

**T.C.**

**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ**

**DEZAVANTAJLI GRUPLAR İÇİN SANAL MÜZE VE SERGİLERİN ERİŞEBİLİRLİK VE TASARIM YÖNÜNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ**

Hazırlayan

**SEMA MÜSTECEP**

**225110009**

Danışman

**Doç. Dr. Öğr. Üyesi Begüm Aylin Önder**

**İSTANBUL – 2023**

**DEZAVANTAJLI GRUPLAR İÇİN SANAL MÜZE VE SERGİLERİN ERİŞEBİLİRLİK VE TASARIM YÖNÜNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ**

**Sema MÜSTECEP**

İstanbul Arel Üniversitesi Yüksek Lisans, Türkiye

semamustecep22@arel.edu.tr

Orcid No: 0009-0004-3523-4488

**Öz**

Dijital teknolojilerin gelişmesi ve yaygınlaşması ile bir coğrafyanın, ülkenin, toplumun, geleneğin ve hatta insanlığın ortak mirasını tutan müze ve sergiler bu teknolojilere adapte olabildikleri müddetçe daha çok kişiye ulaşabilmektedirler. Nitekim müze ve sergilerin erişilebilirliğini arttırarak fiziksel sınırların aşılması öngörülür. Arşivlerin güçlenmesini sağlar ve izleyici katılımlarını en üst seviyeye taşımayı hedefler. Dahası, dijital müze ve sergiler internet erişimi olan tüm bireylerin kullanımına açıktır. Mekânsal sınırları olmadığından dolayı özellikle de dezavantajlı gruplardan engelli bireyler için ayrıca önemlidir.

Nitekim, günümüzde sanal müzeler ve sergiler, üç boyutlu ve panoramik görselliğe uygun şekilde tasarlanmakta, bu sayede ziyaretçilerine müzenin içinde dolaşıyormuş hissi yaşatarak etkileşim, katılım ve deneyim imkânı sunmaktadır. İnternetin olduğu her yerden zaman ve mekân kıstası olmaksızın her türlü cihaz aracılığıyla bir tarayıcı vasıtasıyla Sanal müze ve sergilere web sayfası üzerinden erişim sağlayabilen kullanıcılar için ise bu sayfaların sergilediği eserler kadar arayüz tasarımının da kullanılabilir olması gerekmektedir.

Bu bağlamda bu çalışmada sanal müzeler ve sergilerin kullanıcılara sunulduğu web sitelerine ilişkin bir değerlendirme yapılacak olup, özellikle dezavantajlı gruplardan engelli bireylere yönelik erişilebilirlik ve kullanılabilirlik çerçevesinde olumlu ve olumsuz yönlerinin ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda web sitelerin arayüzleri grafik tasarım öğelerine göre değerlendirilecektir. Yargısal/seçmece yöntem kullanılarak 2023 yılının Nisan ve Mayıs ayları içinde gerçekleştirilmesi planlanan çalışmanın sorusu “çevrimiçi müze ve sergilerde dezavantajlı gruplardan engelli bireyler için arayüz tasarımları nasıl olmalıdır?” şeklindedir. Çalışmanın gelecekte yapılacak akademik araştırmaların yanı sıra bu alanda içerik sağlayan tasarımcılar için de önemli bilgiler sunacağı düşünülmektedir.

***Anahtar kelimeler:*** *Dijital, müze, sergi, erişilebilirlik, sanat*

**EVALUATION OF VIRTUAL MUSEUMS AND EXHIBITIONS IN TERMS OF ACCESSIBILITY AND DESIGN FOR DISADVANTAGED GROUPS**

**Sema MÜSTECEP**

Istanbul Arel University Master's Degree, Turkey

semamustecep22@arel.edu.tr

Orcid No: 0009-0004-3523-4488

**Abstract**

With the development and spread of digital technologies, museums and exhibitions that hold the common heritage of a geography, country, society, tradition and even humanity can reach more people as long as they can adapt to these technologies. As a matter of fact, it is foreseen to exceed the physical limits by increasing the accessibility of museums and exhibitions. It strengthens the archives and aims to maximize audience participation. Moreover, digital museums and exhibitions are available to all individuals with internet access. It is especially important for people with disabilities, especially from disadvantaged groups, since they do not have spatial boundaries.

As a matter of fact, nowadays, virtual museums and exhibitions are designed in accordance with three-dimensional and panoramic visuality, thus offering the opportunity of interaction, participation and experience by making the visitors feel like they are walking around the museum. For users who can access Virtual museums and exhibitions via a web page, through a browser through any device, from anywhere with the Internet, without the limitation of time and space, the interface design should be as usable as the works exhibited by these pages.

In this context, in this study, an evaluation will be made of virtual museums and websites where exhibitions are presented to users, and it is aimed to reveal their positive and negative aspects within the framework of accessibility and usability, especially for disabled individuals from disadvantaged groups. In line with this goal, the interfaces of the websites will be evaluated according to the graphic design elements. The question of the study, which is planned to be carried out in April and May 2023 using the judgmental/elective method, is "How should the interface designs be for disabled individuals from disadvantaged groups in online museums and exhibitions?" is in the form. It is thought that the study will provide important information for the designers who provide content in this field, as well as for future academic research.

***Keywords:*** *Digital, museum, exhibition, accessibility, art*

**ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ**

1. **Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Bu araştırmanın genel amacı dijitalin gelişmesi ve yaygınlaşması ile birlikte dijital/ sanal müzeler ve dijital/ sanal sergilerin erişebilirliği ve tasarım açısından değerlendirilmesidir. Nitekim, sanal müze ve sergiler internet aracılığıyla bir cihaz üzerinden dünyanın her yerinden herkesin erişimine açık yapılardır. Bu özellik sayesinde sanat yapıtları, zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın herkes için ulaşılabilir olmaktadır. Erişilebilirlik alanının genişliği sayesinde dezavantajlı gruplardan engelli bireyler için de avantajlara sahip olmakla birlikte arayüz tasarımları yönünden de bir takım eksiklikler olduğu düşünülmektedir. Bu sorunsaldan dolayı gerçekleştirilen çalışmada sanal müze ve sergilerin arayüzlerinin engelli bireyler açısından olumlu olumsuz yönleri ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Çalışmanın gerek literatüre gerekse bu alanda içerik oluşturan tasarımcılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1. **Araştırmanın Yöntem ve Soruları**

Bu çalışmada sanal müzeler ve sergilerin kullanıcılara sunulduğu web sitelerine ilişkin bir değerlendirme yapılacak olup, özellikle dezavantajlı gruplardan engelli bireylere yönelik erişilebilirlik ve kullanılabilirlik çerçevesinde olumlu ve olumsuz yönlerinin ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda web sitelerin arayüzleri grafik tasarım öğelerine göre değerlendirilecektir.

Bu kapsamda çalışmanın soruları:

1. Çevrimiçi müze ve sergilerde dezavantajlı gruplardan engelli bireyler için arayüz tasarımları nasıl olmalıdır?
2. Dezavantajlı gruplar için erişilebilirlik ve tasarım unsurları nelerdir?
3. Dijital müze ve sergilerin önemi nedir?
4. Dezavantajlı gruplar için; İstanbul Arkeoloji Müzesi ile İstanbul Oyuncak Müzesi’nin olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?
5. Dezavantajlı gruplar için; PAULA REGO Hikâyelerin Hikâyesi ile Bedbahtlıklar ve Yeni Hazlar Sergilerinin olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?
6. **Araştırmanın Evren, Örneklem, Kapsam ve Sınırları**

Bu çalışmanın evrenini sanal müzeler ve sergiler oluşturmaktadır. Ancak evrenin büyüklüğü göz önüne alındığında her birinin incelenmesi zaman açısından imkânsızdır. Bu nedenle çalışmada örneklem 2023 yılının Nisan ve Mayıs aylarında erişilen iki (2) sanal müze (İstanbul Arkeoloji Müzesi ile [İstanbul Oyuncak Müzesi](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0stanbul_Oyuncak_M%C3%BCzesi)) ve iki (2) sanal sergi (PAULA REGO Hikâyelerin Hikâyesi ile Bedbahtlıklar ve Yeni Hazlar) olarak sınırlandırılmıştır.

Çalışma kapsamında ilgili arayüzler değerlendirilirken dezavantajlı gruplardan engelli bireylere yönelik nasıl erişilebilir, kullanılabilir hale getirilmesinin ortaya çıkarılması amacıyla gerçekleştirilmesinden dolayı arayüz tasarımları bu bireylerin ihtiyaçlarına göre incelenecek ve değerlendirilecektir.

**Dijital Müze ve Sergilerin Önemi**

Teknolojinin hızla gelişmeleriyle birlikte, kültürel ve kültürel deneyimlerin dijital platformlara yayılması yaygın hale gelmiştir. Dijital müze ve sergiler, bu geliştirmenin bir ürünü olarak hüküm sürmektedir. Geleneksel müze ve sergi deneyimlerini çevrimiçi olarak erişilebilir hale getiren bu platformlar, birçok önemli avantajı beraberinde getirmektedir. Kültür ve sanatın dijital çağa uyum sağlamasıyla birlikte, dijital müze ve sergiler giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bu dijital platformlar, insanların evlerinden çıkmadan kültürel ve turistik yaşama imkânı sunar. Geleneksel müze ve sergi deneyimlerinin kısıtlamalarını aşarak, daha geniş bir kitleye erişim ve kültürel mirasa erişim sağlamayı taşırlar.

Dijital müze ve sergilerin önemine ilişkin bazı etkenler;

* Erişilebilirlik
* Kültürel mirasın korunması
* Eğitim ve öğrenme
* Yaratıcılığın desteklenmesi
* İnovasyon ve teknoloji
* Geniş Kitlelere Ulaşım

**Erişilebilirlik:** Dijital müze ve sergiler, insanların dünyanın farklı bölgelerinden ve farklı sosyal veya   
fiziksel engelleri olan bireylere ulaşma imkânı sunar. Coğrafi kısıtlamaları aşarak, herkesin kültürel mirasına erişebilmesini sağlar.

**Kültürel Mirasın Korunması:** Dijital müze ve sergiler, nadir veya kırılgan eserler dijital verileri koruyarak gelecek nesillere aktarım imkânı sağlar. Bu şekilde, kültürel algılamanın korunması ve   
kaybolmadan paylaşılması desteklenir.

**Eğitim ve Öğrenme:** Dijital müze ve sergiler, öğrenme deneyimlerini zenginleştirir ve eğitim ödülü sunar. Öğrenciler, sanat eserleri, tarihi nesneler ve diğer kültürel materyaller hakkında daha fazla bilgi edinmek için dijital sergilere ve müzelere ulaşabilirler. Ayrıca, dijital platformlar aracılığıyla etkileşimli öğrenme deneyimi sunulabilir.

**Yaratıcılığın Desteklenmesi:** Dijital müze ve sergiler, sanatçıların ve yaratıcı profesyonellerin eşyalarını daha geniş bir kitleyle paylaşmalarını sağlar. Bu platformlar, sanatın çeşitliliğini ve yaratıcılığını teşvik eder.

**İnovasyon ve Teknoloji:** Dijital müze ve sergiler, yeni teknolojilerden yararlanmayı teşvik eder ve kültürel dünyadaki inovasyonu gerçekleştirdi. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve diğer ileri teknolojiler, etkileşimli ve özgün deneyimler sunabilir.

**Geniş Kitlelere Ulaşım:** Dijital platformlar, müze ve sergilerin nesnelerindeki mekanlardaki kısıtlamalarını aşarak daha geniş bir kitleye ulaşma imkânı sağlar. İnsanlar, evlerden veya herhangi bir yerden çevrimiçi olarak müze koleksiyonlarına ulaşabilir ve sergileri gezebilir.

**Dezavantajlı Bireyler İçin Erişilebilirlik**

İnsanların engel durumlarına bağlı olarak müzelere ve sergilere fiziksel olarak erişemeyebilecekleri düşünüldüğünde, sanal ortamlar dezavantajlı bireylere büyük bir fırsat sunmaktadır. Dezavantajlı bireyler için sanal müze ve sergilerin erişilebilirlik ve tasarım yönünden değerlendirilmesi, kullanıcıların daha iyi bir deneyim yaşamalarını sağlar. Bu değerlendirme sürecinde, farklı dezavantajlı bireylerin geri bildirimleri ve katılımları da önemlidir. Dezavantajlı bireylerin görüşlerini dikkate alarak, erişilebilirlik ve kullanılabilirlik konularında iyileştirmeler yapılabilir ve daha kapsayıcı bir sanal müze deneyimi sunulabilir.

Dezavantajlı bireyler için erişilebilirlik ve tasarım ögeleri şunlardır;

**Renk Kontrastı:** Yüksek kontrastlı renkler kullanarak metinlerin ve diğer öğelerin okunabilirliği arttırılabilir. Özellikle de renk körü bireyler açısından düşük kontrastlı tasarımların kullanılması zorlu olabilir.

**Metin Boyutları ve Yazı Tipi:** Metin boyutlarını ve yazı tiplerini ayarlanabilir hale getirilmelidir. Görme bozukluğu olan yani miyop ve astigmat gibi veya yaşlı kullanıcıların okunabilirliği açısından metin boyutlarını ayarlamaları önemlidir. Yazı tipinde de okunabilirliği yüksek fontlar tercih edilmelidir.

**Alternatif Metinler:** Bir sanat eseri hakkında fikir sahibi olmak açısından çok önemlidir.

**Klavye Erişimi:** Fare kullanamayan veya motor beceri kısıtlamaları olan kullanıcılar için klavye erişimi önemlidir.

**Sesli Talimatlar ve Sesli İçerik:** Görme engelli bireyler açısından çok önemlidir.

**Biçimlendirme ve Yapılandırma:** Mantıklı bir gezinme yapısı ve içerik hiyerarşisi sağlanarak kullanıcılara kolay ve iyi bir gezinme imkânı sunmalıdır.

**Uygun Form Kontrolleri:** Büyük düğmeler, açılır menüler veya seçim kutuları gibi kullanımı kolay form kontrolleri sağlanmalıdır.

**İşitsel ve Görsel Geri Bildirim:** Kullanıcı etkileşimlerine işitsel veya görsel geri bildirim sağlayarak kullanıcılara yönlendirme yapılabilir.

**Video ve Medya İçeriği:** Kullanıcı deneyimi açısından altyazılar veya işaret dili çevirileri gibi erişilebilirlik seçenekleri olmalıdır.

**Dil Seçenekleri:** Farklı dilleri konuşanlara yönelik olarak, sanal müze ve sergilerde çoklu dil seçenekleri sunulmalıdır.

**Ekonomik Erişilebilirlik:** Düşük gelirli bireylerin ve dezavantajlı ekonomik grupların sanal müze ve sergilere erişebilmesi bu bağlamda çok önemlidir.

**İstanbul Arkeoloji Müzesi:**

Müzede eserler ile alakalı bilgilendirici yazıların çoğunun sanal müze ortamına taşınmaması ve çoğu eser hakkında sanal müzede bilgi verilmemesi büyük eksikliktir. Görüntü kalitesinin yetersizliği ile de eserlerin yanında bulunan yazılar ise okunmamaktadır. Görüntü kalitesinin yetersiz olması sanal müze deneyiminin kullanıcıyı tatmin etme noktasında zayıf kaldığı gözlemlenmektedir. Kullanıcılara sunulan yakınlaştırma fonksiyonu çok yetersizdir. Bu yüzden eserleri yakından incelemek isteyen ve iyi göremeyen kullanıcılar için yeterli değildir.

**İstanbul Oyuncak Müzesi**

Sanal tura başlandığında müze binasının giriş kısmında olmayan bir yerden turu başlanıyor. Bu da orada geziyormuş hissiyatını verme noktasında eksi puan alan bir durumdur. Hiçbir oyuncak eserinde sesli veya yazılı bilgilendirmesi yoktur ve oyuncakların yanında bulunan yazılarda okunmamaktadır. Üç katlı bina olduğundan kat geçişlerini arayüze kutucuklar halinde sıfırdan üçe kadar sayılar yazılmış fakat bunların katları temsil ettiği bilgisi verilmemişdir, kullanıcı bunu fark edemeyebilir. Görüntü kalitesi iyi olmadığından oyuncakları yakından incelemek keyif vermemektedir.

**PAULA REGO Hikâyelerin Hikâyesi Sergisi**

Gezme hissiyatının atlamalar olmadan iyi bir şekilde olduğunu, kullanıcıyı oradaymış hissiyatını verebilecek güzellikte olduğunu söyleyebiliriz. Aynı zamanda gezme noktasında farklı opsiyonlar sunması da avantaj, bunlar arasında kat planları üzerinden müzedeki kısımlara geçme seçenekleri de dahil. Her eserde bilgi bölümünün olması ve bu bilgilerin aynı zamanda İngilizce olarak da verilmesi önemlidir.

**Bedbahtlıklar ve Yeni Hazlar Sergisi**

Sanal gezinin nasıl gerçekleştirileceğine dair arayüzünde yön ve yakınlaştırma simgeleri bulunmamakla beraber açılışında da herhangi bir şekilde bu sanal turun nasıl gerçekleştirileceğine dair herhangi bir bilgi bulunmamaktadır. Bu da aslında kullanım kolaylığı açısından negatif etkiye sahiptir. Aynı zamanda özellikle müzelere gelemeyecek olan engelli bireylerin bu sanal müzede geziyormuş hissiyatı iyi verilmemektedir. Bunun sebebi ise geçişlerin oda oda olmasıdır. Müzede yer alan eserlerin yanında nokta biçiminde belirteç ile belirlenen ve içeriğinde eser hakkında bilgilerin bulunduğu kısmın yazılarının büyütme opsiyonunun olmaması, görme konusunda zorluk çeken insanlar için kolaylık sağlayıcı bir unsur değildir.

**SONUÇ**

Dijital teknolojilerin ilerlemesiyle birlikte müze ve sergiler, coğrafi, toplumsal ve kültürel sınırları aşarak daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyeline sahip olmuşlardır. Sanal müze ve sergiler, dijital platformlar aracılığıyla herkesin erişebilmesini sağlayarak fiziksel engelleri ortadan kaldırmaktadır. Bu, müzelerin ve sergilerin mirasın korunması ve izleyici katılımının artırılması açısından önemli bir adımdır. Sanal müze ve sergilere web sayfaları üzerinden tarayıcı aracılığıyla erişim sağlanabilmektedir. Bu nedenle, kullanıcıların erişilebilirliğini ve kullanılabilirliğini sağlamak için arayüz tasarımının da dikkate alınması gerekmektedir. Dezavantajlı gruplar için sanal müze ve sergilerin erişilebilirlik ve tasarım yönünden değerlendirilmesi, herkesin içeriklere eşit şekilde erişebilmesini ve deneyimleyebilmesini sağlar. Bu değerlendirme sürecinde, dezavantajlı grupların geri bildirimlerini ve katılımlarını dikkate almak, daha kapsayıcı bir deneyim sunmak için önemlidir. Özellikle engelli bireyler için dijital müze ve sergilerde kullanıcı arayüzü tasarlarken, erişilebilirlik ve kullanılabilirlik ilkelerini dikkate alınması gerekmektedir.

**KAYNAKÇA**

**Tez**

Nilüfer, K. N. (2022).Görsel Sanatın Dijital Mecradaki Dönüşümü ve Yeni Sergileme Biçimi Olarak Dijital Sergiler: British Council Örneği (Tez No.724178) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>

**İnternet Kaynakları**

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2501676> <https://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/museum-without-walls> <https://www.rumelide.com/lang-tr/icerik/makale-yazim-kurallari.html> <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/2501676><https://www.britishcouncil.org.tr/programmes/arts/museum-without-walls>  
<https://www.rumelide.com/lang-tr/icerik/makale-yazim-kurallari.html>  
https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/ISTANBUL\_ARKEOLOJI\_MUZELERI/  
<https://istanbuloyuncakmuzesi.com/pages/360-tur>  
https://www.peramuzesi.org.tr/3b-tur/paula-rego/  
https://www.sanal-tur.com/galeri/galerist-yeni-hazlar/  
<https://izzetlatifaras.meb.k12.tr/icerikler/sanal-gezinti_10416179.html>  
https://gezginsitesi.com/turkiyedeki-sanal-muzeler-turu/  
https://dijitalakademi.bilgem.tubitak.gov.tr/kamis/erisilebilirlik/  
https://blog.etkinlika.com/sanat/online-sergi-en-iyi-10-dijital-platform/  
https://www.sabah.com.tr/egeli/2020/05/28/bayraklida-sanal-sergi