

SANAL MÜZECİLİKTE YENİ YAKLAŞIMLAR

Zeynep KAHRAMAN¹

Özet

Bilimsel çalışmaların öncü rol üslendiği değişim ve yenilikler toplumları her yönden etkilemeye ve değiştirmeye başlamıştır. Özellikle Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla toplumsal düzen değişimi hızlanmış; internetin yaygınlaşmasıyla iletişim ağı genişlemiş ve bunun sonucu olarak dünya, devletlerin takipte zorlanacağı hızla küreselleşmeye başlamıştır. Bu değişimlerden öncelikli olarak kapitalist sistemin ana yapıları etkilenmiş, değişime paralel olarak kendilerini reforme eden küresel ve uluslar üstü kurumsal yapılar ortaya çıkmıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda devlet kurumları tüm yapılarını zorunlu bir gereklilik olarak yeni dönem anlayışına uygun işlevsellikte hem alt yapısal hem de hukuken yeniden düzenlemiştir. Toplumların her türlü kültürel mirasını günümüze taşıyıp geleceğe aktaran müzeler de bu yeni düzenlemede göz ardı edilmemiş ve şartlara uygun alt yapısal düzenlemelerle yeni olarak tanımlanabilecek sanal müzeleri oluşturmuştur. Dijital devrim sonrası sanal müzeler günümüz toplumsal yapısı içerisinde bir zorunluluk olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle güncel bir sorun olarak Mart 2020'den sonra tüm dünyada toplumsal paradigmanın değiştiği COVID-19 küresel salgın döneminde sanal müzelerin eğitsel ve sosyal rehabilitasyon işlevi belirgin bir şekilde ortaya çıkmış ve müzelerin bu işlevi sanal müzeler sayesinde fonksiyonel olarak yerine getirilmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada toplumsal kültürün günümüze taşınıp geleceğe aktarılmasında birincil kurum olan müzelerin zorunlu değişimiyle ortaya çıkan sanal müzelerin düşünsel temelleri, konuya ait kavramlar, sınıflandırılması, dünyada ve Türkiye'de sanal müze örnekleri incelenmiştir. İnceleme yapılan alan yeni gelişip ortaya çıktığı için konunun kavramlarıyla ilgili temel tanımlarda ICOM yayınları esas alınmıştır. Alandaki bilimsel yayınlar taranmış ve sanal müze kavramına dair bir çalışma ortaya konmuştur. Konunun yeni olup yazın birliği olmamasından dolayı değişik görüşlerin yer aldığı tartışmalara da çalışmada yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müze, kültür aktarımı, küreselleşme, toplumsal değişim, sanal müze

New Approaches in Virtual Museology

Abstract

Changes and innovations caused by the scientific studies have begun to affect and change societies in all aspects. After the fall of the Berlin Wall, the change in social order accelerated. With the spread of the internet and expansion of the

¹ Öğr. Gör. Çankırı Karatekin Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
Mail: zeynepk@karatekin.edu.tr

communication network, globalization of the world accelerated, too. Because of these changes, the main structures of capitalist system was affected. Also, self-reformed and super-national global institutions emerged. As mandatory requirements, state institutions began to renew themselves and reorganized their structures in terms of functionality with the aspects of infrastructural and legal systems. Museums, which kept all types of cultural heritage of societies to the present and carry them to the future, were not ignored and virtual museums equipped with necessary infrastructural amendments. Thus, it can be said that virtual museums have emerged as necessity in the current social structure. After March 2020, during the COVID-19 global pandemic, when the social paradigms changed in the world, the educational and social rehabilitation functions of virtual museums became apparent and these functions of museums was started to be fulfilled by the virtual museums. This article examines intellectual foundations, concepts, classifications of virtual museum examples in Turkey and in the world that were emerged due to the mandatory change of the museums. Since this field of study is relatively new, the definitions of the concepts are based on the ICOM publications. Also, by reviewing the previous publications and this study, which is about the virtual museum, was revealed. Due to the fact that the subject is new and lack of unity in the literature, discussions with different views are also included.

Keywords: Museum, cultural transmission, globalization, social change, virtual museum

1. GİRİŞ

İnsanın evrende var olmasıyla birlikte hem doğaya hakim olma hem de kendi varoluşunu ortaya koyma mücadelesi içinde ürettiği tüm birikimleri günümüzde koruyan ve toplumlarının var oldukları zamandan kendilerine kadar gelen geçmişe ait mirası, gelecek zamana taşıyıp yeni nesillere aktaran müzeler, ilk yıllarında sanatsal, kültürel ve bilimsel öğeleri toplayarak koruma ve belgeleyerek sergileme fonksiyonunu üstlenmiş kurumlar olarak yapılandırılmıştır. Günümüz müzeleri bu fonksiyona ek olarak başta eğitsel, sonra sosyolojik ve psikolojik rehabilitasyon olmak üzere yeni işlevler üstlenmiştir.

Çağdaş toplumların müzelere ve müzeciliğe verdiği önem öylesine artmıştır ki aydınlanmanın öncüsü olan üniversiteler de diğer bilimsel disiplinlerden bağımsız olarak müzeoloji bölümleri kurulmuştur.

Modernitenin müzecilik anlayışının oluşmasında devlet anlayışındaki değişimin yeri büyüktür. Mutlakiyetçi devlet anlayışından sonra ortaya çıkan ve 1789 yılında gerçekleşen Fransız Devrimi egemenlik kavramına yüklenen anlamda bir değişim oluşturmuştur. Egemenlik tek güç sahibi olan mutlak monarktan alınarak ulusa verilmiştir². Modernitenin bu devlet anlayışı içerisinde kamusal müzeler oluşturulmuştur. Kamusal müzeler, bireysel ya da aile koleksiyonculuğundan yeni devlet anlayışına geçişin bilimsel etkinliklerinin doğal neticesi olarak ortaya çıkmıştır. Bireysel olarak toplanan koleksiyonlar veya biriktirilip sergilenen aile miraslarının yeniden değerlendirilmesi, sınıflandırılması, belgelendirilmesi ve kamu otoritesi tarafından korunmaya başlanmasıyla bireysel uğraş kamu kurumları desteğiyle kuramsal bir çalışmaya dönüşmüştür. Bu dönüşümle kamusal müzeler oluşturulmuştur.

² Hukuki bir kavram olan ulusal egemenlik, egemenliğin asıl ve legal sebebidir. Kurum ve kuruluşlar ya da kişiler temel kaynağını ulustan almayan bir otoriteyi kullanamaz.

Özellikle II. Dünya Savaşı'nın ardından modernizmin sorgulanmaya başlamasıyla postmodern düşünce gelişmeye başlamıştır. Bu sorgulayıcı olan yeni düşünceyle birlikte müzecilik anlayışında da paradigmlar değişmiş, yeni anlayışlar ortaya çıkmaya başlamıştır. 1980'lere kadar koleksiyonlarını koruyup sergileyen müzeler giderek güncel müzecilik anlayışıyla yeniden yapılanmıştır. Günümüzdeki anlamıyla çağdaş müzeciliğin alt yapısını oluşturan çalışmalar 1950'li yıllardan sonra başlamıştır. Müzeoloji alanındaki çalışmalar 1960'lı yıllara kadar nesne merkezli bir disiplin olarak var olmuş fakat farklı disiplinlerden de yararlanmıştır. Bu çalışmalar sayesinde 1960'lar yeni müzecilik modellerinin ve çağdaş uygulamalarının yapıldığı müzeolojide devrim niteliğinde bir dönem olmuştur (Karadeniz vd., 2015, s. 206).

Küreselleşme süreci içerisinde günümüzdeki gelişmiş ülkeler, çağın gereği olarak yeni ve gelişmiş kitle iletişim araçları, daha çağdaş ve bilimsel eğitim programları, toplumların ihtiyacı olan içtimai etkinliklerle izleyicilere ulaşabilecekleri yeni müzecilik anlayışını benimsemişlerdir.

1980'li yıllarda başlayan dijital devrim, müzecilik anlayışına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bilgi iletişim teknolojilerinin müzeciliğe uygulanmasıyla sanal müzeler ortaya çıkmıştır.

1970'li ve 1990'lı yıllarda insanların mekandan bağımsız serbest dolaşabilmesi bireysel özgürlük olarak algılanmaktaydı. Oysa günümüz modern çağında insanların evlerinde kalıp kendilerine zaman ayırabilmeleri bireysel özgürlük olarak algılanmaktadır. Modern teknoloji çağının toplumları zaman fakiri haline getirdiği günümüzde, insanların çağın hızına bağlı olarak sürekli bir şeylere yetişme ve bir şeyleri yetiştirme çabası dikkate alındığında zaman fakiri olan modern insanın müzeye gidebilecek zamanının olması zor görünmektedir. Klasik müzecilik anlayışında müzelerin hizmet verdiği saatler ile insanların müzelere ayırabilecekleri zamanlar, müzelerin ziyaretçileri ağırlama kapasitesi ve sunum teknikleri gibi birçok şey dikkate alındığında sanal müzeciliğin sosyal gerekliliği ve önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Sanal müzecilik, günümüzde çağdaş müzeciliğin işlevini ve içeriğini en güzel biçimde ortaya koyan yeni müzecilik anlayışı olarak gelişmektedir. Bu müzeler buldukları eserleri ve sahip oldukları sergileri daha geniş insan topluluklarına kolayca ulaştırmakta ve insanların hizmetine sunmaktadır. Sanal müzeciliğin toplumsal ihtiyaç olarak öne çıkan önemi ve bu alanda günümüz sanal müzeciliğini inceleyip ortaya koyan dizinlerin ulaşılabilirliğinin kısıtlı olması, tek başına günümüz sanal müzeciliğini ele alıp incelenen dizinlerin azlığı bu çalışmanın önemini ve gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmada, çağın teknolojik gelişmelerine paralel bir gereklilik olarak ortaya çıkan sanal müzecilik anlayışı ve yapılanması incelenecektir. Çalışmanın araştırma yöntemi nitel araştırma olup konuyla ilgili yazın taraması yapılmış ve bu tarama sonucu elde edilen veriler analiz edilip konu özetlenmiştir. Bundan dolayı araştırma tarama modeli ile yapılmıştır.

2. Sanal Müzecilik

2.1. Sanal Müzeciliğin Tanımı ve Ortaya Çıkışı

Sanal müzeler, aynı zamanda, 1970'lerden itibaren dünya toplumlarını etkileyen “küreselleşme” olarak adlandırılan yeni bir sosyoekonomik sistemin bir sonucudur. Küreselleşme kavramı, “Kapitalist ekonomik sistem içerisinde, insanların, eşyaların ve hizmetlerin serbest dolaşımı” (Papila, 2012, s. 57) olarak açıklanabilir. Küreselleşmenin kökeninde, Batı’da ortaya çıkan Bilim Devrimi, Sanayi Devrimi ve Dijital Devrim yer almaktadır. Küreselleşmenin ortaya çıkardığı en önemli gelişmelerden biri de “küresel kentler”dir. Küreselleşme ve küresel kentlerle tüm dünyada ulus üstü olarak ortaya çıkan organizasyonların egemen olduğu Yeni Dünya Düzeni oluşmaya başlamıştır. Bu Yeni Dünya Düzeni’yle birlikte mekan ve sınır kavramı önemini yitirmiştir. Yeni bilimsel gelişmelere paralel olarak üretilen teknolojiyle birbirine bağlanan kentler sayesinde fiziksel yakınlık kavramı ortadan kalkmıştır. Fiziksel yakınlığın ortadan kalkmasıyla birçok alandaki üretim ve hizmet ağı dünyanın farklı bölgelerine kolayca ulaşabilmiştir. Bu gelişmeler ışığında kültürel paylaşımlar ve aktarımlar geçmiş anlayıştan farklı şekilde teknolojik gelişmelerden yaralanmaya başlamış ve yeni bir yapılanma içine girmiştir. Anlatılan değişimin bir gerekliliği olarak müzecilik anlayışında da stratejik yönelimler değişmiş ve sanal müzeler ortaya çıkmıştır.

1946 yılında kurulan Uluslararası Müzeler Konseyi [International Council of Museums (ICOM)] genel olarak müzeyi toplumsal gelişime hizmet eden, ulaşılabilir ve açık, insana ve kendini meydana getiren kültüre tanıklık eden materyaller üzerinde inceleme ve araştırma yaparak, bilgi elde edip bu bilgiyi paylaşan, kültürel materyalleri toplayan, koruyarak, insanların incelemesi, eğitimi ve sanatsal zevki için eserleri topluma sergileyen, bu işlevleri yerine getirirken bir kazanç elde etme düşüncesiyle hareket etmeyen ve işlevsel sürekliliği olan bir kurumlar olarak tanımlamıştır (Bae, 2013, s. 33-36).

Günümüz müzeleri, koleksiyonlarından bilgi üreten, bu bilgiyi işleyerek insanlarla buluşturan, koleksiyonlarından üretilen bilgileri süzgeçten geçirerek yeni ve düzenlenmiş eğitimsel etkinlikler ile toplumun tamamına sınıf ayrımı yapmadan ulaştırmayı hedefleyen; bu işlevselliği ile tarihi eser deposu olma görevi görünümünden kurtulup dinamik mekanlar haline dönüşmeye başlamıştır. Bu dönüşümün temelinde bilim ve teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan yeni sunum ve sergileme olanakları vardır. “Müzeler, temel işlevlerini yerine getirirken ve kendilerini kurumlar olarak buldukları topluma ve dünyaya anlatırken, iletişim teknikleri ve yöntemlerini kullanmaktadırlar” (Papila, Kilimci ve Kahraman, 2021, s. 2).

Müzelerde insanlığın kültürel mirasının toplumla buluşmasına imkan sağlayan çağdaş ve modern sunum ve etkili anlatım tekniklerinin aktif olarak kullanılması insanların müzelere olan ilgilerini de artırmıştır. Sergi alanlarında müzedeki eserlerin güvenli ve sağlıklı olarak korunmasını amaçlayan vitrinlerin sergilenen eserleri var olan ihtişamıyla gösterebilmesi müzelerdeki sergi görseelliğinin niteliğini ve kalitesini artırmıştır. Rehberler eşliğinde yapılan müze gezileri, ziyaretçilerin dikkatini çeken bilgilendirme ve yönlendirme levhaları, elektronik ortamda sunulan rehberlik hizmetleri, müze ziyaretçilerine yönelik sürekli ya da geçici olarak hizmete sunulmuş müze sergileri, dia film gösterileri, müzelerde ve sergi alanlarında düzenlenen seminerler ve ziyaretçilerin

katılımıyla yapılan atölye faaliyetleri müze ziyaretçilerini aktif olarak öğrenme sürecinin içine katmıştır. Kültürel miras varlıklarını daha iyi muhafaza edip ziyaretçilere başarılı ve etkin biçimde sunulması, müze ile toplum arasındaki iletişimin daha ileri bir noktaya taşınmasına, ziyaretçilerin müzeye gelmekten mutlu olmasına, müzelere yapılan ziyaretlerin sayısının artmasına ve ziyaret sürelerinin daha uzun olmasına imkan sağlamıştır.

Günümüzdeki teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayar ve yapay zekaya bağlı iletişim yöntemlerinin kullanımının yaygınlaşması ve kolaylaşması ve bu teknolojinin ürettiği cihazların insanların gündelik yaşamında birçok alanda kullanılması, özellikle bilimsel araştırmaları ve eğitimi çok olumlu etkilemiştir. Bu gelişmelerin bir sonucu olarak özel sektör kuruluşları, kamu kurum ve kuruluşları söz konusu teknolojiyi kullanmaya başlamıştır. Müzelerde ilk başta sahip oldukları eserlerin envanterlerini çıkarmak gibi büro işlerinde bilişim teknolojilerini kullanmaya başlamıştır. Öncelikli olarak büro işleri için kullanılan bu teknoloji, ilerleyen zamanda eserlerin takip edilmesi, güvenliğinin sağlanması muhafaza edilmesi için gereken iklim kontrolü, alanlarında da kullanılmıştır. Sonradan ise eserlerin sergilenmesi ve ışıklandırılması gibi doğrudan ziyaretçilere yönelik olan işlerde de kullanılmıştır. Özellikle 1990'lı yılların başından itibaren internet kullanımının yaygınlaşmasıyla müzelerin söz konusu teknolojiyi kullanması etkin hale gelmiş ve bu gelişmelerin sonucu olarak *sanal müze* kavramı literatürdeki yerini almaya başlamıştır.

Werner Schweibenz “The Virtual Museum: An Overview of Its Origins, Concepts, and Terminology” başlıklı makalesinde sanal müzeyi çok çeşitli medya materyallerinden yararlanılarak oluşturulmuş sayısal nesnelere ve bu nesnelere ait bilgileri içinde barındıran, ziyaretçileri ile iletişimin kesintisiz olması amacıyla çok seçenekli erişim biçimlerini karşılamak için alışılmış olan iletişim metotlarının ötesine geçen ve dünya çapında erişimi mümkün kılmak gayesiyle fiziksel anlamda bir mekana ihtiyaç duymayan müzeler olarak anlamlandırıp açıklamıştır (Schweibenz, 2019, s. 5-7).

Britannica'nın (2021) sanal müze tanımı şu şekildedir: Sanal müzeler, elektronik medya aracılığıyla ulaşılabilen, dijital olarak kaydedilmiş imgeler, ses dosyaları, metin dokümanları ve diğer tarihi, bilim ve kültürel verilerden oluşan koleksiyonlardır. Sanal müzeler, gerçek nesnelere barındırmadıklarından müze kavramının kurumsal tanımının kalıcılığı ve benzersiz özelliğine sahip değildir. Aslında, sanal müzelerin çoğunluğu, kurumsal müzelerin sponsorluğunda var olmaktadır ve bu müzelerin mevcut koleksiyonlarına bağlıdır. Yine de elektronik bilgi medyasının, özellikle de internet üzerinde çalışan hipermedya sistemi olan World Wide Web'in köprü [hyperlinking] ve multimedya yetenekleri, eğlence ve çalışma amaçlarıyla, büyük oranda bireysel kullanıcılar tarafından bir araya getirilen sayısallaştırılmış temsillerdir (Rodriguez, 2017).

Bilimsel literatürde *virtual museum* olarak adlandırılan, dilimizde ise *sanal müze* ile ifade edilen teknolojiye bağlı yeni oluşum; multimedya cihazlarının ve bilgisayar destekli gelişmiş teknolojileri kullanarak oluşturulan sanal müzeler, aslında somut olan müze koleksiyonlarının sayısallaştırılarak dijitalleştirilmesi olarak açıklanabilir.

Sanal müzelerin ilk örnekleri teknolojik alandaki gelişmeler ile ortaya çıkmış olmakla birlikte bu kavramın düşünsel temelleri 1950 yılından sonraki dönemde Benjamin ve Malraux'nun arasında yaşanan “sanat eserinin aurası” ile ilgili tartışmada ortaya çıktığı kabul görmüştür. Walter Benjamin

tarafından ileri sürülen; teknolojinin imkanlar kullanıldığında sergilenen sanat eserinin kendine özgü olan yapısında bozulma olmaktadır tezine karşılık André Malraux, kullanılan teknolojik imkanların sanat eserinin var olan kendine özgü özelliklerine yeni özellikler eklendiği tezidir. İkili arasında yaşanan tartışma günümüz teknolojisinin gelişmediği bir zaman diliminde, herkesin, istediği zaman istediği yerden ulaşabileceği bir müze kavramının ortaya çıkıp gelişmesini sağlamıştır.

1990'lı yılların ikinci yarısından itibaren, sanal müzelerin yaygınlaşmasıyla, iki temel tartışma ortaya çıkmıştır. Bu tartışmaların ilki, sanal müzelerin, gerçek müzelerin binaları, koleksiyonları ve eserlerini sanal ortamda taklit edilmesine dayalı olan yaklaşımdır. Diğeriyse, sanal müzelerin, dijital ortamlarda var olan, kendilerine özgü gerçeklikleridir.

Sanal müzelerin, dijital ortamda var olan, kendilerine özgü gerçekliklerini geliştirmelerinin ilk örneklerinden biri, 1999 yılında Guggenheim Vakfı tarafından kurulan Guggenheim Sanal Müzesidir. Bu müze, ünlü mimar Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanan New York Guggenheim Müzesini ya da Frank O. Gehry'nin tasarladığı Guggenheim Bilbao müzesini değil; üç boyutlu dijital ortamda tasarlanmış özgün bir tasarımı temsil etmektedir. Sanal müze, Guggenheim ailesinin dünya üzerindeki tüm sanat kuruluşları ve müzeleri için bir merkez işlevine sahiptir (Bianchini, 2019).

Sanal müzelerin gelişimi, internet teknolojisinin gelişiminden doğrudan etkilenmektedir. Web 2.0 adı verilen, internet teknolojilerinde 2000'li yıllar sonrasında ortaya çıkan, "kullanıcıların, yalnızca bilgi alan konumu dışında bilgi veren, bilgi ürettiren, paylaşımında bulunduran ve tartışarak kullanıcıları aktif hale getiren yapı" (Milliyet, 2021) ile sanal müzeler, çok farklı ziyaretçi profillerine seslenen, kullanıcılar tarafından içerik üretmeye uygun, interaktif yapıları barındırmaya başlamıştır. Günümüzde ziyaretçiler, sosyal medya ağları ve siteleri üzerinde etkinlikler, bloglar, fotoğraf paylaşımları, video ve dijital ses dosyaları [podcast] ile, sanal müze içeriklerine erişebilmekte, yeniden yorumlayabilmekte ve içerik üretebilmektedirler.

Sanal müzeler, ülkelerin yerel kültür kurumları tarafından kurulabildiği gibi, uluslararası nitelikli sanal müzeler de mevcuttur. Avrupa Birliği'nin dijital kütüphane ve müze çalışması olan *Europeana*, birliğe üye olan ülkelerin katılımıyla kurulmuştur. Koleksiyonundaki 30 milyondan fazla dijital materyal, birliğe üye ülkelerin kütüphaneleri, müzeleri ve arşivlerindeki nesnelere ve kayıtlardan üretilmiştir. *Europeana*'nın interaktif projesi olan *Europeana1989*, Berlin Duvarı'nın yıkılışının 25. yıl kutlamaları kapsamında 2014 yılında gerçekleşmiştir. Avrupa'da bu olaydan etkilenen ülkelerdeki insanların bu tarihi olay üzerine çektikleri fotoğrafları, videoları ve ses kayıtlarını dijitalleştirerek kendi öykülerini yazmalarına dayalı olan bu proje, üye ülkelerin müzeleri ve kültür kurumlarınınca desteklenmiştir (EuropeanaPro, 2020).

Sanal müzelerin gelişimini etkileyen diğer önemli bir etken de, dijital iletişim tekniklerinde ortaya çıkan gelişmelerdir. Sanal gerçeklik ve diğer dijital teknolojiler, sanal müzelerde de uygulanmaktadır. Sanal gerçeklik projeleri, dünyanın önde gelen müzelerinde uygulanmaktadır. Bu projelerden biri olan Louvre Müzesinin, 2019 yılında başlattığı *Camın Ötesinde Mona Lisa* sanal gerçeklik çalışması, müze binasında sunulmakla birlikte, sanal müzelerindeki özel yazılımlar ile mobil telefonlarla da erişilebilmektedir.

2.2. Sanal Müzelerin Sınıflandırması

Aristoteles'ten günümüze kadar her bilimsel çalışmanın temelinde sınıflandırma esas alınmıştır. Schweibenz, sanal müzeleri içeriklerine göre dört başlık altında sınıflandırmıştır: Broşür sanal müzeler; içeriksel sanal müzeler; eğitsel sanal müzeler; sanal müzeler (Schweibenz, 2019, s. 15-21).

2.2.1. Broşür Sanal Müzeler

Bu sanal müze türü mevcut bir müzeyi tanıtan bu müzeyle ilgili genel bilgileri sistematik olarak düzenleyip bu düzenlenmiş bilgileri topluma internet ortamında sunan sanal müze uygulamalarıdır. Bu uygulamalar müzenin sahip olduğu koleksiyona ait çok sınırlı açıklayıcı bilgi içermelerinden dolayı sanal müzeden daha ziyade müzeyi ve koleksiyonlarını tanıtan internet sayfası niteliğindedirler. Tıpkı bir ürünü tanıtan broşür gibi algılanması sebebiyle bu uygulamalar broşür sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır. Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesi için oluşturulmuş broşür müze uygulaması vardır. Esasen dünyada ve Türkiye'de önemli müzelerin hepsinin birer broşür müze uygulaması bulunmaktadır.

2.2.2. İçeriksel Sanal Müzeler

Sahip oldukları koleksiyonlarını, hazırladıkları özel yazılımlar sayesinde sanal ortamdaki ziyaretçilerine çevirim içi olarak sunan ve bu ziyaretçinin müze koleksiyonundaki nesnelere sanal ortamda keşfetmesini temel amaç olarak alan sanal müze uygulamaları içeriksel sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır.

Bu sanal müze uygulamasında müze koleksiyonunda bulunan nesnelere merkeze alınmıştır. Bilginin sunumu nesnelere bağlıdır. İçeriksel sanal müzelerde bir nevi koleksiyonlar için bilgi bankaları içeriği oluşturulur. "Müze koleksiyonunun tanımlamalarında ayrıntılı bilgi verilmesi bu uygulamaların en önemli özelliğidir" (Sarsılmaz, 2010, s. 50).

2.2.3. Eğitsel Sanal Müzeler

Ziyaretçilerine yaş, eğitim düzeyi ve hayat tecrübelerine göre müzeye giriş için alternatifler sunmayı amaçlayan teknolojik uygulamaları kullanan sanal müze uygulamaları eğitsel sanal müzeler olarak sınıflandırılmıştır.

Eğitsel sanal müzelerde bilginin sunumunda merkezde nesne yerine içerik vardır. Bu müzeler öğretici ve bilgilendirici olma amacıyla tasarlanan programlarla yaptığı sunumlar sayesinde ziyaretçinin özel olarak ilgilendiği konuda daha fazla bilgi alması sağlamaktadır. Ayrıca ziyaretçilerine sağladığı farklı bağlantılarla, eğitsel sanal müzeyi yeniden ziyaret etmelerini sağlamaktadır.

Eğitsel sanal müzelerin esas amacı, ziyaretçilerin müzeye gelip nesnelere yerinde görüp incelemesini sağlamak için ziyaretçilerde üst düzey bir merak ve istek uyandırmaktır.

2.2.4. Sanal Müzeler

Sanal müzeler, eğitim amacıyla oluşturulmuş sanal müzelerin bir ileri adımının gerekliliği olarak ortaya çıkan müzeler gibi düşünülebilir. Sadece müzelerin sahip olduğu koleksiyonları sunmanın yanında diğer sayısallaştırılmış koleksiyonlarla da bağlantılar kurabilen dijital temelli uygulamaları hazırlayıp kullanan müzeler sanal müze olarak sınıflandırılmıştır. Bu müzelerin kurdukları bağlantılar sayesinde dünyanın her yerinde sergilenen müze koleksiyonlarına ulaşmak mümkün hale gelmektedir. Bu durum, duvarsız düşsel müzeleri oluşturmuştur. Sanal müzeler ile uzaklık ve kısıtlayıcı sınır kavramları ve bu kavramların oluşturduğu engeller ortadan kalmış, sayısal koleksiyonlar gerçek dünyanın kopyaları olmaktan çıkıp sanal bir evrensel gerçeklik kazanmıştır.

Esas itibarıyla sanal müzelerin ortaya çıkış noktası müzelerde teknoloji kullanımıyla başlamıştır. Müzelerde ilk teknoloji kullanımı müze güvenliğinin sağlanmasına yönelik olmuştur. Her dönemde güvenliğe yönelik zamanın teknolojisi mutlaka müzelerde kullanılmıştır. Çok hızlı gelişip değişen ve yenilenen teknolojik unsurlarla müze güvenliğinden sonra sergileme yöntemlerinde de teknoloji kullanılmaya başlanmasıyla müzelerin çağa uygun ve modern görünmesi kullanıldığı teknoloji düzeyi ile ölçülür olmaya başlamıştır. Bu teknoloji kullanımı bilgisayar, internet ve bilgilerin sayısallaştırılması sürecindeki gelişmeyle, çağın getirdiği bir zorunluluk olarak müzelerde teknoloji kullanımında sanal müzeleri ortaya çıkartan bir evrim gerçekleştirmiştir (Oruç, 2016, s. 283-284).

2.3. Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi

Türkiye’de çağa uygun müzeciliğin gelişimini Osmanlı İmparatorluğu’ndaki müzecilik faaliyetlerinden ayrı incelemek mümkün değildir. Türkiye Cumhuriyeti yeni bir devlet olsa da birçok devlet kurumunun kökleri imparatorluk döneminden geldiği gibi müzeciliğin kökleri de imparatorluk döneminden gelmiştir. Bu köken meselesi dikkate alınarak Türkiye’de batılı anlamda kurumsal müzelerin Batı’daki kurumsal müzelerden 100 ya da 150 yıl sonra kurulduğu söylenebilir. Cumhuriyet döneminde Atatürk’ün öncülüğünde müzecilik açısından çok önemli girişimler gerçekleştirilmiştir. Korunmak istenen birçok önemli yapı müzeye dönüştürülmüş ve müzecilikle ilgili birçok kanun çıkarılmıştır. Bu gelişmeler doğrultusunda 20. yüzyılın son çeyreğine kadar neredeyse tüm şehirlerde eserleri koruma, depolama, sunum ve aydınlatmanın önemsendiğini ortaya koyan müzeler kurulmuştur. 1980’li yıllarda özel müzelerin kurulmaya başlamasıyla Türkiye’de çağdaş müzeciliğin gelişmesine yönelik ciddi ve önemli adımlar atılmıştır (Keleş, 2004, s. 6-13).

Müzecilikte Batı merkezli gelişmeler ve Türkiye’deki teknolojik gelişmeler dikkate alındığında sanal müze düşüncesinin Batı ile aynı zamanda hayata geçirilmesi kolay olmamıştır. Bunun nedeni o yıllarda bir devlet kurumu olan İstanbul Arkeoloji Müzesi, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, İstanbul ve Ankara Resim Heykel Müzeleri ve Ankara Etnografya Müzesi gibi ülkemizin en gözde

müzelerinin sahip olduğu teknolojik alt yapı ve müze koleksiyonlarının sayısallaştırılması olanaklarının ülke şartlarından dolayı çok kısıtlı durumda olmasıydı. Bu kısıtlı imkanlar doğrultusunda önceki başlıklar altında açıklanan bir sanal müze oluşumunu gerçekleştirmek mümkün olmamıştır. Proje aşamasında kalan sanal müze oluşturma girişimleri olmuştur. Ülkemizde sanal müzecilik anlamında devlet tarafından desteklenen ilk sanal müze çalışması Topkapı Sarayı'ndaki eserlerin 1990'lı yılların başında dijital ortama aktarılması amacıyla başlatılmıştır. Genel olarak "Topkapı Sarayı Projesi" olarak bilinen bu çalışmada Topkapı Sarayı'nda bulunan tarihi eserlerin bazılarının fotoğrafları çekilmiş, bazı eserlerin çizimleri yapılmış, bazı eserler için de animasyonlar hazırlanmıştır. Bu çalışmaların bilgisayar ortamında yapılması için çalışmalar başlatılmış ancak maddi külfeti yüksek olan proje için sponsor ve teknolojik destek sağlayacak devlet kurumu özel ve tüzel kişilerin bulunamamasından dolayı proje iptal edilmiştir (Atagök ve Özcan, 2001, s. 42).

Bir başka sanal müze projesi ise 1937 yılında M. Kemal Atatürk'ün talimatıyla kurulan İstanbul Resim ve Heykel Müzesine ait bir web sitesi hazırlanması için geliştirilmiştir. İnternet ortamında, çekilen tüm fotoğrafların tek bir fotoğrafı gibi bir araya getirilmesiyle oluşturulan panorama formatı kullanılarak ilk kez 269 resim bilgisayara aktarılmıştır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Paris'teki the Ecole Polytechnique'in birlikte çalışması ile istenilen web sitesi oluşturulmuştur. Bu site, İstanbul Resim ve Heykel Müzesinin koleksiyonunda bulunan Türk Sanatına ait eserleri bilgisayar ortamına aktararak bu ortamda yayınlanmasını sağlamıştır. (Atagök ve Özcan, 2001, s. 43).

İlerleyen süreçte 2000'li yıllardan sonra yeni mekanların gelişmiş teknolojik alt yapıya sahip olması sayesinde ülkemizdeki devlet müzelerinin değişimi başlamış ve kamuya ait sanal müzeler oluşmaya başlamıştır. (Atagök ve Özcan, 2001, s. 44).

1996 yılında düzenlenen, Habitat II. İstanbul Konferansında; "Habitat in Anatolia from Past to Present" [Anadolu'da Geçmişten Günümüze Habitat] konulu panele bağlı olarak yapılan 100 Famous Turkish Films [Yüz Tanınmış Türk Filmi], Turkish Painting [Türk Resmi] ve Turkish Poetry [Türk Şiiri] konulu CD aktarımları, Türk sanat ve kültürel mirasının uluslararası boyutta dijital platforma aktarılmasında elektronik belgeleme yönüyle çok önemli bir yere sahip olmuştur. Ailelere ait eserlerin bilgisayar ortamına aktarılması Sakıp Sabancı ailesine ait Sabancı Resim ve Heykel Koleksiyonu'nun dijitalleştirilerek internet ortamına aktarılması ile sağlanmıştır (Atagök ve Özcan, 2001, s. 43). Bu çalışmaların sonucu olarak sonraki yıllarda kurulan Sabancı Müzesinin web sitesinin temelleri oluşturulmuştur. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 336).

Özel sektör tarafından kurulan öncü sanal müzelerden ilki, 1999 yılında kurulan Eczacıbaşı Sanal Müzesidir. Bu müzenin kuruluş amaçları, sanat eserlerinin ve kültürel mirası aktaracak koleksiyonların kayıtlarını tutmak; bu kayıtları saklamak için bir merkezi bellek arşivi oluşturmak; ülkemizde mevcut olan sanat eserlerinin değerlendirilmesi için objektif ölçütleri belirleyecek fikir alışverişinin yapılacağı ortamı oluşturmak; müzecilik alanında özgün ve yaratıcı projelerin gerçekleştirilmesini ve bu projelerin halka tanıtılmasını sağlamak; interaktif olarak sanal ortamı ve sosyal medyayı kullanma alışkanlığı olan genç kuşağın yetiştirilmesi için sanatsal alandaki duyarlılıklarını artırıp ve bu alanlarda doğru bilgilendirilmelerini sağlayarak küçük yaşlardan itibaren

sanata karşı merak duyarak keyif alabilmeleri sağlayarak bu alanlarda yetiştirilmeleri sürecine katkıda bulunmak olarak açıklanmıştır (Sanal Müze, 2020).

Eczacıbaşı Sanal Müzesinde, resim ve seramik alanlarında üretim yapan sanatçıların tanıtım sayfaları, Osman Hamdi Bey ve İkonografisi, Eczacıbaşı ailesinin sahip olduğu sanat koleksiyonundan 75 adet resim, Fikret Mualla Seçkisi, Ferruh Başağa, Saim Bugay, Neşe Erdok, İrfan Önürmen gibi çağdaş Türk Sanatının önemli sanatçılarının sergileri yer almıştır. Sitede çocuklar ve yetişkinlerin çeşitli yaş gruplarına yönelik özel etkinlik sayfaları, plastik sanatlarla ilgili birçok önemli link ve plastik sanatlarla ilgilenenler için okuma önerileri yer almıştır. www.sanalmuze.org linki ile ulaşılan site, faaliyetine, 2011 yılından sonra son vermiştir.

2000’li yıllara gelindiğinde ülkemizde vakıfların desteklediği özel müzeler açılmaya başlamıştır. Bu durum ülkemizde müzeciliğe ve müzecilik anlayışına yaklaşımın değişmeye başladığının en başat göstergesi olmuştur. Önce Sabancı Vakfı tarafından desteklenen Sakıp Sabancı Müzesi 2003 yılında açılmıştır. Bu müzenin açılmasının hemen ardından, Eczacıbaşı Vakfının desteklediği ve İstanbul’un ilk modern sanat müzesi olma özelliği taşıyan İstanbul Modern 2004 yılında açılmıştır. Daha sonra ise Suna-İnan Kıraç Vakfının destekleriyle 2005 yılında Pera Müzesi kurulmuştur. Bu vakıflar tarafından kurulan müzeler alışlagelmiş olan klasik müzecilik anlayışından farklı olarak toplumumuzun kültürel mirasını ve farklı alanlarda sanat eserlerini modern bir bakış açısıyla ziyaretçilere açmışlardır. Vakıf müzeciliğinin öncüsü olan bu üç müzeyi sonra Garanti Bankasının desteklediği Garanti Galerî Platform ve Elgiz Vakfının desteklediği İstanbul Çağdaş Sanat Müzesi takip etmiştir. Bu müzeler modern teknolojinin sunduğu imkanlarla çağdaş sanatın sergilenmesini sağlayan mekanlar olarak klasik müzelerden farklı olarak ön plana çıkmıştır. Devlet müzeleri ile özel müzelerin internet siteleri karşılaştırıldığında; özel müzelerin sahip oldukları gelişmiş alt yapı nedeniyle ziyaretçilerin internet ortamında eserleri kolaylıkla inceleyebileceği ve ziyaretçilere eserler hakkında bilgi aktarımı sağlayabilecek nitelikte sanal ortam düzenlemesi yaptığı görülmektedir. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 336-337).

1453 İstanbul Panorama Fetih Müzesi, Türkiye’de gelişen teknolojinin sunduğu imkanlardan en çok yararlanan müzelerdendir. Bu müze 2009 yılında İstanbul Büyükşehir Belediyesinin Topkapı sur dışı bölgesini düzenlemeye başlamasıyla sur dışı bölgenin yeniden yapılandırma çalışmaları kapsamında Fatih Sultan Mehmet’in İstanbul’u fethetmesinin, gelişmiş modern teknolojik yöntemleri kullanarak canlandırılması amacıyla kurulmuştur. “İstanbul’un fethinin modern teknolojik yöntemlerle canlandırıldığı müze elektronik medya kullanımını açısından Türkiye’de bir ilk olmuştur. Görsel ve işitsel çoklu medya aygıtlarının kullanıldığı İstanbul 1453 Fetih Müzesi zaman-mekan algısını sanal olarak yeniden inşa etmiştir.” (Barlas Bozkuş, 2014, s. 337).

1453 Fetih Müzesi fiziksel kalıcılığı olan hiçbir koleksiyona sahip değildir. Kullanılan modern ileri teknolojik alt yapı sayesinde İstanbul’un fethini ziyaretçilerine sanal gerçeklik olarak sunmaktadır. (Barlas Bozkuş, 2014, s. 337).

Gelişmiş ülkelerde internetin bireysel kullanımı 1990’lı yıllarda yaygınlaşmaya başlamış olmasına rağmen ülkemizde bu durum 2000’li yıllara doğru gerçekleşmiştir. “İnternetin bireysel kullanımının yaygınlaşmasıyla müzeler de kurumsal web uygulamalarına geçmeye başlamıştır. Bu

dönemin müze web siteleri ya da sanal müzeleri daha çok kütüphane ve arşiv niteliğinde düzenlenmiştir.” www.ibiblio.org>15/11/2015 (aktaran, Oruç, 2016, s. 284).

Günümüzde ise hem özel hem de kamuya ait müzelerin hemen hemen hepsi sanal müze uygulamasına sahiptir. Bu müzelerin listesini Kültür ve Turizm Bakanlığı, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nün sitesinde görmek mümkündür. Örnek bir link olarak, “<http://www.kultur.gov.tr/genel/SanalMuzeler/ResimHeykelMuzesi/katalog/index>.” verilebilir.

2.4. Sanal Müzelerin Günümüzdeki Durumu

Günümüzdeki sanal müzeler üzerine yapılan tartışmalarda, sanal müzelerin gerçek müzeleri taklit etmeleri gerektiği düşüncesi aşılmaktadır. Sanal müzelerin, müzeciliğe yeni bir anlayış getirdiği düşüncesi, müzelerin kendi sanal müzelerini yeniden tasarlamaları gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Müzeler, “sanal müzelerinin”, kendi binaları ve galerilerinin üç boyutlu kopyaları olması düşüncesinden uzaklaşmaya başlamışlardır. *Web temelli müze ağı ya da meta-müze* olarak adlandırılan, başka müzelere ait koleksiyonlardan parçaları içeren sanal koleksiyonları izleyicilerine sunan, yeni sanal müzeler geliştirilmeye başlanmıştır.

Web temelli müze ağı ya da meta-müzenin ilk örneği olarak, VOMA verilebilir. Dünyanın bütünüyle interaktif sanal müzesi olarak adlandırılan VOMA, 4 Eylül 2020’de açılmıştır. Bilgisayar Üretimli İmgeleme [CGI] ve sanal gerçeklik teknolojisiyle inşa edilen, tüm dünyadan ücretsiz erişime açık bu müzede, dünyanın bazı önemli eserlerinin dijital versiyonları ile COVID-19 sürecinde üretilmiş yeni eserler bulunmaktadır. VOMA’nın yaratıcısı olan Stuart Semple, 1999 yılında, bir online müze kurmaya karar vermiştir. Müze, tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış bir binaya sahiptir. Müzenin mekanları, galerileri, bilgisayar teknolojisiyle oluşturulmuştur. Ziyaretçiler, VOMA’ya web sitesinden ulaşmakta ve müzede nasıl dolaşacaklarına dair talimatları edinirken, akan su sesi ile birlikte Belgrad doğumlu Misha Milanovic’in tasarladığı sanal heykelin bulunduğu, güneşli bir avluya girmektedirler. VOMA’da klasik ve çağdaş sanat eserlerinin dijital versiyonları bulunmaktadır. Müzenin koleksiyonları, küratör Lee Cavaliere tarafından yönetilmektedir. Müzenin dijital sanat eserlerinin bir kısmı, Paris’teki Orsay Müzesi, Chicago Sanat Enstitüsü, Whitney Amerikan Sanatı Müzesi, Metropolitan Sanat Müzesi gibi müzelerdeki eserlerin dijital versiyonlarıdır (Voma, 2021).

Bütün dünyayı etkisi altına alan, COVID-19 pandemisi, müzecilik ve sanal müzeler üzerinde çok büyük bir etki yapmıştır. Mart 2020’de, dünyanın pek çok ülkesinde yaşanan sokağa çıkma yasakları, müzelerin de çalışma sistemlerini değiştirmiştir. Pek çok müze, Mart 2020-Kasım 2020 tarihleri arasında tam kapanmayı uygulayarak ziyaretçi kabulünü durdurmuş, çalışanlarının binalarındaki mevcudiyetini de sınırlamıştır. Müzelerin ziyaretçi sayılarında büyük azalmalar yaşanmıştır. Dünyanın en önemli 100 müzesinin 2019 yılındaki ziyaretçi sayısı 230 milyon iken, 2020’de 54 milyon ziyaretçi sayısına düşmüştür. Bu rakamlar %77 oranında azalmayı göstermektedir (Florian ve Stapley-Brown, 2021). Tam kapanma sonrasında da müzeler, COVID-19 tedbirleri gereklerince, sınırlı sayıda ziyaretçiyi kabul edebilmişlerdir.

Bu süreçte, müzeler, ziyaretçileriyle kurdukları iletişimi yeniden tasarlamışlardır. Louvre Müzesi gibi, dünyanın en köklü müzeleri, faaliyetlerini online olarak, sanal müzeleri üzerinden sürdürme kararı almış; yalnızca buldukları ülkelerin halkına yönelik değil, tüm dünyadaki insanlara açık sanal müzeleriyle ziyaretçilerini ağırlamaya başlamışlardır. Pandemi öncesinde, online olarak koleksiyonlarının küçük bir kısmını online erişime açan müzeler, bu süreçte koleksiyonlarının daha büyük kısımlarını dijitalleştirerek online erişime sunmuşlardır. Sanal müzelerinin faaliyetlerini de çeşitlendirmiş; sanal turlar, online atölyeler, konuşmalar, etkinlikler ve sayısallaştırılmış sergiler hazırlamışlardır.

COVID-19 pandemisi kısıtlamaları sırasında, insanların yaşam biçimleri değişmiştir. Sokağa çıkma yasakları ve sonrasında, çok sayıda insan, evlerinde çalışmak zorunda kalmış ya da çalışma hayatı kesintiye uğramıştır. Özellikle gelişmiş Batı ülkelerinin ve diğer ülkelerin metropollerinde yaşayan insanlar, evlerinde daha çok zaman geçirmek durumunda kalmışlardır. Bu süreci kendi kişisel gelişimleri için kullanmak isteyen insanlar, sanal müzeleri ziyaret etmişlerdir. Sanal müze ziyaretçi sayıları, pandemi öncesi döneme göre büyük bir artış göstermiştir. Sanal müzelerin eğitim işlevleri bu dönemde öne çıkmıştır. Aynı zamanda, ziyaretçiler, pandemi sürecinin yarattığı stres ve diğer sorunlarla baş etmek için, sanal müzeleri rehabilitasyon ve eğlenme, hoş zaman geçirmek için kullanmışlardır. İnsanlar kendi ilgi alanları, hobileri ile ilgili sanal müzeleri ziyaret etmeleri, diğer online eğlence sistemlerine yeni bir alternatif olarak öne çıkmıştır.

Pandemi sürecinde sanal müzelerin sunduğu olanaklar, müzelere yeni ve çok farklı bireylerden oluşan izleyiciler kazandırmıştır. Müzeleri, uzaklık, başka bir ülkede yaşamak, fiziksel engeller, sağlık koşulları gibi pek çok nedenle fiziki olarak ziyaret edemeyen insanlar, müzeleri sanal olarak ziyaret edebilmiş, kimi zaman da müze mekanlarında sergilenen koleksiyonlar dışındaki daha çok nesneye dijital olarak ulaşabilmişlerdir. Bu ziyaretçilerin bir kısmının müzelerin gelecekteki kalıcı ziyaretçileri olacakları düşünülmektedir (Museum Booster, 2021).

COVID-19 sürecinde, sosyal medya, yeni sanal müzeler için bir platform oluşturmuştur. Bu müzelerden biri, Instagram'da yer alan, fiziki bir binası ve gerçekliği bulunmayan, yalnızca siber ortamda var olan COVID Art Museum'dur (Covid Art Museum [Cam], 2020).

2021'in yaz aylarından itibaren, pandemi kısıtlamaları bütün dünyada azalmaya başlamıştır. Ülkeler normalleşme sürecine girmekle birlikte, müzeler, hala bazı kısıtlamaları uygulamakta ve pandemi öncesine göre daha az ziyaretçi kabul etmek zorunda kalmaktadırlar. Bu durumun yarattığı gelir kaybı, bazı müzelerin sanal müzeleri üzerinden düzenlediği ücretli online turlar, sergiler ve atölyeler ile telafi edilmeye çalışılmaktadır.

3. Sonuç ve Değerlendirme

Tüm toplumsal kurumlar tarih boyu bir evrimden geçmiştir. Devlet anlayışı ve devletin temel yapısı bu evrimi çok belirgin yaşamıştır. Bir devlet kurumu olarak toplumlara hizmet veren müzeler de bu evrimsel değişimden payını almıştır. Müzelerin ortaya çıktığı dönemden başlayarak geçirdikleri değişim süreci incelendiğinde mimari ve teknolojik alanda meydana gelen değişimlerle paralellik

gösterdiği gözlemlenmektedir. Bu değişime bağlı olarak da sanal müzelere yönelik tartışmalar “20. yüzyılın ilk yarısından itibaren başlamıştır. Sanal müzelerin geleneksel müze yapısına ve kavramına, sanat yapıtına, daha geniş anlamda sergilenen nesnelere ve ziyaretçiye olan etkileri tartışılan konuların başında gelmiştir” (Çolak, 2006, s. 307).

Konuya ait kavramların tanımlanmasında da ciddi sorunlar vardır. Birçok kavram tanımında ve alana ait yapılan sınıflandırmalarda alan otoritelerinin uzlaştığı kısımlar çok azdır. Öncelikle sanal müze tanımında Britannica'nın “global.britannica.com” sitesinde yaptığı tanımla, Uluslararası müze otoritesi ICOM'un yayınlarında Shweibenz'in yaptığı tanımda birlik yoktur. Yine ICOM'un taksonomisine göre sanal müzeler; “broşür sanal müzeler, içeriksel sanal müzeler, eğitsel sanal müzeler ve sanal müzeler olarak dörde ayrılmıştır” (Shweibenz, 2004, s. 3). Aynı makalede sanal müze ile eş anlamlı kabul edilen müzeler şunlardır: dijital müze, online müze, e-müze, web müze. Sanal müzeyi tanımlamak için ortaya konan açıklamalar alanda çalışma yapan bilim insanlarının çoğu tarafından doğru bulunmamıştır. Gerek teknolojik tanımların tam oturmamış olması gerekse sanal müzeler hakkında çalışmaların yeni başlamış olması ve tanımların yapıldığı yılların sonrasında sanal müzelere ait düşüncelerde birçok değişikliğin olması bunun başlıca sebepleri arasında sayılabilir.

Sanal müzeler hakkında ortaya çıkan tartışmalardan biri de bu müzelerin “sanata ya da geleneksel müze anlayışına zarar verip vermediğidir.” Bu tartışmanın temelinde yatan sebep sanal müze kavramının kabul gören kesin bir tanımının yapılamamış olmasıdır. Günümüzde dünyanın içinde bulunduğu pandemi sorunundan dolayı kendi bağımsız yapılaşmasını oluşturan sanal müzeler, bildiğimiz geleneksel müzelere rakip olarak algılanmaktadır. Bu algının oluşmasında temel sebeplerden birisi de sanal müzelere ait kavram kargaşasının çözülememiş olmasıdır. Sanal müzeler bazı akademik topluluklar tarafından, kültürel varlıkların ve sanat eserlerinin metalaştırılması olarak değerlendirilmiştir. Uygulamaya bakıldığında bu düşüncenin doğru olmadığı görülür. Çünkü sanal müzeler birçok geleneksel müzenin aksine ücretsizdir. Bu olumsuz algıyı yok etmek için sanal müze kavramının bilim insanları tarafından kabul gören bir tanımının yapılması ve verdiği hizmetlerin tanıtılması gerekir.

Sanal müzeleri eleştirenlerin en çok ileri sürdüğü argüman, Walter Benjamin'in dile getirdiği gibi, eserin aslı ile aynı ortamda bulunarak eseri görmenin insan üzerinde oluşturduğu etki ve duygusal yoğunluğu oluşturmaması gelir. Sergilenen sanat eserleri ya da herhangi bir kültür ürününü birebir, hiçbir aracı olmadan, aslını görüp incelemek ve hissetmek isteyen müze ziyaretçileri, sanal müze ziyaretlerinin ve sanal ortam üzerinden yapılan gezilerin eser ile müessir arasındaki bağlarını kestiğini düşünmektedirler. Ayrıca fiziki müze ziyaretlerinde mimarinin önemli bir tesiri vardır. Fiziki müzelerin gösterişli yapılarının ziyaretçiler üzerinde güçlü bir ruhsal etkisi vardır. Eserlerin sergilendiği yapıların ihtişamı ve tarihi dokusuyla birlikte müze kurumunun devlet otoritesinden kaynaklanan saygınlığı, insanları gezileri esnasında farklı bir ruh haline sokmakta ve eserler ziyaretçileri daha çok etkilemektedir. Sanal müzeleri ziyaret eden insanlar fiziki müzelerin üzerlerinde oluşturduğu bu psikolojik hazır bulunuşluk etkisini bulamamaktadır. Bundan dolayı sanal müzelerdeki eserlerden aynı derecede etkilenmemektedir. (Barlas, 2014, s. 330).

Sanal müzeler için yapılan bu olumsuz eleştirilere karşılık çok fazla sayıda olumlu eleştiriler de yapılmaktadır. Bu olumlu eleştirilerin çoğu sanal müzenin açıklamalarında bulunan sanal müzelerin olmazsa olmazı olan özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Sanal müzelerin zamandan bağımsız olarak günün 24 saatinde ziyaret edilebilir olması en birinci özelliği ve olumlu eleştirilerin başlangıç noktasıdır. Ayrıca dünyanın neresinde olunursa olunsun ziyaret etmek istenilen sanal müze, çağımızda insanların taşıdığı cep telefonunda bulunmaktadır. Sanal müzelerin kolay ve sınırlara bağlı olmayan ulaşılabilirliği olumlu eleştirilerin ikinci kaynağıdır. Dünyanın her yerindeki sanat eserlerine ve dünyanın her yerindeki kültürel mirasa insanların büyük çoğunluğunun ulaşmasını sağlayan sanal müzelere bu bağlamda olumlu eleştiriler yapılmaktadır. Sanal müzeleri fiziki müzelerden daha avantajlı kılan diğer bir özellik de bu müzelerin fiziki müzelerle göre daha hızlı güncellenmesi ve daha hızlı yenilenebilir olmasıdır. Özellikle yapılan arkeolojik çalışmalarda bulunan yeni eserler ve kültürel miras unsurları çok hızlı bir şekilde sanal müzelerde ziyarete açılmaktadır (Peker, 2014, s. 16). Sanal müzelerle yönelik getirilen eleştirilerde diğer bir olumlu yaklaşım ise sanal müzelerin fiziki müzelerden farklı olarak kendine has farklı bir sosyal topluluk oluşturmalarıdır. “Bazı sanal müzelerde ziyaretçilerin yorum bırakabileceği alanlar mevcuttur, fiziki müze koşulların birbirini tanımayan insanlar eser hakkında görüş paylaşımında bulunmasa da sanal müzelerde bu imkanın mevcut olması yeni bir sosyalleşme alanı yaratmıştır.” (Barlas, 2014, s. 333)

Dünyanın dört bir köşesinde bulunan insanları çok kolay bir şekilde farklı ülkelerdeki müzelerde buluşturabilen sanal müzeler modern dönem müzecilik anlayışında yerini almıştır. Müze yönetimleri, oluşturdukları web verileriyle müzelerinin amaçlarına uygun olarak tüm faaliyetlerini yapmaktadırlar. Bu faaliyetler oluşturulan uygulamalar sayesinde, internet bağlantılarıyla çok bir maliyete ihtiyaç duymadan dünyanın birçok yerinde zaman ve mekan sınırı olmadan ziyaretçilere ulaştırılmaktadır. Bu yönleriyle bakıldığında sanal müzecilikteki gelişmeler çok olumlu olarak algılanabilir. Fakat bu uygulamaların müze-toplum diyalogunda sağlıklı bir ilişki kurup kurmadığına dair yeterli bilimsel veri yoktur.

Sanal müzeciliğin geleceği gelişen teknolojiye paralel olarak atılacak adımlarla çok farklı gelişmelere açıktır. Özellikle son 10 yılda gelişen teknolojinin eğlence sektörüne uygulamaları sanal müzeciliğe aktarılabilir. Sinema ve televizyon filmleri sektörüne damga vuran 3D teknolojisinin sanal müzeciliğe aktarılmasıyla sinemalarda dünyanın önde gelen müzelerini gezmek mümkün olabilir. Ayrıca 3D uyumlu televizyonlar sayesinde insanlar evlerinin konforunda ve özgürlüğünde dünyanın en iyi müzelerini gezmeye imkanı bulabilirler.

Sanal müzecilik için 3D teknolojisinden daha ileri olarak kullanılacak olan hologram teknolojisinin sanal müzeciliğe uyarlanmasıyla oluşturulacak sanal müzelerin ziyaretçilerine görsel şölen sunması mümkündür.

KAYNAKÇA

- Atagök, T. ve Özcan, O. (2001). Virtual museums in Turkey. *Museum International* 53(1), s.42 -45
- Bae, K. (2013). ICOM 2004 Seoul and Development of Museums in Korea; an Asian Perspective. Korea, Seoul, The Museum of Photography. *The Museum of Phot Graphy Seou, ICOM Korea*.
- Barlas Bozkuş, Ş. (2014). Kültür ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye’de Sanal Müzelerin Gelişimi (The Development of Virtual Museums in Turkey: As Perspective of Culture and Art Communication). *The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science*. p. (26) 329-344, Summer II 2014. doi number: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2408>
- Bianchini, R. (2019). When Museum Became Virtual. Erişim adresi: <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>
- Britannica (2021). Virtual Museum. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/search?query=virtual+museum>
- Cam, (2020). Covid Art Museum. Erişim adresi: <https://www.instagram.com/covidartmuseum/>
- Çolak, C. (2006). inet-tr’06 - XI. "Türkiye'de İnternet" Konferansı Bildirileri. *TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara*.
- EuropeanaPro, (2020). Europeana 1989 We Made History! Erişim adresi: <https://pro.europeana.eu/project/europeana-1989>
- Florian, F. ve Stapley-Brown, V. (2021). Visitor Figures 2020: top 100 art museums revealed as attendance drops by 77% worldwide. Erişim adresi: <https://www.theartnewspaper.com/2021/03/30/visitor-figures-2020-top-100-art-museums-revealed-as-attendance-drops-by-77percent-worldwide>
- Karadeniz, C., Okvuran, A., Artar, M., Çakır İlhan, A. (2015). Yeni Müzebilim Bağlamında Müze Eğitimine Çağdaş Yaklaşımlar ve Müze Eğitimcisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt: 48, Sayı:2, s.203-226*.
- Keleş, V. (2004). Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 2, Sayı 1 (2), s.1-16*.
- Milliyet, (2021). Web 2.0 Nedir? Kısaca 2.0 Araçları Nelerdir? Erişim adresi: <https://www.milliyet.com.tr/egitim/web-2-0-nedir-kisaca-web-2-0-araclari-nelerdir-6521738>
- Museum Booster, (2021). Museum Inovation Barometer. Erişim adresi: <https://museumbooster.com/wp-content/uploads/2021/08/Museum-Innovation-Barometer-2021.pdf>
- Oruç, Z. (2016). New Reality in Museum. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 6 (2) s. 273-290.

- Papila, A. (2012). Küreselleşmenin Çağdaş Türk Sanatı Üzerindeki Etkileri, Yeni Dünya Düzeninde Sanat. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 10. Ulusal Sanat Sempozyumu*. (s.55-62). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Papila, A., Kilimci, P., Kahraman, Z. (baskıda). Dijital Çağda Müzecilik ve İletişim. *INMECS21, 1. Uluslararası Medya ve Kültürel Çalışmalar Konferansı Bildirileri*. Gaziantep: Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Rodriguez, E. (2017). Virtual Museum. Erişim Adresi: <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum>
- Sanal Müze, (2020). Erişim adresi: (<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/eczacibasi-sanal-muzesi-39211564>)
- Sarsılmaz, Y. (2010). Müzelerde Teknoloji Kullanımı. *ABMYO Dergisi*, 20, s.45-53
- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1), s. 1-29.
- Voma, (2021). On Now at Voma. Erişim adresi: <https://voma.space/on-now/>