



ARAŞTIRMA MAKALESİ

Dijital Müzecilikte Gerçeklik ve Simülasyon: Efes Deneyim Müzesi Örneği

Öğr. Gör. İlhami DİKSOY, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kütahya,
e-posta: ilhami.diksoy@dpu.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7011-6338>

Prof. Dr. Levent MERCİN, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kütahya,
e-posta: levent.mercin@dpu.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5721-6054>

Öz

Bu çalışma dijital müzecilik bağlamında gerçeklik ve simülasyon ilişkisini Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirmektedir. Araştırmanın odağında, UNESCO Dünya Mirası alanı içinde konumlanan ve 2024 yılında "Dünyanın En İyi Müzesi" ödülünü alan Efes Deneyim Müzesi yer almaktadır. Çalışmada, dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden kurgulanan tarihsel anlatıların, ziyaretçiye nasıl bir gerçeklik algısı oluşturduğu incelenmiştir. Nitel araştırma desenine dayanan araştırma, betimsel analiz ve örnek olay yöntemleriyle yapılandırılmış; veri kaynağı olarak akademik yayınlar, basın duyuruları, tanıtım materyalleri ve uzman yorumları kullanılmıştır. Veriler, açık kodlama ve tematik analiz tekniğiyle çözümlenmiştir. Analizler sonucunda, Efes Deneyim Müzesi'nde tarihsel bilginin yalnızca bilişsel düzeyde değil, duygulanımsal ve estetik düzlemde de sunulduğu gözlemlenmiştir. Simülasyon teknolojileri sayesinde ziyaretçi, mekânsal olarak geçmişin içine yerleştirilmekte; ses, ışık ve görüntü koordinasyonu ile hipergerçek deneyimler yaşamaktadır. Bu bağlamda, müze anlatılarında tarihsel gerçeklik ile dijital kurgu arasındaki sınırların bulanıklaştığı tespit edilmiştir. Çalışma, dijital müzecilikte simülasyonun pedagojik, epistemolojik ve etik boyutlarını tartışmaya açmakta; dijital anlatıların ziyaretçiye edilgen bir alıcıdan çok, hipergerçek bir sahnede yer alan aktöre dönüştürdüğünü ileri sürmektedir. Sonuç olarak, dijital müzelerde bilgi sunumunun yalnızca nesnel veri aktarımına değil, aynı zamanda estetik bir temsil stratejisine dayandığı ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital Müzecilik, Simülasyon Kuramı, Hipergerçeklik, Efes Deneyim Müzesi, Ziyaretçi Deneyimi.

Makale Gönderme Tarihi: 22.06.2025

Makale Kabul Tarihi: 01.09.2025

Önerilen Atıf:

Diksoy, İ. ve Mercin, L. (2025). Dijital Müzecilikte Gerçeklik ve Simülasyon: Efes Deneyim Müzesi Örneği, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 8(9): 657-675.



**Journal of Social, Humanities and
Administrative Sciences**

2025, 8(9): 657-675. DOI:[10.26677/TR1010.2025.1574](https://doi.org/10.26677/TR1010.2025.1574)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



RESEARCH PAPER

**Reality and Simulation in Digital Museology: The Example of Ephesus Experience
Museum**

Lecturer İlhami DİKSOY, Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Fine Arts, Kütahya, e-mail:
ilhami.diksoy@dpu.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7011-6338>

Prof. Dr. Levent MERCİN, Kütahya Dumlupınar University, Faculty of Fine Arts, Kütahya, e-
mail: levent.mercin@dpu.edu.tr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5721-6054>

Abstract

This study examines the relationship between reality and simulation in the context of digital museology through the lens of Jean Baudrillard's simulation theory. The focus of the research is the Ephesus Experience Museum, located within the UNESCO World Heritage Site and awarded the title of "World's Best Museum" in 2024. The study investigates how digitally reconstructed historical narratives shape visitors' perception of reality. Adopting a qualitative research design, the study employs descriptive analysis and case study methods. The data were collected from academic publications, press releases, promotional materials, and expert commentaries. The collected data were analyzed using open coding and thematic analysis techniques. The findings indicate that historical knowledge in the Ephesus Experience Museum is presented not only at a cognitive level but also through emotional and aesthetic dimensions. Through simulation technologies, visitors are spatially immersed in the past, experiencing hyperreal encounters via the coordination of sound, light, and visuals. In this context, the boundaries between historical reality and digital fiction in museum narratives appear increasingly blurred. The study opens a discussion on the pedagogical, epistemological, and ethical dimensions of simulation in digital museology. It argues that digital narratives transform visitors from passive recipients into participants situated within a hyperreal stage. Ultimately, the study reveals that information presentation in digital museums relies not solely on objective data transmission but also on strategies of aesthetic representation.

Keywords: Digital Museology, Simulation Theory, Hyperreality, Ephesus Experience Museum, Visitor Experience.

Received: 22.06.2025

Accepted: 01.09.2025

Suggested Citation:

Diksoy, İ. and Mercin, L. (2025). Reality and Simulation in Digital Museology: The Example of Ephesus Experience Museum, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(9): 657-675.

GİRİŞ

Dijital teknolojilerin yükselişi gündelik yaşam pratikleriyle birlikte kültürel kurumları ve temsil biçimlerini de dönüştürmektedir. Bu dönüşümden en çok etkilenen alanlardan biri de müzecilik. Geleneksel müzecilik anlayışı, tarihi, sanatsal ya da bilimsel değeri olan nesnelerin belirli bir mekânda sergilenmesi ve bu sergileme aracılığıyla izleyiciye bilgi aktarılması esasına dayanıyordu. Bu anlayış, 19. ve 20. yüzyılın pedagojik ilkeleri doğrultusunda şekillenmiş; müzeyi bilgi veren, eğiten ve kültürel değerleri aktaran bir kurum olarak tanımlamıştır (Hooper-Greenhill, 1992; Hein, 1998). Ancak 21. yüzyılda gelişen dijital teknolojilerle birlikte müzeler, yalnızca nesnelerin sergilendiği fiziksel alanlar olmaktan çıkarak çoklu duyuya hitap eden, interaktif, katılımcı ve deneyim temelli yapılar hâline gelmektedir.

Günümüzde müzeler, sadece geçmişin nesne, bilgi ve belgelerini muhafaza eden, sergileyen, tamir ve bakımlarını yapan, sunan yerler değil geçmişi yeniden inşa eden, duygusal, estetik ve bilişsel düzeyde etkileşim kuran eğitim ve anlatı sahneleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni nesil müzecilik ziyaretçiyi pasif bir gözlemciden aktif bir katılımcıya dönüştürmeyi hedeflerken mekânsal düzenlemelerden görsel-işitsel içeriklere, dijital rehberlik sistemlerinden artırılmış gerçeklik uygulamalarına kadar pek çok teknolojik unsuru bir araya getirmektedir (Sunar ve Ateş, 2025). Özellikle yapay zekâ destekli sistemler ziyaretçinin eğilimlerine göre kişiselleştirilmiş deneyim ve anlatılar sunmakta, böylece müze ziyaretleri, herkes için farklı ve özel bir deneyim haline gelmektedir.

Müzeler tarihsel olarak nesnelerin toplandığı ve saklandığı mekânlar değil olup aynı zamanda da kültürel hafızanın kurumsallaştığı bilgi merkezleri olarak işlev görmüştür. Etimolojik olarak müze, tarihte Ege Bölgesinde yaşayan tarihin ilk antik imparatorluğu da denilebilen Akad imparatorluğu (MÖ. 2350-2150)'na dayanmaktadır. Akadların en büyük tanrısı (Romalılar buna Jüpiter adını verir) Zevs'in Muses veya Müz adında dokuz tane kızından gelmektedir. Bu dokuz kızın her biri güzel sanatların birini himaye etmekteydi ve olimp dağının yamaçlarında kendilerine tahsis edilen yerlerde (Müz) otururlardı. Bu ikamet edilen yerlere "... Muses'inin Müzesi" denilmişt (Şapolyo, 1936). Antik Yunanda ilk zamanlarda muselere ithaf edilmiş hayvanat bahçesi, kutsal mekân, tapınak odaları gibi yerlere müze denildiği bilinmektedir. Hatta Platon'un ve Aristo'nun akademisinde de mevcut müzelerin olduğu bilinmektedir ve bu yapılar aynı zamanda felsefi düşüncenin, bilimsel araştırmanın ve sanatsal üretimin odağı olmuşlardır (Mercin ve Diksoy, 2023:95; Tökün, 2025: 9). Modern müzeciliğin temelleri ise 17. ve 18. yüzyıllarda Avrupa'daki kraliyet koleksiyonlarının halka açılmasıyla atılmış; British Museum (1753) ve Louvre Müzesi (1793) gibi örneklerle birlikte müzeler, kamusal bilgiye erişimin sembolü haline gelmiştir (Tökün, 2025: 10). 19. yüzyılda müzeler, ulus-devlet inşasında ideolojik araçlara dönüşmüş; 20. yüzyılda ise eğitimsel işlevleri öne çıkmış, bireyin estetik ve tarihsel duyarlılığını geliştiren pedagojik kurumlara evrilmiştir (Hooper-Greenhill, 2007: 25; Hein, 1998: 34).

Shabbar'a (2001: 68) göre müzelerin başlıca yedi görevi vardır: eserleri toplamak, belgelemek, sergilemek, saklamak, korumak, araştırmalara kaynaklık etmek ve eğitimsel işlev üstlenmek. Bu görevler zaman içinde genişlemiş; günümüzde eğlence, deneyim, etkileşim gibi boyutlar da müze işlevlerine dâhil edilmiştir. Özellikle 21. yüzyılda nesne/koleksiyon merkezli geleneksel müzecilik anlayışı, yerini birey/toplum temelli bir yaklaşıma bırakmıştır. Mason'un (2006: 26) belirttiği gibi bu geçiş, müzeyi yalnızca bir vitrin olmaktan çıkararak, bireyin deneyimini ve katılımını önceleyen bir kültürel platforma dönüştürmektedir. Maggi ve Falletti'nin (2000: 11) ortaya koyduğu biçimiyle, geleneksel müzelerde koleksiyon-bina-izleyici üçlüsü öne çıkarken; çağdaş eko-müze modelinde bütüncül kültürel miras-yerel topluluk-mekân bütünlüğü esas alınmaktadır.

Günümüzdeki iletişim teknolojilerinin değişimi ve gelişimi düşünüldüğünde, müzelerdeki bilgilendirme tasarımlarının geleceği hakkında öngörülerde bulunularak hareket edilmesi gerekmektedir. Yapay zekâ uygulamalarından hemen hemen her alanda yararlanıldığı bir dönemde, yapay zekâ destekli uygulamaların bilgilendirme tasarımlarının bugünü ve geleceğindeki rolünün irdelenmesi elzem bir durumdur. Ayrıca AR, VR, MA ve XR ile Hologram teknolojisinin oldukça gelişmiş olduğu günümüzde, müzelerde yararlanan bu uygulamaların ne düzeyde olduğunun ve izleyiciler açısından sağladığı avantajların neler olduğunun sorgulanması ve araştırılması önemlidir (Mercin ve Diksoy, 2023:106). Dolayısıyla günümüzde müzeler, fiziksel objeleri sergilemenin ötesine geçerek; artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR) gibi teknolojilerle desteklenmiş anlatı yapıları kurmaktadır. Aynı zamanda sesli rehberler, interaktif ekranlar, belgeseller ve estetik açıdan tasarlanmış bilgilendirme tasarımlarıyla hem bilgilendirici hem de yönlendirici bir rol üstlenmektedirler. Bu çoklu işlevsellik, müzelerin epistemolojik yapısını dönüştürmekte; onları yalnızca bilgi aktaran kurumlar olmaktan çıkarak, bilgiye nasıl ulaşılacağı ve nasıl hatırlanacağına yön veren deneyim mekânlarına dönüştürmektedir.

21.yüzyılda yaşanan dijital devrim, müzecilik anlayışını yalnızca mekânsal olarak değil; epistemolojik (bilgi üretimi ve aktarımı) ve temsili (gösterim) boyutlarda da derinlemesine dönüştürmüştür. Dijitalleşmenin etkisiyle birlikte müzeler artık tarihsel nesneleri sergileyen statik alanlar olmaktan çıkmakta; geçmişten yeniden yapılandırılan, yorumlayan ve ziyaretçiye çoklu duyuşsal yollarla yaşatan dinamik anlatı merkezlerine dönüşmektedir. Bu dönüşüm bir teknolojik yenilik olarak değerlendirilmekle birlikte müzecilikte yeni bir bilgi üretim rejiminin kurulması olarak da değerlendirilmektedir.

Çağdaş müzecilik pratiklerinde yalnızca ne gösterildiği değil nasıl gösterildiği ve kimin ne şekilde anlamlandırdığı temel mesele haline gelmiştir denilebilir. Bu nedenle, dijital teknolojilerle yeniden yapılandırılan müzelerde gerçeklik, temsil ve kurgu arasındaki sınırlar giderek daha da iç içe geçmekte; izleyici, gerçeğin kendisiyle mi, yoksa gerçeğin yeniden inşa edilmiş bir temsiliyle mi karşılaştığını sorgulamaktadır.

Sunar ve Ateş'in (2025: 3) vurguladığı gibi, dijitalleşme sayesinde müzeler fiziksel sınırları aşarak koleksiyonlarını sanal ortamlarda erişilebilir hâle getirmiştir. Bu sayede tarihî eserler coğrafi sınırlamalardan bağımsız bir şekilde, geniş bir kitleyle buluşturulabilmektedir. Özellikle yapay zekâ (AI), artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi ileri teknolojiler sergileme ve anlatı kurgusu açısından müzeciliğe yeni boyutlar kazandırmıştır. Ziyaretçilerin bireysel etkileşimlerinden doğan çok katmanlı müze deneyimleri, fiziksel hareket, bakış yönü ve grup içi etkileşimle şekillenmekte; bu da sergilerin anlamını bireysel düzeyde yeniden üretmektedir. Dijital rehberlik sistemleri ve çoklu-duyuşsal unsurlar, ziyaretçinin yalnızca izleyici değil, sergiyi yorumlayan aktif bir özne hâline gelmesini sağlamaktadır (Vom Lehn ve Heath, 2005: 5).

Bu teknolojik dönüşüm, sadece sergilenen içerikleri değil; bu içeriklerin nasıl sunulduğunu ve ziyaretçiyle nasıl bir bağ kurduğunu da radikal biçimde değiştirmektedir. Geleneksel müzelerde anlatı, genellikle nesne merkezli, doğrusal ve tarihsel referanslara dayalı bir yapı taşıırken dijital müzelerde bu yapı, ziyaretçinin duyu organlarına hitap eden, çok katmanlı ve hiper-metinsel anlatılara dönüşmektedir. Özellikle yapay zekâ destekli sistemler, içeriği ziyaretçinin deneyim düzeyine göre yeniden düzenlemekte; ses, görüntü, ışık ve hatta koku gibi çoklu duyuşsal öğelerle birleştirilen bu yapı, geleneksel bilgi aktarımından çok yaşantı üretimi üzerine kurulmaktadır. Buradaki bilgi sunumu, yalnızca tarihsel gerçeklerin aktarımı değil; aynı zamanda bu gerçeklerin yeniden kurgulanarak anlamlandırılması sürecini de kapsamaktadır.

Bu bağlamda dünyanın farklı coğrafyalarında yer alan bazı deneyim müzeleri, hipergerçekliğin sınırlarını zorlayan uygulamalarıyla dikkat çekmektedir. Örneğin, ABD/ Florida'da yer alan Dali

Muzesi'nde kullanılan Yaşayan Dali adlı yapay zekâ tabanlı uygulama sayesinde ziyaretçiler, dijital olarak yeniden canlandırılan Salvador Dali ile interaktif konuşabilmekte ve hatta onunla fotoğraf çektirebilmektedir. Yine ABD'deki American Museum of Natural History'de artırılmış gerçeklik gözlükleriyle etkileşimli ejderha simülasyonları sunulmakta; bu dijital varlıklar müze içinde dolaşarak ziyaretçilerin duygusal ve fiziksel tepkilerini yönlendirmektedir. Japonya ve Çin'de yer alan TeamLab Borderless dijital sanat müzeleri ise yapay zekâ destekli hareketli mekân tasarımları ile ziyaretçilerin varlığına tepki veren dinamik sergi kurguları oluşturarak izleyiciyi pasif konumdan çıkarıp deneyimin bir parçası haline getirmektedir.

Bunlara ek olarak, Prag'daki Illusion Museum ve ABD'deki Museum of the Impossible gibi yapılar, optik illüzyonlar ve algı manipülasyonları ile gerçeklik ve yanılsama arasındaki çizgiyi belirsizleştirmektedir. Öte yandan Vatikan Müzeleri'nin geliştirdiği XR (Extended Reality) projesiyle, kutsal anlatılar sanal gerçeklik teknolojisiyle yeniden kurgulanmakta; ziyaretçilere Meryem'in yükselişi veya Adem'in yaratılışı gibi sahneleri tanıklık etme hissiyle deneyimleme imkânı sunulmaktadır. Tüm bu örnekler, çağdaş müzeciliğin artık yalnızca eser sunma pratiğinden ibaret olmadığını, aksine bireyin duyularına, algısına ve duygularına hitap eden çok katmanlı bir anlatı evreni yarattığını göstermektedir. Bu dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri olan Efes Deneyim Müzesi, bu yeni müzecilik anlayışının Türkiye'deki en gelişmiş uygulamalarından biridir.

Arkitera'da yayımlanan bir mimari çözümlemede de belirtildiği üzere Efes Deneyim Müzesi, immersive (sürükleyici) bir kurguya sahiptir ve mekânsal tasarımı ziyaretçinin duyularına hitap edecek şekilde planlanmıştır (Cansız, 2024). Sergi mekânı, yalnızca objelerin konumlandığı bir alan değil ses haritalama, 360° projeksiyon, yapay zekâ anlatı sistemleri ve ışık eşlemeleri ile bir anlatının adeta sahneye konduğu deneyimsel bir ortam olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda Efes Deneyim Müzesi de sürükleyici tasarımı, teknolojik donanımı ve sahneleme yaklaşımıyla yalnızca ulusal ölçekte değil uluslararası düzeyde de benzer hipergerçeklik deneyimleri sunan bir dijital müzecilik örneği olarak değerlendirilebilir.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 2024 tarihli açıklamasında da belirtildiği üzere Sergi mekânı, yalnızca objelerin konumlandığı bir alan değil ses haritalama, 360° projeksiyon, yapay zekâ anlatı sistemleri ve ışık eşlemeleri gibi uygulamalar ziyaretçiye yalnızca bilgi sunmakla kalmaz; geçmiş gibi yaşatmayı hedefleyen ortamlar yaratır. Bakanlık açıklamasında, Efes Deneyim Müzesi'nin hedefinin sadece öğretmek değil; duyuşal hatırlatmalarla bir zaman yolculuğu hissi yaratmak olduğu ifade edilmektedir (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024). Bu bağlamda ziyaretçi geçmişe tanıklık eden izleyici değil geçmişin bir parçası hâline gelen bir özneye dönüşmektedir.

Dijitalleşmenin kültürel kurumlar üzerindeki etkisi teknolojik araçların entegrasyonu ile sınırlı kalmayıp bu kurumların sunduğu içeriklerin yapısını, ziyaretçiyle kurduğu ilişkiyi ve hatta bilgi iletimi biçimini de derinden etkilemiştir. Özellikle müzecilik alanında yaşanan bu dönüşüm, bilgi sunumundan deneyim tasarımına, pedagojik işlevden duygusal yönlendirmeye uzanan çok katmanlı bir tartışmayı beraberinde getirmiştir. Yeni medya ve dijital müzecilik uygulamaları, artık yalnızca geçmişe dair bilgileri ileten değil; bu bilgileri nasıl, ne şekilde ve hangi bağlamda anlamlandıracağımızı da yönlendiren bir ara yüz işlevi görmektedir.

Ancak bu noktada belirgin bir sorun da ortaya çıkmaktadır: Bu dijital anlatılar, ziyaretçiye gerçekten bilgilendiren bir yapıda mı kurulmaktadır yoksa belirli bir kurgu doğrultusunda yönlendirme mi yapılmaktadır? Ziyaretçiye sunulan imgelerin ve anlatıların, tarihsel gerçekliği ne ölçüde temsil ettiği ya da onun yerine kurgusal bir gerçeklik (hipergerçeklik) mi ikame ettiği sorusu, müzecilik alanında tekniğin yanı sıra epistemolojik ve etik bir tartışma alanı açmaktadır. Bu sorunun yanıtı sadece içerik analizleriyle değil; beraberinde felsefi yaklaşımlar ve kuramsal

çözümlemelerle değerlendirilmeyi gerektirmektedir. Bu bağlamda kritik bir soru gündeme gelmektedir: Ziyaretçi gerçekten tarihsel ve kültürel bilgiyle mi buluşmaktadır, yoksa dijital teknolojilerle şekillendirilmiş bir kurgunun parçası olarak mı konumlandırılmaktadır? Başka bir ifadeyle, müzeler nötr bilgi mekânları mıdır, yoksa belirli estetik, ideolojik ya da duygusal kodlarla yönlendirilmiş hipergerçeklik sahneleri midir?

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde ele alındığında, modern toplumlarda gerçekliğin giderek yerini hipergerçekliğe bıraktığı ileri sürülmektedir. Baudrillard'a (1994) göre simülakr, gerçekliğin yerini alan bir gösterendir; öyle ki artık gerçeklikten kopmuş bu temsiller yalnızca gerçekliğin izlerini taşımakla kalmaz, aynı zamanda onun yerine geçmeye başlar. Bu bağlamda, müzeler gibi kültürel temsil mekânlarında gerçeklik algısının nasıl şekillendiği önemli bir tartışma konusudur. Efes Deneyim Müzesi gibi dijital teknolojilerle donatılmış müze uygulamaları, ziyaretçilere geçmişe dair bilgiler sunarken aynı zamanda bu bilgileri estetik bir kurguyla harmanlamaktadır. Işık, ses, görüntü, yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik gibi çoklu duyu öğeleriyle zenginleştirilen anlatılar, ziyaretçiyi bilgiye ulaştırmakla kalmaz; beraberinde bir deneyimin içine de dâhil eder. Bu deneyim, geçmişin birebir temsili midir, yoksa geçmişin bir estetik form aracılığıyla yeniden inşası mıdır? İşte bu soru, müze anlatısının epistemolojik niteliğini olduğu kadar, müze pedagojisinin etik boyutunu da gündeme getirmektedir. Çünkü geçmişin temsiline dair her tür müdahale, ziyaretçinin tarihsel bilgiyle ilişkilenme biçimini doğrudan etkilemektedir.

Bu bağlamda bu araştırmanın problem cümlesi: Dijital teknolojilerle yapılandırılan müze anlatıları, ziyaretçiyi tarihsel gerçeklikle buluşturan tarafsız yapılar mıdır? Yoksa estetik ve duygusal yönlendirmeler içeren kurgular aracılığıyla hipergerçeklik deneyimi mi sunmaktadır?

ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın temel amacı, dijital müzecilik uygulamalarının ve yapay zekâ destekli anlatı sistemlerinin bilgi sunumu, gerçeklik algısı ve ziyaretçi deneyimi üzerindeki etkilerini incelemektir. Efes Deneyim Müzesi örneği üzerinden yürütülecek olan bu inceleme, dijital teknolojilerle yapılandırılan müze anlatılarının, tarihsel gerçekliği ne ölçüde temsil ettiği ya da kurgusal bir deneyim aracılığıyla yeniden inşa edip etmediğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Çalışma, bu bağlamda özellikle dijital müzelerde anlatıların nasıl yapılandığını, ziyaretçide nasıl bir algı oluşturduğunu ve bu sürecin kültürel temsil, etik sorumluluk ve pedagojik işlev açısından ne tür sonuçlar doğurduğunu açıklamayı amaçlamaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışmada dijital müzecilikte bilgi sunumu, gerçeklik algısı ve ziyaretçi deneyimi üzerine kuramsal bir çözümleme yapılmıştır. Nitel araştırma ile tasarlanan bu araştırma, betimsel analiz yaklaşımıyla yürütülmüştür. Nitel araştırma; bireylerin deneyimlerini, bu deneyimlere yüklenen anlamları ve bağlam içindeki etkileşimleri kapsamlı biçimde anlamayı amaçlar (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 39).

Araştırmanın modeli, örnek olay çalışması (case study) deseni olarak belirlenmiştir. Bu desen, belirli bir olgunun (örneğin bir müze yapısının) kapsamlı ve derinlemesine analizini amaçlar (Creswell, 2013). Çalışmada incelenen Efes Deneyim Müzesi; 2024 yılında Dünyanın En İyi Müzesi seçilmesi (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024) ve immersive teknolojilerin Türkiye'deki en gelişmiş uygulamalarından biri olması nedeniyle, nitelikli bilgi sağlayacağı düşünülen örnek bir durum olarak değerlendirilmiş ve amaçlı örnekleme türlerinden seçkin durum örnekleme stratejisiyle belirlenmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2018: 107). Veriler, doküman

incelemesi yöntemiyle toplanmış; müze tanıtım metinleri, bakanlık açıklamaları, akademik yayınlar ve uzman içerikler analiz edilmiştir. Bu belgeler, tematik analiz tekniğiyle çözümlenmiş, Jean Baudrillard'ın "simülasyon" ve "hipergerçeklik" kuramı bağlamında yorumlanmıştır (Braun ve Clarke, 2006).

Araştırmada kullanılan belgeler özgün, güncel, resmî ve akademik içeriklerden seçilmiştir. Veri çözümlemeleri açık kodlama ve tematik analiz yöntemiyle yürütülmüş; elde edilen bulgular tutarlılık açısından tekrar gözden geçirilmiştir. Çalışma sürecinde bilimsel etik kuralları gözetilmiş, intihal, çarpıtma ve yanıltıcı bilgi kullanımından kaçınılmıştır.

KURAMSAL ÇERÇEVE: BAUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI

Araştırmanın kuramsal temeli, Jean Baudrillard'ın (1994) ortaya koyduğu simülasyon kuramına dayanmaktadır. Baudrillard'a göre modern toplumlarda gerçeklik, göstergeler aracılığıyla sürekli olarak yeniden inşa edilmekte; bu göstergeler zamanla gerçekliğe ait referanslardan koparak simülakr'a dönüşmektedir. Baudrillard (1994: 11), simülasyonu gerçeğin yerini alan bir göstergeler dizisi olarak tanımlar ve postmodern çağın belirleyici özelliğini, artık temsil edilen bir gerçekliğin değil yalnızca kendi kendini yeniden üreten göstergeler yoluyla kurulan bir hipergerçeklik evreninin oluşması olarak açıklar.

Baudrillard, simülasyon sürecini dört evrede tanımlar. İlk aşamada gösterge, gerçeğin sadık bir temsilidir. Nesne ile onun göstergesi arasında anlamlı bir ilişki vardır. İkinci aşamada gösterge, gerçeği süsleyerek, abartarak ya da çarpıtarak temsil eder. Üçüncü aşamada gösterge, gerçeklikle olan bağını büyük ölçüde kaybeder ve yalnızca onun bir simülasyonunu üretir. Dördüncü aşamada gösterge, gerçeklikten tamamen kopar ve kendi başına bir gerçeklik hâline gelir. Bu noktada *hipergerçeklik* oluşur (Baudrillard, 1994: 6–7).

Baudrillard'ın simülasyon kuramı özellikle dijital çağın kültürel üretim biçimleri açısından açıklayıcıdır; ayrıca günümüzde dijital medya, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ gibi teknolojilerle üretilen deneyim kurgularını anlamlandırmak için işlevsel bir çerçeve sunmaktadır. Gerçekliğin yerine geçen temsiller, artık salt bilgi iletme araçları değil duygulara hitap eden estetik sahneler, etkileyici kurgu evrenleri ve dikkat çekici anlatılar olarak kurgulanmaktadır.

Dijital müzecilik uygulamaları bu bağlamda simülasyon kuramının en somut yansımalarından biridir. Fiziksel nesneler, yerini dijital temsillere, doğrusal anlatılar ise yerini çok katmanlı deneyim yapılarına bırakmaktadır. Efes Deneyim Müzesi gibi yapılar, tarihî gerçeklikleri doğrudan sunmak yerine bu gerçeklikleri, ses, ışık, projeksiyon, yapay zekâ anlatı sistemleri ve interaktif ekranlar aracılığıyla duygusal ve estetik düzeyde deneyimletmektedir. Bu noktada müze, geçmiş göstermekten çok sahnelemeye başlamakta, böylece bir simülasyon evreni içinde hipergerçek bir deneyim yaratılmaktadır.

Sunar ve Ateş'in (2025: 3) belirttiği gibi dijital müzeler, yalnızca fiziksel koleksiyonları sergileyen yapılar olmaktan çıkmış, ziyaretçiye çoklu duyuya dayalı kişiselleştirilmiş deneyimler sunan kültürel anlatı platformlarına dönüşmüştür. Bu dönüşüm estetik ya da teknolojik bir yenilik olmanın yanı sıra bilgi üretiminin doğasına ilişkin yeni bir epistemolojik yapının göstergesidir. Ziyaretçi artık bir bilgi öznesi değil bir deneyim öznesi olarak yapılandırılmaktadır. Gerçeklik; nesneye temasla değil, onun dijital temsili üzerinden, duygular ve yönlendirilmiş algılar aracılığıyla yaşanmaktadır.

Baudrillard'ın bir diğer önemli katkısı, gösterge değeri (*sign value*) ve ayartma (*seduction*) kavramlarıdır. Nesneler artık yalnızca kullanım ya da değişim değeriyle değil içinde yer aldıkları

kültürel ve simgesel bağlam aracılığıyla sahip oldukları gösterge değeriyle anlam kazanmaktadır (Baudrillard, 1996: 88). Bu değer, bireyin nesneye yüklediği estetik, sosyal ya da ideolojik anlamlar doğrultusunda biçimlenir. Baudrillard'a göre, modern toplumda nesneler bir sistemdeki diğer nesnelerle olan farklılıkları sayesinde anlam kazanır ve bu farklılık da izleyiciyi etkilemek ve yönlendirmek amacıyla ayartma mekanizmalarına dönüşür (Baudrillard, 1990: 45). Bu gösterge değeri, nesnenin birey üzerindeki estetik, psikolojik ya da kültürel etkisi üzerinden inşa edilir. Dolayısıyla dijital müzelerdeki objeler, bilgi sunmanın ötesinde ziyaretçinin dikkatini çeken duygularını yönlendiren ve katılımını teşvik eden araçlara dönüşmektedir. Böylece müzeler bilgi aktaran kurumlar olmaktan çıkar, duygusal uyaranlarla örülü sahnelerde kültürel gerçeklikleri yeniden kurgulayan yapılar hâline dönüşür.

Hooper-Greenhill (2000: 19), çağdaş müzelerin yalnızca bilgi sunan değil, ziyaretçilerin bilişsel, duyuşsal ve algısal katılımını etkinleştiren çoklu anlam ortamları sunduğunu belirtmektedir. Bu dönüşüm, müze deneyimini içeriğin iletilmesinden çok, deneyimin bireysel olarak algılanması ve yeniden inşası bağlamında ele almaktadır. Dijital müzelerde ziyaretçi, bilgiye ulaşan bir özne değil anlatı içinde kendisine rol verilen bir katılımcı hâline gelmektedir. Bilgi, doğrudan ve nesnel bir aktarım süreci değil; estetik olarak yapılandırılmış, kurgusal bir deneyim sürecine dönüşmektedir. Baudrillard'ın da belirttiği üzere, bu tür ortamlarda imgeler artık gerçekliği yansıtan birer ayna değil gerçeğin yerini alarak onu hipergerçekliğe dönüştüren simülasyonlardır (Baudrillard, 1994: 2).

Bu bağlamda Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı, dijital müzecilik pratiklerinin teknolojik bir evrimi olmasıyla beraber gerçeklik, temsil ve bilgi arasındaki sınırların yeniden tanımlandığı derin bir kültürel ve epistemolojik dönüşüm olduğunu göstermektedir. Baudrillard'ın (1994) vurguladığı şekilde, modern toplumda göstergeler artık gerçeğin bir temsili olmaktan çıkarak zamanla kendi başına bir gerçeklik haline gelir. Bu bağlamda simülakrlar, yalnızca temsil ettikleri şeyi göstermekle kalmayıp onun yerini alarak yeni bir hakikat üretir. Bu durum, müze anlatılarında da kendini göstermektedir. Efes Deneyim Müzesi gibi yapılar, geçmişin tarihsel gerçekliğini sunmak yerine bu geçmişi estetik ve teknolojik unsurlar aracılığıyla yeniden kurmakta ve ziyaretçiyi sadece bilgiyle değil dikkatlice yapılandırılmış bir deneyimle karşı karşıya bırakmaktadır.

Bu çerçevede Efes Deneyim Müzesi, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ anlatı sistemleri, ses haritalama ve sahneleme gibi unsurlar aracılığıyla geçmişi yansıtarak yeniden inşa eden ve hipergerçek bir kurguya dönüştüren bir yapı sunmaktadır. Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı burada tam anlamıyla karşılığını bulur: Ziyaretçiye sunulan deneyim, tarihsel gerçekliğin kendisi olmayıp onun yerine geçebilecek kadar etkileyici, estetik olarak güçlü ve simgesel düzeyde ayartıcı bir temsil biçimidir. Bu durum, müzeyi nötr bir bilgi alanı olmaktan çıkararak kültürel ve ideolojik bir sahneleme alanına dönüştürmektedir. Dolayısıyla Baudrillard'ın simülasyon kuramı, bu çalışmanın yorumlayıcı çözümlemelerinde bir kuramsal çerçeve olmanın yanı sıra dijital müzecilikteki yönlendirilmiş deneyim yapısını açığa çıkaran temel analiz merceği olarak kullanılacaktır.

Dijital Sanatın Kavramsal Temeli

Dijital sanat, teknolojinin sağladığı araçları bir üretim tekniği, anlatı ve deneyim tasarımı biçimi olarak ele alan bir sanat pratiğidir. Bu sanat pratiği mekân, zaman ve izleyiciyle olan etkileşimini yeniden tanımlar. Yetim'in (2024: 45).) ifadesiyle dijital sanat katılımcı, çok duyulu ve mekânla bütünleşik bir yapı sunarak izleyiciyi edilgen bir gözlemciden, aktif bir deneyimleyiciye dönüştürmektedir. Bu bağlamda dijital sanat estetik bir üretim olmanın yanı sıra teknolojik araçlarla yeniden kurgulanan bir deneyim atmosferidir. Özellikle yapay zekâ, sensör

teknolojileri, ışık projeksiyonları ve artırılmış gerçeklik uygulamaları dijital sanatın temel bileşenleri arasında yer alır. İzleyici, kimi zaman esere dokunarak, ses vererek veya sadece mekânda bulunarak eserin biçimini/formunu değiştirebilir. Bu etkileşimli yapı dijital sanatın en belirgin özelliklerinden biridir.

İrem Yıldırım'a (2024) göre, dijital sanat uygulamaları müze bağlamında deneyimi mümkün kılan önemli teknolojilerden biridir. Bu uygulamalar, kullanıcıyı fiziksel mekânda bir gözlemci ve anlatının bir aktörü hâline getirir. Özellikle Efes Deneyim Müzesi gibi örneklerde, ses, ışık, mekân ve dijital veriler bir araya getirilerek izleyiciye çok katmanlı bir anlatı sunulmakta ve bu anlatı, dijital sanatın enstatatîf niteliği ile dijital müzeciliğin pedagojik işlevini birleştirmektedir (Yıldırım, 2024: 142). Dolayısıyla, dijital sanat ve dijital müzecilik birbirinden tamamen bağımsız olmayıp tersine, teknolojik olanakların yaratıcı ve bilgi temelli kullanımını paylaşan iki yaklaşım olarak birbirini beslemektedir. Dijital sanat, müze alanında uygulandığında, estetik deneyim ile kültürel anlatının buluşma noktası hâline gelirken; dijital müzecilik ise sanatın çok duyulu ve etkileşimli doğasından güç alarak ziyaretçiyi bilgiyle değil, deneyimle buluşturur.

Dijital müzecilik ise temel olarak kültürel mirasın aktarımını dijital teknolojiler aracılığıyla yeniden kurgulayan bir yaklaşımdır. Yetim'in (2024: 144) Efes Deneyim Müzesi üzerine yaptığı çalışmada da vurgulandığı gibi, dijital müzelerde ziyaretçiye sunulan deneyim tarihsel içeriklere bağlıdır; fakat bu içerikler AR, VR ve ses teknolojileri ile zenginleştirilerek duysal bir katman eklenmektedir. Bu noktada dijital müzecilik ile dijital sanat arasında bazı benzerlikler söz konusudur: her ikisi de dijital teknolojilere dayanır, izleyici etkileşimini önemser ve duylara hitap eden çok katmanlı anlatılar kurar. Ancak temel fark, dijital sanatın özgün bir estetik üretim süreci olmasıdır. Dijital müzeciliğin ise mevcut bilgi ve kültürel materyalleri deneyimlenebilir hâle getirmeye odaklanmasıdır. Dijital müzecilikte içerik daha çok pedagojik ve tarihî bağlamda şekillenirken, dijital sanat çoğu zaman kavramsal, sezgisel ya da eleştirel temellidir. Buna karşın bazı dijital müze uygulamalarında (örneğin Efes Deneyim Müzesi gibi), dijital sanatın tekniklerinden faydalanılarak bu farklar iç içe geçirilmekte; ortaya hem bilgi sunan hem de estetik deneyim yaşatan melez yapılar çıkmaktadır.

Dijital Müzecilikte Anlatı ve Kodlama

Dijital müzecilik, fiziksel koleksiyonların ötesinde yazılım tabanlı anlatılar üreten müzelerdir. Geleneksel sergilemede sabit bir sıra izleyen metin ve görsellerin aksine dijital ortamlarda anlatı dinamik veri tabanları, algoritmalar ve kodlarla yapılandırılır. Örneğin, ontoloji ve semantik ağ tabanlı bir içerik mimarisi, müze koleksiyonuna ilişkin kavramların ve eser metadatalarının hiyerarşik düzenini sağlar; böylece farklı kaynaklardan gelen veriler bütüncül bir şekilde ilişkilendirilebilir CIDOC CRM gibi kültürel miras ontolojileri, eserlerin tarihçeleri ve bağlamları arasındaki ilişki ağı kurularak dinamik içerik oluşturulmasına imkân tanır (Doerr, 2009: 463). Bu tür içerik mimarisi sayesinde ziyaretçiler, klasik doğrusal anlatı yerine bir veri tabanı sorgular gibi sergilenen içerik içinde gezinir ve anlatı, kullanılan yazılım mimarisinin esnek akışına göre sürekli yeniden şekillenir (Alinam vd., 2023: 4).

Dijital müzecilikte anlatılar; fiziksel objelerin dijital kopyalarının çok ötesinde, yazılım mantığıyla yönlendirilir. Anlatının seyrini belirleyen mantık katmanları (örneğin, etkileşim yönetim sistemleri ve iş kuralı motorları) sayesinde her bir ziyaretçi grubunun deneyimi farklılaşır. Örneğin, Alinam ve arkadaşlarının WoTEdu projesinde sergilenen Nautical Heritage anlatısı, birbirine bağlı IoT sensörleri ve dijital ara yüzlerle örgülenmiştir. Burada her bir obje, bir yazılım varlığı olarak hareket edip diğer obje ve kullanıcılara mesaj gönderebilecek şekilde programlanmıştır. Ziyaretçi bir görevi tamamladığında sensörler bunu algılar ve hikâye akışı buna göre dallanır; böylece anlatı, katılımcının eylemine tepki veren bir ağ yapısı içinde ilerler

(Alinam vd., 2023: 5-6). Bu tür etkileşimli senaryolar, algoritmik kurallar aracılığıyla kullanıcı eylemleriyle organik biçimde şekillenir (Darzentas vd., 2018: 280). Veri tabanlarındaki koşullar değiştikçe ya da çevresel olaylar yani gerçek dünyanın sensör çıktıları hikâyeye müdahil oldukça, anlatının yapısı kod tarafından yeniden üretilir.

Dijital müzecilikte içerik mimarisi; metadata yönetimi, ontolojiler ve bilgi grafikleri üzerine kuruludur. Tematik koleksiyonların, sergileme alanlarının ve anlatı unsurlarının yazılımca modellenmesiyle veri tabanlarına dayalı anlatılar inşa edilir. Ulusal kültür mirası projelerinde olduğu gibi eser ve kavramlar bir kültür mirası ontolojisine göre sınıflandırılarak birbirine bağlanır. Bu sayede, örneğin bir sanat eseri hem ilgili dönemin öğeleriyle hem de benzer temalı diğer eserlerle semantik olarak ilişkilendirilir. Ziyaretçi ara yüzünde ise hiper-bağlantılı dijital haritalar, zaman çizelgeleri ve çoklu modalite sunumları sayesinde içerik mimarisi görünür hale gelir (Alinam vd., 2023: 3). Modern müzeler, bu içerik mimarisinde büyük veri kümelerini sorgulayarak, kullanıcıya kişiselleştirilmiş ve çok katmanlı bir anlatı deneyimi sunar (Roth ve Koenitz, 2016: 34).

Dijital müze deneyimleri, kullanıcı etkileşimini ön plana alan interaktif senaryolar üzerine inşa edilmektedir. Özellikle sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve dokunsal ekranlar gibi teknolojiler sayesinde ziyaretçiler sadece bilgi alıcı değil deneyimin ortak üreticisi konumuna da gelmektedir. Bu durum, anlatının tek yönlü bir aktarım olmaktan çıkıp, ziyaretçinin eylemleriyle şekillenen çok katmanlı bir yapıya dönüşmesine olanak tanır (Alinam vd., 2023: 4; Roth ve Koenitz, 2016: 34). Bu süreçte duyuşsal geribildirim önemli bir rol oynar: titreşim, basınç, direnç veya dokunsal etki gibi Haptik geri bildirim aygıtları veya cihazlar aracılığıyla ziyaretçiye dokunma hissi, titreşim veya ses şeklinde ek bilgi verilebilir. Günümüzde artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları, kültürel miras alanlarında ziyaretçilere hem mekânsal hem de görsel geribildirim sağlayarak tarihî bilgileri deneyimlenebilir kılmaktadır. Bekele ve arkadaşlarına (2018) göre, AR teknolojileri; dijital olarak yeniden inşa edilen yapılar ve kayıp eserlerin özgün konumlarına yerleştirilmesi yoluyla, geçmişe dair algıyı canlandırmakta ve etkileşimli anlatım olanakları sunmaktadır (Bekele vd., 2018: 17).

Yapay zekâ destekli uygulamalar, dijital müzelerde anlatı üretimini daha dinamik, etkileşimli ve kullanıcıya özel hâle getirmektedir. Alinam ve arkadaşlarının (2023: 4) belirttiği gibi, Nesnelerin İnterneti ve anlatı tabanlı sistemler aracılığıyla müze deneyimi, kullanıcının tepkilerine göre şekillenebilen, kişiselleştirilmiş senaryolar üretmektedir. Aynı şekilde Roth ve Koenitz (2016: 34) modern müzelerin, büyük veri tabanları aracılığıyla çok katmanlı ve öznel anlatılar sunduğunu vurgular. Bu çerçevede, kültürel anlatıların çeşitliliğini sağlamak amacıyla çoklu anlatıcı seslerinin küratör, tanık ya da ziyaretçi perspektifiyle hipermetin yapılarında bir araya getirilmesi önerilmektedir. Böylece aynı eser, farklı kullanıcı profillerine göre farklı bağlamlarda sunulabilir.

Jean Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı, dijital müzecilikte yazılım ile oluşturulan anlatı ve kurguların gerçeklikle iç içe geçtiğini savunur. VR ortamları, tarihî bir mekânın yeniden inşasında hem gerçeği hem de kurguyu içerebilir. Bu durum, ziyaretçide gerçek mi, simülasyon mu? sorusunu doğurur. Kod tabanlı hipergerçeklik senaryoları, dijital müze anlatılarına zengin ve katmanlı bir boyut katar.

Efes Deneyim Müzesi İncelemesi

Efes Deneyim Müzesi (Selçuk, İzmir), Dijital Deneyim Tasarımı ve Kültürel Hikâye Anlatımı (DEM) tarafından geliştirilen, UNESCO Dünya Mirası Efes Antik Kenti içinde yer alan bir deneyim müzesidir. Bu müze, ziyaretçilere Antik Efes'in altın çağını "bizzat yaşatmayı"

hedeflemektedir. Müzede immersif teknolojiler kullanılarak görsel, işitsel ve mekânsal unsurlar bütünleştirilmiştir. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın resmi açıklamasına göre, müze kompleksinin tasarımında Türkiye'nin ve dünyanın önde gelen mimar, tasarımcı, tarihçi ve teknoloji uzmanları bir araya gelerek günlük hayat, ticaret, sanat ve mimari öğeleri içeren zengin bir anlatı kurgulamıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2023).

Müze, üç ana oda (salon) düzeyinde düzenlenmiştir. Her bir salonda 360 derece ekranlar, holografik projeksiyonlar ve çoklu hoparlör sistemleri yer almaktadır. Basın ve teknik kaynaklara göre, müzenin içeriği ziyaretçiyi adeta antik kent sokaklarında bir yolculuğa çıkaracak şekilde tasarlanmıştır; sesli rehberlik, surround ses efektleri ve görsel canlandırmalar eş zamanlı olarak kullanılmaktadır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024; L-Acoustics, 2024). Örneğin, ABD merkezli teknoloji firması L-Acoustics tarafından sağlanan 360° ses sistemi kapsamında, müzeye yerleştirilen 75 adet hoparlör ve subwoofer aracılığıyla sesler ziyaretçinin etrafından gelmekte; bu sayede antik Efes'in meydanları, sokakları ve yaşam alanları işitsel olarak da deneyimlenmektedir. Yüksek çözünürlüklü ekranlar üzerinde ise antik yapılar, ticaret yolları ve Artemis Tapınağı gibi sembolik mekânlar dinamik biçimde görselleştirilmektedir (L-Acoustics, 2024).

Müze deneyimi, ziyaretçinin mekân içerisindeki konumuna göre ses ve görüntü unsurlarının eşzamanlı olarak işlenmesiyle yapılandırılmıştır. Müzenin üç ana salonunda, farklı anlatı sahneleri yer almaktadır; kimi anlatılarda mitolojik ve tarihî figürlerin temsiline yer verildiği gözlemlenmektedir. Bu figürler arasında Delfi Kahini, Kleopatra, Marcus Antonius ve Artemisia gibi karakterler öne çıkmakta; bazı bölümlerde Artemis'in heykeline ve bu tanrıçaya dair anlatılara yer verilmektedir. Bu anlatılar, yüksek çözünürlüklü ekranlar ve mekânsal ses sistemleriyle desteklenmektedir.

Ziyaretçilere müze girişinde sunulan kulaklıklar sayesinde çok dilli sesli anlatım sağlanmakta, anlatımlar profesyonel tiyatro ve sinema sanatçıları tarafından seslendirilmektedir. L-Acoustics'in basın bültenine göre, bu seslendirmelerde David Schofield ve Olivia Williams gibi uluslararası düzeyde tanınmış oyuncular yer almıştır (L-Acoustics, 2024). Böylece teknik altyapı ile kültürel anlatı içerikleri birleşerek, ziyaretçiye kapsayıcı ve etkileyici bir deneyim sunulmaktadır.

BULGULAR

Dijital Müzecilikte Bilgi Sunumu: Efes Deneyim Müzesi Örneği

Efes Deneyim Müzesi, bilgi sunumuna ilişkin yapısını geleneksel müzecilik anlayışından kopararak duyuşal, sahnelemeye dayalı ve dramatik bir simülasyon evrenine dönüştürmektedir. Sergi alanı; 360° projeksiyonlar, ışık ve ses eşlemeleri, yapay zekâ destekli anlatım sistemleri ile donatılarak bilgi veren değil duygu uyandıran bir anlatı sahnesi olarak da yapılandırılmıştır (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2024). Bu sahneleme anlayışı, ziyaretçiyi bir bilgi tüketicisi olmaktan çıkararak yaşantının bir parçası hâline getirir. Bilgi, burada metin panoları ya da akademik açıklamalarla değil; ışığın titreşimi, sesin yankısı ve projeksiyonun ritmiyle iletilmekte; izleyici, anlamaya değil hissetmeye yönlendirilmektedir (Çelik ve Kahraman, 2024: 113).

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, Efes Deneyim Müzesi'nin bu bilgi sunum biçimi gerçekliğin temsilinden çok, onun yerini alan bir simülakr üretimine karşılık gelir. Baudrillard (1994), hipergerçeklikte gösterenin artık gerçeğe referansla değil, kendi başına bir "gerçeklik illüzyonu" olarak işlediğini vurgular. Bu çerçevede Efes'teki antik agora temsili, tarihsel olarak var olmuş bir yapının yansıması değil, ışık, ses ve yapay zekâ

anlatı sistemlerinin bir araya getirdiği estetik ve ayartıcı bir sahnedir. Bilgi bu yapıda ölçülebilir bir içerikten çok, deneyimlenebilir bir duygusal kurgudur.

Sunar ve Ateş'in (2025) belirttiği gibi, müze deneyimi yapay zekâ destekli kişiselleştirilmiş rotalarla şekillendirilmekte; her bir ziyaretçiye farklı bir bilgi yapısı sunulmaktadır. Bu, müzeyi nesnel bilgi sunan bir kurumdan çok, öznel hikâyeler kurgulayan bir simülasyon ortamına dönüştürmektedir. Ayrıca Sezgin vd., 2024: 149) göre, Efes Deneyim Müzesi'nde bilgiye erişim yalnızca bilişsel değil; duygusal ve mekânsal olarak da yönlendirilmiş bir deneyim ağı içinde sunulmakta ve bu yönlendirme, izleyicinin geçmişe dair bilgi ile temasını derinleştirmekten çok biçimlendirmektedir.

Nitekim Özkan'ın (2024) turist rehberleriyle yürüttüğü çalışmada da bu yapının izleri açıkça görülmektedir. Rehberlerin önemli bir bölümü, Efes Deneyim Müzesi'nde bilgi aktarımının yerini "etki yaratmaya" bıraktığını ifade etmiş; bazıları ise ziyaretçinin kendini bir öğrenci değil, bir "film izleyicisi gibi" hissettiğini belirtmiştir. Bu algı, bilgi sunumunun pedagojik değil, estetik bir ayartma düzleminde işlediğini göstermektedir. Özkan'ın ifadelerindeki çıkarım dikkat çekicidir: Deneyim derinleşirken bilgi yüzeyselleşiyor, ı ışık ve ses, içeriği gölgeliyor şeklindedir (Özkan, 2024: 657).

Witcomb'un (2003: 7-9) da belirttiği gibi dijital müzeler, geleneksel epistemolojiden uzaklaşarak bilgiyi bireysel algı, duygu ve deneyim düzleminde yeniden kurmaktadır. Böylece müze, yalnızca bilgi aktaran bir yapı olmaktan çıkmakta; duygusal yönlendirme ve kültürel temsilin estetik bir kurguyla sunulduğu çok katmanlı deneyim alanlarına dönüşmektedir.

Ziyaretçi artık müzede Efes uygarlığını öğrenen bir özne değil; Efes'te yaşıyormuş gibi hisseden bir katılımcıya dönüşmektedir. Zaman-mekân sürekliliği yerine anlık duyu uyaranlarıyla kurulan temsil, geçmişi belleğin konusu olmaktan çıkarıp estetik bir deneyime dönüştürmektedir. Bu noktada Baudrillard'ın "ayartma" kavramı belirginleşmektedir: Ziyaretçi bilgiyi anlamaktan çok, anlatının estetik biçimiyle etkilenmekte, sahnelenen kurguya kapılmaktadır (Baudrillard, 1990: 45).

Efes Deneyim Müzesi, bilgi sunumunu doğrusal ve nesne merkezli klasik müzecilik yapısından radikal biçimde ayrıştırarak, duyu uyaranlarla yapılandırılmış, öznel ve hipergerçek bir anlatı formuna dönüştürmektedir. Geleneksel müzelerde bilgi; nesneler, yazılı metinler ve kronolojik anlatılar aracılığıyla aktarılırken, Efes Deneyim Müzesi'nde bu yapı yerini görsel-ışitsel senaryolara, yapay zekâ destekli anlatım biçimlerine ve katılımcı deneyimlere bırakmıştır. Böylece ziyaretçiye bilgi sunmaktan çok, bilgiye dair etkileyici bir hissiyat üretmek amaçlanmaktadır.

Bu dönüşüm, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, yalnızca bir temsilden ibaret değildir. Baudrillard'a (1994) göre, simülakr gerçekliğin yerine geçerek, gerçeğin kendisi gibi işlev görmeye başlar. Efes Deneyim Müzesi örneğinde, tarihsel gerçeklik bir bilgi nesnesi olarak değil, bir deneyim dekoru olarak sahnelenmektedir. Ziyaretçi bu atmosfer içinde artık geçmişi bilmeye değil, geçmişi yaşamaya yönlendirilir; bilgi bir içerik değil, duyu uyaranı olarak sunulur.

Bu bilgilere göre müze, bir öğrenme mekânı olmakla birlikte aynı zamanda bir duygusal yönlendirme ve estetik ikna alanı hâline de gelmiştir. Ziyaretçiye sunulan içerikler, tarihsel doğruluk ya da bilimsel geçerlilik temelinde değil; sahneleme estetiği, teknoloji kullanımı ve bireysel hissiyat üzerinden inşa edilmektedir. Böylece Efes Deneyim Müzesi'nde gerçeklik, artık gerçeğin bir yansıması değil; estetikle ikame edilmiş bir duyu-kurgunun ta kendisidir. Bu yapı, klasik müzecilikteki pedagojik bilgi sunumunu değil, postmodern müzeciliğin ayartıcı anlatılarını ve deneyim temelli katılım biçimlerini temsil etmektedir denilebilir.

Dijital Müzecilikte Gerçeklik Algısı: Efes Deneyim Müzesi Örneği

Geleneksel müzecilik anlayışında bilgi sunumu, çoğunlukla nesne-merkezli, kronolojik anlatı yapılarına dayanır. Bu yaklaşımda, tarihsel bilgi; yazılı metinler, belge niteliğindeki nesneler ve düzenli sıralanmış panolar aracılığıyla iletilir. Oysa dijital müzecilik uygulamaları, bu yapıyı radikal biçimde dönüştürmektedir. Efes Deneyim Müzesi örneğinde görüldüğü gibi, bilgi sunumu artık görsel-işitsel uyaranlar, duysal atmosferler ve estetikle yapılandırılmış anlatılar aracılığıyla kurgulanmaktadır. Bu yapı, ziyaretçiyi yalnızca bilgilendiren değil; onu geçmişle duysal bir bağ kurmaya yönlendiren bir simülasyon evrenine taşır.

Sezgin ve arkadaşlarının (2024) değerlendirmelerine göre, dijital müzelerde gerçekliğin birebir temsili kadar, ziyaretçide etki yaratan estetik kurgular da ön plandadır. Efes Deneyim Müzesi örneğinde, ses, ışık ve mekânsal atmosferin bütünlük kullanımıyla duysal deneyim alanları oluşmakta; bu da tarihsel anlatının duysal bir temsil biçimine evrilmesini sağlamaktadır (Sezgin, Karagöz ve Toklu Ölmez, 2024: 70). Bu bağlamda gerçeklik, artık nesnel referanslarla değil; yönlendirilmiş deneyimlerle algılanmakta ve belleğin yerine sahne estetiği geçmektedir.

Efes Deneyim Müzesi'nde ziyaretçi artık bilgiye ulaşan, onu sorgulayan bir özne olmaktan çıkar; bunun yerine, estetikle örülmüş bir anlatı atmosferinde duysal olarak etkilenmeye açık bir katılımcıya dönüşür. Bu yapının temelinde, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramıyla açıklanan hipergerçeklik anlayışı yer almaktadır. Baudrillard'a (1994) göre, simülakr; artık bir gerçekliğe gönderme yapmaz, bilakis gerçekliğin yerini alan ve kendi iç tutarlılığıyla işleyen bir temsildir. Bu bağlamda Efes Deneyim Müzesi'nde sunulan tarihsel anlatılar, ziyaretçide geçmişe dair bilgi uyandırmaktan çok, geçmiş sahnelenmiş bir deneyim olarak yeniden kurmakta ve gerçeğin kendisiymiş gibi algılanmasına neden olmaktadır.

Örneğin antik agora sahnesi, tarihsel bir yapının yeniden canlandırılması değil; ışık, ses, mekân estetiği ve yapay zekâ tarafından oluşturulan bir duyu-kurgu evrenidir. Gerçeklik artık fiziksel verilerle doğrulanabilir bir nesne olmaktan çıkmış; dijital araçlarla estetize edilmiş bir simülasyon olarak yeniden üretilmiştir. Bu sahnede, gösteren ile gösterilen arasındaki bağ kopmakta; temsil gerçeği yansıtmaktan çok, kendi kendine referans veren bir gerçeklik illüzyonuna dönüşmektedir (Baudrillard, 1994: 6). Böylece müze, pedagojik bilgi sunumundan uzaklaşarak, etkileşimli, estetik ve duysal yönlendirme üzerine kurulu postmodern bir temsil alanı hâline gelmektedir.

Bu durum müzecilik anlayışının yanı sıra bilgiye yaklaşım biçimimizin de dönüşmekte olduğunu göstermektedir. Ziyaretçi bilgiye erişen değil, bilgiyi deneyimleyen; geçmiş öğrenen değil, geçmişte "yaşayan" bir özneye evrilmektedir. Böylece Efes Deneyim Müzesi, yalnızca geçmiş sunan değil, geçmişin yerine geçen bir deneyim simülasyonunu kurumsallaştırmaktadır.

Ziyaretçinin bu ortamla kurduğu ilişki görsel ya da işitsel bir algıdan ibaret olmayıp bedensel, duysal ve zamansal olarak da bir içkinlik hissi de yaratır. Ünal ve Emir'e (2024: 3272–3273) göre, Efes Deneyim Müzesi gibi dijitalleştirilmiş alanlar, zamanın çizgisel yapısını kırarak ziyaretçiyi "şimdi ve burada"ya sabitler; böylece tarihsel bilgi, kronolojik bir anlatıdan çok, deneyimlenebilir bir estetik sahne hâline gelir.

Bu deneyim, bazı araştırmacılara göre gerçekliği aşırı sunmaya dönüşmektedir. Sezgin vd., (2024: 148-149) göre, müze anlatısında teknolojik unsurların baskınlığı, ziyaretçinin gerçeklik algısının dramatik sahnelemelerle yönlendirilmesine neden olabilir. Bu durum, bilgiden çok hisse odaklanan bir temsil üretmekte ve sahicilik algısını belirsizleştirmektedir. Gerçeklik burada yalnızca dijital bir efekt değil; yönlendirilmiş bir hissiyat olarak sahnelenmektedir. Bu da ziyaretçinin gerçek olanı değil etkileyici olanı algılamasına yol açmaktadır.

Öte yandan Özkan (2024), Efes Deneyim Müzesi'ne rehberler perspektifinden yaklaşarak, bazı rehberlerin bu yapının bilgi ile değil, hisle işlediğini vurguladığını aktarmaktadır. Ziyaretçi artık

bilgilenen değil büyülenen bir özneye dönüştüğünü ifade etmektedir (Özkan, 2024: 658). Bu algı, müzenin pedagojik işlevinin yerini estetik etkiye bırakması anlamına gelir ve bilgi sunumunun doğruluk-iddiası yerine duygusal ikna üzerine kurulu olduğunu gösterir.

Ziyaretçiye sunulan bu estetik evren, aynı zamanda bir kültürel temsil biçimidir. Baudrillard'ın (1990) "ayartma" kavramı, tam da bu noktada önem kazanır: Gerçeklik, bilginin doğruluğundan değil, sahneleme gücünden etkisini alır. Ziyaretçi artık bilginin içeriğine değil, temsilin estetiğine duyarlıdır.

Efes Deneyim Müzesi tarihsel bilginin sunulduğu bir kültürel mekân konumuna ek olarak dijital teknolojiler aracılığıyla duyguların estetik olarak sahnelendiği hipergerçek bir anlatı sahnesine dönüşmüştür. Bu müzede gerçeklik, maddi geçmişin izlerinden sıyrılıp ışık, ses ve yapay zekâ destekli kurgu sistemlerinin estetik kombinasyonundan türetilmektedir. Gerçekliğin temsili yerine, duyusal bir gerçeklik hissinin üretilmesi, ziyaretçiye bir bilgi öznesi değil, hisseden bir performans katılımcısı konumuna yerleştirmektedir. Jean Baudrillard'ın simülakr kavramıyla açıklanabilecek bu durum, müzenin bilgi sunumunu epistemolojik açıdan tartışmalı bir zemine oturtmaktadır. Çünkü burada bilgi, doğruluk-iddiası taşıyan bir içerikten çok, duygusal ve dramatik olarak ayartılmış bir deneyime dönüşmektedir.

Witcomb'un (2003: 7) da vurguladığı üzere, bu tür dijital müzecilik uygulamaları, klasik pedagojik ve belgesel sunum yapılarından uzaklaşarak, kişisel algıya hitap eden ve estetik yönlendirmeye şekillenen çok katmanlı temsiller üretmektedir. Bu da müze anlatılarının tarafsız bilgi iletimi yerine, yönlendirilmiş bir duygulanım politikası içinde işlediğini göstermektedir. Efes Deneyim Müzesi örneği, bu bağlamda hem kültürel temsile hem de bilgi iletmeye sorumluluğuna ilişkin yeni etik ve eleştirel tartışmaların fitilini ateşlemektedir.

Dijital Müzecilikte Ziyaretçi Deneyimi: Efes Deneyim Müzesi Örneği

Dijital müzecilik bilgi sunumunun biçimi ile beraber ziyaretçinin müzeyle kurduğu deneyimsel ilişkiyi de köklü bir biçimde dönüştürmektedir. Geleneksel müzecilikte ziyaretçi; metinleri okuyan, nesnelere bakarak anlam çıkaran ve bilgiye erişim için bilişsel bir çaba gösteren bir özne olarak konumlandırılırken dijital müzecilikte bu özneyi etkileşimsel, duyusal ve sahneleme temelli bir katılımcıya dönüştürmektedir. Bu dönüşümde ziyaretçi artık sadece bir gözlemci değil bedenini, duygularını ve algılarını sürece katan bütünsel bir deneyim öznesidir.

Efes Deneyim Müzesi, bu dönüşümün Türkiye'deki en çarpıcı örneklerinden biridir. Müzenin kurgu mantığı, ziyaretçiye belirli bir kronolojik bilgi hattında ilerleten pedagojik çizgiyi terk ederek çoklu uyaranlarla inşa edilmiş eşzamanlı anlatı evrenlerine yönelmektedir. Özellikle ışık, ses, hareketli görseller ve yapay zekâ algoritmalarının birlikte senkronize çalıştığı sahneleme sistemleri, ziyaretçiye klasik bir müze ortamından çok bir dijital performans mekânı sunmaktadır. Bu bağlamda Efes Deneyim Müzesi, mekânın fiziksel bileşenlerini, dijital projeksiyonları, yapay zekâ destekli anlatım teknolojilerini ve işitsel unsurları bir araya getirerek duyusal-epistemolojik bir sahne kurmaktadır.

Ziyaretçi artık yalnızca bilgi aktarılan bir özne değil, bütüncül bir anlatı atmosferi içinde konumlandırılan ve bu anlatının estetik, ritmik, işitsel ve görsel kodlarıyla yönlendirilen bir katılımcıdır. Özkan'ın (2024: 657) turist rehberleriyle yaptığı çalışmada ifade edildiği gibi, bazı rehberler müzede ziyaretçilerin kendilerini "bir film sahnesinde gibi hissettiklerini" vurgularken, bu yapının bilgi değil, deneyim inşa ettiğini belirtmişlerdir. Sezgin vd., (2024: 149) ise bu tip deneyimsel anlatıların, tarihsel bilgiden çok dramatik sahnelemeyle kurulan duygusal bir gerçeklik hissi yarattığını dile getirmiştir.

Ziyaretçiye sunulan bu ortamda, mekân artık pasif bir sergi alanı değil; duygusal etkilenmenin ve estetik yönlendirmenin etkin bir parçası hâline gelmektedir. Dolayısıyla Efes Deneyim Müzesi, yalnızca içerik sunan bir bilgi alanı değil; estetik olarak yapılandırılmış ve teknolojik olarak yönlendirilmiş bir anlatı sistemidir. Parry'nin (2007) de vurguladığı gibi, bu tür dijital müzeler, doğrusal pedagojik anlatımların yerine estetik etki ve algıya dayalı senaryolarla çalışarak, geleneksel bilgi aktarma işlevinden uzaklaşmakta; bunun yerine hissi yönlendirmeyi ve gösteriyi ön plana çıkaran temsillere dönüşmektedir.

Ünal ve Emir (2024)'e göre, dijital deneyim müzeleri zamanın doğrusal akışını kırarak geçmiş öğrenilen bir nesne olmaktan çıkarır; böylece tarihsel bilgi, ziyaretçinin “şimdi ve burada” deneyimlediği duygusal bir anıya dönüşür (Ünal ve Emir, 2024: 3272). Ziyaretçi geçmişle bilgi aracılığıyla değil bedensel ve duygusal yakınlık üzerinden ilişki kurmakta ve bu da tarihsel temsili, sahne estetiğiyle harmanlanmış bir deneyime dönüştürmektedir. Böylece ziyaretçi kronolojik anlatıların salt pasif takipçisi olmayıp anlık estetik kompozisyonların aktif katılımcısı olur.

Bu yapı, aynı zamanda ziyaretçinin algısal pozisyonunu da yeniden tanımlar. Kahraman'ın (2024: 113) belirttiği gibi, Efes Deneyim Müzesi'nde bilgi, nesneler veya yazılı açıklamalarla değil, mekânın atmosferi, ışık oyunları, projeksiyon ritmi ve sesin yankısıyla aktarılmaktadır. Bilgiye ulaşmak için bilişsel eylemler yerine, duyumsal eşiklerden geçmek gereklidir. Bu yaklaşım, klasik müzecilikteki öğrenme merkezli yapının yerini hissetmeye, etkilenmeye ve yönlendirilmeye dayalı bir modele bırakmaktadır.

Ziyaretçilerin deneyimsel pozisyonlarını değerlendiren Özkan (2024: 657–658), turist rehberlerinin görüşlerine dayanan çalışmasında, müzede bilgi aktarımının yerine etki yaratmanın geçtiğini ortaya koyar. Rehberlere göre ziyaretçiler kendilerini bir film sahnesinin içindeymiş gibi hissetmekte ve bu bilgi, didaktik bir içerik değil, duygusal ve estetik bir anlatı olarak algılanmaktadır. Bu durum, ziyaretçiyi öğrenen bir özne değil, etkilenen bir izleyiciye dönüştürmekte; müze deneyimini pedagojik bir süreçten çok duygusal bir simülasyon hâline getirmektedir.

Ziyaretçi deneyiminin bu dönüşümü, Baudrillard'ın “ayartma” (seduction) kavramı ile örtüşür. Baudrillard (1990), modern toplumlarda bilginin ikna edici gücünün azaldığını ve onun yerini gösterinin, estetiğin ve duygulanımın aldığını vurgular. Efes Deneyim Müzesi'nde ziyaretçi bilgiye ikna olmak için değil temsilin estetik cazibesine kapılmak için bulunur. Müzede geçirilen süre entelektüel bir kazanım değil estetik doyum ve duygusal rezonans yaratır. Böylece müze, geçmişin temsili ve şimdi yaşanan bir estetik hafıza alanına dönüşür.

Ziyaretçi deneyimi, bireysel olduğu kadar kültürel düzeyde de yeni tartışmalara zemin hazırlar. Dijital müzeler kültürel hafızayı nesnel bilgiyle değil; kişiselleştirilmiş deneyimler ve bireysel algılar üzerinden kurmaktadır. Bu da müze anlatılarını epistemolojik şeffaflık yerine duygulanımsal etki üzerinden yapılandıran yeni bir anlatı düzenine yerleştirir. Efes Deneyim Müzesi, bu anlamda yalnızca ziyaretçiyi dönüştüren değil, bilginin temsil biçimini ve kültürel aktarım yöntemlerini de yeniden tanımlayan bir deneyim platformudur. Böylece ziyaretçi deneyimi, Efes Deneyim Müzesi örneğinde pedagojik bir öğrenme pratiği olmaktan çıkarak duygusal olarak inşa edilmiş bir etki alanına evrilmektedir. Ziyaretçi artık bilgiye ulaşan değil bilgi ile duygusal bağ kuran anlamaya çalışan değil hissetmeye yönlendirilen bir aktöre dönüşmüştür. Bu dönüşüm dijital müzecilik anlayışının teknolojik, kavramsal, kültürel ve felsefi düzeyde de yeniden ele alınmasını gerekli kılmaktadır.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital müzecilik, kültürel mirasın aktarımına yönelik yöntem ve araçları dönüştürerek bilgi sunum biçimlerinin yanı sıra gerçeklik algısını, ziyaretçi katılımını ve müze pedagojisini yeniden yapılandırmaktadır. Efes Deneyim Müzesi, bu dönüşümün Türkiye'deki en belirgin örneklerinden biri olarak klasik müzecilik anlayışından radikal biçimde ayrılarak ziyaretçiye deneyim odaklı, duysal ve etkileşimli bir anlatı yapısı sunmaktadır. Ancak bu yapı beraberinde bir dizi epistemolojik, etik ve pedagojik tartışmayı da gündeme getirmektedir.

Efes Deneyim Müzesi'nde kurulan atmosfer, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, gerçeğin temsili olmaktan öte, onun yerine geçen bir hipergerçeklik inşasıdır. Baudrillard'a göre, dördüncü simülakr evresinde gösteren ile gösterilen arasındaki bağ kopar ve temsil edilen nesne ya da olgu, kendi gerçekliğini yitirir ve simülakr hâline gelir. Efes örneğinde bu durum; antik Efes kenti, Androklos anlatısı ya da agora gibi tarihsel sahnelerin dijital projeksiyonlar, ses efektleri ve ışık oyunları ile yeniden yapılandırılmasıyla gerçekleşmektedir. Ziyaretçi, tarihsel bir anlatıya değil onun dramatize edilmiş, yönlendirilmiş ve estetikle süslenmiş simülasyonuna tanıklık etmektedir.

Müzedeki bu kurgusal yapılar bilgi sunumunu bilişsel süreçlerden uzaklaştırmakta ve duygulanım merkezli bir izleme deneyimine dönüştürmektedir. Ziyaretçi artık bir öğrenci olmak yerine bir izleyicidir; bilgiye erişen değil duygusal olarak etkilenmeye açık bir özneye dönüşmektedir. Böylece müze, tarihî içerikleri öğretmekten çok, onları dramatize ederek tüketilebilir bir deneyim hâline getirmektedir. Müzedeki ziyaretçi deneyimi, bilgiye ulaşma biçimini ve bilginin nasıl algılandığını da dönüştürmektedir. Dijital müze ortamları, zamanı çizgisel olarak işlemeyen şimdi ve burada sabitleyen bir yapıyla çalışır. Bu durum, geçmişin deneyimlenmesini sahici bir tarihsel bilgi yerine estetik bir ânın içinde sunar. Ziyaretçi, duygusal uyaranlarla yönlendirilerek bir anlatının içine dahil olur; bu da onu öğrenenden ziyade hisseden ve tepkileyen bir özneye dönüştürür.

Baudrillard'ın sahte aynalar betimlemesiyle benzeşen bu yapı, ziyaretçiye metni yorumlayan değil önceden yapılandırılmış sahneyi izleyen bir konuma yerleştirir. Böylece müze, anlam üretiminin yerine anlamın sahnelenmesi işlevini üstlenir. Yapay zekâ, sesli anlatımlar ve ışıkla örülmüş sahneler, ziyaretçinin kendi sorusunu sormasına imkân tanımayan, kapalı bir senaryo sunmaktadır. Bu da eğitimsel etkinliği sınırlamakta; öğrenme sürecini pasif bir biçimde yönlendirilen bir deneyime dönüştürmektedir.

Efes Deneyim Müzesi, teknolojik anlatı araçlarıyla etkileyici bir deneyim sunmakta; ancak bu deneyimin pedagojik derinliği tartışmalıdır. Bilgi, doğruluk iddiası taşıyan bir içerik olmaktan çıkarak estetik bir etki olarak sunulmaktadır. Bu durum, müze eğitiminde temel kabul edilen doğruluk, kaynak temelli anlatım ve eleştirel düşünme becerileriyle çelişebilmektedir. Baudrillard'ın ayartma kavramı bu bağlamda kritik bir noktaya işaret eder. Müze, ziyaretçiye bilgiyle buluşturmak yerine onu estetikle baştan çıkarır. Bu da öğrenme yerine etkilenme üzerine kurulu bir ilişki yaratır. Ayrıca, ziyaretçiye hangi içeriğin tarihsel gerçeklik, hangisinin kurgu olduğu açıkça belirtilmediğinde; müzenin etik sorumluluğu sorgulanabilir hâle gelir. Bu belirsizlik, hipergerçekliğin kontrolsüzce üretilmesine zemin hazırlayabilir.

Sonuç olarak bu çalışma Efes Deneyim Müzesi örneği üzerinden dijital müzecilik pratiklerini Baudrillard'ın simülasyon kuramı doğrultusunda çözümleyerek, gerçekliğin temsili yerine, estetik ve duygusal olarak yeniden üretilmiş hipergerçek anlatıların ön plana çıktığını ortaya koymaktadır. Müze deneyimi, bilgi aktarımından çok sahne estetiğine ve duygusal yönlendirmeye dayalı bir yapıya bürünmektedir. Ziyaretçi, tarihsel bilginin araştırmacısı değil estetikle etkilenmiş bir izleyiciye dönüşmektedir. Bu durum, dijital müzelerin pedagojik etkisini zayıflatmakta; etik sorumluluk ve bilgi doğruluğu açısından tartışmalı bir zemine oturtmaktadır.

Dolayısıyla dijital müzecilik, yalnızca teknolojik olanaklarla büyülenmiş deneyimler sunmakla kalmamalı; aynı zamanda eleştirel düşünmeyi, pedagojik derinliği ve bilgiye dayalı temsil sorumluluğunu da içinde barındırmalıdır.

Dijital müzelerde kullanılan anlatı tekniklerinde, hangi öğelerin tarihsel belgelere dayandığı, hangilerinin dramatik sahneleme olduğu açık biçimde belirtilmelidir. Bu sayede ziyaretçi, izlediği anlatının düzlemini ayırt edebilir.

Anlatı sistemlerinin etkileşimli hâle getirilmesi, ziyaretçilerin soru sormasına, anlatıyı yönlendirmesine ve derinleşmesine olanak sağlamalıdır. Gerçek bir öğrenme süreci, ancak açık uçlu etkileşimlerle mümkün olabilir.

Müzelerin sunduğu deneyimin yalnızca teknik değil; pedagojik, psikolojik ve kültürel etkilerinin de izlenmesi gerekmektedir. Ziyaretçiler üzerinde yapılan etki araştırmaları, anlatı tasarımlarının daha etik ve işlevsel şekilde yapılmasına katkı sağlar.

Efes Deneyim Müzesi, dijital müzecilik alanında büyük bir potansiyele işaret etmektedir. Ancak bu potansiyelin pedagojik, etik ve epistemolojik sınırları iyi belirlenmelidir. Gerçekliğin estetize edilerek temsil edildiği simülasyon ortamlarında, müzecilik artık yalnızca geçmişi anlatmakla kalmamakta; aynı zamanda onu yeniden kurgulamakta ve deneyimletmektedir. Bu yapının sunduğu fırsatlar kadar doğurduğu sorular da önemlidir. Gelecekte dijital müzeler, yalnızca görsel-işitsel bir gösteri mekânı değil bilgi üretimi, eleştirel düşünme ve katılımcı öğrenme için tasarlanmış bütüncül kültür alanları olmalıdır.

Gelecekte dijital müzecilik, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zekâ entegrasyonu ile giderek daha da yaygınlaşacaktır. Ancak bu ilerleme, Baudrillard'ın öngördüğü gibi gerçeklik algısını altüst etmeyip, asıl amacına uygun bir şekilde kullanılmalıdır. Müzeler, teknik gösterişin ötesinde eğitim misyonlarına sıkı sıkıya tutunmalı, yeni teknolojileri bu misyonla uyumlu araçlar olarak değerlendirmelidir. Unutulmamalıdır ki, teknolojik gelişmeye rağmen müzecilikte asıl değer, bilginin özgürleştirici etkisidir. Çağdaş müzecilik, ziyaretçisine sadece büyüleyici bir deneyim değil, aynı zamanda derinleşmesine öğrenme olanağı da sağlamalıdır. Yapay zekâ ve simülasyon araçları, bu hedefle dengeli şekilde kullanıldığı sürece, geleceğin müzeciliğine yeni kapılar açacaktır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Destek Bilgisi: Herhangi bir kurum ve/veya kuruluşan destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.

Etik Onay: Bu çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde etik kurallara riayet edildiğini yazar(lar) beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi'nin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazar(lar)ına aittir.

Araştırmacıların Katkı Oranı: Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

KANAKÇA

Alinam, M., Ciotoli, L., Koceva, F., and Torre, I. (2023). *Digital storytelling in a museum application using the Web of Things*. In A. K. et al. (Eds.), *Proceedings of the 6th International Workshop on Narrative Extraction from Texts (Text2Story 2023)* (pp. 1–8). Springer.

Baudrillard, J. (1990). *Seduction* (Çev: B. Singer). London: Picador.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation* (Çev: S. F. Glaser). Michigan: University of Michigan Press.

- Baudrillard, J. (1996). *The System of Objects* (Çev: J. Benedict). London: Verso.
- Bekele, M. K., Pierdicca, R., Frontoni, E., Malinverni, E. S. and Gain, J. (2018). *A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage*. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 11(2), 1–36.
- Braun, V., and Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cansız, A. U. (2024). Efes Deneyim Müzesi. <https://www.arkitera.com/proje/efes-deneyim-muzesi/> Erişim Tarihi: 05.05.2025
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (Çev: S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çelik, F., ve Kahraman, M. E. (2024). Müzelerde deneyim odaklı sergileme teknikleri: Ayasofya Tarih ve Deneyim Müzesi örneği. *The Journal of Social Sciences*, 11(69), 244–258. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.75254>
- Darzentas, J., Spyrou, T., and Darzentas, J. (2018). Interactive storytelling for museums: A model and authoring tool for creating location-based stories. *Digital Culture & Society*, 4(2), 275–292. <https://doi.org/10.14361/dcs-2018-0205>
- Doerr, M. (2009). Ontologies for cultural heritage. In S. Staab and R. Studer (Eds.), *Handbook on ontologies* (2nd ed., 463–486). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-92673-3_21
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2024). Dünyanın en iyisi “Efes Deneyim Müzesi”. *Basın ve Halkla İlişkiler Müşavirliği*. <https://basin.ktb.gov.tr/TR-373944/dunyanin-en-iyisi-efes-deneyim-muzesi.html> Erişim Tarihi: 05.05.2025
- L-Acoustics. (2024). *L-ISA immersive audio experience brings the ancient Ephesus Experience to life* [Press release]. <https://www.l-acoustics.com/press-releases/l-isa-immersive-audio-experience-brings-the-ancient-ephesus-experience-to-life/> Erişim Tarihi: 05.06.2025
- Maggi, M., and Falletti, V. (2000). Ecomuseums in Europe. Torino, İtalya: istituto ricerche economico-sociali del piemonte. https://www.byterfly.eu/islandora/object/librib:377599/datastream/PDF/content/librib_377599.pdf Erişim Tarihi: 03.06.2025
- Mason, R. (2006). Cultural theory and museum studies. In S. Macdonald (Ed.), *A companion to museum studies* (pp. 17–30). Malden, MA: Blackwell Publishing Ltd.
- Mercin, L. and Diksoy, İ. (2023). The Use of information designs as a communication language in museums in the 100th anniversary of the Republic. *Journal of International Museum Education*, 5(Special Issue), 91-107. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1371927>
- Özkan, A. (2024). Turist rehberleri perspektifinden Efes Deneyim Müzesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 28(3), 643–663. <https://doi.org/10.20296/tsadergisi.1439574>
- Parry, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge.

- Roth, C., and Koenitz, H. (2016). *Evaluating the user experience of interactive digital narrative*. In *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 31–42). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4
- Sezgin, M., Karagöz, B. S., ve Toklu Ölmez, E. (2024). En İyi Müze Ödüllü Efes Deneyim Müzesi ziyaretçi yorumlarının incelenmesi. *Çatalhöyük Uluslararası Turizm ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13, 65–77. <https://doi.org/10.58455/cutsad.1587560>
- Shabbar, S. (2001). *Museum Management and Development*. London: Museum & Heritage Publishing.
- Sunar, H., ve Ateş, A. (2025). Müzelerde teknoloji ve yapay zekâ kullanımı üzerine yapılan çalışmaların incelenmesi. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 43–62. <https://doi.org/10.18221/bujss.1666693>
- Şapolyo, E. H. (1936). *Türk İnkılâbında Müzecilik*. İstanbul: Devlet Matbaası.
- Tökün, A. (2025). *Bir Seramikçi Adına Kurulan İlk Özel Müze: Hamiye Çolakoğlu Seramik Müzesi Açıldı*. Seramik Türkiye. <https://www.seramikturkiye.org/post/bi-r-serami-kçi-adina-kurulan-i-lk-özel-müze-hami-ye-çolakoğlu-serami-k-müzesi-açıldı> Erişim Tarihi: 25.05.2025
- Ünal, M., ve Emir, O. (2024). Dijital Deneyim Müzelerindeki Sergileme Biçimi, Koleksiyon ve Tema Yaklaşımlarının İncelenmesi. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 12(4), 3267–3277. <https://doi.org/10.21325/jotags.2024.1536>
- Vom Lehn, D., and Heath, C. (2005). Accounting for new technology in museum exhibitions. *International Journal of Arts Management*, 7(3), 11–21.
- Witcomb, A. (2003). *Re-Imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. London: Routledge.
- Yetim, M. (2024). *Dijital sanatta mekân-izleyici etkileşiminin kavramsal boyutları* (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Seçkin Yayıncılık. Ankara.
- Yıldırım, İ. (2024). Müzelerde ziyaretçilerin artırılmış gerçeklik deneyimleri: Efes Deneyim Müzesi örneği. *Journal of International Museum Education*, 2(1), 138–152. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jimuseumed/issue/80756/1371927>