



## Turizm Eğitimi Alan Öğrencilerin Sanal Müze Turlarına Yönelik Görüşleri

### Opinions of Students with Tourism Education on Virtual Museum Tours

Burcu KIVILCIM<sup>1</sup>  Ahmet Semih ÇALIŞKAN<sup>2</sup> 

#### Öz

Bu çalışmada turizm eğitimi alan öğrencilerin Kültür ve Turizm Bakanlığı web sitesinde mevcut olan sanal müze gezintilerine ilişkin görüşlerinin ortaya koyulması, sanal müze gezintilerinin öğrencilere faydası, öğrencilerin tura ilişkin memnuniyet düzeyleri, web sitesinin tasarımı, kullanım kolaylığı ve sanal tur gezintisinin öğrencilerin tekrar ziyaret etme niyetlerine olan etkilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Etik kurul izni alınarak öğrencilerle yüz yüze görüşme sonucu yapılan çalışmada fenomenolojik desen kullanılmış olup verilerin analizinde ise nitel analiz yöntemi olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Analizlerde MAXQDA 2022 programı kullanılmıştır. Analiz sonucunda öğrencilerin sanal müze kavramına yönelik görüşlerinin olumlu olduğu, turun katılımcılara fayda sağladığı, memnuniyet düzeylerinin olumlu yönde olduğu, web sitesinin tasarımının kullanışlı ve kolay olduğu ve turun öğrencilerin yeniden ziyaret etme üzerinde olumlu etkilerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte web sitede bilgilendirme, netlik ve görsellik konularında eksiklikler olduğu belirlenmiş ve bu hususlarda bir takım önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Sanal Müze, Turizm, Öğrenci, Kültür ve Turizm Bakanlığı

**JEL Kodları:** L83

#### Abstract

This study aims to reveal the opinions of tourism department students about virtual museum tours available on the website of the Ministry of Culture and Tourism, the benefits of virtual museum tours for students, students' satisfaction levels with the tour, the design of the website, ease of use and the effects of virtual tour on students' revisit intentions. The phenomenological design was used in the research, which was conducted as a result of face-to-face interviews with the students, with the permission of the ethics committee and the content analysis method, a qualitative analysis method, was used in the analysis of the data. MAXQDA 2022 program was used in the analyzes. As a result of the analysis, it was concluded that the students' views on the concept of virtual museum were positive, the tour benefited the participants, their satisfaction levels were positive, the design of the website was useful and easy, and the tour had positive effects on students' revisit. Also, it has been determined that there are deficiencies in information, clarity and visuality on the website and some suggestions are made on these issues.

**Keywords:** Virtual Museum, Tourism, Student, Ministry of Culture and Tourism

**Jel Codes:** L83

## Giriş

Geçmiş MÖ 5000'li yıllara dayanan teknoloji kavramı, 1980'li yıllarda hızlı bir şekilde gelişme göstermiş ve 2000'li yıllarda dijitalleşme sürecine giriş yapmıştır (İçöz, 2021). Günümüzde insan yaşamının her alanında etkili olan teknoloji, turizm sektöründe de önemli bir paya sahiptir. Akıllı enerji sistemleri, WİFİ, mobil uygulamalar, robotlar, QR kodlar, RFID (Radio Frequency Identification-Radyo Frekansı ile Tanımlama) teknoloji, giyilebilir teknoloji, nesnelerin interneti, bulut bilişim, büyük veri, akıllı bileklik, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve sanal tur gibi uygulamalar turizm işletmelerinde kullanılan teknolojilerin geldiği son noktadır (Canadi vd., 2010; Morgan, 2014; Hunter vd, 2015; Vidal, 2019). Turizm merkezlerinin geniş kitlelerce görülmesi ve tanınmasını kolaylaştıran internet, ziyaret öncesi bilgi edinme ve karar verme konusunda önemli bir araçtır (Ateş ve Boz, 2015). Turistik ürün ve hizmet satın almak isteyen tüketiciler, web siteleri, sosyal medya hesapları veya mobil uygulamalar sayesinde ziyaret öncesi destinasyonlara ait ulaşım hizmetleri, konaklama tesisleri

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Artvin Çoruh Üniversitesi, Arhavi Meslek Yüksekokulu, Artvin, Türkiye, burcukivilcim@artvin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-4745-984X

<sup>2</sup> Öğr. Gör. Artvin Çoruh Üniversitesi, Arhavi Meslek Yüksekokulu, Artvin, Türkiye, asemih81@artvin.edu.tr ORCID: 0000-0003-2104-9930

**Geliş / Submitted:** 28/09/2022

**Düzeltilme / Revised:** 10/10/2022

**Kabul / Accepted:** 5/11/2022

**Yayın / Published:** 15/12/2022

**Atıf / Citation:** Kivilcim, B., Çalışkan A.S. (2022). Turizm Eğitimi Alan Öğrencilerin Sanal Müze Turlarına Yönelik Görüşleri, Journal of Tourism Intelligence and Smartness, 5(3), 219-229.

ve restoranlar hakkında fikir edinirken, yörenin doğal, tarihi ve kültürel çekicilikleri hakkında da bilgi sahibi olabilmektedirler.

Turizm piyasasında macera turizmi, yayla turizmi, kış turizmi, kırsal turizm, sağlık turizmi, spor turizmi, inanç turizmi ve kültür turizmi gibi pek çok alternatif turizm ürün ve hizmet çeşidi bulunmaktadır (Hacıoğlu ve Avcıkurt, 2008). Farklı tercihleri olan turistlerin taleplerini karşılamak, turizmi dört mevsime yaymak ve sürdürülebilirliğine katkı sağlamak amaçlı geliştirilen bu alternatif turizm çeşitlerine son yıllarda sanal seyahatler de eklenmiştir. Her türlü bilgi ve iletişim teknolojisinin mevcut olduğu sanal ortamlarda turizm hareketine katılmak isteyen ancak zaman bulamayan veya yeterli bütçeye sahip olamayan tüketiciler için sanal turlar düzenlenmektedir. Sanal müze gezintileri de bu hizmet çeşidini oluşturmaktadır. Toplumların tarihi, inancı, kültürü, sosyal yaşantısı, gelenek ve görenekleri hakkında bilgi veren görsel ve işitsel öğelerin sergilendiği müzeler, teknoloji sayesinde daha görünür hale gelmekte, tanınırlığı artmakta ve geniş kitlelere ulaşabilmektedir (Erbay, 2001). Teather'e (1998) göre sanal ortamdan izlenen eserler izleyicide merak duygusu uyandırmakta ve gerçeğini görmek yönünde onu teşvik etmektedir. Bu açıdan bakıldığında sanal müze uygulamaları, ziyaretçileri sanal müzede izlemiş olduğu eserleri yakından görmek için destinasyonlara çekebilmektedir.

Bu çalışmada sanal müze turlarına öğrenci gözünden bakmak, turizm eğitimi alan öğrencilerin Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın web sitesinde bulunan sanal müze turlarına ilişkin görüşlerini ortaya koymak, web sitenin tasarım, kullanım kolaylığı ve bilgi açısından öğrencilere faydasını tespit etmek amaçlanmaktadır. Amaç çerçevesinde Artvin Çoruh Üniversitesi Arhavi Meslek Yüksekokulu Turizm ve Otel İşletmeciliği Bölümüne kayıtlı olan öğrenciler örneklem olarak seçilmiştir. Alanyazında konuya ilişkin yapılan çalışmalar incelenmiştir. Turizm eğitimi alan öğrencilerin görüşlerini ele alan kapsamlı bir çalışmaya rastlanılmamış olması çalışmayı özgün kılmakla birlikte önemini ve gerekliliğini ortaya koymaktadır. Çalışma üç bölüme ayrılmıştır. Birinci bölümde sanal müzelerle ilişkin literatür taraması yapılmış, ikinci bölümde araştırmanın yöntemine değinilmiş, üçüncü bölümde analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiş, son bölümde ise sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

## Kavramsal Çerçeve

Yunanca "mouseion" kelimesinden dilimize geçmiş olan müze kavramı, Türk Dil Kurumu'na göre, sanat ve bilim eserlerinin halkın görmesi için sergilendiği yer olarak tanımlanmaktadır (<https://sozluk.gov.tr/>). Kültür ve Turizm Bakanlığı, müzeleri; tarihi eserleri, bilimsel yollarla araştıran, ortaya çıkaran, tanıtan, sergileyen, toplumun kültür seviyesini artırmayı ilke edinen eğitim, bilim ve sanat kurumları olarak ifade etmektedir (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2022). Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) ise müzeleri, "insanlığın ve çevresinin somut ve somut olmayan mirasını eğitim, çalışma ve eğlence gibi amaçlarla koruyan, araştıran, ileten, sergileyen, topluma ve gelişimine hizmet eden, kar amacı gütmeyen, kalıcı bir kurum olarak tanımlamaktadır (ICOM, 2007). Bu tanımlamalar çerçevesinde müzelerin, toplumların tarihini sosyal yaşamını ve kültürünü yansıttığı söylenebilir. Kültür turizmi kapsamına giren müzeler, turistlerin ziyaret ettikleri destinasyonların sosyal yaşamı ve kültürüne ait bilgiler vermektedir (Kervankıran, 2014). Alternatif turizm çeşitlerinden biri olan kültür turizmi, aynı zamanda turizmde sürdürülebilirliğin sosyo-kültürel boyutuna katkı sağlamaktadır. Toplumların sahip olduğu değerlere ait eserleri yüzyıllar boyunca saklayabilen müzeler bu eserleri gelecek nesillerin de görmesini sağlayabilir.

Teknolojinin turizm sektörüne hızlı bir giriş yapmasıyla birlikte müzecilik anlayışında da bir takım gelişmeler yaşanmıştır. İnsanların müze ziyaretleri için zaman bulamaması, maliyet açısından imkân bulamaması, saatlerin uyuşmaması veya sağlık sorunlarından dolayı fiziksel ortamda bulunamama, gibi unsurlar sanal müzecilik kavramının ortaya çıkmasını ve yayılmasını sağlamıştır. Ayrıca, 2019 yılında ortaya çıkan Covid-19 salgınının da sanal müzelerin yayılmasında etkisi olduğu söylenebilir. Elektronik müze, dijital müze, çevrimiçi müze gibi isimlerle de anılan sanal müze kavramı, elektronik medya aracılığıyla erişilen, dijital olarak kaydedilmiş görüntüler, ses dosyaları, metin belgeleri ve diğer tarihi, bilimsel veya kültürel açıdan ilgi çekici veriler topluluğu olarak tanımlanmaktadır (Britannica, 2021). Schweibenz (1998)'e göre sanal müzeler, farklı medya araçlarından istifade ederek, sayısal objeleri ve bunlara ilişkin verileri bünyesinde barındıran, ziyaretçilerle kesintisiz bir iletişim ve dünya çapında erişimi kolaylaştırmak için alışılmışın dışına çıkan ve fiziksel ortama ihtiyaç duymayan müzelerdir.

Sanal müzeleri müzelerden farklı kılan bazı ayrımlar vardır. Sanal müze web siteleri, kullanıcıya dakikalar içerisinde birden fazla müzeyi ziyaret etme kolaylığı sağlamaktadır. Ayrıca, müzelerde eserlere camekân arkasından bakılırken sanal müzelerde yakınlaştırma seçenekleri sayesinde

kullanıcılar eserleri yakından detaylı görebilmekte ve eserler hakkında bilgi alabilmektedir. Müze salonlarında açılış-kapanış saatleri mevcutken sanal müzelerde 7/24 ziyaret yapılabilmektedir. Müzelerde ziyaretçi kapasitesi varken sanal müzelerde kapasite sınırsızdır (Kaya ve Okumuş, 2018).

1950'li yıllar sonrası sanal müze kavramına yönelik iki farklı bakış açısı geliştirilmiştir. Walter Benjamin, sanal müzelerin gerçeği yansıtmadığını iddia ederken, André Malraux ise, sanal müzelerin var olanın üzerine yeni özellikler eklediğini savunmuştur (Blanchard, 1981). Günümüzde müzelerin olduğu şekilde dijital ortama yansıtıldığı pek çok sanal müze uygulaması bulunmaktadır. 1991 yılında oluşturulan Guggenheim Sanal Müzesi gerçeği birebir yansıtan ilk sanal müze olma özelliği taşımaktadır (Bianchini, 2019). Dünyaca ünlü Louvre Müzesi, British Müzesi, Orsay Müzesi, Dali Müzesi, Van Gogh Müzesi ve Vatikan Müzesi uluslararası sanal müzelere örnek verilebilir (Kasapoğlu, 2020). Türkiye'de ise, 1990'ların başında Topkapı Sarayı müzesi ilk sanal müze olarak hizmet vermeye başlamıştır. Daha sonra 1453 İstanbul Panaroma Müzesi, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi, Etnografya Müzesi, Anadolu Medeniyetleri Müzesi gibi birçok müze sanal müze haline getirilmiştir (Düzgün, 2008). Türkiye'de sanal müze uygulamalarının olduğu bir diğer web site de T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü tarafından oluşturulan <https://sanalmuze.gov.tr/> adresinde mevcut olan 50 farklı sanal ortamdır. Bu müzeler aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.

**Tablo 1:** Kültür ve Turizm Bakanlığı Web Sitesinde Bulunan Sanal Müzeler

Adana Arkeoloji Müzesi	Bayburt Kenan Yavuz Etnografya Müzesi	Çorum Müzesi	Gökyay Vakfı Satranç Müzesi	Konya Çatalhöyük Örenyeri
Adıyaman Nemrut Ören Yeri	Bitlis Ahlat Selçuklu Mezarlığı	Çorum Boğazköy Müzesi	Hatay Arkeoloji Müzesi	Malatya Arslantepe Örenyeri
Aksaray İhlara Vadisi Örenyeri	Çanakkale Assos Ören Yeri	Çorum Boğazköy Hattuşa Örenyeri	Hazine Müzesi	Mersin Müzesi
Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi	Çanakkale 1915 Hilal İ Ahmer Hastanesi Canlandırma Alanı	Denizli Hierapolis Ören Yeri	İstanbul Arkeoloji Müzeleri	Nevşehir Göreme Örenyeri
Ankara Cumhuriyet Müzesi	Çanakkale Anadolu Hamidiye Tabyası Çanakkale Savaşları Tarih Müzesi	Denizli Laodikeia Ören Yeri	İstanbul Türk Ve İslam Eserleri Müzesi	Samsun Gazi Müzesi
Ankara Cumhurbaşkanlığı Milli Mücadele Sergisi				
Ankara Etnografya Müzesi	Çanakkale Destanı Tanıtım Merkezi	Diyarbakır Gre Filla Örenyeri	İstanbul Havalimanı Müzesi	Şanlıurfa Göbeklitepe Örenyeri
Ankara Kurtuluş Savaşı Müzesi	Çanakkale Kilitbahir Kale Müzesi	Eskişehir Odunpazarı Modern Müze	İstanbul İslam Bilim Ve Teknoloji Tarihi Müzesi	Şanlıurfa Karahantepe
Ankara Polis Müzesi	Çanakkale Mehmetçik Feneri	Efes Müzesi - İzmir	İzmir Atatürk Müzesi	Şanlıurfa Müzesi
Ankara Üniversitesi Oyuncak Müzesi	Çanakkale Troya Müzesi	Gaziantep Zeugma Mozaik Müzesi	İzmir Efes Ören Yeri	Uşak Müzesi
Antalya Müzesi	Bayburt Kenan Yavuz Etnografya Müzesi	Gaziantep Arkeoloji Müzesi	Konya Boncuklu Höyük	Van Müzesi

Literatürde sanal müzelerle ilgili yapılan çalışmalar incelenmiştir. Schweibens (1998), müzelerin ve sanal ziyaretçilerin interneti içerdiği bilgiler sayesinde bir iletişim aracı olarak kullandığını anketlerden elde edilen verilerle açıklamıştır. El-Said ve Aziz (2020), sanal turların bireyler üzerindeki etkisini ortaya koymayı amaçladığı çalışmada sanal turların tekrar ziyaret etme niyeti üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Al-Makhadmah (2020), sanal müzeleri inanç açısından ele almış ve sanal müze fikrinin, dini turistik yerlerin tanıtımı için ideal bir çözüm olduğunu ve sanal müzelerin, bu yerleri görme fırsatı sağlayan dini mahremiyetle ilgili engellerin aşılmasına katkıda bulunduğunu ifade etmiştir. Sürme ve Atılğan (2020), araştırmasında Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın web sitesinde bulunan sanal turlara ilişkin ziyaretçi deneyimini ortaya koymuş ve sanal tur memnuniyet düzeyinin sanal tur kullanım düzeyine bağlı olarak pozitif yönde olduğunu vurgulamıştır. Bramantyo ve Ismail (2021), araştırmasında sanal müze turlarının, halkın ilgisini artırdığını ve halkın müzeleri ziyaret edebilmeleri için alternatif bir yol olduğunu belirtmiştir. Kızıllan (2017), çalışmada Kültür ve Turizm Bakanlığı web sitesinde bulunan sanal müzeleri içerik analizi yöntemiyle incelemiş ve inceleme sonucunda web sitelerin yetersiz olduğunu ifade etmiştir.

Akgül (2021), sanal müze ziyaretlerinin gerçek müze ziyaretine olan etkisini ortaya koymayı amaçladığı çalışmada turizm öğrencilerinin görüşlerine başvurmuş ve araştırma sonucunda, sanal müze ziyaretlerinin gerçeğini görme konusunda merak uyandırdığını ve teşvik ettiğini ifade etmiştir. Literatürdeki çalışmalardan yola çıkarak turizm öğrencilerinin Kültür ve Turizm Bakanlığı web sitesinde bulunan sanal müzelere ilişkin görüşlerini içeren kapsamlı bir çalışmaya rastlanılamamış olması sebebiyle bu araştırmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur. Dolayısıyla, turizm eğitimi alan öğrencilerin "https://sanalmuze.gov.tr/" sayfasında bulunan sanal müze turlarına ilişkin tur öncesi, tur esnasında ve tur sonrasında görüşlerinin neler olduğu merak edilmiştir. Bu kapsamda öğrencilerin sanal müze turları hakkındaki (sanal tur öncesi ve sonrası) görüşleri, memnuniyet düzeylerinin ne yönde olduğu, web sitenin tasarımı ve kullanımının kolay olup olmadığı, daha sonra tekrar ziyaret etme niyetleri ve sanal müze turlarının faydalı olup olmadığı soruları araştırmanın sorularını oluşturmaktadır. Alanyazında bu kapsamda bir çalışmaya rastlanılamamış olması sebebiyle çalışmanın bundan sonraki çalışmalara yol göstermesi, turizm eğitimi alan öğrencileri sanal müze ziyaretlerine teşvik ederek gelişimlerine katkı sağlaması, müzeleri yerinde ziyarete teşvik etmesi ve sanal müze websitelerinin gelişimine katkı sağlaması beklenmektedir.

## Yöntem

Bu çalışmanın amacı, turizm eğitimi alan öğrencilerin sanal müze gezintilerine ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Sanal müze gezintilerinin öğrencilere faydası, memnuniyet düzeyleri, web sitenin tasarımı, kullanım kolaylığı ve tekrar ziyaret etme niyetlerine olan etkilerinin belirlenmesi de araştırmanın diğer amaçlarındandır. Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği (mülakat) kullanılmıştır. Öncelikle alanyazındaki çalışmalardan (Kızılhan (2017); El-Said ve Aziz (2020); Sürme ve Atılğan (2020); Akgül (2021)) yararlanılarak, araştırmanın amacına yönelik 15 adet açık uçlu soru hazırlanmıştır. Ardından etik kurul izni alınarak öğrencilerle yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın güvenilirliği, inanırlığı ve geçerliliği açısından iki uzman görüşü alınmış, katılımcıların onayı alınmış ve doğrudan alıntılar yapılmıştır. Ayrıca görüşme öncesi 6 öğrenciyle pilot çalışma yapılmıştır. Uzman görüşü ve pilot çalışma neticesinde son şeklini alan sorular, 20.05.2022 tarihinde amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen Artvin Çoruh Üniversitesi Arhavi Meslek Yüksekokulu Turizm ve Otel İşletmeciliği bölümüne kayıtlı, aktif devam eden, ulaşılabilen ve gönüllü olan 35 öğrenci ile tek tek görüşülerek yöneltilmiştir. Öğrenciler sanal tura katılmadan önce tur öncesi görüşlerine ilişkin ilk 5 soru kendilerine yöneltilmiştir. Ardından sanal tur gezintisine katılmaları istenmiş ve diledikleri kadar vakit verilmiştir. Ardından, gezinti esnası ve sonrasına ilişkin 10 soru kendilerine yöneltilmiştir. Görüşmeler öğrencilerin sanal müzelerde geçirdikleri zamana ve aktarımına göre 20 dakika ve 1 saat arasında değişiklik göstermiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar ses kayıt cihazıyla kaydedilmiş ve daha sonra yazılı olarak aktarılmıştır. Cevaplar ışığında elde edilen veriler, nitel araştırma yöntemi olan içerik analizi yöntemiyle MAXQDA 2022 programı kullanılarak analiz edilmiş ve belirlenen temalar, kategoriler ve kodlar tablo ve şekillerle birlikte yorumlanmıştır. Araştırma deseni olarak fenomenolojik desen (olgubilim) kullanılmıştır.

## Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde verilerin analizi, bulgular ve yorumlara yer verilmektedir. Elde edilen bulgular, tablo ve şekillerle belirtilerek yorumlanmaktadır.

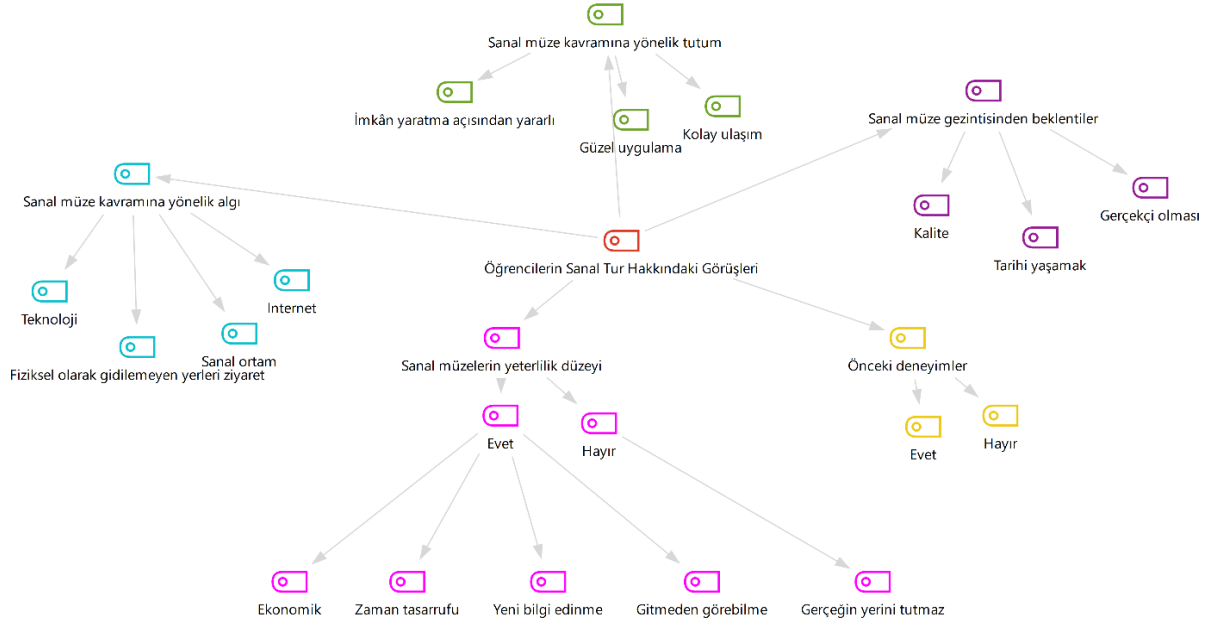
**Tablo 2:** Katılımcıların İfadelerine İlişkin İçerik Analizi

Ana temalar	Kategoriler	Sorular	Kodlar	N
Öğrencilerin sanal turlar hakkındaki görüşleri	Sanal müze kavramına yönelik algı	Sizce sanal müze nedir?	Fiziksel olarak gidilemeyen yerleri	11
			Sanal ortam	5
			İnternet	6
			Teknoloji	6
	Sanal müze kavramına yönelik tutum	Sanal müzeler hakkında ne düşünüyorsunuz?	İmkân yaratma açısından yararlı	12
			Güzel uygulama	6
			Kolay ulaşım	6
	Sanal müze gezintisinden beklentiler	Sanal müze turundan beklentileriniz nelerdir?	Gerçekçi olması	13
			Tarihi yaşamak	5
			Kalite	3
	Sanal müzelerin yeterlilik düzeyi	Sanal müze turunun faydalı olacağını	EVET	30
			Ekonomik	4

		düşünüyor musunuz? Neden?	Zaman tasarrufu	4	
			Yeni bilgi edinme	4	
			Gitmeden görebilme	4	
			HAYIR	5	
			Gerçeğin yerini tutmaz	4	
	Önceki deneyimler	Daha önce sanal müze ziyareti gerçekleştirdiniz mi?	Hayır	30	
			Evet	5	
Öğrencilerin sanal tur memnuniyet düzeyi	Sanal müze turunun olumlu ve olumsuz yönleri	Sanal müze turunuzu nasıl değerlendirirsiniz? Olumlu ve olumsuz yönlerinden bahsedebilir misiniz?	OLUMLU	33	
			Gerçekçi	8	
			Canlı	8	
			Açık	4	
			Net	4	
			Akıcı	3	
			Kaliteli	3	
			İmkân	3	
			OLUMSUZ	13	
			Fiziksel olmaması	10	
			Sesli anlatım olmaması	3	
	Sanal müze turunun çekicilik boyutu	Sanal müze turunuz sıkıcı mı yoksa keyifli miydi?	Keyifli	28	
			Sıkıcı	7	
Web sitenin tasarımı ve kullanımının kolaylığı	Erişilebilirlik	Sanal müze gezintisi süresince web sitenin erişim, yönlendirme ve kullanım kolaylığı / hızı nasıldı?	Kolay ve hızlı	26	
			Yavaş	5	
			Hareket yavaş erişim ve yönlendirme kolay	2	
			Yönlendirme işaretleri küçük	2	
	Görsellik	Sanal müze gezintisi esnasında görsellerin görüntü kalitesi, boyutu ve netliği hakkındaki düşünceniz nedir?	Kaliteli ve net	30	
			Netlik az	4	
			Boyut küçük	1	
	Bilgilendirme	Sanal müze web sitenin gezinti yaptığınız yerler konusunda ayrıntılı veya yeterli bilgi verdiğini düşünüyor musunuz?	Evet	21	
			Hayır	12	
Tasarım	Web sitenin tasarımı hakkında ne düşünüyorsunuz?	İyi ve kullanışlı	30		
		Sade ve net	4		
Güvenlik	Gezinti esnasında web sitenin güvenliği hususunda herhangi bir sorun yaşadınız mı?	Hayır	35		
Sanal turların fayda boyutu	Tatmin düzeyi	Sanal müze turunun faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?	EVET	28	
			Kolay ulaşım	8	
			Yeni yerler görme	6	
			Bilgi edinme	5	
			Zaman ve ekonomik tasarruf	4	
			Gerçekçi	4	
			HAYIR	7	
			Gerçekçi değil	4	
Sanal olduğu için	3				
Tekrar ziyaret etme	Yeniden ziyarete teşvik	Sanal müze web	Evet	31	

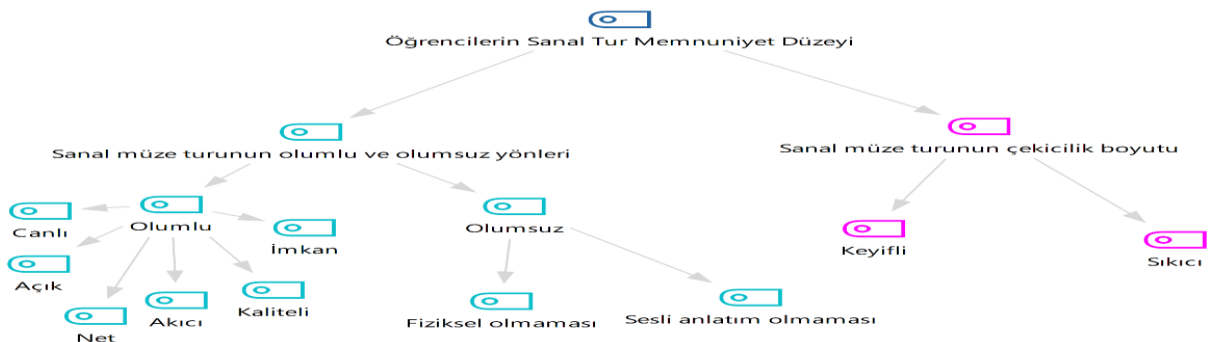
niyetleri		sitesini tekrar ziyaret etmeyi düşünür müstünüz?	Hayır	4
ÖNERİLER	Uygulamanın geliştirilmesi	Sizce iyi bir sanal müze uygulaması nasıl olmalı?	Ayrıntılı bilgi vermeli	8
			Daha net ve hızlı olmalı	5
			Sesli anlatım olmalı	5
			Gerçekçi olmalı	5
			Rehberlik hizmeti olmalı	3

Öğrencilerin sanal turlar hakkındaki görüşlerinin ana tema olarak belirlendiği soru kategorisinde öncelikle katılımcıların sanal tur öncesi görüşlerini ortaya çıkarmak için kendilerine 5 soru sorulmuştur.



Şekil 1. Öğrencilerin Sanal Turlar Hakkındaki Görüşleri

Verilen cevaplara göre, öğrencilerin sanal müze kavramına yönelik algılarının, fiziksel olarak gidilemeyen yerleri online olarak ziyaret edebilme imkanı sunması, sanal ortam, internet, teknoloji kelimeleriyle ilişkili olduğu görülmektedir. Ayrıca, katılımcılar sanal müze kavramını eğitsel, pratiklik, üç boyutlu gezinti, medya araçlarıyla görselleştirme kelimeleriyle de özdeşleştirmişlerdir. Sanal müze kavramına yönelik tutumlarının ise, çoğunlukla olumlu olduğu, uygulamayı gidebilecek imkân olmayanlara sanal ortamda müze gezintisi imkânı sağlaması ve kolay ulaşılabilmesi açısından yararlı buldukları söylenebilir. Ayrıca, kavrama yönelik tutumlarını zamandan ve ekonomik açıdan tasarruf sağlaması, yerinde gidip görmeye teşvik etmesi, gerçeğin aynı olması ve bilgi vermesi sözcükleriyle de ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra sanal müze gezintilerine olumsuz bakanlar da sanal müze gezintisinin gerçeğiyle aynı hissi vermediği, turun canlı olması ve fiziksel ortamda olması gerektiği yönünde görüş bildirmişlerdir. Öğrencilerin sanal müze turundan beklentilerinin neler olduğu sorusuna verilen cevaplara bakıldığında gerçekçi olması, tarihi hissetmek ve kalite kelimelerinin sık tekrar edildiği görülmektedir. Buna ek olarak katılımcılar, yeterli bilgi vermesi, daha fazla yere ulaşım, her kitleye hitap edebilmesi, gitme isteği uyandırma, tatmin edici olması ve kolay erişim sağlayabilmek yanıtlarını vermiştir.

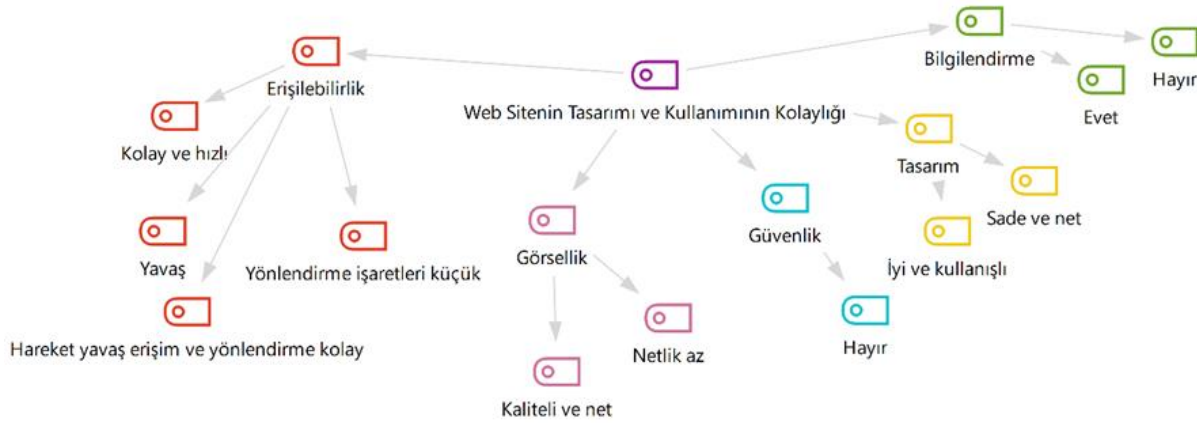


Şekil 2. Öğrencilerin Sanal Tur Memnuniyet Düzeyleri



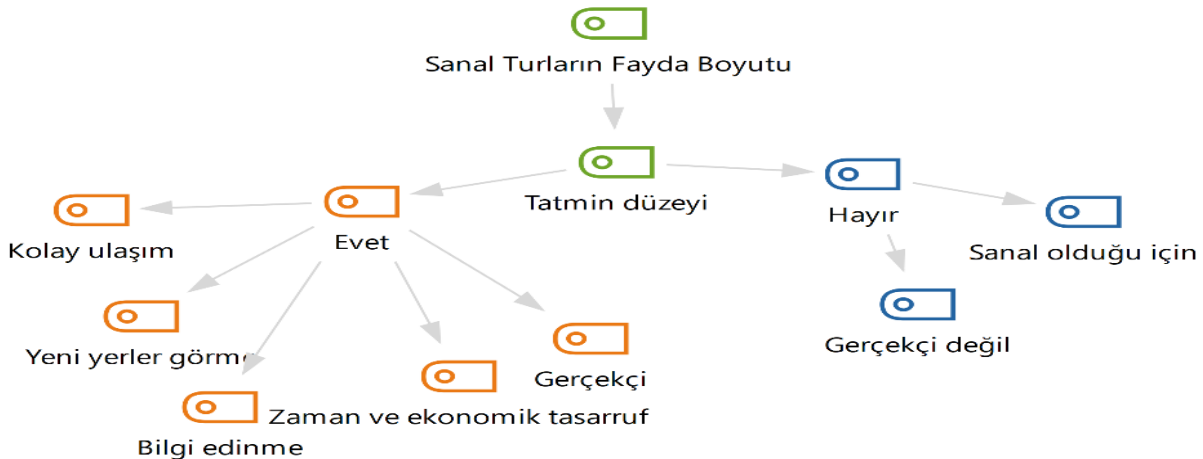
Katılımcılara, “Sanal müze turunun faydalı olacağını düşünüyor musunuz? Neden ?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya katılımcıların çoğu *evet* yanıtını vermiş sebebinin ise, *ekonomik olması, zaman tasarrufu, yeni bilgi edinme ve gitmeden görebilme* sözcükleriyle ilişkilendirmiştir. Soruya *hayır* cevabını veren katılımcılar ise sebebinin, *gerçeğin yerini tutmaması* ve *bilgi eksikliği* sözcükleriyle ifade etmiştir. Katılımcıların daha önceki deneyimlerini ortaya çıkarmak amacıyla kendilerine yöneltilen soruya 30’u daha önce sanal müze ziyareti *gerçekleştirmedeği*, 5’i ise *gerçekleştirdiği* yanıtını vermiştir.

Öğrencilerin sanal gezinti süresince yaşadığı deneyimden elde ettiği memnuniyet düzeyinin saptanması ana tema olarak belirlenen soru kategorisinde ise kendilerine sanal müze turunu nasıl değerlendirdikleri, turun olumlu ve olumsuz yönleri sorulmuştur. Bu soruya verilen ifadelerle bakıldığında öncelikle çoğunluğun *olumlu* olduğu ve sık tekrar edilen sözcüklerin, *gerçekçi, canlı, açık, net, akıcı, kaliteli* ve *imkân olduğu* görülmektedir. Gezintiyi *olumsuz* değerlendirenler ise sebebinin, *fiziksel olmaması* ve *sesli anlatım olmamasına* bağlamıştır. Sanal müze turunun çekicilik boyutunun ortaya koyulması amacıyla katılımcılara turun sıkıcı mı yoksa keyifli mi olduğu sorulmuştur. Katılımcıların ifadelerine bakıldığında çoğunluğunun turu *keyifli* bulduğu görülmektedir.



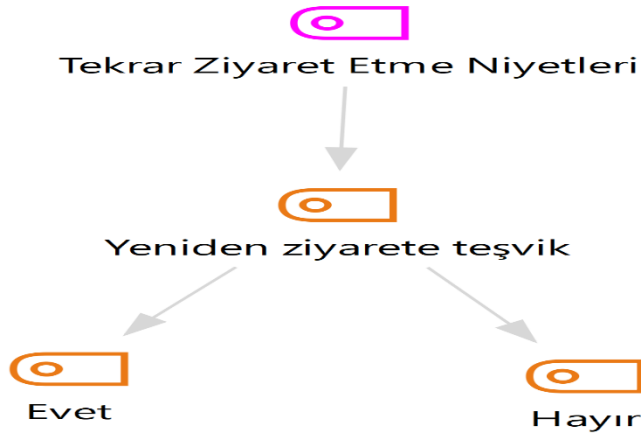
Şekil 3. Web Sitenin Tasarımı ve Kullanım Kolaylığı

Web sitenin tasarımı ve kullanımının kolaylığının saptanması ana tema olarak belirlenen soru kategorisinde öğrencilere erişilebilirlikle ilgili “Sanal müze gezintisi süresince web sitenin erişim, yönlendirme ve kullanım kolaylığı / hızı nasıldı?” sorusu sorulmuştur. Bu sorunun sık tekrar edilen sözcüğü ise, *kolay ve hızlı* olmuştur. Ayrıca, katılımcıların bir kısmı gezintiyi *yavaş* bulurken *hareketi yavaş, erişim ve yönlendirmeyi kolay* ve *yönlendirme işaretlerini küçük* bulanlar da olmuştur. Web siteyi görsellik açısından değerlendirmek için öğrencilere, “Sanal müze gezintisi esnasında görsellerin görüntü kalitesi, boyutu ve netliği hakkındaki düşünceniz nedir?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin yanıtlarına göre sık tekrar edilen sözcük, *kaliteli ve net* olmuştur. Bunun yanı sıra *netliği az* bulan ve *boyutu küçük* bulan katılımcı da olmuştur. Web sitenin ayrıntılı veya yeterli bilgi verip vermediği sorusuna katılımcıların çoğunluğu *bilgi verdiği* yanıtını vermiştir. *Hayır*, yanıtını verenler ise, *bilgilendirmenin kısmen olduğunu, bazı mekânlar için olduğunu fakat eserlerle ilgili bilgilendirmenin olmadığını, görsel bilgilerin yeterli olduğunu fakat yazılı bilgilendirmenin az olduğunu* ifade etmiştir. Katılımcılar web sitenin tasarımını *iyi ve kullanışlı* bulmuşlar ve web sitede *güvenlik* açısından herhangi bir sorun yaşamadıklarını ifade etmişlerdir.



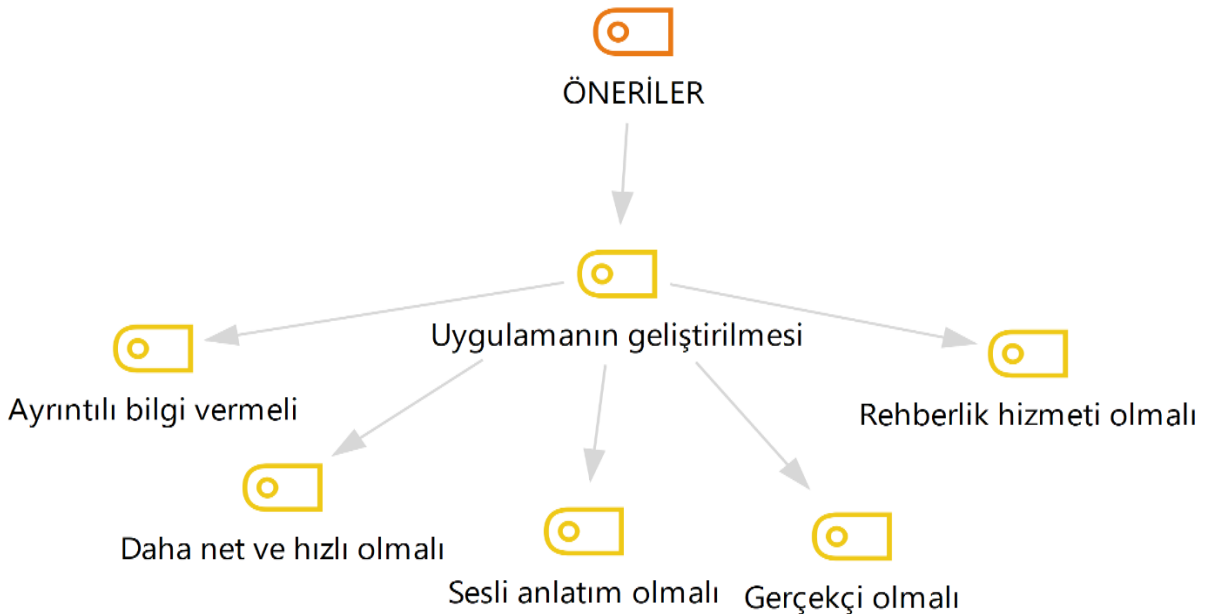
Şekil 4. Sanal Turların Fayda Boyutu

Sanal turların fayda boyutunun ana tema olarak belirlendiği soru kategorisinde katılımcıların tur sonrası tatmin düzeyini belirlemek amacıyla, sanal turun faydalı olup olmadığı sorusu sorulmuştur. Katılımcıların çoğunluğu sanal müze turunu faydalı bulurken sebebini ise, *kolay ulaşım, yeni yerler görme, bilgi edinme, zaman ve ekonomik tasarruf ve gerçekçi olması* sözcükleriyle ifade etmiştir. Turu faydalı bulmayan katılımcılar ise *sanal olması ve gerçekçi olmaması* sebebiyle olumsuz yanıt vermiştir.



Şekil 5. Tekrar Ziyaret Etme Niyetleri

Katılımcıların tekrar ziyaret etme niyetlerinin belirlenmesinin ana temayı oluşturduğu soru kategorisinde sanal müze gezintisinin yeniden ziyarete teşvik edip etmediğini belirlemek için öğrencilere "Sanal müze web sitesini tekrar ziyaret etmeyi düşünür müsünüz?" sorusu sorulmuştur. Bu soruya katılımcıların çoğunluğunun *evet* cevabını verdiği görülmektedir. Evet, cevabını veren katılımcılar, "*daha çok görmek istediğim yerler var*", "*boş zamanlarımda oturduğum yerden müze gezmek eğlenceli*" ve "*bilgi verici bir platform*" şeklinde eklemelerde bulunmuştur. Hayır, cevabını veren katılımcılar ise, *gerçeğini tercih ettiklerini ve aynı hissi vermediğini* dile getirmişlerdir.



Şekil 6. Uygulamanın Geliştirilmesi

Uygulamanın geliştirilmesi açısından katılımcıların sanal müze web sitesi ve sanal müze turuna ilişkin tur sonrası önerileri ana tema olarak belirlenmiş ve katılımcılara iyi bir sanal müze uygulaması nasıl olmalıdır sorusu sorulmuştur. Katılımcıların bu kategori sorusuna verdiği cevaplar ise, *ayrıntılı bilgi vermeli, daha net ve hızlı olmalı, sesli anlatım olmalı, gerçekçi olmalı ve rehberlik hizmeti olmalı* sözcükleriyle kodlanmıştır. Buna ek olarak bazı katılımcılar ise, *web siteyi yeterli bularak aynı bu şekilde olmalı* yanıtını vermiştir.





Websitede görüntülenen eselere ilişkin bilgilendirme uyarıları, sesli veya yazılı anlatım, yönlendirme işaretleri, parantez içerisinde aktarım şeklinde bilgiler verilmesi önerilmektedir. Ayrıca, görüntülerin yeterince net olmadığı ve web sitenin kullanım esnasında yavaş olduğu ifadeleri web sitenin tasarımı konusunda da bazı sorunlar olduğunu göstermektedir. Katılımcılar için bir diğer önemli husus da gerçeklik hissi olmuştur. Bazı katılımcılar sanal müzelerin gerçeği yansıtmadığını ifade etmiştir. Bu sonuçlardan hareketle Kültür ve Turizm Bakanlığı'na, web sitenin ilgili eksiklerini gidermesi ve HD gösterim, 7 boyutlu veya 9 boyutlu gösterimler gibi teknolojiler kullanarak web siteyi geliştirmesi önerilmektedir. Alanyazına ise örneklemin daha geniş tutularak farklı açılardan incelemesi önerilmektedir. Bu çalışma esnasında aktif kayıtlı öğrenci sayısının az olması, zaman ve ekonomik açıdan daha geniş örneklem grubuna ulaşılamamış olması araştırmanın kısıtlılığını oluşturmaktadır. Aynı zamanda alanyazında konuya ilişkin kapsamlı bir çalışmaya rastlanılamamış olması sebebiyle bu çalışmanın bundan sonraki araştırmalara katkı sağlayacağı ve sektöre yol göstereceği düşünülmektedir.

## Kaynaklar

- Akgül, O. (2021). Deneyimsel pazarlama örneği olarak sanal troya müzesinin müze ziyaret niyetine etkisi. *Turist Rehberliği Nitel Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 92-106.
- Al-Makhadmah, I. M. (2020). The role of virtual museum in promoting religious tourism in Jordan. *Geo Journal of Tourism and Geosites*, 28(1), 268-274.
- Ateş, U. & Boz, M. (2015). Konaklama işletmelerinin web sitelerinin değerlendirilmesi: Çanakkale örneği, *Ekonomi İşletme Siyaset ve Uluslararası İlişkiler Dergisi (JEBPIR)*, 1 (1), 63-84.
- Bianchini, R. (2019). When Museum Became Virtual. Erişim adresi: <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>
- Blanchard, M. E. (1983). Paul Valéry, Walter Benjamin, André Malraux: la littérature et le discours de crise. *L'Esprit Createur*, 23(4), 38-50.
- Britannica (2021). Virtual Museum. <https://www.britannica.com/search?query=virtual+museum>
- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19. *Wacana J. Ilm. Ilmu Komun*, 20, 184-196.
- Canadi, M., Höpken, W., & Fuchs, M. (2010, February). Application of QR codes in online travel distribution. In *ENTER* (Vol. 10, pp. 978-3).
- Düzgün, O. (2008). "Sanal Müzecilik ve Müzelerimiz". Geçmişten Geleceğe Türkiye'de Müzecilik Sempozyumu 21-22 Mayıs 2007, Ankara,(s.217-220). Ankara: VEKAM Yayınları.
- El-Said, O., & Aziz, H. (2022). Virtual tours a means to an end: An analysis of virtual tours' role in tourism recovery post COVID-19. *Journal of Travel Research*, 61(3), 528-548.
- Erbay, F. (2001). Sanat eğitiminde müze ve sanat galerilerinin önemi. *Türkiye'de Sanat Plastik Sanatlar Dergisi*, (48), 26-29.
- Hacıoğlu, N., & Avcıkurt, C. (2008). Turistik ürün çeşitlendirmesi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Hunter, W. C., Chung, N., Gretzel, U., & Koo, C. (2015). Constructivist research in smart tourism. *Asia Pacific Journal of Information Systems*, 25(1), 103-118.
- ICOM (2007). Museum definition. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- İçöz, O. (2021). Turizm ve teknoloji: Tarihsel süreçte turizmde teknolojik dönüşüm. Detay Yayıncılık.
- Kasapoğlu Akyol, P. (2020). Covid-19 küresel salgın dönemi ve sonrası müze etkinlikleri. *Millî Folklor*, 32(127), 72-86.
- Kaya, R., & Okumuş, O. (2018). SANAL müzelerin tarih derslerinde kullanımının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Turkish History Education Journal*, 7(1), 113-153.
- Kervankiran, I. (2014). Dünyada değişen müze algısı ekseninde Türkiye'deki müze turizmüne bakış. *Electronic Turkish Studies*, 9(11), 345-369.
- Kızıllan T. (2017). Evaluating the digital museums in Turkey via content analysis. *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 1(2), 149-156.

- Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2022, Haziran). Müze nedir? <https://pgm.ktb.gov.tr/TR-137113/muze-nedir.html>
- Morgan, J. (2014). A simple explanation of'the internet of things'. Retrieved November, 20, 2015. <https://course.ccs.neu.edu/cs7680su18/resources/w1/simpleExplanation.pdf>
- Schweibenz, W. (1998). The" Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. *Isi*, 34, 185-200.
- Sürme, M., & Atılğan, E. (2020). Sanal Müzede Sanal Tur Yapan Bireylerin Memnuniyet Düzeylerini Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 1794-1805.
- Teather, L. (1998, April). A museum is a museum is a museum... or is it?: Exploring museology and the Web. In *Museums and the Web: An International Conference*.
- Vidal, B. (June, 2019). The new technology and travel revolution. *Business Intelligence & Analytics*. <https://www.wearemarketing.com/blog/tourism-and-technologyhow-tech-is-revolutionizing-travel.html>

#### **Çıkar çatışması:**

Yazar(lar)ın bildirecek bir çıkar çatışması yoktur.

#### **Hibe / Finansal Destek:**

Yazar(lar) bu çalışmanın herhangi bir finansal destek almadığını beyan etmiştir.

#### **Etik Kurul Onayı:**

Bu çalışma Artvin Çoruh Üniversitesi Etik Kuruluna 28.02.2022 tarihli ve E.41271 sayısı ile başvurulmuş ve 05.04.2022 tarih ve E-18457941-050.99-45384 karar no ile çalışmanın yapılması onaylanmıştır.