

KÜTÜPHANELERDE ORTAM ZEKÂSİ: KULLANICI MERKEZLİ HİZMETLERİN GELECEĞİNİ YENİDEN HAYAL ETMEK

ONUR SELÇİN/KARABÜK ÜNİVERSİTESİ (KÜTÜPHANECİ)

01

GİRİŞ

Kütüphaneler tarih boyunca bilginin koruyucusu olmuştur; ancak **dijital çağ**, kullanıcıların bilgiyle etkileşimini kökten değiştirmiştir.

Günümüz kullanıcıları artık **hızlı, kişiselleştirilmiş ve sezgisel** hizmetler beklemektedir.

Bu yeni beklentilere yanıt olarak ortaya çıkan **Ortam Zekâsı (Ambient Intelligence - Aml)**, teknolojiyi görünmez biçimde kullanarak **kullanıcı davranışlarını, tercihlerini ve duygularını** anlayan çevreler oluşturur.

Aml, kütüphaneleri statik yapılardan **yaşayan, kullanıcıya uyum sağlayan ekosistemlere** dönüştürür.

02

ORTAM ZEKÂSİ NEDİR?

Ortam zekâsı, sensörler, yapay zekâ, bağlam farkındalığı ve insan merkezli tasarımı bir araya getirir.

Amaç yalnızca otomasyon değil, **anlamli yanıt verebilen ortamlar yaratmaktır.**

! **Örnek:** Kütüphaneye giren kullanıcıyı tanıyan sistem, sessizliği tercih edene uygun okuma alanına yönlendirir; araştırma konusuna göre güncel makaleler önerir. Aml'nin özü, **teknolojiyi fark ettirmeden kullanıcı deneyimini zenginleştirmektir.**

03

AKILLI KÜTÜPHANELERDEN FARKI

Akıllı kütüphaneler teknolojiyi hizmetleri hızlandırmak için kullanır (RFID, otomatik ödünç, dijital kiosklar).

Aml ise bir adım öteye giderek **zekâyı doğrudan mekâna gömer.**

Kütüphane artık yalnızca "akıllı" değil; **duyarlı, öğrenen ve empatik** bir ortama dönüşür.

Aml, kullanıcı davranışlarını izler, bağlama göre karar verir ve her etkileşimde hizmet kalitesini artırır.

Bu dönüşüm, teknolojiyenin çok **insan deneyimini merkezine alan yeni bir kütüphane vizyonu** yaratır.



04

GERÇEK HAYATTA UYGULAMA SENARYOLARI

Ortam zekâsı kütüphanelerde çeşitli biçimlerde hayata geçirilebilir:

- **Bağlama duyarlı alanlar:** Gürültü ve sıcaklık sensörleriyle kişiye uygun çalışma alanı önerir.
- **Duyguya duyarlı ortamlar:** Giyilebilir cihazlardan gelen stres verisine göre ışık ve ses düzenini değiştirir.
- **Proaktif danışma hizmetleri:** Kullanıcının okuduğu konuya göre makale ve kaynak önerir.
- **Erişilebilir navigasyon:** Bluetooth ve sesli yönlendirme sistemleriyle görme engelliler için kapsayıcı erişim sağlar.
- Bu uygulamalar, **kütüphaneleri yaşayan, hisseden mekânlar** haline getirir.

05

KAVRAMSAL MODEL VE ETİK BOYUT

Aml'nin kütüphanelerde uygulanması **üç katmanlı bir mimari** gerektirir:

Algılama Katmanı: Sensörler ve IoT cihazlarıyla ortam verilerinin toplanması.

İşleme Katmanı: Yapay zekâ ve makine öğrenmesiyle verilerin analiz edilmesi.

Etkileşim Katmanı: Kullanıcıya uygun yanıtın ses, ışık, ekran ya da mobil uygulamayla verilmesi.

Bu süreçte **etik yönetim** kritik önemdedir:

- Kullanıcı verilerinin bilgilendirilmiş onamla toplanması,
- Şeffaf algoritmaların kullanılması,
- Önyargısız ve kapsayıcı sistemlerin geliştirilmesi gerekir.
- Aml, doğru yönetildiğinde **güvenilir, adil ve kullanıcı dostu bir zekâ ekosistemi** oluşturur.

06

YAŞAYAN VE ÖĞRENEN KÜTÜPHANE

Aml destekli kütüphane, kullanıcı davranışlarından **sürekli öğrenen bir organizma** gibidir.

Kullanım verilerini analiz eder, eğilimleri tanıyıp hizmetleri buna göre kişiselleştirir.

Bu dönüşüm, kütüphanecilerin rolünü ortadan kaldırmaz; tam tersine, **onların danışmanlık gücünü genişletir.**

Kütüphane artık yalnızca bilgi deponası değil; **kullanıcıyla etkileşen, düşünen ve gelişen bir öğrenme ortamına dönüşür.**

07

GELECEK VE SONUÇ

Kütüphanelerde Aml uygulamalarının sürdürülebilir olması için:

- **Tasarım odaklı düşünme,**
- **Disiplinler arası işbirliği,**
- **Pilot uygulamalar ve personel eğitimi,**
- **Finansman planı ve açık standartlar** gereklidir.

Ortam zekâsı, kütüphaneleri yalnızca teknolojik olarak değil, **kültürel ve etik açıdan da dönüştürür.** Sonuç olarak, kütüphaneler bilgiye erişim noktası olmaktan ötesine geçerek, **kullanıcının entelektüel ve duygusal yolculuğuna eşlik eden empatik alanlar** haline gelir.