduğu, kesin durumlarda, bütünün iç yapısının kanunları tarafından belirlenir" (Wertheimer, 1944). Geştalt psikolojisi, insanın algılama, büyüme ve anlama biçimini inceleyerek insan doğası ile ilgilendi. Wertheimer, bir bilim insanı olarak genel işleyişin yasalarını araştırdı ve aynı zamanda bir şair gibi insanı anlamaya çalıştı. Doğada ve insanın temel dürtülerinde denge, düzen ve iyilik eğilimini

gözlemledi. İnsan temelde iyi örgütlenmiş bir varlıktır ve bu nedenle iyidir. İyi organizasyon, tüm doğal sistemlerin ulaşmaya çalıştığı bir durumdur (Arnheim, 1969).

Aşağıdan Yukarıya ve Yukarıdan Aşağıya İşleme

Wertheimer, algısal desenin yalnızca unsurlar arasındaki ilişkileri izleyerek açıklanamayacağını, bunun yerine yukarıdan bir yaklaşımın gerektiğini göstermiştir. Desenin genel yapısının açıklanmasıyla, her bir parçanın konumu, işlevi ve diğer parçalara olan ilişkileri belirlenebilir (Arnheim, 1969). Wertheimer, çalışmalarını zamanının araştırma metodolojisi çerçevesinde sağlam bir deneysel temel üzerine oturttu. Aslında, psikolojide tamamen farklı bir düşünce çizgisi önerdi, devrim niteliğindeki mantığı "bütünden-parçalara" doğruydu, günümüzde algısal psikolojide "yukarıdan-aşağı" yaklaşımı olarak daha iyi bilinir (Sarris, s. 184, akt. Spillmann, 2012). Geştalt teorisyenleri, bir fiziksel uyarandan yanıltıcı bir algıya dönüşümün, gerçek formun ortaya çıkmasında kullanılan aynı organizasyonel kurallar tarafından yönetildiğini savunmuşlardır. Bu yaklaşıma ise, uyarandan algıya doğru giderek artan yapısal organizasyon seviyelerini inceleme yaklaşımı olarak "aşağıdan yukarıya" denir (Spillmann ve Dresp, 1995). Aşağıdan yukarıya işlemede, herhangi bir önyargılı fikir olmaksızın uyaranın kendisinin algıyı şekillendirmesine izin verilir. Yukarıdan aşağıya işlemede, görünenleri yorumlamak için arka plan bilgi ve beklentiler kullanır. Uyaranları anlamlandırmanın iki farklı yoludur.

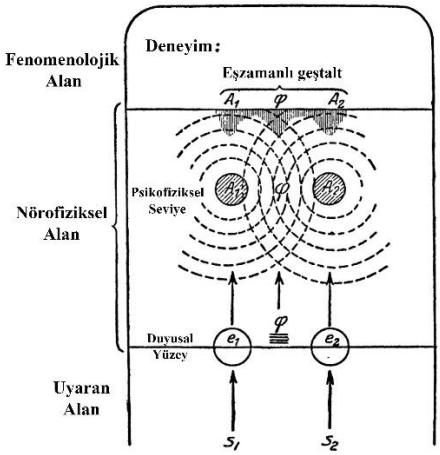
Wertheimer'ın Nokta Desenleri

Wertheimer'ın (1923) Geştalt ilkelerini ele alışının büyük bir kısmını nokta desenleri üzerinde yaptığı çalışmalar oluşturur. İlk yayını olan "form teorisi" ile başlayarak farklı düzenlemeler içeren çok sayıda noktanın kullanımıyla algıdaki temel sorunların tanımlanmasına önemli katkılarda bulunmuştur. Soyut nokta ve çizgi desenleri ile resimlendiği için, makale aynı zamanda "nokta makalesi" olarak bilinir. Wertheimer makalesinde, benzerlik, yakınlık ve iyi devam gibi belirli Geştalt ilkelerinin, benzer unsurları bir araya getirme veya bir arada olduğunu görme eğilimi ile artırıldığını öne sürdü (Behrens, 1998). Bu ilkeler, görme ve seçme süreçlerinde biçim algısının ortaya çıkan özelliklerini nasıl ürettiğini gösterir. Sarris'e (akt. Spillmann, 2012) göre, nokta desenleri üzerinde çalışan okuyucular, Geştalt prensiplerinin hem teorik hem de deneysel temellerine dair içgörüler kazanabilirler. Okuyucuların, tüm Geştalt prensipleri için aktif bir katılım göstermeleri önemlidir. Mutlak ve göreceli mesafelerin sistematik olarak

araştırılmasında, nokta görevi yönteminin daha da önemli bir rol oynayabileceği belirtilmektedir. Wertheimer, bu ilkeleri yalnızca sabit uyarıcı desenleri için değil, aynı zamanda dinamik olaylar için de oluşturmuştur. Örneğin, hareket algısı ve bir melodi tanıma gibi durumlarda da bu prensipleri temel almaktadır.

Phi-Fenomeni

Günümüzde Geştalt psikolojisi olarak adlandırdığımız akım, aslında 1912'de Wertheimer'ın phi-fenomeni (Yunanca "phenómenon" teriminden türetilmiştir) üzerine yaptığı araştırmayla başlamıştır. Wertheimer Frankfurt am Main'de trenden indiğinde, "zoetrope" adı verilen bir hareketli resim oyuncak satın aldı. Bir resim şeridi zoetrope içine yerleştirildiğinde ve zoetroptaki yarıklardan bakıldığında, ardışık duran resimler tek bir hareketli resim gibi görünür. Otel odasında Wertheimer, tanımlanabilir nesneler yerine dikeyden yataya kadar basit soyut çizgilerden oluşan kendi resim şeritlerini hazırladı. Bu unsurları değiştirerek, hareketli resim yanılsamasına katkıda bulunan koşulları araştırabilirdi, ki bu etki teknik olarak "görünür hareket" olarak bilinir (Behrens, 1998). Hareket sorununu ele alırken, Wertheimer'ın yaklaşımındaki temel nokta, hareket deneyimlerinin genel karakterinin tanımına odaklanmasıdır; bu da fenomenolojik açıdan Wertheimer'ın daha ileri düşüncelerinin temelini oluşturur. Wertheimer, düşüncesini beyin korteksine yönlendirmiş ve orada uyarılmanın yayılmasını öne sürmüştür. Önerisi, şu şekildedir: "Eğer bir uyarılma merkezinin yayılması, birinci uyarılmanın yayılma aralığı içinde başka bir uyarılma merkezi oluşturulmadan önce sönmemişse, uyarılma kaynakları bir bütün olarak değil, birbirine bağlı olarak algılanır (Hamlyn, 1957)." Bu ifadede, hareket deneyiminin duyum süreçle eşdeğerliğinin daha ayrıntılı olarak iki yönde tanımlandığı görülmektedir: İlk olarak, cümlenin formülasyonuna göre, bu eşdeğerlik uyarıcı tarafından belirgin bir şekilde belirlenme anlamına gelir. Bu durum, duyusal teoride sıklıkla ileri sürülen "uyarıcı, duyumu belirler" prensibine uygun olarak yorumlanabilir. İkincisi, herhangi bir psikolojik aracılığın reddi ile tanımlanır ve pozitif bir biçimde fenomen ile fizyolojik karşılık arasında doğrudan bir koordinasyonun varlığının varsayımını içerir. Bu açıdan, geştalt kuramının temel fikri, geştalt deneyiminin uyarıcı tarafından kesin bir şekilde belirlenmesi ilkesidir. Bu ilke, o dönemde hala Wertheimer tarafından tamamen kesin olarak kabul edilen "uyarı duyu" ilişkisine tam olarak karşılık gelmektedir (Petermann, 1932).



Görsel 5. "Geştalt Deneyimi"
Kaynak. Petermann, 1932, 15

Phi olayı, saf bir sürecin algısını ifade ediyordu; yani iki ayrı noktadaki bir nesnenin algısal kayıtlarının sonrasında duyusal olarak birleştirilmesiyle ortaya çıkmayan, yalnızca geçiş algısına özgü bir fenomendi. Başka bir deyişle, algılanan hareket, iki duyusal kayıttan bağımsız olduğunu ve kendi gerçekliğine sahip olduğunu belirtir (Wagemans ve diğerleri, 2012).

"Schumann taşistoskop" adı verilen ve kesin zaman artışları için ekranda şekilleri arka arkaya aydınlatmasını sağlayan gelişmiş bir projektör kullanarak Wertheimer'ın hareket algısı çalışmalarına katılan katılımcılar, dikey bir çizginin bir yerden diğerine yakın bir yere hareket ettiğini rapor ettiler. Bu katılımcılar arasında, Wolfgang Köhler (1887-1967), Kurt Koffka (1886-1941), Koffka'nın eşi Mira Koffka-Klein ve kendisi de vardı. Bu, Wertheimer'ın "phi" hareketi olarak adlandırdığı fenomeni gösterir. Bu hareket, a ve b adlı iki sabit çizginin uygun bir zaman aralığında sırayla gösterilmesiyle ortaya çıkar ancak gerçekte uyarıcı çizgilerin hiçbir fiziksel hareketi yoktur (Sarris, s.94, akt. Spillmann, 2012). Görünür hareket, özünde zaten kabul edilmişti; ancak, çok sayıda psikolog bunu yalnızca bilişsel bir yanılsama olarak yorumlamıştır. Bu koşullar altında gerçek nesnel hareketin yokluğu göz önüne alındığında, görünen hareketin gerçek bir algısal fenomen oluşturamayacağı varsayıldı.

Wertheimer, görünür hareketin üç aşamasını şu şekilde ayırt etmiştir (Sarris, s.95, akt. Spillmann, 2012):

Eşzamanlılık: Bu aşamada, iki nesne aynı anda sunulduğunda birbirine yakın gibi algılanır. Wertheimer'ın deneylerinin koşullarında 30 ms kadar kısa aralıklarda, iki uyarıcı çizgi a ve b "eşzamanlı" olarak görülmüştür.

Ardışıklık: Bu aşamada, iki nesne sırayla sunulduğunda, aralarındaki zaman aralığına bağlı olarak birinin diğerinden önce algılandığı veya takip ettiği bir algı oluşur. Yaklaşık 200 ms'lik daha uzun aralıklarda ise "ardışık" olarak algılanmışlardır.

Görünür Hareket: Bu aşama, Wertheimer'ın özellikle odaklandığı ve üzerinde derinlemesine çalıştığı bir konudur. GH, iki sabit nesnenin sırayla sunulduğu durumda, aslında fiziksel bir hareketin olmamasına rağmen, izleyici tarafından algılanan bir tür harekettir. Wertheimer, GH'yi iki alt kategoriye ayırmıştır:

Optimal Hareket: İki nesne arasındaki boşluk sürekli doldurulur ve nesnenin akıcı bir şekilde hareket ettiği algısı oluşur. Bu optimal hareket, uyarı aralığı yaklaşık 60 ms olduğunda algılanmıştır.

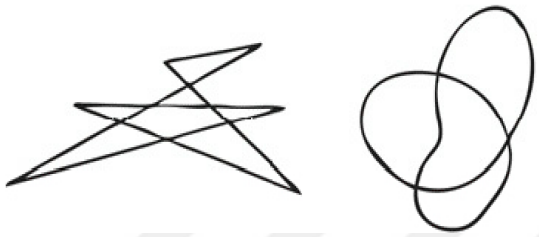
Phi Hareketi: Bu durumda, sadece hareket algısı vardır, ancak hareket eden nesne algılanmaz. Burada hareket algısı daha belirgindir, ancak nesnenin kendisi algılanmaz.

İzomorfizm

İzomorfizm (Yunanca: izo veya "aynı" ve morf veya "biçim") olarak adlandırılan görünüştür. Köhler, fizik kuramlarının gösterdiği gibi, dış dünyanın bir yapıya sahip olduğunu ve bu nedenle bu yapıyla uyumlu bir deneyimsel dünyanın varlığının şaşırtıcı olmadığını, asıl şaşırtıcı olanın bu uyumun olmaması olduğunu ifade eder. Bu düşünce bizi Köhler'in "izomorfizm" kavramını ortaya atarak daha ileriye taşıma çabasına yani psikofiziksel eşbiçimlilik ilkesine yönlendirir (Mungan, 2020). Bu ilke, belirli bir durumda deneyimin organizasyonunun ve temel fizyolojik gerçeklerin aynı yapıya sahip olmasını gerektirir (Petermann, 1932). Diğer bir deyişle geştaltçılar, zihinsel faaliyetin temeli olarak psikofiziksel izomorfizmi öne sürdüler, bu da dış nesnelerin insanlar tarafından algılanan biçimleri ile bu nesnelerin algılamasından sorumlu beyin yapılarının enerji alanlarının biçimleri arasında bir uyum olarak kabul edilir (Parkin, 2000)

Köhler (1947) tarafından "takete-maluma" fenomeni olarak adlandırılan olgu tarif edilmiştir. Köhler, katılımcıların takete ve maluma gibi anlamsız kelimeleri sırasıyla yabancı, keskin ve eğri nesne görüntüleriyle tutarlı bir şekilde eşleştirdiklerini bildirmiştir. Kültürel olarak, bu iki anlamsız kelime ve iki çizim sunulduğunda (bir tanesi kavisli özelliklere sahipken diğeri keskin kenarlar ve açılarla), bir kelimenin bir çizimle ilişkilendirilmesi istendiğinde, insanlar genellikle malumayı yumuşak özellikli çizimlerle

ve taketeyi keskin özellikli olanla ilişkilendirme eğilimindedirler. Bu durum, görsel ve işitsel deneyimde her ikisinde de tanımlanan bir Geştalt niteliğinin varlığını, birinde yumuşaklık, diğerinde ise keskinlik olduğunu göstermektedir. 'Maluma', kavisli şekil ile izomorfik olarak ilişkilendirilirken, "takete" ise keskin şekil ile izomorfik olarak ilişkilidir (Audissino, 2017). İlkel dillerde, görülen veya dokunulan şeylerin ve olayların isimlerinin, genellikle bu tür benzerlikler temelinde ortaya çıktığına dair kanıtlar bulunmaktadır.



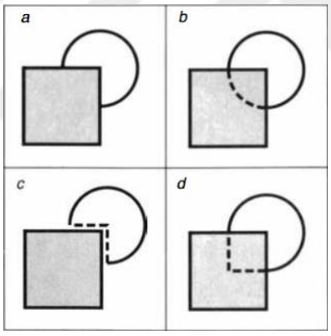
Görsel 6. "Takete-Maluma"
Kaynak. Köhler, 1947, 225

Wei (2023) Kandinsky'nin "Gri Daire" adlı tablosunun görsel ipuçlarından bir yemek deneyimine nasıl çevrileceğini öneren çalışmasında Köhler'in "Kiki ve Bouba" modelini kullanarak, katılımcıların farklı şekilleri beş temel tatla nasıl eşleştirdiğini incelemiştir. Katılımcılar, köşeli veya dikenli şekilleri ekşilik veya acı gibi nispeten sert tatlarla (Kiki etkisi) ve yuvarlak şekilleri ise tatlı veya umami gibi nispeten yumuşak tatlarla (Bouba etkisi) eşleştirme eğilimindedir.

Pragnanz

Geştaltlar (Wagemans ve diğerleri, 2012), mevcut uyarımı dikkate alarak en basit olası organizasyonu veya minimum çözümü sağlayan global alan kuvvetlerinin bir sonucudur. Bu basitlik veya minimum prensip Wertheimer (1923) tarafından tanıtılmış ve "Pragnanz Yasası" olarak adlandırılmıştır. Pragnanz terimi, Almanca'da yaklaşık olarak "iyi şekil" anlamına gelirken, aynı zamanda iyi şekil prensibi veya basitlik prensibi olarak da bilinir. Bu prensip, herhangi bir uyarı deseninin, elde edilen yapıyı mümkün olduğunca basit bir şekilde görülmesini sağlar (Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022). Rock ve Palmer (1990) tarafından yapılan açıklamaya göz atıldığında, bu ilkenin temelinde, uyaranlar belirsiz olduğunda algının hâkim koşulları izin verdiği ölçüde "iyi" bir şekilde oluşacağı fikrinin yattığı görülür. Burada "iyi" terimi, basitlik, düzenlilik ve simetri anlamlarını taşımaktadır. Hâkim koşullar ifadesi ise, retina tarafından kaydedilen bilgilere gönderme yapmaktadır. Handel (2019), pragnanz ilkesinin oluşumunu beyin

korteksindeki elektrik akımlarının etkisiyle açıklamıştır. Alıcıların yakın uyarıcısının etkisiyle beyin korteksinde oluşan bu akımlar, nesnelerin kenarlarını temsil eden elektriksel paternlere dönüşmektedir. Bu paternler, ne gördüğümüzü belirleme konusunda kritik rol oynarlar. Yani geştalt teorisinde sinirsel-algısal eşbiçimlilik vardır. Genellikle, Pragnanz'ın özellikle görsel algı ile bağlantılı olduğu, diğer duyular olan işitme ve dokunma ile ise daha az ilişkilendiği gözlemlenmektedir. Ancak, görsel sistem herhangi bir deseni en basit şekline dönüştürme eğiliminde değildir. Örneğin, düzensiz bir üçgenin aniden bir daire olarak algılanması mümkün değildir, çünkü algı, retinal görüntünün yapısını anlamaya çalışır. Ancak, belirsiz görüntü koşullarında, örneğin kısmen gizlenmiş bir figür gibi, gözlemcinin mevcut bilgileri kullanarak en basit şekli algılama eğiliminde olduğu durumları içermektedir. Gizlenmiş şekil örneğinde belirsiz bir model (a) sunulduğunda, gözlemciler karmaşık şekiller (c, d) yerine daha basit şekilleri (b) algılarlar. Bu örnek, Pragnanz ilkesinin görsel algılamadaki etkisini gösteren bir örnektir ve karmaşık bilgiyi daha basit ve düzenli bir biçimde algılama eğilimini vurgular (Rock ve Palmer, 1990).

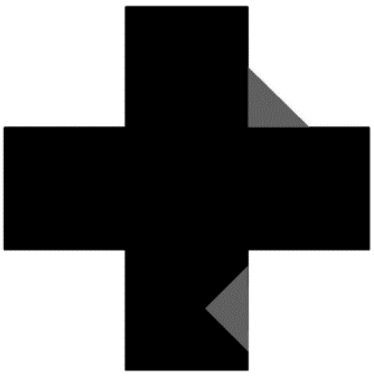


Görsel 7. "Gizlenmiş Şekil"
Kaynak. Rock ve Palmer, 1990, 88

Kortikal süreçler ile uyarı deseni arasındaki etkileşimi açıklamak üzere Koffka tarafından ortaya atılan ilk grup, "dışsal kuvvetler" olarak adlandırılırken, diğer grup ise "içsel kuvvetler" olarak tanımlanmıştır. İçsel kuvvetlerin eğilimi, mümkün olduğunca iyi bir form oluşturmaya yöneliktir. Bu bağlamda, psikolojik organizasyon her zaman, mevcut şartlar uygun olduğu müddetçe, "iyi" formu sürdürme eğiliminde olacaktır. Bu tanımda 'iyi' terimi tanımsızdır. Bu, düzenlilik, simetri, basitlik ve diğer özellikleri kapsar. Genel anlamda, dışsal etmenlerin zayıf olduğu durumlarda "iyi form" oluşturma eğilimi daha belirgin bir hal alır. Bu, Geştalt Teorisi'nin belki de en temel prensibi olabilir (Koffka, 1935; Hamlyn, 1957). Guberman (2015), Wertheimer'ın (1923) başlangıçta geştalt gruplandırma yasalarını bütünleştirmek için Pragnanz yasasını tanıttığını ifade

eder. Köhler, Metzger ve birçok diğer Geştalt teorisyeninin bu görüşe destek verdiği, ancak hiçbirinin bunu kesin bir şekilde tanımlamadığı ifade edilmektedir. Aynı zamanda, Wertheimer'in 1923 tarihli yazısının tercümanının, bu terimin yeterli bir çevirisinin olmadığına dikkat çektiğine vurgu yapmıştır. Guberman (2015), Almanca bir kaynaktan belirli bir tanımı ele alarak Pragnanz'ın, kısa ve anlamla doygun bir ifadenin yani bir dil biriminin bir özelliği olduğunu vurgulamıştır. Bu bağlamda "iyi geştaltın" tanımını da görülen nesnenin bir açıklamasıdır olarak yapmıştır. Bu açıklama, bir sınıf uyarıcısının temel özelliklerini ve yapısını ortaya koyan bir özet olarak kabul edilir.

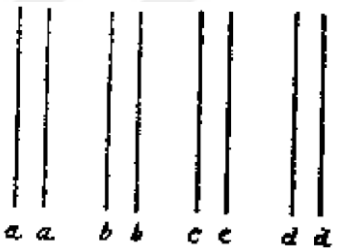
Bu yasa, renk ve parlaklık kontrastında da etkilidir. Gestalt yasalarının renk ve parlaklık kontrastındaki rolünü inceleyen araştırmalar, bu iki özelliğin birbiriyle yakından ilişkili olduğunu göstermektedir. Bu araştırmalara göre, renk ve parlaklık kontrastı, algıladığımız nesnelerin oluşumunda merkezi bir rol oynamaktadır. Örnek olarak, Berlin'de Benary (1924), Wertheimer tarafından geliştirilen bir deneyi kullanarak parlaklık kontrastı fenomeni üzerinde Pragnanz yasasını test etmiştir. Benary'nin üçgenin daha büyük şekle "aitliği" olarak adlandırdığı şey, iki durumda gözlemcilerin göreli parlaklık yargılarını etkilemiştir. Benary, daha büyük, siyah üçgenin içinde yer alan üçgenin, haç dışındakinden daha parlak göründüğünü iddia etti. Bu örnekte, iki gri üçgen yalnızca eşit parlaklığa sahip olmakla kalmayıp aynı zamanda aynı yerel komşulara sahip olmalarına rağmen, alttaki gri üçgen üstteki üçgenden biraz daha açık görünür. Bu durum, algılama sürecinin basitleştirme eğilimini göstermektedir (Vergeer ve van Lier, 2011; Gilchrist, 2014).



Görsel 8. "Benary Haçı"
Kaynak. Gilchrist, 2014, 888

Şekil-Zemin Prensibi

Görsel sistem, bir görsel sahneyi figürler ve zeminler olarak düzenler. Figürler, öne çıkan ve ön planda algılanan bölgelerdir. Zeminler ise arka planda algılanan bölgelerdir (Koffka, 1922, 1935; Wertheimer, 1923; Köhler, 1925; Palmer ve Rock, 1994). "Çit fenomeni (Koffka,1922)" görsel algının temel özelliği olan figür-zemin organizasyonunun anlaşılmasını kolaylaştıran etkili bir örnek olarak gösterilebilir. Şekilde, beyaz boşluk, ab, bc ve cd aralıklarında toplam beyaz boşluğun bir bölümünü oluştururken, diğer aralıklardaki beyaz boşluklar ilgili siyah çizgiler arasındaki alanlarla sınırlıdır. Bu alanlar, çevresel beyaz boşluğun bir parçasını oluşturmazlar ve bu beyaz boşlukların uzanımı sınırlıdır. Bu durum modelin beyaz yüzeyi, nesnel olarak aynı olmasına rağmen, biri "çizgiler" ile sınırlı olan "şekil" ve diğeri ise bu şeklin "zeminini" oluşturan iki ayrı fenomeni ortaya çıkarır. Yani bb bir şerit olabilir, bc bir zemin parçası olabilir veya tersi, bc bir şerit olabilir ve bb bir zemin parçası olabilir. Her iki durumda da ister bb ister bc ile oluşturulsunlar, şeritler her zaman belirli sınırlara sahipken, aralıklar ise sınırsızdır. Özellikle burada vurgulanması gereken nokta, herhangi bir görsel figürün, kendisini belirgin kılan bir zemin olmaksızın var olamayacağıdır.

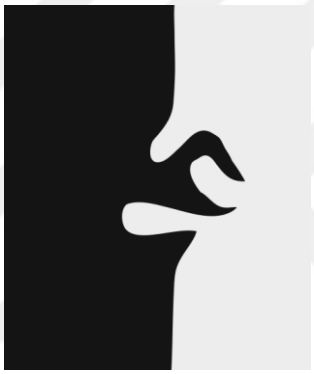


Görsel 9. "Çit Fenomeni"
Kaynak. Koffka, 1922, 59

Koffka'nın (1922) gözlemleri, görsel alandaki etkileşimleri genişleterek işitsel alanda veya diğer duyusal alanlarda da bir zemin kavramının mevcudiyetine işaret etmiştir. Bu zemin "durgunluk" veya bir şehirde gündüzleri hiç kesilmeyen sokak gürültülerinin karışımı gibi ifade edilebilir. Bu bağlamda, Koffka'nın ifadesi şu şekildedir: "Şehir dışına çıkıp çalışmak için masanıza oturduğunuzda, tuhaf bir olayla irkilebilirsiniz, çünkü sessizliği duyabilirsiniz. Çalışmanızın işitsel zemini değişti ve bu değişim sizi güçlü bir şekilde etkiliyor".

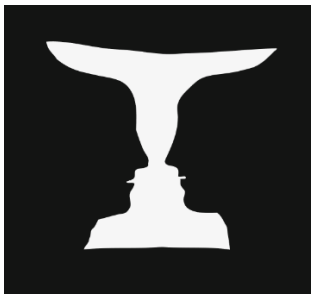
Danimarkalı psikolog Rubin (1912), görsel şekil-zemin fenomenini incelemek üzere iki yıllık bir araştırma başlatmıştır. Bulgularına göre şekil-zemin olgusu algısal kurallar

tarafından yönetilmektedir. Tamamlayıcı figürlerin soyutluğu arttıkça, şekil ile zemin arasında gerçekleşen değiş tokuş potansiyeli artmaktadır. İki figür arasındaki sınır, genellikle şeklin zemini değil, konturu olarak algılanmaktadır. Algılanan figür, zeminin biraz önünde konumlanmış gibi görünerek, figür ile zemin arasında derinlik hissi oluşturmaktadır. Rubin'ın (1915, akt. L. Pind, 2014) yayınlanan araştırma sonuçlarına göre, deneylerden birinde okuyucularından "diller ve pençeler" illüstrasyona dikkat etmelerini ve ilk bakışta şekil olarak algılananı incelemelerini, ardından diğer alanı şekil olarak algılamayı denemelerini istediği görülmüştür. Bu deneyimleme sürecinde önemli bir algısal değişiklik meydana gelir. Algılanan alanların sayıları farklılık göstermekle birlikte, ilk durumda keskin diller veya pençeler algılanırken, diğer durumda ise yuvarlak alanlar fark edilmiştir.



Görsel 10. "Diller ve Pençeler"
Kaynak. L. Pind, 2014, 95

Farklı bir örnek "rubin vazosunda" sergilenmiştir. İlk bakışta, gözlemciler görüntüyü hafif eğik bir kupa olarak algılamaktadırlar ancak siyah alanı bir şekil olarak değerlendirmeye çalışmaları istendiğinde, birbirine bakan iki profilin belirdiğini fark ettiklerini belirtmişlerdir.



Görsel 11. "Rubin Vazosu"
Kaynak. L. Pind, 2014, 95

Hunt ve Bullis (1991), şekil/zemin ilkesi öğretiminde kullanılan, insanların arka plan ve ön plan duyusal verilerini ayırt etmelerine yardımcı olmak amacıyla tasarlanmış ve

sıklıkla ırk ve etnik ilişkiler eğitimlerinde tercih edilen bir egzersiz olan "limon" egzersizinden bahsetmektedir. On iki öğrenciye hem gözleri kapalı hem de gözleri açıkken aynı limonlar verilerek, dokunma, koklama ve limonların dokusundaki her ayrıntı özelliğini hissetmeleri için inceleme yapmaları istenmiştir. Bütün limonlar bir araya toplanarak bir torbanın içinde karıştırılmış ve tüm öğrencilere, diz çökerek bir daire oluşturmaları istenmiş ve öğrencilerden, gözleri kapalı şekilde önlerine dökülen limonlardan kendi limonlarını bulmaları talimatı verilmiştir. Bu egzersiz birçok kez uygulandığında, öğrencilerin birbirine çok benzediğine inandıkları limonlar arasından kendi limonlarını nadiren bulamadıkları gözlemlenmiştir. Bu durum, öğrencilerin limonları incelerken bazı ayrıntıları öne çıkarıp bazılarını ise geri plana atmaları yoluyla ayırt etmeye çalıştıklarını fark ettiklerini göstermektedir. Dolayısıyla bu egzersiz, figür ve zemin kavramlarının güçlü bir örneğini sunmaktadır. Li ve Gao (2022), figür-zemin teorisini şiirdeki imgelerin analizinde kullanarak, figür ile arka plan arasındaki etkileşimi anlamayı amaçlamışlardır. Şekil-zemin kuramının, şiirdeki imgeleri zenginleştirmek ve duyguları iletmek amacıyla kullanılabileceğini belirterek, figürün canlılığını ve duygusal etkisini artırmanın, şiirin temasını daha net hale getirmenin, yazar ve okuyucu arasındaki duygusal bağlantıyı güçlendirmenin bir yolu olduğunu öne sürmüşlerdir.

Yakınlık Prensibi

Yakınlık ilkesi, Geştalt psikolojisinin temel ilkelerinden biridir. Bu ilke, birbirine yakın olan uyarıcı unsurların, algılayan kişi tarafından bir arada veya ilişkili olarak algılanma eğilimini açıklar. Ancak buradan çıkan temel soru, bu ilkenin uyarı elemanları arasındaki mutlak mesafeye mi, yoksa daha çok göreceli ayrıma mı vurgu yaptığıdır. Wertheimer (1923; Mungan 2020) Yakınlık Prensibi'nin nasıl işlediğini anlamamıza yardımcı olmak amacıyla tasarlanmış basit bir nokta dizilimi örneği serisi sunmaktadır. Örneğin, homojen bir alandaki bir dizi noktayı sunarak, noktalar arasındaki mesafelerin sırasıyla değiştiği bir düzen oluşturmuştur. Bu düzen, farklı mesafelerin kullanıldığı bir örnekleme özeti sunmaktadır. Bu tür bir nokta dizisi genellikle, noktaların küçük gruplarının bir ardışık dizisi olarak algılanır. Örneğin, noktalarda a b / c d şeklinde bir gruplama görülürken, a / b c / d e . . . gibi bir gruplama modeli algılanması çoğu insan için pratikte imkansızdır. Diyagonal bir düzen örneği incelendiğinde, alt soldan üst sağa doğru eğilerek a b / c d / e f düzeni ortaya çıkar. Ancak, zıt bir düzen olan a / b c / d e şeklinde, yani uzun çapraz çizgilerin oluşturduğu bir dizilim, algılamak için oldukça çaba gerektiren bir durumdur. Bu ilke, sadece görsel algı ile sınırlı olmayıp aynı zamanda

uzamsal deneyimle de ilgilidir. Örneğin, sürekli vuruş ritimleri, bu ilkenin somut bir örneğini sunarak nasıl işlediğini en açık şekilde gösterir.

Görsel 12. "Ardışık Nokta Dizisi"
Kaynak. Wertheimer, 1923



Görsel 13. "Diyagonal Nokta Dizisi"
Kaynak. Wertheimer, 1923

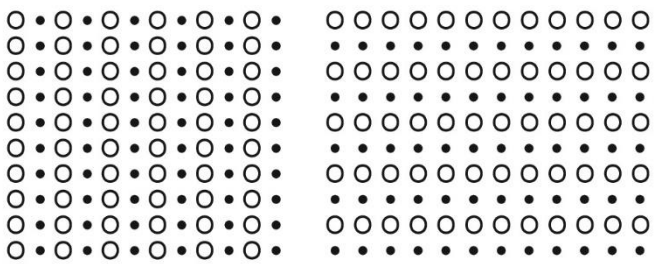
Benzerlik Prensibi

Geştalt benzerlik yasası, öğelerin şekil, renk veya doku gibi benzer özelliklere göre gruplandırma algısını temsil eder (Wertheimer, 1923, akt. Spillmann, 2012; Mungan, 2020). Aynı mesafedeki beyaz ve siyah noktaları çiftler halinde sergileyen bir düzene baktığımızda, genellikle benzer öğelerin bir araya geldiği bir gruplama algısı oluşur.



Görsel 14. "Beyaz/Siyah Nokta Çiftleri"
Kaynak. Wertheimer, 1923

Aynı düzen yataylar ve dikeyler şeklinde sergilendiğinde, benzer ögeler arasında yatay ve dikey algı oluşur. Wertheimer (1923), genellikle tüm düzen boyunca aynı anda net bir şekilde alternatif gruplamayı göstermenin imkânsız olduğunu belirtmiştir. Bu durum, dikey düzen içinde yatay dizilimleri veya yatay düzen içinde dikeyleri algılamanın zorluğunu işaret eder. Uyarıcıların sayısı azaltıldığında, diğer desenlerin de mümkün hale geldiği gözlemlenir.



Görsel 15. "Dikey/Yatay Dizilim"
Kaynak. Wertheimer, 1923

Wertheimer'ın araştırmalarına dayanarak, bu ilkenin güçlü ve zayıf sürekli vuruş ritimleriyle birlikte müzikal perdelerle de etkileşim gösterdiği örneklerle gözlemlenebilir. Moore ve Fitz (1993), bir ışık anahtarının nasıl sökületeceğini açıklayan metin ve grafikleri kullanarak kötü tasarlanmış bir talimat sayfasını analiz ettikleri araştırmalarında, metinlerdeki yazı stili değişikliklerinin minimize edilmesinin önemini vurgulamışlardır. Bu noktada benzerlik gruplandırması ilkesine dayanarak okuyucuların farklı bir yazı stili gördüklerinde metin içeriğinin değiştiği izlenimine kapılabileceklerini belirtmişlerdir. Dokunsal algıyla, benzer şekilleri, kuvvetleri, yüzey dokularını, ağırlıkları ve titreşimleri gruplamak da mümkündür. Örneğin, görme engelli bireyler, benzer şekillerdeki kesici aletleri ayırabilirler; bıçakları, çatalları ve kaşıkları farklı gruplara ayırarak gruplandırabilirler (Chang, V. Nesbitt, Wilkins, 2007) olarak belirtilmiştir.

Yakınlık ve Benzerlik Kombinasyonları

Wertheimer'ın (1923; Sarris, akt. Spillmann, 2012) bu iki faktörün birlikte kullanılmasındaki çalışmalarına bakıldığında, bir uyaran konfigürasyonu boyunca bu tür iki faktörün nasıl etkileşim gösterdiği daha iyi anlaşılır. Wertheimer'ın şekildeki bu seri üzerinde yürüttüğü deneysel gözlemler, a / b c / d e / . . . deseninin, a b / c d / . . . deseninden daha sık algılandığını göstermiştir.



Görsel 16. "Yakınlık/Benzerlik Dizilim"
Kaynak. Wertheimer, 1923

İncelenen diyagonal düzen örneğinde, yakınlık ve benzerlik arasındaki etkileşimde benzerlik faktörünün genellikle üstün geldiği gözlemlenmiştir. Bu durumda, uzun köşegenler dizisinin algılanması yaygınken, çoğu kişi için belirgin bir kısa köşegen modeli algılanmamıştır.



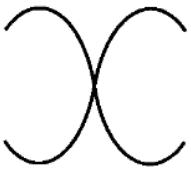
Görsel 17. "Yakınlık/Benzerlik Diyagonal Dizilim"
Kaynak. Wertheimer, 1923

Wertheimer (1923), konumsal ve zamansal uzaklık ilişkileri üzerine yapılan çalışmalar sonucunda eşzamanlı algıda benzerlik faktörünün daha baskın veya etkili bir şekilde rol oynayabildiği sonucuna ulaşmıştır. Buradaki eşzamanlılık, seslerin aynı anda veya belirli bir düzen içinde duyulması durumunu ifade eder. Bu durum, yakınlık

yasasındaki konumsal ilişkilerde meydana gelen değişiklikler aracılığıyla mevcut bir eğilimin nasıl zayıflatılabileceği veya güçlendirilebileceği gibi etkileri de içermektedir. Benzerlik ve yakınlık ilkelerinin hem görsel hem de dokunsal algıda nasıl kullanıldığını incelemek amacıyla yapılan bir çalışma, Chang, V. Nesbitt ve Wilkins (2007) tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın sonuçları, benzerlik ve yakınlık ilkelerinin, öğelerin hem görsel hem de dokunsal gruplandırmasında benzer şekilde etkili olduğunu göstermektedir. Araştırmanın bulgularına göre, katılımcıların öğeler arasında eşit bir mesafe algıladıklarında, genellikle öğeleri dokularına veya renklerine dayalı olarak gruplandırdıkları görülmüştür. Öğeler arasında eşit olmayan bir mesafe algıladıklarında ise, katılımcıların genellikle öğeleri renk veya doku farklılıklarından ziyade yakınlık ilkesine dayalı olarak gruplandırdıkları tespit edilmiştir.

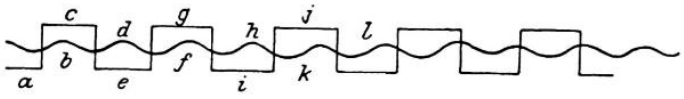
Devamlılık Prensibi

Palmer ve Rock (1994), Wertheimer'ın (1923) "iyi devamlılık" adını verdiği faktörü, birbirinin düzgün devamı olan çizgi parçalarını aynı çizginin parçaları olarak ve ani yön değişiklikleri içeren bölümleri ayrı çizgiler olarak algılama eğilimi olarak tanımlamışlardır. Başka bir ifadeyle, Moore ve Fitz (1993), görsel bilgilerin boşluklar veya kesintiler olsa bile insanlar tarafından sürekli ve akıcı bir biçimde algılandığını belirterek, bu durumun şekilleri ve çizgileri gerçek bitiş noktalarının ötesine genişletme eğilimini ifade eder.



Görsel 18. "İyi Devamlılık"
Kaynak. Palmer ve Rock, 1994, 30

Wertheimer'ın (1923; Mungan, 2020) "İyi Devamlılık İlkesi" üzerine yaptığı çalışmada, görsel örneklemelerle karmaşık detayları inceleyerek, gruplamaların nasıl etkilendiğini sistemli bir şekilde değerlendirdiği görülmektedir. Özellikle, çeşitli açı kesmeleri veya şeklin bozulması gibi manipülasyonlarla bütünselliğin nasıl etkilendiğini araştırmıştır. Örneğin, a b e f i k / c d g h j l yerine a c e g i j / b d f h k l deseni ortaya çıkar. Ve bu gibi durumların gruplamayı değiştirmediğini vurgulamıştır.



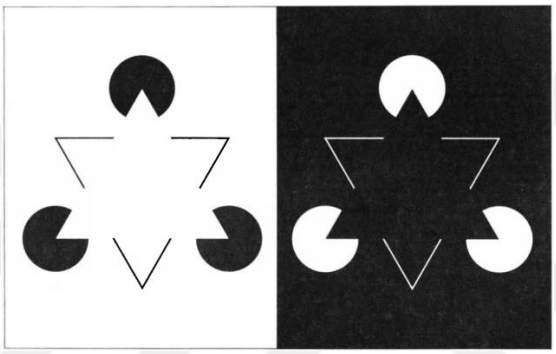
Görsel 19. "Manipülasyonlar"
Kaynak. Wertheimer, 1923

Chang, V. Nesbitt ve Wilkins (2007) tarafından yürütülen bir çalışmada Geştalt devamlılık ilkesinin hem görsel hem de dokunsal gruplandırma için uygulanabilir olduğu ve dolayısıyla çoklu duyusal tasarım yönergelerini yapılandırmak için faydalı bir prensip sağladığı ortaya koyulmaktadır. Bir dizi görsel ve dokunsal düzenlemeyi katılımcılara sundular ve katılımcılardan algıladıkları düzenin (şekillerin) çizgilerini çizerek yeniden oluşturmalarını istediler. Katılımcıların birçoğunun dokunsal olarak keşfedilen öğeleri sürekli çizgiler ve formlar olarak yorumlanabilecek şekillerde grupladığını buldular. Araştırma sonuçları, devamlılık ilkesinin görsel ve dokunsal öğelerin gruplandırılmasında benzer şekillerde etkili olduğunu göstermektedir. Bu da dokunsal ve çoklu duyusal ekran tasarımcılarının, kullanıcıların hem görsel hem de dokunsal öğeleri benzer şekillerde algılayacağını öngörebileceklerini göstermektedir.

Tamamlama Prensibi

Tamamlama ilkesi, algılama ile ilgili Geştalt prensipleri arasında kapanış olarak adlandırılan prensiplerden biridir. Wertheimer (1923) bu ilkeyi eksik veya kısmen kesintiye uğramış şekilleri birleştirmeye yönelik algısal eğilimi kapatma veya tamamlama olarak tanımlamıştır. Bu ilkeye göre, mümkün olduğunda insanlar bir dizi bireysel öğeyi birden çok bireysel öğe yerine tek bir tanınabilir desen olarak algılama eğilimindedir. Tek bir deseni algılama eğilimi o kadar güçlüdür ki, insanlar gerektiğinde boşlukları kapatır ve deseni tamamlamak için eksik bilgiyi doldururlar. Kapanış fenomeni, Mennan'ın (2009) bakış açısından ele alındığında, Pragnanz yasasının ve basitleştirme eğiliminin temel bir önkoşulu olarak öne çıkar. Mennan, kapanış eğiliminin görsel deneyimdeki bilgi karmaşıklığına bağlı olduğunu öne sürer. Bilgi karmaşıklığı belirli bir sınırı aştığında, zihin görüntüyü basitleştirmeye çalışır. Bu, görüntüyü kapatarak ve yalnızca temel bileşenleri koruyarak yapılır. Bu bağlamda, kapanış fenomeni, bütünlük ve basitleştirme eğilimi arasındaki derin ilişkiyi aydınlatır ve görsel deneyimdeki karmaşıklığı açıklamaya yardımcı olur. Deneysel psikologlar, bilgi eksikliği durumunda bile insanların genellikle tam figürler algıladığını göstermişlerdir (Kanizsa, 1979; Kanizsa, Gerbino, 1982). Bu olgu, tamamlama olarak adlandırılan bir fenomen olarak kabul edilir ve Geştalt kapanma ilkesine dayandığı düşünülür. Tamamlamanın bu temel kavramı, özellikle Kanizsa

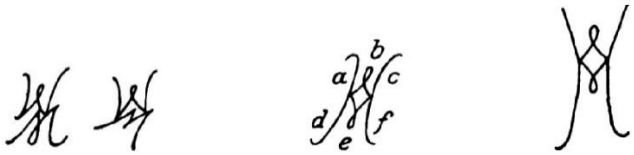
üçgenindeki parlaklık artışını açıklamak amacıyla Kanizsa (1955, 1974, 1976, 1979) tarafından tanıtılmıştır. Kanizsa, bu tamamlama sürecini "amodal" ve "modal" kontur kavramları aracılığıyla açıklamıştır. Amodal konturlar gerçekte görülmez, ancak güçlü bir fenomenal varlığa sahiptirler. Örneğin, üç nokta bir daire üzerindeki noktalar olabilir, ancak dairenin kavisli bağlantı çizgilerini görmek, üçgenin düz çizgilerinden daha zordur. Modal konturlar ise doğrudan görünürler ve görsel deneyimde açık bir varlık olarak algılanırlar (Kanizsa, 1976). Kanizsa tarafından tasarlanan bir uyarı konfigürasyonu sanal bir üçgenin köşelerinde hizalanmış üç siyah diskten oluşur. Bu düzenlemeye bakıldığında, figür ve zemin arasındaki parlaklık farkı olmamasına rağmen parlak bir üçgen yüzeyi görülebilir.



Görsel 20. "Kanizsa Üçgeni"
Kaynak. Kanizsa, 1976, 48

Algısal İlkeler ve Deneyim

Geştalt psikolojisi, algısal ilkeleri algının temeli olarak görür. Geştalt psikolojisine göre, algıda geçmiş deneyimlerin rolü sınırlıdır. Algısal ilkeler, deneyimden gelen bilgileri yeniden düzenleyebilir ve hatta onu geçersiz kılabilir. Bu anlayışı açıklamak için Geştalt psikoloğu Wertheimer (1912), içsel prensiplerin deneyimi nasıl geçersiz kılabilme yeteneği göstermek amacıyla şu örneği sunmuştur: Bu düzenlemeyi çoğu insan "W" harfinin üzerine oturmuş bir "M" olarak tanır. Bu, büyük ölçüde bu iki harfle geçmiş deneyimlerimizden gelen bilgiden kaynaklanır. Ancak, harfleri şekildeki gibi düzenlediğimizde, çoğu insan iki dikey artı arasında bir desen görür. İyi devam prensibi tarafından oluşturulan dikeyler, baskın algıdır ve "W" veya "M" harfleriyle geçmiş deneyimlerden gelen bilginin etkilerini geçersiz kılar. (Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022).



Görsel 21. "W/M"
Kaynak. Wertheimer, 1923

Gestalt Psikolojisi ve Bauhaus Hareketi: Algı, Sanat ve Tasarım Arasındaki Etkileşim

Geştalt psikologları ile Bauhaus akımı arasında özel bir etkileşim bulunmaktadır. Her ne kadar geştalt psikologları sanatçı veya tasarımcı kimliklerine sahip olmasalar da bu iki disiplin arasında erken dönemde karşılıklı bir ilgi ve etkileşim göze çarpmaktadır. Her iki alanda, insan algısı ve deneyimi üzerine derinlemesine çalışmış ve bu çalışmaların sonuçları, tasarım ve sanat alanlarında yankı uyandırmıştır. Örneğin, 1927'de geştalt psikologu Rudolf Arnheim, Dessau Bauhaus'u ziyaret ederek, Bauhaus'un bina tasarımının dürüstlüğünü ve şeffaflığını öven bir makaleyi Die Weltbühne dergisinde yayımlamıştır. 1929'da Wolfgang Köhler, Bauhaus'un ders davetini bir program çakışması nedeniyle kabul edememiş ve bu görevi yerine öğrencisi Karl Duncker üstlenmiştir. Bu ders sırasında Wertheimer'ın araştırmalarını 1925 yılından itibaren takip eden ressam Paul Klee de izleyiciler arasında yer almıştır. Aynı dönemde, Bauhaus sanatçılarından Wassily Kandinsky ve Josef Albers gibi önemli isimlerin de geştalt kuramına ilgi gösterdiği kaydedilmiştir. Bu durum, geştalt psikologları ile sanatçılar arasındaki etkileşimin açık bir göstergesidir (Behrens, 1998). Klee'nin Bauhaus öğrencilerinden birinin ders notlarında, Wertheimer'ın örtüşen ve birleşen figürleri incelemesine dair bir açıklama tespit edilmiştir. Bauhaus dersleri sırasında Klee, bu görsel olguların soyut kompozisyonların tasarımında kullanılabilecek resimsel araçlar olduğunu öğretmiştir. Klee'nin 1930'lardaki kompozisyonları, psikolojik Geştalt ilkelerinin birkaç uygulamasına işaret etmektedir. Klee, öğrencilere örtüşen figürlerle nasıl deneyler yapılacağını aktarmıştır. İki ayrı çizim birbirinin üzerine yerleştirildiğinde, öncelikle iki şeffaf figür olarak algılanırken, belirli bir düzenlemeyle bir bütün veya bir Geştalt olarak algılanmıştır (Teuber, 1979, akt. Van Campen, 1997). Van Campen'a göre (1997) Teuber'ın sunduğu tarihsel malzeme, sanatçıların sadece bilimsel yayınlardan figürleri kopyalamadığını, aksine görsel Geştalt prensiplerini inceleyerek ve soyut kompozisyonların oluşturulmasında uygulayarak görsel bilimlerle giderek daha fazla tanıştıklarını göstermektedir. Geştalt Psikolojisi, Kandinsky'nin Bauhaus derslerinde

kullandığı “Nokta ve Çizgiden Düzleme (1926)” adlı kitap arasındaki paralelliklere işaret etmektedir. Kandinsky, “Sanatta Ruh (1911)” adlı eserini yayımladıktan kısa bir süre sonra bu elyazmasını yazmış, ancak 1926’da yayımlanana kadar beklemiştir. Bu durum, sanatçılar ile filozof-psikologlar arasındaki etkileşimin Geştalt psikolojisinin ortaya çıkışından önce de mevcut olduğuna işaret etmektedir. Kandinsky ve diğer sanatçılar, soyut formların görsel etkilerini inceleyerek ve temel formların düzlemdeki düzenlemelerinin yarattığı algısal deneylerle sanatın temel ilkelerini anlamaya çalışmışlardır. Bu yaklaşım, Lipps gibi filozof-psikologların çalışmalarıyla da paralellik göstermektedir. Lipps, aynı dönemde Kandinsky ve diğer sanatçıların faaliyet gösterdiği bir zamanda, soyut formların düzenlemelerinin görsel kuvvetlerini ve yanılsamalarını incelemiştir (Van Campen, 1997).

Bauhaus’un sanatsal ve tasarımsal yaklaşımının nasıl şekillendiğini daha detaylı bir şekilde anlaşılabilmesi amacıyla fotoğrafçılık alanındaki somut uygulamalara odaklanan bir araştırma (Chuang, Tseng ve Tang, 2023) Geştalt psikolojisinin algı ve kompozisyon üzerindeki etkilerinden ilham alarak, fotoğraf kompozisyonunun göz hareketi özellikleri ve bakış dağılımı üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla göz takibi kullanmıştır. Göz hareketi kaydı, zihin ve beynin nasıl çalıştığını araştıran çok çeşitli disiplinlerde tercih edilen yöntem haline gelmiştir (van Gompel, Fischer, Murray ve Hill, 2007). Zakia (1993, 1997, 2002), eğitim alanında Geştalt kuramını fotoğrafçılığın temeli olarak benimsemiş ve bu kuramın figür ve zemin, basitleştirme ve gruplandırma prensiplerinin, görüntülerin kompozisyonunu ve bir fotoğraftaki görsel dilini daha anlaşılır bir şekilde anlamamıza ve açıklamamıza yardımcı olduğunu öne sürmüştür. Deneyde (Chuang, Tseng ve Tang, 2023) dört temel Geştalt özelliği incelenmiştir: kapanış, figür-zemin ilişkisi, benzerlik ve yakınlık. Bu özellikler, araştırmanın odak noktasını oluşturmuş ve her biri uzmanlar tarafından seçilen her kategoride 10 temsilci eser ile görsel olarak ifade edilmiştir. Çalışma, fotoğraf kompozisyonlarının Geştalt özelliklerini psikolojik niceliksel araştırma yöntemleriyle analiz ederek, görüntü tabanlı fotoğraf çalışmalarının tutarlı sonuçlar sunduğunu doğrulamaktadır. Geştalt biçimleri, göz izleme süreçlerini önemli ölçüde etkilemiştir. Şekil-zemin ilişkisi ve kapalı kompozisyonlar, izleyiciler tarafından en kolay tanınan ve keyif alınan çalışmalar olarak kabul edilmiştir. Ancak, benzerlik temelli kompozisyonlar daha fazla zaman ve çaba gerektirerek izleyiciler tarafından daha karmaşık ve az keyifli olarak algılanmıştır. Göz izleme teknolojisi kullanılarak yapılan benzer bir araştırmada geştalt ilkelerinin özelliklerinin, sabitleme, görüş hattı dağılımı,

estetik ve karmaşıklık gibi öznel değerlendirmeler üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu sonucuna varılmıştır. Bu araştırma, söz konusu ilkelerin ev dışı reklamlara uygulandığında insanların görsel bilişsel süreçlerini nasıl etkilediğini incelemiştir (Qutp, Nada ve Azmy, 2023).

Öğrenme Süreçlerinde Geştalt Kuramının Rolü

Curzon (1985), geştalt teorisini değerlendirirken, bu teorinin özellikle insan algısının, düşüncenin ve öğrenmenin temelinde yer alan organize yapıların ve kalıpların anlayışını vurguladığını belirterek organize varlıklar içindeki ilişkilerin algısını anlamanın, öğrenmenin özünü oluşturduğunu ifade etmiştir. Wertheimer'in algısal organizasyon ilkeleri, görsel algıdan başlayarak diğer algısal modlara uzanan bir yelpazede ortaya çıkan fenomenlere uygulanmıştır. Ayrıca, bu ilkeler daha sonraları karşılaştırmalı psikolojiden öğrenmeye ve düşünmeye kadar giderek genişleyen bir alanda incelenmiştir (Ash, 1995). Nerney (1979), Wertheimer'ın yaratıcı düşünmeyi tanımlarken, bu süreci gerçekten ileriye gitmeyi, gerçekten bir konuyu kavramayı ve gerçekten yaratıcı bir fikir doğurmayı ifadeleriyle oldukça kapsamlı bir biçimde tarif ettiğini belirtir. Bu tür düşünme olaylarını kendi ifadesiyle bir üretken süreç içinde körlükten anlayışa geçiş olarak tanımlar. Köhler (1925/1952), Geştalt kuramının insan olmayan deneklerde de geçerliliğini test etmek amacıyla, algısal veya konfigürasyonel değişikliklerin, denek olan Sultan'ın aniden araç kullanma yeteneği üzerindeki etkilerini incelemiştir. Bu araştırmada yedi şempanze üzerinde çubukla balık tutma ve tabure kullanma (Hobhouse,1901) görevlerinin farklı çözüm türlerini incelemiştir. Bu çözümlerin, ilerleyen bir öğrenme eğrisi (Thorndike, 1898; Yerkes, 1916) ve etki yasası (Thorndike, 1898) ile tutarlı olduğu görülmüştür. "Sultan" adlı bir şempanze, Yerkes (1916, akt. Henrique Santana, 2023, s.5) tarafından tanımlanan modelle uyumlu bir şekilde öğrenme eğrisinde ani bir düşüş sergilemiştir. Köhler, bu süreçten sonra Sultan'ın çevresindeki belirli kritik unsurlara odaklanarak düşünce sürecine zaman ayırdığını ve daha sonra yeni araçlar oluşturup bunları etkisiz bir şekilde deneme ve yanılma yoluyla uygulamak için adımlar attığını ifade etmiştir. Köhler, Sultan'ın bu ani yaklaşım değişikliğini içgörü olarak adlandırdı. Nerney (1979), Köhler'ın çalışmasını referans alarak, belirli hayvan davranışlarının "zeki" olarak tanımladığımız türleri taklit edebileceği ve bu taklitin üretken düşünme olduğunu kabul ediyor gibi görünüyor. Başka bir deyişle, eğer "Sultan" adlı şempanze üretken düşünme yeteneğine sahipse, bu, kavramsal geliştirme gerektiren düşünme biçimleri ile aynı temel süreci paylaşır ve bu tür düşünme biçimleri ile daha doğrudan algısal performans

biçimleri arasındaki ayrımın geçerliliğini sorgulamaktadır. Koffka, Köhler'in araştırmasına dayanarak öğrenmenin, algı ve eylemin bir araya gelmesiyle gerçekleştiğini savunmuştur. Algı ve eylem, pratikle birleşerek, olguları ve hareketleri tek bir davranış biçiminde birleştiren entegre bir duyu-motor sistemi haline gelir. Öğrenmede, bu entegre duyu-motor sistemin amaca göre yeniden yapılandırılması ile gerçekleşir. Benzer şekilde, öğrenme ve olgunlaşma ilişkisi için de aynısını yapmıştır. Bir organın gelişimi işlevsel kullanım ile bağlantılıysa, aynı şekilde bir becerinin olgunlaşması da pratikle gerçekleşir. Bu durumda pratik, bağlantı bağlarının güçlendirilmesinden ziyade davranışsal bir figürün oluşması anlamına gelir (Ash, 1995). Koffka, öğrenmeyle ilgili temel hususları değerlendirirken, özellikle monoton olayların neden öğrenme sürecinin zorluğunu ve bazen imkansızlığını temsil ettiğini incelemiştir. Ebbinghaus'un (1885) çalışmalarından bilindiği üzere, hece listelerini belirli bir ritmik gruplama yöntemi kullanarak okuduğu gözlenmiştir. Ancak Müller'in (1913) çalışması, Ebbinghaus'un anlamsız hece listelerini vurgusuz ve monoton bir şekilde okunduğunda öğrenmenin gerçekleşmediğini gözlemlemiştir. Bu bağlamda, Mungan (2021a) çalışmasında, özellikle ritmin bellek için taşıdığı önemi vurgulamakta ve ritmik yapıların belleğin oluşumunda kritik bir rol oynadığını ifade etmektedir. Gestalt teorisyenleri, bu ritmik yapıların öğrenme süreçlerinde önemli bir faktör olduğunu özellikle anlamışlardır. Örneğin, bir grup içindeki ardışık öğeler, gruplar arasındaki öğelerden daha güçlü bir tetikleme gücüne sahiptir. Bu bağlamda ritmik yapılar, öğrenme sürecini etkileyen önemli bir faktör olarak kabul edilir, çünkü gruplandırmayı ve organizasyonu teşvik ederler. Luchins (1961), Gestalt psikolojisinin öğrencilere ne öğrenmeleri gerektiğini değil, nasıl öğrenmeleri gerektiğini daha fazla vurguladığını belirtmiştir. Bu bağlamda, "homo sapiens" ve "homo mechanicus" modelleri üzerinden örnekler vermiş ve "homo sapiens" modelini benimseyenlerin sadece yanıtlarla değil, aynı zamanda bu yanıtlara yol açan organizasyon süreçleriyle ilgileneceğine odaklanmıştır. Özellikle, organizasyon yoluyla öğrenmenin sonuçlarının, uyarıcı ve yanıtın keyfi olarak bağlandığı ezberleme yoluyla öğrenmenin sonuçlarından farklı olduğuna dikkat çekmiştir. Geştalt teorisinin öğrenme teorileri üzerindeki etkisini inceleyen diğer önemli bir çalışmada (Mungan, 2021a), gizli öğrenme deneyi, öğrenme teorilerini ve öğrenme süreçlerini sorgulayan kritik bir araştırmayı vurgulamaktadır. Bu araştırmada Koffka, Deneyci bakış açısının yalnızca sonuçlara odaklandığını ve öğrenme sürecinin önemli bileşenini göz ardı ettiğini vurgulamaktadır. Örnek olarak, Tolman ve Honzik'in (1930) ünlü gizli öğrenme çalışmasına atıfta bulunur. Bu çalışmada, Davranışçı ekolün ödüle dayalı öğrenme anlayışını sorgulayan önemli bir

araştırma yapılmıştır. Tolman ve Honzik'in gizli öğrenme çalışmasında, bir grup fareye labirent öğrenme görevi verilmiştir. Deneyin tasarımı şu şekildedir: İlk grup kemirgenler, labirentin çıkışına her ulaştıklarında yiyecek ödülü aldılar. Bu grup sürekli olarak ödüllendirilen bir gruptu. İlk grup kemirgenler, her seferinde labirentin çıkışına ulaştıklarında daha az hata yaptılar.

İkinci grup kemirgenler ise labirentin çıkışına ulaştıklarında hiçbir zaman ek bir ödül almadılar, yani hiçbir zaman ödüllendirilmediler ve hatalarında minimal bir azalma gösterdiler. Üçüncü grup kemirgenler ise on bir gün boyunca labirenti ödüllendirilmeden keşfetmeye devam ettiler ve on birinci günde beklenmedik bir ödül aldılar. Hatalarında azalma, ilk grup kemirgenlerin davranışına benzer bir öğrenme eğrisi göstermek yerine, hızla ivmelendi. Birinci grup fareler, her zaman aynı yolu kullanarak ödüllendirildikleri için bu yolu ezberlemiş olabilirler. Bu durumda, öğrenme daha çok belirli bir alışkanlık geliştirmek gibi olurdu, çünkü aynı yol her seferinde tekrarlanır ve ödül garantilenir. Öte yandan, üçüncü grup fareler, beklenmedik bir ödül aldıklarında, labirentin farklı yollarını keşfetmeye daha fazla motivasyona sahip olmuş olabilirler. Bu, daha esnek bir öğrenme sürecini teşvik edebilir, çünkü farklı yolları deneyerek daha iyi bir harita oluşturma şansları olurdu. Bu çalışma, Davranışçı ekolün ödüle dayalı öğrenme teorisini sorgulamış ve ödülsüz bir şekilde öğrenmenin mümkün olduğunu göstermiştir. Koffka, bu çalışmayı tartışırken, farelerin labirenti bir harita oluşturarak öğrendiğini vurgular. Ayrıca, üçüncü bir grubun, labirenti daha iyi öğrendiği bulunmuştur. Bu durum, gizli öğrenmenin açık öğrenmeden daha etkili olabileceği sonucuna yol açmıştır. Mungan (2021a), birinci gruptaki farelerin basit bir uyarıcı ile bir yanıt arasındaki ilişkiyi (S-R) ezberleyerek öğrenirken, ikinci ve üçüncü grup farelerin gizli bir şekilde "bütünsel" bir haritayı öğreniyor olabileceği fikrini dile getirmiştir.

Geştalt pedagojisi üzerine yapılmış çalışmaların sayısına bakıldığında, diğer pedagojik yaklaşımlara kıyasla sınırlı olsa da mevcut araştırmalar bu alandaki önemli bulguları ortaya koymaktadır. Childers ve Basse (1980, akt. Jarc, 2018) tarafından geliştirilen üç aşamalı Geştalt eğitim programı, ilkokul öğrencilerine dış dünyanın, iç dünyanın ve fantezi etkinliğinin farkındalığını kazandırmayı amaçlamıştır. Soff'un (2012) çalışmasında incelenen "Geştalt ve Alan Teorileri Eğitim ve Gelişim Bağlamında" semineri, öğretmen adaylarının bu teorilere yönelik tutumlarını ve kazanımlarını ortaya koymuştur. Çalışmanın sonuçlarına göre, katılımcılar Gestalt ve alan teorilerinin temel kavramlarını (örneğin, bütünün parçaların toplamından büyük olduğu fikri,

Prägnanztendenz) anlamlı bulmuş ve bu teorilerin eğitim pratiklerine uygulanabilirliğini vurgulamışlardır. Bu bulgular, Gestalt ve alan teorilerinin öğretmen eğitimi süreçlerine entegre edilmesinin önemini desteklemektedir. Jarc'ın (2018) çalışması ise, mesleki ve teknik eğitim programlarındaki öğretim elemanlarının Gestalt pedagojisi ve örgütsel gelişim kuramlarıyla uyumlu öğretim stratejilerini nasıl uyguladıklarını incelemektedir. Araştırma, Gestalt pedagojisi temelli bir öğretmen eğitimi müfredatının geliştirilmesini önermekte olup, bu müfredatın profesyonel gelişim veya sürekli eğitim programları kapsamında ya da üniversite veya yüksek lisans düzeyinde öğretmen adaylarına yönelik ders materyalleri olarak uygulanabilir olduğu belirtilmektedir. Bu çalışma, Gestalt pedagojisi alanında literatüre önemli bir katkı sunmakta ve öğretmen eğitimi programlarının geliştirilmesi için somut öneriler ortaya koymaktadır.

Geştalt teorisinin psikolojik deneylerden eğitim materyali tasarımı ve öğrenme süreçleri üzerindeki somut etkilerine odaklandığımızda, Chang, Dooley ve Tuovinen (2002) tarafından yürütülen bir çalışma dikkat çekmektedir. Bu çalışma, gerçek bir multimedya eğitim uygulaması olan WoundCare'in görsel tasarımını ele alarak on bir Geştalt ilkesinin kullanımının eğitim materyalleri üzerindeki faydalarını incelemiştir. WoundCare, hemşirelik öğrencileri için geliştirilmiş bir multimedya eğitim programıdır. Ancak, bu programın kullanıcı arayüzüne yeterince dikkat gösterilmediği ve görsel ekranlarının revize edilmesi gerektiği belirlenmiştir. Bu durum, daha kapsamlı Geştalt yasalarının görsel ekran tasarımında nasıl kullanılabileceğini ve bu yaklaşımın faydalarını ve sınırlamalarını araştırmak için bir fırsat sunmuştur. Araştırmanın sonuçları, belirlenen on bir Geştalt tasarım ilkesinin görsel ekran tasarımında ve öğrenme etkinliğinde faydalı olduğunu göstermektedir. Bu tasarım ilkeleri, özellikle öğrencilerin eğitimsel içeriği daha etkili bir şekilde anlamalarına ve öğrenmelerine yardımcı olmuştur. Bu nedenle, bu çalışma, eğitim yazılımlarının görsel tasarımında Geştalt ilkelerinin daha yaygın bir şekilde uygulanabileceğini ve bu ilkelerin eğitim materyallerinin etkinliğini artırabileceğini vurgulamaktadır.

Harita okuryazarlığının geliştirilmesi için önemli bir teorik temel oluşturarak, öğrencilerin haritaları daha etkili bir şekilde anlamalarına katkı sağlayan Koç ve Bulut'un (2014) araştırmasına göre, haritalarda algısal organizasyon üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama, şekil-zemin ilişkisine dayanmakta; ikinci aşama ise Gestalt kuramının algısal örgütleme yasaları olan gruplandırma süreçlerini (yakınlık, benzerlik, süreklilik, tamamlama ve basitlik) içermektedir. Son aşama ise ayırt etme ve değerlendirme

süreçlerinden oluşmaktadır. Bu araştırma, müze sergileme pratiklerinde ve müze eğitim materyallerinde, özellikle harita okuma becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir uygulama alanı bulabilir. Müzelerde coğrafi ya da tarihi haritaların kullanıldığı sergilerde, Gestalt kuramının bu ilkelerine dayalı algısal organizasyon süreçlerinin hem sergileme düzenlemelerinde hem de eğitim materyallerinde yer alması, ziyaretçilerin haritaları daha etkin bir şekilde anlamalarına yardımcı olabilir. Özellikle şekil-zemin ilişkisi ve gruplandırma ilkeleri, ziyaretçilerin haritaları parça-bütün ilişkisi içinde algılamalarına ve kavramalarına olanak sağlayarak hem öğrenme süreçlerini zenginleştirir hem de sergi deneyimini güçlendirir. Koç ve Bulut'un (2014) önerileri dikkate alındığında, müze eğitimlerinde bu yaklaşımın harita okuma becerilerini ve algısal farkındalığı artırma potansiyeli taşıdığı söylenebilir. Benzer bir araştırmada Novick ve Catley (2007), kladogramların ağaç (dikdörtgen) ve merdiven (diyagonal) formatlarda nasıl anlaşıldığını incelemiş ve öğrenci performansındaki farklılıkları ortaya koymuştur. Araştırma bulguları, merdiven formatındaki kladogramların, Gestalt'ın süreklilik ilkesi nedeniyle öğrencilerin hiyerarşik yapıyı algılamasını zorlaştırdığını göstermektedir. Bu bağlamda, bilgi ve kladogramların izomorfik anlamda eşbiçimsel olması gerektiği vurgulanmaktadır. Süreklilik algısı, merdiven formatında hiyerarşik yapıyı algısal olarak örtmekte; bu nedenle, biyoloji bilgisi güçlü olan öğrenciler dahi, ağaç formatına kıyasla merdiven formatını anlamakta zorluk çekmektedir. Bu sonuçlar, kladogramların anlaşılabilirliğini artırmak için eğitimde ağaç formatının tercih edilmesi gerekliliğini önermektedir. Novick, Pickering, MacDonald ve diğerleri (2014) ise biyolojik çeşitlilik ve evrim konularını ele alan müze sergilerinde filogenetik veya evrimsel ağaçların etkili tasarımı üzerine yaptıkları 6 ilkeli çalışmalarda, özellikle diyagonal ve dikdörtgen formatların kullanımı ile ilgili olarak Novick ve Catley'in Gestalt süreklilik ilkesini ele aldıkları hipotezlerine dayanmışlardır. Bu doğrultuda, serginin orijinal öğrenme hedeflerini koruyarak, ziyaretçilerin diyagramları daha iyi anlamalarını sağlamak amacıyla diyagramın dikdörtgen formatta yeniden çizilmesi, parça-bütün ilişkisini kavramayı kolaylaştırmak için tercih edilmiştir. Araştırmacılar, bu tür sergileme tasarımlarının, müzelerin 21. yüzyıl bilimsel okuryazarlığını teşvik etme rolünü desteklediğini belirtmektedir.

Arkeoloji ve psikoloji disiplinlerinin kesiştiği noktada yapılan çalışmalar arasında, Wenger'in (1997) araştırması, kazı alanında karşılaştığı karmaşık görsel verileri Gestalt psikolojisinin ilkeleri doğrultusunda nasıl yorumladığını ayrıntılı biçimde ortaya koyması

bakımından dikkat çekmektedir. Bu yaklaşım, "Gestalt okuma" olarak adlandırılabilir ve tipik bir arkeolojik alanda, uzaktan bakıldığında bir bütün olarak algılanan atık kabuk yığınları ve ateşte kararmış nehir taşlarının, yakınlaştıkça karmaşık bir düzenin izlerini açığa çıkarması üzerine temellenmektedir. Görsel karmaşıklık içinde, kazı uzmanı en az bozulmuş düzenlemeleri belirleyerek bu düzeni, benzerlik, süreklilik, yakınlık ve kapanma gibi Geştalt ilkeleri çerçevesinde şekil, boyut, renk ve yönelim açısından yeniden yapılandırmaya çalışır. Örneğin, taşlar Pragnanz ilkesi doğrultusunda "dağınık yapı" olarak adlandırılabilecek ayrı bir grup oluşturarak birlikte algılanır. Geştalt psikolojisinin müze eğitimine entegrasyonu, özellikle arkeoloji alanında öğrencilere derinlemesine bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Simüle edilmiş bir kazı alanında öğrenciler, Gestalt ilkeleri temelinde buluntuları gruplandırır, ilişkilendirir ve yorumlar; bu sayede karşılaştıkları karmaşık durumları analiz ederek çözüm önerileri geliştirir, farklı olasılıkları değerlendirerek üretken düşünce süreçlerine ulaşma becerilerini pekiştirirler.

İleri teknoloji eğitim materyallerinin tasarımı ve kullanımı konusunda ilgili literatürde yer alan başka bir çalışmada (Hong, Hwang, Chen ve Tai, 2021), öğrencilere sanat eserlerinin görsel temsillerinden oluşan bir Görsel-Belirginlik (VSG) adını taşıyan bir Geştalt algı oyunu tasarlanmış, oyun sırasında öğrencilerin ana hedefe ulaşmalarına katkı sağlamayan veya öğrenme hedeflerine hizmet etmeyen gereksiz bilgiler, detaylar veya zorlayıcı unsurlar olarak tanımlanan dışsal bilişsel yük ile oyunun zorluğu veya oyun başarısı beklentisi gibi faktörler nedeniyle öğrencilerin oyun sırasında hissettiği olumsuz duygusal durumları ifade etmek için kullanılan oyun kaygısının öğrencilerin sömürücü öğrenmeye yönelik tutumu ve keşfedici öğrenmeye yönelik tutumları ile nasıl ilişkilendiğini incelemiştir. Bu VSG, katılımcıların bir resmin hangi unsurlarının bir resmin parçası olduğunu ve oluşturdukları bütünsel resmi nasıl çözebileceklerini belirlemelerine izin veren bir resmin görsel içeriğinin yeni bir temsilini önermektedir. VSG tasarımı, oyuncuların bütün görüntülerin parçalarını görmelerini içerir, üç parçayla başlar, ancak toplam 25 parçanın 21'ine kadar artar. Bu tasarım, oyuncuların Geştalt algılarını uygulama ile ilgili bilişsel çabalarını gerektirir. Ayrıca, VSG oyunu her denemede sadece 30 saniyelik bir süre vererek oyuncuları zorlayan bir yapıya sahiptir. Araştırmanın sonuçları, oyun oynarken Geştalt algısının öğrencilere muhakeme yetilerini geliştirme ve sanat eserleri hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatları sunabileceğini ortaya koymuştur. Bu araştırmanın sonuçlarına dayanarak, eğitimcilere, öğrencilerin

Geştalt algısıyla ilişkili becerilerini geliştirmek için benzer mobil cihazları kullanarak resimlenebilecek içerikleri entegre etmeyi düşünmelerini önerilmiştir. Kelvingrove Müzesi'nde ise Gestalt psikolojisinin temel ilkelerinden biri olan bütünleşik yapı yaklaşımı, Vincent van Gogh'un portrelerinin bir yap boz şeklinde düzenlenmesiyle vurgulanmıştır. Net biçimde tanımlanmış hatlara sahip bu bütünleşik yapılar, izleyicinin parçalanmış bir resmi eksiksiz bir portreye dönüştürme yeteneğini sergilemektedir. Ayrıca, Gestalt "tamamlama" eğilimi, Hollanda Galerisi'nde sergilenen resimlerde karakterlerin düşüncelerini ziyaretçilerin elektronik panolar yardımıyla tamamlaması yoluyla yansıtılmıştır. Bu yöntem, izleyicinin resmin bütünsel imajını oluşturmasına ve algısal bir bütünlük sağlamasına olanak tanımaktadır (Pervushina, 2018).

May ve Achiam'ın (2019) Helsinki Doğa Tarihi Müzesi'ndeki kaplan dioraması üzerine gerçekleştirdikleri çalışmada ise, Gestalt tamamlama ve iyi devamlılık prensipleri ele alınmaktadır. Çalışmada, anlam inşasının farklı olanakları ve görsel sahnelerin temel şematizasyonları ile perspektif ve profil seçimi arasındaki tercihler incelenmiştir. Bu durum, izleyicilere sahneye ilişkin çeşitli sorular sorma, diyalog kurma ve öğrenme açısından zengin bir bağlam sunmaktadır. Statik bir görsel sunum olmasına karşın, izleyici kaplan ve ceylan arasındaki etkileşimi dinamik bir olay olarak algılamaktadır. İzleyici, sahneyi zihinsel olarak tamamlayarak hareketi canlandırır. Farklı açılardan yapılan incelemelerde, dilsel ifadelerde de farklılıklar ortaya çıkar. Örneğin, kaplanın perspektifinden bakıldığında "Kaplan ceylana saldırıyor" ifadesi uygunken; ceylanın perspektifinden bakıldığında "Ceylan kaplan tarafından saldırıya uğruyor" şeklinde edilgen yapı kullanılır. Bu çok katmanlı algılama ve anlamlandırma süreci, izleyiciyi yalnızca görsel bir deneyimle sınırlı bırakmaz. Aynı zamanda olayın kendisi, sahnedeki türler, çevre ve av-avcı ilişkisi gibi daha geniş kavramsal sorgulamalar yapılmasına olanak tanır.

Geştalt teorisinin, öğrenme süreçlerindeki etkisini ele alırken, özellikle görsel ve duyusal çevrelerin yetersizliği içinde büyümüş çocukların deneyimlerini göz önüne alarak, bilişsel gelişim üzerindeki etkilerini daha derinlemesine anlamamızda fayda vardır. Arnheim (1969), eğitim anlayışlarına dair yaptığı değerlendirmede, çocukların en fazla ihtiyaç duyduğu şeyin, şekil, boyut ve renkte açıkça ifade edilmiş çeşitli nesneler olduğunu öne sürmektedir. Bu nesneler, açıklayıcı bir şekle sahip oldukları takdirde, dikkatli bir zihin tarafından algısal ilkelerin iletilmesine aracılık edebilir ve gözlenen her bir algısal ilkenin, düşüncenin temelini inşa etmede önemli bir rol oynayabileceğini

vurgulamaktadır. Genellikle, çocukların büyük ölçüde "pratik" bir çevre içerisinde büyüdükleri ve uygun oyuncaklara sahip olmasalar bile, böyle bir öğrenme için büyük fırsatlara sahip oldukları düşünülür. Ancak, kentsel gecekondu bölgelerinde büyüyen çocuklar için bu durum geçerli değildir. Deutsch'ün (1963) gözlemlerine göre, kentsel gecekondu bölgeleri ve kalabalık daireler, çocuklara minimum düzeyde uyarıcı sunmaktadır. Evlerdeki nesneler, oyuncaklar, mobilyalar veya araç gereçler, genellikle seyrek, tekrarlayıcı ve biçim ile renk çeşitliliği bakımından yetersizdir. Bu durum, ayrıcalıklı orta sınıf çocuklarının algısal deneyimlerinin aksine dikkat çeker, çünkü bu çocuklara yaşamlarının erken dönemlerinden itibaren zihinsel gelişimlerine katkıda bulunacak uyaranlar sunulur. Bu çocuklar, genellikle, yapı, denge, uyum, gruplama gibi pratik yetileri basit ve renkli nesnelere uygulama fırsatına sahiptir ve bu nesneler katı malzemelerden yapılmış, işlevsel ve estetik olarak kaliteli oyuncaklardır. Bu sebeple, bu çocukların, daha ucuz ve kalitesiz metal veya plastik oyuncakların sunulduğu ortamlardan daha fazla fayda sağlama olasılığı daha yüksektir. Duyusal çevrenin yetersiz ve karmaşık olması, zihinsel yeteneklerin de yetersiz ve karmaşık olmasına yol açabilir. Okulda, bu tür çocukların, dil kullanımı ve genel kavramların yanı sıra, el becerileri ve algısal ilişkilerin anlaşılması konusunda da başlangıçta diğer öğrencilere göre geride olabilecekleri gözlemlenmiştir.

BÖLÜM 4

YÖNTEM

Bu çalışma, nitel analiz yönteminin kullanıldığı bir araştırmadır. "Nitel araştırma, tümevarımcı bir yaklaşımla, olayları ve olguları doğal ortamları içinde betimleme, katılımcıların bakış açılarını anlama ve yansıtma üzerine odaklanan araştırma yaklaşımıdır (Çokluk, Yılmaz, Oğuz, 2011, s. 96)." Bir başka ifadeyle "Nitel araştırma problemleri açık uçlu, geliştirilebilir ve yönsüzdürler. Çalışmanın amacını özgü olan terimlerle yeniden ifade ederler ve genellikle bir merkezi fenomeni ortaya çıkarmak için niçin kelimesinden ziyade ne ve nasıl gibi soru sözcükleriyle başlarlar (Creswell, 2013, s. 138)." Geştalt algısal örgütleme prensipleri, araştırmacılara analiz sürecinde hem tümdengelimsel hem de tümevarımsal yaklaşımlar sunarak, araştırma alanında yeni perspektifler ve yaklaşımların geliştirilmesinde önemli bir rol oynayabilir. Gestalt prensiplerinin yapısı ve belirli bir teorik çerçevenin kullanımı, verilerin kodlanması sürecinde tümdengelimsel analiz yönteminin uygulanmasını gerektirse de araştırmanın yapısı ve gelişim özellikleri bağlamında tümevarımsal yaklaşımların da kullanılmasını zorunlu kılmıştır. "Tümevarımcı çözümleme (analiz), araştırmacıya ön bir denence (hipotez) olmadan veriyi inceleme fırsatı verir, keşfedilecek ne varsa onu keşfetme anlayışına ilişkin olan bu açıklık nitel araştırmaya özgü bir şeydir. Bu durum araştırmacının gerçeği olduğu gibi keşfetmesine izin verir, araştırmacı gerçeği önceden belirlenmiş teorik bakış açısına uyarlamak zorunda kalmaz (Best, Kahn, 2017, s. 266).

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan durum çalışması deseni ile hazırlanmıştır. Durum çalışması, belirli bir birim (örneğin, belirli bir müze veya sergileme alanı) üzerinde derinlemesine bir inceleme yapmayı amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır. Creswell durum çalışması araştırmasını şu şekilde ifade etmiştir; araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynaklan (örneğin gözlemler, mülakatlar, görsel-işitsel materyaller ve dokümanlar ve raporlar) aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2013, s. 97). Bu çalışmada, müze sergileme vitrinlerinin Geştalt prensipleri bağlamında nasıl algılandığını ve bu

algılamaların ziyaretçi deneyimine nasıl etki ettiğini anlamak için durum çalışması yöntemi kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Müze yetkililerinden elde edilen bilgilere dayanarak, Ankara Oyuncak Müzesi, ağırlıklı olarak 7-12 yaş aralığındaki çocukların okul etkinlikleri kapsamında ziyaret ettikleri bir müzedir. 7-12 yaş aralığını içeren katılımcıların seçimi, araştırma etik ilkeleri gözetilerek gerçekleştirmiştir. Çalışmaya katılmak isteyen, gönüllü olan çocuklar arasından kolaylıkla ulaşılabilen örnekleme yöntemiyle seçilerek toplamda 60 katılımcıdan oluşan bir çalışma grubu oluşturulmuştur.

Berk'in (2019), 7-11 yaş grubu çocukların kentsel mekân farkındalıkları incelemesinde belirtilen Piaget'in Bilişsel Gelişim Kuramı, 7-11 yaş olarak belirlenmiş somut işlemler döneminde çocukların mantıksal düşünme becerilerinin ve sayı, zaman, boyut, hacim, uzaklık gibi kavramların gelişmeye başladığı, gruplama yeteneğine sahip oldukları ve sınıflama, sıralama gibi gruplamalarla nesneleri organize edip sistemler kurabildikleri bir dönemi ifade etmektedir. Bu dönemde çocuklar, nesneleri büyüklük sırasına göre sıralayabilir, mekânda yer değişse bile grup içindeki nesnelerin sayısının değişmeyeceğini anlar ve nesneleri biçim ve renge göre alt sınıflara ayırabilirler.

Greenhill (1991), müzeler ve galerilerle iş birliği içinde eğitim alan çocukların başarı düzeylerini belirlemek amacıyla, Kraliyet Teftiş Kurulu tarafından yapılan araştırmalara değinmiştir. Bu araştırmalarda, 7 yaşındaki bir çocuğun etiket yazma, kendi sergilerinin kurulumu ve teşhirini üstlenme, müze ve galerileri ziyaret etme ve müze personeliyle iletişim kurma gibi faaliyetleri gerçekleştirebildiği saptanmıştır. Ayrıca, 11 yaşındaki öğrencilerin farklı müze türlerini ayırt edebildiği, bu müzelerin çeşitli sergileme yaklaşımlarını ayırt edebildiği ve bu konularda bilgi sahibi olduğu belirtilmiştir. Bu öğrenciler müze ve galerilerde uzun süreli gözlem yapma alışkanlığı kazanmış ve çeşitli kayıt tekniklerinde yetenekli oldukları rapor edilmiştir (Hooper-Greenhill, 1991 ss. 169-170). Bu ifade, 7-12 yaş aralığındaki çocuk ziyaretçilerin Ankara Oyuncak Müzesi'ndeki sergileme vitrinlerinin Geştalt algısal örgütlenme prensiplerini perspektifinden nasıl algıladıklarının araştırılmasında çalışma grubunu oluştururken destekleyici bir görüş olarak değerlendirilmiştir.

Verilerin Toplanması

Bu çalışmada, veri toplama süreci, görsel analiz ve görüşme yöntemlerine dayanmaktadır. Araştırmacı, başlangıçta Ankara Oyuncak Müzesi'ne ait vitrinlerdeki mevcut düzenlemeleri, nesnelerin yerleşimini ve birbirleriyle olan ilişkilerini inceleyerek Geştalt prensiplerinin vitrinlerde ne ölçüde uygulandığını belirlemeyi hedeflediği bir ön gözlem süreci gerçekleştirmiştir. Bu ön gözlem süreci, araştırmada kullanılacak vitrinlerin seçiminde ve nitel verilerin toplanmasında kullanılan veri toplama aracının tasarlanmasında temel bir rol oynamıştır. Ön gözlem sonucunda farklı temalar kapsamında tasarlanmış toplamda altı vitrin seçilmiş; bu temalar arasında uzay, taşıtlar/kurum taşıtları, müzik/eğlence, zekâ oyunları, sahil/bahçe oyuncakları ve İnci San bebek evi/yeme içme gibi çeşitli kategoriler bulunmaktadır. Ayrıca, Geştalt algısal örgütleme prensipleri açısından değerlendirilebilecek, zengin veri içeriği sunabilen açık uçlu sorulardan oluşan bir görüşme formu tasarlanmıştır. Çalışmanın yürütülebilmesi için öncelikle veri toplama aracının kullanım izni için Ankara Üniversitesi Etik Kurul Başkanlığı'ndan etik kurul onayı alınmıştır (Bknz. Ek 3). Katılımcıların gönüllü katılıma ilişkin onayları, Bilgilendirilmiş Onam Formu aracılığıyla elde edilmiştir (Bknz. Ek 1).

Nitel araştırma yürüten araştırmacı başlangıçta tasarı hakkında birkaç fikre sahiptir fakat veri toplandıkça ve çözümlendikçe meydana gelebilecek değişimlere açıktır. Bu, araştırmacının tasarı düzeltmelerine ve yeni bilgiler ve keşifler eklemesine izin verir (Creswell, 2013, s. 264). Bu veriler, araştırmacının hipotezlerini geliştirmesi ve hipotezlere dayalı olarak hazırlayacağı görüşme formlarının oluşturulmasına katkı sağlayacaktır.

Araştırma sürecinde, Ankara Oyuncak Müzesi'ne ziyaret eden 7-12 yaş arası çocuk katılımcılar arasından, görüşme formunu değerlendirmek isteyip istemediklerine göre rastgele bir seçim yöntemi uygulanmıştır. Bu yaş grubundaki çocuklarla yapılabilecek en uygun görüşme yöntemine ilişkin çalışmalardan birinde mülakat tekniğinin küçük çocuklarla çalışırken özellikle uygun olduğu ifadesine yer verilmiştir. İfade, ortaokul öğrencilerinin öğretmenlerinde sevdiği veya sevmediği özellikler çalışılmak istense, yazılı bir program muhtemelen yeterli olacaktır. Benzer bir çalışma ilköğretim birinci sınıf öğrencileriyle yapılmak istense, kullanılabilecek tek yöntem mülakat olacaktır şeklindedir (Best, Kahn, 2017, s.371). Her bir çocuk gönüllü, bu araştırmanın gerekliliklerini yerine getirebilmek için tahmini olarak 10 ile 15 dakika arasında bir süre harcamıştır. Bu süre çocukların karakterlerine bağlı olarak her bir soruya kısa veya uzun

cevaplar şeklinde değişkenlik göstermiştir. Soruların birbirine benzer durumları ortaya çıkarmak için farklı kurgularla sorulduğunu vurgulamak önemlidir. Bu, çocuğun verdiği cevapların farklı soru yapıları içinde aynı objeler üzerine kurulup kurulmadığını inceleyerek vitrin sergilemelerinin etkinliği hakkındaki bulguların geçerliliğini artırmayı amaçlamıştır. Güvenirlik veya cevapların tutarlığı, aynı sorunun mülakatın ileri bir aşamasında, farklı şekilde tekrar sorulması yoluyla değerlendirilebilir (Best, Kahn, 2017, s. 373).

Mülakatların anketler gibi dikkatlice hazırlanabileceği ve standartlaştırılabileceği veya daha doğal bir şekilde gerçekleştirilebileceği belirtilmektedir (Hein, 1998). Her iki yaklaşımın da avantajları ve zorlukları bulunmaktadır. Kısa ve gayri resmi mülakatların, prototip bir serginin eksikliklerini belirlemek için yeterli bilgi sağlayabildiğidir. Devamında Feher ve Rice (1987, 1988) tarafından Piaget'in mülakat yöntemi (Piaget 1929) kullanılarak ziyaretçilerin bilim kavramlarını belirlemek ve uygun sergilerin geliştirilmesine rehberlik etmek amacıyla fiziksel nesnelerin incelendiği çocuklar üzerinde mülakat yönteminin kılavuz olarak kullanıldığı ifade edilmektedir. Çocuklardan, gördüklerini tarif etmeleri ve nesneleri manipüle ettikçe ne olacağını tahmin etmeleri istenmiştir (Hein, 1998, s.125). Bu durumda (belirtilmelidir ki sorular, araştırmacı tarafından çocuklara sözlü olarak yönlendirilmiş olup, gayri resmi bir konuşma havasıyla sunulmuş ve çocukların yazarak cevaplandırması beklenilmiştir), belirlenen üç soru şu şekildedir:

1. Şimdi hayal et, bu vitrindeki oyuncaklardan oluşan bir hikâye yaratman gerekiyor! Oyuncakları kullanarak, bu hikâyede neler olup bittiğini kısaca paylaşabilir misin?

2. Oyuncaklarla dolu bu vitrine bir isim vermek ister misin? Bu vitrin için ne tür bir isim düşünürdün? İsim seçerken ne tür şeyler düşündüğünü kısaca paylaşır mısın?

3. Şimdi, vitrine odaklan, gözlerini kapat ve tüm renkleri hayal et! Hangi renk bu vitrini en iyi şekilde ifade ederdi? Bu rengi seçme sebebini kısaca paylaşır mısın?

Yukarıda belirtilen soruların yer aldığı görüşme formu, araştırmaya katılanların kişisel ve eğitim bilgilerini içerecek şekilde hazırlanmıştır (Bkz. Ek 2).

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler, bir kod kitapçığı kullanılarak analiz edilmiştir. Kodlama, verinin çeşitli yönlerini belirleyerek, küçük parçalar halinde işaretlemek veya etiketlemektir

(Corbin ve Strauss, 2008; Creswell, 2013; Merriam, 2009; Miles ve Huberman, 2016). Kodlama süreci, ziyaretçilerin ifadelerinden Geştalt prensipleriyle ilişkili olanları belirleyerek ve verileri sistematik bir şekilde sınıflandırarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı ifadelerdeki bilgiyi ayrıştırarak kategorilere dönüştürülmüştür. Verinin içeriğine bağlı olarak yeni kategoriler veya alt kategoriler oluşturmuş ve veri arayışı sırasında ortaya çıkan yeni özellikler tanımlamıştır. Bu analiz sürecinde, verinin içerdiği bilgileri daha derinlemesine anlamak için farklı özellikler veya sürekli bir özellik üzerindeki değişkenlikleri keşfetmek için veriye dikkatlice bakılmıştır. Böylece, müze sergileme vitrinlerinin ve vitrinlerdeki nesneler arasındaki ilişkilerin nasıl algılandığına dair daha derin bir anlayış elde edilmiştir.

BÖLÜM 5

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, Ankara Oyuncak Müzesi'nde gerçekleştirilen mülakatların geliştirilmesi, araştırma kapsamında analizleri ve elde edilen bulgular sunulmaktadır. Verilerin düzenlenmesi ve analizi için MAXQDA nitel veri analizi yazılımı kullanılmıştır. Ankara Oyuncak Müzesi'nin sergileme vitrinlerinin yerleşim yerlerini içeren basit bir iç mekân krokisi oluşturulmuş ve analizi yapılan her bir vitrin "X" işareti ile belirlenmiştir. Analiz için seçilen altı farklı vitrin (VTRN1, VTRN2, VTRN3, VTRN4, VTRN5 ve VTRN6) ve her bir vitrin için 10 katılımcı (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9 ve K10) şeklinde etiketlenmiş, Pragnanz, Şekil-Zemin, Devamlılık, Tamamlama, Yakınlık ve Benzerlik Prensipleri bağlamında in-vivo kodlar belirlenmiştir. Bu kodlar gerektiğinde alt temalar altında gruplandırılmış olup tek vaka modeli kod hiyerarşisi ve kod istatistiklerine dayalı olarak görsel grafikler ve tablolar eşliğinde betimsel bir yorumlama yapılmıştır.

Vitrin 1. Uzay

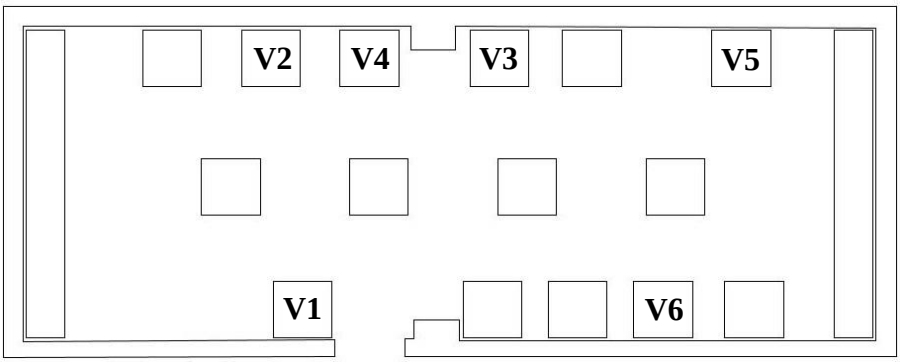
Vitrin 2. Ulaşım-Taşıtlar

Vitrin 3. Müzik-Eğlence

Vitrin 4. Yapı-İnşa ve Zekâ Oyunları

Vitrin 5. Sahil-Bahçe Oyunları

Vitrin 6. İnci San Bebek Evi



Görsel 22. "Ankara Oyuncak Müzesi Vitrin Yerleşimleri"
Kaynak. https://sanalmuze.gov.tr/TR-317638/ankara-universitesi-oyuncak-muzesi.html

Pilot Çalışma: Görüşme Formunun Geliştirilmesine İlişkin Bulgular ve Yorumları

Araştırmanın ilk aşaması olarak, altı farklı vitrinde toplam 12 katılımcı ile bir pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışmanın temel amacı, veri toplama aracının etkinliğini ve güvenirliğini değerlendirmek, soruların anlaşılırlığını ve analiz edilebilirliğini tespit etmek olmuştur. Bu bağlamda, farklı soru tiplerine odaklanılarak elde edilen veriler, detaylı bir analiz sürecine tabi tutulmuştur. Her bir vitrin için toplanan veriler, soru tipleri üzerinden kategorize edilerek incelenmiştir. Bu sayede, her soru tipinin katılımcılar tarafından nasıl algılandığı ve hangi tür verilerin ortaya çıkardığı belirlenmiştir. Pilot çalışmanın sonuçları, veri toplama aracının nihai halini belirlemede ve araştırmanın genel yönünü şekillendirmede önemli bir rol oynamıştır.

Pilot çalışma sürecinde, aşağıdaki soruların katılımcılar üzerindeki etkisi ve verdiği sonuçlar incelenmiştir:

1. Şimdi hayal et, bu oyuncaklardan bir hikâye yaratman gerekiyor! Hangi oyuncak başrolde olurdu ve neden onu seçerdin? Hikâyenin nasıl başladığını ve neler olduğunu kısaca anlatır mısın?

2. Vitrine bakıyorsun ve objelerin hareket ettiğini düşünüyorsun, değil mi? Vitrindeki objelerin hareketlerini yazarak ifade edebilir misin? Bu hareketleri anlatırken, nasıl göründüğünü, nasıl hissettiğini ve belki de nasıl işitildiğini içeren kısa bir açıklama yapabilir misin?

3. Şimdi, vitrine odaklan. Gözlerini kapat ve tüm renkleri hayal et. Senden vitrini işaretlemen için bir renk seçmeni isteyeceğim, hangi renk bu vitrini en iyi şekilde ifade ederdi? Bu rengi seçme sebebini kısaca anlatmak ister misin?

4. Bu vitrindeki oyuncaklar hakkında arkadaşlarına bir tanıtım yapmak isteseydin, tanıtımın içeriği nasıl olurdu biraz detay verebilir misin?

5. Şimdi düşün, oyuncaklarla dolu bu vitrinine yaklaşıyorsun! Heyecan verici, değil mi? Vitrine yaklaştığın sırada, buradan bir ses işitecek olsaydın. Hangi sesi ilk işitirdin? Bu sese dikkatle kulak verirken, bize bu sesi nasıl tarif ederdin?

6. Şimdi, oyuncaklarla dolu bu vitrine dikkatlice bakıyorsun. Vitrindeki nesneleri düşününce içinde ne tür hisler uyandığını hissetmeye çalış. Şimdi, bu heyecanı birkaç kelimeyle ifade eden bir slogan oluştur, senin sloganın bu vitrine özel olsun!

7. Elini uzatıp vitrindeki bir oyuncağa dokunabilseydin, hangisine dokunmayı tercih ederdin? Dokunmanın sana nasıl bir his verdiğini ve neden bu oyuncağı seçtiğini açıklar mısın?

8. Oyuncaklarla dolu bu vitrine bir isim vermek ister misin? Bu vitrin için ne tür bir isim düşünürdün? İsim seçerken ne tür şeyler düşündüğünü bizimle paylaşır mısın?

9. Eğer bu vitrindeki oyuncakları yeniden düzenlemek isteseydin, nasıl bir düzenleme yapardın? Hangi oyuncakları bir araya getirirdin? Nedenini kısaca anlatır mısın?

10. Bu vitrine dikkatlice baktığında, içinde eksik olan bir şey olduğunu hissediyor musun? Eğer öyleyse, bu vitrine eklemek istediğin bir obje veya özellik nedir? Bu objeyi ya da özelliği eklediğinde, vitrine ne tür bir his veya anlam katacağını düşünüyorsun?

Vitrin tanıtımı sorusu, çocukların vitrindeki nesnelerin görsel özelliklerine odaklanmalarını sağlamıştır. Bu soru tipi, katılımcıların dikkatini nesnelerin renk, şekil ve boyut gibi somut ve tanımlayıcı özelliklerine yönlendirmiştir. Aynı zamanda, katılımcılarda içgörü sürecini harekete geçiren bir etkisi de gözlemlenmiş ve onların nesneler arasındaki ilişkileri daha çok işlevsel ve fonksiyonel bağlamda değerlendirdikleri görülmüştür. Ancak, bu soru tipi, yalnızca tanımlayıcı niteliklerine yoğunlaşmalarına neden olmuştur. Bu durum, dikkat unsurunun ön plana çıktığı bir yaklaşımı ortaya koymakta olup, eğitimde dikkatin yönetimi ve kullanımını desteklemek için etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Horoz bilmecesi: Karışık bir bulmacadır. İçindeki gizli bir horozu bulmaya çalışırız. İçinde küpler vardır. Küpler karışık verilmiştir. Küpleri doğru dizip içindeki horozu bulmaya çalışırız. Sulu Boya: Suyla kullanılır. İçinde renkler vardır. İçinde de bir fırça vardır. Yapılışı: Bir kaba su konulur. Fırça su kabına konulur. Sonra sulu boyanın içindeki boyaya sürülür. Bir kâğıda sürülür (PVTRN4K2).

Düzenleme kelimesinin uyaran olarak kullanıldığı soru yapısının, çocukları belirli bir düzeni takip etmeye ve belirli kriterler çerçevesinde sınırlı bir şekilde düzenleme yapmaya yönlendirdiği gözlemlenmiştir. Bu soru tipi, katılımcılarda içgörü sürecini tetikleyici bir etki yaratmakta ve onların nesneler arasındaki ilişkileri ağırlıklı olarak fonksiyon ve işlevleri üzerinden değerlendirmelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca, katılımcıların renk, şekil ve boyut gibi görsel özellikleri de yorumladıkları tespit edilmiştir. Ancak, bu türden bir soru, derinlemesine ve özgün veri elde etme açısından sınırlı kalmaktadır. Katılımcılara bir ölçüde özgür bir alan tanımakla birlikte, "düzen" uyaranı ile onların düşüncelerini belli bir yöne yönlendirdiği ve katılımcıların kendilerini

daha açık bir ifade alanı bulabilecekleri bir yapının, hikaye kurgusu soru tipinde zaten uygulanabilir olduğu sonucuna varılmaktadır.

4 numaralı bebeği geminin yanına koyardım. Deniz kısmını biraz daha büyütürdüm. Gemi ve arabaları yan yana getirdim. Daha düzenli olacağı için (PVTRN5K2).

Çocukların vitrindeki objeleri inceleyerek benzer unsurları tespit etme sürecine katıldıkları ve bu süreçte benzer bir unsuru bulma ve konumlandırma çabası içinde oldukları gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, kullanılan soru tipinin çocukların yanıtlarını şekillendirmede bir manipülasyon etkisi oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Özellikle, algıyı yönlendirme çabası eksiği belirleme ve ekleme soru tipinde belirgin şekilde ortaya çıkmaktadır. Soru, çocukları benzerlikleri örgütleyerek eksiklikleri düşünmeye sevk etmekte ve dikkat ile organizasyon süreçlerini etkili bir şekilde çalıştırmaktadır.

minyatür tabaklar, koltuklar (PVTRN6K1).

İçerisine eski zamanlardakinden ocak ve fırın eklemek isterdim. Yemek masası ve sandalye eklemek isterdim (PVTRN6K2).

Sergilemelerin katılımcı üzerindeki etkisini ölçerken, eksiklik, düzen veya tanıtım gibi dikkat uyaranlarının manipülatif etkilerini kullanarak algıyı yönlendirme çabasından kaçınılması gerektiği anlaşılmaktadır. Bu süreçte hem zengin veri elde etmek hem de daha özgür bir üretim alanı sağlamak hedeflenmektedir. Katılımcı, bir hikaye kurgularken, eksiklik, düzen veya tanıtım gibi unsurları herhangi bir yönlendirme olmaksızın dahil etme kararını kendisi verecektir. Vitrin sergilemeleri ile katılımcı arasında bir diyalog kurulduğunda, bu deneyime yönlendirici uyaranların müdahil edilmemesi gerekmektedir. Eğer katılımcı, hikayede bir düzenlemeden ya da amodal tamamlama ile eksikliklerden bahsetmek isterse, bunu doğal süreçte yapacaktır. Dikkati belirli bir doğrultuda manipüle eden unsurlardan kaçınarak, daha özgün ve katılımcı odaklı bir ölçüm yöntemi benimsenmelidir.

Katılımcılardan vitrindeki oyuncakların hareket, ses ve dokunsal özelliklerini hayal etmeleri istendiğinde, bu soru tiplerinin katılımcıları daha bilinçli bir dikkat ve odaklanma sürecine sevk ettiği gözlemlenmiştir. Bu durum, katılımcıların spontane ve doğal tepkilerini engelleyebileceği endişesini doğurmuştur. Zira bu tür sorular, katılımcıların duyusal algılarını belirli bir çerçevede betimlemelerini talep ederek, onların dikkatlerini sadece belirlenen uyaranlara odaklamalarına neden olmaktadır. Söz konusu sorulara

verilen yanıtlar incelendiğinde, örneğin, katılımcılardan oyuncakların seslerini hayal etmeleri istendiğinde, objelerin ses çıkarma potansiyelini değerlendirdikleri, dokunsal özelliklere odaklanmaları talep edildiğinde ise yüzey dokusu ve materyal gibi ayrıntılara dikkat ettikleri gözlemlenmiştir. Bu tip soruların, katılımcıların duyusal deneyimlerini zenginleştirme amacı taşımasına rağmen, hikaye kurgusu soru tipinde zaten uygulanabilir olduğu sonucuna varılmaktadır.

Dönen minik atlı karıncadan ses çıksaydı rahatlatıcı bir müzik çalardı (PVTRN3K2).

Araba frene bastığında bir anda duruyor ve biraz korkuyorum (PVTRN2K2).

Ben resim paletine dokunurdum. Çünkü ben kendimi resimde çok iyi olduğumu düşünüyorum ve resmi çok seviyorum (PVTRN4K1).

Yapılan pilot araştırmada, "hikaye kurgulama" sorusunun diğer soru tiplerine kıyasla daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Bu etkinin temel nedenleri, çocukların yaratıcı düşünme süreçlerini spontane bir şekilde ortaya koyabilmeleri ve farklı temalar, karakterler ya da olay örgüleri geliştirerek zengin ve detaylı bilgi sunmalarına olanak tanımasıdır. Hikaye kurgusu, çocukların nesnelere yükledikleri anlamları, duygusal tepkilerini ve sergilenenin ötesindeki görünmeyen kavramlarla olan ilişkilerini açığa çıkarır. Bu bağlamda, hikaye kurgusu yalnızca görsel algıya değil, aynı zamanda işitsel, dokunsal ve duygusal deneyimlere de odaklanır. Çocuklar, hikayelerinde bu farklı algısal boyutları birleştirerek, objelerle olan çok katmanlı ilişkilerini daha derinlemesine ifade etme imkânı bulurlar. Bu da hikaye kurgusunun çocukların algısal ve duygusal dünyalarının daha geniş bir perspektiften incelenmesine olanak tanıyan etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Ayrıca, pilot araştırmada gözlemlenen bir diğer önemli bulgu ise çocukların çok fazla soru cevaplamak istemedikleri ve görüşme akışının üç soruyla sınırlı tutulmasının yeterli olduğudur. Bu bağlamda, hikaye kurgulama sorusu, Geştalt prensipleri açısından incelenebilecek en zengin veriyi, en az manipülasyonla sunma potansiyeline sahip bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Aynı zamanda, hikaye yazım süreci, çocukların algısal deneyimlerini somut bir tasarım sürecine dönüştürmekte ve bu algısal deneyimi yazılı bir yaratıcı yazma etkinliğiyle oyunlaştırıcı bir nitelik kazandırmaktadır. Bu durum, çocukların öğrenme süreçlerinde aktif ve yaratıcı katılım göstermelerine de olanak sağlayarak, araştırmanın verimliliğini ve çocukların sürece olan ilgisini artırıcı bir etki yaratmıştır. Çocukların algısal ve düşünsel süreçlerini daha

kapsamlı bir şekilde değerlendirip doğrulayabilmek amacıyla, özellikle “isim belirleme” ve “renk belirleme” gibi soruların da araştırmaya dâhil edilmesine karar verilmiştir.

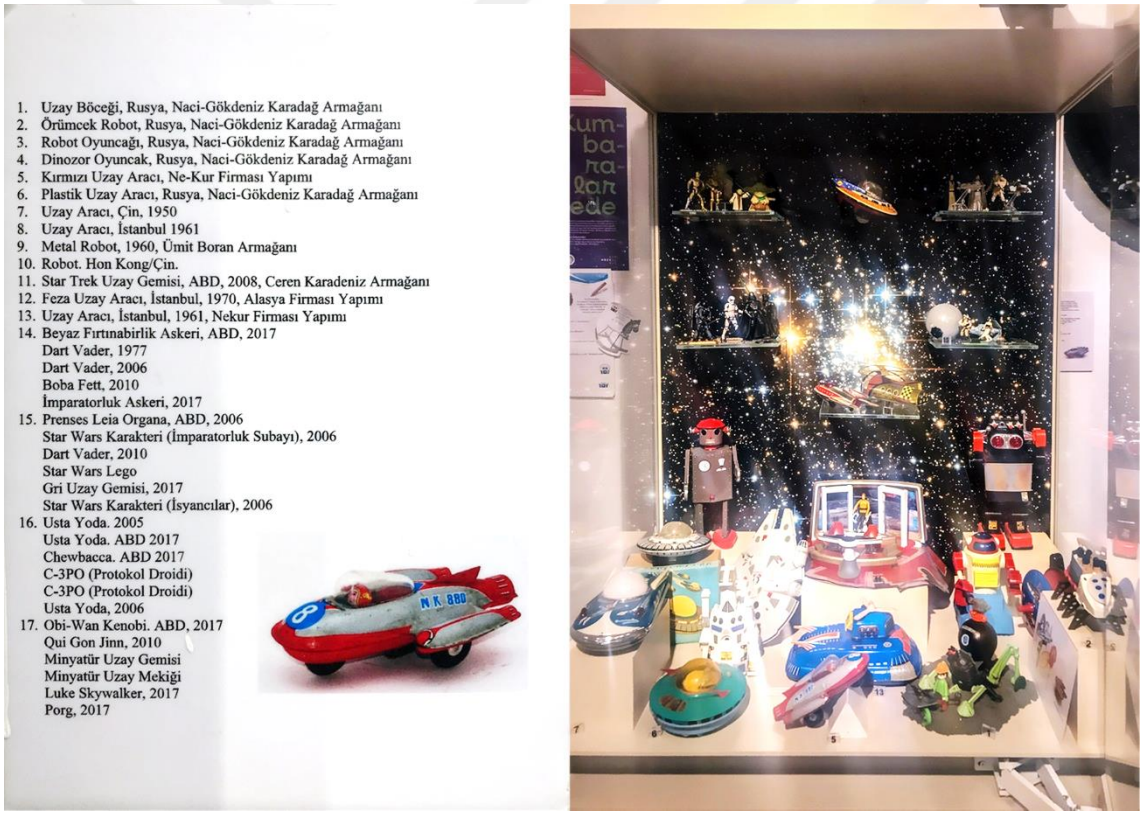
Vitrine isim verme sürecinin, katılımcıların dikkate aldığı özellikler ve temalar bağlamında detaylı bir şekilde incelenmesi, isim seçiminin derinlemesine anlaşılmasını hedeflemiştir. Bu bağlamda, seçilen ismin vitrindeki nesnelerin genel algısını nasıl şekillendirdiği ve vitrinin içeriği veya temalarıyla ne ölçüde uyumlu olduğu değerlendirilmiştir. Özellikle, katılımcının seçtiği ismin vitrinin karmaşıklığını azaltma ve basitleştirme eğilimini yansıtma derecesi analiz edilmiştir. Ayrıca, isim seçimi sürecinde hangi Gestalt prensiplerinin etkili olduğuna dair araştırmacının dikkate aldığı diğer temel unsurlar arasında yer almıştır.

Renk seçimlerine ilişkin sorular ise Gestalt psikolojisinin temel ilkeleri çerçevesinde incelenmiştir. Renklerin bu bağlamdaki kullanımı, katılımcının vitrin algısına ilişkin zihinsel süreçlerinin bir yansıması olarak değerlendirilmiştir. Renk seçimi, yalnızca görsel algısal süreçlerin değil, aynı zamanda duygusal tepkilerin de bir göstergesi olarak ele alınmıştır. Renklerin bireylerde belirli duygusal tepkileri tetikleme potansiyeli, vitrinin genel algısını etkileyen izomorfik bir ilişkiyi ortaya koyabilmektedir.

Uzay Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun bir bölümünü oluşturan "Uzay" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Uzay temalı vitrinde Yıldız Savaşları ve Uzay Yolu gibi 1966 ve 1977 yılları Amerika Birleşik Devletleri yapımı uzay temalı filmlere ilişkin uzay araçları ve karakterlere yer verilmiştir. Bu oyuncakların yanı sıra vitrinde Naci Gökdeniz Karadağ tarafından armağan edilen Rusya yapımı uzay taşıtları ve robotlar da yer almaktadır. Vitrinin önemli oyuncakları arasında Alasya 1970 yapımı Feza isimli uzay aracı ile Nekur firması tarafından 1961'de üretilen uzay aracı yer almaktadır (Görsel 18).



Görsel 23. VTRN1

Uzay temalı vitrinin mevcut sergilemelerine ilişkin katılımcı verilerinin analizi sonucunda, pragnanz ve şekil-zemin prensipleriyle birlikte benzerlik prensibinin diğer prensiplere göre daha belirgin olduğu gözlemlenmiştir. Bunu tamamlama ve yakınlık prensipleri takip etmektedir (Şekil 1). Bulgular, katılımcıların aksiyon figürleri, uzay gemileri ve robotlar olmak üzere üç alt tema altında benzerlik prensibini kullandıklarını göstermektedir. Uzay temalı vitrin sergilemesinde robot unsurunun özellikle belirgin

olduğunu belirtmek önemlidir. Kelime frekans analizleri, robot unsurunun diğer unsurlara göre katılımcı ifadelerinde daha sık kullanıldığını göstermektedir. İki büyük robot figürünün hem boyutlarının büyüklüğü hem de köşelere yerleştirilmiş olmaları, gözlem rotasında belirgin bir konuma sahip olmalarını sağlamaktadır (Melton, 1972; Turgay Zıraman ve İmamoğlu, 2018). Bu konumlandırma, katılımcıların dikkatini bu bölgelere çekmiş ve bu durum, robot figürlerine "robot, robotlar, robotları, robotla ve robotumla" gibi kelimelerin sıkça ve özel bir vurgu ile kullanılmasına neden olmuştur (Tablo 1). Bu konumlandırmanın benzerlik prensibine dayalı organizasyonu daha da tetiklediği söylenebilir. Ancak araştırmada, benzerlik prensibine dayalı kategorileştirmede "robotlar" dışındaki tekil ifadeler genellikle benzerlik kategorisine dahil edilmemektedir. Bu ifadeler, benzerlik prensibinin etkisini güçlendirmiş gibi görünse de tekil ifadeler benzerlik prensibi bağlamında kodlanmamaktadır.

Tablo 1

VTRN1 Belge Grubunda Robot, Robotla, Robotları, Robotlar ve Robotumla Ögelerine ait Belge Adı, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı

Önizleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
Uzay Gemisinde iki tane Robot var.	VTRN1K2	VTRN1	1	Robot
Bir robot var.	VTRN1K3	VTRN1	1	robot
…uzayda savaş başlatmış sonra adam robotla savaşı bitirmiş	VTRN1K5	VTRN1	1	robotla
... oradaki robotları yönetiyor	VTRN1K6	VTRN1	1	robotları
Robotlar uzayı basar… Çünkü robotlar uzayı basmış…	VTRN1K7	VTRN1	2	robotlar
Biri yardım sever robot.	VTRN1K8	VTRN1	1	robot
Bir gün robotumla birlikte uzaya gitmek nasıl diye düşündüm.	VTRN1K9	VTRN1	1	robotumla
Ali robotları çok seviyordu. Annesi ona robot alacaktı. Oyuncak mağazasına gidip Ali'nin istediği bir robot alacaktı. Ali çok sevindi hemen bir robot seçti. Çünkü en çok uzay aletleri ve robotlar var.	VTRN1K10	VTRN1	1 3 1	robotları robot robotlar
Toplam	8		13	

Aksiyon figürleri alt teması incelendiğinde "uzaylılar, uzaycılar, insanlar ve kahramanlarımız" gibi terimlerin gözlemlere dayalı olarak aksiyon figürlerini ve vitrindeki karakterleri temsil ettiği görülmektedir. Bu çoğul formdaki ifadeler, katılımcıların vitrindeki birden fazla karaktere odaklandıklarını ve onları "kahraman ve uzaylı" gibi kavramlar altında birleştirdiklerini gösteren bir gruplandırma eğilimi ortaya koymaktadır. Bu durum, benzerlik prensibinin güçlü bir şekilde işleyişinin bir göstergesidir. Uzay gemileri alt teması kapsamında kullanılan "uzay araçları, uzay aletleri, birbirinden güzel mekikler ve çok savaş gemisi var" gibi çoğul kavramların da benzerlik prensibine dayanarak gruplandırıldığı görülmektedir. Katılımcılar, her bir uzay oyuncağının farklı biçimleri ve işlevsel özelliklerini net bir şekilde ayırt edememelerine rağmen, genellikle yukarıdan aşağıya bir yaklaşım benimseyerek (Arnheim, 1970; Spillmann ve Sarris, 2012) robotlar ve aksiyon figürleri dışında kalan tüm oyuncakları uzay araçları veya gemileri kavramları altında kategorize etmekte ve uzaya ait unsurlar olarak gruplamaktadırlar (Tablo 2).

Tablo 2

VTRN1 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN1)		
Robotlar	4	
iki tane robot	1	VTRN1K2
robotlar	1	VTRN1K6
	1	VTRN1K7
	1	VTRN1K10
Uzay Gemileri	4	
uzay araçları	1	VTRN1K2
çok savaş gemisi	1	VTRN1K5
güzel mekikler	1	VTRN1K9
uzay aletleri	1	VTRN1K10
Aksiyon Figürleri	4	
uzaylılar	1	VTRN1K2
kahramanlarımız	1	VTRN1K4
uzaycılar	1	VTRN1K7
insanlar	1	VTRN1K8
Toplam	12	8

Analiz sonuçları (Tablo 3), katılımcıların vitrinin alt bölümlerinde robotları ve uzay gemilerini, üst bölümlerde ise aksiyon figürlerini ve diğer unsurları yakınlık prensibine dayalı olarak kategorize ettiklerini ortaya koymaktadır. Vitrinin üst bölümündeki

organizasyona ilişkin bulgular, katılımcının Star Wars karakterlerine odaklandığını ve bu odaklanmada renk seçimlerinden olan kırmızı (uçan daire) ve sarı (Feza Uzay aracı) oyuncakların rol oynadığını göstermektedir. Bu iki oyuncak, Star Wars karakterleri arasında bir geçiş rolü üstlenmektedir. Bu durum, üst bölümde aksiyon figürleri ve bu iki oyuncak arasında yakınlık prensibine dayalı bir örüntünün oluştuğunu göstermektedir. Vitrinin alt bölümünde robotlar ve uzay araçlarının yoğun ve birbirine yakın şekilde sergilendiği gözlemlenmektedir. Büyük boy robotlar, katılımcıların dikkatini diğer unsurlardan uzaklaştırarak robotlar ve uzay araçları kategorisine odaklanmalarını sağlamıştır. Katılımcılar, robotlar ve uzay araçları gibi birbirine yakın konumlandırılan unsurları bir araya getirme eğilimi göstermiştir ve aralarındaki yakınlığı hikayelerinde bir bağlantı kurmak için kullanmışlardır. 11 numaralı oyuncak, bir uzay gemisi dümeninde bir uzay gemisi kaptanını temsil eden bir figürle konumlandırılmış ve robotlar arasında yer almaktadır. Robotun çevresindeki unsurların daha fazla dikkat çekmesini sağlayan diğer bir durum, işçi figürü ve sekiz gözlü canavarın robotun yanında yer almasıdır. Dolayısıyla, katılımcıların bu unsurlar arasındaki ilişkiyi öne çıkarmaları, vitrinin alt bölümündeki düzenlemenin kategorizasyon ve hikâye oluşturma sürecinde yakınlık prensibinin oynadığı rolü gösteren bir örnektir.

Tablo 3

VTRN1 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN1)		
Vitrin İçi Üst Bölüm Yakınlık Organizasyonları: Aksiyon Figürleri ve Diğer Unsurlar	1	
Star Wars karakterleri, sarı (Feza Uzay Aracı) ve kırmızı (uçan daire)	1	VTRN1K1
Vitrin İçi Alt Bölüm Yakınlık Organizasyonları: Robotlar ve Uzay Gemileri	5	
uzay gemisinde iki robot	1	VTRN1K2
savaş gemileri ve robot	1	VTRN1K5
robotlar ve 11 numaralı oyuncak	1	VTRN1K6
işçi, robot ve sekiz gözlü canavar	1	VTRN1K8
robot ve uzay mekiği	1	VTRN1K9
Toplam	6	6

Katılımcılar, pragnanz prensibini kullanarak vitrindeki unsurları uzay teması altında kategorize etmişlerdir (Tablo 4). Bu kategorizasyon, "uzay keşfi, uzay savaşları ve uzay oyuncakları" gibi üç alt tema etrafında gerçekleşmiştir. Uzay keşfi alt teması, vitrindeki

unsurların geniş ve bilinmeyen uzayın keşfine odaklanmasını ifade eder. Katılımcılar, bu tema altında vitrin içeriğini efsane ve macera kavramlarıyla ilişkilendirerek genel bir ifade kullanmışlardır. "Uzay Macerası" veya "Uzay Efsaneleri" gibi ifadeler, uzay keşfi temasına yönelik geniş ve bütüncül bir algıyı yansıtmaktadır. Uzay savaşları teması, vitrindeki unsurların uzayda geçen savaş ve çatışma kavramlarıyla ilişkilendirilmesini ifade eder. Katılımcılar, bu tema altında vitrin içeriğini savaş ve çatışma unsurları etrafında gruplandırmış ve pragnanz ilkesini uygulayarak genel bir ifade kullanmışlardır. Bazı araştırmacılara göre, tamamlama pragnanzın bir ön koşuludur (bkz. Mennan, 2009). Sonuç olarak, işgal kavramını ortaya çıkaran bir tamamlama süreci bulunmaktadır ve bu da pragnanz olarak açıklanabilir. "Uzayda Savaş, Uzayı Basma ve Uzaydaki savaş anı" gibi ifadeler, uzay savaşları temasının genel bir algısını temsil eder. Uzay oyuncakları teması, vitrindeki oyuncakların genel olarak uzayla ilişkilendirilmesini ifade eder. Katılımcılar, bu tema altında vitrin içeriğini oyuncakların uzayla ilgili özelliklerine göre gruplandırmış ve basitleştirerek ifade etmiştir. "Uzay Şehri, Uzay Oyuncakları, Uzayın Kurucuları" gibi genel ifadeler, uzay oyuncakları temasını temsil eder. Sonuç olarak, uzay keşfi ve uzay savaşları temaları, eyleme ve tamamlamaya dayalı pragnanz yapıları oluştururken, uzay oyuncakları somut ve görsel basitleştirmelere dayalı pragnanz yapıları temsil etmektedir.

Tablo 4

VTRN1 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN1)		
Uzay	1	VTRN1K10
	1	VTRN1K2
Uzay Keşfi	2	
Uzay Macerası	1	VTRN1K4
Uzay Efsaneleri	1	VTRN1K9
Uzay Savaşları	3	
Uzayda Savaş	1	VTRN1K5
Uzaydaki savaş anı	1	VTRN1K6
Uzayı Basmak	1	VTRN1K7
Uzay Oyuncakları	3	
Uzay Oyuncakları	1	VTRN1K3
Uzay şehri	1	VTRN1K8
Uzayın Kurucuları	1	VTRN1K1
Toplam	10	10

Devamlılık prensibine yönelik yapılan analiz (Tablo 5), her iki kodlama örneğinde algıda tutarlılık ve süreklilik eğilimini ortaya koymuştur. Bu eğilim, kelime tekrarları ve tematik bağlantılar yoluyla gözlemlenmiştir. "Ay-Star Wars-uzay" ve "robotlar-uzaylılar-basmak" gibi kelimelerin tekrarı, uzay temasının algılanmasında kullanılan belirleyici unsurlar olarak süreklilik göstermektedir ve bütünsel algıda bir desen oluşturma eğilimindedir. Bu ifadeler, tekrar eden bir deseni sürekli çizerek, katılımcıların uzay temasıyla ilgili düşüncelerinin devamlılık prensibi çerçevesinde tutarlı ve anlamlı olmasını sağladığını gösterir.

Tablo 5

VTRN1 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Devamlılık Prensibi (VTRN1)		
Star Wars-uzay-ay	1	VTRN1K1
robotlar-uzaylılar-basmak	1	VTRN1K7
Toplam	2	2

Şekil-Zemin prensibi doğrultusunda gerçekleştirilen analizde (Tablo 6), uzay zemin üzerinde vitrin içi alt ve üst bölümler ile her iki alanda da bulunan oyuncakların figür olarak kullanıldığı bulgularına ulaşılmıştır. Elde edilen bu bulgular kapsamında dikkat çekici bir nokta, katılımcıların büyük çoğunluğunun, vitrin içi alt bölüme ait belirli oyuncakları ideal figürler olarak seçmiş olmasıdır. Katılımcıların, robotlar ve uzay gemilerini savaş temasını somutlaştırmak için ideal figürler olarak tercih etmeleri dikkate değer bir bulgudur. Bununla birlikte, farklı örüntülerde uzay gemilerinin keşif ve macera duygularını uyandırdığı gözlemlenmiştir. Kurgular ne olursa olsun, gemiler ve robotlar figürler arasında öne çıkarak hikayelerin ana odak noktası haline gelmiştir. Bu bağlamda, 11 numaralı oyuncak (Star Trek Uzay Gemisi), diğer uzay gemileri ve robotlar katılımcılar tarafından en sık kullanılan figürler olarak öne çıkmıştır. Bu unsurlar, vitrinde öne çıkan figürlerdir ve dolayısıyla görsel olarak dikkat çeken ve algıda öne çıkan unsurları temsil ederler. Öte yandan, uzay kelimesi vitrinin zemin kısmını oluşturur. Çünkü uzay temasının genel ortamını ifade eder ve diğer unsurların konumlandığı arka planı belirler. Bu şekilde, katılımcının ifadesi şekil-zemin prensibini kullanarak vitrinin görsel düzenini ve unsurlar arasındaki ilişkiyi açıklar. Ayrıca, işçi figürünün bulunduğu uzay böceği ve örümcek robotu da vitrinin içerisindeki alt bölüme ait uzay zemininde kullanılan diğer figürler arasında belirlenmiştir. Vitrin içi üst bölümünün şekil-zemin

özelliklerine odaklanıldığında, Star Wars oyuncaklarının uzay temasıyla ilişkili figürler olarak algılandığı ve uzay imgesini tamamladığı gözlemlenmiştir. Özellikle, katılımcılardan birinin *"Bu bir uzay macerası! Bu macerada kahramanlarımız önemli bir taşı arıyorlar (VTRN1K4)."* ifadesinde "önemli bir taşı arıyorlar" ifadesini kullanması dikkat çekicidir. Figürlerin zaman zaman amodal yapılar olarak da ele alınabileceği belirtmek önemlidir. Bu noktada "önemli bir taş" ifadesi, figürleştirilmiş amodal bir tamamlama unsuru olarak kabul edilebilir. Ancak, bu çalışmada figür analizi, vitrinde kullanılan somut oyuncaklar üzerinden yapılmıştır. Bu bulgular ışığında, Star Wars oyuncaklarının vitrin içi üst bölümünde ana figür rolünü üstlendiği ve hikâye örüntülerinin bu figürler etrafında organize olduğu görülmektedir. Hem vitrin içi alt hem de üst bölümleri kapsayan bulgular, "uzay araçları, uzaylılar ve bir robot, tüm uzay oyuncakları" gibi unsurların uzay temasıyla ilişkili figürler olarak algılandığını ve vitrinin şekil kısmını oluşturduğunu göstermektedir.

Tablo 6

VTRN1 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN1)		
Vitrin İçi Üst Bölümün İdeal Şekil/Zemin İlişkisi: Aksiyon Figürleri	2	
Kahramanlar/Uzay	1	VTRN1K4
Star Wars Oyuncakları/Uzay	1	VTRN1K1
Vitrin İçi Alt Bölümün İdeal Şekil/Zemin İlişkisi: Robotlar ve Uzay Gemileri	6	
Çok Savaş Gemisi Ve Robot/Uzay	1	VTRN1K5
11 Numaralı Oyuncak Ve Robotlar/Uzay	1	VTRN1K6
Robotlar Ve Uzaycılar/Uzay	1	VTRN1K7
İşçi, robot ve sekiz gözlü canavar/Uzay Şehri	1	VTRN1K8
Robot Ve Uzay Mekiği/Uzay	1	VTRN1K9
Robotlar Ve Uzay Aletleri/Uzay	1	VTRN1K10
Tüm Vitrin Unsurların İdeal Şekil/Zemin İlişkisi	2	
Uzay Araçları Ve Uzaylılar/Uzay	1	VTRN1K2
Bir robot ve Uzay Oyuncakları/Uzay	1	VTRN1K3
Toplam	10	10

Katılımcıların uzay temalı vitrini algılarken tamamlama prensibini kullandıkları bulgularla desteklenmiştir (Tablo 7). Tamamlama sürecine dahil edilen kodlar incelediğinde, "ay, roket ve önemli bir taş" gibi kelimelerin vitrin sergilemesinde somut olarak mevcut olmayan görsel bilgilerle uzay imgesini tamamlama (amodal tamamlama)

sağladığı görülmüştür. Tamamlama sürecindeki katılımcıların uzay deneyimini tanımlarken kullandığı eylemler arasında ise "savaş, keşif ve tasarım" kavramları, robotlar, uzay araçları ve aksiyon figürleri gibi figürler aracılığıyla temsil edilmiştir. Uzay şehrinin tamamlanması insan varlığı ile ilişkilendirerek tanımlanmıştır. Bu bağlamda, insan figürlerinin mevcudiyeti, uzay şehrinin tamamlanmasını zorunlu kılan kritik bir faktör olarak öne çıkmıştır. Şehri koruyan ve tamamlayan robot ve sekiz gözlü canavar figürleri (Örümcek Robot) ise uzay şehrinin bütüncül algısını pekiştirmiştir. Vitrindeki işçi figürü (Uzay Böceği), insan katkısının tasarım sürecindeki temsili olarak yorumlanabilir. Robot ve sekiz gözlü canavar figürleri ise bu tasarım sürecinin somut ürünlerini temsil etmektedir. Tasarım kavramı, vitrindeki oyuncakların yaratım sürecine ve bu sürecin insan ve makine arasındaki etkileşimine dikkat çekmektedir. Son olarak "öğrenme ve keşfetme" ifadeleri, katılımcının uzay mekiği deneyimini tanımlarken kullandığı eylemlerdir.

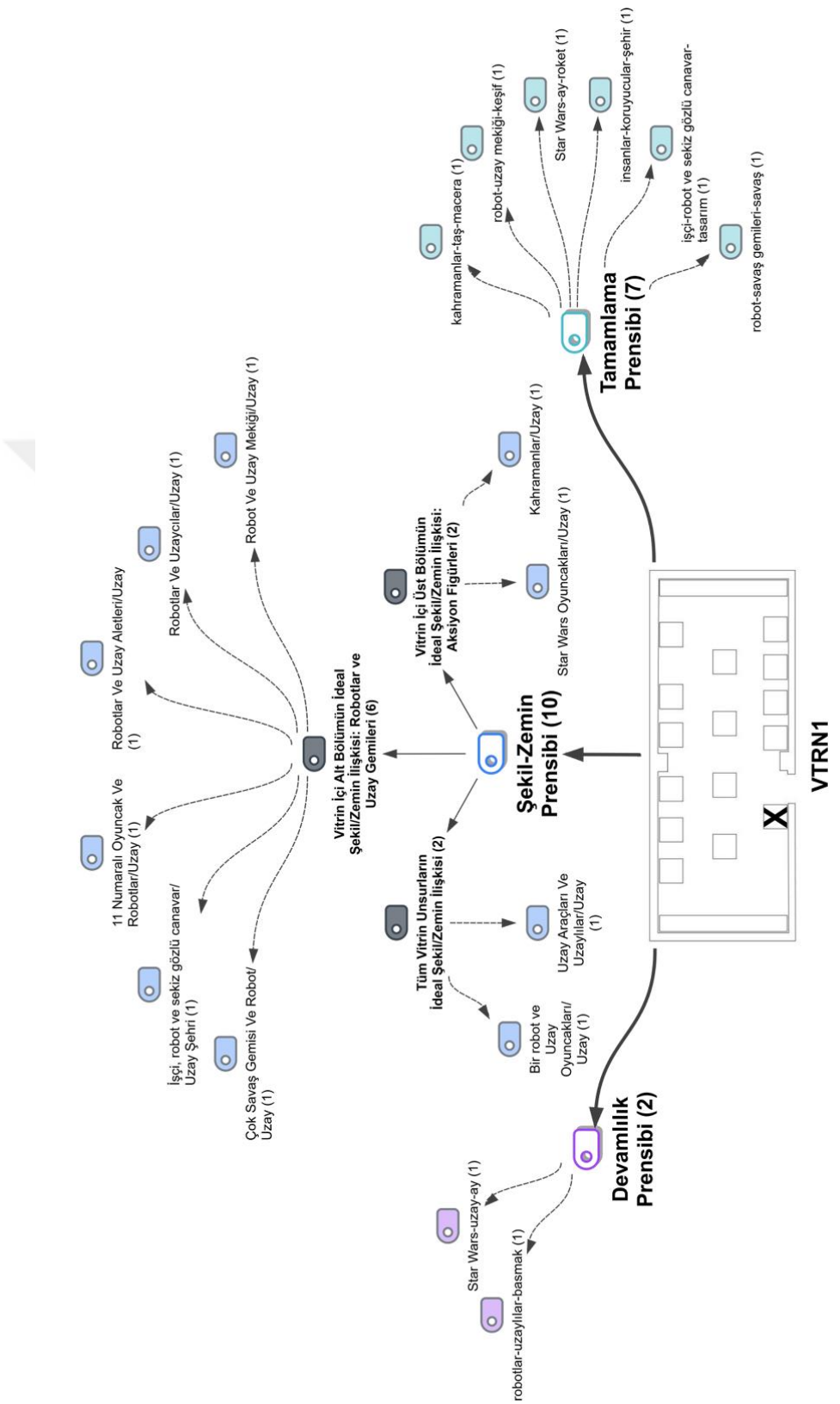
"Bir gün robotumla birlikte uzaya gitmek nasıl diye düşündüm. Sonra rüyamda uzay mekiğimin olduğunu gördüm. Canım uzayı keşfetmek istedim ve mekiğe bindim. Bir anda 3,2,1 diye sesler geldi. Uzayda bir sürü şey öğrendim ve orada rüyam bitti. Uyanmıştım ve sabah olmuştu hemen uzay oyuncaklarımla oynadım (VTRN1K9)."

Bu ifadeler, uzayın keşfedilmesi gereken bir alan olarak tasvir edilmesini sağlayarak, katılımcının uzay imgesini tamamlamak için keşif ve öğrenme kavramlarını kullanarak bütünsel bir algı oluşturmasına imkân vermiştir.

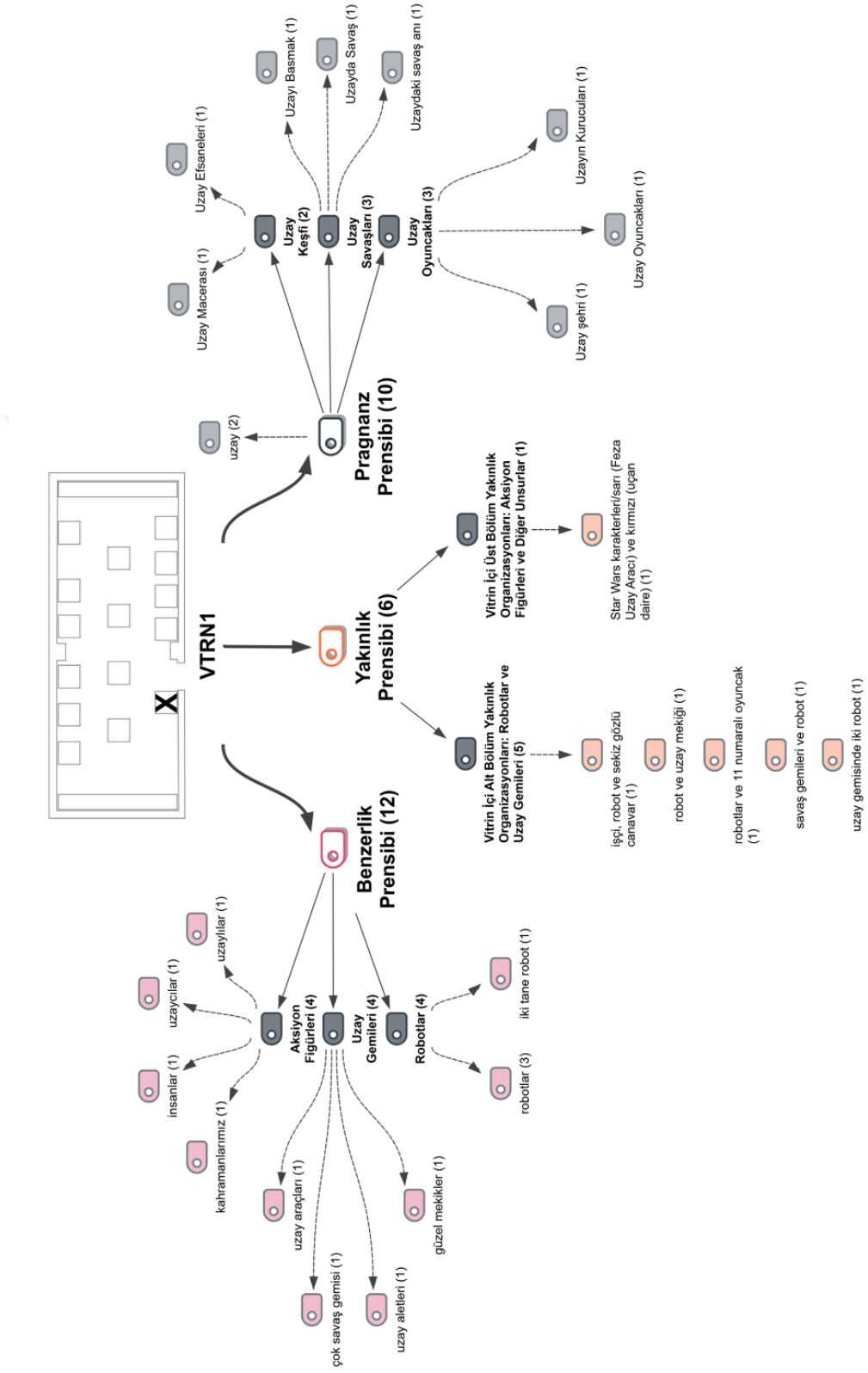
Tablo 7

VTRN1 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN1)		
kahramanlar-taş-macera	1	VTRN1K4
robot-savaş gemileri-savaş	1	VTRN1K5
robotlar-uzaydakiler-işgal	1	VTRN1K7
işçi-robot ve sekiz gözlü canavar-tasarım	1	VTRN1K8
insanlar-koruyucular-şehir	1	VTRN1K8
robot-uzay mekiği-keşif	1	VTRN1K9
Star Wars-ay-roket	1	VTRN1K1
Toplam	7	6



Şekil 1. VTRN1 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

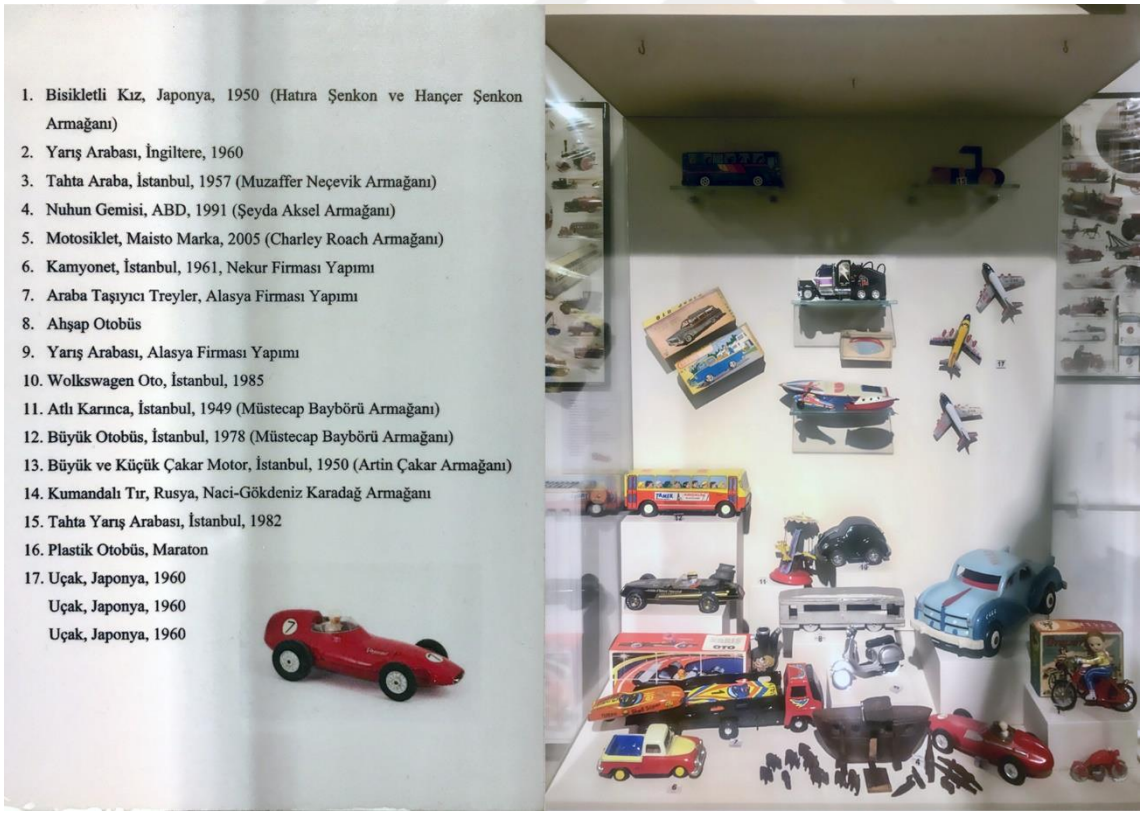


Şekil 2. VTRN1 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

Ulaşım-Taşıtlar Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun önemli bir bölümünü oluşturan "Ulaşım-Taşıtlar" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Ankara Oyuncak Müzesi koleksiyonuna ait bu vitrinde uçak, otomobil, kamyon, tekne-yelkenli, motosiklet, bisiklet ve tren gibi oyuncak taşıtlar yer almaktadır. Müze iki vitrinini bu taşıtlara ayırmıştır (Görsel 19). Altın marka teneke otomobil ve itfaiye araçları gibi Türk Oyuncak Sanayi'nin başar örneklerinin yanında, Çevik markasının ahşap otomobil, tramvay ve tekneleri dikkat çeken parçalardır. Artin Çakar yapımı çakar motor isimli teneke tekne, Alasya, Gürel markalarına ilişkin kurum taşıtlarından örnekler, arazi araçları, yarış otomobilleri vb. oyuncaklar taşıtlar temalı vitrinin öne çıkan örnekleridir. Türk oyuncak sanayi örneklerinin yanı sıra bu vitrinde Alman, Amerika Birleşik Devletleri ve Japon oyuncak firmalarına ilişkin taşıt örnekleri de yer almaktadır (Onur, 2016; Göğüş ve Güneröz, 2023).



Görsel 24. VTRN2

Ulaşım-taşıtlar (VTRN2) temalı vitrinin mevcut sergilemelerine ilişkin katılımcı verilerinin analizi sonucunda, Pragnanz ve Şekil-Zemin prensiplerine ek olarak

devamlılık prensibine dair kodların diğer prensiplere göre daha belirgin olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 2). Özellikle, vitrinin tasarımında ve katılımcıların algısında bu prensibin önemli bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Araştırmacının gözlemlerine dayanarak, katılımcıların ifadelerinde sıkça "uçak" ve "hava yolları" gibi vurguların yer alması, bu konunun vitrin içinde dikkat çekici bir unsur olduğunu ve algıda önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Katılımcıların bu terimlere sıklıkla başvurması, uçakların vitrin içindeki diğer oyuncaklar arasında özellikle yerinin ve sunumunun, izleyiciler üzerinde belirgin bir etki yarattığını göstermektedir. Örneğin üç uçak unsuruna değinen bir katılımcı, pilot olmak isteyen bir çocuğun içinden üç uçak hayal ettiğini belirtmiştir. Diğer oyuncaklar da katılımcılar tarafından figürleştirilmiş olsa da, uçak kelimesinin sıkça kullanılması, sayısal değeriyle ifadeye katılması ve hatta olay örgüsünün içinde tek başına yer alması dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda yapılan analiz sonuçlarına göre, "uçak" kelimesiyle ilgili sözcük frekans analizi incelendiğinde de, yedi katılımcının ifadelerinde "uçak, uçağı, uçakları ve uçaklar" kelimelerinin belirlendiği tespit edilmiştir. Frekans değerleri ve bu frekans değerlerinin belge grupları ve belge adlarına göre detaylı önizlemelerine de yer verilmiştir (Tablo 8, Tablo 9).

Tablo 8

VTRN2 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Devamlılık Prensibi (VTRN2)		
Açık mavi kamyon	1	VTRN2K10
Dizilimlerine Göre Hava Taşıtları	8	
Uçak	1	VTRN2K2
Hava oyuncakları	1	VTRN2K3
Uçak	1	VTRN2K5
Uçak	1	VTRN2K6
Üç uçak	1	VTRN2K7
Uçak	1	VTRN2K9
Uçaklar	1	VTRN2K10
Uçaklar	1	VTRN2K1
Toplam	9	8

Tablo 9

VTRN2 Belge Grubunda "Uç" Kelime Köküne ait Aramalarda Uçak, Uçağı, Uçakları ve Uçaklara Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı

Önizleme	Belge Adı	Belge Grubu	*f*	Öğe Ara
…uçaklara bakıyordu ve otobüsteki yolcular küçük kızı okula geç kaldığını söyledi ve küçük kız okuluna acele ile gitti.	VTRN2K1	VTRN2	1	uçaklara
…uçak gördü sonra vardık ve gemiye binip denizlerde kaybolduk.	VTRN2K2	VTRN2	1	uçak
…uçak gibi şeyler benim çok ilgimi çekmişti.	VTRN2K5	VTRN2	1	uçak
Birisi araba, uçak daha neler almışlar.	VTRN2K6	VTRN2	1	uçak
…uçak hayal etmiş o zaman uyumuş ve unutmuş.	VTRN2K7	VTRN2	1	uçak
Ve havada uçak gördüm. Sonra uçak çok hoşuma gitti. Ve o gün pilot olmaya karar verdim.	VTRN2K9	VTRN2	2	uçak
Uçakları severim ayrıca otobüsleri de severim.	VTRN2K10	VTRN2	1	Uçakları
…geçenlerde babam bana oyuncak uçak almıştı.	VTRN2K10	VTRN2	1	uçak
Bende uçağı sevdiğimden hemen oynayıp babam teşekkür ettim.	VTRN2K10	VTRN2	1	uçağı
Toplam	7		10	

Vitrin içi düzenlemelerinde uçakların yerleşimi ve bu durumun odak noktası oluşturmasında etkin rol oynayan ilişkisel bağlantılar incelenebilir. Bu bağlamda, katılımcıların vitrin rengi seçimlerinde çoğunlukla mavi tonlarını tercih etmelerinin etkisi üzerinde durulabilir. Gözün vitrindeki ebatça en büyük oyuncak olan mavi arabanın olduğu bölgeye daha fazla odaklanması ve etrafındaki unsurların ise dikkati tutmada tetiklenen gruplar içerisinde yer alması olasıdır (bknz. Melton, 1972; Turgay Zıraman ve İmamoğlu, 2018). Bu durum, izleyicilerin gözlerini uçaklara, yani gökyüzüne doğru yönlendirir ve mavi rengin varlığını pekiştirir. İki güçlü vurgunun da mavi renk üzerinden

bağlantılı olması, bu bölgedeki odağı güçlendirir. Bu durum, hikaye anlatımı ve anlam oluşturma olanağı sağlamaktadır.

Pragnanz prensibi incelendiğinde katılımcıların çoğunluğunun vitrini en basit ve anlamlı şekilde "araçlar" olarak algıladığı görülmüştür. Bu algılamayı takip eden alt kategorilerin frekans değerlerine bakıldığında, en çok "kara araçlarından arabaları" daha sonra da "zamansal ve işlevsel özelliklerine göre araçları" gruplayarak ifade ettikleri gözlemlenmiştir. Özellikle, katılımcıların zamansal özelliklerine göre ifadeler kullanmaları, sergilemelerin tarihi süreç içerisinde algılanmasını sağlamada etkili olduğu yorumunu doğurabilir. Sayıca yoğunluk olarak göze çarpmasada, iki katılımcının "geçmişe ait oyuncaklar" şeklindeki ifadeleri, vitrine ait mecvut sergilemelerin algılamasında hedeflenen betimlemelerden az da olsa birini karşıladığını göstermektedir (Tablo 10).

Tablo 10

VTRN2 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN2)		
Vitrindeki Oyuncaklar	5	
Araçlar	1	VTRN2K1
Araç vitrini	1	VTRN2K2
Araçlar	1	VTRN2K4
Araçlar	1	VTRN2K8
Vitrindeki oyuncaklar	1	VTRN2K10
Zamansal ve İşlevsel Özelliklerine Göre Araçlar	2	
Kara, Deniz ve Hava Yollarıyla Oynayan Eski Oyuncaklar	1	VTRN2K3
Eski hareketli oyuncaklar	1	VTRN2K9
Kara Araçlarından Arabalar	3	
Eski Otomobiller	1	VTRN2K5
Arabaların Tanıtımı	1	VTRN2K6
Araba vitrini	1	VTRN2K7
Toplam	10	10

Şekil-zemin prensibi çerçevesinde incelenen bulgulara göre, vitrinde öne çıkan figürler otobüs, bisikletli küçük kız, tekne, araba ve uçaklar iken, şehir yaşamı arka planda bir zemin işlevi görmektedir. Bazı katılımcılar bu zemini zamansal bir örüntüde de öne çıkarmıştır. Örneğin bir katılımcı, geçmişte bu oyuncakla oynayan çocukların hayalini kurarak ve onların eğlendiğini düşünerek amodal bir zemin oluşturmaktadır. İfade şu şekildedir:

"Benim bu vitrindeki oyuncaklar olarak ilk önce 1 numara dikkatimi çekti. Eskiden bu oyuncakla oynayan çocukların eğlendiğini düşünüyorum. Oyuncak da hoşuma gitti (VTRN2K3)."

Her iki durumda da vitrinin hem şehir hayatını hem de tarihsel sürecini algılatmada başarılı olduğu ve istenilen sonuca hizmet ettiği görülmüştür. Taşıtların içinde insan figürlerinin bulunması, şehir yaşamını temsil etmede belirleyici bir faktör olarak değerlendirilmiştir. Örneğin:

"Yolcular otobüste giderken pencereden bisikletle okula giden küçük kızı gördüler, küçük kız ise yukardan gelen uçaklara bakıyordu ve otobüzteki yolcular küçük kızı okula geç kaldığını söyledi ve küçük kız okuluna acele ile gitti (VTRN2K1)." ve *"Benim en iyi arkadaşımın bir bisikleti var. Onunla okula gidip geliyor. Ben ise okul otobüsüyle okula gidiyorum ve okulda buluşuyoruz (VTRN2K4)."*

Katılımcılar tarafından öne çıkarılan figürlerin hareket algısı ve tamamlama prensibi açısından da incelenmesi gerekmektedir. Özellikle otobüs ve kırmızı bisikletli kız figürleri, şehir yaşamının dinamik ve canlı yapısını temsil etmektedir. Bazı katılımcıların "bisikletle okula giden", "otobüsle okula giden" veya "otobüsle giden yolcular" gibi betimlemeleri, figürlerin işlevini ve şehir yaşamındaki rolünü açıklamaktadır. Betimlemelere ait bu odaklanmada 'Phi fenomeni' olarak bilinen görsel bir yanılsama bu algıda rol oynayabilir. Phi fenomeninde, ardışık statik görüntüler hızlı bir şekilde sunulduğunda zihnimizde hareket algısı oluşabilmektedir. Bu durumda, bisikletli kız ve otobüs içerisindeki yolcuların figürleri, statik görüntülerinin ötesinde bir hareketlilik algısı yaratabilecektir. Zihin, figürlerin statik görüntülerini tamamlayarak, onları hareketli bir sahnenin parçası olarak algılayabilecektir (Tablo 11 ve Tablo 12).

Tablo 11

VTRN2 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN2)		
Uçaklar, otobüsleri, savaş gemileri ve atlı karınca/Vitrindeki oyuncaklar	1	VTRN2K10
Şehir Hayatında Şekil/Zemin	5	
Uçak ve gemi/Okul gezisi	1	VTRN2K2
Otobüs ve bisiklet/Şehir hayatı	1	VTRN2K4
Otobüs, araba ve uçak/Şehir hayatı	1	VTRN2K6
Bisiklet ve motor/Şehir hayatı	1	VTRN2K8
Otobüs, bisikletli kız ve uçaklar/Şehir hayatı	1	VTRN2K1

(Devam ediyor)

Tablo 11 (Devam)

VTRN2 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Zamansal Bağlamda Şekil/Zemin	3	
Bisikletli kız/Eskiden bu oyuncakla oynayan çocuklar	1	VTRN2K3
Araba ve uçak/Geçmişin oyuncakları	1	VTRN2K5
Tekne ve uçak/Eski hareketli oyuncaklar	1	VTRN2K9
Toplam	9	9

Tablo 12

VTRN2 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN2)		
bisikletli kız-eski oyuncaklar-eskiden bu oyuncakla oynayan çocuklar	1	VTRN2K3
Şehir Hayatında Tamamlamalar	3	
uçak-gemi-okul gezisi	1	VTRN2K2
bisiklet-okul otobüsü-şehir hayatı	1	VTRN2K4
otobüsteki yolcular-bisikletli kız-şehir hayatı	1	VTRN2K1
Toplam	4	4

Yakınlık prensibi çerçevesinde incelenen bulgulara göre, iki katılımcının deneyimini anlatırken vitrindeki uçaklar ve yakınındaki tekne unsurlarına odaklandığı görülmektedir. Bir katılımcı, denizde yüzerken bir tekne ve havada bir uçak gördüğünü belirtmektedir. Uçakların devamlılık prensibi doğrultusunda diziliminin, katılımcının dikkatini bu bölgeye yoğunlaştırmış olabileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla, bu bölgedeki en yakın unsur olan teknenin de hikaye kurgusuna dahil edilmiş olması olanaklıdır (Tablo 13).

Tablo 13

VTRN2 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN2)		
Tekne ve uçak	1	VTRN2K9
Uçak ve gemi	1	VTRN2K2
Toplam	2	2

Benzerlik prensibine dayalı olarak katılımcılar farklı ulaşım türlerine ait oyuncakları kara, hava ve deniz şeklinde işlevlerine göre kategorize etmişlerdir. Özellikle arabaların örgütlenmesi ve vitrinde sayıca üstünlüğü, kara taşıtlarının diğer kategorilere ait oyuncaklara göre baskın olduğu algısını güçlendirmektedir. Bazı katılımcıların sarı rengi tercih etmesinde, "çoğu ve her" ifadelerinden de çıkışla her oyuncakta sarı rengin baskın olduğunu gözlemlemeleri dikkat çekicidir. Gözlemlere göre vitrinin sol alt köşesine bakıldığında, özellikle otobüs ve çevresinde sarı ve turuncu renklere sahip oyuncakların ağırlıklı olarak toplandığı görülmektedir. Bu renklerin belirli bir bölgede yoğunlaşması, katılımcının görsel olarak bu bölgeye daha fazla odaklanmasına neden olabilecektir. Bu durum, renk benzerliklerine dayalı olarak bir grup oluşturdukları durumunu güçlendirmektedir (Tablo 14).

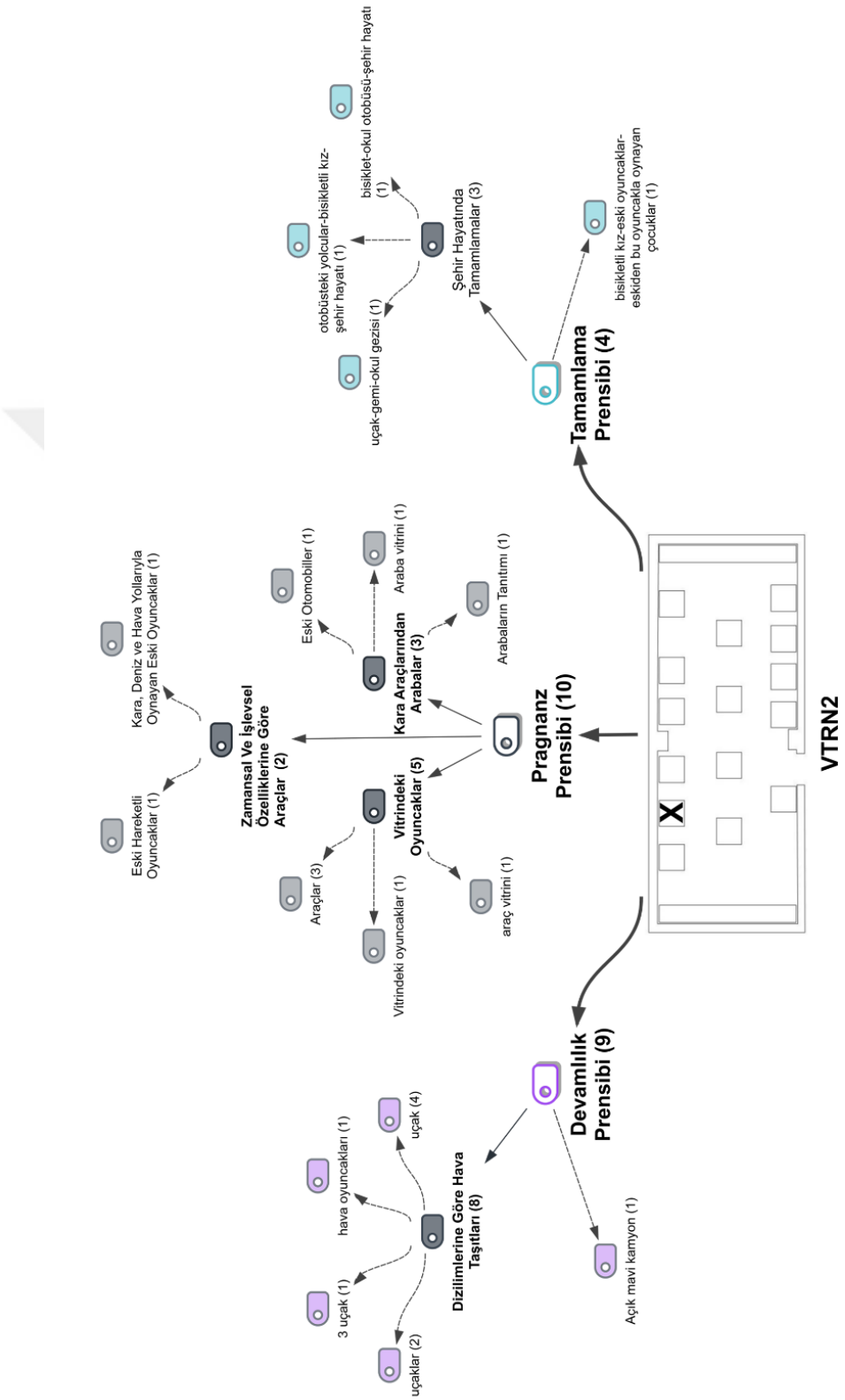
Tablo 14

VTRN2 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

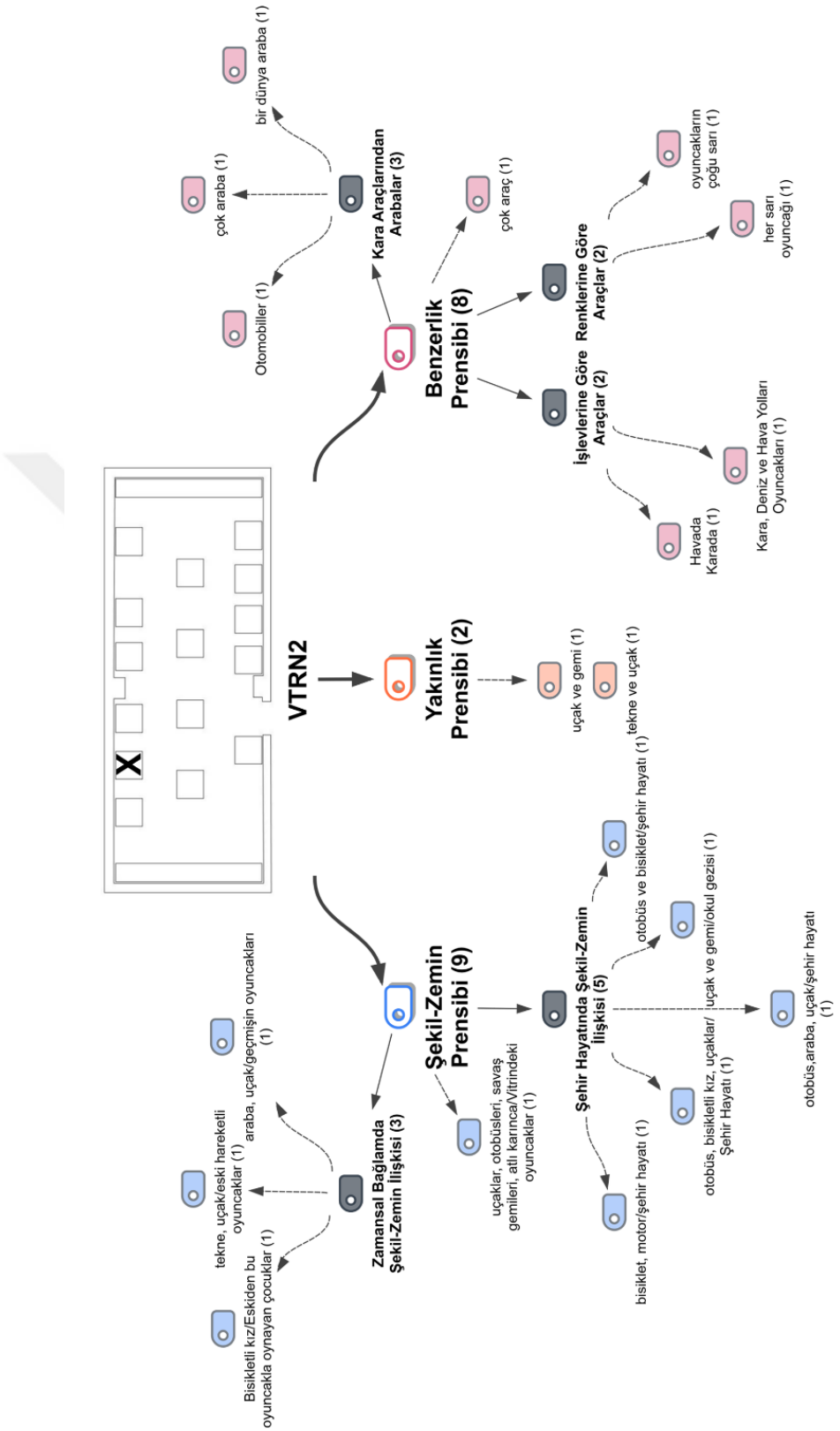
Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN2)		
Çok araç	1	VTRN2K2
İşlevlerine Göre Araçlar	2	
Kara, Deniz ve Hava Yolları Oyuncakları	1	VTRN2K3
Havada karada	1	VTRN2K9
Kara Araçlarında Arabalar	3	
Otomobiller	1	VTRN2K5
Bir dünya araba	1	VTRN2K6
Çok araba	1	VTRN2K7
Renklerine Göre Araçlar	2	
Oyuncakların çoğu sarı	1	VTRN2K8
Her sarı oyuncağı	1	VTRN2K9
Toplam	8	7

Tüm bulgular göz önüne alındığında, katılımcıların gözlerinin vitrin içindeki "büyük mavi otomobil, kırmızı bisikletli kız, uçaklar ve otobüs" arasında üçgen bir hareket izlediği belirlenmiştir. Bu durum, nesnelerin devamlılık prensibi, büyüklük ilişkisi ve hareketin görselleştirilmesindeki etkinliğinin, katılımcıların bütünsel algısında önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Ayrıca, tüm katılımcı ifadeleri incelendiğinde, çocukların çoklu duyusal betimlemelerde yetersiz kaldığı gözlemlenmiştir. Çocuklar, nesneler arasındaki ilişkileri hikayelerinde yansıtırken nadiren duyu ve duygu ifadelerine yer

vermişlerdir. Hikayeler arası ilişkilerin genellikle zamansal bağlamda sınırlı kaldığı ve kurguların sınırlı bir döngü içinde şekillendiği saptanmıştır.



Şekil 3. VTRN2 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

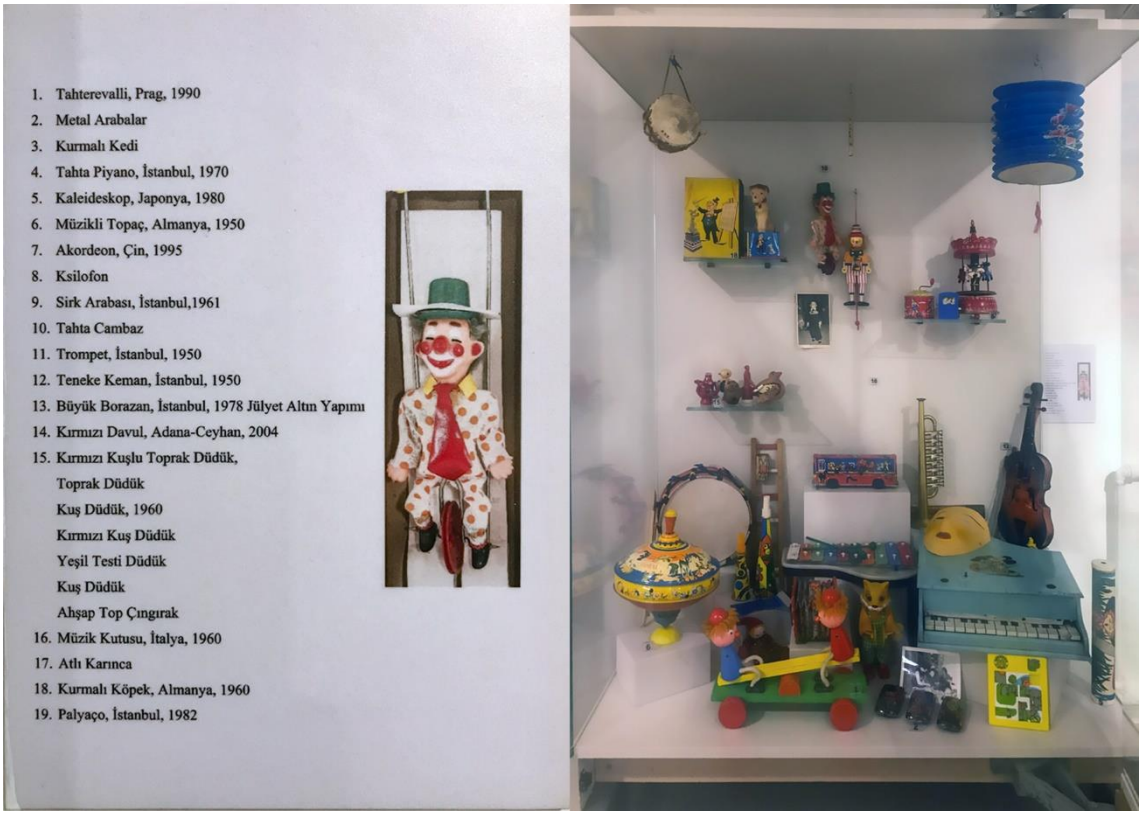


Şekil 4. VTRN2 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

Müzik-Eğlence Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun bir bölümünü oluşturan "Müzik-Eğlence" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Müzik – eğlence vitrini geleneksel oyuncaklar grubunda da yer alan pişmiş topraktan yapılmış düdüklü testi ve kuş düdüklerin yanı sıra, ahşap cambaz ve peluş palyaço ve ahşap piyano, keman ve trompet gibi örnekleri içermektedir. Vitrinde büyük bölümü yurt dışında üretilmiş olan sirk oyuncakları grubunda değerlendirilebilecek müzik aletleri, teneke ve kurmalı topaçlar, müzik kutuları, sirk figürleri ve akordeon, ksilofon gibi örnekler de yer almaktadır (Görsel 20).



Görsel 25. VTRN3

Müzik-Eğlence (VTRN3) temalı vitrinin mevcut sergi tasarımına ilişkin katılımcı verilerinin analizi sonucunda, pragnanz ve şekil-zemin prensiplerine ek olarak benzerlik prensibine dair kodların diğer prensiplere göre daha belirgin olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 3). Bu prensibe göre, benzer özelliklere sahip nesneler bir araya getirilerek algılanır ve yorumlanır. Bu özellikler, renk, biçim, boyut, doku ve işlev gibi farklı unsurları kapsayabilir. Vitrin gözlemlerinde, katılımcıların benzerlik prensibini kullandığına dair çeşitli bulgular mevcuttur. Bu bulgulardan birinde katılımcılar, vitrindeki hayvan

figürlerini, örneğin köpek ve kedi gibi, benzerliklerine göre gruplandırmışlardır. Dolayısıyla, figürlerin ortak özelliklerine, örneğin kürklü ve kuyruklu olma gibi özelliklere dayanarak bir araya getirilmiş olmaları olanaklıdır. Bir katılımcının ifadesi şöyledir:

"Bir varmış bir yokmuş bir köpek varmış bu köpek çok huysuzmuş ve bir tilki ile arkadaş olmuşlar köpek huysuz olduğu için tilki ile oynamıyormuş ve arkadaşlıkları bitmiş (VTRN3K3)."

Katılımcı, vitrinin üst bölümünde yer alan sirk temasından köpek figürünü, alt bölümünde yer alan müzik aletlerinin yoğunlukta olduğu kısımdan da tilki (kedi) figürünü seçmiştir. Katılımcının hikayesi, vitrindeki nesnelerin seçimi ve yerleşimi ile paralellik göstermektedir. Hikayedeki huysuz köpek ve tilki figürleri, vitrindeki köpek ve kedi oyuncaklarıyla temsil edilmektedir. Hikâyenin sonu olan arkadaşlığın bitmesi de figürlerin birbirinden ayrı olmasıyla görsel olarak örtüşmektedir. Bu durumda, katılımcı köpek ve kedi figürlerini benzer hayvan figürleri olarak algılamış ve onları hikayesinde bir arada gruplayarak bir bütünlük oluşturmuştur. Bu, görsel algıda benzerlik prensibinin rolünü göstermektedir.

Katılımcıların vitrin algıları ve renk kullanımları, renk benzerliğinin vitrin algısında ve yorumlanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Renk benzerliği, karmaşıklığı azaltarak ve kategorileşme sağlayarak vitrinin daha net ve kolay bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Örneğin, farklı tonlardaki kırmızı nesneleri bir araya getirerek "kırmızı oyuncaklar" kategorisini oluşturabileceklerdir. Benzer şekilde, farklı tonlardaki sarı nesneleri bir araya getirerek "sarı nesneler" kategorisini oluşturabileceklerdir. Vitrin içi renk aralığına bakıldığında, sarı rengin vitrinin alt kısmında belirgin bir şekilde kullanıldığı ve bu bölgeye odaklanmayı sağladığı gözlemlenmektedir. Kırmızı rengin ise sirk atmosferini vurgulamak için bilinçli bir seçim olarak da yorumlanabilmesinin dışında vitrinin üst kısmındaki daha belirgin olduğu görülmüştür. Ayrıca, mavi nesnelerin çokluğu mavi rengin piyano ile ilişkilendirilmesiyle de bağlantılı olabilir. Özellikle, ebatça en büyük oyuncak olan mavi piyanonun varlığı, mavi tonunun algıda baskın bir rol oynamasına yol açabilir ve bu durum, mavi rengin çoğunlukla oyuncakların çoğunda bulundurulmasıyla ilişkilendirilmesine neden olabilecektir. Sözcük frekansı analiz sonuçlarına göre, beş katılımcının kırmızı, üç katılımcının sarı ve üç katılımcının ise mavi renge ifadelerinde yer verdiği tespit edilmiştir. Bu frekans değerleri belge adlarıyla birlikte belirtilmiştir (Tablo 15).

Tablo 15

VTRN3 Belge Grubunda "Kırmızı, Sarı ve Mavi" Sözcüklerine ait Frekans Değeri Dağılımı

Sözcük	Frekans Sayısı	Belge Adı
kırmızı	6	
	2	VTRN3K1
	1	VTRN3K5
	1	VTRN3K8
	1	VTRN3K9
	1	VTRN3K10
mavi	4	
	2	VTRN3K3
	1	VTRN3K4
	1	VTRN3K8
sarı	5	
	2	VTRN3K6
	1	VTRN3K7
	2	VTRN3K10

Kırmızı rengin frekans değerlerindeki baskınlığı, özellikle vitrinin üst kısmına ait sirk temasından palyaçoların (bazı katılımcılar tarafından kukla ve Pinokyo kavramlarıyla betimlenerek) altı katılımcının ifadesinde de kullanılması, algının üst tarafta daha yoğunlaştığına işaret etmektedir. Bu durum benzerlik prensibine ait kodlarda, özellikle palyaçoların dizilim etkisi alt kategorisinde, çoğul kiplerden oluşan in-vivo kodlarda da gözlemlenebilecektir. Bu belirlenen kodlar, benzerlik prensibine dayalı olarak yalnızca çoğul ifadeleri ideal alarak oluşturulmuştur. (Tablo 16 ve Tablo 17).

Tablo 16

VTRN3 Belge Grubunda Palyaço, Kukla ve Pinokyo Ögelerine ait Belge Adı, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı

Önizleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
...kukla varmış. Kukla bilmediği bir yere gitmiş…	VTRN3K2	VTRN3	2	kukla
Ve onlara iki tane aşçı kukla verdi ve oynamalarını istedi ve oynamaya başladılar.	VTRN3K4	VTRN3	1	kukla

(Devam ediyor)

Tablo 16 (Devam)

VTRN3 Belge Grubunda Palyaço, Kukla ve Pinokyo Ögelerine ait Belge Adı, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı

Önizleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
Palyaçolarda vardı.	VTRN3K6	VTRN3	1	Palyaçolarda
...kukla oynatmak vb. şeylerde kendilerini geliştirmek için kurslara bile gidebilirler diye bir bilgi bulmuş…	VTRN3K7	VTRN3	1	kukla
...kuklaymış.	VTRN3K8	VTRN3	1	kuklaymış
İlk davuldan başlayıp kuklalarda bitiririm demiş.	VTRN3K8	VTRN3	1	kuklalarda
Bakmış bakmış sıra kuklalara gelmiş.	VTRN3K8	VTRN3	1	kuklalara
Onlara bakarken biyanda kuklalar canlanmış.	VTRN3K8	VTRN3	1	kuklalar
Onlar öbür kukla ile arkadaş olmak istemiş.	VTRN3K8	VTRN3	1	kukla
Benim adım pinokyoyla artık birbirimizle çok günler geçti ve artık pinokyoyla keman artık çok iyi arkadaş olmuş.	VTRN3K10	VTRN3	2	pinokyoyla
Keman ile pinokyo	VTRN3K10	VTRN3	1	pinokyo
Toplam	6		13	

Tablo 17

VTRN3 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN3)		
bir sürü müzik aleti	1	VTRN3K6
Renklerine Göre Oyuncaklar	5	
birden çok eşyada kırmızı renk	1	VTRN3K1
	1	VTRN3K5
bir sürü oyuncak mavi	1	VTRN3K3
	1	VTRN3K4
bir sürü sarı renk	1	VTRN3K6

(Devam ediyor)

Tablo 17 (Devam)

VTRN3 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Hayvan Figürleri	2	
köpek ve tilki	1	VTRN3K3
kedi ve köpek	1	VTRN3K5
Palyaçoların Dizilim Etkisi	3	
iki tane aşçı kukla	1	VTRN3K4
palyaçolar	1	VTRN3K6
kuklalar	1	VTRN3K8
Toplam	11	6

Pragnanz prensibine göre yapılan analizler, katılımcıların vitrindeki unsurları müzik aletleri ve sirk/kukla temalı oyuncaklar olarak iki ana kategoriye ayırdıklarını göstermektedir. Bu kategorizasyon, müzik temalı unsurların, sirk temalı unsurların ve her iki unsurun bir arada kullanılması yoluyla karmaşıklığı azaltarak basit bir algı oluşturmasını sağlamaktadır ve pragnanz prensibiyle uyum içindedir. Duygusal izlenimler alt temasında, "eğlenceli oyuncaklar", "güzel oyuncaklar" ve "canlı oyuncak vitrini" gibi ifadeler öne çıkmaktadır. Bu ifadeler, vitrinin içeriğinin yalnızca statik nesneler olarak değil, aynı zamanda canlılık ve etkileşim hissi veren unsurlar olarak algılandığını göstermektedir. Vitrindeki nesnelerin bir araya gelmesi, oyun, müzik ve eğlence kavramlarına dair anlamlı bir mesaj iletirken, bu durum aynı zamanda vitrin deneyimiyle katılımcıda yaratılan duygusal etkiyi de güçlendirmektedir. Bir katılımcı, vitrindeki unsurların farklı hobileri temsil ettiğini ve bu nedenle "hobi vitrini" terimini kullandığını ifade eder. Bu tercih, pragnanz prensibiyle uyumlu olarak, vitrinin içeriğini basit ve öz bir şekilde ifade etmenin yanı sıra katılımcının belirli unsurları bir araya getirerek oluşturduğu bu amodal kavram, içgörü kullanımını yansıtmaktadır (Tablo 18). İfade de geçen bir kısımdan alıntı şu şekildedir:

"...sonrasında bulmuş hobi demek insanların sevdiği müzik aleti çalmak, oyun oynamak, kukla oynatmak vb. şeylerde kendilerini geliştirmek için kurslara bile gidebilirler diye bir bilgi bulmuş ve kendini birçok konuda geliştirmeye başlamış... (VTRN3K7)."

Bu durum, vitrindeki unsurların işlevinin ötesine geçen bir yargının üretilmesini, dolayısıyla yaratıcı düşünmenin gerçekleştiği bir iç görüsel öğrenme yaklaşımına işaret etmektedir (Wertheimer, akt. Nerney, 1979; Köhler, 1925/1952; Henrique Santana, 2023).

Tablo 18

VTRN3 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN3)		
Oyunlar vitrini	1	VTRN3K3
Duygusal İzlenimler	4	
eğlenceli oyuncaklar	1	VTRN3K1
eğlenceli şeyler	1	VTRN3K2
Canlı oyuncak vitrini	1	VTRN3K4
Güzel oyuncaklar	1	VTRN3K8
Sirk ve Müzik Temalı Unsurların Birlikteliği	3	
siyilbas köpeknin müzik arkadaşları	1	VTRN3K5
hobi vitrini	1	VTRN3K7
Keman ile pinokyo	1	VTRN3K10
Müzik Temalı Unsurlar	1	
müzik vitrini	1	VTRN3K6
Sirk Temalı Unsurlar	1	
Sirk	1	VTRN3K9
Toplam	10	10

Katılımcı hikayelerinin analizi, vitrinin iki temel kategoriye ayrıldığını açıkça göstermektedir. Üst bölümde sirk ve lunapark temasına yoğunlaşılırken, alt bölümde ise müzik aletlerinin bulunduğu alan önem kazanmaktadır. Şekil-zemin prensibine dayalı olarak elde edilen bulgulara göre, sirk/lunapark teması ideal zeminde sirk ve müzik unsurlarının birleştiği ve bu unsurların farklı zemin yapılarında ideal ana figürler olduğu iki alt tema belirlenmiştir. Şekil olarak öne çıkan figürler arasında sirk ve lunapark zemininde atlıkarınca, köpek ve palyaçolar bulunmaktadır. Alt bölümde ise müzik aletleri olarak piyano, davul, altın sarısı üflenerek çalınan bir müzik aleti, keman, arabalı tahterevalli ve otobüs gibi unsurlar öne çıkmaktadır. Maske figürü idealine dayalı yapılan hikâye analizleri de müzik aletleri, kuklalar, palyaçolar ve sirk teması gibi unsurların doğrudan drama ve performans sanatlarıyla ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. Bu unsurlar, katılımcıların zihninde drama ve performans sanatlarıyla ilgili bir çerçeve oluşturabilir (Tablo 19).

Tablo 19

VTRN3 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN3)		
maske/drama yarışması	1	VTRN3K1
kukla, maske/çok güzel bir yer	1	VTRN3K2
Figür İdealinde Sirk ve Müzik Unsurlarının Birlikteliği	3	
oyuncak piyano, iki aşçı kukla/ev ortamı	1	VTRN3K4
piyano ve kukla/hobi kursları	1	VTRN3K7
kuklalar ve davul/Oyuncaklar	1	VTRN3K8
keman ve pinokyo/oyuncaklar	1	VTRN3K10
Sirk İdeal Zemininde Sirk ve Müzik Unsurlarının Birlikteliği	2	
kedi, köpek, piyano ve keman/sirk	1	VTRN3K5
atlı karınca, palyaçolar, piyano, davul, altın sarısı üflenerek çalınan müzik aleti, keman ve arabalı tahterevalli, otobüs/Lunapark	1	VTRN3K6
Toplam	8	8

Yakınlık prensibinin vitrindeki nesnelerin organizasyonuna etkisi incelendiğinde (Tablo 20), keman ve piyano gibi müzik aletlerinin bir araya getirilmesi hem katılımcının ifadesinde hem de vitrin sergilenmesinde gözlemlenmektedir. Bu durum, yakınlık prensibine dayalı olarak ayrı bir grup oluşturulduğunu göstermektedir. Atlı karınca ve palyaçoların birlikte kullanımı da yakınlık prensibine dayalı bir düzenlemeyi yansıtmaktadır. Bu yakınlık, sirk temasının daha net bir şekilde anlaşılmasını sağlayarak vitrindeki nesneler arasındaki ilişkiyi güçlendirir. Başka bir katılımcının müzik aletlerini sıraladıktan sonra arabalı tahterevalli ve otobüs hakkında bahsetmesi de yakınlık prensibinin uygulandığını gösterir. Müzik aletlerinin, otobüs ve arabalı tahterevallinin vitrinin alt bölümünde bir akış oluşturacak şekilde toplanması, yakınlık prensibi doğrultusunda izleyicilerin dikkatini yönlendirerek bu nesneleri bir grup olarak algılamalarına ve aralarındaki ilişkiyi kurmalarına yardımcı olur.

Tablo 20

VTRN3 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN3)		
keman ve piyano	1	VTRN3K5
müzik aletleri, arabalı tahterevalli ve otobüs	1	VTRN3K6
atlı karınca ve palyaçolar	1	VYRN3K6
Toplam	3	2

Tamamlama prensibine göre vitrin düzenlemesi üzerinden iki katılımcının ifadesinde tamamlamaya ait bulgulara rastlanmıştır. Piyanonun temel işlevi olan müzik çalma eylemi, belirli bir parçanın çalınmasıyla gerçekleşmektedir. Bu bağlamda, "Karga" adlı parça, piyanonun çalınacak parçasını tamamlar ve böylelikle bir bütünlük sağlamaktadır. Bu durum, piyanonun işlevinin sadece biçimsel bir algıdan öteye geçerek izleyiciyi aktif katılıma teşvik etmesini sağlamaktadır. Ayrıca, "Karga" isimli parça, piyanonun çalınmasıyla işitsel modaliteyi temsil ederken, piyano görsel ve çalma eylemini gerektirdiği için aktif olarak dokunsal modaliteleri temsil etmektedir. Hikâye, izleyicinin zihninde bu üç modalite arasında bir bağlantı kurmasını sağladığı bir tamamlama oluşturmaktadır. Diğer ifadedeki tamamlama unsuru olan "Hobi" kavramı, belirli unsurların bir araya gelmesiyle ortaya çıkan amodal bir kavramdır. Bu bağlamda, tüm bu unsurların bir araya gelerek hobi kavramını oluşturması, tamamlama prensibinin bir yansıması olarak görülebilmektedir (Tablo 21).

Tablo 21

VTRN3 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

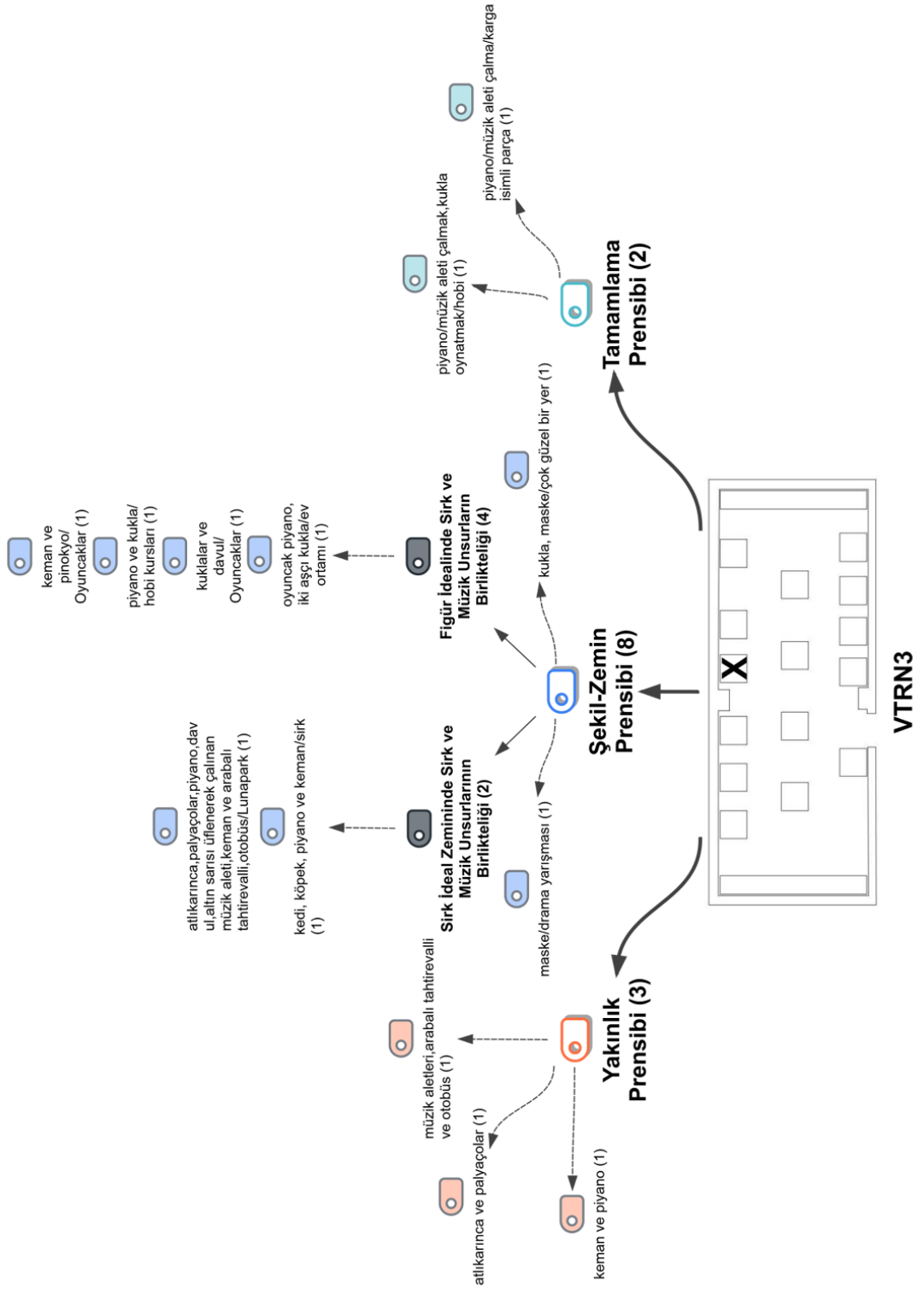
Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN3)		
piyano/müzik aleti çalma/karga isimli parça	1	VTRN3K4
piyano/müzik aleti çalmak, kukla oynatmak/hobi	1	VTRN3K7
Toplam	2	2

Devamlılık prensibine ait bulgu, bir katılımcının hikayesi, isimlendirmesi ve renk paleti ile sirk teması üzerinden örüntü oluşturmasıyla tespit edilmiştir. Özellikle vitrinin belirli bir bölümüne odaklandığında, katılımcıların o bölümde sıkça tekrar eden ifadelerle bir örüntü oluşturduğu gözlemlenebilmektedir. Bu durum, katılımcının sirk temasına yönelik tutarlılığını ve dikkatini belirli bir desen veya motif etrafında odakladığını göstermektedir (Tablo 22).

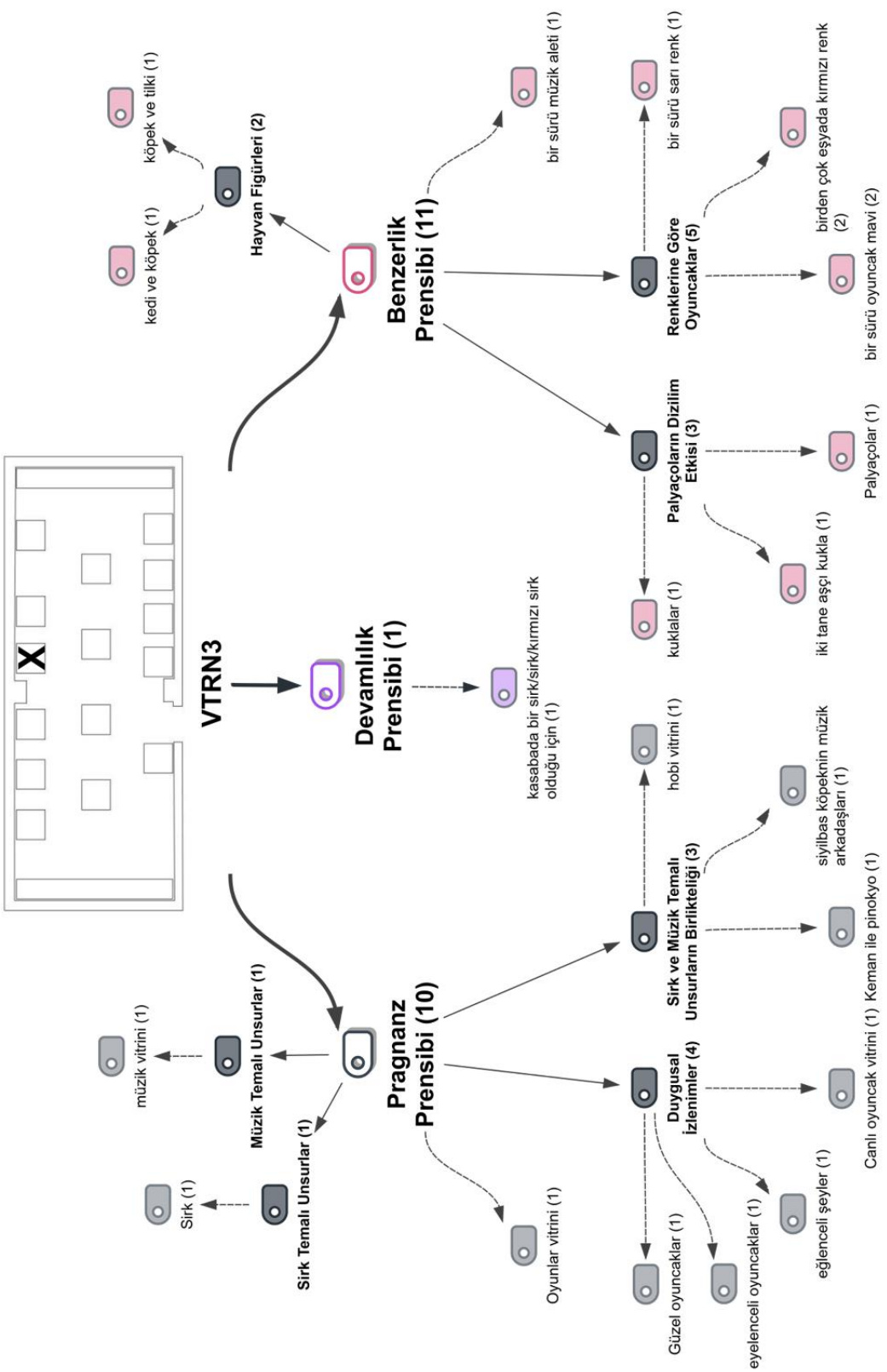
Tablo 22

VTRN3 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Devamlılık Prensibi (VTRN3)		
kasabada bir sirk/sirk/kırmızı sirk olduğu için	1	VTRN3K9
Toplam	1	1



Şekil 5. VTRN3 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi



Şekil 6. VTRN3 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

Yapı-İnşa ve Zekâ Oyunları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun bir bölümünü oluşturan "Yapı-İnşa" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Yapı – İnşa ve Zekâ Oyunları vitrinindeki oyuncaklar zekâ geliştirici özellikleriyle ve inşa becerisini geliştirmeleriyle öne çıkan ve bir kısmı geleneksel oyun ve oyuncaklar arasında da yer alan örneklerdir (Görsel 21). Çin daması, tangram, ahşap ve plastik yap-bozlar, Hamdi Dündar tarafından 1940larda üretilmiş yapı – inşa oyuncağı ve Renan Sezer tarafından armağan edilmiş 1930 üretimi bowling oyunu gibi örnekler vitrinin en eski oyuncaklarıdır. Vitrinde yer alan ve geleneksel oyuncaklar arasında yer alan peçiç oyunu, karelere ayrılmış artı şeklindeki bir zemin üzerinde deniz kabukları kullanılarak, iki kişi veya iki takım halinde oynanan, şans, rekabet ve strateji oyunudur (Karabudak ve Bozoğullarından, 2020; Yılmaz vd.,2020).



Görsel 26. VTRN4

Yapı-İnşa ve Zekâ Oyunları (VTRN4) temalı vitrinin mevcut sergilemelerine ilişkin katılımcı verilerinin analizi sonucunda, pragnanz ve şekil-zemin prensiplerine ek olarak benzerlik prensibine dair kodların diğer prensiplere göre daha belirgin olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 4). Genel olarak, katılımcıların vitrindeki oyuncakları örgütlerken

benzerlik prensibine dayalı olarak hareket ettiği ve bu prensibin farklı şekillerde hikayelerine yansıdığı görülmektedir. Benzerlik prensibi temelinde yapılan analizler, katılımcıların vitrin unsurlarını daha çok kutularıyla birlikte sergilenen oyuncaklar ve çeşitli grafik isimlendirme tasarımlarına sahip kutulu oyuncaklar olma durumlarına göre iki temel kategoriye ayırdıklarını ortaya koymaktadır. Katılımcılar tarafından tercih edilen Matador, Çin Daması ve Horoz (Tahta Küpler) gibi oyuncaklar, vitrin düzenlemesinde belirli ortak özellikler sergilemektedir. Çin daması, 6 katılımcı tarafından tercih edilmiş ve toplamda 9 frekansa ulaşmışken, Matador oyuncağı ise 4 katılımcı tarafından seçilmiş ve 7 frekansla en çok tercih edilen oyuncaklar arasında yer almıştır (Tablo 23 ve Tablo 24). Bu oyuncakların vitrinin alt bölümünde yoğunlaşmış olması ve birbirlerine yakın bir şekilde konumlandırılması, yakınlık prensibinin etkisini de gözlemlememize olanak tanımıştır (Tablo 25). Aynı zamanda, çeşitli grafik isimlendirme tasarımlarına sahip kutularıyla birlikte sergilenmeleri de bu ortak özellikler arasında yer almaktadır. Bir katılımcı tarafından belirtilen ifade, özellikle isim temsilleriyle birlikte sergilenen oyuncakların ayrı gruplar şeklinde algılanmasına dikkat çekici ve teyit edici bir özellik sunmaktadır. İfade şu şekildedir:

"Burası oyuncak müzesinin içindeki bir odadaki vitrin. Bu vitrin geceleyin canlanıyor. Müzenin çalışanları gittiğinde bu vitrindeki oyuncaklar canlanıyor. Konumuza dönelim. O gece zürafa kocaboy ve kurbağa vırak bey konuşuyorlardı. O sırada bir gürültü koptu. Tahta montaj oyunu olan Matador Horoz çibilik yüzünden devrilmişti. Zürafa ve kurbağa korkudan hopladılar. Matadorun taşları Horoza küsmüştü. Horoz üzülmüştü. Kendini barıştırmanın bir yolunu aradı ama bulamadı. Vitrindeki arkadaşlarıyla istişare edecek bir çözüm buldu. Horoz Matadorun taşlarını yeniden dizerek düzeltti. Sonra herkes barışıp mutlu mesut yaşadılar (VTRN4K5)."

Hikâyede, zürafa ve kurbağanın birlikte anlatılması, benzerlik prensibiyle açıklanabilir. Her iki figür de hayvan temalı oyuncaklardır ve benzerlik prensibi kapsamında gruplandırılmışlardır. Benzer şekilde, horoz ve matadorun beraber anlatılması da benzerlik prensibine dayanmaktadır. Bu figürler, isimlerini taşıyan oyuncaklar olmalarının yanı sıra, hikâyede de birlikte yer almaktadırlar. Örneğin, horoz bir hayvan figürü olmasına rağmen, zürafa ve kurbağa ile aynı kategoriye dahil edilmemiştir; bunun yerine horoz, kelime temsilini sergileyen bir başka oyuncakla yani matadorla ayrı bir grup içinde örgütlenmiştir. Dolayısıyla hikâyede bu iki grup arasında bir ilişki kurulmuştur. Bir başka önemli bulgu ise "Tahta Oyuncaklar" seçiminin malzeme benzerliğine dayalı bir düzenlemeyi içermesidir. Benzerlik prensibine dayalı yapılan analizlerin ışığında elde edilen tüm bu bulgular, insanların nesneleri organize etme biçimlerindeki çeşitliliği net bir şekilde göstermektedir (Tablo 26).

Tablo 23

VTRN4 Belge Grubunda Çin Daması, Çin Damasında ve Çin Damasıymış Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Önizlemeleri Dağılımı

Önizleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
Çin Daması, …gibi oyuncaklar gördüm.	VTRN4K1	VTRN4	1	Çin Daması
Çin daması Rengarenk zekâ oyunu çünkü bizi daha çok zeki olmamız diye bir oyun gibi şey yapmış.	VTRN4K2	VTRN4	1	Çin Daması
Sonra annesi Elif'e Çin daması adlı bir oyun almış.	VTRN4K4	VTRN4	1	Çin daması
çin daması oyuncağı gözüme çarpmıştı çok ilginç görünüyordu … o günden sonra çin damasında bir farklılık var gibiydi oyuncağa baktım sonra oyuncak birden konuştu…benim adım çin daması dedi…	VTRN4K8	VTRN4	2 1	çin daması çin damasında
Çin Daması alınmış.	VTRN4K9	VTRN4	1	Çin Daması
çin damasıymış…çin daması oynarken susamış.	VTRN4K10	VTRN4	1 1	çin damasıymış çin daması
Toplam	6		9	

Tablo 24

VTRN4 Belge Grubunda Matador, Matadoru ve Matadorun Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Ön izlemeleri Dağılımı

Ön izleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
Matador, … gibi oyuncaklar gördüm.	VTRN4K1	VTRN4	1	Matador
…matador adlı tahta arabası varmış…Fakat Elif matadoru kırmış.	VTRN4K4	VTRN4	1 1	matador matadoru
Tahta montaj oyunu olan Matador Horoz çibilik yüzünden devrilmişti. Matadorun taşları Horoza küsmüştü. Horoz Matadorun taşlarını yeniden dizerek düzeltti.	VTRN4K5	VTRN4	1 2	Matador Matadorun

(Devam ediyor)

Tablo 24 (Devam)

VTRN4 Belge Grubunda Matador, Matadoru ve Matadorun Ögelerine ait Belge Adı/Grubu, Frekans Değerleri ve Ön izlemeleri Dağılımı

Ön izleme	Belge adı	Belge Grubu	*f*	Öğe ara
…sonra bir oyuncak daha gözüme çarpmıştı o oyuncakta Matador oyuncağıydı…	VTRN4K8	VTRN4	1	Matador
Toplam	4		7	

Tablo 25

VTRN4 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN4)		
Matador ve Çin Daması	1	VTRN4K4
	1	VTRN4K8
Matador, Çin Daması ve Horoz	1	VTRN4K1
Toplam	3	3

Tablo 26

VTRN4 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN4)		
Tahta Oyuncaklar	1	VTRN4K3
zürafa ve kurbağa	1	VTRN4K5
İsimli Kutuların Örgütlenmesi	4	
Matador ve Çin Daması	1	VTRN4K4
	1	VTRN4K8
Horoz ve Matador	1	VTRN4K5
Matador, Çin Daması ve Horoz	1	VTRN4K1
Kutulu Oyuncakların Örgütlenmesi	3	
kutu oyunları	1	VTRN4K7
bir sürü kutu oyunu	1	VTRN4K9
	1	VTRN4K10
Toplam	9	8

Pragnanz prensibine dayalı olarak yapılan analizler, katılımcıların vitrindeki oyuncakları işlevsellik, tasarımsal özelliklere dayalı sergilenme şekilleri ve katılımcılar üzerinde yarattığı duygu durumları gibi unsurlar üzerinden basitleştirerek bütüncül bir algı geliştirdiklerini göstermektedir. Katılımcıların, oyuncakların kullanımıyla ilgili net bir bilgiye sahip olmasa da yukarıdan-aşağıya işleme yaklaşımının kullanıldığını gösteren

bazı işaretler vardır. Bu işaretler, önceden edinilen deneyimler ve bilgilerin, oyuncakların genel işlevini ve amacını anlamak için kullanıldığını göstermektedir. Özellikle işlev odaklı alt tema örgütlenmelerine bakıldığında, katılımcıların "Akıl Oyuncakları, Zekâ Oyunu ve Bulmaca Bölümü" gibi isimlerle genel bir sınıflandırma yaptığı ve bu isimlerin, vitrindeki oyuncakların sadece eğlence amaçlı olmadığını, aynı zamanda akıl ve düşünme yetilerini geliştirmeye yönelik olduğunu vurguladığı görülmektedir. Katılımcıların duygusal durumlara dayalı olarak yaptıkları örgütlenmeler dikkat çekicidir. Bu durumu açıklamak gerekirse, "Neşeli Vitrin ve Oyuncakların Mutluluğu" gibi isimlendirmeler, vitrindeki oyuncakların neşeli ve eğlenceli olduğunu açıkça ifade etmektedir. Katılımcılar, ifadelerinde oyuncakların tasarımından açıkça bahsetmemiş olsalar da bu isimlendirmelerin vitrin gözlemine dayanarak anlamlandırıldığında matador oyuncağından kaynaklı duygu aktarımını artırarak öne çıkmasını sağladığını söylemek olanaklıdır. Özellikle, bu ifadelerin altını çizmek gerekirse, Çin daması ve Matador oyuncakları, katılımcıların hikayelerinde en çok tercih ettikleri oyuncaklar arasında yer almaktadır. Matador oyuncak kutusu tasarımı, insan figürlerinin kullanımının vitrin sergilemesindeki önemini vurgulamaktadır. Bu tasarımda yer alan neşeli gülümseyen oğlan çocuğu figürü ve oyuncak kurulumuna ait şablon kağıdında belirginleşen neşeyle gülen çocuklar ve gülümseyen yetişkin figürü, matador oyuncağının neşeli ve eğlenceli ruhunu net bir şekilde ortaya koyarak algıyı basitleştirmeye yardımcı olmaktadır.

"Antika Kutu Oyunları ve Kutu Oyunları" gibi isimler, vitrindeki oyuncakların ortak bir özelliği olan kutu oyunlarına vurgu yaparak Pragnanz prensibini yansıtmaktadır. Aynı şekilde, "Tahta Oyuncaklar ve Küp Yapboz Ustası İbrahim" gibi isimlendirmeler de vitrin içeriğini açıkça ifade etmekte ve izleyicinin içeriği kolayca anlamasını sağlar. Tüm bu bulgular, Pragnanz prensibine uygun olarak algısal deneyimleri mümkün olduğunca basit, düzenli ve anlam dolu bir şekilde organize etme eğilimini göstermektedir (Tablo 27).

Tablo 27

VTRN4 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN4)		
Tahta Oyuncaklar	1	VTRN4K3
Küp Yapboz Ustası İbrahim	1	VTRN4K6

(Devam ediyor)

Tablo 27 (Devam)

VTRN4 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
İşlevlerine Göre Örgütlenme	3	
Zeka oyunu	1	VTRN4K2
Bulmaca Bölümü	1	VTRN4K7
Akıl oyuncakları	1	VTRN4K1
Duygu Durumlarına Göre Örgütlenme	3	
Neşeli Vitrin	1	VTRN4K4
Sihirli Vitrin	1	VTRN4K5
Oyuncakların Mutluluğu	1	VTRN4K8
Kutulu Oyuncakların Örgütlenmesi	2	
Antika Kutu Oyunları	1	VTRN4K9
kutu oyunları	1	VTRN4K10
Toplam	10	10

Şekil-zemin prensibine yönelik bulgular incelendiğinde, ideal zeminlerin öncelikle ev ortamı ve daha sonra müze ortamı olduğu gözlemlenmiştir. Bu bulguları, oyuncak mağazası ve eski oyuncakların bulunduğu bir zemin yapısı takip etmiştir (Tablo 28). Ev ortamına ait zeminlerde kurbağalı puzzle oyuncağı (Ahşap Kurbağa Puzzle), küp yapboz (Tahta Küpler), Matador ve Çin Daması gibi oyuncaklar dikkat çeken ve öne çıkan şekiller olarak algılanmıştır. Hikayelerin kalan kısımları bu oyuncaklar etrafında dönmekte ve bu oyuncakların başına gelenleri anlatmaktadır. Müze ortamına ilişkin zemin alt temasının kodları incelendiğinde, vitrinde yer alan oyuncaklar arasında Ahşap Kurbağa Puzzle, zürafa, tahta montaj oyunu Matador, Çin Daması ve horoz (tahta küpler) şekil olarak öne çıkmaktadır. Zürafaların temaya dahil olmayan bir özelliği temsil ettiği ve müze eğitimi kapsamında yapılan "farkı bul" etkinlikleriyle ilişkilendirildiği belirtilmelidir. Bu oyuncaklar, mevcut vitrin sergilemelerinde sürekli olarak yer almakta ancak vitrin sergileme envanterinde bulunmamaktadır. Ayrıca, bir katılımcının *"Bu oyuncak müzesindeki oyuncaklar çok eski zamanlarda kullanılmış (VTRN4K1)."* şeklindeki ifadesi ise müzedeki oyuncakların tarihi bir değere sahip olduğunu ve geçmişe ait bir hikâyeyi temsil ettiğini belirtmektedir. Bu ifade aynı zamanda müzenin, günümüze ait olmayan eserlerin sergilendiği mekanlar olduğu bilgisini de kullanarak müze zeminini daha da pekiştirici hale getirmektedir. Bir katılımcının oyuncak mağazasında yaşadığı deneyimlere dayanarak, Çin daması ve matador oyuncakları ideal şekiller olarak öne çıkmaktadır. Katılımcı, oyuncağın kendisiyle konuştuğunu ve adını söylediğini belirtmiştir ki bu dikkate değer bir deneyimdir. Bu durum, katılımcının oyuncakların

isimlerine odaklandığını doğrulayan başka bir faktör olarak gösterilebilir. İfadenin bir kısmı şöyledir:

"...sonra Çin damasında bir farklılık var gibiydi oyuncağa baktım sonra oyuncak birden konuştu ve pembe pembe ışıklar saçmaya başladı sonra ne olduğunu oyuncağa sordum ve ben konuşuyorum dedi ve benim adım Çin damasıdedi (VTRN4K8)."

Bir başka bulguda ise, eski oyuncakların bulunduğu zemin üzerinde Çin Damasının öne çıkan bir şekil olarak algılandığı tespit edilmiştir.

Tablo 28

VTRN4 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

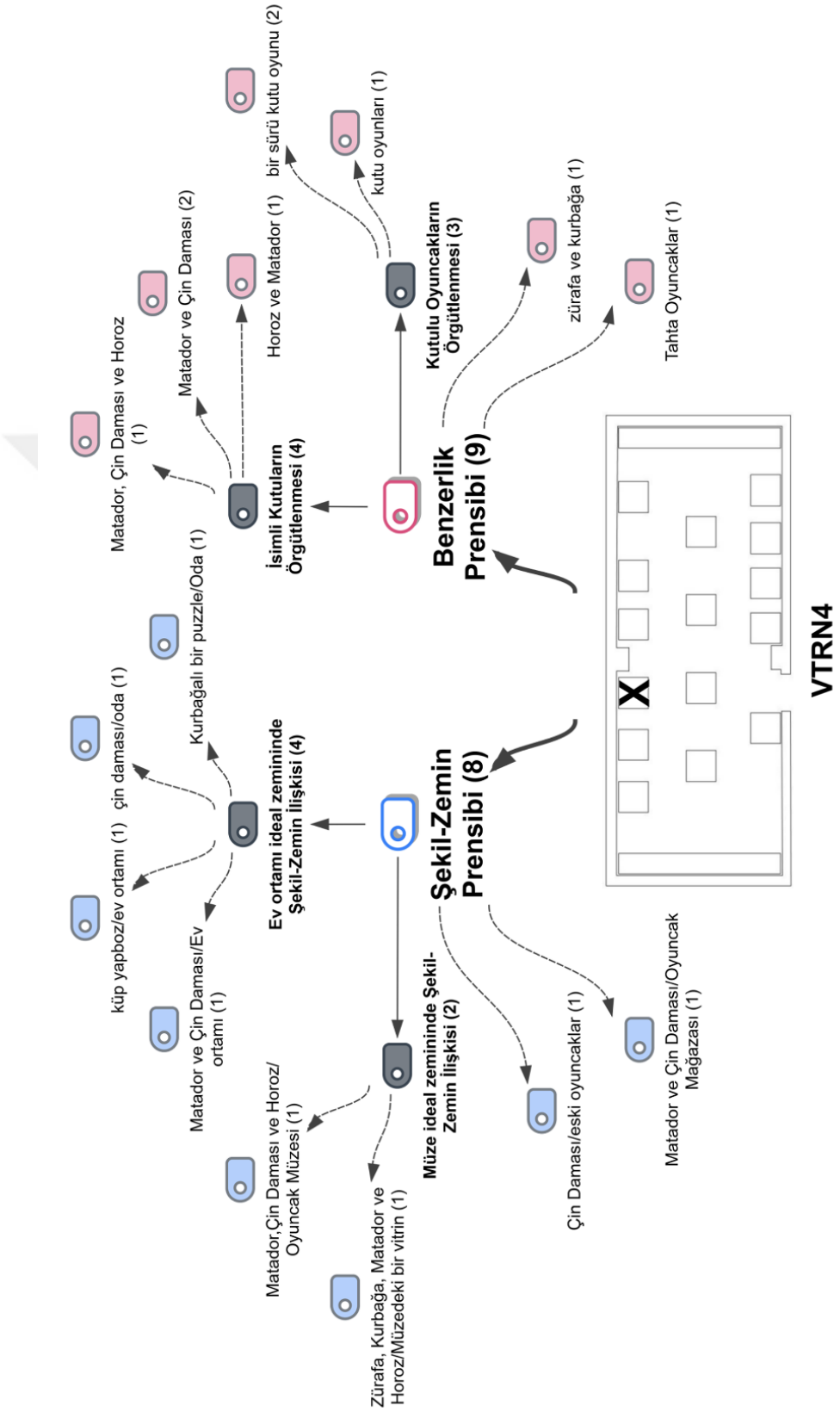
Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN4)		
Matador ve Çin Daması/Oyuncak Mağazası	1	VTRN4K8
Çin Daması/eski oyuncaklar	1	VTRN4K9
Ev ortamı ideal zemininde Şekil-Zemin İlişkisi	4	
Kurbağalı bir puzzle/Oda	1	VTRN4K3
Matador ve Çin Daması/Ev ortamı	1	VTRN4K4
küp yapboz/ev ortamı	1	VTRN4K6
Çin daması/oda	1	VTRN4K10
Müze ideal zemininde Şekil-Zemin İlişkisi	2	
Zürafa, Kurbağa, Matador ve Horoz/Müzedeki bir vitrin	1	VTRN4K5
Matador, Çin Daması ve Horoz/Oyuncak Müzesi	1	VTRN4K1
Toplam	8	8

Tamamlama prensibine ait duygu durum ifadelerine dayalı alt tema üzerine odaklanıldığında (Tablo 29), katılımcıların "Neşeli Vitrin ve Oyuncakların Mutluluğu" isimlerini tercih etmeleri tamamlama prensibiyle açıklanabilmektedir. Bu isimler, matador oyuncağına ait bilgilerle birleştirilerek, vitrinin neşeli ve mutlu bir atmosfer oluşturduğunu ifade eder. Bu durum, tamamlama prensibiyle tutarlıdır. Dolayısıyla, katılımcılar tüm oyuncaklarda bu özelliğin tamamlanması gereken bir nitelik olduğunu algılayarak bu isimleri seçmiş olabilirler. Ayrıca, "Antika Kutu Oyunları" ismi de vitrindeki oyunların niteliğini daha derin bir şekilde vurgulayarak tamamlama prensibini yansıtmaktadır. Bu tamamlamaya ait paterni oluşturan in-vivo kodlar çok eski, unutulmuş ve açık kahverengi şeklinde gelişirken antika kavramıyla bütünlük tamamlanmaktadır.

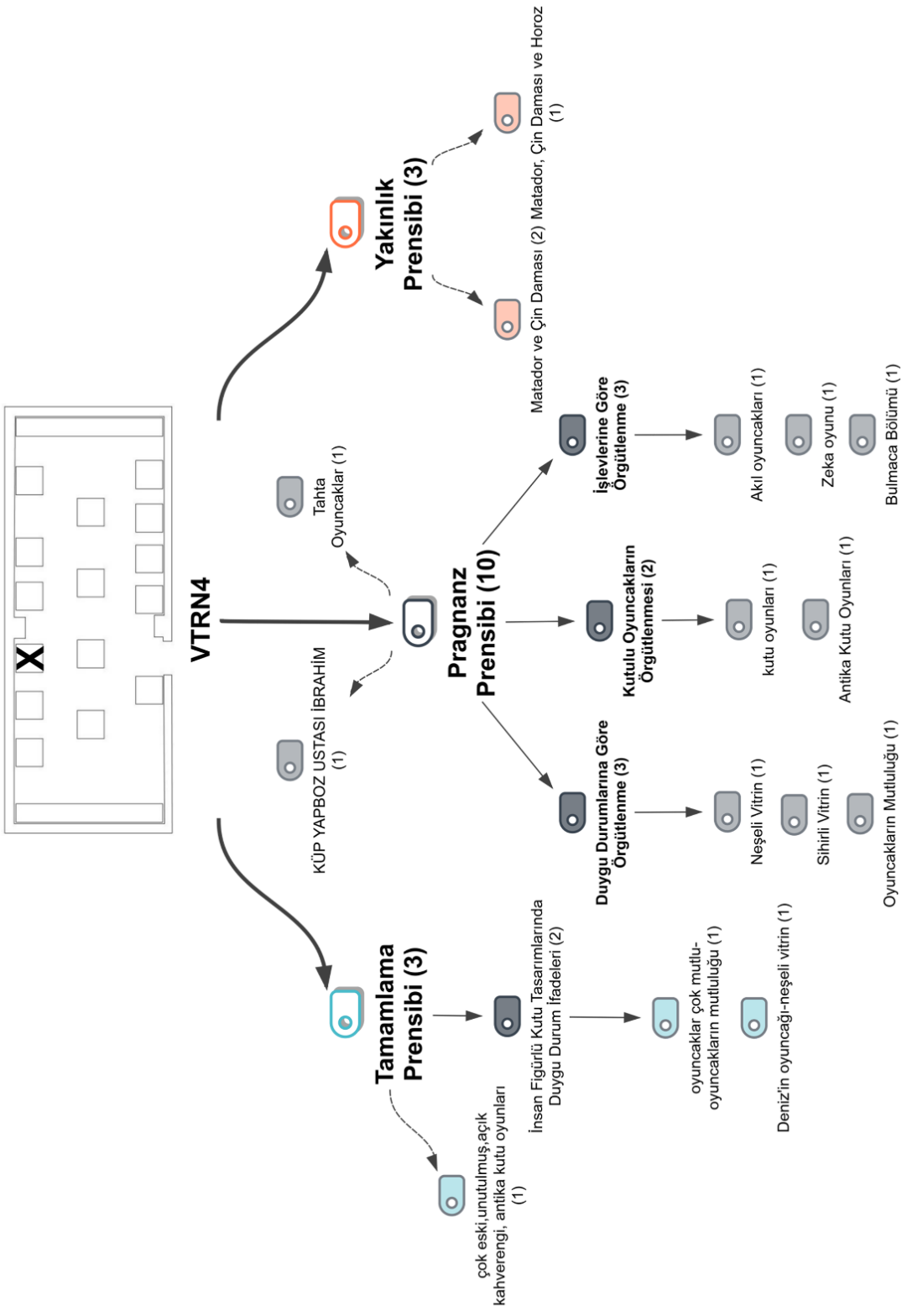
Tablo 29

VTRN4 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN4)		
çok eski-unutulmuş-açık kahverengi-antika kutu oyunları	1	VTRN4K9
İnsan Figürlü Kutu Tasarımlarında Duygu Durum İfadeleri	2	
oyuncaklar çok mutlu-oyuncakların mutluluğu	1	VTRN4K8
Deniz'in oyuncağı-neşeli vitrin	1	VTRN4K4
Toplam	3	3



Şekil 4. VTRN4 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

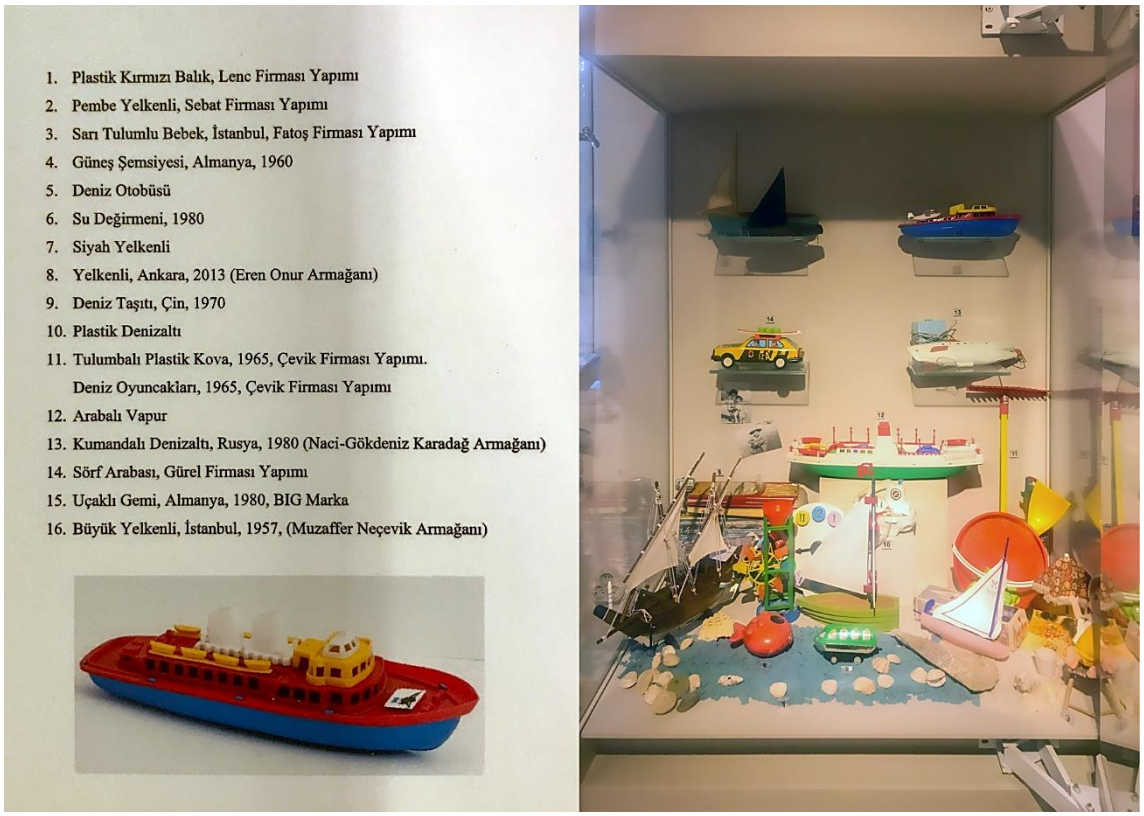


Şekil 4. VTRN4 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

Sahil-Bahçe Oyuncakları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun bir bölümünü oluşturan "Sahil-Bahçe" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Sahil – bahçe temalı vitrinde Türk markası Fatoş tarafından üretilmiş oyuncak bebek, Sebat marka üretimi yelkenli, Gürel ve Çevik marka yelkenliler ile plastik kova ve kürek takımı gibi örneklerin yanı sıra Lenc ve BIG gibi markalar tarafından üretilmiş plastik ve teneke oyuncaklar sergilenmektedir (Görsel 22).



Görsel 27. VTRN5

VTRN5 isimli vitrine ait bulgular incelendiğinde, şekil-zemin ve pragnanz prensiplerine ek olarak, özellikle benzerlik ve tamamlama prensiplerinin belirgin bir şekilde öne çıktığı tespit edilmiştir (Şekil 5). Şekil-zemin prensibine yönelik elde edilen bulgular (Tablo 30), vitrin içi alt bölüme ait düzenlemenin bu algılama sürecinde önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Vitrin içi alt bölüm düzenlemesi, şekil-zemin prensibine dayalı olarak 7 frekans değeriyle sarı tulumlu bebek ve Türk bayraklı yelkenlinin öne çıktığı bir örüntü oluşturur. Bu düzenleme, sahil atmosferini yansıtan bir arka plan sunar ve izleyicinin görsel algısını yönlendirir. Deniz kenarında güneşlenen sarı

tulumlu bebek figürü etrafında şekillenen hikayeler, 7 frekansın 4 frekans değerine ait bulgular arasında yer almaktadır. Bu figürün etrafında kürek, kova ve ördek setinden oluşan (tulumbalı plastik kova ve sahil oyuncakları) gibi unsurların yanı sıra güneş şemsiyesi ve sandalye gibi ögeler de öne çıkan şekillerdir. Kalan 3 frekans değeri çerçevesinde, sahil zeminini temsil eden figürler arasında denizin sesi, Türk bayrağı taşıyan gemi ve dönme dolap (su değirmeni) ön planda yer almaktadır. Bir katılımcı, vitrinin alt bölümüne ait düzenlemeyi göz önünde bulundurarak çeşitli unsurları kullanmış, ancak özellikle vurgulanması gereken nokta, bu unsurların iki farklı zemin yapısında yer almasıdır. İlk zemin yapısı sahil teması üzerine kurulmuş olup deniz kabukları ve gemi gezisi unsurlarını içermektedir. Diğer zemin yapısı ise iç mekân temasını yansıtmakta olup kız bebek oyuncak, kova ve ördek figürleri gibi unsurları içermektedir. İfade şu şekildedir:

"Bir yaz gününde denize gitmek istedik. Gittik ve bir gemiye bindik, gezi çok güzel geçti. Geri geldiğimizde kardeşim bir yere oturup dinlendi. Ben de birkaç tane deniz kabuğu buldum. Çok güzeldi. Eve geldik. Üstümü değiştirdim. Sonra oyuncak kız bebeğimle oynadım. Canım çok sıkıldığı için oyuncaklarla konuştum. Oyuncak kız bebek: Merhaba tatlı kız. Ben: Merhaba. Oyun oynayalım mı? Oyuncak kız bebek " olur " der gibi başını salladı. Sonra bir kovanın içine su doldurdum. Oyuncak ördeğimi aldım. Ördek konuşmaya başladı. Ördek: Benimle oynayacaksın, değil mi Ben: Evet. Onunla oynadım ve çok eğlenceliydi. Yaz tatilim sonunda bitti. Bir daha istiyorum ama neyse... (VTRN5K6)."

Vitrinde bulunan çeşitli deniz taşıtı oyuncaklarının benzerlik prensibi doğrultusunda gemi kavramı altında örgütlendiği gözlemlenmektedir. Bu prensip, su taşıtı oyuncaklarının genel algıda en baskın nesne veya kavram olarak öne çıkmasını sağlamaktadır. Özellikle gemiler, vitrinde görsel olarak öne çıkan şekiller arasında yer almaktadır. Bu durum, gemilerin diğer oyuncaklardan ayrışmasını ve izleyici tarafından daha belirgin bir şekilde fark edilmesini sağlamaktadır. Şekil-zemin prensibi, vitrin içindeki gemi ve sahil öğelerinin algısal ayrışmasını ve odaklanmayı destekleyerek vitrinin tematik bütünlüğünü güçlendirir. Bu bağlamda, gemi, gemi kaptanı, dalgıç, arama kurtarma ekibi (cankurtaran) ve yelkenler gibi denizle ilişkilendirilen figürler ile fırtınalı deniz veya sahil zemini, izleyicilerin vitrindeki deniz temasıyla olan bağlantısını ve anlamını kolayca kurmasını ve anlamlandırmasını destekler.

Tablo 30

VTRN5 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN5)		
kaptan gemisi, tekne, dalgıç ve arama kurtarma ekibi/su	1	VTRN5K3
dev ve ünlü gemi, dev bir buz/deniz	1	VTRN5K8
gemi/sahil	1	VTRN5K1
gemi, gemi kaptanı, yelkenler ve tamir aletleri/fırtınalı deniz	1	VTRN5K5
Türk Bayraklı Yelkenli ve Deniz Düzenlemesine Ait Şekiller İdealinde Şekil-Zemin İlişkisi		
Türk bayraklı kayık/sahil	1	VTRN5K2
deniz kabukları ve gemi gezisi/sahil	1	VTRN5K6
denizin sesi, Türk bayraklı gemi ve dönme dolap/deniz kıyısı	1	VTRN5K7
Sarı Tulumlu Bebek ve Sahil Oyuncakları Şekilleri İdealinde Şekil-Zemin İlişkisi		
küreyi, kovası, ördeği, şemsiyesi ve sandalyesi/sahil	1	VTRN5K4
kız bebek oyuncak, kova ve ördek/ev ortamı	1	VTRN5K6
pembe gemi, güneşlenen kız, korsan ve ördek/sahil	1	VTRN5K9
kız çocuğu, oyuncakları, gemi, taksi/Deniz kıyısı	1	VTRN5K10
Toplam	11	10

Pragnanz prensibine dayalı bulgular (Tablo 31), "Tatil ve Sahil Deneyimlerinden İzlenimlerle Oluşturulan Pragnanz İfadeler" ve "Deniz ve Denizcilik Temalarıyla Oluşturulan Pragnanz İfadeler" olmak üzere iki alt kategoride değerlendirilmiştir. Tatil ve Sahil Deneyimlerinden İzlenimlerle Oluşturulan Pragnanz İfadeler, sergilemede kullanılan temanın, renklerin ve objelerin, katılımcıların kişisel deneyimlerine dayanarak nasıl biçimlendiğini ve izleyiciyle nasıl etkileşime geçtiğini açıkça yansıtmaktadır. Örneğin bir katılımcı vitrin düzenlemesinden deniz kabuklarına ait dekoru kullanarak sahil atmosferini daha da somutlaştırmıştır. Katılımcının ifadesinden bir kesit şu şekildedir:

"Bir yaz gününde denize gitmek istedik. Denize gittik ve bir gemiye bindik, gezi çok güzel geçti. Geri geldiğimizde kardeşim bir yere oturup dinlendi. Ben de birkaç tane deniz kabuğu buldum. Çok güzeldi (VTRN5K6)."

Benzer şekilde, başka bir katılımcı sarı tulumlu bebek, plaj şemsiyesi ve sahil oyuncaklarını bir araya getirerek sahil atmosferini güçlendirmiştir. Katılımcının ifadesinden bir kesit şu şekildedir:

"Elvin annesiyle birlikte sahile gitmişti. Sahile en sevdiği oyuncaklardan birkaç tanesini götürdü. Bu oyuncaklar; küreyi, kovası, ördeği gibi oyuncaklarını yanında götürdü. Oturmak ve serinlemek için şemsiyesi ve sandalyesini götürdü. Sahile geldiğinde sandalyesini ve şemsiyesini açıp sandalyesine oturdu (VTRN5K4)."

Bazı katılımcıların vitrin renk seçimlerinde sıcak tonları tercih etmeleri Pragnanz prensibini temsil eden bir örnek olarak değerlendirilebilir. Bu seçimlerin iki ana nedeni olduğu belirlenmiştir. Bu nedenlerden ilki, vitrinde sağ alt köşede yer alan oyuncakların renk paletinden etkilenmeleridir. İkinci neden ise yaz temasının varlığıyla ilişkili izomorfik etkidir. Örneğin*, "Sarı rengi seçerdim çünkü yaz temalı (VTRN5K1)."* ve *"Bence, en iyi renk ifadesi koyu ve açık tonlar arasında koşan bir turuncu tonu. Çok koyu değil, çok açık değil ama normal de değil. Bir sebebi yok, aklıma geldi (VTRN5K2)."* Bu prensibi somutlaştıran pragnanz ifadelerden, "Bir Tatil Günü, Zaman Sahili, Sahilde Bir Zaman, Anılarım Vitrini, Tatil Hikayesi ve Denizdeki Kız" şeklindeki kodlar, sahile ait öğeleri ve tatil dinamiğini yansıtarak izleyicinin algılama ve anlamlandırma sürecini kolaylaştırmaktadır. "Zaman Sahili" isimi, vitrinin büyük bir kısmının sahil temasıyla ilişkili olması ve tema dışı bir nesne olan bir saatin bulunması üzerine temellendirilmiştir. Bu saat, müze eğitiminde kullanılan farkı bul etkinliği kapsamında mevcut sergileme vitrinlerinde sürekli olarak yer alan bir objedir, ancak vitrin envanterine ait değildir. Bir katılımcının yaz tatili sırasında deneyimlediği her nesneyi ve olayı anılarının bütünlüğü içinde tanımlama eğilimi "Anılarım Vitrini" adının seçiminde belirginleşmektedir. İfade, *"Anılarım Vitrini diye biliriz. Çünkü burada benim çekindiğim gibi ya da oyuncaklarımla oynadığım anıları hatırlattı (VTRN5K6)."* şeklindedir. Bu bağlamda, vitrinde yer alan nostaljik fotoğrafların kullanımı, tatil atmosferini güçlendirme amacı taşır ve katılımcının kendi tatil deneyimlerini anı fotoğrafları aracılığıyla tamamlayarak bir Pragnanz ifadesi oluşturmasına olanak tanır.

"Deniz ve Denizcilik Temalarıyla Oluşturulan Pragnanz İfadeler" altında incelenen "Denizci Vitrini, Deniz, Sudaki Farklı Oyuncaklar ve Denizler ve Gemiler 1830" isimleri, vitrinin bütünlüğüne yönelik önemli bir referans sunar. Bu isimler ve içerdikleri ögeler, vitrinin her noktasında deniz ve denizcilikle ilişkilendirilmiş unsurları vurgular, böylece izleyicinin vitrini algılama ve anlamlandırma sürecini kolaylaştırır. Özellikle *"Denizler ve gemiler 1830 Deniz ve gemi olduğu için (VTRN5K8)."* ifadesi, deniz temasını ve gemileri tarihsel ve kültürel açıdan anlamlı bir şekilde vurgular. Katılımcının 1830 tarihine atıfta bulunarak denizler ve gemiler temasını ele alması, vitrinindeki tema ve

içerikleriyle geçmişe yönelik bir gönderme yapma niyetini gösterir ve geçmişteki denizcilik kültürüne veya tarihi gemilere olan ilgiyi yansıtır.

Tablo 31

VTRN5 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN5)		
Tatil ve Sahil Deneyimlerinden İzlenimlerle Oluşturulan Pragnanz İfadeler		
Zaman Sahili	1	VTRN5K2
Sahilde Bir Zaman	1	VTRN5K4
Anılarım Vitrini	1	VTRN5K6
Tatil Hikayesi	1	VTRN5K7
Denizdeki kız	1	VTRN5K10
Bir tatil günü	1	VTRN5K1
Deniz ve Denizcilik Temalarıyla Oluşturulan Pragnanz İfadelerNeşeli Vitrin		
Sudaki Farklı Oyuncaklar	1	VTRN5K3
Deniz	1	VTRN5K5
Denizler ve gemiler 1830	1	VTRN5K8
Denizci Vitrin	1	VTRN5K9
Toplam	10	10

Vitrinde çok sayıda deniz taşıtı oyuncak bulunmakta ve bu oyuncaklar, benzerlik prensibi çerçevesinde gemi kavramı altında organize edilmektedir. Bu örgütlenme biçimi, su taşıtı oyuncaklarının en dikkat çeken ve anlaşılır nesne veya kavram olmasına yol açmaktadır. Katılımcılar, genel olarak vitrinde gemilere toplu bir atıfta bulunmasalar da yelkenli, kayık ve gemi gibi tekil ifadelerin kullanımı, katılımcıların hikayelerini ve vitrin düzenlemesi incelendiğinde, gemilerin benzerlik prensibi bağlamında örgütlendiğini ve bu çerçevede bir gemi seçimi yapıldığını göstermektedir (Tablo 32 ve Tablo 33). Örneğin, *"Titanic 10 metre boyutundaki dev ve ünlü bir gemiydi. 1982 yılında battı. Nedeni dev bir buza çarptı. (VTRN5K8)."* ifadesi, vitrinde en fazla sergilenen su taşıtları olan gemilerin örgütlenmesinde temel bir referans sağlar. Bu ifade, gemiler üzerinden bir hikâye çağrışımı yapabilir çünkü gemiler genellikle deniz ve denizcilikle ilişkilendirilir ve deniz temasını güçlendirir. Diğer bir katılımcı ise:

"Soğuk bir kış günüydü. Rahmi'nin babası kaptandı. Rahmi, babası gibi kaptan olmak istiyordu. Rahmi babasından izin alıp babasıyla gemiye geldi. Rahmi çok heyecanlıydı. Gemi yola çıktı. Rahmi'nin babası, "Yelkenleri açın!" dedi. Rahmi çok heyecanlıydı. Fırtınalar başlamıştı (VTRN5K5)."

İfadesinde yelkenliyi ana unsur olarak kullanarak bir deniz macerası hikayesi oluşturmuştur.

Tablo 32

VTRN5 Belge Grubunda Gemi Sözcüğü ve Türevleri Ögelerine ait Belge Adı/Grubu ve Frekans Değerleri Dağılımı

Sözcük	Frekans Sayısı	Belge Adı
gemi	12	
	5	VTRN5K1
	2	VTRN5K3
	2	VTRN5K5
	1	VTRN5K7
	1	VTRN5K8
	1	VTRN5K10
gemisini	2	
	1	VTRN5K1
	1	VTRN5K9
gemiye	4	
	1	VTRN5K1
	1	VTRN5K3
	1	VTRN5K5
	1	VTRN5K6
gemidekileri	1	VTRN5K1
gemiler	2	
	1	VTRN5K2
	1	VTRN5K8
gemisiydi	1	VTRN5K3
gemilerin	2	VTRN5K3
gemiyi	5	
	4	VTRN5K5
	1	VTRN5K7
geminin	1	VTRN5K5
gemide	1	VTRN5K5
gemiydi	1	VTRN5K8
gemisi	1	VTRN5K9
Toplam	33	9

Tablo 33

VTRN5 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN5)		
gemi	1	VTRN5K1
	1	VTRN5K5
	1	VTRN5K6
	1	VTRN5K7
	1	VTRN5K9
	1	VTRN5K10
gemiler	1	VTRN5K2
	1	VTRN5K8
gemilerin ve benzeri şeylerin	1	VTRN5K3
Toplam	9	9

Vitrinin büyük bir kısmı gemi türünden su taşıtlarıyla düzenlenirken, geri kalan kısım güneşlenen bebek figürü ve sahil ekipmanları olarak düzenlenmiştir. Alt bölümdeki düzenleme örüntüsünde, deniz temasını vurgulamak için deniz dekoru, deniz kabukları, sarı tulumlu bebek figürü, şemsiye, sandalye, tulumbalı plastik kova, kürek ve ördek gibi oyuncakları yakın bir konumda yerleştirilmiştir. Bu düzenleme, sahil temalı unsurların birlikte algılanmasını ve vitrinin bütünlüğünü artırmıştır. Katılımcı ifadeleri, vitrinin alt bölümünde ve hikayelerde ortak bir yakınlık prensibi örüntüsünü göstermektedir. Sarı tulumlu bebek figürü, şemsiye, sandalye, tulumbalı plastik kova, kürek, ördek, Türk bayraklı gemi ve dönme dolabın (su değirmeni) hem vitrin hem de hikayelerde yakın bir şekilde konumlandırılması, bu unsurlar arasında yakınlık prensibine dayalı bir ilişki ve bütünlük sağlandığını göstermektedir.

Tablo 34

VTRN5 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN5)		
gemi, deniz kabuğu, oyuncak kız bebek, kova ve ördek	1	VTRN5K6
Türk bayraklı gemi ve dönme dolap	1	VTRN5K7
güneşlenen kız, pembe gemi ve ördek	1	VTRN5K9
küreyi, kovası, ördeği, şemsiyesi ve sandalyesi	1	VTRN5K4
Toplam	4	4

Beş katılımcının vitrin tasarımını sahil ve tatil temasına odaklanarak düzenlediğini ve bu bağlamda tamamlama prensibini kullandığını ifade edebiliriz. Bunun yanı sıra, bir katılımcının da denizcilik macerasına odaklanarak düzenleme yaptığını belirtmek mümkündür (Tablo 35). Bu tamamlamalarda kullanılan sıcak hava, sahil gezisi, gemi gezisi, denizin sesi, yaz ve anı gibi kavramlar, vitrin sergilemesinin katılımcılara yansıttığı temayı ve atmosferi anlamak için önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Hikayelerde geçen tatil teması özellikle yaz mevsimine ait izlenimlerle desteklenmiştir. Örneğin:

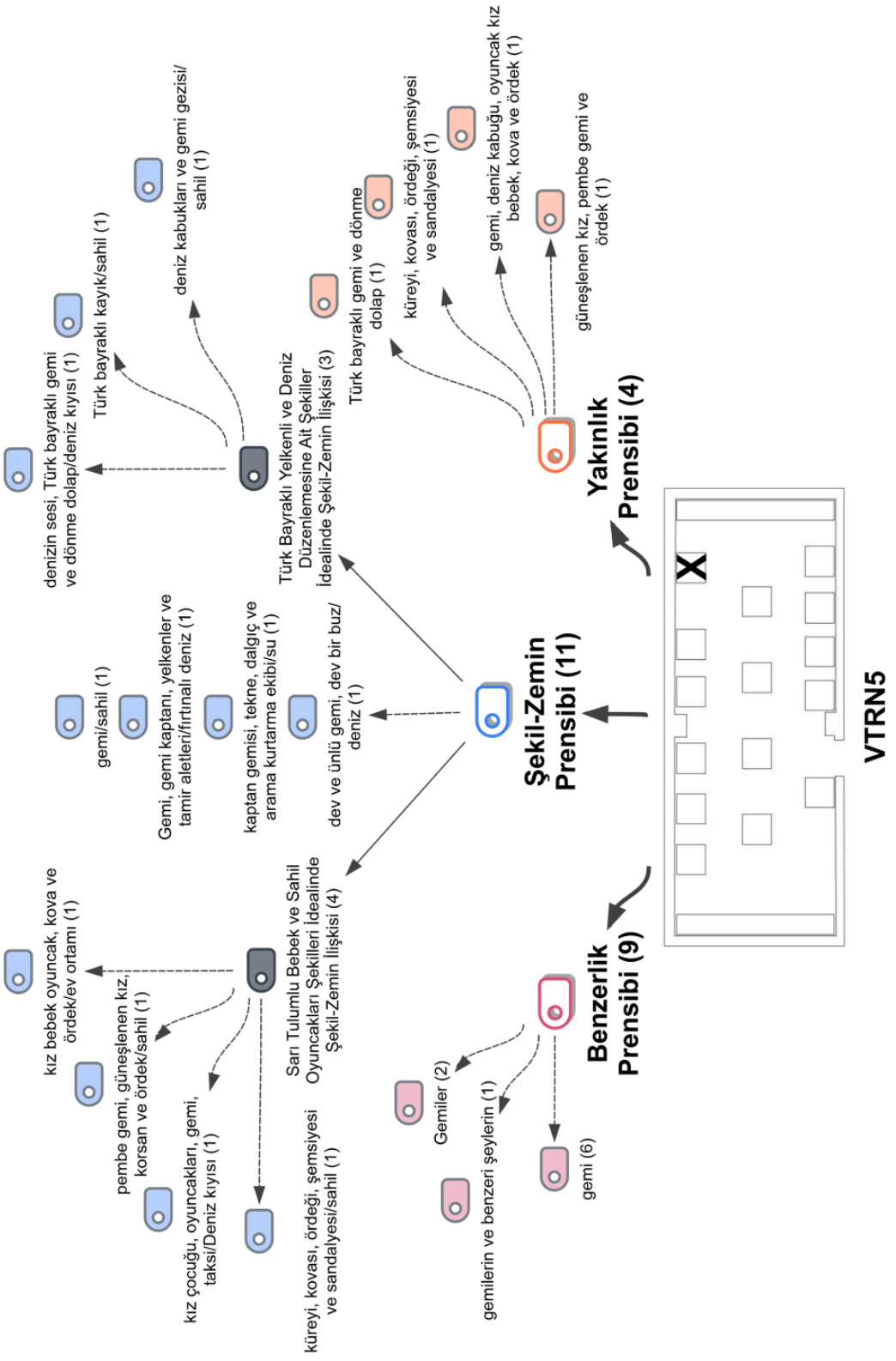
"Ela ve ailesi birlikte tatile gitmişlerdi. Ela plajda uzanırken, bir anda karşıda güzel bir gemi gördü. O gemi, kaptan gemisiydi. Ela o an kengini tutamayıp yüzmeye başladı ve gemilerin ve insanların yüzdüğü ayrımı geçti. Ela'nın nefesi tükenmiş, çırptığı ayakları yorulmuştu. Ela eski gemiye doğru geldi ve nefesini tutup suya daldı. O sırada annesi ve babası telaş içinde Ela'yı aradılar, ama bulamadılar. Annesi bunu bir teknenin kaptanına söylemeleri gerektiğini söyledi. Beraber gidip bunu hem dalgıça hem de tekneye söylediler. Tekne ve dalgıç bunu hemen uyguladılar. Ela suda nefesinin yetmediğini anlayıp suyun dışına çıktı. O sırada arama kurtarma ekibi gelip, Ela'yı kurtardılar. Ela'nın annesi önce telaşla Ela'ya sarıldı ve ona kızdı. Burda da Ela'nın macerası bitti (VTRN5K3)."

Hikâyede geçen plaj, gemi, gemi kaptanı, dalgıç gibi unsurlar bu tatil temasını tamamlamak için kullanılmıştır. Ayrıca hikayelerde bahsedilen ancak vitrin sergilemesinde yer almayan unsurlar da dikkate değerdir. Örneğin, dalgıçlar ve arama kurtarma ekibi gibi amodal yapılar, hikâyenin bütünlüğünü sağlamak için kullanılmıştır. Vitrinde sergilenen deniz kabukları, Türk bayraklı kayık, oyuncak kız bebek, kova ve ördek gibi öğeler, katılımcıların kişisel yaz tatili anılarını zenginleştirmede etkili bir rol oynayarak yaz tatili temasını tamamlamıştır. Deniz ve denizcilik macerası alt temasına ilişkin tamamlama unsurlarının kodlaması incelendiğinde, temanın gemi, gemi kaptanı, deniz, yelkenler ve fırtına gibi kavramlarla organize edildiği görülmektedir. Bu unsurların birleştirilmesi, denizcilikle ilgili bir hikâye veya sahne oluşturarak temayı tamamlamaya yönelik düzenlemeyi sağlamaktadır.

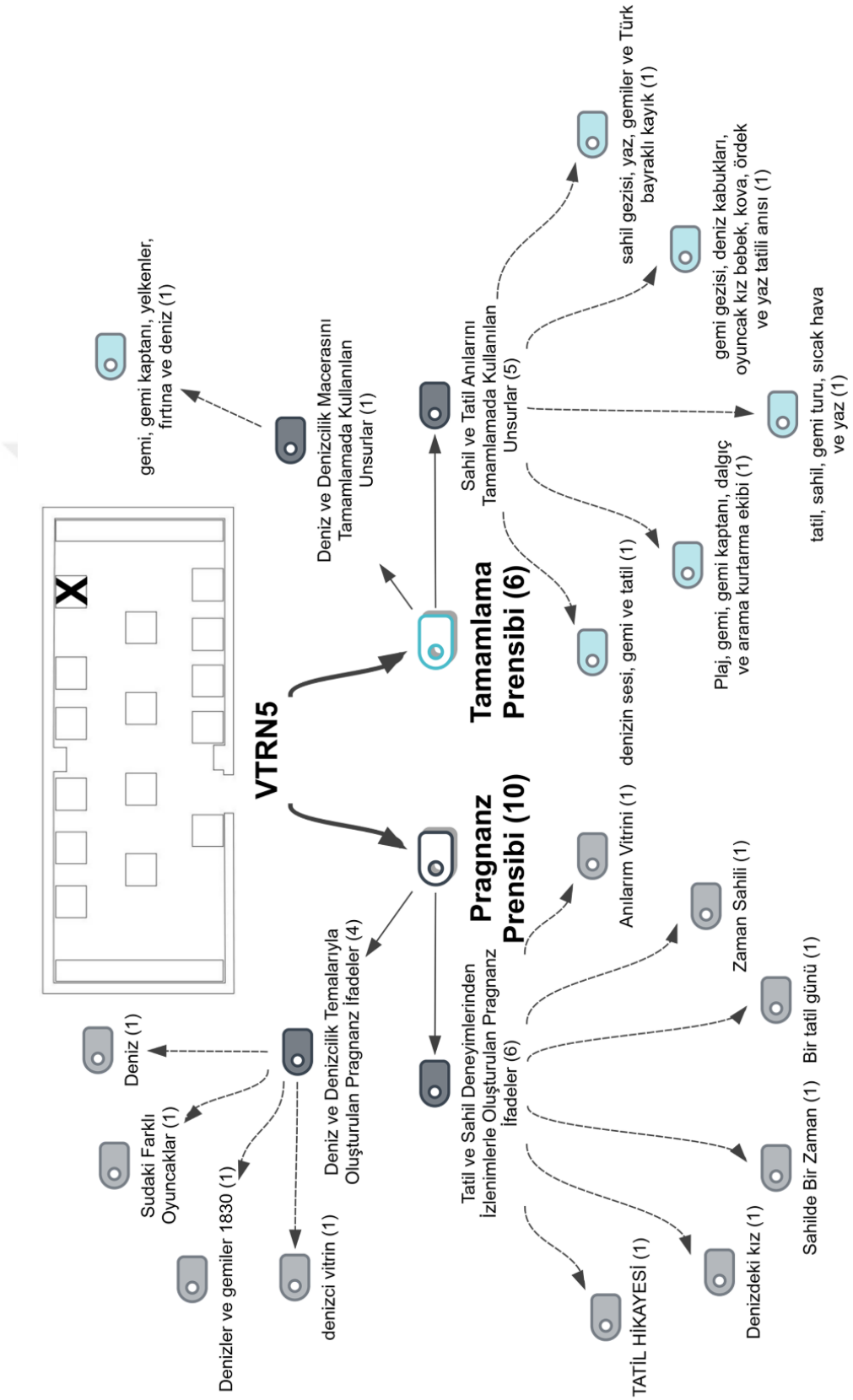
Tablo 35

VTRN5 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN5)		
Deniz ve Denizcilik Macerasını Tamamlamada Kullanılan Unsurlar		
gemi, gemi kaptanı, yelkenler, fırtına ve deniz	1	VTRN5K5
Sahil ve Tatil Anılarını Tamamlamada Kullanılan Unsurlar		
sahil gezisi, yaz, gemiler ve Türk bayraklı kayık	1	VTRN5K2
plaj, gemi, gemi kaptanı, dalgıç ve arama kurtarma ekibi	1	VTRN5K3
gemi gezisi, deniz kabukları, oyuncak kız bebek, kova, ördek ve yaz tatili anısı	1	VTRN5K6
denizin sesi, gemi ve tatil	1	VTRN5K7
tatil, sahil, gemi turu, sıcak hava ve yaz	1	VTRN5K1
Toplam	6	6



Şekil 5. VTRN5 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi



Şekil 5. VTRN5 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

İnci San Bebek Evi Oyuncakları Temalı Vitrin Sergilemesinin Algısal Örgütlenme Üzerindeki Etkilerinin Şekil-Zemin, Benzerlik, Yakınlık, Devamlılık, Tamamlama ve Pragnanz Prensipleri İlişkisi Yönünden Yapısına Ait Bulgular ve Yorumlar

Bu bölüm müze koleksiyonunun bir bölümünü oluşturan "İnci San Bebek Evi" temalı vitrinin mevcut sergilemelerinin analizine ait bulguları sunmaktadır.

Bebek evi vitrininde öncelikle Prof. Dr. İnci San tarafından Ankara Oyuncak Müzesi'nin kuruluşunda armağan edilen 1980 Almanya yapımı minyatür ev, ev araç gereçleri ve iki oyuncak bebek bulunmaktadır. İlk ortaya çıkışı 16. yüzyılın sonlarına tarihlendirilen bebek evleri, günümüzde çoğunlukla çocuklarla bağdaştırılsa ve birer 'oyuncak' olarak görülse de tarih içinde yetişkinlerin bir taraftan dünyadaki gücünü, zenginliğini, toplumsal saygınlığını ve zevkini dışarıya sunma, diğer taraftan da 'çocukluğu' keşfetme ve düşsel bir dünyaya kaçma olanağı sağlayan üretimler olmuştur (Şumnu, 2024). Vitrinde ayrıca Gülçin Alpöge armağanı 1950 Almanya yapımı minyatür çatal bıçak takımı ile Saygın Güneş tarafından müzeye armağan edilen Almanya yapımı minyatür oturma odası ve bardak takımı da yer almaktadır (Görsel 23).



Görsel 28. VTRN6

VTRN6 isimli vitrine ait bulgular incelendiğinde, şekil-zemin ve Pragnanz prensiplerine ek olarak, özellikle benzerlik ve tamamlama prensiplerinin belirgin bir

şekilde öne çıktığı tespit edilmiştir (Şekil 6). Pragnanz prensibi bağlamında, VTRN6 kod hiyerarşisi üç alt temayı içermektedir. Ev ve mutfak eşyalarına odaklanan Pragnanz ifadeler alt temasına ait "kaybolan tuzluklar, mutfak eşyaları, mutfakta eşyalar, tabak dükkânı ve ev eşyaları" Pragnanz prensibine göre basit ve belirgin ifadelerdir. Bu bağlamda, Pragnanz prensibine dayalı isimlendirmeler, özellikle mutfakta kullanılan tabak, tuzluk gibi eşyalara odaklanarak bir araya getirilmektedir. Bir katılımcı:

"bir zamanlar ülkenin birinde bir yaşlı kadın varmış. bu kadın evden hiç çıkmazmış bir gün evde tabak bitmiş ve tabakçıya gitmek için güçünü toplamış ve gitmiş. dünyanın en güzel tabaklarını almış. Evine gelen misafirler gelince tabaklarını çok beyenmişler. Kadın artık dışarıya çıkmaya alışmış (VTRN6K6)."

ifadesiyle vitrindeki tüm sergilenmekte olan minyatür mobilyaları bir mağaza depolama unsuru olarak görmekte ve yemek takımlarına ait parça ve aksesuarları ana unsurlar, yani öne çıkan nesneler olarak örgütlemektedir. Bu parçaları tabak olarak basitleştirerek algılamayı kolaylaştırmaktadır. Bu noktada, "bence bu vitrinin adı Tabak Dükkânı olmalı (VTRN6K6)." ifadesi Pragnanz ilkesine uygun bir örnektir. Ev ve mutfak eşyalarına yönelik tüm özellikleri bir araya getiren bu bütünsel çerçeve, izleyicilerin vitrini daha rahat algılamasını ve sergiyi anlamlandırmasını sağlamaktadır. Bu durum, katılımcıların vitrin düzenlemeleri aracılığıyla iç mekân eşyalarının organizasyonunda Pragnanz ilkesinin etkin bir şekilde kullanıldığını göstermektedir. "Tahta vitrin ve Ahşap Ev" belirlemeleri, katılımcıların vitrini en basit ve anlamlı şeklini tahta oyuncaklar ve minyatür bebek evi mobilyaları üzerinden değerlendirdiğini göstermektedir. Katılımcılar, vitrin sergilemesinde bulunan nesnelerin genel karakteristiğini materyal özelliklerine odaklanarak basit ve anlaşılır bir şekilde ifade etmektedir. Bu bağlamda, 'tahta vitrin' ve 'ahşap ev' gibi materyal özelliklerine odaklanan Pragnanz ifadeler, bütünsel bir çerçeve sunar. 'Halime Teyze'nin evi' ve 'Ev içi' isimlendirmeleri, ev içi yaşam alanlarına odaklanılarak ve iç mekanları temsil ettiği göz önünde bulundurularak oluşturulan Pragnanz ifadelerini kapsar. 'Eski oyuncaklar' isimlendirmesi ise, vitrindeki nesnelerin hem eski hem de küçük olma özelliklerini bir araya getirerek, bu iki niteliği kapsayan bütüncül bir tanımlama sunmaktadır (Tablo 36).

Tablo 36

VTRN6 Belge Grubunda Pragnanz Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Pragnanz Prensibi (VTRN6)		
Eski oyuncaklar	1	VTRN6K1
Ev ve Mutfak Eşyalarına Odaklanan Pragnanz İfadeler		
Ev eşyaları	1	VTRN6K2
Mutfakta eşyalar	1	VTRN6K3
Tabak Dükkanı	1	VTRN6K6
Kaybolan tuzluklar	1	VTRN6K7
Mutfak eşyaları	1	VTRN6K9
Yaşam Alanına Odaklanan Pragnanz İfadeler		
Ev içi	1	VTRN6K4
Halime Teyze'nin evi	1	VTRN6K10
Materyal Özelliklerine Odaklanan Pragnanz ifadeler		
Tahta vitrin	1	VTRN6K5
Ahşap Ev	1	VTRN6K8
Toplam	10	10

Şekil-zemin prensibine ait bulgular incelendiğinde, üç alt temanın öne çıktığı görülmektedir (Tablo 37). Sandalyelerde Oturan Figürler Odağında Şekil-Zemin İlişkisi alt temasına ait bulgular, şekil-zemin prensibi doğrultusunda öne çıkan figürler ve zemin ilişkisinin, sergilenen vitrinlerdeki insan figürleri ve ev ortamı ile nasıl belirlendiğini göstermektedir. Vitrinde yer alan minyatür ev eşyalarıyla birlikte sandalyelere oturmuş iki insan figürü, vitrin düzenlemesinde sadece estetik ve tamamlayıcı bir rol üstlenmektedir; bunlar, sergileme envanterine ait nesneler değildir. Bu bağlamda oluşan in-vivo kodlar 3 frekans değeriyle, "Asya (sandalyede oturan pembe kıyafetli figür) /ev ortamı, koltukta oturan kadın ve koltukta oturan misafir/ev ortamı ve sandalyede oturan anne/ev ortamı" şeklinde oluşmuştur. Özellikle bir katılımcının pamuk şekerin pembe rengini vurgulaması *"vitrin pembe olmalı, çünkü pamuk şeker gibi görünür (VTRN6K5)."* şekil-zemin ilişkisi açısından önemli bir detay sunmaktadır. Katılımcı, pembe rengi belirlerken sandalyede oturan figürün giysilerinin rengine odaklanmıştır. Bu bağlamda, Asya (sandalyede oturan figür) öne çıkan figür, ev ortamı ise arka plan (zemin) olarak tanımlanabilir. Mutfak eşyalarıyla ilgili şekil-zemin ilişkisi alt temasındaki bulgular incelendiğinde, eşyalar odak noktasını oluştururken insan figürleri de hikâye kurgularında yer almaktadır. Ancak vitrin sergilenmesinde kullanılan insan figürlerine doğrudan atıfta bulunacak belirtiler belirsiz kalmaktadır. Bu durum, figürlerin sergileme dekorunda kullanılan figürler olabileceği gibi, kurgusal hikayelerde bir tamamlama unsuru olarak da

yer almış olabileceklerini göstermektedir. Dolayısıyla, bu alt tema kapsamındaki kodlar, bu anlamı içeren in-vivo kodları içermektedir. Bu bağlamda oluşan in-vivo kodlar 4 frekans değeriyle, "anne figürü, tuz, tuzluklar, dolaplar/ev ortamı, yaşlı bir kadın, kaşıklar, bıçaklar, çatalar ve kocaman mavi gözlü kırmızı dudaklı bir kız bebek/ev ortamı, yaşlı kadın ve tabaklar/tabakçı ve ev ortamı ve yerdeki mutfak eşyaları, masa, baharatlar ve raf üzerindeki bebek/ev ortamı" şeklinde oluşmuştur. Sandalyelerde Oturan Figürler ve Mutfak Eşyaları Odağında Şekil-Zemin İlişkisine ait alt temaya ait bulgular ise, 3 frekans değeriyle şu şekilde oluşmuştur: "mutfak eşyaları, sandalyede oturan iki figür, soba (şömine), kestane, kaşıklar, dolap ve raf/ev ortamı, salıncak, pembe kıyafetli kız, siyah beyaz kıyafetli kız, çatal, kaşık, büftek ve kestane/ev ortamı ve tabak çanak, koltukta oturan anneanne, sofra, dolaptaki tuz, şömine ve fincanlar/mutfak ve ev ortamı."

Tablo 37

VTRN6 Belge Grubunda Şekil-Zemin Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Şekil-Zemin Prensibi (VTRN6)		
Mutfak Eşyaları Odağında Şekil-Zemin İlişkisi		
yaşlı bir kadın, kaşıklar, bıçaklar, çatalar ve kocaman mavi gözlü kırmızı dudaklı bir kız bebek/ev ortamı	1	VTRN6K1
yaşlı kadın ve tabaklar/tabakçı ve ev ortamı	1	VTRN6K6
anne figürü, tuz, tuzluklar, dolaplar/ev ortamı	1	VTRN6K7
yerdeki mutfak eşyaları, masa, baharatlar ve raf üzerindeki bebek/ev ortamı	1	VTRN6K9
Sandalyelerde Oturan Figürler Odağında Şekil-Zemin İlişkisi		
sandalyede oturan anne/ev ortamı	1	VTRN6K2
koltukta oturan kadın ve koltukta oturan misafir/ev ortamı	1	VTRN6K4
Asya (sandalyede oturan pembe kıyafetli figür)/ev ortamı	1	VTRN6K5
Sandalyelerde Oturan Figürler ve Mutfak Eşyaları Odağında Şekil-Zemin İlişkisi		
tabak çanak, koltukta oturan anneanne, sofra, dolaptaki tuz, şömine ve fincanlar/mutfak ve ev ortamı	1	VTRN6K3
salıncak, pembe kıyafetli kız, siyah beyaz kıyafetli kız, çatal, kaşık, büftek ve kestane/ev ortamı	1	VTRN6K8
mutfak eşyaları, sandalyede oturan iki figür, soba (şömine),kestane, kaşıklar, dolap ve raf/ev ortamı	1	VTRN6K10
Toplam	10	10

Tamamlama prensibine ait bulgular incelendiğinde (Tablo 38), mutfak eşyalarının işlevleri ve insan eylemleri arasındaki ilişki, tamamlama prensibine dayanan bir düzenleme sürecinde 6 frekans değeriyle belirginleşmektedir. Bu düzenleme süreci, insan figürleriyle birlikte sergilenen mutfak eşyaları arasındaki etkileşime odaklanarak tamamlama prensibini vurgular. Özellikle sofra hazırlama, sofra toplama, yemek yapma ve yemek yeme gibi günlük yaşam eylemleriyle ilişkilendirilen vitrin sergilemesinde kullanılan çatal, kaşık, fincan takımları, yemek takımları, baharatlıklar gibi nesneler, insan figürleri aracılığıyla işlevlerini yerine getirir ve anlam kazanırlar. Aynı şekilde, şömine kurma ve odunları yakma eylemleri de bu prensibin etkisini gösterir. Şömine, odun ve yakma işlemleriyle bütünlük kazanırken; tabak çanaklar, yemek yapma ve sofra hazırlama eylemleriyle tamamlanır. Görünürde var olmasa da şöminenin işleyişinde temel olan odunun amodal niteliği, onun etkili bir biçimde var olduğunu hissettirir. Ayrıca bazı yemek takımlarının dekoratif gıdalarla doldurularak sergilenmesi, bu takımların yemek hazırlama ve sunma işlemlerinde kullanılan araçlar olduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu durum, katılımcıların "biftek ve kestane" pişirme gibi eylemleriyle birleşerek hikayelerinin anlatımını tamamladıkları görülmektedir. Bu nesnelerin ve eylemlerin tamamlama prensibi doğrultusunda bir araya getirilmesi durumunda, hikâyenin bütünlüğü ve akışını bir katılımcı şu şekilde sağlanmıştır:

"Fatma annesi mutfakta yemek yaparken: Anne ne yapıyorsun acaba? diye sordu*. Annesi: Kızım et yapacağım tabak çanak çıkarırmısın dedi Fatma annesinin dediğini yaptı ve anneannesi koltuğunda otururken anne annesinin yanaklarını okşadı sofraya oturdu ve yemeğini yedi ama annesi: Kızım tuzu getirirmisin dedi Fatma: Tamam anneciğim dedi ve dolabın kapağını açtı Babası şömineyi kuruyordu odunları yakıyordu annesi: kızım komşu gelicekmiş onun için en güzel fincanları koyarmısın dedi. Ben Fatma annemin verdiği görevleri yapmayı severim (VTRN6K3)."*

"Eski, küçük ve ahşap" olma özelliklerinin bir araya getirildiği sadece bir frekans değerinde olan bu gibi tamamlamalarda söz konusu bulgular içeriğinde yerine almıştır. Bu tanım, oyuncakların eskiliğini ve malzeme özelliklerini vurgulayarak, bütünsel bir algılamayı desteklemektedir.

Tablo 38

VTRN6 Belge Grubunda Tamamlama Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Tamamlama Prensibi (VTRN6)		
eski, küçük ve ahşap	1	VTRN6K1
baba, şömine, odun, kurma ve yakma	1	VTRN6K3
İnsan Eylemleri ile Tamamlanan Mutfak Eşyaları Düzenlemeleri		
anne, bebek ve yemek hazırlama	1	VTRN6K2
anne, kız (Fatma), tabak çanak, fincanlar, yemek yapma, yemek yeme ve sofra hazırlama	1	VTRN6K3
anne, tuz, tuzluk ve yemek yapma	1	VTRN6K7
anne, kız, yemek hazırlama (büftek ve kestane) ve sofra hazırlama (çatal ve kaşık)	1	VTRN6K8
Bella, Delfin, yerdeki mutfak eşyaları, baharatlar, masaya koyma, yemek yeme ve masa toplama	1	VTRN6K9
mutfak eşyaları, sandalyede oturan figür (Halime Teyze), kestane ve yemek yapma	1	VTRN6K10
Toplam	8	7

Benzerlik prensibine ilişkin bulgular incelendiğinde, üç alt tema öne çıkmaktadır. İlk olarak, materyal özelliklerine dayalı organizasyon benzerliği alt temasıyla, nesnelerin gruplandırılması ve düzenlenmesi önemli bir odak noktası oluşturmaktadır (Tablo 39). Materyal özelliklerine dayalı organizasyon alt teması incelendiğinde, vitrinde sergilenen nesnelerin ahşap malzemeden yapıldığını ve bu nedenle kahverengi tonlarının hâkim olduğunu vurgulamaktadır. Örneğin, *"kahverengi çünkü çoğu şey ahşaptan (VTRN6K1); Kahverengini çağrıştırıyor çünkü tahta rengi çok var tahta rengi kahvrengidir (VTRN6K3); En fazla bir renk var 'kahverengi'. Nedeni şu herşey ahşap (VTRN6K8)."* gibi ifadeler, nesnelerin ortak materyal özelliklerine dikkat çekerek 9 katılımcı frekans değeri ve "ahşap, tahta ve kahverengi" sözcüklerine ait toplamda 21 frekans değeriyle en çok kullanılan sözcükler arasında yer almış ve çalışmanın önemli bulgularından birini oluşturmuştur (Tablo 40). Tahta nesnelerin fazlalığı, izleyicilerin zihninde kahverengi algısını pekiştirir ve bu nesnelerin bir bütün olarak algılanmasını sağlar. Mutfak Gereçlerine Dayalı Organizasyon alt teması kapsamında, kaşıklar, bıçaklar, çatallar, mutfak eşyaları, tabaklar, tuzluklar ve baharatlar gibi nesnelerin benzerlik prensibine dayalı örgütlenmesine ilişkin veriler mevcuttur. Bu verilere göre, 10 katılımcının 7'si mutfak gereçlerinin benzerlik prensibine dayalı organizasyonu tercih etmiştir. Katılımcılar, bu nesneleri ortak işlevsel özelliklerine göre gruplandırarak mutfak

gereçlerinin algısal bütünlüğünü ve işlevselliğini vurgulamışlardır. "Sandalyede Oturan Figürlere Dayalı Organizasyon" alt teması, vitrinde sergilenen iki figürün aynı eylemi gerçekleştirmesi ve benzer bir durumu temsil etmeleri sebebiyle benzerlik prensibine dayalı olarak örgütlenme etkisini açıkça ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, hikayelerin anlatımında da önemli bir faktör olarak öne çıkmaktadır. Verilere göre, 10 katılımcıdan 4'ü bu benzerlik prensibine dayalı örgütlemeyi tercih etmiştir. Örneğin, bir katılımcının ifadesi şu şekildedir:

"Eski zamanlarda bir kadın vardı. Kadın koltuğuna otururak misafirini bekledi. Misafir diğer koltuğa oturdu. Sonra kapı çaldı. Kadınlar ayağa kalktı ve "kimo" dediler. "ben dev" dedi. Kadınlar şaşkınlıkla: dev diye isim mi olur dediler dev kadınlar anlamadı diye gitti (VTRN6K4)."

Dikkat çekici bir şekilde, bir katılımcı, vitrin içerisinde kullanılan sergileme standlarına dikkat çekmiş ve benzerlik prensibi doğrultusunda örgütlemiştir. Katılımcının ifadesi: *"Kahverengi çünkü çoğu şey tahta ve kahverengi ve beyaz çünkü raf gibi olan şeyler beyaz renk (VTRN6K9)"* şeklindedir. Bu durum, sergilenen nesnelerin standlarının da algılanmasında benzerlik prensibinin önemini vurgulamakta ve sergileme düzeninin bütünsel algıda nasıl bir rol oynadığını göstermektedir. Böylece, benzer materyal özellikleri taşıyan nesneler ve sergileme unsurları, benzerlik prensibi çerçevesinde bir bütün olarak algılanmaktadır.

Tablo 39

VTRN6 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Benzerlik Prensibi (VTRN6)		
raf gibi olan şeyler beyaz renk	1	VTRN6K9
Mutfak Gereçlerine Dayalı Organizasyon		
kaşıklar, bıçaklar ve çatallar	1	VTRN6K1
mutfaktaki eşyalar vitrinde çok	1	VTRN6K3
tabaklar	1	VTRN6K6
tuzluklar beyaz	1	VTRN6K7
çatal ve kaşıklar	1	VTRN6K8
yerdeki mutfak eşyaları ve baharatlar	1	VTRN6K9
mutfak eşyaları ve kaşıklar	1	VTRN6K10
Sandalyede Oturan Figürlere Dayalı Organizasyon		
sandalyede oturan anne	1	VTRN6K2
koltuğunda oturan kadın ve diğer koltukta oturan misafir	1	VTRN6K4
pembe kıyafetli kız ve siyah kıyafetli kız	1	VTRN6K8
teyze ve teyze (sandalyelerde oturan figürler)	1	VTRN6K10

(Devam ediyor)

Tablo 39 (Devam)

VTRN6 Belge Grubunda Benzerlik Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Materyal Özelliklerine Dayalı Organizasyon		
çoğu şey ahşap	1	VTRN6K1
tahta rengi çok	1	VTRN6K3
hep tahta var	1	VTRN6K4
tahta oyuncaklar var	1	VTRN6K5
her tarafı kahve rengi	1	VTRN6K6
dolaplar kahverengi	1	VTRN6K7
en fazla bir renk var "kahverengi"	1	VTRN6K8
çoğu şey tahta ve kahverengi	1	VTRN6K9
en çok kahverengi	1	VTRN6K10
Toplam	21	10

Tablo 40

VTRN6 Belge Grubunda Ahşap, Tahta ve Kahverengi Sözcük Ögelerine ait Belge Adı/Grubu ve Frekans Değerleri Dağılımı

Sözcük	Frekans Sayısı	Belge Adı
ahşaptan	1	VTRN6K1
ahşap	2	VTRN6K8
kahve	3	
	1	VTRN6K1
	1	VTRN6K3
	1	VTRN6K6
kahverengini	1	VTRN6K6
kahverengi	7	
	2	VTRN6K7
	1	VTRN6K8
	2	VTRN6K9
	2	VTRN6K10
tahta	7	
	2	VTRN6K3
	2	VTRN6K4
	2	VTRN6K5
	1	VTRN6K9
Toplam	21	9

Vitrin sergilemesinde gözlemlenen benzer özellikler ve konumsal yakınlık düzenlemesi, katılımcıların hikayelerinde de benzer bir şekilde kendini göstermektedir. Bu bağlamda yapılan in-vivo kod analizleri (Tablo 41), 10 katılımcıdan 4'ünün hem benzerlik hem de yakınlık prensiplerine dayalı örgütlemeler gerçekleştirdiğini ortaya koymaktadır. Katılımcılar, nesneleri ortak özelliklerine göre gruplandırırken aynı

zamanda bu nesnelerin konumsal yakınlıklarını da dikkate almışlardır. Örneğin, yerdeki kaşıklar, bıçaklar, çatallar, fincanlar, tabak çanak (yemek takımı), yemek masası, şömine, koltukta oturan anneanne gibi betimlemelerle (sandalyede oturan pembe renkte ve siyah-beyaz giyimli figürler), dekoratif gıda unsurlarıyla sergilenen tabak ve kaseler (büftek, et ve kestane) birbirlerine yakın konumlarda yerleştirilmiştir. Bu durum, katılımcıların hem benzerlik hem de yakınlık prensiplerini eş zamanlı olarak kullandığını ve gözün izlediği rotayı göstermektedir. Vitrinin alt bölümünde yoğunlaşan bu benzerlik ve yakınlık prensiplerine dayalı düzenleme, katılımcıların bütünsel bir algı geliştirmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla, vitrindeki nesnelerin düzenlenmesi, her iki prensibin de etkisiyle bir bütünlük oluşturmaktadır.

Tablo 41

VTRN6 Belge Grubunda Yakınlık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

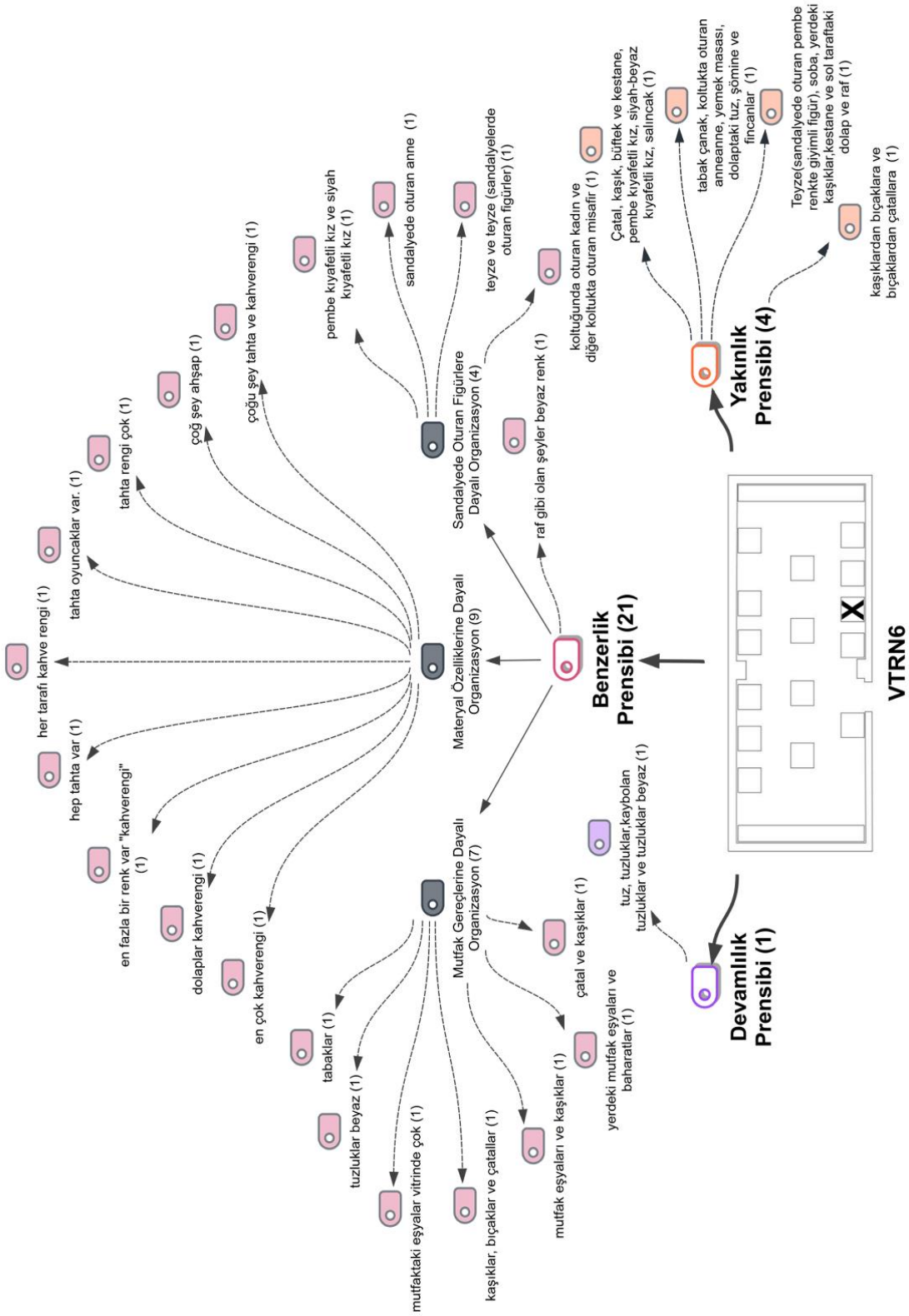
Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Yakınlık Prensibi (VTRN6)		
kaşıklardan bıçaklara ve bıçaklardan çatallara	1	VTRN6K1
tabak çanak, koltukta oturan anneanne, yemek masası, dolaptaki tuz, şömine ve fincanlar	1	VTRN6K3
çatal, kaşık, büftek ve kestane, pembe kıyafetli kız, siyah-beyaz kıyafetli kız, salıncak	1	VTRN6K8
teyze(sandalyede oturan pembe renkte giyimli figür), soba, yerdeki kaşıklar, kestane ve sol taraftaki dolap ve raf	1	VTRN6K10
Toplam	4	4

Araştırmada devamlılık prensibinin uygulanışı, hem vitrin içi sergilemelerde nesnelerin belirli bir yön duygusu oluşturacak biçimde sergilenmesiyle hem de katılımcıların sergilemelere dayalı ifade desenlerinde belirgin bir yön göstermesiyle kendini göstermektedir (Tablo 42). Örneğin, bir katılımcının ifadesinde devamlılık prensibinin etkili olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcı ifadesi boyunca "tuz, tuzluk ve tuzluklar beyaz" gibi öğelerin sürekli tekrarlanması belirli bir desen oluşturduğunu dolayısıyla da katılımcının zihninde, vitrin sergilemeleri bağlamında tuz üzerinden bir akış ve türetim mevcut olup, belirli bir yön belirlenmiştir.

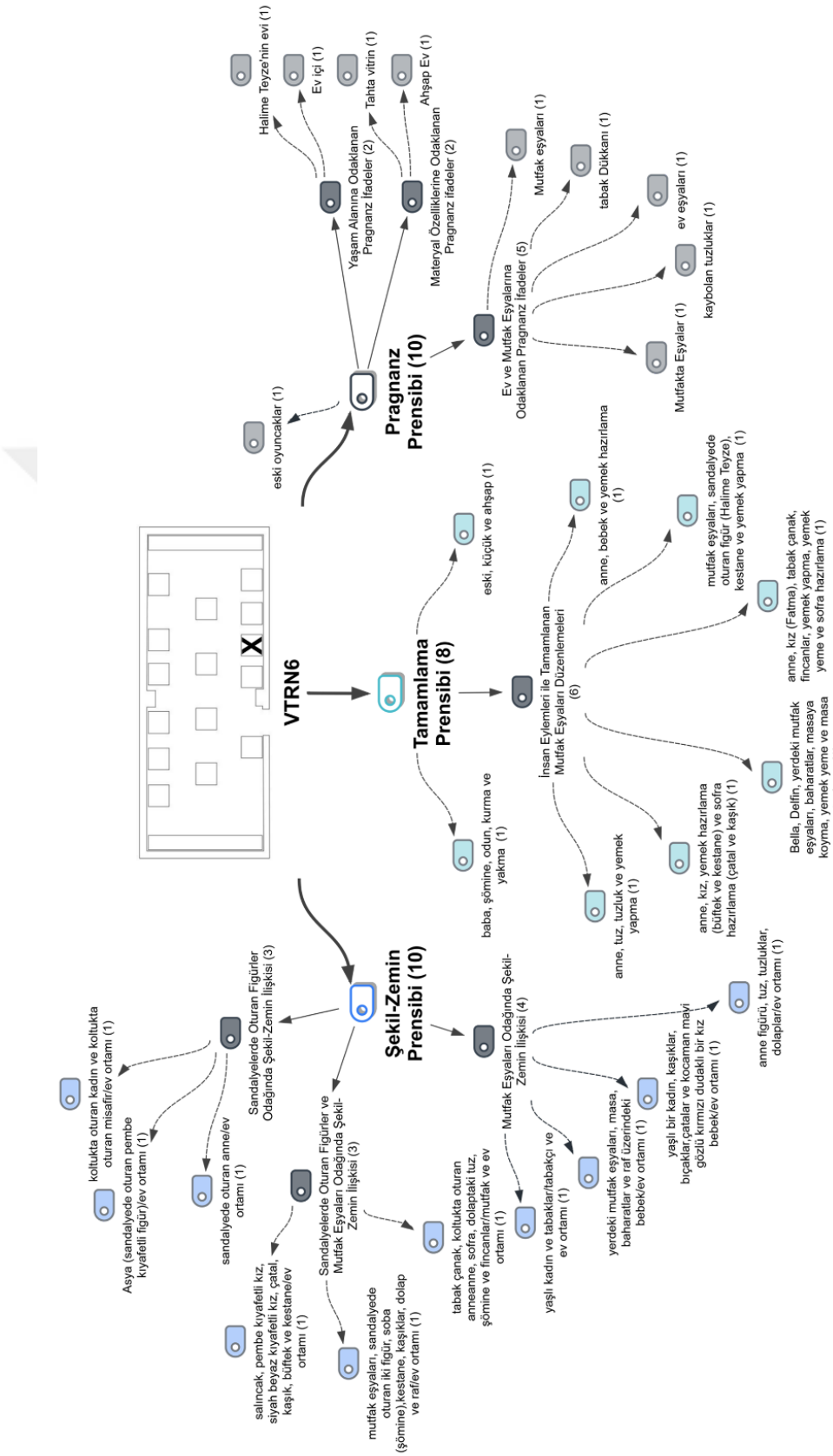
Tablo 42

VTRN6 Belge Grubunda Devamlılık Prensibi Kod Sistemi Dağılımı

Tema Alt tema İn-Vivo kod	*f*	Belge Adı
Devamlılık Prensibi (VTRN6)		
tuz, tuzluklar, kaybolan tuzluklar ve tuzluklar beyaz	1	VTRN6K7
Toplam	1	1



Şekil 6. VTRN6 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi



Şekil 6. VTRN6 Tek-Vaka Modeli Kod Hiyerarşisi

BÖLÜM 6

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde, yapılan araştırmayla ulaşılan bulgulara yönelik sonuçlar ve öneriler bulunmaktadır.

Sonuçlar

Bu çalışmada, Ankara Oyuncak Müzesi sergileme vitrinlerinin şekil-zemin, yakınlık, benzerlik, devamlılık, tamamlama ve basitlik (pragnanz) gibi Geştalt algısal örgütlenme prensipleriyle ilişkisini ve bu prensiplerin ziyaretçiler üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırma kapsamında, ziyaretçilerin sergilerdeki bilgiyi nasıl işlediğini anlamak amacıyla, öğrenme süreci ile birlikte bu ilişkiler de ayrıntılı olarak analiz edilmiştir.

Veri toplama sürecinde, katılımcılardan vitrinlerde sergilenen nesneleri kullanarak hikâye kurgusu oluşturmaları istenmiştir. Bu süreçte katılımcılardan iç görülerini kullanarak üretken düşüncelerini sergilemeleri beklenmiş, ayrıca isim ve renk belirleme soruları sorulmuş ve ardından katılımcılara "Bunu neden düşündün?" veya "Bunları seçerken ne tür şeyler düşündün?" gibi sorular yöneltilmiştir. Bu yaklaşımla, katılımcıların düşünce süreçlerindeki organizasyonları hem algısal örgütleme prensipleri bağlamında hem de üretken düşünce bağlamında daha derinlemesine anlamak amacıyla yapılandırılmış açık uçlu bir veri toplama aracı oluşturulmuştur.

Her müzenin sergileme amaç ve stratejileri farklıdır. Ankara Oyuncak Müzesi, sergi tasarımlarını müze eğitimi yöntemlerini kullanarak müze eğitimcilerinin faydalanabilecekleri bir materyal niteliği taşıması amacıyla geliştirme stratejisini benimsemiştir. Burada, hedeflenen öğrenmenin doğası gereği yerleştirmeler ve düzenlemeler yapılmıştır. Araştırma sonuçları doğrultusunda, hem müze sergi tasarımlarının eğitici amaçlarla nasıl geliştirilebileceğine ilişkin hem de Geştalt prensiplerinin üretken düşünce bağlamındaki uygulanabilirliğine yönelik tüm müzelerin ve eğitimcilerin uygulayabileceği öneriler sunulmuştur. Bu öneriler, müzenin amaçladığı sergi hedeflerine göre farklı varyasyonlarla düzenlenebilir, artırılabilir veya azaltılabilir bir etkiyi yansıtmaktadır. Bu da sergi tasarımlarının hedeflenen amaca bağlı olarak uyarlanabilir ve esnek olduğunu göstermektedir. Aşağıda, araştırma sorularına göre elde edilen bulgulara ilişkin sonuçlar sunulmaktadır.

Müze sergilerinin algısal örgütlenme üzerindeki etkileri şekil-zemin, yakınlık, benzerlik, devamlılık, tamamlama ve basitlik (pragnanz) ilişkisi yönünden önemli bir

etkiye sahip olduğunu açıkça göstermektedir. Bu bağlamda, katılımcıların vitrin sergilemelerini kullanarak hikâye kurgu yapılandırmalarında kullandıkları bu örgütsel tasarı, (Wertheimer, 1912, 1923; Koffka, 1922, 1935; Köhler, 1913, 1925, 1947; Rubin, 1915; Benary, 1924; Kanizsa, 1955, 1974, 1976, 1979; Arnheim, 1969; Behrens, 1970, 1998; Palmer ve Rock, 1990, 1994; Mennan, 2009; Wagemans ve diğerleri, 2012; Bruce Goldstein, Cacciamani, 2022; Mungan, 2020, 2021) kuramcıların ve araştırmacıların çalışmalarında yer alan düşünceleri desteklediği görülmektedir.

Katılımcılar, vitrin içi sergilemelerdeki nesneleri ortak özellikleri üzerinden gruplama veya farklılıklarını belirginleştirerek ayrıştırma yoluyla, Geştalt kuramının temel prensiplerini kullanmaktadır. Bu süreçte katılımcılar, uyaranların özellikleri arasındaki ilişkileri dikkate alarak bütünsel sonuçlara ulaşmaktadır. Bu durum, bu çalışma belgesini oluşturan vitrin sergilemelerinde, diğer prensipler arasındaki ilişkilerin özellikle şekil-zemin ve pragnanz ifadelerinin belirlenmesindeki etkisini anlamak açısından önem taşımaktadır. Araştırma sonuçlarına göre (Şekil 7);

Kod Sistemi	VTRN1	VTRN2	VTRN3	VTRN4	VTRN5	VTRN6	TOPLAM
Pragnanz Prensibi	10	10	10	10	10	10	60
Şekil-Zemin Prensibi	10	9	8	8	11	10	56
Benzerlik Prensibi	12	8	11	9	9	21	70
Tamamlama Prensibi	7	4	2	3	6	8	30
Yakınlık Prensibi	6	2	3	3	4	4	22
Devamlılık Prensibi	2	9	1			1	13
TOPLAM	47	42	35	33	40	54	251

Şekil 7. VTRN (1, 2, 3, 4, 5, 6) Kod Matris Taraması

1. Uzay (VTRN1) temalı, vitrinde pragnanz ve şekil-zemin prensiplerine ek olarak ‘tamamlama, benzerlik ve yakınlık’ prensibinin diğer prensiplere göre algısal örgütlenme üzerindeki etkileri daha belirgin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

2. Ulaşım-taşıtlar (VTRN2) temalı vitrinde pragnanz ve şekil-zemin prensiplerine ek olarak ‘devamlılık ve benzerlik’ prensibinin diğer prensiplere göre algısal örgütlenme üzerindeki etkileri daha belirgin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3. Müzik-Eğlence (VTRN3) ve Yapı-İnşa ve Zekâ Oyunları (VTRN4) temalı vitrinlerde pragnanz ve şekil-zemin prensiplerine ek olarak ‘benzerlik’ prensibinin diğer prensiplere göre algısal örgütlenme üzerindeki etkileri daha belirgin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

4. Sahil-Bahçe (VTRN5) ve İnci San Bebek Evi (VTRN6) temalı vitrinlerde şekil-zemin ve pragnanz prensiplerine ek olarak ‘benzerlik ve tamamlama’ prensiplerinin diğer

prensiplere göre algısal örgütlenme üzerindeki etkileri daha belirgin bir şekilde öne çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

Şekil-zemin prensibine ait ifadeler, figürlerin veya zeminlerin belirsiz olduğu durumlarda kodlanmamıştır. Örneğin, "pinpano diye bir kasaba varmış. Bu kasabada bir sirk düzenlenecekmiş. Sirk başlamış. Herkes bu sirkde çok eğleniyormuş. Bitmiş. Mutlu son! (VTRN3K9)" ifadesinde, zemin (pinpano kasabasında sirk) oldukça belirgindir. Ancak, vitrin sergilemelerinden oluşan figürler net değildir. Sirk teması göz önüne alındığında, palyaçolar, akrobatlar, hayvanlar gibi figürlerin zihnimizde tamamlanabileceği de düşünülebilir. Ancak, ifadede bu figürlere ilişkin herhangi bir somut bilgi de verilmemiştir. Buna göre, ifadelerdeki şekil-zemin ve pragnanz dağılımları şu şekilde sunulmaktadır (Tablo 43);

Tablo 43

VTRN1, VTRN2, VTRN3, VTRN4, VTRN5 ve VTRN6 Belge Gruplarında Şekil/Zemin ve Pragnanz Prensiplerine ait Sonuç Dağılımı

VTRN1	Şekil/Zemin
	Uzay araçları, savaş gemileri, uzay mekiği, 11 numaralı oyuncak (Star Trek uzay gemisi), robotlar, sekiz gözlü canavar (örümcek robot), uzay aletleri, Star Wars oyuncakları, uzaylılar, kahramanlar ve işçi / Uzay
	Pragnanz
	Uzay keşfi, uzay savaşları ve uzay temalı oyuncakların şehir algısı üzerinden basitleştirilmiştir.
VTRN2	Şekil/Zemin
	Uçaklar, gemi, savaş gemileri, tekne, bisikletli kız, otobüs, araba, motor ve atlıkarınca / Şehir Hayatı ve Geçmiş Zaman
	Pragnanz
	Araçların genel ve işlevsel grupları üzerinden basitleştirilmiştir.
VTRN3	Şekil/Zemin
	Maske, piyano, davul, altın sarısı üflemeli müzik aleti (trompet), keman, atlıkarınca, kuklalar (palyaçolar), arabalı tahterevalli, kedi, köpek (Kurmalı kedi ve köpek) ve otobüs (sirk arabası) / Sirk, Hobi Kursu ve Ev Ortamı
	Pragnanz
	Müzik ve sirk temalarının yanı sıra duygusal izlenimler üzerinden basitleştirilmiştir.
VTRN4	Şekil/Zemin
	Matador ve Çin Daması, horoz (Tahta Küpler), kurbağalı bir puzzle ve zürafa / Ev ve Müze Ortamı
	Pragnanz
	Kutulu oyuncakların genel tanımları, işlevleri ve duygusal izlenimleri üzerinden basitleştirilmiştir.

(Devam Ediyor)

Tablo 43 (Devam)

VTRN1, VTRN2, VTRN3, VTRN4, VTRN5 ve VTRN6 Belge Gruplarında Şekil/Zemin ve Pragnanz Prensiplerine ait Sonuç Dağılımı

VTRN5	Şekil/Zemin
	Türk bayraklı kayık, tekne, gemi, pembe gemi, kürek, kova, ördek, şemsiyesi ve sandalyesiyle güneşlenen kız bebek oyuncak, yelkenler, deniz kabukları, dönme dolap (su değirmeni) ve taksi (sörf arabası) / Sahil ve Deniz Kıyısı
	Pragnanz
	Denizcilik ve tatil-sahil deneyimlerinden oluşan anılar üzerinden basitleştirilmiştir.
VTRN6	Şekil/Zemin
	Kaşıklar, bıçaklar, çatallar, tabaklar, fincanlar, sandalyede oturan figürler, kâğıt hamurundan bebek başı, tuzluklar, baharatlar, dolaplar, masa, şömine ve dekoratif yiyecek unsurlarıyla sergilenen tabaklar / Ev Ortamı
	Pragnanz
	Ev ve mutfak eşyaları, yaşam alanı ve nesnelerin materyal özellikleri üzerinden basitleştirilmiştir.

Bu durum, şekil-zemin prensibinin çeşitli temalar ve bağlamlar içerisinde nasıl yapılandığını ve algısal örgütlenmenin en temel, en sade, ancak anlamlı biçimini nasıl etkilediğini göstermektedir.

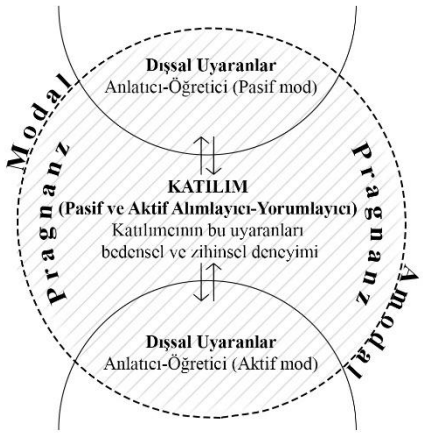
Araştırma sonuçları, her vitrinde öne çıkan prensipler arasında "benzerlik" prensibinin oldukça fazla olduğunu göstermektedir. Bu noktada Mennan'ın (2009) belirttiği gibi, tamamlama Pragnanz'ın bir ön koşulu olarak ortaya çıkmakta ve görüntüyü basitleştirme eğilimi, görüntüyü kapatarak ve yalnızca temel bileşenleri koruyarak gerçekleşmektedir. Burada bahsedilen "temel bileşenler", sadece fiziksel olarak sergilemelerdeki somut benzerlik dağılımını ifade etmekle kalmaz. Aynı zamanda, önceki öğrenme deneyimlerine dayalı benzerlikler ve hatta eşbiçim (izomorfizm) dediğimiz, alt beyin düzeyinde gerçekleşen benzerlikleri de içerebilir. Bu da benzerlik prensibinin sergilemelerin algılanmasında ne kadar karmaşık ve çok yönlü bir rol oynadığını göstermektedir. Bu kapatma süreci, ziyaretçilerin bir nesnenin veya olayın anlamını, kendi benzer deneyimleri ve bilgileriyle ilişkilendirerek oluşturma sürecini ifade eden "algısal rezonansla (Roppola, 2012) da bağlantılıdır. Bu bağlamda, katılımcıların tamamlamalarında benzerlik prensibinin bilgisine dayalı temel bileşenleri kullandıkları sonucu hakimdir. Bu durum, çocukların daha önce deneyimledikleri şeylerle ilgili bilgiye sahip olmalarının, bu bilgiyi kullanarak yeni şeyler öğrenmelerine olanak tanıdığı şeklinde de yorumlanabilir (Gallagher ve Dockser, 1987; Sykes, 1993; Siegler, 1999, akt. Rennie ve McClafferty, 2002). Araştırma sürecinde, bazı katılımcı çocukların

vitrinlerdeki oyuncakları envanter numaralarıyla hikayelerinde betimlemeye çalıştıkları gözlemlenmiştir. Bu durum, çocukların Hutt'un oyun taksonomisine uygun olarak episdemik davranışlar sergilediklerini de ortaya koymaktadır. Çocuklar, tanıdık olmadıkları ya da benzer deneyimlerini kullanamadıkları bu tür durumlarda sıkça etiket bilgisi arayışına yönelmişlerdir. Araştırmacı, "Ben bu oyuncakların isimlerini bilmiyorum, onlarla da hiç oynamadım, nasıl hikayemde yazacağım?" şeklinde çocuklardan gelen soruları gözlemlemiştir. Bu bulgular, çocukların yeteri kadar uyarana ve bilgiye maruz kalmamalarının etkisini de doğrulayan diğer bir faktör olarak karşımıza çıkar (Deutsch, 1963 ve Arnheim, 1969). Örneğin, "Benim bu vitrindeki oyuncaklar olarak ilk önce 1 numara dikkatimi çekti (VTRN2K3)." veya "Bu vitrinde 11 numaralı oyuncak oradaki robotları yönetiyor (VTRN1K6)." gibi ifadeler çocukların bu bilgi arayışlarını yansıtmaktadır. Ayrıca, özellikle zekâ oyunları vitrininde, oyuncak kutularının üzerinde yazılı olan isimlerin çocuklar tarafından çok fazla kullanıldığı bulgusu saptanmıştır. Bu tür bilgi arayışı, çocukların hem episdemik davranışlarını hem de benzerlik prensibinin doğasını ortaya koyarak kapatmalarda kullandıkları önemli bileşenler olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin, "Çocuk bir doğum gününde Çin Daması alınmış. Çocuk bunun ne olduğu hakkında hiçbir fikri yokmuş (VTRN4K9)."

Bazı vitrinlerde figürlerin birbirine olan fiziksel yakınlığının algısal örgütlenme üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu da gözlemlenmiştir. Örneğin, Uzay temalı vitrinde, yakınlık prensibine dayalı düzenlemelerde vitrin içi alt bölüme ait unsurların bir araya getirilmesi dikkate alınmıştır. Bununla birlikte, yapılan kelime frekans analizleri, bu yakınlık prensibine uygun dizilimlerde sürekli olarak kullanılan robot unsurunun, diğer unsurlara kıyasla katılımcı ifadelerinde daha sık yer aldığını ortaya koymuştur. Bu durumun çeşitli faktörlerin etkisine bağlı gelişmiş olabileceği de göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda, özellikle Wertheimer'ın (1923) konumsal ve zamansal uzaklık ilişkileri üzerine yaptığı çalışmalar sonucunda, eşzamanlı algıda benzerlik faktörünün daha baskın veya etkili bir şekilde rol oynayabildiği bulgusu, ebatça büyük nesnelerin konumlandırıldığı bölgelere daha fazla odaklanılması ve etrafındaki unsurların ise dikkati tutmada tetiklenen gruplar içerisinde yer alması (Melton, 1972; Turgay Zıraman ve İmamoğlu, 2018) gibi çalışmaların da bu olguda rol oynamış olabileceği düşünülmektedir. Aynı zamanda Ebbinghaus (1885), Müller (1913), Mungan, (2021a) ve Gestalt teorisyenleri, özellikle, bir grup içindeki ardışık öğelerin, gruplar arasındaki öğelerden daha güçlü bir tetikleme gücüne sahip olduğunu belirtmişlerdir. Ritmik yapılar, öğrenme sürecini etkileyen ve gruplandırmayı teşvik eden önemli bir faktör olarak kabul

edilir. Devamlılık prensibine ait en belirgin sonuç ise, Taşıtlar temasına sahip vitrinde uçakların diğer oyuncaklar arasında öne çıkmasıdır. Bu durum, devamlılık prensibinin karakteristik 'yönsel belirginlik' özelliğini somut bir biçimde yansıtarak, uçakların vitrinin odak noktası haline gelmesine ve frekans analizlerinde en çok kullanılan kelime olarak öne çıkmasına yol açmıştır.

Prensipler arasındaki ilişki, iç içe geçmiş komplike bir süreci göstermekte, bu da Gestalt kuramcılarının insanın algısal örgütleme tasarısına atfettiği düşünceyi içermektedir. Bu yaklaşım, insanın kendisini merkeze alarak uyaranları deneyimleyip anlamlandırma sürecini temel alır. Bu bağlamda, müzelerde katılımcının algısal örgütleme sürecini, "Uyaran-Katılım-Pragnanz" döngüsü üzerinden incelemek faydalı olacaktır. Bu döngü, katılımcının uyaranlarla nasıl etkileşime girdiğini, bu etkileşimin nasıl anlam oluşturduğunu ve araştırmacının da bu süreci nasıl yorumlayacağını net bir şekilde gösterir.



Görsel 29. Geştalt "Uyaran-Katılım-Pragnanz" Modeli
Kaynak. Burçe Kaplanlıoğlu, 2024

Dışsal Uyaranlar / Anlatıcı-Öğretici (Pasif Mod):

Pasif mod uyaranları, müze sergilemelerinde bilgiyi ziyaretçilere doğrudan sunan ve onların aktif katılımı olmadan bilgi edinmelerine imkân tanıyan yöntemlerdir. Bu modlar arasında kullanımı en yaygın olarak vitrinler, çevresel grafik tasarımları ve çoklu ortam içerikleri yer alır. İnsan aracılı modlar arasında yer alan müze rehberleri de pasif bir anlatı-öğretici rol üstlenir. Bu modlar, bilgi sunumunu zenginleştirme ve çeşitli formatlarda sunma amacı güder, temel olarak görsel ve metinsel içerikler aracılığıyla bilgi aktarımını çeşitlendirme hedeflerini taşır.

Dışsal Uyaranlar / Anlatıcı-Öğretici Unsurlar (Aktif Mod):

Aktif mod uyaranları, katılımcının sergi ile aktif bir şekilde etkileşime girdiği ve katılımını gerektiren anlatıcı-öğretici unsurları ifade eder. Bu modlar, katılımcıya bilgiyi doğrudan sunmak yerine bilginin keşfedilerek öğrenilmesine teşvik eder. Özellikle öğrenmenin, algı ve eylemin bir araya gelmesiyle gerçekleştiği entegre bir duyu-motor sistemi kapsamında değerlendirildiği bir moddur. Bu bağlamda, katılımcılar sergilemedeki nesnelerle çoklu duyusal etkileşimler kurarak, oyunlar oynayarak veya dijital ekranlar ve çeşitli simülasyon düzeneklerine katılım göstererek öğrenmeyi gerçekleştirirler. İnsan aracılı modlardan olan rehberlerden farklı olarak, müze eğitimi ve müze eğitimcisi faktörü bu alanın kapsamına girer ve ziyaretçilere sergiyle ilgili bilgi ve beceri kazandırmak amacıyla programlar ve atölyeler düzenlenir.

Katılım (Pasif ve Aktif Alımlayıcı-Yorumlayıcı):

Katılımcı, pasif ve aktif uyaranları işleyerek pragnanz oluşturma sürecinde dinamik bir rol oynar. Uyaranların değerlendirilmesi, anlamlandırılması ve kişisel yorumların inşa edilmesi, katılımcının süreci yönetmesini ve algısal bütünlüğü sağlamasını içerir. Bu süreçte katılımcının rolünü ve pragnanz oluşumunu detaylandırmak önemlidir. Katılımcı, tanıdık ve benzerlik gösteren bileşenleri kullanarak, geçmiş öğrenmelerini sürekli olarak yeni uyaranlarla bütünleştirir ve bu etkileşim deneyim süresince devam eder. Bu süreçte hem bedensel hem de zihinsel tamamlama mekanizmaları aktif yorumlayıcı olarak rol oynar. Bedensel olarak katılımcı doğrudan duyusal bilgileri alırken, zihinsel olarak bu bilgileri amodal tamamlama yoluyla anlamlandırır. Bu mekanizma, insan doğasının bir parçasıdır ve algısal örgütleme süreci, insan yaşamı boyunca kesintisiz işleyen bir sistem gibidir. Bu deneyim döngüsünde, pasif ve aktif modlar farklı formatlarda olsa da müze ziyareti öncesinde başlar ve sonrasında da devam eder. Bu süreçte birey, aktif bir yorumlayıcı olarak kendi pragnanzını oluşturur.

Bu karmaşık ilişki, üretken düşüncenin bu noktada nasıl kullanılabileceğine dair bir özgürlük tanımaktadır (Wertheimer, 1945; Köhler, 1925, 1952; Duncker, 1935; Nerney, 1979; Curzon, 1985; Mungan, 2021; Henrique Santana, 2023).

Katılımcıların nesneler arası organizasyonları kullanarak oluşturdukları örüntülerde içgörülerini yaratıcı düşünce üretiminde ne kadar etkili kullandıkları üzerine yapılan analizler, önemli sonuçlar ortaya koymuştur. Katılımcılar, hikayelerinde ve diğer sorulara verdikleri yanıtlarda, ideal figürler ve zeminler tanımlayarak temaları genellikle doğru

algılamış, belirli nesneler diğerlerine göre daha fazla dikkat çekmiş ve üretken düşünceye ilişkin izler göstermiştir. Uzay temalı vitrin içindeki modal unsurlarla etkileşim, kavramsal üretim süreçlerine önemli katkılarda bulunmuştur. Bu etkileşim sürecinde, çeşitli kavramlar ve amodal tamamlamalar belirginleşmiştir. Üretken düşünce çerçevesinde öne çıkan kavramlar şunlardır: Kahraman, Koruyucu, Macera, Savaş, İşgal, Tasarım, Keşif, Ay, Roket ve Taş. Taşıtlar vitrininde, özellikle benzer deneyimlerin tekrarını vurgulamak önem arz etmektedir. Üretken düşünceye ait tamamlamalar, çocukların okul yaşamlarına ilişkin olgularından etkilenmiş gibi görünmektedir. Örneğin, okul otobüsü ve okul gezisi gibi unsurlar, bu içgörüsel yapılandırmanın önemli örnekleri arasında yer almaktadır. Müzik ve eğlence bağlamında, üretken düşünceye dair tamamlamalar, piyanoda çalınan "Karga" isimli parça ve sirk oyuncakları ve müzik aletlerinin potansiyel işlevlerinin ve kullanım alanlarının bireysel deneyim benzerlikleri üzerinden değerlendirilmesi sonucunda ulaşılmış olan hobi kavramıdır. Yapı-İnşa ve zekâ oyunları vitrininde ise üretken düşünceye ait yansımalar, duygu durum ifadelerinin tasarımsal tamamlamalar yoluyla nasıl oluşturulduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, tasarım temellerinin üretken düşünce üzerindeki etkisi açık bir şekilde örneklendirilmiştir. Antika, mutluluk ve neşeli gibi kavramlar, bu bağlamda öne çıkan unsurlar arasında yer almaktadır. Sahil ve bahçe oyuncaklarına ait vitrin, kaptan, dalgıç, arama kurtarma ekibi, fırtına, denizin sesi, yaz, sıcak hava, gemi turu ve macera gibi unsurları içermektedir. Bu unsurlar, özellikle tatil ve denizcilik deneyimlerine dayanan anı birikimini tamamlamada kullanılan önemli üretken düşünce öğeleri olarak öne çıkmaktadır. İnci San Bebek Evi vitrininde ise amodal tamamlama ve üretken düşünceye ait iyi bir örnek, şömine üzerinden gerçekleştirilen odun ve şömine yakma işlemi olarak görülmektedir. Mekân ve zemin kavramı için kullanılan "tabakçı" terimi ve bunun dışında insan eylemleriyle yapılandırılan içgörüsel süreçler—yemek yeme, hazırlama ve sofra kurma gibi eylemler—tamamlama olarak üretken düşünce yansımalarını temsil etmektedir. Tüm bu durumlar, üretken düşüncenin ortaya çıktığı içgörü sürecine bir örnek teşkil etmekte olup, Feher'in genişletme düzeyine oldukça benzerlik göstermektedir. Feher (1990), sergilerin ziyaretçilerin öğrenme süreçlerine dört farklı düzeyde katkıda bulunduğunu belirtmektedir: deneyimleme, keşfetme, açıklama ve genişletme. Feher'in genişletme düzeyi, ziyaretçilerin sergide edindikleri bilgileri diğer konularla ilişkilendirerek genişlettikleri ve derinleştirdikleri bir süreç olarak, Geştalt üretken düşüncenin temel özelliklerini barındırmaktadır. Ayrıca, katılımcıların izomorfik (eşbiçimli) yapılar konusunda belirgin bir anlayış sergiledikleri de gözlemlenmiştir.

İzomorfik etkiler üzerine bir örnek şu şekilde verilebilir: "Bu vitrinin rengi açık kahverengi olmalı, çünkü bana çok eski geliyor. Çoğu eski oyuncaklar ve eşyalar açık kahverengi oluyor (VTRN4K9)." Kahverengi rengin eski veya geçmişe ait unsurlarla ilişkilendirilmesi izomorfik bir etki yaratır. Geçmişe ait eşyaların genellikle ahşap olması, insan zihninde zamanla bu renkle özdeşleşmeye yol açmaktadır. Dolayısıyla, kahverengi renk, geçmişe aitlik, antiklik ve nostalji gibi çağrışımları ifade eden izomorfik bir ilişkiyi temsil edebilmektedir. Ancak, objeler arası ilişkilerde çoklu duyusal deneyimlere (görme, işitme, dokunma, tat ve koku) yeterince yer verilmediği saptanmıştır. Algısal örgütleme süreci, görsel bilginin sadece görsel kortekse iletilmesiyle sınırlı kalmayıp, diğer duyusal kortekslerden de geçerek bir objeyi dokunsal, kokusal ve tatsal özellikleriyle tanımlamayı içermektedir. Bu süreçte, bir nesneye ait Pragnanz tanımlamaları genellikle bu duyusal bileşenlerin bilgisini de kapsamaktadır ve alt beyinde gerçekleşmektedir. Ancak, hikâye oluşturma sürecinde bu duyusal bileşenlere ilişkin yansımalar oldukça sınırlı kalmıştır. Ayrıca, katılımcıların sergilemelere ait görsel imgelerden faydalanarak oluşturdukları hikayelerde bağımsız güçlü duygusal bağlantılara yeterince yer veremedikleri saptanmıştır. Çoklu duyusal ve duygusal sınırlılıkların, etiket bilgisine ve biçimsel özelliklerin tasarımında ve tasarımda kullanılan envanter dışı düzenlemelere dayandığı belirlenmiştir. Örneğin, Yapı-İnşa bölümünde kutu tasarımlarında insan figürlerinin duygu ifadeleriyle yer alması gibi benzerlikleri örgütleyerek oluşturdukları duygu ifadelerine rastlanmıştır. Bu noktada araştırmacılar, müze eğitimcileri ve sergi tasarımlarını eğitici amaçla düzenleyen kişiler için bazı öneriler geliştirilmiştir. Özellikle, çoklu duyusal deneyimlerin daha etkin kullanımı ve duygusal bağlantıların güçlendirilmesi, katılımcıların algısal ve yaratıcı düşünce süreçlerinin zenginleştirilmesine katkı sağlayabilir.

Öneriler

Bu araştırma, izleyicilerin algısal örgütlemede Pragnanz ifadelerini oluştururken, benzerlik bileşenlerinin bilgisiyle amodal (zihinsel yorum gerektiren) veya modal (doğrudan gözle görülebilen) unsurlar arasındaki dengeyi tamamladıklarını ortaya koymuştur. Bu doğrultuda, aşağıda hem müze eğitimlerinde kullanılan yöntem ve teknikleri uygulayan müze eğitimcilerine yönelik belirli kavramlar çerçevesinde dikkate alabilecekleri ek genişletmeler, hem de tasarımcılara, özellikle eğitsel fonksiyonları gözeterek oluşturulacak sergileme tasarımlarına ilişkin öneriler geştalt bakış açısıyla sunulmuştur. Ayrıca, gelecekte bu alanda araştırma yapacak araştırmacılara, araştırma

süreci ve sonuçları bağlamında dikkate almaları gereken hususlara ilişkin öneriler de yer almaktadır.

Müze Eğitimcileri ve Sergi Tasarımcıları için Eğitsel-Küratörlük Önerileri

Müze sergileme pratikleri, katılımcıların çok katmanlı zamansal ve mekânsal zeminler üzerindeki algılarını genişletme ve nesneler arasında ilişkiler kurarak yeni anlamlar oluşturma sürecinde kritik bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, sergileme tasarımı ve içeriği, katılımcıların bu katmanlı yapıları anlamalarını ve deneyimlemelerini desteklemek amacıyla belirli organizasyon ilişkileri çerçevesinde planlanmakta ve uygulanmaktadır.

Gestalt algısal örgütleme prensiplerini anlamak ve bu prensipler doğrultusunda organizasyonlar oluşturmak olanaklıdır. Bu nedenle, katılımcılarla etkileşim içinde olacak bir sergileme tasarımı yaparken, onların günümüzle benzer bir deneyimle bağlantı kurmalarının büyük önemi vardır (Vergo, 1989; Roberts, 1997; Hein, 1998; Gurian, 1999). Bu bağlam benzerlik prensibinin doğasına odaklanarak, benzer deneyimlerle örgütlenen bir öğrenme sürecine diğer bir ifadeyle "ziyaretçinin rolüne" işaret eder. Müzelerdeki katılım süreçlerini inceleyen ve özellikle sergi tasarımındaki katılım aşamalarını detaylı bir şekilde ele alan araştırmalar, müze deneyimine katkı sağlayan etkinlikleri ve ziyaretçilerin bu süreçteki rolünü analiz etmektedir (Simon, 2010; Güneröz, 2017, 2023). Bu çerçevede, Dean'ın (1994) vurguladığı gibi, belirli düzenlemelerin belirlenen katılım hedeflerine ne şekilde ulaştığını anlamak ve neden başarılı ya da başarısız olduğunu saptamak, tasarım temellerini anlamakla olanaklıdır. Dolayısıyla, katılım süreçlerinin etkinliğini değerlendirmede tasarım temellerini incelemenin önemli bir yol olduğu vurgulanmaktadır.

1930, 1940, 1950 gibi dönemleri kapsayan ve günümüze kadar uzanan oyuncakların sergilendiği Ankara Oyuncak Müzesi'nde, müze eğitimi için belirlenen hedefler arasında, 7-12 yaş aralığındaki çocukların geçmişi ve geçmişe ait oyuncak kültürünü anlaması ve algılaması için ele alınan çocukluk mirası kavramı, kültür, eğitim ve sanayi tarihi açısından önemlidir. Bu bağlamda, bu çalışma sergilemede ve müze eğitimi etkinliklerinde kullanılan yöntem ve tekniklere, Geştalt prensiplerinin algısal örgütlemeleri ve üretken düşünce anlayışı açısından da öneriler sunmaktadır. Bu bölümde yer alan Geştalt bakışı, Ankara Oyuncak Müzesi özelinde geçerli olabileceği gibi, genel olarak tüm oyuncak müzeleri ya da farklı içeriğe sahip herhangi bir müze eğitimi kapsamındaki uygulamalarda da geçerli olabilecek öneriler sunmaktadır.

Çocukların algısal örgütlemelerinde zamansal ve mekânsal algılarını güçlendirmek amacıyla, şekil-zemin prensibinden etkili bir şekilde faydalanılması öncelikli hedefler arasında olmalıdır. Şekil-zemin prensibi, algılamanın temel ilkelerinden biridir ve nesnelerin arka planlarına karşı nasıl algılandığını açıklar. Özellikle burada vurgulanması gereken nokta, herhangi bir görsel figürün, kendisini belirgin kılan bir zemin olmaksızın var olamayacağıdır. Örneğin, Ankara Oyuncak Müzesi'nin sahil-bahçe vitrin düzenlemesinde kullanılan nostaljik fotoğraflar, 7-12 yaş aralığındaki çocukların algısal örgütlemelerinde tatil deneyimini somutlaştırmada oldukça etkili bir sergileme yöntemi olarak öne çıkmaktadır. Katılımcıların bazıları, kendi benzer tatil deneyimlerini anı fotoğrafları aracılığıyla tamamlayarak zamanı somutlaştıran anlamlar oluşturmuşlardır. Bu durum, anı kavramının ortaya çıkmasını ve üretken düşüncenin gelişmesini desteklediği gibi, sergideki figürlerin canlılığını artırarak izleyici ile duygusal bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Fotoğraflar, statik görüntüler olmalarına rağmen, zamanın izlerini taşırlar ve bir olayın ne zaman ve nerede gerçekleştiğine dair bağlamsal bilgiler sağlayarak zamansal bir çerçeve oluştururlar. Bu şekilde fotoğraflar, soyut zaman kavramını somutlaştırmaya yardımcı olur. Özellikle çocuklar, fotoğraflar aracılığıyla zamanın görsel bir temsilini görerek zaman kavramını daha iyi anlayabilirler. Bu yaklaşım, prototip sergilemeler üzerinden ölçme ve değerlendirme yapılarak incelenmelidir. Prototip tasarımların değerlendirilmesi, sergi tasarımı sürecinde oldukça önemli bir adımdır (Bingmann, Cutler, Grove, Huber, Johnson, 2021, 2nd edition, ss. 461-470). Deney ve kontrol gruplarıyla fark analizi yöntemi, nostaljik fotograf eklentilerin zamanı somutlaştırmada ve sergi deneyimini geliştirmede nasıl rol oynadığını belirlemek için kullanılabilir. Deney grubunda, farklı zaman dilimlerine ait oyuncaklarla birlikte nostaljik fotoğraflar eklentisi kullanılırken, kontrol grubunda bu eklemeler bulunmamalıdır. Ziyaretçilerin her iki grupta da oyuncakları algılama ve yorumlama biçimleri gözlemlenir ve açık uçlu sorular aracılığıyla toplanan veriler karşılaştırılır. Nostaljik eklemelerin, ziyaretçilerin oyuncakların zamansal bağlamını daha iyi anlamalarına, duygusal bağ kurmalarına ve sergi deneyiminden daha fazla keyif almalarına yardımcı olup olmadığı belirlenir. Veri toplama aracı, zaman odaklı açık uçlu bir soru akışını kullanabilir. Bu akış, çocukların oyuncakları gördüklerinde yaşadıkları duyguları ve bu duyguları zaman-zemin bağlamında nasıl anlamlandırdıklarını fotoğraf değişkenine bağlı olarak anlamaya yönelik sorular içerir. Örneğin, "Bu oyuncaklar sana ne tür duygular hissettiriyor?" gibi sorularla çocukların oyuncakları gördüklerinde yaşadıkları duygusal tepkiler belirlenir. Ardından, "Bu oyuncaklar hakkında neden böyle

hissediyorsun?" sorusu ile çocukların bu duygularının kaynağı ve bu duyguların belirli zaman dilimleri ile nasıl bağlantılı olduğu araştırılır. "Bu oyuncaklar sana tanıdık geliyor mu? Nereden hatırlıyorsun?" ve "Bu oyuncaklar sana neleri hatırlatıyor?" soruları, çocukların hafızalarındaki zamanla ilişkili anıların ve deneyimlerin ortaya çıkarılmasına yardımcı olur. Son olarak, "Bu oyuncaklar sana ne tür duyguları hatırlatıyor?" sorusu, çocukların oyuncaklarla ilişkilendirdikleri geçmiş duygusal deneyimlerin ve bu deneyimlerin zaman zemininde nasıl somutlaştığını anlamaya yönelik olarak kullanılır. Bu veriler, fotoğraf değişkenine bağlı olarak, zaman kullanımının nasıl gerçekleştiği, hangi zamanla ilgili duyguların ifade edildiği ve oyuncaklar ile zaman arasındaki bağlantının nasıl kurulduğuna dair önemli bilgiler sağlayabilir. Elde edilen bulgular, sergi tasarımcılarının şekil-zemin ilişkisini ve bu ilişkiye zamana ait algısal unsurların nasıl dahil edilebileceğini daha net bir şekilde anlamalarına ve bu anlayışı kullanarak daha etkili sergiler oluşturmalarına yardımcı olabilir.

Ankara Oyuncak Müzesi'nin "Sahil-Bahçe" ve "Taşıtlar" vitrinlerinde deniz taşıtlarının kullanımı, Geştalt psikolojisinin örgütleme prensiplerinin nasıl işlediğini ve bu prensiplerin sergileme tasarımlarında nasıl kullanılabileceğini gösteren iyi bir örnektir. Her iki vitrinde, izleyicinin algısını yönlendirmek ve deniz taşıtlarının anlamını oluşturmak için mekan-zemin ilişkisinden yararlanılmıştır. Bu vitrinlerde, deniz taşıtlarının anlamı ve işlevi, bulundukları mekana ve birlikte sunulan diğer görsel unsurlara göre değişir. Sahil-Bahçe vitrinde, deniz taşıtları nostaljik fotoğraflar, kumdan kaleler yapmaya yarayan oyuncaklar ve deniz kabukları gibi unsurlarla birlikte sunulur. Bu unsurlar, vitrinin genel temasını ve atmosferini oluşturarak deniz taşıtlarının anlamını da belirler. Nostaljik fotoğraflar, izleyicinin zihninde tatil anılarını ve duygularını canlandırmaya yardımcı olur. Kumdan kaleler ve deniz kabukları ise deniz kıyısının atmosferini ve doğasını temsil eder. Bu unsurlar bir araya gelerek deniz taşıtlarını sadece ulaşım araçlarından öte, huzur, macera ve özgürlük gibi kavramları temsil eden sembollere dönüştürür. Örneğin, bir katılımcının gemi macerasını anlatan hikayesinden bir kesit şu şekildedir:

> …Rahmi'nin babası kaptandı. Rahmi'de babası gibi kaptan olmak istiyordu. Rahmi babasından izin alıp babasıyla gemiye geldi. Rahmi çok heyecanlıydı. Gemi yola çıktı. Rahmi'nin babası "Yelkenleri açın" dedi. Rahmi çok heyecanlıydı. Fırtınalar başlamıştı. Rahmi'nin babası Rahmi'ye daha önceden gemiyi kontrol et demişti. Rahmi gemiyi kontrol etmeyi unutmuştu. Fırtınalar başlayınca geminin içine su sızmaya başlamıştı. Denizin ortasında kalınca Rahmi'yi korku salmıştı…(VTRN5K5)

Taşıtlar vitrinde ise deniz taşıtlarıyla beraber sunulan kara ve hava araçları, katılımcı zihninde şehir manzarası, trafik işaretleri ve binalar gibi unsurlarla birlikte tamamlanır (tamamlama prensibi). Bu unsurlar, vitrinin genel temasını ve atmosferini oluşturarak deniz taşıtlarının anlamını, yani şehir yaşamındaki işlevselliğini vurgular. Bu unsurlar bir araya gelerek deniz taşıtlarını sadece biçimsel anlamlara sahip nesneler olmaktan öte, şehirdeki insan hareketliliğini, ticareti ve ulaşımı temsil eden nesnelere dönüştürür. Bu bağlamda, Argümanımızın özü, değişen zemin yapıları ve bağlamların figürün niteliklerini aktif olarak yeniden yapılandırarak dinamik, statik olmayan bir süreci vurgulamasıdır. Figür ve zemin arasındaki bu devam eden etkileşim, anlamın sürekli yeniden tanımlanmasına olanak tanır ve bu ilişki aynı zamanda izleyicinin algısına ve deneyimine göre sürekli olarak değişir ve yeniden şekillenir, böylece anlam kazanır. Şekil-zemin ilişkisinin etkili kullanımı bu düzenlemelerde gözlemlenebilir ve temalar bu anlayışla ele alınarak düzenlenebilir. Bu perspektif, "deneyimsel müze" kavramıyla da örtüşmektedir (McLean, 1999; Watson, 2007; Bautista, 2014). Bu tez kapsamında yürütülen araştırma, zaman ve mekân kavramlarını çocukların kendi benzer deneyimleri üzerinden somutlaştırabilecekleri unsurlarla düzenlemenin gerekliliğini belirlemiştir. Bulgular, mekansal zemin yapılarının rol figürlerini nasıl etkilediğini ve belirli unsurların eklenip çıkarılmasıyla vitrinlerin genel etkisinin nasıl değiştiğini göstermiştir. Bu bağlamda, zemin özelliklerinden faydalanılarak veya çocukların benzer deneyim bileşenlerinden yola çıkarak kapatmalar oluşturacakları bilgisiyle zemin türünü belirledikleri bir düzen oluşturulabilir. Sergiler, katılımcıların ilgisini çekmek ve belirlenen öğrenme hedeflerini iletmek dışında özenle planlanmış deneyim alanları sunmalıdır. Dolayısıyla sergileme, eğitim etkinlikleriyle deneyim alanına dönüşmelidir.

Vitrin sergilemelerinde oyuncakları zaman-zemin bağlamında somutlaştırmada faydalı bir pratik sağlayacak bir müze eğitimi uygulamasında, rehber tarafından çocuklara zaman kapsülü kavramı anlatılır. Eğitmen, vitrindeki oyuncakların geçmişte yaşayan çocukların zaman kapsüllerine koydukları oyuncaklar olduğunu açıklayarak çocuklara farklı zaman dilimleri arasındaki bağlantıyı gösterir. Ardından, çocuklara kendi zaman kapsüllerini tasarlamaları teşvik edilir. Çocuklar, öncelikle imgelem yoluyla bir zaman kapsülü tasarlayarak sevdikleri oyuncaklardan birini seçip, bu oyuncağı gelecekteki çocuklara gönderdiklerini hayal ederler. Eğitmen, çocuklara oyuncağın gelecekteki çocuklara ulaşacağını ve bu oyuncağa dair bir not bırakmaları gerektiğini de açıklar. Bu notun içeriğinde, oyuncağın biçimsel özelliklerini, bu oyuncakla ilgili anılarını ve oyuncağın onlar için neden önemli olduğunu yazmaları yönünde rehberlik eder. Ardından

çocuklara, bu notu ve oyuncağı tasarladıkları bir zaman kapsülüne koymalarını ve yetişkin olduklarında bu kapsülü başka bir çocuğa vermek üzere saklamaları gerektiğini açıklar. Bu egzersiz, çocukların geçmişe ve geleceğe dair düşünerek zaman kavramını somutlaştırmalarına yardımcı olabilir. Bu tez çalışması kapsamında yürütülen araştırma uygulamasından alınan bir katılımcı hikayesi, zaman kapsülü kavramının öğrencinin zihninde oluşturması gereken yorumu aktarmak için nitelikli bir örnek teşkil etmektedir. Katılımcının hikayesi şu şekildedir:

> Bir gün oyuncak müzesine gitmiştim. Araba, uçak gibi şeyler benim çok ilgimi çekmişti. Ama o oyuncaklar geçmişin oyuncaklarıydı. O yüzden sadece bizim olduğumuz günün oyuncaklarını oynayabiliyorum. O yüzden çok üzülmüştüm. Ama oyuncak müzesine gittiğimde birşey anlamıştım. Biz yaşlanınca çocuklar bizim oynadığımız oyuncakların müzelerine gelicekler. Bu yüzden oyuncaklarımız bizim için çok değerlidir (VTRN2K5).

Başka bir eğitim sürecinde, katılımcılardan belirli vitrinler üzerinden önce ve sonra sahne geçişlerinde ne olabileceğine ilişkin imgeleme süreçlerini resim, hikâye ya da çeşitli pratiklerle tasarıma dökmeleri istenebilir. Bu süreç, duyu-motor sistemine göre pratikle birleşerek hem bir davranış biçimine dönüşür hem de katılımcıların görsel algılama ve anlamlandırma süreçlerini harekete geçirir (Koffka, akt. Ash, 1995). Eğitimci, öğrencilere ne yapmaları gerektiğini açıklamak ve onlara rehberlik etmek amacıyla aşağıdaki gibi bir örnek tasarlayıp kullanabilir: Örneğin, İnci-San vitrininde sergilenen tabakları ele alalım ve bu tabakları bir süreç içerisinde değerlendirelim. İlk sahnede, bu tabaklar müze zemininde sergilenerek tarihi önemlerini vurgular ve müzelik bir değere sahip olduklarını gösterirler. Önceki sahnede, bu tabakların yüzyıllar öncesinde bir ailenin günlük yaşamında yiyecek hazırlamak için kullandığı bir nesne olduğu sahnesini canlandırabiliriz. Sonraki sahnede ise, tarihi tabakların bakımı için restorasyon atölyesine geçiş yapılabilir. Bu sahnede tabakların özenle temizlendiği, çatlaklarının onarıldığı ve restore edildiği bir süreci hayal edebiliriz. Bu sahneler, çocuklara tarihi nesnelerin nasıl korunduğu ve değerleri konusunda da fikir sağlayacaktır. Aynı zamanda, nesnenin geçmişteki kullanımı ve günümüzdeki korunma süreçlerini gözlemleyerek zaman aralıklarını daha iyi somutlaştırmalarına yardımcı olur. Bu anlatım ve örneklendirme, katılımcıların müzede ne yapmaları gerektiğini anlamalarını sağlar ve onların yaratıcı süreçlerini destekler. Bu sahne geçişlerini 7-12 yaş aralığındaki çocuklardan kendi hikâye-sahne tasarımlarında bu bağlamlarda beklemek mümkün olmayabilir. Ancak bu geçişi, kendi deneyim dünyalarında somutlaştırarak pratik etmeleri

amaçlanır. Bu geçişler, zaman ve mekân boyutlarını içeren zeminler oluşturmalarına yardımcı olacak ve sergilenen nesnelerin canlılığını ve duygusal bağlantıyı güçlendirerek, Li ve Gao (2022)'in belirttiği gibi, hikayelerin akıcılığını (süreklilik prensibi) artıracaktır. Örneğin, bu çalışmada bir katılımcı, İnci-San Bebek Evi vitrininde iki mekânsal zemin yapısı ve iki zaman geçişi oluşturmuş ve vitrin sergilemelerini hem ev ortamında hem de bir tabakçı dükkanında gidiş ve dönüş zaman aralığında kullanmıştır.

Geştalt prensipleri, çocukların algısal örgütlemelerinde zanaatsal süreç deneyimlerinin tasarımı ve uygulanmasında önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda, çocukların zanaatsal süreçleri daha derinlemesine anlamalarını ve bu süreçlere aktif olarak katılmalarını sağlamak amacıyla benzerlik, tamamlama ve süreklilik prensipleri kullanılabilir. Böyle bir eğitim yaklaşımı, çocukların zanaatsal süreçler hakkında daha derinlemesine bilgi edinmelerini ve algısal örgütlemelerinde daha yüksek bir bilinç geliştirmelerini sağlar. Örneğin, müze eğitimcisi, zanaatsal süreçleri de kapsayan bir örnekle vitrin sergilemesini ele alarak anlatım sürecine dahil etmektedir. Ankara Oyuncak Müzesi'nden bir örnek vermek gerekirse; Müzik-Eğlence vitrini içinde yer alan pişmiş toprak düdükler ile ilgili olarak, çömlekçi atölyesini mekânsal zemin olarak ele alarak anlatıma başlanabilir. Çömlek yapımı sürecinde, çocukların çamurun yoğrulmasından çamur tornasında şekillendirilmesine, fırınlanmasına ve renklendirilmesine kadar olan tüm aşamaları gözlemlemeleri ve deneyimlemeleri sağlanarak, zanaatsal sürecin tüm bileşenlerinin bir bütün olarak algılanması teşvik edilebilir. Bu süreci içeren sahnelemeler, hem zaman-zemin hem mekân-zemin hem de tamamlama süreçlerinin kullanıldığı ve süreklilik gösteren bir akışı kapsar. Toprak düdüklere ilişkin örnek, müze eğitimcilerinin kendi sergilemelerine ve eğitimlerine uyarlamaları açısından mantığın somutlaştırılmasını içerir. Bu noktada, çocuklardan belirli bir vitrinden bir nesne seçmelerini ve bu nesnenin üretim süreçlerini üç aşamada hayal etmelerini isteyerek etkinliğe başlanabilir. Bu etkinlik, imgeleme tekniği ve yazıya dökmeyi kapsar; daha sonra bu süreci benzer şekilde üç boyutlu tasarıma dökme etkinliği atölye olarak yaş aralıkları gözetilerek uygulanabilir. Burada önemli olan, çocukların nesneler ve süreçler arasındaki ilişkileri daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktır. Bu örgütsel düşünceyi davranış ifadesine dönüştürme pratiğini kazanmaları hedeflenir. Çocuklar bu süreci kendi nesne seçimleri ve kendi deneyimleri üzerinden tamamlayarak oluşturacaktır.

Araştırma bulguları, çalışma sırasında bazı oyuncakların çocuklar tarafından fark edilmediğini göstermektedir. Bu durumlarda, çocuklar tamamlama (kapatma) prensibini

kullanarak, kendi deneyimlerinden yola çıkarak benzerlik prensibine dayalı temel bileşenleri kullanmışlardır. Gallagher ve Dockser (1987), Feher (1990), Sykes (1993) ve Siegler (1999) gibi araştırmacılar, tanıdık sergilerin çocuklar tarafından yeni sergilere kıyasla daha fazla ilgi gördüğünü doğrulamışlardır. Bu tür araştırmalar, müze sergilerinizde hangi unsurların fark edilmediğine dair önemli veriler de sağlayabilir. Bu nesnelerle ilgili bellek izleri oluşturma sürecinde, süreci Gestalt ilkeleri doğrultusunda yapılandırmak çok önemlidir. Bu bağlamda, rehberlerin anlatım tekniklerinin, özellikle soru-cevap akışlarının düzenlenmesi açısından incelenmesi gerekmektedir. Rehberlerin çocuklarla etkileşim kurma biçimlerinin, çocukların algısal örgütlenmelerini ve oyuncaklara yönelik ilgilerini nasıl etkilediği analiz edilmelidir. Bu analizlerin sonucunda, rehberlerin daha etkili anlatım teknikleri ve etkileşim stratejileri geliştirmesi önerilmektedir. Özellikle çocukların içgörü becerilerini geliştirmek için oyun tabanlı eğitim programlarında soru-cevap çerçevesi teşvik edilebilir. Bu yapılandırma sürecinde, çocukların belirli bir nesneyi bulma görevini üstlendiği "ara-bul" eğitim etkinlikleri uygulanabilir. Bu tür etkinliklerde, sürecin nasıl organize edildiğine dikkat edilmelidir. Örneğin, nesne bulma sürecinde çocuklara şu tür sorular sorulabilir: "Bu nesneyi ararken neler düşündün? Nesne hakkında zihninde hangi çağrışımlar vardı? Geçmiş deneyimlerinden mi yararlandın? Nesneyi bulurken heyecan, merak, sabırsızlık gibi duygular yaşadın mı? Neler hissettin?" Bu tür sorular, çocukların düşünce süreçlerini yapılandırmalarına ve farkına varmalarına yardımcı olur. Çocuklar nesneyi bulurken, çevresel ipuçlarını nasıl kullandıklarını ve eksik veya belirsiz bilgileri tamamlamak için geçmiş deneyimlerden, beklentilerden ve diğer duyusal girdilerden nasıl yararlandıklarını açıklayabilirler. Bu tür sorgulamalar, bütünsel algıyı ve sürecin aktif yapılandırılmasını vurgulayan Gestalt psikolojisinin ilkeleriyle uyumludur. Önemli olan yalnızca sonuca odaklanmak değil, aynı zamanda sürecin nasıl organize edildiğini anlamak ve farkına varmaktır. Değişen kültürel dinamiklere ayak uydurmak ve güncel ihtiyaçlara cevap verebilmek için müzelerin yenilikçi yaklaşımlara yönelmesi kaçınılmaz bir gerekliliktir (Landsberg, 2004; Slack ve Wise, 2005; Bautista, 2014). Bu gereklilik, özellikle günümüz çocuklarının dijital doğan bireyler olduğu ve teknolojinin öğrenmelerine destek olmadığı durumlarda garip hissedebilecekleri (Doust, 1999; akt. Reynolds, 2010) dikkate alındığında, Selinda Model Motivasyon Perspektifini (L.Perry, 2012) önemli ölçüde kapsamaktadır. Bu bağlamda, dijital teknolojilerin sunduğu olanaklardan faydalanarak sanal müze uygulamalarını geliştirmek ve müze eğitimini çeşitlendirmek önemli bir adımdır. Bu amaçla, Geştalt algı prensiplerine dayalı eğitimler dijital müze

uygulamalarına uyarlanabilir. Hong, Hwang, Chen ve Tai (2021) tarafından geliştirilen Görsel-Belirginlik (VSG) oyunları, Geştalt algı prensiplerini temel alan ve müzede algıda çok fazla rol oynamayan nesneleri keşfetmenin ve öğrenmenin ilgi çekici ve etkileşimli yolunu sunan bir örnektir. Bu türden oyunlar, Ankara Oyuncak Müzesi için özellikle, Zekâ Oyunları bölümüne ait peçiç oyunu veya Müzik-Eğlence bölümüne ait pişmiş toprak düdükler gibi, çocuklar tarafından fark edilmeyen nesneler üzerinden teşvik edilebilir. Bu tarz VSG oyunları, müze öncesi ve sonrası etkinlikler ve etkileşimli dokunmatik ekranlarla müze eğitimine uyarlanabilir.

7-12 yaş aralığındaki çocuklar, kendi deneyimlerinden yola çıkarak benzerlikler kuramadıkları unsurları farklılık olarak değerlendirebilirler. Geştalt kuramı açısından bu durum, çocukların bilgisine sahip olmadıkları unsurları kendi deneyimleri ve temaya ait diğer unsurların bilgisi üzerinden kapatma eğiliminde olmalarıyla açıklanabilir. Bu, örgütlemelerde kendi zamanlarına ait olmayan ancak temaya dahil özellikleri olan kritik unsurların eklenmesinin önemini ortaya koyar. Örneğin, Müzik-Eğlence vitrininde pişmiş topraktan yapılmış düdükler de çocukların tanımlayamadığı benzer deneyimlerine uyum sağlamayan bir öğe olarak değerlendirilebilir. Bu noktada dikkati devreye sokmak önemlidir. Bu tür nesnelere ait bellek izleri oluşturmak adına her vitrine özel bilmece kartları eklenerek içgörü yeteneklerini bir oyun içinde kullanma pratiğini desteklemek mümkündür (Koffka, 1922). Örneğin, müzik-eğlence vitrininde kullanılabilecek bir bilmece: "Toprak ve suyla yoğrulmuş, neşeyle üflenir, dansa davet eden sesiyle çocukların keyifli oyunu, hafızalarda derin iz bırakan sokakların eski neşesi, hangi nesne bu, bilmek ister misin?" Bu bağlamda, imgelem tekniği ve beyin fırtınası gibi yöntemler kullanılarak yeni nesnelere ait bellek izleri daha zengin ve etkili hale getirilebilir. Bu tür bilmeceler, "ara-bul" yöntemi çerçevesinde kullanılabilir ve çocuk katılımcıların arayarak keşfedecekleri nesne ya da bilginin süreçlerini organize etmelerine olanak sağlar. Ancak, bu süreç sadece basit bir keşifle sınırlı kalmamalı; katılımcının, bilmeceye yanıt ararken hangi düşünme süreçlerini devreye soktuğu, hangi bağlantıları kurduğu ve neden bu bağlantıları tercih ettiğine dair bir içsel sorgulama gerçekleştirmesi de sağlanmalıdır. Bu şekilde yapılandırılan bilmecelerle desteklenen "ara-bul" teknikleri, katılımcıların iç görü süreçlerini etkinleştirirken, aynı zamanda organizasyonel yapıları da açığa çıkarır. Böylelikle hem bilişsel farkındalık hem de yaratıcı problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi hedeflenir. Bu bilmece örnek niteliği taşır, çoğaltılabilir ve hedefe ve içeriğe yönelik tüm müzelerde kullanılacak şekilde tasarlanıp uyarlanabilir. Daha sonra, edinilen bilgilerin bir atölye çalışmasıyla pekiştirilmesi de önerilebilir.

Çoklu duyusal örgütlemelerde Gestalt örgütleme kurallarının geçerliliğini vurgulamak önemlidir. Bu çerçevede, müzelerde duyusal deneyimleri içeren hikayeler kullanarak çocukların algısal süreçlerini ve öğrenmelerini geliştirmeyi amaçlayan bir eğitim-araştırma ve uygulama önerisi sunulabilir. Bu öneri, Gestalt örgütleme ilkelerine ve çocukların gelişimsel düzeylerine dayalı olarak duyusal deneyimleri içeren hikayelerin oluşturulmasını ve odak gruplar üzerinde uygulanmasını içeren iki aşamalı bir yöntem içermektedir.

İlk aşamada, belirlenmiş vitrinlerde sergilenen nesnelerin duyusal özellikleri temel alınarak tat, koku, ses ve dokunma gibi duyusal deneyimleri içeren hikayeler oluşturulur. Bu hikayeler, Gestalt örgütleme kuralları ve çocukların gelişimsel düzeyleri göz önünde bulundurularak tasarlanabilir. İkinci aşamada ise, ilk aşamada oluşturulan hikayeler, odak gruplar üzerinde uygulanarak değerlendirilir. Ölçme ve değerlendirme sürecinde, çocuklar çoklu duyusal olarak betimlenen nesneleri ara-bul yöntemiyle belirlemeye çalışırlar. Katılımcı çocukların duyusal deneyimlerinin ve algısal süreçlerinin değerlendirilmesi için nitel ve nicel veri toplama yöntemleri kullanılır. Gözlem formları, seçim pusulası ve yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla elde edilen veriler istatistiksel olarak analiz edilir. Bu yöntem, çocukların her vitrinle eşleşebilecek çoklu duyusal belirlemeler yapmalarına olanak sağlayarak derin içgörü, hafızada kalıcılık ve dikkat odaklı kazanımlarını artırır. Ayrıca, bulunan nesneler ve soru-cevap akışındaki ifadeler, yaratıcı düşünce kullanımı konusunda araştırmacıya önemli veriler sunar.

Örneğin, *tat alma duyusu* için yapılandırılmış hikâye üzerinden görüşmelerde soru-cevap akışı:

"Şimdi, sizinle lezzetli bir tarif paylaşacağım. Dikkatle dinlemenizi veya okumanızı istiyorum. Bu hayal ettiğiniz tatlar sizi hangi vitrinlere götürüyor? Hangi vitrinler, bu lezzetleri en iyi yansıtıyor? Nedenlerini kısaca paylaşabilir misiniz?"

Benzer şekilde, *koku duyusu* için şu sorular yöneltilebilir:

"Şimdi, sizinle bir hikâyeden küçük bir bölüm paylaşacağım. Dikkatle dinlemenizi istiyorum. Bu hikayedeki kokular, sizce hangi vitrinlerde canlanıyor olabilir? Nedenini kısaca paylaşabilir misiniz?"

İşitme duyusu için ise, bir ses kolajı oluşturulabilir. Bu kolaj anlamlı bir bütünlükte olmalıdır:

"Şimdi kulaklarınıza gelen bu seslere odaklanın. Hangi vitrinlerden geldiklerini düşünüyorsunuz? Hangi vitrinleri dinlediğinizi tahmin edebilir misiniz? Neden bu

vitrinleri seçtiniz? Bu vitrinleri tercih etmenizde ne gibi etkenler rol oynadı? Düşüncelerinizi kısaca paylaşabilir misiniz?"

Dokunma duyusu için ise şu sorular sorulabilir.

"Şimdi, sizinle bir hikâyeden küçük bir bölüm paylaşacağım. Dikkatle dinlemenizi ve okumanızı istiyorum. Bu hikâyede dokunulan nesneler neler olabilir ve hangi vitrinlerde sergileniyor olabilir? Nedenini kısaca bizimle paylaşabilir misiniz?" şeklinde bir soru-cevap akışı hazırlanabilir. Vitrin sergilemeleri üzerinden yapılan bu tür duyusal örgütlemeler, hikâye yazarları ve anlatıcıları için müze deneyimini hem daha etkileyici hem de daha öğretici bir hale getirebilir. Özellikle bir tema etrafında odaklanılması gereken durumlarda, sergileme tasarımlarında çoklu duyusal tamamlamalar tasarımsal entegrasyonlarla çeşitlendirilebilir ve çocuklardan "Mış gibi" deneyimleri teşvik edebilir. Örneğin, Ankara Oyuncak Müzesi'nin Uzay vitrini ve katılımcı hikayelerinden yola çıkarak çoklu duyusal sergileme tasarım tamamlamaları benzer şekillerde geliştirilebilir.

İşitsel Tamamlamalar:

Vitrin alanına, NASA tarafından kaydedilen yıldızlar arası radyo dalgalarının seslerini veya uydu sinyallerini, roketlerin kalkarken yaptığı yüksek patırtılar ve gürültüler gibi sesleri entegre edin. Bu sesler, uzay temasını daha gerçekçi ve etkileyici bir şekilde yansıtabilir.

Dokunsal Tamamlamalar:

Gerçek veya gerçekçi meteor taşları, dokunma imkânı sağlayarak çocukların nesneleri uzaydan geliyormuş gibi hayal etmelerini teşvik edebilir. Bu dokunsal etkileşim, uzay temalı bir deneyimin parçası olarak sunulabilir.

Kokusal Tamamlamalar:

Uzay boşluğunun tamamen teneffüs edilebilir havadan yoksun olduğunu, ancak uzay yürüyüşlerinden sonra uzay kıyafetlerinde ve ekipmanlarında kalan tuhaf kokuları anımsatabilirsiniz. Bu kokular; barut, kaynak dumanı ve kavrulmuş biftek karışımı olarak tarif edilmiştir. Astronotların tanımladığı bu kokular, uzay temasını daha somut hale getirmek için kullanılabilir (https://www.bilimup.com/uzayin-kokusu-neye-benziyor).

Tatsal Tamamlamalar:

Uzay temalı sergilerde, astronotların uzayda tükettiği dondurulmuş ve vakumlanmış yiyeceklerin örneklerini ziyaretçilere sunmak, tat alma duyusunu içeren bir deneyim sağlar. Bu uygulama, ziyaretçilerin uzaydaki beslenme koşullarını daha somut bir şekilde deneyimlemelerine olanak tanır. Ayrıca, bazı müzelerde bu deneyimi daha da ileri götüren uygulamalara rastlanmaktadır. Örneğin, bu tür sergilerde tatma deneyimlerinin

yanı sıra, temaya uygun olarak konserve edilmiş veya vakumlanmış gibi sunulan yiyecekler, müze mağazalarında satışa sunulabilir. Bu tür unsurlar, ziyaretçilere uzay temalı bir tat alma deneyimi sunarak, sergi temasının kapsamını genişletir.

Müze eğitiminde uygulanan "mış gibi" deneyimleme tekniği, beyin fırtınası, imgeleme yöntemi ve soru-cevap şeklinde desteklenerek çocukların üretken düşünme becerilerini teşvik eder ve farklı duyusal algılar üzerinden özgün örüntüler oluşturulmasına yardımcı olur. Bu bağlamda, aşağıdaki sorular çocukların kendi deneyimlerini uzay temalı içeriklerle ilişkilendirerek daha derin bir anlam oluşturmasını sağlar:

"Hangi tatlar seni uzayda yemek yiyor(muş gibi) hissettirir?"

Bu soru, çocukların uzay temalı yiyeceklerin tatlarını, kendi benzer deneyimlerinden yola çıkarak hayal etmelerini teşvik eder.

"Hangi sesler sana uzayı andırıyor(muş gibi) hissettirir?"

Bu soru, çocukların uzay ortamının seslerini kendi yaşantılarında karşılaştıkları seslerle bağlantı kurarak ilişkilendirmelerine yardımcı olur.

"Hangi dokular sana bir gezegene dokunuyor(muş gibi) hissettirir?"

Bu soru, çocukların gezegen yüzeylerinin dokularını kendi dokunsal deneyimleriyle bağdaştırmalarını sağlar. Çocuklar, gezegen yüzeylerinin farklı dokularını, kendi deneyimlerinden yola çıkarak tasvir edebilirler.

"Hangi kokular sana uzayın kokusunu anımsatıyor(muş gibi) hissettirir?"

Bu soru, çocukların uzay temalı kokuları, tanıdık koku deneyimleriyle ilişkilendirmelerine olanak tanır.

Tüm bu yöntemler, çocukların algısal örgütlemelerinde daha derin ve anlamlı bağlantılar kurmalarını teşvik etmekten öte, öğrenme sürecindeki algısal örgütlemelerini bu yapısal düzeneğe göre oluşturmalarını sağlar. Geştalt çalışmaları ve bu araştırmanın bulguları da bu durumu desteklemektedir. İnsan algısı, bu tasarı vizyonuna göre şekillenir; dolayısıyla, her öğretim etkinliğinde içgörüsel (problem çözme, analitik düşünce) süreçleri yönetmek için bu temel düzenek kullanılmalıdır. Bu yaklaşım, üretken düşünceye de katkı sağlar.

Sonuç olarak, müzelerin disiplinlerarası kimlikleri ve zengin içerikleri, katılımcılara çok yönlü içgörüler kazandırarak üretken düşünceyi güçlü bir şekilde teşvik etmekte ve beslemektedir. Bu bağlamda, müzeler ziyaretçilerin kendi öğrenme süreçlerini kontrol edebildikleri, aktif ve katılımcı bir deneyim sunarak Geştalt üretken düşünce felsefesini tam anlamıyla somutlaştıran eşsiz kurumlar olarak öne çıkmaktadır. Dewey'in (1899),

ideal okul tanımını bir kez daha kanıtlayan bu yaklaşım, müzelerin eğitimdeki benzersiz rolünü ve önemini de vurgular.

7-12 Yaş Aralığındaki Çocuklarla Müzede Araştırma Yapacaklar İçin Öneriler

Çocuklarla araştırma yapmanın zorlukları dikkate alındığında, bazı önemli gözlemler ve önerilerin paylaşılması gerekli görülmektedir. Bu öneriler, 7-12 yaş aralığındaki çocuklarla müzede araştırma yapacak araştırmacılar için rehber niteliğinde olup, çocukların katılım sürecini daha verimli ve etkili hale getirmeyi amaçlamaktadır.

Öncelikle, araştırma sahası müze ziyaretçileri arasından rastgele seçimler içeriyorsa, sürecin daha karmaşık ve zorlu olabileceğini dikkate almak önemlidir. Normal şartlar altında, mülakat görüşmeleri müze personeli ve yetkilileri ile yapıldığında, bu kişilerle kolayca iş birliği kurulabilir ve yüksek entelektüel düzeyde, tatmin edici veriler elde edilebilir. Ancak, çocuklarla çalışmayı planlıyorsanız, bu süreci öncelikle çocuğun velisine açıklamanız gerekecektir. Veliler, farklı entelektüel düzeylere, eğitim geçmişlerine, kültürel birikimlere ve anlayış seviyelerine sahip olabilir; bu durum, veri toplama sürecini daha da karmaşık hale getirebilir. Bu çeşitlilik, araştırmacının stres yönetimini zorlaştırabilir; zira karşılarında her zaman araştırmanın amacını, yöntemini ve önemini tam olarak kavrayabilecek bir veli bulunmayabilir. Araştırmacının, bu tür durumlara hazırlıklı olması ve sabırla, uygun bir iletişim stratejisi geliştirmesi gerekmektedir. Bu zorluklar göz önüne alındığında, araştırmacının süreç boyunca esnek, anlayışlı ve iletişimde net olması gerektiğini unutmamak önem arz etmektedir.

Yeni bir ortamda bulunan çocuklar, belirgin bir stres durumu sergileyebilirler. Bu durum, ilk olarak araştırmacı ile gerçekleşen diyalog sürecinde, özellikle soruları anlama konusunda sosyal etkileşimden kaçınma eğilimi olarak ortaya çıkmakta ve katılımcıların soruları hızlı ve basit cevaplarla çabucak tamamlama isteğiyle sonlanmaktadır.

Bu çalışmada araştırmacı, araştırma sürecinde bazı katılımcıları müzeyi gezmeden, bazılarını ise kısa bir ziyaretten sonra çalışmaya almıştır. Bu uygulama, çocukların stres durumlarını gözlemlemek amacıyla yapılmıştır. Çocukların dikkatini dengede tutmak ve stres durumlarını dengelemek zor olduğundan, veri toplama araçlarının oyun temelli, görsel ve fiziksel etkinliği de içeren yaklaşımlarla geliştirilmesi faydalı olabilir. Araştırmacı, hikâye yazdırma yöntemini tercih etmiş ve görsel içerikleri sergi vitrinlerinin içinden seçmiştir.

Araştırma sürecinde çocuklardan, “Neden bunu düşündün?” veya “Bunu seçerken ne tür şeyler düşündün?” gibi sorulara genellikle “Bilmiyorum, sadece düşündüm” şeklinde

yanıtlar alınmıştır. Bu nedenle, çocuklarla yapılan görüşmelerde bazı ifadelerde belirsizlikler yaşanabilir ve bu ifadelerin içerik analizleri zorlaşabilir. Araştırmacılar, özellikle veri toplarken standartlaştırılmış açık uçlu bir veri toplama aracı kullanıyorlar ise, sorulara yöneltilen "Burada benden ne yapmamı istediğini anlamadım?" gibi soruları cevaplarken manipülasyondan kaçınmalı ve çocukların çok fazla soru sormaları durumunda verdikleri yanıtlara dikkat etmelidir.

Çocukların nasıl düşüneceklerini yönlendirmeden, ne yapmaları gerektiğini basitçe anlatmak önemlidir. Her çocuğun anlama şekli farklı olduğundan, soruları çok sayıda örnek vermeden farklı yollarla sormayı denemek gerekir. Örnek vermek, çocukların bu örneğe göre bir davranış şeması oluşturmasına neden olabilir. Çocukları üçlü veya dörtlü gruplar halinde çalışmaya almak, zorunlu olmadıkça tercih edilmemelidir; çünkü bu durum, dış sesle konuşma ve sosyal bağlam içerisinde birbirlerinden etkilenme olasılıklarını artırabilir. Araştırmada bu sosyal etki, çocuklar arasında rekabet duygusuna neden olabilecek olumlu pekiştireçlerin kullanımıyla da ortaya çıkmıştır. Örneğin, "Aferin, çok zekisin, doğru anladın" gibi ifadeler araştırmacıyı Gestalt kuramının dışına çıkarmakta ve çocuklar arasında rekabeti teşvik etmektedir. Bu nedenle, odak gruplar oluştururken bu hususa dikkat edilmelidir. Eğer araştırma ailenin de katılımını içermiyorsa çocukları çalışmaya aileleriyle birlikte dahil etmekten kaçınılmalıdır.

Araştırmacı stres dengesini korumak için bazı katılımcıların ailelerinin yanlarında bulunmasına izin vermiş, ancak bu durum, aile tutumlarının araştırmayı olumsuz etkileyebilecek şekilde şekillenmesine neden olmuştur. Örneğin, aile katılımında istemsiz çıkışlar kaçınılmazdır; "Benim kızım/oğlum çok iyi hikâye yazar, hadi göster yeteneklerini" gibi ifadelerle ebeveynler çocuklar üzerinde baskı oluşturulabilir. Bu nedenle, çocukların aileleriyle birlikte çalışmaya dahil edilmemesi daha uygun olacaktır. Eğer veri topladığınız kurum bir pedagog veya gelişim psikoloğu içeriyorsa, ön gözlem desteği almak bu anlamda yararlı olabilir.

Araştırmacı, Gestalt kuramının 7-12 yaş aralığındaki çocuklar üzerindeki etkisinin gelişim kuramları üzerinden yapılan benzer çalışmalar bulunduğu bilinciyle, araştırma alanını çok genişleteceği düşüncesiyle bu konuyu derinlemesine inceleyememiştir. Ancak, bu alanın önemini fark etmiş ve daha fazla araştırma yapması gerektiği sonucuna varmıştır. Araştırmacı, araştırmayı Geştalt kuramı bağlamındaki durum tespitine ve kendi gözlemlerine dayanarak gerçekleştirmiştir. Gestalt yaratıcı düşünce, diğer bir ifadeyle üretken düşünce, somut işlemler dönemini de kapsamaktadır. Araştırmacı katılımcı çocukların bu bağlamdaki içgörülerini, tema algılama ve anlamlı ilişkiler kurma

konularında yeterli bulmuştur. Araştırmacı, bu konuda daha detaylı araştırma yapacaklara, farklı gelişim kuramları ve Geştalt yaratıcı düşünce ilişkisini daha derinlemesine değerlendirmelerini önermektedir.

Deutsch (1963) ve Arnheim (1969) gibi araştırmacılar, duyusal çevrenin yetersiz ve karmaşık olmasının, zihinsel yeteneklerin de yetersiz ve karmaşık olmasına neden olabileceğini vurgulamışlardır. Bu çerçevede, günümüzde sosyo-ekonomik olarak dezavantajlı ailelerin 7-12 yaş aralığındaki duyusal uyarana maruz kalma düzeyi düşük olan çocukları için, Geştalt psikolojisi çerçevesinde bilişsel ve sosyokültürel açılardan bir inceleme gerçekleştirilmesi de önerilmektedir.

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu tanılarında, Geştalt teorisi çerçevesinde algısal süreçlerin belirlenmesi ve değerlendirilmesi, daha yapılandırılmış ve odaklanmış düşünme becerilerini destekleyecek çözümler geliştirilmesi açısından önemli bir katkı sağlayabilir. Bu bağlamda, algısal süreçlerin daha derinlemesine incelenmesi ve değerlendirilmesi üzerine kapsamlı bir araştırma yapılması önerilmektedir. Özellikle, müze ortamında dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu gibi tanılara sahip çocuklar üzerinde Geştalt içgörü ve algısal örgütleme süreçlerinin incelenmesi, bu ortamlarda çocukların bilişsel gelişimlerini ve odaklanma becerilerini destekleyen müze eğitim programlarının yapılandırılmasında ve sergileme tasarımları açısından önemli bir referans noktası olabilecek bulgular sağlayabilir.

Biyopsikolojik açıdan, Geştalt algısal örgütlemenin alt beyinde gerçekleşen nörosinyallerinin incelenmesi, çocukların müze ortamında özellikle bir sergilemeyi gözlemlerken aktive olan sinirsel süreçler ile bu süreçlerin davranışsal boyutları arasındaki ilişkiyi anlamak açısından da önemli veriler sunabilir. Bu bağlamda, Gestalt teorisi çerçevesinde gerçekleştirilen bu türden çalışmalar, alt beyin araştırmalarıyla desteklenerek daha bilimsel ve nesnel veriler elde edilmesini mümkün kılmaktadır. Ayrıca, göz izleme teknolojileri aracılığıyla, çocukların bir vitrinde en fazla odaklandıkları nesneler belirlenebilir. Bu yöntemler, çocukların algısal süreçlerini derinlemesine incelemek amacıyla, müze araştırmalarında destekleyici veri toplama araçları olarak etkin bir şekilde kullanılabilir. Bu bütünleşik yaklaşım, algısal süreçlerin ve organizasyon yapılarının daha kapsamlı bir şekilde ele alınmasını mümkün kılacaktır.

KAYNAKLAR

Acun, C. (2021). Hafıza Mekânlarında Sanatın Bir İletişim ve Öğrenme Biçimi Olarak Kullanılması. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi (7), 6-33.

Akalın, H., & Akalın, C. (2021). Yerli Bir Sergi Üreticisinin Deneyim Aktarımı. Sergileme Tasarımı Bilim Merkezleri Ve Müzeler İçin Bir Kılavuz (s. 319-328). içinde Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.

American Alliance of Museums. (1992). Excellence and Equity: Education and the Public Dimension of Museums. American Alliance of Museums.

Anderson, D. (1997) A Common Wealth: Museums and Learning in the United Kingdom. London, Department of National Heritage.

Andonova, V., Reinoso-Carvalho, F., Jimenez Ramirez, M. A., & Carrasquilla, D. (2023). Does multisensory stimulation with virtual reality (VR) and smell improve learning? An educational experience in recall and creativity. Frontiers in psychology, 14, 1176697.

Arnheim, R. (1969). Max Wertheimer and Gestalt Psychology. Salmagundi, 10/11, 97–103.

Arnheim, R. (1969). Visual Thinking. London: University of California Press

Artar, B. Onur (1999). Müze ortamında çocuklarla iletişim. Çocuk Forumu, cilt 2, sayı 3, s. 30-33.

Ash, M. G. (1995). Gestalt psychology in German culture, 1890—1967: Holism and the quest for objectivity. Cambridge University Press.

Audissino, E. (2017) A Gestalt Approach to the Analysis of Music in Films Musicology Research, 2(1): 69-88

Ayer, A. J., Moore, G. E., Price, H. H., Broad, C. D., & Barnes, W. F. (1984). Algılama Duyma ve Bilme (V. Hacıkadıroğlu, Çev.). İstanbul, Türkiye: Metis Yayınları.

Ayer, Alfred Jules (1956). The Problem of Knowledge. New York: Harmondsworth.

Azmy, Abeer & qutb, Maysoon & Nada, Mai. (2023). Eye Tracking in Outdoor Advertising: Exploring the Application of Gestalt Principles. International Design Journal. 13. 437-446. 10.21608/idj.2023.320143.

Baudrillard, J. (1983). Simulations. Semiotext(e).

Bautista, S. S. (2014). Museums in the digital age: changing meanings of place, community, and culture. United Kingdom: AltaMira Press.

Behrens, R. (1970). Gestalt and the Visual Arts. Design, 10-12. doi:10.1080/00119253.1970.10744254

Behrens, R. R. (1998). Art, Design and Gestalt Theory. Leonardo, 31(4), 299–303.

Benary, W. (1924). Beobachtungen zu einem experiment uber helligkeitskontrast. Psychologische Forschung, 5, 131-142

Bennett, T. (2017). Museums, Power, Knowledge: Selected Essays (1st ed.). Routledge.

Berk, D. (2019). Kentsel Mekan Farkındalığının 7-11 Yaş Grubu Çocuklar Üzerinden İrdelenmesi. İstanbul: Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Bitgood, S., Patterson, D., & Benefield, A. (1988). Exhibit Design and Visitor Behavior: Empirical Relationships. Environment and Behavior, 20(4), 474-491.

Broad, C. D. (1952). Some elementary reflexions on sense-perception. Philosophy 27 (January):3-17.

Bubaris, N. (2014). Sound in museums – museums in sound. Museum Management and Curatorship, 29(4), 391–402.

Buyurgan, S. (2019). Müzede eğitim. Öğrenme ortamı olarak müzeler. Editör: Prof. Dr. Serap Buyurgan. Ankara: PEGEM Yayıncılık.

Campen, C. (1997). Early Abstract Art and Experimental Gestalt Psychology. Leonardo, 30(2), 133–136.

Candlin, F. (2010). Art, Museums and Touch. Manchester: Manchester University Press.

Chang, D., Nesbitt, K.V., & Wilkins, K. (2007). The Gestalt Principle of Continuation Applies to both the Haptic and Visual Grouping of Elements. Second Joint EuroHaptics Conference and Symposium on Haptic Interfaces for Virtual Environment and Teleoperator Systems (WHC'07), 15-20.

Chang, Dempsey & Dooley, Laurence & Tuovinen, Juhani. (2002). Gestalt Theory in Visual Screen Design - A New Look at an Old Subject. Proceedings of the 7th World Conference on Computers in Education: Australian Topics, Volume 8.

Chang, Dempsey & Nesbitt, Keith & Wilkins, Kevin. (2007). The gestalt principles of similarity and proximity apply to both the haptic and visual grouping of elements. Copyright. 64.

Chuang, H. C., Tseng, H. Y., & Tang, D. L. (2023). An eye tracking study of the application of gestalt theory in photography. Journal of eye movement research, 16(1), 10.16910/jemr.16.1.5.

Creswell, J. W. (2013). Nitel Aaraştırma Yöntemleri Beş Yaklaşıma Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni (3. Baskıdan Çeviri). Ankara: Siyasal Kitabevi.

Curzon, L. B. (1985) Teaching in Further Education: An Outline of Principles and Practice.

Çayırlı, Z. (1996). Müze Tasarımı ve Sergi Mekanları Üzerine Bir İnceleme ve Değerlendirme. İstanbul: Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Çelik, H., Başer Baykal, N., & Kılıç Memur, H. (2020). Nitel Veri Analizi ve Temel İlkeleri. Eğitimde, 379-406.

Çokluk, Ö., Yılmaz, K., & Oğuz, E. (2011). Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi. Kuramsal Eğitimbilim, 95-107.

Dean, D. (1994). Museum Exhibition Theory and Practice. London: Routledge.

Desvallées, A. (Ed.). (1994). Vagues: une anthologie de la nouvelle muséologie (2nd ed., Vol. 2). Éditions W.

Deutsch, M. (1963). The disadvantaged child and the learning process. In A. H. Passow (Ed.), Education in depressed areas (pp. 163–179). New York, NY: Teachers College Press.

Dewey, J. (1899). The school and society. Chicago: University of Chicago.

Diamond, J. (1996). Playing and learning. ASTC Newsletter, 24(4), 2-6.

Dierking, L., & Falk, J. (1992). The Museum Experience. Washington DC: Howells House.

Doering, Z. D., & Smithsonian Institution. Institutional Studies Office. (1999). Strangers, guests, or clients? Visitor experiences in museums. Institutional Studies Office, Smithsonian Institution.

Dudley, S. (2005) 'Review of Fiona Kerlogue (ed.), Performing Objects: Museums, Material Culture and Performance in Southeast Asia', International Institute for Asian Studies Newsletter, 39: 24.

Dudley, S., Barnes, A.J., Binnie, J., Petrov, J., & Walklate, J. (Eds.). (2012). Narrating Objects, Collecting Stories (1st ed.). Routledge.

Dudley, S., Barnes, A.J., Binnie, J., Petrov, J., & Walklate, J. (Eds.). (2012). The Thing about Museums: Objects and Experience, Representation and Contestation (1st ed., pp. 1-11). Routledge.

Duncker, K. (1935/1966). Zur Psychologie des Produktiven Denkens. Berlin: Springer-Verlag

E.Hein, G. (1998). Learning in the Museum. London: Routledge.

Ebbinghaus H. (2013). Memory: a contribution to experimental psychology. Annals of neurosciences, 20(4), 155–156.

Elwick, A., Burnard, P., Osgood, J., Huhtinen-Hildén, L., & Pitt, J. (2019). Young children's experiences of music and soundings in museum spaces: Lessons, trends and turns from the literature. Journal of Early Childhood Research, 18(2), 174-188.

Ertek, Ö. (2021). https://ozcanertek.com/2021/11/20/acoustic-horizon/ adresinden alındı

Exploratorium (2002) https://www.exploratorium.edu/exhibit-collection/seeing adresinden alındı

Falk, J.H., & Dierking, L.D. (2013). The Museum Experience Revisited (1st ed.). Routledge.

Feher, E. (1990). Interactive museum exhibits as tools for learning: explorations with light. International Journal of Science Education, 12(1), 35-49.

Filipski, T. (2021). Valorizing the Museum Education through Organizing and Doing Exhibitions for Students in Context of Interaction between Museum-Family-Community-Educational Institution. Creative Education, 2518-2528. doi:10.4236/ce.2021.1211188

Freeman, G. C. An experimental study of the perception of objects, Journal of Experimental Psychology, 1929, 12, 341-358.

Frith, C. (2007). Making up the mind: How the brain creates our mental world. Blackwell Publishing

Frost, O. C. (2009). When the Object is Digital: Properties of digital surrogate objects and implications for learning. R. Parry (Ed.), Museums in a Digital Age (1st ed.). Routledge.

Furse, William, 'The Panorama and the Cinema at the Imperial Institute', Museums Journal, 29,10, 1930, pp. 336–42.

Gallagher, J. M., & Dockser, L. S. (1987). Parent-child interaction in a museum for preschool children. Children's Environments Quarterly, 4(1), 41–45.

Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books

Gartenhaus, A. R. (2000). Yaratıcı Düşünme Ve Müzeler. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Gibson, B. S., & Peterson, M. A. (1994). Does orientation-independent object recognition precede orientation-dependent recognition? Evidence from a cueing paradigm. Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 20, 299–316.

Gilchrist, Alan. (2014). A Gestalt Account of Lightness Illusions. Perception. 43. 881-95. 10.1068/p7751.

Goldstein, E. B., & Cacciamani, L. (2022). Sensation and perception (11th ed.). Cengage.

Gompel, R. P. G., Fischer, M. H., Murray, W. S., & Hill, R. L. (Eds.). (2007). Eye movements: A window on mind and brain. Elsevier.

Gregory, R.L. (1966). Eye and brain: the psychology of seeing. McGraw-Hill.

Guberman, Shelia. (2015). On Gestalt Theory Principles.

Gurian, E. H. (1999). What Is the Object of This Exercise? A Meandering Exploration of the Many Meanings of Objects in Museums. Daedalus, 128(3), 163–183. http://www.jstor.org/stable/20027571

Göğüş, C.; Güneröz, C. (2023). Cumhuriyet Dönemi Oyuncakçılığı. Ankara Oyuncak Kültürü içinde, ss. 106-165. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Güneröz, C. (2023). Müze ve Toplum İlişkilerinde Eğitim, Sosyal Hareket ve Katılımın Yeni Boyutları. Yedi (29), 169-180.

Hamlyn, D.W. (1957). The Psychology of Perception: A Philosophical Examination of Gestalt Theory and Derivative Theories of Perception (1st ed.). Routledge.

Handel, S. (2019). Perceptual organization: An integrated multisensory approach. Palgrave Macmillan.

Harrower, M. (1983). Kurt Koffka — An unwitting self-portrait. Gainesville, FL: University Presses of Florida.

Hatfield, G., & Epstein, W. (1985). The status of the minimum principle in the theoretical analysis of visual perception. *Psychological Bulletin, 97*(2), 155–186. https://doi.org/10.1037/0033-2909.97.2.155

Hein, G. E., & Alexander, M. (1998). Museums, places of learning. American Association of Museums Education Committee.

Hein, H. (2006). Public art: Thinking museums differently. Lanham, MD: AltaMira.

Henning, H. (1919). Experimentelle Untersuchungen zur Denkpsychologie. 1. Die assoziative Mischwirkung, das Vorstellen von noch nie Wahrgenommenem und deren Grenzen. Zeitschrift für Psychologie, 81, 1-96.

Hjortkjær, K. (2019). The Sound of the Past: Sound in the Exhibition at the Danish Museum Mosede Fort, Denmark 1914–18. Curator, 62(3), 453-460.

Hobhouse, L. T. (1901). Mind in evolution. MacMillan Co.

Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Chen, M.-S., & Tai, K.-H. (2021). Explorative and Exploitative Learning Affected by Extraneous Cognitive Load and Gameplay Anxiety in a Gestalt Perception Game. Journal of Educational Computing Research, 59(2), 209-229.

Hooper Greenhill, E. (1992). Museums and the Shaping of Knowledge (1st ed.). Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (1991). Museum and Gallery Education. Leicester: Leicester University Press.

Hooper-Greenhill, E. (2000). Museums and the Interpretation of Visual Culture (1st ed.). Routledge.

Hopkins, O. (2021). The Museum: From its origins to the 21st century. Frances Lincoln.

Hunt, E. H., & Bullis, R. K. (1991). Applying the Principles of Gestalt Theory to Teaching Ethics. Journal of Business Ethics, 10(5), 341–347.

Hutt, C. (1981). Toward A Taxonomy and Conceptual Model of Play. In: Day, H.I. (eds) Advances in Intrinsic Motivation and Aesthetics. Springer, Boston, MA. https://doi.org/10.1007/978-1-4613-3195-7_11

ICOM.https://icom.museum/en/committee/international-movement-for-a-new-museology/ adresinden alındı

ICOM.https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/08/EN_OGA2022_StrategicPlan_Final_.pdf adresinden alındı

Ingebretsen Kucirkova, Natalia and Elisabeth Stray Gausel. 2023. "Incorporating Smell into Children's Museums: Insights From a Case Study in Norway." Curator: The Museum Journal 66(4): 547–559.

İlhan, A. Ç., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2006). Müze eğitimi etkinlik kitabı. Kültür Bakanlığı Yayınları.

İlhan, P., & Aslan, A. A. (2021). The Visionary Pros of Artificial Intelligence in Museum Education. Bilgi Yönetimi, 4(2), 149-162.

Jarc, J. (2018). Teacher as leader: A Gestalt pedagogical approach to career and technical programs in postsecondary education (Doctoral dissertation). ProQuest Dissertations and Theses Global.

Johnson, A., Bingmann, M., Cutler, N., Grove, T., & A. Huber, K. (2021). Müze Eğitimcisinin El Kitabı: Eğitimciler Başarılı Teknikleri Paylaşıyor. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Johnson, J. (2014). Designing with the Mind in Mind Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. Morgan Kaufmann.

Kabas, Ö. Güzel Sanatlar Eğitiminde Temel Tasarım ve Temel Desen Dersinin Yöntemli Bir Uygulama Çalışması, 1981, Salt Araştırma

Kandinsky, Wassily (1926). Point and line to plane. New York: Dover Publications. Edited by Hilla Rebay.

Kandinsky, Wassily, 1866-1944. (2006). Concerning the spiritual in art. London:Tate

Kanizsa, G. & Gerbino, W. (1982). Amodal completion: Seeing or thinking? J. Beck (ed.), Organization and representation in perception. Erlbaum.

Kanizsa, G. (1955). Margini quasi-percettivi in campi con stimolazione omogenea. Rivista di psicologia, 49(1), 7-30.

Kanizsa, G. (1974). Contours without gradients or cognitive contours? Giornale Italiano di Psicologia, 1(1), 93–113.

Kanizsa, G. (1976). Subjective contours. Scientific American, 234(4), 48–52.

Kanizsa, G. (1979). Organization in Vision: Essays on Gestalt Perception. New York: Praeger.

Karabudak, G., & Bozoğullarından, B. (2020). Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Bir Oyun: Peçiç. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 13(29), 123-133. https://doi.org/10.12981/mahder.678680

Karadeniz, C. (2017). Müze ve Toplum: Müzeyle Topluma Ulaşmak. İnsan Ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 6(8), 19-37.

Karslı, E., Erden, F., Alat, K., İvrendi, A., Ören, M., Alat, Z., Erden, F., Yalçın, F., & Özen, A. (2016). *Çocuk ve Oyun*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Kelly, C. (2011). Sound: Documents of Contemporary Art. London and Cambridge, MA: MIT Press.

Koffka, K. (1935). Principles of Gestalt psychology. Harcourt, Brace.

Koffka, K. (1936). Principles of Gestalt Psychology. London.

Koffka, Kurt (1922). Perception: An introduction to the gestalt theory. Psychological Bulletin 19:531-585.

Koç, H., & Bulut, İ. (2014). Gestalt Kuramının Öğrencilerin Harita Okuma Ve Yorumlama Beceri Düzeyleri Üzerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir İnceleme. Marmara Coğrafya Dergisi, 1-19. doi:10.14781/MCD.2014308140

Köhler W. (1925). The mentality of Apes. New York, NY: Harcourt, Brace & Company Inc.

Köhler, W. (1913). Über unbemerkte Empfindungen und Urteilstäuschungen. Zeitschrift für Psychologie, 66, 51-80.

Köhler, W. (1929). Gestalt Psychology. Birleşik Krallık: H. Liveright.

Köhler, W. (1947). Gestalt psychology; an introduction to new concepts in modern psychology (Rev. ed.). Liveright.

L. Berg, B., & Lune, H. (2019). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Eğitim Yayınevi.

Landsberg, A. (2004). Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture. Columbia University Press.

La Tanya S. Autry and Mike Murawski, "Museums Are Not Neutral: We Are Stronger Together," Bully Pulpit, Panorama: Journal of the Association of Historians of American Art 5, no. 2 (Fall 2019), https://doi.org/10.24926/24716839.2277.

Levent, N., & Pascal-Leone, A. (Eds.). (2014). The multisensory museum: Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space. Rowman & Littlefield.

Li, C., & Gao, W.-c. (2022). Interpretation of image in poetry from a perspective of figure-ground theory, Journal of Literature and Art Studies, May 2022, Vol. 12, No. 5, 427-433

Lorente, J. P. (2022). Reflections on Critical Museology Inside and Outside Museums. New York: Routledge.

Lowe, Edwin E., 'The Cinema in Museums', Museums Journal, 29, 10, 1930, pp. 342–7.

Luchins, A. S. (1961). Implications of Gestalt Psychology for AV Learning. Audio Visual Communication Review, 9(5), 7–32.

Mandelli, E. (2019). The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions. Edinburgh University Press. http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctvnjbh8k

Markham, S. F. (1938). A Report on the Museum and Art Galleries of the British Isles. Carnegie United Kingdom Trust, Dunfermline.

May, M., Achiam, M. (2019). Educational Mechanisms of Dioramas. In: Scheersoi, A., Tunnicliffe, S. (eds) Natural History Dioramas – Traditional Exhibits for Current Educational Themes. Springer, Cham.

McCarthy, B. (1980). The 4MAT system: Teaching to learning styles with right/left mode techniques. Chicago: Excel.

McCarthy, B. (1983). 4MAT system in action: Creative lesson plans for teaching to learning styles with right/left mode techniques. Chicago: Excel.

McCarthy, B. (1987). 4MAT workbook: Guided practice in 4MAT lesson and unit planning. Chicago: Excel.

McClellan, Andrew (1994) Inventing the Louvre: Art, Politics, and the Origins of the Modern Museum in Eighteenth-Century Paris, Cambridge: Cambridge University Press.

McKenna-Cress, P., & Kamien, J. A. (2013). Creating exhibitions: Collaboration in the planning, development, and design of innovative experiences. Wiley.

McLean, K. (1999). Museum Exhibitions and the Dynamics of Dialogue. Daedalus, 128(3), 83–107. http://www.jstor.org/stable/20027568

Melton, A. W. (1972). Visitor Behavior in Museums: Some Early Research in Environmental Design. Human Factors, 14(5), 393-403.

Mennan, Z. (2009). From Simple to Complex Configuration: Sustainability of Gestalt Principles of Visual Perception Within the Complexity Paradigm. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 26(2), 309–323.

Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of perception. Routledge.

Moore, P., & Fitz, C. (1993). Gestalt Theory and Instructional Design. Journal of Technical Writing and Communication, 23(2), 137-157.

Mungan (2021a) Geştalt kuramının az bilinen çalışmaları: Bellek [Gestalt theory's less known studies: Memory], Nesne, 9(19), 147-175. DOI: 10.7816/nesne-09-19-12

Mungan, E. (2020). Geştalt Kuramı: Bir "Nazariye"nin mazisi, akameti ve akıbeti… Nesne, 8(18), 585-618. DOI: 10.7816/nesne-08-18-15

Müller, G. E., & Pilzecker, A. (1900). Experimentelle Beiträge zur Lehre vom Gedächtnis. In Erg. Bd. I, d. Zeits. f. Psychol. (pp. xiv+300). Leipzig: Barth.

Nerney, Gayne (1979). The Gestalt of Problem-Solving: an Interpretation of Max Wertheimer's Productive Thinking. Journal of Phenomenological Psychology 10 (1):56-80.

Novick, L. R., & Catley, K. M. (2007). Understanding phylogenies in biology: the influence of a Gestalt Perceptual Principle. Journal of experimental psychology. Applied, 13(4), 197–223.

Novick, L.R., Pickering, J., MacDonald, T. et al. Depicting the tree of life in museums: guiding principles from psychological research. Evo Edu Outreach 7, 25 (2014).

Onur, B. (2012). Çağdaş Müze Eğitim ve Gelişim Müze Psikolojisine Giriş. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Onur, B. (2013). Müze ve oyun kültürü. İmge Kitabevi Yayınları.

Onur, B. (2016). Oyuncak Müzesi, Bir Müzenin Öyküsü, Katalog. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Palmer, S.E., & Rock, I. (1994). Rethinking perceptual organization: The role of uniform connectedness. Psychonomic Bulletin & Review, 1, 29-55.

Paris, S.G. (Ed.). (2002). Perspectives on Object-Centered Learning in Museums (1st ed.). Routledge.

Parkin, A. J. (2000). Essential Cognitive Psychology. Hove-New York: Psychology Press.

Patton, M. (1990). Qualitative evaluation and research methods. Beverly Hills, CA: Sage.

Pera Müzesi. (2023). https://www.peramuzesi.org.tr/sergi/akustik-ufuk/1294 adresinden alındı

Perez-Bermejo, J. A., Reisman, S. J., Ma, J., Carrison-Stone, D., Cerrito, C., Ribeiro, A. J. S., Conklin, B. R., & Yu, K. (2024). Give heart cells a beat: An interactive museum exhibit that synchronizes stem cell–derived cardiomyocytes to visitors' heartbeat. Stem Cell Reports, 19(3), 426-433.

Perry, D. L. (2012). What makes learning fun? Principles for the design of intrinsically motivating museum exhibits. AltaMira Press.

Pervushina, N. A. (2018). Visual perception of artefact: Significance of museum in bioethical education. The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences (EpSBS). Future Academy.

Petermann, B. (1932). The Gestalt Theory and The Problem of Configuration (1st ed.). Routledge.

Peterson, M. A. (2019). Past experience and meaning affect object detection: A hierarchical Bayesian approach. In Psychology of Learning and Motivation 70, 223–257.

Piacente, M. (2022). Manual of museum exhibitions (Third edition.). Rowman & Littlefield.

Pind, Jörgen. (2014). Edgar Rubin and Psychology in Denmark. 10.1007/978-3-319-01062-5.

Pye, Elizabeth. (2007). The Power of Touch. Walnut Creek, CA: Left Coast Press. Stone, Robert. (2001). Haptic Feedback: A Potted History, From Telepresence to Virtual Reality. Proceedings of the First International Workshop on Haptic Human-Computer Interaction. London: Springer Verlag.

Rennie, L. J., & McClafferty, T. (2002). Objects and learning: Understanding young children's interaction with science exhibits. In S. G. Paris (Ed.), Perspectives on object-centered learning in museums (pp. 191-213). Lawrence Erlbaum Associates.

Reynolds, R. (2010). Museums and Design Education: Looking to Learn, Learning to See (B. Cook, Ed.) (1st ed.). Routledge.

Roberts. L. (1997) From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum, Washington, DC: Smithsonian Press.

Rock, I., & Palmer, S. (1990). The Legacy of Gestalt Psychology. Scientific American, 263(6), 84–91.

Roppola, T. (2012). Designing for the Museum Visitor Experience (1st ed.). Routledge.

Rubin, E. (1915). Synsoplevede figurer: studier i psykologisk analyse. Første Del. Copenhagen: Gyldendalske Boghandel, Nordisk Forlag.

Santana, L. H. (2023, March 10). Insight and Learning: moving toward an associative theory.

Saumarez Smith, C. (1989). Museums, artefacts, and meanings. In P. Vergo (Ed.), The New Museology (pp. 6–21). London: Reaktion Books.

Shusterman, Richard. (1997). The End of Aesthetic Experience. The Journal of Aesthetics and Art Criticism. 55. 10.2307/431602.

Silverman, L. H. (2010). The Social Work of Museums. New York: Routledge.

Simon, N. (2010). The participatory museum. Muzeum Z.O.

Sykes, M, 1993, 'Evaluating exhibits for children: what is a meaningful play experience?', in Tompson et al, (eds), Visitor Studies: Theory, Research and Practice, vol 5, Visitor Studies Association, 227-233

Slack, J. D., & Wise, J. M. (2005). Culture and technology: A primer. New York: Peter Lang.

Soff, S. (2012). Contribution to the 1st GTA-Symposium in Helsinki, Finland, also celebrating 100 Years of Gestalt Psychology, September 29th, 2012.

Spillmann, L., & Dresp, B. (1995). Phenomena of illusory form: can we bridge the gap between levels of explanation? Perception, 24(11), 1333–1364.

Stocking, G. W., Jr. (Ed.). (1985). Objects and Others: Essays on Museums and Material Culture (Vol. 3). History of Anthropology. University of Wisconsin Press.

Sylaiou, Stella & Mania, Katerina & Paliokas, Ioannis & Pujol, Laia & Killintzis, Vassilis & Liarokapis, Fotis. (2017). Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums. International Journal of Arts and Technology. 10. 58. 10.1504/IJART.2017.083907.

Şumnu, U. (2024). Büyük Hikâyelerin Küçük Mekânları: Minyatür Bebek Evleri. Online Journal of Art and Design 2 (1): 39-55.

The American Alliance of Museums https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2021/12/2022-2025-Strategic-Plan-Digital-Spreads-Final.pdf adresinden alındı.

The Exploratory.http://www.exploratory.org.uk/download/exploratory_plan_2_1985.pdf adresinden alındı

The Exploratory. http://www.exploratory.org.uk/history/index.htm adresinden alındı

Thorndike, E. L. (1898). Animal intelligence: An experimental study of the associative

Tolman, E. C. ve Honzik, C. H. (1930). Introduction and removal of reward, and maze performance in rats. University of California publications in psychology, 4(17), 257-275.

Turgay Zıraman, A., & Imamoğlu, Ç. (2018). Visitor Attention in Exhibitions: The Impact of Exhibit Objects' Ordinal Position, Relative Size, and Proximity to Larger Objects. Environment and Behavior, 52, 343-370.

Vergeer, Mark & Lier, Rob. (2011). The Effect of Figural Manipulations on Brightness Differences in the Benary Cross. Perception. 40. 392-408. 10.1068/p6531.

Vergo, P. (1989). The New Museology. London: Reaktion Books Ltd.

Vygotsky, L. (1962). Thought and language. (E. Hanfmann & G. Vakar, Eds.). MIT Press. https://doi.org/10.1037/11193-000

W. Best, J., & V. Kahn, J. (2017). Eğitimde araştirma yöntemleri. Konya: Dizgi Ofset.

Wagemans, J., Elder, J. H., Kubovy, M., Palmer, S. E., Peterson, M. A., Singh, M., & von der Heydt, R. (2012). A century of Gestalt psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and figure–ground organization. Psychological Bulletin, 138(6), 1172–1217.

Wagemans, J., Feldman, J., Gepshtein, S., Kimchi, R., Pomerantz, J. R., van der Helm, P. A., & van Leeuwen, C. (2012). A century of Gestalt psychology in visual perception: II. Conceptual and theoretical foundations. Psychological Bulletin, 138(6), 1218–1252.

Watson, S. (Ed.). (2007). Museums and their Communities (1st ed.). Routledge.

Wei, M. (2023). An inclusive approach to art appreciation through visual-taste cross-sensory design by exploration with Kandinsky's Grey Circle. OCAD University (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Inclusive Design. Toronto, Ontario, Canada.

Weil, S. E. (2002). Making Museums Matter. Smithsonian Books.

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge: Cambridge University Press.

Wenger, R. (1997). Visual Art, Archaeology and Gestalt. Leonardo, 30(1), 35–46.

Wertheimer, M. (1912). Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung [Experimental studies on seeing motion]. Zeitschrift für Psychologie, 61, 161-265.

Wertheimer, M. (1923). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt, 11 [Investigations in Gestalt Theory, II: Laws of organization in perceptual forms]. Psychologische Forschung, 4, 301-350.

Wertheimer, M. (1944). Gestalt theory. Social Research, 11, 78–99.

Wertheimer, M. (2012). On perceived motion and figural organization (L. Spillmann, Ed.; with contributions by M. Wertheimer, K. W. Watkins, S. Lehar, R. Sekuler, V. Sarris, & L. Spillmann). Cambridge, MA: MIT Press.

Wood, E., & Latham, K.F. (2014). The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums (1st ed.). Routledge.

Yılmaz, S. H., Tuzcuoğulları, T., & Hazar, M. (2020). Gaziantep Yöresine Ait Geleneksel Oyunlar: Peçiç. Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 5(4), 531-540. https://doi.org/10.31680/gaunjss.805073

Zakia, R. D. (1993). Photography and visual perception. Journal of Aesthetic Education, 27(4),67–81.

Zakia, R. D. (1997). Perception and imaging. Focal.

Zakia, R. D. (2002). Perception and imaging. Focal.

Zengin, D. (2022). Smell Based Memory of Place and Person-Space Relations (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara.

EKLER

EK 1. Aydınlatılmış Veli Onam Formu

Aydınlatılmış Veli Onam Formu

Araştırmanın adı: Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri Perspektifinden Ankara Oyuncak Müzesi Sergileme Tasarımlarının Etkinliği

Sorumlu Araştırmacı: Burçe Kaplanlıoğlu

Araştırmanın Yürütüleceği Yer: Ankara Oyuncak Müzesi

Sayın gönüllü,

Yüksek Lisans Tezi kapsamında planlanmış olan yukarıda adı yazılı araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırmada yer almayı kabul etmeden önce, araştırmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınızı bu bilgilendirme çerçevesinde özgürce vermeniz gerekmektedir. Aşağıdaki bilgileri lütfen dikkatlice okuyunuz, sorularınız olursa sorunuz ve açık yanıtlar isteyiniz.

Bu çalışmanın temel amacı, insan aracısı ve eğitim etkinliklerinden bağımsız olarak, bir çocuğun Ankara Oyuncak Müzesi'nde bulunan sergileme vitrinlerinin vitrin içi düzenlemelerini algılama biçimini ve deneyimini Geştalt teorisi algısal örgütleme prensiplerini kullanarak anlamaya çalışmaktır. Bu çerçevede, çocuğun bütünsel algı sürecinde hangi nesnelere daha fazla odaklandığını ve hangi ilişkisel bağlantıları kullandığını belirlemek amacıyla yapılandırılmış görüşmeler yapılacaktır. Müze ziyaretçilerinin çoğunluğunun 7-12 yaş aralığındaki çocuklardan oluştuğu göz önünde bulundurularak, çalışma bu yaş aralığındaki katılımcılardan oluşturulacaktır. Katılımcılar, bu yaş aralığında olmaları dışında herhangi bir ek koşulu karşılamalarına gerek olmadan araştırmaya katılabilirler. Araştırmada, toplamda 60 çocuk gönüllü katılımcı yer alacak ve bu katılımcılarla birebir görüşmeler, çocuk gelişimi alanında uzmanlaşmış müze personeli ile iş birliği içinde araştırmacı tarafından yürütülecektir. Her bir çocuk gönüllü, bu araştırmanın gerekliliklerini yerine getirebilmek için tahmini olarak 10 ile 15 dakika arasında bir süre harcayacaktır. Bu sürenin değişkenlik gösterebileceği düşünülmektedir, çünkü çocukların konuşkanlığı ve karakterlerine bağlı olarak her bir soruya kısa veya uzun cevaplar verebilecekleri göz önünde bulundurulmaktadır. Toplamda 6 farklı tema kapsamında tasarlanmış vitrinler bulunmaktadır ve her bir vitrine yöneltilen 3 soru eklenmiştir. Her çocuk gönüllü, sadece bir tema altındaki vitrine ait soruları yanıtlayacaktır. Bu hesaplamalara göre, bir gönüllünün araştırmaya katılım süresi yaklaşık 15 dakika olarak tahmin

edilmektedir. Gönüllü çocuklar, bu araştırmaya katılmaları durumunda herhangi bir riskle karşılaşmayacaktır. Bu süreçte gönüllü çocukların güvenliği, rahatlığı, mahremiyeti ve kişisel bilgilerinin gizliliği ön planda tutulacaktır. Araştırma, etik kurallara uygun olarak yürütülecektir. Gönüllü çocuklar, katılmamayı veya araştırmadan ayrılmayı tercih etmeleri halinde olumsuz bir sonuçla karşılaşmayacaklardır. Herhangi bir baskı altında olmadan araştırmadan çıkma veya katılmama hakkına sahiptirler. Gönüllülere herhangi bir ücret ödemesi veya ücret talep etme durumu söz konusu değildir.

Bu araştırmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Bu araştırmanın sonuçları bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmadan çekilmeniz ya da araştırmacı tarafından araştırmadan çıkarılmanız halinde, sizle ilgili veriler kullanılmayacaktır. Ancak veriler bir kez anonimleştikten sonra araştırmadan çekilmeniz mümkün olmayacaktır. Araştırma öncesi, gönüllü çocukların velisi tarafından araştırma hakkında sözlü olarak bilgilendirilmesi ve bu bilgilendirme sonucunda velinin çocuğunun araştırmaya katılımı için rızasını alması son derece önemlidir. Sizden elde edilen tüm bilgiler gizli tutulacak, araştırma yayınlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizliliği korunacaktır.

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlanmadan önce gönüllülere verilmesi gereken bilgileri içeren metni okudum (ya da sözlü olarak dinledim). Eksik kaldığını düşündüğüm konularda sorularımı araştırmacılara sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anladığım kanısındayım. Çalışmaya katılmayı isteyip istemediğim konusunda karar vermem için yeterince zaman tanındı.

Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen şahsıma ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettiğimi beyan ederim.

Gönüllü Velinin adı/soyadı	Araştırmacının adı/soyadı
İmza/Tarih	İmza/Tarih

2

EK 2. Görüşme Formu

Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri Perspektifinden Ankara Oyuncak Müzesi Sergileme Tasarımlarının Etkinliği Görüşme Formu

Görüşme No: VTRN… **Tarih:**

Kişisel Bilgiler		
Ad Soyad:	**Cinsiyet:**	**Yaş:**
Eğitim Bilgileri		
Okul:		**Sınıf:**

Görüşme Soruları

1. Şimdi hayal et, bu vitrindeki oyuncaklardan oluşan bir hikâye yaratman gerekiyor! Oyuncakları kullanarak, bu hikâyede neler olup bittiğini kısaca paylaşabilir misin?

2. Oyuncaklarla dolu bu vitrine bir isim vermek ister misin? Bu vitrin için ne tür bir isim düşünürdün? İsim seçerken ne tür şeyler düşündüğünü kısaca paylaşır mısın?

3. Şimdi, vitrine odaklan, gözlerini kapat ve tüm renkleri hayal et! Hangi renk bu vitrini en iyi şekilde ifade ederdi? Bu rengi seçme sebebini kısaca paylaşır mısın?

Gönüllü Velinin Adı Soyadı/İmza Araştırmacının Adı Soyadı/İmza

EK 3. Etik Kurul Onayı

T.C
ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu Başkanlığı

Sayı : **85434274-050.04.04 /** 1150364
Konu : Etik Kurul Kararı Hakkında

10.11.2023

Sayın Burçe KAPLANLIOĞLU

İlgi: 19/10/2023 tarihli başvurunuz.

"Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri Perspektifinden Ankara Oyuncak Müzesi Sergileme Tasarımlarının Etkinliği" başlıklı teziniz ile ilgili olarak Ankara Üniversitesi Etik Kurulunun 06/11/2023 tarihli toplantısında alınan 25/217 sayılı kararın bir örneği ilişikte gönderilmektedir.

Bilgilerinizi saygılarımla rica ederim.

Prof. Dr. Orhan ÇELİK
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

EKLER:
Karar Örneği (1 sayfa)

Ankara Üniversitesi Rektörlüğü 06100 - Tandoğan/ANKARA
Telefon : 0 (312) 212 60 40 / 2085-2183

Ayrıntılı Bilgi İçin

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
ALT ETİK KURULU
KARAR ÖRNEĞİ

Karar Tarihi : **06/11/2023**
Toplantı Sayısı : **25**
Karar Sayısı : **217**

217- Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı Öğr. Üyesi **Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ**'ün danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi **Burçe KAPLANLIOĞLU**'nun, "Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri Perspektifinden Ankara Oyuncak Müzesi Sergileme Tasarımlarının Etkinliği" başlıklı tezi ile ilgili 19/10/2023 tarihli "İnsan Üzerinde Yapılan Klinik Dışı Araştırmalar Başvuru Formu" Etik Kurulumuzca incelendi.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Disiplinlerarası Müze Eğitimi Anabilim Dalı Öğr. Üyesi **Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ**'ün danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi **Burçe KAPLANLIOĞLU**'nun, "Geştalt Algısal Örgütleme Prensipleri Perspektifinden Ankara Oyuncak Müzesi Sergileme Tasarımlarının Etkinliği" başlıklı tezi ile ilgili araştırma protokolüne uyulması ve etik onay tarihinden itibaren geçerli olması koşuluyla uygulanmasının etik açıdan uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

ASLININ AYNIDIR
06/11/2023

Prof. Dr. Muhittem ÖZEN
Ankara Üniversitesi
Etik Kurulu Başkanı

BENZERLİK BİLDİRİMİ

"Ankara Oyuncak Müzesi'nde Gestalt Algısal Örgütleme Prensiplerine Göre Sergileme Tasarımları ve Öğrenme Süreçleri." başlıklı tezimin ana bölümü (ön bölüm, kaynaklar ve ekler hariç) Turnitin İntihal Tespit Programı aracılığıyla incelenmiş ve ilgili rapor danışmanım tarafından da kontrol edilmiştir. Kontrol sırasında (1) "Yedi sözcükten daha az olan benzeşmeler" (2) "Kaynaklar" (3) "Doğrudan alıntılar" ve (4) "Lisansüstü tezim ile ilgili yapmış olduğum kendi yayınlarım ve yararlandığım mevzuat metinleri gibi kaynaklar" dışarıda tutulmuştur. Benzerlik kontrolüne ilişkin rapordan elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

Rapor Tarihi	: 17 Ocak 2025
Gönderim Numarası	: 2565849249
Sayfa Sayısı	: 168
Sözcük Sayısı	: 42,774
Karakter Sayısı	: 305, 763
Benzerlik Oranı	: %2
Savunma Tarihi	: 08/01/2025

Yukarıda belirtilen sonuçları gösteren Turnitin İntihal Tespit Programı'na ilişkin orijinal raporu, sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmaksızın bu beyanım ekinde Enstitüye teslim ettiğimi, tezimin %10'dan fazla benzerlik oranı içerdiğinin, tek bir kaynakla eşleşme oranının ise %2'den fazla olduğunun belirlenmesi durumunda, bundan doğabilecek tüm yasal sorumluluğu kabul ettiğimi bildirir, saygılarımı sunarım.

Öğrencinin Adı Soyadı: Burçe Kaplanlıoğlu

Tarih: 17/01/2025

İmza: .....

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı ve Soyadı : Burçe Kaplanlıoğlu

E-Posta Adresi :

Öğrenim Durumu:

Derece	**Bölüm/Program**	**Üniversite**	**Yıl**
Lisans	Seramik **Lisans Bitirme Projesi**: UNICERA 2016 Uluslararası Seramik Banyo Mutfak Fuarı (Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü Prof. Dr. Sıdıka Sibel Sevim tarafından yürütülen "Endüstriyel Dekor Uygulamaları Atölyesi" kapsamında Seramik Duvar ve Yer Karosu Tasarımı-Katılımcı) CERMODERN Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Mezuniyet Sergisi I Bugünden Yarına 2016 (Prof. Dr. Sıdıka Sibel Sevim tarafından yürütülen proje kapsamında Seramik Bölümü "Endüstriyel Dekor Uygulamaları Atölyesi" Mezuniyet Projesi-Katılımcı) Yurtbay Seramik İnönü/Eskişehir (Staj) 06.06.2016-28.06.2016	Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi	2011-2016
Y. Lisans	Müze Eğitimi **Tez:** Ankara Oyuncak Müzesi'nde Geştalt Algısal Örgütleme Prensiplerine Göre Sergileme Tasarımları ve Öğrenme Süreçleri, Doç. Dr. Ceren Güneroz	Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü	2022-2025