



GAZİANTEP OYUN VE OYUNCAK MÜZESİNE İLİŞKİN TRIPADVISOR ÜZERİNDE YER ALAN ZİYARETÇİ YORUMLARININ İÇERİK ANALİZİ İLE DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF VISITOR COMMENTS ON THE GAZİANTEP TOY AND GAME MUSEUM THROUGH CONTENT ANALYSIS ON TRIPADVISOR

Metin SÜRME 

Doç. Dr., Gaziantep Üniversitesi Turizm Fakültesi,
surmemetin@gmail.com

Günay ATILGAN 

Yüksek Lisans Öğrencisi, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü,
atilgangunay.27@gmail.com

Eyüp ATILGAN 

Öğr. Gör., Gaziantep Üniversitesi Turizm ve Otelcilik Meslek Yüksekokulu,
atilganeyyp@gmail.com

Abdullah AKMAZ* 

Dr. Öğretim Üyesi, Mersin Üniversitesi, Turizm Fakültesi,
aakmaz@mersin.edu.tr

Geliş Tarihi: 30.05.2025 **Kabul Tarihi:** 24.06.2025

Özet: Dijitalleşme ile birlikte internet teknolojilerinin yaygın bir şekilde kullanılması destinasyon merkezlerinin ve müzelerin tercih edilmesini doğrudan veya dolaylı olarak etkilemektedir. Bu etkilerden biri müzeleri ziyaret eden turistler tarafından online platformda yapılan yorumlardır. Bu yorumlar bireylerin tercihlerinde önemli bir etkiye sahiptir. Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, zengin koleksiyonu ve interaktif sergileriyle hem çocuklar hem de yetişkinler için çekici bir destinasyon haline gelmiştir. Müzeye dair TripAdvisor'da yer alan ziyaretçi yorumları, çeşitli temalar çerçevesinde incelenmiştir. Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı, Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesini tercih eden ziyaretçilerin Tripadvisor üzerinden ziyaretçi yorumları inceleyerek müzenin potansiyelinin geliştirilmesi amacıyla bir takım öneriler ve çıktılar ortaya koymaktır. Bu kapsamda Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi ile ilgili 14 Ocak 2018-7 Temmuz 2023 yılları arasındaki 131 yorum içerik analiziyle incelenmiştir. Veriler MAXQDA nitel analiz paket programı ile incelenmiştir. Araştırma sonucunda olumlu yorumların olumsuz yorumlardan fazla olduğu tespit edilmiştir. Olumlu yorumlar arasında geçmişe yolculuk, mağara deneyimi, tarihi mekân, ürün çeşitliliği vb. kavramlar yer alırken olumsuz yorumlar arasında Türk oyuncaklarının az oluşu, ulaşım sorunu, konum ve yönlendirme sorunu, bilgi eksikliği vb. kavramlar yer almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun ve Oyuncak Müzesi, TripAdvisor, İçerik Analizi, Ziyaretçi Yorumları

* Sorumlu yazar

Abstract: The widespread use of the internet along with digitalization directly or indirectly affects the choice of destinations and museums. One of these effects is the comments made on the online platform by tourists visiting the museums. These comments have a significant impact on individuals' preferences. The Gaziantep Toys and Play Museum has emerged as a compelling destination for both children and adults due to its extensive collection and interactive exhibits. Visitor feedback regarding the museum on TripAdvisor has been examined using multiple topic frameworks. In this regard, the aim of this study is to examine the comments of the visitors during the visits to the Gaziantep Game and Toy Museum and try to make suggestions for the development of the museum. In this context, 131 comments about Gaziantep Game and Toy Museum between January 14, 2018 and July 7, 2023 were examined with content analysis. The data were analyzed with the MAXQDA qualitative analysis package program. As a result of the research, it was determined that positive comments were more than negative comments. Positive comments include travel to the past, cave experience, historical place, product variety, etc. While the concepts are included, negative comments include the scarcity of Turkish toys, transportation problems, location and orientation problems, lack of information, etc. concepts are included.

Keywords: Game and Toy Museum, TripAdvisor, Content Analysis, Visitor Comment

GİRİŞ

Çocuklar, saf ve hassas olarak dünyaya gelirler. Yardıma muhtaç olarak dünyaya gelen çocuk çevresine uyum sağlamaya çalışır. Çocukluk döneminde etrafında karşılaştığı, tanıklık ettiği her şey çocuğun karakterinin şekillenmesine ve çocuğun gelecekte sergileyeceği davranışları ortaya çıkarır. Çocukluk dönemi için oldukça önemli olan oyun ve oyuncaklar çocukların eğlenceli vakit geçirmesinin beraberinde çocukların sosyal yeterliliklerini ve motor becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Akoğlan Kozak ve Güncan, 2021, s. 75). Oyun ve oyuncakların bir diğer faydası çocuklarda görülen otizm, öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği gibi rahatsızlıkların erken fark edilmesi ve tedavisinin yapılmasında önemli rol oynamaktadır (Önder, 2020, s. 182).

Oyuncaklar yapıldığı dönemin sosyal, ekonomik ve kültürel yapısının özelliklerini yansıtır. Çocuklar oyuncaklarını kırabilir, kaybedebilir veya bir başka çocuğa hediye edebilir ve oyuncaklarını uzun yıllar saklanması pek mümkün olmamaktadır. Bu nedenle kaybolmaya yüz tutmuş oyuncakların gelecek nesillere aktarılması amacıyla oyun ve oyuncak müzeleri açılmıştır. Sürdürülebilir turizm kapsamında değerlendirilen müzeler barındırdıkları eserler bakımında farklı türler altında sınıflandırılabilir. Oyun ve oyuncak müzeleri de bu anlamda müze türleri içerisinde son dönemlerde gelişmekte olan müzeler kapsamında değerlendirilebilir (Morkoç ve Polat, 2023, s. 156-62).

İnsanlar son zamanlarda deniz-güneş-kum olarak adlandırılan kitle turizmine alternatif olarak kültür turizmine eğilim göstermekte ve farklı turizm deneyimi yaşamak isteyen turistler toplumların tarihini, kültürlerini öğrenmek amacıyla destinasyonları ziyaret etmektedirler. Gelişen teknoloji ile beraber de turistler destinasyonlar hakkında bilgi edinmek istemektedir. Turistlerin bilgi edinebilecekleri birçok online site bulunmaktadır. Bunlardan biriside TripAdvisor'dır. TripAdvisor ziyaretçilerin olumlu veya olumsuz tüm deneyimlerini paylaştığı ve siteye giren tüm ziyaretçilerin bu deneyimleri inceleyebildiği bir online platformdur (Mancı ve Temgilimoğlu, 2021, s. 1527).

Turizm araştırmalarında, ziyaretçi deneyimlerinin analizi önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle sosyal medya ve seyahat platformlarındaki kullanıcı yorumları, turistik mekânların performansını değerlendirmede önemli veri kaynaklarıdır. TripAdvisor gibi platformlar, ziyaretçilerin deneyimlerini paylaşarak diğer potansiyel ziyaretçilere yol gösterici olmaktadır. Bununla beraber Gaziantep Oyun ve Oyuncak

Müzesi, Türkiye'nin önemli kültürel miras alanlarından biri olup, yerli ve yabancı turistlerin ilgisini çeken bir müzedir. Müze, geçmişten günümüze oyuncakların evrimini sergilemesi ve interaktif sergileme teknikleriyle ziyaretçilere nostaljik bir deneyim sunması açısından önem taşımaktadır. Bu kapsamda çalışmada Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesinin TripAdvisor üzerinde bulunan yorumları içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Böylece Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'ni ziyaret eden turistlerin olumlu ve olumsuz yorumları tespit edilmesi amaçlanmaktadır.

LİTERATÜR TARAMASI

Dijital teknoloji ve sosyal medya, seyahat endüstrisi işletmelerinin gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır. İşletmelerin müşterileriyle iletişim kurabilmeleri için yeni bir dağıtım kanalı sağlamıştır. Otel yöneticileri ve pazarlamacılar, ürün ve marka bilgilerini paylaşarak Facebook, Twitter ve TripAdvisor gibi sosyal ağ siteleri aracılığıyla müşterileriyle etkili bir şekilde iletişime girebilmektedir. Amerika Seyahat Endüstrisi Birliği'ne göre, gezginlerin %64'ünün seyahat planlamaları için arama motorlarını kullandığını gösteriyor (Nilashi, ve ark., 2018). Dünyada yaklaşık olarak 10 milyondan fazla kayıtlı üyesi olduğu tahmin edilen TripAdvisor özellikle dijitalleşmeyle birlikte, seyahat edecek insanların destinasyon yönelimlerinde etkili bir tercih aracı olarak görülmektedir. Herhangi bir turistik yönelim öncesinde turistlerin bu siteye girerek, turistik ürünler hakkında yapılan nicel ve nitel yorumlara erişme imkânına sahip olmaktadır. Bunun yanında siteye üye kullanıcılara sunulan bazı kolaylıklar (fotoğraf ekleme, yorum yapma) yaşanan deneyimlerin başka bir turiste aktarılmasında önemli bir etken olarak görülmektedir. Tüm bu kolaylıklardan yola çıkarak TripAdvisor turistik yönelimlerin daha yaygın hale gelmesinde önemli katkılar sunmaktadır (O'connor, 2010). Turistik mekânların turist tercihlerine göre sıralandığı TripAdvisor 2000 yılında Stephen Kaufer tarafından kurulmuştur (Jeacle ve Carter, 2011).

İnsanların satın alma süreçleri, doğası gereği belirli düzeyde risk taşımaktadır. Ancak bu risk, hizmet temelli sektörlerde, özellikle de turizm gibi soyut çıktılara dayanan alanlarda daha belirgin hale gelmektedir. Turizmde sunulan hizmetlerin deneyimsel olması, önceden tam anlamıyla değerlendirilmesini zorlaştırmakta ve tüketicilerin karar verme süreçlerinde belirsizlik yaratmaktadır. Bu nedenle seyahat planlaması ve turistik ürünlerin satın alınması, diğer birçok ürüne kıyasla daha kapsamlı bir araştırma ve inceleme süreci gerektirir. Bu bağlamda, çevrim içi yorum platformları, tüketicilerin bilgi ihtiyacını karşılamada önemli bir rol oynamaktadır. TripAdvisor gibi kullanıcı temelli içerik sunan platformlar, seyahat eden bireylerin önceki kullanıcı deneyimlerinden faydalanarak daha bilinçli ve güvenli kararlar almalarına olanak tanır. Her ne kadar TripAdvisor üzerinden gerçekleştirilen satın alma işlemleri de belirli risk unsurlarını barındırırsa da, platform üzerinde yer alan olumlu kullanıcı yorumları ve değerlendirmeler, bu risklerin algılanan düzeyini azaltmakta ve güven duygusunu artırmaktadır (Yetki, Keküç ve ark., 2020). İlgili literatür incelendiğinde, turizm sektörüne ilişkin çevrim içi yorumların etkisini ele alan çok sayıda çalışma olduğu görülmektedir. Bu çalışmalar; otel işletmeleri, destinasyonlar, restoranlar ve ören yerleri gibi çeşitli turistik unsurlar hakkında yapılan kullanıcı yorumlarını analiz ederek, tüketici davranışları üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır (Kuzu ve Sürme, 2023). Söz konusu araştırmalar, çevrim içi yorumların sadece bireysel kararları değil, aynı zamanda işletmelerin itibarı ve rekabet gücü açısından da stratejik bir unsur haline geldiğini göstermektedir.

Savaşkan ve Çavuş (2021) yapmış oldukları çalışmada Türkiye'de sayılı zeytinyağı müzelerinden birisi olan Adatepe Zeytinyağı Müzesi ziyaretçilerinin

TripAdvisor sitesine yapmış oldukları yorumları incelemişler ve çalışma sonucunda ziyaretçilerin çoğunlukla eğitim ve estetik deneyimden etkilendikleri görülmüş ve ziyaretçilerin yaşadıkları deneyimler hakkında genellikle olumlu görüşler belirttikleri tespit edilmiştir. İşçi vd. (2020) çalışmalarında ziyaretçi ile müze yönetimi arasındaki deneyim algılarını karşılaştırılmış ve çalışmada Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı 30 müze yöneticisiyle yapılan görüşmeler ve müzelerin Trip Advisor platformundaki yorumlardan yararlanılmıştır. Çalışma sonucunda Müze müdürlükleri ile ziyaretçi bulgularının deneyim algısının benzerlik gösterdiği, en sık algılanan ve sunulan deneyimin eğitim deneyimi olduğu saptanmıştır. Mancı ve Temgilimoğlu (2021) çalışmalarında ziyaretçilerin Göbeklitepe hakkında TripAdvisor sitesine yaptıkları yorumları değerlendirmiş ve çalışma sonucunda olumlu düşüncelerin olumsuz düşüncelerden bir hayli yüksek olduğu tespit edilmiştir. Balıkoğlu ve ark., (2020) yapmış oldukları çalışmada turist rehberlerinin mesleki yeterliliklerinin ortaya çıkarılması ve ziyaretçilerin rehberli turlardan memnuniyet düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda TripAdvisor sitesinde Türkiye'de 2018 yılında en çok ziyaret edilen 10 örenyerinde hizmet veren turist rehberlerine yönelik yapılan elektronik yorumlar değerlendirilmiş ve çalışma sonucunda ziyaretçilerin genel olarak olumlu deneyim yaşadıklarını ve memnuniyet düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Çamlıca ve ark., (2022) çalışmalarında Kapadokya Bölgesi'nde faaliyet gösteren seyahat acentelerine yönelik e-şikâyetleri TripAdvisor sitesi üzerinden analiz etmiştir. Çalışma sonucunda turistlere kaba davranışlar, haksız ücretlendirme, yabancı dil yetersizliği, turist-personel arası olumsuz etkileşim ve buna bağlı oluşan tatminsizlik gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Kuzu ve Sürme (2023) yapmış oldukları çalışmada Göbeklitepe'ye giden ziyaretçilerin 2019-2022 yılları arasında TripAdvisor sitesinde bulunan 59 olumsuz yorumunu incelemiş ve önerilerde bulunulmuştur. Akoğlu Kozak ve Güncan (2021) çalışmalarında oyuncak müzeleri hakkında bilgi toplamış ve müzeye gelen ziyaretçilerin deneyimlerini belirlemek amacıyla Google ve TripAdvisor platformlarındaki yorumlardan yararlanmıştır. Çalışma sonucunda ziyaretçilerin olumlu duygu ve düşünceye sahip oldukları ve müze deneyiminden memnun kaldıkları görülmüştür. Yetişkinler bu müzelerde daha çok kendi çocukluklarına ait oyuncakları görüp mutlu olmuşlardır. Yine aynı şekilde Kutluk Bozkurt (2023) çalışmasında çocuk müzesi ziyaretlerine yönelik çevrim içi yorumları incelemiştir. Bu kapsamda Türkiye'deki çocuk müzeleri belirlenmiş ve TripAdvisor'da yer alan yorumlardan faydalanılmıştır. Çalışma sonucunda ziyaretçilerin hem kendilerinin hem de çocuklarının güzel vakit geçirdiklerini, genel olarak ise ücretin uygun olduğunu belirtmişlerdir.

Oyuncakın Tarihi

Oyuncaklar, çeşitli malzemelerden üretilen, bireysel veya grup halinde oynanabilen, çocukların hayal dünyasını geliştiren, eğiten ve paylaşmayı öğreten çok yönlü objelerdir. Bu objeler, çocukların kişiliklerinin oluşumuna, bilişsel ve sosyal becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlayarak onların yetişkin birer birey olmalarına zemin hazırlar (Karaman ve Nas, 2012, s. 104). Bir çocuğun oyun oynarken kullandığı oyuncaklar, el-göz koordinasyonundan problem çözme yeteneğine, empati kurmaktan takım çalışmasına kadar pek çok alanda gelişimini destekler. Oyun, çocuklar için sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda dünyayı anlama ve deneyimleme biçimidir; oyuncaklar da bu sürecin en temel araçlarıdır. Oyuncaklar, sadece çocukların dünyasına ait nesneler olmanın ötesinde, yetişkinlerin hayatında kullandığı objelerin minyatürleştirilmiş halleri olarak da görülebilir. Bu özellikleriyle, üretildikleri dönemin insanının yaşantısını, kültürel değerlerini, teknolojik gelişimlerini ve hatta toplumsal

yapısını yansıtan birer kültürel belge niteliği taşırlar (Akoğlan Kozak ve Güncan, 2021, s. 76). Örneğin, bir dönemin popüler oyuncak arabaları, o dönemin otomotiv endüstrisinin gelişimini; el yapımı bebekler ise geleneksel zanaatkârlığın inceliklerini gözler önüne serebilir. Oyuncaklar aracılığıyla geçmişin izlerini sürmek, o dönemin çocuklarının nasıl bir dünyada büyüdüğünü, hangi değerlerle tanıştığını ve nasıl bir gelecek hayal ettiğini anlamak mümkündür. Dolayısıyla, oyuncaklar, sosyologlar, tarihçiler ve antropologlar için de zengin bir araştırma materyali sunar. Müzelerde sergilenen eski oyuncaklar, bu kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından büyük önem taşır.

Oyuncağın tarihi insanın tarihi kadar eski diyebiliriz. Oyuncaklar her çağda ve her toplumda çocukların oyununa konu olmuştur (Akoğlan Kozak ve Güncan, 2021, s. 76). Buna örnek olarak mezar eşyaları gösterilebilir (Çakır ve Öztürk, 2015). Arkeolojik araştırmalara göre ilk oyuncaklar Mısırlılara aittir. İ.Ö 5. Y.Y. Mısırlı çocukların tahta atlarla oynadığı, İ.Ö 2.yy ise Mısır'da topaç ve misket oynandığı bilinmektedir ve yine aynı dönemde de Firavun mezarlarında mezar eşyası olarak oyuncak bebeklerin ortaya çıktığı bilinmektedir (Karaman ve Nas, 2012, s. 105). Anadolu'da gerçekleştirilen pek çok kazıda pişmiş toprak, ahşap, taş, kemik ve seramikten birçok oyuncak ele geçirilmiştir. Yine Antik Çağ'da arkeolojik kazılarda ele geçen oyuncak olarak bebek, at arabası, topaç, çingirak, at ve diğer hayvanlardan oluşan oyuncakların kullanıldığı bilinmektedir. Antik Çağ'da erkek çocukları fiziksel yeteneklerini geliştirecek oyuncaklarla oynarken (at binme gibi) kız çocukları daha çok kadınların sorumluluklarını gerektirecek oyunlar (bebekle oynamak gibi) oynamışlardır (Çakır ve Öztürk, 2015).Eski Yunan ve Roma uygarlıklarında evlenme çağına gelen kızlar tapınaklarda oyuncak bebeklerini "Venüs" veya "Diana" ya kutsarlardı. Bunun sebebi ise kızların artık olgunluk çağına eriştiklerini göstermek istemeleridir (Begiç, 2017, s. 17-18).

Mezar buluntuları arasında oyuncak olarak kabul edilen figürler aslında geçmişte oyuncaktan ziyade tapınma aracı olarak kullanıldığı bilinmektedir. Oyuncaklar dünyada genel olarak bir zanaat ürünü olarak yapılmaktaydı. İlk zanaat ürünü bebeklerin soylu ailelerin çocukları için 15.yy da yapıldığı bilinmektedir. Oyuncakların malzemeleri yapıldıkları döneme göre farklılık göstermektedir. Bu dönemler Sanayi Devrimi Öncesi, Sanayi Devrimi ve İkinci Dünya Savaşı Sonrası olarak ayrılmaktadır. Sanayi Devrimi Öncesi dönemde zanaat işçiliği, ahşap ve kil, Sanayi Devrimi döneminde metal ve teneke, İkinci Dünya Savaşı Sonrası dönemde ise plastiğin keşfi ile oyuncaklar plastik malzemeden yapılmaya başlanmıştır. Batı'da oyuncacı ilk defa sanayi ürünü haline getiren Almanya'dır. Almanya'nın oyuncak işçiliğinde hâkimiyeti ise Birinci Dünya Savaşına kadar sürmüştür (Akbulut, 2009, s. 183). Birinci Dünya Savaşı'nın ardından, oyuncak endüstrisindeki küresel dengeler değişmeye başlamıştır. Almanya'nın hegemonyası kırılırken, Amerika Birleşik Devletleri ve Japonya gibi ülkeler oyuncak üretiminde önemli birer aktör haline gelmiştir. Özellikle 20. yüzyılın ortalarından itibaren, teknolojik gelişmeler ve seri üretim teknikleri, oyuncakların çeşitlenmesini ve daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Plastik gibi yeni malzemeler, oyuncakların daha hafif, dayanıklı ve uygun maliyetli olmasına olanak tanımıştır. Bu dönemde ortaya çıkan lisanslı ürünler (çizgi film karakterleri, süper kahramanlar vb.) çocukların hayal dünyasını daha da zenginleştirmiş ve oyuncak endüstrisine yeni bir boyut kazandırmıştır. Günümüzde ise oyuncaklar, dijitalleşme ve interaktif teknolojilerle birleşerek bambaşka bir boyuta ulaşmıştır. Akıllı oyuncaklar, artırılmış gerçeklik oyunları ve sanal gerçeklik deneyimleri, çocukların oyun oynama biçimlerini kökten değiştirmiş, oyuncak kavramının sınırlarını genişletmiştir. Bu durum, oyuncakların yalnızca birer obje olmaktan çıkıp, çocukların

hem fiziksel hem de dijital dünyada etkileşimde bulunduğu karmaşık sistemler haline geldiğini göstermektedir.

Türkiye’de Oyuncak Müzeleri

Türkiye’deki Oyuncak Müzelerinin gelişimine bakıldığında resmi olarak kuruluşu bakımından ilk olan (20 Nisan 1990) Ankara Oyuncak Müzesidir. Müze Prof. Dr. Bekir Onur tarafından kurulmuştur. Müze kaybolma tehdidi altındaki oyuncakları korumak, oyuncak aracılığıyla sanayi tarihi, kültür tarihi, eğitim tarihi, çocukluk tarihi, oyun tarihi alanlarında araştırma yapmak ve oyuncaklar aracılığıyla çocuklarla müze, sanat, tarih, bilim alanlarında eğitimler yapılması amacıyla ziyarete açılmıştır. Müzede ülkemizin çeşitli arkeoloji müzelerinde sergilenen antik oyuncakların 1500’den fazla kopyası sergilenmektedir. Ancak Oyuncak Müzelerinin öncülüğünü Arkeolog Musa Baran yapmıştır. Musa Baran babasının İzmir’in Bademler köyündeki evini onararak 1983 yılında oyuncak galerisi yaptığı görülmektedir. Musa Baran Oyuncak Müzesi açıldığı tarihten itibaren birçok yerli ve yabancı turist ağırlamıştır. Koleksiyonda uçurtmadan sapana, kargıdan yapılmış silahlardan telden yapılmış arabalara kadar birçok oyuncak yer alır. Müzeye fabrikasyon oyuncak asla girmemiş, oyuncaklar genellikle konargöçer (yörük) yaşam düzeyinden yerleşik yaşam düzeyine geçmiş köy çocuklarının kendilerinin yaptığı oyuncaklar sergilenmektedir (Maktal Canko, 2013; Karadeniz ve Atar, 2017; Erbay, 2017; Ankara Oyuncak Müzesi, 2024).

Türkiye’nin ikinci oyuncak müzesi olan İstanbul Oyuncak Müzesi 23 Nisan 2005 yılında şair Sunay Akın tarafından İstanbul’un Göztepe semtindeki ailesinden kalma tarihi bir köşkte kurulmuştur. Sunay Akın Almanya Nürnberg kentindeki oyuncak müzesini gezdikten sonra oyuncak tarihi hakkında araştırmalar yapmış ve 20 yıl boyunca koleksiyonerlerden oyuncaklar satın alarak müzeyi kurmuştur. Müzede Lehmann, Marklin, Steef, Schuco, Fleischmann, Gunthermann, Arnold, Carette ve Louis Marx gibi markaların örnekleri sergilenmektedir (Karadeniz ve Atar, 2017, s. 483). Müzede çocuklara yönelik atölye çalışmaları, çocuk tiyatrosu, yetişkinlere yönelik etkinlikler ve tiyatro faaliyetleri bulunmaktadır (İstanbul Valiliği, 2024). Diğer bir oyuncak müzesi İzmir Ümran Baradan Oyun ve Oyuncak Müzesi ‘nin temelleri 2004 yılında dünyaca ünlü seramik sanatçısı Ümran Baradan tarafından atılmıştır. Sanatçı dünyanın çeşitli ülkelerinden edindiği oyuncaklar ve düzenlediği yarışmalarda derece kazanan yetenekli çocukların yaptığı eserler ile bir koleksiyon oluşturmuştur. Koleksiyonda İlk gerçek saçlı bebek”, Mickey Mouse’un ilham kaynağı olan “Micky fare”, sinemanın atası olan “Laterna Magica” ve bunlar gibi daha birçok ilklerden olan bebek evleri, arabalar, peluş oyuncaklar, masal kahramanları gibi oyuncaklar sergilenmektedir. Müze içerisinde Karagöz-Hacivat tasvir atölyesi ve gösterimi, yaş gruplarına göre planlanan müze eğitim etkinlikleri uygulanmaktadır (Konak Belediyesi, 2024). Antalya Oyuncak Müzesi Antalya Keleçi’nde 2011 yılında açılmıştır. Antalya Büyükşehir Belediyesi tarafından işletilmekte olan Müze Sunay Akın’ın danışmanlığında çalışmalarını sürdürmektedir. 1860’lardan günümüze kadar antika değeri taşıyan 3 bine yakın oyuncağın sergilendiği Antalya Müzesi’nde; ilk fabrikasyon oyuncak örnekleri sergilenmektedir. Ayrıca müzede 3 yaş üzeri çocukların bireysel, ebeveynleri veya grup halinde gerçekleştirebilecekleri atölye çalışmaları da yapılmaktadır (Erbay, 2017, s. 439; Antalya İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, 2024). Türkiye’nin son oyuncak müzesi ise Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi’dir. Müze Gaziantep Büyükşehir Belediyesi tarafından 2010-2011 yılı aralığında restore edilerek 6 Nisan 2013 tarihinde ziyarete açılmıştır.

Gaziantep Oyun Oyuncak Müzesi

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, Türkiye’de önemli oyuncak müzelerinde biridir. Şehrin köklü ve tarih kokan semtlerinden Bey Mahallesi’nde, tarihi bir Antep evinde konumlanmıştır. Müze, geçmişten günümüze uzanan çocuk yaşam kültürünü korumayı, yaşatmayı ve gelecek nesillere aktarmayı hedeflemektedir. Müze, her yaştan ziyaretçiye hitap etmekte, hem yetişkinlerin kendi çocukluk anılarına dokunmasına hem de çocukların aileleriyle birlikte geçmişin oyuncaklarını keşfetmesine olanak tanımaktadır. Bu zengin seçki, ziyaretçilere farklı dönemlerin sosyo-kültürel yapısını oyuncaklar aracılığıyla gözlemleme fırsatı sunar (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2025). Müze, tarihi bir evin restore edilmesiyle birlikte Türkiye’deki 4. Oyuncak Müzesi olarak 26.04.2013 tarihinde açılmıştır. Gaziantep Büyükşehir Belediyesi tarafından Şair Sunay Akın’ın önderliğinde 1700-1900 yılları arasında imal edilmiş olan 600 civarında oyuncak Avrupalı koleksiyonculardan satın alınmıştır. 3 kat ve bir avludan oluşan ve ek olarak iki katlı bir yeraltı mağarası bulundurması bakımından önemli bir yere sahip olan Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi bu özelliği ile Türkiye’nin tek mağara müzesi olarak öne çıkmaktadır. 250 metrekare sergi alanı, 315 metrekare kapalı alanı olmak üzere toplam 535 metrekare alana sahip olan müze, dünya çocukları temasıyla 24 farklı ülkeden çocukların maketlerinin sergilenmesi bakımından da özel bir konuma sahiptir. Gaziantep yöresine has el yapımı oyuncaklar ile oyuncak arabalar ve bebeklerin teşhir edildiği müzede bunlara ek olarak, Mickey Mouse, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Pinokyo, Charlie Chaplin gibi film, masal, çizgi film kahramanları sergilenmektedir. Müze içerisinde bu ve buna benzer kalıcı eserlerin yanında müzede dönemsel olarak oyuncak yapım atölyelerine, oyun atölyelerine, kukla yapımı atölyelerine ve geleneksel oyun oynama ve öğretme faaliyetlerine rastlamak mümkündür (Suna, 2019; Bali, 2024).

Fotoğraf 1.

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi Giriş Kapısı

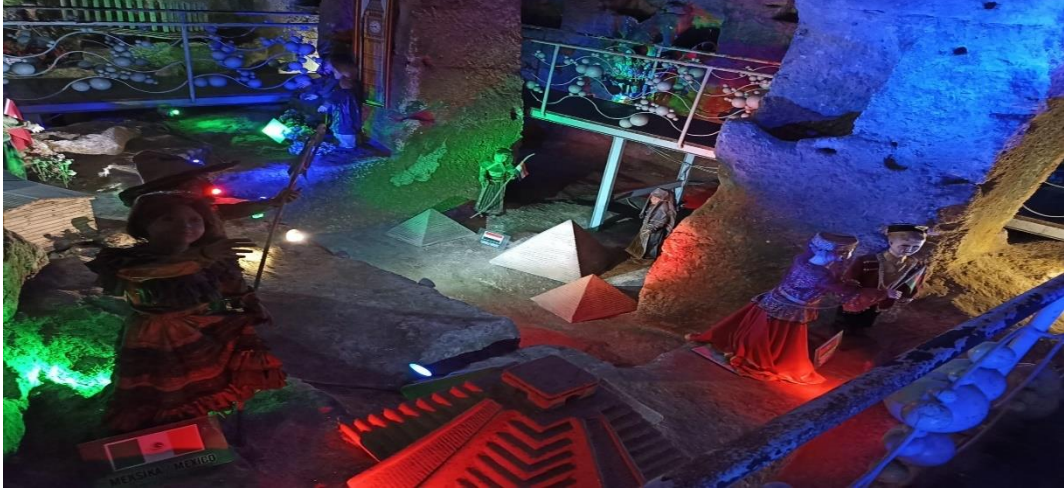


Kaynak: Görsel araştırmacı tarafından çekilmiştir.

Müze’nin mağara kısmına avludan inilmektedir. Mağaranın önceki dönemlerde sığınak, kiler ve ahır olarak kullanıldığı bilinmektedir. Şimdilerde ise bu kısımda farklı ülkeleri temsil eden dünya çocuklarının maketleri, kostümleri ve mimarileri sergilenmektedir (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2025).

Fotoğraf 2.

Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesinin Mağara Bölümü



Kaynak: Görsel araştırmacı tarafından çekilmiştir.

Müze'de Türk oyuncaklarının yanı sıra Almanya, İngiltere, Japonya, ABD gibi farklı ülkelere ait oyuncaklarda sergilenmektedir. Türk oyuncakları ise giriş kısmında sergilenmektedir. Müze haftanın her günü sabah 8.30 akşam 17.30 saatleri arasında faaliyet göstermektedir (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2025).

Fotoğraf 3.

Türk Oyuncaklarının Sergilendiği Bölüm



Kaynak: Görsel araştırmacı tarafından çekilmiştir.

Müze'nin avlusu içerisinde sanat tasarım atölyesi bulunmaktadır. Atölyede çocuklar için ahşap boyama, topaç boyama, yöresel çömçe gelin yapımı, kukla tasarlama,

ip bebek, sürpriz bebek gibi oyuncaklar tasarlanmaktadır. Atölyede belirli günlerde çocuklara yönelik etkinlikler düzenlenmektedir. Bunlar kime zaman yetişkin katımlı kime zaman da hem çocuk hem yetişkin katımlı organizasyonlar olmaktadır. Yine belirli günlerde çocuklara uzman masal anlatıcıları tarafından masal anlatılmakta ve yaratıcı drama atölyesi düzenlenmektedir (Özdağ, 2023).

YÖNTEM

Bu çalışmada Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesine ilişkin TripAdvisor üzerinde yer alan ziyaretçi yorumları içerik analizi ile değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda TripAdvisor sitesi üzerinden yapılan 14 Ocak 2018-7 Temmuz 2023 yılları arasındaki 131 yorum MAXQDA nitel analiz paket programı ile incelenmiştir. Bu tarihten sonra yapılan yorumlar çalışma kapsamına alınmamıştır. İlk aşamada yorumlar araştırmacı tarafından manuel olarak kodlanmıştır. Toplamda 248 kodlama yapılmıştır. Gerçekleştirilen bu kodlama işlemi Kodlar daha önceki benzer araştırmalar ve ilgili alanyazın dikkate alınarak geliştirilmiştir. Daha sonra yorumlar içerisinde sık kullanılan kelimelerden oluşan kelime bulutu oluşturulmuştur. Bu yorumlardan 120 tanesi olumlu olduğu belirlenmiş olup analiz sonucunda açık kodlama ile kod ve alt kodlar oluşturulup veriler yorumlanmıştır. Çalışmada TripAdvisor sitesinin tercih edilmesinde, insanların seyahat edecekleri destinasyon, konaklama ve diğer işletme tercihinde bulunmaları için insanlara bilgi vermesi ve deneyimlerin paylaşılmasına imkân veren güvenilir bir site olmasıdır.

BULGULAR

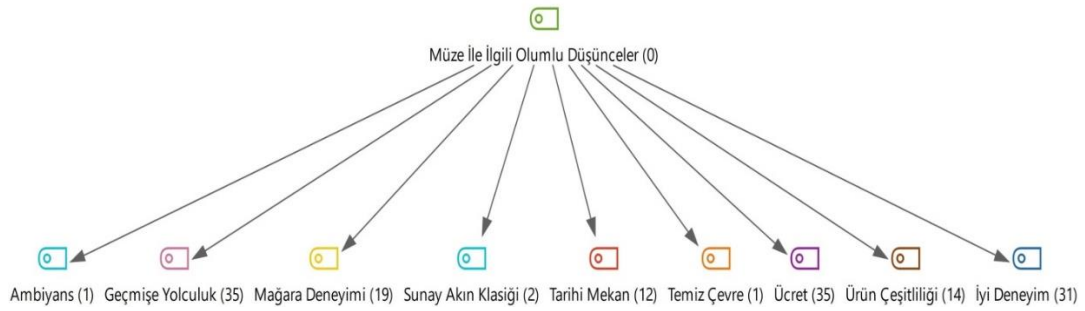
Araştırmada kelime bulutu, kod alt kod ve kodlar, kod sıklık tablosu oluşturularak, nitel veri analiz yöntemlerinden içerik analizi yöntemiyle elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Açık kodlama yapılarak kod ve alt kodlar oluşturulmuştur. Kodlar genel bir ifadeyi anlatırken alt kodlar da kodların içinde değerlendirilen ifadeleri göstermektedir. Kelime bulutu incelendiğinde oyuncak, müze, oyuncaklar gibi kelimelerin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 1. Sıklıkla Kullanılan Kelimelerden Oluşan Kelime Bulutu

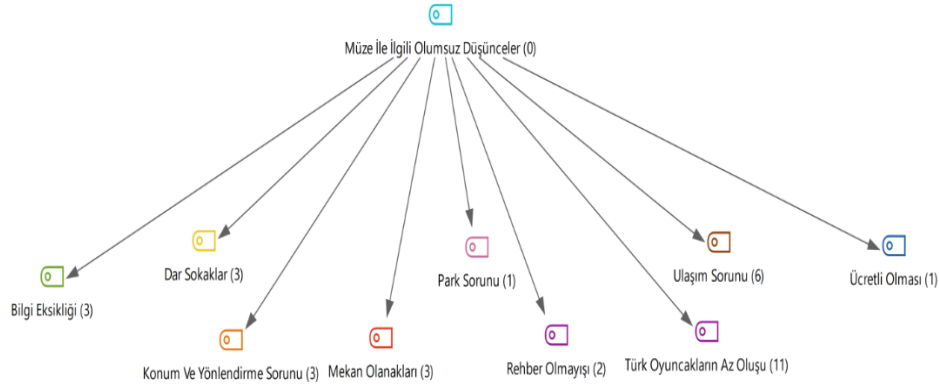
Şekilde Gaziantep Oyun Ve Oyuncak Müzesini ziyaret eden turistler tarafından yapılan yorumlarda en çok kullanılan kelimelerin oluşturduğu kelime bulutu yer almaktadır.

Gaziantep Oyun Ve Oyuncak Müzesini ziyaret eden turistler tarafından yapılan çevrimiçi yorumlar incelenerek görevlilerle ilgili olumlu düşünceler, görevlilerle ilgili olumsuz düşünceler, öneri, müze ile ilgili olumlu düşünceler ve müze ile ilgili olumsuz düşünceler olmak üzere 5 tema belirlenerek kodlar oluşturulmuştur. Toplamda 248 kodlama yapılmıştır. Şekil 2’de müze ile ilgili olumlu düşüncelere ilişkin kod ve alt kod modeli yer almaktadır.



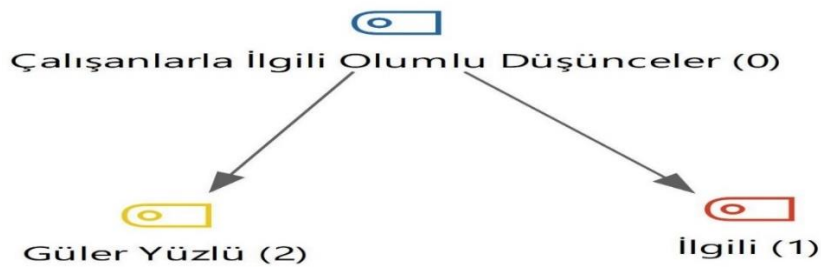
Şekil 2. Müze ile İlgili Olumlu Düşünceler Kod Alt Kod Modeli

Müze ile ilgili olumlu düşünceler; ambiyans, geçmişe yolculuk, mağara deneyimi, Sunay Akın klasığı, tarihi mekân, temiz çevre, ücret, ürün çeşitliliği ve iyi deneyim olmak üzere 9 alt tema oluşturulmuş ve 150 kodlama yapılmıştır. Olumlu düşüncelerin başında *geçmişe yolculuk* gelmektedir. Yorumlarda en çok “*çocukluğunuza götürüyor*”, “*geçmişe yolculuk için mutlaka gidin*” gibi yorumlar örnek olarak verilebilir. Olumlu düşünceler temasında sık geçen diğer bir tema ise *iyi deneyimdir*. Temada “*mutlu ediyor*”, “*güzel bir müze*”, “*çok keyifli*” vb. yorumlar yer almaktadır. Mağara deneyimi temasında örnek olarak “*alt kattaki mağara bambaşka bir güzellik*”, “*mağarayı mutlaka gezin*”, “*mağara bölümü gayet ilginç*” gibi yorumlara yer verilmiştir. Ücret temasında ziyaretçiler, “*ücret gayet uygun*”, “*öğrenciler ücretsiz*” yorumları yapılmıştır. Ürün çeşitliliği temasında “*dünyanın birçok yerinden gelen oyuncaklar var*”, “*çeşit çeşit eski oyuncaklar sergileniyor*” değerlendirmelerine yer verilmiştir. Tarihi mekân temasında ise “*eski Antep evinden tasarlanmış bir müze*”, “*tarihi taş bina*” yorumlarına yer vermişlerdir. Sunay Akın klasığı temasında “*tipik bir Sunay Akın klasığı olmuş*” yorumları yer almaktadır. Ambiyans temasında “*farklı bir ambiyans*” yorumu ve temiz çevre temasında “*çevre gayet temiz*” yorumları yapılmıştır.



Şekil 3. Müze ile İlgili Olumsuz Düşünceler Kod Alt Kod Modeli

Yorumlar içerisinde olumlu düşünceler kadar sık olmasa da olumsuz düşünceler de bulunmaktadır. Olumsuz düşüncelerin neler olduğunu tespit etmek hizmetin iyileştirilmesi açısından önemlidir. Ziyaretçilerin müze ile ilgili olumsuz düşünceleri; bilgi eksikliği, dar sokaklar, konum ve yönlendirme sorunu, mekân olanakları, park sorunu, rehber olmayışı, Türk oyuncakların az oluşu, ulaşım sorunu, ücretli olması şeklinde 9 alt temadan oluşmakta ve 33 kodlama yapılmıştır. Ziyaretçiler en çok Türk oyuncaklarının az oluşundan olumsuz olarak bahsetmiştir. Ziyaretçiler “*başka ülkelerin oyuncakları daha fazla*”, “*oyuncakların %70-80’i ABD ve Alman yapımı*”, “*müzenin adı Alman Amerikan oyuncak müzesi olmalıymış*” gibi yorumlara yer verilmiştir. Yorumlardan anlaşılacağı üzere ziyaretçiler Türk oyuncaklarının az olmasını eleştirmiştir. Ulaşım sorunu ve dar sokaklar temasında olumsuz düşüncelere yer verilmiştir. Müzenin dar bir sokakta yer alması sebebiyle araba ile ulaşımın olmayışı, belirli bir yerden sonra yürüme mesafesinin olması gibi hususlara değinilmiştir. Örneğin; “*araba ile çıkılamayacak dar bir sokak*”, “*arabayı bıraktıktan sonra yürümek gerekiyor*” yorumları yer almaktadır. Konum ve yönlendirme sorunu temasında “*yerini bulmakta zorlandık*”, “*navigasyon kullanmayın perişan olursunuz*”, “*yeri zor bulunuyor*” yorumları yapılmıştır. Mekan ile ilgili olumsuz yorumlarda bebekli aileler için gezilmesi zor olduğundan bahsedilmiştir. Örneğin; “*bebek arabası ile gezmeye uygun değil*”, “*bebek arabası ile içeri almıyorlar*” yorumları yapılmıştır. Park sorununa ilişkin temada, araçları park edecek otoparkın olmayışından yakınılmıştır. Bilgi eksikliği ve rehber temasında ise oyuncakların tanıtımı için herhangi bir kitapçık, yazı ve görevlinin olmayışından bahsedilmiştir. Ücret temasında ise girişlerin ücretsiz olması gerektiği yorumu yapılmıştır.



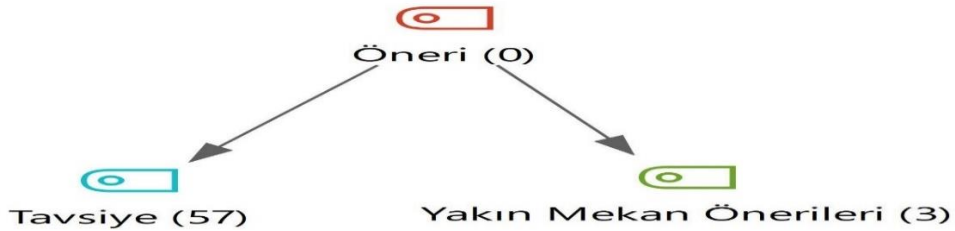
Şekil 4. Çalışanlarla İlgili Olumlu Düşünceler Kod Alt Kod Modeli

Çalışanlar ile ilgili olumlu düşünceler; güler yüzlü ve ilgili olmak üzere 2 alt temadan oluşturulmuş ve 3 tane kodlama yapılmıştır. Bu yorumlar “görevli arkadaşlar gayet güler yüzlü”, “görevliler yakın ve ilgililer”, “görevliler güler yüzlü ve gayet ilgililer” şeklinde değerlendirmeler yapılmıştır.



Şekil 5. Çalışanlar ile İlgili Olumsuz Düşünceler Kod Alt Kod Modeli

Çalışanlar ile ilgili olumsuz düşünceler; amatör ve kaba olmak üzere 2 alt temadan oluşturulmuş ve 2 tane kodlama yapılmıştır. Bunlar incelendiğinde “*çalışanlar çok kaba*”, “*Çalışanlar profesyonel değil*” şeklinde değerlendirmeler yapılmıştır. Yorumlardan anlaşılacağı üzere çalışanların ziyaretçilere kaba davrandığı ve bilgilerinin kısıtlı olduğu görülmektedir.



Şekil 6. Öneri Kod Alt Kod Modeli

Turistlerin deneyimleri sonucunda ziyaret edilmesi gereken bir yer olduğu belirtilerek, gelecek olan turistlere müze hakkına küçük bilgiler verilmektedir. Bu sebeple öneriler gelecek olan ziyaretçilere fikir oluşturması açısından önemlidir. Öneriler kısmında 2 alt kod yer almaktadır ve 60 tane kodlama yapılmıştır. En yüksek oranda “*mutlaka ziyaret edin*” ve “*tavsiye ederim*” önerisi yer olmaktadır. Buda müzenin gezilmesi gereken bir yer olduğunu bize göstermektedir. Özellikle ziyaretçilere çocukları ile beraber gezmeleri ve ebeveynlerinin çocukluklarında oynadıkları oyuncakları onlara göstermeleri konusunda tavsiyede bulunulmuştur. Yakın mekân önerisi temasında ise müzenin hemen yanındaki Atatürk Anı Müzesinin de ziyaret edilmesi tavsiyesinde bulunulmuştur.

SONUÇ

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, tüketicilerin ürün ve hizmetlere dair deneyim ve görüşlerini çevrimiçi platformlarda paylaşımları oldukça yaygınlaşmıştır. Bu paylaşımlar, diğer insanların fikirlerini ve satın alma kararlarını önemli ölçüde etkilemektedir (Mancı ve Temgilimoğlu, 2021). Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi, sadece bir sergi alanı olmanın ötesinde, kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından kritik bir role sahiptir. Müzenin koleksiyonunda yer alan oyuncaklar, farklı dönemlerin sosyo-kültürel yapısını yansıtan birer belge niteliği taşımaktadır. Örneğin, 1950'lerin teneke oyuncakları o dönemin endüstriyel tasarım anlayışını gözler önüne sererken, el yapımı ahşap oyuncaklar ise geleneksel zanaatkarlığın izlerini taşımaktadır. Bu çeşitlilik, müzenin sadece tarihi bir bakış açısı sunmakla kalmayıp, aynı zamanda toplumun evrimini oyuncaklar aracılığıyla takip etme imkânı sunmasını sağlamaktadır. TripAdvisor gibi platformlardaki yorumlar, müzenin bu çeşitliliği sayesinde farklı yaş gruplarına hitap ettiğini açıkça göstermektedir. Özellikle yetişkin ziyaretçiler, kendi çocukluk dönemlerine ait oyuncakları görerek derin bir duygusal bağ kurduklarını ifade etmektedir. Bu durum, müzelerin sadece eğitimsel bir işlev değil, aynı zamanda güçlü duygusal deneyimler sunan mekânlar olduğunu vurgulamaktadır. Ziyaretçilerin çevrimiçi platformlarda paylaştığı bu kişisel geri bildirimler, müzenin sosyal medyada görünürlüğünü artırarak potansiyel yeni ziyaretçilerin ilgisini çekmektedir. Dijital ortamda oluşan bu sözlü pazarlama, müzenin kültürel ve toplumsal etkisini daha da güçlendirmektedir. Bu tür yorumlar, sadece müzenin sergilediği eserlerin estetik değerini değil, aynı zamanda ziyaretçiler üzerinde bıraktığı kalıcı izlenimi de ortaya koymaktadır. Bu da gösteriyor ki müzeler, artık sadece fiziksel mekânlar olmanın ötesinde, dijital platformlar aracılığıyla da yaşayan, etkileşimli ve duygusal bağlar kuran deneyim merkezleri haline gelmiştir.

Çalışmanın amacı doğrultusunda gerçekleştirilen açık kodlamayla kod ve alt kodlar oluşturulmuş ve kod frekansları görülmüştür. Oluşturulmuş olan kelime bulutunda oyuncak, müze, oyuncaklar kodlarının sıklıkla kullanıldığı belirlenmiştir. Çalışmada olumlu yorumların olumsuz yorumlardan daha fazla olması ziyaretçilerin genel olarak memnun ayrıldığını göstermektedir. Ziyaretçilerin yapmış oldukları olumlu ve olumsuz yorumlar gelecek olan turistler için öneri niteliğinde olduğu söylenebilir. Müze ile ilgili olumsuz yorumlarda özellikle Türk oyuncaklarının az olması, arabaların ulaşamayacak dar bir sokakta yer alması, ürünlerin üzerinde gereken açıklamanın olmaması ve rehber eksikliği, bebek arabasının içeriye alınmaması, çalışan personellerin kaba ve amatör olduğu vb. yorumlar yapılmıştır. Elde edilen veriler ışığında özellikle olumsuz olarak yapılan yorumlardan hareketle, bahsedilen olumsuzlukların giderilmesi adına lokasyonun ulaşım imkânlarının artırılması, koleksiyonların zenginleştirilmesi, lokasyonun fiziki şartlarının tüm ziyaretçilere hitap edecek şekilde geliştirilmesi ve belki de en önemlisi müzede çalışan personelin alanla ilgili bilgi, eğitim ve tecrübelerinin artırılmasına yönelik değerlendirilmelerin yapılması hem çekiciliği artırmak hem de ziyaretçilerin daha verimli zaman geçirmelerinin sağlanması adına önem taşımaktadır. Personelin iletişim becerileri, ziyaretçi yönetimi ve kültürel miras bilinci konularında düzenli eğitim programlarına katılması, personelin ziyaretçilere karşı daha nazik, yardımsever, profesyonel bir yaklaşım sergilemesi, müzenin genel algısını ve müzenin kurumsal imajını olumlu yönde etkileyecektir. Bununla birlikte olumsuz yorumlarda genel anlamda önemli sorunlardan biri olarak karşılaştığımız rehber eksikliğidir. Müzelere gelen ziyaretçilerin müze hakkında daha geniş ve doğru bilgiye ulaşma istekleri ve bu isteklerinin karşılanması

husususu önemli bir yer tutmakta olup bu anlamda alanında uzman kişilerce rehberlik hizmetlerinin sunulması kıymete değer görülmektedir.

Ziyaretçilerin "Türk oyuncaklarının az olması" yönündeki eleştirileri dikkate alınarak, yerel ve geleneksel Türk oyuncaklarının koleksiyona daha fazla dâhil edilmesi, müzenin kültürel derinliğini artıracaktır. Bu sayede ziyaretçiler, kendi kültürlerine ait oyuncaklarla daha güçlü bir bağ kurabilme imkanı oluşturulabilir. Müzenin "arabanın ulaşamayacağı dar bir sokakta yer alması" eleştirisi, ulaşım olanaklarının gözden geçirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Ziyaretçilerin müze konumuna daha kolay erişimini sağlamak amacıyla yönlendirme tabelalarının artırılması, toplu taşıma bağlantıları hakkında bilgilendirme yapılması veya yakın otopark seçeneklerinin belirtilmesi gibi adımlar atılabilir. Bu noktalarda gerçekleştirilecek iyileştirmeler Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin sadece bir sergi alanı olmaktan öte, ziyaretçilerin unutulmaz ve zenginleştirici bir deneyim yaşadığı, tekrar ziyaret etmek isteyeceği bir kültürel cazibe merkezi haline gelmesine katkı sağlayacaktır. Bununla beraber gelecek araştırmalar için sadece TripAdvisor ile sınırlı kalmamak, araştırmanın gücünü artıracaktır. Google Haritalar yorumları, Facebook, Instagram veya bloglar gibi diğer çevrimiçi platformlardaki yorumları da incelemek, ziyaretçi algısının daha bütünsel bir resmini ortaya çıkaracaktır. Benzer temadaki diğer müzelerin (örneğin, İstanbul Oyuncak Müzesi, dünyanın farklı yerlerindeki oyuncak müzeleri) online yorumlarını incelemek, Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi'nin güçlü ve zayıf yönlerini ulusal ve uluslararası bağlamda değerlendirmeye imkan tanıyacaktır.

Etik Kurul Onayı

Bu çalışmada ikincil veriler kullanıldığı için etik kurul izni bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. *Milli Folklor Dergisi*, 21(84), 182-191.
- Ankara Oyuncak Müzesi. (2024). Ankara Oyuncak Müzesi. <http://cokaum.ankara.edu.tr/muze-hakkinda/> adresinden 17.05.2025 tarihinde alınmıştır.
- Balıkoğlu, A., Yıldırım, H. U., & Hacıoğlu, N. (2020). Turist rehberlerine yönelik elektronik yorumların içerik analizi: TripAdvisor örneği. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 385-401. <https://doi.org/10.36362/gumus.680553>
- Bali, Aslı (2024). Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi. <https://turkiyeturizmansiklopedisi.com/gaziantep-oyun-ve-oyuncak-muzesi> adresinden 17.06.2025 tarihinde alınmıştır.
- Begic, H. N. (2017). Anadolu'da yaşatılmaya çalışılan ahşap oyuncak üretimine bir örnek; dedemin oyuncakları atölyesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 10(19), 15-26.
- Bozkurt, A. K. (2024). Çocuk müzelerine yönelik ziyaretçi deneyiminin incelenmesi. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*, 7(1), 32-47. <https://doi.org/10.53353/atrss.1350668>
- Canko Maktal, D. (2014). *Müzeler, oyunlar, oyuncaklar ve çocuklar*. Dokuz Eylül Üniversitesi Müzecilik Bölümü Yayınları.
- Çakır, A., & Öztürk, G. (2015, Mayıs 7-8). Eski uygarlıklarda çocuk oyunları ve oyuncaklar. Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi. Erzurum, Türkiye.
- Çamlıca, K., Eren, A. S., & Aslan, H. M. (2022). Kapadokya Bölgesi'nde faaliyet gösteren seyahat acentelerine yönelik e-şikâyetlerin içerik analizi ile incelenmesi: TripAdvisor örneği. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 122-136. <https://doi.org/10.32572/guntad.993439>

- Erbay, F. (2017). Oyuncak ve oyun müzelerinde çocuklara yönelik eğitimin boyutları. *Milli Eğitim Dergisi*, 46(214), 435-444.
- Gaziantep Büyükşehir Belediyesi (2025). <https://muzeler.gaziantep.bel.tr/Muze/oyun-ve-oyuncak-muzesi-1005> adresinden 11.06.2025 tarihinde alınmıştır.
- İstanbul Valiliği. (2024). Şair/yazar Sunay Akın oyuncak tarihi İstanbul Oyuncak Müzesi'nde. <http://istanbul.gov.tr/oyuncak-tarihi-istanbul-oyuncak-muzesinde> adresinden 17.05.2025 tarihinde alınmıştır.
- İşçi, C., Güzel, B., Canko, D. M., İşçi, T., & Moroğlu, F. (2020). Müze deneyimi: Yönetim ve ziyaretçi perspektiflerinin karşılaştırılması. *Turizm Akademik Dergisi*, 7(1), 29-45.
- Jeacle, I., & Carter, C. (2011). In TripAdvisor we trust: Rankings, calculative regimes and abstract systems. *Accounting, Organizations and Society*, 36(4-5), 293-309. <https://doi.org/10.1016/j.aos.2011.07.003>
- Karaman, G., & Nas, E. (2012). Çorum İskilip'te geçmişten günümüze aktarılan bir miras: Ahşap oyuncaklar. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (14), 103-116. <https://doi.org/10.29228/TurkishStudies.39342>
- Kozak, M. A., & Güncan, Ö. (2021). Oyuncak müzeleri ve ziyaretçi deneyimleri. *SSD Journal*, 6(24), 74-97. <https://doi.org/10.31567/ssd.347>
- Kuzu, S., & Sürme, M. (2023). Göbeklitepe'nin sosyal medyadaki yansımaları: Turistlerin çevrimiçi olumsuz yorumlarının içerik analizi. *Bahkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26(49), 393-408. <https://doi.org/10.31795/baunsobed.1256207>
- Mancı, A. R., & Tengilimoğlu, E. (2021). TripAdvisor ziyaretçi yorumlarının içerik analizi: Göbeklitepe örneği. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 1525-1545. <https://doi.org/10.26677/TR1010.2021.779>
- Nilashi, M., Ibrahim, O., Yadegaridehkordi, E., Samad, S., Akbari, E., & Alizadeh, A. (2018). Travelers decision making using online review in social network sites: A case on TripAdvisor. *Journal of Computational Science*, 28, 168-179. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2018.01.004>
- O'Connor, P. (2010). Managing a hotel's image on TripAdvisor. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 19(7), 754-772. <https://doi.org/10.1080/19368623.2010.508007>
- Önder, M. (2020). Oyun, oyuncak ve oyuncak müzelerinin çocuk eğitiminde aktif olarak kullanılması ve başarıya katkısı. *Amasya İlahiyat Dergisi*, (15), 179-204. <https://doi.org/10.18498/amailad.776044>
- Özdal, A. (2023). Kültürel mirasın korunması kapsamında Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 22(2), 465-477. <https://doi.org/10.21547/jss.1232208>
- Savaşkan, Y., & Çavuş, Ş. (2021). Gastronomi temalı müzelerin ziyaretçi deneyimlerinin incelenmesi: Adatepe Zeytinyağı Müzesi örneği. 2nd International Congress of New Generations and New Trends in Tourism Proceeding Book içinde (s. 93-114). Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Yayınları.
- Suna, Belma (2019). Bali, Aslı (2024). Gaziantep Oyun ve Oyuncak Müzesi. <https://turkiyeturizmansiklopedisi.com/gaziantep-oyun-ve-oyuncak-muzesi> adresinden 17.06.2025 tarihinde alınmıştır.
- T.C. Antalya İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. (2024). Antalya Oyuncak Müzesi. <https://antalya.ktb.gov.tr/TR-310228/antalya-oyuncak-muzesi.html> adresinden 20.05.2025 tarihinde alınmıştır.
- T.C. Konak Belediyesi. (2024). Ümrân Baradan Oyuncak Müzesi. <https://www.konak.bel.tr/sayfa/umran-baradan-oyun-ve-oyuncak-muzesi> adresinden 24.05.2025 tarihinde alınmıştır.
- Yetgin, D., Keküç, M., & Şayın, M. (2020). Restoranlara yönelik TripAdvisor yorumlarının içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmesi: İstanbul Örneği. *Journal of Tourism & Gastronomy Studies*, 8(3), 2090-2109. <https://doi.org/10.21325/jotags.2020.650>