

Siberuzay, Sanal Gerçeklik ve Müze



Müze estetik, tarihsel ve eğitsel önemleri bulunan nesnelerin ve bu nesnelerle ilgili bilgilerin barındırdığı bir yerdir. Müze düşünsel bir etkinliktir. Sadece nesnelere değil, onlarla ilgili yorumları da içerir. Müzenin nesnelere yorumlaması için bilgiye ihtiyacı vardır. Müze bilgiyi nesnelere elde eder ve elde ettiği bilgilerle onları tekrar yorumlayarak yeni bilgiler oluşturur. Böylelikle müze hem bilgi toplar, hem de bu bilgiyi yorumlanmış ve açıklığa kavuşturulmuş bir biçimde topluma dağıtır. Müze,

barındırdığı bilgilerin topluma dağıtımını çoğunlukla kendi yapısı içinde düzenlediği sergiler ile gerçekleştirir. Böylelikle bilgi, fiziksel olarak var olan nesnelere aracılığı ile topluma iletilir.

MÜZE, içinde bulunduğu toplumdan ve kültürden ayrı olarak düşünülemez. Nesnelere ile ilgili bilgileri, onları yorumlama şekillerini ve yollarını içinde bulunduğu toplum ve kültürden elde eder. Toplumsal, kültürel ve teknolojik değişimler müzeyi etkiler. Müze değişimleri bünyesine alır ve bilgiyi yorumlaması ile geri yansıtır. Günümüzde, yirminci yüzyılın sonlarına doğru ilerlerken, yaşadığımız dünya bilgisayar teknolojisinde elde edilen gelişmeler yüzünden çeşitli toplumsal ve kültürel değişimler geçirmektedir. Bu yazı, bilgisayar teknolojisinin müze üzerindeki etkilerini anlamayı amaçlamaktadır.

Siberuzay, Sanal ve Güçlendirilmiş Gerçeklik

Siber uzay, en genel anlamı ile, bilgisayar destekli etkileşimli sanal bir ortama verilen addır. Bu terim ilk olarak bir bilim-kurgu yazarı olan William Gibson tarafından *Neuromancer* adlı kitabında kullanılmıştır.

"Siber uzay. Her ülkede milyarlarca kullanıcı tarafından her gün yaşanan uzlaşmış bir halüsinasyon... İnsanlar tarafından yapılmış her bilgisayar sisteminin bilgi bankalarından el-

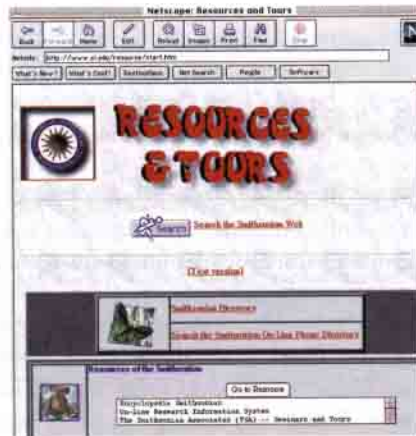
de edilmiş grafik bir canlandırma. Düşünülemez bir karmaşa. Beynin yersizliğinde barınan ışık çizgileri, bilgi yığınları. Tıpkı şehir ışıkları gibi..."

Yukarıdaki alıntıda anlatıldığı gibi, siberuzay, salt dijital bilginin duyumsal bir bütün sağlanabilmek üzere bir araya getirilmesinden oluşur. Böylelikle insan, gerçekte var olmayan bir gerçekler dünyasını yaşayabileceği bir ortamı yaşar. Günümüzde bilgisayar içerisinde yaratılmış bir ortamı, fiziksel bir mekân olarak algılamak ve duyumsamak (ki siberuzayın en önemli özelliğidir) henüz gerçekleştirilmemiştir. Öte yandan başka bir siberuzay özelliği olan bilgisayarlar arası iletişim uzun zamandır kullanılmaktadır. Bilgisayar ortamında dijital bilgiler ile bir "gerçeklik" duyumsaması yaratmak ise

1980'lerden beri araştırılmaktadır. Buna "sanal gerçeklik" denilmektedir.

Sanal gerçeklik, yaşadığımız fiziksel dünyada algıladığımız duyumlardan ayırt edilemeyecek duyumları bilgisayar ortamında elde etmeyi amaçlar. Böylelikle, bilgisayar ortamında tüm duyumlarla (görme, dokunma, koku alma, işitme ve tad alma) algılanabilen bir dünya yaratılır. Bu dünyanın yaratılması için kullanılan teknoloji görülemezdir ve insan davranışlarına uyarlanmıştır. Bu yolla, sanal gerçekliği deneyen insanların doğal davranışları sağlanabilmiştir.

Güçlendirilmiş gerçeklik ise neredeyse sanal gerçekliğin tersine döndürülmüş halidir. Güçlendirilmiş gerçeklik, insanların içinde yaşadıkları fiziksel dünyada bilgisayar destekli ortamlar yaratmayı amaçlar. Güçlendirilmiş gerçeklik her nesneye bir bellek sağlayarak nesnelerin insan müdahalesi olmadan çalışabilmelerini sağlar. Televizyonların ya da müzik setlerinin seslerinin, ev sahibi telefonda konuşacağı zaman kendiliğinden kısılması, sabah kalkıldığında kahve makinasının kahveyi ya da çayı hazırlamış olması, hayal gücünü biraz daha çalıştırarak, buzdolabının alışveriş listesi kendiliğinden hazırlanması, fırının pişirilen yemeğin tarifine uygun hazırlanıp hazırlanmadığını denetlemesi gibi sahnelerin hayatımıza dahil olma-



Smithsonian Enstitüsü'nün internetten ulaşılabilen sorguları.

sı çok da ileri bir tarihte olmayacaktır. Bilgisayar destekli teknolojiler insan etkinliklerinin her alanında kullanılmak üzere hızla geliştirilmektedirler. Müze söz konusu olduğunda, her üç bilgisayar teknolojisi, bu teknolojilerin müze ortamında uygulamaya geçirilmesiyle, her teknolojik yenilik gibi faydalarını ve zararlarını beraberinde getirir.

Müzedeki Bilgisayar Bilgisayardaki Müze

Bu bölümde bilgisayar teknolojisinin müze ortamındaki uygulamaları incelenecektir. Günümüzde örnekleri bulunan bilgisayar destekli uygulamaların yanında, gelecekte gerçekleşmesi olası bir senaryo ve konu ile ilgili bazı kehanetler de bu bölüme dahil edilmiştir. Bu bölümde ele alınacak olan üç örnek şunlardır: Londra'da bulunan Ulusal Müze'deki Sanat Galerisi, Doğa Tarihi Siber Uzay Müzesi'ne gelecekte yapılacak bir ziyaretin senaryosu ve Jeffrey Shaw'ın Sanal Müze'si.

Londra'daki Ulusal Müze koleksiyonunda bulunan 2200 resim, Microsoft'un Sanat Galerisi CD-ROM'una kopyalanmıştır. Sanat Galerisi sadece resimlerin adlarını, temalarını, dönemlerini ve geldikleri yöreleri kapsamaz; aynı zamanda çizim tekniklerini, kompozisyonda kullanılan araçları, renk şemalarını ve ressamlarca kullanılan sembollerini de içerir. Resimlerin yukarıda bahsedilen yönlerini açıklamak için canlandırma tekniklerinin kullanıldığı Sanat Galerisi, izleyiciyi Ulusal Müze'yi bir grup sanat tarihçisi ile beraber gezdirmişçesine bilgilendirir.

Sanat Galerisi CD-ROM'u Ulusal Müze'nin Trafalgar Meydanı'nda bulunan yeni yapısında görülebilir. Bu yapıda halka açık, ücretsiz, etkileşimli bir bilgisayar Erken Rönesans koleksiyonunu sergilemek için kullanılmaktadır. Zemin katta bulunan dar ve uzun odada dokunmatik ekranlı on iki Macintosh iş istasyonu vardır. Bu odaya Mikro Galeri denilmektedir. Sergi salonlarını gezmeden önce ziyaretçiler Mikro Galeri'deki bilgisayarlar aracılığıyla bilgi edinme olanağına sahiptirler. Ziyaretçiler aynı zamanda sergilenen bilgisayar baskılarını (reprodüksiyonlarını) da elde edebilirler.



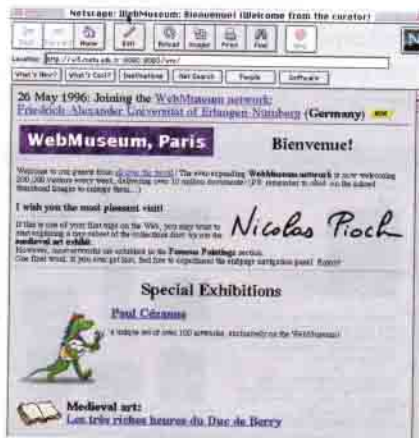
Tate Galerisi'den "Etkileşimli Heykel". "Etkileşimli Heykel", kullanıcının küratör, sanatçı ve sanat tarihçileri tarafından hazırlanmış olan bir dizi görsel-ışitsel "makale"yi inceleyebildiği, eğitsel bir çoklu ortamdır. Program içindeki bazı özellikleri kullanarak, ziyaretçi Henry Moore'un stüdyosunu gezebilir, heykelleri farklı bakış açılarından inceleyebilir ve sanatçı ile yapılmış olan kayıtlı röportajları dinleyebilir.

Ulusal Müze 1824'de Londra'da, Ulusal Batı Avrupa Resimleri Koleksiyonu'nu barındırmak amacıyla açılmıştır. Müze, on üçüncü yüzyıldan yirminci yüzyıla uzanan bir tarih çerçevesinde 700'ü aşkın sanatçının 2200 resmini barındırmaktadır. Tüm bu resimler şimdi bir tek CD-ROM'un içerisine kaydedilmiştir. Sanat kitapları ile bilgisayar ekranı arasındaki önemli farklardan biri, bilgisayar canlandırmasının görüntüleri hareket ettirebilme yeteneğidir. Sanat Galerisi CD-ROM'unda bulunan animasyonlardan bazıları: resimlerin renklerini yok etme, resimlere renklerini tekrar yükleme, resimlerin çeşitli yönleri hakkındaki bilgileri yazılı olarak verme, çizgiler ve ızgaralarla resimlerdeki perspektif kuramlarını gösterme ve resimlerin nasıl yapılmış olduğunu resim yüzeyinde bulunan boya tabakalarını sıyrarak gösterme olarak sayılabilir. Böylece ziyaretçi bir

Bellini freskinin üzerinde bulunan boya tabakalarını sırasıyla çıkartabilme olanağına kavuşur. Aynı şekilde Goya'nın Wellington Dükü'nün portresini yaparken boyamayı ne sırayla ve ne şekilde yaptığını bilgisayar ekranından izleyebilir.

Mikro Galeri, Ulusal Müze'nin koleksiyonunu beş farklı biçimde yeniden sınıflandırır: Ressamların hayat öyküleri (ressamların isimlerini yükleyerek); tarih atlası (konularının isimlerini yükleyerek); Portre, nü, manzara, vb.), genel referanslar (sanat tarihi veya sanat kuramı ile ilgili anahtar sözcükleri veya terimleri yükleyerek) ve kılavuzlu turlar. Bu sınıflandırmada ayrıca başka seçenekler de bulunmaktadır: kompozisyon, perspektif, yöntem, vb. gibi. Tüm bunların yanında program içerisinde "Bakınız" seçeneği de bulunmaktadır. Bu seçenikle ziyaretçi daha ayrıntılı bilgi edinme olanağına sahip olur. Böylelikle aynı tarihsel dönemin ressamlarına, aynı stilde çalışan resamlara ya da aynı temayı işleyen resimlere bakmak olasıdır.

Bu örnek, müze koleksiyonları için alternatif bir bilgi kaynağının bilgisayar yardımı ile nasıl sağlanabileceği hakkında bir öneridir; müze ziyareti deneyimini, bilgisayar ortamında bilgi edinme deneyiminden, deneyimlerin yaşanması için farklı fiziksel mekânlar düzenleyerek ayırır. Bu tür uygulamalar İnternet'te de yaygın olarak kullanılmaktadır. Örnek olarak Tate Galerisi'nin "Etkileşimli Heykel"i, Smithso-



İnternetteki en ünlü sanal müze: WebMuseum

nian Kurumu'nun "Hazinele"i ve Joe Gillespie/Pixel Yayınları'nın "Bauhaus"u gösterilebilir.

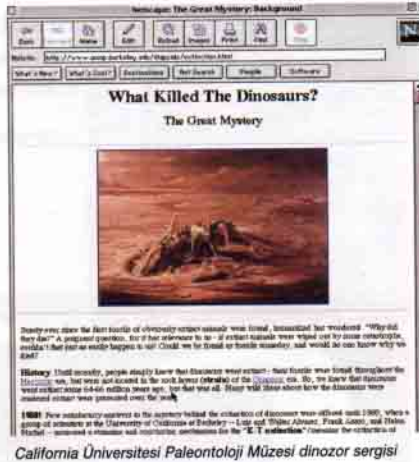
Bilgisayarlar, müze ortamında güçlendirilmiş gerçeklik nesnelere kullanımı ile de kendilerini gösterebilirler. Her müze nesnesinin yakınında yer alan, kendi içerisinde kapalı siberuzay kullanımı ile o nesnenin yorumlanması sağlanabilir. Wendy A. Kellogg, John M. Carroll, ve John T. Richards böyle bir müze için Doğa Tarihi Siber Uzay Müzesi adını verdikleri bir senaryo oluşturmuşlar:

Cumartesi ziyaretçi kalabalığı Washington'da bulunan Doğa Tarihi Siber Uzay Müzesi'nde sergilenen *Archaeopteryx*, (ilk kuş) önünde durmaktadır. Ziyaretçilerin çoğu sergiye birkaç dakika bakmakta ve müzeyi gezmeye devam etmektedirler. Ancak birkaç ziyaretçi özel gözlükleri, özel kulaklıkları ve özel eldivenleri ile sergi önünde daha çok zaman harcamaktadır. Charles 10 yaşındadır ve dinazorlara karşı özel bir ilgisi vardır. Müzeyi birçok kez ziyaret etmiş olan Charles, her zaman olduğu gibi öncelikle *Archaeopteryx* sergisine gelmişti. Dinozorların gerçekten soyu tükenmiş sayılması gerekip gerekmediğini merak etmekteydi. Bazı bilim adamlarının *Archaeopteryx*'lerin coelurosaurs adı verilen bir grup dinozordan tüediklerine inandıklarının farkında idi; ancak dinozorlara olan yakınlığı Charles'ı onların bu küçük kuş ile soylarını devam ettirmeleri ihtimaline kayıtsız bırakıyordu.

Charles, yaşama alanı siberuzayına girebilme için, sergileme mekanında bulunan boş koltuklardan birine oturur. Koltuğunun arka tarafında bulunan bir ekran meraklı ziyaretçilere Charles'ın gördüklerini izletmektedir. Siber uzay programına giren Charles, daha önce birçok kereler yapmış olduğu gibi bir anda *Archaeopteryx*'in sanal yaşama alanına girer. Nerede olduğunu anlamak



Sanal Müze, Jeffrey Shaw.



California Üniversitesi Paleontoloji Müzesi dinozor sergisi

için etrafına bakar ve kuşlardan birinin yakınındaki bir ağacın alçak dallarından birinde oturduğunu görür. Ağaca yaklaşır ve sanal eliyle kuşa dokunur. Kuşa dokunur dokunmaz. Charles'ın algısı değişir ve etrafını kuşun duyumsamaları ile algılamaya başlar. Gözüne aramakta olduğu coelurosaurs ilişir. Ağaçtan aşağıya atlar ve coelurosaurs'a doğru koşar. Sanal elini dokundurduğu anda algısı yine değişir ve bu sefer Charles bir dinozora "dönüşür." Kuş yanında durmaktadır.

Charles, eğer kuş gerçekten coelurosaurs ailesinin bir üyesi ise, her iki hayvan arasındaki benzerlikleri dönüşümlü olarak her iki hayvanın algılarıyla çevreyi yaşayarak hissedebileceğine inanmıştır. Böylelikle Charles yaşam alanı siberuzayında algısal deneyimlerini kuş ve dinozor arasında değiştirerek iki hayvan arasında deneysel bir bağ bulmaya çalışır.

Laura 16 yaşında biyoloji bölümünde okuyan bir lise öğrencisidir. Yaşam biçimlerinin hiyerarşik sınıflandırılması ile ilgili bir dönem ödevi hazırlaması gerekmektedir ve Müze'ye var olan hiyerarşik sınıflandırmayı değiştirecek güncel iki tartışmayı araştırmaya gelmiştir. Prokaryot ve ökaryot siberuzay sergilerini gezmiş olan Laura, halen bitkiler ve hayvanlar olarak ayrıldığı kabul edilen



iki sınıflandırma yerine önerilen farklı tek-hücreli organizmalardan oluşan beşli sınıflandırmayı araştırmıştır.

İkinci bir öneriyi araştırmak üzere *Archaeopteryx* sergisine gelen Laura, bu sefer hem dinozorları hem de kuşları içeren *Dinosauria* adlı yeni bir sınıfı araştırmaktadır.

Laura, Charles'in yanındaki koltuğa oturur. Yaşama alanı siberuzayına girer ve yakındaki bir ağaçta bir kuş görür. Etrafına baktığında, uzakta başka bir kuş (Charles) ve bir dinozor görür: Charles deneyini gerçekleştirmektedir. Yaura'nın aklında belirli bir soru vardır. Özel eldivenli elleriyle soru sorarmışçasına avuçları düz ve yukarıya dönük olmak suretiyle bir jest yapar. Etrafı aniden sanal insanlarla çevrilir. Bunlar çoğunlukla *Archaeopteryx* ile ilgilenen bilim adamlarıdır. Her bilim adamı veya birkaç bilim adamından oluşan grup, bir karatahtanın önünde durmaktadır. Yaklaşınca karatahta üzerinde yapılmış olan çalışmalar görülür hale gelir.

Laura, *Dinosauria* önerisinin iki paleontolog, Bakker ve Galton, tarafından yapıldığını bilmektedir. Böylelikle önünde iki insan duran karatahtalara bakmaya başlar. Seçtiği bir karatahtaya yaklaşır ve "*Dinosauria*" yazısını görür. Karatahtanın önünde durur ve sanal eli ile ona dokunur. Dokunur dokunmaz iki bilim adamının kuşları ve dinozorları aynı sınıfa dahil etme fikirleri üzerinde tartıştıklarını duyar. İkinci bilim adamı sözünü tamamladığı zaman, başka bir bilim adamı görünür ve söze devam eder. Kendini Dr. Ostrom olarak tanıtan bu bilim adamı, *Archaeopteryx* üzerinde yeni tamamlamış olduğu anatomik incelemenin sonucunda önerilen *Dinosauria* sınıfının kabul edilmesi gerektiğini söyler.

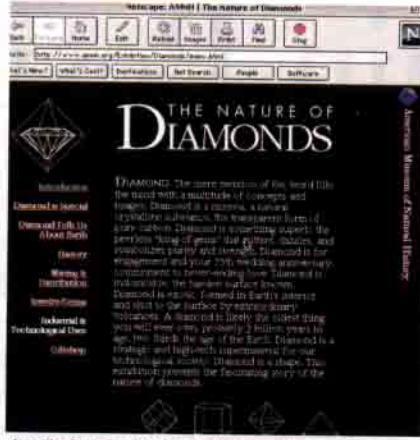
Laura, bilim adamlarının konuşmalarını dinler. Bilim adamlarının tartışmalarının karatahtada görüldüğünü fark eder. Tartışmalar ve konuşmalar bittiği zaman Laura sanal çantasını karatahtada yazılmış olanları toplamak üzere açar. Günü bitirdiği zaman Laura, müze gezisi boyunca doldurduğu disketindeki bilgiler ile evine döner.

Bu örnekte müze, fiziksel nesnelere var olmaları ve bu nesnelere alansal düzenlemeleriyle sergi oluşturulması anlayışı ile günümüzde alıştığımız müze tanımlamasına uymaktadır. Müze alanı içerisinde yer alan siberuzay ve

sanal dünyalar dikkatli bir şekilde ayarlanırlar ve denetlenen destekleyici bilgi kaynakları olarak kullanılmaktadır. Bu örnek, gelecekte müzelerde bilgisayar kullanımı için alternatif bir öneridir. Bir başka alternatif olarak siber-müzeler gösterilebilir. Bu alternatifte müze sadece siberuzay içerisinde yaşanan bir mekân haline gelir.

Jeffrey Shaw Avustralyalı bir sanatçıdır. Sanal Müze adlı projesi ile 1990'ların başında oldukça ün kazanmış olan sanatçı, sadece tarihi şehir alanlarının değil, yaşamın ve sanatın günümüzde artan bir şekilde müzeye benzer bir karakter aldığını savunmaktadır. Bu yeterince olgunlaştırılmamış korumacı tavra alternatif olarak Shaw, sanal bir mimarlık ürünü önerir. Sanal Müze üç boyutlu, bilgisayar temelli bir müzedir. Birtakım odalar ve sergi nesnelere oluşan müze, fiziksel dünyada, dairesel ve dönerek hareket eden bir platform üzerinde bulunan bir video ekranından, bir bilgisayardan ve ziyaretçinin oturacağı bir koltuktan oluşur. Koltuğa oturan ziyaretçi Sanal Müze içerisindeki hareketlerini etkileşimli olarak denetleyebilmektedir. Müze mimari olarak beş odadan oluşur. Bu odaların hepsi, Avusturya'da bulunan ve sanatçının bu çalışmasını sergileyen Landesmuseum Linz müzesinin mimari bir reproduksiyonudur. Fiziksel dünyada var olan ve konu edilen çalışmanın izlenebilmesi için içine girilmesi gereken müzenin mimari tasarımını kullanmak yoluyla sanatçı, gerçek ile sanal mekânların biraradalığını göstermeye çalışır. Halen üzerinde çalışılan diğer sanal müzeler ise Jim Rojas'ın ve Danielle Sergent'in projeleridir.

Müze, ister müze yapısının içerisinde yer alsın, ister müze yapısından ayrı tutulsun, siberuzay uygulamaları için en iyi adaydır. Müze içerisinde bulunan nesnelere, dönemin kültürel ortamına uygun olarak oluşmuş yeni anlatılar ve öyküler olarak sergi mekânlarının geleneksel düzenlemeleri ile ziyaretçilere anlatılır. Yeni teknolojilerin kullanımı ile (siberuzay, sanal gerçeklik ve güçlendirilmiş gerçeklik) bu anlatılar ve hikayeler daha etkili ve ilham veren bir şekilde dönüştürülebilir. Her iki ortamda da (müze mekânı ve bilgisayar uygulamaları) en temel müze uygulamaları sorunu aynıdır: temsil etme.



Amerika Doğa Tarihi Müzesi, elmas sergisi.

Sonuç

Müze, sergilenen nesnelere ile ziyaretçiler arasında yeni sosyal ilişkilerin kurulduğu bir mekândır. Siber uzay, insan organizmasının algısal dünyası ve ona paralel salt dijital bilginin sanal dünyası arasında bir bağ kurmaya çalışır. Bu tanımlamaların ışığında, siber müzenin müze nesnelere ile farklı bir sosyal etkileşim ortamı yaratacağı söylenebilir.

Siber uzayın, eğer gelecekte gerçekleştirecek kullanılmaya başlanırsa, insanların dünyaya bakışlarını farklılaştıracağı düşünülebilir. "Gerçek", "zaman", "yaşam", "ölüm" gibi kavramların dünya görüşünün değişmesine koşut olarak farklılaşacağı açıktır. Paul Virilio'nun belirttiği gibi "Gerçek, bir eldiven gibi ters yüz edilebilir." "Gerçek geçici bir uzlaşım"dır." "Gerçek hiçbir zaman verilmez," der Virilio, "edinilir, toplumların gelişmeleri ile oluşur." Gelecekte siberuzayın dünyanın "gerçeği haline gelmesini kehanet etmemek için hiçbir sebep yoktur. Bu yeni "gerçeklikte" insan kimlikleri dramatik bir şekilde farklılaşacaktır. Büyük bir olasılıkla bir insana ait birçok kimlik bulunacaktır ve kişi kendini nasıl temsil etmek istiyorsa ona uygun olan kimliğine bürünecektir. Bu temsiller dünyasında, yapay zeka, insan-ötesi veya "cyborg" farklılaşmalarını anlamak oldukça güçleşeceği gibi güvenilir ve önem taşıyan bilgileri ayırt etmek de güçleşecektir.

Müze bilgiyi hem kullanır hem de üretir. Bu bir bilgi alıp-verme ve üretme sürecidir. Bilgi, herhangi bir kültür veya doğa nesnesinin yapılmış olduğu zaman ile algılandığı zaman arasındaki yorumlardan elde edilen her şeydir. Edinilen tüm yorumlar, müzede, sergilemeden mekansal düzenlemeye ve hatta mimari tavra kadar kendini gösterir ve ziyaretçi-

ye ulaşır. Bu bilgi üretme süreci siberuzay ortamı içerisinde düşünüldüğünde, kullanılan bilgilerin güvenilirliği önemli bir sorun olarak karşımıza çıkar. Bu sorunun nedenlerinden biri siberuzayın bir hiçlik ortamı olmasıdır, çünkü sanal dünyaların yaratıcıları siberuzayın içerisinde bulunmazlar. Diğer bir sebep, siberuzayın kurumsal yaratıcıları siberuzayın içerisinde bulunmazlar. Diğer bir sebep, siberuzayın kurumsal olarak yüklenmiş ve kişisel olarak değiştirilmiş bilgi kümeleri arasında kolayca ayrımlaştırılmayan kolektif bir ortam olmasıdır. Daha da düşünülürse, henüz bilgisayarların "yapay zekâlar" olarak mı, yoksa "zeka güçlendiricileri" olarak mı gelişeceklerini bilmediğimiz günümüzde, bilgisayarların kendilerine yetebilen yaratıcılar mı, yoksa yaratıcı insanların kullanacakları birer araç mı olacakları da bilinmemektedir. Her iki halde de, siberuzayda müze nesnelere kullanarak kimin tarih yazacağı önemli bir soru olarak karşımıza çıkar.

Sanal müzelerde tarihi temsil etme yetkisini elinde bulandıran kimse, sadece ziyaretçilerin kendi kimliklerini oluşturmalarını şekillendirmekle kalmayacak, aynı zamanda onları gözlemleme ve gözetim altında tutma gücüne de sahip olacaktır. Bu yolla, müze ziyareti deneyimi saklanmış bulmak veya bilinmeyeni keşfetmek özelliklerini yitirmiş olacaktır. Bu tamamıyla denetlenen ortamın yanında şans eseri olayların, tasarlanmamış ya da tasarlanmasız şeylerin olması elbette beklenebilir. Her teknolojik buluş toplumu ve toplumun kültürünü tekrar şekillendirir. Basitçe bir şeylerin eklenebilmesi veya çıkarılması olarak değil, her şeyi değiştirerek bu şekillendirmeye sebep olur. Her buluş gibi, bilgisayar teknolojisindeki buluşlar da dünyayı ve dünyanın nasıl algılandığını etkilemektedirler.

Siber uzayın hem yararları hem de zararları vardır. Siber uzayın müze anlayışını ve tanımlamasını tam olarak nasıl farklılaştıracağını bilemeyiz; ancak müze, insanlığın materyal ve düşünsel mirasını koruyan ve açığa çıkaran etkili bir kurum olmaya devam edecektir. Müze, her zaman, insanların global bilgi üretiminin barındırıldığı bir dünya olacaktır, geçmişten günümüze, günümüzden geleceğe.

Nilgün Camgöz

Bilkent Üniversitesi, Gözetim ve Güvenlik Bilimleri Bölümü