

**MÜZE ZİYARETÇİLERİNİN SANAL GERÇEKLİK DENEYİMİ:
FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Yüksek Lisans

Majd TAYARA

Eskişehir, 2020

**MÜZE ZİYARETÇİLERİNİN SANAL GERÇEKLİK DENEYİMİ:
FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Majd TAYARA

YÜKSEK LİSANS

**Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hakan SEZEREL**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Ağustos, 2020**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Majd TAYARA'nın "Müze Ziyaretçilerinin Sanal Gerçeklik Deneyimi: Fenomenolojik Bir Araştırma" başlıklı tezi 10 Ağustos 2020 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Turizm İşletmeciliği Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir

| | Unvanı Adı Soyadı | İmza |
|---------------------|-------------------------------|-------|
| Üye (Tez Danışmanı) | : Dr. Öğr. Üy. Hakan SEZEREL | |
| Üye | : Prof. Dr. Semra GÜNAY AKTAŞ | |
| Üye | : Doç. Dr. Janset AYTEMUR | |

Enstitü Müdürü

.....

ÖZET

MÜZE ZİYARETÇİLERİNİN SANAL GERÇEKLİK DENEYİMİ: FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA

Majd TAYARA

Turizm İşletmeciliği Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ağustos, 2020

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hakan SEZEREL

Bu çalışmanın amacı, Odunpazarı Modern Müzesi (OMM) ziyaretçilerinin sanal gerçeklik (SG) deneyimini nasıl algıladıklarını incelemektir. Nitel araştırma yöntemi fenomenoloji deseniyle yürütülen bu çalışmada veriler, yarı yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacının yansıtımlı günlüğü ve belge incelemesi teknikleriyle toplanmıştır. Amaçlı maksimum çeşitleme ve ölçüt örnekleme tekniklerine başvurulmuş on iki katılımcıdan toplanan veriler, içerik analizi ile incelenmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgular dört tema altında yorumlanmış ve katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntılar yapılarak sunulmuştur. Sonuçlara göre, ziyaretçiler, belirli itici ve çekici faktörler etkisiyle müzedeki SG uygulamasını deneyimlemeye karar vermektedir. SG deneyiminin ise, bilişsel, duygusal, algısal/duyusal, estetik, fiziksel, hazcı, iç gözlemsel, kullanılabilirlik, pazarlama, rekreasyonel ve sosyal olmak üzere on bir farklı boyutu bulunmaktadır. Ziyaretçiler, SG'nin farklı olarak müze eserleriyle etkileşimde bulunmayı sağlayacak, sanal müze ve müze eserlerinden farklı içeriği olacak şekilde kullanılmasını da önermektedir. Ayrıca, ziyaretçilerin müze deneyimi açısından SG'nin tekrar ziyaret etme niyeti, tavsiye etme niyeti, memnuniyet, diğer müzelerden farklılaştırma, bakış açısı edinme (bilişsel empati), araştırma niyeti, akılda kalıcılık ve ağızdan ağıza iletişim gibi bir takım deneyimsel çıktılarına ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Sanal Gerçeklik Deneyimi, Sanal Gerçeklik, Ziyaretçi Deneyimi, Deneyimsel Çıktılar, Müze

ABSTRACT

VIRTUAL REALITY EXPERIENCE OF MUSEUM VISITORS: A PHENOMENOLOGICAL RESEARCH

Majd TAYARA

Department of Tourism Management

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, August, 2020

Supervisor: Asst. Prof. Hakan SEZEREL

The aim of this study is to examine how visitors of the Odunpazarı Modern Museum (OMM) perceive the virtual reality (VR) experience. Through a phenomenological design, data were collected by semi-structured interviews, the researcher's reflective diary, and document review techniques. Participants consist of twelve visitors and were selected through maximum variation and criterion-based purposeful sampling. Data were analyzed using the content analysis method. Findings were interpreted under the scope of four generated themes and were presented with direct quotations from the statements of participants. Findings show that visitors' decision to experience VR in the context of the museum is influenced by a certain pull and push factors. VR experience comprises of 11 dimensions; cognitive, emotional, perceptual/sensory, aesthetic, physical, hedonic, introspective, usability, marketing, recreational, and social. Visitors suggested three different options regarding the implementation of VR in the context of the museum; to be used with content other than the works of the museum, as a virtual museum, or in a way that enables the visitors to interact with the museum's works. Moreover, in terms of the museum experience of the visitors, some experimental outcomes of VR such as the intention to revisit and recommend, differentiation from other museums, satisfaction, perspective taking (cognitive empathy), intention to research, memorability, and word of mouth were determined.

Keywords: Virtual Reality Experience, Virtual Reality, Visitor Experience, Experiential Outcomes, Museum

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın başından itibaren geri bildirimleri ve yorumlarıyla konuya olan bakış açımı genişletmeme yardımcı olan danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Hakan SEZEREL'e teşekkür ederim.

Değerli fikirleriyle çalışmama katkı sağlayan Prof. Dr. Mine OYMAN'a, Dr. Öğr. Üyesi Nur Özer CANARSLAN'a, Dr. Öğr. Üyesi Uğur AKDU'ya, Dr. Öğr. Üyesi Ece DOĞANTAN'a, Doç. Dr. Dilek ACAR'a, Prof. Dr. Semra Günay AKTAŞ'a, Dr. Öğr. Üyesi Betül ÇAL'a ve Doç. Dr. Özlem GÜZEL'e teşekkür ederim.

Gerek lisans gerekse yüksek lisans eğitimimi burslu bir şekilde Türkiye Bursları Programı kapsamında alabilmek için kıymetli fırsatı sunan Yurtdışı Türkler ve Akraba Toplulukları Başkanlığı'na teşekkür ederim.

Hayatım boyunca bana destek olup rehberlik eden ve bilim yolunda ilerlememi her zaman teşvik eden sevgili annem Nermin ABBAS, babam Amjad TAYARA'ya ve abim Mouhanad TAYARA'ya, tüm yolculuğumda yanımda olan dostlarıma teşekkür ediyorum, iyi ki varsınız.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

Majid Tayara

(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

| | <u>Sayfa</u> |
|---|--------------|
| BAŞLIK SAYFASI | i |
| JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI..... | ii |
| ÖZET | iii |
| ABSTRACT..... | iv |
| TEŞEKKÜR | v |
| ETİK İLKE VE KURALLA UYGUNLUK VEYANNAMESİ | vi |
| İÇİNDEKİLER | vii |
| TABLolar DİZİNİ..... | ix |
| ŞEKİLLER DİZİNİ..... | x |
| 1. GİRİŞ..... | 1 |
| 1.1. Sorun | 2 |
| 1.2. Amaç..... | 2 |
| 1.3. Önem | 3 |
| 1.4. Sınırlılıklar..... | 4 |
| 1.5. Tanımlar..... | 4 |
| 2. ALANYAZIN | 1 |
| 2.1. Sanal Gerçeklik | 1 |
| 2.1.1. Sanal gerçeğin yapısal çerçevesi..... | 3 |
| 2.1.2. Sanal gerçeğin tarihsel gelişimi | 4 |
| 2.2. Turizm ve Sanal Gerçeklik..... | 7 |
| 2.3. Müzelerde Sanal Gerçeklik | 11 |
| 2.4. Ziyaretçi Deneyimi | 15 |
| 2.4.1. Müze deneyimi | 17 |
| 2.4.2. Sanal gerçeklik deneyimi..... | 18 |

| | |
|--|------------|
| 3. YÖNTEM | 22 |
| 3.1. Araştırma Deseni | 22 |
| 3.2. Araştırma Alanı ve Katılımcılar | 23 |
| 3.3. Araştırmacının Rolü | 28 |
| 3.4. Veri Toplama Aracı | 30 |
| 3.4.1. Görüşme | 30 |
| 3.4.2. Belge incelemesi | 33 |
| 3.4.3. Günlük | 33 |
| 3.5. Verilerin Toplanma Süreci | 35 |
| 3.6. Veri Yöntemi ve Analizi | 37 |
| 3.7. Verilerin İnanırlılığı | 40 |
| 3.8. Araştırma Etiği | 41 |
| 4. BULGULAR VE YORUM | 43 |
| 4.1. Katılımcıların Genel Bilgilerine İlişkin Bulgular | 44 |
| 4.2. Müze Ziyaretçilerinin Sanal Gerçeklik Deneyimine İlişkin Bulgular | 45 |
| 4.2.1. Müze ziyaretçilerinin SG'yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler 45 | |
| 4.2.2. Müze ziyaretçilerinin SG deneyiminin boyutları | 54 |
| 4.2.3. SG'nin müze içi farklı kullanım önerileri | 95 |
| 4.2.4. Sanal gerçekliğin deneyimsel çıktıları | 102 |
| 5. SONUÇ VE ÖNERİLER | 118 |
| 5.1. Sonuç | 118 |
| 5.2. Katkıları | 122 |
| 5.3. Öneriler | 124 |
| KAYNAKÇA | 126 |
| EKLER | |
| ÖZGEÇMİŞ | |

TABLULAR DİZİNİ

Sayfa

| | |
|--|-----|
| Tablo 3.1 Araştırmayı OMM'da Yürütebilmek Amacıyla Gerçekleşen İzin Alma Süreci | 25 |
| Tablo 3.2 Alınan Uzman Görüşleri | 31 |
| Tablo 3.3 Katılımcılarla Yapılan Görüşmelere ilişkin Bilgiler..... | 36 |
| Tablo 4.1 Belge Analizi Sonucunda Bulunan Benzer Kodlar..... | 43 |
| Tablo 4.2 Katılımcıların Genel Bilgileri | 44 |
| Tablo 4.3 Ziyaretçilerin SG'yi Denemeye Karar Vermelerinde Etkili Olan Güdüler Teması, Kategorileri ve Kodları | 47 |
| Tablo 4.4 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları Teması, Kategorileri ve Kodları..... | 56 |
| Tablo 4.5 SG'nin Müze içi farklı Kullanım Önerileri Teması, Kategorileri ve Kodları | 96 |
| Tablo 4.6 SG'nin Deneyimsel Çıktılar Teması, Kategorileri ve Kodları | 103 |

ŞEKİLLER DİZİNİ

| | <u>Sayfa</u> |
|--|---------------------|
| Şekil 2.1 Gerçeklik-Sanallık Düzlemi (Milgram vd., 1994) | 2 |
| Şekil 2.2 Sanal Gerçeklik Sistemi Bileşenleri (Whyte, 2002, s. 6) | 3 |
| Şekil 2.3 Turizmdeki SG Uygulamalarının Sınıflandırılması (Julia vd., 2019, ss. 592– 595)..... | 4 |
| Şekil 3.1 Veri Analizi Süreci | 38 |
| Şekil 4.1 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyimine İlişkin Bulgulanan Temalar | 45 |
| Şekil 4.2 Müze Ziyaretçilerinin SG'yi Denemeye Karar Vermelerinde Etkili Olan Güdüler Teması ve Kategorileri | 46 |
| Şekil 4.3 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları Teması ve Kategorileri | 55 |
| Şekil 4.4 SG'nin Müze İçi Farklı Kullanım Önerileri Teması ve Kategorileri | 95 |
| Şekil 4.5 Sanal Gerçekliğin Deneyimsel Çıktıları Teması ve Kategorileri | 102 |
| Şekil 5.1 Temaların Deneyim Süreci Düzlemindeki Dağılımı..... | 122 |

1. GİRİŞ

Müzeler, kültür ve şehir turizmi açısından temel çekicilik unsurlarından birini teşkil etmekte ve müzelerin özellikle şehirselleşme anlamında da önemli rolü bulunmaktadır (Jansen-Verbeke ve van Rekom, 1996, s. 365; Tufts ve Milne, 1999).

Müzeler geleneksel olarak eser-odaklı bir anlayışa sahip olup birincil hedefi eserleri toplamak, sınıflandırmak, belgelemek, korumak ve sergilemektir. 21. Yüzyılda müzeler paradigma anlamında bir dönüşüm geçirerek, eser-odaklı yaklaşımdan çıkmış ve ziyaretçi-odaklı bir anlayışı benimsemiştir. Bu değişimin, müzelerin temel hedeflerinden ziyade sunduğu hizmet ve deneyimlerde yaşandığı söylenebilir (Black, 2005). N. G. Kotler vd. (2008, s. 32)'in belirttiği gibi, planlama açısından tüketici (ziyaretçi) merkezli müzeler, müze organizasyonu yerine pazarı temel almaktadır. Bu tür müzelerin planlamalarındaki odak nokta, ziyaretçi grupları için çekim merkezi olmaktır. Bu nedenle, çekiciliği arttıracak ürün, hizmet ve deneyimler üzerinde durulur. Başka bir deyişle, modern müzeler ziyaretçiyi merkezine alan ve onlara aktif katılımını sağlayan deneyimler sunması beklenen kurumlardır. Bu nedenle, doğal olarak, müzelerin soracağı ilk sorular; önceden gelen ziyaretçileri tekrar gelmelerini nasıl sağlayabiliriz? Nasıl yeni ziyaretçiler çekebiliriz? gelen ziyaretçilere etkileşimli ve unutulmaz deneyimler nasıl sunabiliriz? Şeklinde olmaktadır (Ambrose ve Paine, 2006, s. 185; Black, 2005; Jung vd., 2016).

Ziyaretçi odaklı bu soru ve hedefleri yerine getirmek amacıyla tasarlanabilecek stratejilerden birisi de ziyaretçilerin müze içindeki yaşanan deneyimlerini geliştirmektir. Müze deneyiminin geliştirilmesine yönelik atılacak adımlar ise, nesnelere ve koleksiyonlar üzerindeki geleneksel vurgunun ve hatta son yıllarda bilgi ve eğitsel boyuta yapılan vurgunun ötesine geçmektedir. Bu adımlar, ziyaretçilerin doğrudan katılabildiği, görüş, ses ve hareketi birleştiren yoğun duyuşsal algı, ziyaretçilerin yalnızca izleyici olmak yerine aktif rol alabildikleri ve içine alınabildikleri ortamlar ile müze deneyimini eşsiz ve unutulmaz kılan faaliyetleri kapsamaktadır (N. Kotler ve Kotler, 2000, s. 276). Bu anlamda, müzeler pek çok farklı dijital bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanmaktadır (Choi ve Kim, 2017; Vaz vd., 2018). Özellikle sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi etkileşimli deneyimler sağlayan teknolojiler hem genel olarak kültürel turizm hem de müze deneyimleri özelinde önemli katkıları bulunmaktadır (Han vd., 2019; Jung vd., 2016; Lee vd., 2020).

Bu tez çalışmasında, Odunpazarı Modern Müzesi ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimine ilişkin algılarının incelenmesi amaçlanmıştır. Birinci bölümde araştırmanın sorunu, amacı, önemi, sınırlılıkları ve araştırmada sıkça sözü edilen kavramların tanımları yer almaktadır. İkinci bölümde araştırmanın konusuyla ilgili olarak alanyazındaki mevcut kavramsal altyapı ve ilgili çalışmalar bulunmaktadır. Üçüncü bölümde araştırma deseni, araştırmanın alanı ve katılımcıları, araştırmacının rolü, veri toplama teknikleri, verilerin toplanması, verilerin analiz edilmesi, verilerin inandırıcılığı ve araştırmanın etiğiyle ilgili bilgiler sunulmuştur. Dördüncü bölüm, verilerin analizi sonucunda elde edilen bulguları ve yorumlarını kapsamaktadır. Son olarak beşinci bölüm, sonuç, katkılar ve önerilerden oluşmaktadır.

1.1. Sorun

Farklı yazarlar ve disiplinlerce tanımlanmaya çalışılan ve sanal gerçeklik deneyimini karakterize eden çeşitli özelliklerin bulunmasına rağmen, söz konusu deneyime ilişkin yeterli bir kavramsal çerçevenin veya anlayışın varlığından söz etmek güçtür. Bununla birlikte, genel olarak turizm ve müzelerle ilgili alanyazında özellikle, sanal gerçeklik deneyiminin araştırılması ve sanal gerçekliğin ziyaretçi deneyimleri üzerindeki etkilerine ilişkin bir çok çalışma bulunmaktadır (Errichiello vd., 2019; Loureiro vd., 2020; Tussyadiah vd., 2018). Mevcut SG karakteristikleri ile farklı teorileri birlikte kullanarak nicel yöntemlerle yürütülen bu çalışmalar doğası gereği sınırlı değişkenlerle ve açılarla tutulmasından dolayı sanal gerçeklik deneyimine ve ziyaretçilerin üzerindeki etkilerine ilişkin derinlemesine bir anlayış sağlamada yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle, bu alanda nitel bir yaklaşımla yürütülecek çalışmalar incelenen olguya ilgili daha derinlemesine ve bütüncül bir anlayış kazandırabilmesinden (Creswell ve Poth, 2018; Yıldırım ve Şimşek, 2016) ötürü önem arz etmektedir. Ancak, SG deneyimini doğrudan ziyaretçi bakış açısından keşfetmeyi ve anlamayı amaçlayan nitel çalışmalar sayıca sınırlıdır (Jung vd., 2017).

1.2. Amaç

Bu tezin amacı, Odunpazarı Modern Müzesi ziyaretçilerinin yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyimini nasıl algıladıklarını incelemektir. Bu doğrultuda, ziyaretçilerin müzedeki sanal gerçeklik uygulamasını denemeye nasıl karar verdikleri, müzede yaşamış

oldukları sanal gerçeklik deneyimini hangi boyutların oluşturduğu, sanal gerçeklik uygulamasının müzede farklı bir şekilde nasıl kullanılabileceğine ilişkin önerileri ve söz konusu uygulamanın ziyaretçilerin müze deneyimleri üzerindeki katkılarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Buna göre, çalışmada yanıtı aranan araştırma sorusu ile alt soruları aşağıdaki gibidir:

Ziyaretçilerin müzede yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyiminin özü ve doğası nedir?

- Müze ziyaretçilerinin sanal gerçekliği denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler nelerdir?
- Müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyiminin boyutları nelerdir?
- Sanal gerçekliğin müzede farklı bir şekilde kullanılmasına yönelik ziyaretçilerin önerileri nelerdir?
- Sanal gerçekliğin ziyaretçilerin müze deneyimlerine olan katkısı nedir?

1.3. Önem

Turizm alanyazınında sanal gerçeklik deneyimini veya sanal gerçekliğin ziyaretçi deneyimleri üzerindeki etkilerine ilişkin bir çok nicel çalışmanın bulunmasına karşın, nitel bir yaklaşımla yürütülen araştırmaların sayısı sınırlıdır (Jung vd., 2017; Lee vd., 2020; M. C. tom Dieck vd., 2019). Müze bağlamında özellikle, ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimini ve bunun müze deneyiminin üzerindeki katkılarını birlikte fenomenolojik bir yaklaşımla incelemeye araştırmalara ise rastlanılamamıştır. Bu çalışmayı yürüterek ziyaretçilerin müze içinde yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyimine ve bunun müze deneyimleri üzerindeki katkılarına ilişkin derinlemesine ve bütüncül bir anlayışın ortaya koyulması ve böylece, alanyazına bu anlamda katkıda bulunulması beklenmektedir. Ayrıca, pratik açıdan düşünüldüğünde, Delaney (2014)'in aktardığı gibi, sanal gerçekliğin daha iyi donanım ve programlar geliştirmekle sınırlı kalması teknolojinin gelişimi noktasında yeterli olamayacağı ve bu nedenle, sanal gerçeklik nedir? Sanal ortama girmenin anlamı nedir? Sanal gerçekliği yaşamının bireylerin gerçek hayatları üzerindeki etkileri nelerdir? gibi felsefi soruların sorulması bu çerçevede önemli rol oynamaktadır. Benzer bir felsefi yaklaşımla yürütülen bu çalışmadan elde edilen bulgular ve varılan sonuçların sunması umulan pratik katkıları iki boyutta ele alınabilir:

- Müze yöneticileri açısından: sanal gerçeklik uygulamasını müze bünyesinde sunmanın ziyaretçilerin müze deneyimine nasıl bir artı veya eksi değer oluşturduğunun yanı sıra, ziyaretçilerin sanal gerçeklik uygulamasını hangi güdülerle denemeye karar verdiklerini ve böylece, onların ne gibi güdülerin karşılanmasını sağladıklarına ilişkin bir bakış kazandırılabilir
- Sanal gerçeklik geliştiricileri açısından: yukarıda sözü edilen kazanımlara ek olarak, bu çalışmada sunulan SG'nin deneyimsel boyutlarına kapsamlı ve ayrıntılı bir şekilde gerek olumlu gerekse olumsuz yanlarıyla birlikte ulaşılabilir. Özellikle kullanıcılar tarafından olumsuz olarak değerlendirilen yanların ve bunlara yönelik sundukları önerilerin tespit edilmesi, sanal gerçeklik deneyimini daha iyi hale getirebilmeleri açısından geliştiricilere bir sonraki projelerinde dikkat edebilecekleri hususlara bakış sağlayabilir

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmada toplanan veriler, verilerin analiz edilmesi ve değerlendirilmesi aşağıda yer alan maddelerle sınırlıdır:

- Sanal gerçeklik deneyimi yalnızca Odunpazarı Modern Müzesi sınırları çerçevesinde ele alınmıştır.
- Bu çalışmanın amacı, ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimine ilişkin algılarını incelemekle sınırlıdır.
- Nitel çalışmaların doğası gereği, bu çalışmada elde edilen bulgu ve sonuçlar bütün müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimine genellemez.

1.5. Tanımlar

Bu bölümde, çalışmada sıkça kullanılan kavramların tanımlarına yer verilmektedir.

Sanal gerçeklik: “Kullanıcının gezinme (navigate) ve potansiyel olarak etkileşimde bulunabilmesini ve beş duyusunun bir veya daha fazlasının gerçek zamanlı olarak uyarılmasını sağlayan sanal ortam (SO) adı verilen ve bilgisayar tarafından oluşturulan 3B ortamının kullanımı olarak tanımlanmaktadır” (Guttentag, 2010, s. 638).

İçine alma: SG uygulamasının kullanıcı arayüzünün fiziksel yapılandırması ile ilgili bir kavram olmasıyla birlikte genellikle duygusal veya zihinsel bir durumu ve deneyime dahil

olma hissini ifade etmektedir (Gutierrez vd., 2008, s. 2; W. Sherman ve Craig, 2018, s. 10).

Oradalık: Bilişsel bir durum olup psikolojik olarak sanal ortamda bulunma hissidir (Slater ve Wilbur, 1997, s. 605).

Deneyim: Boş zaman ve turizm deneyimi, katılımcılar tarafından hissedilen öznel zihinsel durum olarak tanımlanabilmektedir (Otto ve Ritchie, 1996, s. 166). Başka bir deyişle, turistlerin gerek davranışsal, algısal, bilişsel, duygusal, açık, gerekse de zımni olarak bir destinasyonda yaşadıkları her şey deneyim olarak nitelenebilir (Oh vd., 2007, s. 120).

Ziyaretçi: Dünya Turizm Örgütünün turizm terimleri sözlüğünde yer alan bilgiye göre, sürekli yaşadığı yerler dışındaki ülkelere veya yerlere gerek kişisel gerekse iş veya profesyonel amaçla seyahat eden bireyler ziyaretçi olarak tanımlanmaktadır. Ziyaretçi kavramı aynı zamanda, turist veya seyahat edilen yerde ikamet edenler ile etmeyenleri de kapsamaktadır¹.

¹ <https://www.unwto.org/glossary-tourism-terms> 20.07.2020

2. ALANYAZIN

Bu bölümde, öncelikle sanal gerçekliğin tanımı, yapısal çerçevesi ve tarihsel gelişimine ilişkin bilgiler sunulmuştur. Ardından, sanal gerçeklik teknolojisinin turizm ve müzelerdeki rolü ve uygulamalarına yer verilmiştir. Son olarak, ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyiminin daha iyi bir şekilde anlaşılmasına hizmet edebileceği düşünülmüşünden dolayı ziyaretçi deneyimi; müze deneyimi ve sanal gerçeklik deneyimi olmak üzere iki farklı başlık altında irdelenmiştir.

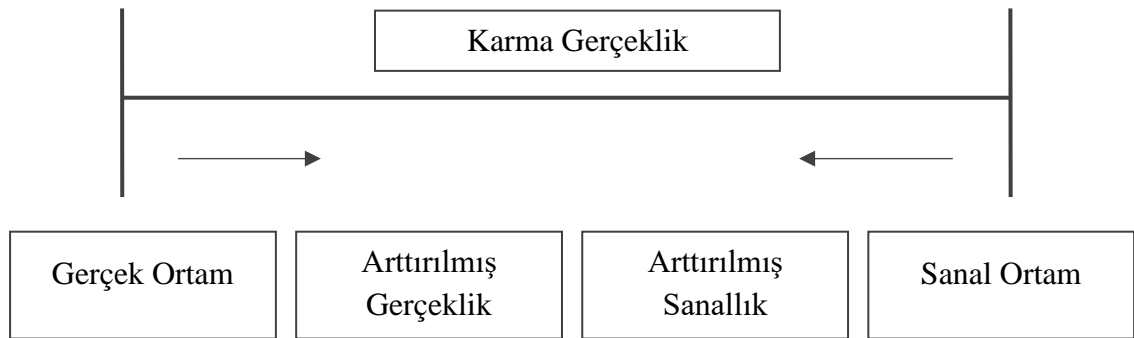
2.1. Sanal Gerçeklik

Sanal gerçeklik kavramını daha iyi anlayabilmek için öncelikle bu kavramı oluşturan kelimelerin anlamlarından kısaca söz etmekte yarar vardır. Türk Dil Kurumu (TDK)'nin Güncel Türkçe Sözlüğüne göre sanal, gerçekte var olmayıp zihinsel olarak tasarlanan veya var olarak sayılan bir şeyi ifade ederken, gerçeklik, “var olan şeylerin tümü” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Günümüzde birçok şey sanal olarak nitelendirilmektedir (Heim, 1998, s. 1). Örneğin, Airbnb ve Uber gibi sanal şirketler farklı ülkelerdeki çalışan ekiplerini tek bir dijital ortamda birbirine bağlayabilmektedir. Buna benzer olarak, bir otel yönetim kurulu farklı uygulamalar sayesinde sanal bir ortamda toplantısını düzenleyebilmektedir. Ancak Heim (1998, s. 1)'a göre, bütün bu sanal gerçeklikler, bilgisayara bağlı oldukları için sanal olarak nitelendirilmekte olup tam anlamıyla SG kapsamında değerlendirilemezler. Ek olarak, SG hakkında bahsedildiği sürece, bunun aslında bir teknoloji olduğu unutulmamalıdır.

Sanal gerçeklik birçok yazar tarafından teknolojik bir sistem olarak el alınmıştır (Steuer, 1992). Bunlardan Krueger (1991), SG'nin stereo görüntüleme gözlükleri ve gerçeklik eldivenleriyle uygulanan üç boyutlu gerçeklikleri ifade ettiğini vurgulamaktadır. Whyte (2002, s. 3) ise, SG teriminin bir ortam olarak el alındığında, aslında sanal ortama ve bilgisayarda oluşturulan modele vurgu yapıldığını, bunun da aksine, bir sistem olarak el alındığında, odak noktası donanım ve yazılıma yöneldiğinden bahsetmektedir. Steuer (1992, s. 73), SG'nin yalnızca teknolojik bir sistem olarak ele alınması sosyal bilimlerde değerlendirilmesinde yetersiz bir bakış açısı sağlayacağını belirtmektedir. Bu nedenle, SG'yi bir donanım koleksiyonu olarak ifade etmek yerine, teleoradalık (telepresence) kavramıyla ilişkilendirerek belirli bir deneyim türü olarak tanımlamaya çalışmıştır. Guttentag (2010, s. 638), SG'yi “kullanıcının gezinme (navigate)

ve potansiyel olarak etkileşimde bulunabilmesini ve beş duyusunun bir veya daha fazlasının gerçek zamanlı olarak uyarılmasını sağlayan sanal ortam (SO) adı verilen ve bilgisayar tarafından oluşturulan 3B ortamının kullanımı” olarak tanımlamaktadır. Sherman ve Craig (2003, s. 13) ise, SG’yi katılımcının konumunu ve eylemlerini algılayan, bir veya daha fazla duyuya sentetik geri bildirim sağlayan, içine alınmış olma veya oradalık hissini veren etkileşimli bilgisayar simülasyonlarından oluşan bir ortam olarak tanımlamaktadır. SG’nin asıl amacı, kullanıcıya belirli görevleri etkin ve rahat bir şekilde yapmak için yeterli etkileşime sahip, güvenilir bir yer olarak algılanabilecek bir ortamda olmanın yanılması yaratmaktır (Gutierrez vd., 2008, s. 2).

Gelişimsel süreç içinde SG ile ilişkili, ancak algılanabilirlik açısından farklı olmadığı düşünülen kavram ve teknolojiler meydana gelmiştir. Bu çerçevede, Milgram vd. (1994, s. 283) bu teknolojileri daha iyi anlamak ve sınıflandırabilmek için gerçeklik-sanallik düzlemini (reality-virtuality continuum) tasarlamıştır. Bu düzlem, Şekil 2.1’de görüldüğü üzere, gerçek ortam (real environment), arttırılmış gerçeklik (augmented reality), arttırılmış sanallık (augmented virtuality), sanal gerçeklik ve karma gerçeklik (mixed reality) olmak üzere beş kavramı kapsamaktadır. Gerçek ortam, kişilerin günlük yaşantılarında fiziksel olarak buldukları gerçek dünyayı ifade etmektedir. Arttırılmış gerçeklik (AG), bilgisayar tarafından üretilen nesnelerin gerçek dünya üzerindeki yansımaları şeklinde tanımlanabilirken bunun aksine arttırılmış sanallık, gerçek hayattaki nesnelerin sanal ortamdaki yansımaları anlamına gelmektedir. Sanal ortam, bilgisayar tarafından üretilen yalnızca sanal nesnelerin yer aldığı ortamdır. Karma gerçeklik (KG) ise, bir ekranda sanal ve gerçek dünya nesnelerinin birlikte sunulabildiği ortamı ifade etmektedir (Milgram vd., 1994, s. 283; Milgram ve Kishino, 1994, s. 1322).

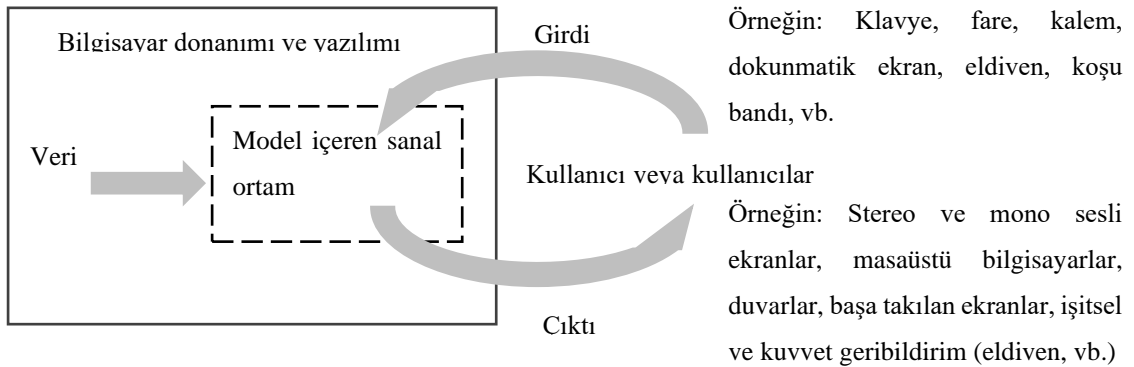


Şekil 2.1 Gerçeklik-Sanallık Düzlemi (Milgram vd., 1994)

2.1.1. Sanal gerçeğin yapısal çerçevesi

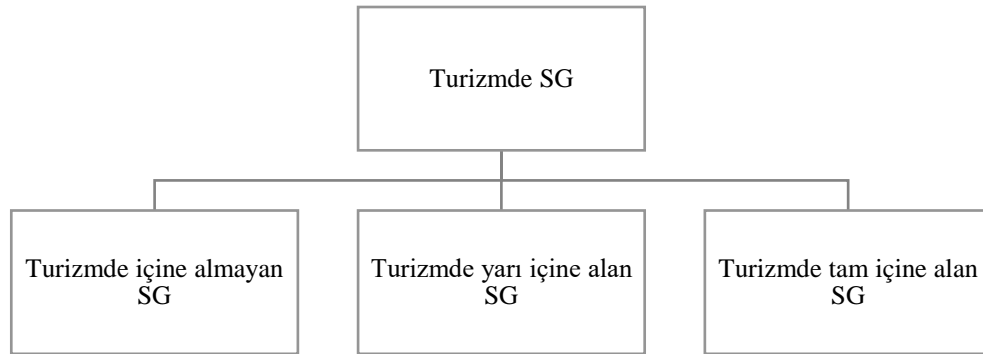
Williams ve Hobson (1995, ss. 423–424)’un ifade ettiği gibi, SG’yi anlamak için tanımlara ve spekülasyonlara odaklanmak yerine, SG’nin ne olup olmadığını pratik açıdan anlamaya çalışmak yerinde olacaktır. Esas itibarıyla, SG sistemlerinin geliştirilmesi bilgisayar grafikleri (görme), 3B ses sentezi (işitme) ve dokunma gibi insan duyularının her birine hitap eden farklı disiplinleri içermektedir. Ancak, koku ve tat duyuları günlük yaşamımızda önemli roller oynamalarına rağmen, gerektirdikleri teknolojik altyapı yetersizliği nedeniyle SG uygulamalarında daha sınırlı bir şekilde kullanılmaktadır (Gutierrez vd., 2008, s. 2). Bununla birlikte, SG’nin daha iyi anlaşılması ve tanımlanmasında yararlanılan kriterler, temelde onun farklı yazarlar tarafından ortaya konulan karakteristikleridir. Ancak, bu karakteristiklerin *sanal gerçeklik deneyimi* bölümünde yer alan deneyimsel boyutuna geçmeden önce teknik açıdan kısaca açıklanması yararlı olabilir. Bu çerçevede, Whyte (2002, s. 6), SG’nin bir sistem olarak yazılım, giriş ve çıkış aygıtları, veriler ve kullanıcılar olmak üzere beş bileşenden oluştuğunu açıklamaktadır (Bkz. Şekil 2.2). Bu ise, SG’nin kullanıcı ile sanal ortam arasındaki etkileşimin ekseninde gerçekleşen teknik sürecin nasıl işlendiğinin anlaşılması açısından önemli katkı sunabilir.

SG sistemlerinde, sanal ortamı oluşturmak ve kullanıcının bu ortamla etkileşimde bulunabilmesi için gerekli olan bileşenleri Gurău (2008, ss. 885–887) üçe ayırmaktadır. Bunlar, donanım sistemi, sanal gerçeklik yazılımı (donanım sistemine dayalı olarak çalışan) ve etkileşimli cihazlardır.



Şekil 2.2 Sanal Gerçeklik Sistemi Bileşenleri (Whyte, 2002, s. 6)

Norman (2017) ve Gutierrez vd. (2008, ss. 2–3) ise, SG sistemlerinin kullanıcıya sundukları içine alma düzeylerine göre üç temel düzeyde farklılaştığını belirtmektedir. Bunlar, içine almayan, yarı ve tam içine alan SG sistemleridir. Turizmde, içine almayan SG uygulamaları, bilgisayar ekranında sentetik veya 360 dereceyle kaydedilen gerçek içeriği görüntüleyip kullanıcının görsel duygusunu ve potansiyel olarak diğer duyularını uyaran sanal turistik deneyimler sağlarken; yarı içine alan SG, sentetik veya 360 dereceyle kaydedilen gerçek içeriği büyük ekranlarda, duvarlar veya bir oda zemini gibi yüzeylere yansıtılarak görsel algıyı ve potansiyel olarak diğer duyuları uyarmakta ve aynı anda birden çok kullanıcının yer alabildiği bir deneyim imkanı sunmaktadır. Tam içine alan SG ise, başa takılan ekran (BTE) kullanarak sentetik veya 360 dereceyle kaydedilen gerçek içeriği sunup kullanıcının çeşitli duyularını uyarak sanal dünyanın tamamen içine alınmasını ve gerçek dünyadan soyutlanmasını sağlayan sanal turistik deneyimler yaşatmaktadır (Julia vd., 2019, ss. 592–595). Bununla birlikte, araştırmanın deneysel kısmında ziyaretçiler tarafından BTE kullanılmasından dolayı bu çalışmada tam içine alan sanal gerçeklik tipi benimsenmiş olup alanyazın taraması bunun temelinde gerçekleştirilmiştir. Turizmdeki sanal gerçeklik uygulamaların içine alma özelliğine göre sınıflandırması aşağıda Şekil 2.3’de yer almaktadır.



Şekil 2.3 Turizmdeki SG Uygulamalarının Sınıflandırılması (Julia vd., 2019, ss. 592–595)

2.1.2. Sanal gerçekliğin tarihsel gelişimi

Bir terim olarak 1986 yılında ortaya çıkmasına (Heim, 1998, s. 5) karşın, SG teknolojisinin kavramsal atılımları esasen 1430’lu yıllara uzanmaktadır (W. Sherman ve Craig, 2018, s. 28). Ancak, bu teknoloji, bir kişinin gerçekte var olduğu yerde başka bir

yer ve olayı orada gerçekleştirenleri ile deneyimlemesine izin veren bir ortamın simülasyonu olarak düşünüldüğünde, uçuş simülatörleri SG'nin ilk örneklerini oluşturduğu kabul edilebilir (Craig vd., 2009, s. 4). Alanyazında, SG'nin tarihsel gelişimi kapsamlı bir şekilde pek çok farklı yazar tarafından incelenmiştir (Craig vd., 2009, ss. 4–6; Ewalt, 2018; Gutierrez vd., 2008, ss. 25–31; W. Sherman & Craig, 2018, ss. 28–57; Whyte, 2002, ss. 7–24). Bu tez çalışmasında SG müze ziyaretçilerinin deneyimi bağlamında ele alınması sebebiyle, bu tarihsel süreçte yapılan bütün girişimleri ayrıntılı şekilde irdelemeksizin, aşağıda dönüm noktalarına yer verilmiştir.

2.1.2.1. Sensorama

Sinematograf Morton Heilig tarafından 1956 yılında geliştirilen Sensorama, temelde çok modlu bir deneyim yaşatma sistemidir. Kullanıcının çeşitli duyuşsal uyarıcılarla donatılmış bir ekran karşısında oturacağı şekilde tasarlanmış olan bu sistem, önceden çekilmiş etkileşimsiz bir filmin deneyimlenmesi fikrine dayanmaktadır. Bu deneyim ses, rüzgâr, koku ve titreşim gibi uyarıcılar eşliğinde gerçekleştirilmesiyle birlikte, kullanıcının senaryoya müdahale etmesine dayalı bir etkileşim imkanı bulunmuştur (Craig vd., 2009, s. 5).

2.1.2.2. Ivan Sutherland – İlk BTE

Harvard üniversitesinde 1963 yılında doktora öğrencisi olan Ivan Sutherland, geliştirdiği etkileşimli ve bilgisayar-üretimi görsellerin katot ışın tüpünde görüntülenmesine olanak tanıyan *Sketchpad* adlı sistemi tanıtmıştır. 1965 yılında, içine alan ve bilgisayar tabanlı sentetik dünya görüntü sistemini öngören *The Ultimate Display* adlı bir bildiri yayımlamıştır. Sutherland'ın bu bildirisinde, kullanıcının eylemlerine uygun görsel, işitsel ve dokunsal geri bildirimler esas alınmıştır (Craig vd., 2009, s. 5). Sutherland 1968 yılında ise, bildirisinde ortaya koymuş olduğu vizyonunun uygulanmasına yönelik önemli adımlar atmıştır. Bunlardan birisi de söz konusu sistemin bir parçası olan başa takılan ekranı (HMD = Head-Mounted Display) geliştirmek idi (Steinicke, 2016, s. 27).

2.1.2.3. Videoplace

Çalışmaları bilgisayar-insan etkileşimi üzerinde yoğunlaşan bilgisayar sanatçısı ve eğitimcisi Myron Krueger (Krueger vd., 1985, s. 145), “Yapay Gerçeklik” olarak nitelediği sanal gerçeklik sistemleri üzerine farklı bir bakış açısı ile deneyler yapmıştır. Sutherland'ın geliştirdiği BTE özellikle sanal ortamda birinci-şahıs bakış açısı için uygun olacak şekilde tasarlanmışken, Krueger'in yapay gerçekliği, katılımcıların kendilerini içine yansıtılabildikleri sanal bir ortamın ikinci-şahıs bakış açısını sağlamıştır (Craig vd., 2009, s. 5). Bu bağlamda, 1970 yılında Krueger en önemli projelerinden biri olan Videoplace konseptini ortaya atmıştır. Bir yapay gerçeklik olarak nitelenen Videoplace, katılımcının kendi canlı görüntüsünün bir video ekranında yansıtıldığını gördüğü bir bilgisayar grafik ortamıdır. Buradaki amaç, ekrandaki katılımcının görüntüsüyle sanal nesnelere arasındaki etkileşimi sağlamaktır (Krueger, 1985, ss. 36–37; Krueger vd., 1985, s. 147).

2.1.2.4. Jaron Lanier: VPL

Yukarıda açıklanan dönüm noktaları, özellikle kişisel bilgisayarların geliştirilmesinden birkaç yıl önce gerçekleştirilmiş olmasına rağmen, SG'nin tarihsel gelişimi sürecinde önemli yeri bulunmaktadır. Bununla birlikte, bu zamana kadar bütün bu teknoloji ve uygulamalar *Sanal Gerçeklik* olarak anılmamıştır. Bu durum, 1980'li yılların sonlarında görsel programlama laboratuvarının (VPL = Visual Programming Lab) ortak kurucusu Jaron Lanier'in bu terimi ortaya atması ve popüler hale getirmesiyle değişmiştir. Daha sonra, VPL bu alanda araştırmalar yürüterek EyePhone HMD ve Data Glove (veri eldiveni) gibi SG ile ilgili ürünler geliştirmiş ve bunları satmaya başlayan ilk şirket olmuştur (Delaney, 2014, ss. VIII, 182; Steinicke, 2016, s. 29).

2.1.2.5. CAVE

University of Illinois at Chicago'da farklı görsel sunumlarını, giriş ve çıkış cihazları ile etkileşim tekniklerini araştırmak amacıyla Tom DeFanti ve Dan Sandin tarafından kurulan Elektronik Görselleştirme Laboratuvarı'nda (EVL = Electronic Visualization Lab) da SG alanında önemli adımlar atılmıştır. Bunlardan birisi, 1977 yılında parmakların hareketlerini algılayabilen Sayer eldivenidir. Daha sonra, 1992 yılında, SG alanında bir başka önemli dönüm noktası yaratacak olan CAVE sistemi

tanıtılmıştır (Craig vd., 2009, s. 6). CAVE sistemi, karanlık büyük oda içinde yer alan kübik bir alanın duvarlarının arkasından projeksiyonlarla yansıtılan grafiklerden oluşmaktadır. Burada, kullanıcı kendisini projeksiyonla yansıtılan görüntülerle içine alındığını hissedebilmekte ve BTE'lere kıyasla daha serbest hareket edebilmektedir (Cruz-Neira vd., 1992).

2.1.2.6. Modern sanal gerçeklik

Yirmi birinci yüzyılın ilk 15 yılı içinde mobil teknolojilerinin daha yaygın hale gelmesi ile maliyetlerindeki yaşanan düşüşler ve oyun endüstrisindeki gelişmeler, SG teknolojisinin 1990'lı yıllara kıyasla daha uygun fiyatla kullanıcılara ulaşmasında etkili olmuştur. Özellikle 2014 yılında, Facebook, Oculus VR firmasını yaklaşık 2 milyar dolara karşı satın almasıyla SG yalnızca dikkat çeken bir teknoloji olmaktan çıkmış ve bu sektörünün kurumsallaşmasının adımları atılmıştır. 2016 yılına gelindiğinde ise, Microsoft, Google, Sony, Samsung ve HTC gibi teknoloji firmaları kendi SG BTE'lerini geliştirerek ürünlerini pazara sunmuş ve bu anlamda büyük bir rekabet söz konusu olmuştur. Bunun sonucunda da Oculus Rift, HTC Valve, Microsoft Hololens, Sony'nin Playstation VR'ı, Samsung Galaxy Gear VR ve Google Cardboard gibi düşük maliyetli ürünler son kullanıcıya ulaşılabilmiştir. Bu nedenledir ki, 2016 yılı SG sektörü için bir başarı yılı sayılmakta ve bunun ötesinde, SG yılı olarak nitelendirilmektedir (W. Sherman ve Craig, 2018, s. 57; Steinicke, 2016, s. 31). Halihazırda ise, bu firmaların ürünlerinin geliştirilmiş versiyonlarını da görmek mümkün.

2.2. Turizm ve Sanal Gerçeklik

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki yaşanan gelişmeler, üretim ve tüketim olgularını etkileyerek turizm endüstrisini çeşitli yönleriyle etkilemiştir (Buhalis ve Law, 2008). Günümüzde SG, bu dijital teknolojilerinin gelecek vaat eden en önemli gelişmelerinden birini temsil etmekte ve pek çok farklı alanlarda fayda sağlamaktadır (Gurău, 2008, ss. 883–884). Genel bir çerçeveden bakıldığında, SG teknolojisinin savunma, eğitim, sağlık, işletme, pazarlama, tasarım, prodüksiyon ve gazetecilik, eğlence ve turizm endüstrisi gibi geniş bir uygulama yelpazesini kapsamakta olduğunu görmek mümkün (Jung vd., 2020; Jung ve tom Dieck, 2018; Norman, 2017, ss. 159–174; Tao vd., 2019, ss. 221–229; M. C. tom Dieck ve Jung, 2019). Turizm özelinde düşünüldüğünde

ise, SG karakteristiklerinden dolayı turizme pek çok farklı açıdan katkıları olabilecek bir araç olarak değerlendirilebilir (Cheong, 1995, ss. 418–419). Alanyazında, SG'nin turizm işletmelerinin üretim, yönetim ve pazarlama gibi çeşitli fonksiyonları üzerine olan etkisine ve rollerine ilişkin tartışmalar son otuz yıldan beri belirmeye başlamıştır (Tussyadiah vd., 2018, s. 140). Bununla beraber, Guttentag (2010), SG'nin teknolojik olarak gelişmeye devam etmesi, endüstriye yeni fırsatlar doğurarak kullanım olanaklarını arttıracaklarını ifade etmektedir. Öte yandan, SG'nin turizm endüstrisi üzerindeki etkisi, teknolojinin ne kadar çabuk ve iyi geliştiğinin yanı sıra, toplum içindeki maliyeti ve kabul edilebilirliğine de bağlı olacaktır (Williams ve Hobson, 1995). Örneğin, Google Cardboard gibi SG BTE'ler düşük maliyeti ve turizmle ilgili zengin içerikleriyle, dünyanın herhangi bir yerinden şehirlerin ve turizm destinasyonlarının sanal turlarının kullanıcılar tarafından deneyimlenmesini kolaylaştırmaktadır (Tussyadiah vd., 2018, s. 140).

Gerçek hayattaki karmaşık durumları ve olayları simülasyona aktarmadaki güçlü kabiliyeti sayesinde SG (Diemer vd., 2015, s. 1), hem turizm akademisyenleri ve araştırmacılarına hem de profesyonellerine pek çok fırsat sunmaktadır (Guttentag, 2010, s. 640). Bu anlamda, SG'nin turizm endüstrisindeki uygulama alanlarına ilişkin farklı yazarlarca sınıflandırmalar ortaya konulmuştur. Bu sınıflandırmalar bazı yönleriyle iç içe geçmiş olmalarıyla birlikte, SG'nin turizm endüstrisinde nasıl değerlendirilebileceğine ilişkin farklı bakış açıları sunmaktadır. Bu çerçevede, Cheong (1995, s. 419), SG'nin özellikleri ve sağladığı avantajlar itibarıyla turizmde iki farklı düzeyde kullanılabilirliğini ifade etmektedir: makro düzeyde, turizm politikası ve planlamasında; mikro düzeyde ise, seyahat acentelerinin müşterilere seyahat paketlerini satmalarına yardımcı bir araç şeklinde kullanılmasıdır. Williams ve Hobson (1995, ss. 424–425) ise, SG'nin kullanılabilirliği üç alandan söz etmektedir: sanal tema parkların oluşturulması; satış ve promosyon aracı olarak kullanılması, yapay turizmin oluşturulmasıdır. Gurău (2008, ss. 888–891), turizm endüstrisinin karakteristiklerini göz önünde bulundurarak SG'nin üç ana kullanım alanını tespit etmiştir: SG uygulamalarının bilinmeyen bir destinasyonunun seçiminde, turist destinasyonunun belirli bir çekicilik unsuru olarak kullanımında ve bir turist destinasyonu olarak değerlendirilmesindedir.

Guttentag (Guttentag, 2010, ss. 640–644), turizm endüstrisinde hâlihazırda pek çok SG uygulaması bulunduğunu ifade etmektedir. Bu uygulamaların bazılarını turizmin birkaç temel alanı içinde analiz ederek altı kullanım alanını ortaya koymuştur: planlama

ve yönetim, pazarlama, eğlence, eğitim, erişilebilirlik, miras korunması şeklindedir. Tussyadih vd. (2018, s. 142), SG'nin alanyazında çeşitli yazarlar tarafından ortaya konulan olumlu katkılarını özetleyerek, müşteriler ile işletmeler ve destinasyonlar olmak üzere iki ayrı kategoride değerlendirmiştir. Yazarlara göre SG, müşterilere geliştirilmiş deneyimler, tam içine alma, müdahale, eğlence, sosyal etkileşim ve bağlantılar, kişiselleştirme, erişilebilirlik, imaj formasyonu, mekânsal bağlılık, sahnelenmiş deneyimler gibi faydalar sağlarken; işletmeler ve destinasyonlara, pazarlama ve promosyon, satış ve dağıtım, gelir yaratma ve yüksek fiyatlı ürün satışı, planlama ve yönetim, mirası korunması, eğitim (training), rekabet avantajı ve oyunlaştırma şeklinde katkılar sunabilmektedir.

Turizm endüstrisinde SG'nin farklı uygulamalarının örneklerini rastlamak mümkün. Dünyanın büyük otel zincirlerinden biri olan Marriott, 2014 yılında Framestore Stüdyosu ile ortaklık kurarak *Teleporter* adlı SG projesini hayata geçirmiştir. Teleporter, sanal bir seyahat deneyimi yaşatabilmek amacıyla kablosuz kulaklık ve sıcaklık, rüzgâr ve sis gibi 4 boyutlu duyuşal unsurlarla donatılmış ve telefon kulübesine benzeyen bir yapıda tasarlanmıştır. Burada, katılımcılar Oculus Rift BTE'sini kullanarak ilk olarak Marriott Otel'in lobisini görebilmişlerdir. Daha sonra, Maui'deki Hawaii'nin Wai'anapanapa Siyah Kum Plajı'nın 360 dereceyle çekilen görüntülerini seyrederken üzerlerine sis püskürtülerek düşen su dalgalarını hissedebilmişlerdir. Son olarak, Londra'ya yolculuk yapıp ufuk çizgisini Tower 42 gökdeleninin bakış açısından görme fırsatını bulmuşlardır². 2015 yılında ise, Marriot, Samsung ile iş birliği yaparak otel içinde seçili odalarda konaklama sektöründe bir ilk olan *VRoom* adlı hizmetini sunmaya başlamıştır. Müşterilerin talepleri üzerine odalara da getirtilebilen bu uygulamada bir gezginin önceden çekilmiş üç ayrı videosu sunulmaktadır. Marriot'un *VR Postcards* (SG Kartpostalı) olarak adlandırdığı bu üç videoda ise müşteriler, gezginin Şili'deki bir dondurma dükkânında ve Pekin'in hareketli caddelerinde 3B ve 360 derecede çekilen hikâyelerini içine alınarak yaşayabilmektedirler³.

² <http://framestorevr.com/marriott> (25.09.2019)

³ <https://news.marriott.com/news/2015/09/09/marriott-hotels-introduces-the-first-ever-in-room-virtual-reality-travel-experience> (02.09.2019)

Otel sektöründen farklı olarak, 2019 yılında iflasını ilan etmeden önce dünyanın önde gelen tur operatörlerinden biri olan Thomas Cook Grubu, İngiltere, Almanya ve Belçika'daki seçilmiş on mağazasında ürünlerini tanıtmak amacıyla SG teknolojisini kullanmıştır⁴. Otel sektörüne ek olarak, hava yolları firmaları da bu teknolojiden yararlanmışlardır. Örneğin, Lufthansa hava yolları Uluslararası Turizm Fuarında (ITB) SG'yi kendi ürünlerini tanıtmak amacıyla uygulamıştır. Ziyaretçiler önden çekilmiş 360 dereceli bir videoda uçak içi hizmetleri yakından tanıyıp deneyimleyebilmişlerdir. Ardından San Francisco şehrine sanal bir yolculuk yaparak şehrin sahilinde dinlenme fırsatını bulmuşlardır⁵. Benzer olarak, *destinasyona varmadan keşfet* mantığıyla Qantas hava yolları 2015 yılının başında Samsung ile iş birliği yaparak müşterilerine SG deneyimi sunmuştur. 360 dereceyle çekilen üç videoda müşteriler Hamilton adasını, Sydney şehrini ve Avustralya'nın ünlü Uluru-Kata Tjuta Milli Parkını sanal bir yolculuk yaparak keşfedebilmektedirler. Ayrıca, müşteriler, Hamilton'a varmadan önce havacılık endüstrisinde bir ilk olan pilot kabinin içinden uçuşu ve inişi deneyimlemektedirler. Bu SG deneyiminin müşteriler tarafından erişilebilirliğini arttırmak içinse tüm mobil ve SG cihazlarıyla (Samsung Gear VR, Oculus Rift ve HTC Vive) uyumlu olacak şekilde Qantas VR mobil uygulamasını da geliştirmişlerdir⁶. Bunların dışında, yine dünyanın önde gelen yiyecek içecek firmalarından biri olan Kentucky Fried Chicken (KFC), 2017 yılında *The Hard Way – a KFC Virtual Training Escape Room* (Zor Yol – bir KFC Sanal Eğitim Kaçış Odası) adlı personel eğitimi amacıyla geliştirilen uygulamayı hayata geçirmiştir. The Hard Way bir oyun olup katılımcılardan sanal bir ortamda tavukların pişirilmesi beklenmektedir. Böylece, katılımcılar KFC'nin yöneticisi olan Colonel Sanders'ın zor olan yolunu deneyimleme fırsatını bulmaktadır⁷. Bu SG uygulamasının sözü geçen bir önceki uygulamalardan farkı, 360 dereceyle önceden çekilmiş bir videoyla düzenlenmiş olmayıp tamamıyla geliştirilen bir simülasyonla gerçekleştirilmiş olmasıdır.

⁴ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-06-19/how-oculus-and-cardboard-are-going-to-rock-the-travel-industry> (02.09.2019)

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=GWjKL6HZ11U> (02.09.2019)

⁶ <https://www.qantas.com/au/en/promotions/virtual-reality.html> (03.09.2019)

⁷ https://www.oculus.com/experiences/rift/1727232890655019/?locale=en_US (03.09.2019)

2.3. Müzelerde Sanal Gerçeklik

Müzeler, esas itibariyle, ziyaretçilerine ilgi, eğitim ve eğlence sunmayı amaçlayan kurumlardır (Capstick, 1985, s. 665). Bu kurumlar, modern zamanda, eğitim ve rekreasyonun yanı sıra koleksiyon, araştırma ve sergileme işlevlerini de yerine getirmeye çalışmaktadır (Sheng ve Chen, 2012, s. 58). Daha resmi bir ifadeyle, Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM, 2007) müzeyi şöyle tanımlamaktadır: “eğitim, çalışma ve eğlence amaçlarıyla insanlığın ve çevresinin somut ve soyut mirasını edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, topluma ve kalkınmasına hizmet eden kâr amacı gütmeyen bir kurumdur”. Diğer kültürel kurumlar gibi, müzeler de toplum içindeki kültürel mozağının bir parçası olup, kültürün bir bütün olarak keşfedilmesini desteklemektedirler (N. Kotler, 2001, s. 424). Müzeler, buldukları mevki veya destinasyonlar için çeşitli kültürel ve sosyal faydalar sağlayabilmekle birlikte, toplum içindeki kimlik duygusunu, uyumu ve yaşam kalitesini arttırmada önemli rol oynayabilmektedir (Ambrose ve Paine, 2006, s. 9). Ancak, 21. yüzyılın müzeleri, ziyaretçilerine karşı olan yaklaşımlarında bir değişim yaşayarak sergilenen eser-odaklı kuruluşlar olmaktan çıkmış ve ziyaretçi-temelli bir yaklaşım benimsemeye başlamışlardır. Bu nedenle, ziyaretçilerine aktif rol almalarını sağlayacak şekilde eğlence ve bunun ötesinde, etkileşimli deneyim sunabilmek amacıyla yeni yöntemler arayışlarına girmişlerdir (Black, 2005, s. 5; Falk ve Dierking, 2013). Bu çerçevede, teknoloji, insanları müzelerden yakın tutmak ve deneyimlerini geliştirmede önemli bir potansiyele sahip yöntemlerden biridir (Verona vd., 2018, s. 225).

Müze profesyonelleri, ziyaretçilerine daha iyi deneyimler sunabilmek amacıyla kiosklar, konum-temelli beacon, oyunlaştırma, üç boyutlu yazıcı ve tarama, AG ve SG gibi etkileşim sağlayan çeşitli yenilikçi teknolojiler uygulamaya başlamışlardır (Choi ve Kim, 2017; Vaz vd., 2018). Özellikle de SG, müze ziyaretçilerine içine alan deneyimler ve sergilenen eserlerle etkileşimde bulunmalarını sağlamada önemli bir potansiyele sahip olduğu söylenebilir. Bununla beraber, SG'nin yüksek maliyetleri nedeniyle müzelerde uygulanması önceden güç idi ancak, zaman içinde daha güçlü, kullanıcı dostu ve düşük maliyetli BTE'lerin geliştirilmesiyle birlikte bu durum daha ulaşılabilir bir hale gelmiştir (Vaz vd., 2018).

Dünyanın pek çok farklı müzelerinde SG uygulamalarını rastlamak mümkün. Örneğin, İngiltere'de bulunan The British Museum, 2015 yılında Samsung sponsorluğu ve ortaklığıyla ziyaretçilerin eserler hakkında bilgi edinmek ve onlarla etkileşimde bulunabilmek amacıyla sanal gerçeklik uygulamasını hayata geçirmiştir. “British

Museum’da Sanal Gerçeklik Hafta Sonu” başlığı altında gerçekleştirilen bu uygulamada ziyaretçiler, müze’nin Bronz Çağı dönemine ait koleksiyonundaki nesnelere 3B taramalarını orijinal ayarlarında görebilecekleri ve onlarla etkileşime girebilecekleri bir sanal gerçeklik yerleşkesini keşfedebilmektedirler. Katılımcılar, nesnelere geçmişte nasıl kullanılmış olabileceğine ilişkin birden fazla yorumu keşfedebilmekte ve o döneme ait yerleşim bölgesindeki atmosferi içinden deneyimleme fırsatını bulmaktadırlar⁸. 2018 yılının sonlarında ise, The British Museum Oculus ile işbirliği yaparak etkileşimli 360 dereceli bir sanal gerçeklik turu sunmuşlardır. İlk olarak Facebook sayfasında daha sonra müzenin resmi sayfasında da sunulan uygulamada, ziyaretçiler müzeye bağlı kalmadan çevrimiçi olarak dünyanın herhangi bir yerinden müze içinde yer alan Eski Mısır dönemine ait eserleri keşfetme, görme ve 3B olarak inceleme fırsatını elde etmektedirler. Yine de, The British Museum daha iyi ve içine alan bir deneyim yaşayabilmek için ziyaretçilerin Samsung Gear VR BTE’sini kullanmalarını önermektedir⁹

İngiltere’nin yine London şehrinde yer alan ve sanal gerçeklik teknolojileriyle ilgili çeşitli girişimleri bulunan Natural History Museum üç yıl içinde 5 farklı projeye imza atmıştır. Bunlardan, 2015 yılında Atlantic Productions ve onun sanal gerçeklik stüdyosu olan Alchemy VR’ın ortaklığıyla sinematik bir SG teknolojisi ile oluşturulan *David Attenborough’s First Life* doğal tarihi canlandıran ve içine alan bir deneyimdir. 15 dakika süren bu deneyimde ziyaretçiler, Sir David Attenborough’ın anlatımı eşliğinde Samsung Gear VR’i kullanarak denizin derinlerine dalıp uzun yıllar önce nesli tükenmiş bazı deniz canlılarını yakından görebilmektedirler¹⁰. Benzer olarak, aynı yıl ve ortaklıkla *David Attenborough’s Great Barrier Reef Dive* başlığında bir diğer proje gerçekleştirilmiştir. Bu proje kapsamında, ülkenin en ünlü doğa yayıncısı olan David Attenborough rehberliğinde ziyaretçiler, 15 dakika içinde 3,000 Resif ekosistemiyle dünyadaki en önemli tarihi doğal kaynaklarından birini oluşturan Büyük Set Resifi’ne sanal bir deniz altı aracıyla bir tur gerçekleştirerek deniz altındaki yaşama tanıklık

⁸<https://www.britishmuseum.org/about-us/news-and-press/press-releases/2015/virtual-reality-weekend.aspx> 04.11.2019

⁹<https://blog.britishmuseum.org/explore-ancient-egypt-in-our-virtual-reality-tour/> 07.11.2019

¹⁰<https://www.nhm.ac.uk/press-office/press-releases/journey-ancient-ocean-david-attenborough.html> 10.11.2019

etmektedirler¹¹. Müzenin yine Alchemy VR iş birliğiyle 2016 yılında geliştirip sunduğu *Mantis Shrimps Vision Experience* adlı uygulamasında ziyaretçiler, peygamberdevesi karideslerinin gözünden dünyanın nasıl görüldüğünü deneyimleme fırsatını bulmaktaydılar¹². Aynı yılın sonlarında ise, müze, Google Arts & Culture ile gerçekleştirmiş olduğu bir iş birliğiyle *Rhomaleosaurus: Back to Life in Virtual Reality* adlı bir SG deneyimi sunmuştur. Bu uygulamada izleyicilerin, yeniden canlandırılan ve 180 milyon yıldan önce yok olan *Rhomaleosaurus cramptoni* adlı deniz ejderhasını yakından görebilmektedirler. Bu deneyim, müzenin içinde yerleşik bir SG sistemi kapsamında olmayıp, izleyiciler müzenin sitesinden çevrimiçi ortamda diledikleri yerden erişebilmektedirler. Ancak müze, içine alan bir SG deneyimi elde edebilmeleri açısından izleyicilerin Google Cardboard'u kullanmaları önermektedir¹³. 2018 yılına gelindiğinde ise müze, başta Sky VR olmak üzere çeşitli SG üreticileriyle işbirliği yaparak *Hold the World* projesini geliştirmişlerdir. Bu SG deneyiminde ziyaretçiler, Sir David Attenborough eşliğinde müzenin çeşitli eserlerini keşfedebilmektedirler (Eylott, 2017).

Muséum National D'histoire Naturelle (Ulusal Doğal Tarih Müzesi) 2017 yılında Orange Vakfı ile ortaklık kurarak Fransız müzelerinde bir ilk niteliğini taşıyacak olan ve müzenin içinde ayrı bir bölüm şeklinde yer alan *Cabinet De Réalité Virtuelle* (Sanal Gerçeklik Kabinesi) projesini ihya etmiştir. Ziyaretçiler, müzenin *Grande Galerie de l'Évolution*'nun (Evrin Galerisi) bir parçası olan Sanal Gerçeklik Kabinesinde *Voyage au cœur de l'Évolution* (Evrimin Kalbine Yolculuk) senaryosu kapsamında BTE kullanarak yaşam ağacını, ikonik yaşam türlerini ve bunların birbirleriyle nasıl ilişkili olduklarını keşfetmeyi deneyimleyebilmektedirler¹⁴. Musée du Louvre, 2019 yılında HTC Vive Arts ile işbirliği yaparak 24.10.2019 – 24.02.2020 tarihleri arasında gerçekleşen *Mona Lisa: Beyond the Glass* başlığı altında bir süreli sergi gerçekleştirmişlerdir. Burada ziyaretçiler, Mona Lisa tablosunun içine girebilmekte ve

¹¹<https://www.nhm.ac.uk/discover/news/2015/november/explore-great-barrier-reef-sir-david-attenborough.html> 10.11.2019

¹²<https://www.nhm.ac.uk/discover/news/2016/june/virtual-reality-partnership-launches-with-mantis-vision-experience.html> 10.11.2019

¹³<https://www.youtube.com/watch?v=BH1AvqYXwHQ> 10.11.2019

¹⁴<https://www.mnhn.fr/en/explore/virtual-reality/journey-into-the-heart-of-evolution> 07.11.2019

çok duyulu şekilde resimle etkileşimde bulunmayı deneyimlemektedirler¹⁵. Yine HTC Vive Arts işbirliğiyle, American Museum of Natural History (Amerikan Doğal Tarih Müzesi) *T. Rex: Skeleton Crew* başlığı altında 11.03.2019 – 09.08.2020 tarihleri arasında bir süreli sergi gerçekleştirmişlerdir. Bu sergide, ziyaretçiler etkileşimli bir deneyim yaşayarak üç kişilik grup şeklinde dinazorun sanal iskeletinin parçalarını birleştirerek dinozoru hayata geçirme imkanını bulmaktadır¹⁶.

Müze-SG ilişkisi bağlamında farklı uygulama biçiminden de söz etmek mümkün. Örneğin, lansmanı New York'ta 2017 yılının sonlarında özel bir etkinlikte duyurulan The Kremer Museum, fiziksel bir varlığı olmayan bir sanal gerçeklik müzesidir. Teknoloji ve sanatın yenilikçi bir yaklaşımla buluşturulduğu bu müzede 74 Hollandalı ve Flaman eski sanatçıların resimleri bulunmakta ve bunlara yalnızca sanal gerçeklik teknolojisiyle erişilebilmektedir. Ziyaretçiler, SG teknolojisini kullanarak sanat eserlerinin yüzeyini ve renklerini yakından inceleyerek keşfedebilmektedir¹⁷.

Türkiye'deki SG uygulamalara bakıldığında ise, çeşitli müzelerde gerek süreli gerekse kalıcı olacak şekilde sanal gerçeklik teknolojisiyle gerçekleştirilen sergiler bulunmaktadır. Örneğin, 2016 yılında Eskişehir Havacılık Müzesi, oyun tasarlayan bir firmayla işbirliği yaparak ziyaretçilerine bir sanal gerçeklik uygulaması sunmuştur. Burada ziyaretçiler, iki dakikalık bir süre içinde Vecihi Hürkuş ile birlikte onun geliştirdiği uçakta bir uçuş gerçekleştirmeyi deneyimlemekteydiler. İstanbul'da bulunan Pera Müzesi de 2019 yılında, Muse VR iş birliğiyle gerçekleştirilen *Osman Hamdi Bey'in Dünyasına Yolculuk: Sanal Gerçeklik Deneyimi* adlı sergisinde, ziyaretçiler Osman Hamdi Bey'in çalışma ortamının içinde bulunabilmekte ve etkileşimli bir şekilde *Kaplumbağa Terbiyecisi* resminin içine girebilmektedirler¹⁸. Son olarak, aynı yılın sonlarında OMM, Marshmellow Laser Feast (MLF) adlı bir sanat kolektifinin iş birliğiyle, *Bir Hayvanın Gözlerinden* ve *Ağaca Övgü* olmak üzere Türkiye'de bir ilk olan oda-ölçekli iki farklı sanal gerçeklik uygulamasını 07.09.2019 – 7.12.2019 tarihleri

¹⁵ https://arts.vive.com/us/articles/projects/art-photography/mona_lisa_beyond_the_glass/ 19.07.2020

¹⁶ https://arts.vive.com/us/articles/projects/culture-heritage/trex_skeleton_crew/ 19.07.2020

¹⁷ <https://www.thekremercollection.com/the-kremer-museum/> 25.07.2020

¹⁸ <https://www.peramuzesi.org.tr/Sergi/Osman-Hamdi-Bey/194> 19.07.2020

arasında ziyaretçilerine sunmuştur. Bu uygulamanın ayrıntılı bilgilerine *Araştırma Alanı ve Katılımcılar* bölümünde yer verilmiştir.

2.4. Ziyaretçi Deneyimi

Türkçe sözlüğünde, “Bir kimsenin belli bir sürede veya hayat boyu edindiği bilgilerin tamamı” anlamını taşıyan deneyim kelimesi (TDK, 2020), tüm dillerde bir insanın günlük hayatında yaşadığı bazı deneyimleri belirtmek için sıklıkla kullanılan ve her şeyi kapsayan bir terim haline gelmiştir (Carù ve Cova, 2003, s. 269). Pek çok farklı disiplin, deneyim kavramını kendi bakış açısıyla ele alıp hâlihazırda bulunan düzensiz anlam yapısına eklenti yaparak kendi anlayışını türetmiştir (Carù ve Cova, 2003, s. 269). Walls vd. (2011, s. 12), deneyim kavramının çeşitli disiplinlerden etkilenmiş olması turist deneyiminin doğasının ve genel olarak turizm deneyimlerinin anlaşılmasında katkısı olduğu belirtmektedir.

Postmodern toplumlarda tüketiciler (Postmodern ziyaretçiler), maddi değerlerle ilgilenmekten ziyade faaliyetlerin deneyimsel değerlerine önem atfetmektedirler (Fırat ve Dholakia, 2006, s. 140). Başka bir deyişle, insanlar, faydacı veya işlevsel bir tüketim sergilemekten çok deneyime dayalı hazcı bir tüketim eğiliminde bulunmaktadır (Addis ve Holbrook, 2001). Pine II ve Gilmore (1998, 1999), deneyim ekonomisi olarak adlandırdıkları ekonomik düzen çerçevesinde, deneyimlerin diğer ekonomik ürünlerde olduğu gibi yalnızca ticari amaçla satılmadığı, ancak akılda kalacak ve eğlenilecek amaçla sunulduğunu vurgulamaktadırlar. Bu çerçevede, Pine II & Gilmore (2011), deneyimin iki temel ekseni olduğunu aktarmaktadır. Bunlar, ziyaretçinin deneyimle olan ilişki ve katılım dereceleridir. Bu eksenlerin kesişmesiyle de söz konusu deneyimi oluşturan eğitimsel, eğlence, kaçış ve estetik olmak üzere dört temel bileşen olduğunu ifade etmektedirler. Svabo vd. (2013, s. 316), deneyimi “insanların, nesnelerin, ortamların, durumların ve olayların etkisine maruz kaldığı ve çok çeşitli materyallerin deneyim araçları olarak aktif rol oynadığı bir süreç” olarak tanımlamaktadır. Pazarlama bakış açısından ele alındığında, durumlarla karşılaşma ve yaşama sonucu ortaya çıkan deneyimler, işlevsel değerlerin yerini alan duygusal, duygusal, bilişsel, davranışsal ve ilişkisel değerler sağlamaktadır (Schmitt, 1999). Öte yandan, Csikszentmihalyi (1997, ss. 30–31), akışın bireyleri güdülü halde tutan optimal deneyim olduğunu ifade etmektedir. Akış ise, hedeflerin açıkça belirtildiğinde ve bireylerin yaşadıkları olguyla ilgili zorluklar

ile yetenekleri bir denge halinde olduğunda meydana gelmektedir. Yazarın da belirttiği gibi, bu optimal deneyimlerde bireyler, derin bir odaklanma ve zamanda bir kopma yaşamaktadırlar.

Turizm, temeli itibariyle turistlerin yaşadıkları yerler dışındaki farklı destinasyonları ziyaret etme, oradaki farklı yaşam biçimlerini görme, öğrenme, zevk alma yaşama deneyimi ile ilgili bir endüstridir (Stamboulis ve Skayannis, 2003, s. 38). Bu anlamda, turistlerin gerek davranışsal, algısal, bilişsel, duygusal, açık, gerekse de zımni olarak bir destinasyonda yaşadıkları her şey deneyim olarak nitelenebilir (Oh vd., 2007, s. 120). Nitekim, günümüz dünyasında turizmin özü, farklı destinasyonların doğasını ve bu destinasyonlardaki insanların nasıl yaşadığı, çalıştığı ve hayatın tadını nasıl çıkardığını görmek, anlamak ve deneyimlemek isteyen birey ve gruplara seyahat deneyimlerinin geliştirilmesi ve sunulmasıdır (Brent Ritchie vd., 2011, s. 419). Tussyadiah (2013, s. 543), turizm alanyazınında genel olarak deneyimin niteliğine artan bir vurgu yapılmakta olduğunu belirtmektedir. Yazar, özellikle turizm pazarlaması ve yönetimi açılarından bakıldığında, giderek daha rekabetçi hale gelen turizm pazarında rekabet edebilmenin kilit yollarından biri, ziyaretçiler için değer katan ve unutulmaz deneyimlere yol açan benzersiz ve farklılaştırılmış ürünler ile hizmetler sunmak olduğunu ifade etmektedir.

Ziyaretçi deneyimi bir süreç olarak ele alındığında, Tung & Ritchie (2011, s. 1369) ve Scott vd. (2017) bu süreci üçe ayırarak deneyimi, bireyin seyahat veya ziyaret öncesini, sırasını ve sonrasını kapsayan turistik faaliyetleriyle ilgili olayların öznel değerlendirmesi ve gerçekleştirilmesi şeklinde ifade etmektedir. Ziyaret öncesi, ziyaretçilerin beklentileri (Sheng ve Chen, 2012), güdüleri (Jiang, 2017) ve karar verme süreçlerini (Skavronskaya vd., 2017) kapsarken; ziyaret sırasındaki süreç, yaşanan duygular (Ma, 2017), ziyaretin gerçekleştirilmesi, değerlendirilmesi ve bunula ilgili kıyaslamaların yapılmasını içermektedir (Aho, 2001, s. 36). Ziyaret sonrası aşamasındaysa, deneyimi hatırlama, paylaşma, tekrar gelme ve tavsiye etme niyetleri gibi (Packer ve Ballantyne, 2016, s. 136; Wu ve Li, 2017) konuların yer aldığı anlaşılmaktadır (Scott vd., 2017). Bu çalışmada, ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimi müze bağlamında incelenmesinden dolayı görüşme formunda ziyaretçilerin müze deneyimine ilişkin sorulara da yer verilmiştir. Bu nedenle, çalışmada söz konusu ziyaretçi deneyiminin daha iyi bir şekilde anlaşılması açısından araştırmacı aşağıda müze ve sanal gerçeklik deneyimini ayrı bir biçimde irdelemektedir.

2.4.1. Müze deneyimi

Müzeler esasen gerek somut gerekse soyut birtakım deneyimlerin karışımı olup müze deneyimleri hem hizmet üreticilerinden (performans kalitesi) hem de ziyaretçilerin kendileri (deneyim kalitesi) tarafından oluşmaktadır (Chan, 2009, s. 176). Ambrose & Paine (2006, s. 42)'nin de aktardığı gibi, bir müzeyi ziyaret etmek, pek çok farklı etkenlerin katkıda bulunduğu bütüncül bir deneyimdir. Müze deneyimini daha iyi bir şekilde anlayabilmek için çeşitli yazarlar müze deneyiminin bileşenlerine ilişkin farklı model ve kavramsal çerçeveler ortaya koymuştur. Bunlardan Hooper-Greenhill (1994, ss. 51–53), müze imajını ve dolayısıyla ziyaretçilerin müzeye ilişkin algı, tutum ve ziyaretlerini etkileyen sekiz deneyim bileşeninin olduğunu belirtmektedir: sergiler, eserlerin konumlandırılmaları, etkinlikler, kafe/ dükkân ve tuvaletler, yayınlar, insanlar ve yönlendirmeler. Graburn (1977, ss. 3–4), ziyaretçilerin müze tarafından karşılanması beklenen saygınlık, ilişkisel ve eğitsel olmak üzere üç deneyimsel ihtiyaçlarının olduğundan söz etmektedir. Pekarik vd. (1999, ss. 155–156), müzelerde tatmin edici dört farklı deneyim bileşeninden bahsetmektedir. Bunlar, nesne deneyimleri, bilişsel deneyimler, iç gözlemsel deneyimler ve sosyal deneyimlerdir. Chan (2009, s. 173), ziyaretçilerin müzeyi ziyaret ederek bilişsel, duygusal, yansımali ve rekreasyonel olmak üzere dört farklı deneyimsel fayda sağladığını bulgulamıştır.

N. G. Kotler vd. (2008, ss. 5–6), müzelerin, tiplerine veya konseptlerine bakılmaksızın altı farklı deneyim türü sunması gerektiğini ileri sürmektedir. Bunlar, rekreasyonel, sosyal, eğitsel, kutlayıcı ve sorun-ilişkili deneyimlerdir. Falk (2009, ss. 159–161) ve Falk ve Dierking (2013, s. 26) ise, müze ziyaretini birbiriyle örtüşen üç bağlam arasındaki etkileşimi içerecek şekilde kavramsallaştırmışlardır. Bunlar, kişisel bağlam, sosyokültürel bağlam ve fiziksel bağlamlardır. Pekarik vd. (2014, s. 5) müze deneyimiyle ilgili ziyaretçilerin görüşlerinden yola çıkarak fikirler, insanlar, nesnelere ve fiziksel boyut olmak üzere dört bileşenli bir sınıflandırma sunmuşlardır. Bununla birlikte, Pekarik vd. (1999, s. 153)'in de ifade ettiği gibi, ayrıntılarında her ne kadar farklılık gösterebilirler de müze deneyimleri hakkındaki bu düşünceler, bir müze ziyaretinin fiziksel, entelektüel, sosyal ve duygusal dahil olmak üzere ziyaretçilerin kişisel hayatlarının farklı boyutlarını içeren karmaşık yapı halindedir.

2.4.2. Sanal gerçeklik deneyimi

Bir teknoloji olarak SG'nin gelişimine katkıda bulunmak amacıyla yalnızca daha iyi programlar, yazılımlar ve donanımlar geliştirmenin yeterli olmamasıyla birlikte, sanal gerçeklik uygulamalarının anlamı nedir? Sanal dünyalara girmenin anlamı nedir? Sanal gerçeklik deneyimini yaşamının nasıl etkileri bulunmaktadır? ve en temel bir ifadeyle sanal gerçeklik nedir? Gibi felsefi soruların da yanıtlanması önemlidir (Delaney, 2014, s. XV). Bu çerçeveden düşünüldüğünde, SG kavramının özellikle fenomenolojik bir açıdan ele alınması kolay olmamasının yanı sıra, bunun yapabilmek için, bu teknolojiyle ilgili çeşitli bileşenleri ve bunların arasındaki farklı ilişki ve etkileşimlerin de anlaşılması gerekmektedir (Garner, 2017, s. 84). Bu nedenle, ziyaretçilerin SG deneyimini incelemeye başlamadan önce alanyazında bulunan söz konusu deneyimin bileşenlerine ilişkin sınıflandırmalar ve kavramsal çerçevelere yer vermek yararlı olabilir.

İnsan deneyimleri açısından bakıldığında, oradalık kavramı sanal gerçeklik uygulamalarında kilit bir yeri bulunmaktadır (Steuer, 1992). Ancak Steuer, oradalık hissinin fiziksel dünyayla ilgili olduğunu ve iletişim teknolojileri tarafından sağlandığında teleoradalık (telepresence) söz konusu olduğunu ileri sürmekte ve SG deneyimini teleoradalık hissinin algılanması olarak nitelendirmektedir. Bununla birlikte, yazar, SG deneyiminde yaşanan teleoradalığı etkileyen canlılık (vividness) ve etkileşim olmak üzere iki ana bileşenin olduğunu aktarmaktadır. Whyte (2002, s. 3), SG'yi karakterize eden üç bileşenin olduğunu belirtmektedir: etkileşim, mekansal modeller, gerçek-zamanlı geri bildirim. W. R. Sherman ve Craig (2003, s. 6), SG deneyimini oluşturan dört temel bileşenin olduğunu ifade etmektedir. Bunlar, sanal dünya, içine alma, duysal geribildirim ve etkileşimdir. İlerleyen yıllarda yazarlar, SG deneyimine insan unsurunu eklemişlerdir. Buna göre, SG deneyimi sanal dünya, içine alma ve etkileşimin yanı sıra, bu deneyimi yaşayan ve geliştiren konumunda olan insan bileşenlerinden oluşmaktadır (W. Sherman ve Craig, 2018, s. 6). Gutierrez vd (2008, s. 2) ise, SG deneyimini fiziksel ve psikolojik açıdan tanımlayan iki ana faktörün bulunduğundan söz etmektedir: içine alma ve oradalık. Perez-Marcos (2018, ss. 2-4), SG'yi deneyimlemek için asgari gerekliliklerin henüz tam olarak tanımlanmamış olmasına rağmen, alanyazına dayanarak birbiriyle ilişkili şu dört bileşeni ortaya koymaktadır: içine alma, etkileşim, duysal motor olasılıkları ve bunların sonucunda ise yanılısama.

Araştırmacıların SG deneyiminin bileşenlerine ilişkin ortaya koymuş olduğu bu çerçeveden anlaşılacağı üzere, içine alma temel bir unsur olduğu söylenebilir. Nitekim, Julia vd. (2019, s. 592) içine alma unsurunu esas alan bir sınıflandırma yapmışlardır. Bu sınıflandırmaya göre, turizm endüstrisindeki sanal gerçeklik uygulamaları içine almayan, yarı ve tam içine alan deneyimler sunan SG olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Yazarlar, aynı zamanda, turizm-sanal gerçeklik ilişkisini konu alan görgül çalışmaları da bu sınıflandırmaya tabi tutmuşlardır. Bu tez çalışmasının deneysel kısmında katılımcıların BTE kullanarak tam içine alan bir SG deneyimi yaşaması söz konusu olmasından dolayı ilgili araştırmalar bölümünde yalnızca bu anlamda benzer çalışmalara yer verilmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin turizm endüstrisindeki yeri ve önemine ilişkin yapılan çalışmalar 1995’li yıllar itibariyle belirmeye başladığını görmek mümkün (Bkz. (Cheong, 1995; Perry Hobson ve Williams, 1995; Williams ve Hobson, 1995). SG karakteristiklerinden dolayı ziyaretçilere eşsiz deneyimler sunabilmesi nedeniyle turizmde çeşitli biçimlerde kullanılabilir (Guttentag, 2010; Tussyadiah vd., 2018). Özellikle kültürel turizm anlamında, ziyaretçi deneyimlerinin geliştirilmesinde önemli bir yeri bulunmaktadır (Han vd., 2019). Turizm alanyazınında gerek SG deneyimini (Hung-Che vd., 2019; Trindade vd., 2018) gerekse SG’nin ziyaretçi deneyimleri üzerindeki etkilerini farklı açılardan nicel bir yaklaşımla inceleyen çeşitli çalışmalar yer almaktadır (Han vd., 2019; Marasco vd., 2018; Tussyadiah vd., 2018; Wei vd., 2019). Bu amacı ve yöntemi benimseyen müze bağlamında yürütülen çalışmalar da bulunmaktadır (Chang vd., 2018; Errichiello vd., 2019; Jung vd., 2016; Lee vd., 2020; Trunfio ve Campana, 2020).

Ziyaretçilerin SG deneyimlerini ve SG’nin ziyaretçilerin deneyimleri üzerindeki katkıları incelemede kullanılan nicel yöntemler belirli değişken ve bileşenlerle sınırlı tutulmasından dolayı söz konusu deneyimlerin derinlemesine anlaşılmasında yetersiz kalabilmektedir. Bu noktada, nitel yaklaşımlarla yürütülen çalışmalar önem arz etmektedir. Bu nedenle, araştırmacı tarafından yapılan alanyazın taramasında bu çalışmayla konu ve yöntem itibariyle de benzerlik gösteren araştırmalar tespit edilmiştir. Bunlardan, turistik yerlere yönelik tutum ve davranışları etkilemede mekânsal oradalığın rollerini değerlendirerek, SG görüntülerinin turizmdeki ikna edici gücünü araştırılmasının amaçlandığı çalışmalarında Tussyadiah vd. (2016), 23 katılımcıyla yapılan görüşmeler sonucunda mekânsal oradalık ve tutum ile davranışsal niyet temaları, ve mekânsal oradalık temasına bağlı hakikat anı, çekicilik ve destinasyon, sosyal deneyim, varış ve

ayırılma, devamsızlık alt temalarını bulgulamışlardır. Jung vd. (2017) Lake District National Park'ı bir durum çalışması şeklinde ele alarak turistlerin SG deneyimini keşfetmeyi amaçlamışlardır. 35 turistle gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen verilerin tematik analiz yöntemiyle analiz edilerek altı temaya ulaşılmıştır. Bunlar, kullanılabilirlik, kullanıcı gereksinimleri, kullanıcı katılımı, deneyimlenen gerçeklik, etki (impression) ve gelecek kullanım niyetleridir. Tussyadiah vd. (2016) ve Jung vd. (2017) çalışmalarının sonuçları, aynı zamanda, turistlerin SG deneyimlerinde tam içine alındığını ve bunun, destinasyonu ziyaret etmek için davranışsal niyetlerini olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

D. tom Dieck vd. (2018), 2017'de sunmuş oldukları bildiriye geliştirerek, SG'nin bir teknoloji olarak sunabileceği fırsatları anlayabilmek amacıyla kullanıcıların bu teknolojiyi benimseme durumunu araştırmayı amaçlamışlardır. Bu çalışmada, yazarlar, Lake District National Park'ının yakınlarında düzenlenen bir festivale katılan 35 turistle görüşmeler gerçekleştirmişlerdir. Bu görüşmeler sonucunda ise, beş temaya (kullanılabilirlik, hazzı yararlar, kişisel yararlar, duygusal yararlar ve davranışsal niyetler) ve bunlarla ilişkili algılanan kullanım kolaylığı, rahatlık, kişiselleştirme, algılanan kontrol, eğlence, deneyimlenen gerçeklik, algılanan fayda, tutum, kullanım niyeti, ziyaret etme niyeti, tavsiye etme niyeti ve güdül değişim olmak üzere 12 alt tema ortaya koymuşlardır. M. C. tom Dieck vd. (2019) ise, SG'nin yaşlı turistlerin deneyimi üzerindeki etkisini incelemeyi ve SG'nin kullanım gereksinimlerini belirlemeyi hedeflediği araştırmasında, Geevor Tin Mine Müzesinin 23 yaşlı ziyaretçisiyle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapmışlardır. Bu görüşmelerin neticesinde de SG'nin turizm deneyimleri üzerindeki etkileri ve yaşlı turistlerin SG kullanımının gereksinimleri olmak üzere iki ana tema ve bunların kapsamında sekiz alt tema (Geçmiş ile günümüz arasında bağlantı, erişilebilirlik, deneyimleri paylaşma, yenilik, oradalık ve içine alma, kontrol, hikâye anlatıcılığı ve insan bileşenleri) bulgulamışlardır.

Griffin ve Muldoon (2020), gerçeklik deneyimini gecekondu turizm (Slum tourism) bağlamında inceledikleri çalışmada, SG ile gerçekleştirilen bir gecekondu turunun seyahat anlayışlarını ve motivasyonlarını nasıl etkilediğini araştırmayı amaçlamışlardır. Bunun için yazarlar, Kuzey Amerika'nın bir işletme okulunun 16 lisans öğrencisiyle görüşmeler yapmış ve bu görüşmelerden elde edilen verilerin analiz edilmesiyle el edilen bulguları SG öncesi ve SG sonrası olmak üzere iki ana tema altında toplamışlardır. Bulgulardan yola çıkarak, araştırmacılar, katılımcıların SG deneyimi olumlu

algıladıklarını belirlemişlerdir. Bunun yanı sıra, deneyimin içine alan doğası nedeniyle katılımcılarda gerek gecekondlu toplulukları ile gerekse gecekondlu turizm özelindeki konularda farkındalık yarattığı sonucuna ulaşmışlardır. Dilek (2020) ise, sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen uygulamaların, kullanıcılarında oluşturduğu gerçeklik algısını keşfetmek ve yaşadıkları deneyimin özünü ortaya koymayı amaçladığı ve karma bir yöntemle yürüttüğü doktora tez çalışmasında, İstanbul, Ankara ve İzmir illerinde yer alan 25 rekreasyon işletmesindeki SG uygulamasını deneyimleyen 25 katılımcıyla görüşmeler gerçekleştirmiştir. Bunun sonucunda yazar, kullanılabilirlik, deneyim, gerçeklik algısı, sanal gerçeklik ve turizm ilişkisi ile kullanım ve tavsiye niyeti olmak üzere beş temaya ulaşmıştır. Bunlara bağlı olarak da sekiz adet alt tema bulgulamıştır (Deneyim sırasında hissedilenler, deneyim sonrasında hissedilenler, uygulamanın olumlu yanları, uygulamanın olumsuz yanları, gerçekliğin nasıl olduğu, gerçekçi görünenin-görünmeyenin ne olduğu, turizm sektöründeki kullanım alanları ve gerçek bir turizm deneyiminin yerini alma potansiyeli). Bu tez çalışmasıyla konu ve yöntem itibarıyla benzerlik gösteren bu araştırmalar EK 5’de ayrıntılı bir şekilde yer almaktadır.

3. YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde, araştırmanın amacı ve soruları göz önünde bulundurularak araştırmanın hangi desene yürütüldüğü, araştırma alanının ne olduğu, araştırma katılımcıların kimler olduğu, araştırmacının nasıl bir rolü olduğu, verilerin hangi tekniklerle toplanıp analiz edildiği, bu verilerin inandırıcılığı açısından hangi stratejilerin kullanıldığı ve son olarak araştırma etiği konusunda hangi hususlara dikkat edildiği ve uygulandığı bilgileri yer almaktadır.

3.1. Araştırma Deseni

Müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin algılarının incelenmesinin amaçlandığı bu araştırma nitel yöntemi fenomenoloji deseniyle yürütülmüştür. Nitel araştırmalar, inceleme konusu olan olguların içerik ve bağlamsal zenginliklerine ulaşılabilirdiği doğal ve gerçek ortamları kapsamında bütüncül bir anlayışla ele alınmasına imkan sunmaktadır (Taylor vd., 2016; Yin, 2016). Nitel araştırmalarda sebep ve sonuç ilişkilerini belirlemek, ele alınan belirli niteliklerin bir evrendeki dağılımını öngörmek veya açıklamak yerine, insanlar açısından bir olgunun nasıl bir anlam ifade ettiğini ortaya koyma çabasının söz konusu olabilmektedir. Bu anlamda nitel araştırmacılar, insanların deneyimlerini nasıl yorumladıklarını, kendi dünya görüşlerini bu çerçevede nasıl yapılandırdıklarını ve deneyimlerine nasıl bir anlam atfettiklerini anlamakla ilgilenmektedirler (Merriam ve Tisdell, 2016).

Fenomenoloji, 20. Yüzyılın başlarında ortaya çıkan, asıl amacı, nedensel açıklamaları hakkında teorileri olmayan, incelenmemiş, önyargılardan ve varsayımlardan mümkün olduğunca özgür olan olguların bilinçli olarak deneyimlendiği gibi doğrudan araştırılması ve açıklanması olan felsefi bir akımdır (Moran, 2000; Spiegelberg, 1975). Patton (2014) ve Yıldırım & Şimşek (2016)'in belirttiği gibi, fenomenoloji günlük yaşantılarımızda varlığının bilincinde olduğumuz ancak ayrıntılı bir anlayış ve içgörüye sahip olmadığımız olgular üzerinde durmaktadır. Bu olgular, günlük yaşantılarımızdaki kavramlar, olaylar, algılar, durumlar, yönelimler, duygular, yalnızlık, kıskançlık ve deneyimler şeklinde kendini gösterebilmektedir. Bu çalışmada araştırılan olgu ise OMM ziyaretçilerinin yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyimidir. Deneyimleri anlamak üzerine odaklanması ile birlikte, fenomenolojik araştırmalar bu deneyimleri yaşamış

inanların öznel düşüncelerinden ve bakış açılarından yorumlama ve açıklama imkanını sunmaktadır (Bogdan ve Biklen, 2007; Creswell ve Poth, 2018; Van Manen, 1990). Sezgisel ve düşünsel süreçlerle olguların tezahür eden dış görünümünden fikirlere, kavramlara, yargılara ve anlayışlara yol açan anlamlar arayarak bilinçli deneyim eylemlerinin mahiyeti ve özüne ulaşmayı amaçlar. Bu nedenle, nedensellikleri ortaya koymayan, ilgili deneyimin orijinal dokusu ile özelliklerini mümkün olduğunca koruyan ve özünün anlaşılmasını sağlayan katılımcıların açıklamaları fenomenolojinin en önemli yapı taşlarındandır (Moustakas, 1994).

Bir nitel araştırma deseni olarak fenomenoloji (Creswell ve Creswell, 2018; Creswell ve Poth, 2018; Eberle, 2014; Merriam ve Tisdell, 2016; Patton, 2014; Rossman ve Rallis, 2016; Yıldırım ve Şimşek, 2016) ile ilgili çizilen bu çerçeveye göz önünde bulundurulmasına ek olarak, en temel biçimiyle, yaşanmış deneyimlerin bir kişi ya da insan grubu açısından nasıl bir anlam ifade ettiğini (Sokolowski, 2000), yapısının ve özünün ne olduğunu sorgulayan bir araştırma yaklaşımı (Patton, 2014) olması, fenomenolojinin bu araştırmanın yöntemi olarak benimsenmesinde etkili olmuştur. OMM ziyaretçilerinin yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyiminin böyle bir yaklaşıma incelenmesindeki asıl amaç, ziyaretçilerin bu deneyimle ilgili algılarını, hislerini, bakış açılarını ve bu deneyime nasıl bir anlam atfettiklerini ortaya koyarak söz konusu deneyimin yapısına ve özüne ulaşmaktır. Böylece, müzede kullanılan sanal gerçeklik deneyimiyle ilgili daha geniş ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunması beklenmektedir. Ayrıca, müzede etkileşimli deneyimler sağlayan imkanların arttığı dijital çağda sanal gerçeklik gibi bir teknolojinin sunmuş olduğu deneyimiyle ilgili farklı kullanım önerileri ve müzeye nasıl bir katkısı olduğuna ilişkin örnekler, yaşantılar ve bunlara yönelik açıklamalar sunarak bilimsel alanyazın ve gerek turizmde gerekse müzelerdeki sanal gerçeklik deneyimine ve uygulamalarına katkıda bulunmak amaçlanmıştır.

3.2. Araştırma Alanı ve Katılımcılar

Türkiye İstatistik Kurumunun (TUİK) 2018 yılına ilişkin yayınlamış olduğu *kültürel miras istatistikleri* 'ne göre Türkiye'de 200 Turizm ve Kültür Bakanlığı'na (TKB) bağlı ve 251 özel olmak üzere toplamda 400 müze yer almaktadır (TUİK, 2018). Eskişehir'de ise, Turizm ve Kültür Bakanlığı'nın resmi internet sitesinde yer alan bilgilere göre 10 özel müze bulunmaktadır (TKB, 2020). Bunlardan, Eskişehir'in ilk modern müzesi olan ve

07.09.2019 tarihinde açılışı gerçekleştirilen OMM bu çalışmanın araştırma alanını oluşturmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi, Türkiye’de birden çok müzede SG uygulaması bulunmaktadır. Ancak, bu çalışmada OMM’un araştırma alanı olarak seçilmesinin nedeni, temelde SG uygulamasını içinde barındırmış olmasının yanı sıra, araştırmanın amaçları doğrultusunda ulaşılabilen ve bünyesinde araştırmayı yürütmek için izin sağlanabilen bir müze olmasıdır. Bu izin sürecine ilişkin bilgiler Tablo 3.1’de ayrıntılı şekilde yer verilmiş olup sağlanan izin belgesi ise EK 1’de yer almaktadır.

OMM’da çeşitli etkinliklerin gerçekleştirilmesinin yanı sıra bünyesinde pek çok farklı resim, heykel, fotoğraf ve yeni medya gibi gerek kalıcı gerekse süreli eser ve sergiler bulunmaktadır. Bunlardan, Londra merkezli MLF sanat kolektifi tarafından geliştirilen ve OMM’da özel bir bölümde oda ölçeğinde sergilenen *Ağaca Övgü* ve *Bir Hayvanın Gözlerinden* iki adet sanal gerçeklik yerleştirmeleridir. *Ağaca Övgü* (*Treehugger*) uygulamasında ziyaretçiler California’da bulunan dünyanın en uzun ve yaşlı ağaçlarından biri olan *Sekoya* ağacının 20 gün gibi bir süre içinde köklerinden taç yapraklarına taşıdığı su ve enerji akışıyla birlikte yükselerek ağacın gelişimsel sürecine tanıklık etmektedir. Burada, ziyaretçiler HTC Vive SG BTE’leri, HP SG bilgisayar çantası ve ele takılan sensörler sayesinde ormanın belirli bir alanında hareket edebilmekte ve çevreyle etkileşimde bulunabilmektedir. *Ağaca Övgü* hikâyesinde, 6,5 dakikalık bir sürede ormanın belirli bir alanında ağacın önünde durarak etrafı keşfetmekle başlayıp, ardından ağacın içine girilerek su ve enerji akışıyla yükselme yaşanmaktadır. *Bir Hayvanın Gözlerinden* (*In the Eyes of the Animal*) uygulamasındaysa ziyaretçiler, sırasıyla *Baykuş*, *Kurbağa*, *Sivrisinek* ve *Yusuçuk* olmak üzere dört farklı hayvanın gözlerinden 360 derecelik bir bakışla ormanı görmeyi deneyimlemektedirler. *Ağaca Övgü* uygulamasından farklı olarak, burada ziyaretçiler HP SG BTE’lerini ve bilgisayar çantasını takarak 9 dakikalık bir sürede oturarak başlarını 360 dereceyle hareket ettirip ormanı görebilmektedirler (Günlük, 16.11.2019; Ersoy, 2019).

Ziyaretçiler OMM’a farklı saatlerde, katılım şekilleriyle, çeşitli amaçlar, zevk ve tercihlerle gelmektedirler. Örneğin, ziyaretçilerin bir kısmı müzedeki sanal gerçeklik deneyimini yaşamayı tercih ederken diğerleri ise bu uygulamayı farklı nedenlerle deneyimlememiştir (Günlük, 13.11.2019). Bu nedenle, bu çalışmanın amacı göz önünde bulundurulduğunda, OMM ziyaretçileri müzede yer alan SG uygulamasını deneyimleyenler ile deneyimlemeyenler olmak üzere ikiye ayrılmıştır.

Tablo 3.1 Arařtırmaı OMM'da Yürütebilmek Amacıyla Gerçekleřen İzin Alma Süreci

| Görüşme Sırası | Görüşen | Görüşme Türü | Görüşme İçeriđi | Görüşülen Kiři | Tarih | Kaynak |
|-----------------------|----------------------------------|---------------------|--|----------------------------------|--------------|---------------|
| 1 | Arařtırmacı | Yüz yüze | Sözlü izin talebi | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 27.08.2019 | Günlük |
| 2 | Arařtırmacı | E-posta | Yazılı izin talebi | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 29.08.2019 | Günlük |
| 3 | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | E-posta | Görüşmenin içeriđi, nasıl gerçekleştirileceđi ile ilgili sorular | Arařtırmacı | 30.08.2019 | Günlük |
| 6 | Arařtırmacı | E-posta | Müzeden yöneltilen soruların cevaplandırılması | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 02.09.2019 | Günlük |
| 7 | Arařtırmacı | E-posta | Arařtırma sorularının paylaşılması | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 18.10.2019 | Günlük |
| 8 | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | E-posta | Soruların müze yönetimiyle paylaşılması, sanal gerçeklik uygulamasının MLF'e ait bir eser olduđunun belirtilmesi ve arařtırma sorularının üçünün revize edilmesinin talep edilmesi | Arařtırmacı | 21.10.2019 | Günlük |

Tablo 3.1 (Devam) Araştırmayı OMM'da Yürütebilmek Amacıyla Gerçekleşen İzin Alma Süreci

| | | | | | | |
|----|-------------------------------------|----------|--|--|------------|--------|
| 9 | Araştırmacı | E-posta | Araştırma sorularının revize edilmesi ve müzeye gönderilmesi | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 21.10.2019 | Günlük |
| 10 | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | E-posta | OMM'a hitaben bir izin dilekçesi talep edilmesi ve görüşmelerin nasıl ve ne şekilde uygulanacağına ilişkin planların sorulması | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 22.10.2019 | Günlük |
| 11 | Araştırmacı | E-posta | OMM'a hitaben izin dilekçesinin gönderilmesi ve görüşmelerin uygulanma planının açıklanması | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 22.10.2019 | Günlük |
| 12 | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | E-posta | İzin belgesinin hazırlanması ve araştırmacıyla ayrıntılı bir şekilde yüz yüze görüşülmesinin talep edilmesi | Araştırmacı | 26.10.2019 | Günlük |
| 13 | Araştırmacı | Yüz yüze | Görüşmelerin nasıl ve nerede yürütüleceğinin ve sanal gerçeklik eseriyle ilgili MLF'ten ayrıca alınması gereken iznin tartışılması | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu ve İletişim Direktörü | 30.10.2019 | Günlük |
| 14 | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | E-posta | Sanatçı onayının ve dolayısıyla müze izninin sağlandığının bildirilmesi | Araştırmacı | 11.10.2019 | Günlük |

Tablo 3.1 (Devam) Arařtırmayı OMM'da Yürütebilmek Amacıyla Gerçekleřen İzin Alma Süreci

| | | | | | | |
|----|-------------|----------|--|--|------------|--------|
| 15 | Arařtırmacı | Yüz yüze | Arařtırmanın müzede yürütülebilmesine iliřkin yazılı iznin teslim edilmesi | Koleksiyon ve Envanter Sorumlusu | 12.11.2019 | Günlük |
|----|-------------|----------|--|--|------------|--------|

Fenomenolojik arařtırmaların en temel veri kaynađı inceleme konusu olan olguyu yařayan kiřilerdir (Creswell ve Poth, 2018). OMM ziyaretçilerinin SG deneyimine iliřkin algılarının incelenmesinin amaçlandığı bu çalıřmanın veri kaynađını ise, müzedeki SG uygulamasını deneyimleyen ziyaretçiler teřkili etmektedir. Katılımcılar Patton (2014)'un amaçlı maksimum çeřitlenme ve ölçüt örnekleme tekniklerine bařvurularak arařtırmaya dahil edilmiřtir. Katılımcıların belirlenmesinde ise, Moustakas (1994, s. 89)'ın belirttiđi fenomenolojik arařtırmalardaki řu temel ölçütler kullanılmıřtır: arařtırma katılımcısının inceleme konusu olan olguyu yařamıř, uzun süreli bir görüřmeye katılmaya istekli, görüřmenin kaydedilmesine ve bu arařtırmadan elde edilecek verilerin tezde kullanılmasına ve diđer bilimsel çalıřmalarda paylařılmasına izin veriyor olmasıdır. Bunlara ek olarak, görüřmelerin bir kiřiyle yapılması ve uzun sürmesinden dolayı sayıca fazla olan grupların arařtırmaya dahil edilmesinin sađlanmasında yařanan zorluklar nedeniyle arařtırmacı, görüřmelerin yapıldığı sürede gruplara iliřkin kesin bir ayırım olmamasıyla birlikte 4 kiřilik sayı kořulunu geliřtirmiřtir (Günlük, 17.11.2019). Bu ölçüt, *verilerin toplanma süreci* bölümünde ayrıntılı řekilde anlatılacaktır.

Fenomenolojik arařtırmaya dahil edilecek katılımcı sayısının Yıldırım ve řimřek (2016, s. 71) 10'un üzerinde olmaması gerektiđini aktarıırken Creswell ve Poth (2018, s. 76) bu sayının 3 ila 15 arasında olabileceđini belirtmektedir. Bu çalıřmada, yařamıř oldukları sanal gerçeklik deneyimini inceleyerek yapısını ve anlamını ortaya koyabilmek amacıyla kapsamı ve tekrarı açasından verilerde ulařılan doyum (Creswell ve Creswell, 2018; Morse, 1995, 2015) dikkate alınarak 12 ziyaretçiyle görüřmeler yapılmıřtır.

3.3. Arařtırmacının Rolü

Nitel çalıřmalarda arařtırmacı, arařtırma alanının dođal ortamıyla içi içe olması, katılımcılarla doğrudan görüřme yapması ve inceleme konusu olan olguyu deneyimlemesi onu, arařtırmanın ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir. Böylece, incelenen olguyla ilgili elde edilen verilerin analiz edilmesi sürecinde kendi bakıř açasını koyabilme imkanı bulunmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2016, s. 44). Öte yandan, fenomenolojik arařtırma özelinde düşünöldüğünde, arařtırmacının geçmiři, kiřisel yařamı ve bununla ilgili özel öykülerine iliřkin biyografisi inceleme konusu olan deneyimin anlaşılmasında farklı acađan kaynaklık edebilir (Van Manen, 1990, s. 71). Bu çalıřmanın arařtırmacısı Eskiřehir Osmangazi Üniversitesi Turizm Faköltesi Turizm

İşletmeciliği bölümünden mezun olmuştur. Turizm ve akademik alana ilgi duymasından dolayı yüksek lisans eğitimini yine Turizm İşletmeciliği bölümü üzerinden almaya başlamıştır. Araştırmacının küçüklük dönemine dayanan teknolojiye karşı genel olarak ilgisi bulunmaktadır. Bu ilgisi ise, yüksek lisans eğitimine başladığı dönemde özellikle de dijital gelişmelerin artmasıyla birlikte güncel dijital teknolojilerden biri olan sanal gerçeklik ile ilgili bir çalışma yürütmesine temel oluşturmuştur. Araştırmacının yüksek lisansın seminer dersinde bu konu üzerinde Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel ile yapmış olduğu fikir alışverişi ardından sanal gerçeklik deneyimini araştırmaya başlamıştır.

Araştırmacı sanal gerçeklik ile ilgili alanyazın taraması yapmaya başlamış ve bununla ilgili videoları ve haberleri takip edip incelemiştir. Bunun sonucunda, sanal gerçekliğin turizm endüstrisinin farklı alanlarında, çeşitli biçim ve amaçlarla kullanıldığını görmüştür. Bununla birlikte, özellikle sanal gerçeklik deneyiminin nitel bir yaklaşımla incelediği araştırmaların kısıtlı olduğunu tespit etmiştir. Ancak sanal gerçeklik ile ilgili ampirik bir çalışma yürütebilmek için bu teknolojiyi uygulamış bir turizm kurumunun olması gerekliliğini göz önünde bulundurarak, araştırmacı Türkiye’de sanal gerçeklik uygulamalarına bakmış ve Eskişehir OMM’da bulunan uygulama üzerinde araştırma yürütmeye karar vermiştir. Bunu yaparak, araştırmacı müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimine ilişkin nasıl bir anlam yükledikleri, bu deneyimde yaşanan duyguların ve algıların neler olduğu, yapısının ve onu oluşturan boyutların ne olduğunu keşfetmeyi amaçlamıştır. Bu amaçla, araştırmacının bu konuyla ilgili zihninde beliren aşağıdaki sorular bu tez çalışmasının fenomenolojik bir yaklaşımla el alınmasında belirleyici olmuştur:

1. Müze ziyaretçilerin nasıl bir sanal gerçeklik deneyimi yaşamaktadırlar?
2. Sanal gerçeklik ziyaretçilerin müze deneyimlerine nasıl bir katkısı bulunmaktadır?

Araştırmacı, çalışmayı fenomenolojik desenle uyumlu bir şekilde yürütülmesi maksadıyla araştırmanın tüm aşamalarında Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel tarafından yönlendirilmiştir. Araştırma süreci boyunca, araştırmacı, OMM ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimleriyle ilgili algıları, duyguları, bakış açılarına ve yaşantılarını tanımlamaya ve ortaya koymayı hedeflemiştir. Ayrıca, böyle bir çalışma yürüterek, turizmde ve müzelerde özellikle uygulanan sanal gerçeklik deneyimine ilişkin ayrıntılı bir anlayış ve bir örnek ortaya koyarak bilimsel alanyazına katkıda bulunulmasını, müze yöneticileri ve sanal gerçeklik geliştiricilerine fikir verilmesini amaçlamıştır. Bu nedenle,

araştırmacı sanal gerçeklik teknolojisi ve bunun turizm ve müzelerle olan ilişkisi bağlamında ulusal ve uluslararası bilgi birikimini araştırmış ve OMM'daki uygulama dahil olmak üzere farklı mekanlardaki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyerek yaşantılarını ve burada edindiği tecrübe ve bilgileri kendi araştırma sürecine aktarmıştır.

3.4. Veri Toplama Aracı

Nitel araştırmanın en önemli yönlerinden ve onu nicel araştırmalardan ayırtıran özelliklerinden biri, veri toplamanın belirli bir anket aracı veya bir dizi değişkenle sınırlı olmamasıdır (Silverman ve Marvasti, 2008). Nitel bir tasarımla yürütülen çalışmalarda, araştırmacılar genellikle tek bir veri kaynağı temel almak yerine görüşmeler, gözlemler, belgeler ve görsel-işitsel bilgiler gibi çeşitli yollarla veri toplamaktadır (Creswell ve Creswell, 2018). Fenomenolojik araştırmalar özelinde düşünüldüğünde ise, görüşmeler ve gözlemlerin yanı sıra, alanyazın, yazar biyografisi, tutulan günlükler inceleme konusu olan olgunun anlaşılması açısından veri kaynağı olarak değerlendirilebilir (Van Manen, 1990). Bu çalışmada verilerin elde edilmesinde araştırmacı yarı yapılandırılmış görüşmelerden, belge incelemesinden ve tez günlüğünden yararlanmıştır.

3.4.1. Görüşme

Fenomenolojik araştırmalarda en temel başvuru veri toplama aracı görüşmelerdir (Moustakas, 1994, s. 93; Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 71). Bu araştırma deseninde gerçekleştirilen görüşmelerde resmi olmayan, etkileşimli bir süreci içermesiyle birlikte açık uçlu yorum ve sorular kullanılmaktadır (Moustakas, 1994, s. 93). Genel olarak, Patton (2014)'un bahsettiği gibi, başkalarının bakış açılarının anlamlı ve bilgili olduğu ve açıkça ifade edilebileceği varsayımıyla başlayan nitel görüşme yönteminin amacı, kişilerin zihninde ne olup bittiğini ve hikayelerini elde etmektir. Keza, Rubin & Rubin (2005) araştırma konusu hakkında tecrübesi ve bilgi sahibi olan bireylerden doğrudan bilgi edinmek amacıyla görüşme yöntemi kullanıldığından söz etmektedir.

Ziyaretçilerinin OMM'da yaşamış oldukları SG deneyimlerine ilişkin bakış açılarına, bilgilerine, algılarına, düşüncelerine, yargılarına ve bu deneyimle ilgili hislerine başvurulması nedeniyle bu çalışmada açık-uçlu sorularla hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Bu noktada, Patton (2014)'un *görüşme kılavuzu yaklaşımından* yararlanılmıştır. Bu görüşme yaklaşımının en önemli özellik ve

avantajlarından, ele alınacak konu ve başlıklar belirli bir çerçeve kapsamında önceden belirlenmiş olup, cümle yapıları ve soruların sırası görüşme esnasında araştırmacı tarafından değişikliğe uğrayabilmesidir. Ayrıca, önceden oluşturulan bu çerçeve, verilerin kapsamlılığını arttırmakta ve her bir katılımcı için veri toplamayı daha sistematik hale getirmektedir. Böylece, verilerdeki mantıksal boşluklar öngörülerek kapatılabilmektedir (Patton, 2014).

3.4.1.1. Görüşme sorularının hazırlanması

Çalışmanın amacı ve yöntemine uygun soruların geliştirilmesi amacıyla araştırmacı öncelikle SG ve müze deneyimiyle ilgili alanyazındaki çalışmalarını incelemiş, konu ve yöntem itibarıyla benzerliği ve ilgisi bulunan çalışmaların kavramsal çerçevesi, modeli ve eklerinde yer alan anket veya görüşme sorularından yararlanılarak (Falk, 2009; Falk ve Dierking, 2013; Hung-Che vd., 2019; Jung vd., 2017, 2016; Kaleci vd., 2017; Tepe, 2019; Wei vd., 2019) 18 adet taslak görüşme sorusu hazırlanmıştır (Günlük, 02.09.2019). Hazırlanan bu görüşme soruları Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel ile paylaşılmış ve yapılan incelemeler sonrasında soruların geliştirilmesi gerektiği kararlaştırılmıştır. Ardından, araştırmacı soru formuyla ilgili uzman görüşleri almak üzere yönlendirilmiştir. Araştırmacının, görüşlerini almak amacıyla uzmanlarla gerçekleştirdiği görüşmelerin süreci aşağıdaki Tablo 3.2’de gösterilmektedir. Bu süreçte EK 2’de yer alan *Uzman Görüşü Formu* kullanılmıştır.

Tablo 3.2 Alınan Uzman Görüşleri

| Sıra | Uzman İsmi | Bağlı Olduğu Kurum | Görüşme Aracı | Tarihi | Kaynak |
|------|-----------------------------------|------------------------|---------------|--------------------------|--------|
| 1 | Prof. Dr. Mine Oyman | Anadolu Üniversitesi | Yüz yüze | 12.09.2019 | Günlük |
| 2 | Dr. Öğr. Üyesi Nur Özer Canarslan | Anadolu Üniversitesi | Yüz yüze | 12.09.2019 | Günlük |
| 3 | Dr. Öğr. Üyesi Uğur Akdu | Gümüşhane Üniversitesi | E-posta | 13.09.2019 | Günlük |
| 4 | Dr. Öğr. Üyesi Ece Doğanatan | Anadolu Üniversitesi | Yüz yüze | 16.09.2019 04.10.2019 | Günlük |
| 5 | Doç. Dr. Dilek Acar | Anadolu Üniversitesi | Yüz yüze | 17.09.2019 | Günlük |
| 6 | Prof. Dr. Semra Günay Aktaş | Anadolu Üniversitesi | E-posta | 19.09.2019 | Günlük |

Tablo 3.2 (Devam) Alınan Uzman Görüşleri

| | | | | | |
|---|--------------------------|---------------------------------------|---------|------------|--------|
| 7 | Dr. Öğr. Üyesi Betül Çal | Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi | E-posta | 23.09.2019 | Günlük |
| 8 | Doç. Dr. Özlem Güzel | Akdeniz Üniversitesi | E-posta | 25.09.2019 | Günlük |

Uzmanlarla yapılan tüm görüşmelerin tamamlanmasının ardından araştırmacı elde ettiği notları dikkate alarak soruları revize etmiştir. Elde edilen notlar ile soruların revize edilmiş hali Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel ile paylaşmış ve araştırma amacı ve sorularına uygun olacak şekilde düzeltmiştir. Bu düzeltmeler çerçevesinde, soruların yönlendirmekten uzak, açık uçlu ve genelden özele doğru olması gibi hususlar dikkate alınmıştır (Günlük, 11.10.2019). Hazırlanan soru formu müzeye 18.10.2019 tarihinde gönderildikten sonra müze, görüşme formundaki iki sorunun çıkarılması ve bir sorudaki ifadenin değiştirilmesi talebinde bulunmuştur. Araştırmacı müzenin bu taleplerini Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel ile paylaşmış tartıştıktan sonra talep edilen düzeltmeler kapsamında sorular yeniden revize edilerek son haline yer verilmiş ve müzeyle tekrardan paylaşılmıştır (Günlük, 21.10.2019). Soru formu EK 3’de görüldüğü gibi, üç bölümden oluşmaktadır. Birincisi katılımcıların genel bilgilerine ilişkin 1 soru, ikinci bölümde OMM ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimine yönelik 7 soru ve üçüncü bölümde de sanal gerçekliğin ziyaretçilerin müze deneyimine katkılarının belirlenmesine yönelik 6 soru sorulmuştur. Görüşme soruları, araştırmada ziyaretçilerin deneyimi bir süreç olarak alınması nedeniyle gerek sanal gerçeklik gerekse müze deneyimiyle ilgili ziyaret öncesi, sırası ve sonrasına ilişkin aşamaları kapsamaktadır.

Merriam ve Tisdell (2016, s. 117)’in belirttiği gibi, görüşmelerde iyi sorular sorabilmek iyi bir verinin elde etmenin kilit bir yoludur, bunun içinse araştırmacının bu anlamda pratiğe sahip olması gerekmektedir. Bu noktada, pilot görüşmeler soruların denenmesi açısından önemli bir yeri bulunmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada, soruların son hali oluşturulduktan sonra araştırmacı 23.10.2019 ve 24.10.2019 tarihlerinde iki pilot görüşme gerçekleştirmiştir. Yapılan bu görüşmeler kelimesi kelimesine yazıya aktarıldıktan sonra ses kayıtlarıyla birlikte Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel ile paylaşılmıştır. Pilot görüşmeleri sonrasında yapılan değerlendirmeler neticesinde kullanılan soruların niteliği test edilmiş olup bu soruların değiştirilmemesi ve veri toplama sürecinde kullanılması uygun görülmüştür. Ancak, Dr. Öğr. Üyesi Hakan Sezerel’in araştırmacının pilot görüşmedeki performansı ile ilgili dikkat edilmesi gereken

birkaç husus hakkında önerilerde bulunmasından dolayı bu görüşmelerin araştırmaya dahil edilmemesi tercih edilmiştir (Günlük, 23.10.2019 - 01.11.2019).

3.4.2. Belge incelemesi

Belge, genellikle bir çalışma ile ilgili, kitap ve makaleler gibi akademik yayımlar, kurumsal materyaller gibi (Smulowitz, 2017) çeşitli yazılı, görsel, dijital ve fiziksel materyale atıfta bulunmak amacıyla kapsayıcı bir terim olarak kullanılmaktadır (Merriam ve Tisdell, 2016, s. 162). Nitel araştırmanın diğer yaklaşımlarında olduğu gibi, belgelerin analizi görüşme ve gözlem gibi diğer yöntemlere tamamlayıcı bir veri toplama tekniği olabilmesiyle birlikte tek başına bir yöntem olarak da kullanılabilir (Flick, 2014, s. 353; Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 189). Belgelerin, sözü edilen diğer yöntemlerle birlikte veri toplama ve analiz etme süreçlerinde kullanılması özellikle bulgular açısından kaynak çeşitliliği sağlama ve böylece, olası önyargıların etkisinin azaltılması bakımından önem arz etmektedir (Bowen, 2009).

Araştırmada, öncelikle çalışma konusunun önemini ve kavramsal çerçevesini temellendiren alanyazın incelenmiştir. Bu anlamda, ziyaretçilerin sanal gerçeklik ve müze deneyimleriyle ilgili bilgileri içeren makaleler, kitaplar ve konferans bildirileri gibi akademik yayınlardan yararlanılmıştır. Bunların yanı sıra, görüşmelerden elde edilen verilerin desteklenmesi amacıyla OMM'deki sanal gerçeklik uygulamasıyla ilgili müzenin içinde yer alan el broşürleri ile internet sitesinde bulunan basın bültenleri ele alınarak içerik analizine tabi tutulmuştur.

3.4.3. Günlük

Fenomenolojik çalışmalarda günlük tutmak araştırmacılara inceleme konusu olan olguyla ilgili elde edilen içgörülerin kaydedilmesi ve araştırma boyunca beliren örüntülerin anlaşılması gibi yararlar sağlamaktadır (Van Manen, 1990, s. 73). Araştırmacılar düşüncelerini günlüğe aktararak, kendilerini nesneleştirebilmekte ve araştırma sürecine yansıtılabilmektedirler. Nasıldır ki araştırmacılar katılımcılarla bire bir görüşme yaparak yakınlığı ve odak grup görüşmeler gerçekleştirerek etkileşimin enerjisini kurabilmektedirler ise, araştırmacı günlük yazarak, çalışmanın süreci ve olguyla ilgili kişisel tanıklık gücünü yaratabilmektedir (Hyers, 2018). Hyers (2018, ss.

62–71), özellikle ařağıdaki verilere ulaşabilmede günlüklerin yararlı olabileceğini belirtmektedir:

1. Kişisel tanıklıklar
2. Gündelik etkinlikler
3. Kronolojik ayrıntılar
4. Süreçler, sistemler veya aşamalar
5. Sıklıklar veya sayımlar
6. Bağlamsal ayrıntılar
7. Dinamik amorf olgular
8. Belirsiz, zımnî veya gizli olgular
9. Kişisel düşünceler, iç gözlemler ve yansımalar
10. Kısa ömürlü yaşantılar

Bu çalışmada, arařtırmacı günlük yazımına çalışma konusunun belirlendiğı gün itibariyle başlamak üzere araştırma sürecine paralel olarak devam etmiştir. Bu anlamda, araştırma günlüğü 17 sayfalık olup 29.10.2018 – 28.07.2020 tarihlerini kapsamaktadır. Arařtırmacı günlük tutmak için temelde Microsoft Word programının yanı sıra özellikle çalışmanın veri analizi süreçleri kapsamında alınan notlarda Microsoft OneNote programını kullanmıştır. Günlükte, tez konusuyla ilgili gerek alanyazın gerekse yöntem hakkında incelenen kitaplar, makaleler, videolar ve haberlere ilişkin arařtırmacının notları, araştırma alanının seçilmesi ve bu konuda yaşanan aksaklıklar, arařtırmayı müzede yürütebilmek amacıyla gerçekleşen izin alma süreci, görüşme sorularının hazırlanması ve bu süreçte uzmanlarla yapılan görüşmeler, müze ve özellikle SG bölümüyle ilgili arařtırmacının görüşleri, ziyaretçilerle yapılan görüşmeler ardından arařtırmacının gözlem ve izlenimleri yer almaktadır. Günlüğe aktarılan bu bilgiler arařtırmanın kavramsal çerçevesini oluşturma ve anlamada kılavuzluk etmiştir. Buna ek olarak, günlük tutarak arařtırmacı çalışmanın genel sürecinde izlenen adımlar ve gerçekleşen süreçleri ayrıntı ve açıklamalarıyla kronolojik bir biçimde ortaya koyma imkanını bulmuştur. Böylece, bu ayrıntı ve açıklamalara yeniden başvurulmasında arařtırmacıya kolaylık sağlamıştır. Görüşmelerden sonra yazılan notlar ayrıca veri analizi sürecinde ve bulguların yorumlanmasında arařtırmacıya yardımcı olmuştur.

3.5. Verilerin Toplanma Süreci

OMM, pazartesi günleri kapalı olmakla birlikte ziyaret saatleri çarşamba 10:00-20:00 haftanın diğer günlerinde ise 10:00-18:00 şeklindedir. Çalışmayı bünyesinde yürütebilmek için müzeden alınan iznin araştırmacı tarafından yazılı olarak teslim edilmesinin bir gün ardından başlamak üzere görüşmeler 13.11.2019 - 01.12.2019 tarihleri arasında OMM'a bağlı Kafe'de gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı müzenin çalışma saatlerine paralel olarak söz konusu tarih aralığında SG uygulamasının bulunduğu bölümde aralıksız bir şekilde bulunmuştur. Burada araştırmacı, sanal gerçeklik uygulamasını deneyimlemeyi bitiren her bir katılımcıya ayrı bir şekilde yaklaşarak bir ön görüşme gerçekleştirmiştir. Bu ön görüşmede, araştırmacı kendini tanıtmış, müzeden bağımsız bir şekilde yürütülen bu çalışma hakkında bilgilendirme yaparak ziyaretçinin katılıp katılmayacağını sormuştur. Araştırmaya katılmayı kabul eden ancak müze gezisini bitirmemiş olan ziyaretçilerle anlaşarak gezi bitiminde müzenin çıkışında buluşup OMM Kafe'ye geçilmiştir. Araştırmaya katılmayı kabul eden ve SG deneyiminden sonra müzeden çıkacak olan ziyaretçileri ise araştırmacı görüşmeyi OMM Kafe'de yapmak üzere davet etmiştir.

Grup şeklinde gelen ziyaretçilerle ilgili olarak, asıl görüşmeler bireysel bir şekilde yürütülmesinden ve görüşmelerin uzun sürmesinden dolayı ziyaretçilerle gerçekleştirilen ön görüşmelerde özellikle 4 kişi üzerinde olan gruplarının araştırmaya katılmayı kabul etmeleri noktasında zorluklar yaşanmıştır. Bunu fark etmesiyle, araştırmacı, ziyaretçileri seçme konusunda daha önce bahsedildiği gibi 4 kişilik sayı koşulunu geliştirerek yalnızca 4 ve daha az bir sayıyla gelen gruplardan bir kişi seçerek ön görüşmeler gerçekleştirmiştir. Bu koşulun kesin bir ayırım olmamasıyla birlikte 4 olmasının nedeni, 2, 3 ve 4 kişilik gruplarla yapılan ön görüşmelerde ziyaretçilerin araştırmaya katılmayı kabul etmeleri yönünden araştırmacının zorluklarla karşılaşmamış olmasıdır. Görüşme öncesinde OMM Kafe'ye gitmek üzere araştırmacı ziyaretçilere eşlik ettiği sürede iletişim ve etkileşim kurarak ziyaretçiyi öncelikle rahatlatmak amacıyla samimi bir ortam yaratmaya çalışmıştır. Ziyaretçilerin özellikle grup halinde gelenlerin sayılarına ve Kafe'nin ortamına göre uygun bir yer seçilmiş ve görüşme orada gerçekleştirilmiştir.

Görüşmelerin bireysel bir şekilde yapılacağı göz önünde bulundurulduğunda, grup halinde gelen ziyaretçilerin gruptan bağımsız bir şekilde yalnızca biriyle görüşmeyi yapma söz konusu olmamıştır. Böylece, görüşmeler, araştırmacı tek bir kişiyle görüşecek olmasıyla birlikte refakatçilerin de bulunduğu toplu bir oturum şeklinde

gerçekleştirilmiştir. Görüşmenin tek bir kişiyle yapılması gerektiği bilgisinin araştırmacı tarafından aktarılmasına rağmen, kayıt alma sürecinde özellikle SG'yi deneyimleyen bazı refakatçilerin de katılımı söz konusu olmuştur. Ses kayıtlarının yazıya geçirilmesi aşamasında refakatçilerin katılımını, kaydın ve oluşan diyalogun doğallığını zedelememek amacıyla dökümlere dahil edilmiştir. Bu durumda, araştırmacı, refakatçilerin çalışmanın amacına hizmet edebilecek ifadelerini veri analizi kapsamına dahil etmiştir. *Bulgular ve Yorum* bölümünde görüleceği gibi, bu anlamda yalnızca Elif Hanım'ın Annesinin ifadesinden faydalanılmıştır.

Patton (2014), görüşme yanıtlarının niteliğini etkileyen bazı önemli faktörlerin olduğunu belirtmektedir. Bunlar; açık ve anlaşılabilir ifadeler kurma, etkili dinleme, empatik ve yansız olma, konular arasında uygun geçişler yapabilme, beklenmedik durumlara hazırlıklı olmak, dikkatli ve ilgili olmak gibi araştırmacının sahip olması ve dikkat etmesi gereken ilkelere. Bu çalışmada, araştırmacı, görüşmenin doğallığını ve ziyaretçilerden alınacak yanıtların niteliği korumak amacıyla çeşitli hususlara dikkat etmiştir. Örneğin, gerek görüşme öncesi gerekse görüşme sırasından kayıt cihazının devamlı kontrolünü sağlamış, katılımcının önemli bir telefon aramasını cevaplamasının gerekmesi gibi özel durumlara göre kaydı duraklatıp uygun bir anda yeniden başlatmış, katılımcının dikkatinin dağıldığını fark ettiği anlarda duruma göre uygun bir şekilde davranarak dikkatini geri kazanmış, katılımcının ifadelerine dikkat vererek kendisini yönlendirmeyecek ölçüde sözlü ve sözsüz geri bildirimlerde bulunmuş ve katılımcıların anlatım akışına ve içeriğine göre sorular sormuş ve konular arasındaki gerekli geçişleri yapmıştır. SG'yi deneyimleyen OMM ziyaretçileriyle yapılan görüşmelere ilişkin bilgiler Tablo 3.3'de yer almaktadır.

Tablo 3.3 Katılımcılarla Yapılan Görüşmelere İlişkin Bilgiler

| Görüşme Sırası | Katılımcı İsmi | Tarih | Gün | Başlangıç Zamanı | Bitiş Zamanı | Süre |
|----------------|----------------|------------|-----------|------------------|--------------|----------|
| 1 | Banu Hanım | 13-11-2019 | Çarşamba | 13:26 | 13:51 | 00:24:44 |
| 2 | Emir Bey | 13-11-2019 | Çarşamba | 14:41 | 15:13 | 00:31:49 |
| 3 | Elif Hanım | 14-11-2019 | Perşembe | 16:12 | 16:58 | 00:45:06 |
| 4 | Defne Hanım | 14-11-2019 | Perşembe | 17:42 | 18:13 | 00:30:54 |
| 5 | Ali Bey | 15-11-2019 | Cuma | 12:49 | 13:37 | 00:47:44 |
| 6 | Deniz Bey | 16-11-2019 | Cumartesi | 12:32 | 13:01 | 00:28:57 |

Tablo 3.3 (Devam) Katılımcılarla Yapılan Görüşmelere ilişkin Bilgiler

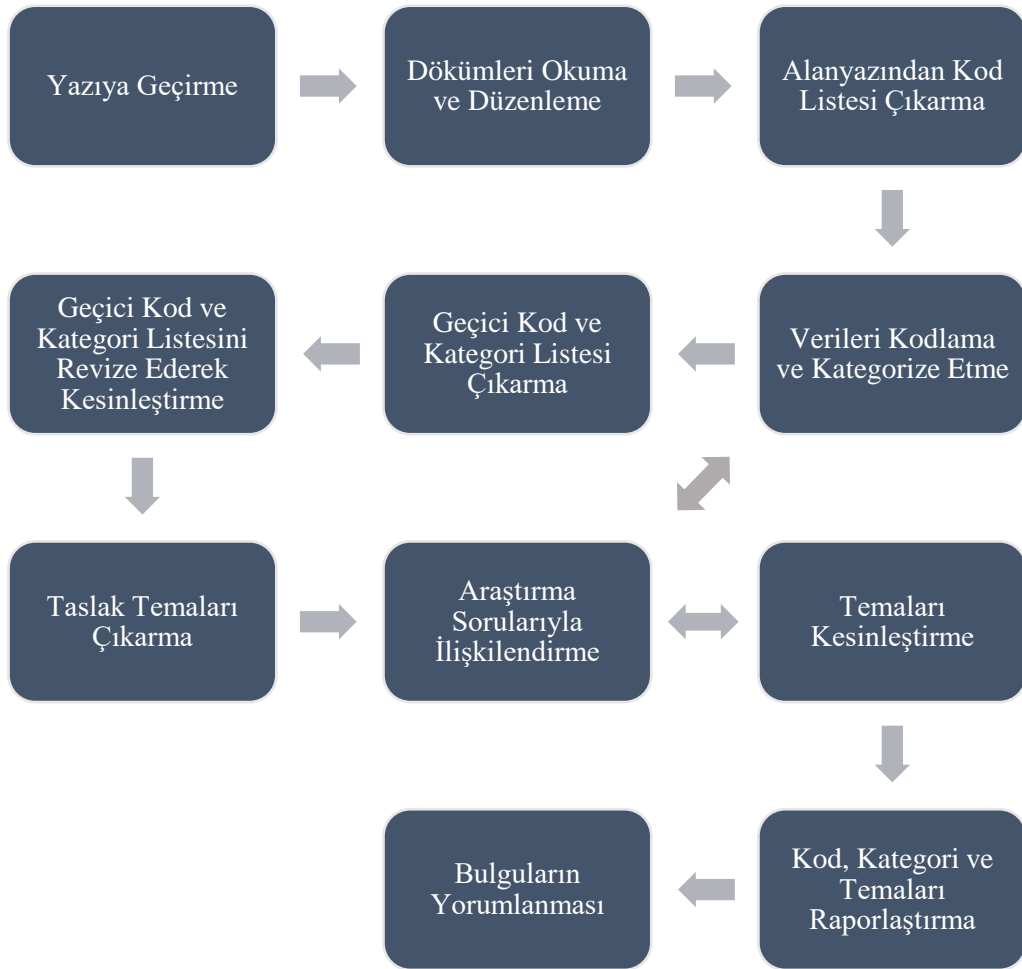
| | | | | | | |
|----|-------------|------------|-----------|-------|-------|----------|
| 7 | Alper Bey | 16-11-2019 | Cumartesi | 14:47 | 15:27 | 00:39:41 |
| 8 | Can Bey | 16-11-2019 | Cumartesi | 16:47 | 17:32 | 00:44:38 |
| 9 | Kaan Bey | 17-11-2019 | Pazar | 17:27 | 17:57 | 00:29:55 |
| 10 | Batu Bey | 24-11-2019 | Pazar | 17:02 | 17:43 | 00:40:10 |
| 11 | Ferda Hanım | 28-11-2019 | Perşembe | 15:10 | 15:50 | 00:40:00 |
| 12 | Alev Hanım | 01-12-2019 | Pazar | 17:04 | 17:44 | 00:39:27 |

3.6. Veri Yöntemi ve Analizi

Veri analizi süreci, nitel arařtırmalarda çeřitli yazarlarca farklı biçimlerde ifade edilmesine rağmen, esas itibariyle betimsel ve içerik analizi olmak üzere iki tür analiz yöntemiyle gerçekleştirilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Fenomenolojik çalışmalarda, bir deneyimle ilgili genel ve tümleşik bir anlam ve tanımlamaya ulaşmak amacıyla bu deneyimin boyutları ve bunların temel dokusal ve yapısal açıklamaları arasında sezgisel bütünleştirme söz konusudur (Moustakas, 1994, ss. 82–83; Polkinghorne, 1989, ss. 50–51). Başka bir deyişle, fenomenolojik arařtırmalarda, arařtırmaya düzen ve kontrol sağlaması ve deneyimin yapısı olarak kabul edilmesinden dolayı inceleme konusu olan olgunun deneyimsel yapısını ve anlamını temsil edebilecek temalara ulaşmak hedeflenmektedir (Van Manen, 1990, s. 79). Yıldırım ve Şimşek (2016, s. 72) bu amaç doğrultusunda ise, içerik analizi yönteminin kullanıldığından bahsetmektedir. Genel olarak sosyal bilimlerde sıkça kullanılan yöntemlerden biri olarak içerik analizi, özellikle yorumlamacı fenomenolojik arařtırmalarda temelde kodlar ve kategoriler üretmek amacıyla veri indirgeme tekniklerinden biridir (Denzin ve Lincoln, 2018, s. 1061). Bu çalışmada, içerik analizi yöntemi elde edilen verilerin kalıplarını, sıklıklarını, ilişkilerini, yapılarını ve bağlamalarını tespit etmek için mevcut olan büyük metin setini keşfetmede avantaj sağlayan sistematik bir kodlama ve kategorize etme yaklaşımı (Grbich, 2012) olması sebebiyle arařtırmacı tarafından tercih edilmiştir.

Arařtırmada, bilgisayar destekli yazılımlardan Microsoft Word, Excel ve OneNote programları kullanılmıştır. Lewins & Silver (2007)'in bahsettiği gibi, nitel arařtırmalarda bilgisayar destekli yazılımlar arařtırmacılara verileri kodlama, temalar oluşturma, geri çağırma, organize etme ve notlar alma gibi çeřitli avantajlar sağlayarak veri analizi süreçlerini kolaylařtırmaktadır. Ancak, řu bir gerçektir ki, verilerin analiz edilmesi ve

yorumlanması arařtırmacının kendi yeteneklerine baėlıdır (Patton, 2014). Bununla birlikte, sözü edilen yazılımların arařtırmacı tarafından kullanılmasının nedeni, veriler üzerinde raporlar oluřturma, görselleřtirme ve sorgulama yapma gibi faydalar saėlıyor olmasıdır. Çalışmanın veri analizinde, arařtırmacı mevcut alanyazından yararlanarak (Corbin ve Strauss, 2008; Flick, 2014; Miles vd., 2014; Yıldırım ve Őimřek, 2016) kendi sürecini geliřtirmiřtir (Bkz. Őekil 3.1).



Şekil 3.1 Veri Analizi Süreci

1. *Yazıya geçirme*: Katılımcılarla yapılan görüşmelerin bitmesi ardından arařtırmacı görüşmelerin ses kayıtlarını dinleyerek kelimesi kelimesine Microsoft Word’u kullanarak yazıya geçirmiřtir.

2. *Dökümleri okuma ve düzenleme:* Bu aşamada, Word dosyasındaki dökümler okunurken yazıya geçirmede oluşan yazı hataları düzeltilmiş, dökümlerdeki diyalog akışının netleştirilmesi amacıyla görüşme formunda kullanılan ana sorulara renkler eklenerek bölümlendirme yapılmış ve verilerin kodlanmasını ve bunun sonrasında Microsoft Excel programına aktarılmasını kolaylaştıracak şekilde dökümler paragraflarına göre tablolara dönüştürülmüştür. Bu tablolar, dökümlerin asıl içeriğinin yer aldığı *alıntı, kategori, kod* ve *açıklayıcı notlar ve beliren örüntüler* olmak üzere dört sütun şeklinde oluşturulmuştur.
3. *Geçici kod listesi oluşturma:* Alanyazın taraması ve okuması yapıldıktan sonra ilgili çalışmalardaki kavramlardan yola çıkarak ilkel bir kod listesi oluşturulmuştur. Araştırmacı bu listeye bağlı kalmamakla birlikte verilerin analiz edilmesi sürecinde ilkel kodlardan yararlanmıştır.
4. *Verileri kodlama ve kategorize etme:* Burada dökümler araştırmacı tarafından yeniden okunmuş ve anlamlı parçalar belirlenerek kodlanması gerçekleştirilmiştir. Bu sürede, ilkel kod listesinden yararlanılmış ancak karşılaşılan yeni anlam ve bağlamlar için yeni kodlar kullanılmıştır. Kodlamanın yapıldığı sırada araştırma sorularıyla ilişkilendirme yaparak kodların bağlı olabileceği kategoriler de eklenmiştir. Böylece, verilerin kodlanması ve kategorize edilmesi eş zamanlı bir şekilde yürütülmüştür.
5. *Geçici kod ve kategori listesi çıkarma:* Kodlanmış bir şekilde hazırlanan bütün dökümler Microsoft Excel programına aktarılmıştır. Dökümlerdeki anlamsız parçalar ile tekrarlanan kod ve kategoriler filtrelenip (silinmeden) çıkarılarak her bir katılımcı için ayrı bir geçici kod ve kategori listesi oluşturulmuştur. Ardından, katılımcılar için oluşturulan tüm listeler tek bir dosyada birleştirilmiştir.
6. *Geçici kod ve kategori listesini revize ederek kesinleştirme:* Katılımcıların dökümlerinden elde edilen geçici kod ve kategoriler tek bir dosyada toplanıldıktan sonra, bazı kavramlarda değişiklikler ve düzeltmeler yapılarak revize edilmiş ve son hali verilmiştir.
7. *Taslak temaları çıkarma:* Kesinleşen kod ve kategorileri bütüncül bir bakışla inceleyip gruplandırmalar yaparak taslak temalara ulaşılmıştır.
8. *Araştırma sorularıyla ilişkilendirme:* Araştırma sorularıyla ilişkilendirmeler yapma ilk aşamada gerçekleştirilen kodlama ve kategorize etme işleminde

özellikle önemli olmasının yanı sıra, taslak temaların revize edilerek kesinleştirilmesinde fayda sağlamıştır.

9. *Temaları kesinleştirme*: Taslak temaların araştırma sorularıyla ilişki kurulmasının sonucunda araştırmacı temaların son haline ulaşabilmiştir.
10. *Kod, kategori ve temaları raporlaştırma*: Bulgulanan tema, kategori ve kodlar anlamlı bir biçimde hiyerarşik ilişkilerine göre açıklama ve örneklendirmeler yapmadan yalın bir biçimde araştırma raporuna aktarılmıştır.
11. *Bulguların betimlenip yorumlanması*: Veri analizinin son aşamasında, araştırma raporuna aktarılan bulgular verilerden sıkça örneklendirme ve alıntılama yapılarak açıklanmış, bulgular arası bağlantılar kurulmuş ve bulguları anlamlandırmak amacıyla araştırmacı tarafından yorumlanmıştır.

3.7. Verilerin İnanırcılığı

Nitel araştırmalarda inanırcılık, gerçeğin araştırma sonuçlarıyla doğru bir şekilde temsil edilmesi (doğruluk değeri), sonuçların ne derecede uygulanabilir ve aktarılabilir olduğu (uygulanabilirlik), araştırma aynı ortam ve katılımcılarla tekrarlandığında ne derecede tutarlı olabileceği ve araştırma sonuçlarının ne düzeyde araştırmacının kendi bakış açıları ve algıları değil, katılımcıların görüşlerinden bulgulandığı ile ilgili bir kavramdır. (Lincoln ve Guba, 1985, s. 290). Bu anlamda, nitel araştırmaların inanırcılığına ilişkin doğruluk (credibility), aktarılabilirlik (transferability), güvenilebilirlik (dependability) ve onaylanabilirlik (confirmability) olmak üzere dört ölçüt bulunmaktadır (Guba, 1981, s. 80; Guba ve Lincoln, 1982, ss. 246–247). Araştırmacı, bu ölçütleri ve dolayısıyla araştırmanın inanırcılığını arttırmak amacıyla aşağıdaki stratejileri (Bazeley, 2013, s. 407; Corbin ve Strauss, 2008; Guba, 1981, ss. 84–88; Guba ve Lincoln, 1982, ss. 246–249; Maxwell, 2013, ss. 124–128; Merriam ve Tisdell, 2016, ss. 258–259; Miles vd., 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2016, ss. 269–283) kullanmıştır:

1. Bulguların açıklanması ve yorumlanmasında ayrıntılı betimleme ile (thick descriptions) örneklendirmeler yapılmıştır
2. Araştırmada, aynı zamanda farklı veri toplama teknikleri (görüşme, belge incelemesi ve günlük) kullanılarak veri çeşitleme (triangulation) yoluna gidilmiştir.

3. Çalışmanın dış güvenirliliğini sağlama ve aynı konu üzerinde çalışacak araştırmacılara fikir vermek maksadıyla da araştırmacı yansımali bir biçimde çalışmadaki konumunu, tutum ve davranışlarını (researcher's reflexivity) günlüğe aktarmıştır.
4. Araştırmanın desenine, verilerin toplanması, organize edilerek işlenmesi ve analiz edilmesine ilişkin süreç şeffaflık (transparency) ilkesine bağılı olarak ayrıntılı şekilde açıklanmıştır.
5. Benzer konu üzerinde çalışacak araştırmacıların yararlanması açısından bu çalışmada yer alan katılımcılar, çalışmanın yürütüldüğü alan ve genel sürecine ilişkin ayrıntılı bilgilere yer verilmiştir.
6. Katılımcıların seçiminde araştırmanın aktarılabirliğı, veri çeşitliliğı ve ek örneklemeğe imkân sağlayan amaçlı örnekleme (purposive sampling) yöntemi kullanılmıştır.
7. Araştırmada, görüşmelerden önce katılımcılarla iletişim kurulmuş ve asıl görüşmeler uzun sürerek (prolonged engagement) samimi bir ortam ve etkileşim oluşmuş ve böylece katılımcılar kendilerini daha rahat bir şekilde ifade etmişlerdir.
8. Yarı yapılandırılmış görüşme sorularının hazırlanması aşamasında görüşlerini almak amacıyla sekiz uzmanla görüşülmüştür (peer review).

3.8. Araştırma Etiğı

Sosyal bilimlerde araştırma etiğı araştırmacıların yapması ve yapmaması gerekenlerle ilgilidir. Başka bir deyişle, araştırma etiğı, araştırma boyunca sosyal araştırmacılar tarafından dikkate alınması gereken ilkelere (Hammersley ve Traianou, 2012, ss. 16–17). Creswell ve Poth (2018)'un ifade ettiğı gibi, katılımcılarla çalışmanın amacının paylaşılması ve katılımlarıyla ilgili olarak risklerin olmayacağı belirtilmesi önemlidir. Bu anlamda, araştırmada, katılımcılarla yapılan görüşmelerin başında araştırmacı çalışmanın amacından ve görüşmenin ilke ve esaslarından bahsetmiştir. Burada, araştırmanın gönüllülük esasına dayandığı, görüşmenin kayıt altına alınacağı, araştırmadan toplanacak verilerin gizli tutulacağı ve yalnızca bilimsel amaçla kullanılacağı, ancak gerektiğinde bunun için kendisinden izin alınacağı, dilediklerinde araştırma verilerini kendileriyle paylaşılabilceğı ve herhangi bir nedenden dolayı

rahatsızlık duyması halinde görüşmeden ayrılabilceđi aktarılmıřtır. Görüşmeyle ilgili bu bilgileri içeren *arařtırma gönüllü katılım formu* EK 4'de yer almaktadır. Öte yandan, Clark (2006, ss. 3–4), arařtırmanın etiđi geređi, katılımcıların kimlik bilgilerinin arařtırma gönüllü katılım formunda belirtilmiř olmasına bakılmaksızın gizli tutulmasının öneminden söz etmektedir. Bu nedenle, isimlerinin arařtırmada kullanılması konusunda izin vermelerine rađmen, arařtırmanın etik ilkeleri geređi, katılımcıların tamamı için takma isimler kullanılmıř ve bu isimlerin, katılımcıların gerçek adlarıyla herhangi bir iliřkisi bulunmaktadır.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırma soruları göz önünde bulundurularak araştırma sürecinde toplanan verilerin analiz edilmesiyle elde edilen bulgular ve yorumlarına yer verilmektedir. Öncelikle araştırma kapsamında yer alan katılımcıların genel bilgilerine, ardından müze ziyaretçilerinin SG deneyimine ilişkin bulgular yer almaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin içerik analizi ve OMM ile ilgili broşür ve basın bültenlerinin belge analiziyle incelenmesi sonucunda toplamda 4 adet tema, 24 adet alt tema (kategori) ile 94 adet kod belirlenmiştir.

Açıklamalar, bir olguyu canlı tutma, varlığını aydınlatma, altta yatan anlamını ortaya çıkarmayı ve olgunun gerçek doğasına mümkün olduğunca yaklaşılmasını sağlamaktadır. (Moustakas, 1994). Bu nedenle bu bölümde SG deneyiminin daha iyi bir şekilde anlaşılması açısından katılımcıların bakış açılarına ilişkin çokça betimlemeye yer verilmiştir. Ancak, kod sayısı görece fazla olması nedeniyle ve tezin uzunluğu olumsuz yönde etkilenmemesi amacıyla her bir kodun hangi katılımcılarca açıklandığı belirtilmesiyle birlikte alıntılarının tamamına yer verilmemesi uygun görülmüştür. Tablo 4.1’de belge analizi ile içerik analizi sonucunda bulguların benzer kodlar yer almaktadır.

Tablo 4.1 Belge Analizi Sonucunda Bulunan Benzer Kodlar

| Tema | Kategori | Kod | Benzerlik Durumu |
|--|--------------------------------------|--|-------------------------|
| SG’nin Deneyimsel Çıktılar | Bakış Açısı Edinme (Bilişsel Empati) | Doğaya Karşı Sorumluluk Bilinci | Benzer |
| Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | Algısal | İşitsel | Benzer |
| Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | Algısal | Dokunsal | Benzer |
| Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | Estetik | Sanatsal | Benzer |
| Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | Bilişsel | Keşfetme | Benzer |
| Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | Bilişsel | İçine alan | Benzer |
| SG’nin Deneyimsel Çıktılar | Akılda Kalıcılık | Müzenin akılda kalıcılığını arttırması | Benzer |

4.1. Katılımcıların Genel Bilgilerine İlişkin Bulgular

Araştırmada daha önce belirtildiği gibi 12 katılımcı yer almıştır. Tablo 4.2’de görüldüğü üzere 12 katılımcının altısı erkek diğer altısı kadın olmasıyla birlikte yaş aralığı 22 ile 49’dur. Mesleki durumlarına bakıldığında, çalışmıyor, öğrenci, emniyet görevlisi, sağlık görevlisi, akademisyen, denizcilik, reklamcılık, restorasyon ve psikolog şeklindedir. Eğitim durumları ise, son mezun oldukları düzeylere göre iki lise, altı lisans, iki yüksek lisans, bir doktora ve bir profesör şeklinde dağılım göstermektedir. Katılımcıların üçü müzedeki Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden olmak üzere her iki SG uygulamasını deneyimlemişken, kalanları ise yalnızca Ağaca Övgü uygulamasının deneyimini yaşamıştır. Ayrıca, ziyaretçilerin ikisi bireysel, onu ise grup şeklinde müzeye ve SG deneyimine katılım sağlamıştır.

Tablo 4.2 Katılımcıların Genel Bilgileri

| Katılımcı İsmi | Cinsiyet | Yaş | Eğitim | Meslek | Katılım Şekli | Uygulama Türü |
|----------------|----------|-----|---------------|-------------------|---------------|--|
| Banu Hanım | Kadın | 42 | Yüksek Lisans | Çalışmıyor | Grup | Ağaca Övgü |
| Emir Bey | Erkek | 21 | Lise | Öğrenci | Grup | Ağaca Övgü |
| Elif Hanım | Kadın | 24 | Lisans | Çalışmıyor | Grup | Ağaca Övgü |
| Defne Hanım | Kadın | 28 | Lisans | Emniyet Görevlisi | Bireysel | Ağaca Övgü |
| Ali Bey | Erkek | 26 | Lisans | Sağlık Görevlisi | Grup | Ağaca Övgü |
| Canan Hanım | Kadın | 49 | Profesör | Akademisyen | Grup | Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden |
| Alper Bey | Erkek | 35 | Doktora | Akademisyen | Grup | Ağaca Övgü |
| Can Bey | Erkek | 32 | Yüksek Lisans | Denizcilik | Grup | Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden |
| Kaan Bey | Erkek | 32 | Lisans | Reklamcılık | Grup | Ağaca Övgü |
| Batu Bey | Erkek | 43 | Lise | Çalışmıyor | Grup | Ağaca Övgü |
| Ferda Hanım | Kadın | 30 | Lisans | Restorasyon | Grup | Ağaca Övgü |
| Alev Hanım | Kadın | 22 | Lisans | Psikolog | Bireysel | Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden |

4.2. Müze Ziyaretçilerin Sanal Gerçeklik Deneyimine İlişkin Bulgular

OMM ziyaretçilerinin SG deneyimine ilişkin bulgularda, Şekil 4.1’de görüldüğü gibi dört temaya ulaşılmıştır. Söz konusu temalar şu şekildedir:

1. Müze ziyaretçilerinin SG’yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler
2. Müze ziyaretçilerinin SG deneyiminin boyutları
3. SG’nin müze içi farklı kullanım önerileri
4. SG’nin deneyimsel çıktıları



Şekil 4.1 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyimine İlişkin Bulguların Temaları

4.2.1. Müze ziyaretçilerinin SG'yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler

OMM ziyaretçilerine müzedeki SG uygulamasını nasıl denemeye karar verdikleri sorulmuş, ziyaretçilerin tamamı bu soruya yönelik düşüncelerini paylaşmıştır. Bu cevaplardan elde edilen veriler doğrultusunda 15 kod oluşturulmuş ve bu kodlar müze ziyaretçilerinin sanal gerçekliği denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler temasına altında toplanıp iki kategoriye ayrılmıştır. Bunlar Şekil 4.2’de görüldüğü üzere; *itici faktörler* ve *çekici faktörler*’dir. Tablo 4.3’de ise, söz konusu tema kategorileri ve kodlarıyla birlikte yer almaktadır.



Şekil 4.2 Müze Ziyaretçilerinin SG'yi Denemeye Karar Vermelerinde Etkili Olan Güdüler Teması ve Kategorileri

4.2.1.1. *İtici faktörler*

İtici faktörler kategorisi, OMM'daki ziyaretçilerin SG uygulamasını denemeye karar vermeleri noktasında etkili olan içsel güdülerini ifade etmektedir. Bu kategorideki 9 kod (faktör) aşağıdaki gibidir:

1. *Seviyor olmak*: Banu Hanım ve Ali Bey (2 kişi)
2. *Değişiklik arayışı*: Emir Bey (1 kişi)
3. *Keşfetme ihtiyacı*: Defne Hanım (1 kişi)
4. *Boş zaman değerlendirme*: Defne Hanım (1 kişi)
5. *Merak*: Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (5 kişi)
6. *İlgili olmak*: Can Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Kaan Bey (4 kişi)
7. *Gelecek kuşakları yakalama isteği*: Ferda Hanım (1 kişi)
8. *Doğayı seviyor olmak*: Alev Hanım ve Defne Hanım (2 kişi)

4.2.1.1.1. *Seviyor olmak*

Banu Hanım ile Ali Bey sanal gerçeklik teknolojisi konusunda önceden deneyimleri olan kişilerdir. Açıklamalarından genel anlamda sanal gerçeklik teknolojisini sevdikleri ve bu nedenden dolayı OMM'daki uygulamayı denemeye karar verdikleri görülmektedir.

Tablo 4.3 Ziyaretçilerin SG'yi Denemeye Karar Vermelerinde Etkili Olan Gdler Teması, Kategorileri ve Kodları

| Kategori | Ziyaretçilerin SG'yi Denemeye Karar Vermelerinde Etkili Olan Gdler | |
|-----------------|---|--|
| | İtici Faktrler | Çekici Faktrler |
| Kod | Seviyor olmak | Refakatçiler |
| | Deęişiklik arayışı | Dięer ziyaretçiler |
| | Keşfetme ihtiyacı | SG hikayesi (içerięi) |
| | Boş zaman deęerlendirmesi | SG ortamının atmosferi |
| | Merak | SG ortamındaki çalışanlar |
| | İlgili olmak | SG ortamının fiziksel nesnelere |
| | Gelecek kuşakları yakalama isteęi | Sg'nin müze gibi ciddi bir kurumda bulunması |
| | Doęayı seviyor olmak | |

Örneğin, müzedeki sanal gerçeklik uygulamasını denemeye nasıl karar verdiniz? Sorusuna karşın Banu Hanım: “*Biz seviyoruz bunu (gülerek) denemeyi, çünkü daha önce de birkaç kere hani onun içinde olmak hoşumuza gidiyor*” açıklamasında bulunmuştur. Ali Bey ise “*Severim ben sektörünü ya da bu tarz şeyleri*” ifadesiyle bu durumu açıklamıştır.

Banu Hanım sanal gerçeklik teknolojisi konusunda deneyimli olmasından dolayı sanal gerçeklik deneyimi esnasında neler yaşadıklarını bilmektedir. Bu nedenle, ifadesini ileriye taşıyarak, karar verme nedenini şu cümleyle anlatmıştır: “*Adım atmaya korkuyorsun uçacakmışsın gibi, halbuki biliyorsun ki yerdesin. O hisler zaten güzel bizi ona itendi o*”.

4.2.1.1.2. **Değişiklik arayışı**

Emir Bey sanal gerçeklik teknolojisiyle ilgili deneyime sahip olmamasıyla birlikte OMM’deki sanal gerçeklik uygulamasını kendisi ve annesi için değişiklik olması arzusundan dolayı bir karar vermiş olup ifadesini şöyle açıklamıştır:

“Annem Hollanda’dan geldiği için uzun süredir görüşmüyorduk. Ya bundan sonra bir daha birkaç ay daha göremeyeceğim onu 6 ay falan gibi bir süre daha göremeyeceğim. Bu yüzden hazır buraya gelmişken hani annem de denemedi ben de denemedim Böyle bir şey yapalım böyle bir değişiklik olsun diye düşünüp denemeye karar verdik aslında”

4.2.1.1.3. **Keşfetme ihtiyacı**

Keşfetme ihtiyacı faktörü ile ilgili olarak Defne Hanım sanal gerçeklik uygulamasını denemeden önce kararsız kaldığını ancak ardından, bir şeyler keşfederek ruhunu beslemesi gerektiğini düşünmesi sonucunda böyle bir karar almıştır. Defne Hanım bu durumu şöyle aktarmıştır:

“Denesem mi denemesem diye birazcık böyle kararsız kaldım... bu aralar da biraz böyle ruhsal olarak kendimi cesarete ihtiyacım olduğunu düşünüyorum Dedim ki kesinlikle denemeliyim yani bişey keşfetmeliyim öyle ruhumu beslemeliyim. Baktım hoşuma gidebilecek bişey bikere doğayla ilgili bişey ekstra huzur vercek.. Tamam o zaman dedim deneyim dedim vaktim de var dedim denedim”

4.2.1.1.4. **Boş zaman değerlendirilmesi**

Bir önceki *Keşfetme ihtiyacı* faktöründe Defne Hanım'ın vermiş olduğu ifadenin sonundaki “*Tamam o zaman dedim deniyim dedim vaktim de var dedim denedim*” cümlesinden anlaşılacağı üzere Defne Hanım yeterli zamana sahip olup bu zamanı değerlendirmek istemiştir. Bunun önemli olmasını nedeni, Defne Hanım iş yerinde gece ve gündüz çalışan bir vardiya sistemi olması sebebiyle OMM'a gitmek için bir fırsat bulamamaktadır. Ancak kursundan kalan boş zamanının müzenin çalışma saatleriyle uyuşması nedeniyle müzeye gelmeye karar vermiştir. Bunun ise, Defne Hanım'ın sanal gerçekliği denemek için verdiği karara yansıdığı şu ifadesinde anlaşılmaktadır:

“Bu tarz şeyleri çok sevdiğim için, dedim ben buna gidecem bi şekilde bi türlü de fırsat bulamıyorum sürekli bi gece bi gündüz çalışan vardiya sistemim var. Sonra bugün bi kursum vardı kurstan da ekstra vakit kaldı hatta dedim ki ya modern müzeye git diye not almışım telefonumun onu açtım işte o notu gördüm sonra dedim bakim modern müze işte şey kaçta kadar açık? Ben diyorum 5 ya of vakit kalmadı tadını alamicam falan saat 6'yı gördüm Allah dedim süper kesin gitmeliyim”

4.2.1.1.5. **Merak**

Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım sanal gerçeklik uygulamasını denemeye karar vermelerinde *merak* faktörü etkili olmuştur. Örneğin, Canan Hanım mesleği itibariyle sanal gerçekliği profesyonel ve bilimsel amaçla kullanmıştır. Ancak, Canan Hanım'ın sözlerinden anlaşılmaktadır ki bu teknolojinin sanatsal anlamda kullanılması ilgisini çekmiş ve uygulamadaki gerçeklik ile ilgili ilişkisel kurgunun nasıl gerçekleştiğini merak etmesi sonucunda söz konusu uygulamayı denemeye karar vermiştir. Canan Hanım bu konuyla ilgili düşüncesini şöyle ifade etmiştir:

“E şimdi ben bunu profesyonel ve bilimsel amaçla kullanıyorum yani tespit belgeleme, onun üzerine projelendirme için kullanıyorum. Bunun bir sanat objesine dönüşmüş olması benim için çok enteresan, yani hiç sanat bakış açısıyla kullanılabileceğini düşünmemiştim. Ya çok değişik geldi içerde de var birkaç tane Sanal gerçeklikle ilgili video böyle bişey olunca ne boyuta geldiğimizi? O mekân deneyiminin ne boyuta geldiğini? Ne kadar o gerçeklikle ilişkisini kurulduğunu merak ettim”

Ferda Hanım ile Alev Hanım karar verme süreçleri sanal gerçeklik uygulamasının müze içindeki bulunduğu ortamı merak etmeleriyle başlamıştır. Alev Hanım'ın “*Çok ilgimi çekti hani baktım sanal gözlük takmışlar böyle hani bişeyler görüyorlar insanlar*

çok ilgimi çekiyor böyle şeyler, dedim ki acaba nasıl bişey?” ifadesine benzer olarak, Ferda Hanım bu durumu şöyle aktarmıştır: *“merak duygusu uyandırıyor yani çünkü emek verilmiş bi hizmet var orda devasa bir ekran bi çaba orda iki tane üç tane vesaire görevli, o emeği bi görmek istiyorsunuz. Yani bu kadar genç niçin uğraşiyor? Bi görmek istedim”*. Ali Bey ise, sanal gerçeklik teknolojisini genel anlamda sevmesiyle birlikte merakından dolayı denemeyi tercih ettiğini şu sözlerle anlatmıştır: *“Hani merakımdan dolayı aslında tercih ettim, yani merak ederim severim ben sektörünü ya da bu tarz şeyleri”*.

4.2.1.1.6. ***İlgili olmak***

İlgili olmak faktörü Can Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Kaan Bey’in sanal gerçekliği denemek için verdikleri kararlarda rol oynadığı görülmüştür. Örneğin, Batu Bey’in daha önce sanal gerçeklik ile ilgili bir deneyime sahip olmamasına rağmen ve aşağıdaki ifadesinden anlaşılacağı üzere, temelde bu teknolojiye ilgi duymakta olup bu nedenle denemeye karar vermiştir:

“Bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri ile ilgiliyim, meraklıyım, özellikle oyun teknolojilerini barındıran kısmında biraz bilgim var ilgim var. İlk gördüğümüzde düşünmedik bunu yapmalıyız dedik sadece yani eşim zaten çok meraklı olduğumu biliyor o da benim sayemde deneyimledi”

Can Bey ise öte yandan, müzedeki sanal gerçeklik bölümüne girdikten sonra sanal gerçeklik uygulamasının ilgisini çektiği ve böylece karar verdiğini şu ifadesiyle aktarmıştır:

“Şöyle, tam çıkarken burda ne var? Diye bi bakamıyon çünkü tam çıkış noktasında, eğer yani zaten siyah perdeli bi yerd, burda muhtemelen görüntülü bir şey var bi bakalım dedik, orda bakınca VR stand’ını gördüm ve ilgimi çekti, eşimle konuştum eşim de ilgili, bakalım mı? Dedik ve o şekilde karar verdik”

4.2.1.1.7. ***Gelecek kuşakları yakalama isteği***

Ferda Hanım *merak* faktörünün yanı sıra, gelecek nesillere uyum sağlama arzusundan hareketle farklı bir itici güdüyle karar verdiği anlaşılmıştır. Ferda Hanım bu konuyla ilgili soruyu şöyle cevaplamıştır:

“Yani kalkıp Bursa’dan buraya kadar geldiysem bunları denemek isterim imkanlar dahilinde onun hepsini olan herşey denemek istedim o yüzden sanal gerçekliği de görmek istedik orda. Çünkü gelecekle ilgili bişiler varsa elimizin altında ve dediğim gibi imkanlar

dahilindeyse görmek lazım, bizden sonraki gelecek kuşakları da yakalayabilmek adına bunu tecrübe etmişim diyebilmek adına”

4.2.1.1.8. **Doğayı seviyor olmak**

OMM’deki sanal gerçeklik uygulamasının içinde yer alan hikâyenin doğa ile ilgili olduğu göz önünde bulundurarak, Ezgi ve Defne Hanım sanal gerçekliği denemeye yönelik verdikleri kararların özünde doğayı seviyor olmaları da yer almaktadır. Örneğin, Alev Hanım düşüncesini aşağıdaki ifadeyle açıklamıştır:

“Çok ilgimi çekti hani baktım sanal gözlük takmışlar böyle hani bişeyler görüyorlar insanlar çok ilgimi çekiyor böyle şeyler, dedim ki acaba nasıl bişey? Bi de ağaç resmi de görünce hani çok severim doğayı. Ordakilere sordum hani bilgi aldım nasıl bişey diye sonra bilet alabilirsiniz şurdan felan dediler zaten o gün kapanacaktı o yüzden aklıma yazdım gelmeyi bu hafta da geldim”

Alev Hanım’ın sözlerine benzer şekilde, Defne Hanım kararını şöyle açıklamıştır: *“baktım hoşuma gidebilecek bişey bikere doğayla ilgili bişey ekstra huzur vercek”*.

4.2.1.2. **Çekici faktörler**

Çekici faktörler kategorisi, OMM’deki ziyaretçilerin sanal gerçeklik uygulamasını denemeye karar vermelerinde etkili olan çevresel faktörlere işaret etmektedir. Bu kategorideki 7 faktör aşağıdaki gibidir:

1. *Refakatçiler*: Elif Hanım (1 kişi)
2. *Diğer ziyaretçiler*: Elif Hanım ve Ali Bey (2 kişi)
3. *SG hikayesi (içeriği)*: Elif Hanım (1 kişi)
4. *SG ortamının atmosferi*: Ferda Hanım, Alper Bey, Elif Hanım ve Ali Bey (4 kişi)
5. *SG ortamındaki çalışanlar*: Ferda Hanım (1 kişi)
6. *SG ortamının fiziksel nesnelere*: Ferda Hanım ve Alper Bey (2 kişi)
7. *Sg’nin müze gibi ciddi bir kurumda bulunması*: Ferda Hanım (1 kişi)

4.2.1.2.1. **Refakatçiler**

Elif Hanım sanal gerçekliği deneme konusunda öncelikle kararız olup annesinin desteğiyle deneme kararını almıştır. Elif Hanım deneme kararından önceki kararsızlığını ise annesine hitaben şu sözlerle ifade etmiştir: *“sen olmasan ben Sallardım derim yani*

hani, birazcık çünkü ben öyleyim hani şeydir ya birini şey yapması lazım evet birinin beni hani yapıyoruz bunu demesi lazım”. Bu nedenle, Elif Hanım sanal gerçekliği denemeye karar vermesi noktasında müzeye ve sanal gerçekliği birlikte denemiş olduğu annesinin etkisini şu cümlesinde anlaşılmaktadır: *“Annem de dedi deniyelim hani o kadar geldik dedi. Ondan sonra öyle denemeye karar verdik”*.

4.2.1.2.2. **Diğer ziyaretçiler**

Müzedeki yer alan diğer ziyaretçilerin sanal gerçekliği denemeye karar verilmesi sürecini etkileyen bir diğer unsurdur. Örneğin, Elif Hanım’ın *“Yani girdik zaten o bölüme herkes işte aralarında konuşuyorlardı işte ben şunu yapıcım ben bunu yapıcım diye. Ondan sonra hani benim de ilgimi çekti, dedim anne biz de mi yapsak ki? Hani”* ile Ali Bey’in *“Biraz hızlı gezdik tam çıkacaktık işte o araya gidenleri gördük falan, dedik, karanlık ya bir de iyice merak ettik”* ifadelerinden diğer ziyaretçilerin müzedeki sanal gerçeklik bölümüne doğru hareketlilikleri ve bu uygulamayla ilgili bazı konuşmaları söz konusu karar verme süreçleri açısından merak uyandırıcı ve çekici bir etki yaratmış olduğu anlaşılmaktadır.

4.2.1.2.3. **SG hikâye (İçeriği)**

Elif Hanım’ın konuşmalarından sanal gerçeklik uygulamasının ele aldığı konu ve hikâye söz konusu uygulamayı denemeye karar vermeyi etkileyebilecek bir diğer unsur olabileceği görülebilmektedir. Bu konuda, Elif Hanım şu sözleri sarf etmiştir: *“Sonra işte ağacı öğrendik ağacın işte en büyük ağaç olduğu, taç yapraklarına suyun 20 günde çıktığı falan. Ha bunlarda beni çok etkiledi hani dedim bunu yapmalıyız bence böyle bi deneyim güzel olabilir”*.

4.2.1.2.4. **SG ortamının atmosferi**

Ferda Hanım, Alper Bey, Elif Hanım ve Ali Bey’in sanal gerçeklik uygulamasının yer aldığı bölümün atmosferinin sanal gerçeklik uygulamasını denemeye karar vermelerini etkileyen bir çekicilik unsuru olduğuna işaret eden düşünceler paylaşmışlardır. Örnek olarak, Ferda Hanım’ın bu durumu açıklayan şöyle bir ifadesi olmuştur: *“kurduğunuz ortamın o ambiyansı o siyah ortam işte bianda işte ahşap ve*

yeşilliklerle ilgili küçük bi orman havası yaratmış olmanız insanı çekiyor burda ne deneyebilirim acaba? Dedirtiyor”. Benzer olarak, Alper Bey atmosferin çekiciliğini dolaylı olarak şöyle dile getirmiştir:

“Sanal gerçeklik uygulamasının yapıldığı yerin sol tarafı uygulamanın kendisi var sağ tarafında boş bi karanlık bi kısım var ekranlarda tam o sağ ve soldaki kısımların ortasında bi yerde yani insan tabi oraya yaklaşınca direkt şeyden etkilenip dönüyor zaten etkinliğin olduğu tarafa”.

4.2.1.2.5. **SG ortamındaki çalışanlar**

Ferda Hanım sanal gerçeklik bölümündeki çalışanların davranışlarının öneminden ve bunun bir çekicilik unsuru oluşturabileceğine işaret eden sözlerini şöyle ifade etmiştir: *“Birincisi personelin yönlendirmesi ve tavrı çok güzel, bu bize ite de bilirdi hemen orda da vazgeçebilirdik bu çok etkili”*

4.2.1.2.6. **SG ortamının fiziksel nesnelere**

Sanal gerçeklik uygulamasının bulunduğu ortamın atmosferinden farklı olarak, somut bir şekilde söz konusu uygulamanın bölümünde yer alan gerek dekoratif objeler gerekse kullanılan cihazların kendisi bir cezbedici unsur olarak rol oynayabilmektedir. Ferda Hanım sanal gerçeklik bölümündeki fiziksel nesnelere ilişkin ifadesi şöyledir:

“İşte bianda işte ahşap ve yeşilliklerle ilgili küçük bi orman havası yaratmış olmanız insanı çekiyor burda ne deneyebilirim acaba? Dedirtiyor. Çünkü sınırlarla da çevirili orası bunlar birinci sebepler. İkinci sebep de evet merak duygusu uyandırıyor yani çünkü emek verilmiş bi hizmet var orda devasa bir ekran”

Alper Bey ise, müzedeki sanal gerçeklik bölümünde yer alan özellikle teknolojik araç gereçlere dikkat çeken sözleri aşağıdaki gibidir:

“Yani şey biraz daha tek başına bi esermiş gibi gözüküyor çünkü çok büyük bi projeksiyon üzerinde zaten işte o ağaçla ilgili simülasyondaki ağacın zaten bişeyi var, yani hani sürekli bir videosu var hani önünde de zaten benim ilgimi çektiği için hani ben hani direkt orda ışıklı işte o belli bi marka bilgisayarın logosunu görünce dedim burda şey var yani burda başka bir aksiyon var”

4.2.1.2.7. *SG'nin müze gibi ciddi bir kurumda bulunması*

Ferda Hanım sanal gerçekliğin bir uygulama olarak müze içinde bulunmasının profesyonel bir intibaa bıraktığını ve bunun, sanal gerçeklik uygulamasını denemeye karar vermesinde çekici bir unsur olarak rol oynadığını düşünmektedir. Ferda Hanım'ın bu durumu şöyle açıklamıştır:

“Belki yaş olarak da böyle gidim 7 boyutlu film izlim 8 boyutlu bişey yapım dicesek insanlar değiliz bazı şeyler çok çocukça gelebiliyor ve kaçabiliyorsunuz ama burada birazcık daha profesyonel bişeyle karşılaşacak olduğunuz bilmek sizi çekiyor”

4.2.2. **Müze ziyaretçilerinin SG deneyiminin boyutları**

OMM ziyaretçilerinin sanal gerçeklik ile ilgili önceki deneyimleri, şimdiki deneyimle ilgili beğendikleri ve hoşlarına gitmeyen yanları, bu deneyimi daha iyi hale getirmek için neler yapılabileceği, deneyim esnasında neler hissettikleri ve bu deneyimi üç sözcükle özetlemelerine yönelik sorulardan elde edilen verilerle 58 kod oluşturulmuş, Şekil 4.3'de görüldüğü üzere 11 kategoride sınıflandırılmış olup *müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyiminin boyutları* teması altında toplanmıştır. Bu kategoriler şu şekildedir: *bilişsel, duygusal, algusal/duyusal, estetik, fiziksel, hazcı, iç gözlemsel, kullanılabilirlik, pazarlama, rekreasyonel ve sosyal*'dir. Tablo 4.4'de ayrıca, tema kategorileri ve kodlarıyla birlikte bütüncül bir şekilde görülebilmektedir.



Şekil 4.3 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları Teması ve Kategorileri

Tablo 4.4 Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları Teması, Kategorileri ve Kodları

| Kategori Tema | Müze Ziyaretçilerinin SG Deneyiminin Boyutları | | | | | | | | | | |
|---------------|--|-----------------|----------------------------|------------|-------------------|-------------|-----------------|----------------------|------------------------------|--------------|-------------------------|
| | Bilişsel | Duygusal | Algısal/ Duyusal | Estetik | Fiziksel | Hazcı | İç Gözlemsel | Kullanılabilirlik | Pazarlama | Rekreasyonel | Sosyal |
| Kod | İçine alma | Ürkme | Algılanan gerçeklik | Etkileyici | Müdahale | Eğlenme | İç diyalog | Cihazların işlerliği | Fiyat | Kaçış | Çalışanlarla etkileşim |
| | Oradalık hissi | Korku | İşitsel | Yenilik | Uygulamanın alanı | Hoşnut olma | Anımsama | Cihazların ağırlığı | Uygulamanın yeri ve tanıtımı | İyi hissetme | Refakatçilerle paylaşım |
| | Öğrenme | Heyecan | Görsel | Farklı | Hareket | Haz alma | Hayal gücü | Kullanım rahatlığı | | Rahatlama | |
| | Kontrol | Tedirginlik | Dokunsal | Sanatsal | Etkileşim | Keyif alma | Düşünme | Görüntü kalitesi | | Huzur | |
| | Odaklanma | Sevinç | Hikâye (İçerik) | | | | Doyum | | | | |
| | Keşfetme | Hayal kırıklığı | Süre | | | | Zevk alma | | | | |
| | Anlama | Gerginlik | Koku | | | | | | | | |
| | Adaptasyon | Hayranlık | Sanal-fiziksel ortam uyumu | | | | | | | | |
| | İlham | Mutluluk | | | | | | | | | |
| | | Beklenti | | | | | | | | | |
| | Nostalji | | | | | | | | | | |

4.2.2.1. **Bilişsel**

Bilişsel kategoride ziyaretçilerin OMM’da sanal gerçeklik deneyimi esnasında yaşamış oldukları zihinsel bazı faaliyet, süreç ve durumları ifade etmektedir. Bu kategorideki 9 kod aşağıdaki gibidir:

1. *İçine alma*: Banu Hanım, Canan Hanım, Ferda Hanım ve Kaan Bey (4 kişi)
2. *Oradalık hissi*: Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Alper Bey ve Ferda Hanım (7 kişi)
3. *Öğrenme*: Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım (8 kişi)
4. *Kontrol*: Defne Hanım ve Alev Hanım Elif Hanım’ın Annesi (3 kişi)
5. *Odaklanma*: Elif Hanım’ın Annesi (1 kişi)
6. *Keşfetme*: Defne Hanım, Canan Hanım, Kaan Bey ve Broşür (3 kişi + 1 Broşür)
7. *Anlama*: Defne Hanım (1 kişi)
8. *Adaptasyon*: Defne Hanım, Alper Bey ve Kaan Bey (3 kişi)
9. *İlham*: Kaan Bey (1 kişi)

4.2.2.1.1. **İçine alma**

Banu Hanım, Canan Hanım, Ferda Hanım ve Kaan Bey sanal gerçeklik deneyimin içine alma özelliğini vurgulayan paylaşımları olmuştur. Banu Hanım örneğin “*Çok tuhaf bir durum aslında, sonuçta oradaki bir... Ya ayağımı yere bastığımı biliyorsun nerede olduğunu farkındasın biliyorsun ama öyle bir seni alıyor ki bütün görselleriyle içine o yüzden orada yokmuşsun sanki*” sözüyle içine almayı ifade etmiştir. Banu Hanım’ın ifadesi, sanal gerçeklikte kullanılan görsellerin içine alınma konusunda önemli bir rolü olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Benzer olarak, Canan Hanım şu ifadesi olmuştur: “*yukarıya çıktığımda ağaç dallarına doğru gittiğimde tamamen kaybolmuştum. Ondan sonra hareket edemedim yani beni içine aldı, yani ilk 1’inci dakkadın sonra içine aldı*”. Bunlara karşın, Kaan Bey, teknik bir aksaklıktan dolayı içine tam giremediğini anlatan şu sözleri olmuştur “*ufaktan hareket ediyor hikâyeye ama tam giremedim işin içine kulaklıkla ilgili bir problem vardı*”. Kaan Bey’in sözlerinde de anlaşılacağı üzere sanal gerçeklikte kullanılan cihazlarda yaşanan aksaklıklar içine alma durumunu olumsuz şekilde etkileyebilmektedir.

Ziyaretçilerin içine alma ile ilgili yapmış oldukları açıklamalar, yapılan belge incelemeleri sonucunda elde edilen veriler tarafından desteklediğini özellikle “sarmalayıcı” sözcükleriyle görmek mümkün. Örneğin, müzenin broşürlerinin birinde şöyle bir ifade belirlenmiştir: “*Ağaca Övgü (Treehugger) ve Bir Havanın Gözlerinden (In the Eyes of the Animal) aynı anda pek çok duyuya hitap eden sarmalayıcı yerleştirmelerdir*”.

4.2.2.1.2. **Oradalık hissi**

Sanal gerçeklik deneyiminin bilişsel öğelerinden bir diğeri olan *oradalık hissi* ile ilgili Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Alper Bey ve Ferda Hanım görüşlerini aktarmışlardır. Oradalık hissi farklı ziyaretçiler tarafından çeşitli biçimlerde betimlenmiştir. Emir Bey oradalık hissini şöyle anlatmıştır:

“Yerinde durup izleseniz bile kendinizi onun içindeymiş gibi hissedebiliyorsunuz yani sanal gerçekliğin olayı da buydu. Şu an başlangıç seviyesinde bile bize bu şeyleri sunabiliyorken 5 10 yıl sonra acaba bize daha neler sunacak. Şu an da bile kendimi içinde hissettim”

Elif Hanım bu durumu şöyle aktarmıştır: “*Hani, bi de orda gene arkadan sakinleştirici bir müzik var sanki gerçekten kendimi böyle bi California’da böyle ormandaymışım da sanki hani böyle o ağaca bakıyormuşum gibi hissettim*”. Elif Hanım’ın oradalık hissini bu şekilde ifade etmesi, algılanan seslerin oradalık hissini pekiştirebildiği şeklinde yorumlanabilir.

Alper Bey oradalık hissiyle ilgili şu açıklamasıyla: “*Ağaçla ilgili olan simülasyonu denedim, şey hissyatı güzeldi tabi yani hani sahne başladığındaki o ortam oldukça gerçekçiydi yani gerçekten bi ortamın içerisinde bi ormanın içerisinde yağmur yağıyor hani hissyatını veriyordu*” bulunarak, söz konusu deneyim esnasında oradalık hissini oluşmasında gerçeklik algısının da yer alabildiği görülebilmektedir. Banu Hanım ise “*Gerçekten orada hissediyorsun kendini gerçekten su damlası gibi hissediyorsun ya da onların içinde sıkışmış bir küçük hayvancık gibi hissediyorsun sanki ağacın içine kaçmış o yüzden de gerçekçi*” cümlesiyle Alper Bey’in aksine, oradalık hissini oluşması nedeniyle gerçeklik algısının da oluştuğu görülmektedir.

Buradan da anlaşılacağı üzere, gerçeklik algısı ile oradalık hissi arasında bir etkileşim söz konusu olabileceği düşünülebilir. Banu Hanım’ın ifadesinin özellikle

“kendini gerçekten su damlası gibi hissediyorsun” kısmından anlaşılacağı üzere oradalık hissinde ayrıca bir rol üstlenme söz konusudur.

4.2.2.1.3. **Öğrenme**

Sanal gerçeklik deneyiminde öğrenme bileşenine Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım değinilmiştir. Deneyimin eğitsel bileşeniyle ilgili Elif Hanım şu sözleri kaydetmiştir: “*Mesela California 'da böyle bir ağaç olduğunu öğrendim, yani çok büyük olduğunu ve başka bir yere götürüldüğünde bu kadar büyümediğini öğrendim. Yapraklarına suyun işte 20 günde geldiğini öğrendim yani gerçekten bişeyler öğrendim*”

Her iki sanal gerçeklik uygulamalarındaki hikayeler ile ilgili bilgiler daha önce de bahsedildiği gibi söz konusu uygulamanın bölümünde görevli olan çalışanlar tarafından aktarılmaktadır. Kaan Bey'in sanal gerçeklik deneyiminin öğrenme bileşeniyle ilgili yapmış olduğu açıklamada bilgilendirme biçiminin önemine dikkat çekmiştir:

“Hikâye konusunda birazcık daha bilgilendirilebilirdim yani. Çok kısa oldu hikâye tanıtım bana şöyle oluyor böyle oluyor şöyle yapıyorsunuz mesela o yüzden aklımda kalmadı hani ağacın türü neydi? Kaç bin yıllıktı? Nereye gidiyordu hikâye? Çok ufak ana hatları kaldı. Detaylar konusunda birazcık daha bilgilendirilsem ya da Sanal gerçeklik içerisinde o hikâyeyi bana hatırlatacak öğeler olsa timeline çizgileri gibi o daha iyi olabilir. İşte 15 dakikalık süreci ilk 5 dakikası işte ağacın tekrardan büyümesi vesaire şeklinde ufak çaplı bilgilerle ya sesli ya da görsel olarak bilgilendirilsem hikâyenin içinde canlı tutulurum canlı tutulursam da atmosferden kopmamış olurum. O daha sağlıklı olur”

Benzer şekilde, öğrenme bileşeninin bilgilendirme yönüyle ilgili Alev Hanım'ın paylaştığı düşünce şöyledir:

“Hayvanlığa sonra ağaçta olana gittim ağaçlı olan da... şey sadece tek sıkıntı tam gözlüğü taktık her tek aa bu arada diyip şey söylediler işte şu hızlıca şurdan şurda bişey oluyor felan çıkma yeriniz şu kadar falan tam anlayamadım yani hani ne kadar ilerleyebilcem alanım ne kadar. O yüzden hani biraz ilerliyorum ızgaralar çıkıyor burda mı duracaktım? Gececek miydim? Onu düşünmek biraz şey yaptı beni hani deneyimi biraz kısıtladı”

Özellikle Alev Hanım ile Kaan Bey'in ifadelerinden anlaşılacağı üzere, sanal gerçeklik deneyiminin öğrenme bileşeni konusunda hikayeye ilgili doğru bilgilendirme akışının sağlanması önemlidir. Doğru bilgilendirme akışının sağlanmadığı takdirde ziyaretçinin hikayeye ilgili bilgilerin öğrenilmesinde bir eksiklik yaşanmaktadır.

Böylece, içine alınma ve oradalık hissi olumsuz yönde etkilenebilme söz konusu olabilmektedir.

4.2.2.1.4. **Kontrol**

Kontrol ile ilgili düşüncelerini paylaşan Defne Hanım, Alev Hanım ve Elif Hanım'ın Annesi olmuştur. Ziyaretçiler, sanal gerçeklik deneyimi esnasında bir şeylerin kendi kontrollerinde olması bu deneyimin olumlu gördükleri yanlarından birini teşkil etmektedir. Bu özelliği Defne Hanım şöyle ifade etmiştir:

“Burda bu sefer işte bi bileklerime de bişey bağlandı ve onu kontrol edebilmek bana daha ayrı bi haz verdi. Heralde bu birazcık karakterle alakalı bişey olduğunu düşünüyorum. Hani bazı insan oturup seyirci kalmayı daha çok sever bazısı da keşfetmeyi daha çok sever hani ben de o keşfetmeyi sevenlerden olduğum için böyle kontrol etmek meraklı meraklı bişeylere bakmak daha hoşuma gitti. O bilekliklerin farkı diyorum bence”

Bir Hayvanın Gözlerinden uygulamasıyla ilgili sözlerini aktaran Alev Hanım buna karşın, deneyim içerisinde bir seçim yapamama ve dolayısıyla hikâyeye içinde görece olarak daha az kontrol olmasının olumsuz yönünü şöyle yorumlamıştır: “*birincisinde hayvanların gözünde sadece atıyorum kısıtlı sadece önünüze ne gelirse ona bakıyorsunuz, ya da atıyorum şurda ne varmış diyip o tarafa... bi seçim yapamıyorsunuz*”.

4.2.2.1.5. **Odaklanma**

Sanal gerçeklik deneyiminin odaklama bileşenine yönelik OMM ziyaretçilerinden yalnızca Elif Hanım'ın Annesinin ifadesi olmuş ve söz konusu bileşeni şöyle açıklamıştır:

“*Yani sırf o olaya odaklanıyorsun o anda hani, yanında olmuş olsam belki çevrede farklı olaylardan dolayı anın kendisini kaçırabilirsin ama sırf ona odaklı olduğu için yani anı her şeyiyle tamamen birebir yaşadığın için yani tüm her şeyiyle hissettiğin için daha güzel. Her şeyini görebiliyorsun her şeyini anlayabiliyorsun*”

Elif Hanım'ın Annesinin bu sözlerinden, hikâyede yaşatılması amaçlanan olguyu farklı duyuların birlikte uyarılmasıyla deneyimlenmesi sonucu bir odaklanma söz konusu olabildiği anlaşılmaktadır. Ayrıca, bunun doğru bir içine alınma sürecinin ve dolayısıyla oradalık hissini yaşanması sonucunda odaklanmanın oluşabildiği söylenebilir.

4.2.2.1.6. **Keşfetme**

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerden üçü (Bir Defne Hanım, Canan Hanım ve Kaan Bey) deneyim içerisindeki keşfetmeyle ilgili paylaşımları olmuştur. Örneğin, keşfetme, Canan Hanım'ın “*Bi içerde olmayı ve yukarı çıkmayı deneyimledim. Sonra bi dedim dışardan ne görüyorum acaba? Dışarıya çıktım aşağıdayken yani zemindeyken*” cümlesinden anlaşılmaktadır.

Defne Hanım deneyimindeki keşfetme durumunu şu ifadesiyle aktarırken “*mesela bi ağaç formatının içine girmek onu keşfetmek, bu bana daha haz verdi açıkçası*” Kaan Bey “*Farklı bi dünya keşfiyle birlikte heyecanlandım*” şeklinde anlatmıştır. Defne Hanım ile Kaan Bey'in sanal gerçeklik deneyimindeki keşfetme ifadelerinden görüldüğü üzere, kişisel zevk veya tercihlere bağlı öznel bir durum olmakla birlikte, söz konusu deneyim esnasındaki keşfetme beraberinde heyecan ve haz alma da yaşanabilmektedir.

Keşfetme vurgusunu müzenin belgelerinde de görmek mümkün. Örneğin müzenin incelenen bir broşüründe şöyle bir cümleye rastlanılmıştır: “*kolektifin mimari gereçleri, çağdaş imgeler teknikleri ile performansı bütünleştirip yarattığı mekanlar, oyuncu bir keşifle can bulana kadar sessizce bekler*”.

4.2.2.1.7. **Anlama**

Sanal gerçeklik deneyiminin bir diğer önemli bileşenlerinden biri olguları içten anlama olanağını sunmasıdır. Bu olanağı Defne Hanım'ın şu sözlerinde görmek mümkün:

“Bi de şöyle bişey ya sonuçta bi ağcın içindesin biz hep dışarıdan görüyoruz bişeyler bi gelişim var yukarıya doğru bi gelişim var. Bu bi evre sen de bu evrenin nasıl olduğunu içten görebiliyorsun ki hatta herkes için de işte tüm gelişimlerin birazcık işin felsefesine inicem (Hafif gülererek) ama... tüm gelişimlerin içten olduğunu söylerler, sen bunu sanal gerçeklik sayesinde bir nebze olsun yani işte 9,5 dakika ya da 6 dakikada anlayabiliyorsun. Bu açıdan güzeldi”

4.2.2.1.8. **Adaptasyon**

OMM ziyaretçilerin üçü (Defne Hanım, Alper Bey ve Kaan Bey) sanal gerçeklik deneyiminin başında sanal ortamın içindeyken ortamı tanımaya çalışma ve bir adaptasyon süreci gerçekleştirdiğinden söz etmektedir. Alper Bey bu adaptasyon sürecini şöyle aktarmıştır:

“Yani şey bi yani nasıl diyim? Zaten toplamda 6 dakikalık bi senaryoydu heralde bi ilk dakikasında işte evet etrafta yağmur yağıyor ama ben bi hareket göremedim heralde şey başlamadı diye düşündüm. Sonra işte kafamı sol tarafa çevirdiğimde aslında ağacın yanında durduğumu içinde durmadığımı farkettim. Anladım kadarıyla ağacın içerisinde hareket edince hani sular işte yükselmeye başladı etti falan yani bi o işte 6 dakkanın belki bi dakkası bi adaptasyon süreci gibi bişey oldu onun dışında aslında çok da bi olumsuz yönü yoktu”

Kaan Bey benzer olarak, adaptasyon sürecinden bahsetmektedir. Bunun içinse sürenin uzatılması veya bir eğitim aşamasının eklenmesi gibi bir öneride şöyle bulunmuştur:

“Birazcık daha uzun olabilirdi evet birazcık daha uzun olabilirdi yani şey şunu söyleyebilirim hani 15 dakika ama 50 lira okayim yani bunda da okayim yani o açıdan bir problem yok ama bunu birazcık daha uzun tutmaları çünkü, baştaki duruma gelicem gerçekliğe girdiğinizde... ortamı tanımaya çalışıyorsunuz yalnızsınız belirli bir kareniz var o yüzden ben yerinde olsam şöyle bişey yapabilirdim arkadaşlara belki teknik taraftakilere hani bi 3 4 dakikalık eğitim süresi bir train süresi akabinde şeye girme deneyimi yaşamaya girmek daha sağlıklı olurdu. 9 dakika mı? 4.5 dakaksı biraz öyle geçti”

4.2.2.1.9. ***İlham***

OMM'daki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerden Kaan Bey, bu deneyimin farklı bir yanına dikkat çekerek mesleki anlamdaki kendi yaratıcılık sürecinin olumlu yönde etkilediğini şu sözlerle belirtmiştir:

“Ha bu bana orda şey yapıyor, yeni bir yol yeni bir kapı açıyor kendimi geliştirmem için kendimi besleyebilmem için. Burdan aldığım beslenmeyle de kendi yaratıcı sürecimi kendi mesleğime de kendi işime aktarırım. O açıdan kesinlikle şey devamlılık sağlayan bir deneyim oldu”

4.2.2.2. ***Duygusal***

Bu kategoride, OMM ziyaretçilerinin sanal gerçeklik ile ilgili deneyimin duygusal boyutuna yer verilmektedir. Ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyiminde yaşamış olduğu 11 duygu şu şekildedir:

1. *Ürkme*: Banu Hanım ve Canan Hanım (2 kişi)

2. *Korku*: Banu Hanım, Emir Bey, Ali Bey, Canan Hanım, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım (7 kişi)
3. *Heyecan*: Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Kaan Bey ve Ferda Hanım (6 kişi)
4. *Tedirginlik*: Elif Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım (3 kişi)
5. *Sevinç*: Ali Bey (1 kişi)
6. *Hayal kırıklığı*: Ali Bey (1 kişi)
7. *Gerginlik*: Canan Hanım (1 kişi)
8. *Hayranlık*: Kaan Bey (1 kişi)
9. *Mutluluk*: Can Bey, Kaan Bey ve Ferda Hanım (1 kişi)
10. *Beklenti*: Ferda Hanım ve Alev Hanım (2 kişi)
11. *Nostalji*: Alev Hanım (1 kişi)

4.2.2.2.1. *Ürkme*

Banu Hanım ve Canan Hanım sanal gerçeklik deneyiminde *ürkme* duygusuyla ilgili paylaşımları olmuştur. Her ikisi de *Ağaca Övgü* uygulamasında yaşanan yükselme anıyla ilgilidir. Örneğin, Banu Hanım *ürkmeyi* şu sözlerle “*Hatta biraz da ürkütücüydü yani boşlukta gibiydi olmak ürkütücü o yüzden çok... gerçekliği çok iyiydi*” anlatırken, Canan Hanım şu şekilde anlatmıştır: “*O yeri görürken dışarı çıkmak problemlili değildi ama yukarı çıkınca dışarıya adım atmaya tereddüt ettim çünkü, o boşluğa adım atmak şeyi geldi yani... ürkütücü bişi oldu*”. Özellikle Banu Hanım’ın “*yüzden çok... gerçekliği çok iyiydi*” şeklindeki ifadesi, sanal gerçeklik deneyiminin içinde yaşanan *ürkme* duygusunun gerçeklik algısının oluşmasında rol oynadığına işaret edebilir.

4.2.2.2.2. *Korku*

Korku, OMM’deki sanal gerçeklik deneyimiyle ilgili 8 ziyaretçi (Banu Hanım, Emir Bey, Ali Bey, Canan Hanım, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım) tarafından dile getirilerek en fazla belirtilen duygu olarak bulgulanmıştır. Kaan Bey örneğin, deneyimde oluşan korku duygusunu şu şekilde betimlemiştir: “*İçeriye girilen durum çok apayrı bir... yeni bir gerçeklik boyut yarattığı için içinde korku endişe*”. Banu Hanım ise, “*Adım atmaya korkuyorsun uçacakmışın gibi, halbuki biliyorsun ki yerdesin. O hisler zaten*

güzel” diyerek korkunun yaşanması deneyimin olumlu yanlarından biri olduğuna işaret etmiştir.

Bir önceki *ürkme* duygusu bölümündeki Banu Hanım’ın sözlerine karşın, Kaan Bey’in ifadesinden anlaşılacağı üzere, gerçeklik algısının oluşmasının sonucunda da bir korku ve edişe duygusu yaşanmaktadır. Bu iki ifadeye birlikte bakıldığında ise, gerçeklik algısı ile yaşanan duygular arasında bir etkileşim söz konusu olduğu söylenebilir.

4.2.2.2.3. **Heyecan**

Ziyaretçiler tarafından sıkça dile getirilen bir diğer duygu da *heyecan*’dır. Heyecan duygusu Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Kaan Bey ve Ferda Hanım olmak üzere 6 ziyaretçinin paylaşımlarında görülmektedir. Defne Hanım ile Kaan Bey’in açıklamalarında özellikle deneyim sırasındaki keşfetme ile birlikte oluşan heyecan vurgulanmıştır. Örneğin, Defne Hanım’ın “*bu soyut gerçekliğin içerisinde de heyecan verici bir duygu duydum, bunu da keşfetmek güdüsüyle birlikte bulduğum için*” cümlesine benzer olarak, Kaan Bey “*Farklı bi dünya keşfiyle birlikte heyecanlandım... heyecan kesinlikle vardı*” şeklinde ifade ederek bu duyguyu açıklamıştır. Öte yanda, Elif Hanım ve Emir Bey’in ifadelerinde heyecan duygusunun sanal gerçekliği ilk defa denemiş olmak ile oradalık hissiyle ilişkilendirildiği görülmektedir. Emir Bey bunu “*sanal gerçeklik deneyimim zaten daha önce deneyimlemediğim için ilk defa denemenin de bir heyecanı oluyor bir farklılığı oluyor*” şeklinde ifade ederken Elif Hanım şu sözleri kaydetmiştir: “*heyecan vericiydi çünkü gerçekten California’daki o ormandaymışım gibi hissettim*”.

4.2.2.2.4. **Tedirginlik**

OMM ziyaretçilerinin üçü (Elif Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım) sanal gerçeklik deneyiminde tedirginlik duyduğunu belirtmiştir. Örnek olarak, Elif Hanım yaşadığı tedirginliği hikâyeyi ilk başta tam olarak anlamamasından kaynaklı olduğunu şöyle anlatmıştır: “*Ya ilk başta tedirgin oldum çünkü hani böyle şey acaba bi ilk başta olayı anlayamadım, aşamalarıyla anlatıyorum, hani böyle yağmur yağıyor bi baktım hani ağacı tam göremedim hani dedim acaba ben mi tam anlayamadım? Falan dedim*”. Canan Hanım ise, sanal gerçeklik bölümündeki orman atmosferini yaratmak amacıyla zeminde konulan taş ve küçük ağaç kabuklarının üzerinde yürümenin tedirginlik yarattığını şöyle

aktarmıştır: “*Yerde tabi hani o zemini hissetmek için şeyleri koymuşlar ama... o biraz tedirginlik veriyor*”.

4.2.2.2.5. **Sevinç**

Ziyaretçiler arasında *sevinç* duygusunu ifade eden yalnızca Ali Bey olmuştur. Buna göre Ali Bey’in sanal gerçeklik deneyimi esnasında heyecanın yanı sıra, bir sevinç duyduğunu da gösteren sözleri şöyledir: “*Çok heyecan verici böyle şey yaptı nasıl söyledim? Hiç görmediğim denemediğim şeyi yapınca insan böyle bi heyecan sevinç, böyle bir şey duyar ya işte kelimelerle anlatılmaz*”

4.2.2.2.6. **Hayal kırıklığı**

Ali Bey’in heyecan ve sevinçle birlikte hayal kırıklığı duygusu da yaşamış bulunmaktadır. Bir sonraki *Algısal* boyut bölümünde ayrıntılı şekilde ele alınacağı gibi, Ali Bey’in sanal gerçeklik uygulamasının içinde bulunduğu fiziksel alan ile sanal ortam arasında bir uyum olmasını beklemekteydi. Ancak bu beklentinin karşılanmaması sonucunda hayal kırıklığı yaşadığı aşağıdaki sözlerinden anlaşılmaktadır:

“O alan içerisinde bazı çalılıklar var, işte engel var vesaire. Ben direk o alanın hepsini kullanabileceğimi ve o yerdekilerin sanal gerçekliğin içinde olduğunu düşündüm. Ama girdiğim zaman mesela çok daha küçük bir alanda iki buçuk adımlık bir verdiniz ve o çalılıkların hiçbirinin gerçek olmadığı biraz daha böyle işte hayal kırıklığı yaşattı”

4.2.2.2.7. **Gerginlik**

OMM’daki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerden yalnızca Canan Hanım gerginliği yaşamış bulunmaktadır. Canan Hanım OMM’daki özellikle *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasının deneyimiyle ilgili sesin tek düze şeklinde seyretmesi nedeniyle yaşadığı gerginliği şöyle ifade etmiştir: “*Ses diyelim özellikle o ilk deneyim için öyleydi o benim için biraz fazla monotonda ve gerdi beni*”.

4.2.2.2.8. **Hayranlık**

Kaan Bey’in korku bölümünde önceden belirtilen açıklamasındaki korku ve endişe duygularıyla birlikte, bu deneyimle ilgili hayranlık duyduğuna ilişkin ifadesi

şöyledir: “Yeni bir gerçeklik boyut yarattığı için, içinde korku endişe... ya da hayranlık uyandırıcı şeyler de var özellikle hayranlık uyandırıcı”. Bu ise, korku bölümündeki Banu Hanım’ın yapmış olduğu şu açıklamasından: “Adım atmaya korkuyorsun uçacakmışsın gibi, halbuki biliyorsun ki yerdesin. O hisler zaten güzel” korku ve endişe gibi bazı duyguların yaşanması sanal gerçeklik deneyiminin olumlu yönlerinden birini teşkil ettiği vurgulanabilir.

4.2.2.2.9. **Mutluluk**

OMM ziyaretçilerinin üçü (Can Bey, Kaan Bey ve Ferda Hanım) sanal gerçeklik deneyimi esnasında bir mutluluk duygusu yaşadığını paylaşmıştır. Bunlardan, Can Bey’in başka bir dünyaya gidebilmenin vermiş olduğu mutluluğa işaret eden şu cümlesi olmuştur: “Tabi insanı mutlu eden şeyler, o anda sizi ordan alıyor bambaşka biyere götürüyor”. Diğer bir açıdan, Ferda Hanım’ın özellikle *itici faktörler* bölümündeki *gelecek nesilleri yakalama* güdüsüyle ilgili ifadesi göz önünde bulundurulduğunda, Ferda Hanım’ın beklentisinin bu açıdan karşılandığı ve bu nedenle de bir mutluluğa eriştiği şu açıklamasından anlaşılmaktadır: “sonuca doğru farklı bir deneyimin mutluluğu oluyor, farklı bir deneyim tecrübesi ve mutluluğu oluyor ve güzel şeyler yapılmış oluyor yani bu çağda yaşadığınızı işte hissetmek istiyorsunuz, teknoloji çağındayız ve bunu hissetmek istiyorsunuz o yüzden güzeldi”.

4.2.2.2.10. **Beklenti**

Sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerin üçü (Ferda Hanım, Ali Bey ve Alev Hanım) beklentiyle ilgili ifadeleri olmuştur. Örneğin, Ferda Hanım sanal gerçeklik deneyimi hakkındaki fikirlerini aktarırken deneyim öncesinde kendisinde oluşan beklentiyi şu sözlerle anlatmıştır:

“Beklentiyi yüksek tutuyoruz aslında bizden de kaynaklı biraz var kişi beklenti yüksek tutmamalı belki. Bu bi bizden kaynaklı şimdi bi orman içinde olacağımı falan düşünce haliyle çok daha farklı hissetmek istiyorsunuz tamamen bi orman tamamen bi yapraklar tamamen bi yeşillik biraz daha belki yeşil doku görmek istiyorsunuz bi ara onu gördük zaten”

Ferda Hanım’a benzer bir şekilde, Alev Hanım’ın sanal gerçeklik deneyimine ilişkin yüksek beklentisini şöyle dile getirmiştir:

“Çok beklentim vardı çünkü... çok güzel gözüküyor ya güzel zaten... ama benim şöyle beklentiyi çok yüksek koyarsanız sıkıntı oluyor... aslında dediklerini yaptılar hani gerçekten de hayvanların bakış açısına ağaçtan hani ama benim hayal gücüm çok fazla o yüzden çok... beklentim de biraz yüksekti. Ama içerisindeyken o beklentiyi düşürmeye çalıştım eğlenmeye çalıştım o yüzden güzel vakit geçirdim”

4.2.2.2.11. *Nostalji*

Duygusal boyutun son bileşeni olarak, *nostalji* ile ilgili yalnızca Alev Hanım'ın açıklaması olmuştur. Bir sonraki *İç gözlemsel* boyutta ayrıntılı şekilde anlatılacağı gibi, çocukluğuyla ilgili anıları hatırlamak Alev Hanım'ı mutlu etmektedir. Bu nedenle, OMM'daki sanal gerçeklik deneyimi esnasında geçmişte kalan güzelliklere olan özlemi ile ilgili ifadesi şöyledir:

“Nostaljik hissettim çok alakasız ama mesela onlara bakarken çok alakasız şeyler aklıma getirdi bana mesela atıyorum çocukken, ilk çocukluğumu getirdiğim evdeki hani atıyorum bi komşumuz vardı mesela o... çok uzun yıllar göremedim sonra bi yine çok uzun zaman geçmiş ama bi 10 yıl önce felan ziyarete gitmiştik mesela o ev aklıma geldi niyeyse”

4.2.2.3. *Algısal/Duyusal*

Algısal/duyusal boyut, ziyaretçilerin OMM'daki sanal gerçeklik deneyimiyle ilgili yaşamış oldukları bazı zihinsel süreçlerle ilgili duyu ve algılarını kapsamaktadır. Bu kategoride, aşağıdaki 8 koda ulaşılmıştır:

1. *Algılanan gerçeklik*: Banu Hanım, Elif Hanım, Alper Bey, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım (6 kişi)
2. *İşitsel*: Banu Hanım, Elif Hanım, Canan Hanım ve Alper Bey (4 kişi)
3. *Görsel*: Banu Hanım, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (6 kişi)
4. *Dokunsal*: Elif Hanım, Ali Bey, Can Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Ferda Hanım (6 kişi)
5. *Hikâye (İçerik)*: Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Kaan Bey, Batu Bey, Ferda Hanım, Banu Hanım ve Alev Hanım (10 kişi)
6. *Süre*: Defne Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım (6 kişi)
7. *Koku*: Ali Bey (1 kişi)

8. Sanal-fizikse ortam uyumu: Canan Hanım ve Ali Bey (2 kişi)

4.2.2.3.1. Algılanan gerçeklik

OMM ziyaretçilerinin altısının (Banu Hanım, Elif Hanım, Alper Bey, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım) ifadesinde *algılanan gerçeklik* bileşenine değinilmiştir. Örneğin, Kaan Bey'in betimlemesindeki gerçeklik algısı şöyle anlatılmıştır:

“Benzer bir... daha önce sanal gerçeklik deneyimi yaşamayan biri için örnek verebileceği ya da benzerlik kurabileceği bir durum pek yok, farklı... gerçeklik kısmı... kişinin biraz vizyonuyla ve bakış açısıyla alakalı bi durumu bu.... İçeriye girilen durum çok apayrı bir... yeni bir gerçeklik boyut yarattığı için içinde korku endişe”

Elif Hanım'ın sanal gerçeklik deneyimi esnasında algıladığı gerçeklik ile ilgili şu sözü *“Düşücek gibi hissettim o kadar gerçekçi geldi ki”* önceki *oradalık hissi* bölümünde sözü edilen gerçeklik algısı-oradalık hissi etkileşimini pekiştirmektedir. Banu Hanım ise, bu algıyı gördükleri ve duyduklarıyla ilişkilendirerek şöyle bir ifadeye bulunmuştur:

“Sesler, duyduklarımız, gördüklerimiz ve kendimizi yok olmuş... yani nasıl yok olmuş, böyle kendine doğru döndüğün zaman kendinle ilgili bir şey göremediğin için mesela o gerçekliğe gerçeklik katıyor tabi ki, yani o yüzden bütün gördüğünle alakalı, sesler de bunu destekliyor”

Ferda Hanım diğer bir taraftan, gerçeklik algısının daha fazla ve devamlı olması için görüntü ve ses ile birlikte hava dalgası da ekleyip bunları aynı anda sunarak farklı duyuların eş zamanlı bir şekilde uyarılmasının sağlanabileceğini şöyle belirtmiştir:

“Biraz daha gerçeğe yakın bir kurgu olabilir. Tamam evet insan gözüyle bakın demiyorsunuz siz orda ama, yani o renk geçişleri o üç boyutlu algı var ya hani tam zihninizi orda hissettiğiniz an sayısı az. Yani mesela çok sık şey diyorsunuz hani görüntü sadece karşıda büyük ekran televizyonda bişi izler gibi ama ara ara tam boyut hissediyorsunuz kendinizi tam bir çemberin içinde hissediyorsunuz. O his daha sık olursa belki çünkü, bi ara toz bulutu falan oluştu mesela onlar güzel bi ambiyans yarattı yani iklimsel kurgu da olduğu zaman olay birazcık daha büyüyor. İklim, hava akımı, ses dalgaları biraz daha fazla aynı anda olabilir. Hepsi aynı anda olursa burda işte birbirinden çok kopuk. Yani mesela bi bunu veriyor ses dalgası ardından iklimi veriyor arkasında hava dalgası veriyor arkasından su sesi yani hep birbirinden farklı geçişler, sanki bi anda hepsini iç içe görürsem vav olacağım gibi geldi... bu belki olabilirdi”

4.2.2.3.2. *İşitsel*

Sanal gerçekliği deneyimleyen OMM ziyaretçilerinin dördü (Banu Hanım, Elif Hanım, Canan Hanım ve Alper Bey) işitsel duyuya yönelik açıklamaları bulunmuştur. Elif Hanım örneğin, işitsel bileşeni bir yandan şöyle ifade ederken “*Böyle hani arkadan mesela ses olmasa sadece görüntü olsa belki bu kadar etkilenmezdim hani o yağmurun sesini almasam hani*” deneyim esnasından nelerin hissedildiğinin sorusunu yanıtlarken şöyle bir cümlesi de olmuştur: “*sonra işte yağmurun sesi gelmeye başladı yağmurun sesi geldi mi böyle hani sanki gerçekten hani o ağacın önündeyim ve hani ormana yağmur yağıyormuş gibi hissettim*”.

Canan Hanım daha önce duygusal boyutta seslerin tek düze seyretmesinden ve bunun kendisinde bir gerginlik yaratmasından bahsederken, cümlesinin devamında ses ile görüntünün uyum içinde olması gerektiğinden şöyle söz etmektedir:

“Seçilen müzik... ya da yani o ses diyelim özellikle o ilk deneyim için öyleydi o benim için biraz fazla monotondur ve gerdi beni... Görüntüyle çok senkronize olmadığını düşünüyorum o seslerin... ağaç deneyimi için de bu kadar bilinmedik bir deneyim elde ederken bilindik su seslerini mi duymalıydık acaba? Yani görseli daha etkili, ses görsel kadar şey değil, biraz daha geriden geliyor... etkili değil gibi geldi”

Alper Bey işitsel bileşenle ilgili ortaya koymuş olduğu ifade, söz konusu bileşenin önemini özellikle gerçeklik algısı ve oradalık hissi açısından belirtmektedir. Bununla birlikte, *kullanılabilirlik* boyutunda da kapsamlı bir biçimde ele alınacak olmasıyla beraber, sanal gerçeklik ortamındaki diğer ziyaretçilerin sesinin deneyim esnasında duyulabilmesini olumsuz yönde yorumlayan sözleri aşağıdaki gibidir:

“Şey hissiyatı güzeldi tabi yani hani sahne başladığındaki o ortam oldukça gerçekçiydi yani gerçekten bi ortamın içerisinde bi ormanın içerisinde yağmur yağıyor hani hissiyatını veriyordu, sesler de çok başarılıydı. Şey birazcık bi sıkıntı çok kalabalık olduğu için tabi yani aynı anda da sanki sergi alanı gibi kulaklıklar her ne kadar başınızda yani kulak üstü kulaklık da olsa şey yapıyor hala birazcık da ses var yani. Bu yüzden ziyaretçilerin sesi hala birazcık duyulabiliyordu”

Yapılan belge incelemelerinde ele alınan müzenin bir basın bülteninde sanal gerçeklik tekniğinin ve yapım sürecinin anlatıldığı aşağıdaki açıklamada *işitsel* bileşeni destekleyen özellikle “*toplanan ses*” ifadesi yer almaktadır:

“Bir Hayvanın Gözlerinden, İngiltere'nin Grizdale Ormanı'nda insansız hava araçları, LIDAR ve CT tarama teknolojisi ve 360° kameralar kullanılarak geliştirildi. Toplanan veriler bilgisayar ortamında fotogrametri teknikleri ile birleştirildi ve üzerine

İngiltere'nin çeşitli ormanlarından toplanan ses ve titreşim kayıtları eklenerek ortaya stereofonik, meditatif ve hiper gerçekçi bir deneyim ve ormanlarda yaşayan baykuş, kurbağa, sivrisinek ve yusuçuk dahil olmak üzere dört tür hayvanın gözünden doğayı keşfetmemize olanak sağlayan sanatsal bir yorum çıktı”

4.2.2.3.3. **Görsel**

Algısal/ duyuşsal boyutu ilgilendiren bir diğer konu ise görsel bileşendir. Bununla ilgili ziyaretçilerin altısının (Banu Hanım, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) paylaşımları olmuştur. Elif Hanım sanal gerçeklik deneyimindeki görsel bileşeni şöyle ifade etmiştir:

“Ağaç zaten böyle gerçekmiş gibiydi hani o şeyi nasıl desem? Yapısı hani kısımları gerçekmiş gibiydi hani o yaprak kısımları da sanki gerçekmiş gibiydi ve hani o minerallerin çıkışı falan sanki gerçekten hani ben o ağacın kavunda yaşıyordum gibi sanki hani o suyun çıkışını görüyordum gibiydi ve hani böyle bende çok olumlu bir etki bıraktı. Yani çok hoşuma gitti benim”

Defne Hanım OMM’da yaşadığı sanal gerçeklik deneyimini bir önceki deneyimleriyle kıyaslayarak, şimdi ki deneyimin teknolojik anlamda daha gelişmiş olması ve en sonda görselliğin netliği ve iyi olmasından şöyle bahsetmiştir: *“Ya orası daha amatördü, yani bununla kıyaslarsam o çok daha amatördü ve o, onu denediğimde sonuçta iki üç sene önceydi. Şu anda daha farklı şeyler gelişmiş ya da teknolojik olarak ifade edemiyorum belki terimi de görsellik daha iyi, netlik daha iyi”*. Defne Hanım’ın aksine, Ali Bey ile Ferda Hanım’ın ifadeleri söz konusu deneyimin görsel tarafının geliştirilmesi gerektiğine işaret ederken görsel bileşenin sanal gerçeklik deneyimindeki yerinin ortaya koyulabilmesi açısından önemlidir. Ferda Hanım bu durumu *“hani o sanal baloncuk kavramını birazcık daha gerçeğe yakın istiyor insan”* şeklinde aktarırken, Ali Bey şu sözleri kullanmıştır:

“O senaryo biraz daha geliştirilebilir çünkü mesela ağacın içine giriyorum ben suların aktığını görüyorum ya da yapraklara gittiğini görüyorum da biraz daha böyle şey gibi geldi hani... bi nasıl söylim? Bi gerçeklik vardır bir de hani Lego tarzı şey olur ya biraz daha bulanık... öyle geldi bana”

Ali Bey ve Defne Hanım’ın cümlelerinde aynı zamanda görsel bileşenin görüntü kalitesi yönüne vurgu yapılmaktadır. Söz konusu ifadelerin bu yönüyle daha ayrıntılı olmak üzere *kullanılabilirlik* boyutu kapsamında ele alınacaktır.

4.2.2.3.4. *Dokunsal*

Ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimiyle ilgili bir diğer önemli bileşen ise *dokunsal*'dir. Ziyaretçilerin altısının (Elif Hanım, Ali Bey, Can Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Ferda Hanım) bu bileşen hakkındaki görüşleri belirlenmiştir. Can Bey "*düz bişeye baktığınızda bakıyorsunuz görüyorsunuz, aa çok güzelmiş şöyleymiş böyleymiş diyip geçiyorsunuz yani şeye girdiğimizde VR'a girdiğimde bakıyorum, dokunabileceğim bişey bikere hani insan beyninde dokunduğunu hissediyor*" diyerek ellere takılan sensörler sayesinde gerçekleşen etkileşimi ve bunun sonucunda oluşan dokunma hissini vurgulamıştır. Bunun ise, aynı zamanda diğer müze eserlerine kıyasla bir avantaj olduğunu ileri sürmüştür. Benzer olarak, Elif Hanım "*ellerimi hareket ettirdiğimde de şey o mineraller işte senin vücuduna değıyormuş gibi geliyordu*" şeklinde bir ifade ortaya koyarak Can Bey'in sözlerini desteklemiş bulunmaktadır. Can Bey ile Elif Hanım'ın açıklamalarından anlaşılacağı üzere, doğrudan bir dokunma olanağının olmamasına rağmen gerçekleşen etkileşim yoluyla dokunma hissini algılanması söz konusu olmuştur.

Batu Bey farklı bir noktaya değinerek, sanal gerçeklik uygulamasının bölümünün zemininde bulunan ağaç kabuklarının üzerinde hareket ediyor olmanın dokunma duygusunu desteklediğini şöyle anlatmıştır: "*Yani bi kere zaten hani zemindeki o ağaç kabukları hani biraz da size doku vermişler hani o hissiyat olmayan VR'da olmayan hissiyatı da vermeye çalışmışlar. İlk mesela zeminde gezinirken işte ağaç kabukları üzerinde gezdiğinizizi hissediyorsunuz*".

Alev Hanım ile Ferda Hanım dokunsal bileşeni *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasından örnek vererek yorumlamışlardır. Alev Hanım sanal gerçeklik uygulamasındaki titreşimin kendisini deneyimle bütünleştirdiğini şu sözleriyle belirtmiştir: "*İlk girdiğimde benim sorun çıktı cihazımda ses gitti ikinci titreşimde pek algılayamadım o yüzden ikinci girdiğimde daha farklıydı hani çünkü titreşim de daha bütünleştiriyor sizi sanal gerçeklikle... güzeldi yani*". Buna karşın, Ferda Hanım aynı görüşte olmadığı ve sunulan titreşimin fiziksel dünyadan bir şeyle karşılaştığının hissini vererek oradalık hissini olumsuz şekilde etkilediğine dair sözleri aşağıdaki gibidir:

"Çantadaki titreşim hem etkileyici hem değil yani ürkme aşamasında işe yarıyor ama bi yandan da kendinizi gerçek dünyadan bişeyle karşı karşıya hissediyorsunuz çünkü diyorum ki ne oluyor bişi bana zarar mı veriyor? Gözlüğü mü çıkarsam? Belki bunun uyarısı önden yapılabilirdi biz bizden önce yapanları izlediğimiz için bilgi sahibiydik ama

uyarısı önden yapılabilir bakın çantanızda böyle bir titreşim hissedeceksiniz hani bunu dikkate almayın gibi. Çünkü o sizi bianda simülasyondan çekiyor ne oluyor sırtımda hissi oluyor. Belki o olmayabilirdi daha hafif hissedersiniz bikere”

Ferda Hanım'ın sözlerinden anlaşıldığı gibi, oradalık hissini olumsuz yönde etkilenmemesi amacıyla titreşimin olmamasını veya titreşim olabileceği uyarısının önceden yapılmasını önermektedir. Bununla birlikte, titreşimin Ferda Hanım'ın oradalık hissini olumsuz yönde etkilemiş olması bu özelliğin uygun bir şekilde sunulmuş olmamasından kaynaklanıyor olabilir.

Belge incelemeleri sonucunda elde edilen ve *işitsel* bileşeni destekleyen açıklamada aynı zamanda *dokunsal* bileşeni vurgulayan özellikle “*titreşim kayıtları eklenerek*” ifadesi dikkat çekicidir:

“Bir Hayvanın Gözlerinden, İngiltere'nin Grizadale Ormanı'nda insansız hava araçları, LIDAR ve CT tarama teknolojisi ve 360° kameralar kullanılarak geliştirildi. Toplanan veriler bilgisayar ortamında fotogrametri teknikleri ile birleştirildi ve üzerine İngiltere'nin çeşitli ormanlarından toplanan ses ve titreşim kayıtları eklenerek ortaya stereofonik, meditatif ve hiper gerçekçi bir deneyim ve ormanlarda yaşayan baykuş, kurbağa, sivrisinek ve yusufluk dahil olmak üzere dört tür hayvanın gözünden doğayı keşfetmemize olanak sağlayan sanatsal bir yorum çıktı”

4.2.2.3.5. **Koku**

Koku bileşeniyle ilgili ziyaretçilerden yalnızca Ali Bey'in bir ifadesi olmuştur. Koku duyusu OMM'daki sanal gerçeklik uygulamalarında sunulmuş olan bir bileşen olmamasıyla birlikte, Ali Bey 5 duyunun uyarılmasına yönelik şöyle bir öneride bulunmuştur: “*Hani duyu, işte koku mesela işte orman kokusu, çim kokusu ya da gerçekten oraya öyle bi alan hazırlanacak ki böyle kapatacaksın etrafını içerde orman kokusu olacak, yani senin koku vermene gerek kalmıcak”*

4.2.2.3.6. **Hikâye (İçerik)**

Sanal gerçekliği deneyen ziyaretçilerden onu (Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Kaan Bey, Batu Bey, Ferda Hanım, Banu Hanım ve Alev Hanım) sanal gerçeklik uygulamalarındaki hikâyelerle ilgili çeşitli açılardan düşüncelerini paylaşmışlardır. Banu Hanım, Alev Hanım, Canan Hanım ve Kaan Bey sanal gerçeklik uygulamalarının hikayeleri beğendiklerini doğrudan dile getirmişlerdir.

Canan Hanım özellikle *Ağaca Övgü* uygulamasını daha başarılı bir soyutlama olarak görmüş ve düşüncesini şöyle açıklamıştır:

“Ya bu ağaç şeyini senaryosunu çok beğendiğimi söylemeliyim yani onu çok beğendim o başarılı haketten. Öbür mesela hayvanlar gözünden izlenme şeyi yani 10 üzerinden değerlendirirsem mesela o 4’se diğerine 8 9 veririm. Daha çok kıyasladığımda daha çok beğendim, öbürü bana daha belki mekanla ilişkisi açısından olduğundan dolayı çok başarılı bir soyutlama gibi gelmedi bu ağaç tarafındaki daha başarılı bir soyutlama hatta annemler izleyememişti ben bugün onların getirdim onlar şimdi”

Defne Hanım ile Elif Hanım hikayeleri beğenmiş olmalarıyla birlikte, hikâyeyi zenginleştirmek amacıyla eklentilerin yapılmasını önermişlerdir. Elif Hanım örneğin, şöyle bir önerisi olmuştur:

“Daha çok mesela görsel eklense hani bir de mesela onun işte gerçeklikler arttırılsa, mesela ağacın dışında birkaç tane daha böyle mesela deniz altı mesela hani mesela böyle bi balıkların olduğu bi yerdesin bi balınayla yüzüyorsun mesela sanal gerçeklikte çok etkileyici olabilir”

Ali Bey ve Batu Bey hikâye akışındaki mantığa vurgu yapmışlardır. İkisi de sanal gerçeklik uygulamasının hikayesindeki akış mantığını eleştirmiş ve bu mantığının bulunmayışı gerçeklik algısının kırılmasına yol açtığına dair yorumları olmuştur. Örneğin Ali Bey durumu şöyle belirtmiştir:

“Biraz ağacın dışına çıktım ben baktım mesela başta yerde toprak gibi bişey vardı yukarı çıktığımda yok güzel mantıklı olmaması da lazım, işte dallar çıkmış mesela dallara dokunuyorum dağılıyordu hafif su gidiyor tamam mı? Ben de suyun peşinden gidiyorum ne kadar gidiyor diye sonra işte duvar gelince önüme geri dönüyorum bi sonraki dala ağacın içine giriyorsun suyun içinde çıkıyorsun yukarıya en tepeye çıktım mesela baktım aşağıya bembeyaz yukarı baktım bembeyaz böyle şey gibi hani gökyüzünde bembeyaz işte aşağıya bakmam mesela gerçekten böyle ilk topraklı alandan ağacın tamamını görmem lazımdı hani gerçeklik hissi biraz kırıldı bende”

Ferda Hanım ile Alper Bey’in hikayeleri genel olarak beğenmiş olmalarıyla birlikte eleştirmiş oldukları yanlar da olmuştur. Ferda Hanım özellikle *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasındaki hayvanların arasındaki bakış açısı geçişlerinin daha belirgin olmasını şöyle önermiştir: *“Ama birazcık daha mmm nasıl söyylim? Yani daha gerçeğe yakın olabilir ya da o geçiş arasındaki fark hissedilebilir yani her hayvanın gözünden bambaşka bir dünya görebilmek istiyor insan. O belki fark edilebilir olurdu”*. Alper Bey ise, hikayeye müze konsepti arasında bir kopukluk söz konusu olduğunu şöyle dile getirmiştir:

“Yani konsept açısından tabi şeyle çok bağdaştırılacak bi şeyi yok gibi geldi bana yani hani tabi müze modern müze olarak yetiştiği için çok farklı alanlardan hani çok farklı uygulamalar var ama yani hani birebir şey olmayınca hani atıyorum Eskişehir özelinde ya da hani... hani belki müzedeki diğer, belki tüm sanatçıların hani yaptığı eserlerle ilgili hani ne bilim ayrı bir uygulama olmayınca şey yani bence biraz kopuk yani hani konu olarak”

Hikayeye ilgili yorumların, ziyaretçilerin hikâyeyi ne derecede kavradıkları ve hikayeye ilgili bilgilere ne derecede sahip olduklarıyla da yakından ilgilidir. Bu nedenle, öğrenme bileşeninde sözü edilen doğru bilgilendirmenin özellikle gerçeklik algısı açısından önem taşıdığı şeklinde yorum yapılabilir. Ali Bey ile Batu Bey’in ifadelerinden anlaşılacağı üzere, hikayeye ilgili doğru bir bilgilendirilme gerçekleşmemiş olup asıl hikâyeden farklı beklentileri oluşmuştur. Bu nedenle, beklentilerinden farklı bir hikâye akışı söz konusu olması hikâyenin mantıksız bir biçimde seyrettiği düşüncesine ve böylece gerçeklik algısının olumsuz yönde etkilenmesine yol açmış olduğu söylenebilir.

4.2.2.3.7. *Süre*

OMM’daki sanal gerçeklik uygulamalarının *süresi* ziyaretçiler tarafından dile getirilen bir diğer algısal bileşendir. Uygulamalarının süreleriyle ilgili ziyaretçilerin altısının (Defne Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey, Batu Bey ve Ferda Hanım) açıklaması bulunmuştur. Ferda Hanım, Can Bey ve Alper Bey sanal gerçeklik uygulamalarının sürelerini uygun görmüşlerdir. Alper Bey özellikle hareket hastalığının oluşmaması açısından sürenin uygun olduğunu şu sözlerle belirtmiştir:

“Yani süre açısından zaten şey, hani genelde insanlarda işte o Motion Sickness denilen şey oluşmaması için genelde o simülasyonlar çok uzun süreli olmuyor hani böyle 15 20 dakikalık şeyler olmuyor. İnsanda hani bi derinlik hissi kaybı işte yaratma ihtimali var hani insan dış ortamdan uzunca süre kopunca hani kendisini rahatsız hissedebilir. O yüzden hani 5 6 dakkadan daha uzun olsa heralde şey fiziksel de şey, bi rahatsızlık verir. Bence süre açısından iyiydi yani”

Batu Bey diğer bir taraftan, uygulama süresini kısa olarak algılamıştır. Bu ise, daha önce *itici faktörler* boyutu *ilgili olmak* faktöründe sözü edildiği gibi, Batu Bey’in genel olarak bilgi teknolojileri ve özellikle sanal gerçekliğe yönelik ilgisinden kaynaklanıyor olabilir. Batu Bey’in uygulamanın süresiyle ilgili görüşü şöyledir:

“Süresi kısaydı yani 6.5 dakika çok böyle hissettirmede bana biraz daha yavaş ben yükselmeyi, işte zeminde bi miktar vakit geçirdik yaklaşık 2 3 dakika kadar zeminde vakit

geçiriyorsunuz zaten daha sonrasında yağmur başlayıp o yağmur sularıyla hızlanıyorsunuz ki ordaki arkadaşın anlattığına göre 20 günde ancak zemindeki su alıp uçtaki yapraklara ulaştırıyormuş ama bi o 20 gün süren kısmı çok hızlı geçti”

Defne Hanım ile Kaan Bey sanal gerçeklik uygulamalarının, bir adaptasyon sürecinin gerçekleşmesi açısından sürelerinin daha uzun olmasını önermişlerdir. Defne Hanım önerisini şöyle dile getirmiştir: *“bence birazcık süresi daha uzun olmuş olsa, yani tabi ki belirli birşeye göre ayarlanıyor o da... süresi uzun olmuş olsaydı belki hani daha adapte olacağın için o anda o sanal gerçekliğe, daha da keyifli hale gelebilirdi”*. Görüldüğü üzere sanal gerçeklik deneyimi noktasında, *bilişsel* boyutta da bahsedildiği gibi özellikle adaptasyon süreci açısından süre bileşeni önem taşımaktadır.

4.2.2.3.8. *Sanal-fiziksel ortam uyumu*

Algısal boyutta yer alan son bileşen olan *sanal-fiziksel ortam uyumu* ile ilgili ziyaretçilerin ikisi (Canan Hanım ve Ali Bey) söz etmektedir. Sanal-fiziksel ortamın uyumu ile ifade edilmeye çalışılan şey, ziyaretçilerin deneyimi gerçekleştirdiği fiziksel alan ile bu deneyim yoluyla içine girmiş oldukları sanal ortam arasındaki uyumdur. Bu konuda her ziyaretçinin farklı ve zıt görüşleri bulunmaktadır. Canan Hanım örneğin, sanal gerçeklik ile amaçlanan kişinin fiziksel alandan soyutlanması ise fiziksel alanı hatırlatacak nesnelere bulunmasını eleştirerek görüşünü şöyle bildirmiştir:

“Yerde tabi hani o zemini hissetmek için şeyleri koymuşlar ama o biraz tedirginlik veriyor hani istenerek yapılmış birşey mi? Bilmiyorum, düz zeminde değiliz ya yani eğer böyle bir sanal dünyaya giriyorsak artık gerçekten referans alan böyle bi zemin olmak yerine düz bir zemin da olabilirdi nasıl olsa boştaız, yani nasıl olsa herşeyi soyutluyoruz niye o zaman onu gerçekleştirmeye çalışıyoruz? Gibi bir eleştirim olabilir”

Canan Hanım’ın görüşüne karşın, Ali Bey özellikle sanal ortamda yer alan nesnelere fiziksel alanda da dokunma duyusunun uyarılması ve dolayısıyla gerçeklik algısının artırılması açısından bulunması gerektiğine dair düşüncesi aşağıdaki gibidir:

“Örnek veriyorum ordaki hani ağacın, ağaçtan suyun yükselmesiyle alakalı işte mesela bir tane ağaç koyarsınız ama gerçekten o alan içerisinde belirlediğiniz alan içerisinde bir tane ağaç olur önerim. Hayal işte o hayal yani sanal kısmını gerçekliğe biraz daha uyarlamak, ya da mesela ağacın işte şu kadar bir kapısı olur, gerçekten ağaç koyarsınız oraya sadece oradan girilebileceğini o sanal gerçeklikte anlasa... çünkü mesela yaprağa değişiyorum yaprak kayboluyor eh işte çok bi gerçeklik hissettirmiyor”

4.2.2.4. *Estetik*

Bu kategoride, OMM’da sanal gerçeklik uygulamasının güzel yanlarını vurgulayan ve estetik olarak nitelenebilecek unsurlara yer verilmiştir. *Estetik* boyuttaki 5 bileşen aşağıdaki gibidir:

1. *Etkileyici*: Banu Hanım, Elif Hanım, Ali Bey ve Canan Hanım (4 kişi)
2. *Farklı*: Emir Bey, Kaan Bey ve Batu Bey (3 kişi)
3. *Yenilik*: Ali Bey (1 kişi)
4. *Sanatsal*: Batu Bey ve Canan Hanım (2 kişi)

4.2.2.4.1. *Etkileyici*

OMM ziyaretçilerinin üçünün (Banu Hanım, Elif Hanım, Ali Bey ve Canan Hanım) sanal gerçeklik deneyiminin *etkileyici* olduğu yönündeki açıklamaları belirlenmiştir. Örneğin, Canan Hanım “*artık ağacın en ucuna kadar geldik, bir su zerresiyiz ve hiçbir anlamımız yok müthiş bir boşluk etkisiydi o... o çok etkileyiciydi*” söylemiyle sanal gerçeklik deneyiminde oradalık hissi sonucunda yaşanan boşluğun ve su zerresi gibi hissedebilmiş olmanın etkileyici yanını vurgulamıştır.

Elif Hanım deneyimi üç sözcükle özetleyebilir misiniz? Sorusuna yönelik vermiş olduğu yanıtta, sanal gerçeklik yoluyla bir olgunun bu kadar gerçekçi yaşatılabildiği olmanın etkileyici olduğuna işaret eden sözleri şöyledir:

“Etkileyici olmasının nedeni de oradaki yaşanan o olayın hani doğada yaşanan o olayın hani gerçekten bu kadar hani bu şekilde anlatılabilmesi hani o suyu alışı o suyun onun hayat verışı hani mineraller gerçekten hayat veriyormuş gibiydi”

Banu Hanım benzer bir biçimde, yalnızca bir gözlük takarak gerçek yaşamda birinin olamayacağı bir yerde bulunabiliyor olmanın etkileyici olduğu şöyle dile getirmiştir:

“Etkileniyorsun çünkü gördüğün şeylerden, orada olmaktan u yani daha doğrusu bir gözlük takarak insanın sadece hani önüne bir şey koyduğu anda başka bir yere gidebilme gittiğini düşünme hissi güzel bir his! Ondan sonra size birisi sadece bir gözlük takarak buradan birden puf (eliyle ses destekleyici hareket yaparak) diye gidip başka bir alemde oluyorsun gerçekten ve hayatın boyunca gerçek yaşamda olamayacağın bir yerde oluyorsun o yüzden çok etkileyici”

4.2.2.4.2. **Farklı**

OMM ziyaretçilerinin üçü (Emir Bey, Kaan Bey ve Batu Bey) yaşamış olduğu sanal gerçeklik deneyimini *farklı* bulmuştur. Emir Bey örneğin, yükselme SG yoluyla yükselme hissini daha önce yaşamadığı için bu deneyimi bambaşka olarak nitelendiren ifadesi şöyledir: “*O yukarıya çıkma anında aşağıya baktığımda o yükseklik hissini yaşadığımı için korktum. Daha önce böyle bir deneyim yaşamadığım için de benim için bambaşka bir deneyimdi*”. Batu Bey ise, “*hani ilk deneyimim burda olması da güzel oldu yani çok güzel bi uygulamaydı etkileşimde bulunabiliyordum... farklı... hem sanatsaldı*” diyerek OMM’da yaşadığı deneyiminin ilk olması ve etkileşim imkanını tanınmasından dolayı farklı olduğunu dile getirmiştir

Kaan Bey aynı şekilde, sanal gerçeklik ile ilgili daha önce bir deneyime sahip olmayan biri için özellikle eşsiz bir deneyim söz konusu olduğunu ifade ederken bu durumu gerçeklik boyutuyla ve kişinin bakış açısıyla şöyle ilişkilendirmiştir:

“Katılımcıların kesinlikle orijinal bişeyle karşılaşacaklarını söyleyebilirim benzer bir... daha önce sanal gerçeklik deneyimi yaşamayan biri için örnek verebileceği ya da benzerlik kurabileceği bir durum pek yok, farklı... gerçeklik kısmı, kişinin biraz vizyonuyla ve bakış açısıyla alakalı bi durumu bu”

Atakan, Ersin ve Kaan Bey’in açıklamalarına bakıldığında ilk deneyim vurgusu yapılmaktadır. Bu nedenle, sanal gerçeklik deneyiminin söz konusu ziyaretçiler tarafından bir ilk olması bu deneyimin farklı ve eşsiz olarak algılanmasıyla bağlantılı olduğu şeklinde yorumlanabilir.

4.2.2.4.3. **Yenilik**

OMM ziyaretçilerinden yalnızca Ali Bey yaşamış olduğu sanal gerçeklik deneyimini *yenilik* sözcüğüyle nitelendirmiştir. Ali Bey bunun açıklamasını şöyle aktarmıştır: “*Yenilik yani yeni bir şey benim için yıllardır hep bilgisayar oyunu oynadığımız için işte böyle bir sektörün bir anda teknoloji sektörüne girmesi çok etkiledi beni yani beklemezdim. Yani filmlerde izlediğimiz şeyler yavaş yavaş gerçek oluyor ya*”. Ali Bey bu deneyimi bir yenilik olarak nitelendirmesinin nedeni, filmlerde görülen bir teknolojinin gerçek yaşama yansımış olması ve bunun kendisini etkilemiş olmasından dolayı olduğu açıklamasından anlaşılabilir.

4.2.2.4.4. *Sanatsal*

Ziyaretçilerden Batu Bey ile Canan Hanım sanal gerçeklik deneyiminin *sanatsal* yönünün olduğunu düşünmektedir. Batu Bey, sanal gerçeklik deneyiminin bu yönünü şu sözleriyle belirtmiştir: “*hani oyundan ziyade hem sanatsal boyutu vardı hem etkileşimde bulunabiliyordum... güzel bi deneyim yani*”. Canan Hanım ise, *itici faktörler* kategorisinde *merak* faktörüyle ilgili ifadesinden anlaşılacağı üzere, sanal gerçekliğin sanatsal anlamda nasıl kullanıldığına ilişkin merak etmesi söz konusu uygulamanın sanatsal yönünü şu sözleri dile getirerek vurgulamıştır:

“E şimdi ben bunu profesyonel ve bilimsel amaçla kullanıyorum yani tespit belgeleme, onun üzerine projelendirme için kullanıyorum. Bunun bir sanat objesine dönüşmüş olması benim için çok enteresan, yani hiç sanat bakış açısıyla kullanılabileceğini düşünmemiştim. Ya çok değişik geldi içerde de var birkaç tane Sanal gerçeklikle ilgili video böyle bişey olunca ne boyuta geldiğimizi? O mekân deneyiminin ne boyuta geldiğini? Ne kadar o gerçeklikle ilişkisini kurulduğunu merak ettim”

Canan Hanım’ın sanal gerçekliğin sanatsal yönüyle ilgili sözlerini yine *algısal/duyusal* boyutun *işitsel* ve *dokunsal* bileşende yer alan ve belge incelemesi sonucunda elde edilen şu açıklamanın sonundaki ifade desteklemektedir:

“Toplanan veriler bilgisayar ortamında fotogrametri teknikleri ile birleştirildi ve üzerine İngiltere’nin çeşitli ormanlarından toplanan ses ve titreşim kayıtları eklenerek ortaya stereofonik, meditatif ve hiper gerçekçi bir deneyim ve ormanlarda yaşayan baykuş, kurbağa, sivrisinek ve yusuçuk dahil olmak üzere dört tür hayvanın gözünden doğayı keşfetmemize olanak sağlayan sanatsal bir yorum çıktı”

4.2.2.5. *Fiziksel*

Fiziksel boyut ziyaretçilerin OMM’daki sanal gerçeklik deneyim esnasında gerçekleştirmiş oldukları fiziksel eylemleri ve bu deneyimle ilgili nesnelere kapsamaktadır. Bu kategorideki 4 kod aşağıdaki gibidir:

1. *Müdahale*: Banu Hanım, Elif Hanım, Kaan Bey ve Alev Hanım (4 kişi)
2. *SG uygulamasının Ortamı*: Banu Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Kaan Bey ve Ferda Hanım (5 kişi)
3. *Hareket*: Banu Hanım, Elif Hanım, Sinem’in Annesi, Ali Bey, Can Bey ve Alev Hanım (6 kişi)
4. *Etkileşim*: Emir Bey, Elif Hanım, Alper Bey, Can Bey ve Batu Bey (5 kişi)

4.2.2.5.1. *Müdahale*

Sanal gerçeklik deneyiminin müdahale bileşeniyle ilgili ziyaretçilerin dördünün (Banu Hanım, Elif Hanım, Kaan Bey ve Alev Hanım) ifadeleri olmuştur. Örneğin, Elif Hanım önceki sanal gerçeklik deneyimiyle kıyaslama yaparken OMM'daki sanal gerçekliğin içinde müdahale imkânı bulunmasının önemine işaret eden şöyle bir ifadesi olmuştur: “yani öbürlerinde görevin var ve basit hani çok bi şeyin yok hareket alanın yok çok fazla olaya müdahale edemiyorsun ama burda olaya birazcık daha müdahale etme şansın var”. Aynı şekilde, Kaan Bey müdahale yapabilmeyenin ve bunun söz konusu deneyimde en çok sevdiği özelliğinin olmasını şöyle belirtmiştir:

“Müdahale edebiliyorsunuz içerde belli noktalara bu hikâyenin sürekliliği bakımından sizi teşvik ediyor ve macera katıyor. Çok bi yere gidemiyorsunuz aşağı yukarı ne kadar? Mesela 4 metre karelik bi alan vardı bi kare vardı onun içinden bi yere gidemiyorsunuz ama benim en çok sevdiğim nokta şey olmuştur... ben yaklaşık 4 dakika ağacın dışında beklemişim. O sırada atmosferi tanımlamaya çalışıyorum sonra ağaca doğru ilerleyebildiğimi ve hani o kısma müdahale edebildiğim farzettüğimde elimi uzattım ve ağacın içine girebildiğimi farkettim. İnanılmaz bu duygu değişimi oldu bende ve hikâyede kalan sıfırdan başladı benim için... ya çok keyifliydi ağacın içine girdikten sonra nasıl diyim? Ufak çaplı bi matrix deneyimi tarzı bişey de olmadı değil... Çok keyifliydi ve de çok güzel”

4.2.2.5.2. *Uygulamanın alanı*

Sanal gerçeklik uygulamasının alanı, söz konusu uygulamanın müze içinde yer aldığı bölümü ve bu bölüm içinde bulunan fiziksel nesnelere ifade etmektedir. OMM ziyaretçilerinin beşi (Banu Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Kaan Bey ve Ferda Hanım) sanal gerçeklik uygulamasının alanı hakkında yorumları olmuştur. Ferda Hanım örnek olarak, sanal gerçekliğin içinde yer aldığı ortamda orman havası yaratmak amacıyla bulunan yeşillikler, ağaç kabukları ve büyük projeksiyon ekranı bir çekicilik kattığına dair sözleri şöyledir:

“Kurduğunuz ortamın o ambiyansı o siyah ortam işte bianda işte ahşap ve yeşilliklerle ilgili küçük bi orman havası yaratmış olmanız insanı çekiyor burda ne deneyebilirim acaba? Dedirtiyor. Çünkü sınırlarla da çevirili orası bunlar birinci sebepler. İkinci sebep de evet merak duygusu uyandırıyor yani çünkü emek verilmiş bi hizmet var orda devasa bir ekran”

Banu Hanım bunun dışında, sanal gerçeklik bölümü içinde refakatçiler için bekleme yerinin olmasının bir avantaj olduğunu şu sözlerle “*bence bizi bekleyenlerin oturacak yeri vardı bu bir avantajdı, ayakta bekleselerdi onları bekletmek istemediğim için belki yapmayacaktım*” aktarırken, öten yandan, bekleyenler tarafından görülmeme tercihini şöyle ifade etmiştir:

“Ben orada sanal gerçekliği yaşarken evet beni yanımda olanların beklemesinin yanı sıra, o beklerken onların beni görmemesini tercih ederdim. Yani çünkü aklıma bir anda böyle elimi kolumu kaldırıyorum hani oranın içindeyim bir anda böyle bir tişörtümü düzelttiğimi hatırlıyorum. Mesela o aslında hoş bir durum değil hani beni direkt seyretmeseler daha güzel olur”

Yine bekleme yeriyile ilgili olarak, Canan Hanım kalabalıktan dolayı oluşan sakıncalara dikkat çekerken müzenin daha uygun bir yerinde beklenilmesini şu sözlerle önermiştir: “*bekleme mekânı sıkıntılı biraz, salonda bekliyoruz ya yarım saat bekledik şimdi yoğunluk var o sıkıntılı orası biraz böyle problemli bi yer o eğer içeride olacaksak belki müzenin o ana fuaye alanında beklemesi beklenmesi daha iyi olabilir diye düşünüyorum*”.

4.2.2.5.3. **Hareket**

Fiziksel boyuttaki *hareket* bileşeni altı ziyaretçi (Banu Hanım, Elif Hanım, Elif Hanım’ın Annesi, Ali Bey, Can Bey ve Alev Hanım) tarafından değinilmiştir. Hareket bileşeni ziyaretçilerin deneyimi esnasında sahip oldukları hareket imkânı ile bunu değerlendirebildikleri alanı kapsamaktadır. Ali Bey hareket imkânının bulunmasının önemini “*işte en önemlisi mesela hareket edebiliyor olman yani bence bu sektörde en önemli şey o yani hem hareket ediyorsun ve hareketlerini tamamen algılıyor o sanal dünya*” diyerek belirtmiştir. Can Bey “*mesela çok fazla şeye açık değildi yorumu açık değildi. Şu açıdan yorumu açık değildi, hareket alanı olmadığı için sonuçta alan ufak olduğu için ve zaten size göstermek istedikleri şey bi belki iki metre karelik bi alanı o yüzden çok fazla bi hareket alanı olmadı*” şeklinde bir yorum yaparak uygulamadaki hikâyenin gereği kısıtlı bir alan bulunduğundan söz etmiştir. Ancak bu deneyimi daha iyi hale getirebilmek için neler yapılabilir? Sorusunu yanıtlarken hareket alanının ve imkanının geliştirilmesi yönünde şöyle bir öneride bulunmuştur: “*sizi oraya şey olarak koyup yani dijital bi kopyanız olarak sizi oraya yerleştirip onu mesela yürümenize*

koşmanıza veya kendiniz bi tırmanmanıza müsaade edebilecek bi alan yaratılabilir yani geliştirilme açısından işin içinde biraz hareket eklenebilir”.

Alev Hanım aynı zamanda her iki uygulamayı kıyaslayarak hareket imkanının önemini şu sözlerle ifade etmiştir:

“Sürekli oturmamız da pek hoş değil oturabiliyoruz sadece, yürüyemiyoruz hani yürüse belki alanınız daha geniş olsa atıyorum buraya ilerlediğinizde farklı bişeyle karşılaşmış biyanda daha farklı bi ojeyle karşılaşmak daha ilginç olabilirdi. Mesela ikincisinde ağaçta o var ağacın içerisinde yine o da kısıtlı ama birazcık ilerlemiş, ilerliyormuş hissi yaratıyor yürüyorsunuz biraz kısa küçük bir alanda olsa ama birincisinde hayvanların gözünde sadece atıyorum kısıtlı sadece önünüze ne gelirse ona bakıyorsunuz”

4.2.2.5.4. **Etkileşim**

OMM’daki sanal gerçeklik deneyimini yaşayan ziyaretçilerin beşinin (Emir Bey, Elif Hanım, Alper Bey, Can Bey ve Batu Bey) *etkileşimle* ilgili sözlerine rastlanılmıştır. Batu Bey öncelikle *“bir de hani diğer eserleri sadece izleyebiliyorsunuz bunda etkileşimde bulunabiliyorsunuz. Yani diğerlerinden tamamen zaten 3 4 gömlek öne geçer”* sözüyle sanal gerçekliğin etkileşim sunmasından dolayı diğer müze eserlerinden avantajlı olduğunu ifade ederken, bu deneyimle ilgili beğendiğiniz yanlar neler? Sorusunu yanıtlarken sanal gerçeklik deneyiminde etkileşimin rolünü şöyle örnek vererek belirtmiştir:

“Sekoya ağacı evet adını duyuyoruz dünyanın en uzun, fazla boyu uzun ve en çok yaşayan ağaçlarından biri olduğunu biliyoruz hani Sekoya ağacı hakkında bilgimiz var ama ancak belgesel programlarında görebiliyorduk onda da malum bi etkileşimde bulunma şansım yok bu kadar yakın olma şansım yok. Bi etkileşimde bulunmak hani o yapraklara dokunduğunuzda yaprakların hareket ettiğini görmeniz falan enteresandı Bunu baya başka bir yerde yapamazdım ancak bunu sanal gerçeklikle yapabildim”

Elif Hanım *“ellerimi hareket ettirdiğimde de şey o mineraller işte senin vücuduna geliyormuş gibi geliyordu”* cümlesiyle etkileşimin dokunma algısının nasıl oluşturduğunu göstermesi açısından çarpıcıdır. Öte yandan, Alper Bey, Can Bey ve Emir Bey bu deneyimdeki etkileşimin az olmasını vurgulamışlardır. Örneğin Mustafa bu durumu şöyle açıklamıştır:

“Yani aslında donanımın çok daha farklı yetenekleri var, kişinin ellerine iki tane kullanıcı yani kontrol çubuğu verilerek aslında etkileşime sokulabilir bi simülasyondan çok belki

bi oyun haline getirilmesi ya da en azından birazcık daha etkileşimli hale getirilmesi daha hoş olabilir”

4.2.2.6. Hazcı

Bu kategoride OMM ziyaretçilerinin yaşamış oldukları sana gerçeklik deneyimiyle ilgili 6 *hazcı* kod aşağıdaki gibidir:

1. *Eğlenme*: Banu Hanım, Emir Bey ve Elif Hanım (3 kişi)
2. *Hoşnut olma*: Elif Hanım, Defne Hanım ve Alev Hanım (3 kişi)
3. *Haz alma*: Defne Hanım (1 kişi)
4. *Keyif alma*: Kaan Bey (1 kişi)
5. *Doyum*: Ferda Hanım (1 kişi)
6. *Zevk alma*: Alev Hanım (1 kişi)

4.2.2.6.1. Eğlenme

Sanal gerçeklik deneyimini yaşayan ziyaretçilerin üçünün (Gülşah Hanın, Emir Bey ve Elif Hanım) eğlenme bileşeniyle ilgili paylaşımları olmuştur. Banu Hanım örneğin, sanal gerçeklik deneyimini 3 sözcükle özetleyebilir misiniz? Sorusunu cevaplarken “*eğlenceli, evet orada yürümek ay boşluktaymış gibi yürümek işte ağacın içinde olmayı düşünmek oradaki damlalara dokunuyor olmayı düşünmek eğlenceli, bu kısım eğlenceli kısım*” diyerek söz konusu deneyimde yürüyor olmak, ağacın içinde bulunmak ve su damlalarıyla etkileşimde bulunmanın eğlenceli olduğunu belirtmiştir. Emir Bey ile Elif Hanım özellikle daha önceden böyle bir deneyimin yaşanmamış veya görülmemiş olmanın vermiş olduğu eğlence vurgusunu yapmışlardır. Elif Hanım bunu “*farklı bişey hani hiç yaşamadığın bişey yaşıyorsun ve onun bir adrenali var bir eğlencesi hani*” sözleriyle ifade etmiştir.

4.2.2.6.2. Hoşnut olma

Hoşnut olma bileşeni bir öncekinde olduğu gibi yine ziyaretçilerin üçü (Elif Hanım, Defne Hanım ve Alev Hanım) tarafından değinilmiştir. Defne Hanım sanal gerçeklik deneyiminde keşfetme ve kontrol imkanlarından hoşlandığı şu ifadesinden anlaşılmaktadır: “*bazı insan oturup seyirci kalmayı daha çok sever bazısı da keşfetmeyi*

daha çok sever hani bende o keşfetmeyi sevenlerden olduğum için böyle kontrol etmek meraklı meraklı bişeylere bakmak daha hoşuma gitti". Alev Hanım farklı olarak, sanal gerçeklik deneyimi çocukluğunu anımsatmasından dolayı hoşuna gittiğini şu sözlerle belirtmiştir:

"Çocukluğumdan kesik kesik parçaları anımsattı bana sonra bunun üzerine düşündüm mesela hani çocukluğumu anımsatıyor diye düşündüm ki bana çocukluğumu anımsatan şeyleri çok seviyorum çünkü bence en mutlu olduğum zaman çocukluğumdu ondan sonra hiç bi zaman olamadım o kadar mutlu hep de çocukluğumdaki gibi hissetmeye çalışırım yani. O hisleri tekrar yakalamaya çalışıyorum herşeyde çok zor oluyor o yüzden anımsatması çok hoşuma gitti"

4.2.2.6.3. **Haz alma**

OMM ziyaretçilerinden yalnızca Defne Hanım *haz alma* bileşenine vurgu yapan sözleri olmuştur. Defne Hanım sanal gerçeklik deneyimi esnasında bir şeyleri kontrol edebilmenin kendisine ayrı bir haz verdiğini şöyle aktarmıştır: *"burda bu sefer işte bi bileklerime de bişey bağlandı ve onu kontrol edebilmek bana daha ayrı bi haz verdi"*.

4.2.2.6.4. **Keyif alma**

Keyif alma bileşeniyle ilgili olarak ziyaretçilerden biri (Kaan Bey) ifade de bulunmuştur. Kaan Bey daha önce *fiziksel* boyutta bahsedildiği gibi müdahale edebilmek deneyimle ilgili kendisinin en çok sevdiği yanlardan birisidir. Bundan ise keyif aldığı aşağıdaki sözlerinde görülebilir:

"Ağaca doğru ilerleyebildiğimi ve hani o kısma müdahale edebildiğim farzettim elimi uzattım ve ağacın içine girebildiğimi farkettim. İnanılmaz bu duygu değişimi oldu bende ve hikâyede kalan sıfırdan başladı benim için... ya çok keyifliydi ağacın içine girdikten sonra nasıl diyim? Ufak çaplı bi matrix deneyimi tarzı bişey de olmadı değil... Çok keyifliydi ve de çok güzel"

4.2.2.6.5. **Doyum**

OMM'daki sanal gerçeklik deneyimini yaşayan ziyaretçilerden yalnızca Ferda Hanım *doyum* bileşeni hakkında bir ifadesi olmuştur. Ferda Hanım bu deneyimde bir doyum noktasına ulaştığını şu sözlerle belirtmiştir:

“Finalde biraz daha doyum diyebilirim. Yani artık biraz daha tatmin oldunuz tamam artık çıkarabilirim gözlüğü bu süre yetti tamam bu gördüğüm şey yetti dediğim hani doyum kısmı üçüncü kelime olurdu. Hani tamam böyle evet devam devam bitti tamam yani hep aynı şey devam edecekmiş gibi bi his geldiği andan itibaren doyuma ulaşıyorsunuz zaten. Bi de görmek istediğiniz şeyi yaklaşık olarak görmüş oluyorsunuz yani orman kurgusu ağacı içerisindeki o geçiş o dalgalanma zemindeki dalgalanma hissi falan yaklaşık olarak kafanızdaki kurguya ulaşmış oluyorsunuz zaten. Biraz da simülasyon olduğu bilincinin içine girerseniz yani çağı takip eden sistemi takip eden bir bakış açısıyla girerseniz tamam diyorsunuz artık yani ben de öyle dedim aslında doyum ordan geldi”

Ferda Hanım’ın sözlerinde görüldüğü gibi, yaşamış olduğu doyum uygulamanın süresi ve sanal gerçekliği denemeye karar vermesinde etkili olan *gelecek kuşakları yakalamak isteği* güdüsüyle ilişkilendirilebilir. Ferda Hanım uygulama süresinin uygun olduğu için yetmiş olması ve etkisiyle uygulamayı denemeye karar vermiş olduğu gelecek kuşakları yakalama isteğinin karşılanması nedeniyle bir doyum yaşadığı söylenebilir.

4.2.2.6.6. *Zevk alma*

Hazcı boyut altındaki son bileşen *zevk almadır*. Bu bileşenle ilgili ziyaretçilerden yalnızca Alev Hanım’ın ifadesi belirlenmiştir. Alev Hanım *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasında birtakım işlevsel sorunlar yaşamıştır. Bu nedenle, bu sorunların gerçekleşmediği *Ağaca Övgü* uygulamasından daha çok zevk aldığını şöyle belirtmiştir:

“Şimdi şöyle o birinci defa... görmeseydim ikinciyi seçerdim çünkü birincide sıkıntı çıktığı için ben o titreşimleri sesi tam alamamışım. O yüzden de hani bi de sorun yaşamamdan ötürü öyle, çok güzel, yani güzel geçti ama... tüm deneyimi elde edemediğim için ikincisinde daha çok zevk aldım ama”

Alev Hanım daha önce *dokunsal* bileşende *“İlk girdiğimde benim sorun çıktı cihazımda ses gitti ikinci titreşimde pek algılayamadım o yüzden ikinci girdiğimde daha farklıydı hani çünkü titreşim de daha bütünleştiriyor sizi sanal gerçeklikle... güzeldi yani”* sözleriyle ifade ettiği gibi, *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasını tekrar ilgili görevliler tarafından deneyimlemesi sağlanmış ve titreşim gibi bulunması gereken dokunsal uyarıcılarla deneyimi sorunsuz bir şekilde geçmiştir. Ancak, Alev Hanım’ın her iki ifadesine birlikte bakıldığında ise, ses ve titreşim gibi duyuşsal elementlerin birtakım işlevsel sorunlar nedeniyle algılanmaması ilgili deneyimden arzulanan derecede zevk almamaya yol açabilmektedir.

4.2.2.7. İç gözlemsel

İç gözlemsel boyut, ziyaretçilerin OMM'daki sanal gerçeklik deneyimi sırasındaki içe dönük yansımaları düşüncelerini ifade etmektedir. Bu kategorideki 4 kod aşağıdaki gibidir:

1. İç diyalog: Elif Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım (3 kişi)
2. Anımsama: Alev Hanım (1 kişi)
3. Hayal gücü: Alev Hanım (1 kişi)
4. Düşünme: Alev Hanım (1 kişi)

4.2.2.7.1. İç diyalog

Sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerin üçü (Elif Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım) söz konusu deneyimde bir iç diyalog yaşamıştır. Elif Hanım bu durumla ilgili “çıkılmaya başladıktan sonra böyle şey diyordum şey bu gerçek değil bu gerçek değil hani sen gerçekten yükselmiyorsun” sözleri yer alırken, benzer olarak, Canan Hanım'ın yaşamış olduğu iç diyalog şu ifadesinde görülebilir:

“Şeyi geldi yani ürktücü bişi oldu, ama biraz sonra hani o dedim ki bidakka sen bir sanal dünyanın içindesin adım atabilirsin. Dışarıya da adım atıp yukarıya baktım yani o cesareti kendimde gördüm ve onu o an (gülerek) gerçekleştirebildim”

Ferda Hanım deneyimi üç sözcükle özetleyebilir misiniz? Sorusuna yanıt verirken *ikna çabası* kelimesini kullanım açıklamasını şöyle yapmıştır: “*İkna çabası dördüncüsü de çünkü kendimi şuna ikna ettiğimi hatırlıyor bi yerde çok yükseldiğimde artık mesela ağacın tepesindeyken falan şey dedim Bilge bu bir simülasyon sakın dedim... Onu ama bunu dedirtmeyi başarmanız şahane bişey işte”*.

Elif Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım'ın açıklamalarına bakıldığında, sanal gerçeklik deneyimi sırasında yaşanan iç diyalogda bir bilinç-algı çatışması söz konusu olduğu söylenebilir. Özellikle Ferda Hanım'ın ifadesinden anlaşılacağı üzere, ziyaretçiler bunun bir simülasyon olduğunu ve gerçek olmadığını bildiklerine rağmen algıları bundan farklı olmasından dolayı bir ikna çabası içinde bulunarak bir iç diyalog yaşadıkları söylenebilir.

4.2.2.7.2. **Anımsama**

Anımsama bileşeniyle ilgili ziyaretçilerden yalnızca Alev Hanım'ın ifadesine rastlanılmıştır. Alev Hanım'ın yaşamış olduğu deneyimde sanal gerçekliğin anımsatıcı bir rolü olduğuna ilişkin açıklaması şöyledir:

“Çok alakasız şeyler aklıma getirdi bana mesela atıyorum çocukken ilk çocukluğumu getirdiğim evdeki hani atıyorum bi komşumuz vardı mesela o çok uzun yıllar göremedim sonra bi yine çok uzun zaman geçmiş ama bi 10 yıl önce felan ziyarete gitmiştik mesela o ev aklıma geldi niyeyse, ki bana çocukluğumu anımsatan şeyleri çok seviyorum çünkü, bence en mutlu olduğum zaman çocukluğumdu ondan sonra hiç bi zaman olmadım o kadar mutlu hep de çocukluğumdaki gibi hissetmeye çalışırım yani o hisleri tekrar yakalamaya çalışıyorum herşeyde çok zor oluyor o yüzden anımsatması çok hoşuma gitti”

4.2.2.7.3. **Hayal gücü**

Sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen OMM ziyaretçilerden biri (Alev Hanım) *hayal gücü* ile ilişkili bir açıklaması olmuştur. Sanal gerçeklik deneyimi Alev Hanım'a uzayı anımsatmasıyla birlikte hayal gücünü tetikleyen bir etkisi olduğu şu sözlerinden anlaşılmaktadır:

“Uzayı anımsattığı için de bi huzur çünkü ban, bana çok huzur uyandırıyor. Biraz şey gelebilir ama e biz önemsiz uzay çok büyük bişey ve bizden önce yaşayan insanlar olmuş bizden sonra da yaşayan insanlar olacak biz ölecek devam edecek uzay, belki insanlık bitcek gezegenler daha uzun zaman sonra onlar da çökecek ya böyle sonsuzluğa uzanan onun bile sonu döngünün olması bilmiyorum beni rahatlatıyor. O yüzden de bunları çok çok fazla şey hissettirmiş (gülümseyerek) ama... bunları hissettirdi”

4.2.2.7.4. **Düşünme**

İç gözlemsel boyutuna bağlı son bileşen ise *düşünme*dir. Ziyaretçilerden yalnızca Alev Hanım özellikle *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasına işaret eden sözleriyle sanal gerçeklik deneyimindeki düşünmeyi şöyle anlatmıştır:

“Birincisinde hayvanların gözünden hani pek bişey yapmıyorsunuz oturuyorsunuz, nasıl? Yani o an düşüncelerimle yalnız kalıyorum hani ne hissettiriyorsa ona odaklanmaya çalıştım hani her zaman insanın kafasında birazcık başka şeyler düşünür işte onu eve gidince napsam? Şu olsa okul felan onu hani iş hayat onu geri plana atmaya çalıştım hani o an o hayvan napyo veya bende ne hissettiriyor ona odaklanmaya çalıştım”

Alev Hanım'ın ifade ettiği gibi, kendi düşünceleriyle kalmış olması, *Bir Hayvanın Gözlerinden* uygulamasının *Ağaca Övgü*'de olduğu gibi görece daha fazla etkileşim ve hareket imkânını barındırmamasından dolayı olduğu yorumlanabilir.

4.2.2.8. **Kullanılabilirlik**

Sanal gerçeklik deneyiminde *kullanılabilirlik* boyutu, uygulamanın işlevsel ve kullanımın uygunluk durumunu ifade etmektedir. Bu kapsamda bulgularan kodlar aşağıdaki gibidir:

1. *Cihazların işlerliği*: Ali Bey, Alper Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım (4 kişi)
2. *Cihazların ağırlığı*: Alper Bey, Elif Hanım'ın Annesi, Defne Hanım, Canan Hanım, Batu Bey ve Ferda Hanım (6 kişi)
3. *Kullanım rahatlığı*: Banu Hanım (1 kişi)
4. *Görüntü kalitesi*: Defne Hanım, Ali Bey ve Can Bey (3 kişi)

4.2.2.8.1. **Cihazların işlerliği**

Ziyaretçilerin dördü (Ali Bey, Alper Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım) OMM'da kullanılan sanal gerçeklik uygulamasının işlerlik durumuna değinmiştir. Tolga, Mustafa ve Kaan Bey kulaklıklarla ilgili sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Örneğin, Kaan Bey “yani kulaklığın bi tarafından sağ tarafından gelmesi stereoda sol taraftan gelmemesi sizi o gerçeklikten koparabiliyor rahatlıkla” diyerek kulaklıkların ses sunmada sorun oluşmasının gerçeklikten kopmaya yol açtığını ifade etmiştir. Alper Bey ise farklı bir durumdan söz ederek, ses düzeyinin uygun olduğundan ancak gürültü önleme özelliğinin bulunmamasında dolayı diğer ziyaretçilerin seslerinin gelmesini şöyle eleştirmiştir:

“Bi de kulaklıklar belki daha şey olabilir hani nasıl diyim? Yani ses yüksekliği yeterince iyiydi aslında yüksekti ama herhangi bi gürültü önleme şeyi yok anladığım kadarıyla bi Noise Cancellation yok o yüzden hani ziyaretçi sesi arka planda geliyordu aslında hala”

Alev Hanım ise, cihazlarda kullanılan kablolarda sorun çıkmasına ve bunun deneyim içindeki arzulanan hareket imkânını kısıtladığını şöyle ifade etmiştir:

“Hoşuma gitmeyen ya o mesela o çantayı taktığınız şey kısıtlıyor birinci hayvanın ilk girdiğimde. Mesela hani başınızı döndürebilirsiniz ayağa kalkmadıkça sıkıntı yok dediler ama başımı birazcık döndürdüm sanırım o yüzden mi oldu? Bilmiyorum. Belli bir süre sonra ses falan gitti, e o zaman öyle olunca böyle olunca sadece böyle bakmak da eğlenceli değil hani ful açık böyle dönebilmek isterim, sorun olmaz demişlerdi ama

atıyorum kablonuz çıkıyor bişey oluyor. Bi de atıyorum o an çıktığı zaman siz başkalarına ulaşmak için kulaklığı gözlüğü çıkarıp elinizi kaldırıp onlar gelene kadar gidiyor o mesela ikinci görüntünün sonuna yetişebildim... ilk girişimde o yüzden gitti o sırada hani hemen karşılık alınamıyor”

Üç açıklamadan anlaşılacağı üzere, sanal gerçeklik uygulamasında kullanılan cihazların işlerlik durumu önem arz etmekte olup, bu açıdan bir sorunun yaşanması deneyiminin hareket gibi bazı özelliklerini, gerçeklik algısını ve dolayısıyla oradalık hissini olumsuz yönde etkileyebileceği söylenebilir.

4.2.2.8.2. **Cihazların ağırlığı**

OMM ziyaretçilerinin altısı (Alper Bey, Elif Hanım’ın Annesi, Defne Hanım, Canan Hanım, Batu Bey ve Ferda Hanım) sanal gerçeklikte kullanılan cihazların ağır olduğunu ve hafiflemesi gerektiğini düşünmektedir. Alper Bey BTE’lerin biraz ağır olduğunu ve terleme etkisi yarattığını şöyle dile getirmiştir: *“bi de gözlükler tabi bu yeni teknolojideki gözlükler birazcık ağır ve şey yani istediğiniz kadar yerleştirin birazcık terleme yapıyor yüzünüzde. O yüzden hani 5 6 dakkadanda daha uzun olsa heralde şey fiziksel de şey bi rahatsızlık verir”*. Canan Hanım *“cihaz azcık ağır onun dışında bence hani cihazın kullanılmasında bir sıkıntı yok... bi de şeyler de biraz ağır o VR gözlükleri de biraz ağır”* söylemiyle deneyimle ilgili hoşuna gitmeyen yanlarından söz ederken, bu deneyimi daha iyi hale getirebilmek için neler yapılabilir? Sorusunu yanıtlayarak şöyle bir öneride bulunmuştur:

“Üstümüzdeki teçhizatı hissetmicek kadar hafiflemesi lazım çünkü, şuranızda bir ağırlık var ve her zaman size o dışarda başka bir dünyaya ait olduğunuzu hatırlatıyor, onu bi unutmamız lazım. Belki gözlük takmadan mekân içinde bu deneyimin oluşturulması ilginç olabilir. Yani böyle bir mekâna girelim ve orda bu şey başlasın gözümde gözlük olmasın kolumda bileklik sırtımda bir cihaz olmasın o enteresan olabilir”

Alper Bey ve Canan Hanım’ın ifadelerinde görüldüğü üzere, sanal gerçeklik uygulamasında kullanılan cihazların ağırlığı terleme gibi fizyolojik etkilerinin yanı sıra, fiziksel dünyaya bağlı olduğunu hatırlattığı, başka bir deyişle, oradalık hissini olumsuz yönde etkilediği söz konusu olabilmektedir.

4.2.2.8.3. **Kullanım rahatlığı**

Kullanım rahatlığı bileşeni ile ilgili ziyaretçilerden Banu Hanım olmak üzere yalnızca biri tarafından söz edilmiştir. Banu Hanım “*çok uygundu gayet iyiydi rahattı yani sırt çantası tamam otur, yani çok sıkın bir şey yoktu... iyiydi onda bir sıkıntı yoktu*” şeklindeki ifadesi, OMM’deki sanal gerçeklik uygulamasının cihazlarının kullanılabilirlik açısından rahat ve uygun olduğunu ve bununla ilgili bir sorun yaşamadığına işaret etmiştir.

4.2.2.8.4. **Görüntü kalitesi**

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerin üçünün (Defne Hanım, Ali Bey ve Can Bey) uygulamanın cihazlarındaki *görüntü kalitesi* hakkında yorumları olmuştur. Can Bey örneğin, OMM’deki sanal gerçeklik uygulamasının sunmuş olduğu görüntü kalitesinin pikseli olduğu ve geliştirilebileceği yönündeki açıklaması şöyledir: “*tabi bu ilk başta işte dediğim gibi piksellik, piksel olarak direk resimleri öne çıkarmaktaydı... daha farklı ne olabilir? Görüntü kalitesi bi tık geliştirilebilir*”. Benzer bir şekilde, Ali Bey ifadesinde özellikle “*Lego tarzı*” sözcüğünü kullanarak görüntü kalitesinde bir piksellik söz konusu olduğunu ve bulanık görüldüğünü şu sözlerle belirtmiştir:

“O senaryo biraz daha geliştirilebilir çünkü mesela ağacın içine giriyorum ben suların aktığını görüyorum ya da yapraklara gittiğini görüyorum da biraz daha böyle şey gibi geldi hani bi nasıl söylim bi gerçeklik vardır bir de hani Lego tarzı şey olur ya biraz daha bulanık... öyle geldi bana”

Can Bey ile Ali Bey açıklamalarına bakıldığında sanal gerçeklik uygulamasında sunulan görüntü kalitesinin özellikle gerçeklik algısının artırılabilmesi için geliştirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

4.2.2.9. **Pazarlama**

Pazarlama, OMM’da ziyaretçiler tarafından yaşanan sanal gerçeklik deneyiminin dokuzuncu boyutudur. Bu kategori kapsamında aşağıdaki 2 bileşen yer almaktadır:

1. *Fiyat*: Elif Hanım, Elif Hanım’ın Annesi, Ali Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Emir Bey (6 kişi)
2. *SG Uygulamasının yeri ve tanıtımı*: Ali Bey, Canan Hanım ve Alper Bey (3 kişi)

4.2.2.9.1. *Fiyat*

Ziyaretçilerin altısının (Elif Hanım, Elif Hanım'ın Annesi, Ali Bey, Batu Bey, Alev Hanım ve Emir Bey) OMM'da yer alan sanal gerçeklik uygulamasının *fiyatı* ile ilgili düşüncesi olmuştur. Elif Hanım ile Ali Bey fiyatı uygun bulmuş Ali Bey özellikle yaşadığı Ankara şehrindeki internet kafeleriyle kıyaslayıp OMM'daki uygulamanın sunmuş olduğu eğlence açısından bir değerlendirme yaparak görüşünü şöyle bildirmiştir:

“Bence fiyatı uygun yani, 20 tl galiba 20 tl böyle bir eğlence için bence ucuz bi ücret. Bizim Ankara'yla kıyaslıyım, bizim internet kafeler biraz şeydir yüksek modeldir bilgisayarları saati 4.5 5 lira. Yani Eskişehir o yüzden bize biraz ucuz geliyor biz hep onu konuşuruz ya Ankara'yla kıyaslayınca 4 saatte şurda 20 dakika 6 dakkaya da sanal gerçekliği kullanmak daha mantıklı”

Öte yandan, Emir Bey OMM'daki sanal gerçeklik uygulamasının fiyatını ve bunu özellikle müze deneyimiyle kıyasladığında yüksek bulduğuna ilişkin düşüncesi şöyledir:

“Yani müzeyi bir saat geziyorsanız buna 15 lira veriyorsanız ve birbirinden birçok farklı eser görebiliyorsanız sanal gerçeklik içine girdiğinizde sadece bir şey, o ağacın yükseliş ağacın yükselişini görüyorsunuz, bu 20 lira mı eder bilemiyorum artık. Yani şimdi fiyatı daha ucuz olsaydı belki daha farklı konuşurdum, ama 20 müze parası verip de bir müze deneyimi vermemiş olması büyük bir eksiklik bence. Ya 20 lira veriyorsam ben oraya en azından müzenin sağladığı deneyimi sağlamak... yani bu yaşamak isterim doğal olarak. Müzeyi ben 1 saat geziyorum ama sanal gerçeklik 10 dakika sürüyor bitiyor. Yani o zaman ben müzeyi bir daha gezebilirim niye sanal gerçekliğe bir daha gireyim ki 10 dakika yani bu eserleri bir daha, daha detaylı inceleyebilirim”

Batu Bey ve Alev Hanım uygulama fiyatını yüksek algılamalarına rağmen yaşanan deneyim için değdiğini düşünmektedirler. Batu Bey örnek olarak, yine müze deneyimiyle kıyaslayarak ve eşiyile birlikte her iki uygulamayı deneyimlemek için iki kişilik karşılanması gereken fiyatın da göz önünde bulundurulduğunda yüksek olduğunu ancak buna rağmen değdiğini düşündüğünü şu ifadesinde aktarmıştır:

“Müze fiyatıyla aynı müzenin giriş fiyatıyla aynı, müzede birçok ürün görüyor olabilirken orda 6.6 dakikalık bi deneyime biraz yüksek olabilir ama hani dediğim gibi hani bi kere verebileceğim bişey. E eşimle birlikte girdik mesela 20'şer lira 40 işte bir uygulaması daha var çift uygulama var diğer uygulamayı da denesek 80 lira, 80 lira da ciddi para yani aslında günümüzde, yakın tutuyor birazcık pahalı, ama güzeldi gene de değdi yani değdiğini düşünüyorum”

Bazı OMM ziyaretçileri sanal gerçeklik uygulamasının fiyatını açıklamalarında görüldüğü üzere yüksek bulmuştur. Bunun nedeni, söz konusu ziyaretçiler uygulamanın

fiyatıyla ilgili görüşlerini bildirirken müze fiyatıyla ve dolayısıyla müze deneyimiyle kıyasladıklarının yanı sıra, grup halinde gelenlerin toplam olarak karşılanması gerek fiyatı göz önünde bulundurarak yüksek bulmaktadırlar.

4.2.2.9.2. *Uygulamasının yeri ve tanıtımı*

Ziyaretçilerin üçünün (Ali Bey, Canan Hanım ve Alper Bey) OMM’da bulunan *sanal gerçeklik uygulamasının yeri ve tanıtımı* hakkındaki düşünceleri saptanmıştır. Ali Bey uygulamanın müzenin çıkış bölümüne yakın ve belli olmayan bir yerde olmasını eleştirirken bunun için müzenin girişinde açık bir yönlendirme bulundurmasını şöyle önermiştir:

“Ama çok şey, girişine böyle güzel bi pankart ya da işte sanal gerçeklik şeyi diye bi gösterge olsa biz mesela şans eseri bulduk orayı hiç belli değil. Emanet dolabını görüyorsun emanetim yok kardeşim diyorsun gidiyorsun mesela bence oraya daha çok insan çekebilirsiniz daha böyle gösterişli daha büyük bi afişle biz şans eseri girdik”

Canan Hanım sanal gerçeklik uygulamasının müzenin çıkışında niş bir bölümde bulunmasının gözden kaçmasına yol açmasıyla birlikte, sanal gerçeklik bölümüne müze dışından ulaşılabilirliğinin artırılması gerektiği yönündeki açıklaması şöyledir:

“Mekânsal olarak bakınca şimdi bi kere müzenin tam çıkışında gözden kaçıyor. Müzenin sonuna gelince çok böyle niş gibi bi yerde biraz kuytuda kalıyor gözden kaçırılanlar var fark etmemiş olanlar var. O bir problem olabilir, dışardan ayrıca ulaşılabilmesi lazım yani şu sağdan girilmiyor olması kötü. Yani ben sadece bunun için gelip bütün müzeyi kat edip aşağıya... o çok pratik gelmedi bana”

Canan Hanım ve Ali Bey’in açıklamalarına bakıldığında, sanal gerçeklik uygulamasının müze içindeki ziyaretçiler tarafından fark edilebilirliği ve müze dışından ulaşılabilirliği açısından bir eksiklik olduğu görülmektedir. Bu ise, sana gerçekliğin süreli bir eser olmasından ve müzenin kendi eserleriyle öne plana çıkmayı tercih etmesinden kaynaklanıyor olabilir.

4.2.2.10. *Rekreasyonel*

Rekreasyonel boyut, ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimi sırasında yaşanan canlandırıcı yanları ifade etmektedir. Bu kategoride yer alan 5 bileşen aşağıdaki gibidir:

1. *Kaçış*: Banu Hanım ve Can Bey (2 kişi)
2. *İyi hissetme*: Banu Hanım (1 kişi)

3. *Huzur*: Defne Hanım, Alev Hanım ve Alper Bey (3 kişi)
4. *Rahatlama*: Alper Bey ve Elif Hanım (2 kişi)

4.2.2.10.1. ***Kaçış***

OMM'daki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerden Banu Hanım ve Can Bey *kaçış* bileşenini vurgulayan sözler kaydetmişlerdir. Banu Hanım örneğin, sanal gerçekliği kendisini gerçek yaşamdan soyutlayarak başka bir yere ışınlandığını hissettirebilmesi yönünden sevdiğine ilişkin ifadesi şöyledir: “*genel olarak sanal gerçeklik bir yandaki gerçek yaşamdan seni alıp başka yere ışınlanıyormuşsun gibi bi his veriyor bana, bunu seviyorum*”. Aynı şekilde, Can Bey sanal gerçekliğin kendisini farklı bir dünyaya aktardığını ve günlük yaşantısını sorunlarıyla birlikte kısa bir süre içinde unutturabilmesinden dolayı mutluluk duyduğunu şöyle belirtmiştir:

“Tabi insanı mutlu eden şeyler o anda sizi ordan alıyor bambaşka biyere götürüyor yani günlük hayatta insan bin bir türlü kafasında soru işaretleri olur, problemler olur, düşünceleri olur yani sonuçta burdan çıktığımızdan sonra hayat tekrar devam ediyor veya girmeden önce insanın bir hayatı oluyor ben bu deneyime girdikten sonra yani o deneyim sırasında sanki herşeyi dışarı bırakmış ve kendimi ona bırakmış gibi geldi benim için. Bana 15 dakika süre zarfında dünyayı unutturdu, benim için yeterli bişey zaten”

4.2.2.10.2. ***İyi hissetme***

OMM'daki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen ziyaretçilerden bir tek Banu Hanım *iyi hissetme* ile ilgili ifadesi olmuştur. Banu Hanım bu deneyimle ilgili beğendiğiniz özellikler nelerdir? Sorusunu yanıtlarken ifadesinin sonunda sanal gerçeklik deneyiminin içinde kendisini iyi hissettiğini şöyle aktarmıştır “*Ondan sonra, buradaki hani girdiğim taktığım o ağacın içindeki damlanın yolculuğuyla ilgili ise sorunuz çok ilginçti, bunu daha önce görmemiştim, duymamıştım da çok ilginç çok iyi hissettim içinde*”.

4.2.2.10.3. ***Huzur***

Ziyaretçilerin üçü (Defne Hanım, Alev Hanım ve Alper Bey) OMM'da yaşamış oldukları sanal gerçeklik deneyiminin *huzur* verici olduğunu düşünmektedir. Örneğin, *itici faktörler* kategorisinde bahsedildiği gibi, Defne Hanım OMM'daki sanal gerçeklik

uygulamasını denemesinde etkili olan faktörlerden doğayı seviyor olmasını “*baktım hoşuma gidebilecek bişey bikere doğayla ilgili bişey ekstra huzur vercek*” cümlesiyle belirtmişken, bu deneyimi üç sözcükle özetleyebilir misiniz? Sorusunu “*yani en çok hissettiğim şeylerden biri heyecan ikincisi huzur*” şeklinde yanıtlayarak bir huzur vurgusunun yapıldığı görülmektedir. Alev Hanım aynı soruyu benzer şekilde şöyle cevaplamıştır: “*huzurlu... huzur kelimesi birincisi çünkü huzurlu hissettirdi hem... çocukluğumu anımsattı hem de hani o yüzden huzurlu*”. Alev Hanım’ın aynı zamanda, iç gözlemsel boyutta vermiş olduğu ifadeler bu görüşünü desteklemektedir.

4.2.2.10.4. **Rahatlama**

Sanal gerçeklik deneyimini yaşayan OMM ziyaretçilerin ikisi (Elif Hanım ve Alper Bey) söz konusu deneyimin *rahatlatıcı* bir etkisinin olduğu aktarmaktadır. Elif Hanım örneğin, deneyimi üç sözcükle özetleyebilir misiniz? Sorusuna vermiş olduğu yanıtlardan biri sakinleştirici olmasıdır. Bunu ise şöyle dile getirmiştir: “*sakinleştiriciydi, yani 6,5 dakika gerçekten kendimi çok sakin hissettim*”. Elif Hanım’ın aynı zamanda, OMM’deki deneyimini önceki sanal gerçeklik deneyimiyle kıyaslarken söz konusu deneyimin sakinleştirici ve rahatlatıcı etkisine yönelik şöyle bir ifade kurmuştur: “*O çok... germiştii ama bu çok sakinleştiriciydi hani daha gerçekliği daha yüksekti kesinlikle. Hareket alanın vardı ve hani rahatlattığı için de böyle hani daha etkileyiciydi bence daha gerçek gibiydi*”. Bununla birlikte, Elif Hanım’ın sanal gerçeklik deneyiminin rahatlatıcı bir yanı olduğunu düşünmesinin nedenlerinden, sunulan müzik tipinin etkisinin olabileceği, *oradalık hissi* bileşeninde aktarmış olduğu şu ifadesinin ilk kısmında görmek mümkün: “*Hani, bi de orda gene arkadan sakinleştirici bir müzik var sanki gerçekten kendimi böyle bi California’da böyle ormandaymışım da sanki hani böyle o ağaca bakıyormuşum gibi hissettim*”.

Alper Bey aynı görüşte olup özellikle meditasyon müziğinin etkisiyle deneyiminin rahatlatıcı bir özelliği olduğunu şu sözlerle dile getirmiştir:

“Yani hani en azından yaklaşık heralde bi 5 dakika boyunca yavaş bi tempoda suyla birlikte yükseliyorsunuz sonlara doğru da ağacın dalları ve yaprakları oldukça yüksekte hani animasyonun sonunda da o kısımlara da işte suyun gidişini görmek ya da en azından temsili olarak görmek yani rahatlatıcı aslında biraz şey. Böyle meditasyon müziği gibi bişey de vardı arka planda biraz o yüzden şey rahatlatıcı bi etkisi”

4.2.2.11. Sosyal

Sanal gerçeklik deneyiminin *sosyal* boyutu ziyaretçilerin refakatçiler ile sanal gerçeklik bölümünde yer alan görevliler arasındaki etkileşimi ifade etmektedir. Sosyal boyut kapsamında aşağıdaki 2 bileşen bulgulanmıştır:

1. *Çalışanlarla etkileşim*: Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım (6 kişi)
2. *Refakatçilerle paylaşım*: Elif Hanım (1 kişi)

4.2.2.11.1. Çalışanlarla etkileşim

Çalışanlarla etkileşim OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminin bileşenlerinden biri olduğu altı ziyaretçinin (Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım ve Ferda Hanım) görüşlerinden belirlenmiştir. Ferda Hanım deneyimle ilgili beğendiğiniz özellikler nelerdir? Sorusuna yanıt verirken sanal gerçeklik bölümündeki görevlilerin davranış ve tutumunun önemine şöyle dikkat çekmiştir: “*aslında girişten itibaren söylicem. Birincisi personelin yönlendirmesi ve tavrı çok güzel, bu bize ite de bilirdi hemen orda da vazgeçebilirdik bu çok etkili*”. Canan Hanım ise, “*ordaki çocuklar gayet güzel ifade ettiler açıkladılar, yardımcı oldular, çok naziktiler*” açıklamasıyla çalışanlarının bilgilendirici tutumlarına vurgu yapmıştır. Benzer şekilde Emir Bey de bu durumla ilgili şöyle bir ifadesi olmuştur:

“Bunun dışında çalışanlar gayet ilgiliydi, yani onda bir sıkıntı bir sorun yaşamadım gayet netti açıklamakta açıklama da gayet annem bile hani teknoloji arası pek iyi olmamasına rağmen kavrayabildi kısa bir sürede. Ya bunun sebebini çalışanlar olduğunu düşünüyorum bu açıklamada gayet başarılılar”

Bu ifadeler bir bütün olarak ele alındığında, sanal gerçeklik deneyiminde çalışanların tutum ve davranışları, başka bir deyişle, ziyaretçilerle çalışanlar arasındaki etkileşimin önemli bir boyut oluşturduğu söylenebilir. Özellikle Ferda Hanım'ın sözleri göz önünde bulundurulduğunda, bu durum ziyaretçilerin sanal gerçekliği denemeye karar vermelerinde etkili olabilmesiyle birlikte vazgeçmelerine de neden olabilmektedir.

4.2.2.11.2. Refakatçilerle paylaşım

Sosyal boyutun son bileşeni olan *refakatçilerle paylaşım* ile ilgili olarak OMM ziyaretçilerinden birinin (Elif Hanım) görüşleri olmuştur. Elif Hanım refakatçisi olan

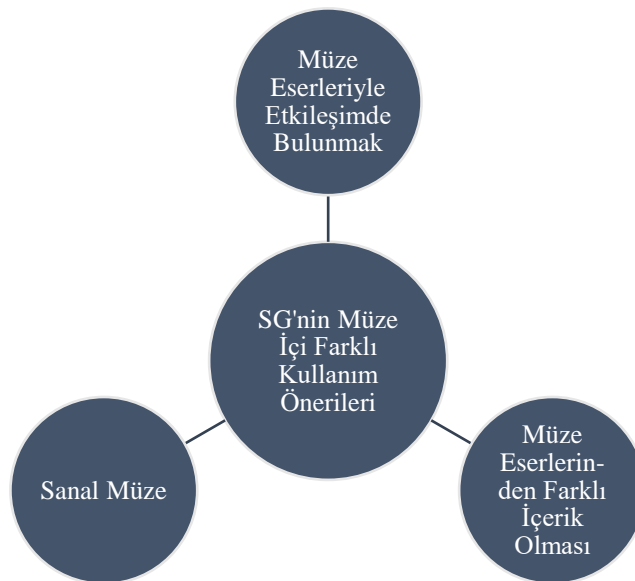
Annesi ile birlikte aynı uygulamayı deneyimlemiş olmanın birbirilerini anlamalarını ve yaşamış oldukları deneyimle ilgili karşılıklı paylaşımda bulunmayı sağladığı şu sözlerle belirtmiştir:

“Yani bence aynı şeyi yaptığımız için hani bişey, hani o farklı bi... diğer deneyimi deneseydi hani birazcık şey böyle çok fazla birbirimizi anlamayabilirdik. Ama ikimiz aynı şeyi yaptık, hani sonra hani birbirimize şey bununla ilgili paylaşım yaparak işte evet çok etkileyiciydi...”

OMM ziyaretçilerinin sanal gerçekliği denemek için grup halinde gelmeleri, Elif Hanım’ın ifadesinden anlaşılacağı üzere, deneyimle ilgili karşılıklı anlatılacak bir şeylerin olması ve paylaşımda bulunulmasını sağlayabilmektedir. Bu ise, söz konusu müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyiminin sosyal boyutunun bileşenlerinden birini teşkil etmektedir.

4.2.3. SG’nin müze içi farklı kullanım önerileri

Ziyaretçilere müzedeki sanal gerçeklik ile ilgili müze içinde farklı olarak nasıl kullanılabileceği sorulmuş, bu sorulardan elde edilen veriler çerçevesinde 6 kod oluşturulmuş ve bu kodlar 3 kategoriye ayrılmak üzere *sanal gerçekliğin müze içi farklı kullanım önerileri* temasına altında toplanmıştır. Bunlar, Şekil 4.4’de görüldüğü üzere; *müze eserleriyle etkileşimde bulunmak, sanal müze ve müze eserlerinden farklı içerik olmasıdır*. Tablo 4.5’de ise, temaya kodları ve kategoriyle beraber yer verilmektedir.



Şekil 4.4 SG’nin Müze İçi Farklı Kullanım Önerileri Teması ve Kategorileri

Tablo 4.5 SG'nin Müze içi farklı Kullanım Önerileri Teması, Kategorileri ve Kodları

| Kategori | SG'nin Müze içi farklı Kullanım Önerileri | | |
|-----------------|--|------------------------|---|
| Tema | Müze eserleriyle etkileşimde bulunmak | Sanal müze | Müze eserlerinden farklı içerik olması |
| Kod | Müze eserlerinin sanal gerçeklikte yaşatılarak anlatılması | Müze içi sanal tur | Yerel çekiciliklerle ilgili içerik |
| | Eserlerin üretim sürecinin parçası olmak | Sanal gerçeklik müzesi | Kişisel hayal gücünü sanal ortama yansıtırma |

4.2.3.1. Müze eserleriyle etkileşimde bulunmak

Bu kategoride, OMM ziyaretçilerinin sanal gerçeklik uygulamasının müze içindeki eserlerinin sanal ortamda yaşatılarak anlatılması ve gösterilmesi amacıyla söz konusu eserler yanında bir ek özellik olarak veya belirli eserler için ayrı bir uygulama olarak kullanılmasına yönelik önerilerini ifade etmektedir. Bu kategorideki 2 öneri aşağıdaki gibidir:

1. *Eserlerinin sanal gerçeklikte yaşatılarak anlatılması*: Elif Hanım, Kaan Bey, Banu Hanım, Ali Bey, Alper Bey, Can Bey, Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (9 kişi)
2. *Eserlerin üretim sürecinin parçası olmak*: Kaan Bey (1 kişi)

4.2.3.1.1. Eserlerinin sanal gerçeklikte yaşatılarak anlatılması

Eserlerin sanal gerçeklikte yaşatılarak anlatılması yönünde OMM ziyaretçilerinin dokuzunun (Elif Hanım, Kaan Bey, Banu Hanım, Ali Bey, Alper Bey, Can Bey, Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) önerileri belirlenmiştir. Örneğin, Elif Hanım OMM’da yer alan ve Japon Sanatçısı Tanabe Chikuunsai IV tarafından yapılmış olan yerleştirme üzerinden örnek vererek, söz konusu eserin içine girme, dokunma ve genel olarak eserleri tanıtmak amaçlı kullanılabileceğine dair sözleri şöyledir:

“Ya mesela şey bu sanat eserlerinin örneğin o ağaç hani bu elementleri anlatan mesela hani onun içine girip mesela öyle bir şey yapılabilirdi. Hani mesela ona böyle dokunuyormuşsun gibi sanki, hani eserleri üzerinden belki onları anlamak için ya mesela işte onun içine girip mesela girebiliyormuşsun gibi sanki, eserleri tanıtmak amaçlı kullanılabilirdi diye düşünüyorum ben”

Ferda Hanım sanal gerçekliğin müze içinde var olan birkaç eser üzerinde uygulanması veya müzenin bir bölümünde bazı üç boyutlu tabloların sanal gerçeklikle içine girmek ve dokunabilmek üzere gösterilmesi ve içinde hissedilmeyi sağlanmasını şöyle önermiştir:

“Bazı sanatsal eserlerin içinde hissedebildiniz, mesela bu çok güzel olabilirdi. Örneğin bir heykel var ya da işte orda tellerle yapılmış bişey var ya? Bikaç tane sanat eseri var, ya da işte çok devasa büyük tabloları üç boyutlu tablolar var üç boyutlu tablonun bi anda içinde hissedebilirsiniz o renklerin içinde en azında yani dokusal olarak bi tabloya

bakarken işte bi de bu gözlükle gezmek ister misiniz? Şu odayı mesela siyah beyaz, simsiyah bi oda düşünün, içerisinde üç boyutlu 5 tane tablo olsun benim bi gözlükle o odaya sokup bütün tabloları yine görüm ama aynı zamanda görürken dokularını da hissedim içindeymiş gibi hissedim”

Kaan Bey sanal gerçekliğin kendisini müze eserlerinin geçmişine veya geleceğine götürebilmek üzere bir zaman makinesi şeklinde kullanılmasından daha çok keyifli alabileceğini şöyle dile getirmiştir:

“Ben VR biraz da zaman makinası gibi kullanılmasını tercih ederdim beni geçmişe götürebileceği ya da geleceğe götürebileceği ya da belli bir dönemi bana yaşatabileceği Rönesans dönemi olabilir. Bunu bana sağlarsa içerdeki konseptle birlikte daha keyifli olabileceğini düşünüyorum”

Bu açıklamalar göz önünde bulundurulduğunda bu bölüm ile ilgili öneriler, sanal gerçekliğin müze eserlerinin farklı bir biçimde gösterilmesi, tanıtılması ve bunların ötesinde, eserlerin duysal bir etkileşimle birlikte içine girerek yaşatılması yönünde olduğu şeklinde özetlenebilir.

4.2.3.1.2. Eserlerin üretim sürecinin parçası olmak

OMM ziyaretçilerinden birinin (Kaan Bey) *eserlerin üretim sürecinin bir parçası olmak* ile ilgili bir önerisi olmuştur. Tanabe Chikuunsai IV tarafından yapılmış olan yerleştirmenin bulunduğu bölümde, bir ekranda sunulmak üzere bu yerleştirmeyi anlatan ve sanatçı tarafından nasıl yapıldığını gösteren bir video bulunmaktadır. Kaan Bey söz konusu yerleştirmenin videosunda gördüklerini sanal gerçeklik yoluyla gösterilmesini sağlamanın yanı sıra, eserin üretimiyle etkileşim halinde bulunulmasına ilişkin şöyle bir önerisi olmuştur:

“Hani şeyde müzenin yıldızlı bi eser var aşağıda 8 metrelik bambu ağaçlarından yapılmış bi eser var, beni o eser yani o eserle birlikte Japonya'daki o bölgeye götürse... Ben onu TV'de izledim VTR'den izledim ama onu VR'la birlikte o an o arkadaşların yapıldığı yerde yanlarında olsam daha farklı olabilirdi benim için. Hani mümkün değil belki ama, bana bi bambu verseler ve ben de onu bir şekilde üretime katkı katkı demiyim de üretimle etkileşim halinde olsam”

4.2.3.2. *Sanal müze*

Bu bölümde, sanal gerçekliğin müze içinde farklı kullanımına ilişkin *sanal müze* kategorisinde sınıflandırılabilir önerileri yer almaktadır. Bu kategorideki 2 öneri aşağıdaki gibidir:

1. *Müze içi sanal tur*: Banu Hanım, Defne Hanım, Alper Bey ve Batu Bey (4 kişi)
2. Sanal gerçeklik müzesi: Emir Bey (1 kişi)

4.2.3.2.1. *Müze içi sanal tur*

Ziyaretçilerin dördünün (Banu Hanım, Defne Hanım, Alper Bey ve Batu Bey) sanal gerçekliğin *müze içi sanal tur* sağlamak amacıyla kullanılmasını önermiştir. Banu Hanım sanal gerçekliğin müze içinde bir sanal tur imkanını sunacak şekilde değerlendirilmesi özellikle eserlerin içine girme, dokunma ve onlarla etkileşimde bulunabilme fırsatını sunacağını ve böyle bir sanal gerçeklik uygulamasının müzenin daha çok bir parçası haline gelebileceğine ilişkin görüşünü şöyle ifade etmiştir:

“Diğer türlü hani müzeye bir katkısı olmasını düşünüyorsak aslında, belki müzenin içinde sanal olarak gezebilirdik. Orada hem dokunamıyoruz ya hiçbir sanat eserine orada dokunabilirdik, orada arkasından çıkabilirdik ondan sonra öbürünün renkleri bazılarının renkleri harika çalışmalar var mesela onların içine girebilirdik. Hani o zaman evet müzeye bir katkısı olur, ben o sanat eserini gördüğüm dokunamadığım ama sadece okuduğum ve gördüğümü diğer taraflarıyla da besleyip sanat eserin içine girer ve o eseri hiç unutmazdım mesela”

Benzer şekilde, Alper Bey *“bence şey, müzede sergilenen birkaç tane eserin bi sanal bi turu ya da hani onlar hakkında bi bilginin olduğu bi kısım belki birazcık daha ilgili olabilirdi en azında müzenin konseptiyle ilgili”* diyerek sanal gerçekliğin sanal bir tur gerçekleştirmek veya eserler hakkındaki bilgilere ulaşabilmek amacıyla kullanılması müzeye daha çok bağdaşmış olabileceğini düşünmektedir. Batu Bey ise, aynı fikri öne sürerek bunun internet üzerinden bir uygulama şeklinde olabileceğini şu sözlerle dile getirmiştir: *“müzeyi gezmek çok esprili olmazdı belki uzaktan evet yapılabilir hani bi internet üstünden ben VR gözlükle müzeyi gezme uygulaması uygulanabilir”*.

4.2.3.2.2. **Sanal gerçeklik müzesi**

Sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen OMM ziyaretçilerinden Emir Bey söz konusu uygulamanın müzede farklı kullanımına ilişkin *sanal gerçeklik müzesi* fikrini önermiştir. Emir Bey önerisini dile getirirken, uygulamayı kullanacak ziyaretçilerin aktif rol alabilmeyi ve sanal ortamda yer alacak eserler üzerinde bir şeyler değiştirerek etkileşimde bulunmayı şu sözlerle vurgulamaktadır:

“Mesela sanal gerçeklik müzesi olabilir bu gayet değişik bir şey olur. Hani bireyler bu sanatçıların tasarladığı şeylerde aktif rol olabilir, bir şeyler değiştirebilir, bu sanatçının şeyine göre düşüncesine göre. Sanatçı öyle bir tasarlar ki sen o gerçekliğe girdiğin zaman bir şeyler değiştirip bambaşka bir şey bulabilirsin, görebilirsin gibi”

Araştırmacı, bunun nasıl gerçekleştirilebileceğinin sorulmasına ise Emir Bey’in şöyle bir yanıtı olmuştur:

“Şimdi normal bir müzede sanatçılar nasıl bu mesela Odunpazarı müzesi için az Japon sanatlar değişik şeyler tasarlamış bunu gördüm. Yine aynı şekilde sanal gerçeklik müzesine özel şeyler tasarlayabilir sanatçılar bireylerin aktif rol alabildiği. Mesela ne bileyim tabloyu böyle çeviriyorsun elinle bambaşka bir şey ortaya çıkıyor bir parçasını çıkarıyorsun o eserin bir şey takıyorsun bambaşka bir şey görüyorsun gibi”

4.2.3.3. **Müze eserlerinden farklı içerik olması**

Müze eserlerinden farklı içerik olması kategorisi, ziyaretçilerin, sanal gerçekliğin müze içinde farklı kullanımına yönelik sunmuş olduğu OMM’da yer alan uygulamanın içerik değişikliğiyle ilgili önerileri kapsamaktadır. Bu kategoride yer alan 2 öneri şunlardır:

1. *Yerel çekiciliklerle ilgili içerik*: Elif Hanım’ın Annesi ve Batu Bey (2 kişi)
2. *Kişisel hayal gücünü sanal ortama yansıtma*: Alev Hanım (1 kişi)

4.2.3.3.1. **Yerel çekiciliklerle ilgili içerik**

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerden ikisi (Elif Hanım’ın Annesi ve Batu Bey) OMM’daki sanal gerçeklik uygulamasında sunulan hikayeler yerine Türkiye’de yer alan *yerel çekiciliklerle ilgili içerik* olmasını önermiştir. Örneğin Elif Hanım’ın Annesi California’da bulunan Sekoya ağacının yerine Türkiye’de yer alan çekiciliklere yer verilmesine ilişkin önerisi şöyledir:

“Hani ülkemizde olan bir müze mesela hani benim sadece bir fikir, hani California’da olan bir ağaçtı bu ormanda hani onun yerine böyle ülkemizde olan böyle çok ayrıcalıklı bişey içinde bir sanal gerçeklik yapılabilir mesela. Hani kendi ülkemizden kendi imkanlarımızla kendi şeylerimiz onlardan yararlanılabilir yani... Hani yurt dışından yurt içinden her yerden hani gittiklerinde mesela o ağaç çok güzel o ayrı bişey o tamam. Ama dediğim gibi hani böyle gidenlerde de aa burda da şu varmış burda bunu gördük diycek bişey öyle de farklı bişey yaratılabilir”

Batu Bey benzer şekilde, OMM’daki sanal gerçekliğin genel anlamda Türkiye’nin ve özel olarak Eskişehir’in çekicilikleriyle ilgili içeriklere sahip olmasının uygulamayı daha çok müzenin bir parçası olarak hissettirebileceğini şöyle belirtmiştir:

“Mesela bi Frig vadisi var Bi Frig vadisi uygulanabilir. Müze içindeki Gözlükle işte hatta çok tanınmayan bi tarihi bulgulardır mesela müzenin içinde o da uygulanabilir. Yahut buna benzer işte Eskişehir’in etrafında güzellikler var şelalelerimiz var Gürleyik şelalesi gibi. Bu gibi mekanlara götürülebilir insanlar bu gerçeklik şeyiyle. Biraz daha Eskişehir’le veya işte müzeyle tümleşik bi VR deneyimi müzenin içinde kesinlikle bulunması gerekiyor Sazova parkına gidim ya...yani gerçi gene gelen misafirlerin çoğu zaten Sazova’yı gezip buraya geliyorlar. Gidim yani ordaki geminin içini gezim mesela ya da Türkiyeli bişeyler yaşıyor yani sadece Eskişehir de değil. Daha Türkiye’den bişey e Anıtkabir’i gezebilim mesela, işte. Yedi Uğurlar Mağarasına girebilirim mesela gibi... daha biraz daha müzeye hani o zaman daha müzenin parçasıymış gibi hissettirir bana”

4.2.3.3.2. **Kişisel hayal gücünü sanal ortama yansıtma**

Kişisel hayal gücünü sanal ortama yansıtma önerisinde OMM ziyaretçilerinden Alev Hanım bulunmuştur. Alev Hanım kendi hayal gücüyle çizdikleri veya oluşturduklarını sanal gerçekliğe aktarmanın ilginç ve güzel olabileceğini şu sözlerle dile getirmiştir:

“Instagram’da araştırdım zaten bu müzenin sayfasını da takip ediyorum, orda sanatçıyı gördüm orijinal sanatçısını bilmiyorum da mesela burda atölyesi var çocukların, çocuklar bişey oluşturuyor çiziyorlar veya boyuyorlar bişey oluşturarak onu gerçekliğe yansıtıyormuş mesela benim çok ilgimi çekti bu nasıl bişey acaba? Çocuk olmadığımı için o atölyeye katılamıyorum ama, bunu mesela büyükler için yapılması ilginç olabilir ben kendi hayal ettiğim oluşturduğum şeyin sanal gerçekliğe yansıtmasını görmek çok isterdim mesela ben. Dediğim gibi gezegen evren çok ilgimi çekiyor hep yani bununla alakalı bişey tasarlayıp ilgimi çeken sonra onu sanal gerçeklik yanılımasını görmek çok güzel olabilirdi”

4.2.4. Sanal gerçeğin deneyimsel çıktıları

OMM ziyaretçilerinin denemiş oldukları sanal gerçeğin müze deneyimleri üzerindeki katkılarına ulaşabilmek adına görüşmede öncelikle müze deneyimi ile ilgili genel sorulara yer verilmiştir. Bu kapsamda ziyaretçilere müzeye gelmeye nasıl karar verdikleri, beklentileri, müze deneyimlerini nasıl değerlendirdikleri, diğer gezilen müzelerle deneyimi kıyaslamaları, tekrar ziyaret ve tavsiye etme niyetlerine ilişkin sorular sorulmuştur. Ardından, sanal gerçeğin katkısıyla ilgili özel olarak, söz konusu müzeyle ilgili sorulara verilen yanıtlarda sanal gerçeğin rolünün olup olmadığı, sanal gerçeğin müzede olmaması varsayımıyla müze deneyimi yönünden neler değişebileceğine ilişkin sorular yöneltilmiştir. Bu sorulardan elde edilen verilerle 15 kod oluşturulmuş olup bu kodlar, *SG'nin deneyimsel çıktıları* teması altında Şekil 4.5'de görüldüğü gibi 8 kategoriye ayrılmak üzere toplanmıştır. Tablo 4.6'de ayrıca, söz konusu tema kategorileri ve kodlarıyla birlikte görülebilmektedir.



Şekil 4.5 Sanal Gerçeğin Deneyimsel Çıktıları Teması ve Kategorileri

Tablo 4.6 SG'nin Deneysel Çıktılar Teması, Kategorileri ve Kodları

| Kategori Tema | SG'nin Deneysel Çıktılar | | | | | | | |
|---------------|---|--|--|---------------------------------------|--------------------------------------|---|--|--|
| | Tekrar ziyaret etme niyeti | Tavsiye etme niyeti | Memnuniyet | Diğer müzelerden Farklılaşma | Bakış açısı edinme (bilişsel empati) | Araştırma Niyeti | Akılda kalıcılık | Ağızdan ağıza iletişim |
| Kod | SG olmadan zaten tekrar gelme isteği olması | SG olmadan zaten tavsiye edecek olması | Beklentilerin karşılanmasında etkisinin olmaması | Çocukları mutlu etmesi | Doğaya karşı sorumluluk bilinci | İlgili konuyu araştırmaya teşvik edilme | Müzenin akılda kalıcılığını arttırması | SG'nin müzeyle ilgili anlatılacak şeylerden olması |
| | SG katkısıyla tekrar gelme isteği olması | Sg katkısıyla tavsiye edecek olması | Müzeyle ilgili beklentinin üstünde çıkmasına katkısı | Diğer müzelere göre farklılık katması | Bakış açısı sağlama | | | |
| | | | | Dijital çağa uyumluluk | Rol üstlenme | | | |

4.2.4.1. *Tekrar ziyaret etme niyeti*

Sanal gerçekliğin deneyimsel çıktıları teması altında yer alan *tekrar ziyaret etme niyeti* kategorisi, OMM ziyaretçilerinin müzeye tekrar gelmeyi düşünüp düşünmedikleri ve bu anlamda sanal gerçekliğin bir rolünün olup olmadığı sorulduktan sonra elde edilen verilerle bu kategori kapsamında 2 kod oluşturulmuştur. Bunlar:

1. *SG olmadan tekrar gelme isteği olması*: Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey, Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (10 kişi)
2. *SG katkısıyla tekrar gelme isteği olması*: Emir Bey, Elif Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (7 kişi)

4.2.4.1.1. *SG olmadan zaten tekrar gelme isteği olması*

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerin onu (Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey, Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) müzede sanal gerçeklik uygulamasının varlığına bakılmaksızın, temelde müzeye tekrar gelme düşüncesine sahip olduklarını belirtmişlerdir. Bunlardan Alev Hanım bu konuyla ilgili görüşünü şu sözlerle ifade etmiştir: “*ben zaten gelmek istiyordum tekrar müzeye hani tekrar resimleri detaylıca incelemek için*”. Kaan Bey, OMM’da yaşamış olduğu genel anlamdaki deneyimden memnun kaldığı ve müzenin kendisini tekrar gelmeye teşvik edecek bir değere sahip olduğunu şöyle dile getirmiştir:

“Yaşadığım deneyim beni memnun ediyor ve bir daha buraya gelmeye teşvik ediyor. Ben hayat görüşüm olarak da öyle bakıyorum yeni deneyimler ya da yeni bir ürün, yeni bir hizmet yeni bir atmosfer beni tekrardan buraya gelmeye ikna edebiliyorsa, bunu teşvik edebiliyorsa o benim gözümde artı bir değere sahip olmuş oluyor. Burası da o değere sahip”

Alper Bey, Can Bey ve Ferda Hanım gibi bazı ziyaretçiler müzedeki eserlerin değişmesine ve yapılacak etkinlikler durumuna bağlı olarak tekrar gelme söz konusu olabileceğini aktarmışlardır. Alper Bey örneğin, şöyle bir ifadesi olmuştur: “*burdaki eserler büyük ihtimal değişir zaten belli bi iki tane hani koleksiyon var şu an, o yüzden hani çok sık da gelmediğimiz bir yer ama daha sık gelecek olsak da şeyi takip edip içerdeki eserlerin değişme durumunu takip edip kesinlikle tekrar gelirim yani*”.

4.2.4.1.2. *SG katkısıyla tekrar gelme isteği olması*

OMM ziyaretçilerin az önce belirtildiği gibi, büyük bir kısmı müzede sanal gerçekliğin bulunurluğuna bakılmaksızın tekrar gelme niyetleri olduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte, ziyaretçilerinin yedisi (Emir Bey, Elif Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) müzeye tekrar gelme düşünceleri sanal gerçekliğin bir katkısı olduğu görüşündedir. Bununla beraber, ziyaretçilerin üçü (Banu Hanım, Kaan Bey ve Batu Bey) müzeye tekrar gelmeyi düşünmeleri konusunda sanal gerçekliğin müzeyle ilişkili olmadığını ve müzeden ayrı bir şekilde değerlendirdiklerinden dolayı katkısının olmadığını belirtmektedirler. Banu Hanım örneğin sanal gerçeklik uygulamasından keyif aldığı ancak buna rağmen müzeyle doğrudan bağlantısını olmadığını şöyle açıklamaktadır: *“birebir etkisi yok yani o başka o başka yani... yani direkt müzeyle bir etkisi bilmiyorum, dediğimi gibi ya seyrettiğin şeyin birebir sanatla ilgisi olmalı müzeyle birebir bağlantısı ve desteklediğini düşünmüyorum... orada olmasından ben keyif aldım”*.

Canan Hanım buna karşın, toplumun genel olarak çağdaş sanatla bir tanışma sürecinde olması ve özellikle OMM kapsamında bu sanatın bir parçası olan sanal gerçekliğin yeni bir uygulama olması nedeniyle yaygınlaşması gerektiğini, dolayısıyla, tekrar gelme düşüncesinde bir katkısının olduğunu ifade ederken, farklı kişilerle de müzeye halihazırda tekrar gelmiş olduğunu şöyle belirtmektedir:

“Sanal gerçeklik eserleri hala ve deneyimi hala sıra dışı, hala bizim için çok yeni. Çağdaş sanatla bile toplum olarak yeni tanıştığımızı söyleyebiliriz, gerçi çok başarılı çağdaş sanatçılarımız var. Fakat hani bunu yaygınlaşması meselesi yeni sayılır şeye baktığımızda toplumun hani sürecine baktığımızda. Bu sanal gerçeklik meselesininse en yenisi, en farklısı, en sıra dışı olanı. Yani eğer çağdaş sanatla sınırlarınızı biraz genişlettiyseniz burda baya epey bi açılıyorsunuz. O açıdan da burda olması bence şeyi çok kuvvetlendiriyor buraya bir daha gelme nedenini çok kuvvetlendiriyor. Şimdi biz mesela ben çarşamba günü geldim... e bugün bidaha geldik”

Ferda Hanım sanal gerçekliğin müzeye tekrar gelme niyetine katkısı çevresindeki hitap edilen kuşağa göre değişebileceğini şöyle örneklendirerek anlatmıştır:

“Mesela bu jenerasyonda yani Y kuşağından birini getirmek istersek buraya sanal gerçekliği ilk olarak sunurum, sunarım getirirken bunu görmek isticeğini düşünerek getiririm... o zaman işte sıralamada sanal gerçeklik üçte değil de 1’de olur. Yani hitap ettiğim kuşağa göre değişiyö”

Ali Bey çevresiyle birlikte sanattan ziyade teknoloji ve özellikle sanal gerçekliğe ilgileri olmasından dolayı, arkadaşlarıyla tekrar gelme durumu söz konusu olması halinde sanal gerçekliğin bu anlamda temel bir rolü olacağını şu sözlerle belirtmiştir:

“Arkadaş grubumla geldim buraya bir kere buraya gelmediler, etraftaki... yoktu o zaman etraftaki yerleri gezdik. Tekrar gelirsek girmeden ben onlara bütün detayları anlatırım derim ki yani bura böyle böyle ya derim girelim yani yalandan gezelim en son VR'a gidelim VR keyifli ya da hediyelik eşya alalım. Onun dışında hadi koşun gelin şu sanatı inceleyelim falan (gülme) öyle bi... ben de yok çevremdeki arkadaşlarımda da, arkadaşlarım da yok”

4.2.4.2. Tavsiye etme niyeti

Sanal gerçekliğin deneysel çıktıları temasının ikinci kategorisi *tavsiye etme niyeti*, OMM ziyaretçilerinin müzeyi tavsiye edip etmeyecekleriyle birlikte bu konuda sanal gerçekliğin rolünün sorulmasının sonucunda elde edilen verilerle aşağıdaki 2 kod oluşturulmuştur.

1. *SG olmadan tavsiye edecek olması*: Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (11 kişi)
2. *SG katkısıyla tavsiye edecek olması*: Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım (9 kişi)

4.2.4.2.1. SG olmadan zaten tavsiye edecek olması

OMM ziyaretçilerinin on biri (Banu Hanım, Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey Batu Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) müzede sanal gerçeklik uygulamasının bulunup bulunmadığına bakılmaksızın müzeyi tavsiye edecekleri bulgulanmıştır. Örneğin Kaan Bey, tavsiye etme niyeti ile ilgili şu sözleri kaydetmiştir:

“Eskişehir’e değer kattığını düşünüyorum, iki mimarisini şahane olduğunu farklı, orijinal, değer katan, sanatı seven, bir halka sanatı veren, toplum olarak insanı ve şahısları ya da kurumları, insanları değerle yükselten bir yer burası. Övülmeye, tavsiye edilmeye ve teşvik edilmeye ihtiyacı var. Ben de bunu yapıcım”

Banu Hanım müzeyi çevresine önereceğini “çevreme kesinlikle önereceğim Eskişehir’e gelenler zaten herkes artık bunu biliyor muhakkak tanıtımından dolayı çok iyi

yapıldığı için” sözleriyle dile getirirken, Canan Hanım bu konuyla ilgili şöyle bir ifadesi olmuştur: “*mesela Eskişehir’deki arkadaşlarıma önerdim hemen... İzmir’deki dostlarımızda da önercem*”.

Açıklamalarda görüldüğü gibi, Ali Bey dışındaki on bir ziyaretçinin OMM’u çevresine tavsiye edeceğini belirtmektedir. Bu durum, söz konusu ziyaretçilerin tamamının genel anlamdaki müze deneyimden memnun kalmış olmasından kaynaklanıyor olabilir. Ali Bey’in görüşü ise, *SG katkısıyla tekrar gelme isteği olması* bölümünde bahsedildiği gibi, yine kendisi ve çevresinin kişisel zevk ve tercih alanlarıyla ilişki olabileceği söylenebilir.

4.2.4.2.2. *SG katkısıyla tavsiye edecek olması*

Sanal gerçekliği deneyimleyen OMM ziyaretçilerinin dokuzunun (Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Ferda Hanım ve Alev Hanım) sanal gerçekliğin müzeyi tavsiye etmelerinde bir rolünün bulunduğu yönünde görüşleri olmuştur. Bununla birlikte, ziyaretçilerin üçü (Banu Hanım, Kaan Bey ve Batu Bey) müzeyi çevrelerine tavsiye etmelerinde sanal gerçekliğin, bir önceki *SG katkısıyla tekrar gelme isteği olması* bölümünde de sözü edildiği gibi, müzeyle doğrudan ilişkili olmaması nedeniyle bir rolünün bulunmadığını belirtmektedirler. Örnek olarak, sanal gerçekliğin tavsiye etme niyeti konusunda bir rolünün olup olmadığının sorulmasına karşın Batu Bey, “*şu an için yok, şu uygulamayla yok ama bahsettiğimiz gibi hani biraz daha Eskişehir içi uygulamalar yani biraz daha Eskişehirli uygulamalar da o zaman kesinlikle şey yaparım, hani onun da katkısı olur*” şeklinde bir yanıtı olmuştur. Ancak bunların aksine, Emir Bey müzeyi tavsiye edecek olmasında sanal gerçekliğin katkısının bulunduğuna ilişkin şu sözleri kaydetmiştir:

“Çevreme kesinlikle öneririm çünkü, yani sokakta kaç tane insan bu, bu müzede göreceği şeyleri ki deneyi şey, gör sokakta gör, konuşamadım. Sokakta insan burada göreceği şeyler görebilir bu müze dışında? İnsana bambaşka bir deneyim katıyor bu müze. İnsanların görmediği şey ya deneyimleyemeyeceği şeyleri deneyimletip görmesini sağlıyor sanal gerçeklik olsun ben daha önce denememiştim. Bu odunpazarı müzesi sayesinde deneyimleme imkânı buldum”

Defne Hanım benzer bir görüşte olup müzeyi çevresine tavsiye edecek olmasındaki sanal gerçekliğin katkısını şöyle belirtmiştir:

“Hani sanal gerçekliği ben denedim bi kere çevremdeki herkese bunu söylicem kesinlikle gidin, modern müzeyi kesinlikle gezin ve sanal gerçekliği kesinlikle deneyin diyecem. Çünkü bu çok güzel bişey bu bana bişeyler katıyor yani, şu anda sanal gerçeklik sayesinde bi ağaç tanımış oldum, onun gelişim sürecine tanıklık etmiş oldum”

4.2.4.3. Memnuniyet

OMM ziyaretçilerinin tamamı müzede yaşamış olduğu deneyimden memnun kaldığını belirtmiştir. *Memnuniyet* kategorisi ise, ziyaretçilerin OMM’da yaşamış olduğu genel anlamdaki deneyimden duymuş oldukları memnuniyet noktasındaki sanal gerçekliğin katkısını ifade etmektedir. Bu kapsamda, aşağıdaki 2 koda ulaşılmıştır:

1. Beklentilerin karşılanmasında katkısının olmaması: Banu Hanım ve Defne Hanım (2 kişi)
2. Müzeyle ilgili beklentinin üstünde çıkmasına katkısı: Elif Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey ve Batu Bey (7 kişi)

4.2.4.3.1. Beklentilerin karşılanmasında katkısının olmaması

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerin tümü müzede genel olarak yaşamış olduğu deneyimden memnun kalmış olmasıyla birlikte, Banu Hanım ile Defne Hanım sanal gerçekliğin bu konuda bir katkısının olmadığını düşünmektedir. Banu Hanım *“böyle bir şey beklemiyordum, yani bu sonuçta müzeyi gezmek için eserleri görmek için geldim, öyle bir şey kafamda yoktu bunun da bir atışı veya eksiği olmadı”* sözleriyle sanal gerçekliğin bu anlamda bir artışının veya eksisinin olmadığını aktarırken, bunun gerçekleşmesi için sanal gerçeklik uygulamasıyla müzeyi sanal olarak gezme imkânının sunulmuş olmasının gerektiğini ifade etmektedir. Banu Hanım’ın bu görüşü, *Sanal gerçekliğin müze içi farklı kullanım önerileri* teması altında yer alan *müze içi sanal tur* kodu çerçevesinde ifade etmiş olduğu şu önerisinde de görülebilir:

“Diğer türlü hani müzeye bir katkısı olmasını düşünüyorsak aslında, belki müzenin içinde sanal olarak gezebilirdik. Orada hem dokunamıyoruz ya hiçbir sanat eserine orada dokunabilirdik, orada arkasından çıkabilirdik ondan sonra öbürünün renkleri bazılarının renkleri harika çalışmalar var mesela onların içine girebilirdik. Hani o zaman evet müzeye bir katkısı olur, ben o sanat eserini gördüğüm dokunamadığım ama sadece okuduğum ve gördüğümü diğer taraflarıyla da besleyip sanat eserin içine girer ve o eseri hiç unutmazdım mesela”

Banu Hanım'ın sözlerine benzer olarak, Defne Hanım sanal gerçekliği müze deneyiminden ayrı bir şekilde değerlendirmektedir. Ancak, sanal gerçekliğin müzede bir sanal tur uygulamak amacıyla kullanılması halinde genel anlamdaki müze deneyimine veya bu deneyimden elde edilen memnuniyete bir katkı söz konusu olabileceğini şöyle dile getirmiştir:

“Bak eğer bu gerçeklik modern müze konusunda hızlı gezmesi konusunda bi sanal gerçeklik olsaydı gerçeklik, olabilirdi çünkü, şöyle... gerçeklikte de böyle bişeyin iç yüzüne gidip belki o resimlere dokunma fırsatı olucaktı. Hani öyle hayal ederek değerlendiriyorum kesinlikle faydası olurdu. Hani bu gerçekte dediğim gerçeklikte müze bakımından birazcık farklı olduğu için o yüzden böyle bi sanal gerçeklik olmuş olsaydı faydası olurdu yani ne olursa”

4.2.4.3.2. **Müzeyle ilgili beklentinin üstünde çıkmasına katkısı**

OMM ziyaretçilerin yedisinin (Elif Hanım, Ali Bey, Canan Hanım, Alper Bey, Can Bey, Kaan Bey ve Batu Bey) açıklamasından sanal gerçekliğin bulunması temel bir unsur olmamakla birlikte, *müzeyle ilgili beklentinin üstünde çıkmasında katkısı* olduğu anlaşılmaktadır. Canan Hanım örneğin, bu konuyla ilgili görüşünü şöyle aktarmıştır:

“Ana şeyde olmamakla birlikte, yani ben tabi çağdaş sanatlar müzesinde çağdaş sanat eserleri görmeyi bekliyordum ama böyle bir deneyim beklemiyordum. Fakat bu eserleri de görünce bence yani çok daha etkili oldu, yani bu tür eserlerin artık buraya gelmiş olması bize de ulaşmış olması bence çok önemli bişey. O açıdan da iyi bir karşılaşma buluşma alanı olmuş burası. Çok memnun oldum yani bu gördüğüm için”

Alper Bey “yani insan tabi modern müze deyince tabi biraz daha hani farklı şeyler bekliyor ama en azından sanal gerçeklik uygulaması olacağını açıkçası beklemezdim. Benim beklentimin çok üstündeydi yani hani şey güzel bi vakit geçti aslında yani süre açısından” söyleminden sanal gerçekliğin müzeyle ilgili beklentilerinin üstünde karşılanmasında bir rolü olduğu görülmektedir. Bunun devamında, bu rolün özelinde araştırmacının bir soru yöneltmesine karşın Alper Bey sanal gerçekliğin bu noktada aynı zamanda temel bir faktör olmadığı vurgulamıştır:

“Yani ben hani olmasa da zaten müzeyi ok beğenmiştim yani biraz daha şey, hani çalışma araştırma alanım ya da işte atıyorum hobilerim arasında da hani böyle işte birazcık teknoloji oyun falan şeylerle de ilgilendiğim için o aslında şey yani beklentimin üzerinde çıkmasında bi katkısı oldu aslında sanal gerçekliğin uygulamasının da”

Alper Bey ile Canan Hanım'ın aksine Ali Bey'in müzeyle ilgili beklentileri sanal gerçekliğin bulunması nedeniyle karşılandığı şu sözlerinde anlaşılmaktadır: *“benim şu an beklentim karşılandı, benim bu son yaptığım la karşılandı (gülerek) bu VR'la VR'ı yapınca tam, en azından bilgilendik”*. Ali Bey bu sözü ise, bir önceki bölümde bahsedildiği gibi, farklı zevk ve tercih alanlarına sahip olması nedeniyle olabilir.

4.2.4.4. Diğer müzelerden farklılaşma

Diğer müzelerden farklılaştırma kategorisi, sanal gerçekliğin OMM'da bulunması diğer müzelerle kıyaslama noktasında hangi açılardan farklılık kattığı anlamına gelmektedir.

1. Çocukları mutlu etmesi: Banu Hanım (1 kişi)
2. *Diğer müzelere göre farklılık katması*: Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Alper Bey, Alev Hanım ve Ferda Hanım (6 kişi)
3. *Dijital çağa uygunluk sağlaması*: Emir Bey, Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey ve Batu Bey (5 kişi)

4.2.4.4.1. Çocukları mutlu etmesi

OMM ziyaretçilerinden Banu Hanım, bulunan sanal gerçeklik uygulamasının müzeyle bağlantılı olmadığını düşünmesiyle beraber, bunu, özellikle gelen ailelerin çocuklarının müzeden hoşlanmama söz konusu olması halinde onları mutlu edebilmek amacıyla sunulabilen müzenin bir ek imkânı olarak görmektedir. Banu Hanım bu görüşünü şöyle belirtmiştir:

“Sanal gerçekliğin hani aslında müzeyle birebir bağlantılı bir şey değil artı bir şey gibi, hani belki sizin yanınızda oraya gitmekten hoşlanmayan bir çocukla gelmişsinizdir çocuğunuz hoşlanmamıştır aa bak sen de gel buna bak sanal gerçeklik oyununda gir şeyini yap deyip çocuğu mutlu edebilirsin”

4.2.4.4.2. Diğer müzelere göre farklılık katması

Ziyaretçilerin altısı (Emir Bey, Elif Hanım, Defne Hanım, Alper Bey, Alev Hanım ve Ferda Hanım) diğer müzelere kıyasla sanal gerçekliğin bulunması müzeye farklılık kattığı görüşündedir. Örneğin Defne Hanım, OMM'un ziyaret etmiş olduğu diğer tüm

müzelere göre en iyisi olduğunu ve bu anlamdaki sanal gerçekliğin rolüne ilişkin sözleri şöyledir:

“Türkiye genelinde gezdiğim birçok müze var hani yaptığım iş gereği kendimin gezmeyi sevmesinden kaynaklı. İçlerinde en iyisi diyebilirim çünkü çok kısa bir zaman önce işte Truva’yı gezmişim ben hani en yakın zaman diliminde onu mesela orda sanal gerçeklikle alakalı sadece orayı anlatan ve yukarıdan Drone’la çekilmiş şeyler vardı o çok sanal gerçekliğin içine girmiyor öyle bir deneyim fırsatı da yoktu. Mesela orda da denenmiş olsa çok keyifli olabilir aslında sonuçta antik büyük bir kent güzel olabilir hatta yaşanılabilir boyutta olmuş olsa o şekilde şeyler gerçekleşmiş olsa sanal gerçeklikle çok hoş olur yani. Truva’da güzel bir gezinti ya yapıyorsun işte orada birileri şeyler satıyor ama o formatta antik kent formatında herşey çok hoş olabilir bence denenebilir”

Can Bey bu katkıyı şöyle belirtmiştir: *“daha önceden gittiğim müzelerde bir sanal gerçeklikle karşılaşmadım en azından son zamanlarda İstanbul’da da başka bir yerde de diyebilirim yani, böyle şeyin konulması özellikle bu müzeye farklı bir noktaya taşımış”*. Alev Hanım ise, sanal gerçekliğin bulunmuş olmasının etkinlik çeşitliliği yaratarak müzenin çekiciliğini arttırdığını şöyle bir örneklendirme yaparak ifade etmiştir:

“Bence çok güzel şey çünkü insanın ilgisini çekiyor ve müzeye getirmeye motive ediyor ve bir çeşitlilik yani sadece yine aynı şey değil içerinde etkinlikler yapılması müzeye daha çekici hale getiriyor. Mesela Balmumu Müzesi’ne de gittim, balmumları var geziyorsunuz bitiyor. İsteyen para verip resim çekiyor bazı alanlarda bu, bu kadar yani. Şey mesela, oranın dükkânı da bence ilgi çekici değil baktım ve gezdim mesela bidaha gitmek istiyor muyum Balmumu Müzesi’ne? Hayır bidaha ilgimi çekmiyor gitmeyi düşünmüyorum bazıları çok beğenir ama ilgimi çekmiyor”

4.2.4.4.3. **Dijital çağa uyumluluk**

Ziyaretçilerinin beşinin (Emir Bey, Ali Bey, Canan Hanım, Can Bey ve Batu Bey) OMM içinde sanal gerçeklik gibi teknolojik eserlerin de yer alması müzeye dijital çağa uyumluluk sağladığı yönünde ifadeleri olmuştur. Emir Bey *“bir de klasik o müze kavramında çıkıp sanal gerçekliği içine katmaları güzel bir şey. İnsanlara farklı bir deneyim kılıyor en azından bu opsiyonu veriyor”* diyerek sanal gerçekliğin müzenin içine katılması OMM’u klasik müze anlayışından çıkmasında bir katkısı olduğunu belirtmiştir. Can Bey sanal gerçekliğin müzede bulunması bir artı değer olduğunu, bu ve buna benzer dijital gösterimlerin de günümüzde çekici olduğunu şöyle dile getirmiştir:

“Bir müzeye Virtual Reality dahil edilmesi bence büyük bir artı çünkü, günümüzde çok fazla bu yapılmıyor hep yazılı çizili şeyler ön plana konuluyor fakat, gün artık gelecek

biraz daha dijital dünyaya doğru gidiyor. Keza bunu gittiğim müzelerde de görüyorum mesela bi tablo olduğu kadar onu dışında bi dijital gösterimler de oluyor mesela o hareketli ekranlar özellikle ilgi çekici onu söylebilirim ben”

Canan Hanım, sanal gerçekliğin müzelerin dijital dünyaya geçmesini sağlamada önemli bir rolü olduğunu ve OMM’da yer alan diğer eserlere oranla sayıca az olmasına rağmen, genel anlamda müzede yaşamış olduğu deneyimin önemli bir kısmını olumlu şekilde etkilediğini şöyle ifade etmiştir:

“Şimdi bu yani şu çağdaş sanat diyor olmamıza rağmen bir tabloya resim yapmak ya da herhangi bişi üretmek sonuç olarak daha dijital olmayan dünyanın ürünü. Dijital dünyayla birlikte başka bir boyuta geçti artık onunla tanışmamız onunla barışmamız ya da onu yakından görmemiz deneyimlememiz lazım bu açıdan çok önemli. Yani şimdi baktığımızda mesela bu sanal gerçeklikle ilgili kurgular müzenin heralde %10’u falan dimi? Aşağı yukarı bu yani bu şey küçük olmakla birlikte oran yine de etkil, etki anlamında baktığımızda %30 %40'lara çıkıyor bence bunun etkisi benim kişisel görüşüm o açıdan da şey, olumlu başarılı buluyorum yani”

4.2.4.5. Bakış açısı edinme (Bilişsel empati)

Bakış açısı edinme (Bilişsel empati), OMM’da sunulan sanal gerçeklik uygulamalarıyla daha önce belirtildiği gibi, ziyaretçiler doğa ile iletişim kurarak ve onun bir parçası haline gelerek kazandıkları bakış açısını ifade etmektedir. Bu kategori aşağıdaki 3 kod ile oluşturulmuştur.

1. *Doğaya karşı sorumluluk bilinci*: Defne Hanım, Canan Hanım, Can Bey, Alev Hanım, OMM Basın Bülteni ve Broşür (4 kişi + 1 Basın Bülteni + 1 Broşür)
2. *Bakış açısı sağlama*: Can Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım (3 kişi)
3. *Rol üstlenme*: Canan Hanım (1 kişi)

4.2.4.5.1. Doğaya karşı sorumluluk bilinci

Sanal gerçekliği deneyimleyen OMM ziyaretçilerinin dördünün (Defne Hanım, Canan Hanım, Can Bey ve Alev Hanım) *doğaya karşı sorumluluk bilincinin* oluşturulması ve artırılması yönündeki ifadeleri belirlenmiştir. Defne Hanım müzede yer alan sanal gerçeklik uygulamasının doğa ile ilgili bir farkındalık yarattığını şu sözlerle dile getirmiştir:

“Yani bikere sanal gerçeklik bi farkındalık yaratmış modern müzede, Modernlik de dediğim şey bi farkındalık yaratmak. Sanal gerçeklik de bu farkındalığı yaratmak için yardımcı olmuş burda, sanal gerçeklik olmasaydı ya çok güzel anlatılmak istenen daha daha şey anlatacaktım daha yalın anlatacaktım”

Canan Hanım sanal gerçekliğin unutulmuş doğal dünyayla bir yüzleşme noktası olduğunu ve bu uygulamanın bu şekilde değerlendirilmiş olması ayrıca teknolojiyi olumlayan bir girişim olduğunu şöyle belirtmiştir:

“Şimdi tabi o bir yüzleşme çünkü neden yüzleşme? Kendimizi kaptırıp gittiğimiz bir dünya içinde yaşıyoruz. Bi de bir gerçek var işte doğa ve insan doğa ve diğer öğelerin birbirleriyle kurduğu gerçekte dünyanın kendi dinamikleri var onu unutuyoruz. Onunla yüzleştiğimiz bir ara kesit burası... teknoloji hem işimizi çok kolaylaştıran hem bizi çok pasivize eden bi durum yani orda çok ağacı hissedebilirsiniz teknolojiyi doğru ve yerinde kullanabiliyor olmamız lazım galiba. Bu, burası bu izlediğim şey ya da deneyimi teknolojiyi olumlayan bişidi”

Can Bey ise, OMM'daki sanal gerçeklik uygulamasında yaşanan deneyimin doğada yaşanan bazı süreçlerin işleniş biçimlerinin anlaşılması, unutulmuş doğa gerçeğinin hatırlatılması açısından önemli olduğunu ve bu gibi uygulamaların veya konuların daha fazla bir şekilde ele alınması gerektiğini şöyle vurgulamaktadır:

“Bence bu tarz bu tarz yapının daha fazla olması lazım yani bu tarz konuların daha fazla işlenmesi lazım. Doğanın nasıl işlediğini biraz insanlara göstermek lazım çünkü, insanlık artık doğayı unutuyor yani consuming world üzerine gittiğimiz için pek aslında doğayı unuttuk. Bu bence güzel bir hatırlatma yolu diye düşünüyorum ve bence konu çok güzel işlenmiş”

Yapılan belge incelemeleri öte yandan, ziyaretçilerin doğaya karşı sorumluluk bilinci ile ilgili yukarıdaki açıklamalarını destekler niteliktedir. Örneğin, OMM'un Basın Bültenlerinin birinde bu çerçevede şöyle bir ifadeye rastlanılmıştır:

“OMM'un, çevreye duyarlı, çağımızın sorunlarına dikkat çeken, teknoloji ve sanatı bir araya getiren projeler gerçekleştirme misyonuyla örtüşen Ağaca Övgü ve Bir Hayvanın Gözlerinden, çevremizdeki doğal güçleri ortaya çıkararak izleyiciyi büyülerken aynı zamanda birlikte yaşadığımız organizmaları fark etmemizi ve onlara karşı sorumluluklarımızı bize hatırlatmayı amaçlıyor”

4.2.4.5.2. **Bakış açısı sağlama**

OMM ziyaretçilerinin üçü (Can Bey, Kaan Bey ve Alev Hanım) sanal gerçekliğin kendilerinde bir bakış açısı kazandırdığını düşünmektedir. Alev Hanım “bakış açısı

hani... başka bi, başka bi canlının bakış açısından bakmanızı sağlıyor” diyerek sanal gerçeklik yoluyla başka bir canlının gözünden bakılmasının sağlandığını aktarmaktadır. Can Bey’in sanal gerçekliğin bir canlının bakış açısından görebilmenin, söz konusu canlıya farklı bir şekilde yaklaşmayı, başka bir deyişle, bir empati sağladığını ifade eden sözleri şöyledir:

“Biraz farklı bi açıdan bakmayı, insanı başka açıdan bakmaya iten bişey. Bize kendi gördüğümüz üzerinden bazı şeyleri yorumluyoruz biraz da başka bi taraftan bakmak daha iyi diye düşünüyorum. Hem görsel olarak hem de mesela bi hayvanın gözünden baktığınızda mesela bi tane örnekte sinekten, sinek şeyi vardı. Şimdi bi sineği gördüğümüzde insanın böyle bi geriliyor şey oluyor aa sinek geldi odaya falan diye ama hiç onun gözünden bakmıyoruz mesela veya farklı bi örnek verim mesela, bi geyik olabilir bi, başka hayvan olabilir veya başka bi insan olabilir başka birinin gözünden baktığınızda gördüğünüzden daha farklı şeyler görebiliyorsunuz bu da insana da insana iyi şeyler kattığını düşünüyorum”

Kaan Bey OMM’da yer alan sanal gerçeklik uygulamasının özellikle bazı aksaklıklarının giderilmesiyle ziyaretçilere bakış açısı sağlamada güçlü bir araç olabileceğini şöyle anlatmıştır:

“Bu deneyimi yaşadıkten sonra kişi birazcık da buna eğilirse kendisi için yeni bir perspektif oluşturabilir hayatında ben ona inanıyorum. Bu kadar güçlü mü?! Daha bu kadar güçlü olabilir, benim şu an girmiş olduğum deneyim bu kadar güçlü değildi ama teknik aksaklıklar ve diğer atmosfer atmosferik etmenler doğru kurulursa kişi için yeni bir hayat bakışı bakış açısı olabilir... buna inanıyorum”

4.2.4.5.3. **Rol üstlenme**

Sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerden Canan Hanım, bu deneyim sırasında bir *rol üstlenme* söz konusu olduğunu aktarmaktadır. Canan Hanım sanal gerçekliğin ziyaretçilere özellikle *Ağaca Övgü* uygulaması bir rol üstlenmeyi sağlayarak ağaçla iletişim kurmayı başarılı bir şekilde gerçekleştirdiğini şu sözlerle belirtmiştir:

“Şimdi orda da bir soyutlama var ağaçla ilgili yani ağacı birebir aktarmak yerine ağaçla temas ettiğimiz su, su rolünü üstleniyoruz ağaçla temas ettiğimiz noktalarda bizi ağaca yaklaştırıp dış mekândan ilişkiyi iletişimi kurmayı sağlıyor. O açıdan çok başarılı”

4.2.4.6. Araştırma niyeti

Ziyaretçilerin OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminden sonra uygulamada ele alınan konuları araştırmaya yönelik amaçlarını ifade etmektedir. *Araştırma niyeti* kategorisine aşağıdaki *ilgili konuyu araştırmaya teşvik edilme* kodla ulaşılmıştır:

1. İlgili konuyu araştırmaya teşvik edilme: Elif Hanım ve Can Bey (2 kişi)

4.2.4.6.1. İlgili konuyu araştırmaya teşvik edilme

Müze ziyaretçilerinin SG deneyiminin boyutları temasının *bilişsel* boyutunda, ziyaretçilerin söz konusu deneyim esnasında eğitsel süreçler yaşadığı araştırmacı tarafından daha önce belirtilmiştir. Ziyaretçilerin ikisi (Elif Hanım ve Can Bey) ise, öğrendikleri bilgileri daha geniş bir anlayış elde etmek için deneyim sonrasında araştırmayı amaçladıklarını aktarmışlardır. Elif Hanım OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminden sonraki ilgili konuyu araştırma niyetini şu ifadeyle aktarmıştır:

“Mesela California’da böyle bir ağaç olduğunu öğrendim. Yani çok büyük olduğunu ve başka bir yere götürüldüğünde bu kadar büyümediğini öğrendim. Yapraklarına suyun işte 20 günde geldiğini öğrendim. Yani gerçekten şeyler öğrendim, şimdi mesela eve gidince ben o ağacı araştıracam yani hani daha fazla bi bilgi edincem o ağaçla ilgili, bi gerçeğini görücem belki hani um... internete yazıcam ve ağacın orijinal halini görmek isticem”

Benzer şekilde Can Bey, sanal gerçekliğin yaşanan deneyimden sonra Sekoya ağacı hakkında öğrendikleriyle ilgili daha fazla bilgiye ulaşmak amacıyla kendisini araştırmaya teşvik ettiğini şöyle belirtmiştir:

“Sekoya ağacıyla alakalı çok bilmediğim şeyler vardı bunu görmüş oldum mesela dünyanın en yaşlı ve en uzun ağaçlarından biri. Ağacı biliyorum ama mesela bir sonraki step, inip aşağıya aa bu ağacın yaşı neydi? Veya bi şeydi yani bi Google’a girip bu ağacı daha fazla insanı araştırmaya itebiliyor”

4.2.4.7. Akılda kalıcılık

Akılda kalıcılık, sanal gerçekliğin müzenin ziyaretçiler açısından akılda kalıcılığına olan katkısına işaret etmektedir. Bu kategori, aşağıdaki *müzenin akılda kalıcılığını arttırması* koduyla oluşturulmuştur:

1. *Müzenin akılda kalıcılığını arttırması*: Elif Hanım, Ali Bey, Alper Bey ve Can Bey (4 kişi + 1 Basın Bülteni)

4.2.4.7.1. *Müzenin akılda kalıcılığını arttırması*

OMM ziyaretçilerin dördü (Elif Hanım, Ali Bey, Alper Bey ve Can Bey) sanal gerçekliği deneyimlemiş olmanın müzenin daha çok akılda kalmasını sağladığını vurgulamaktadır. Bu katkıyı ifade eden Elif Hanım'ın şöyle bir cümlesi olmuştur: “*sanal gerçekliğin olması müzenin hani daha böyle bi um nasıl desem? Akılda kalıcılığını da arttırıyor bence*”. Alper Bey aynı görüşte olmasının yanı sıra, sanal gerçeklik deneyiminin müzede geçirilen zamanın sonunda yaşanmış olması bu anlamda önemli bir etken olduğunu şöyle belirtmektedir:

“Yani hani açıkçası müzede en son deneyimlediğimiz şey sanal gerçeklik uygulaması olduğu için tabi şey yani müzeden çıktığımızda etkisi altına kaldığımız şey aslında müze değil sanal gerçeklik uygulaması oluyor. Hani biraz daha akılda kalıcılık yönü tek başına bi uygulama olarak var yani. Hani ben de evet ben deneyimlememiş olsam müzeden çıkmış olsak belki çok daha kısa bi süre içerisinde hani çıkınca evet yani bura da çok güzelmiş hani bidaha gelmek lazım ya da işte atıyorum insanlara önermek lazım diyim belki hani yarım saatlik bir süre zarfında aslında etkisinden çıkılırdı yani hani. Ama bu sanal gerçeklik kısmı o deneyim kısmını birazcık daha uzattığı için belki hani müzeyle ilgili daha kalıcı bi fikir de oluşturmuştur yani”

Can Bey diğer eserlerin aksine, sanal gerekliliğin sunmuş olduğu özellikle fiziksel etkileşim nedeniyle müzenin akılda kalmasını sağladığını şu sözlerle aktarmıştır:

“Normalde mesela bi müze gezmeye geldiğimizde tablolara bakıyorsunuz veya bi dijital enstalasyona bakıyorsunuz aa ne güzel diyip çıkıyorsunuz. Günün sonunda eğer sizi çok etkilemiyorsa bir iki gün sonra unutuyorsunuz realde fakat, insan deneyimlediği fiziki yaşadığı bişeyi kolay kolay unutmuyor. VR'da da bunu yaşatıyor insana o yüzden bence, yani akılda kal, yani bu müzenin akılda kalmasını sağlıcak bi eklem olduğunu düşünüyorum”

Ziyaretçilerin açıklamalarından anlaşılacağı üzere, sanal gerçekliğin müzenin akılda kalıcılığını arttırabildiğini söylemek mümkün. Yapılan belge incelemelerinde ise aynı zamanda, bu görüşleri destekleyebilecek şöyle bir ifade belirlenmiştir: “*sonuç olarak ortaya çıkan proje, alan ve zaman algımızı değiştiren, görünmezi görünür kılan, unutulmaz bir deneyime imza atıyor*”.

4.2.4.8. *Ağızdan ağıza iletişim*

Tavsiye etme niyeti kategorisinden farklı olarak, *ağızdan ağıza iletişim* sanal gerçekliğin ziyaretçiler tarafından müzeyle ilgili tavsiye niteliğini taşımayan anlatılacak şeylerden birisi olduğunu ifade etmektedir. Bu çerçevede, aşağıdaki *SG'nin müzeyle ilgili anlatılacak şeylerden olması* kodu bulgulanmıştır:

1. SG'nin müzeyle ilgili anlatılacak şeylerden olması: Elif Hanım, Alev Hanım, Ferda Hanım ve Can Bey (4 kişi)

4.2.4.8.1. *SG'nin müzeyle ilgili anlatılacak şeylerden olması*

OMM ziyaretçilerinin dördü (Elif Hanım, Alev Hanım, Ferda Hanım ve Can Bey) müzeyle ilgili anlatacakları ilk şeylerden birisinin sanal gerçekliğin olduğunu söylemektedir. Can Bey *“VR mutlaka burayla alakalı anlatacağım ilk şeylerden biri olacaktır”* diyerek bu söylemleri desteklerken, Elif Hanım bunu yaparak aynı zamanda çevresinin müzeye gelmesini sağlaması da söz konusu olabileceğini şöyle belirtmiştir:

“Şimdi ben mesela birine anlattım zaman müzeyi gezdim çok güzel zaten eserler çok güzel ama bir de diyem sanal gerçeklik vardı ve orda sanki gerçekten ormanın içindeymişim de bir ağacın önündeymişim gibi hissettim diyecem, ve insanlar belki diycek aa belki böyle bir deneyimi ben de yaşamalıyım belki de hani birinin daha bi müzeyi gezmesini sağlamış olacaksın”

Ferda Hanım ise, OMM ile ilgili çevresine anlatacakları: müzenin mimarisi, bazı eserleri ile sanal gerçeklik olmak üzere üç temel şeyin olduğunu açıklayan sözleri şöyledir:

“Bütün müzeyi geziyorsunuz bianda böyle bişeyle karşılaşıyorsunuz artık son vuruş gibi oluyor nokta atışı gibi en sonunda o sizi etkileyip çıkarmış oluyor burdan. Ya bikaç tane sanat eseri çok etkiliyor ama en son orası çok etkiliyor yani gidip Ayşe Fatma'ya anlatırken arkadaşlarımıza anlatırken 3 tane şey anlatacaksak eğer o 3 taneden bitanesi sanal gerçeklik. Yani aşağıda belki iki tane sanat eserini anlatacam ya da buranın dış mimarisini iç mimarisini anlatacam bu bir, ikincisi bikaç tane sanat eserini anlatacam, üçüncüsü sanal gerçekliği anlatacam. İlk üçe girmiş olması çarpıcı bence”

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen bulgular doğrultusunda varılan sonuçlara, bu sonuçların sunabileceği katkılara ve ilerde yürütülebilecek çalışmalara bulunulan önerilere yer verilmektedir.

5.1. Sonuç

Müze ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin algılarının incelenmesinin amaçlandığı bu çalışma, nitel araştırma yöntemi fenomenolojik deseniyle yürütülmüştür. Çalışmanın amacı doğrultusunda, ziyaretçilerin müzedeki sanal gerçeklik uygulamasını denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüleri, sanal gerçeklik deneyiminin boyutları, sanal gerçekliğin müze içinde farklı bir şekilde nasıl kullanılabileceğine ilişkin önerileri ve sanal gerçekliğin müze deneyimleri üzerindeki katkılarının neler olduğu sorularına yanıt aranmıştır. Araştırma verileri, yarı yapılandırılmış görüşmeler, belge incelemesi ve yansıtıcı araştırmacı günlüğü teknikleriyle toplanmıştır. Katılımcılar amaçlı maksimum çeşitleme ve ölçüt örnekleme tekniklerine başvurularak seçilmiş ve böylece, müzede yalnızca sanal gerçekliği deneyimleyen ziyaretçilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerden elde edilen veriler fenomenolojik desene uygun bir biçimde içerik analizi incelenmiştir. Verilerin içerik itibarıyla analiz edilmesiyle dört farklı temaya ulaşılmıştır. Araştırma soruları kapsamında ulaşılan bu sonuçlar ise alanyazındaki ilgili çalışmalarla tartışılarak aşağıda özetlenmektedir.

Ziyaretçilerin sanal gerçeklik deneyimi bir süreç olarak ele alındığında, müzedeki SG uygulamasını denemeye karar vermelerinde etkili olan güdülenmeyle, başka bir deyişle, bazı faktörlerin karar vermelerini etkilemesiyle başlamadığı söylenebilir. Bu çerçevede, *müze ziyaretçilerininin SG'yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüler* temasıyla ilgili sonuçlarda *itici faktörler* ve *çekici faktörler* olmak üzere iki temel faktörün etkili olduğu görülmüştür. *İtici faktörler*, ziyaretçileri SG'yi denemeye iten sanal gerçeklik uygulamalarını seviyor olmak, değişiklik arayışı, keşfetme ihtiyacı, sahip olunan boş zamanı değerlendirme, merak, ilgili olmak, gelecek kuşakları yakalama isteği ve doğayı seviyor olmak gibi çeşitli içsel güdüleri kapsamaktadır. *Çekici faktörler* ise, ziyaretçilerin SG'yi denemeye çeken refakatçiler, diğer ziyaretçiler, SG'nin içeriği, atmosferi, ortamındaki çalışanlar, ortamın fiziksel nesnelere, SG'nin müze gibi ciddi bir

kurumda bulunmuş olması gibi farklı dışsal etkenleri içermektedir. Alanyazında ziyaretçilerin SG'yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdülere ilişkin herhangi bir bulguya ulaşılamamıştır.

Müze ziyaretçilerinin SG deneyiminin boyutları teması kapsamında, ziyaretçilerin SG deneyimini bir olgu olarak yapısını oluşturan on bir farklı boyut elde edilmiştir. Bunlar, *bilişsel, duygusal, algısal/duyusal, estetik, fiziksel, hazcı, iç gözlemsel, kullanılabilirlik, pazarlama, rekreasyonel ve sosyal* boyutlardır. Buna göre, ziyaretçilerin SG deneyimi, içine alma, oradalık hissi, öğrenme, kontrol, odaklanma, keşfetme, anlama, adaptasyon ve ilham gibi bileşenlerle karakterize edilen *bilişsel* bir süreçtir. Deneyimin, ürkme, korku, heyecan, tedirginlik, sevinç, hayal kırıklığı, gerginlik, hayranlık, mutluluk, beklenti ve nostalji gibi ziyaretçilerin yaşamış olduğu *duygusal* boyutu da bulunmaktadır. *Algısal/duyusal* boyut, algılanan gerçeklik, işitsel, görsel, koku, dokunsal, hikâye (içerik), süre ve sanal-fiziksel ortamlarının uyumunu kapsamaktadır. Ziyaretçiler deneyimi etkileyici, yenilik, farklı ve sanatsal olarak niteleyerek *estetik* boyuta vurgu yapmışlardır. Müdahale, uygulamanın alanı, hareket ve etkileşim kavramları ise deneyimin *fiziksel* boyutunu ifade etmektedir. Ziyaretçiler, müzedeki SG deneyimi esnasında eğlendiklerini, hoşnut kaldıklarını, haz, keyif ve zevk aldıklarını dile getirerek deneyimin *hazcı* boyutundan söz etmişlerdir. Ziyaretçiler deneyim sırasında bir iç diyalog, anımsama, hayal gücü ve düşünme gibi bazı *iç gözlemsel* süreçler de yaşamışlardır. SG'nin ziyaretçiler tarafından *kullanılabilirlik* durumu ise, uygulamada kullanılan cihazların işlerliği ve ağırlığı, kullanım rahatlığı ve görüntü kalitesiyle ilişkilidir. Deneyimin *pazarlama* yönüyle ilgili fiyat ve uygulamanın yeri ve tanıtımı bileşenleri bulunurken, kaçış, iyi hissetme, rahatlama ve huzur gibi unsurlar da *rekreasyonel* boyutu teşkil etmiştir. Son olarak, ziyaretçilerin SG deneyiminde çalışanlarla etkileşim ve refakatçilerle paylaşımlarda bulunma gibi *sosyal* faaliyetler de söz konusu olmuştur.

Alanyazında, isimleri ve içerikleri itibariyle bazı farklılıklar göstermesiyle birlikte bu çalışmada bulgularan bilişsel, algısal, duygusal, hazcı, sosyal ve kullanılabilirlik boyutlarıyla benzerlik gösteren çalışmaların sonuçları bulunmaktadır. Örneğin, D. tom Dieck vd. (2018) turistlerin SG'yi benimsemelerinde şu tema ve alt temaları bulgulamıştır; kullanılabilirlik: algılanan kullanım kolaylığı, rahatlık, kişiselleştirme, algılanan kontrol, hazcı yararlar: eğlenme, deneyimlenen gerçeklik, duygusal yararlar: aidiyet. M. C. tom Dieck vd. (2019) müzenin yaşlı turistleriyle görüşmeler yaparak SG'nin turizm deneyimi üzerinde deneyim paylaşımı ve yenilik katma gibi etkileri

bulunmakta olduğunu ve yaşlı turistlerin SG deneyimleri sırasında oradalık hissi, içine alma ve kontrol yaşadığını belirlemişlerdir. Dilek (2020) ise, yine bu çalışmanın sonuçlarıyla içerik itibarıyla benzerlik gösteren deneyim, kullanılabilirlik ve gerçeklik algısı temaları ve bunlara bağlı alt temalar ve kodlara ulaşmıştır.

SG'nin müze içi farklı kullanım önerileri teması çerçevesinde, *müze eserleriyle etkileşimde bulunmak, sanal müze ve müze eserlerinden farklı içerik olması* olmak üzere üç öneri kategorisi belirlenmiştir. *Müze eserleriyle etkileşimde bulunmak* kapsamında ziyaretçiler iki öneride bulunmuştur: sanal gerçeklik ile müze eserlerinin yaşatılarak anlatılması ve eserlerin üretim sürecinin bir parçası olunması şeklindedir. *Sanal müze* fikrine ilişkin olarak, ziyaretçiler SG ile müze içi bir sanal tur uygulanabileceğini veya bunun ötesinde, bir sanal gerçeklik müzesi konsepti oluşturulabileceğini ifade etmişlerdir. *Müze eserlerinde farklı içerik olmasına* bağlı olarak da ziyaretçiler yerel çekiciliklerle ilgili içeriğinin olmasını ve kişisel hayal gücünü sanal gerçeklik ortamına yansıtabilmeyi önermişlerdir. SG'nin müzede farklı kullanım önerilerine ilişkin alanyazındaki iki çalışmanın bulgularıyla doğrudan yakınlık göstermemesiyle birlikte ilişkilendirilebilir. Örneğin, M. C. tom Dieck vd. (2019) SG'nin geçmişi şimdiki zamanla bağlamasıyla ilgili alt temasıyla Kaan Bey'in *müze eserlerinin sanal gerçeklik yaşatılarak anlatılması* ile ilgili sunmuş olduğu şu önerisiyle benzerlik göstermektedir:

“Ben VR biraz da zaman makinası gibi kullanılmasını tercih ederdim beni geçmişe götürebileceği ya da geleceğe götürebileceği ya da belli bir dönemi bana yaşatabileceği Rönesans dönemi olabilir. Bunu bana sağlarsa içerdeki konseptle birlikte daha keyifli olabileceğini düşünüyorum”

Çalışmada elde edilen *sanal müze* sonucu ise, Dilek (2020)'in bulgulamış olduğu sanal gerçeklik ve turizm ilişkisi teması altında yer alan gerçek bir turizm deneyiminin yerini alma potansiyeli alt temasıyla bağlantılı olabilir. Dilek'in çalışmasındaki kimi katılımcılar SG'nin turizm yerini alamayacağını kimi ise turizm ürününü tamamlayan bir teknoloji olabileceğini aktarmıştır. Bunun aksine, müze bağlamında düşünüldüğünde, gerçek bir turizm deneyiminin fiziksel olarak müzeye gidilen bir faaliyet olduğu kabul edildiğinde, sanal gerçeklik müzesi fikri gerçek bir turizm deneyiminin yerini alabilmektedir. Nitekim, bunu *müzelerde sanal gerçeklik* bölümünde söz edilen *The Kremer Museum* örneğinde görebilmek mümkün.

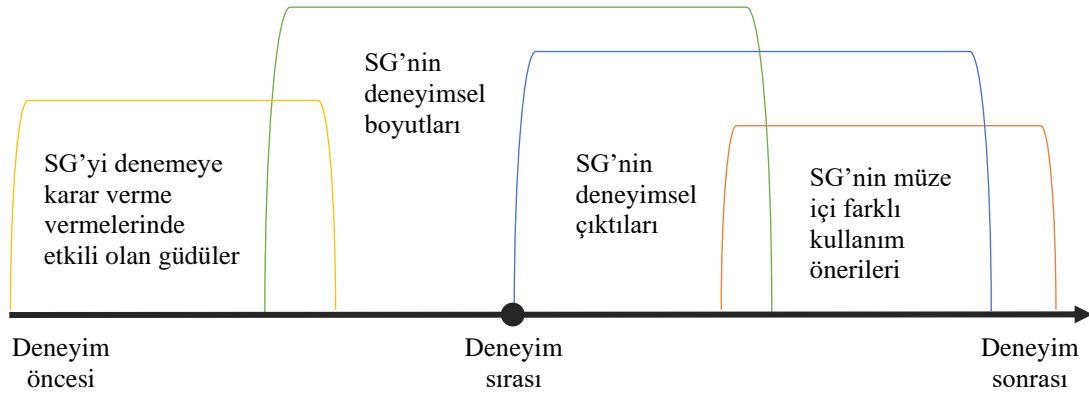
Sanal gerçekliğin deneyimsel çıktıları temasıyla ilişkili sekiz kategoriye ulaşılmıştır. Bunlar, *tekrar ziyaret etme, tavsiye etme niyeti, memnuniyet, diğer müzelerden*

farklılaştırma, bakış açısı edinme (bilişsel empati), araştırma niyet, akılda kalıcılık ve ağızdan ağıza iletişim. Ziyaretçilerin tamamı müzeyi çevresine *tavsiye* etmeyi düşündüğünü ancak, yalnızca birkaç kişi bu noktada SG'yi deneyimlemiş olmanın bir katkısı olduğu aktarmıştır. Benzer şekilde, ziyaretçilerin çoğu müzeye *tekrar gelmeyi* düşündüklerini aktarırken bazıları bunun müzedeki eserlerinin değişme durumuna bağlı olduğunu belirtmiştir. Bu anlamda da ziyaretçilerin yalnızca birkaçı SG'nin katkısı olduğunu ifade etmiştir. Bunun dışında, ziyaretçilerin tümü müzede genel olarak yaşamış olduğu deneyimden *memnun* olduğu görülmüştür. SG'nin ise, bazı ziyaretçilere göre müzeye ilgili beklentilerinin üstünde bile karşılanmasında katkısı olduğunu ve böylece genel olarak müze deneyiminden elde ettikleri memnuniyet üzerinde SG'nin olumlu etkisi olduğu anlaşılmaktadır. SG'nin içinde bulunduğu müzeyi *diğer müzelerden farklılaştırmasında* rolü bulunmaktadır. Bu çerçevede, ziyaretçiler, SG'nin bulunması OMM'a özellikle gelen aileler için çocuklarını mutlu etmesi, müzeye dijital çağa uyumluluk sağlaması ve diğer müzelere göre farklılık katması gibi avantajlar kazandırdığını aktarmıştır. Öte yandan, SG ziyaretçilerin bakış açısı kazanmalarını başka bir deyişle, bilişsel empati kurabilmelerine imkân sunmaktadır. SG'nin doğa ile ilgili farkındalık yaratarak sorumluluk bilincini arttırdığını, bakış açısı ve bir rol üstlenmeyi sağladığını ziyaretçiler tarafından dile getirilmiştir. Bunların yanı sıra, ziyaretçiler müzede yaşamış oldukları SG deneyimini mutlaka çevrelerine anlatacaklarını, bu deneyimi yaşamak ise, müzenin daha çok akılda kalmasını sağladığını ve uygulamanın içeriğindeki konuyu müzeden çıktıktan sonra araştırmaya teşvik edildiklerini belirtmişlerdir.

SG'nin *tavsiye etme niyeti* üzerindeki etkisiyle ilgili olarak, D. tom Dieck vd. (2018) ve Dilek (2020)'in yürütmüş oldukları çalışmaya dahil edilen katılımcıların da çoğu yaşamış oldukları SG deneyimini çevrelerine tavsiye edeceklerini belirtmişlerdir. Ziyaret etme niyeti bakımından değerlendirildiğinde, Jung vd. (2016), müzede deneyimlenen SG'nin genel olarak ziyaretçilerin müze deneyimleri ve dolayısıyla müzeyi tekrar ziyaret etme niyetleri üzerinde olumlu etkisinin olduğunu nicel yöntemle ortaya koyması, bu çalışmada elde edilen SG'nin tekrar ziyaret etme niyeti üzerindeki katkısı bulgusunu desteklemektedir. Ancak, bu bulgu, tekrar ziyaret etme vurgusu olmayıp genel olarak ilgili destinasyonu ziyaret etme üzerindeki etkisine işaret etmesinden dolayı D. tom Dieck vd. (2018) ve Lee vd. (2020)'in sonuçlarından farklıdır. Öte yandan, SG'nin bir bakış açısı sağlaması veya başka bir deyişle, ziyaretçilerin doğayla bilişsel empati kurmalarını

sağlamasına yönelik elde edilen bulgu Ahn vd. (2016)'ın sonuçlarıyla pekişmektedir. Nitekim, van Loon vd. (2018) SG'nin bireylerde hedef-odaklı bakış açısı edinimini artırmak amacıyla kullanılabileceğini ve bunun ise, oradalık hissi tarafından yönetildiği (moderated by) ortaya koymuştur.

Sonuç olarak, ziyaretçilerin tamamı müzede yaşamış oldukları deneyimden memnun kaldıklarını, SG'yi deneyimlemekten ise genel olarak keyif aldıklarını ve bu uygulamanın müzede bulunmasından mutluluk duyduklarını ifade etmiştir. Ziyaretçilerin müzeyi değerlendirmelerinde ise SG'nin doğrudan bir rolü olmadığını ve müzeden bağımsız bir etkinlik olarak algıladıklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte, çalışmada bulgularan temaları daha iyi bir şekilde anlayabilmek için Şekil 5.1'de olduğu gibi bir deneyim süreci düzlemi üzerinde ele alınabilir. Şekilde görüldüğü üzere, temaların her birinin farklı zaman dilimini kapsamasıyla birlikte içerikleri itibarıyla iç içe geçmiş olduklarını ve birbirlerini tamamlayarak ziyaretçilerin müze içindeki sanal gerçeklik deneyiminin bütününe oluşturduğu anlaşılabilir.



Şekil 5.1 Temaların Deneyim Süreci Düzlemindeki Dağılımı

5.2. Katkılar

Araştırmanın kavramsal ve pratik olmak üzere iki temel düzeydeki katkılarından söz etmek mümkün. Öncelikle kavramsal anlamda bu çalışmada, ziyaretçilerin müze bağlamında SG'yi denemeye karar vermelerini etkileyen faktörleri keşfederek ortaya koymuştur. Bunun yanında, daha önce bahsedildiği gibi, çeşitli disiplinlerdeki pek çok farklı çalışma, SG deneyimini karakterize eden bileşenler ortaya koymaktadır. Ancak, bu çalışma derinlemesine bir inceleme yaparak deneyimin ekonomik boyutunu eklemenin

yanı sıra, sosyo-psikolojik açıdan da boyutlar kazandırarak alanyazında hâlihazırda bulunan kavramsal yapıyı genişletmektedir. Turizm alanyazınındaki çalışmalar, ağırlıklı olarak SG'nin ziyaretçilerin memnuniyet düzeyleri, tavsiye ile yeniden ziyaret etme niyetlerine etkisi ve belirli bir destinasyonu ziyaret etme noktasında ikna edebilirlik gücü üzerinde durmaktadır. Bunun ötesinde, bu araştırma müzeler ve genel olarak turizm alanyazınına SG'nin yeni ve üzerinde durulması yararlı görülen deneyimsel bazı çıktılar kazandırmaktadır. Bunlardan en önemlisi ise, SG'nin ziyaretçilere bilişsel empati kurmalarını (bakış açısı edinmelerini) sağlamasıdır. SG'nin deneyimsel bir çıktısı olarak bilişsel empati, belirli bir konu hakkında bir farkındalık yaratma ve sorumluluk bilincinin oluşturulması bakımından yararlı olabilmesinden dolayı, özellikle sürdürülebilirlik paradigması çerçevesinden el alındığında alanyazına önemli katkılar sunabilir. Pazarlama perspektifinden de bakıldığında ise, turizm kurumlarının sundukları hizmetlerde iş yoğunluğundan veya farklı nedenlerden aksaklıklar oluşabilmekte ve ziyaretçiler bu durumdan rahatsız olabilmektedir. Buna yönelik örneğin, SG yoluyla ziyaretçilerin turizm ürünlerinin üretim süreçlerine dahil edilip, bu süreçte ilgili kurum çalışanları tarafından karşılaşılan zorlukları yakından görmelerini ve yaşamalarına imkân tanıyarak bu konuda bilişsel bir empati kurmaları ve böylece, ürünlerin sunulmasında yaşanan bu aksaklıkları hoşgörüle karşılamaları sağlanabilir.

Pratik açıdan değerlendirildiğinde, araştırmanın sonuçları hem müze yöneticilerine hem de SG geliştiricilerine önemli katkılar sunabilir. Müze yöneticileri, ziyaretçilerin SG'yi denemeye karar vermelerinde etkili olan güdüsel faktörlerden yola çıkarak ziyaretçilerin SG'yi deneyimleyerek hangi güdülerini karşıladıklarını ve böylelikle, hangi açıdan onları tatmin ettiklerini elde edebilir. Çalışmada bulgularan SG'nin deneyimsel çıktıları, SG uygulamasını deneyimleme imkânının sunulmasının ziyaretçilerin müze deneyimleri bakımından hangi açılardan artı değer kattığına ilişkin müze yöneticilerine bakış açısı sağlayabilir. Müze aynı zamanda, SG'nin deneyimsel boyutları ve çıktılarına bakarak, bazı pazarlama ve çevresel sorunlara dikkat çekme faaliyetlerine yönelik ziyaretçilerin algularına ulaşabilmektedir. Ayrıca, ziyaretçilerin SG'nin müzede farklı olarak nasıl kullanılabileceğine yönelik sunmuş oldukları öneriler, müze yöneticilerine ilerde gerçekleştirebilecekleri benzer projeler veya yerleştirmelerde fikirler sunabilir. SG geliştiricileri ise, bu kazanımlarının yanı sıra, söz konusu deneyimde ziyaretçiler tarafından nelerin olumlu ve nelerin olumsuz değerlendirildiğine ilişkin ayrıntılı bir bakış sağlayabilir. Özellikle deneyimin olumsuz yanlarından yola çıkarak

ileride geliştirebilecekleri projelerde dikkat edilmesi gereken hususlar konusunda yardımcı olabilir.

5.3. Öneriler

Araştırmanın sonuçlarından yola çıkarak ilerde yürütülecek çalışmalara aşağıda bazı önerilerde bulunulmuştur.

- Bulguları desteklemek ve özellikle katılımcıların sözel olmayan davranışları, tepkileri ve duygularını ortaya koyabilmek amacıyla veri toplama tekniklerine sistematik gözlemler de eklenebilir
- Farklı müzelerde benzer çalışma yürüterek, bulgular kıyaslanabilir ya da bu çalışmada elde edilen bulguların aktarılabilirliğine katkıda bulunulabilir
- Ziyaretçilerin SG deneyimi durum çalışması yaklaşımıyla ele alınıp ziyaretçilerin yanı sıra, müze yöneticileri ve SG geliştiricileriyle de görüşmeler yaparak söz konusu deneyimin daha kapsamlı bir şekilde anlaşılması açısından farklı bakış açıları sağlanabilir
- Müzedeki SG, ziyaretçilerin müze deneyiminin ve bu deneyimden edindikleri bilgilerin hatırlanabilirliği üzerindeki etkisi nitel bir yaklaşımla tekrardan görüşmeler yaparak veya nicel yöntemlerle ölçülebilir
- Ulusal alanyazınında gerek turizmde genel olarak gerekse müzeler özelinde ziyaretçilerin yaşamış oldukları SG deneyiminin araştırılmasına yönelik yapılan çalışmalar sayıca oldukça sınırlıdır. Ziyaretçilerle derinlemesine görüşmelerin gerçekleştirildiği çalışmalar yürütülebilir
- Araştırma ekibi kurularak otel, acente, restoran ve müze gibi çeşitli turizm kurumlarının da araştırma kapsamına alındığı çoklu durum çalışması yapılarak bu kurumların ziyaretçi veya müşterileri tarafından yaşanan SG deneyimi incelenerek bu deneyime ilişkin daha bütüncül resmin oluşturulması sağlanabilir
- Araştırmada bulguların temalardan yararlanılarak anket ölçeği geliştirilebilir ve böylece, nicel bir yöntemle daha geniş bir çapta çalışmalar yürütülebilir
- SG'nin ziyaretçilerin müze deneyimleri üzerindeki katkılarını daha kapsamlı bir şekilde ortaya koyabilmek için sanal gerçekliği deneyimleyen ile deneyimlemeyen ziyaretçiler arasında müze deneyimi açısından farklılık gösterip göstermediğini belirleyebilmek amacıyla kıyaslamalı bir araştırma yürütülebilir

- SG deneyimi sırasında ziyaretçiler tarafından yaşanan belirli duygular sonucunda oluşan davranışsal tepkilerin ortaya koyulması ek olarak amaçlanabilir

KAYNAKÇA

- Addis, M., ve Holbrook, M. B. (2001). On the Conceptual Link Between Mass Customisation and Experiential Consumption: An Explosion of Subjectivity. *Journal of Consumer Behaviour*, 1(1), 50–66. <https://doi.org/10.1002/cb.53>
- Ahn, S. J. (Grace), Bostick, J., Ogle, E., Nowak, K. L., McGillicuddy, K. T., ve Bailenson, J. N. (2016). Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement With Nature. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(6), 399–419. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12173>
- Aho, S. K. (2001). Towards a General Theory of Touristic Experiences: Modelling Experience Process in Tourism. *Tourism Review*, 56(3/4), 33–37. <https://doi.org/10.1108/eb058368>
- Ambrose, T., ve Paine, C. (2006). *Museum Basics* (2. baskı). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203018989>
- Bazeley, P. (2013). *Qualitative Data Analysis: Practical Strategies*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Black, G. (2005). *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London: Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203559277>
- Bogdan, R. C., ve Biklen, S. K. (2007). *Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (5. baskı). Boston: Pearson.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Brent Ritchie, J. ., Wing Sung Tung, V., ve Ritchie, R. J. . (2011). Tourism Experience Management Research: Emergence, Evolution and Future Directions. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 23(4), 419–438. <https://doi.org/10.1108/09596111111129968>
- Buhalis, D., ve Law, R. (2008). Progress in Information Technology and Tourism Management: 20 Years on and 10 Years After the Internet—The State of eTourism Research. *Tourism Management*, 29(4), 609–623. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2008.01.005>

- Capstick, B. (1985). Museums and tourism. *International Journal of Museum Management and Curatorship*, 4(4), 365–372. <https://doi.org/10.1080/09647778509514990>
- Carù, A., ve Cova, B. (2003). Revisiting Consumption Experience: A More Humble but Complete View of the Concept. *Marketing Theory*, 3(2), 267–286. <https://doi.org/10.1177/14705931030032004>
- Chan, J. K. L. (2009). The Consumption of Museum Service Experiences: Benefits and Value of Museum Experiences. *Journal of Hospitality and Leisure Marketing*, 18(2–3), 173–196. <https://doi.org/10.1080/19368620802590209>
- Chang, H.-L., Shih, Y.-C., Wang, K., Tsaih, R.-H., ve Lin, Z. (2018). Using Virtual Reality for Museum Exhibitions: The Effects of Attention and Engagement for National Palace Museum. *22nd Pacific Asia Conference on Information Systems, (PACIS), Yokohama, Japonya, 26-30, Haziran, 2018. ss. 145.*
- Cheong, R. (1995). The Virtual Threat to Travel and Tourism. *Tourism Management*, 16(6), 417–422. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0261-5177\(95\)00049-T](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0261-5177(95)00049-T)
- Choi, H., ve Kim, S. (2017). A Content Service Deployment Plan for Metaverse Museum Exhibitions—Centering on the Combination of Beacons and HMDs. *International Journal of Information Management*, 37(1, Part B), 1519–1527. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2016.04.017>
- Clark, A. (2006). Anonymising Research Data. İçinde *ESRC National Centre for Research Methods, Real Life Methods* (7/06; NCRM Working Paper Series, C. 44). www.reallifemethods.ac.uk
- Corbin, J. M., ve Strauss, A. L. (2008). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory* (3. baskı). Los Angeles: SAGE Publications. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4135/9781452230153>
- Craig, A. B., Sherman, W. R., ve Will, J. D. (2009). *Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Creswell, J. W., ve Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5. baskı). Los Angeles: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., ve Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4. baskı). Los Angeles: SAGE Publications.

- Cruz-Neira, C., Sandin, D., Defant, T., Kenyon, R., ve Hart, J. (1992). The Cave-Audio Visual Experience Virtual Environment. *Communications of The ACM - CACM*, 35(6), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/129888.129892>
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: BasicBooks.
- Delaney, B. (2014). *Sex, Drugs and Tessellation: The truth about Virtual Reality, as revealed in the pages of CyberEdge Journal*. CyberEdge Information Services.
- Denzin, N. K., ve Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (5. baskı). Los Angeles: SAGE Publications.
- Diemer, J., Alpers, G. W., Peperkorn, H. M., Shiban, Y., ve Mühlberger, A. (2015). The Impact of Perception and Presence on Rmotional Reactions: A Review of Research in Virtual Reality. *Frontiers in Psychology*, 6, 26. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00026>
- Dilek, N. K. (2020). *Turizm Sektöründe Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Kullanımına ve Etkisine Yönelik Keşifsel Bir Araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eberle, T. S. (2014). Phenomenology as a Research Method. İçinde U. Flick (Ed.), *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis* (ss. 184–202). London: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446282243>
- Errichiello, L., Micera, R., Atzeni, M., ve Del Chiappa, G. (2019). Exploring the Implications of Wearable Virtual Reality Technology for Museum Visitors' Experience: A Cluster Analysis. *International Journal of Tourism Research*, 21(5), 590–605. <https://doi.org/10.1002/jtr.2283>
- Ersoy, E. (2019). *MLF: In Conversation with Mother Nature*. <https://omm.art/en/news/mlf-in-conversation-with-mother-nature> (Erişim Tarihi: 23.06.2020)
- Ewalt, D. M. (2018). *Defying Reality: The Inside Story of the Virtual Reality Revolution*. New York: Blue Rider Press.
- Eylott, M.-C. (2017, Nisan 20). *Museum to Star in Sky VR Experience with Sir David Attenborough*. <https://www.nhm.ac.uk/discover/news/2017/april/museum-to-star-in-sky-vr-experience-with-sir-david-attenborough.html> (Erişim Tarihi: 19.07.2020)

- Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*. London: Routledge.
- Falk, J. H., ve Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press.
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/anadolu/detail.action?docID=1104662>
- Fırat, A. F., ve Dholakia, N. (2006). Theoretical and Philosophical Implications of Postmodern Debates: Some Challenges to Modern Marketing. *Marketing Theory*, 6(2), 123–162. <https://doi.org/10.1177/1470593106063981>
- Flick, U. (2014). *An Introduction to Qualitative Research* (5. baskı). Los Angeles: SAGE Publications.
- Garner, T. A. (2017). *Echoes of Other Worlds: Sound in Virtual Reality: Past, Present and Future*. Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-65708-0](https://doi.org/10.1007/978-3-319-65708-0)
- Graburn, N. (1977). The Museum and the Visitor Experience. *Roundtable Reports*, 1–5. <http://www.jstor.org/stable/40479310>
- Grbich, C. (2012). *Qualitative Data Analysis: An Introduction* (2. baskı). London: SAGE Publications.
- Griffin, T., ve Muldoon, M. (2020). Exploring Virtual Reality Experiences of Slum Tourism. *Tourism Geographies*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1713881>
- Guba, E. G. (1981). Criteria for Assessing the Trustworthiness of Naturalistic Inquiries. *ECTJ*, 29(2), 75. <https://doi.org/10.1007/BF02766777>
- Guba, E. G., ve Lincoln, Y. S. (1982). Epistemological and Methodological Bases of Naturalistic Inquiry. *ECTJ*, 30(4), 233–252. <https://doi.org/10.1007/BF02765185>
- Gurău, C. (2008). Virtual Reality Applications in Tourism. İçinde J. Kisielnicki (Ed.), *Virtual Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (ss. 883–896). Hershey: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-955-7.ch054>
- Gutierrez, M., Vexo, F., ve Thalmann, D. (2008). *Stepping into Virtual Reality*. London: Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-1-84800-117-6>
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and Implications for Tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637–651. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.07.003>

- Hammersley, M., ve Traianou, A. (2012). *Ethics in Qualitative Research: Controversies and Contexts*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Han, D.-I. D., Weber, J., Bastiaansen, M., Mitas, O., ve Lub, X. (2019). Virtual and Augmented Reality Technologies to Enhance the Visitor Experience in Cultural Tourism. İçinde M. C. tom Dieck & T. Jung (Ed.), *Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business* (ss. 113–128). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-06246-0_9
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. Oxford: Oxford University Press.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and their Visitors*. London: Routledge.
- Hung-Che, W., Chi-Han, A., ve Ching-Chan, C. (2019). Virtual reality Experiences, Attachment and Experiential Outcomes in Tourism. *Tourism Review*, 75(3), 481–495. <https://doi.org/10.1108/TR-06-2019-0205>
- Hyers, L. (2018). Diary Methods: Understanding Qualitative Research. İçinde *Understanding Qualitative Research*. New York: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190256692.001.0001>
- ICOM. (2007). *Museum Definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (Erişim Tarihi: 07.07.2020)
- Jansen-Verbeke, M., ve van Rekom, J. (1996). Scanning Museum Visitors: Urban Tourism Marketing. *Annals of Tourism Research*, 23(2), 364–375. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0160-7383\(95\)00076-3](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0160-7383(95)00076-3)
- Jiang, S. (2017). Exploring Experiences and Motivations Using Means-end Chain Theory. İçinde N. Scott, J. Gao, & J. Ma (Ed.), *Visitor Experience Design* (ss. 53–67). Boston: CABI.
- Julia, B., Mattia, R., ve Roman, E. (2019). Virtual Reality in Tourism: A State-of-the-Art Review. *Tourism Review*, 74(3), 586–612. <https://doi.org/10.1108/TR-03-2017-0049>
- Jung, T., ve tom Dieck, M. C. (Ed.). (2018). *Augmented Reality and Virtual Reality: Empowering Human, Place and Business*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-64027-3>
- Jung, T., tom Dieck, M. C., Lee, H., ve Chung, N. (2016). Effects of Virtual Reality and Augmented Reality on Visitor Experiences in Museum. İçinde A. Inversini & R.

- Schegg (Ed.), *Information and Communication Technologies in Tourism 2016* (ss. 621–635). Cham: Springer International Publishing.
- Jung, T., tom Dieck, M. C., Moorhouse, N., ve tom Dieck, D. (2017). Tourists' Experience of Virtual Reality Applications. *2017 IEEE International Conference on Consumer Electronics, ICCE 2017*, Las Vegas, ABD, 8-10, Ocak, 2017. Ss. 208–210. <https://doi.org/10.1109/ICCE.2017.7889287>
- Jung, T., tom Dieck, M. C., ve Rauschnabel, P. A. (Ed.). (2020). *Augmented Reality and Virtual Reality: Changing Realities in a Dynamic World*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37869-1>
- Kaleci, D., Tepe, T., ve Tüzün, H. (2017). Üç Boyutlu Sanal Gerçeklik Ortamlarındaki Deneyimlere ilişkin Kullanıcı Görüşleri. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 21(3), 669–689. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tsadergisi/issue/33038/325906>
- Kotler, N. (2001). New Ways of Experiencing Culture: the Role of Museums and Marketing Implications. *Museum Management and Curatorship*, 19(4), 417–425. <https://doi.org/10.1080/09647770100801904>
- Kotler, N. G., Kotler, P., ve Kotler, W. I. (2008). *Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources* (2. baskı). San Francisco: John Wiley & Sons.
- Kotler, N., ve Kotler, P. (2000). Can Museums be All Things to All People?: Missions, Goals, and Marketing's Role. *Museum Management and Curatorship*, 18(3), 271–287. <https://doi.org/10.1080/09647770000301803>
- Krueger, M. W. (1985). "VIDEOPLACE": A Report from the ARTIFICIAL REALITY Laboratory. *Leonardo*, 18(3), 145–151. <https://doi.org/10.2307/1578043>
- Krueger, M. W. (1991). *Artificial reality II*. Reading: Addison-Wesley.
- Krueger, M. W., Gionfriddo, T., ve Hinrichsen, K. (1985). VIDEOPLACE—An Artificial Reality. *CHI '85: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, ABD, ss. 35–40. <https://doi.org/10.1145/317456.317463>
- Lee, H., Jung, T. H., tom Dieck, M. C., ve Chung, N. (2020). Experiencing Immersive Virtual Reality in Museums. *Information & Management*, 57(5), 103229. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103229>

- Lewins, A., ve Silver, C. (2007). *Using Software in Qualitative Research: A Step-by-Step Guide*. London: SAGE Publications.
- Lincoln, Y. S., ve Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: SAGE Publications.
- Loureiro, S. M. C., Guerreiro, J., ve Ali, F. (2020). 20 Years of Research on Virtual Reality and Augmented Reality in Tourism Context: A Text-Mining Approach. *Tourism Management*, 77, 104028. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2019.104028>
- Ma, J. (2017). The Elicitation of Emotions. İçinde *Visitor Experience Design* (ss. 110–124). Boston: CABI.
- Marasco, A., Buonincontri, P., van Niekerk, M., Orłowski, M., ve Okumus, F. (2018). Exploring the Role of Next-Generation Virtual Technologies in Destination Marketing. *Journal of Destination Marketing & Management*, 9, 138–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2017.12.002>
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach* (3. baskı). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Merriam, S. B., ve Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (4. baskı). San Francisco: John Wiley & Sons.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., ve Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Method Sourcebook* (3. baskı). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Milgram, P., ve Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Transaction on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., ve Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum. *Proc. SPIE 2351, Telem manipulator and Telepresence Technologies*, Boston, ABD, 21 Aralık, 1995. ss. 282—292. <https://doi.org/10.1117/12.197321>
- Moran, D. (2000). *Introduction to phenomenology*. London: Routledge.
- Morse, J. M. (1995). The Significance of Saturation. *Qualitative Health Research*, 5(2), 147–149. <https://doi.org/10.1177/104973239500500201>
- Morse, J. M. (2015). “Data Were Saturated . . .”. *Qualitative Health Research*, 25(5), 587–588. <https://doi.org/10.1177/1049732315576699>

- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Norman, K. L. (2017). *Cyberpsychology: An Introduction to Human-Computer Interaction* (2. baskı). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316212554>
- Oh, H., Fiore, A. M., ve Jeoung, M. (2007). Measuring Experience Economy Concepts: Tourism Applications. *Journal of Travel Research*, 46(2), 119–132. <https://doi.org/10.1177/0047287507304039>
- Otto, J. E., ve Ritchie, J. R. B. (1996). The Service Experience in Tourism. *Tourism Management*, 17(3), 165–174. [https://doi.org/10.1016/0261-5177\(96\)00003-9](https://doi.org/10.1016/0261-5177(96)00003-9)
- Packer, J., ve Ballantyne, R. (2016). Conceptualizing the Visitor Experience: A Review of Literature and Development of a Multifaceted Model. *Visitor Studies*, 19(2), 128–143. <https://doi.org/10.1080/10645578.2016.1144023>
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice* (4. baskı). London: SAGE Publications.
- Pekarik, A. J., Doering, Z. D., ve Karns, D. A. (1999). Exploring Satisfying Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42(2), 152–173. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1999.tb01137.x>
- Pekarik, A. J., Schreiber, J. B., Hanemann, N., Richmond, K., ve Mogel, B. (2014). IPOP: A Theory of Experience Preference. *Curator: The Museum Journal*, 57(1), 5–27. <https://doi.org/10.1111/cura.12048>
- Perez-Marcos, D. (2018). Virtual Reality Experiences, Embodiment, Videogames and Their Dimensions in Neurorehabilitation. *Journal of Neuroengineering and Rehabilitation*, 15(1), 113. <https://doi.org/10.1186/s12984-018-0461-0>
- Perry Hobson, J. S., ve Williams, A. P. (1995). Virtual Reality: A New Horizon for the Tourism Industry. *Journal of Vacation Marketing*, 1(2), 124–135. <https://doi.org/10.1177/135676679500100202>
- Pine II, B. J., ve Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the Experience Economy. *Harvard Business Review*, 76, 97–105.
- Pine II, B. J., ve Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business School Press.

- Pine II, B. J., ve Gilmore, J. H. (2011). *The Experience Economy* (Updated). Boston: Harvard Business Review Press.
- Polkinghorne, D. E. (1989). Phenomenological Research Method. İçinde R. S. Valle & S. Halling (Ed.), *Existential-Phenomenological Perspectives in Psychology: Exploring the Breadth of Human Experience* (ss. 41–60). New York: Plenum Press.
- Rossmann, G. B., ve Rallis, S. F. (2016). *An Introduction to Qualitative Research: Learning in the Field*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Rubin, H. J., ve Rubin, I. (2005). *Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data*. California: SAGE Publications.
- Schmitt, B. H. (1999). *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act and Relate to Your Company and Brands*. New York: The Free Press.
- Scott, N., Gao, J., ve Ma, J. (Ed.). (2017). *Visitor Experience Design*. Boston: CABI.
- Sheng, C.-W., ve Chen, M.-C. (2012). A Study of Experience Expectations of Museum Visitors. *Tourism Management*, 33(1), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2011.01.023>
- Sherman, W., ve Craig, A. (2018). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design* (2. baskı). Cambridge: Morgan Kaufmann.
- Sherman, W. R., ve Craig, A. B. (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Silverman, D., ve Marvasti, A. (2008). *Doing Qualitative Research: A Comprehensive Guide*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Skavronskaya, L., Le, D., Moyle, B., ve Scott, N. (2017). Experiential Decision Choice. İçinde N. Scott, J. Gao, & J. Ma (Ed.), *Visitor Experience Design* (ss. 68–90). Boston: CABI.
- Slater, M., ve Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments Five: Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoper. Virtual Environ.*, 6(6), 603–616. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Smulowitz, S. (2017). Document Analysis. İçinde J. Matthes (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication Research Methods* (ss. 1–8). Hoboken: John Wiley & Sons. <https://doi.org/doi:10.1002/9781118901731.iecrm0071>
- Sokolowski, R. (2000). *Introduction to phenomenology*. Cambridge: Cambridge

university press.

- Spiegelberg, E. (1975). *Doing Phenomenology: Essays on and in Phenomenology*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Stamboulis, Y., ve Skayannis, P. (2003). Innovation Strategies and Technology for Experience-Based Tourism. *Tourism Management*, 24(1), 35–43. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0261-5177\(02\)00047-X](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0261-5177(02)00047-X)
- Steinicke, F. (2016). Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality. İçinde *Being Really Virtual: Immersive Natives and the Future of Virtual Reality*. Cham: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-43078-2>
- Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- Svabo, C., Larsen, J., Haldrup, M., ve Bærenholdt, J. O. (2013). Experiencing spatial design. İçinde J. Sundbo & F. Sørensen (Ed.), *Handbook on the Experience Economy* (ss. 310–324). Cheltenham: Edward Elgar Publishing <https://doi.org/10.4337/9781781004227.00022>
- Tao, F., Zhang, M., ve Nee, A. Y. C. (2019). Digital Twin and Virtual Reality and Augmented Reality/Mixed Reality. İçinde F. Tao, M. Zhang, & A. Y. C. B. T.-D. T. D. S. M. Nee (Ed.), *Digital Twin Driven Smart Manufacturing* (ss. 219–241). London: Academic Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-817630-6.00011-4>
- Taylor, S. J., Bogdan, R., ve DeVault, M. (2016). *Introduction to Qualitative Research Methods: A Guidebook and Resource* (4. baskı). Los Angeles: Wiley.
- Tepe, T. (2019). *Başa Takılan Görüntüleyiciler için Geliştirilmiş Sanal Gerçeklik Ortamlarının Öğrenme ve Buradalık Algısı Üzerine Etkilerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/11977/10309459.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- tom Dieck, D., tom Dieck, M. C., Jung, T., ve Moorhouse, N. (2018). Tourists' Virtual Reality Adoption: An Exploratory Study from Lake District National Park. *Leisure Studies*, 37(4), 371–383. <https://doi.org/10.1080/02614367.2018.1466905>

- tom Dieck, M. C., ve Jung, T. (Ed.). (2019). *Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-06246-0>
- tom Dieck, M. C., Jung, T., ve Michopoulou, E. (2019). Experiencing Virtual Reality in Heritage Attractions: Perceptions of Elderly Users. İçinde M. C. tom Dieck & T. Jung (Ed.), *Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business* (ss. 89–98). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-06246-0_7
- Trindade, Y., Rebelo, F., ve Noriega, P. (2018). Tourism and Virtual Reality: User Experience Evaluation of a Virtual Environment Prototype. İçinde A. Marcus & W. Wang (Ed.), *Design, User Experience, and Usability: Users, Contexts and Case Studies* (ss. 730–742). Cham: Springer International Publishing.
- Trunfio, M., ve Campana, S. (2020). A Visitors' Experience Model for Mixed Reality in the Museum. *Current Issues in Tourism*, 23(9), 1053–1058. <https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1586847>
- Tufts, S., ve Milne, S. (1999). Museums: A Supply-Side Perspective. *Annals of Tourism Research*, 26(3), 613–631. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(99\)00024-9](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0160-7383(99)00024-9)
- Tung, V. W. S., ve Ritchie, J. R. B. (2011). Exploring the Essence of Memorable Tourism Experiences. *Annals of Tourism Research*, 38(4), 1367–1386. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.03.009>
- Turizm ve Kültür Bakanlığı. (2020). *Özel Müzeler*. <https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-135633/ozel-muzeler.html> (Erişim Tarihi: 13.06.2020)
- Türk Dil Kurumu. (2020). *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.07.2020)
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2018). *Kültürel Miras İstatistikleri*. http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1086 (Erişim Tarihi: 13.06.2020)
- Tussyadiah, I. P. (2013). Toward a Theoretical Foundation for Experience Design in Tourism. *Journal of Travel Research*, 53(5), 543–564. <https://doi.org/10.1177/0047287513513172>
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., ve Jia, C. H. (2016). Exploring the Persuasive Power of Virtual Reality Imagery for Destination Marketing. *47th Travel and Tourism*

- Research Association: Advancing Tourism Research Globally. 2016 ttr International Conference.* Vail, Colorado, ABD, 14-16 Haizran, 2016
<https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1180&context=ttra>
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., ve tom Dieck, M. C. (2018). Virtual Reality, Presence, and Attitude Change: Empirical Evidence from Tourism. *Tourism Management*, 66, 140–154.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.12.003>
- van Loon, A., Bailenson, J., Zaki, J., Bostick, J., ve Willer, R. (2018). Virtual Reality Perspective-Taking Increases Cognitive Empathy for Specific Others. *PLOS ONE*, 13(8), e0202442. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202442>
- Van Manen, M. (1990). *Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*. London: State University of New York Press.
- Vaz, R., Fernandes, P., ve Veiga, A. (2018). Interactive Technologies in Museums: How Digital Installations and Media Are Enhancing the Visitors' Experience. İçinde J. M. F. Rodrigues, C. M. Q. Ramos, P. J. S. Cardoso, & C. Henriques (Ed.), *Handbook of Research on Technological Developments for Cultural Heritage and eTourism Applications* (ss. 30–53). Herhsey: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2927-9.ch002>
- Verona, L., Vivacqua, A. S., ve Campos, M. L. M. (2018). Interactive and Social Technology: Challenges and Opportunities for Museums and Heritage Institutions in Latin America. İçinde A. Vermeeren, L. Calvi, & A. Sabiescu (Ed.), *Museum Experience Design: Crowds, Ecosystems and Novel Technologies* (ss. 225–238). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58550-5_11
- Walls, A. R., Okumus, F., Wang, Y. (Raymond), ve Kwun, D. J.-W. (2011). An Epistemological View of Consumer Experiences. *International Journal of Hospitality Management*, 30(1), 10–21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2010.03.008>
- Wei, W., Qi, R., ve Zhang, L. (2019). Effects of Virtual Reality on Theme Park Visitors' Experience and Behaviors: A Presence Perspective. *Tourism Management*, 71, 282–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.024>

- Whyte, J. (2002). *Virtual Reality and the Built Environment*. Oxford: Architectural Press.
- Williams, P., ve Hobson, J. S. P. (1995). Virtual Reality and Tourism: Fact or Fantasy? *Tourism Management*, 16(6), 423–427. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0261-5177\(95\)00050-X](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0261-5177(95)00050-X)
- Wu, L., ve Li, X. R. (2017). Sharing Tourism Experiences: Literature Review and Research Agenda. İçinde N. Scott, J. Gao, & J. Ma (Ed.), *Visitor Experience Design* (ss. 220–233). Boston: CABI.
- Yin, R. K. (2016). *Qualitative Research from Start to Finish* (2. baskı). New York: Guilford Publications.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (10. baskı). Ankara:Seçkin Yayıncılık.

EKLER

EK 1 Arařtırmanın OMM Bünyesinde Yürütülebilmek Amacıyla Müzeden Sağlanan İzin

30.10.2019

Sayın Majd Tāyara,

"Müze Ziyaretçilerinin Sanal Gerçeklik Deneyimi: Bir Durum Çalışması" konulu yüksek lisans teziniz için, daha önce belirlediğimiz şartlar ve belirlenen sorular çerçevesinde Odunpazarı Modern Müze misafirleri ile mülakat yapılması konusunda Müze Yönetimi olarak izin verdiğimizizi bilgilerinize arz ederiz.

Odunpazarı Modern Müze Yönetimi Adına,

Bengü Kırkız Ergüven

EK 2 Uzman Görüşü Formu

| Uzman Görüşü Formu | | | | |
|--|----------------|-------------------------------|-----------------|--|
| <p>Sayın;</p> <p>“Müze Ziyaretçilerin Sanal Gerçeklik Deneyimi: Bir Durum Çalışması” adlı yüksek lisans tezi araştırmamızın kapsam geçerliliği için uzman görüşünüze başvurmaktayız. Çalışmamızın temel amacı, müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimini incelemektir.</p> <p>Bu kapsamda, öncelikle formda yer alan araştırma sorularını, yer almasını uygun görüyorsanız “gerekli”; uygun görüyor ancak düzeltilmesi gerektiğini düşünüyorsanız “gerekli ancak yetersiz”; gereksiz olduğunu düşünüyorsanız “gereksiz” ifadelerini kullanarak değerlendirmeniz beklenmektedir.</p> <p>Katkılarınız için şimdiden teşekkür ederiz.</p> <p>Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliği Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi Majd TAYARA Danışman Dr. Öğretim Üyesi Hakan SEZEREL</p> | | | | |
| Yukarıdaki araştırma amacına bağlı olarak oluşturulan aşağıdaki ifadelere katılım derecenizi lütfen belirtiniz. | Gerekli | Gerekli Ancak Yetersiz | Gereksiz | Varsa, lütfen düzeltme önerinizi yazınız. |
| İfadeler | | | | |
| Kendinizden kısaca bahsedebilir misiniz? <u>Sonda:</u> * Nereden geliyorsunuz? * Turla mı bireysel mi geldiniz? * Kaç yaşındasınız? * Eğitim durumunuzu öğrenebilir miyim? | | | | |
| Eskişehir’in hangi turistik yerlerini gezdiniz? <u>Sonda:</u> * En çok nereyi beğendiniz? | | | | |
| Müzeleri gezmeyi sever misiniz? <u>Sonda:</u> * Hangi müzeleri gezdiniz? * En çok nereyi beğendiniz? | | | | |
| Odunpazarı Modern Müzesini (OMM) nasıl değerlendiriyorsunuz? <u>Sonda</u> * OMM’u nereden duydunuz? * Diğer gezdiğiniz yerlerle karşılaştırdığınızda OMM’u nasıl buluyorsunuz? Neden? | | | | |
| Sanal gerçeklik teknolojisi hakkında daha önceden bir bilginiz veya deneyiminiz var mıydı? <u>Sonda</u> * Bu bilgi veya deneyiminizden kısaca bahsedebilir misiniz? | | | | |
| OMM’daki sanal gerçeklik teknolojisini denediniz mi? <u>Sonda</u> * Cevap hayır ise, neden? 18. Soruya geçiş * Cevap evet ise, 7. Soruya geçiş. | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>OMM'daki sanal gerçeklik deneyimini nasıl değerlendiriyorsunuz? <u>Sonda</u> * Bu deneyim esnasında neler hissettiniz?</p> | | | | |
| <p>OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminde beğendiğiniz özellikler nelerdir?</p> | | | | |
| <p>OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminde hoşunuza gitmeyen özellikler nelerdir? <u>Sonda</u> * Uygulamanın aksayan yönleri nelerdir? * Bu olumsuzluklar deneyiminizi nasıl etkiledi?</p> | | | | |
| <p>Bu deneyimi daha iyi hale getirebilmek için neler yapılabilir?</p> | | | | |
| <p>Sizce sanal gerçeklik uygulaması müzede başka nasıl kullanılabilir?</p> | | | | |
| <p>OMM'daki sanal gerçeklik deneyimini birkaç sözcükle özetleyebilir misiniz? <u>Sonda</u> * Bu deneyimi oluşturan temel unsur veya unsurlar nelerdir?</p> | | | | |
| <p>Sanal gerçeklik deneyimi esnasında kendinizi o sanal dünyanın içinde hissettiniz mi? <u>Sonda</u> * Sizce bunu sağlayan etkenler nelerdir?</p> | | | | |
| <p>Sanal gerçeklik uygulamasını denemiş olmak genel olarak müze deneyiminizi sizce nasıl etkilemiştir? <u>Sonda:</u> * Müzede yeni şeyler öğrenmenize katkısı oldu mu? Neler öğrendiniz? * Müze deneyiminin eğlence boyutu nasıl etkilenmiştir? * Müzeyi ve müze deneyimini ne derecede çekici kıldığı konusundaki düşünceleriniz nelerdir? * Kendinizi bir anlığına da olsa günlük hayat rutininden uzaklaşmanız ve başka bir zaman ve mekânda hissetmeniz açısından ne düzeyde etkili oldu?</p> | | | | |
| <p>Müzede sanal gerçeklik uygulamasının olmadığını varsayarsak sizce bu durum müze deneyiminiz yönünden nasıl bir artışı veya eksikliği olurdu?</p> | | | | |
| <p>Müzeye gelmeden önce beklentileriniz nelerdi? <u>Sonda</u> * Bu beklentileriniz ne derecede karşılandı? * Beklentilerinizin karşılanması noktasında sanal gerçeklik uygulamasının ne düzeyde etkisi bulunduğu konusunda düşünceleriniz nelerdir?</p> | | | | |
| <p>OMM'e tekrar gelmeyi ve çevrenize önermeyi düşünüyor musunuz? <u>Sonda</u> * Bu durumda sanal gerçeklik</p> | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| uygulamasını denemiş olmanın nasıl bir etkisi olduğunu düşünüyorsunuz? | | | | |
| Genel olarak müze deneyiminizi nasıl değerlendiriyorsunuz? <u>Sonda</u> : * Müzede yeni şeyler öğrendiniz mi? Neler öğrendiniz? * Müzede yaşadığınız deneyime eğlenceli diyebilir misiniz? Neden? * Sizce müzeyi ve müze deneyimini cazip kılan neler var? * OMM’u ziyaret etmiş olmanız bir anlığına da olsa sizi günlük hayat rutininizden uzaklaştırdığını ve başka bir zaman ve mekânda hissetmenizi ne derecede sağladığını düşünüyorsunuz? | | | | |
| Sanal gerçeklik uygulamasını denediğinizi varsayarsak bu durum müze deneyiminiz açısından nasıl bir artışı veya eksiği olurdu? | | | | |
| Müzeye gelmeden önceki beklentileriniz nelerdi? <u>Sonda</u> * Bu beklentileriniz ne derecede karşılandı? * Beklentilerinizin karşılanması noktasında sanal gerçeklik uygulamasının ne düzeyde etkisi bulunduğu konusunda düşünceleriniz nelerdir? | | | | |
| OMM’e tekrar gelmeyi ve çevrenize önermeyi düşünüyor musunuz? <u>Sonda</u> * Bu durumda sanal gerçeklik uygulamasını denememiş olmanın nasıl bir etkisi olduğunu düşünüyorsunuz? | | | | |

EK 3 Görüşme Soruları

| Sayı | Katılımcıyla ilgili Genel Sorular |
|------|---|
| 1 | Kendinizden kısaca bahsedebilir misiniz? <u>Sonda:</u> * Nereden geliyorsunuz? * Grup olarak mı bireysel mi geldiniz? * Kaç yaşındasınız? * Eğitim durumunuzu öğrenebilir miyim? |
| | Sanal Gerçeklik Deneyiminin Keşfedilmesine Yönelik Sorular |
| 2 | Sanal gerçeklik teknolojisi hakkında daha önceden deneyiminiz var mıydı? <u>Sonda</u> * Bu deneyiminizden kısaca bahsedebilir misiniz? |
| 3 | Sanal gerçeklik uygulamasını denemeye nasıl karar verdiniz? |
| 4 | Odunpazarı Modern Müzesi (OMM)'deki sanal gerçeklik deneyiminde beğendiğiniz özellikler (fiyat, konu, atmosfer, çalışanlar, yakınlar vb.) nelerdir? |
| 5 | OMM'daki sanal gerçeklik deneyiminde hoşunuza gitmeyen özellikler (kullanılabilirlik, fiyat, konu, atmosfer, çalışanlar, yakınlar vb.) nelerdir? |
| 6 | Sanal gerçeklik deneyimi esnasında neler hissettikleriniz anlatabilir misiniz? |
| 7 | OMM'daki sanal gerçeklik deneyimini üç sözcükle özetleyebilir misiniz? |
| 8 | Sizce sanal gerçeklik deneyimini daha iyi hale getirebilmek için neler yapılabilir? <u>Sonda</u> * Sanal gerçeklik uygulaması müzede farklı olarak nasıl kullanılabilir? |
| | Sanal Gerçekliğin Müze Deneyimine Katkılarının Belirlenmesine Yönelik Sorular |
| 9 | OMM'a gelmeye nasıl karar verdiniz? Buraya gelmenizi sağlayan sebeplerden bahsedebilir misiniz? |
| 10 | Müzeye gelmeden önce beklentileriniz nelerdi? <u>Sonda</u> * Bu beklentileriniz karşılandı mı? Nasıl? |
| 11 | Genel olarak müze deneyiminizi nasıl değerlendiriyorsunuz? |
| 12 | OMM'da genel olarak yaşadığımız deneyimi diğer gezdiğiniz yerlerle (müze, otel, tema park vb.) karşılaştırdığımızda nasıl buluyorsunuz? Neden? |
| 13 | Sanal gerçeklik uygulamasını denemiş olmak genel olarak müze deneyiminizi sizce nasıl etkilemiştir? (<u>Alternatif soru:</u> Müzede sanal gerçeklik uygulamasının olmadığını varsayarsak sizce bu durum müze deneyiminiz yönünden nasıl bir artışı veya eksiği olurdu?) |
| 14 | OMM'a tekrar gelmeyi ve çevrenize önermeyi düşünüyor musunuz? Neden? |

EK 4 Araştırma Gönüllü Katılım Formu

ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, “Müze Ziyaretçilerinin Sanal Gerçeklik Deneyimi: Bir Durum Çalışması” başlıklı bir araştırma çalışması olup müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyimini incelemek ve sanal gerçekliğin müze deneyimi içindeki rolünü belirleme amacını taşımaktadır. Çalışma, Majd Tayara tarafından yürütülmekte ve sonuçları ile müze ziyaretçilerinin sanal gerçeklik deneyiminin derinlemesine ve sanal gerçeklik teknolojisinin müze deneyimine etkisi müze ziyaretçilerinin bakış açılarından anlaşılmasına ışık tutacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, görüşme yapılarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz/araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler saklanarak korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı Anadolu Üniversitesi Turizm İşletmeciliği bölümünden Majd Tayara’ya (e-posta/tel) yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Majd Tayara
Adres : Yıldıztepe Mah. Halk
Cad. Dilek Apt. 118/6
Odunpazarı/Eskişehir
İş Tel :
Cep Tel : 0 531 564 01 85
E-posta : mtayara33@gmail.com

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.
(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.)

Katılımcı Ad ve Soyadı:
Tel/e-posta:
Tarih:
İmza:

EK 5 Konu ve Yöntem İtibariyle İlgili Araştırmalar

| Yazar | Amaç | Yöntem | Temalar ve Alt Temalar | Kodlar |
|-------------------------|--|---|--|--------|
| Tussyadiah vd. (2016) | Turistik yerlere yönelik tutum ve davranışları etkilemede mekânsal oradalık rollerini değerlendirerek, SG görüntülerinin turizmdeki ikna edici gücünü araştırmak | İlk aşamada, ABD’de bulunan 12 katılımcıyla odak grup görüşmesi, ikinci aşamadaysa, Hong Kong’da 19 katılımcıyla derinlemesine görüşmeler. Fenomenolojik veri analizi | Temalar: mekânsal oradalık/ tutum ve davranışsal niyetler Alt temalar: hakikat anı/ çekicilik ve destinasyon/ sosyal deneyim/ varış ve ayrılma/ devamsızlık | |
| Jung vd. (2017) | Turistlerin SG deneyimlerini keşfetmek | Durum çalışması yaklaşımıyla İngiltere, Lake District’de düzenlenen yıllık müzik festivaline katılan 35 turistler görüşmeler, tematik analiz | Temalar: kullanılabilirlik/ kullanıcı gereksinimleri/ kullanıcı katılımı/ deneyimlenen gerçeklik/ etki (impression)/ gelecek kullanım niyetleri | |
| D. tom Dieck vd. (2018) | Turistlerin SG’yi ulusal park bağlamında benimsemesini sağlayan faktörleri ve ulusal park bağlamında turistlerin davranışsal niyetlerini nasıl etkileyen etmenleri ortaya koymak | Durum çalışması yaklaşımıyla İngiltere, Lake District’de düzenlenen yıllık müzik festivaline katılan 35 turistler görüşmeler, tematik analiz | Temalar: kullanılabilirlik/ hazcı yararlar/ kişisel yararlar/ duygusal yararlar/ davranışsal niyetler temaları Alt temalar: Algılanan kullanım kolaylığı, rahatlık, kişiselleştirme, algılanan kontrol/ eğlence, deneyimlenen gerçeklik/ algılanan fayda, tutum/ kullanım niyeti, ziyaret etme niyeti, tavsiye etme niyeti, güdüsel değişim | |

| | | | |
|----------------------------|---|--|--|
| M. C. tom Dieck vd. (2019) | SG'nin yaşlı turistlerin deneyimi üzerindeki etkisini incelemek ve SG kullanım gereksinimlerini belirlemek | Geevor Tin Mine Müzesinin yaş üstü 23 ziyaretçileriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler, tematik analiz | Temalar: SG'nin turizm deneyimleri üzerindeki etkileri/ yaşlı turistlerin SG kullanım gereksinimleri Alt temalar: Geçmiş ile günümüz arasında bağlantı, erişilebilirlik, deneyimleri paylaşma, yenilik/oradalık ve içine alma, kontrol, hikâye anlatıcılığı ve insan bileşenleri |
| Griffin ve Muldoon (2020) | Bir gecekondu turunun SG deneyiminin seyahat anlayışlarını ve motivasyonlarını nasıl etkilediğini araştırmak | Kuzey Amerika'nın bir işletme okulunun 16 lisans öğrencisiyle görüşmeler | Temalar (Bölümler): SG Öncesi ve SG Sonrası |
| Dilek (2020) | Sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen uygulamaların, bunları deneyimleyen kullanıcılar nezdindeki algısal kabul düzeyini kullanıma yönelik davranışsal niyet üzerinden incelemek. Ek olarak, sanal gerçeklik teknolojisi ile üretilen uygulamaların, kullanıcılarında oluşturduğu gerçeklik algısını keşfetmek ve yaşadıkları deneyimin özünü ortaya koymaktır | İstanbul, Ankara ve İzmir illerinde yer alan 25 rekreasyon işletmesindeki sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen 25 katılımcıyla görüşmeler | Temalar: kullanılabilirlik/ deneyim/ gerçeklik algısı/ sanal gerçeklik ve turizm ilişkisi/ kullanım ve tavsiye niyeti Alt temalar: Deneyim sırasında hissedilenler, deneyim sonrasında hissedilenler/ uygulamanın olumlu yanları, uygulamanın olumsuz yanları/ gerçekliğin nasıl olduğu, gerçekçi görünenin-görünmeyenin ne olduğu/ turizm sektöründeki kullanım alanları, gerçek bir turizm deneyiminin yerini alma potansiyeli |
| | | | Heyecan, keyif, panik, tedirgin, güvenlik, korku, zevk, büyülenme, bağımsız bir akış, sürükleyici, eğlence, etkileşim, sanallık, duygu, adrenalin, sıkılma, merak, zorluk, farklı bir his, hareketli, özgürlük, anı paylaşmak, sabırsızlık/ Zengin deneyim, olumlu, haz duyma, hayranlık, mutluluk, olumsuz, şaşkınlık, başarı duygusu, eşsiz bir his, ilgi çekici, keyif, saçma, korkunç, titreme, hızlı kalp atışı, ağrı, rahatsızlık, mide bulantısı, baş dönmesi/ 360 derece, ucuz, imkânsız başarmak, gelişmiş donanım, faydalı, teknolojik, sistem, çevre, ergonomik, içerik, oyun, teknik, ön bilgi sağlama, tasarım, görüntü kalitesi, kontrol |

edebilme, interaktif olması, zamansal fayda, güvenli bir ortam, teknik bilgilendirme, bütünsel, eğitici ve öğretici, kolay öğrenilebilir/ Pahalı, gürültülü, donanım ağırlığı, kısa sürmesi, fiziksel olarak zorlayıcı, teknik yetersizlik, odaklanma sorunu, hareket kısıtı, alışık olmama, içerik sınırlılığı, yeni olması, karmaşık kullanım, rahatsızlık vermesi, çevreden soyutlanamama, kontrol etme sorunu/ Gerçekçi, içinde hissetme, duyuşal, üç boyut, seyretme, gerçeklik hissi, gerçeğe anlam katma, orada olma, gerçekmiş gibi, zihinsel, bilinçaltı, hayal, uyum, sahte, somutlaştırma, tartışmalı, akış içinde, aldatıcı, teknolojik, orta seviyede/ Tepki, çığlık, görsellik, havayı hissetme, esinti, hissiyat, derinlik, içerik, eserler, yapılar, eller, çevre, doğru bilgi, manzara, nesnelere, anlık hareketler, atmosfer, bilinç, ortam, yaşatılan duygu, avatar, düşme hissi, farkındalık/ Kısa zamanda birçok yeri görme, seyahat, dünyayı dolaşma, şehir, konaklama, turistik yer, roller coaster, yamaç paraşütü, parasailing, ekstrem sporlar, müzeler, tur, dağ tırmanışı, kayak, safari, tatil, kültürel, antik yerler, arkeolojik eser, tanıtım çalışmaları, rafting, aktiviteler, tarihi yerler, e-sport, hobi, kaçış evleri, alışveriş, boş zaman
