

Rekreasyon Alanında Yeni Bir Uygulama Zaman Yolculuğu

Dr. Devrim Zerengök

Editör: Prof. Dr. Selhan Özbey



ÖZGÜR
YAYINLARI

Rekreasyon Alanında Yeni Bir Uygulama Zaman Yolculuđu

Dr. Devrim Zerengök

Editör: Prof. Dr. Selhan Özbey



Published by

Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şehitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozguryayinlari.com

✉ info@ozguryayinlari.com

Rekreasyon Alanında Yeni Bir Uygulama Zaman Yolculuğu

Dr. Devrim Zerengök

Editör: Prof. Dr. Selhan Özbey

Language: Turkish

Publication Date: 2025

Cover paint by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

ISBN (PDF): 978-625-5757-81-4

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub953>

OPEN ACCESS



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

Suggested citation:

Zerengök, D., Özbey, S. (ed) (2025). *Rekreasyon Alanında Yeni Bir Uygulama Zaman Yolculuğu*.

Özgür Publications. DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub953>. License: CC-BY-NC 4.0

The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozguryayinlari.com/>



İçindekiler

Önsöz	v
Editörden	ix
Teşekkür	xi
Kısaltmalar	xiii
Giriş	1
1. Kavramsal Açıklamalar	5
Zaman ve Serbest Zaman	6
Rekreasyon	7
Zaman Yolculuğu (ZY)	10
2 Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY): Kuramsal ve Yapısal Temeller	23
ZYY'nin Kuramsal Temelleri	25
ZYY'nin Yapısı	30
3 ZYY'nin Uluslararası Boyutu	47
Uygulama Örnekleri	48
ZYY'nin Türkiye'de Gelişimi	50

4	Rekreasyon ve “Zaman Yolculuğu”	57
	Zaman Yolculuğu Uygulama Önerileri	62
	Örnek Uygulama	68
	Sonuç ve Öneriler	77
	Kaynakça	81

Önsöz

Geçmişe dönüp bazı olayları değıştirme şansımız olsaydı; belki bugün içinde bulunduğumuz koşulları daha avantajlı, daha keyifli hale getirebilirdik. Ya da geleceğe gidip henüz kimsenin tanıklık etmediğı bir dünyayı gözlemleyebilseydik; insanlığın yarınını daha önceden öğrenme imkânına sahip olsaydık... Hatta tıpkı bir şehirden diğerine yolculuk eder gibi, zamanda ileri ve geri hareket etmek sıradan bir eylem olsaydı... Bu gerçekten müthiş olurdu değil mi?

Zamanda yolculuk yapma düşüncesi, uzun yıllardır insanların hayal gücünü harekete geçiren bir konudur. Bilim insanları, sanatçılar ve yazarlar, geçmişe geri dönme ya da geleceğe ulaşma ihtimali üzerine düşünmüş; zamanın sırlarına erişme fikrini hem merak hem de hayranlıkla incelemişlerdir.

Zaman yolculuğunu bu kadar çekici kılan belki de insanoğlunun yaşam sınırlarını aşma isteğı olabilir. Bulunduğı zamandan farklı bir zamana gidebilen, geçmişe veya geleceğe yolculuk edebilen biri, kendisine biçilmiş olan yaşam çizgisinin dışına çıkabilir ve farklı dönemleri keşfedebilir. Ya da zamanda yolculuk arzusu insanın bilinçaltındaki ölümsüzlük isteğıyle ilişkilendirilebilir. İnsan, varoluşunun yalnızca sınırlı bir zaman dilimiyle

tanımlanmasını kabul etmekte zorlanır; geçmiş, şimdi ve gelecek arasında sürekli bir varlık olma düşüncesi, bu nedenle birçok kültürde karşılık bulur. Dolayısıyla zaman yolculuğu bilimsel bir merak olduğu kadar, duygusal ve ruhsal bir arayıştır aynı zamanda. Teknoloji geliştikçe bu merakın da artacağı kesindir; tıpkı uzay araştırmalarında olduğu gibi, zaman yolculuğu fikri de ilgiyle takip edilmeye devam edecektir.

Peki zaman yolculuğu gerçekten mümkün müdür? Bilim ve teknoloji bu sorunun cevabını aramaya ve tartışmaya devam ederken biz bu soruya cevabımızı verelim; Kesinlikle evet. Nasıl mümkün olduğunu bu kitapta sizlerle paylaşıyor olacağız.

İlk zaman yolculuğum 2010 yılında, 1887 'ye İsveç'te Fredriksberg Malikânesine oldu. Kendimi büyük bir çiftliğin çalışanlarından biri olarak buldum. Ülke büyük bir ekonomik dönüşümün içindeydi; tarlalardan fabrikalara göç hızlanıyor, insanlar geçim sıkıntısı ile yeni umutlar arasında sıkışıyordu. Malikânede hepimiz ağır işlerin içindeydik ve söylentiler dolaşıyordu: Ekonomik krizden dolayı çiftlik elden gidebilir, hepimizin hayatı değişebilirdi. Hepimiz aynı anda hem korku hem de umut taşıyorduk. İkimizden bazıları Amerika'ya gitmeyi düşünürken kimisi bulunduğu yeri terk etmemeye çalışıyordu...

Bu yolculuğu mümkün kılan kurum Kalmar Şehir Müzesiydi. Bu bir tiyatral tarih canlandırması idi ama benim için sadece bundan ibaret değildi, insanların o dönemde İsveç'te hayatta kalma, karar verme ve geleceğini şekillendirme çabasına tanıklık etme fırsatıydı. O gün, tarihi izlemekle beraber, onun bir parçası olduğumu hissettim. Bu duyguyu herkes yaşamalı diye düşündüm ve ilerleyen dönemde yüksek lisans tezimde Zaman Yolculuğunu bir etkinlik olarak uyguladım. Manisa Celal Bayar Üniversitesi

Tıp Tarihi Müzesi'nde 1533 yılına yolculuk ettik ve Mesir Macunu'nun ilk hazırlanışına tanık olduk.

Elinizdeki kitap, bu deneyimleri resmeden bir tablo ve bir zaman yolculuğu için aralanan kapı olma niyetindedir. Yolculuğun sizler için keyifli olmasını diliyorum.

Dr. Devrim Zerengök

Editörden

Saygıdeğer okuyucu;

Heyecanla sürdürdüğü çalışmalarını uzun süredir takip ettiğim, bir dönem öğrencim olmakla birlikte şu anda çalışma arkadaşım olan *Dr. Devrim Zerengök'ün*, kitabını hazırlama sürecindeki çabalarına bizzat şahit oldum. Kişisel azmi ve alanına olan saygısını birleştirerek titizlikle yazdığı kitabı sizlerle paylaşmaktan büyük mutluluk duyuyorum.

“*Zaman Yolculuğu*” kavramını kullanıp ve uygulamasını yüksek lisans tezinin küçük bir kısmında uygulamasına rağmen, bu konuya olan ilgisini sürdürmeye ve kendini bu konuda geliştirmeye devam etti. ZY ile ilgili yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde yapılan uygulamalara, eğitimlere ve kongrelere katılarak çok yönlü biçimde kendini geliştirmeyi sürdürdü. Zamanı geldiğinde, kendi bilim uzmanlığı olan Rekreasyon alanı ile ortak noktalarını yaşayarak ve kullanarak öğrendi.

Şimdi de siz okuyucularla bu deneyimlerini ve araştırmalarını heyecanla paylaşmasına tanık oluyorum. Açıkça söylemek gerekirse benzer heyecan beni de içine hemen aldı. Kitabı okurken sizlerinde, *Zaman Yolculuğu'nun* konusu ve kapsamı gereği sanattan tarihe eğitime, arkeolojiden edebiyata, fütüristik film senaryolarından

geleneksel yerel kùltürlerin tanıtıldıđı müzeclıęe kadar birçok alanda kullanıldıđına tanıklık etmiş olacaksınız. Resimlerle ve şekillerle desteklenen açıklamalar, görsel algıya da hitap ederek siz okuyucuların zihninde canlandırmasına olanak sağlayacaktır.

Bu kitabın yazılmasının temel amacı; Rekreyasyon ve serbest zaman (leisure) kavramlarını derinlemesine incelemek ve, “Zaman Yolculuđu Yönteminin yeni ve etkili bir uygulama olarak bu alanda kullanılabileceđi ile ilgili bakış açısını siz değerli okuyucuların görüşlerine sunmaktadır. Elbette bundan sonra, bu kitabı temel alarak savunduđu görüşünü ve düşüncelerini test edebilmek için bilimsel çalışmalarını yapacak ve sonuçlarını paylaşacaktır.

21.yüzyılın ilk çeyređi sona ererken sizlerle bu kitap vasıtası ile buluşmak harika bir deneyim. Bir gün başka bir zaman diliminde yine görüşmek üzere.....

Prof. Dr. Selhan ÖZBEY

Editör

Teşekkür

Bu kitabın ortaya çıkışında, akademik yolculuğa adım atmama vesile olan ve her aşamada bilgi, eleştiri ve yönlendirmeleriyle beni güçlendiren bir akademik rehberin varlığı belirleyici oldu. İngilizce öğretmenliğinden uluslararası ilişkiler alanına, oradan da rekreasyon disiplinine uzanan sürecimde sunduğu cesaret, desteğin en kalıcı adımıydı. Etkinlik yönetimi deneyimlerimin akademik bir temele dönüşebileceğini fark ettiren, her yorumuyla bu çalışmanın daha sağlam bir yapıya kavuşmasını sağlayan, uluslararası standartlarda bir akademisyen olarak ilham kaynağım olan hocam **Prof. Dr. Selhan Özbey**'e içtenlikle teşekkür ederim.

Zaman Yolculuğu Yöntemi'nin (Time Travel Method-TTM) vizyoneri Ebbe Westergrendir. Kalmar Şehir Müzesi'nde arkeolog olarak uzun yıllar çalışmış, Bridging Ages International'ın başkanlığını yürütmüş ve Linnæus Üniversitesi tarafından Beşerî Bilimler ve Eğitim alanında Fahri Doktora unvanına değer görülmüş bir araştırmacı olarak Westergren, yöntemin kuramsal ve uygulamalı temellerine eşsiz katkılar sunmuştur. Zaman Yolculuğu kavramını kendisinden dinleme ve birlikte gerçekleştirme, ortak proje çalışması yapma fırsatına sahip olmak benim için büyük bir şanstı. Kendisine gönülden teşekkür ederim.

Bridging Ages Türkiye'nin eski temsilcisi *Ebru İtenmiş*, bu yöntemin Türkiye'ye taşınmasında ve benimle buluşmasında kilit bir rol oynamıştır. İsveç'teki Zaman Yolculuğumun yol arkadaşı oldu. Daha sonra tezimin uygulaması olarak gerçekleştirdiğim Zaman Yolculuğunun da kaptanı oldu. Dolayısıyla bu kitabın temellerini atan bakış açısını kazandıran sevgili arkadaşşıma sonsuz teşekkür ediyorum.

Bridging Ages Başkanı ve Kalmar Şehir Müzesi'nin Pedagoji ve Zaman Yolculuğu Uygulamaları sorumlusu Linda Liljeberg'e, bu kitabın hazırlık sürecinde taslak metinleri gözden geçirerek, değerli yorum ve önerileriyle içeriğin olgunlaşmasına katkı sağlamasından dolayı teşekkürlerimi sunuyorum..

Bu kitap, bir çeşit zamanda yolculuk ve bu yolculuğu mümkün kılan dostluklara bir teşekkürdür.

Devrim Zerengök

Kısaltmalar

TT	: Time Travel
ZY	: Zaman Yolculuğu
HEE	: Historical Environment Education
MTT	: Mental Time Travel
YÖK	: Yüksek Öğretim Kurumu
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÇE	: Tarihsel Çevre Eğitimi
TTM	: Time Travel Method
ZYE	: Zaman Yolculuğu Etkinliği
ZYY	: Zaman Yolculuğu Yöntemi
ZZY	: Zihinsel Zaman Yolculuğu
MCBÜ	: Manisa Celal Bayar Üniversitesi
BESYO	: Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

Bu kitap büyük önderimiz Mustafa Kemal Atatürk ve silah arkadaşlarına, ve bu vatan uğruna canlarını feda eden tüm şehitlerimize ve gazilerimize atfedimiştir.

Sonsuz Saygı ve Özlemle...



*Zaman görecelidir ve yerden yere farklılık
göstermektedir.*

Albert Einstein

Giriş

İzafiyyet kavramı, Türk Dil Kurumuna(TDK) göre; bağıntılılık, görelilik, görecelik anlamına gelmektedir. İzafiyyet, herhangi bir durum ile bağlantılı ya da bağıllık şeklinde de tanımlanır. Başka bir cisme bağılı olarak sürüklenen anlamına da gelmektedir Zaman kavramı ise; bir işin, bir oluşun içinde geçtiği, geçeceği veya geçmekte olduğu süre; hengâm, vakit olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2025).

Albert Einstein'ın 1905 yılında geliştirdiği Özel Görelilik Kuramı'na göre, zaman mutlak değildir. Farklı gözlemciler için farklı hızlarda akar. Eğer hareket hızınız ışık hızına (boşlukta saniyede yaklaşık 300.000 km) yaklaşırsa zaman sizin için daha yavaş akmaya başlar. Zamanın mutlak değil, kütle, hız ve ivme gibi etkenlere bağılı olduğunu bilmek sadece fizikçilere değil, bizlere de evrene bakışımızı değiştirme fırsatı vermektedir. Belki günün birinde çok yüksek hızlarda uzaya giden astronotlar, Dünya'ya döndüklerinde burada yılların çok hızlı bir şekilde geçmiş olduğunu ve çok farklı

bir zaman dilimine döndüklerini görebilirler. İşte o zaman “geleceğe gitmek” kavramı bilimsel bir gerçeklik kazanabilir.

14. yy. da yaşamış en büyük tarihçilerden biri, aynı zamanda da bir tarih felsefecisi, düşünür ve toplum bilimcisi olarak kabul edilen, İbn Haldun’un zaman yaklaşımı döngüsellği ortaya koymaktadır. Ona göre, basit ya da karmaşık tüm varlıklar aşağıdan yukarıya veya yukarıdan aşağıya doğru sürekli dönüşmektedir. Bu yaklaşımın toplumlar ve devletler için de geçerli olduğunu ve ayrı ayrı tüm milletlerin oluşumu döngüsellik içinde kavradığını savunmaktadır. İbn Haldun’a göre; bir millet belirli devirler geçirerek bir sonraki oluş biçimine geçmekte ve bu geçiş içinde bazı farklı karakterler de kazanabilmektedir (Nebati, 2019). Zaman kavrayışı tarih boyunca farklı kültürlerde ve düşünce geleneklerinde çeşitli biçimlerde yorumlanmıştır. Kimi anlayışlarda zaman doğrusal bir akış olarak görülürken, bazı mitolojik veya felsefi yaklaşımlarda zamanın döngüsel, katmanlı ya da eşzamanlı biçimlerde deneyimlenebileceği ileri sürülmüştür.



Felsefede zamanın ontolojik ve kavramsal boyutu (Oktav & Taslaman, 2017), sosyolojide toplumsal yaşamın ritimleri ve örgütlenmesi bağlamında **toplumsal zaman** (Zerubavel,

1981; Elias, 2007; Okumuş, 2025), psikolojide ise bireyin zamanı algılama ve deneyimleme biçimleri üzerinden incelenmektedir (James, 1950; Alaşhan & Ayhan, 2021). Bunun yanında zaman, film ve dizi anlatılarında sıklıkla işlenen, sanatsal ve kültürel üretime yön veren popüler bir tema olmuştur (Efird, 2014; İbrahimli, 2024).

Dolayısıyla zaman, insan yaşamının hem en sıradan hem de en derin boyutudur. Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ilişki, kronolojik sıralamadan ibaret bir olgu değil; insanın anlam arayışıyla şekillenen dinamik bir deneyim alanıdır. Bu düşünceye paralel olarak Henri Bergson'un "durée (süre)" kavramıyla açıkladığı gibi, zamanın özünü oluşturan şey, saat ile ölçülen nesnel zaman değil; yaşanan, hissedilen, hatırlanan ve geleceğe yönelen öznel zaman akışıdır (Bergson, 1998). Geçmiş, bilincin gerisinde donmuş ve kapalı bir dönem değil; şimdinin dokusu içinde aktif bir katman olarak varlığını sürdürür. İnsan, geçmiş anılarını hatırlar, onları şimdiki deneyimlerine karıştırarak kimliğini ve dünyayla ilişkisini sürekli yeniden kurar. Bergson'un bu yaklaşımı zamanın anlam kazanma biçimini ifade eder.

Paul Ricoeur (1980) ise, insanın zamanı doğrudan kavrayamayacağını, onu ancak öyküleştirerek anlamlandırabileceğini ileri sürer. Buna göre birey, geçmiş olayları, deneyimleri ve hafızayı belirli bir anlatı düzenine yerleştirerek kimlik inşa eder. Zaman, bu anlatı içinde başlangıçlar, kırılmalar, dönüşler ve sonuçlarla örülür; yani kişi kim olduğunu, nereden geldiğini ve nereye yöneldiğini hikâye ederek kurar. Zamanı deneyimler ve anlatılar ile kavradığımız ve anlamlandırdığımız inancında isek, bu deneyimleri ve öyküleri yapılandırmak gerekir. Tam da bu noktada Rekreasyon ve serbest zaman alanı, bireyin zamanı anlamlandırmasına ve duygusal, bilişsel ve toplumsal bütünlüğü kurmasına imkân veren yaşantı üretim sahası olarak değerlendirilmelidir.

Bu kitap, Zaman Yolculuğu kavramının tarihsel bağlamı, kuramsal temelleri ve uygulama alanlarıyla bütüncül bir çerçevede ele almaktadır.

Birinci bölümde, kitabın temelini oluşturan kavramlar ele alınmakta ve tartışılmaktadır.

İkinci bölüm, Zaman Yolculuğu Yöntemi'nin ortaya çıkışını hazırlayan kültürel ve pedagojik koşulları incelemekte; yöntemin deneyimsel öğrenme, anlam üretimi dialojik etkileşim ve oyun yaklaşımlarıyla ilişkisini ayrıntılı biçimde tartışmaktadır. Bu bölümde ayrıca ZYY'nin temel ilkeleri, yapısal aşamaları ve uygulama dinamikleri açıklanmaktadır.

Üçüncü bölüm, ZYY'nin uluslararası ölçekte nasıl uygulandığını ele almakta; İsveç'ten Güney Afrika'ya, Uganda'dan Türkiye'ye uzanan örneklerle yöntemin farklı kültür ve gruplara uyarlanabilirliğini ortaya koymaktadır.

Dördüncü bölüm ise ZYY'nin rekreasyon alanıyla kesişen yönlerini tartışmakta ve rekreasyon alanında ZYY'nin nasıl kullanılabileceğine yönelik önerilerle birlikte bir zaman yolculuğu uygulamasını örnek olarak sunmaktadır.

Geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki ayrım, inatla devam eden bir yanılsamadır yalnızca.

Albert Einstein

BÖLÜM 1

1.Kavramsal Açıklamalar

Bu bölümde, kitabın temelini oluşturan kavramlar kuramsal bağlamlarıyla ele alınmakta ve tartışılmaktadır. Zaman, serbest zaman ve rekreasyon kavramları, aralarındaki ilişkiler ve bireyin deneyim dünyasını nasıl şekillendirdikleri üzerinden açıklanmıştır. Kavramların tarihsel gelişimi, farklı disiplinlerde kazandıkları anlamlar ve literatürdeki konumları ortaya konularak, Zaman Yolculuğu uygulamasının kuramsal zemini açıklanmaya çalışılmıştır..

1.1 Zaman ve Serbest Zaman



Zaman kavramının bireylerin yaşamlarını anlamlandırma, kendilerini ifade etme ve toplumsal ilişkilerini düzenleme biçimleriyle yakından ilişkili olduğu düşünüldüğünde, serbest zaman ve rekreasyon alanlarının da bu kavramsal zeminin bir devamı olarak ortaya çıktığı görülür. Serbest zaman, bireyin zaman üzerindeki tasarrufunun arttığı, seçim yapma özgürlüğünün belirginleştiği ve eylemlerin içsel motivasyonla şekillendiği bir deneyim alanını ifade eder. Rekreasyon ise bu deneyim alanının yaratıcı, duyuşal, sosyal ve kültürel etkileşimle somutlaştığı uygulama boyutudur. Dolayısıyla serbest zaman, zamanın “boş” ya da “artık” bir bölümü değil, bireyin zamanı anlamlandırıdığı ve kendisiyle birlikte dünyayı yorumladığı bir olgudur.

Serbest zaman kavramı literatürde farklı yaklaşımlarla tanımlanmaktadır. Serbest zamanı çalışma ve zorunlu faaliyetlerin dışında kalan zaman dilimi olarak ele alan artık zaman yaklaşımı (Godbey vd., 1998); serbest zamanı bireyin gönüllü olarak katıldığı spor, oyun, sanat ve kültürel katılım gibi rekreasyonel etkinlikler üzerinden tanımlayan etkinlik temelli yaklaşım (Kelly, 2019); Serbest zamanı kişinin içsel olarak özgür hissettiği ve içsel motivasyonla

yöneldiği yaşantılar olarak değerlendiren deneyim ve özgürlük yaklaşımı-burada önemli olan etkinliğin kendisi değil, kişinin ona yüklediği anlamdır- (Rojek, 2005)ve son olarak serbest zaman etkinliklerinin bireyin kendini ifade etme, değer üretme ve kişisel gelişim süreçlerine katkıda bulunduğunu vurgulayan kişilik ve kimlik yaklaşımı (Veal, 2019)bu yaklaşımlara örnek olarak verilebilir. Bu tanımlara göre serbest zamanın, yalnızca boş zaman veya belli türde etkinliklerle sınırlı olmadığını; özgür seçim, gönüllü katılım, anlam üretimi ve kimlik inşasıyla ilişkili yaşayan bir deneyim alanı olduğunu göstermektedir.

Tam da bu nedenle, Zaman Yolculuğu (ZY) uygulaması serbest zamanı tanımlayan tüm bu boyutları aynı anda görünür kılar: Katılımcı çalışma ve zorunlulukların dışında kalan bir alana geçer (zaman), gönüllü ve etkileşimli bir etkinliğe dahil olur (aktivite), süreç boyunca içsel olarak özgürlük ve merak hissiyle hareket eder (deneyim), ve sonuçta tarih, kültür ve toplulukla ilişki kurarak kimliğini yeniden anlamlandırır (kişilik/aidiyet).

1.2 Rekreasyon

Kavram olarak Rekreasyon kelimesi türkçe tam karşılığı olmamakla birlikte TDK’ da, İnsanların boş zamanlarında, eğlence ve spor amacı ile gönüllü olarak katıldıkları etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2025). Ancak, kitabın genelinde Rekreasyon kelimesi yeniden tazelenme, yeniden biçimlenme, yeniden yaratma anlamına gelen latince **re-creation** kelimesinden geldiği şekli ile kullanılacaktır. Kitabın genelinde rekreasyon; serbest zaman içinde, rutin iş ve çalışma aktiviteleri için tekrar enerji kazanmak adına; çalışma dışı zaman süresinde ise olumlu aktiviteler içeren, gönüllü olarak katılım sağlanan, hayat rutinini değiştiren ve sosyal yaşamda karşılığı olan serbest zaman etkinliklerini içermektedir (Özbey & Çelebi, 2003).

Dolayısıyla serbest zamanın bireyin özgür iradesiyle katıldığı etkinlikler aracılığıyla yapılandırılması, rekreasyonun temel niteliğini oluşturur (Torkildsen, 2012). Bu süreç, bireylerin yaratıcı, etkileşimli ve deneyimsel etkinlikler yoluyla kendini ifade etmesini ve toplumla bağ kurmasını sağlayan çok boyutlu bir yapıya sahiptir (Hurd & Anderson, 2011). Rekreasyon aynı zamanda spor, psikoloji, sosyoloji, sanat, kültürel çalışmalar ve eğitim gibi pek çok alanın kesiştiği interdisipliner bir uygulama alanı olarak değerlendirilmektedir (Dattilo, 2015). Rekreatif etkinlikler, toplumsal bağları güçlendirirken bireye kendini ifade etme, deneyim yoluyla öğrenme, sosyal rollerini güvenli bir alanda deneme fırsatı sunar; spor aktivitelerinden sanatsal üretimlere, topluluk odaklı programlardan kültürel etkinliklere kadar geniş bir yelpazede gerçekleşir. Tarihsel kayıtlar, insanın en zor koşullarda bile rekreasyona ihtiyaç duyduğunu göstermektedir; hatta savaş esirleri ve toplama kampı tutuklularının dahi oyun, spor ya da grup etkileşimleri yoluyla dayanıklılık geliştirdikleri ve psikolojik bütünlüklerini korumaya çalıştıkları bilinmektedir (Auschwitz-Birkenau State Museum, 2025). Bu açıdan rekreasyon, yaşamın her döneminde var olan, çok boyutlu ve evrensel bir deneyim alanıdır.

Rekreasyon alanı uzmanlık gerektiren bir bilim ve araştırma alanıdır. Bu nedenle, Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK) bu konuda gelen talepleri değerlendirerek ülkemizde bu konuyu bir bilim uzmanlığı statüsü getirmiştir. 2000 yılların başında, YÖK önce BESYO'larda sonrasında Spor Bilimleri Fakültelerinde (SBF) ve bazı üniversitelerin Turizm Fakültelerinde lisans, yüksek lisans ve doktora programları açmıştır. Rekreasyon bölümleri, öğrencilerin rekreasyon programlarını uygulayabilecek biçimde genel kültür, alan bilgisi ve yöneticilik açısından toplumun ve bireyin ihtiyaçlarını karşılayabilecek nitelikte eğitim vermeyi amaçlamaktadır (Kızanlık, 2016)

Bugün toplumumuzda ve özellikle gençlerde gördüğümüz şiddet, cinayet, hırsızlık, okuldan nefret etme, madde-teknoloji bağımlılığı, tembellik, aşırı şişmanlık, mutsuzluk ve bunun gibi birçok problemle hem ülke, hem aile hem de eğitimciler olarak karşı karşıya kalınan ve yaşam kalitesini olumsuz yönde etkileyen en önemli unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda serbest zaman anlayışı içinde rekreasyon programları tüm bu sorunları önlemeye yardım edecek ve yaşam kalitesini arttıracak önemli bir yaklaşım olarak düşünülmelidir (Çelebi, 2016).

Bunula birlikte, Rekreasyon alanında, gerek kurumsal gerekse bilimsel çalışmalar artış göstermektedir. Buna rağmen, teknolojinin de gelişerek “Dijital Çağı” başlattığı bugünlerde çocuk ve genç olmak giderek zorlaşmaktadır. Gözlerini teknolojinin nimetleri ile açan çocuk ve gençlerin geçmişte yaşanan hayatlar ve zorluklarla arasında bağ kurmakta zorlandığı görülmektedir. Açıkçası ailelerin de bu konuda farkındalıkları olduğunu söylemek pek mümkün değildir. Oysa, insanlık geçmişi kabul ederek değişimi, gelişimi ve dönüşümü onaylar ve geleceğe yönelik planlarını oluşturur. Sadece çocuk ve gençler için değil, yetişkin, ileri yaşlardaki bireyler ve engelliler için serbest zamanı değerlendirmek ve rekreatif etkinlikler içinde yer alarak hayatlarına anlam katabilmek için önemli olmalıdır. İşte çok yönlü ve çeşitli olabilen etkinlerin içinde zaman yolculuğu uygulamalarını da görmemiz mümkündür. Birçok açıdan rekreasyon etkiliklerinin amacı ve kapsamı ile örtüştüğüne tanık olacağınız “Zaman Yolculuğu (ZY)” kavramının tanımı ve içeriğine bir sonraki başlıkta kısaca değinilmiştir. Daha sonraki bölümlerde ise, daha deyalı bilgi ve örneklemelerle rekreasyon alanında yeni bir uygulama olabileceğiyle ilgili önemli ipuçları bulacağınız düşünülmektedir.

1.3 Zaman Yolculuğu (ZY)



ZY, yalnızca geçmişe ya da geleceğe fiziksel bir geçiş değil; kişisel zaman ile toplumsal-tarihsel zaman arasındaki ilişkinin yeniden düzenlenmesini ifade eder. Lewis'e göre bir zaman yolcusunun ayrılış ve varış anları arasındaki süre, onun kendi yaşantı süresiyle evrensel zaman arasında bir uyumsuzluk yaratır (Lewis, 2016). Bu uyumsuzluk, zaman yolculuğunu mümkün kılan temel boşluktur. Dolayısıyla zamanda (ileriye veya geriye) hareket etme fikri, modern bilimkurguya özgü bir konu olmanın çok ötesinde, derin bir kültürel hafızayı, kimliği ve geleceğe ilişkin anlam üretimini içeren kadim bir düşünme biçimidir. Bu kadim düşüncenin psikoloji alanında yapılandırılmış çağdaş karşılığı, Jung'un 1910'lardan itibaren geliştirdiği aktif imajinasyon (imgeleme) yaklaşımıdır. Jung, bireyin zihinsel imgeler ve içsel sahneler aracılığıyla geçmişe, arketipsel köklere ve olası gelecek anlamlarına "içsel yolculuk" yapabildiğini savunur (Jung, 2015)

1.3.1 Zaman Yolculuğu'nun Kısa Tarihçesi

"Zaman Yolculuğu (ZY)" ya da "Zamanda Yolculuk" düşüncesi, insanlık tarihinin en eski anlatılarında karşımıza çıkar. Mezopotamya tufan anlatısında Ziusudra / Utnapiştım, geçmişe ilişkin bilgiyi gelecek kuşaklara aktarmakla görevlendirilen bir figür olarak sunulur; bu anlatı, geçmiş bilgisinin geleceği şekillendirme gücüne dair erken bir düşünsel örnek olarak kabul edilir (Kramer, 1963). Antik Yunan'da Mnemosyne (bellek tanrıçası), hatırlamanın

hem geçmişe hem de geleceğe yön veren yaratıcı bir eylem olduğunu temsil eder (Kılıçaslan & Yıldırım, 2024). Antik Yunan'da temsil ve performansa dayalı tragedyalarda, Roma'da amfi tiyatrolardaki savaş sahnelemelerinde geçmişin yeniden sunulduğu görülür. Ancak bu erken örnekler çoğunlukla propaganda amacı taşıyan, iktidarın başarısını ve gücünü pekiştirmeye yönelik temsillerdi. Ortaçağ mistik geleneklerinde ise ruhun zaman-dışı bir yolculuk yaparak dünyevi varoluşun sınırlarının ötesine geçtiği kabul edilir. Pek çok yerli ve şamanik kozmolojide ataların zamanına geri dönme ritüelleri, masallar, destanlar, kehanet pratikleri ve rüya-gezileri, zamanın geri çağrılabilir ve yeniden deneyimlenebilir bir alan olduğu anlayışını taşır (Eliade vd., 2020).



Modern anlamda zaman yolculuğu etkinliklerini ya da tarihsel canlandırmaları önceki biçimlerden ayıran temel özellikler ise gerçekliğe ve tarihsel doğruluğa bağlılık, otantik malzemelerin kullanımı, araştırma temelli üretim,

ve gönüllü aktörlerin dönemi “yaşayarak” yeniden kurma çabasıdır. Bu modern anlayış, 19. yüzyılda İsveç’te açılan ilk açık hava müzesiyle birlikte şekillenmiş; müzecilik anlayışının sıradan insanların yaşamına yönelmesi ve halk kültürünü korumaya yönelik çalışmalarla desteklenmiştir. 20. yüzyıl boyunca Avrupa ve Amerika’da yaygınlaşan açık hava müzeleri ve yaşayan müzeler aracılığıyla bu tür etkinlikler kurumsal bir nitelik kazanmış, Somut Olmayan Kültürel Miras (UNESCO, 2003) sözleşmeleriyle de yaşayan kültürlerin korunmasına yönelik yaklaşımlar güçlenmiştir. Bugün modern anlamda yapılan etkinlikler; otantik kostüm ve yapılarla geçmiş deneyimlemeyi amaçlayan, tarih, arkeoloji, antropoloji ve sivil toplum hizmeti alanları güçlü bağları olan, amatör ve gönüllü aktörlerin öncülük ettiği demokratik ve mobil bir performans alanı olarak değerlendirilmektedir. Zaman Yolculuğu kavramı 1980’li yıllarda İsveç’in Kalmar kentinde tarih eğitimi bağlamında somutlaştırılmış ve bir yöntem evrilmiştir (Hunner, 2011; E. Westergren, 2006). Zaman Yolculuğu Yöntemi-ZYY arkeolog Ebbe Westergren ve Kalmar Şehir Müzesi ekibi tarafından geliştirilmiştir. Bu yöntem *Uygulamalı Miras* (Applied Heritage) (Holtorf & Bolin, 2024) yaklaşımından beslenir. Uygulamalı Miras yaklaşımında geçmiş deneyimler oldukça değerlidir ve günümüz değerleriyle diyalog içinde yeniden yaşanması temel amaçtır (Holtorf, 2011). ZYY yöntemi ile gerçekleştirilen zaman yolculuğunda katılımcılar, dramatize edilmiş senaryolar aracılığıyla belirli bir tarihsel dönemi, o dönemin sosyal ve kültürel bağlamını deneyimlemektedirler (E. Westergren, 2017).

1.3.2 Farklı alanlarda ZY

Psikoloji ve nörobilim alanlarında yapılan araştırmalar, insan zihninin geçmişi hatırlama ve geleceği tasavvur etme kapasitesini *zihinsel zaman yolculuğu-ZZZ* (mental time travel) kavramı altında birleştirmektedir (Beaty vd.,

2018; Schacter vd., 2007). Bu yaklaşım, belleğin tek işlevinin geriye dönük bir hatırlama süreci olmadığını, aynı zamanda geleceğe yönelik olasılıkları zihinsel olarak simüle eden yaratıcı ve yeniden kurucu bir işlev taşıdığını iddia etmektedir. Schacter ve çalışma arkadaşlarının *prospektif beyin* kavramı, bireyin geçmiş deneyimlerini kullanarak gelecek senaryolarını sezgisel ve bilişsel olarak kurguladığını ifade eder. Yuan ve diğ. (2025) ise bu sürecin bireyin yaşamında anlam ve yön duygusunu yapılandıran temel bir “*anlam üretme*” (meaning making) süreci olduğunu; bireyin geçmiş ile gelecek arasında kurduğu bu zihinsel köprüünün *öz-süreklilik* (self-continuity) ve *kendilik bütünlüğünü* (self-integrity) güçlendirdiğini göstermektedir. Ayrıca, episodik belleğin hem geçmiş anıları hem de geleceğe dair olası sahneleri aynı nörolojik sistem üzerinden inşa edildiği belirtilir (Hassabis & Maguire, 2007).

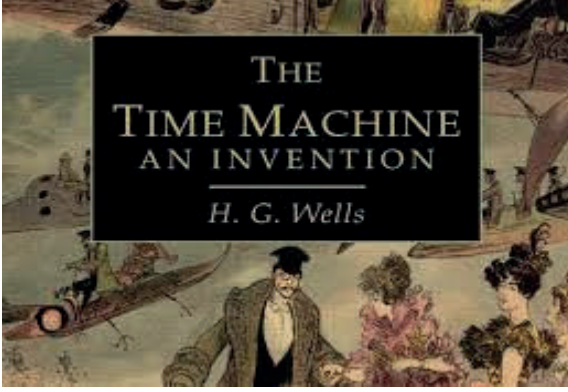
Bu bilişsel ve duygusal süreç, psikoterapi ve yaratıcı ifade alanlarında kullanılan *yönlendirilmiş imgeleme* (guided imagery) ve Jung’un *aktif imajinasyon* (active imagination) yaklaşımıyla ilişkilidir. Yönlendirilmiş imgeleme, bireyin zihinsel tiyatrosunda sahne, duygu ve kimlik ilişkileri kurarak geçmişi yeniden deneyimlemesine veya geleceğe dair olası durumları sezgisel olarak canlandırmasına olanak tanır. Psikolojide olduğu gibi, Spor alanında da sporcuların odaklanma, öz-yeterlik ve duygu düzenleme becerilerini geliştirmede ve performans koçluğunda zihinsel canlandırma (imagery), gelecek senaryosu oluşturma (future-oriented imagery) ve zihinsel prova (mental rehearsal) gibi tekniklerin uzun süredir kullanıldığı bilinmektedir. Spor literatüründe Michael Phelps örneğinde görüldüğü üzere (Moran, 2013), bu yöntemler bireyin geçmişteki bir deneyimi yeniden yaşamasına veya gelecekteki bir performansı ayrıntılı biçimde önceden deneyimlemesine olanak tanır; dolayısıyla bu uygulamalar, zihnin zamanı ileri-geri kurgulayarak

bir deneyim üretmesi bakımından bir tür zihinsel zaman yolculuğu olarak değerlendirilebilir (MacIntyre vd., 2014; Vealey & Greenleaf, 2006). *Gelecek(ler) araştırmaları* (Futures Studies) alanında Chermack'ın geliştirdiği *disipline edilmiş imajinasyon* (disciplined imagination) modeli ise bu süreci, geleceğe yönelik yapılandırılmış senaryolar üretmek için kullanılan bilinçli ve yönlendirilmiş bir imgeleme tekniği olarak tanımlar(Chermack, 2007). Başka bir ifadeyle, ZZY geleceğin kolektif olarak tasarlanmasına imkân veren bir yaratıcı düşünme biçimi ve bireysel hatırlama şekli olarak ifade edilmektedir.

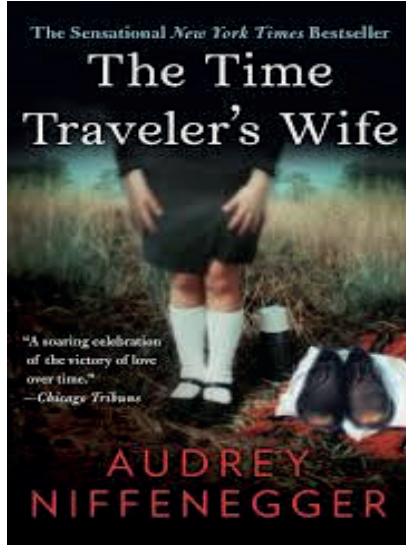


Markley, Chermack ve Dator , geleceğin tek bir doğrultuda gerçekleşecek belirlenmiş bir sonuç değil, kültürel, toplumsal ve bireysel düzeyde müzakere edilen çoğul senaryolar bütünü olduğunu vurgular (Chermack, 2007; Dator, 2019; Markley, 2008). Bunu destekler nitelikte Holtorf (2018), arkeoloji ve kültürel miras çalışmalarında geçmişin geleceğe yönelik kültürel dayanıklılık ve anlam üretiminin aktif bir miras kaynağı olduğunu ileri sürer.

Zaman yolculuğu diğer birçok alanda da ilgi odağı olmuştur. Edebiyatta, H.G. Wells'in "The Time Machine" adlı eseri bu kavramın klasik temsillerinden biridir (Wells, 1985, 2021); çağdaş yazında ise Audrey Niffenegger'in "The Time Traveler's Wife" romanı zamanın duygusal boyutlarını sorgular(Niffenegger, 2003).

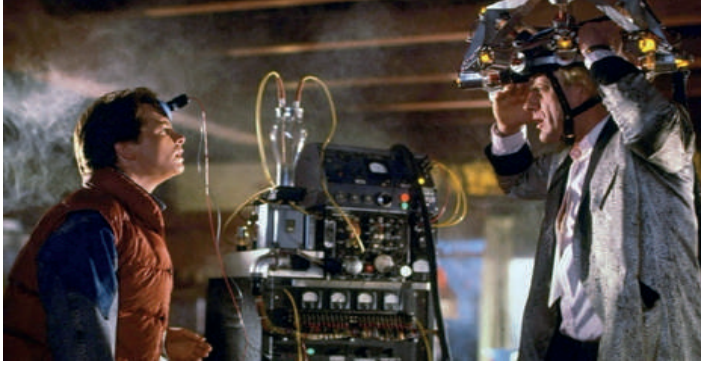


Resim 1. Edebiyat- H.G. Wells – The Time Machine (1895)



Resim 2. Edebiyat-The Time Traveler's Wife (Audrey Niffenegger)

Sinemada 1985 yapımı “Back to the Future”, “Midnight in Paris” veya “About Time” gibi filmler, geçmişe yolculuğu nostalji, kimlik ve değer sorgulamasıyla ilişkilendirir (Resim 3).



Resim 3. Sinema- Back to the Future (1985)

Televizyon dizilerinde, “Outlander”, “Dark” veya “Doctor Who”, zamanı mekânsal ve kültürel sınırların ötesinde deneyimleme biçimlerini sahneler. Reklamcılıkta, geçmiş dönemlerin atmosferi, markaların kimliğini “nostaljik otantiklik” üzerinden yeniden kurma aracına dönüşür; örneğin retro tasarımlar ya da eski fotoğraf estetiğiyle hazırlanan kampanyalar bu eğilimin ürünüdür.



Resim 4. Dizi- Outlander



Resim 5. Yeni gelmedi geri geldi: Retro Marketing!

Tematik park tasarımlarında, Fransa'daki Puy du Fou veya Türkiye'deki Miniaturk, ziyaretçiye zaman içinde dolaşma hissi sunar.



Resim6; Le Puy du Fou /Fransa



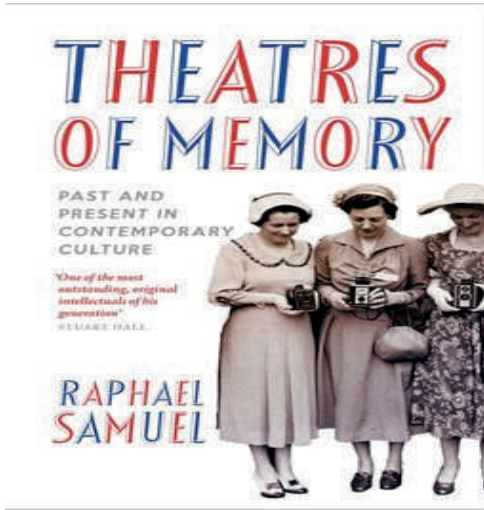
Resim 7. Miniatürk/İstanbul

Dijital ortamda ise; Assassin's Creed, Kingdom Come: Deliverance ya da Red Dead Redemption gibi video oyunları, tarihsel dünyaları sanal biçimde yeniden kurarak oyuncuya etkileşimli bir zaman deneyimi yaşatır. Ayrıca sanal gerçeklik (VR) teknolojileriyle oluşturulan tarihî simülasyonlar, örneğin; UNESCO miras alanlarının dijital rekonstrüksiyonları — geçmişi yeniden “yaşanabilir” kılar.



Resim 8.. Kingdom come-Dijital Epik oyun

Bu konuya olan yoğun eğilimin arka planında, geçmişin çağdaş kültürde giderek artan biçimde yeniden canlandırılması isteği vardır. Jerome de Groot'a (2009) göre artık akademinin tarihsel bilgi üzerindeki tekeli sona ermekte ve yeni düşünce biçimleri ortaya çıkmaktadır. Benzer biçimde Raphael Samuel (1994), geçmişin artık tarihçilerin tekelinden çıktığını ve toplumsal bir bilgi biçimine dönüştüğünü belirtir. Samuel'in ifadesiyle, çağdaş kültürde geçmişin yeniden sahnelendiği **hafıza tiyatroları (theatres of memory)**, insanların hem gerçek hem hayalî geçmişleri yeniden kurmasına olanak tanımaktadır. Samuel'in "tarih" kavramına getirdiği geniş yorum, disiplinsel sınırları aşarak "tarihi" bir meslekten ziyade toplumsal bir süreç olarak daha sezgisel biçimde ele alır. Bu akışkan yaklaşımda, popüler ve maddi kültür, geçmişin güncel yaşamda nasıl temsili biçimlerde kullanıldığını ve bu kullanım biçimlerinin zaman içinde nasıl değiştiğini ortaya koymada arşiv araştırmalarıyla birlikte yerini alır (Samuel, 2012).



Resim 9. Kitap/Raphael Samuel Hafıza Tiyatroları- Modern kültürde geçmiş ve şimdi (Theatres of Memory)

Böylece zaman yolculuğu kavramı, fütüristik bir fantezi ya da edebî metafor olmanın ötesine geçmektedir. Mitolojide sembolik, psikolojide içsel, gelecek çalışmalarında düşünsel olan zaman yolculuğu, geçmiş, şimdi ve geleceğe dair yeni ortak tasavvurlar üreten çok daha farklı bir yerde konumlanmaktadır.

Modern toplum, bireylere geçmişin dünyasını hissetme, yaşama ve yorumlama olanağı sunan çok sayıda deneyim alanı yaratmıştır. *Yaşayan tarih* (Living history), tarihsel (rol) canlandırmalar (Alfred, 1996; Köse, 2025) ve müzelerde gerçekleştirilen anlatılar bunun en görünür örneklerindendir.

İsveç'teki Kalmar Şehir Müzesi, Danimarka'daki Hamlet'in kalesi; "Kronborg", İngiltere'deki York Castle Museum ve ABD'deki Colonial Williamsburg gibi kurumlar, ziyaretçilerin geçmiş bir dönemin içinde yaşamışçasına hareket ettiği örneklerdir. Katılımcılar bu mekânlarda belirli roller üstlenir, geleneksel üretim biçimlerini dener, tarihî kıyafetler giyer ve dönemin toplumsal ilişkilerini doğrudan deneyimleme şansı elde ederler. Bu yöntemle zaman yolculuğu yapan kişi, kendi "şimdi"sini geçici olarak askıya alarak tarihsel bir bağlama dahil olur; böylece kişisel zaman ile tarihsel zaman arasında deneyimsel bir ayrışma oluşur. Bu ayrışma, tarihsel diyalogu, kimlik sorgulamasını ve yeni anlam üretimlerini mümkün kılan esas zemindir.



Resim 10. Kalmar Şehir Müzesi (Kalmar Lans Museum-KLM)-İsveç



Resim 11. Danimarka'daki Kronborg Kalesi-Kaleyi ziyaret edenler bir sürprizle karşılaşılıyor. Turistler kaledeki oyunda Shakespeare'in ünlü eserinin bir parçası oluyor, profesyonel sanatçıların performansına eşlik ediyor

*Zamanda Yolculuk Yöntemi tarihi öğretmez, gerçekleştirir.
Katılımcı tarih ile karşılaşmaz; tarih ile yaşar.*

BÖLÜM 2

Zaman Yolculuğu: Kuramsal ve Yapısal Temeller

ZYY Tarihsel Çevre Eğitimi-TÇE (Historic Environment Education- HEE) yaklaşımından doğmuştur (Hunner, 2011). Hunner’a göre; Tarihsel Çevre Eğitimi, yerel tarih ve mirası öğrenme sürecine dahil ederek tarihi *yaşayan bir deneyim* haline dönüştüren bir eğitim yaklaşımıdır. Canlandırma temelli bu yaklaşımda amaç, öğrencilerin geçmişle doğrudan etkileşim kurmasını sağlayarak yaşatmak ve anlamlandırmaktır. Bu yaklaşım kapsamında “Zaman Yolculuğu” geçmişi bugünün içinde yeniden deneyimsel olarak yaşama biçimi olarak tanımlanır. Bu türden bir zaman yolculuğu, yalnızca zihinsel bir hayal kurma süreci değildir; aynı zamanda mekânın, kostümün, nesnelerin, beden hareketlerinin ve duyguların geçmişe ait bağlarla uyumlu biçimde kullanıldığı bedensel ve kolektif bir rol alma deneyimidir.

Katılımcı, tarihsel bir dönemin gündelik yaşam pratiklerini bizzat yaparak, o dönemin insanların değerlerini, endişelerini, umutlarını ve karar anlarını içeriden kavrar. Böylece zaman yolculuğu, geçmişî gözlemlemek değil, geçmişin içinde bir anlığına yaşayabilmektir. Zaman, burada sadece kronolojik bir çizgi değil, duygular, toplumsal ilişkiler, kültürel pratikler ve hatırlama biçimleriyle örülmüş çok katmanlı bir deneyim alanıdır. Fiziksel gerçeklik (mekân, kostüm, nesne), duygusal katılım (empati, hayal gücü) ve toplumsal etkileşim (birlikte oynama, ortak rol alma) bir araya geldiğinde, geçmiş şimdinin içinde yeniden “gerçek” hale gelir. Bu nedenle, yaşanan zaman yolculuğu ne yalnızca tiyatral ne yalnızca hayali ne de bilimsel olarak geleceğe veya geçmişe bir geçiştir; gerçeğin yeniden kurulduğu ve yaşantı yoluyla içselleştirildiği özel bir tarihsel-düşünsel deneyimdir. Bu açıdan zaman yolculuğu, geçmişî bilgi olarak öğrenmekten farklıdır; geçmişî beden, duygu ve eylem yoluyla tanımayı sağlar. Deneyim, kişisel zaman ile tarihsel zamanın kesiştiği bir eşikte gerçekleşir ve katılımcıya hem kendine hem içinde yaşadığı topluma hem de tarihsel köklerine dair yeni bir farkındalık kazandırır.

Kısacası zaman yolculuğu, geçmişin mekân, kostüm, eylem ve duygularla yeniden somutlaştırıldığı; katılımcının tarihsel bir anı içeriden deneyimlediği, kolektif ve bedensel bir öğrenme yöntemi olarak tanımlanabilir.

Bu anlayış ile yapılan zaman yolculuğu etkinliklerinin kökeni 1970’li yıllarda Avrupa’da gelişen yeni bir tarih ve müzecilik anlayışına dayanır. O dönemde kurumlar yaşayan tarih ve deneyimsel müzecilik kavramlarını kullanmaya başlamışlardır. Bu yeni anlayışta, müzeler, yalnızca bilgi aktaran kurumlar olmaktan çıkarak ziyaretçilerin duygusal ve bilişsel katılımını teşvik eden öğrenme merkezlerine dönüşmüştür (Anderson, 2005). Sonuç olarak, ZY’nin TÇE ve deneyimsel müzecilik alanında bir öğrenme yöntemi

olarak kullanıldığı tespit edilmiştir. Böylece ZY bu tür etkinliklerde kabul gören bir yöntem olmuştur.



Resim 12. İskoçya Tarihsel Çevre Eğitimi (HES), ülke genelindeki öğrenciler ve eğitim kurumlarıyla iş birliği yaparak tarihi çevreyi değerli bir ulusal kaynak haline getirmeyi amaçlamaktadır.

Fotoğraf: HES.

2.1 ZYY'nin Kuramsal Temelleri

ZYY'nin kuramsal alt yapısı, geçmişle kurulan ilişkiyi salt bilgi aktarımından çıkararak, bedensel, duygusal ve toplumsal bir karşılaşma alanına dönüştüren çağdaş yaklaşımlardan biri olan *tarihsel canlandırma* uygulamalarıyla benzer özellikler taşır. Geçmiş, içselleştirilen bir deneyim alanına dönüşür. Böylece tarih, yalnızca ne olduğuna dair sorularla değil, bugün ne anlama geldiği ile birlikte ele alınır.

Bu yaklaşım, Antik dönemden beri değişen zaman anlayışlarıyla da uyumludur. Antik dünyada zaman, mitolojik döngüler ve ritüeller aracılığıyla yaşanan bir olguydu; modern çağda ise zaman, geçmiş–şimdi–gelecek ayrımına dayalı doğrusal bir yapı içinde kavranmaya başlanmıştır. ZYY, bu doğrusal ayrımı geçici olarak askıya alarak, bireyin

kendi yaşam zamanı ile tarihsel zaman arasında bir temas noktası kurmasını sağlar. Bu temas noktası, yönteminin üç temel ekseninde karşılığını bulur. Bunlar;



Şekil 1. ZYY'nin kuramsal temelleri.

Deneyimsel öğrenme yolu ile katılımcı sadece dinlemez; tarihsel bağlamın içinde davranır, karar verir ve sonuçlarıyla karşılaşır. Bu süreç, Dewey'in deneyimsel süreklilik ve Kolb'un öğrenme döngüsü yaklaşımlarının somut karşılığıdır.

Anlam inşası ekseninde deneyim, ancak başkalarıyla paylaşıldığında ve tartışıldığında anlamlı hale gelir. ZYY'de grup etkileşimi ve yansıtıcı değerlendirme, Taylor'ın diyalojik anlam fikrini görünür kılar, buna göre anlam, birlikte kurulur.

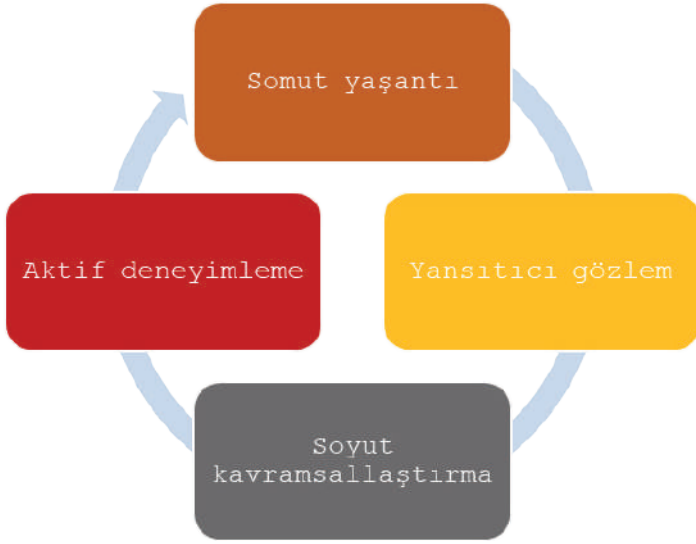
Tarihsel bilinç boyutunda ise katılımcı, geçmişteki değerler ve yaşam koşulları ile bugün arasındaki farkları ve süreklilikleri görür. Böylece tarih, yalnızca geçmişe ait bir bilgi değil, bugünün etik, toplumsal ve bireysel sorularını düşünmeye imkân veren bir aynaya dönüşür.



John Dewey (Dewey, 1986), öğrenmeyi bireyin çevresiyle etkileşimi sonucunda oluşan sürekli bir deneyim akışı olarak tanımlamıştır. Ona göre bilgi, pasif biçimde aktarılmaz; birey, yaşadığı deneyimleri düşünsel olarak yeniden yapılandırarak öğrenmeyi gerçekleştirir. Dewey'in deneyim ve eğitim yaklaşımı, öğrenmenin hem bilişsel hem etik hem de toplumsal bir eylem olduğunu vurgular.

David A. Kolb bu anlayışı sistematikleştirerek deneyimsel öğrenme döngüsünü ortaya koymuştur. Kolb'a göre öğrenme, dört aşamalı döngüsel bir süreçtir (Kolb, 2015):

1. Somut yaşantı (Concrete Experience) – birey doğrudan deneyim yaşar,
2. Yansıtıcı gözlem (Reflective Observation) – deneyim üzerine düşünür,
3. Aktif deneyimleme (Active Experimentation) – yeni eylemler yoluyla öğrenmeyi pekiştirir.
4. Soyut kavramsallaştırma (Abstract Conceptualization) – gözlemlerden genellemeler üretir,



Şekil 2. Deneyimsel Öğrenme Döngüsü (Kolb, 2015)

Bu döngü, ZYY'nin pedagojik mantığında doğrudan karşılık bulur. Katılımcılar tarihsel bir bağlama girer, belirli roller üstlenir, olaylar karşısında kararlar alır; ardından yaşadıkları deneyim üzerine grup tartışmaları ve yansıtıcı değerlendirmeler yaparlar. Bu süreçte bilgi, bedensel, duygusal ve bilişsel katılım yoluyla içselleştirilir.

ZYY'nin ikinci boyutu, anlamın toplumsal etkileşim içinde inşa edildiği fikrine dayanır. Charles Taylor, bireyin kimliğini ve anlam dünyasını ancak diğerleriyle girdiği diyalogik ilişkiler yoluyla kurabildiğini ifade eder. Ona göre insan, başkalarının anlam ufuklarıyla kesiştiği ölçüde kendini anlar(Taylor, 2003).

ZYY'de bu yaklaşımlar somut biçimde vücut bulur. Katılımcılar tarihsel rollere girerek bilgi aktarır ve geçmiş olayları kolektif biçimde yeniden yorumlarlar. Bir “16. yüzyıl köy toplantısında” ya da “tarihsel bir adalet sahnesinde”

alınan kararlar, bugünün değerleriyle karşılaştırılır. Böylece geçmiş, anlam üretiminin canlı bir aracı haline gelir. Katılımcılar tarihsel kimlikleriyle etkileşime girerken aynı zamanda kendi çağlarının etik sorularını da tartışır.

Bu süreç, Taylor'ın "anlamın diyalojik doğası" anlayışıyla örtüşür; birey, başkalarının bakışlarıyla karşılaşarak kendi tarihsel pozisyonunu yeniden tanımlar. Bu anlamda ZYY, yalnızca öğrenme değil, kimlik ve anlam üretimi sürecidir.

Oyun; ZYY' nin en güçlü öğelerinden biridir. ZYY, gündelik yaşamın tüm yönlerini kapsayan rekreatif bir deneyim olarak, özünde oyun ve rol yapma (role playing) kavramlarına dayanır. Huizinga'nın ortaya koyduğu oyun tanımında yer alan tüm nitelikleri — gönüllülük, kurallara bağlılık, olağan hayatın dışında gerçekleşme, kendi zamanı ve mekânına sahip olma, heyecan ve zevk unsurlarını — bünyesinde barındırır (Anchor, 1978). ZYY'deki canlandırma da bu anlamda birer performansla dayalı oyun niteliği taşır; katılımcılar, gönüllü olarak gündelik rollerinden sıyrılır, geçmişin belirli bir anına ait kimlikleri üstlenir ve kendi yarattıkları kurallar çerçevesinde tarihsel bir deneyimi yeniden inşa ederler. Etkinliğin oyunsal karakteri, tarihsel canlandırma faaliyetlerinin ciddiyetini ya da anlamını azaltmaz; aksine, onların katılımcı için daha derin, anlamlı ve duygusal olarak bağ kurulan deneyimlere dönüşmesini sağlar.

ZYY'nin kuramsal temeli, Dewey'in deneyimsel süreklilik felsefesini, Kolb'un öğrenme döngüsünü ve Taylor'ın diyalojik anlam anlayışını bütünleştirir. Huizinga'nın oyun kuramı ZYY'nin deneyimsel yapısını derinleştirir. *Homo Ludens*'te oyun, kültürün kurucu bir eylemi olarak tanımlanır ve oyun sıradan yaşamdan ayrılmış özel bir zaman-mekân alanı yaratır. ZYY'de katılımcıların tarihsel roller üstlenmesi,

bu oyunsal alan içinde kimlik, değer ve tarihsel bilinç üretimi anlamına gelir.



Resim 13. Zaman Yolculuğu Yöntemi kapsamında düzenlenen bir tarihsel canlandırma etkinliğinden bir sahne. Kolaylaştırıcı, dönemin başlangıcı ve rolleri açıklarken katılımcılar etkinliğin başlangıç yönergelerini almak üzere toplanıyor.

Bu kuramsal sentez, yöntemi salt tarih öğretiminden çıkararak dönüştürücü bir öğrenme ve yenilenme alanına taşır. Bu yönüyle ZYY' nin, çağdaş deneyimsel pedagojinin, kültürel miras eğitiminin ve rekreasyonel öğrenme kuramlarının kesişiminde özgün bir konumda olabileceği düşünülmektedir.

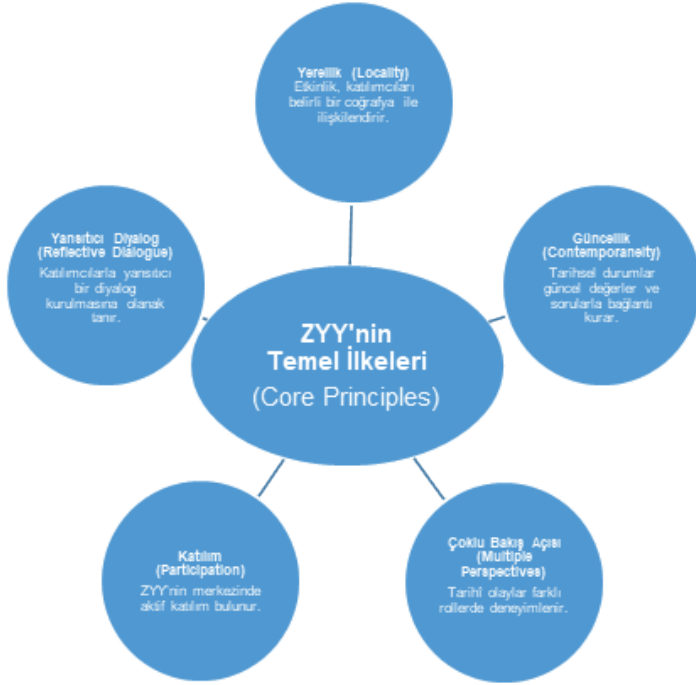
2.2 ZYY'nin Yapısı

Zaman Yolculuğu Yöntemi; belirli ilkelere, bileşenlere ve aşamalara dayalı, öğrenmeyi kolaylaştırıcı, yapılandırılmış bir etkinlik akışı ve uygulama modelidir. ZYY'nin etkisinin,

mekânın, rol almanın, topluluk etkileşiminin ve yansıtıcı öğrenme süreçlerinin bir arada ve birbirini tamamlayacak şekilde örgütlenmesiyle ortaya çıktığı düşünülmektedir. Bu nedenle yöntemin anlaşılabilirliği için, onu oluşturan temel ilkelerin ve uygulamanın adım adım işleyen süreç yapısının açık biçimde tanımlanması önemlidir. Bir sonraki başlıkta, ZYY'yi yönlendiren ilkesel çerçeve, ardından sahada nasıl işletildiğini gösteren temel aşamalar ele alınmaktadır.

2.2.1 Temel İlkeler

ZYY, bireylerin geçmişle, bugünle ve gelecekle anlamlı bir bağ kurmasını hedefleyen beş temel ilke üzerine kuruludur. Bu ilkeler, yöntemin nasıl uygulanacağını belirleyen kılavuzlardır (Cadernos Do & Xvii, 2020). Her biri, katılımın derinliğini, deneyimin özgünlüğünü ve öğrenmenin kalıcılığını sağlar. Bunlar; 1. *Yerellik (Locality)* 2. *Güncellik (Contemporaneity)* 3. *Katılım (Participation)* 4. *Çoklu bakış açısı (Multiple Perspectives)* 5. *Yansıtıcı Diyalog (Reflective Dialogue)*



Şekil 3. ZYY'nin temel ilkeleri.

1. Yerellik (Locality)

ZYY'nin en belirgin özelliği, her uygulamanın yerel tarih ve kültürden beslenmesidir. Her etkinlik, o yerin geçmişine ait özgün bir hikâyeyi merkeze alır. Örneğin İsveç'teki ilk zaman yolculuklarında 19. yüzyılın köy yaşamı, Türkiye'deki uygulamalarda ise Osmanlı dönemi gündelik yaşamı sahnelenmiştir. Yerellik ilkesi, katılımcının kendi yaşadığı çevreyle tarihsel bir bağ kurmasını sağlar. Bir köy okulunda düzenlenen zaman yolculuğu, yalnızca o köyün tarihini öğretmekle kalmaz; katılımcıya "bu topraklarda yaşamış insanların" duygularını, değerlerini ve

zorluklarını hissettirir. Bu sayede tarih, soyut bilgi olmaktan çıkar, yaşanmış bir deneyim haline gelir.



*Resim 14; 11 yaşındaki çocuklar topaş çevirme yarışı yapıyorlar.
1955 yılına zaman yolculuğu, Manisa.*



*Resim 15 ve 16; Astrid Lindgren'in doğum günü, Pelarnebult'ta
1914 yılına olculuk.*

2. Güncellik (Contemporaneity)

ZYY'nin ikinci ilkesi, geçmişin yalnızca geçmiş olarak kalmamasını, bugünle ilişkilendirilmesini vurgular. Katılımcılar, tarihsel bir dönemi canlandırırken aynı zamanda o dönemdeki değerlerle bugünün değerlerini karşılaştırır. Örneğin, belirli bir dönemde kadınların eğitime erişimi tartışılırken, katılımcılar günümüzdeki fırsat eşitliğini de sorgular.

Bu karşılaştırma, “tarihi anlamak” tan öte, “bugünü yeniden düşünmek” anlamına gelir. ZYY'nin en önemli yönlerinden biri budur: tarih bir ayna işlevi görür, katılımcı kendi toplumunu o aynada görür.



Resim 16. Güney Afrika, Potchefstroom'un Ikageng kasabasındaki bir Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne. Katılımcılar etkinliğin başlangıç yönergelerini almak üzere toplanıyor.

3. Katılım (*Participation*)

Katılım, ZYY'nin kalbidir. Yöntem, aktif deneyimlemeyi esas alır. Katılımcılar izleyici değil, hikâyenin bir parçasıdır. Her birey bir role bürünür — tüccar, öğretmen, köylü, öğrenci, hekim veya sıradan bir vatandaş... Bu roller aracılığıyla katılımcı, geçmişteki bir toplumsal konumun duygu dünyasını keşfeder. Aktif katılım, hem bilişsel hem duygusal düzeyde öğrenmeyi derinleştirir. ZYY'nin oyun, sahneleme ve yaratıcılık temelli doğası, Csikszentmihalyi'nin “akış (flow)” (Mihaly Csikszentmihalyi, 2000) kuramıyla da örtüşür: katılımcı, rolüne tamamen odaklanır, zamanı unuttur, deneyimle bütünleşir. Bu “akış hali”, öğrenmeyi kalıcı kılar ve rekreasyonun özündeki “yenilenme” duygusunu doğurur.

4. Çoklu Bakış Açısı (*Multiple Perspectives*)

ZYY'nin dördüncü ilkesi, tarihin tek bir anlatıya indirgenmemesi gerektiğini savunur. Her olayın farklı toplumsal gruplar —kadınlar, çocuklar, zanaatkârlar, yöneticiler, göçmenler— tarafından farklı biçimlerde deneyimlendiği kabul edilir. Bu ilke, tarih yazımındaki egemen söylemleri kırar, katılımcıya eleştirel bir farkındalık kazandırır. Örneğin; bir Osmanlı kasabasındaki ticaret hayatı, bir tüccarın bakışından olduğu kadar bir işçi kadının ya da yoksul köylünün gözünden de anlatılabilir. Katılımcı, farklı roller aracılığıyla empati geliştirir ve “öteki”nin tarihini hisseder. Bu yönüyle ZYY, sosyal adalet, kültürel çeşitlilik ve kapsayıcılık ilkeleriyle doğrudan ilişkilidir. Farklı geçmişleri bir araya getirmek, diyalog ve anlayış yaratmanın en etkili yollarından biridir.



Resim 17. Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne, halktan sıradan insanlar; farklı bakış açılarını yansıtmaları etkinliğe çoklu bakış açısı kazandırıyor.



Resim 18. Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne, halktan sıradan insanlar; farklı bakış açılarını yansıtmaları etkinliğe çoklu bakış açısı kazandırıyor.

5. Yansıtıcı Diyalog (Reflective Dialogue)

Her zaman yolculuğunun sonunda yer alan yansıtma oturumu, yöntemin öğrenme açısından en güçlü aşamasıdır. Katılımcılar burada kendi deneyimlerini, duygularını ve fark ettiklerini paylaşır. Bu paylaşım süreci, bireysel öğrenmeyi toplumsal öğrenmeye dönüştürür. Yansıtıcı diyalog, sadece “ne yaptık” sorusuna değil, “neden böyle hissettik” ve “bugün bundan ne öğrenebiliriz” sorularına da yanıt arar. Bu aşama, Dewey ve Kolb’un deneyimsel öğrenme döngüsünün “yansıtma” evresiyle doğrudan örtüşür. Katılımcılar, geçmişteki bir olayı yaşarken aslında bugüne dair yeni anlamlar üretirler. Bu, ZYY’nin eğitici yönünü rekreasyonel bir deneyimle birleştiren temel özelliiktir.



Resim 19. Bir Zaman Yolculuğu etkinliğinin ardından katılımcılar bir araya gelerek geçmiş ve bugünü karşılaştırarak konuyu tartıştıkları görülmektedir:

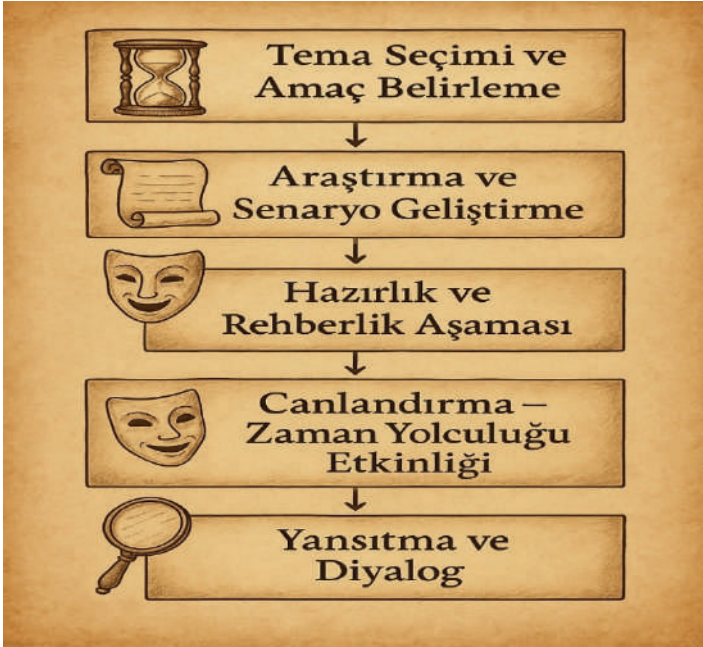
ZYY'nin bu beş ilkesi birbirinden bağımsız değildir; aksine her biri diğerini tamamlar. Yerellik, katılımcıya aitlik duygusu kazandırır; güncellik, geçmişi bugüne bağlar; katılım, deneyimi derinleştirir; çoklu bakış açısı, empatiyi artırır; yansıtıcı diyalog ise öğrenmeyi kalıcı kılar. Bu yapı, yöntemi yalnızca bir “tarih canlandırması” olmaktan çıkarır; onu yaşamın yeniden anlamlandırıldığı bir öğrenme süreci haline getirir. ZYY bu yönüyle, hem kültürel mirasın aktarımında hem de bireyin kendini yeniden keşfinde evrensel bir model olarak değerlendirilebilir.

Zaman Yolculuğu Yöntemi'nin (ZYY) yapısal unsurları, hem bilişsel hem duygusal öğrenme süreçlerini bütüncül biçimde harekete geçiren bir deneyim mimarisine işaret eder. Katılım biçiminden yansıtma oturumuna kadar her unsur, bireyin tarihsel bağlamla özdeşleşmesini, empati kurmasını ve anlam üretmesini destekler.

2.2.2 ZYY'nin Uygulama Süreci ve Temel Adımlar

ZYY, hangi ülkede, kurumda ya da temada uygulanırsa uygulansın, yöntem özünde beş temel aşamadan oluşur (Westergren, 2017).

Bunlar; tema seçimi ve amaç belirleme, araştırma ve senaryo geliştirme, hazırlık ve rehberlik aşaması, canlandırma ve yansıtmadır. (Şekil 4)



Şekil 4. ZYY'nin Uygulama Süreci

Bu aşamalar, yalnızca sürecin kronolojik sırasını değil, aynı zamanda öğrenmenin duygusal derinliğini, katılımın niteliğini ve tarihsel bağlamla kurulan ilişkinin biçimini belirler. Her aşama, bireyin geçmişle kurduğu temasın niteliğini farklı bir düzlemde şekillendirir ve nihayetinde tarihsel empati, bilişsel farkındalık ve toplumsal duyarlılığın gelişimine hizmet ettiği görülmektedir.

1. Tema Seçimi ve Amaç Belirleme: Zamanın Odak Noktası

Bu aşamada:

- Tarihsel bir dönem belirlenir,

- Toplumsal, etik veya kültürel bir *merkez sorun* (ör. adalet, emek, göç, toplumsal cinsiyet) seçilir,
- Deneyimin hedefleri (öğrenme, farkındalık, tartışma, duygusal bağ kurma) tanımlanır.

Tema, sadece “hangi yıl?” sorusunun değil, “Biz bugün neyi tartışmak istiyoruz?” sorusunun cevabıdır.

Tema seçimi yapılırken hem tarihsel gerçeklik hem de güncel anlam göz önünde bulundurulur; seçilen konu, katılımcıların yaşadığı toplumla bağlantılı olduğunda öğrenme süreci daha derin ve etkileyici hale gelir.

Uygulamalarda sıklıkla tercih edilen temalar arasında şunlar yer alır:

- 1910’larda kadınların oy hakkı mücadelesi,
- 1950’lerde eğitimde fırsat eşitliği,
- 1930’larda kırsal yaşam ve tarımsal üretim,
- 1970’lerde çevre hareketleri ve toplumsal bilinçlenme.
- Her tema, tarihsel olayların ötesinde bir düşünme ve anlam kurma süreci başlatır.

2. Araştırma ve Senaryo Geliştirme: Hikâyenin Kurulması

Bu aşama, tarihsel bağlamın omurgasıdır. Burada:

- Döneme ilişkin belgeler, sözlü tarih, fotoğraflar, haritalar, günlükler ve maddi kültür incelenir,
- Mekân ve toplumsal roller belirlenir,
- Gerçek bir tarihsel durum üzerinden çatışma ya da karar anı seçilir (ör. göç kararı, üretim krizi, topluluk kararı).

Bu bilgiler, uygulamanın omurgasını oluşturacak bir senaryo hâline getirilir. Senaryo; olay örgüsünü, karakterleri, çatışmaları ve tartışma konularını içeren bir dramatik yapı sunar. Ancak ZYY’de senaryo kesin hatlarla sınırlı değildir; katılımcıların yaratıcı katkılarına ve doğaçlamalarına açık, esnek bir yapıdadır.

Senaryo geliştirme aşamasında genellikle şu adımlar izlenir:

- Zaman ve mekânın belirlenmesi (örneğin “1533 Manisa Darüşşifası’nda bir gün”),
- Roller ve kimliklerin tanımlanması (hekim, tüccar, köylü, öğrenci, sanatçı, yönetici vb.),
- Temel tartışma veya karar anının belirlenmesi (örneğin bir sağlık uygulamasının kabulü, bir toplumsal kuralın değişimi),
- Günümüzle bağlantı kurulabilecek ana fikirlerin belirlenmesi.

Bu süreçte oluşturulan hikâye, katılımcıların sadece bilgi edinmesini değil, düşünme, sorgulama ve yeniden üretme süreçlerine aktif biçimde katılmasını sağlar. Tarih, bir anlatı olmaktan çıkarak yaşanan bir deneyim hâline gelir.

3. Hazırlık ve Rehberlik Aşaması: Zaman Kapısını Aralamak

Bu aşamada:

- Dönemin sosyal ilişkileri, değerleri ve konuşma biçimleri tanıtılır,
- Roller paylaşılır,
- Beden, jest, selamlaşma, davranış gibi dönem kodları aktarılır.

Amaç: Katılımcının “şimdi” den çıkıp başka bir zamansal çerçeveye yumuşak bir geçiş yapmasıdır.

Hazırlık aşaması, ZYY’nin duygusal ve zihinsel geçiş evresidir. Bu aşamada katılımcılar hem bilgiyle hem de deneyimle geçmişe doğru bir yolculuğa hazırlanır. Sürecin kolaylaştırıcısı (facilitator), katılımcılara seçilen döneme ilişkin kısa bilgiler verir, ancak bu aktarım geleneksel bir ders anlatımından farklıdır. Odak, bilgiyi “öğretmek” değil, merak uyandırmaktır.

Rehber, tarihsel ortamı bir hikâye veya durum betimlemesiyle tanıtır: örneğin 16. yüzyıl Osmanlısında bir darüşşifada müzikle tedavi yöntemleri, 19. yüzyıl İsveç’inde kırsal yaşam veya 1950’lerde bir köy okulunun gündelik atmosferi. Katılımcılar, bu bilgiler ışığında kendi rollerini seçer veya onlara roller atanır. Her birey artık yalnızca bir gözlemci değil, geçmişin bir parçasıdır.

Hazırlık süreci, dönemin sosyal ilişkilerini ve kültürel kodlarını anlamayı da içerir. Döneme özgü selamlaşmalar, konuşma biçimleri, kıyafetler ve jestler öğretilir. Bu detaylar, sahneye girildiğinde deneyimin doğallığını artırır.

Aşamanın sonunda katılımcılar, geçmişe zihinsel olarak “hazır” hâle gelir. Bu süreçte şu tür sorular yöneltilir:

- “Bu dönemde insanlar hangi sorunlarla karşılaşılıyordu?”
- “Biz o dönemde yaşasaydık nasıl kararlar verirdik?”
- “O dönemin değerleri, bugünkü yaşamımıza hangi açılardan benziyor?”

Hazırlık evresi, katılımcının bilişsel bilgi ile duygusal empatiyi birleştirdiği noktadır. Böylece tarih, sahneye adım atmadan önce bile canlanmaya başlar.

4. *Canlandırma (Zaman Yolculuğu Etkinliği-ZYE)* (*Time Travel Event-TTE*): *Deneyimin Kalbi*

Canlandırma aşaması, katılımcı ve uygulayıcı için en heyecan verici süreci yansıtır. Burada;

- Katılımcı artık tarihsel bağlamdadır, Deneyimleme
- Kostüm, mekân, ses, koku, nesneler ve fiziksel düzenlemeler duygusal atmosfer yaratır,
- Senaryo etkileşim ve doğaçlamayla gelişir,
- Birey, tarihsel rolü aracılığıyla duygusal empati ve deneyimsel farkındalık geliştirir.

Canlandırma aşaması, ZYY'nin en dinamik ve dönüştürücü bölümüdür. Katılımcılar, artık geçmişin içinde yer alır; belirlenen tarihsel mekânda rollerine bürünür, olayları yaşar ve o dönemin değerleriyle etkileşime girer. Bu süreç, bir tiyatro performansından çok kolektif bir yaşantı inşası niteliği taşır.

Canlandırma sırasında üç temel öge öne çıkar: Bunlar;

- Tarihsel Bağlam: Olayın geçtiği döneme ait gerçeklik duygusunu destekleyen mekân, kostüm, müzik, semboller ve gündelik ayrıntılar.
- Etkin Katılım: Katılımcı pasif bir izleyici değil, hikâyenin parçasıdır. Her bireyin eylemi ve kararı süreci etkiler.
- Toplumsal ve Etik Duyarlılık: Her canlandırma, adalet, eşitlik, güç, dayanışma, çevre veya toplumsal cinsiyet gibi temalar üzerinden düşünmeyi teşvik eder.

Dördüncü aşamada rehberin rolü, süreci yönetmekten çok yönlendirmektir. Katılımcıların doğaçlamaları, beklenmedik tepkiler veya alternatif yaklaşımlar sürecin doğal birer parçası olarak kabul edilir. Böylece her uygulama, topluluğun

yaratıcılığıyla şekillenen canlı bir öğrenme deneyimi hâline gelir.



Resim 20. Köy temalı bir Zaman Yolculuğu Etkinlik sahnesi.

Örneğin; bir 1930'lar köyü temalı etkinlikte katılımcılar tarlada çalışma, mektup yazma, yerel sorunları tartışma gibi gündelik pratikleri canlandırabilir (Resim 20). Bu süreçte tarih, soyut bir bilgi olmaktan çıkıp dokunulabilir bir yaşantıya dönüşür.

5. Yansıtma ve Diyalog (Reflection): Geçmişten Bugüne Dönüş

Canlandırma sonrası katılımcılar rollerinden çıkar, bir çember oluşturur ve deneyim söz, sessizlik ve duygu yoluyla paylaşılır.

Sorular şunlardır:

- “Bu rolü oynarken ne hissettim?”

- “Bu insanların sorunları bana neyi düşündürdü?”
- “O dönemin kararlarıyla bugün verdiğim kararlar arasında nasıl bağ kuruyorum?”

Yansıtma yalnızca bireysel bir süreç değildir; grup içi paylaşım kolektif öğrenmeyi güçlendirir. Katılımcılar farklı bakış açılarını dinleyerek kendi yorumlarını yeniden şekillendirir. Bazı uygulamalarda kısa bir müzik performansı, meditasyon veya sembolik kapanış ritüeli kullanılır. Bu, geçmişteki rolden bugünkü kimliğe yumuşak bir geçiş sağlar. Yansıtma oturumu, ZYY’nin eğitsel ve duygusal gücünü tamamlayan bir denge noktasıdır: katılımcılar artık yalnızca “bir etkinliğe katılmış” değildir; geçmişle kurdukları bağ üzerinden kendilerini, toplumlarını ve insan olmanın anlamını yeniden düşünmüşlerdir.

ZYY’nin bu beş aşaması değerlendirildiğinde; tema seçiminin düşünsel temeli oluşturduğu, araştırma ve senaryo kuramsal çerçeveyi biçimlendirdiği, hazırlık aşaması duygusal geçişi sağladığı, canlandırma aşamasının deneyim sağladığı, yansıtmanın ise öğrenmeyi kalıcı hâle getirdiği söylenebilir.

*Zaman ve mekan, içinde yaşadığımız koşullar değil,
düşünme biçimlerimizdir.*

Albert Einstein

BÖLÜM 3

ZYY'nin Uluslararası Boyutu

Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY), 2000'li yıllardan itibaren Avrupa sınırlarını aşarak farklı kıtalarda, farklı toplumsal ve kültürel bağlamlarda uygulanmaya başlanmıştır. Bu yayılım, Bridging Ages International ağı sayesinde kurumsal bir kimlik kazanmıştır. “Bridging Ages” kelime anlamıyla “kuşaklar arasında köprü kurmak” anlamına gelir; örgütün temel amacı, tarihsel deneyimler aracılığıyla bireylerin hem geçmişi hem de bugünü daha derin biçimde anlamalarını sağlamak, empati ve toplumsal diyalog ortamlarını güçlendirmektir.

Bugün bu ağ, Avrupa, Afrika, Asya ve Amerika kıtalarında 25'ten fazla ülkede faaliyet göstermektedir. Her ülke kendi tarihsel, kültürel ve eğitimsel bağlamına uygun senaryolar geliştirerek yöntemi yerelleştirmekte;

ancak tüm uygulamalarda ortak hedef aynıdır: geçmişten yeniden yaşayarak bugünü anlamak ve geleceği birlikte şekillendirmek.

Farklı ülkelerdeki uygulamalar, ZYY'nin her kültürde yeni anlamlar kazanabildiğini ortaya koyar. İsveç'te yurttaşlık bilincini, Güney Afrika'da özgürlük ve adaleti, Uganda'da eğitim hakkını, Türkiye'de ise kimlik ve kültürel aidiyeti merkezine alır. Her uygulama, yerel tarihin dinamiklerinden beslenir; ancak tümü insanın zaman, toplum ve değerler üzerine düşünmesini teşvik eder.

3.1 Uygulama Örnekleri

Bu bölümde, farklı ülkelerden alınan ilgi çekici olduğunu düşündüğüm bazı örnek uygulamalar bulunmaktadır. Bu uygulamalar, amaçları bakımından farklı gibi görülmese, uygulama sürecinde katılımcılara geçmişin yaşantı ve değerleri ile empati kurmayı sağlayan benzer deneyimler sunmaktadır.

İsveç: Yurttaşlık ve Toplumsal Sorumluluk

ZYY'nin doğduğu ülke olan İsveç, yöntemin hem teorik hem pedagojik laboratuvarıdır. Örneğin “Vasa Gemisi ve 1628 Stockholm” senaryosunda katılımcılar, 17. yüzyılda batmış olan Vasa gemisinin inşa sürecine geri dönerek marangoz, işçi, tüccar veya donanma yetkilisi rollerini üstlenmiştir. “Kim sorumluydu?” ve “hata neden fark edilmedi?” gibi sorular üzerinden yürütülen tartışmalar, tarihsel olayların yalnızca teknik hatalar değil, insani kararlar ve iletişim biçimleriyle şekillendiğini göstermiştir. Bu uygulama, eleştirel düşünme, yurttaşlık bilinci ve demokratik değerler açısından güçlü bir deneyim olarak değerlendirilmiştir (Ammert & Gustafsson, 2017)

Güney Afrika: Özgürlük, Adalet ve Barış Kültürü

Güney Afrika’da ZYY, apartheid (ırkçılık politikası) sonrası toplumsal iyileşme ve barış eğitimi sürecinde önemli bir araç olarak benimsenmiştir. “Freedom Charter 1955” senaryosunda katılımcılar, Johannesburg’un Kliptown bölgesine dönerek Güney Afrika’nın demokratik geleceğini şekillendiren Özgürlük Bildirgesi’nin hazırlanma sürecini deneyimlemiştir. Katılımcılar, siyasetçi, öğretmen, işçi veya öğrenci rollerini üstlenerek “özgürlük”, “eşitlik” ve “insan hakları” temalarını tartışmışlardır. Etkinlik sonunda yapılan yansıtma oturumlarında, tarihsel adalet mücadelesinin bugünkü demokrasi ve barış kavramlarıyla ilişkisi değerlendirilmiştir. Högberg (2018) bu uygulamayı “geçmişin bugünün demokrasi eğitimi için yeniden kullanımı” olarak tanımlar.

Finlandiya: Barış Eğitimi ve Empati

Finlandiya’daki uygulamalarda, ZYY özellikle savaş döneminde çocuk olmak teması üzerinden barış eğitimi kapsamında ele alınmıştır. Katılımcılar, II. Dünya Savaşı sırasında tahliye edilen çocukların rollerine girerek savaşın bireysel ve toplumsal etkilerini deneyimlemiştir. Bu etkinliklerde empati, travma farkındalığı ve insani dayanışma ön plana çıkarılmış; ZYY, duygusal öğrenmenin güçlü bir örneği olarak değerlendirilmiştir.

Kolombiya ve Uganda: Sosyal Dönüşüm ve Kadınların Eğitimi

Kolombiya ve Uganda’da ZYY, sosyal dönüşümün ve toplumsal cinsiyet eşitliğinin desteklenmesi amacıyla uygulanmıştır. Uganda’daki “Kadınların Eğitim Hakkı” temalı projelerde, kadınların tarihsel rollerini yeniden canlandırmaları sağlanmış; bu süreçte katılımcılar hem geçmişteki eşitsizlikleri hem de günümüz eğitim fırsatlarını

tartışmıştır. Kolombiya’da ise ZYY, barış eğitimine katkı sağlayan bir diyalog aracı olarak kullanılmış, topluluklar arasında karşılıklı anlayış ve uzlaşma geliştirilmiştir.

Estonya: Bağımsızlık ve Yurttaşlık Tartışması

Estonya’daki uygulamada ZYY, ülke çapında düzenlenen “1918’e Zaman Yolculuğu” etkinliği bağlamında bağımsızlık ve yurttaşlık değerleri üzerine kurgulanmıştır. 7 Şubat 2018’de ülke genelinde gerçekleştirilen senaryoda (okullar ve müzelerin ortak katılımıyla) öğrenciler, 24 Şubat 1918 gününe “geri dönerek” bir pazar okulu binasında toplanır. Papazın Pärnu’da bir gün önce okunmuş olan Estonya Bağımsızlık Bildirisini yüksek sesle okumasıyla tartışma başlar: “Bağımsız Estonya devleti bizim için neden önemlidir?” Köy kâtibi, dul çiftçi ve köylü kadın rolleri aracılığıyla yurtsever, sosyalist ve kuşkucu-muhafazakâr üç dünya görüşü görünür kılınır; öğrenciler bu perspektiflere göre gruplara ayrılarak argümanlarını geliştirir ve tartışmayı ortak bir değerlendirmeye sonlandırırlar. Bu uygulama, tarihsel bir kurucu anı deneyim yoluyla bugüne bağlarken, gençlerin demokratik tartışma kültürü, eleştirel düşünme ve tarihsel empati becerilerini güçlendiren örnek bir ZYY pratiği olarak değerlendirilir.

3.2 ZYY’nin Türkiye’de Gelişimi

Zaman Yolculuğu Yöntemi’nin Türkiye’de uygulanması, 2009 yılında Ege Bölgesi’ndeki belediyeler ve okullar ile Kalmar Bölgesi (İsveç) arasındaki işbirliği kapsamında başlamıştır (Türkiye Belediyeler Birliği, 2011). İlk uygulamalar İzmir ve Manisa’da yürütülmüş; yerel tarih, kültürel miras ve toplumsal hafızayı merkeze alan pilot çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Her uygulamada bir tarihsel yer, bir toplumsal tema ve katılımcıların deneyim yoluyla tartışabileceği Anahtar Sorular belirlenmiştir.

Pilot bölgelerde yapılan incelemeler sonucunda tarihsel mekânlar, dönem karakterleri, günlük yaşam pratikleri ve topluluk içi çatışma noktaları araştırılmış; ardından senaryolar, roller, tartışma sahneleri ve tarihsel faaliyetler ZYY çerçevesine uygun biçimde tasarlanmıştır. Uygulama süreci, hedef kitleye (öğrenciler ve yetişkin gruplar) göre uyarlanmıştır.

Örnek Uygulamalar;

1. Bornova: Yeşilova Höyüğü, Neolitik Çağ (MÖ 6500)

Bu zaman yolculuğunda çevresel değişim, topluluk yaşamı ve göç temaları ele alınmıştır. Katılımcılar, kabile reisinin önderliğinde yerleşim düzeni, tarım faaliyetleri ve topluluk içi paylaşım üzerine kararlar almış; kil, taş ve bitki malzemeleriyle dönemin üretim pratiklerini deneyimlemişlerdir.



Resim 21. Türkiye'deki Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne.

2. Bayraklı / Karşıyaka: Smyrna (MÖ 590)

Lidya egemenliği sonrasında Smyrna'nın yeniden kuruluşu ve Athena Tapınağı'nın onuruna düzenlenen festival senaryonun merkezini oluşturmuştur. Katılımcılar tapınak restorasyonuna katkıda bulunmuş, ilahiler söylemiş ve yerel topluluk kimliğinin nasıl inşa edildiğini deneyimlemiştir. Tartışma sorusu:

“Bir şehir nasıl yeniden doğar ve kimliğini nasıl sürdürür?”



Resim 22. Türkiye'deki Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne.



Resim 23. Türkiye'deki Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne.

3. Karşıyaka: Latife Hanım'ın Evi (1922)

Tema, cumhuriyetin kuruluş yıllarında toplumsal dönüşüm ve kadınların konumudur. Katılımcılar, Atatürk'ün eşi Latife Hanım ile aynı dönemde yaşayan kadınların hak, beklenti ve sorumluluklarını dramatik olarak canlandırmış; yeni toplum düzeninde kadınların rolü üzerine tartışmalar yürütmüştür.



Resim 24. Türkiye'deki Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne.

4. Manisa: Manisa Tarzanı (1955)

Burada tema, çevre bilinci ve toplumsal sorumluluktur. Katılımcılar Manisa Tarzanı'nın kentin yeşillendirilmesi konusundaki çabalarını deneyimleyerek, doğa, kent politikaları ve yurttaşlık sorumluluğu üzerine kararlar almışlardır.



Resim 25. Türkiye'deki Zaman Yolculuğu etkinliğinden bir sahne.

Proje kapsamında bölge genelinde 12 farklı Zaman Yolculuğu uygulanmış; yaklaşık 320 öğrenci ve 100'den fazla yetişkin aktif katılım göstermiştir. 2009–2010 yılları arasında 1200'den fazla katılımcıyla genişletilmiş uygulamalar yapılmıştır.

Türkiye'de Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY), resmî tarih müfredatına kurumsal olarak entegre edilmediği için uygulama alanını okul dışı öğrenme ekosisteminde bulmuştur. Belediyeler, üniversiteler ve yerel STK'lar tarafından her

yaştan katılımcıya yönelik olarak yürütölen uygulamalar, yöntemin rekreasyonel, kültürel ve etik öğrenme boyutlarını öne çıkarır. Katılımcılar, “tarihi hissetmek”, “geçmişle bağ kurmak” ve “topluluk bilinci kazanmak” gibi ifadelerle deneyimlerini tanımlamaktadır (E. Westergren, 2006). Bu geri bildirimler, ZYY’nin bilişsel öğrenme ile birlikte duygusal anlamlandırmaya da dayandığını göstermektedir.

*Zamanı Öğrendim,
Yarıştım onunla
Zamanla yarışılmayacağımı,
Zamanla barışılacağımı
Zamanla öğrendim...
Mevlana*

BÖLÜM 4

Rekreasyon ve “Zaman Yolculuğu”

Bu bölümde; ZYY’nin Rekreasyon alanında yeni bir uygulama alanı olarak kullanılabilirliği tartışılmaktadır. Rekreasyon ve serbest zaman çalışmaları, bireyin serbest zaman etkinliklerini yalnızca dinlenme ya da eğlence amaçlı kullanmasının ötesinde, kişisel gelişim, toplumsal etkileşim ve kimlik inşası gibi çok katmanlı süreçleri içerdiğini göstermektedir. Bu doğrultuda Dumazedier (1974) rekreasyonun üç temel işlevini dinlenme, eğlenme ve kişisel gelişim olarak tanımlamış; serbest zamanın bireyin yaşam kalitesini artırıcı bir alan olduğunu vurgulamıştır.

Zaman Yolculuğu Yöntemi (TTM), tarihsel bağlamı deneyimsel öğrenme süreçleriyle birleştirerek bu üç işlevi aynı anda harekete geçirir: katılımcı dinlenir, keyif alır, öğrenir ve kendine dair yeni anlamlar kurar. Bu noktada Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY), öğrenmeyi yalnızca bilişsel bir süreç olarak değil, oyun, yaratıcılık, fiziksel katılım ve ortak deneyim yoluyla ortaya çıkan bütüncül bir yaşantı olarak kurgular. Bu yönüyle rekreasyonun temel amaçlarıyla—yenilenme, kimlik inşası ve toplulukla bağ kurma—doğrudan örtüşür. ZYY, gönüllülük, içsel motivasyon ve kişisel doyum temeline dayanmasıyla rekreasyonun özüne doğrudan karşılık gelir. Iso-Ahola (1980), bireyin bir etkinliğe ancak kendi isteği ve içsel anlam arayışı ile katıldığında gerçek tatmin yaşadığını belirtir; ZYY’de katılım tam olarak bu gönüllü bağlanma ile gerçekleşir.

Rekreasyonun benlik bütünlüğü ve anlam onarımı süreçlerindeki rolü ise Kleiber, Walker ve Mannell (2019) tarafından ayrıntılı biçimde tartışılmıştır. Bu yazarlara göre özellikle bireylerin geçiş dönemleri, kayıp, göç, yaşlanma ya da kimlik dönüşümü gibi yaşam kırılmalarında anlamlı aktivitelere katılımı yaşam süreçlerinde önemli rol oynamaktadır. ZYY’nin yaşlı bakımında, göçmen uyum programlarında ve topluluk temelli çalışmalarında terapötik rekreasyon işlevi üstlenebilmesinin nedeni, tam da bu anlam kurucu serbest zaman deneyimi sunmasıdır.

Ayrıca Veal (2019), serbest zamanın yalnızca bireysel bir zaman dilimi değil, bireyin toplumsal yerini, aidiyet ilişkilerini ve kültürel kimliğini deneyimlediği bir alan olduğunu vurgular. ZYY’nin tarihsel mekânı bir sosyal etkileşim ve ortak hafıza alanı hâline getirmesi bu çerçeveye örtüşür: Katılımcı, geçmişle ilgili bilgi edinmenin ötesine geçerek “ben kimim, nereye aidim ve buradaki yerim ne?” sorularına anlamlı yanıtlar üretir. Bu kuramsal yaklaşım, ZY uygulamalarında da görünürdür. Ammert ve Gustafsson

(2017), ZY katılımcılarının deneyimi “yaparak ve yaşayarak anlam üretme” olarak tanımladığını belirtmiştir. Zipsane(2018), ZYY’nin empati, grup içi sorumluluk ve kültürel farkındalık gibi yaşam boyu becerileri geliştirdiğini gözlemlemiştir. Ayere (2018) ise barış inşası, sosyal uyum ve kültürel dayanışma süreçlerinde ZYY’nin etkin bir yumuşak güç mekanizması olarak kullanılabileceği vurgulamaktadır.

4.1.1 Ciddi Serbest Zaman

Ciddi Serbest Zaman Perspektifi (SLP), bireylerin gönüllü seçtikleri bir etkinliğe uzun erimli bağlılık geliştirerek, beceri edinimi, topluluk aidiyeti ve kalıcı kişisel tatmin yaşadıklarını vurgular (Stebbins, 2015, 2017). SLP’ye göre ciddi serbest zamanın ayırt edici özellikleri; sebat, “kariyer”leşen ilerleme çizgisi, önemli kişisel çaba, kalıcı faydalar ve kimlik inşasıdır.

ZYY bağlamında, rol alma, sahne/ortam kurgulama, kostüm-prop üretimi, el sanatları, müzik-dans, arşiv araştırması, senaryo oluşturma, rehberlik ve koordine banasyon gibi çok-disiplinli görevler bu özelliklerin neredeyse tümünü harekete geçirir. Örneğin, ZYY’nin organizasyonunda yer alan bireyler her yeni tema veya mekan için dökümantasyon hazırlığı yapar, provalar yapılır ve her etkinlik için bir etkinlik döngüsü, planlaması oluşturur. Bunlar SLP’deki sebat uzun süreli bağlılık özelliği ile doğrudan eşleştirilebilir.

Kimlik inşası ZYY’nin en değerli faydalarından biri olarak değerlendirilir. Burada kimlik inşasından kasıt, katılımcıların aldıkları rollere -usta, marangoz, politikacı vb.- bürünerek o rolü içselleştirmesi ve bu kimliklerin benimsenmesi kastedilmektedir. Bu özellik aynı zamanda SLP de gözlemlenen bir sonuçtur. Dolayısıyla, ZYY’nin SLP’nin tanımladığı birçok boyutu harekete geçirerek beceriye dayalı, topluluk temelli ve kimlik şekillendiren ciddi serbest zaman pratiği olabileceği düşünülmektedir.

Buna ek olarak Ciddi Serbest Zaman Perspektifi içinde yer alan üç katılım biçimi —amatörlük, hobicilik ve gönüllülük (Stebbins, 2015)—ZYY uygulamalarında da farklı katılım düzeyleri sergilemektedir.

Bir ZY etkinliğinde katılımcılar, etkinlik organizasyonunda yer alan ekip üyeleri, etkinlik lideri veya sadece bir etkinlikte görev alan kolaylaştırıcılar şeklinde farklı işlevlerle yer alabilirler.



Resim 26. Zaman Yolculuğu ekip lideri, etkinlik öncesinde brifing alırken. Tüm ekip üyeleri ile beraber hazırlıklar kontrol ediliyor.

4.1.2 Akış Deneyimi ve Oyun

ZYY'nin duygusal deneyim boyutu ise Csikszentmihalyi'nin (1990) Akış (Flow) Kuramı ile açıklanabilir. Akış; bireyin etkinlik sırasında beceri düzeyi ile etkinliğin zorluk derecesinin dengelendiği, zaman algısının değiştiği ve derin odaklanma ve haz duygusunun ortaya çıktığı bir bilinç hâlidir. ZYY'de katılımcılar tarihsel rolü “gerçekten yaşar”, sahne, kostüm ve sosyal etkileşim içinde kapsayıcı bir dikkat geliştirir. Bu durum, katılımcının hem yaratıcılık hem de öznel iyi oluş (well-being) düzeyini güçlendirir.

Yöntemdeki rol alma deneyimi hem oyunsu hem de ciddi bir nitelik taşır. ZYY'nin yarattığı oyun alanı, Huizinga'nın

(2014)Homo Ludens kavramında tanımladığı gibi, insanın kendini oyun aracılığıyla yeniden kurduğu bir deneyim alanıdır. Benzer şekilde Bruner'in (1990)anlamın anlatı yoluyla inşa edildiği görüşüyle uyumlu olarak, katılımcı rolü "oynarken" hem kendisi hem de toplum hakkında anlam müzakeresi yürütür. Bu nedenle ZYY'de oyun, yüzeysel bir eğlence değil, varoluşsal bir araştırma alanıdır; katılımcı geçmişini canlandırırken aynı zamanda bugünü yeniden düşünür, kendi değerleriyle karşılaşır ve topluluk içinde yeni aidiyet biçimleri kurar.

Rekreasyon ve serbest zaman yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda, ZYY; deneyimsel öğrenme, aktif katılım, yaratıcılık ve topluluk temelli etkileşim boyutları üzerinden alan literatürüyle uyumlu özellikler ortaya koymaktadır. Yöntemin anlam üreten ve esnek yapısı, çeşitli yaş grupları ve topluluk yapılarıyla bütünleşik olarak uygulanabilirliğini göstermektedir.



Resim 27. Bir Zaman Yolculuğu etkinlik sahnesi. "Ajaçları kurtardık! Spil dağında dans, 1955" Manisa

4.2 Zaman Yolculuğu Uygulama Önerileri

Bu başlıkta, ZYY'nin rekreasyonel etkinlik tasarım modeli ile yaşlı bakımı, göç ve toplumsal uyum, gençlik ve eğitim programları gibi alanlarda uygulanmasına yönelik somut öneriler sunulmaktadır.

4.2.1 Rekreasyonel Etkinlik Olarak ZY

ZYY'nin rekreasyon bağlamında uygulanabilme olasılığı, yalnızca içeriksel bir yenilikten değil, aynı zamanda deneyimsel tasarım mantığından kaynaklanır. Bir ZYY etkinliği, önce tarihsel bir temanın belirlenmesiyle başlar; ancak bu tema kronolojik bir olay listesinden değil, etik, duygusal ve toplumsal bir sorunsaldan hareketle seçilir. Ardından mekân, deneyimin duygusal dokusunu taşıyan bir oyun alanı olarak düzenlenir. Roller, katılımcılara birlikte müzakere edilen varoluş pozisyonları olarak kurulur.

Etkinliğin yansıtma (reflection) aşamasında oyun sona ermez; aksine anlama dönüştürülür. Katılımcı, rol içinde deneyimlediği duygular, gerilimler ve seçimler üzerinden kendi dünyasını yeniden düşünür, dolayısıyla bu aşama, ZYY'yi salt eğlence ve performans temelli uygulamalardan ayırır. Son olarak, geçmişte yaşanan durum ile bugünün koşulları arasında köprü kurulur — işte rekreasyonun yenileyici boyutu tam da burada ortaya çıkabilir: birey, dünyasına dönmüş olsa da artık eski kişi değildir.

ZYY'nin olası rekreasyonel potansiyeli şu şekilde değerlendirilebilir:

- *Tema, mekân ve atmosfer*, deneyimin duygusal ve duygusal zeminini hazırlar.
- *Rol ve oyun*, bireyin kendini dönüştürmesine alan yaratır.

- *Etkileşim*, topluluğu ortak anlam üretiminin öznesi kılar.
- *Yansıma*, deneyimi bilince taşır ve kalıcılaştırır.
- *Güncelleme*, geçmişle bugün arasında etik bir bağ kurar.

4.2.2 Rekreasyon Eğitiminde ZY

ZYY'nin rekreasyon alanında kuramsal ve uygulamalı bir yaklaşım olarak değerlendirilmesi, yükseköğretim ve topluluk programlarında yeni bir öğrenme ve deneyim alanı açma potansiyeline sahiptir. Bu doğrultuda, ZYY'nin "Rekreasyonda Zaman Yolculuğu Yöntemi" başlığıyla bağımsız bir ders ya da modül olarak kurgulanması düşünülebilir. Ders kapsamında öğrenciler, deneyimsel öğrenme kuramları, oyun ve rol yapma teknikleri, anlam üretimi süreçleri ve topluluk temelli rekreasyon yaklaşımları üzerine kuramsal bir temel edinebilecekken; saha uygulamaları aracılığıyla farklı alanlarda ZYY senaryoları tasarlama, mekân atmosferi oluşturma, katılımcı etkileşimini yönetme ve yansıtmaya oturumu yürütme becerileri kazanabilirler. Böylece ZYY, yalnızca bir öğretim yöntemi olarak değil, rekreasyonel etkinlik yönetiminde uygulanabilir bir model haline gelir. Bu yolla, öğrencilerin bireysel farkındalık ve yaratıcılık gelişimi desteklenebilir. Bu nedenle ZYY'nin rekreasyon programlarında ders, atölye ya da saha uygulaması olarak yer alması, rekreasyonun eğitsel, estetik ve sosyal boyutlarını bir araya getiren bütüncül bir öğrenme ortamı sunacaktır.

4.2.3 Farklı Hedef Gruplar ve İhtiyaçlara Yönelik ZY

ZY uygulamalarının farklı hedef kitlelerde uygulandığını görmek mümkündür. Burada dikkat edilmesi gereken

noktalar, katılımcıların özellikleri ve ihtiyaçlarını belirlemekle birlikte sahip oldukları fiziksel ve duygusal durumlarına da olabildiğince önem vermektir. Bu uygulamalar,

- Yaşlı Bakımında,
- Göç ve Toplumsal Uyum Çalışmalarında,
- Gençlik Çalışmalarında Rekreasyonel Uygulamalar

Yaşlı Bakımında Rekreasyonel Uygulamalar



Resim 28. Rönningegården yaşlı bakımevinde “değişim”temalı ZY etkinliği/ 1967.



Resim29. Ev kadınlarının ZY etkinliğinden bir sahne. Per Albin Çiftliği 1942.

ZYY, yaşlı bakımında terapötik rekreasyon ve yaşam öyküsü temelli bakım (life story work) yaklaşımlarıyla güçlü bir biçimde örtüşmektedir. Yaşlanma sürecinde bireylerin kimlik, aidiyet ve yaşam sürekliliği duygusunu koruma gereksinimi artar. Kleiber, Walker ve Mannell'in belirttiği gibi, serbest zaman deneyimleri bu dönemde anlam onarma ve benlik bütünlüğünü sürdürme açısından kritik bir rol oynar (Walker vd., 2019). ZYY, yaşlı bireylerin yaşam deneyimlerine yakın tarihsel dönemlere odaklanarak, onların anılarını aktif bir üretim alanına dönüştürür.

Angelin-Holmén (2018), ZY etkinliklerinin hikâye paylaşımı, mekân hatırlama, ortak yemek, müzik ve kültürel ritüeller aracılığıyla yaşlı bakım evlerinde duygusal dengeyi güçlendirdiğini belirtmektedir.

Göç ve Toplumsal Uyum Çalışmalarında Rekreasyonel Uygulamalar



Resim 30. 1945'te Kalmar'da göç ve mültecilerin bakımı temalı bir ZY.

Kimlik, çeşitlilik ve entegrasyon üzerine tartışmalar. (Fotoğraf: Stefan Siverud).

Göç deneyimi, bireyin kimliğini, aidiyet duygusunu ve toplumsal yerini yeniden müzakere etmesini gerektiren yüksek dönüşümlü bir süreçtir. ZYY, bu süreçte kültürel köprüler kurma, ortak hafıza yaratma ve topluluk içi empatiyi güçlendirme yönünde işlev görebilir. Zipsane (2018), ZYY'nin göçmen toplulukları için özellikle yaşam boyu sosyal beceriler (empati, iş birliği, kültürlerarası diyalog) geliştirme kapasitesine dikkat çeker. Buna paralel şekilde Ewald (2028), Ruanda ve Tanzanya örneklerinde müzik ve ortak ritüellerin barış inşası ve sosyal uyum süreçlerinde güçlü bir rol oynadığını göstermektedir. ZYY, bu bulgularla uyumlu biçimde, göçmenlerin hem kendilerini ifade edebilecekleri güvenli bir alan, hem de yeni toplumla paylaşılan değer alanı oluşturur. Bu nedenle ZYY, kültürlerarası rekreasyon programları, uyum atölyeleri ve topluluk merkezli hafıza projelerinde etkili bir araç olarak kullanılabilir.

Gençlik Çalışmalarında Rekreasyonel Uygulamalar



Resim 31. Maseno Üniversitesi öğrencileri ile 2008 seçim sonrası şiddeti üzerine bir ZY etkinliği

Gençlik döneminde bireyler kimliklerini, değerlerini ve toplumsal rollerini deneme ve yeniden kurma sürecine girmektedir. Stebbins’in ciddi serbest zaman kuramı ve Csikszentmihalyi’nin akış deneyimi, bu dönemde yaratıcı ve katılımcı etkinliklerin öznel iyi oluş ve özgüven gelişimi açısından kritik olduğunu göstermektedir. ZYY, gençleri aktif yaratıcılık, ortak problem çözme, eleştirel tarihsel düşünme, empati ve toplumsal sorumluluk alma etkinlikleri içine dahil eder. Ammert ve Gustafsson (2017) genç katılımcıların ZYY’yi “tarihsel bilginin ötesinde anlam üretme” ve “kendi yaşamıyla bağ kurma” süreci olarak tanımladığını göstermiştir. Bunun yanında ZYY, okullarda müfredat-ötesi öğrenme, yerel miras eğitim programları, tarih kulüpleri, gençlik kampları ve topluluk etkinlikleri gibi birçok rekreasyon alanıyla uyumlu olarak uygulanabilir.

Bu uygulama önerileri rekreasyon alanı için yalnızca yeni bir etkinlik türü değildir, sadece bu alana eğitici ve dönüştürücü potansiyelini açığa çıkaran bütüncül bir yaklaşım kazandırmaktadır.

Modern rekreasyon, bireyin yalnızca dinlenmesini değil, aynı zamanda kendini yeniden kurma ve dünyayla ilişkisini anlamlandırma sürecini içerir; ZYY’nin tarihsel canlandırmaya (Köse, 2025) dayalı yapısı bu öz-gerçekleşme boyutunu derinleştirir. Tarihsel canlandırmanın oyunu ve rekreasyonel boyutu belirgindir; katılımcılar, serbest zamanlarını geçmişle yaratıcı bir bağ kurarak değerlendirme olanağı bulur, tarih ve kültürel mirasla temas haz, merak ve keşif duyguları eşliğinde gerçekleşir. Rol yapma ve ortak deneyim süreci, terapötik rekreasyonun hedeflediği duygusal rahatlama, sosyal bağ kurma ve ruhsal yenilenme süreçlerini de destekler. Sonuç olarak ZYY, hem bireysel iyi oluşu hem toplumsal duyarlılığı güçlendiren, yenilikçi ve sürdürülebilir bir rekreasyon modeli olarak değerlendirilmelidir.

4.3 Örnek Uygulama

Bu bölüm, Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY) için uygulanmış bir saha örneği sunmaktadır. Örnek, ZYY'nin beş aşamalı işleyiş sürecini (tema seçimi–araştırma/senaryo–hazırlık–canlandırma–yansıtma) ve etkinlik akışını somut adımlar, roller ve zaman planı üzerinden göstermektedir. Böylece hem kuramsal çerçeve hem de pratik uygulama bir arada görülebilecektir.

Etkinlik Adı: 1533 yılına yolculuk – Mesir Macununun Doğuşu

Yer: Manisa Celal Bayar Üniversitesi Tıp Tarihi Müzesi (Darüşşifa avlusu)

Katılımcılar: Uluslararası öğrenciler, Türk öğrenciler, üniversite çalışanları, müze çalışanları, akademisyenler, üniversite yöneticileri

Tema: 1533 Manisa Darüşşifası'nda Mesir macununun doğuşu

Amaç: Ortak kültürel miras üzerinden empati, duyarlılık ve eleştirel bakış açısı ve sosyal adaptasyon geliştirmektir.

1) Tema Seçimi ve Amaç Belirleme (*Yerellik, Güncellik*)

Tema; Mesir macununun doğuşu, şifa–adalet–iktidar ilişkileri ve müzikle tedavi odağında belirlenmiştir.

Amaç; yerel miras üzerinden tarihsel empati, kültürel duyarlılık ve eleştirel tartışma geliştirmektir. Yerel bağ (Darüşşifa, Manisa) yerellik ilkesini; bugüne taşınan etik sorular (“Şifa bilgisi paylaşılmalı mı?”) güncellik ilkesini görünür kılar.

2) Araştırma ve Senaryo Geliştirme (*Yerellik, Çoklu Bakış Açısı*)

Mekân (Dariüşşifa), dönemsel pratikler (bitkisel ilaç, müzikle tedavi), ekonomik-toplumsal yapı ve şehzade ziyareti üzerine arşiv ve literatür taraması yapılmıştır. Roller: hekim, şifacı, baharat tüccarı, işçi, köylü, saray görevlisi vb. Çatışma/anahtar sorular:

- Şifa ve hastalıklar: “Hastalara nasıl yardım edebiliriz?”
- Güç ve kâr: “Bu adil bir toplum mudur? Güç kimde, kâr kimin?” Rol çeşitliliği aynı sahneyi farklı toplumsal konumlardan tartışmaya açarak çoklu bakış açısı ilkesini destekler.

3) Hazırlık Aşaması (Katılım, Güncellik)

Etkinlik öncesi kurallar, senaryo yapısı, anahtar sorular ve roller hatırlatılmış; kostümler giyilmiştir. Tahta kaseler, keten kumaşlar, kil kaplar, süpürge otları, baharatlar gibi dönem nesneleri hazırlanmıştır. Katılımcılar, “Bugün aynı durumda ne yapardık?” sorusuyla güncel etik bağlantıyı kurar; aktif görev dağılımı katılım ilkesini güçlendirir.

Dönemsel İsim Havuzu (rol adlandırma için örnekler): Cebecigil, Azapgil, Haytagil, Kadioğulları, Mollagil, Tilkigil, Halimegil, Kapcargil, Düdikgil, Haylugil, Körpekgil, Mahmutoğulları, Çandarlılar, Mihailoğulları, Karaosmanoğulları, Topal Hacı Osmanzâde, Dınga Osman Ağa zâde, Osmanzâde Karagöz zâde, Tâzâde, Topalzâde, Mekikcizâde, Dökmecizâde, Nesimizâde Feyzullah Efendizâde, Saçbağlızâde, Kara Müslimzâde, Mısırlıhzâde, Şatırzâde

Manisa Yahudi Cemaati aile adları: Alazraki, Algranati, Armales, Azar, Beja, Benjoya, Benveniste, Buenavida, Cavallero, Challoum/Challum, Cheres, Cherkerdji, Chikiar/Chiquiar Cohen, Confortes, Coshti/Costi, Danon, Dayan,

Eskenazi, Faradji, Franco, Gaguin, Ganon, Gargir/Garghir/Garguir, Gomel, Gourdji, İsrail, Lereah, Levy, Masliah/Matsliah/Mazliah, Mayo, Mendes, Misriel, Mizrahi, Moutal, Nahoum/Nahum, Pessah, Politi, Roditi, Sabah, Saban, Sereno, Toledo, Tobi/Touvi, Uziel, Ventura

4) Canlandırma - Zaman Yolculuğu Etkinliği (Katılım ve Çoklu bakış açısı)

Sahne: Darüşşifa'da Bir Gün (1533). Sıtma söylentileri yayılmış; halk avluda toplanmıştır. Genç asistanlar yeni ilaç karışımları dener; şehzadenin gelişi beklenir.

Faaliyetler: Bitkisel ilaç/mesir yapımı, hastaların tedavisi, müzikle tedavi, mangala, kaligrafi, ebru.

Duygusal ve etik eksen: “Mesir sadece şifa mıdır, yoksa iktidarın bir sembolü müdür?” tartışması güç-adalet ilişkilerini açığa çıkarır.

Katılımcılar rol içinde karar alır ve akışı etkiler; aktif katılım ve perspektif çeşitliliği sahnede somutlaşır. Katılımcılar rollerine girmiştir: Baharat tüccarları sesli biçimde fiyat tartışırken, şifacılar otları karıştırmakta, müzisyenler ud ve ney ile tedavi müziğini hazırlamaktadır. “Şifalı otları halktan saklamalı mıyız, yoksa paylaşmalı mıyız?” tartışması kısa sürede büyür. O sırada bir katılımcı, dönemin hekimi rolünde, Mesir macununun formülünü anlatır. Bu noktada zaman yolculuğunun “diyalog” ilkesi devreye girer: Katılımcılar o dönemin değerleriyle kendi çağlarının etik anlayışını karşılaştırır.

Şehzadenin geliş sahnesinde, oyuncuların yüzünde belirgin bir ciddiyet vardır. Külliyyede kalabalık artar, kadınlar ve erkekler karışık bir şekilde ikram sırasına geçer. Mesir macunu, küçük kâselerle halka dağıtılır. “Bu macun sadece şifa için midir, yoksa iktidarın gücünü temsil eden bir sembol müdür?” sorusu, anahtar tartışmalardan biri olur. Bu

sorularla katılımcılar, hem dönemin toplumsal yapısını hem de güç, adalet ve sağlık arasındaki ilişkiyi tartışır.

Etkinliğin sonuna doğru müzikle tedavi başlar. Katılımcılar bir yandan dönemin melodilerini dinler, diğer yandan “müziğin tedavi gücü”nü kendi kültürel deneyimleriyle karşılaştırır. Herkes, farklı kültürel ve dini kökenlerden gelmesine rağmen aynı ritim içinde birleşir.

5) Yansıtma ve Diyalog (Yansıtıcı Diyalog, Güncellik)

Kostümler çıkarıldıktan sonra bahçede yansıtma çemberi yapılır. Katılımcıların bazı ifadeleri şu şekildedir; “Kendimi tarihin içinde hissettim”, “Zamanı unuttum”, “Sağlık ve adaletin anlamı değişmiş” “Geçmişteki insanlarla empati kurduğumu hissettim”, “Sanki zamanın dışına çıktım” “Geçmişle bağ kurmak, bugünü anlamama yardım etti” ve “Artık müzeleri sadece izlenecek yerler değil, yaşanacak alanlar olarak görüyorum”. Bazı katılımcılar, kendi ülkelerindeki geleneksel tedavi yöntemleriyle benzerlikler kurmuş; bazıları ise kadınların toplumsal rollerini tartışarak toplumsal cinsiyet farkındalığı geliştirmiştir.

Zaman Planı (özet)

09.30 Buluşma–hazırlık (kurallar, roller, anahtar sorular)

10.15 Darüşşifa’ya giriş

10.30 Atölye/aktivitelerin başlaması

11.45 Şehzadenin gelişi

12.10 İkramlar

12.25 Müzikle tedavi

12.30 Kostümlerin çıkarılması–bahçede öğle

13.30 Toplantı/geri bildirim

Malzeme İhtiyaç Listesi

İkram/Atölye: 10 kavanoz mesir, leblebi (5 kg), kuru üzüm (5 kg), kiraz (4 kg), erik (4 kg), kayısı (4 kg), karpuz (5 adet), yoğurt (5 kg), su (7×5 lt), huni, mangal kömürü (2,5 kg), zencefil, kabuk tarçın, adaçayı, çeşitli otlar.

Ebru yapımı: 13 lt saf su, 3 pk kitre, 5 renkten 2’şer pk, 100 resim kâğıdı.

İlkelerle Kısa Eşleme

- **Yerellik:** Darüşşifa mekânı, Mesir geleneği, dönem nesneleri ve müzik.
- **Güncellik:** Şifa–adalet–iktidar soruları bugüne bağlanır.
- **Katılım:** Rol alma, atölye ve sahne içi görevler.
- **Çoklu Bakış Açısı:** Hekim–şifacı–tüccar–halk–saray rolleri.
- **Yansıtıcı Diyalog:** Etkinlik sonrası çember ve kültür-lerarası karşılaştırma.

Bu etkinlik, ZYY’nin eğitim dışı ortamlarda da uygulanabilirlik potansiyelini göstermiştir. Yöntemin kültürel miras eğitimi ile rekreasyonun kesişimindeki özgün potansiyelini görünür kılan bir zemin yaratmıştır. Katılımcılar, tarihsel bir sahneyi yalnızca bilgi düzeyinde öğrenmemiş; oyun, rol alma ve ortak üretim yoluyla geçmiş bedensel ve duygusal olarak deneyimlemiştir. Katılımcıların deneyim sonrası aktardıkları;

“kendimi tarihin içinde hissettim”,

“zamanı unuttum” ve

“hiç tanımadığım insanlarla ortak bir geçmiş paylaştım”,

Katılımcıların bu ifadeleri akış (flow) durumunun gerçekleşebileceğini ve rekreasyonel yenilenme sağladığını ortaya koymaktadır. ZYY'nin bu örnekteki başarısı, yöntemsel bütünlüğünden kaynaklanmıştır.

- Hazırlık aşaması öğrenmeye zemin oluşturmuş;
- canlandırma aşaması “akış” deneyimi yaratmış;
- yansıtma aşaması ise anlamın pekiştiği bilişsel dönüşüm noktasını temsil etmiştir.

Bu üçlü yapı, Kolb'un deneyimsel öğrenme döngüsüyle örtüşmektedir (Kolb, 2015). Ayrıca uygulama, kültürel mirasın yaşayan bir olgu olarak ele alınabileceğini göstermiştir. Mesir macunu yapımı, tarihsel bir ritüel olmaktan çıkarak kültürel sürdürülebilirliğe katkı sunan bir paylaşım etkinliğine dönüşmüştür. Bu yönüyle UNESCO'nun “Yaşayan Miras” kavramı ile ZYY'nin pedagojik yapısı kesişmiştir. Etkinliğin en çarpıcı çıktılarından biri, katılımcılar arasındaki sosyal bağın güçlenmesidir. Farklı ülkelerden gelen öğrenciler, tarihsel bir sahne aracılığıyla ortak bir kimlik duygusu geliştirmiştir. Bu, ZYY'nin “sosyal rekreasyon” işlevine katkı sağlayabileceğine dair önemli bir kanıt oluşturmaktadır. Katılımcılar geçmişteki bir toplumu canlandırırken, aynı zamanda kendi topluluk bilincini pekiştirmiştir.

Sonuç olarak, Zaman Yolculuğu Modeli'nin çok katmanlı yapısı, hem bireysel farkındalığı hem de toplumsal duyarlılığı güçlendiren bir rekreasyonel öğrenme modeli olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla ZYY, bireysel iyi oluş, toplumsal bağ kurma, kültürel süreklilik ve kimlik bütünlüğü sağlayan, yaratıcı ve anlamlı bir rekreasyon deneyimi olarak test edilmeye ve incelenmeye açık potansiyel bir değer olarak karşımıza çıkmaktadır (Zerengok vd., 2018). Bu uygulama ZYY'nin rekreasyonel bir etkinlik olarak nasıl tasarlandığını,

yaşandığını ve yansıtmaya oturumlarıyla anlam üretimine dönüştüğünü örneklemektedir.

Basma Yansımalar

1533 yılına yapılan zaman yolculuğu etkinliğinin basında ilgi çektiğini görmek ve yaşamak oldukça heyecan verici olmuştur. Bu etkinliğin görsel ve yazılı basında yansımalarının ZY uygulamalarını yaygınlaştırılması ve bir farkındalık oluşturmaya açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

HABER46
GÜNCEL SİYASET ASAYİŞ EKONOMİ YEREL YÖNETİM SEÇİM2024
Q ≡

CBÜ Hafsa Sultan Tıp Tarihi Müzesi'nde zaman yolculuğu

Manisa Celal Bayar Üniversitesi (CBÜ) Hafsa Sultan Tıp Tarihi Müzesi'nde "Time Travel-Zaman Yolculuğu" projesi ile 1533 yılına yolculuk yapıldı. Proje, CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu (BESYO) Rekreasyon Bölümü tarafından, müzenin...

Resim32. Basın haberinden alıntı. <https://www.haber46.com.tr/cbu-hafsa-sultan-tip-tarihi-muzesinde-zaman-yolculugu>



Resim 33. Manisa'da Tıp Tarihi Müzesinde rekreasyonel etkinlik olarak gerçekleştirilen ZY'ndan bir sahne.



Resim 34.. Basın haberi. <https://www.bursadabugun.com/haber/muzede-1533-yilina-yolculuk-yaptilar-508851.html>



Resim 35. Manisa'da Tıp Tarihi Müzesinde rekreasyonel etkinlik olarak gerçekleştirilen ZY'ndan bir sahne.



Resim 36. Basın haberi. <https://www.haberler.com/guncel/muzede-1533-yilina-yolculuk-yaptilar-6886062-haberi/>



Resim 37. Basın haberi. <https://www.sabah.com.tr/egeli/2015/01/22/ogrenciler-tarihe-yolculuk-ediyor>

*Zaman;
Bekleyince yavaşlar,
Gecikince hızlanır,
Üzülmünce can yakar,
Mutlu olunca kısılır,
Acı çekince bitmek bilmez,
Sıkılınca uzar.
İbn Haldun*

Sonuç ve Öneriler

Rekreasyon ve serbest zaman alanı, bireyin çalışma ve zorunlu etkinliklerinin dışına taşan, kendi tercihleriyle biçimlenen yaşantılarını kapsar. Bu çerçevede rekreasyon; gönüllü katılımı, haz ve merak duygusunu, toplumsal etkileşimi ve kişisel anlam arayışını somutlaştıran etkinlikler bütünüdür. ZY uygulamalarında, etkinlik katılımı bazıları için kısa süreli rahatlama sağlarken, diğerleri için ise, besleyen, bağlılık ve ustalık geliştiren daha derin bir sürece dönüşebilmektedir. Bu türden uygulamaların, bireyin kendini, başkalarını ve içinde yer aldığı kültürel bağlamı deneyim yoluyla anlamlandırmasına imkân verdiği söylenebilir.

ZY’de katılımcı, geçmiş bir döneme dair yaşam biçimlerini rol, mekân, bedensel etkileşim ve kolektif deneyim yoluyla yeniden kurarken; yani anlamlı bir etkinlik gerçekleştirirken aynı zamanda zamanı yaşantısal olarak yeniden deneyimler. Bu süreç, serbest zamanın özgürleşme ve anlam bulma işlevlerini; rekreasyonun ise katılım, etkileşim ve kimlik inşası boyutlarını aynı anda görünür kılabılır (Kelly, 2019; Rojek, 2005; Stebbins, 2015). Bu nedenle ZY’yi rekreasyon ve serbest zaman bağlamında değerlendiren, katılımcı deneyimlerini, duygusal ve sosyal çıktıları ve topluluk oluşturma süreçlerini inceleyen kuramsal tartışmalar ve saha temelli araştırmaların yapılması önem taşımaktadır.

ZYY’de amaç, katılımcıyı yalnızca “geçmişi canlandıran” bir sahneye taşımak değildir. Asıl amaç, katılımcının kendi yaşam zamanını, tarihsel bir topluluğun zamanı ile kesiştirebilmesidir. Bu kesişme, katılımcının hem kendine hem de toplumsal geçmişe dair yeni bir farkındalık geliştirmesini sağlar. ZYY’nin gücü, işte bu zamanlar arası köprüyü kurabilmesinde yatmaktadır. Bu yönüyle yöntem, rekreasyon alanı için de yeni açılımlar sunar. Katılım, yaratıcılık, empati ve toplumsal bağ kurma gibi unsurları merkezine alması, modeli rekreatif öğrenme ve toplumsal iyileşme süreçleriyle doğrudan ilişkilendirir (Westergren, 2017). Bu kitap, Zaman Yolculuğu Yönteminin rekreasyon alanındaki olası konumlanmasını değerlendirmektedir.

Kitabın genel amacı; ZY’ nin anlamı, kapsamı, kullanım alanları ve uygulamaları hakkında genel ve özel bilgiler vermek, böylece özellikle rekreasyon alanında yeni bir yaklaşım veya uygulamalı bir yöntem olarak kullanılabilmesini sağlamak için bir temel hazırlamaktır. Özetle Zaman Yolculuğu Yöntemi (ZYY), tarihsel canlandırma etkinliklerinin sahip olduğu oyunsal, deneyimsel ve katılımcı özellikleriyle, rekreasyon, serbest zaman çalışmaları, rekreasyon eğitimi ve

etkinlik yönetimi alanları açısından da özgün bir uygulama potansiyeli taşımaktadır.

Ağırlıklı olarak tarihî kültür unsurlarını içeren bu etkinlikler, tarih, kültürel miras ve eğitsel deneyimi birleştirirken; bireylerin serbest zamanlarını yaratıcı katılım, eğlenerek öğrenme ve anlam üretme süreçleriyle zenginleştirir. Bu yönüyle ZYY uygulamaları, rekreasyonel etkinlik yönetimi ve toplum temelli faaliyetler için deneyim tasarımı açısından da kullanılması ve çok yönlü disiplinler bir alan olarak akademik çalışmalarda yer bulması önerilmektedir.

Kaynakça

- Allred, R. (1996). Catharsis, revision, and re-enactment: Negotiating the meaning of the American Civil War. *The Journal of American Culture*, 19(4), 1-13. [https:// www.proquest.com/openview](https://www.proquest.com/openview)
- Ammert, N., & Gustafsson, B. E. (2017). The Archaeology of Time Travel : Experiencing the Past in the 21st Century. *The Archaeology of Time Travel: Experiencing the Past in the 21st Century*, 1-330.
- Anchor, R. (1978). History and Play: Johan Huizinga and His Critics. *History and Theory*, 17(1), 63. <https://doi.org/10.2307/2504901>
- Anderson, R. G. W. (2005). To thrive or survive? The state and status of research in museums. *Museum Management and Curatorship*, 20(4), 297-311. <https://doi.org/10.1080/09647770500602004>
- Angelin-Holmen, E. (2018). Elderly Care – A Current and Future Arena for Heritage Work? . İçinde E. W. G. Westergren (Ed.), *The Time Travel Method-In the Service of Society and its Development* (ss. 32-38). Kalmar Lans Museum.
- Auschwitz-Birkenau State Museum. (2025). *History/Auschwitz-Birkenau*. <https://www.auschwitz.org/en/history/>

- Beaty, R. E., Seli, P., & Schacter, D. L. (2018). Thinking about the past and future in daily life: an experience sampling study of individual differences in mental time travel. *Psychological Research* 2018 83:4, 83(4), 805-816. <https://doi.org/10.1007/S00426-018-1075-7>
- Bergson, H. (1998). *Creative Evolution (1911)* (Trans. Arthur Mitchell., Ed.). New York: Dover.
- Bruner, J. S. . (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Cadernos Do, L., & Xvii, V. (2020). Heritage and Time Travels as a method for creating futures. *Cadernos do LEPAARQ (UFPEL)*, 17(34), 112-125. <https://doi.org/10.15210/lepaarq.v17i34.19333>
- Chermack, T. J. (2007). Disciplined imagination: Building scenarios and building theories. *Futures*, 39(1), 1-15. <https://doi.org/10.1016/J.FUTURES.2006.03.002>
- Çelebi, M. (2016). Eğitimde Rekreasyon Program Uygulamaları: (Topluma Hizmet Uygulamalarında Yaşayarak Öğrenme). *International Journal of Social Science Research*, 5(1), 33-44. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijssresearch/issue/32883/365319>
- Dator, J. (2019). Alternative Futures at the Manoa School. *Anticipation Science*, 5, 37-54. https://doi.org/10.1007/978-3-030-17387-6_5
- Dattilo, J. (2015). Positive Psychology and Leisure Education: A Balanced and Systematic Service Delivery Model. *Therapeutic Recreation Journal*, 49(2). <https://js.sagamorepub.com/index.php/trj/article/view/5740>
- De Groot, Jerome. (2009). *Consuming history : historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge.
- Dewey, J. (1986). Experience and Education. *The Educational Forum*, 50, 241-252. <https://doi.org/10.1080/00131728609335764>
- Dumazedier, Joffre. (1974). *Sociology of leisure*. Elsevier Scientific Publ. Co.

- Ebbe Westergren. (2017). Use the Past, Create the Future The Time Travel Method, a Tool for Learning, Social Cohesion and Community Building. İçinde Petersson Bodil ;Holtorf Cornelius (Ed.), *The Archaeology of Time Travel Experiencing the Past in the 21st Century* (ss. 89-111). Archaeopress Archaeology, Archaeopress Publishing Ltd.
- Eliade, Mircea., Trask, W. R. ., & Doniger, Wendy. (2020). *Shamanism : archaic techniques of ecstasy*. Princeton University Press.
- Ewald, J. (2028). Coffee and Music – Two Positive Examples of Peace Building, Social Cohesion and Future Challenges, Reflections from Rwanda and Tanzania. İçinde E. W. G. Westergren (Ed.), *In the Service of Society and its Development* (ss. 56-63). Kalmar läns museum.
- Godbey, G., LIFSET, R., & ROBINSON, J. (1998). No Time to Waste: An Exploration of Time Use, Attitudes toward Time, and the Generation of Municipal Solid Waste. *Social Research*, Vol. 65, No. 1, *GARBAGE*, 65(1), 101-140.
- Hassabis, D., & Maguire, E. A. (2007). Deconstructing episodic memory with construction. *Trends in Cognitive Sciences*, 11(7), 299-306. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.05.001>
- Holtorf, C. (2011). The Changing Contribution of Cultural Heritage to Society. *Museum International*, 63(1-2), 8-16. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.2012.01758.x>
- Holtorf, C. (2018). Embracing change: how cultural resilience is increased through cultural heritage. *World Archaeology*, 50(4), 639-650. <https://doi.org/10.1080/00438243.2018.1510340>
- Holtorf, C., & Bolin, A. (2024). Heritage futures: A conversation. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 14(2), 252-265. <https://doi.org/10.1108/JCHMSD-09-2021-0156>

- Högberg, A. (2018). Heritage Education, the Time Travel Method and Developments in Theory. İçinde E. W. G. Westergre (Ed.), *The Time Travel Method-In the Service of Society and its Development*. Kalmar Lans Museum.
- Huizinga, Johan. (2014). *Homo ludens : a study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hunner, J. (2011). Historic Environment Education: Using Nearby History in Classrooms and Museums. *The Public Historian*, 33(1), 33-43. <https://doi.org/10.1525/TPH.2011.33.1.33>
- Hurd, A. R. ., & Anderson, D. M. . (2011). *The park and recreation professional's handbook*. Human Kinetics.
- Jung, C. G. H. (2015). Backmatter. *Collected Works of C.G. Jung, Volume 14: Mysterium Coniunctionis*, 713-721. <https://doi.org/10.1515/9781400850853.BM/HTML>
- Kelly, J. R. (2019). Leisure Identities and Interactions. İçinde *Leisure Identities and Interactions*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429025846>
- Kılıçaslan, H. Ö., & Yıldırım, D. (2024). Bir Bellek Ortamı Olarak Wunderkammer ve ‘Zaman Adaları’ Sergisi. *ArtDE Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Dergisi, Fall*(1), 33-46.
- Kızanlık, M. M. (2016). Türkiye’deki Yükseköğretim Kurumlarında Rekreasyon Eğitiminin Yapısı. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(Special Issue 1), 46-60. <https://doi.org/10.14486/IJSCS72>
- Kolb, D. A. (2015). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. *2nd Edition*, Pearson Education, Inc. ISBN-10: 0-13-389240-9
- Köse, F. (2025). Yaşayan Müze, Kültürel Miras ve Uygulamalı Halkbilimi Çalışmaları Odağında Tarihsel Canlandırma. *Folklor Akademisi Dergisi*, 8(1), 209-221. <https://doi.org/10.55666/FOLKLOR.1563499>

- Kramer, S. N. (1963). *The Sumerians: Their history, culture, and character*. University of Chicago Press. ISBN 0-226-45238-7
- Lewis, D. (2016). The Paradoxes of Time Travel. *Science Fiction and Philosophy: from Time Travel to Superintelligence, Second Edition*, 357-369. <https://doi.org/10.1002/9781118922590.CH26>
- MacIntyre, T. E., Igou, E. R., Campbell, M. J., Moran, A. P., & Matthews, J. (2014). Metacognition and action: a new pathway to understanding social and cognitive aspects of expertise in sport. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01155>
- Markley, O. W. (2008). Mental time travel: A practical business and personal research tool for looking ahead. *Futures*, 40(1), 17-24. <https://doi.org/10.1016/J.FUTURES.2007.06.006>
- Mihaly Csikszentmihalyi, by. (2000). *FLOW: The Psychology of Optimal Experience*.
- Moran, A. (2013). *Sport and Exercise Psychology*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203127650>
- Nebati, N. (2019). *İbn Haldun düşüncesinde tarih, zaman ve döngüsellik*. Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12(1), 141-158.
- Niffenegger, A. (2003). *The Time Traveler's Wife*.
- Oktav, C., & Taslaman, C. O. (2017). FELSEFE TARİHİNDE ZAMAN DÜŞÜNCELERİ. *Kader*, 718-742. <https://doi.org/10.18317/kaderdergi.357130>
- Özbey, S., & Çelebi, M. (2003). Rekreasyon. İçinde N. Mirzeoğlu (Ed.), *Spor Bilimlerine Giriş* (1. bs, ss. 223-264). Bağırhan Yayınevi.
- TDK. (2025). *rekreasyon ne demek TDK Sözlük Anlamı*. <https://sozluk.gov.tr/>
- Ricoeur, P. (1980). Narrative Time. <https://doi.org/10.1086/448093>, 7(1), 169-190. <https://doi.org/10.1086/448093>

- Rojek, C. (2005). Leisure theory: Principles and practice. İçinde *Leisure Theory: Principles and Practice* (ss. 1-243). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230505117/COVER>
- Samuel, Raphael. (2012). *Theatres of memory : past and present in contemporary culture*. Verso.
- Schacter, D. L., Addis, D. R., & Buckner, R. L. (2007). Remembering the past to imagine the future: the prospective brain. *Nature Reviews Neuroscience* 2007 8:9, 8(9), 657-661. <https://doi.org/10.1038/nrn2213>
- Stebbins, R. A. (2015). The Serious Leisure Perspective. *Leisure and Positive Psychology: Linking Activities with Positiveness*, 11-40. https://doi.org/10.1007/978-1-137-56994-3_2
- Stebbins, R. A. (2017). Serious leisure: A perspective for our time. İçinde *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315129167>
- Taylor, Charles. (2003). *The ethics of authenticity*. 142. https://books.google.com/books/about/The_Ethics_of_Authenticity.html?hl=tr&id=f11Q-RNvmSEC
- Torkildsen, G. (2012). Leisure and Recreation Management, Routledge. 1-570. <https://doi.org/10.4324/9780203477571>
- Türkiye Belediyeler Birliği. (2011). *Zaman Yolculuğu/Time Travel/ Yaşıyorum-Eğleniyorum-Öğreniyorum* (1. Baskı). Türkiye Belediyeler Birliği.
- UNESCO. (2003). *Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage - UNESCO Intangible Cultural Heritage*. <https://ich.unesco.org/en/convention>
- Veal, A. J. (2019). *Joffre Dumazedier and the definition of leisure. Loisir et Societe*, 42(2), 187-200. <https://doi.org/10.1080/07053436.2019.1625533>
- Vealey, R. S., & Greenleaf, C. (2006). Seeing is believing: Understanding and using imagery in sport. İçinde J. M. Williams (Ed.), *Applied sport psychology : personal growth*

- to peak performance* (ss. 306-348). McGraw-Hill Higher Education.
- Walker, Gordon., Kleiber, Douglas., & Mannell, Roger. (2019). *A Social Psychology of Leisure*. Sagamore Publishing, L.L.C.
- Wells, H. G. (1985). *The Time Machine*.
- Wells, H. G. (2021). *The Time Machine* (J. Holdren, Ed.). Core Knowledge Foundation. https://www.coreknowledge.org/wp-content/uploads/2022/08/CC_TheTimeMachine_Reader_W1.pdf
- Westergren, E. (2006). *7 Steps towards in-depth teaching in historic environments Time Traveling as an educational method towards in-depth teaching in historic environments*. Kalmar läns museum.
- Westergren, E. (2017). Use the Past, Create the Future The Time Travel Method, a Tool for Learning, Social Cohesion and Community Building. İçinde *The Archaeology of Time Travel: Experiencing the Past in the 21st Century* (ss. 1-330). Archaeopress.
- Yuan, M., Yin, Y., Liu, J., & Sang, B. (2025). *Adolescent mental time travel predicting meaning in life: The potential mediating role of self-continuity*. Journal of Adolescence, 97(3), 675-686. <https://doi.org/10.1002>
- Zerengok, D., Guzel, P., & Ozbey, S. (2018). The Impact of Leisure Participation on Social Adaptation of International Students. *Journal of Education and Training Studies*, 6(2), 1-9. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i2.2680>
- Zipsane, H. (2018). Life Time Competences and Time Travelling. İçinde E. W. G. Westergren (Ed.), *The Time Travel Method- In The Service of Society and Its Development Papers From The International Seminar in Kalmar 28 February 2028*.

Rekreasyon Alanında Yeni Bir Uygulama Zaman Yolculuđu

Dr. Devrim Zerengök
Editör: Prof. Dr. Selhan Özbey

 **ÖZGÜR**
YAYINLARI

