



Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 13, Sayı: 83, Ağustos 2026, s. 169-181

ISSN: 2149-0821 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.94844>

Arş. Gör. Muhammed Halid DAĞCI

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, mhlldgc@gmail.com

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0003-0265-5492>

Doç. Dr. Ali KILIÇ

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, mralikilic@gmail.com

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-3213-2855>

DÜNYADA DİJİTAL MÜZECİLİK ÖRNEKLERİ ve TÜRKİYE’DE MÜZECİLİK VE DİJİTALLEŞME *

Özet

Bu çalışma, dijital dönüşümün müzecilik alanında yarattığı paradigma değişimini “etkileşimli miras deneyimleri” perspektifinden ele almakta ve Türkiye’deki dijital müzecilik uygulamalarını küresel örneklerle karşılaştırmalı olarak değerlendirmektedir. Dijital teknolojiler (AR/VR, sensör tabanlı etkileşimler, dokunsal arayüzler ve oyunlaştırma) müze deneyimini tek yönlü bilgi aktarımından çıkararak ziyaretçiye anlam üretiminin etkin bir bileşeni hâline getirmekte; böylece kültürel miras, yalnızca temsil edilen bir nesne olmaktan ziyade deneyimlenen ve yeniden yorumlanan dinamik bir anlatı alanına dönüşmektedir. Bununla birlikte Türkiye’deki uygulamalar, çoğu kez görsel temsile ve bilgilendirmeye dayalı kalmakta; çok duyulu, kullanıcı merkezli ve fiziksel–dijital bütünleşmeye dayanan deneyim tasarımları sınırlı örneklerle temsil edilmektedir. Çalışma, literatür taraması ve örnek analizleri yoluyla dijital müzeciliğin pedagojik, estetik ve kültürel iletişim boyutlarını tartışmakta; uluslararası iyi uygulamalardan hareketle Türkiye bağlamına uyarlanabilir bir etkileşimli miras deneyimi modeli önermektedir. Böylece müzenin, bilgi sunan bir kurum olmanın ötesinde, katılım ve öğrenme ekseninde işleyen etkileşimli bir kültürel ekosistem olarak yeniden konumlandırılmasına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Anahtar kelimeler: Dijital müzecilik; etkileşimli miras; ziyaretçi katılımı; oyunlaştırma; deneyim tasarımı

** Bu çalışma Doç. Dr. Ali Kılıç danışmanlığında M. Halid Dağcı’nın FSMVÜ Lisansüstü Enstitüsü’nde devam eden sanatta yeterlilik tez çalışmasından üretilmiştir.*

DIGITAL MUSEOLOGY PRACTICES WORLDWIDE AND DIGITALIZATION OF MUSEUMS IN TURKEY

Abstract

This article examines the paradigm shift brought by digital transformation in museology through the lens of interactive heritage experiences and offers a comparative assessment of digital museum practices in Turkey against selected international examples. Digital technologies such as augmented reality, virtual reality, sensor-based interaction, tactile interfaces, and gamification reconfigure the museum visit from one way information delivery to a participatory process in which visitors actively contribute to meaning making. In this context, cultural heritage becomes less a static object of display than a dynamic narrative space to be explored, interpreted, and re produced through embodied and affective engagement. Despite this global momentum, digital museology in Turkey largely remains focused on visual representation and informational display, for example digitized panels or virtual tours, while integrated, multisensory, and visitor centered experience designs are still limited. Drawing on a literature review and case-based analysis, the study discusses the pedagogical, aesthetic, and cultural communication dimensions of digital museology and proposes an adaptable experience model for Turkey informed by internationally recognized practices. The article ultimately argues for repositioning museums as interactive cultural ecosystems where participation, learning, and creative engagement converge.

Keywords: Digital museology; interactive heritage; visitor engagement; gamification; experience design.

GİRİŞ

21. yüzyılda dijital teknolojilerin hızla yaygınlaşması, teknik araçların çeşitlenmesiyle sınırlı kalmamış; bilginin üretilme, dolaşıma girme ve deneyimlenme biçimlerinde köklü bir dönüşümü beraberinde getirmiştir. Bu dönüşüm, kültürel mirasın korunması ve aktarımıyla doğrudan ilişkili olan müzecilik alanında da yeni yaklaşımların ortaya çıkmasına zemin oluşturmuştur. Geleneksel müzecilik anlayışında bilgi, büyük ölçüde uzmanlar tarafından seçilen ve düzenlenen nesneler aracılığıyla ziyaretçiye tek yönlü olarak sunulurken, dijitalleşmeyle birlikte bu ilişki yapısı dönüşmüş; ziyaretçi pasif bir alıcı konumundan çıkarak anlam üretim sürecine dâhil olan bir katılımcıya evrilmiştir.¹ Böylece dijital müzecilik, yalnızca sergileme tekniklerinin güncellenmesinden ziyade müze deneyiminin epistemolojik ve pedagojik temellerinin yeniden düşünülmesini gerektiren çok katmanlı bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır.²

Dijital teknolojilerin müze ortamına dâhil edilmesi, kültürel mirasın temsiline ilişkin yerleşik sınırları genişletmiştir. Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, etkileşimli ekranlar, sensör tabanlı sistemler ve oyunlaştırılmış arayüzler, kültürel mirasın görsel olarak sunulmasından öte

¹ Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London, Routledge, 2000, s. 1–5.

² Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*, London, Routledge, 2007, s. 17–22.

kullanıcı tarafından deneyimlenmesini mümkün kılmaktadır.³ Bu durum, mirası vitrin arkasında duran sabit bir nesne olmaktan çıkararak, ziyaretçinin bedensel, bilişsel ve duygusal katılımıyla şekillenen dinamik bir anlatı alanına dönüştürmüştür. Böylece müze, geçmişin sessiz tanığı olmanın ötesine geçerek, anlamın her ziyaretle yeniden kurulduğu yaşayan bir kültürel ekosistem hâline gelmiştir.⁴

Bu dönüşüm, müze ile ziyaretçi arasındaki ilişkinin niteliğini de değiştirmiştir. Dijital müzecilik bağlamında ziyaretçi yalnızca sergilenen içeriği izleyen bir gözlemci olmaktan çıkmış, etkileşim, seçim ve geri bildirim yoluyla deneyimin yönünü belirleyen aktif bir özne olarak konumlanmıştır.⁵ Özellikle etkileşimli uygulamalar, ziyaretçiyi anlatının tamamlayıcısı hâline getirerek kültürel mirasın tekil ve kapalı bir temsil olmaktan çıkmasını sağlamıştır. Bu yönüyle dijital müzecilik, kültürel mirası yalnızca korunması gereken bir geçmiş unsuru olarak değil, güncel toplumsal ve kültürel pratiklerle sürekli yeniden ilişkilendirilen bir anlam alanı olarak ele almıştır.⁶

Dünya genelinde son yıllarda müzeler, dijital teknolojileri yalnızca bilgilendirme ve arşivleme amacıyla değil, ziyaretçi katılımını artıran deneyim tasarımları geliştirmek için kullanmaya başlamıştır. Etkileşimli sergiler, oyunlaştırılmış öğrenme alanları ve çok-duyulu deneyim ortamları, müze pedagojisinde deneyimsel öğrenme yaklaşımlarının öne çıkmasına katkı sağlamaktadır.⁷ Bu tür uygulamalarda bilgi, doğrudan aktarılan bir içerik olmaktan ziyade, ziyaretçinin deneyim yoluyla yapılandığı bir süreç olarak ele alınmaktadır.⁸ Dolayısıyla dijital müzecilik, kültürel miras ile birey arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayan çağdaş bir kültürel iletişim biçimi olarak değerlendirilebilir.⁹

Buna karşın Türkiye’de dijital müzecilik uygulamalarının büyük ölçüde görsel temsile ve bilgi aktarımına dayalı kaldığı görülmektedir. Sanal turlar, dijital bilgilendirme panoları ve ekran tabanlı içerikler, kültürel mirası erişilebilir kılma açısından önemli bir işlev üstlense de, ziyaretçi ile eser arasında karşılıklı etkileşimi sağlayan deneyim tasarımlarının sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. Bu çerçevede dijital müzeciliğe ilişkin temel sorun, teknolojinin varlığından ziyade, bu teknolojilerin nasıl bir deneyim anlayışıyla kurgulandığıdır. Ziyaretçi merkezli, çok-duyulu ve etkileşim temelli tasarımlar geliştirilmediği sürece, dijitalleşme yalnızca biçimsel bir yenilik olarak kalma riski taşımaktadır. Bu makale, dünyada dijital müzecilik alanında geliştirilen örnek uygulamaları ve Türkiye’deki dijitalleşme süreçlerini karşılaştırmalı bir

³ Loïc Tallon – Kevin Walker (ed.), *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*, Lanham, AltaMira Press, 2008, s. 1–8.

⁴ Fiona Cameron – Sarah Kenderdine (ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, Cambridge, MIT Press, 2007, s. 3–10.

⁵ John H. Falk – Lynn D. Dierking, *The Museum Experience Revisited*, Walnut Creek, Left Coast Press, 2013, s. 24–30.

⁶ Elisa Giaccardi, “Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture”, *Routledge Companion to Museum Ethics*, London, Routledge, 2011, s. 426–433.

⁷ David A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, 1984, s. 38–42.

⁸ George E. Hein, *Learning in the Museum*, London, Routledge, 1998, s. 33–39.

⁹ Fiona Cameron, “Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects”, içinde: Fiona Cameron – Sarah Kenderdine (ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, Cambridge, MIT Press, 2007, s. 49–76.

perspektifle ele alarak, müzelerin dijital çağda nasıl bir rol üstlenebileceğine ilişkin kavramsal bir çerçeve sunmayı hedeflemektedir.¹⁰

1. Dünyada İnteraktif Müzecilik Örnekleri

Dijitalleşmenin kültürel miras alanına nüfuz etmesiyle birlikte müzecilik, yalnızca nesnelerin korunup sergilendiği bir alan olmaktan çıkarak, ziyaretçinin aktif katılımına dayalı deneyimsel bir yapıya evrilmiştir. İnteraktif müzecilik olarak adlandırılan bu yaklaşım, ziyaretçiye pasif bir izleyici konumundan çıkararak, bilginin üretimine ve anlamlandırılmasına doğrudan katılan bir özne hâline getirir.¹¹ Bu dönüşüm, özellikle Avrupa, Amerika Birleşik Devletleri ile Asya ve Ortadoğu’daki müze örneklerinde belirgin biçimde gözlemlenmektedir.¹² Nitekim bu coğrafyalarda müzeler, dijital teknolojileri yalnızca sergileme süreçlerini destekleyen araçlar olarak değil, aynı zamanda kurumsal kimliği, küratoryal yaklaşımı ve ziyaretçiyle kurulan ilişki biçimini yeniden tanımlayan yapısal bileşenler olarak konumlandırmaktadır. Avrupa’da kamusal kültür politikalarının etkisiyle katılımcılık, erişilebilirlik ve eleştirel pedagojiyi önceleyen dijital uygulamalar öne çıkarken, Amerika Birleşik Devletleri’nde deneyim tasarımı, etkileşimli anlatı ve veri temelli ziyaretçi analitiği merkezî bir rol üstlenmektedir. Asya ve Ortadoğu’daki örneklerde ise dijitalleşme, bir yandan küresel müzecilik pratikleriyle senkronizasyon sağlama aracı olarak işlev görürken, diğer yandan yerel kültürel mirası çağdaş teknolojiler aracılığıyla görünür kılma ve yeniden bağlamsallaştırma çabalarıyla iç içe geçmektedir. Bu doğrultuda söz konusu dönüşüm, coğrafi farklılıklara rağmen, müzenin sabit bir sergileme mekânı olmaktan çıkarak dinamik, etkileşimli ve çok katmanlı bir kültürel deneyim alanına evrilmesini ortak bir payda olarak ortaya koymaktadır.

1.1. Avrupa

Avrupa, interaktif müzecilik anlayışının kuramsal ve uygulamalı düzeyde en erken benimsendiği coğrafyalardan biridir. Nitekim Londra’daki Science Museum ve British Museum, dijital ve etkileşimli uygulamalarıyla öne çıkan iki temel örnektir.¹³ Bu iki kurum, farklı müzecilik geleneklerinden beslenmelerine rağmen, interaktif müzeciliğin temel ilkelerini; katılımcılık, deneyimsel öğrenme ve erişilebilirlik, kurumsal düzeyde benimseyerek uygulamaya geçirmiştir.

Science Museum bünyesinde yer alan Wonderlab ve Power Up sergi alanları, deneyimsel öğrenme ve oyunlaştırma ilkelerini merkeze alan uygulamalar sunmaktadır. Wonderlab, fizik, enerji, ışık ve hareket gibi bilimsel kavramların sensörler, dokunsal düzenekler ve interaktif istasyonlar aracılığıyla deneyimlenmesini mümkün kılar. Ziyaretçi burada bilimi yalnızca gözlemlemez; bedensel ve duyuşsal etkileşim yoluyla doğrudan tecrübe eder.¹⁴ Power Up ise dijital oyunlar aracılığıyla teknolojinin tarihsel gelişimini ve oyun kültürünü sergileyerek, STEM temelli öğrenmeyi oyunlaştırılmış bir anlatı çerçevesinde sunar.¹⁵ Bu uygulamalar, müzenin pedagojik işlevini güçlendirirken, öğrenmeyi eğlence ve katılımı bütünlüştürür. Her iki

¹⁰ International Council of Museums (ICOM), “Museum Definition”, <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (Erişim Tarihi: 05.01.2026).

¹¹ Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*, London, Routledge, 2007, s. 3–7.

¹² Fiona Cameron – Sarah Kenderdine (ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage*, Cambridge, MIT Press, 2007, s. 1–5.

¹³ Eileen Hooper-Greenhill, *Museums and Education*, London, Routledge, 2007, s. 23–28.

¹⁴ Science Museum Group, Wonderlab: The Equinor Gallery, London, 2020.

¹⁵ Science Museum Group, Power Up Exhibition Guide, London, 2019.

sergi alanı da müzenin pedagojik işlevini güçlendirirken, öğrenme süreçlerini eğlence, etkileşim ve merak duygusuyla bütünleştiren bir yaklaşım ortaya koymaktadır.

British Museum ise dijital koleksiyonlarıyla erişilebilirlik ve açık içerik politikaları açısından dikkat çeker. Müzenin çevrimiçi koleksiyon platformu, milyonlarca eseri yüksek çözünürlüklü görseller ve ayrıntılı açıklamalarla kamusal erişime açarak kültürel mirasın mekânsal sınırlarını ortadan kaldırır.¹⁶ Bu yaklaşım, interaktif müzeciliğin fiziksel mekânla sınırlı olmayan, dijital ortamda da sürdürülebilir bir deneyim alanı sunduğunu göstermektedir.¹⁷ Bu iki örnek birlikte değerlendirildiğinde, Avrupa’daki interaktif müzecilik anlayışının tek bir modele indirgenemeyeceği görülmektedir. Science Museum’da öne çıkan bedensel etkileşim ve deneyim tasarımı, British Museum’da erişilebilirlik, açık veri ve dijital kamusal ekseninde tamamlayıcı bir nitelik kazanır. Bu durum, interaktif müzeciliğin yalnızca teknolojik araçların kullanımına indirgenemeyeceğini; pedagojik hedefler, kamusal sorumluluk ve kültürel temsil biçimleriyle birlikte düşünülmesi gereken bütüncül bir müzecilik yaklaşımı olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır.

1.2. Amerika Birleşik Devletleri

Amerika Birleşik Devletleri’nde interaktif müzecilik, büyük ölçüde açık erişim politikaları, ziyaretçi merkezli kürasyon ve kamusal katılımı önceleyen kurumsal stratejiler etrafında şekillenmektedir. Bu çerçevede Smithsonian Institution ve Museum of Modern Art, dijitalleşmeyi teknolojik bir yenilik alanı olarak görmeyi yanı sıra müzenin kamusal işlevini genişleten yapısal bir dönüşüm aracı olarak ele alan öncü kurumlar arasında yer almaktadır.¹⁸

Smithsonian Institution, bünyesinde barındırdığı çok sayıda müze ve araştırma merkezi aracılığıyla interaktif müzeciliği fiziksel ve dijital düzlemde çok katmanlı biçimde uygulamaktadır. Kurumun açık erişim politikası doğrultusunda milyonlarca eser, yüksek çözünürlüklü görseller, üç boyutlu taramalar ve ayrıntılı metadata ile çevrimiçi ortama taşınmıştır. Bu yaklaşım, kültürel mirasın sergilenen nesneler üzerinden olmakla birlikte araştırma, yeniden kullanım ve dijital üretim yoluyla da dolaşıma girmesini mümkün kılmaktadır.¹⁹ Ayrıca Smithsonian bünyesindeki birçok sergide artırılmış gerçeklik, interaktif ekranlar ve veri temelli anlatı teknikleri kullanılarak ziyaretçinin sergi içeriğiyle aktif ilişki kurması teşvik edilmektedir. Bu durum, müzeyi bilginin aktarıldığı bir mekân olmaktan çıkarak, öğrenmenin deneyim yoluyla gerçekleştiği katılımcı bir platforma dönüştürmektedir.²⁰

Museum of Modern Art (MoMA) ise interaktif müzeciliği özellikle küratoryal anlatı, eğitim programları ve dijital arşivleme alanlarında geliştirmiştir. Müzenin dijital koleksiyonları ve çevrimiçi sergileri, modern ve çağdaş sanat eserlerini tarihsel bağlamları, üretim süreçleri ve eleştirel okumalarla birlikte sunarak ziyaretçinin eseri çok boyutlu biçimde kavramasını amaçlamaktadır. MoMA’nın dijital rehber uygulamaları ve interaktif medya içerikleri, ziyaretçinin sergi içindeki dolaşımını kişiselleştirilebilir hâle getirirken; sanat eserine ilişkin

¹⁶ British Museum, “Collection Online”, <https://www.britishmuseum.org/collection> (Erişim Tarihi: 05.01.2026).

¹⁷ Ross Parry, a.g.e., s. 45–49.

¹⁸ John H. Falk – Lynn D. Dierking, *The Museum Experience Revisited*, Walnut Creek, Left Coast Press, 2013, s. 12–18.

¹⁹ Smithsonian Institution, “Smithsonian Open Access”, <https://www.si.edu/openaccess> (Erişim Tarihi: 05.01.2026).

²⁰ Elisa Giaccardi, “Heritage and Social Media”, *Routledge Companion to Museum Ethics*, London, Routledge, 2011, s. 426–430.

anlatının tekil ve otoriter bir söylem yerine, çoğul ve yorumlamaya açık bir yapıda sunulmasına olanak tanımaktadır. Böylece ziyaretçi, pasif bir izleyici olmaktan çıkarak, anlam üretim sürecinin etkin bir bileşeni hâline gelmektedir.²¹

Amerikan müzecilik pratiğinde dikkat çeken bir diğer unsur, interaktif uygulamaların kamusal eğitim, toplumsal kapsayıcılık ve erişilebilirlik hedefleriyle doğrudan ilişkilendirilmesidir. Özellikle farklı yaş gruplarına, kültürel arka planlara ve fiziksel yeterliliklere sahip ziyaretçiler için geliştirilen dijital araçlar, müze deneyiminin daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir yapıya kavuşmasını sağlamaktadır. Bu çerçevede interaktif müzecilik, Amerika Birleşik Devletleri’nde teknolojik bir yenilik alanı olmanın yanı sıra müzenin demokratikleşmesi, kamusal sorumluluğu ve toplumsal etkileşimi güçlendiren temel bir kurumsal strateji olarak konumlanmaktadır.

1.3. Asya ve Ortadoğu

Asya ve Ortadoğu’daki müzeler, dijital teknolojileri yalnızca sergileme araçları olarak değil, kültürel anlatının kurucu bileşenleri olarak ele alan yaklaşımlarıyla dikkat çekmektedir. Bu coğrafyada geliştirilen müze pratikleri, dijitalleşmeyi Batı’daki örneklerden farklı olarak çoğu zaman medeniyet anlatısı, kolektif bellek ve gelecek tahayyülü ile birlikte düşünmektedir. Bu doğrultuda Grand Egyptian Museum, teamLab Borderless ve Miraikan, dijital teknolojilerin anlatı, mekân ve ziyaretçi deneyimiyle bütünleştiği öncü örnekler olarak öne çıkmaktadır.²²

Grand Egyptian Museum’da geliştirilen Origins of the Pyramids AR Experience, artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla Antik Mısır medeniyetini yalnızca kronolojik ve betimleyici bir anlatı düzeyinde sunmakla yetinmez; piramitlerin inşa süreçlerini, mühendislik tekniklerini ve kozmolojik anlam dünyasını mekânsal ve zamansal bir deneyime dönüştürür. Ziyaretçi, bu uygulama sayesinde piramitleri yalnızca “sonuç ürünler” olarak değil, tarihsel bir süreç, teknik bilgi birikimi ve sembolik düşünce sistemi içinde algılar. Böylece tarihsel bilgi, soyut ve metinsel bir aktarım olmaktan çıkarak, bedensel yönelimler ve görsel-işitsel ipuçlarıyla desteklenen bütüncül bir yaşantıya dönüşür. Bu yaklaşım, dijital teknolojilerin kültürel mirası “canlandırma” değil, yeniden bağlamsallaştırma kapasitesini görünür kılmaktadır.²³

Japonya’daki teamLab Borderless ise dijital teknolojilerin sanatsal ve mekânsal anlatı ile nasıl radikal biçimde bütünleşebileceğini gösteren özgün bir örnektir. Ziyaretçinin hareketlerine, konumuna ve etkileşimlerine anlık olarak tepki veren dijital imgeler; ışık, renk ve ses düzenekleriyle birleşerek sınırları belirlenmiş bir sergi alanı yerine, sürekli dönüşen bir deneyim mekânı üretir. Burada ziyaretçi, önceden kurgulanmış sabit bir anlatıyı takip eden bir izleyici değil; dijital sanatın akışını fiilen etkileyen, deneyimin ortak üreticisi hâline gelir. Bu yönüyle teamLab Borderless, interaktif müzeciliği yalnızca öğrenme veya bilgilendirme ekseninde değil, duysal farkındalık, mekânsal algı ve bedensel katılım üzerinden yeniden tanımlar.²⁴ Miraikan (National Museum of Emerging Science and Innovation) ise dijital teknolojileri bilimsel bilgi, etik tartışmalar ve toplumsal farkındalık arasında bir köprü olarak konumlandırmaktadır. Robotik sistemler, yapay zekâ uygulamaları ve ileri düzey veri görselleştirme teknikleri kullanılarak hazırlanan sergiler, bilimi soyut kavramlar yığını olmaktan çıkararak gündelik yaşam, insanlık geleceği ve toplumsal sorumluluk bağlamında ele alır. Ziyaretçi burada yalnızca

²¹ Museum of Modern Art, “Art + AI Initiative”, New York, 2021.

²² Sarah Kenderdine, “Immersive Visualization and Cultural Heritage”, Journal of Cultural Heritage, c. 18, 2016, s. 210–215.

²³ UNESCO, Recommendation Concerning the Preservation of Digital Heritage, Paris, 2015.

²⁴ Ishida, Hiroshi, “Digital Art and Immersive Space”, Japan Media Art Review, Tokyo, 2019.

“bilgilendirilen” bir özne değil; yapay zekâ, insan-robot ilişkisi ve teknolojik gelecek üzerine düşünmeye davet edilen eleştirel bir katılımcı konumundadır. Bu yaklaşım, interaktif müzeciliğin yalnızca deneyimsel değil, düşünsel ve etik bir boyut taşıdığını da ortaya koymaktadır.²⁵

Uluslararası örnekler birlikte değerlendirildiğinde, interaktif müzeciliğin rastlantısal teknolojik uygulamalardan değil, belirli kuramsal ve tasarımsal eksenler etrafında bütünleşen bir dönüşümden beslendiği görülmektedir. Bu dönüşümün ilk ayağını oluşturan kullanıcı deneyimi, müze ziyaretini pasif bir izleme etkinliği olmaktan çıkararak, ziyaretçiyi kişisel geçmişi, sosyal etkileşimleri ve fiziksel mekânla kurduğu ilişki üzerinden anlam üreten aktif bir özneye dönüştürmektedir.²⁶ Falk ve Dierking’in ortaya koyduğu bağlamsal öğrenme yaklaşımı, müze deneyiminin tekil bir bilişsel süreç olmanın ötesinde çok katmanlı bir yaşantı olduğunu göstermekte; interaktif uygulamalar bu çok katmanlılığı görünür ve işler hâle getirmektedir.²⁷ İkinci eksen olan eğitsel boyut, müzelerin öğretici rolünü yeniden tanımlamakta; Dewey’nin deneyim temelli öğrenme anlayışı ve Kolb’un deneyimsel öğrenme döngüsü çerçevesinde bilginin ancak yaşantı yoluyla içselleştirilebileceğini ortaya koymaktadır.²⁸ İnteraktif müzecilikte öğrenme, yalnızca nesneye dair bilginin aktarılmasıyla sınırlı kalmamakta; duysal, duygusal ve bedensel katılım aracılığıyla derinleşen bir anlam üretim sürecine dönüşmektedir.²⁹ Üçüncü eksen olan teknolojik yenilik ise, dijital araçların müzelerde salt bir sunum ya da görselleştirme işlevi görmediğini, bilginin üretim, temsil ve dolaşım biçimini dönüştüren epistemolojik bir unsur hâline geldiğini göstermektedir. Parry’nin vurguladığı üzere artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zekâ gibi teknolojiler, müze deneyimini statik bir anlatıdan çıkararak dinamik, katılımcı ve yeniden üretilebilir bir sürece taşımaktadır.³⁰

Bu üç eksen bir arada ele alındığında, interaktif müzeciliğin teknolojik bir modernleşmeden öte öğrenme anlayışını, ziyaretçi-müze ilişkisini ve kültürel temsil biçimlerini dönüştüren kapsamlı bir paradigma değişimi olduğu anlaşılmaktadır. Türkiye açısından bakıldığında ise bu çerçeveye, kullanıcı merkezli deneyim tasarımının benimsenmesi, müzelerin eğitim sistemleriyle daha güçlü biçimde bütünleştirilmesi, dijital altyapının uluslararası standartlarla uyumlu hâle getirilmesi ve kapsayıcı, etik temsile dayalı anlatıların geliştirilmesi için yol gösterici bir referans sunmaktadır.³¹ Kurumsal koordinasyon, nitelikli insan kaynağı ve uzun vadeli politika desteğiyle desteklenmediği sürece dijitalleşmenin yüzeysel kalma riski taşıdığı da dikkate alındığında, interaktif müzeciliğin Türkiye’de sürdürülebilir biçimde gelişebilmesi ancak bu çok boyutlu yaklaşımın bütüncül olarak benimsenmesiyle mümkün görünmektedir.³²

2. Türkiye’de İnteraktif Müzecilik ve Dijital Miras: Mevcut Durum ve Boşluklar

Türkiye’de dijital müzecilik alanındaki gelişmeler, son yıllarda kültürel mirasın korunması ve erişilebilirliğinin artırılması yönünde önemli adımlar içermektedir. Kültür politikaları kapsamında yürütülen dijitalleşme projeleri, müzelerin koleksiyonlarını çevrimiçi ortama

²⁵ Nakamura, Kenji, *Science Communication and Interactive Museums in Japan*, Tokyo, Miraikan Press, 2020.

²⁶ Hooper-Greenhill, a.g.e., s. 89–94.

²⁷ Falk – Dierking, a.g.e., s. 35–41.

²⁸ John Dewey, *Art as Experience*, New York, Perigee Books, 1934, s. 42–48; David A. Kolb, *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, 1984, s. 38–41.

²⁹ George E. Hein, *Learning in the Museum*, London, Routledge, 1998, s. 33–39.

³⁰ Ross Parry, a.g.e., s. 120–128.

³¹ ICOM, “Museum Definition”, 2021.

³² UNESCO, a.g.e., s. 9–12.

taşıma, sanal sergiler oluşturma ve ziyaretçilere uzaktan erişim imkânı sunma hedefi etrafında şekillenmektedir.³³ Ancak bu dönüşüm, büyük ölçüde içerik dijitalleştirme ve bilginin görsel olarak sunulması düzeyinde kalmakta; ziyaretçi deneyimini merkeze alan etkileşimli ve oyunlaştırılmış uygulamaların sınırlı olduğu görülmektedir.³⁴ Bu durum, Türkiye’de dijital müzeciliğin nicel olarak gelişmesine karşın, niteliksel açıdan henüz deneyim temelli bir paradigma dönüşümüne ulaşamadığını göstermektedir.³⁵

2.1. Türkiye’de Dijital Müzecilik Pratiklerinin Genel Görünümü

Türkiye’de dijital müzecilik uygulamaları, ağırlıklı olarak sanal turlar, dijital envanter sistemleri ve mobil rehber teknolojileri etrafında şekillenmektedir. Özellikle T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı’na bağlı müzeler ve ören yerlerinde yaygınlaşan 360° sanal tur uygulamaları, fiziksel mekâna erişimi sınırlı olan bireyler için kültürel mirasla uzaktan etkileşim kurma imkânı sunmakta; böylece müze deneyimini mekânsal ve zamansal sınırların ötesine taşımaktadır. Bu uygulamalar, pandemi süreciyle birlikte erişilebilirlik ve süreklilik açısından daha da işlevsel hâle gelmiş ve sanal müzeleri önemli bir kamusal erişim aracı konumuna getirmiştir. Bunun yanı sıra dijital envanter çalışmaları, müze koleksiyonlarının belgelenmesi, arşivlenmesi ve korunmasına yönelik kurumsal bir dijital altyapı oluşturarak müzecilik pratiklerinde sürdürülebilirliği desteklemektedir. Mobil rehber uygulamaları ise metin, ses ve görsel içerikler aracılığıyla ziyaretçiye bireyselleştirilmiş bir bilgilendirme deneyimi sunmaktadır. Ancak mevcut uygulamaların büyük ölçüde tek yönlü bilgi aktarımına dayandığı, ziyaretçiyi aktif bir katılımcıya dönüştüren etkileşimli ve oyunlaştırılmış deneyimlerin sınırlı kaldığı görülmektedir. Bu durum, Türkiye’de dijital müzecilik pratiklerinin henüz deneyim tasarımı ve katılımcı etkileşim boyutunda gelişmeye açık bir alan olduğunu ortaya koymaktadır.³⁶

Bununla birlikte bu uygulamaların büyük bölümü, ziyaretçiyi bilgiyle etkileşime sokan deneyim tasarımlarından ziyade, bilginin dijital ortamda aktarılmasına odaklanmaktadır.³⁷ Ziyaretçi çoğu zaman dijital içeriğin pasif bir tüketicisi olarak konumlanmaktadır. Ayrıca fiziksel mekânla, nesneyle ya da anlatıyla etkileşime girebileceği oyunlaştırılmış veya çok-duyulu deneyimler sınırlı kalmaktadır. Dolayısıyla Türkiye’de dijital müzecilik, ağırlıklı olarak “görsel temsil” ve “erişim kolaylığı” ekseninde gelişirken, deneyim tasarımı ve fiziksel etkileşim boyutunda henüz erken bir aşamadır.³⁸

2.2. Sorun Alanları: Tasarım, Kurum ve Teknoloji

Türkiye’de interaktif müzecilik uygulamalarının sınırlı kalması, yalnızca teknolojik donanım eksiklikleriyle açıklanamayacak ölçüde yapısal ve çok katmanlı sorunlara işaret etmektedir. Bu sınırlılıkların başında, dijital müzecilik projelerinin sürdürülebilirliğini zayıflatan kurumsal kapasite yetersizlikleri gelmektedir. Mevcut uygulamalar incelendiğinde, dijital projelerin çoğunlukla kısa vadeli ve proje temelli fonlarla hayata geçirildiği; proje tamamlandıktan sonra

³³ Kültür ve Turizm Bakanlığı, Türkiye Kültür Portalı ve Dijital Kültürel Miras Projeleri, Ankara, 2021.

³⁴ Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*, London, Routledge, 2007, s. 45–52.

³⁵ Fiona Cameron – Sarah Kenderdine (ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage*, Cambridge, MIT Press, 2007, s. 7–12.

³⁶ Fatma Sezin Doğruer, “Dijital Çağın Müzecilik Deneyimi: Metaverse Müze.” *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi*, yıl 2023, sayı 86, ss. 65–81.

³⁷ George E. Hein, *Learning in the Museum*, London, Routledge, 1998, s. 33–36.

³⁸ John H. Falk – Lynn D. Dierking, *The Museum Experience Revisited*, Walnut Creek, Left Coast Press, 2013, s. 55–60.

ise bakım, güncelleme ve içerik sürekliliğini sağlayacak kalıcı insan kaynağı ve mali desteğin sağlanmadığı görülmektedir. Bu durum, sanal ve dijital müze uygulamalarının zaman içinde işlevselliğini yitirmesine ve teknolojinin kurumsal bir dönüşüm aracından ziyade geçici bir vitrin unsuru olarak kullanılmasına yol açmaktadır. Dolayısıyla interaktif müzeciliğin gelişimi, teknik altyapının ötesinde, uzun vadeli kurumsal planlama, uzmanlaşmış personel istihdamı ve sürekliliği güvence altına alan yönetim modellerinin oluşturulmasını gerekli kılmaktadır.³⁹

İkinci olarak, Türkiye’de dijital ve etkileşimli müzecilik uygulamalarında içerik üretimine yönelik disiplinler arası ekip yapısının yeterince gelişmediği görülmektedir. Dijital müzecilik, yalnızca teknik altyapı ve yazılım çözümleriyle sınırlı olmayan; küratoryal kararlar, mekânsal ve görsel tasarım, pedagojik çerçeve ve anlatı kurgusunun bütüncül biçimde ele alındığı çok katmanlı bir üretim sürecini gerektirmektedir. Ancak mevcut uygulamalar incelendiğinde, dijitalleşmenin çoğunlukla görselleştirme ve erişim odaklı çözümlerle sınırlandığı; ziyaretçiyi aktif bir katılımcıya dönüştüren anlatı temelli, etkileşimli ve öğrenme odaklı içeriklerin sınırlı kaldığı dikkat çekmektedir. Oysa etkileşimli müzecilik, tasarımcılar, küratörler, eğitim uzmanları, yazılım geliştiriciler ve hikâye anlatıcılarının eşgüdüm içinde çalışmasını zorunlu kılan disiplinler arası bir alan olarak ele alınmalıdır. Bu eksiklik, dijital müze uygulamalarının deneyim derinliği üretmekte zorlanmasına ve teknolojinin çoğu zaman yalnızca destekleyici bir araç düzeyinde kalmasına yol açmaktadır. Dolayısıyla dijital müzeciliğin sürdürülebilir ve nitelikli bir deneyim alanına dönüşebilmesi, içerik üretim süreçlerinde disiplinler arası iş birliklerinin kurumsal düzeyde güçlendirilmesine bağlı görünmektedir.⁴⁰ Türkiye’de dijital müze projelerinin çoğu, teknik uygulama ağırlıklı ilerlemekte; pedagojik kurgu, kullanıcı deneyimi ve anlatı tasarımı yeterince bütünleşik biçimde ele alınmamaktadır.⁴¹

Teknolojik düzlemde ise veri standardizasyonu, telif hakları ve açık erişim politikaları önemli sorun alanları oluşturmaktadır. Müzeler arasında ortak bir veri standardının bulunmaması, koleksiyonların ulusal ölçekte bütüncül biçimde erişime açılmasını zorlaştırmaktadır.⁴² Bunun yanı sıra dijitalleştirilen eserlerin telif durumu, kullanım izinleri ve açık erişim kapsamı çoğu zaman netleşmemiştir.⁴³ Erişilebilirlik ve kapsayıcılık da önemli bir eksiklik alanıdır; görme veya işitme engelli bireyler, farklı yaş grupları ve çokdilli ziyaretçiler için tasarlanmış dijital çözümler sınırlı sayıdadır.⁴⁴

2.3. Tasarım Odaklı Fırsat Alanları

Mevcut sınırlılıklara rağmen Türkiye, interaktif müzecilik ve dijital miras alanında tasarım odaklı ve yerel bağlama duyarlı yaklaşımlar geliştirmek bakımından dikkate değer imkânlarla sahiptir. Son dönemde dijital teknolojilerin müze ortamına dâhil edilmesi, yalnızca “erişim artırma” hedefiyle sınırlı kalmamış; müze deneyiminin daha katılımcı, çok-duyulu ve ziyaretçi merkezli biçimde yeniden kurgulanabileceğini göstermiştir. Özellikle artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ uygulamalarının, sergi anlatısını zenginleştirerek ziyaretçinin dikkatini sürdüren ve

³⁹ Nuray Yıldız – Ahu Yazıcı Ayyıldız – Tuğçe Tavukçuoğlu, “Müzelerde Dijitalleşme Sürecine İlişkin Sanal Müzelerin İncelenmesi”, *Turist Rehberliği Dergisi*, c. 5, sy. 2 (2022): 117–141.

⁴⁰ Ayşe Kahraman, “Dijital Müzecilik ve Sanal Müze Uygulamaları Üzerine Bir Değerlendirme”, *Turkish Studies – Educational Sciences*, c. 15, sy. 6 (2020): 269–286.

⁴¹ Nina Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2016, s. 65–70.

⁴² Ross Parry, a.g.e., s. 132–138.

⁴³ Elisa Giaccardi, “Heritage and Social Media”, *Routledge Companion to Museum Ethics*, London, Routledge, 2011, s. 426–430.

⁴⁴ UNESCO, *Recommendation Concerning the Preservation of Digital Heritage*, Paris, 2015, s. 9–14.

ilgi alanlarına göre içerik sunabilen bir etkileşim düzlemi oluşturduğu vurgulanmaktadır.⁴⁵ Bu çerçevede Türkiye’deki fırsat alanı, teknolojiyi tek başına “yenilik göstergesi” olarak sergilemekten çok, anlam üretimini ve öğrenme deneyimini güçlendirecek şekilde tasarım sürecine yerleştirmektir.

Bu fırsatın en güçlü dayanaklarından biri, Anadolu’nun çok katmanlı kültürel dokusunun sunduğu anlatı zenginliğidir. Mitolojik anlatılar, sözlü kültür unsurları, yerel hafızalar ve mikro-tarihsel katmanlar; dijital hikâye anlatımı, etkileşimli sergileme ve oyunlaştırma açısından yüksek bir içerik potansiyeli üretir. Bu tür içerikler, ziyaretçinin müze nesnesiyle kurduğu ilişkiyi yalnızca bilgi edinme düzeyinde bırakmak yerine, bağlam kurma, merak, empati ve duygusal yakınlık gibi süreçleri harekete geçirebilir. Nitekim dijital müzeciliğin güncel yönelimleri içinde, fiziksel sınırları aşan deneyimlerin (sanal ortamlar, çevrim içi erişim, genişletilmiş sergi katmanları) müze-kamu ilişkisini genişlettiği; müzeyi daha esnek bir kültürel iletişim alanına dönüştürdüğü belirtilmektedir.⁴⁶

Türkiye bağlamında öne çıkan bir diğer fırsat alanı, “yüksek maliyetli sistemlere bağımlı kalmadan” etkili deneyimler tasarlayabilme kapasitesidir. Artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler, ziyaretçinin sergilenen fiziksel nesneyle ilişkisini koparmadan, nesnenin üzerine katmanlı bilgi, üç boyutlu görselleştirme ve tarihsel bağlam gibi unsurları ekleyerek sergi anlatısını yoğunlaştırabilir. Yapay zekâ destekli uygulamalar ise ziyaretçi ilgisini izleyen/okuyan ve içerikleri buna göre düzenleyen mekanizmalarla, müze dolaşımını daha kişiselleşmiş bir öğrenme rotasına dönüştürme potansiyeli taşır.⁴⁷ Buradaki kritik tasarım ilkesi, dijital katmanın “gösteri” etkisiyle öne çıkması değil; ziyaretçinin dikkatini sergi içeriğine yönlendiren görünmez bir arayüz gibi çalışmasıdır.

Bu noktada metaverse müze tartışmaları da Türkiye’deki fırsat alanını genişleten bir perspektif sunmaktadır. Metaverse ortamları, kuramsal olarak “sınırsız sergileme alanı” ve “yüksek ölçeklenebilir erişim” gibi imkânlar vadederken, tasarım açısından mekân kalitesi, sergileme düzeni ve teknoloji araçlarının niteliği belirleyici hâle gelmektedir.⁴⁸ Ayrıca metaverse ile geleneksel müze deneyimi arasındaki ilişkinin güçlenmesi, kullanıcı etkinliğini artırabilecek bir eşik olarak görülmekte; bununla birlikte bu deneyimin gerçek hayata olumlu/olumsuz yansımalarını analiz ederek tasarım kararlarını buna göre üretmek gerektiği özellikle vurgulanmaktadır.⁴⁹ Türkiye’de metaverse yönelimlerinin (örneğin bazı koleksiyon ve sergi pratiklerinin sanal ortama taşınması) bu tartışmayı güncel kıldığı; dolayısıyla tasarım, kürasyon ve eğitim boyutlarını birlikte düşünen bütünlük bir çerçeveye ihtiyaç doğurduğu anlaşılmaktadır.⁵⁰

Son olarak, tasarım odaklı düşünme yaklaşımının (kullanıcı ihtiyaçları, deneyim haritaları, prototipleme ve iteratif geliştirme) müze projelerine entegre edilmesi, Türkiye’de dijital müzeciliğin “sonradan eklenen teknik çözüm” niteliğinden çıkarak sergi kurgusunun asli

⁴⁵ Zahide Şahin Kubat – Levent Mercin, “Dijital Teknolojilerin Müzecilikteki Rolü: Artırılmış Gerçeklik ve Yapay Zekâ Entegrasyonu Üzerine Bir İnceleme”, *International Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 12/119 (2025): 972–986.

⁴⁶ Kubat – Mercin, a.g.m., 972–986.

⁴⁷ Kubat – Mercin, a.g.m., 972–986.

⁴⁸ Fatma Sezin Doğruer, “Dijital Çağın Müzecilik Deneyimi: Metaverse Müze”, *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi*, 86 (2023): 65–81.

⁴⁹ Doğruer, a.g.m., 65–81.

⁵⁰ Doğruer, a.g.m., 65–81.

bileşeni hâline gelmesini sağlayabilir. Dijitalleşmenin, yalnızca erişilebilirlik veya tanıtım işleviyle sınırlı kalmadığı; müze deneyimini etkileşim, geri bildirim ve kişiselleştirilmiş içerik üzerinden dönüştürebildiği ifade edilmektedir.⁵¹ Bu nedenle Türkiye’deki temel fırsat, teknoloji seçimini önceleyen bir modernleşme çizgisi yerine; yerel anlatı–deneyim tasarımı–pedagojik amaç–teknolojik araç sıralamasını koruyan, sürdürülebilir ve ölçülebilir bir dijital müzecilik yaklaşımını kurumsallaştırmaktır. Bu çerçevede değerlendirmek gerekirse, Türkiye’de dijital müzeciliğin geleceği, teknolojik araçların nicel artışından ziyade, bu araçların hangi deneyim kurgusu içinde ve hangi anlam üretim süreçlerine hizmet edecek şekilde konumlandırıldığıyla doğrudan ilişkilidir. Mevcut uygulamalarda sıklıkla gözlemlenen, dijital teknolojinin sergiye sonradan eklenen, çoğu zaman da yalnızca bilgilendirici bir katman olarak konumlanması, ziyaretçi-müze ilişkisini dönüştürmekte yetersiz kalmaktadır. Oysa dijital araçların, sergi anlatısının başlangıç aşamasından itibaren tasarım sürecine dâhil edilmesi, müze deneyimini nesne merkezli bir sunumdan çıkararak ziyaretçinin bedensel, duyuşsal ve bilişsel katılımını önceleyen bütüncül bir yapıya dönüştürebilir. Böylelikle dijital müzecilik, “dijitalleştirilmiş içerik” üretimi olmaktan ziyade kültürel mirasla kurulan ilişkinin niteliğini yeniden tanımlayan bir deneyim tasarımı meselesi olarak ele alınmalıdır.

SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Bu çalışma, dijital müzeciliğin güncel pratiklerini teknolojik bir dönüşüm olarak almakla birlikte kültürel mirasın anlam üretim süreçlerini yeniden yapılandıran çok katmanlı bir paradigma değişimi olarak dikkate almıştır. İnteraktif müzecilik örnekleri üzerinden yapılan analizler, müze deneyiminin nesne merkezli ve tek yönlü bilgi aktarımına dayalı klasik modelden uzaklaşarak; kullanıcı katılımı, deneyimsel öğrenme ve etkileşim temelli bir yapıya evrildiğini açık biçimde göstermektedir.⁵² Bu dönüşüm, müzeyi yalnızca geçmişin temsiline odaklanan bir kurum olmaktan çıkararak, toplumsal bellek, öğrenme ve kültürel iletişimin dinamik bir kesişim alanına dönüştürmektedir.

Uluslararası örnekler incelendiğinde, interaktif müzeciliğin üç temel eksen etrafında bütünleştiği görülmüştür: Kullanıcı deneyimi, eğitsel boyut ve teknolojik yenilik. Falk ve Dierking’in bağlamsal öğrenme modeli, müze deneyiminin kişisel geçmiş, sosyal etkileşim ve fiziksel çevreyle birlikte anlam kazandığını ortaya koyarken; Dewey ve Kolb’un deneyim temelli öğrenme yaklaşımları, bilginin ancak yaşantı yoluyla derinleşebileceğini vurgulamaktadır. Dijital teknolojiler ise bu süreçte yalnızca destekleyici araçlar değil, Parry’nin de belirttiği üzere, bilginin üretim ve temsil biçimini dönüştüren epistemolojik unsurlar hâline gelmektedir.⁵³ Artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zekâ uygulamaları, müze anlatısını statik bir sergileme pratiğinden çıkararak katılımcı ve yeniden üretilebilir bir deneyime dönüştürmektedir.

Türkiye bağlamında yapılan değerlendirme ise dijital müzecilik alanında önemli bir yapısal gerilimi görünür kılmaktadır. Son yıllarda sanal turlar, dijital envanterler ve mobil rehberler aracılığıyla erişilebilirlik artmış olsa da, bu gelişmeler büyük ölçüde görsel temsil ve bilgi aktarımı düzeyinde kalmaktadır. Deneyim tasarımı, fiziksel etkileşim ve oyunlaştırma gibi unsurların sınırlı olması, dijitalleşmenin niteliksel bir dönüşüme henüz tam anlamıyla evrilemediğini göstermektedir. Bu durum, teknolojik altyapı eksikliğinden ziyade; kurumsal

⁵¹ Kubat – Mercin, a.g.m., 972–986.

⁵² Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London, Routledge, 2000, s. 14–18.

⁵³ Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*, London, Routledge, 2007, s. 117–123.

kapasite, disiplinler arası içerik üretimi ve pedagojik tasarım anlayışındaki boşluklarla ilişkilidir.⁵⁴

Sonuç olarak bu çalışma, dijital müzeciliği öğrenme anlayışını yeniden biçimlendiren, ziyaretçi ile müze arasındaki ilişkiyi dönüştüren ve kültürel temsil pratiklerini çok katmanlı biçimde yapılandıran bütüncül bir dönüşüm alanı olarak ele almıştır. Kuramsal çerçeve ve uluslararası örnekler, müze deneyiminin nesne merkezli ve tek yönlü bilgi aktarımına dayalı yaklaşımdan uzaklaşarak etkileşim, katılım ve deneyim temelli bir yapıya yöneldiğini göstermektedir. Bu süreçte dijital teknolojiler, müze ortamında erişimi genişleten araçlar olmanın yanı sıra, anlam üretimini, pedagojik kurguyu ve ziyaretçi deneyimini şekillendiren belirleyici unsurlar hâline gelmektedir. Türkiye bağlamında yapılan değerlendirmeler, dijital müzecilik uygulamalarının erişilebilirliği artıran önemli kazanımlar sunduğunu, ancak deneyim tasarımı, pedagojik derinlik ve disiplinler arası içerik üretimi açısından geliştirilmesi gereken alanlar bulunduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgular ışığında çalışma, dijital müzeciliğin öğrenme, katılım ve kültürel anlam üretimi ekseninde değerlendirilmesi gerektiğine işaret etmekte; müzeleri, bilginin aktarımının ötesinde deneyimin, etkileşimin ve kültürel belleğin birlikte üretildiği kamusal öğrenme alanları olarak yeniden konumlandırmaktadır.

KAYNAKLAR

British Museum. “Collection Online.” Erişim tarihi: 05.01.2026.

<https://www.britishmuseum.org/collection>

Cameron, Fiona. “Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects.” İçinde *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, ed. Fiona Cameron – Sarah Kenderdine, 49–76. Cambridge: MIT Press, 2007.

Cameron, Fiona – Kenderdine, Sarah (ed.). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge: MIT Press, 2007.

Doğruer, Fatma Sezin. “Dijital Çağın Müzecilik Deneyimi: Metaverse Müze.” *Türk Arkeoloji ve Etnografya Dergisi* 86 (2023): 65–81.

Falk, John H. – Dierking, Lynn D. *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2013.

Giaccardi, Elisa. “Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture.” İçinde *Routledge Companion to Museum Ethics*, 426–433. London: Routledge, 2011.

Hein, George E. *Learning in the Museum*. London: Routledge, 1998.

Hooper-Greenhill, Eilean. *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge, 2000.

Hooper-Greenhill, Eilean. *Museums and Education*. London: Routledge, 2007.

ICOM (International Council of Museums). “Museum Definition.” Erişim tarihi: 05.01.2026.

<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Ishida, Hiroshi. “Digital Art and Immersive Space.” *Japan Media Art Review*. Tokyo, 2019.

⁵⁴ Fiona Cameron – Sarah Kenderdine (ed.), *Theorizing Digital Cultural Heritage*, Cambridge, MIT Press, 2007, s. 9–13.

- Kahraman, Ayşe. “Dijital Müzecilik ve Sanal Müze Uygulamaları Üzerine Bir Değerlendirme.” *Turkish Studies – Educational Sciences* 15, sy. 6 (2020): 269–286.
- Kenderdine, Sarah. “Immersive Visualization and Cultural Heritage.” *Journal of Cultural Heritage* 18 (2016): 210–215.
- Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.
- Kubat, Zahide Şahin – Mercin, Levent. “Dijital Teknolojilerin Müzecilikteki Rolü: Artırılmış Gerçeklik ve Yapay Zekâ Entegrasyonu Üzerine Bir İnceleme.” *International Journal of Social and Humanities Sciences Research* 12, sy. 119 (2025): 972–986.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı. *Türkiye Kültür Portalı ve Dijital Kültürel Miras Projeleri*. Ankara, 2021.
- Museum of Modern Art. “Art + AI Initiative.” New York, 2021.
- Nakamura, Kenji. *Science Communication and Interactive Museums in Japan*. Tokyo: Miraikan Press, 2020.
- Parry, Ross. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge, 2007.
- Science Museum Group. *Wonderlab: The Equinor Gallery*. London, 2020.
- Science Museum Group. *Power Up Exhibition Guide*. London, 2019.
- Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2016.
- Smithsonian Institution. “Smithsonian Open Access.” Erişim tarihi: 05.01.2026.
<https://www.si.edu/openaccess>
- Tallón, Loïc – Walker, Kevin (ed.). *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Lanham: AltaMira Press, 2008.
- UNESCO. *Recommendation Concerning the Preservation of Digital Heritage*. Paris, 2015.
- Yıldız, Nuray – Yazıcı Ayyıldız, Ahu – Tavukçuoğlu, Tuğçe. “Müzelerde Dijitalleşme Sürecine İlişkin Sanal Müzelerin İncelenmesi.” *Turist Rehberliği Dergisi* 5, sy. 2 (2022): 117–141.