



**DÜZCE ÜNİVERSİTESİ**  
DEĞER ÜRETEN ÜNİVERSİTE

**DEĞERLERİMİZ, KÜLTÜRÜMÜZ VE ÇOCUKLARIMIZ: MİLLİ OYUNCAK**

**DÜZCE ÜNİVERSİTESİ**  
**MİLLİ OYUNCAK ÇALIŞTIRI:**  
**DEĞERLERİMİZ, KÜLTÜRÜMÜZ,**  
**ÇOCUKLARIMIZ**

**ÇALIŞTAY SONUÇ RAPORU**

DÜZCE ÜNİVERSİTESİ  
FENİLLERİ VE MİLLİ OYUNCAK  
ÇALIŞTAYI SONUÇ RAPORU

**ŞUBAT 2017**

**DÜZCE**



## ÖNSÖZ



*Prof. Dr. Nigar DEMİRCAN ÇAKAR*

*Düzce Üniversitesi Rektörü*

Oyuncaklar salt bir oyun aracı olmaktan öte, bir milletin fertlerinin alışkanlıkları, tavır ve tutumları, davranışları, yani özetle kimliği üzerinde oldukça fazla etkiye sahiptir. İthal karakterlerden ilham alan oyuncaklar, yerli kültürün yabancı kültür tarafından işgaline sebep olmaktadır. Yaygın olarak bilinen bir örnektir; Ninja Kaplumbağalar önce bir sinema filmi sonra bir çizgi film serisi olarak ülkemize gelmeden önce, ülkemizde pizza tüketimi yok denecek kadar azdı. Ancak bugün pizzanın pazar payı oldukça büyüktür.

Bu nedenle Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığımızın liderliğinde Üniversitemiz, PAGEV (Türk Plastik Sanayicileri Araştırma, Gelişim ve Eğitim Vakfı), Düzce Ticaret ve Sanayi Odası işbirliği ile “Milli Oyuncak” üretilmesi ve Düzce’de bir Oyuncak Organize Sanayi Bölgesi kurulması planlanmaktadır.

Bu planların ilk adımı olarak, Üniversitemizde 20 Şubat 2017 günü “Değerlerimiz, Kültürümüz ve Çocuklarımız: Milli Oyuncak” başlıklı bir Çalıştay düzenlenerek, milli, yerli ve evrensel olarak pazarlanabilir oyuncakın sahip olması gereken niteliklerin ortaya çıkarılmasına çalışılmıştır.

Daha sonra bir Proje Pazarı etkinliği düzenlenerek, nitelikleri ortaya konan Milli Oyuncakla ilişkin tasarımlar sergilenecektir. Son aşamada ise Milli Oyuncak lansmanı yapılacaktır.

Bölgesel kalkınmada öncü rolünü sürdüren Üniversitemiz, tüm bu süreçlerde de aktif rolünü sürdürecektir.

Çalışmaya katkıda bulunan tüm katılımcılarımıza teşekkür eder, Çalıştayın bölgemizin ve ülkemizin ekonomik ve sosyal kalkınmasına katkıda bulunmasını dilerim.



## İÇİNDEKİLER

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. Amaç .....                       | 3 |
| 2. Çalıştay Konuları .....          | 3 |
| 3. Katılımcılar .....               | 3 |
| 4. Düzenleme Kurulu .....           | 4 |
| 5. Sonuç Raporu .....               | 5 |
| 6. Milli Oyuncak Proje Pazarı ..... | 9 |





## 1. Amaç

Bu Çalıştayın amacı, milli kültürümüzü yansıtan, yerli, ancak evrensel değerleri de barındıran oyuncakların ya da oyuncak grubunun sahip olması gereken niteliklerin ortaya konulmasıdır. Bu amaca yönelik olarak, aşağıda belirtilen özel konu başlıkları ışığında psikologlar, sosyologlar, eğitim bilimciler, dil bilimciler, din bilimciler, çocuk gelişimi uzmanları, endüstriyel ürün tasarımı uzmanları, ergonomi uzmanları, görsel iletişim tasarımı uzmanları, heykel sanatçıları, sektör temsilcileri ve yabancı uyruklu katılımcılar, bu nitelikleri ortaya koymaya çalışmıştır.

## 2. Çalıştay Konuları

- Milli Oyuncak Hangi Değerleri Aşılmalı?
- Değerlerimiz Oyun ve Oyuncaklarla Nasıl Aşılır?
- Toplumsal Cinsiyetin Oyuncak Seçimi Üzerindeki Etkisi Nedir?
- Türk Kültürünün Ayırt Edici Özellikleri Oyuncaklara Nasıl Yansıtılabilir?
- Türk Mitolojisinden İlham Alan Oyuncaklar Nasıl Olmalıdır?
- Aile İçi İletişimi Güçlendiren Oyuncak Özellikleri Nelerdir?
- Değerler Eğitimi Oyuncaklar Aracılığıyla Nasıl Verilebilir?
- Milli Bilincin Kazandırılması ve Milli Kimliğin İnşasında Oyuncaklar Nasıl Konumlandırılabilir?

## 3. Katılımcılar

- Prof. Dr. Mesude ATAY
- Prof. Dr. Metin AKKUŞ Edebiyat
- Prof. Dr. Yasemin AYDOĞAN
- Prof. Dr. Ferhat Kamil SATICI
- Prof. Dr. Yahya Mustafa KESKİN
- Prof. Dr. Yusuf OĞUZOĞLU
- Doç. Dr. Dilek AKBULUT
- Doç. Dr. Arzu ÖZYÜREK
- Doç. Dr. Nanuli KATCHARAVA
- Yrd. Doç. Dr. Emel COŞKUN
- Yrd. Doç. Dr. William Samuel PEACHY
- Yrd. Doç. Dr. Metin KILIÇ
- Yrd. Doç. Dr. Tuğba Seda ÇOLAK
- Yrd. Doç. Dr. Avşar GÜRPINAR
- Yrd. Doç. Dr. İlker YARDIMCI
- Yrd. Doç. Dr. Hüseyin CİRİTCİOĞLU
- Yrd. Doç. Dr. Aslıhan KUYUMCU VARDAR
- Yrd. Doç. Dr. Furat AKDEMİR
- Yrd. Doç. Dr. Cihan ERTAN
- Yrd. Doç. Dr. Ş. Ercan KIZILAY
- Yrd. Doç. Dr. Açelya B. GÖNÜLLÜ
- Yrd. Doç. Dr. Fahriye HAYIRSEVER
- Öğr. Gör. Zeynep TOPÇU BİLİR
- Öğr. Gör. Celil ATASEVER

- Öğr. Gör. Zeynep Seda ÇAVUŞ
- Arş. Gör. İrem BİLGİ
- Arş. Gör. Fatma ÇELİK
- Arş. Gör. Cemil YAVUZ
- Arş. Gör. Esra H. O. TAŞBAŞ
- Arş. Gör. Hatice S. KESDİ
- Arş. Gör. Bahar AYKAÇ
- Yılmaz ZENGER
- Şule ŞENOL
- Fulya SORMAZ
- Elena PALLOTTA
- Şerif MASSAD
- Ali ALFARRAS
- Sipsa Alhaj SULIMAN

#### 4. Düzenleme Kurulu

##### Onursal Başkanlar

- Prof. Dr. İbrahim KILIÇARSLAN, Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı - Sanayi Genel Müdürü
- Prof. Dr. Nigar DEMİRCAN ÇAKAR, Düzce Üniversitesi Rektörü

##### Düzenleme Kurulu Başkanı

- Yrd. Doç. Dr. Uğur HASIRCI

##### Düzenleme Kurulu

- Prof. Dr. Halil İbrahim UĞRAŞ
- Prof. Dr. Emine Yıldız DOYRAN
- Doç. Dr. Ayla KEÇECİ
- Yrd. Doç. Dr. Metin KILIÇ
- Yrd. Doç. Dr. İlker YARDIMCI
- Yrd. Doç. Dr. Açelya B. GÖNÜLLÜ
- Yrd. Doç. Dr. Hasan Hüseyin CİRİTCİOĞLU
- Yrd. Doç. Dr. Özkan ŞAHİN
- Öğr. Gör. Zeynep Seda ÇAVUŞ
- Arş. Gör. Hayriye Merve ERİŞ HASIRCI



## 5. Çalıştay Sonuç Raporu

Milli Oyuncanın sahip olması beklenen nitelikler, maddeler halinde şu şekilde özetlenebilir:

- Dürüstlük, hoşgörü, farklılıklara saygı, merhamet, ötekileştirmekten kaçınmak, saygı, sevgi gibi evrensel değerler aynı zamanda millî değerler olarak da nitelendirilebilir. Tasarlanacak “milli oyuncak/oyuncaklar” bahsi geçen evrensel/millî değerleri taşımalıdır.
- Oyuncak tasarımında, yöresel ve kültürel değerlerimizi vurgularken aynı zamanda modern dünyada dikte edilen mükemmel fiziğe sahip/kusursuz insanları temsil eden oyuncaklar yerine, farklı fiziksel özellikleri de yansıtan (şişman, zayıf, siyahi, eksik uzuvlu) oyuncaklar tasarlanabilir.
- Dil vurgusu, milliliğin aşılması noktasında önem arz etmektedir. Üretilecek olan oyuncak Türkçe kelimeleri kullanan bir oyuncak olmalıdır.
- Oyuncaklar, ister çocuklara ister yetişkinlere yönelik olsun ideolojik olmamalıdır.
- Çocuklara çevre bilincini ve tüketim bilincini aşıl原因, bu bağlamda sürdürülebilirlik farkındalığını arttıran ve sorumluluk bilincini geliştiren oyuncaklar olmalıdır.
- İlk olarak oyun ve oyuncaklar için yazılı bir altyapı (kurgular, hikayeler ve kavramları destekleyici bilgilerle oluşturulan senaryolar) oluşturulmalı ve onlardan elde edilen animasyon, dijital ortamdaki ürünler ve onun sonucunda popülerleşen ve nesneleşen oyunlar ve daha sonrasında oyuncak tasarımları ortaya konulmalıdır.
- Oyunlar şans ve çalışkanlık üzerine kurulup, şans faktörü en aza indirilmelidir.
- Kent dokusu da değerlerin oyuncaklara yansıtılmasında bir role sahiptir. Geniş aile kültürümüzü oyuna yansıtabileceğimiz, örneğin kendi yemek kültürümüzün yer verildiği tarzda çeşitli oyunlar ve oyuncaklar yapılabilir. Geleneksel Türk tipi evler (balkonlu, avlulu evler), işyerleri (bakkal, kasap) ve eşyaların olduğu bebek evleri yapılarak mimari ve kültürel dokularımız çocuklara aktarılabilir. Örneğin, Safranbolu, Odunpazarı, Beypazarı evleri vb. gibi kentsel dokusu olan mimari yapıların bu gibi uygulamalarıyla geçmiş kültürel figürler çocuklar tarafından tanınır hale gelebilir.
- Evrensel değerler, millî değerleri de bünyesinde barındırır. Motifler millî olabilir, evrenseli dışlamadan bir senteze ulaşılması gerekir.
- Şiddet karşıtı oyuncaklar tasarlanmalıdır.
- Engelli çocukların oynayabileceği oyuncaklar tasarlanmalıdır. Çocuk görme engelliye oyuncak işitsel öğelerle, duyma engelliye oyuncak görsel öğelerle desteklenmelidir.
- Oyuncak ve oyun tasarlamak da sanat gibi bir değerdir. Devlet desteğiyle birtakım kurumsal çalışmalar -oyuncak müzesi gibi- yapılmalıdır. Bu müzelerde, mevcut oyuncak birikimimiz sergilenmelidir. Söz konusu müzeler, aynı zamanda kültür derneği mantığıyla bir takım eğitim faaliyetlerini yürütmelidir. Müzeyi ziyarete gelen çocuklar ve yetişkinler için kültürel ve sanatsal etkinlikler gerçekleştirilmelidir. Hatta yurt içindeki tüm müzelerde ve kütüphanelerde, çocuklar için kültürel çalışmalar yapılmalıdır. Sanata ve tasarıma yönelik çalışmalar, ziyarete gelen çocukların hayal güçlerini besleyerek ve kişisel gelişimlerine katkı sağlamalıdır.
- İlk olarak ayrıntılı bir ürün skalası ile animasyon, set oyuncacı, karton oyun vb. bir oyuncak listesi belirlenmesi yararlı olacaktır.
- Değerler, birden fazla kişinin oynayabileceği oyun ve oyuncaklar ile en iyi şekilde aktarılabilir. Toplumsal değerler tek başına kazanılabilen değerler olmadığından, grup oyunları

tasarlanarak bu sağlanabilir. Sanal bebekler örneğinde olduğu gibi sosyal medyadan ve diğer kitle iletişim araçlarından da faydalanılabilir.

- Geleneksel oyunların çekici hâle getirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda televizyonlardan, sosyal medyadan, okullardaki etkinliklerden, müfredat programlarındaki kitaplardan faydalanılabilir. Okullardaki etkinlik kitaplarında bu oyunlara yer verilebilir. Öyle bir karakter çizilmeli ki, bu karakter bir kitapta yer aldığı anda kitap, çocuk için çekici hâle gelmelidir.
- Geleneksel oyunlara ait materyaller modifiye edilerek, ülke politikası doğrultusunda müfredata dahil edilebilir ve örgün eğitimde eğitim politikası olarak oyun ve oyuncaklara yönelik zamanın genişletilmesi önerilebilir. Bu tür geleneksel oyunların ve materyallerin modern objeler hâline getirilip uluslararası bağlamda oyuncaklar üzerinden bu politika geliştirilebilir.
- Üretilen oyuncaklarda millî kültürümüzü yansıtan öğelerin bulunması ve bu öğelerin işitsel ve yazınsal kültürümüzü de barındırması gerekmektedir. Örneğin; İstiklâl marşımız, ninnilerimiz, tekerlemelerimiz vb. öğelerin kullanılması önerilir.
- 5-12 yaş arasındaki çocukların tamamının cinsiyete göre oyuncak seçtiği görülmektedir. 3-6 yaş çocuklarda cinsiyetin oturmaya başladığı görülmektedir. Bu yaştan sonra oyuncak seçme konusundaki ayırım da netleşir. Kızlar bebek, mutfak eşyaları vb. gibi oyuncaklar seçerken erkekler top, silah vb. gibi cinsiyetleriyle şartlandırılmış olan oyuncakları seçmektedir. Çocuklar, doğuştan gelen biyolojik özellikleri ve çevresel etkiler nedeniyle düşündükleri yerine duymak istenilenleri dile getirir ve söz konusu oyuncak seçimleri de bunun sonucudur. Türkiye’de bilinen en eski oyuncak üretim ve satış merkezi olan Eyüp oyuncaklarının çocuklar arasında birleştirici bir vasfa sahip olduğu bilinmektedir. Oyuncaklar iki cinse de hitap etmelidir, aksi halde oyuncaklar ayrımcılığı ortaya çıkarabilir. Cinsiyetlerin oluşturduğu toplumsal roller, oyuncak seçimi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir.
- Tasarlanacak oyuncak tüketen, edilgen, pasif kadın profili yerine güçlü, üreten ve etken bir kadın profili yansıtmalıdır. “Mavi oyuncak erkek çocuğa, pembe oyuncak kız çocuğa aittir” ya da “Evin içinde oynanan oyunlar ve oyuncaklar kız çocuklarına, evin dışında oynanan oyunlar ve oyuncaklar erkek çocuklara aittir” düşüncesinin aşılması gerekir.
- Seçilecek oyuncaklar konusunda ebeveynlerin eğitilmesi gerekir. Mevcut cinsiyet kalıplarının, özellikle kız çocuklarının aleyhine işlediği göz önünde bulundurulacak olursa, bu durumun önüne geçilmesi adına cinsiyete yönelik oyuncak tasarımları yerine, cinsiyet farkı olmaksızın çocukların düşünme, sorgulama becerisinin arttırılmasının yanı sıra hayal gücünü geliştiren, evrensel ve millî değerlerin çocuğa hissettirildiği oyuncaklar tasarlanmalıdır.
- Oyunağın toplumsal cinsiyetlendirilmesinde ebeveynlerin ya da yetişkinlerin kendileri rol oynamaktadır. Kızlara ve erkeklere geleneksel cinsiyet rollerine uygun oyuncaklar sunulmaktadır. Örneğin kızlara anaç ve ev içi rolleri pekiştiren oyuncaklar sunuluyorken erkek çocuklara daha dışa dönük ve hareket içeren oyuncaklar sunulmaktadır. Dolayısıyla yetişkinler bu hususta belirleyici olmaktadır. Örneğin bir bilim setinde yer alan tanıtıcı karakter erkek ise oyuncak hem bir erkek oyuncuğalı haline gelmekte hem de meslek toplumsal olarak cinsiyetlendirilmiş olmaktadır. Bir bilim insanı seti oluşturulacaksa içerisinde bir kızın bir de erkeğın olduğu ve cinsiyet ayrımlının yapılmadığı bir set üretilmelidir.
- Toplumsal cinsiyet çok fazla öncellenmemelidir. Ancak gelişimsel özellikler de göz ardı edilmemelidir. 3-6 yaş aralığının cinsiyet farkındalığı ve cinsiyete uygun davranış kazanımı için kritik dönem olduğu göz önünde bulundurularak oyuncaklar tasarlanmalıdır. Çocuğın kendi cinsel kimlik kazanımı noktasındaki hassasiyetine dikkat edilmelidir.



- Türk kültürü standartları, yapılacak olan sosyolojik ve antropolojik alan arařtırmaları saptanmalıdır. Bu arařtırmalardan Türk Kùltür Envanteri çıkartılmalıdır. Bunlara dayanılarak tasarım çalıřması yapılmalıdır. Bu ařamadan sonra üretilecek olan oyuncaklarda bu kriterler aranmalı ve kontrol edilmelidir. Bu işlemler, ilgili Bakanlık üst kurulu çerçevesinde yürütülmelidir. İslami kùltürün oyuncak faktörüne figürasyon yapımının olmaması şeklinde neden olduđu gör÷lmektedir. Kùltürümüzün diđer ögeleri olan at, Türk mutfađı, halı-kilim, gelenekler, milli bayramlar, halk oyunları, müzikler vb. oyuncaklara yansıtılabilir. Nasreddin Hoca, Kelođlan, Hacivat ve Karagöz gibi milli deđerler modernleřtirilerek yeniden ele alınabilir. Örneđin, Nasreddin Hoca'nın gençliđinden yařlılıđına kadarki dönemi gösterecek olan seri şeklinde oyuncak üretimi yapılabilir. Türk kùltürü içinde sayılan mekanlar da oyuncaklar kadar önemlidir. Dekorasyonların ve mekanların deđerlerin yerleřmesindeki önemini de göz ardı edilmemelidir. Çocuđun dünyayı dođru algılaması gerekmektedir ve bunun yolu mekanlardan geçmektedir. Buradaki ruhun oyuncacađa da aktarılması sađlanır. Mitolojik veya Tarihi karakterlerimizi kùltürel özelliklerimizle birlikte eřleřtirerek mevcut piyasada bulunan oyunlar (dedektif, karakter tanıma, eřleřtirme vb.) bu kavramlarla birleřtirilebilir. Hologram (Parapolooid) şeklindeki oyuncaklarla kùltürel nesnelere görünür hale getirilebilir.
- Oyuncaklarda kùltüre özgü materyaller kullanılabilir. Türk Milli kùltürünü yansıtmaması açısından materyallerde keçe gibi dođal ürünler kullanılması önemlidir.
- Oyun ve oyun karakterleri üzerinden, misafirperverlik, kadirşinaslık, nüktedanlık, olanı korumak, barıř içinde yařamak, zulümden kaçını korumak, merhamet göstermek gibi Türk Milli karakterini taşıyan özellikler yansıtılabilir. Fiziksel oyunlar üzerinden bunun gerçeleřtirilmesi her ne kadar güç görünse de belirli bir senaryoya bađlı kalınarak üretilmiř dijital platformlardaki oyunlarla (bilgisayar oyunları, konsol oyunları, akıllı telefon uygulamaları vb.) bu gerçeleřtirilebilir.
- Bir oyuncacađa yönelik talebin yaratılması noktasında animasyon filmler oyuncakların üretimi ve yayılması konusunda oldukça etkilidir. Dolayısıyla önce animasyon filmle bir karakter oluřturulması daha sonra bu karakterin oyun ve oyuncak olarak piyasaya sunulması önerilmektedir. Bu karaktere iliřkin tamamlayıcı ürünlerle (tekstil, kırtasiye, mobilya vb.) desteklenebilir.
- Verilmek istenen kùltürel deđer belirlenen bir karakter vasıtasıyla ařılanabilir. Millî kùltüre dayanan oyun ve oyuncakları dizi, film, hikâye kitapları vb. vasıtasıyla çocukların bu özellikleri içselleřtirmesi sađlanabilir. Aynı zamanda bu karakteri sadece oyuncaklarla deđil, oyuncaklarla beraber ona destek olacak derecede kıyafetler, çantalar, çarşafklar vb. üretilmeli, hepsi eř zamanlı olarak çocuklara sunulmalıdır. Sadece oyuncakla sınırlı kalınırsa bu hususta başarı belli bir dereceye kadar gerçeleşebilir.
- Aile bađları güçlü, büyüklere saygıyı küçüklere sevgiyi ön planda tutan, hořgör÷lü ve sabırlı (Dede Korkut), liderlik özelliklerine sahip (Asena) ve üretken (Nevruz) milli karakterler bir çizgi film içerisinde anlatılabilir ya da karakterlerin özelliklerinin yer aldıđı kartlar oluřturulabilir. Bu karakterlerin özelliklerine uygun olarak karton oyunlar oluřturulabilir.
- "Oyuncak tasarlarken mitolojimizdeki mevcut motifleri mi kullanalım, kendimiz mevcut motiflerden yararlanarak yeni bir oyuncak mı tasarlayalım?" sorusu akıllara gelebilir. Örneđin Türk mitolojisinde yer ve gök ejderhası olmak üzere iki ejderha bulunur. Dünya düzeninin sađlayan bu iki ejderha figürü zamanla unutulmuřtur. Unutulan motiflerimiz oyuncak tasarımıyla yeni bir vücut bulur ve çocuklara tanıtılabilir.



- Dede Kokut hikayelerinde, Türk Mitolojisinde yer alan çeşitli karakterlerin olağanüstü güç unsurlarını daha da ortaya çıkarabileceğimiz figürler, oyuncaklar yapılabilir. Günümüzde çocuklarca ilgi gören süper kahramanlara benzer özelliklere sahip karakterler oluşturulabilir. Örneğin, Boğaçhan hem güçlü ve savaşçı bir karakterken hem de hoşgörülü ve yardımseverdir. Çocuklar tarafından benimsenmesini sağlayabilmek için bilim ve teknoloji unsurları ve doğaüstü güçler, söz konusu mitolojik karakterlere adapte edilmelidir. Mitolojik karakterlerin güncel özelliklere de sahip olması gerekir. Mevcut çocuk kanallarında mitolojik kahramanlardan bazılarının çizgi filmleri bulunmaktadır. Bu çizgi filmlerdeki karakterlerden çeşitli oyuncaklar meydana getirilebilir.
- Tüm aile bireylerinin dahil olacağı grup oyunları ve aile içi roller ile sorumlulukların tanımlandığı oyuncaklar üretilmelidir. Bu, aile içi bağların güçlenmesine de yardımcı olabilir. Ayrıca, toplumsal değerler bütününde aile büyüklerine saygı da bu oyuncaklarla işlenebilir. Geliştirilecek oyuncaklar çocukların yaş düzeyine uygun, bireysel yeteneklerini geliştirecek, onlara özgüven kazandıracak, bilişsel ve zihinsel gelişimlerini destekleyecek oyuncaklar olmalıdır.
- Kendi oyuncakını kendin yap mantığında üretilen oyun setlerinin yanı sıra aile fertlerinden en az birinin yardımını da gerektiren ve dolayısıyla aile fertlerinin de oyunun içerisine dâhil olabileceği oyuncaklar üretilir. Bu oyun içerisinde kendi sırasını beklemek, sabır göstermek ve problem çözmek gibi özellikler de çocuğa aktarılabilir.
- Çocuğun değerini hissettirecek ve çocuk haklarını öne çıkaran oyunlar kurgulanmalıdır. Oyuncaklar, birey olarak çocuğun haklarını öne çıkarmalıdır, oyunlar esnasında yetişkinler de yanılabilir ve çocuklar kendi üzerlerinde kurulan aile ve çevre baskısına karşı çıkma hakkına sahip olabilmelidir. Çocuğun bireyselliği ötelenmeden aile kavramını güçlendiren oyuncaklar üretilmelidir.
- Dokuz Taş, Mangala, Peçiç, Aşık gibi kültürel geçmişi olan, strateji kökenli geleneksel aile oyunları yeniden popüler hale getirilebilir.
- Oyuncaklar çocuklarda merak uyandırmalı ve gelişimsel ihtiyaçlarına cevap vermelidir. Yapılandırılmamış veya yarı yapılandırılmış oyuncaklar vasıtasıyla çocuğun yaratıcılığının sınırlandırılması tehlikesi ortadan kaldırılabilir
- Tasarlanacak oyuncak çocuğun özgüvenini arttırmalıdır. Tasarlanan oyuncaklar, çocuklarda bedensel, davranışsal ve ruhsal olarak mükemmeliyetçiliği desteklememelidir. Örneğin, Barbie veya Ken bebekler vasıtasıyla idealize edilen ve gerçekçi olmayan oyuncaklar yerine, mükemmeliyetçi normları aşılamaayan bir oyuncak tasarlanmalıdır.
- Zanaat, el emeği ve yerel/geleneksel alışkanlıklarla üretilen oyuncakların (bez bebekler, örgü bebekler, ahşap oyuncaklar vb.) üretimi teşvik edilmeli ve konuyla ilgili istihdam alanları yaratılmalıdır.
- “Milli Bilinç” ve “Milli Kimlik” kavramları Türk ırkına indirgenmesi durumunda toplumsal ayrıştırma anlamında tehlike arz edebilir. Bu nedenle, geçmişten bugüne Anadolu kültürünün farklı öğelerinin yaşam biçimi, düşünce yapısı rehber olabilir. Çocuk gelişimi ve eğitimini destekleyen fonksiyonların dışında yetişkinlere yönelik “Milli Bilinç” ve “Milli Kimlik” temalı oyun ve oyuncaklar tasarlanabilir.
- Bilincin oluşması için bilgi olmalıdır. Bu bilgi, tarihsel ve doğru bir bilgi olmalıdır. Bilimsel bilgi ise, doğru ve objektif olmalıdır. Tasarlanacak oyuncak bilimsel, tarihsel ve doğru bilginin vücut bulması olarak somutlanacağı bir oyuncak olmalıdır. Millî kimlik de bu tarihsel, objektif ve doğru bilgi üzerine inşa edilmelidir. Çocukların yaşı ve gelişim özelliklerine göre oyuncakların

sınıflandırılması gerekmektedir. Bu değerlerin kazandırılmasının da bu ilkelere göre düzenlenmesi gerekmektedir.

- Günün şartlarına uygun bir hikâye geliştirilip, hikâyeler aracılığıyla millî bilinç çocuklara aşılmaya çalışılmalıdır. Bu anlamda tekil oyuncaklar yerine bir kurgunun içinde yer alan oyuncakların üretilmesi kolaylaştırıcı olabilir.
- Bölgesel (İzmir'in Efeleri, Ankara'nın Seymenleri vb.), coğrafi (Peri bacaları, Nemrut Dağı vb.) ve tarihi (Çanakkale Savaşı, Kurtuluş Savaşı) özellikleri vurgulayarak ulusal değerlerin pekiştirilmesi amaçlanmalıdır.
- Oyuncaklar tasarlanırken kalite, araştırma, kavramsallaştırma, çeşitlilik, bütünsellik gibi ilkeler göz önünde bulundurulmalıdır.
- Milli mücadele dönemindeki Kurtuluş Savaşını kazanmamızı sağlayan milli duyguları ele alan oyun kurguları ve senaryoları ile desteklenmiş karakterlerle (Seyid Onbaşı, Şerife Bacılar vb.) vatanseverlik, milli kimlik bilinci, kahramanlıklar aşılabilir.
- Oyuncak yapımında kullanılan katkı maddelerinin sağlığa zararlı olmaması ve yuvarlak köşeli oyuncakların üretilmesi gerekmektedir. Oyunağın malzemesi için ahşap veya kaliteli plastik ürünler kullanılmalıdır. Oyuncaklar, bakteri barındırmayan nitelikte ürünler olmalı, çocuğun yaşına, gelişimine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olmalı, ekonomik ve sağlam olmalıdır.
- Tasarlanacak oyuncakta yerel kültürel motifler kavramsal düzeyde vücut bulmalıdır. Böylece tasarlanacak oyuncak evrensel düzleme çıkarak, tasarım kendisini dünya oyuncak endüstrisine kabul ettirebilir. Böylece hem evrensel hem millî değerleri bünyesinde barındıran bir tasarıma ulaşılabilir.
- Okullarda, çocukların kendi oyunağını üretmeleri konusunda projeler geliştirilebilir. Bu projeler zamanla eğitim sistemimiz içerisine entegre edilebilir.
- Türkiye'nin çok kültürlülüğünü yansıtan motiflerin yer aldığı oyun ve oyuncaklar tasarlanmalıdır.
- Yerel, bölgesel ve ulusal çapta oyuncak festivalleri düzenlenebilir.
- Oyun büfeleri ve oyun evleri kurularak, oyunağa erişim sıkıntısı yaşayan çocuklara ulaşılması amaçlanmalıdır.
- Çocuk hakları bildirgesinden beslenebilir.
- Milli Oyuncak ile ilgili logo tasarlanabilir.

## 6. Milli Oyuncak Proje Pazarı

Sonuç raporunda nitelikleri ortaya konulan "Milli Oyuncak" için, Düzce Üniversitesi tarafından bir proje pazarı etkinliği düzenlenecektir. Etkinliğe ilişkin detaylara [millioyuncak.duzce.edu.tr](http://millioyuncak.duzce.edu.tr) adresinden erişilebilir.