



KÜTÜPHANENİN SANAL KAPISI:

Metaverse Hizmetleri

Mehmet KÜÇÜK

Burdur İl Halk Kütüphanesi Müdürlüğü

ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
TEKNOLOJİ
FESTİVALI

KÜTÜPHANELER VE YAYIMLAR
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

ÖZET

21. yüzyıl her ne kadar bilgi çağı olarak bilinse de teknolojiye erişimde bazı grupların dışlarına göre geride kalma durumu dijital uçurumu da beraberinde getirir. Dijital uçurum bilgiye erişim, dijital becerilere sahip olma ve teknoloji konularında ortaya çıkan eşitsizlikleri tanımlar. Bu kavram ekonomik durum, coğrafi konum, eğitim seviyesi vb. faktörlerden kaynaklanır. Halk Kütüphaneleri üstlendiği fırsat eşitliği rolü ile dijital uçurumun olumsuzlarını da amaçlamaktadır.

GİRİŞ

"Bilgi Çağı" olarak adlandırılan 21. yüzyıl, teknolojik yenilikleri insanlığın hizmetine sunmakla kalmamış, farklı disiplinlerde yeni bilimsel yöntemlerin gelişmesine de imkân tanımıştır.

21. yüzyılın dinamik ve etkili kurumlarından olan kütüphaneler, toplumun bilgi ihtiyacını karşılamak için teknolojik gelişmelere de uyum sağlayarak çok yönlü fırsat eşitliği sunmaktadır.

Toplumun tüm kesimine hitap eden, insanlar arasında hiçbir ayırım gözetmeyen, yerli ve yabancı literatürde "halk üniversitesi" diye tabir edilen halk kütüphaneleri, bulunduğu bölgenin sosyo-kültürel ve ekonomik açıdan kalkınmasında etkili olan, yaşam boyu öğrenme fırsatını sunan, geleneksel rolünü sürdürürken yenilikçi hizmet yaklaşımlarıyla da kullanıcı deneyimlerini zenginleştirilen ve bu deneyimleri üretici sunan bilgi merkezleridir. Bu deneyimler, halk kütüphanelerinin yenilikçi yüzünü topluma gösterebilmek, fırsat eşitsizliğini ortadan kaldırmak amacıyla çeşitli atölye çalışmalarını sağlamaktadır.

Bu atölye çalışmalarından bazıları okuma kulüpleri, yazar söyleşileri, sanat etkinlikleri ve sergileri, aklî ve zekâ oyunları olarak sıralanabilir. Teknolojik gelişmeler çağında ise bu deneyimler maket, robotik kodlama, yapay zeka ve giyilebilir teknolojilerdir.

Giyilebilir teknolojilerin dünyadaki gelişimi 20. yüzyılın ortalarına denk gelse de yaygınlaşması ülkemizde de olduğu gibi 21. yüzyıl ile birliktedir. Giyilebilir teknoloji denildiğinde akımıza ilk olarak saatler, bantlar, kontakt lensler, takılar ve gözlükler gelmektedir. Giyilebilir teknolojiler eğitim, eğlence, oyun alanlarında kullanıldığı gibi sağlık ve spor alanlarında da kullanılmaktadır.

Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğüne bağlı Halk Kütüphaneleri, giyilebilir teknoloji ile 2022 yılında tanışmıştır. Bahal geçiren giyilebilir teknoloji "Sanal Gerçeklik Platformu VR" bir diğer adı "Metaverse Atölyesi" olarak ilk başta yalnızca beş kütüphaneye sunulmuştur.

Kurulan bu beş kütüphaneden biri Burdur İl Halk Kütüphanesi Müdürlüğü olup 2022 Ekim ayından bu yana aktif olarak kullanılmaktadır.



Yapılan Metaverse Atölyelerinde hedeflerimiz;

- Kütüphane üyesi değilse üye olması,
- Kütüphaneye, kitaba bakış açısının değişmesi,
- Kütüphanelerin sosyalleşme mekanı haline gelmesi,
- Kullanıcının farklı deneyimler kazanması,
- Eğlenirken, teknolojiyi etkin kullanan bir birey olması
- Teknoloji ve dijital okuryazarlığın gelişmesi.



SONUÇ;

"Bilgi Çağı" ya da "Dijital Çağ" olarak anılan 21. yüzyıl aynı zamanda bilgi, bilim ve teknolojinin çağıdır.

Bu çağın toplumla kazandırmayı hedeflediği beceriler halk kütüphaneleri aracılığıyla sağlanacaktır.

Bu becerilerin kazandırılabilmesi adına Halk Kütüphanelerinin hizmet çeşitliliği artırılmalı ve sürdürülebilir olması sağlanmalıdır.

Böylelikle bilgi toplumuna olma yolunda yapılan çalışmalar arasında olabilecek dijital uçurumlar halk kütüphaneleri sayesinde ortadan kalkacaktır.