



Kütüphanelerin Evrimi Metaverse'e Doğru

FERHAT ZENGİN, ADIYAMAN İL HALK KÜTÜPHANESİ

1. KÜTÜPHANELER

Kütüphaneler, bilgi ve öğrenmenin merkezleri olarak tarih boyunca önemli bir rol oynamıştır. Kil tabletlerden, papirüslere ve bugünkü dijital veri tabanları gibi araçları kullanarak, bilgiyi depolamak ve organize etmek için kullanılan mekanlar olmuş ve tarih boyunca evrim geçirerek gelişmiş, bilgi evrenine dönüşmüştür.

Antik dönemdeki kütüphaneler genellikle el yazması kitapların saklandığı yerlerdi. Orta çağda Manastır kütüphaneleri ve Saray kütüphaneleri gibi özel koleksiyonlar ortaya çıktı. 15. Yüzyılda matbaanın icadıyla birlikte kitap üretimi artı ve kütüphaneler halka açıldı. Bugün, dijitalleşmeyle birlikte kütüphaneler basılı materyallerin dışında dijital kaynaklara da erişim sağlayarak evrimini sürdürüyor. Gelecekte ise Metaverse kütüphaneleri bu süreçteki yerini alabilir.



Zamandan ve mekandan bağımsız olarak dilediğiniz kütüphanelere seyahat etmek mümkün olabilir mi

METVERSE

2.

İngilizcede "evren" ve Yunancada "ötesi, sonrası" anlamlarına gelen iki kelimenin birleştirilmesiyle oluşan "Meta-universe"ten türeyen bu kavram, "evren ötesi" olarak çevrilebilir. Metaverse, genellikle sanal (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojileriyle oluşturulan, çoklu kullanıcıların etkileşime geçebildiği, sanal bir dünya veya ortamı ifade eder.

Bu sanal dünyada, kullanıcılar özgürce dolaşabilir, etkileşimde bulunabilir, ticaret yapabilir, eğlenceli etkinliklere katılabilir ve hatta sanal mülkler satın alabilir veya inşa edebilirler. Metaverse'in yükselişi, kütüphanelerin evriminde de bir sonraki aşamayı temsil etmektedir.

3. METVERSE KÜTÜPHANELERİ

Metaverse kütüphaneleri, kullanıcıların sanal bir ortamda bilgiye erişmesine ve etkileşime girmesine olanak tanır. Kullanıcılar, VR gözlüğü kullanarak sanal bir kütüphanede dolaşabilir, kitap raflarına göz atabilir ve kitap okuyabilir. AR kullanarak, kullanıcılar çevrelerindeki dünyayla etkileşime girebilir ve dijital bilgileri gerçek dünya nesnelere yerleştirebilir.

VR

Sanal gerçeklik gözlüğü, kullanıcı için sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik sağlayan bir cihazdır.

AR (Artırılmış Gerçeklik), fiziksel gerçek dünyayı dijital olarak genişleten veya zenginleştiren bir teknolojidir.

4.

POTANSİYEL FAYDALARI

- Metaverse kütüphaneleri, dünyanın her yerinden insanlara 7/24 erişim sağlayabilir. Bu, fiziksel bir kütüphaneye gidemeyen veya engelli kişiler için faydalı olabilir.
- Metaverse kütüphaneleri, kullanıcıların kitaplarla ve diğer materyal türleriyle daha etkileşimli bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanır. Örneğin, kullanıcılar bir kitaptaki nesnelere görebilir ve onlarla etkileşime girebilir veya bir yazarla sanal olarak tanışabilir ve sohbet edebilirler.
- Metaverse kütüphaneleri, kullanıcıların diğer kullanıcılarla gerçek zamanlı olarak iş birliği yapmasına olanak tanır. Örneğin, kullanıcılar üzerinde birlikte çalışabilecekleri bir sanal çalışma odasında bir araya gelebilirler; bir araştırma projesi veya sanal bir kitap kulübünde tartışma gibi.



Metaverse kavramı ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson'ın "Snow Crash" adlı bilim kurgu romanı ile hayatımıza girmiş olsa da, konsept olarak ilk kez William Gibson'ın 1984'te yayımladığı bilimkurgu romanı "Neuromancer" da "siber uzay" olarak tanımlanmış ve popüler hale getirilmiştir.

5.

POTANSİYEL ZARARLARI

- Metaverse kütüphanelerine erişmek için VR veya AR kulaklığına ihtiyaç duyulur. Bu kulaklıklar pahalı olabilir ve herkesin erişimi olmayabilir.
- Metaverse kütüphanelerini kullanmak, VR veya AR teknolojisiyle nasıl kullanılacağına dair bazı temel teknik becerilere sahip olmayı gerektirebilir.
- Metaverse kütüphanelerinde telif hakkıyla korunan materyallerin kullanımıyla ilgili endişeler olabilir.

Günümüz kütüphanelerden farklı olarak metaverse kütüphaneleri, sanal gerçekliği ve artırılmış gerçekliği birleştiren, avatların platformdaki sanal kütüphaneler arasında sorunsuz bir şekilde geçiş yapmasını sağlayan, milyonlarca katılımcının eş zamanlı olarak dahil olabileceği ve üç boyutlu olarak fiziksel etkileşimde bulunabileceği devasa bir ortak sanal alan olacaktır.