

DİJİTALDE KEŞİF:

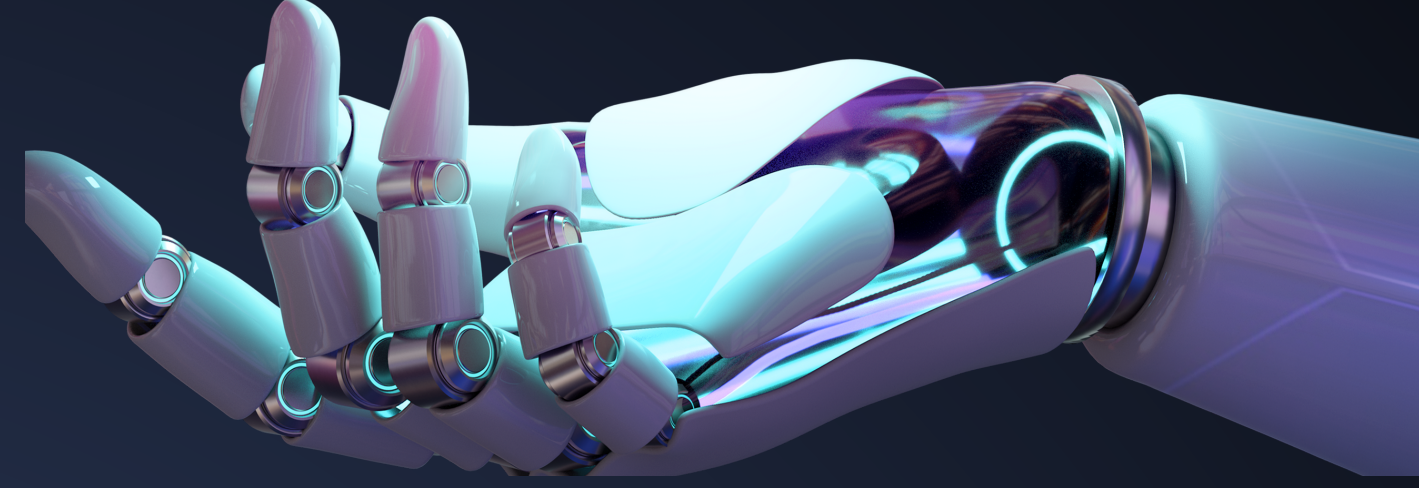
KÜTÜPHANELERLE YENİ BİR BOYUTA YOLCULUK

ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
INTERNATIONAL LIBRARY AND TECHNOLOGY FESTIVAL
TEKNOLOJİ
FESTİVALI



KÜTÜPHANELER VE YAYIMLAR
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

EMRE DURMAZ / KÜTÜPHANECİ
KÖŞK ATILMA KOÇ İLÇE HALK KÜTÜPHANESİ



1. GİRİŞ

Günümüz kütüphaneleri kişilere sınırsız bilgi imkanları sunabilme potansiyeli açısından; yeni fikirlerin oluşmasında belirli çizgilerle daraltılmayacak kadar geniş bir bilgi evrenini içinde barındırmalıdır. Metaverse kütüphaneleri, geleneksel kütüphane deneyimini dijitalleştiren ve metaverse ortamlarında kullanıcılara bilgi ve kültür erişimi sağlamayı amaçlayan bir konsepti ifade eder. Metaveri popülerlik kazandıkça, kütüphaneler bu sanal dünyada hayati bir rol oynama potansiyeline sahip olur. Sanal kütüphaneler, insanların bilgiye erişme, paylaşma ve bilgiyle etkileşime geçme şeklini yeniden şekillendirme potansiyeline sahipken aynı zamanda coğrafi sınırları aşan bir topluluk duygusunu da teşvik eder. Fernandez (2022) çalışmasında metaverinin geliştirilmesinin, kütüphanelerin çalışma parametrelerini değiştirmeye hazırladığını ve bu da bilgi erişilebilirliği ve olası teknolojik engeller açısından sonuçlar doğurabileceğini ortaya koymuştur. Öte yandan Oladokun (2023) sürekli gelişen bilgi ve teknoloji ortamında, kütüphanelerin sanal dünyalarda ortaya çıkışı, hem muazzam avantajları hem de karmaşık zorlukları beraberinde getiren dönüştürücü bir paradigma oluşturduğunu ifade etmiştir. Bu avantajlar, küresel bir izleyici kitlesi için gelişmiş erişilebilirlik, farklı öğrenme tarzlarına hitap eden etkileşimli katılımlar ve dijital ortamların sağladığı benzeri görülmemiş ölçeklenebilirlik ile vurgulanmaktadır.

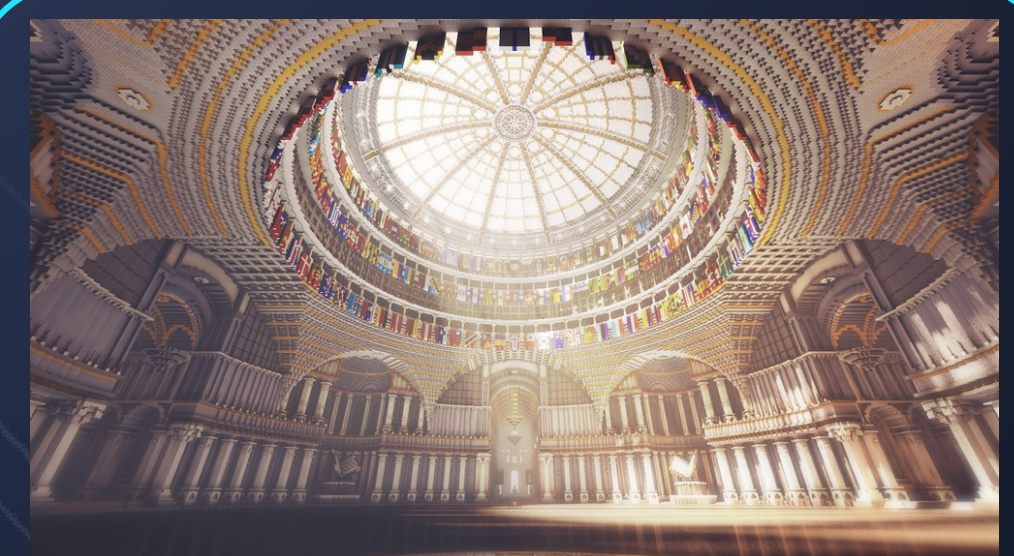
AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışma ile metaverse ve kütüphaneler için, geleceğin kütüphanelerinin ihtiyaçları ve dijital kütüphanecilik hakkında farklı bir bakış açısı geliştirmek amaçlanmaktadır. Bu nitel çalışmada betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır (Karataş, 2015).

Çalışmada "Geleceğin yaşam alanını oluşturan metaverse kapsamında bilgi merkezi vizyonuna sahip kütüphaneler nasıl bir değişim ve dönüşüm göstermelidir?" "Kütüphanelerin metaversedeki yeri nedir?" sorularına yanıt aranır.



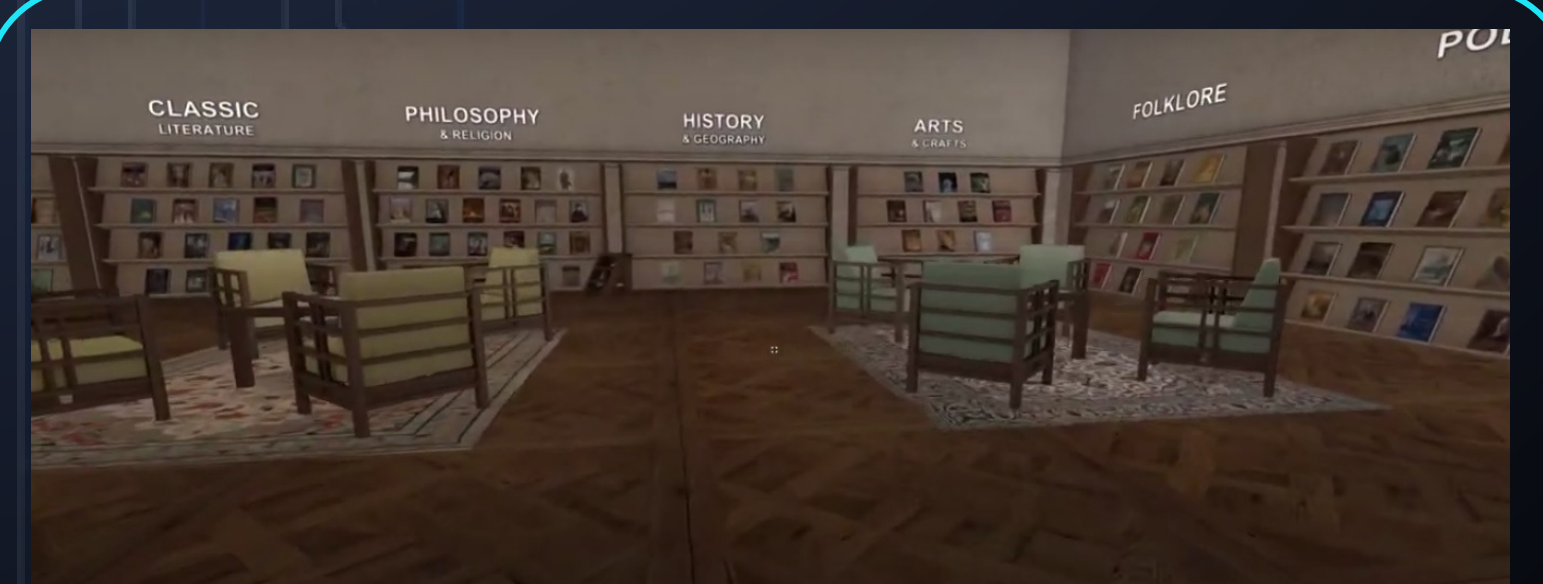
San José Eyalet Üniversitesi Bilgi Okulu
Metaverse Sanal Kütüphanesi



Minecraft Sanal Kütüphanesi

SONUÇ

Sonuç olarak; metaverse dünyası için kütüphaneciler meta veriyi şekillendirmeye yardımcı olmayı seçerse; kütüphaneleri potansiyel olarak etkileyebilecek erişim, bilgi güvenliği, yeni ortaklıklar ve işbirliği çerçeveleri geliştirebilirler. Bu potansiyel etkinin bilgiye erişimin sınırlarını aşan fikirlerle destek veren bir fırsat doğurabileceği ortadadır. Bununla birlikte, dijital kütüphanecilerin ve dijital çağ kütüphanesi kullanıcılarının, meta veri tabanındaki dijital bilgileri etkili bir şekilde gezinmek ve değerlendirmek için meta okuryazarlık becerilerini geliştirmeleri gerekmektedir. Bu kapsamda hem kütüphaneci eğitimleri hem de kullanıcı oryantasyonları önemli bir atılım olacaktır.



Secondlife Toplumsal Sanal Kütüphane

KAYNAKÇA

- Fernandez, P. (2022). Facebook, Meta, the metaverse and libraries. Library Hi Tech News, 39(4), 1-5.
Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Manevi temelli sosyal hizmet araştırmaları dergisi, 1(1), 62-80.
Oladokun, B. D., Yahaya, D. O., & Enakrire, R. T. (2023). Moving into the metaverse: Libraries in virtual worlds. Library Hi Tech News, 40(9), 18-21.