

Yapay Zekânın Müze Eğitimi Alanında Kullanılması

Aslı Asiye ASLAN¹

Makale Geliş Tarihi: 30.03.2021
Yayıma Kabul Tarihi: 15.04.2022

Özet

Yirmibirinci yüzyılda teknolojiyle bağı artan insanların öğrenmeye olan merakları ve eğitim konusundaki beklentileri artmıştır. Müze eğitimi alanında da yeni teknolojilerin kullanıldığı örnekler, atılımların çok yeni ve geliştirilmeye açık olduğunu göstermektedir. Müzecilikte yaygınlaşmakta olan çarpıcı teknolojik uygulamalardan biri yapay zekâ uygulamalarıdır. Müze ziyaretçileri, sorularına ve merak ettiklerine dair doğru ve çoğu zaman basit cevaplar almak istemektedir. Bu etkileşim, her yaş grubu için müze eğitiminin verimliliğini ve devamlılığını sağlayan en önemli unsurdur. Müzelerde bilginin doğru ve etkili olarak aktarılmasında yapay zekânın kullanılması teorik bir yaklaşımın ötesinde artık zorunlu bir proje haline gelmiştir. Bu çerçevede yapay zekânın müze eğitimi ile katılımcı arasında iyi bir aracı niteliği taşıyacağı öngörülmektedir. Müze eğitimcisi, müze eğitimi sürecini yapay zekâdan faydalanarak daha başarılı bir şekilde tamamlayabilir. Bu makalede, müze eğitimi alanında yapay zekânın kullanılmasının sağlayacağı yararlar üzerine nitel bir araştırma sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Müze Eğitimi, Yapay Zekâ, Teknoloji.

USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MUSEUM EDUCATION

Abstract

In the twenty-first century, people who have become more connected with technology have increased their curiosity about learning and their expectations about education. The examples in which new technologies are used in the field of museum education show that the breakthroughs are very new and open to development. One of the most striking technological applications that are becoming widespread in museums is artificial intelligence applications. Museum visitors want accurate and often simple answers to their questions and curiosities. This interaction is the most important element that ensures the efficiency and continuity of museum education for all age groups. The use of artificial intelligence in the accurate and effective transfer of information in museums has now become a mandatory project beyond a theoretical approach. In this context, it is predicted that artificial intelligence will be a good intermediary between museum education and the participant. The museum educator can complete the museum education process more successfully by making use of artificial intelligence. In this article, a qualitative research on the benefits of using artificial intelligence in the field of museum education is presented.

Keywords: Museum Education, Artificial Intelligence, Technology

¹Aslı Asiye ASLAN E-posta: aslasiyeduman@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7513-624X

I. Giriş

Müze eğitimi hassas ve karmaşık bir konudur. Müze eğitimi, geçmiş ve gelecek arasında bir köprü oluşturulmasının zorlu sürecinde ortaya çıkan, tarih ve sanat eğitimi geleneksel okul yapısından kurtaran, deneysel öğretim imkanları sağlayan hem sosyal olabilmek hem de bilgi edinebilmek için sürekli başvurulmuş bir alandır. Tecrübeye dayalı öğrenme, müzelerin eğitim vermeye başlamasıyla gerçek anlamına kavuşmuştur.

“Müze eğitimi programları, eğitimde tek bir yol olmadığını ve yaşam boyu öğrenme hedefiyle, sadece var olan verilerin değil, eğitim katılımcılarının ürettiği güncel bilgilerin ve katkılarının da değerli olduğunu kanıtlamıştır (Özbek ve Akyol, 2017). Günümüzde müze eğitimi sosyal ve ekonomik olarak daha önemli hale getiren de bu alandaki talep ve katılımların artışıdır. Müze eğitimcilerinin görevi, bilgileri sentez ederek; insanları, olayları, eserleri değerlendirmeye ve anlamaya davet etmenin bir yolunu bulmaktır. Dolayısıyla müze bir eğitimcisinin birincil hedefi doğru iletişimi kurmaktır. İletişim, kişiler arasında anlamları ortak kılma süreci olarak özetlenebilirken (Anık, 2002: 104) aynı zamanda çeşitli amaçlar için insanların tutum ve davranışlarını etkilemek ve yönlendirmek amacıyla bilgi, duygu, düşünce, fikir, arzu ve isteklerin sözlü ya da sözsüz olarak alıcılara iletilme süreci (Barlı, 2008: 319) olarak da tanımlanabilir.

Müzelerin hem akademik hem de ekonomik bir yapı kurabilmesi için kendi bünyelerinde bu tür deneysel ve yenilikçi bir eğitim mekanizması barındırması şarttır. Dolayısıyla müze eğitimi, belirli sınırların korunmasıyla beraber, gelişen teknolojinin de etkisiyle yeni eğitim biçimlerini hızlıca benimseyebilmelidir. Bu noktada teknoloji devreye girmekte ve müze eğitimcilerinin elinde büyük bir potansiyel taşımaktadır. Çünkü müze nesnelere ilişkin bilgi aktarımı büyük ölçüde teknolojik uygulamalarla desteklenmektedir. Günümüzün teknolojileri arasında en çok yatırımın yapıldığı alanlardan biri haline gelen yapay zekâ algoritmalarının müze eğitimi programında kullanılmasının yararlı olacağı fikri bu teorinin hipotezini oluşturmaktadır. Örneğin, müze eğitimi katılımcılarından gelen verilerin doğru bir şekilde değerlendirilmesi durumunda geri aktarılacak bilginin doğru saptanmasında yapay zekâ kullanılabilir. Dolayısıyla müze eğitiminin deneyim süreci, katılımcı - bilgi - eğitmen üçgenindeki etkileşime göre tasarlanan bir algoritma tarafından kaydedilebilir ve iyileştirilebilir hale gelecektir.

Yapay zekâ yalnızca insan yeteneklerini barındıran fiziksel bir ilerleme değil aynı zamanda bilginin işlenmesi ve aktarılması için mükemmele yakın bir düşünce sistemini hedeflemiştir. Neredeyse hatasız bir şekilde olasılıkların hesaplanmasını ve bilginin işlenmesini sağlayan yapay zekâ, müze eğitiminde ziyaretçilerden gelebilecek soruları inceleyerek ve aynı zamanda çıkarımlar yaparak, bir

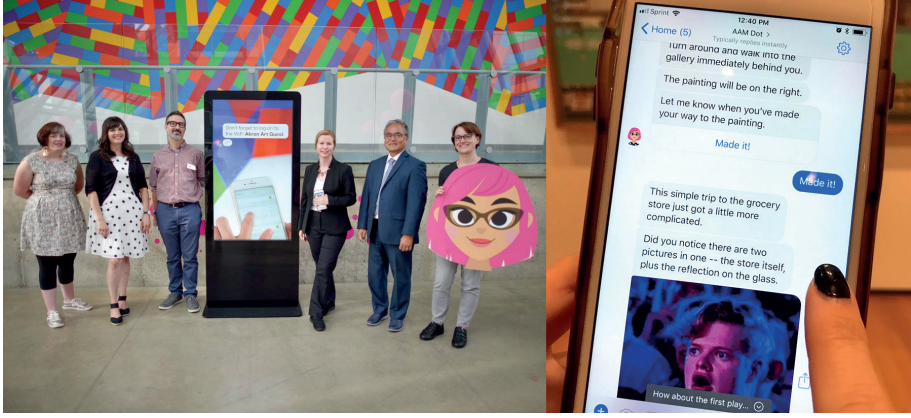
müze için hazırlanabilecek en etkili müze eğitim programının hazırlanmasına olanak sağlayabilir. Böylece, eğitimsel yönergeler ışığında yapay zekâ biçimlendirilebilecek ve müzedeki bilgiye ulaşılabilirlik artırılacaktır.

2. Müze Eğitimi ve Yapay Zekâ

Günümüzün en önemli teknolojilerinden biri olan yapay zekâ, müze eğitiminde büyük fayda sağlama potansiyeline sahiptir. Eğitim alanında yapılan yapay zekâ çalışmalarına bakıldığında deneylerin umut verici olduğu söylenebilir. Dünyada henüz müze eğitimi gibi belirli bir alanda yapay zekânın kullanılması konusu araştırılmamış olsa da akademik konferanslarda ve kültürel platformlarda bilgilendirici bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bir video sanatçısı ve küratör olan Diane Drubay, yapay zekânın uygulanmasına paralel olarak kültürel alanda çalışmaktadır. Drubay, yapay zekânın kültürel arabuluculuk alanında kullanımını üç farklı temelden değerlendirmiştir: (1) Sanal arkadaş olarak yapay zekâ, (2) tarihsel bir araştırmacı olarak yapay zekâ ve (3) dijital çoğaltma yapıcı olarak yapay zekâ (Drubay, 2018). Bu üç farklı temeli gösteren yapay zekâ örnekleri dünyada farklı müzelerde kullanılmaktadır. Ancak hiçbir müze eğitimcisinin yerini almamakta ve asıl amacı müze eğitimini karşılamamaktadır.

Yapay zekâ bu gün pek çok alanda kullanılmakta ve yeni iş alanları oluşturmaktadır. Sürekli gelişen bu teknolojiyi geri almak veya durdurmak mümkün olmayacağından bu süreçte gözden kaçırılmaması gereken en önemli detay iyi, vicdanlı ve nitelikli insanlar yetiştirerek bu gelişmelere ayak uyduran nesiller yetiştirmektir. Örneğin Facebook yapay zekâ uzmanları Yann Le Cun ve Joaquin Quinonero Candela, otomasyon konusundaki yaygın endişelere rağmen yapay zekânın akıllı robotların üretimi, eğitimi, satışı, onarımı ve yönetiminde yeni roller alacağına inanmaktadır. Candello, Pichiliani, ve Pinhanez'in (2020) çalıştay raporuna göre yapay zekâ konseptlerinin öğretimi birçok resmi ve gayri resmi eğitim kurumunda yer almaktadır. Yapay zekâ ve robotlar, bugün hayal edilmesi zor olan yeni sektörlerin ortaya çıkmasını sağlayacak gibi görünmektedir. Bu tahminler göz önüne alındığında, neden bu iş alanlarından biri müze eğitimi olmasın? Son zamanlarda eğitim alanında ciddi ilerleme kaydeden yapay zekâ çalışmaları, müze eğitimi alanında da rol oynamaya başlamıştır. Müze eğitiminde yapay zekânın kullanılması, tarih, kültür ve sanat eğitimi alanlarında devrim niteliğinde gelişmeler sağlayabilir. Böyle bir imkânın teoride kalmaması için yapay zekâ temelli bir müze eğitim programı tasarlamak gerekmektedir. Yapay zekâ destekli müze eğitimi konusunda ilk atılımlardan biri, müze mekânında bulunan veya çevrimiçi olarak, ziyaretçilerle sesli ve yazılı olarak diyalog kurabilen 'chatbot' uygulamalarıdır. Örneğin Görsel I'deki

“DOT” uygulaması ABD’de bulunan Akron Sanat Müzesi’ndeki eserler hakkında ziyaretçilerle mobil cihazlar aracılığıyla iletişim kurabilen bir chatbot yapay zekâ uygulamasıdır.



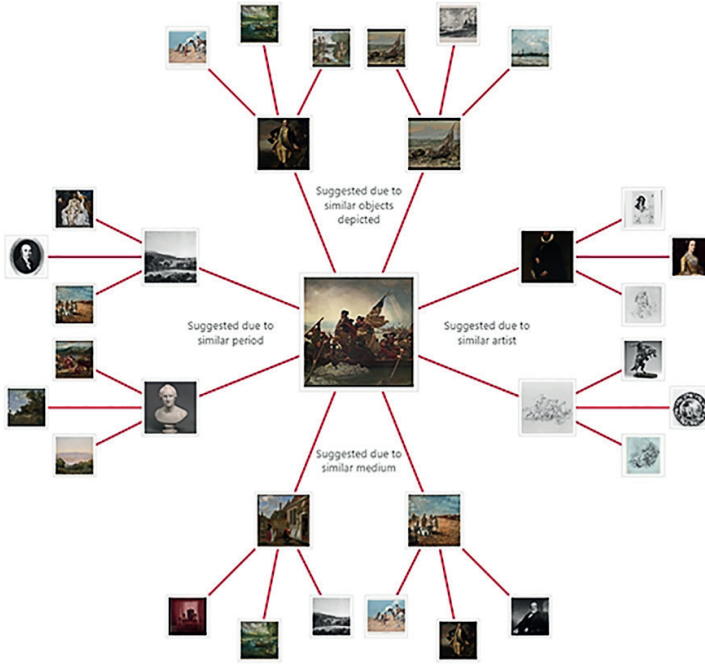
Görsel 1: “DOT” Akron Sanat Müzesi Chatbot Uygulaması. (Kaynak: <http://bit.ly/3rP2cxC>)

Bir müzenin eğitim programı hazırlanırken müzenin koleksiyonu, fiziki koşulları, ziyaretçiyle etkileşim kurma şekilleri dikkate alınmaktadır. Zaman içinde daha çok katılımcının geri bildirimleriyle şekillenen müze eğitimi, müzeyi aktif bir öğrenme ortamı haline getirmektedir. Bu çerçevede, başarılı bir müze eğitimi deneyiminin, sanat eserleriyle ilişki kurmanın ve onları anlamının yollarını bulmaya yardımcı olması beklenmektedir. Katılımcılar hayal güçlerini genişletir ve zihinlerinde geçmiş ile gelecek arasında daha hızlı ve anlaşılır bağlantılar kurabilirler. Müze eğitimi sona erdiğinde ise, ziyaretçinin öğrenmiş, tatmin olmuş ve ruhen güçlenmiş olması (Cuno, 2004: 73) beklenmelidir.

21. yüzyılda müze eğitimi, yalnızca rehber eşliğinde müzede ‘gezmenin’ ötesine geçerek, teknolojiden de destek alan, interaktif bir etkinlik haline gelmiştir. Zaman içerisinde ziyaretçilerin geri dönüşleri ile geliştirilen müze eğitim paketleri daha bilimsel ve kesin sonuçlara ihtiyaç duymaya başlamıştır. Bu kapsamda müze eğitimi alanındaki pratikler doğru hazırlık, bilgi ve planlama gerektirir. Müze eğitiminin özü sanat eserlerini sevmek ve tanımak, aynı zamanda sanat eserleri etrafında biriken sonsuz anlam olanakları hakkında akıl yürütmektir. Dolayısıyla müze eğitim programı için ortaya koyulabilir bir yapay zekâ uygulaması geniş bir bilgi havuzu sağlayacaktır. Güçlü sonuçlar ve bilgiler arasında geçerli ilişkiler içeren bu havuzu yapay zekânın kullanması, başarılı bir eğitim programı tasarlanmasını sağlayacaktır.

Müzeler, sahip oldukları koleksiyonlar dahilinde, muazzam olasılıklarla dolu

yerlerdir. Müze eğitiminde bu olasılıklar ancak eğitimcilerin nesnelere ilişkin bilgilerini ustalıkla kullandığında ve insanları bu nesnelere ilgili düşünmeye teşvik etmenin yeni yollarını aradığında ortaya çıkmaktadır. Daha basit bir ifadeyle, müze ziyaretçisinin nesnelere hakkında bilgi edinmesi konusunda çalışmak, öğrenmeyle ilgili olasılıkları aniden arttırır. Yapay zekâ, bu olasılıkları insan beyninden daha hızlı ve daha doğru yorumlayabilir. Buna yönelik olarak geliştirilmiş projeler arasında yapay zekânın, büyük veri analizi ve görsel tanıma yoluyla, müzelerdeki eserlerin hangi tarihte ve nerede üretildiklerini, hangi koleksiyon serisine ait olduklarını ve başka hangi eserlerle benzerlik gösterdiklerini tahmin ettiği Görsel 2'deki gibi özel uygulamalar mevcuttur.



Görsel 2: "Art Explorer" Metropolitan Sanat Müzesi ve Microsoft Ortak Projesi.

Kaynak: <http://bit.ly/3yzK4vp>

Müze eğitimi kalıcı bir deneyim ve öğrenme alanıdır. Bu alan, ziyaretçi ile müze koleksiyonu arasında iletişim kurmak için yapılan tüm çalışmaları içerir. Müze eğitim programları, katılımcıların müze koleksiyonuyla ilgili güncel anlamlarla karşılaşmalarını ve bu anlamları kendi deneyimleriyle ilişkilendirmelerini sağlamak için tasarlanmıştır. Bu nedenle başarılı bir müze eğitimi deneyiminde ilk hedef müze koleksiyonunu ziyaretçiye doğru, etkili ve kalıcı bir şekilde

aktarmaktır. Hızlı gelişme çağında, izleyicilerin artık bir otorite araması değil, iletişim, diyalog ve deneyim araması gerekiyor. Müzeler, iletişim ve deneyim için böyle bir platform sağlayabilir (Wang, 2021: 6). Bu açıdan müze eğitiminin yapay zekâ teknolojisi ile etkin bir şekilde gerçekleştirilmesinden sonraki amaç, katılımcılara belirli bilgilerin sabit ve silinmez durumunu dikte etmek değil, onların öğrenme yeteneklerinin farklı alanlarda ve yaşam boyu kullanılabilirliğini sağlamaktır. Doğru ve hedefe yönelik bir müze eğitim programı, eğitim sürecini müzede var olan koleksiyonla sınırlamaz. Bu nedenle müze eğitiminin temel amacı, sorular sorarak ve nesnelerin görselliği üzerinden zaman, mekân, dil ve düşünce sistemini açıklayarak mevcut koleksiyonun ötesinde daha geniş bağlantılar oluşturmaktır. Tüm bu nedenlerden dolayı yapay zekâ ve insan unsurunun bir arada çalışmasıyla müze eğitimi alanında büyük bir değişim yaratılabilir.

Yapay zekânın bu gün bu kadar popüler olmasının ana nedenlerinden biri, çok fazla veriye sahip olunması ve bu kadar çok veriyi mükemmel şekilde işleyecek donanımın sahip olunmasıdır. Yapay zekâ, neredeyse tüm bilişsel görevlerde insanlardan daha iyi performans gösterebilen teknolojik bir gelişmedir. Araştırmacılar, yapay zekânın kullanımlarını genişletmek için sıradan vatandaşlar da dahil olmak üzere dünyanın her yerinden tüm kullanıcılara, yazılım geliştiricilere ve tasarımcılara açık alanlar sunmaktadır. Öyle ki, öğrenme sistemlerinin yapay zekâ ile değiştirilmesi, bilgi işleme ve öğretme alanındaki tüm çalışanlar ve araştırmacılar için yeni perspektifler sağlamaya başlamıştır. Yapay zekâ yazılımlarının eğitimde kullanımı günümüzün araştırma alanlarından biri haline geldi. Bu çalışmalardan bazıları, katılımcıların eğilimlerinin doğru belirlenmesi ve test sonuçlarının doğru ve kesin analizinden oluşan geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. 2018 itibarıyla yapay zekâ, insan zekâsının çok üzerinde çalışan ve hız, verimlilik ve doğruluk açısından kesin sonuçlar veren şekillerde çalışmaktadır. Yapay zekânın doğru geliştirilmesi ve kullanılması, dünyayı daha üretken, bilinçli ve çalışkan hale getirmesi muhtemel bir senaryo yaratmaktadır. Bu senaryonun gerçekleşmesi için ilk temel adım eğitimidir. Öyle ki Dünya Ekonomik Forumu'nun açıkladığı 2018 Davos raporuna göre ilkököl çağındaki çocukların %65'inin şu anda icat edilmemiş bir işte çalışacağı ve bunun hızına ancak ayak uydurabileceğimiz vurgulanıyor.

Yapay zekâ destekli müze eğitim paketi önerisinin amacı, günümüz teknolojileri arasında en çok yatırım yapılan alan haline gelen yapay zekâ yazılımlarının olası bir müze eğitim paketinde kullanılabilmesi ve kullanışlı olabileceği fikrini desteklemektir. Akademik gözlem yeteneğini tarihsel bir süreci anlamak bağlamında ele aldığımızda, teori üretmeye kıyasla uygulama üretme konu-

sunda aynı beceriyi göstermediği görülmektedir. Fakat müze ve galeri mekanlarının, uygulama konusunda her geçen gün akademiden daha başarılı bir ortam haline geldiği gözlemlenmektedir. Bunun sebebi ise müze eğitiminde etkileşime dayalı üretim koşullarında katılımcılarından karşılık alınabilmesi ve müzelerin bunu değerlendirebiliyor olmasıdır. Aslan'ın ifadesiyle 20. yüzyılın ikinci yarısında katılımcı sanatın önerdiği gibi, izleyicinin katılımı, o mekâna yerleştirilen nesnelere içinde buldukları mekân algısını değiştirir (2016). Buna göre akademik ortamın kendi özelinde müze eğitimi hususunda tartışabilecekleri, bir müzenin bu konuda ortaya koyabileceğinden daha kısıtlı olabilir. Diğer taraftan, müze eğitimindeki denemeler gözlemin ve teorinin ötesinde üretken eylemler doğurmaktadır.

2015'te The Straits Times'ın internet sayfasında yayınlanan "Profesör, Hiç Kimse Sizi Okumuyor" adlı çevrimiçi makaleye¹ göre, pek çok bilim insanı, kendi alanlarındaki bilgi birikimine katkı yapmayı ve uygulayıcıların karar alma süreçlerine etkide bulunmayı ister. Bu anlamda müze eğitimi kendi doğasını gözlemlemekle yetinmeyip eyleme geçmek için hem sanatsal hem de bilimsel yönergelere başvurmalıdır. Bilgiye dayalı etkileşimin iyileştirilmesinin alternatif yollarından biri olarak yapay zekâ, müze eğitimi alanında daha fazla ve derinleşmesine keşfedilmeyi bekleyen paha biçilmez bir kaynaktır. Böyle bir ilerleme, eğitimin çalışma şekline daha fazla müdahale edebilmeyi sağlayacaktır.

Son dönemde ciddi bir ilerleme kaydeden yapay zekâ çalışmaları da eğitim alanında giderek yükselen bir rol oynamaya başlamıştır. Müze eğitimi, kullandığı teknolojik uygulamalara yapay zekâyı doğru uyarlamayı başarabildiğinde eğitim konusunda devrim niteliğinde gelişmeler yaşanacaktır. Bu tür bir yaklaşımın teoride kalmaması için yapay zekâyı dayalı bir müze eğitimi programının projelendirilmesi zorunlu olacaktır.

3. Müze Eğitimsi ve Yapay Zekâ ile Müzedeki Bilginin Transferi

Bilginin tanımı birçok kaynakta farklı şekillerde açıklanmıştır. Bilgi, bireylerin en yaygın tanımıyla araştırma veya gözlem yoluyla öğrenmeyi edindikleri fenomenleri ifade eder. Bilgi öğrenme, araştırma veya gözlem yoluyla elde edilir ve bir yargıya varılmasını sağlar. İnsanın düşünce faaliyetinin sonucu olan bilgi, bir sürecin ürünüdür. Bilgi süreci, katmanlar halinde inşa edilen bir süreçtir. Bu süreç; gözlem, araştırma, merak ve işlem süreçlerini içerir (Ayaokur, 2014: 2). Bu bağlamda, bilgi süreci bir müze olayını kapsamaktadır. Müzedeki nesnelere ve sanat eserleri, ziyaretçinin deneyimleri ve öğrenmesiyle gerçek bir bilgi süreci sağlar. Bununla birlikte, bir müzedeki eserler veya sanat eserleri genel-

¹ <https://www.straitstimes.com/opinion/prof-no-one-is-reading-you>

likle tek başına bir şey ifade etmez. Bu nedenle, ziyaretçinin daha iyi anlamak için bu eserleri deneyimlemesi gerekir. Bu deneyim, ziyaretçiye nesne veya iş hakkındaki bilginin aktarılmasıyla başlar. Müze türü ne olursa olsun müzedeki nesnelere veya sanat eserleri görüldükleri kadar anlamlıdır.

Özellikle sanat eseri kategorisinde veya sanatsal özelliklere sahip nesnelere ilişkin bilgi aktarımında yapay zekânın kullanılmasında öğretilmeye çalışılan ya da sunulan deneyim, nesnelere neyi aradığımız değil, daha ziyade, sanat deneyiminin olanaklarıdır. Dewey'in neredeyse yüz yıl önce söylediği gibi, sanat eseri ziyaretçinin deneyiminde hayat bulur (Dewey, 2005: 205). Bu nedenle, yapay zekâ yazılımı bu alanda etkili bir yardımcı olabilir ve verimli eğitim üretebilir, ancak asla gerçek bir eğitmenin yerini alamaz. Teknoloji ne kadar gelişmiş olursa olsun, ziyaretçinin her zaman iletişim kuracak birine ihtiyacı vardır. Müze eğitimi ile teknoloji arasındaki bağlantıyı analiz etmek ve bu konuda somut faydalar elde etmek, akademik bir yaklaşım geliştirmeyi gerektirmektedir. Bu ise müze eğitimcisinin sağlayabileceği bir durumdur. Müze eğitiminde yapay zekânın kullanılması bugün ve gelecekte bir gereklilik olarak müze eğitimcilerine eşlik edebilir.

Müze nesnelere ve sanat eserlerinin bilgi etiketlemesi, bilgiyi algılama ve bilgiye erişim sürecinde çok önemli bir adımdır. Bilginin deneyimi, nesneyi veya sanat eserlerini gördükten sonra bu bilgilendirme kısmı ile başlar. Bilgiye erişim gözlem, iletişim ve bilgiye erişimle devam eder. İnsanların sahip olduğu tüm bilgiler başlangıçta gözlemseldir ve tek başına gözlem ziyaretçileri bilgilendirmek için yeterli değildir. Bilgi ihtiyacı tam olarak bu noktada ortaya çıkar: gözlenen nesnenin bilgisine erişim. Bu bağlamda bir müze ziyareti sırasında bilgilendirilmek isteyen bir ziyaretçinin hem gözlemlerine dayalı bilgilere ulaşması hem de bilgilendirilmesi gerekmektedir. Ziyaretçi bilgileri talep etmelidir. Bu bakımdan bilgi ihtiyacı çok boyutludur ve ziyaretçinin bilişsel erişim düzeyine katkıda bulunmayı amaçlamalıdır. Müzeler bu açıdan bakıldığında, gerçek ve doğru bilgi sağlayıcıları olabileceği gibi, ziyaretçilerin bilgi ihtiyaçlarına cevap veren eğitim alanları da olabilirler.

Ziyaretçi profillerinin keşfedilmesi de hizmetlerin doğru bir şekilde geliştirilmesinde önemli bir rol oynar. Ziyaretçi gruplarının yaş aralığı, hangi sosyal gruba ait olduğu, bilişsel ve duygusal özellikleri de ziyaretçilerin müzeden beklentilerini şekillendiren ilk özelliklerdir. Bu beklentiler aynı zamanda müze eğitimi programı oluşturulurken nelere dikkat edilmesi gerektiğini de belirler. Bir müze eğitimcisinin bu ihtiyacın olasılıklarını önceden tahmin etmesi çok önemlidir, çünkü bilgi ihtiyaçları veya merakları ziyaretçi profillerine göre fark-

lilik gösterir. Müze eğitmeni bilgi, yorum ve gözlemlerin toplayıp ve işleyerek ziyaretçilerin kazanımlarını zenginleştirmekle yükümlüdür. Bu anlamda müzeyi ziyaret etmenin temel amacı, ziyaretçilerin farklılıklarından veya geçmişlerinden bağımsız olarak bilgi almaktır.

Tüm bu bilgi gereksinimleri ve zamanla değişen beklentiler, müzeleri ve eğitim faaliyetlerini doğrudan etkiler. Bu nedenle bilgi ve araştırma hizmetleri geliştirmiş, insanların bilgi ihtiyaçlarını karşılayabilen ve karşılayabilen müze gibi mekanlar gelecekte de sürekliliğini sağlayacaktır. Koleksiyonerlerin kurduğu müzeler ve koleksiyonları bugün hala varlıklı insanların girişimleriyle sunulmaktadır. Müze eğitimi etkin kılacak bu mekanların sürekliliği önemli yatırımlarla mümkündür. J. Paul Getty ve Charles Saatchi gibi milyarder galeri sahiplerinin koleksiyonları, müzeleri ve galerileri bugün standartları belirlediğini görüyoruz. Teknoloji büyük sanat yatırımcılarını bile değiştirdi. 21. yüzyıl sanat yatırımcıları, reklamcılık ve bilgisayar yazılımlarının büyücüleri olarak ortaya çıkıyor. Bu yatırımcılar müze ve koleksiyona yeni perspektifler getirmenin yanı sıra müze eğitimi alanını da etkiliyor.

Microsoft'un kurucusu Bill Gates, en önemli koleksiyonerlerden biridir. Satın aldığı fotoğraf koleksiyonlarının yanı sıra Leonardo Da Vinci'nin Leicester Codex'in de sahibidir. 1989'da kurulan Gates'in yan kuruluşu Corbis, Louvre, Hermitage, Londra Ulusal Galerisi ve Detroit Sanat Enstitüsü'ndeki sanat eserlerini çoğaltmak için 100 milyon dolardan fazla telif hakkı ödedi. Corbis şirketi 1997'de bir milyon görüntüyü dijitalleştirdi. Nihayetinde, harcanan tüm bu paranın asıl amacı sanatı insanların evlerine taşımaktı. Diğer bir deyişle, sanatın amacı insanların estetik algısını geliştirmek ve onları eğitmektir (Freeland, 2008: 16).

21. yüzyıl insanları, sadece dikkat çekici müze sergileri değil, tüm bunları yaparken sorgulayabilecekleri, daha fazla öğrenebilecekleri, merak edip eğlenebilecekleri yerler arıyor. Müze eğitimleri, ziyaretçilere nesnelere hakkında bilgi vermenin ötesine geçmeli ve ziyaretçinin beklentilerini esas alarak bu beklentilere cevap vermelidir. Bu beklentileri en iyi şekilde karşılamak, gelişen teknolojiyi müze eğitimine dahil etmekle mümkündür. Okullar, müzelerden farklı olarak sınıflandırılmamış ve ciddi ortamlar olarak tanımlanabilir. Okulların yapılandırılmış eğitim sistemi müzelere oranla tartışmaya ve sorgulamaya biraz daha kapalıdır. Okullar, merakın ve yaratıcılığın sürekli arttığı eğitim alanları değildir. Müzeler ise, organize mekanlar olması açısından ilginç ve daha çok bireye odaklanan bir eğitim sistemi içerdiğinden bireye farklı bakış açıları getiren mekanlardır. Bireye odaklanan eğitim algısı, müze eğitimi konusunu

daha da önemli hale getirmiştir. Bu durum aynı zamanda çağın gereklerini yerine getiren müzelerin ve eğitimlerinin daha hızlı yayılması ve ziyaretçilerin isteklerine daha hızlı cevap vermesini sağlamıştır. Günümüzde müze eğitiminin amacı, kişinin bilgi ve becerilerini ortaya çıkarmak ve özgürce meraklanıp sorgulanmasını sağlamaktır. Bu durum özellikle yeni nesil müzelerde merak ve öğrenme arzusunu hızlandırmaktadır. Bu duruma ek olarak, müze eğitmenliği danışmanlığında geliştirilen bir müze eğitimi, verimliliği ve öğrenmeyi bir üst düzeye çıkarabilir ve kalıcı hale getirebilir. Müzelerin eğitim ortamı olarak algılanmasıyla birlikte bu durum, müzelerin müzede eğitim, müzede eğitimin yapıldığı ortam, müze eğitmeni gibi kavramlarda sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır. Bu değişim aynı zamanda müze eğitimi alanında yapılan çalışmalara da yön vermiştir. Müze eğitim personeli ve araştırmacılar bu alana katkı sağlayan çalışmalar yapmaktadır. Müzeler bünyesinde yapılan ziyaretçi memnuniyeti anketleri ve akademik alanda yapılan çalışmalar olumlu katkılar sağlamakta ve yeni bakış açıları getirmektedir.

Müze eğitmeni her zaman kendini geliştirmeli, içinde bulunduğu müzenin koleksiyonuna hâkim olmalı ve ayrıca eğitim sırasında gelecek sorulara hazırlıklı olmalıdır. Tüm bu nedenlerle müze eğitimcisi, sonsuz bilgi içeren müzelerde çok önemli bir rol oynamaktadır. Roll ve Wylie'ye (2016: 595) göre, bir insan eğitmen genellikle bire bir, belirli bir süre ve kısıtlı alanlarda çalışırken, etkileşimli öğrenme ortamları işbirlikçi, her yerde hazır ve taşınabilir olabilir. Öte yandan, yapay zekâ destekli müze eğitim programlarının oluşturulmasında bilgi ve tecrübe sahibi müze eğitimcisinin varlığı, teknoloji kullanımını her zaman bir adım daha ileriye taşıyacak en önemli unsurdur. Bu bağlamda gün geçtikçe önemi giderek artan müze eğitimi alanında gelişen teknolojiden bilinçli olarak yararlanmak bir tercihten daha ziyade bir zorunluluk haline gelecektir. Akademik gözlem yeteneğini tarihsel bir süreci anlama bağlamında ele aldığımızda, uygulama konusunda teori üretimine göre aynı ilerlemeyi göstermediği anlaşılmaktadır. Ancak müze ve galeri mekanlarının her geçen gün akademiden daha başarılı bir ortam haline geldiği görülmektedir. Bunun nedeni katılımcıların müze eğitiminde interaktif üretim koşullarında geri bildirim verebilmeleri ve müzelerin bunu değerlendirebilmesidir.

4.Sonuç ve Değerlendirme

Yaşamın her alanını etkileyen teknolojik gelişmeler müze eğitiminde de önemli rol oynamaktadır. Müze eğitimcilerinin temel görevi olan bilgi aktarım süreci büyük ölçüde teknoloji ile şekillenmektedir. Geleneksel müze eğitim sürecinin barındırdığı engellerin aşılmasını ve olanakların arttırılmasını sağlayan yapay

zekâ uygulamalarının çeşitli ülkelerdeki arkeoloji, sanat ve çağdaş sanat müzelerinde başarıyla uygulandığı görülmüştür. Nitekim, gelişen teknoloji dünyayı her geçen gün küçültmekte ve bu durum kaçınılmaz olarak insanlar, mekanlar ve hatta büyümek, değişmek ve gelişmek için yapılan çalışmalar üzerindeki baskıları azaltmaktadır. Ancak küçülen dünyada faydalı işler yapmak ve karşılaştığımız sorunlara karşı gelişen teknolojiyi kullanarak çözümler üretmek tüm dünyanın ihtiyaç duyduğu bir durumdur. Bu ihtiyaç karşısında yapay zekâ gibi gelişen teknolojilere yatırım yapan ülkeler her geçen gün artmaktadır. Ulusal yapay zekâ stratejileri geliştiren ülkeler bu alanda büyük yatırımlar yapmaya devam etmektedir. Bu alanda ilk sırada Kanada olurken, onu Çin, Danimarka, Fransa, Almanya, Hindistan, İtalya, Japonya, Kenya, Malezya, Meksika, Yeni Zelanda, İskandinavya, Polonya, Rusya, Singapur, Güney Kore, İsveç, Tayvan, Birleşik Arap Emirlikleri izlemektedir. Birleşik Krallık ve Amerika Birleşik Devletleri ise ulusal yapay zekâ stratejilerini açıklamışlardır. Ciecko'ya (2017: 9) göre makine öğrenimi ve yapay görme araçları ile her zamankinden daha erişilebilir olan müzeler, daha önce çok maliyetli olan veya takip edilmesi zor olan alanlarda yenilik yapma ve optimize etme fırsatına sahip olmaktadır.

Yapay zekâ destekli müze eğitiminde amaçlanan interaktif ortam, eğitimde didaktik anlayışın ötesine geçerek pasif ziyaretçiler yerine aktif ve üretken katılımcılar doğurmaktadır. Bu çerçevede katılımcıların tereddüt etmeden kuralları kendi kendilerine koyabilecekleri, hikâye anlatıcılığını, oyunları ve interaktif etkinlikleri şekillendirebilecekleri, soru sorabilecekleri ve düşünerek cevaplar bulabilecekleri alanlar bulması öngörülmelidir. Çünkü ziyaretçiler sorularına doğru ve genellikle basit yanıtlar almak ister. Müzeler artık bu çağrıya kulak vermeye başlamıştır. Bu ortak değişim, tüm yaş grupları için müze eğitiminin etkinliğini ve sürekliliğini sağlayan en önemli unsurdur. Müze eğitimcisi, bir yapay zekâ asistanının yardımıyla bilgi alışverişini sağlıklı bir şekilde gerçekleştirebilir. Bu çerçevede, günümüzde müze eğitiminde yapay zekânın kullanması gerektiği hipotezi, ilerleyen yıllarda bir gereklilik haline gelerek, yaygın bir müze eğitim sistemi olması kaçınılmazdır.

Müzelerdeki bitmeyen bilgi döngüsüne bakıldığında müze eğitimi etkinliğinde asistanlık yapan yapay zekânın kullanılmasının avantajlarını ve bu bilgilerin doğru işlenerek katılımcılara sunulmasının gerekliliği öngörülebilir. Kültürel alana dair bilgi aktarımı bağlamında teorileri gerçeğe dönüştürmek için en yakın yerler müzelerdir. Öte yandan, eğitimde deneysel yaklaşımların geliştirilmesinde yapay zekâdan faydalanmak için en elverişli görünen alanlardan biri de müze eğitimidir. Ancak bu deneysel yaklaşım, sürekli ilerleyen teknoloji ve bilgi birikiminin ışığında geliştirilmeli ve uygulanmalıdır. Yapay zekanın evrimini düzen-

lemek için küresel bir otorite olmadan, etik ve pratik uygulamaları ayırt etmek eğitilmiş bir kamuoyuna bağlıdır (French ve Villaespesa, 2018: 113). Dolayısıyla bugünün ve geleceğin kazananı, teknik olarak kusursuz bir yapay zekâ algoritmasına sahip olan değil, en fazla bilgiye sahip olan ve bu bilgiyi alanında verimli bir şekilde kullanabilen olacaktır.

KAYNAKÇA

Anık, A. (2002). Varoluşçuluk ve İletişim, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 99(1), 99-120.

Aslan, M. (2016). Our Work In Progress: Instagram-sourced Participatory Storytelling Installation (Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi) Türkiye.

Ayaokur, A. (2014). Müzelerde Bilgi Yönetimi. Ankara: Koç Müzesi Vekam Yayınları Araştırma Dizisi.

Barlı, Ö. (2008). Davranış Bilimleri ve Örgütlerde Davranış. (3. Baskı), İstanbul: Aktif Yayınevi.

Candello, H. & Pichiliani, M. & Pinhanez, C. (2020). Learning AI with Museum Playful Experience for Children, IDC2020 Workshop: "Creating opportunities for children's reflections on AI, Robotics and other intelligent Technologies", 1-4.

Ciecko, B. (2017). Examining The Impact Of Artificial Intelligence In Museums, Mueums and The Web, 1-11.

Cuno, J. (2004). Whose Muse? Art Museums and the Public Trust. The Object of Art Museums.

Dewey, J. (2005). Art As Experience. New York: TarcherPerigee.

Freeland, C. (2008). Sanat Kuramı. Ankara: Dost Yayınevi.

French, A. & Villaespesa, E. (2018). AI, Visitor Experience, and Museum Operations: A Closer Look at the Possible, Humanizing the Digital: Unproceedings from the MCN 2018, 101-113.

Özbek, G., Akyol, A. A. & Akyol, A. K. (2017). Ankara'daki Müzelerin Eğitim İşlevleri Açısından İncelenmesi, Milli Eğitim Dergisi, (46) 137-153.

Roll, I. & Wylie, R. (2016). Evolution and Revolution in Artificial Intelligence in Education, International Journal of Artificial Intelligence in Education, (26) 582-599.

Wang, B. (2021). Digital Design of Smart Museum Based on Artificial Intelligence, Mobile Information Systems, (6) 1-13.

İNTERNET KAYNAKLARI

İnternet I: Humans versus machines: Who is the better museum mediator? (2018, April). Web: <https://www.straitstimes.com/opinion/prof-no-one-is-reading-you> 10 Ocak 2021'de alınmıştır.

İnternet II: Prof, noone is reading you. (2015, April). Web: <https://www.straitstimes.com/opinion/prof-no-one-is-reading-you> 3 Ocak 2021'de alınmıştır.

İnternet III: Drubay, Diane. (2018) <https://medium.com/@WeAreMuseums/humans-versus-machines-who-is-the-better-museum-mediator-8be6938fe89d>

