

# MÜZE İLE EĞİTİMDE BİR SEÇENEK OLARAK “SECOND LIFE” MÜZELERİ

**Handan BÜLBÜL\***

**Öz:** Müze ile eğitim, eğitimin vazgeçilmez bir parçası olarak öğretim programlarında yer almaktadır. Ancak zaman ve mekân kaynaklı sorunlar, çoğu zaman eğitim amaçlı gerçek müze gezilerinin yapılmasına olanak vermemektedir. Bilgisayar destekli web teknolojilerindeki gelişmelerin sunduğu sanal ortamlar ise gerçek ortamda gezme olanağının olmadığı, dünyanın herhangi bir yerindeki müzeye ulaşmayı sağlamakta, böylelikle gerçek müze gezilerinin yapılamadığı durumlarda bir seçenek olarak görülmektedir. Bu çalışma, görsel sanatlar eğitimi kapsamındaki müze ile eğitimde sanal ortam müzelerinden biri olan Second Life müzelerinden nasıl yararlanılabileceğine odaklanmaktadır. Tarama modelinin kullanıldığı çalışmada, Second Life sanal dünyasında bulunan müzelerden seçkisiz örneklemeyle müzeler seçilerek incelemesi yapılmıştır. Sonraki aşamada, incelenen Second Life müzelerinden yola çıkarak görsel sanatlar eğitimine yönelik uygulama önerisi geliştirilmiştir. Çalışma sonucunda; Second Life Sanal Dünyasında, müze ile eğitimde yararlanılabilecek sanal ortam müzelerinin olduğu tespit edilmiştir. Geliştirilen uygulama önerisiyle, görsel sanatlar eğitiminde bu müzelerden yararlanılabileceğine dair görüş oluşturulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Müze ile eğitim, görsel sanatlar eğitimi, Second Life müzeleriyle eğitim

\* Yrd. Doç. Dr.; Giresun Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü.

# USING SECOND LIFE MUSEUMS AS AN OPTION IN EDUCATION VIA MUSEUM

**Handan BÜLBÜL\***

## **Abstract**

Education via museum takes part in teaching programs as an indispensable part of education. However, time and space-related problems often do not allow for actual museum visits for educational purposes. The virtual environments offered by the computer-aided web technologies are considered as an important option to reach a museum anywhere in the world when actual museum visits cannot be done. This study focuses on how to benefit from the museum within the visual arts education program and the Second Life museum, one of the virtual environment museums in education. Screening model was used and the analysis was carried out by using random sampling. Museums were selected among the ones that are in Second Life virtual world. In the next stage, an application proposal for visual arts education was developed from the examined Second Life museums. As a result of the study, it was determined that there are virtual museums in Second life virtual world that can be used in education via museums. A new point of view is tried to be formed by the help of the developed application proposal. Suggestions depend on the idea that virtual museums can be used efficiently in visual art education.

**Keywords:** Education via museum, visual art education, education via Second Life museums

## **1. Giriş**

Uluslararası Müzeler Birliği ICOM'un (The International Council of Museums) Viyana'da düzenlenen 22. Genel Kurulu tarafından kabul edilen tanıma göre müze; "eğitim, araştırma ve eğlence amacıyla insanlığın somut ve soyut mirasını sahiplenen, koruyan, araştıran, paylaşan ve sergileyen; toplum ve toplumun gelişiminin hizmetindeki kâr amacı gütmeyen, kamuya açık daimi kurumdur" (ICOM, 2007). Toplumun bilimsel, sanatsal ve kültürel belleğinin somut göstergesi olan müzeler, Gerçek'e (1999, 11) göre, zamanda ve mekânda dağınık olarak bulunan nesnelere bir araya getirilerek geçmişle bu gün arasında köprü kurmaktadır. Müzenin zaman ve mekânla kurduğu bu köprü, insanlığın biriktirdiği tüm ortak mirasın yeni kuşaklara aktarımını sağla-

\* Assist. Prof. Dr., Giresun University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education.

## ◆ Handan Bülbul

maktadır. Bu nedenledir ki başlangıçta sergileme işlevi ön planda olan müzeler bugün için birer eğitim kurumu olarak da işlev görmektedir.

Öğrenciyse; görerek, işiterek, uygulama yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı sunması (Buyurgan ve Buyurgan, 2007, 70) müzelerin eğitimdeki en önemli ayrıcalığıdır. Soyut bir öğrenmenin ötesinde, öğrenenlerin geçmiş dönemlere ait eserleri görerek, dokunarak incelemelerine ve öğrenilecek konuya araştırma ruhu ile yaklaşımlarına olanak vermektedir (Seidel ve Hudson, 1999, 21). Diğer bir ifadeyle, müze yaşantısı, bireyin objelerle girdiği etkileşim sonucu, onda; gözlem yapma, düşünce ve duyguları ifade etme, hayal gücünü kullanma, bilgilenme gibi kazanımlar oluşturmaktadır (San, 2008, 149).

Müze ile eğitimi birleştiren çağdaş müzecilik anlayışı, bir yandan da web teknolojilerindeki gelişmelerden de faydalanarak hizmet ağlarını genişletme yoluna gitmektedir. Bunun en çarpıcı örneğini ise sanal müzeler temsil etmektedir. Zaman ve mekân kavramlarından bağımsız olarak varlık gösteren sanal müzeler, ziyaretçilerine her zaman ve her yerden ulaşma olanağı sunarak görünürlüklerini artırmaktadırlar.

Sanal müze, farklı medya imkânlarından yararlanılarak hazırlanmış sayısal nesneleri ve bunlara ait bilgileri barındıran, ziyaretçi ile iletişimin kesintisiz olması ve çeşitli erişim şekillerini karşılamak için alışıldık iletişim metotlarının ötesine geçen ve dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan müzelerdir (Schweibenz, 1998, 191). Kavram ilk olarak müzelerdeki envanter kaydı gibi büro ortamında kullanılmaya başlanan bilişim teknolojilerinin zamanla eser takibi, sergileme, ışıklandırma, iklim kontrolü ve güvenlik alanlarında kullanılmaya başlanmasıyla ortaya çıkmıştır (Çolak, 2006: 292).

Gelişen 3D teknolojileriyle bütünleşen ara yüz programları sayesinde oluşturulan sanal ortamlar, sanal müzeleri bir adım daha öteleyerek kendi ortamlarına aktarma yoluyla sanal dünya müzelerini kurmaktadır. Bu sanal dünyalardan biri olan Second Life sanal dünyası da kendi ortamlarında kurduğu sanal müzeler ve sanatçı galerileri ile dünyanın her yerinden ziyaretçilerinin sanal gezi yapmasına olanak vermektedir.

Kullanıcılarına gerçek dünyadan çok daha farklı olanaklar sunan üç boyutlu sanal dünyaların öne çıkanlarından biri de Second Life Sanal Dünyasıdır. Görsel bir dünyayı içeren çevrimiçi bir bilgisayar oyunu olan Second Life gerekli yazılım yüklenerek ve internet üzerinden giriş yapılarak oynanan bir oyundur. Burada oyuncular kendilerini sanal ortamda temsil edecek bir 'avatar' yaratmaktadır (Başlar, 2013, 7). Bu ortamda kullanıcılar, sesli veya yazılı olarak birbirleri ile iletişim kurabilmekte, gerçek dünya ile gerçek zamanlı etkileşime geçebilmektedirler (Esgin vd., 2012, 2). Second Life, yaklaşık 900 km<sup>2</sup>'lik sanal alanı bulunan çevrimiçi olan bir uygulamadır. SL platformunda nesnelere gerçekçiye uygun bir şekilde tasarlandığından, kullanıcılar; ortamda bulunma hissini yaşatmakta, ortamda eş zamanlı bulunabilmekte, sohbet edebilmekte ve birlikte hareket edebilmektedirler (Doğan vd., 2011, 3).

Second Life sanal dünyası, gerçek dünyanın simülasyonları olan, dersliklerden dans kulüplerine, meditasyon alanlarından alışveriş merkezlerine kadar pek çok mekânlar gibi sanat galerilerinin ve müzelerin de simülasyonlarını kendi ortamında bulundurmaktadır. Minsky (2009, 3), yapılan araştırmalara dayanarak Second Life sanal dünyasında 1000 kadar sanat galerisinin olduğunu bildirmektedir. Bu sanal ortamda; sanatçılar, küratörler, sanat eleştirmenleri de varlık göstererek gerçek yaşamda olmayan bir sanat pazarı oluşturmaktadırlar. Second Life Wikia verilerine göre, bugün için Second Life Sanal Dünyada toplam 2575 sanat galerisi ve müze bulunmaktadır.

Second Life’da var olan bu büyük sanal sanat pazarının yanı sıra çoğunlukla kar amacı gütmeyen sanat galerileri ve müzeler de varlığını devam ettirmektedir. Bu galeriler ve müzeler, üniversitelerin Second Life’daki sanat galerileriyle birlikte çalışmalar yaparak sanatın geniş kitlelere ulaşmasına ve yükseltilmesine katkı vermektedir (Minsky, 2009, 3).

Oluşturulduğu ilk zamanlarda bir oyun olarak tasarlanan Second Life, giderek etkililik alanlarını genişletmiştir. Genişlettiği bu alanlardan biri de eğitim alanıdır. Second Life’ın eğitimde alternatif bir ortam olarak görülmesi, görsel sanatlar eğitimcilerinin dikkatini çekmiş, bu sanal dünyadan derslerinde nasıl yararlanabileceklerine yönelik düşünceler geliştirmişlerdir. Başta ABD olmak üzere çeşitli ülkelerdeki görsel sanatlar eğitimcileri Second Life Sanal dünyasından parseller olarak veya kiralararak buraları, kendi sanat eğitimi alanlarına dönüştürmüşlerdir. Bugün için dünyanın çeşitli ülkelerindeki sanat eğitimcileri, çevirim içi uygulamalarla derslerinin bir kısmını bu sanal dersliklerde gerçekleştirmektedirler (Stokrocki, 2014, 38).

Müze ve galeri eğitiminin, görsel sanatlar eğitiminin ayrılmaz bir parçası olduğu düşünüldüğünde, sanat eğitimcilerince son yıllarda yararlanılan Second Life uygulamaları, görsel sanatlar eğitiminin paydaşlarından biri olan müze ile eğitimde de bir seçenek olarak görülebilir. Kültürün ve sanatın öğretimi, görsel sanatlar dersinin temel alanlarından biridir. Bu öğretimin gerçekleşmesinde ise müze ile eğitim işlevsel bir rol üstlenmektedir. Dolayısıyla, öğrencilere verilecek etkili bir kültür- sanat eğitimi için müzelerden yararlanma yoluna gidilmesinin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Ancak, başta maddi nedenler olmak üzere, izin işlemlerindeki yasal prosedür sorunları, müzenin okul ortamından uzak bir şehirde ve hatta ülkede olması gibi pek çok nedenler eğitim amaçlı gerçek müze gezilerini zorlaştırmaktadır. Web teknolojilerinin sunduğu olanaklar ise bu noktada bir çözüm olarak görülebilir. Dünyanın pek çok ülkesindeki çeşitli müzeler, sanal müze uygulamaları ile müzeye gitme olanağı bulunmayan ziyaretçilerine kendi koleksiyonlarını görme olanağı sunarken web teknolojileri ile 3-D teknolojilerini birleştiren Second Life dünyasındaki müzeler de üyelerine benzer bir müze deneyimi sağlamaktadır. Second Life’ın sunduğu bu olanağın, öğrencilere gerçeğe yakın müze deneyimi sunacağı, böylelikle de kültürün ve sanatın öğretiminde etkili olacağı öngörülmektedir.

## ◆ Handan Bülül

### 2. Amaç

Bu çalışma, müze ile eğitimin çağdaş eğitimde gerekliliğinin yadsınamaz bir gerçek olduğundan hareketle, müze ile eğitimde sanal ortam müzelerinin bir seçenek olabileceğine odaklanmıştır. Bu kapsamda, Second Life Sanal Dünyası'ndaki bazı müzelerin tanıtımı ve bu müzelerden görsel sanatlar dersinde nasıl yararlanılabileceğine dair bir görüş oluşturulmaya çalışılmıştır.

### 3. Yöntem

#### 3.1. Araştırma Modeli

Çalışma, temel nitel araştırma yöntemiyle desenlenmiştir. Temel nitel araştırmalarda, araştırmacı, bir görüngünün anlamını inşa ederek anlamaya çalışmaktadır (Merriam, 2013, 22). Görsel sanatlar eğitiminde Second Life müzelerinden yararlanmaya yönelik tümevarımsal yaklaşımla bir görüngü oluşturma yoluna gidilmesi nedeniyle bu çalışmada, temel nitel araştırma yönteminin uygun olacağı düşünülmüştür.

#### 3.2. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Nitel araştırmalarda gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi çeşitli veri problemin doğasına veya araştırmacının beklentilerine göre tek başlarına ya da birlikte kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 40). Bu çalışmada, müze ile eğitimde Second Life müzelerinden yararlanma yollarına yönelik bir perspektif oluşturmak amacıyla veriler; gözlem (sanal ortam incelemesi) ve doküman incelemesi teknikleriyle toplanmıştır. Sanal ortam incelemesi için Second Life sanal dünyasında bulunan müzeler araştırılmış ve müzelerden ekran görüntüsü olarak çeşitli kesitler alınmıştır. Doküman incelemesi görsel sanatlar eğitiminde Second Life'dan yararlanılarak yapılan araştırmalar incelenmiş ve her iki veri kaynağından ulaşılan verilerle anlamlı bir dizge oluşturulmaya çalışılmıştır.

### 4. Bulgular

Second Life Sanal Dünyası'nda bulunan çeşitli müzeler incelenmiş, bunlar arasından görsel sanatlar eğitiminde yararlanılabilecek müzelerden dört tanesi seçilip müzelerin simülasyonları fotoğraflarla desteklenerek verilmiştir. Görsellerin altında Second Life'daki sanat galerileri ve müzelerin isimleri ile birlikte Second Life adresleri verilmiştir. Ancak bu adreslere ulaşabilmek için kişisel bilgisayarda Second Life uygulamasının olması gerekmekte, çevrimiçi uygulama ile adreslerdeki galeri veya müzelere ışınlanma mümkün olmaktadır.

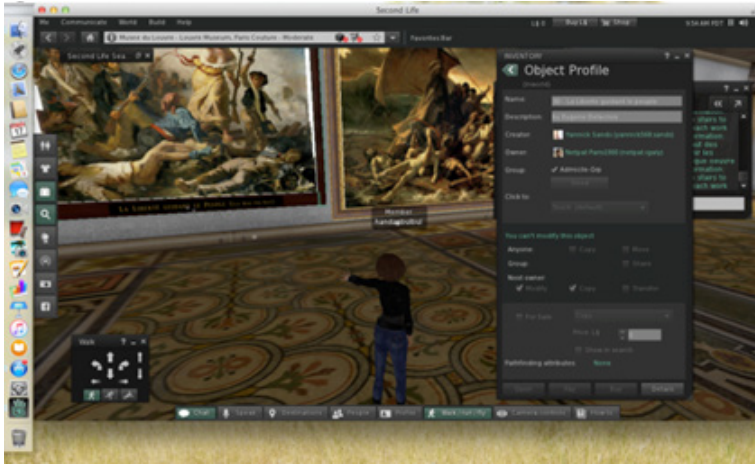
#### 4.1. Second Life Müzeleri

Second Life Sanal Dünyası'nda bu dünyaya ait özgün sanat galerileri ve müzeler olduğu gibi, gerçek dünyada var olan gerçek müzelerin simülasyonları bulunmaktadır. Bu çalışma kapsamında; TOC Art Galerisi, Louvre Müzesi, Vermeer Müzesi ve Vordun Müze ve Galerisi Second Life'da gezilmiştir.



Görsel 1, TOC Art Galerisi (TOC Art Gallery, Main Galleries, Classical Paintings, Leelight – Moderate)

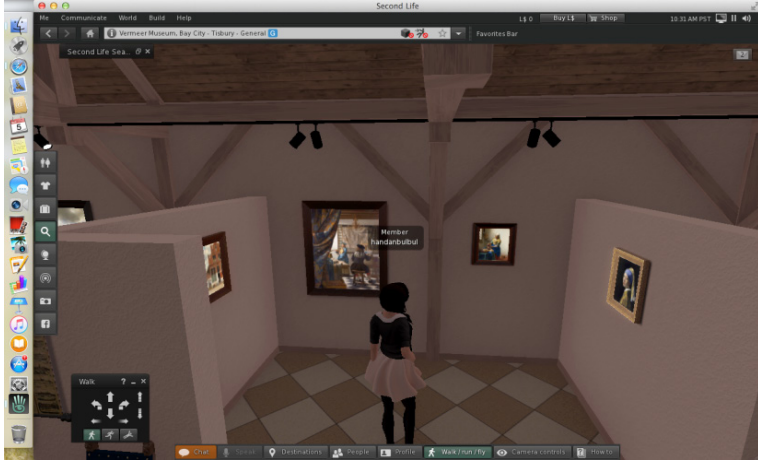
Görsel 1’de TOC Art Galerisi’nin ana bölümü görülmektedir. Öğrenciler, Second Life içerisinde bulunan bu sanat galerisinin çeşitli salonlarına, ışınlanma ile gidip sanat eserlerini inceleyebilmekte ve buradaki bazı sanat eserlerinin künye bilgilerini içeren not kartlarıyla bilgilenme sağlanmaktadır (Bülbul, 2016, 1008). TOC Art Galerisi’de, Klimt, Manet, Monet, Degas, Renoir gibi modern sanatın temsilcisi olan pek çok sanatçının eserleri mevcuttur. Öğrenciler, üç boyutlu sanal ortamda bu eserleri inceleme fırsatı bulmaktadır.



Görsel 2, Louvre Müzesi Temsili (Musee du Louvre - Louvre Museum, Paris Culture – Moderate)

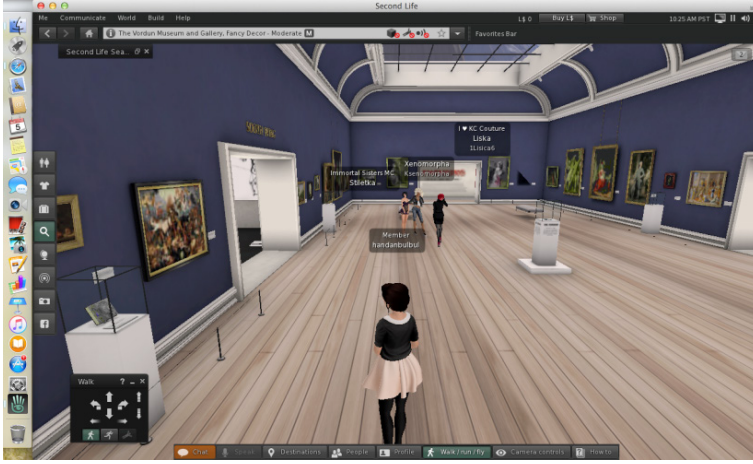
## ◆ Handan Bülül

Görsel 2, Second Life'daki Louvre Müzesi'nin sergileme salonlarından birini göstermektedir. Burada öğrencilerin müzede yer alan eserleri görmeleri ve öğrenmeleri mümkün olmaktadır. Öğrencilere, eserin sanat tarihi bilgisini üç boyutlu bir ortamda verilebilme veya incelenen eseri simülasyonla gerçekten izliyormuş hissi oluşturabilmektedir (Bülül, 2016, 1012). Müzenin çeşitli salonlarında, gerçek dünyadaki Louvre Müzesi'nde bulunan eserler temsilleriyle görülmektedir. Halka Önderlik Eden Hürriyet ve Medusa'nın Salı gibi Fransız Resim Sanatı'nın başyapıtları büyük salonlardan birinde devasa ölçülerinde temsil edilmektedir.



Görsel 3, Vermeer Müzesi (Vermeer Museum, Bay City - Tisbury – General)

Görsel 3'te, Second Life Vermeer Müzesi yer almaktadır. Küçük bir müze olarak tasarlanan bu sanal ortam müzesinin küçük bölümlere ayrılmış salonları bulunmaktadır. Vermeer'in ünlü tablolarının yer aldığı her salonda gerçeğine yakın müze deneyimi sağlamak mümkün olabilmektedir. Bu müzedeki tüm eserlerin not kartları bulunmaktadır. Her bir esere dokunulduğunda, ekranın sol yanında o esere ait bilgiler görünmektedir. Böylelikle müzeyi gezenler tüm eserlere ait sanat tarihi bilgisini edinebilmektedir.



**Görsel 4, Vordun Müze ve Galerisi The Vordun (Museum and Gallery, Fancy Decor – Moderate)**

Görsel 4'te, Vordun Müze ve Galerisi'nin ana salonu görülmektedir. Avrupa Resim Sanatının çeşitli örneklerinin sergilendiği bu müzenin Görsel 4'teki görünümünde araştırmacı ile birlikte gerçek dünyanın farklı coğrafyalarında yaşayan gerçek insanların Second Life'daki temsilleri olan avatarlar da görülmektedir.

Second Life Sanal Dünyası, öğrencilerin sosyalleşmelerini sağlayan çeşitli mekânlar bulunmaktadır ki bu tür ortamlarda öğrencilere estetik eğitim verilebileceği gibi aynı zamanda da öğrencilerin sosyalleşmesi de sağlanabilmektedir (Julian ve Crooks, 2014, 61-62). Sohbet penceresi aracılığı ile yazılı, mikrofon aracılığı ile sözel olarak avatarların birbiriyle iletişime geçebildiği Second Life, farklı mekânlarda olsalar dahi, öğrencilerin birbirleri ile iletişim kurarak bilgi alışverişinde bulunmalarına olanak vermektedir.

#### **4.2. Second Life Müzeleriyle Görsel Sanatlar Eğitiminde Bir Uygulama Önerisi**

Bu çalışma kapsamında, Second Life müzeleriyle görsel sanatlar eğitiminde bir uygulama önerisi geliştirilip bu sanal dünyanın olanaklarından müze ile eğitimde nasıl yararlanılabileceğine yönelik perspektif oluşturmaya çalışılmıştır.

##### **a. Gezilecek Müzeyi Seçme**

Öğretmen, öncelikle, tıpkı gerçek müze gezisinde olduğu gibi, öğrencilerle birlikte gezilecek Second Life müzesini belirlemelidir. Müzenin gezilmesinden önce öğretmenin, seçilen müzede sanal gezi ve müzedeki eserlerin tanıtımına yönelik ön hazırlık yapmasının yararlı olacağı düşünülmektedir. Böylelikle öğrencilerle yapacağı eğitimin planlaması güçlenebilecektir. Second Life müzelerindeki bilgilerin neredeyse tü-



## ◆ Handan Bülül

münün İngilizce olması, öğrencilerin anlamasını güçleştirebileceği için özellikle esere yönelik sanat tarihi bilgisinin verilmesi yararlı olacaktır.

### b. İncelenecek Eseri Belirleme

Müze ile eğitimde tüm galeriyi incelemek yerine genellikle öğrencilerin bir veya birkaç eseri derinlemesine incelemelerini sağlama yoluna gidilmektedir. Seidel ve Hudson (1999, 39), bütün müzeyi keşfetmek fikri yerine müzedeki bir koleksiyon üzerine yoğunlaşmanın daha verimli sonuçlar doğurabileceğini ifade etmektedir. Gerçek müze incelemesinde olduğu gibi sanal ortam müzesindeki gezide de incelenen eser seçimi yapılmalıdır. Bu seçimde, öğrencilerle birlikte karar verilmesi önerilmektedir. Müzenin çeşitli salonlarının gezisi sonrasında odaklanılan eserin eğitsel eleştiri formları ile eleştiri yaptırılması öğrencilerin eserle kurdukları bağı güçlendirecektir.

### c. İncelenen Eserden Yola Çıkarak Özgün Tasarımlar Oluşturma

Bu aşamada öğrencilerden, inceledikleri eserin onlarda oluşturduğu duygulardan yola çıkarak kendilerine ait yeni bir sanatsal çalışma üretmeleri sağlanabilir. Üretilen sanatsal çalışmalar sınıf ortamında gerçek malzemelerle yapılabileceği gibi Second Life ortamında da yaptırılabilir.

Öğrenciler, Second Life'daki tasarımlarıyla; yeni medya sanatını anlama, dijital sanatın prensiplerini deneme şansı bulmaktadırlar (Wang, 2014, 75). Öğrencilerin yapacakları bu tasarımlar, yapma, bozma ve tekrar yapmaya elverişli olmasından dolayı bir yandan zamanı daha iyi kullanmayı sağlarken bir yandan da daha fazla deneyim kazanmalarına olanak vermektedir (Bülül, 2016, 1010).

### d. Sanatsal Çalışmaları Sergileme

Sanatsal çalışmaların sergilenmesi, öğrencilerin motivasyonlarını artırmak adına görsel sanatlar eğitimi için gerekliliklerden biridir. Second Life Sanal Dünyasında, gerçek dünyada olduğu gibi sanal sergiler düzenlenebilmekte, dolayısı ile Second Life'daki görsel sanatlar derslikleri, öğretmen tarafından birer sergi alanı olarak da kullanılabilir.



Görsel 5, ArtArk Parseli (Dersliği) Sergi Alanı (TEACHING 10 Parcel 12 - ART ARK, Teaching 10 – General)

Görsel 5, Dr. Stokrocki'nin ArtArk parselinde inşa ettiği sergi alanı görülmektedir. Zeminde inşa edilen sergi alanı, kuşbakışı olarak ekran görüntüsü alınarak fotoğraf- lanmıştır. Görseldeki sergi, Dr. Stokrocki'nin öğrencilerinin Second Life'da ya da ger- çek ortamda yapıp Second Life'a aktardıkları sanatsal çalışmalarıyla oluşturulmuş- tur. Öğrencilerin müze ile eğitim kapsamında oluşturacakları sanatsal çalışmalarla gerçekleşen sergi sayesinde, dersin verimini artıracakları düşünülmektedir. Öğrencilerin sanatsal çalışmalarını içeren bu tür bir sergileme, aynı zamanda Second Life'da kendi müzelerini oluşturmaları anlamına da gelmektedir.

## 5. Sonuç

Örgün ve yaygın eğitimde müzelerden bir eğitim ortamı olarak yararlanılmasına Avrupa ve Amerika'da 19. yüzyılda başlanmış ve bu eğilim 1950'li yıllarda hız kazan- mıştır. Türkiye'de ise eğitimde müzelerden yararlanma düşüncesi 1990'dan itibaren sistemli hale gelmiştir (Çakır İlhan 2010, 43'ten aktaran; Karadeniz ve Okvuran, 2014, 6). İlköğretim ve lise programlarında müze gezilerinin gerekliliğine yer verilmiş, gör- sel sanatlar öğretmeni yetiştiren programlarda müze eğitimi dersi zorunlu bir ders olarak konulmuştur (Çakır İlhan, 2002, 1). Böylelikle müze ve galeriler ile eğitimi, çağ- daş görsel sanatlar eğitiminin ayrılmaz bir parçası olarak kültür ve sanatın gelişim ve değişim sürecine dair öğrencilerde bilgi ve birikim oluşturulması amacıyla dersin programında yerini almıştır. Ancak, maddi nedenler, zamana ve mekâna bağlı so- runlar, eğitim amaçlı gerçek müze gezilerinin gerçekleşmesini güçleştirmektedir. 3-D ve web teknolojileri sayesinde oluşturulan sanal müzeler ve sanal ortam müzeleri ise eğitim amaçlı müze gezilerindeki bu güçlükleri giderebilecek bir seçenek olarak de- ğerlendirilmektedir.

## ◆ Handan Bülbül

Sanal dünyalar, hayatın her alanında egemenliğini artırmakta, neredeyse gerçek yaşamla bütünleşen bir olgu haline gelmektedir. Bilgisayar ve web teknolojilerinin sunduğu olanakların niteliğinin artması ve bireylerin gerçek dünyada sahip olamadıkları yaşantıları sanal ortamlarda yaşama olanağı bulmaları gibi nedenler, sanal dünyaların cazibesini artırmaktadır (Bülbül, 2016, 1004). Öte yandan sanal ortamlar, görsel sanatlar eğitimi açısından da büyük avantajlar sağlamaktadır. Örneğin, sanal ortamda sergilenen eserler sayesinde farklı kültür ve medeniyetlere ait eserleri izleyen ve onun hakkında bilgi edinme fırsatını yakalayan öğrenciler, görsel ve bilişsel yeteneklerini geliştirebilmektedirler (Buyurgan ve Mercin, 2005, 54).

Han (2011) ve O'Neill Schmitt (2014) Second Life temelli yaptıkları araştırmalarında, öğrencilerin Second Life sayesinde dünyanın herhangi bir yerindeki müze ve galerileri gezme fırsatı bulabildiklerini belirtmektedirler. Han'ın (2011, 45), Second Life müzeleriyle yaptığı araştırmada, öğrencilerin, bu sanal ortamındaki müzeler sayesinde yeni ve farklı kültürleri kolaylıkla görebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. O'Neill Schmitt'in (2014, 68) araştırma sonucu ise Second Life müzelerinin kolay ulaşılabilir olması nedeniyle gerçek müzelere göre daha avantajlı olduğuna işaret etmektedir.

Second Life müzeleriyle doğrudan ilişkili olmamakla birlikte, diğer bazı araştırmalar, Second Life uygulamaları ile gerçekleşen görsel sanatlar eğitiminin öğrenciler üzerindeki olumlu etkiler oluşturduğunu gösterir niteliktedir. Guenter'in (2014) araştırma sonucu, Second Life'da yapılan görsel sanatlar dersinin öğrencilerde yaratıcı düşünmeyi tetiklediğini, interaktif öğrenmeyi sağladığını göstermektedir. Aynı araştırma sonuçları, Second Life'daki derslerde, öğrencilerin; anlama, keşfetme ve işbirliği yapma becerilerinin kuvvetlendiğine işaret etmektedir. Chen and Stokrocki'nin (2014) araştırmasında ise Second Life'daki görsel kültür derslerindeki etkinliklerle, öğrencilerin dijital görsel okuryazarlık ve iletişim konularındaki yeteneklerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Shin'in (2014) araştırma sonucu, Second Life uygulamalarının; sanal okuryazarlık, iletişim becerileri, katılımcı öğrenme ve dijital kültürün öğrenilmesi konusunda öğrenciler üzerindeki olumlu etkilerinin yeni bir medya sanatı öğretim programı hazırlanması gerekliliğini ortaya çıkaracak kadar güçlü olduğunu göstermiştir. Görsel sanatlar eğitiminde Second Life'ın öğrencilere sağladığı kazanımları gösteren araştırma sonuçları, müze ile eğitimde Second Life müzelerinden yararlanılmasının öğrenme çıktılarının niteliğini artıracağına kanıt oluşturmaktadır.

Müze eğitiminde; müzeye gelenlerin, müzedeki eserleri izlerken eğlenmeleri ve bu yaşantıyı eğitimle ilişkilendirmeleri önemlidir (Çakır İlhan ve Okvuran, 2001, 88). 3-D teknolojileri ile oluşturulan ilgi çekici tasarımları sayesinde Second Life müzelerinin, öğrenciler için ilgi çekici olacağı, böylelikle de müze ile eğitim uygulamalarının verimini artıracığı söylenebilir. Nitekim Liao'nun (2014) araştırma sonucu, avatarlar ve Second Life ortamlarındaki fantastik görünümünün öğrencilerin yaratıcı güçlerini tetiklemede gerçek okul ortamından daha çok işlevsel olduğunu göstermektedir ki bu sonuç, Second Life müzelerinin eğlenerek öğrenmeyi sağlayacağı fikrini de güçlen-

dirmektedir. Öte yandan Second Life sanal dünyasında dijital görsellerle oluşturulan müze simülasyonlarının, öğrencilere gerçeğine yakın bir müze yaşantısı sunmasıyla birlikte onların, günümüz dünyasının dijital kültürünü anlamalarına ve yorumlamalarına da yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, içinde bulunduğumuz dijital çağın sunduğu olanaklardan biri olan Second Life sanal dünyasında bulunan dört müze simülasyonunun incelenmiş ve Second Life müzelerine yönelik uygulama önerisi geliştirilip müze ile eğitimde bir seçenek olabileceğine dair görüş oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu görüş doğrultusunda; Second Life müzeleri, ilkokuldan üniversiteye kadar her eğitim kademesinde, görsel sanatlar eğitimcilerinin yararlanabileceği bir alan olarak sunulmuştur. Çalışma kapsamındaki müze ile eğitim uygulama önerisi, sanat tarihi bilgisi edinme, eser inceleme ve incelenen eserden yola çıkarak sanatsal çalışma yapma şeklinde biçimlendirilmiştir. Bununla birlikte; "simgeli yanıt", "alt üst etmek", "bütün yüzlerinde yazılıydı" (Gartenhaus, 2000, 71-78) gibi etkinliklerle Second Life müzelerinin öğrenciler üzerindeki etkisinin inceleyen araştırmalar yapılmasının, müze ile eğitime yeni bir bakış getireceği söylenebilir.

### Kaynakça

- BAŞLAR, G. (2013). "Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm", Akademik Bilişim Konferansları 2013, İstanbul. <http://ab.org.tr/ab13/bildiri/247.pdf> adresinden 13 Haziran 2016 tarihinde erişilmiştir.
- BUYUGAN, Serap ve BUYURGAN Ufuk. (2007). **Sanat Eğitimi ve Öğretimi**, Pegem Yayıncılık, Ankara.
- BUYURGAN, Serap ve MERCİN, Levent. (2005). **Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları**, (Ed: V. Özsoy), Görsel Sanatlar Eğitimi Yayınları, Ankara.
- BÜLBÜL, Handan. (2016). Görsel Sanatlar Eğitiminde Alternatif Bir Öğretim Ortamı Olarak Second Life, (Ed: Özcan Demirel, Serkan Dinçer), Eğitim Bilimlerinde Yenilikler ve Nitelik Arayışı, Pegem, Ankara.
- CHEN, Jin-Shiow ve Stokrocki Mary (2014). Taiwanese Graduate Student Interviews with Avatars: A Participatory Action Research Study of Teaching and Learning New Literacies on Second Life, (Ed: M. Stokrocki), Exploration In Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.
- ÇAKIR İLHAN, Ayşe ve OKVURAN, Ayşe. (2001). "Bir Eğitim Ortamı Olarak Müze ve Müze Çalışmaları" **Anadolu Sanat Dergisi**, Anadolu Üniversitesi Basımevi, 1270, 86-94, Eskişehir. <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/937/172606.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden 28 Şubat 2017 tarihinde erişilmiştir.
- ÇAKIR İLHAN, A. (2002). "Müzelerde Gerçekleştirilen Eğitim Çalışmaları". Sanat ve Sosyal Adanmışlık Uluslararası Sempozyumu, ODTÜ, Ankara

◆ Handan Bülbül

<http://80.251.40.59/education.ankara.edu.tr/ilhan/makaleler/M23.doc> adresinden 02 Mart 2017 tarihinde erişilmiştir.

ÇOLAK, C. (2006). "Sanal Müzeler". INET-TR, 11. Türkiye'de İnternet Konferansı. 21-23 Aralık. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara. [http://inet-tr.org.tr/inetconf11/kitap/\\_inet06.pdf](http://inet-tr.org.tr/inetconf11/kitap/_inet06.pdf) adresinden 20 Şubat 2017 tarihinde erişilmiştir.

DOĞAN, D., KÜFREVİOĞLU, R., REĞİSOĞLU, İ. ve GÖKTAŞ, Y. (2011). "Sanal Ortamların Eğitim Amaçlı Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi", 5. International Computer & Instructional Technologies Symposium, Fırat University. <http://web.firat.edu.tr/icits2011/papers/27803.pdf> adresinden 13 Haziran 2016 tarihinde erişilmiştir.

ESGİN, Esad, PAMUKÇU, Bahattin Selim, ERGÜL, Pembe ve ANSAY, Serkan (2012). "3-Boyutlu Çevrimiçi Sosyal Ortamların Eğitimde Kullanılmasının Öğrenci Başarısı ve Motivasyonuna Etkisi: Second Life Uygulaması", *e-Journal of New World Sciences Academy*, 7 (1), 476-484.

GARTENHAUS, Alan R. (2000). Yaratıcı Düşünme ve Müzeler, (Çev: Ruhisar Mergenci, Bekir Onur), AÜ Çocuk Kültürü ve Uygulama Merkezi Yayınları No:7, Ankara.

GERÇEK, Ferruh (1999). **Türk Müzeciliği**, TC Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.

GUENTER, Cris (2014). Art Education and Virtual Worlds: Immersive, Cross-Curricular Learning, (Ed: M. Stokrocki), *Exploration In Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education*, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.

HAN, Hsiao-Cheng. (2011). Second Life, a 3-D Animated Virtual World: An Alternative Platform for (Art) Education. *Art Education*, 64 (4), 41-46.

HOOPER-GRENHILL, Eilean (1999). Müze ve Galeri Eğitimi. (Çev: Meltem Öрге Evren, Emine Gül Kapçı), AÜ Çocuk Kültürü ve Uygulama Merkezi Yayınları No:4, Ankara.

ICOM (2007). "The International Council of Museums" <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> adresinden 16 Mart 2017 erişilmiştir.

JULIAN, June ve CROOKS, Julian Glynn (2014). The Ed Media Center: A Second Life Professional Development Model For Relational Aesthetics, (Ed: M. Stokrocki), *Exploration In Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education*, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.

KARADENİZ C. ve OKVURAN, A. (2014). Müzede Bir Gece: Ankara Üniversitesi Öğrencileri ile Çorum Arkeoloji Müzesi'nde Müze Eğitimi.

[http://phpderslerim.com/dergi/issues/608\\_1372316362\\_org.doc](http://phpderslerim.com/dergi/issues/608_1372316362_org.doc) adresinden 25 Mart 2016 tarihinde erişilmiştir.

LIAO, Christine (2014). Avatar Artmaking As A Creative Exploration of Identity, (Ed: M. Stokrocki), *Exploration In Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education*, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.

MERRIAM, Sharan. B. (2013). **Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber**, Selahattin Turan (Çev Ed.), Nobel, Ankara.

- MINSKY, Richard. (2009). The Art World Market of Second Life. Second Life Community Conference in Chicago, IL. [http://minskyreport.com/artworld\\_market.pdf](http://minskyreport.com/artworld_market.pdf) adresinden 20 Şubat 2017 tarihinde erişilmiştir.
- O NEILL SCHMITT, Rory. (2014). Art Museum of The Hyperreal in Second Life, (Ed: M. Stokrocki), Exploration in Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.
- SAN, İnci. (2008). **Eğitim ve Müze Semineri**, Kök Yayıncılık, Ankara.
- SCHWEIBENZ, Werner. (1998). The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Presentt Objects and Information Using The Internet as a Knowledge Base and Communication System, Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI 1998), Prag.
- [http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14\\_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf](http://www.informationswissenschaft.org/wp-content/uploads/isi/isi1998/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf) adresinden 20 Şubat 20017 tarihinde erişilmiştir.
- SEIDEL Stefan ve HUDSON, Kennth (1999). **Müze Eğitimi ve Kültürel Kimlik**, (Çev: Bahri Ata). AÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınları, Ankara.
- SHIN, Ryan (2014). Virtual Border-Crossing with Machinima: Exploring Second Life As A New Creative and Pedagogical Site, (Ed: M. Stokrocki), Exploration In Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education, Nation Art Education Assosiation, Reston, VA.
- STOKROCKI, Mary. (2014). "Art Treasure Quests in Second Life: A Multi-Literacy Adventure", **Art Education**, 67 (2), 37-42.
- WANG, Shei-Chau (2014). We Don't Like Second Life! A Case Study on Assessing Art Learning in A Virtual World. (Ed: M. Stokrocki), Exploration in Virtual Worlds: New Digital Multi-Media Literacy Investigations For Art Education, Nation Art Education Assosiation Reston, VA.
- YILDIRIM, Ali ve ŞİMŞEK, Hasan. (2011). **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**, Seçkin Yayıncılık, Ankara.