



Türk Turizm Araştırmaları Dergisi

2021, 5(4): 2723-2736.

DOI: [10.26677/TR1010.2021.895](https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.895)

ISSN: 2587-0890 Dergi web sayfası: <https://www.tutad.org>



ARAŞTIRMA MAKALESİ

Somut Olmayan Kültürel Miras Temalı Turistik Aktivitelerin Terapötik Etkisi: Bursa Karagöz Müzesi Örneği

Dr. Öğr. Üyesi Özlem TEKİN ÖZBEK, Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksek Okulu, Balıkesir, e-posta: ozlemtekin10@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6999-9324>

Doç. Dr. Eda ÖZ ÇELİKBAŞ, Karabük Üniversitesi, Fethi Toker Güzel Sanatlar Fakültesi, Karabük, e-posta: ozedaoz@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5243-7242>

Öz

Gelecek nesillere aktarılan kültür temelli değerler somut olmayan kültürel miras olarak ifade edilmektedir. Kültürel mirasın sürdürülebilirliğini sağlayabilmek için ulusal girişimlerin yanı sıra, UNESCO çatısı altında koruma, tanıtım ve geliştirme çalışmaları yapılmaktadır. Karagöz oyunu da UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'nde bulunan bir kültürel değerdir. Karagöz gölge oyununu izleyen ve kukla atölyesinde kukla yapımına katılan bireyler kültür sanat içerikli bir aktiviteyi deneyimlemektedir. Araştırmanın amacı, somut olmayan kültürel miras örneği olan Karagöz oyununu izleme ve kukla yapma deneyimini yaşayan ziyaretçilerin, bu aktiviteye zaman ayırma nedenleri, öncesindeki beklentileri ve aktivite sonrası psikolojik durumlarını tespit etmektir. Bu çerçevede öncelikle kavramsal olarak kültürel miras, turizm, sanat ve terapi konuları incelenmiş ve Bursa Karagöz müzesi ziyaretçileriyle derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Ziyaretçilerin, Karagöz oyununu izleme ve kukla yapma aktivitesinin terapötik etkileri konusundaki görüşleri nitel araştırma yöntemleri ile incelenmiştir. Araştırma bulguları kültürel miras temalı bir ziyaret noktası olan Karagöz müzesini ziyaret etmenin ve burada gerçekleştirilen kültür ve sanat temalı aktivitelerin hem çocuklar hem de yetişkinler üzerinde terapi etkisi oluşturduğuna işaret etmektedir. Katılımcılar bu turistik aktivitenin, hafızada kalan, düşündüren, gündelik hayattan uzaklaştıran, olumsuz ya da durgun ruh halini pozitifleştirerek motivasyon yükselten bir etkisi olduğu belirtmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Terapi, Kukla, Müze, Karagöz.

Makale Gönderme Tarihi: 10.10.2021

Makale Kabul Tarihi: 04.12.2021

Önerilen Atıf:

Tekin Özbek, E. ve Öz Çelikbaş, E. (2021). Somut Olmayan Kültürel Miras Temalı Turistik Aktivitelerin Terapötik Etkisi: Bursa Karagöz Müzesi Örneği, *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(4): 2723-2736.

© 2021 Türk Turizm Araştırmaları Dergisi.



Journal of Turkish Tourism Research

2021, 5(4): 2723-2736.

DOI: [10.26677/TR1010.2021.895](https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.895)

ISSN: 2587-0890 Journal Homepage: <https://www.tutad.org>



RESEARCH PAPER

Therapeutic Effect of Touristic Activities with the Theme of Intangible Cultural Heritage: The Case of Bursa Karagöz Museum

Assistant Prof. Dr. Özlem TEKİN ÖZBEK, Bandırma Onyedi Eylül University, Gönen Vocational School, Balıkesir, e-mail: ozlemtekin10@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6999-9324>

Associate Prof. Dr. Eda ÖZ ÇELİKBAŞ, Karabük Üniversitesi, Fethi Toker Faculty of Fine Arts, Karabük, e-mail: ozedaoz@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5243-7242>

Abstract

Culture-based values transferred to future generations are expressed as intangible cultural heritage. In addition to national initiatives to ensure the sustainability of cultural heritage, UNESCO carries out conservation, promotion and development studies. Karagöz play is also a cultural value in the UNESCO Intangible Cultural Heritage List. Individuals who watch the Karagöz shadow play and participate in puppet making in the puppet workshop experience an activity with a cultural and artistic content. The aim of the research is to determine the reasons for the visitors, who have the experience of watching the Karagöz play and making puppets, which is an example of intangible cultural heritage, the reasons for spending time for this activity, their expectations before and their psychological state after the activity. In this context, first of all, cultural heritage, tourism, art and therapy subjects were examined conceptually and in-depth interviews were held with Bursa Karagöz museum visitors. The views of the visitors on the therapeutic effects of watching the Karagöz play and making puppetry were examined with qualitative research methods. Research findings indicate that visiting the Karagöz museum, which is a cultural heritage-themed visiting point, and the cultural and art-themed activities held here have a therapeutic effect on both children and adults. Participants stated that this touristic activity has an effect that stays in memory, makes one think, removes it from daily life, and increases motivation by making negative or stagnant moods positive.

Keywords: Art, Therapy, Puppet, Museum, Karagöz.

Received: 10.10.2021

Accepted: 04.12.2021

Suggested Citation:

Tekin Özbek, E. and Öz Çelikbaş, E. (2021). Therapeutic Effect of Touristic Activities with the Theme of Intangible Cultural Heritage: The Case of Bursa Karagöz Museum, *Journal of Turkish Tourism Research*, 5(4): 2723-2736.

© 2021 Türk Turizm Araştırmaları Dergisi.

GİRİŞ

Teknolojinin hayatın her alanına girmesi ve bununla birlikte kent yaşam kültürünün de değişmesi neticesinde geçmişteki bazı değerlerimiz unutulabilmektedir (Oğuz, 2009). Bu değerlerin korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması için turistik ürün olarak incelenmesi, olumlu etkileri olabilecek bir alternatiftir. Ziyaretçilerine özgün deneyimler kazandıran somut olmayan kültürel miras temalı turistik aktiviteler ya da mekanların sürdürülebilirliği bu noktada en önemli faktördür. 1973 yılından günümüze, dünyanın her yerindeki somut olmayan kültürel miras değerlerini koruma anlayışı UNESCO çatısı altında sürdürülmektedir. Kültürel miras değerleri, özgün deneyimler sunan birer tur teması olurken, bir yandan da turistler üzerinde çeşitli psikolojik ve sosyolojik etkiler bırakmaktadır. Sosyolojik etkiler kültür uyumsuzluğu, kültür çatışması, kültürlenme şeklinde olabilmektedir. Kültürel miras temalı ziyaretlerin turistler üzerindeki psikolojik etkileri kapsamındaki bir konu olan terapötik etkisi ise literatürde çok fazla incelenmemiş bir konudur. Araştırma kapsamında öncelikle somut olmayan kültürel miras kavramının terapi ile ilişkisi irdelenmiştir. Kukla sanatı ve renk terapisine de değinilerek konu detaylandırılmış ve müze ziyaretçileriyle yapılan derinlemesine görüşmelerden elde edilen bulgular, literatürle ilişkilendirilerek sunulmuştur. Araştırma, somut olmayan kültürel miras temalı ziyaret noktalarının, turistler üzerinde daha önce ölçülmemiş olan terapötik etkisini incelemesi nedeniyle önemlidir.

Terapötik süreç, terapötik etki her ne kadar psikoterapide merkezde olan bir terim olsa da sanat terapisinde de bireyin sağaltımında merkezde zaman zaman da periferiğinde olabilir. Sanat terapisi, psikoterapinin alt dallarından birisidir. Terapi; Yunanca 'therapeuein', 'iyileşmek ya da iyileştirmek' anlamlarını taşır. Terapiye tam anlamıyla 'ruh iyileştirmesi' de denilebilir (Sayar, 2014: 27). Sanat ise insan var olduğundan bu yana bir tür kendini dışa vurma aracı olmuştur. Sanat terapisinde bir diğer önemli kavram da zaten dışavurumdur. Bu sebeple kültürel miras değerleri bireyin özünü, köklerini, ata ruhlarını, geleneksel ve yerel pratiklerini yansıttığından oldukça kıymetlidir. Goethe, yerel olursanız evrensel olursunuz sözü ile tam da bu düşünceyi açıklamaktadır. Bu sebeple sanat terapisi pratikleriyle yerel, kültürel pratiklerin birlikteliği zaman ve mekan bakımından oldukça önemli olmaktadır. Sanat terapisinde kukla kullanımı da Jungian çalışmalarda oldukça önemlidir. Jungun Arketip çalışmalarına ve bireylerin farklı maskeler ile yaşamlarını idame ettirdikleri düşüncesini kanıtlar niteliktedir. Ayrıca oyun terapisinde pedagoglar ve çocuk gelişimcilerin de sıklıkla faydalandığı bir tekniktir.

Kukla, bir kültür hakkında bilgi edinilmesini sağlayan görsel ve işitsel bir materyaldir. Sadece bir oyuncak olmayıp, ait olduğu kültüre dair sosyolojik değerleri, hatta gündelik hayata dair detayları geçmişten günümüze taşıyabilen bir sanat unsurudur. Kuklayı bir bilgi aracı olarak değerlendirerek, kültürel bilgileri toplumsallaştırmak mümkün olabilmektedir (Anameriç, 2016). Karagöz gölge oyunu da kültür ve bilgi aktarımı sağlayabilen bir sanat aktivitesidir. Bu kapsamda araştırmanın amacı, somut olmayan kültürel miras temalı bu aktivitenin, ziyaretçiler üzerinde terapi etkisi oluşturup oluşturmadığını ayrıntılarıyla tespit etmektir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Somut Olmayan Kültürel Miras ve Turizm

Somut olmayan kültürel miras terimi, 1970'li yıllarda alanda çalışan araştırmacılar tarafından bilimsel bir disiplin olmayıp, kültürel miras koruma programı adı olarak değerlendirilmiştir (Oğuz, 2013: 6). Bu terim, 'folklor', 'sözlü miras', geleneksel kültür', 'yaşam tarzı', 'etnografik kültür', 'toplum temelli kültür', 'görenek', 'popüler kültür' gibi terimlerin kültürel miras koruma konulu çalışmalarda kullanılmasından doğan karmaşık sebebiyle tercih edilmiştir (Karin, 2004: 67). Somut olmayan kültürel miras, UNESCO'nun 17 Ekim 2003 tarihli 32. Genel Konferansı'nda "toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekanlar" şeklinde

tanımlanmıştır. Kuşaktan kuşağa aktarım sürecinde, sosyal çevre, doğa ve tarihle etkileşim kurarak yeniden yaratılır ve bu durum, somut olmayan kültürel mirasa devamlılık kazandırır. Kültürel çeşitlilik ve insanın bu süreçteki yaratıcılık katkısı, miras sürdürülebilirliği için önemli etkenlerdendir. Somut olmayan kültürel miras; a) Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar; b) gösteri sanatları; c) toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler; d) doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar; e) el sanatları geleneği unsurları kapsamında değerlendirilmektedir (UNESCO, 2003: 2).

UNESCO'nun 32. Genel Konferansı'nda kabul edilen Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi, toplumların kimliğini oluşturan kültürel değerlerini koruyup, gelecek nesillere taşıyabilmenin nasıl mümkün olabileceğini açıklayan bir sözleşmedir. Bu sözleşme ile ulusal değerler ile uluslararası, yani tüm insanlığın ortak mirası sayılabilecek değerlerin sürdürülebilirliğini sağlamak amaçlanmıştır. Türkiye de 2006 yılı itibarıyla sözleşmeye dahil olmuş ve somut olmayan kültürel miras temelli değerleri, İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Listesi'ne dahil edilmiştir. Karagöz Oyunu da 2009 yılında bu listeye dahil edilen bir kültürel mirastır (www.unesco.org.tr). Unesco Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'nde Türkiye'den 16 unsur bulunmaktadır (Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü, 2021): 'Meddahlık (2008)', 'Mevlevi Sema Töreni (2008)', 'Aşıklık Geleneği (2009)', 'Karagöz (2009)', 'Nevruz (2009)', 'Geleneksel Sohbet Toplantıları (2010)', 'Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali (2010)', 'Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah (2010)', 'Tören Keşkeği Geleneği (2011)', 'Mesir Macunu Festivali (2012)', 'Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği (2013)', 'Ebru: Türk Kağıt Süsleme Sanatı (2014)', 'Geleneksel Çini Ustalığı (2016)', 'İnce Ekmek Yapma ve Paylaşma Kültürü: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka (2016)', 'Bahar Kutlaması: Hidrellez (2017)' ve 'Dede Korkut: Destan, Masal ve Müzik (2018).

Kukla Terapisi

Geçmişten günümüze eğlence, oyun ihtiyaçları pek çok uygarlıkta kendini göstermiştir. Oyun, çocuklarda doğal bir süreçte kendini gösterir. Landreth'e göre oyun, çocuklar için doğal bir iletişim dilidir. Çocuk oyunla kendini ifade eder ve bunu sembolik bir dille yapar (Landreth, 2012). Çocuklarda ilk andan itibaren sembolik bir iletişim dili oluşturan oyun, yetişkinler için de kendini gerçekleştirme, çocukluğuna temas etme ve anıları ile bağ kurma aracı olmuştur. Bazen de oyun, yetişkinlerin akışta kalarak anda ve sadece boş vaktini geçirdiği bir uğraş olmuştur.

Oyun, terapide ilk kez Hugg-Hellmuth tarafından kullanılmıştır (Knell, 1993). Oyunun yüksek sağaltım ve bilinçdışı tecrübeler, travmalara temas ettiği düşüncesinden hareketle, terapötik süreçlerde de oyun hem çocuklar hem de yetişkinler için kullanılmıştır. Çocuklarda oyunla terapi tekniğini Freud'un kızı Anna Freud geliştirmiştir. Psikanalitik yaklaşımın öncü isimlerinden Klein (1955) minyatür oyuncakların kullanımı ile ilgili teknik de geliştirmiştir. Klein, minyatür oyuncakları kutulara ayırarak çocuklara hem seçim şansı sunmuş hem de minyatür oyuncaklarla oyun terapisi gerçekleştirmiştir. Ardından Margareth Lowenfeld, "Dünya Tekniği" adını vererek kum ve su tepsisi, ile küçük minyatür oyuncakları kullanılmıştır. Çocuk, kum tepsisine minyatür oyuncakları dilediği gibi yerleştirerek; bilinç dışı deneyimlerini dışa vurur (Nash ve Schaefer, 2011).

Bu noktadan hareketle, maket, minyatür idoller, oyuncaklar ve kuklaların -Karagöz-Hacivat örneği minyatür insan olarak değerlendirilebilir- terapötik süreci hızlandırması, bilinçaltına temas etmede yüksek dışavurum sağlaması oldukça olasıdır. Kalff, çocukların kum çalışmalarının Jung'un değindiği içsel psikik süreçleri yansıttığını düşünmüştür. Teknik, "Kum Terapisi" adını almıştır (Kalff, 2003). Oyun ve kum terapisi bağıntısında zamanla aileler ve çocukların eşlikli çalışmalarını içeren teknikler ortaya çıkmıştır. Theraplay bunlardan bir tanesidir. Theraplay, bir çeşit oyun terapisi yöntemidir. Bu teknikte aile de (anne ya da baba) çocukla beraber (eşlikli) oyun terapisine dahil olur. Theraplay'in amacı aile ve çocuk arasındaki bağları güçlendirmektir (Booth ve Jernberg, 2014). Karagöz ve Hacivat oyununun da theraplay özelliği vardır denebilir. Eğer izleme amaçlı Karagöz Hacivat oyununa

gidiliyorsa, ebeveynlerle katılım sağlanabilir. Karagöz Müzesi boş zaman etkinliği olarak yapılan kukla çalışmalarına da çocuklar ebeveynleriyle katılım göstermektedirler. Ayrıca Karagöz ve Hacivat da bir tür oyun türüdür “Gölge Oyunu” aslında Mısır’dan alınarak Anadolu’ya gelen, gece ve özellikle karanlık ortamda perdenin arkasından ışık yakılarak yerel karakterlerin ve erk hayvanlarının perdenin arkasından kuklalar aracılığıyla müzik ya da ritim eşliğinde yansıtılarak hareket ettirilmesinden oluşan bir tür oyundur. Hem tiyatrodan hem dansa hem de edebiyatta yer almaktadır. Yerel inanışlar, yerel karakterler, yerel kostümler, lakaplar ve yerel ağız ile birlikte yerel edebi ifadelerin net bir şekilde gözlemlenebileceği bir oyun türüdür. Coğrafi koşulun her daim kültürü ve sanatı etkilediği düşüncesinden hareketle; Karagöz ve Hacivat ve diğer karakterleriyle beraber tüm oyunlar yerel insanın ruh halini, coğrafyasını ve tüm pratiklerini yansıtmaktadır.

Antik dönem odeon ve tiyatrolarından, günümüz sayısız mekanlarında kendini gösteren dışavurum hali aslında hem bir eleştiri hem de bir sağaltım biçimi olmuştur. Bireyler kendilerini çeşitli yöntemlerle sağaltabilirler. Bir şeyle uğraşma, vakit geçirme, ilgilenme ve pratik yapma ilk akla gelenlerdir. Bu yöntemler; akış, dışavurum, bilinçaltı, uğraş terapisi ve drama kavramlarını da beraberinde getirir. Kuklalarda tarih boyunca, oyun ve eğlence ihtiyacının içinde hem eleştirel hem de kültürel repertuarların dışavurumu noktasında yer almış yerel sanat pratikleri arasına girer. Sanatçılar geçmişten günümüze kuklalarını, senaryosu, kostümü, hikaye ve kurgusu, seslendirmesi, dramaturjisi ve karakter belirlemesiyle tek başına oluşturarak sunmuştur.

Kuklalar psikoloji alanında tanı koyma ve terapide kullanılmaktadır. Kuklanın terapide kullanımı ile ilgili kısıtlı araştırmalar yapılmıştır. Kuklalar, temelde çocuğun ve yetişkinin hayatındaki önemli kişiler hakkında bilgi verir. Kukla yoluyla önemli kişiler hakkındaki duygu, düşünce ve fanteziler ortaya çıkmaktadır. Kukla, önemli bulduğu kişi ve gerçek kişi olmadığından; çocuk ve yetişkin çok rahatlıkla duygularını, şiddetini, tavır ve davranışıyla ilgili ipuçlarını kukla ile yansıtabilir. Bu yansıtma sebebiyle çocuk ya da birey sorgulanmaz ya da yargılanmaz. Bu sebeple kukla, duyguları daha rahat ifade etme aracı olarak kullanılır (Bromfield, 1994). Kukla, psikoterapide ilk ve kapsamlı şekilde 1935’li yıllarda Bender ve Waltman tarafından kullanılmıştır. İkiliye göre, Kukla oyununda, asıl terapötik süreç oyun sonrasında tartışma kısmında gerçekleşmektedir. Bender ve Waltman kukla atölyelerinde çocukların kendi kuklalarını üretmelerine olanak sağlamışlardır (Bender ve Woltmann, 1936). Karagöz Müzesi’ndeki, Karagöz ve Hacivat Kukla atölyelerinde de benzer bir durum söz konusudur. Çocukların kendi başlarına ya da ebeveynleriyle, Karagöz ve Hacivat kuklalarını boyamaları, kurmaları ve oynatmaları gerçekleştirilir. Kuklanın terapötik etkileri şöyle sıralanabilir: duyguları ifade etme, rolleri yeniden deneyimleme, iletişim becerilerinin pratiğini yapma, yalnızlığa ve izolasyona yardımcı olma, olumsuz duyguları yansıtma (Shapiro, 1995).

Tablo 1. Renklerin Sembolik Anlamları

RENKLER	SİMGELEDİĞİ ANLAMLAR
KIRMIZI	Sevgi, mücadele, kan ve ateş, tehlike, ilaçta zehirli, sıhhi tesisatta sıcak
MAVİ	İşletme düzeni, düşünce, organizasyon, sıhhi tesisatta soğuk
YEŞİL	Sakinleşme, arzu, emniyet, memnuniyet, ilk yardım, serbest geçiş
SARI	Dikkatli olma, hareket, çarpma, kayma
TURUNCU	Zenginlik, verimlilik, neşe
MOR	Huzursuzluk, mistizm, derinlik, değerlilik
ERGUVAN	Asalet, ciddiyet, egemenlik
KAHVERENGİ	Kararsızlık, ketumluk, ciddiyet, sağlamlık
PEMBE	Nezakət, tutuculuk, mecburiyet, çekingenlik
BEYAZ	Saflık, temizlik, aydınlık
SİYAH	Ciddiyet, korku, karanlık
GRİ	Tarafsızlık

Kaynak: (Frieling ve Auer, 1954: 17).

Kukla oyunu sürecinde kullanılan renklerden yola çıkılarak, kişilerin psikolojik halleri, karakteristik özellikleri konusunda yorum yapılabilmektedir. Dolayısıyla kültürel miras temalı bir etkinlik olan kukla oyununun terapötik etkisini incelemek için, renklerin sembolik anlamlarından da faydalanmak gerekmektedir. Örneğin; kahverengi, siyah, gri gibi koyu renkler belirsizlik ya da olumsuz ruh halinin sembolü olabilirken, kırmızı renk mücadeleci bir kişiliği yansıtabilmektedir. Mavi renk düzenliliği, yeşil renk dinginliği, sarı renk dikkatli hali, turuncu neşeli bir karakterin sembolü olabilmektedir (Frieling ve Auer, 1954).

Karagöz Gölge Oyunu

Hacivat ve Karagöz karakterlerinin XIV. yy.'da Orhan Gazi döneminde Bursa Ulu Cami inşaatında çalışan inşaat ustaları olduğu ve inşaat esnasındaki hicivli diyaloglarıyla ünlendikleri bilinmektedir. Hicivli diyaloglar ile herkesi güldürüp işi aksattıkları gerekçesiyle idam edildikleri çeşitli kaynaklarda geçen varsayımlardandır. Karagöz gölge oyunu ise Surname-i Hümayun adlı eserde geçmektedir. Bu eser 1582'de III. Murad'ın oğlunun sünnet düğünü tasviri için İntizami tarafından kaleme alınıp, minyatürleri de Nakkaş Osman tarafından yapılmıştır (Tecer, 1959: 1917). Komedi ve trajedi karışımı içeriği ile müzik, dans ve şiirle de harmanlanan bir gösteri sanatı olan Karagöz gölge oyunu çeşitli kültürlerden karakterler de içermektedir. Farklı ülkelerde de benzer gölge oyunlarını görmek mümkündür. Karagöz oyunu, ait olduğu toplumun sosyolojik, kültürel değerlerini ve toplum gündemine konu olan olayların diyaloglara yansıdığı bir sanat türüdür. Esasında Karagöz karakterinin tekli sunumları ile monolog, Hacivat karakteri ve oyun içindeki diğer karakterler ile karşılıklı konuşmaları ile diyalog gölge oyunudur.

İlgili literatür incelendiğinde, UNESCO somut olmayan kültürel miras listesinde de yer alan Karagöz gölge oyununun sadece bir kukla gösterisi olmadığı, sosyo-kültürel etkileşim oluşturabilecek içerikte bir aktivite olduğu görülmektedir. Kukla yapmak ve kukla oyunu izlemek, psikolojik tanı koyma ya da tedavi amacıyla kullanılan bir teknik olarak da ele alınmaktadır. Somut olmayan kültürel miras örneği olan Karagöz müzesini ziyaret etme ve buradaki aktiviteleri deneyimlemenin terapötik etkileri tespit edilmek suretiyle, literatüre farklı bir bakış açısı kazandırmak hedeflenmiştir.

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Araştırma verileri Bursa Karagöz Müzesi'nde kukla gösterimi sonrası, ziyaretçiler atölyede kukla yaparken toplanmıştır. Katılımcıların deneyimleri, doğal ortama duyarlı bu şartlarda yarı yapılandırılmış görüşme formu ile yazılı ve sesli olarak kaydedilmiştir. Dolayısıyla bu çalışmada araştırmacının katılımcı olarak örneklemin algılarını gözlemleyebilmesi için nitel araştırma yöntemleri tercih edilmiştir. Somut olmayan kültürel miras temalı bir turistik aktivitenin terapötik etkisi olup olmadığını derinlemesine keşfedebilmek için, araştırma durum çalışması desenine göre tasarlanmıştır. Verilerin toplanabilmesi için iki adet ölçü aracı kullanılmıştır. Görüşme yapılan kişilerin demografik bilgilerinin yer aldığı bilgi formu, diğeri ise yarı yapılandırılmış görüşme sorularıdır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunun geçerliliği için katılımcı teyidi ölçütü kullanılmıştır. Araştırmaya katılan görüşmecilerin seçiminde gönüllülük esas alınmış ve sorulara samimi yanıtlar verebilmeleri için isimlerinin gizli tutulacağı bilgisi kendileriyle paylaşılmıştır. Katılımcıların gönüllü olmaları nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirliğin sağlanması için gerekli bir koşuldur (Şimşek ve Yıldırım, 2005). Geçerlilik sağlanması adına, görüşmeler araştırmaya konu olan müze içerisinde gönüllü ziyaretçilerle yüz yüze derinlemesine görüşme şeklinde gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler 3 saat sürmüş ve bütün katılımcıların görüşleri eşit koşullarda alınmıştır. Açık uçlu sorularla, katılımcıların araştırma sorularına dair duygu ve düşünceleri kendi ifadeleriyle alınmaya çalışılmış, bu şekilde çalışmada iç geçerliliği kanıtlayan ölçütler uygulanmıştır. Güvenirlik teyidi için ise, görüşme formları üniversitede turizm rehberliği bölümünde görevli, kültürel miras alanında çalışmaları olan iki akademisyene sunulmuş ve görüşleri alınmıştır. Bulgular kısmında katılımcıların görüşleri doğrudan aktarılmak suretiyle, araştırma güvenirliliğini sağlayan bir diğer ölçüt de uygulanmıştır. Araştırma sorularının açık

ve anlaşılır olması niteliğine dikkat edilmiştir. Araştırmada somut olmayan bir kültürel miras konulu turistik aktivitenin terapötik etkisini ölçmek amacıyla huni tekniği ile, yani genel sorulardan konunun derinine inen özel sorulara geçilen altı açık uçlu soru hazırlanmıştır. Görüşmeler 02.10.2021 tarihinde her iki araştırmacının da katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Müze içinde kukla gösterisini izleyen ve kukla atölyesinde kukla yapım tecrübesi olan gönüllü katılımcılar araştırmaya dahil edildiğinden, amaçlı örneklem tercih edilmiştir. Veriler betimsel analiz tekniği ile analiz edilmiştir. Veriler önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmiş ve yorumlanmıştır (Şimşek ve Yıldırım, 2006). İlk aşamada, yazılı kayıtlar (yarı yapılandırılmış görüşme formuna alınan notlar) ile ses kayıtlarının yazıya dökümü sonucunda ortaya çıkan bulgular araştırmacılar tarafından bağımsız olarak karşılaştırılmış ve doğruluğu kontrol edilmiştir. Analiz süreci, görüşme dökümü formları ve yarı yapılandırılmış görüşme formuna alınan notların birleştirilmesi ile oluşan betimsel indeks verilerinin gruplandırılması ile devam etmiştir. Görüşme soruları tema olarak düşünülmüş ve veriler, ilgili görüşme sorusu altına yerleştirilmiştir. Araştırmacılar bu kodlama sürecini bağımsız yaptıktan sonra sonuçları karşılaştırmıştır. Temalar ve veriler gözden geçirilip düzenlenmiştir. Bulguların yorumlanması sürecinde veriler görüşme soru sıralamasına bağlı kalarak sunulmuş, doğrudan alıntılar ile bulgular desteklenmiştir. Görüşme sorularından oluşan temaların altında oluşan alt temalar ortaya çıkmıştır.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, katılımcılara ilişkin demografik bilgiler ve somut olmayan kültürel miras temalı bir turistik aktivite olan Karagöz müzesi ziyaretinin terapötik etkilerini tespit etmek amacıyla yöneltilen sorulara verilen cevaplar temalara ayrılarak açıklanmıştır.

Katılımcılara İlişkin Demografik Bulgular

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda demografik veriler bölümü katılımcılar tarafından doldurulmuştur. Bu bölümde katılımcılara ilişkin yaş, cinsiyet, eğitim durumu bilgileri ve müzeyi kaçınıcı kez ziyaret ettiği bilgilerine ulaşılmaya çalışılmıştır. Araştırmada 19 katılımcı mevcuttur. 14 kadın 5 erkek katılımcı bulunmaktadır. 10 katılımcı 30'lu yaşlarda olup, 4 katılımcı 40'lı yaşlardadır. Genel olarak araştırma katılımcılarının 30-50 yaş aralığında olduğu görülmektedir. Eğitim durumuna bakıldığında 12 katılımcının lisans ya da lisansüstü mezunu olması sebebiyle katılımcıların çoğunluğunun yükseköğretimli bireyler olduğu anlaşılmaktadır. Müzeyi ziyaret sıklığı sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde ise yalnızca 4 katılımcı Karagöz Müzesi'ne ilk kez geldiğini belirtmiştir. Diğer katılımcılar çok kez bu müzeyi ziyaret etmiş, dolayısıyla araştırmaya konu olan kukla yapımı konusunda deneyimli ve tekrar ziyaret eğilimi olan bireylerdir.

Tablo 2. Katılımcıların Demografik Özellikleri ve Müzeyi Ziyaret Sayıları

Katılımcı Kodu	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Müzeyi Ziyaret sayısı
K/42	42	Kadın	Lisans	12
K/18	18	Kadın	Lise	1
K/27	27	Kadın	Üniversite	3
E/38	38	Erkek	Önlisans	3
K/26	26	Kadın	Lise	3
K/45	45	Kadın	Lise	10
E/32	32	Erkek	Lisans	2
E/35	35	Erkek	Lisans	6
K/37	37	Kadın	Lisans	5
K/37	37	Kadın	Lisans K/	3
K/33	33	Kadın	Ortaokul	1
K/33	33	Kadın	Lisans	2
K/37	37	Kadın	Ortaokul	1
K/43	43	Kadın	Yüksek Lisans	1
K/35	35	Kadın	Lisans	2
E/56	56	Erkek	Lisans	4
E/41	41	Erkek	Lisans	17
K/38	38	Kadın	Ortaokul	2
K/39	39	Kadın	Lisans	3

Müze Ziyaret Sebebi /Motivasyonu ile İlgili Bulgular

Katılımcılara yöneltilen ilk soru 'Müze gelme sebebiniz nedir?' olmuştur. 6 katılımcı eğlence amacıyla geldiğini, 4 katılımcı merak sebebiyle, 3 katılımcı çocuğunun eğitimi için, 3 katılımcı çocuğuna kültürel bir deneyim kazandırmak için, 3 katılımcı da boş vakit değerlendirme için geldiğini ifade etmiştir. Katılımcıların müze ziyareti sebeplerine ilişkin görüşleri şu şekildedir:

E /41 "Çocuğumun eğitimi ve anılarımızın canlandırılması için geldik. Kültürümüzü yaşatmak ve çocuğuma bunu öğretmek istiyorum. Bizim çocukluğumuzda daha çok kültürel aktivite vardı sanki. Şimdilerde bu müze gibi yerler ya da kitaplar ile bir şeyler öğretmeye çalışıyoruz. Her şey ödev okul değil, iyi insan olmaları için bu değerleri de bilmeleri lazım 17. gelişimimizdir biz hafta sonlarını böyle değerlendiriyoruz, iyi oluyor."

K/37C "Biz artık sadece çocuğumuz için değil kendimiz için de geliyoruz, eğlenceli ve eğitsel aktiviteler yapmak için geldik. Çocuğum mutlu oluyor eğleniyor evet. Ama inanın bana da iyi geliyor. Ben de burada eğleniyorum kafa boşaltıyorum. Gündelik sıkıntılarımı falan unutup çıkıyorum. Çünkü kukla yapıyoruz burada. Bu el uğraşı gibi tabii odaklanmak gerekiyor. El işi gibi bana iyi geliyor."

K/35 "Çocukların kültürlenmesini sağlamak için geldim. Kukla gösterisindeki diyaloglar iyi insan nasıl olunur içerikli mesajlar veriyor çocuklara. Bunu geleneksel bir oyun gösterisi ile öğrenmesini, anısı olmasını seviyorum. Burada öğrendiğini unutmuyor. Sonra geçiyor hayal gücünü kullanarak kukla yapıyor ve onları konuşturuyorlar arkadaşlarıyla. Ben de oynuyorum çocuğumla katılıyorum oyununa."

Katılımcıların müze ziyareti sebebi ağırlıklı olarak eğlence ve eğitsel aktiviteyi bir arada deneyimlemektir. Katılımcılar kültürel geçmişi olan kukla oyunu ve yapımı aktivitesi ile hem çocuklarının mutlu olacağını hem de doğru bilgiler edineceğini ön görmekte ve bu durum müze ziyareti etmelerine sebebiyet vermektedir. Hem çocuklar hem de yetişkinler için iyi hissettiren bir boş zaman aktivitesi olarak değerlendirilmektedir İyi hissetmenin yanı sıra çocuklarının müze ziyareti esnasında öğrendiklerini unutmadığı ifade edilmiştir.

Hacivat ve Karagöz ile İlgili Bulgular

Katılımcılara 'Hacivat ve Karagöz deyince aklınıza gelen şeyler nelerdir?' sorusu yöneltilmiştir. Bu soruyla araştırma konusu olan Hacivat Karagöz kukla oyununun, katılımcıların zihnindeki yeri, algısı tespit edilmeye çalışılmıştır. 5 katılımcı gölge oyunu ve kukla cevabını vermiştir. 5 katılımcı aklına mizah ya da komedi ile ilgili şeyler geldiğini belirtmiştir. 5 katılımcı Hacivat ve Karagöz'ün kendilerine Bursa şehrini hatırlattığını belirtmiştir. 2 katılımcı eğlence cevabını vermiştir. 1 katılımcı Hacivat ve Karagöz'ün kendisine hayal dünyasının gerçeklerle yüzleşmesini hatırlattığını belirtmiştir. 1 katılımcı Hacivat ve Karagöz dendiğinde, eski okul anılarını, 1 katılımcı da tarihi olayları hatırladığını belirtmiştir. Genel olarak kısa yanıtlar alınmıştır. Hacivat ve Karagöz deyince akla gelen şeyler konusundaki görüşler şu şekildedir:

E/56 "Mizah gelir aklıma Hacivat Karagözü hatırlayınca. Hicivli diyaloglar ile hem güldürür hem düşündürür bizi. Öğretici, eğitici bir mizah".

K/33 "Bursa'yı anımsatır bana. Burayla özdeşleşmiştir."

K/37C "Eğlence ve dostluk gelir aklıma. İşte bu yüzden burayı ziyaret ediyorum. Çocuğum bu değerleri doğal bir ortamda öğrenmeli".

Hacivat ve Karagöz konusundaki bilgi düzeyi ve algı hususunun ölçülmeye çalışıldığı bu soruya gelen cevaplar incelendiğinde, genel olarak komedi ve eğlenceyi çağrıştırdığı görülmektedir. Aynı zamanda Bursa şehri ile özdeşleşmiş bir kültürel değer olarak da algılanmaktadır.

Kukla Gösterilerinin Katılımcıların Ruh Haline Etkileri Konusunda Bulgular

Araştırmacılar, katılımcılar ile birlikte kukla gösterisine izleyici olarak katılmıştır. Kukla gösterisi bittiğinde, katılımcılara “İzlediğiniz kukla gösterisiyle ilgili neler söylemek istersiniz. Ruh halinize etkisi oldu mu ?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruyla araştırmanın asıl amacı olan, somut olmayan kültürel miras temalı bir aktivitenin ziyaretçiler nezdindeki terapötik etkisi tespit edilmek amaçlanmıştır. 8 katılımcı eğlendiğini ifade etmiştir. 3 katılımcı motivasyonunun yükseldiğini belirtmiştir. 8 katılımcı mutlu olduğunu, güldüklerini belirtmiştir. 3 katılımcı düşündürücü mesajlar verildiğini belirtmiştir. 2 katılımcı eski zamanları hatırlattığını ve yaşamlarının eski günlerini özlediklerini belirtmiştir. Yalnızca 1 katılımcı ruh haline bir etkisi olmadığını ama eğlendiğini belirtmiştir. Kukla gösterisinin katılımcıların ruh haline etkisi konusundaki görüşler şu şekildedir:

K/27 “Kendimi sorgulamamı sağladı, bizlere ders veriyor gösteri. Gerçekten düşünüp kendimde yanlış bulduğum, bundan sonra böyle yapamayayım dediğim şeyler var. Herkesin en az bir kere izlemesini tavsiye ediyorum böyle bir gösteriyi”.

K/42 “Çocuğun hayal gücünü geliştirdiğini düşünüyoruz bu gösterinin. Buradan çıktığımızda anlatıyor da anlatıyor günlerce. Heyecanlandırıyor ve mutlu ediyor tabii”.

E/32 “Hayvan taklitleri çok hoşuma gitti, güldüm. Çok güzeldi. Valla modu değişiyor tabii insanın pozitif hissediyorum”

E/43 “Çok verimli olduğunu düşünüyorum hem güldük hem çocukların kendini doğruluk açısından sorgulamasını sağlayan anekdotlar vardı gösteride. Çok beğendim”.

E/56 “Tabii ki de oldu, mutlu olduk, güldük. Çocukları hem eğlendirdi hem de ahlak vs. konularında akılda kalıcı mesajlar verildi”.

K/33B “Çok güzel zaman geçirdik sadece çocuklar değil ben de mutlu oldum tahmin etmezdim”.

E /41 “Kesinlikle günlük hayattan uzaklaştırdı ve ders veriyor. Kukla gösterisindeki diyaloglar düşündürücü mesajlar veriyor hayata dair”.

K/39 “Müze ziyareti sonrasında açıkçası motive oldum ve eğlendim”.

K/38 “Eğlenceli zaman geçirdim iyi ki gelmişim, motive etti beni ihtiyacım varmış”.

Katılımcıların yanıtlarından müze ziyaretleri esnasındaki deneyimlerinin yüzeysel bir eğlenceden ibaret olmadığı görülmektedir. Kukla gösterisi ve kukla yapım deneyiminin hafızada kalan, düşündürücü, gündelik hayattan uzaklaştıran, olumsuz ya da durgun ruh halini pozitifleştirerek motivasyon yükselten bir etkisi olduğu anlaşılmaktadır. Çocukların hayal gücünü geliştirmekte ve onları iyi insan olmaya sevk etmektedir. Yetişkinlerin de kendini sorgulayıp iyi insan olmaya yönelme etkisi olduğu katılımcıların yorumlarında ifade edilmiştir. Kültürel temalı bir aktivite olan Karagöz müzesi ziyaretinin, sadece geçmişten günümüze taşınan bir değer ziyareti olmayıp, kişilerde psikolojik olarak terapi etkisi gösteren bir etkinlik olduğu anlaşılmaktadır.

Katılımcıların Kukla Yaparken Seçtikleri Renkler ve Sebepleri ile ilgili Bulgular

Kukla gösterisi sonrası katılımcılar kukla yapım atölyesine geçmiştir ve oradaki malzemeler ile kendileri kukla yapmıştır. Katılımcılara “Kukla yaparken seçtiğiniz renkler nelerdir ve neden o renkleri seçtiniz ?” sorusu yöneltilindiğinde, 11 katılımcının yeşil, 9 katılımcının ise kırmızı rengini kullandığı tespit edilmiştir. Sadece kırmızı renkte kukla yapan kişi sayısı 2’dir. 2 kişi de sadece yeşil renk kullanmıştır. 7 kişi mavi, 6 kişi sarı renk kullanmıştır. 4 kişi siyah renk de kullanmıştır. 5 kişi kukla yapımında beyaz ya da ten rengi de kullanmıştır. 2 kişi mor, 2 kişi de pembe rengini kullanmıştır. 1 kişi siyah beyaz kukla yapmış, 1 kişi de sadece siyah renkli kukla yapmayı tercih etmiştir. 6 katılımcı

rengarenk kuklalar yaparken, 7 kişi 2 farklı renk kullanmıştır. 6 kişi de tek renk kullanmıştır. Kukla yapılan renkler ile ilgili görüşler şu şekildedir:

K/38 "Canlı renkleri tercih ettim, kırmızı, mavi, sarı, yeşil renkleri kullandım. Canlı ve renkli olsun diye öyle yaptım".

E /41 "Mavi ve sarı renkler kullandım. Parlak renkler olmalı dikkat çeksin diye düşündüm".

K/35 "Yeşil ve kırmızı bir kukla yaptım. Gölge oyununda daha önce sanki bu renklerde kukla gördüm onun için önce bu renklerde yapmayı denedim. Sonra bir de mavi ve pembe kukla yaptım."

K/18 "Siyah, canlı renk olduğunu düşünüyorum".

Katılımcıların kukla yaparken seçtiği renkler incelendiğinde, en çok yeşil ve kırmızı renklerin kullanıldığı görülmektedir. 11 katılımcı yeşil renk kullanmıştır. Katılımcılar kukla gösterisi esnasında görülen renklerden de esinlenmiş olabilir. Ancak yeşil rengin sakin bir ruh halini yansıttığı göz önünde bulundurularak, bu kültürel aktivitenin ziyaretçiler üzerindeki terapötik etkisinin olduğu tespitinin, kukla gösterilerinin katılımcıların ruh haline etkileri konusundaki soruya gelen cevaplarla örtüştüğü ifade edilebilir. Yeşil, kırmızı, mavi, sarı gibi pozitif ruh halini yansıtan renklerin çoğunlukla katılımcılar tarafından tercih edildiği de görülmektedir.

Müzedede Tecrübe Edilen Aktiviteler ve Hissettikleri ile İlgili Bulgular

Katılımcılara "Müzedede tecrübe ettiğiniz aktiviteler hakkında neler söylemek istersiniz? Neler hissettiniz" diye sorulmuştur. Bu soruya gelen yanıtlar ile önceki sorulara gelen yanıtların örtüşüp örtüşmediği netleştirilmek istenmiştir. Bulguları 4 alt temada incelemek mümkündür bunlar eğlence temalı bulgular, eğitim temalı bulgular, kültür temalı bulgular ve pozitif duygu durumu ile ilgili bulgulardır. 9 katılımcı hissettiklerini "eğlence" ifadesiyle aktarmıştır. Diğer katılımcılar Karagöz oyunu ve kukla yapımından oluşan müze aktivitesi sonrasında hissettiklerini, çocuk eğitimi vurgusu yaparak, kültürün korunmasını istediklerini belirterek ve pozitif duygu durumlarından bahsederek aktarmıştır. Söz konusu alt temalar başlığında katılımcı görüşleri aşağıda sunulmuştur:

Eğlence Temalı Bulgular

K/27 "Eğlenceli ve ders verici bir oyundu. Çocuklara, yetişkinlere de aslında doğru yanlış konusunda düşünmeye sevk eden bir oyun izledik. Sonrasında kukla yapıyor bu da gayet günlük hayattan uzaklaştıran ve eğlendiren bir oyun gibiydi".

K/18 "Eğlendim, değişiklik oldu. Kafa dağıttık".

K/42 "Çocukları için iyi diye geliyorduk ama baktık biz kendimiz de eğleniyoruz. Biz de çocuklarla kukla yapıyoruz artık gelince. Çünkü iyi geliyor".

K/38 "Öncelikle çocuklarım çok sevdi bu müzeyi. Fakat ben de çok eğlendim. Eğlenceli ve faydalı olduğunu düşünüyorum buradaki gösterinin ve ziyaretçilerin kendi kuklalarını yapabilmesi çok güzel. Bir de konuşturuyor kuklaları çocuklar Hacivat Karagöz gibi. Yani çok geliştirici bir aktivite bu hem eğleniyorlar hem de ifade kabiliyetleri geliyor".

K/37C "Sürekli geliyor ve çok eğleniyoruz. Çocuğumun cümle kurma şekli değişti buraya geleli diyebilirim. İyi ya da kötüyü direk söylemek yerine cümle içinde saklıyor. İma ederek büyük adam gibi konuşuyor".

E/35 "Güzeldi genel olarak. Sıradan bir gün geçirmedik. Eğlenceli ve televizyon izleme ya da puzzle gibi alışıldık aktivitelere alternatif olduğu için farklı eğlence oldu bizim için".

K/45 "Güldürdü, eğlendirdi çok kez geldiğim bir müze 10. Kez geldim".

K/26 "Çok eğlendim. Bir kere gösteri çok komikti. Mutlaka gülümsetiyor. Sonra kukla yaparken çocuklar gibi eğlendim ben, çocukluğuma döndüm".

K/33 "Eğlenceli oldu hem gösteri hem de kukla yapımı. Daha önce geldiğimde ben çok şaşırıdım, pek keyifli ayrılmıştık buradan. Bugün ikinci kez geldik yine eğlendik".

Eğitim Temalı Bulgular

E/38 "Tasvir yapım atölyesi çocukların gelişimi için çok etkili oluyor. Gölge oyunları kesinlikle izlenmeli".

K/37B "Çocukların görsel zekasını geliştirdiğini ve sanata yaklaştırdığını düşünüyorum".

K/37 "Çocuklarımızın gelişimi ve eğitimi için dopdolu ve verimli zaman geçirdiklerini düşünüyorum, ben de eğlendim".

Kültür Temalı Bulgular

E /41" Tavsiye ederim özellikle bu kültürün yaşatılmasını önemsiyorum ben. Bu aktivitelerin desteklenmesini istiyorum".

E/32 "Karagöz gösterisi ve atölyeler gayet güzeldi. Bu kültürün yaşatılması ve gelecek nesillere aktarılması güzel bir şey. Karagöz her yere gitsin bence herkes izlesin".

Pozitif Duygu Durumu ile İlgili Bulgular

K/39 "Geldiğimde başka ruh halindeydim açıkçası çok pozitif çıktım müzeden kesinlikle tavsiye ederim".

E/56 "Buradaki zamanımız kesinlikle çok verimli geçti hem keyiflendik hem de bir şeyler öğrendi çocuklar".

K/43 "Pozitif duygularla çıktım müzeden, tavsiye ediyorum".

Müze ziyaretinin kendilerine neler hissettirdiği sorusuyla, araştırma konusunda katılımcıların görüşlerinin derinlemesine tespit edilebildiği söylenebilir. Alt temalarda net bir şekilde görülebildiği gibi kukla gösterisi ve yapımı aktivitesi, ziyaretçileri eğlendirirken eğiten, özellikle çocukları görsel ve bilişsel olarak geliştiren, yetişkinlerin de motivasyonunu yükseltip iyi hissetmelerini sağlayan bir kültürel deneyimdir.

Kukla Terapinin Bir Psikoterapik Sanat Şekli Olduğu Bilinci ile ilgili Bulgular

Son olarak katılımcılara bu müzedeki kültürel miras konulu tüm aktivitelerin aslında bir psikoterapik sanat şekli olduğu anlatılmıştır. Bu nedenle duygu durumlarının müzeye girişteki gibi olmadığı ve belirttikleri duygu durum değişikliklerinin, kullandıkları renklerin her birinin bilinçaltında yatan bir sebebi ya da anlamı olduğu konusunda katılımcılar bilgilendirilmiştir. Ziyaret öncesinde katılımcıların bu hususu göz önünde bulundurup bulundurmadığı sorusu yöneltilmiş, 5 katılımcı bu konuda bilinçli olduğunu ve müzeyi ziyaret sebeplerinin de bu nedenle olduğunu belirtmiştir. Diğer katılımcılar ise bu konuda bilgi sahibi olmadıklarını ifade etmiştir. Kukla terapi diye bir psikoterapik sanat şekli olduğunu daha öncesinde bildiğini ifade eden katılımcı görüşlerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

K/37B "Tabi ki biliyorum, çocuklar üzerinde etkisi daha çok".

E/56 "Evet bunu biliyorum onun için arada çocukları getiriyorum, dördüncü gelişimiz faydalı oluyor bence".

K/38 "Bilişsel gelişimine faydalı olduğunu duydum kukla yapmanın, duymuştum".

Katılımcıların çoğunlukla bu müzedeki aktivitelere terapi etkisi olsun niyetiyle katılmadığı anlaşılmaktadır. 5 katılımcının bu konuda bilinçli olduğunu ve müzeyi ziyaret sebebinin de bu nedenle olduğunu ifade etmesi, kukla terapi gibi yöntemlerin zamanla yaygınlaşabileceğini düşündürmektedir. Bu aşamada kukla gösterisi izlemek ve çeşitli renklerde kukla yapma aktivitesi ziyaretçilere pozitif duygular kazandıran bir etkinlik olarak algılanmaktadır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Araştırmada somut olmayan kültürel miras örneği olarak Hacivat Karagöz gölge oyununu izleyen ve kukla yapım atölyesinde kukla yapan ziyaretçilerin bu aktivite sonrası duygu durumları incelenmiş ve terapi etkisi olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Karagöz müzesi somut olmayan bir kültürel mirası yaşatmak için oluşturulan bir müze olmasının yanı sıra, burada gerçekleşen tüm aktiviteler aynı zamanda görsel ve işitsel birer sanat pratiği olup psikoterapik etkileri söz konusudur. Araştırma bulguları incelendiğinde ise, ziyaretçilerin çoğunlukla eğlenceli ve eğitsel bir aktiviteyi deneyimlemek için bu müzeyi tercih ettiği görülmektedir. Kültürel miras deneyimi ve kendini iyi hissetmek istemek bu müzeyi ziyaret etmek isteyen kişilerin ana amacı olarak tespit edilmiştir. Sosyal değişim mekanları olarak da ifade edilebilen müzeler, bireylerin iyi hissedebilmek için tercih ettiği sosyal hizmet kurumlarıdır (Stylianou Lambert, 2010). Dolayısıyla araştırmada, müzedeki kültürel miras temalı etkinliklerin çocuklar ve yetişkinlerin psikolojik durumlarına olumlu etkilerinin olduğu ve bu etkinin uzun süre hafızada kaldığı tespit edilmiştir ve bu tespit literatürdeki benzer çalışmaların bulgularıyla örtüşmektedir (Daykin vd., 2016; Weziak-Bialowolska vd., 2018). Bu tespit aynı zamanda sanat terapisinin terapötik süreç ve nesne-birey ilişkisi ışığında sağaltım gerçekleştirilmesi durumunu da desteklemektedir. Shaer vd., (2008) psikolojik rahatsızlığı olup, bir sanat terapisti ve küratör eşliğinde müze ziyareti yapan bireylerin hem sağlık durumunun iyiye gittiğini hem de müzedeki deneyimleri neticesinde hızla sosyalleştiklerini ifade etmiştir. Müzeler bireyin sosyalleşme ihtiyacını gideren, eğitici nitelikte mekanlardır (Hein, 2005).

Somut olmayan kültürel miras temalı bir etkinlik olan kukla gösterisi izlemek ve kukla yapmak, sadece turistik bir aktivite ya da bir boş zaman aktivitesi olmayıp, bir terapi tekniğidir. Literatüre kukla terapisi olarak geçmiş olan bu yöntem bir psikoterapik sanat şeklidir (Bernier ve O'Hare, 2005). Kukla terapisi özellikle çocuklarda oldukça etkili ve bilinçaltını dışa vuran bir teknik olduğundan, yaşanan olumsuz duygu durumlarını kukla ile anında dışa vurabilirler. Çocuklardan yetişkinlere her yaş grubunda deneyimlenebilen kukla ile terapötik pratikler gerçekleştirilebilir. Örneğin; kukla terapisi 4 yaş çocuklarıyla ahlaki kuralların öğretilmesinde, farklı yaş aralıklarındaki çocuklara ise, terapötik çalışmalarda veri toplama aracı olarak da kullanılabilen bir yöntemdir. Bu yöntemde amaca yönelik kukla belirlenir, ya da çocukla ruh halini yansıtan bir kukla da yapılabilir. Kuklanın kıyafetleri, renkleri, karakteri vb. fiziksel, karakteristik özellikleri belirlenir. Ardından kukla ile bir soru-cevap sohbet formatında konuşmalar devam edebilir. Aile katılımı da gerçekleştirilebilir. Travma sonrası saha çalışmalarından, kültürel repertuarın tanıtılması noktasında da pek çok psiko-sosyal ortamda kukla etkinlikleri uygulanabilir.

Kuklaların geleneksel, yerel ve coğrafi koşula bağlı kültürel özellikleri ile yansıtılması oldukça önemlidir. Bu noktada yerel kıyafetler; mistik semboller, mistik sayılar ve dualar gibi pek çok pratik de kukla yardımıyla aktarılabilir. Renklerin, sembollerin etkisi sanat terapisinde oldukça dikkat çekicidir. Özellikle sembolik ve kültürel imgeleme sanat terapisinde imajinasyon (imgeleme) aşamasında irdelenmektedir. Birey, bilinçaltında imajinasyonda yapacağı çalışmayı dışavuruken mutlaka geçmiş yaşantısından aklında kalan ya da bilinçaltına attığı istemsiz verilerden faydalanır. Bu sebeple; sembol, renk, imge, metafor ve arketipler sanat terapisinde ne kadar önemliyse; kukla ve kukla terapisinde de o kadar önemlidir.

Çalışmadaki bulgulardan hareketle; diğer somut olmayan kültürel miras temalı turistik aktiviteler ile ilgili araştırmalar yapılmak suretiyle, ziyaretçilerde olumlu duygu durumu etkisi olan farklı terapi yöntemleri de geliştirilebilir. Uygulamalı ve ziyaretçilerin yaratıcılığını kullanmasını sağlayan bu gibi kültürel aktivitelerin, aynı zamanda daha akılda kalıcı olduğu araştırma bulgularında görülmektedir. Bu da ziyaret edilen yere aidiyet duygusunu geliştirip ve yeniden ziyaret motivasyonu oluşturabilir. Türkiye somut olmayan kültürel miras değerlerini, benzer tematik müzeleri artırmak suretiyle yerli ve yabancı ziyaretçilerin deneyimlerine sunmaya elverişli bir alt yapıya sahiptir. Unesco tarafından korunmaya alınmış pek çok somut olmayan kültürel miras söz konusudur. Böylece yerli ve yabancı

turist sayısı artırılabilir ve turistlerin zihninde uzun süre kalan özgün deneyimler kazanması sağlanabilir.

Aynı zamanda Karagöz müzesi ziyaretçileri ile yapılan görüşmelerden elde edilen bulgularla; müzelerin birer öğrenme mekanı olduğu tezi fazlasıyla kanıtlanmıştır (Tekin, 2017; Şahan, 2005; Bülbül, 2016). Müzeler, her yaş grubundan insanın yer alabileceği birer yaratıcı drama, sanat terapisi, geleneksel sanatlar uygulama, öğretme ve dışavurma mekanlarıdır.

KAYNAKÇA

Anameriç, H (2016). Bilginin Toplumsallaşmasında Bir Bilgi Kaynağı Olarak Gölge Tiyatrosu: Karagöz ve Hacivat. *Uluslararası Kültürel Mirasın ve Kültürel Bellek Kurumlarının Yönetimi Kongresi*. 17-20 Eylül 2014. Urla. ss:360-375.

Bender, L. and Woltmann, A. G. (1936). The use of puppet shows as a psychotherapeutic method for behavior problems in children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 6(3), 341–354.

Bernier, M. and O'Hare, J. (2005). *Puppetry in education and therapy: Unlocking doors to the mind and heart*. Bloomington, IN: Author House.

Booth, P. B. and Jernberg, A. M. (2014). *Theraplay*. İstanbul: Gün Yayıncılık.

Bromfield, R. (1994). The use of puppets in play therapy. *Child Adolesc Soc Work*. 12, 435–444.

Bülbül, H. (2016). Müze ile Eğitim Yoluyla Ortaokul Öğrencilerinde Kültürel Miras Bilinci Oluşturma. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 6(3), 681-694.

Daykin, N., K. Gray, M. McCree, and J. Willis. (2016). Creative and Credible Evaluations for Arts, Health, and Well-Being: Opportunities and Challenges of Co-production. *Arts & Health*, 9(2), 123-138.

Donna J. Betts, Jordan S. Potash, Jessica J. Luke and Michelle Kelso. (2015). An art therapy study of visitor reactions to the United States Holocaust Memorial Museum, *Museum Management and Curatorship*, 30(1), 21-43.

Hein, George E. (2005). The Role of Museums in Society: Education and Social. *Curator*. 48(4), 357–363.

Kalf, D. M. (2003). *Sandplay*. California, CA: Temenos Press.

Karin, R. (2004). Safeguarding Intangible Cultural Heritage in the 2003 UNESCO Convention: A Critical Approach. *Museum International*, 56, 66-77.

Klein, M. (1955). The psychoanalytic play technique. *American Journal of Orthopsychiatry*, 25(2), 223–237.

Knell, S. M. (1993a). *Cognitive-Behavioral Play Therapy*. Northvale, NJ: Aronson.

Landreth, G.L. (2012). *Play Therapy: The Art of the Relationship* (3rd ed.). Routledge.

Nash, J. B., and Schaefer, C. E. (2011). Play therapy: Basic concepts and practices. In C. E. Schaefer (Ed.), *Foundations of play therapy* (pp. 3–13). John Wiley & Sons Inc.

Oğuz M.Ö (2009). Somut olmayan kültürel miras ve kültürel ifade çeşitliliği. *Milli Folklor Dergisi*, 11(82), 6-12.

Oğuz, M. Ö. (2013). Terim Olarak Somut Olmayan Kültürel Miras. *Milli Folklor Dergisi*, 25(100), 5-13.

Frieling, H. and Auer, X. (1954). *Mensch-Farbe-Raum, Angewandte Farbenpsychologie*, Munchen: Verlag Callwey.

- Sayar K. (2014). *Terapi-Kültürel Bir Eleştiri*. (5. Baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Shaer, David, Kirstie Beaven, Neil Springham, Silke Pillinger, Alan Cork, Jane Brew, Yvonne Forshaw, Pauline Moody, and S. Chris. (2008). The Role of Art Therapy in a Pilot for Art-based Information Prescriptions at Tate Britain. *International Journal of Art Therapy*, 13(1), 25–33.
- Shapiro, D. E. (1995). Puppet modeling technique for children undergoing stressful medical procedures: Tips for clinicians. *International Journal of Play Therapy*, 4(2), 31–39.
- Şahan, M. (2005). Müze ve Eğitim. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(4), 487-501.
- Stylianou-Lambert, T. (2010). Re-conceptualizing Museum Audiences: Power, Activity, Responsibility. *Visitor Studies*, 13(2), 130–144.
- Tecer, A. (1959). Karagöz ve Kuklaya Ait Kısa Notlar, *Türk Folklor Araştırmaları*, 5(119), 1917-1921.
- Tekin, G. (2017). Dönüşen müzecilik ve müzede öğrenme: Ankara Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi Örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 46 (214), 155-166.
- UNESCO (2003). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi. <https://ich.unesco.org/doc/src/00009-TR-PDF.pdf> (Erişim Tarihi 12.10.2021)
- Weziak-Bialowolska, D., P. Bialowolski, and P.L. S. (2019). Involvement with the Arts and Participation in Cultural Events—Does Personality Moderate Impact on Well-Being? Evidence from the UK Household Panel Survey. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. 13, 348-358.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.