

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

METaverse: Kurgusal Mekan Tasarımının Geleceği

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özgür Can AYDIN

2000006351

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program: İç Mimarlık

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi ARZU ERÇETİN

OCAK 2024

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

METaverse: Kurgusal Mekan Tasarımının Geleceği

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Özgür Can AYDIN

2000006351

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:31 Ocak 2024

Tezin Savunulduğu Tarih:19 Ocak 2024

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi ARZU ERÇETİN

Jüri Üyeleri: Doç. Dr. Orkan Zeynel GÜZELCİ (İTÜ)

Dr. Öğr. Üyesi Elif ALTIN (İKÜ)

OCAK 2024

ÖNSÖZ

"Metaverse: Kurgusal Mekan Tasarımının Geleceği" adlı tez çalışmam, akademik bir araştırmanın ötesinde, beni bilinmeyen sınırlarına taşıyan bir keşif serüveni oldu. Bu heyecan verici yolculukta yanımda olan herkese derin minnettarlığımı sunmak istiyorum. Her zaman rehberim olan ve bilgi denizinde yol gösteren saygıdeğer tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Arzu ERÇETİN'e içten teşekkürlerimi sunarım. Danışmanımın desteği, bu tezin temelini oluşturdu. İstanbul Kültür Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nün değerli öğretim üyelerine, mesleki ve akademik gelişimime sundukları katkılardan ötürü şükranlarımı sunuyorum.

Hayatımın her anında yanımda olan ve inancını hiçbir zaman kaybetmeyen aileme annem Selma AYDIN ve babam Avni AYDIN'a sonsuz sevgi ve minnettarlığımı ifade ediyorum. Onların sağladığı destek ve güven, bu yolculuğun her adımında benimle oldu. Can dostum Onur SÖNMEZ ve kardeşim Dr. Berfin Özgenur AYDIN'a, zor anlarda yanımda oldukları ve bana güç verdikleri için özel bir teşekkür borçluyum. Onların dostluğu ve destekleri, bu akademik yolculuğu daha da anlamlı kıldı.

Bu tez, metaverse ve kurgusal mekan tasarımının sınırlarını zorlarken, değerli danışmanımın rehberliği, öğretim kadromuzun bilgisi, ailemin sevgisi, dostlarımın desteği ile şekillendi. Bu süreci benimle birlikte yürüyen ve her zaman yanımda olan herkese en derin teşekkürlerimi sunuyorum.

Ocak 2024

Özgür Can Aydın

İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	vi
KISA ÖZET	viii
ABSTRACT	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Kapsam.....	3
1.3. Yöntem	4
2. KURGUSAL MEKAN TASARIMININ TEMELLERİ.....	5
2.1. Kurgusal Mekan Kavramı ve Tanımı	5
2.1.1. Kurgusal Mekanlar: Teorik Yaklaşımlar	8
2.1.1.1. Yapısalcılık	8
2.1.1.2. Psikanalitik Yaklaşım	11
2.1.1.3. Fenomenoloji	12
2.1.1.4. Postmodernizm.....	14
2.1.1.5. Ekoeleştirir	16
2.1.1.6. Sosyolojik Yaklaşım	18
2.2. Gerçeküstücülük ve Kurgusal Mekanlar	20
2.2.1. Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı.....	22
2.2.1.1. René Magritte'nin Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı	23
2.2.1.2. Max Ernst'ün Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı.....	25
2.2.1.3. Salvador Dali'nin Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı	27
2.2.1.4. Yves Tanguy'un Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı	28
2.2.1.5. Joan Miro'nun Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı	30

3. METAVERSE'NİN EVRİMİ.....	33
3.1. Metaverse'nin Tarihçesi ve Gelişimi	34
3.1.1. Metaverse'in Başlangıcı	35
3.1.1.1. Colossal Cave Adventure veya Advent (1976)	36
3.1.1.2. MUD (Multi-User Dungeons) ve MUSH (Multi-User Shared Hallucinations) (1970'lerin sonu)	36
3.1.1.3. William Gibson'ın "Neuromancer"ı (1984)	38
3.1.1.4. Ultima IV: Quest of the Avatar (1985)	39
3.1.1.5. Commodore 64(1986) ve Fujitsu (1989).....	40
3.1.1.6. Neal Stephenson'ın Snow Crash'i (1992).....	40
3.1.1.7. JumpStart Kindergarten (1994).....	41
3.1.1.8. Meridian 59 (1996)	41
3.1.1.9. EverQuest (1999)	42
3.1.2. Metaverse'nin Bugünkü Durumu	43
3.1.2.1. The Sims (2000).....	43
3.1.2.2. Second Life (2003).....	44
3.1.2.3. World of Warcraft (2004)	45
3.1.2.4. Roblox (2006)	45
3.1.2.5. OpenSim (2007).....	46
3.1.2.6. Minecraft (2011)	47
3.1.2.7. Pokémon Go (2016)	47
3.1.2.8. CryptoKitties (2017)	48
3.1.2.9. VRChat (2017)	48
3.1.2.10. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)(2017)	49
3.1.2.11. CryptoVoxels (2018)	50

3.1.2.12. Decentraland (2017).....	50
3.1.2.13. Alien Worlds: Master the Metaverse (2020).....	51
3.1.2.14. Horizon Worlds (2021).....	51
3.1.3. Tahminler ve Gelecek Perspektifleri	52
4. ÖRNEK OLAY İNCELEMELERİ.....	55
4.1. Oyunlarda Kurgusal Mekan Tasarımı	56
4.1.1. Örnek Oyun İncelemeleri ve Analizleri:	56
4.1.1.1.Red Dead Redemption 2 (Açık Dünya Oyunu)	57
4.1.1.2.The Elder Scrolls V: Skyrim (Rol Yapma Oyunu)	59
4.1.1.3.The Last of Us Part II (Post Apokaliptik Aksiyon-Macera Oyunu).....	61
4.1.1.4. Assassin's Creed: Odyssey (Aksiyon-Macera Türü Tarihsel Video Oyunu)	65
4.2.Sosyal Platformlarda Kurgusal Mekan Tasarımı	68
4.2.1. Sosyal Medya Platformlarında Kurgusal Mekan Kullanımı	69
4.2.1.1. VRChat: Tamamen Kişiyeye Göre Özelleştirilebilir Kurgusal Mekanlar .	69
4.2.1.2. Minecraft: Açık Uçlu Kurgusal Mekan Yaratıcılığı	77
4.2.1.3. Fortnite: Geçici Etkinlikler ve Kurgusal Mekan Değişiklikleri	78
4.3. Sinemada Sektöründe Kurgusal Mekan Tasarımı:	80
4.3.1. Sinemada Sektöründe Kurgusal Mekan Kullanımı	81
4.3.1.1. Pan's Labyrinth (2006) - Gotik Masal.....	81
4.3.1.2. The Grand Budapest Hotel (2014) - Estetik Zarafet	84
4.3.1.3. Blade Runner (1982) - Cyberpunk Dystopia	86
5. SONUÇ VE GELECEK ÖNGÖRÜLERİ: METAVERSE'DE MEKAN TASARIMI.....	89
5.1. Metaverse'de Mimari Tasarım İlkeleri	96
5.1.1. Mekanda Sonsuzluk Hissi:	96

5.1.2. Form ve Tasarım Çeşitliliği:.....	97
5.1.3. Renk ve Materyal Seçimi:.....	97
5.1.4. Işıklandırma ve Atmosfer.....	98
5.1.5. Mekânın Organizasyonu	98
5.2. Gelecek Öngörülleri	98
6. KAYNAKÇA.....	101



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 2.1. René Magritte, The Son Of Man , 1964 (Wikipedia)	24
Şekil 2.2. René Magritte, The False Mirror, 1928 (Wikipedia)	25
Şekil 2.3. Max Ernst, Two Children Are Threatened By A Nightingale, 1924 (Moma). 26	
Şekil 2.4. Salvador Dalí, The Persistence Of Memory, 1931 (Wikipedia)	28
Şekil 2.5. Yves Tanguy, Mama, Papa Is Wounded!, 1927 (Wikipedia).....	29
Şekil 2.6. Joan Miró, Arlekin'in Karnavali, 1924 (Wikipedia)	30
Şekil 4.1. Red Dead Redemption 2, (Pinterest)	58
Şekil 4.2. Red Dead Redemption 2, (Pinterest)	59
Şekil 4.3. The Elder Scrolls V: Skyrim, (Pinterest).....	60
Şekil 4.4. The Elder Scrolls V: Skyrim, (Pinterest).....	61
Şekil 4.5. The Last Of Us Part II, (Pinterest)	62
Şekil 4.6. The Last Of Us Part II, (Pinterest)	63
Şekil 4.7. The Last Of Us Part II, (Pinterest)	63
Şekil 4.8. The Last Of Us Part II, (Pinterest)	64
Şekil 4.9. Assassin's Creed: Odyssey, (Pinterest).....	66
Şekil 4.10. Assassin's Creed: Odyssey, (Alexis Haisson)	67
Şekil 4.11. Assassin's Creed: Odyssey, (Alexis Haisson)	68
Şekil 4.12. Japon Tapınağı - Japan Shrine, (Itoar)	70
Şekil 4.13. Japon Tapınağı - Japan Shrine, (Itoar)	71
Şekil 4.14. Kara Kedi Restorani - The Black Cat, (Spookyghostb).....	72
Şekil 4.15. Kara Kedi Restorani - The Black Cat, (Spookyghostb).....	73
Şekil 4.16. Kara Kedi Restorani - The Black Cat, (Spookyghostb).....	73
Şekil 4.17. Room Of Summer Solitude, (Lucifer Mstar).....	74
Şekil 4.18. Room Of Summer Solitude, (Lucifer Mstar).....	75
Şekil 4.19. Room Of Summer Solitude, (Lucifer Mstar).....	76
Şekil 4.20. Westeros Inside Minecraft, (https://Westeroscrafter.com/).....	77
Şekil 4.21. Fortniteblockparty, (19cooleyna).....	78
Şekil 4.22. Og Tilted Gun Game, (Coen).....	79
Şekil 4.23. Fortnite Arctic Base, (Martin Holmber).....	80

Şekil 4.24. Pan'in Labirenti, (Federico Luppi).....	82
Şekil 4.25. Pan'in Labirenti, (Imdb).....	83
Şekil 4.26. Büyük Budapeşte Oteli, (Imdb).....	84
Şekil 4.27. Büyük Budapeşte Oteli, (Imdb).....	85
Şekil 4.28. Bıçak Sirti, (Reddit).....	87
Şekil 4.29. Bıçak Sirti, (Pinterest).....	88



Enstitüsü : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı : İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Programı : İç Mimarlık

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Arzu Erçetin

Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Ocak 2024

KISA ÖZET

METaverse: KURGUSAL MEKAN TASARIMININ GELECEĞİ

Özgür Can Aydın

Bu tez, hızlanan dijitalleşme çağında sanat, tasarım ve mimarlık alanlarında meydana gelen dönüşümlere, özellikle Metaverse ve kurgusal mekan tasarımının bu süreçteki etkilerine odaklanmaktadır. Metaverse, teknolojik gelişmelerin bir araya gelmesiyle oluşan bir olgu olarak tanımlanmakta ve bu yeni dijital evrenin, kullanıcıların sosyal ve ekonomik etkileşimleri üzerindeki etkisi incelenmektedir. Çalışmada Metaverse'nin dijital ve fiziksel dünyaları ile kurgusal mekan tasarımı arasındaki etkileşim, sanat ve teknolojinin bir araya getirdiği sinerji ve bunun kullanıcı deneyimleri ve mekan algısı üzerindeki etkileri mimari açıdan ayrıntılı olarak tartışılmaktadır. Ayrıca Metaevrenin tarihsel gelişimi ve kurgusal mekan tasarımının kullanıcı deneyimlerine etkileri de incelenmektedir. Bu tasarımın temel unsurları ve özellikleri, Metaverse deneyimlerine nasıl katkı sağladığı, kullanıcıların mekan algısını ve deneyimlerini nasıl şekillendirdiği de bu çalışmanın kapsamındadır.

Tez, kurgusal mekan tasarımının ilke ve unsurlarının doğru uygulanmasının, Metaverse'deki dijital mekanların algılanması ve deneyimi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu, dolayısıyla daha anlamlı ve derin bir Metaverse deneyimi yaratma

potansiyeline sahip olduğunu ileri sürüyor. Son olarak Metaverse ve kurgusal mekan tasarımının kullanıcıların dijital dünyalarla olan etkileşimlerini nasıl dönüştürebileceği ve bu alanda nasıl daha etkili tasarım stratejileri ve uygulamaları geliştirilebileceği üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Kurgusal Mekân Tasarımı, Mimari ve Dijital Ortamlar, Sürrealizm, Sanal Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR)



University : Istnabul Kültür University

Institute : Institute of Graduate Studies

Department : Interior Architecture and Environmental

Design Program : Interior Architecture

Thesis Advisor : Dr. Öğr. Üyesi Arzu Erçetin

Thesis Type and Date : Master of Science - January 2024

ABSTRACT

Özgür Can Aydın

METaverse: THE FUTURE OF FICTIONAL SPACE DESIGN

This thesis focuses on the transformations in the fields of art, design, and architecture in the rapidly digitalizing age, particularly on the impact of the Metaverse and fictional space design in this process. The Metaverse is defined as a phenomenon resulting from the convergence of technological advancements, and the study examines its influence on users' social and economic interactions. The interaction between the digital and physical worlds of the Metaverse and the design of fictional spaces, the synergy created by the combination of art and technology, and its effects on user experiences and spatial perception are discussed in detail from an architectural perspective. Additionally, the historical development of the Metaverse and the impact of fictional space design on user experiences are examined. The fundamental elements and characteristics of this design

and how they contribute to the Metaverse experiences, shaping users' spatial perception and experiences, are also within the scope of this study.

The thesis argues that the proper application of the principles and elements of fictional space design has a significant impact on the perception and experience of digital spaces in the Metaverse, thus having the potential to create a more meaningful and profound Metaverse experience. Finally, it explores how the Metaverse and fictional space design can transform users' interactions with digital worlds and how more effective design strategies and applications can be developed in this area.

Keywords: Metaverse, Fictional Space Design, Architectural and Digital Environments, Surrealism, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR)

1. GİRİŞ

Dijitalleşmenin hızlandığı bu zamanlarda, sanat, tasarım ve mimarlık sahalarında sınırlar yeniden şekillenmektedir. Teknolojik gelişmeler, yaşantımızın her alanını etkili bir şekilde yeniden şekillendirirken, 'Metaverse' adı verilen dijital evrenin oluşumuna tanıklık etmekteyiz. Neal Stephenson'ın 1992 yılında yayınladığı 'Snow Crash' adlı bilim kurgu türünde olan romanında ilk kez ortaya atılan 'Metaverse' terimi, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla karmaşık sosyal ve ekonomik etkileşimlerde bulunduğu, paylaşımlı olan üç boyutlu sanal mekanları ifade etmektedir. Bu dünya, gerçek dünyanın yanı sıra var olabilmekte ve bazı durumlarda onun yer değiştirebilmektedir. Teknolojideki sürekli hale gelen gelişmelerle birlikte bu kavram, daha geniş bir anlam kazanmış ve bilim kurgu unsuru olmaktan çıkarak günümüz ve geleceğin önemli bir parçası haline gelmiştir.

Kurgusal mekânlar, edebiyat ve sinemada çokça başvurulan, hikayenin geçtiği çevreyi ve dünyayı betimleyen unsurlardır. Kurgusal mekânlar, hikayenin bağlamını, atmosferini ve sınırlarını belirlerken, aynı zamanda hikayenin sosyal ve psikolojik boyutlarını okuyucuya veya izleyiciye daha geniş ve derin bir perspektiften aktarmaktadır. Mekân kurgusu, bir hikayenin veya dünyanın şekillendirilmesinde ve anlamlandırılmasında önemli bir unsur olup, okuyucu ve izleyicinin hikayeye olan duygusal, zihinsel bağlantısını güçlendirmektedir. Metaverse'in genişlemesi ve karmaşıklığının artmasıyla birlikte, kurgusal mekân tasarımının önemi de artmaktadır. Mekân tasarımcıları ve mimarlar, somut dünyanın fiziksel sınırlamalarından bağımsız olacak şekilde Metaverse'de sanal mekânlarda üretim yapma fırsatı elde etmektedirler. Bu durum, hayal gücünün sınırlarını zorlayan ve yeni tasarım potansiyellerini ortaya çıkaran yeni ve heyecan verici bir çağın başlangıcını işaret etmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu tez çalışmasının temel amacı, Metaverse ve kurgusal mekân tasarımının dijital deneyimler ve mekân algıları üzerindeki rollerini ve etkilerini derinlemesine incelemektir. Araştırma, Metaverse ortamlarında kurgusal mekân tasarımcılarının oluşturdukları sanal ortamların ve deneyimlerin kullanıcılar tarafından nasıl algılandığı ve deneyimlendiği ile ilgili kritik unsurları ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, kurgusal mekân tasarımının temel özellikleri ve unsurları, kullanıcıların Metaverse deneyimlerine nasıl etki ettiği ve dijital mekân algılarına nasıl yön verdiği üzerine odaklanılacaktır.

Ayrıca, bu çalışma, kurgusal mekân tasarımının çeşitli özellikleri ve ilkelerinin Metaverse ortamlarında nasıl yansıtıldığına ve bu yansımaların kullanıcı deneyimlerine nasıl etki yaptığına dair kapsamlı bir analiz sunmayı amaçlamaktadır. Tez, aynı zamanda, Metaverse ve kurgusal mekân tasarımının birleşimindeki yeni ve yenilikçi uygulama alanları ile potansiyelleri keşfetmeyi hedefler, böylece bu araştırma, kurgusal mekân tasarımı ve Metaverse deneyimlerini daha etkin bir şekilde anlamamıza ve tasarlamamıza olanak tanıyacak değerli bilgiler ve içgörüler sunmaktadır.

Bu tezin önemi, Metaverse ve kurgusal mekân tasarımının, mimarlık, sanat ve teknoloji disiplinlerinin kesişim noktasında nasıl önemli bir rol oynadığını ve bu alanlarda nasıl yenilikçi yaklaşımlar geliştirebileceğini vurgulamaktadır. Araştırmanın sonuçları, dijital ve fiziksel dünyalar arasındaki etkileşimi daha iyi anlamamıza ve kullanıcı deneyimlerini zenginleştiren, etkileşimli ve anlamlı dijital mekanlar tasarlamamıza olanak tanıyacaktır. Dolayısıyla, bu çalışma, hem akademik literatüre hem de uygulamalı tasarım alanlarına önemli katkılar sağlamayı amaçlamaktadır.

1.2. Kapsam

Bu tez çalışmasının kapsamı, kurgusal mekan tasarımı alanlarını, dijital ve somut dünyaların etkileşimi ve sanat,felsefe ile teknolojinin harmanlanması çerçevesinde incelemektedir. Mimari bir bakış açısından, disiplinler kullanıcılara alternatif deneyim alanları sunarak yeni bir mekan anlayışını getirmektedir. Oluşturulan bu mekanlar, biçimlerine göre farklılık göstermekte ve Metaverse bağlamında kendi işlevlerine göre yerlerini bulmaktadır.

Tez çalışmasının ilk bölümü, genel haritayı çizmekte ve çalışmanın temel gayesini, kapsamını ve araştırma yöntemini belirlemektedir. İkinci bölüm, Metaverse'in tarihsel sürecini ve teknolojik devrimini mimari bakış açısıyla ele almakta. Üçüncü bölüm, Metaverse'in evrimini ve kurgusal mekan tasarımının kesiştiği ortak noktalara odaklanmaktadır. Metaverse'in gelişimi ve kurgusal mekan tasarımındaki süreçler mimari bir bakış açısıyla incelenmektedir. Bu bölümde, dijital mekanlar ve kullanıcı deneyimleri açısından bu dönüşümlerin etkileri analiz edilmektedir. Dördüncü bölüm, oyunlar, sosyal platformlar ve sinema gibi farklı dijital ortamlardaki kurgusal mekan tasarımı örneklerini inceleyerek, bu sürekli genişleyen uygulamaları ele almaktadır. Her bir örnekte, mekan kullanımı ve tasarımı görsellerle analiz edilmektedir.

Beşinci bölümde, kurgusal mekan tasarımının Metaverse içerisindeki temel ilkeleri ve bu ilkelerin nasıl uygulandığı ele alınmakta, ayrıca bu ilkelerin dijital mekanları ve kullanıcı deneyimlerini nasıl şekillendirdiği ve etkileri değerlendirilmektedir. Son bölüm, tez çalışmasının genel sonuçlarını sunmaktadır ve incelemektedir. Araştırmanın genel bulguları ve sonuçları, mevcut literatüre ve araştırmaya ne tür bir katkı sağladığı ve bu sonuçların Metaverse ve kurgusal mekan tasarımının gelecekteki araştırmaları için ne önerdiği ele alınmaktadır.

1.3. Yöntem

Bu çalışma, Metaverse ortamlarında kurgusal mekan tasarımının dijital deneyimler ve mekan algıları üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın odağını Metaverse'deki kurgusal mekanların tasarımcıları tarafından oluşturulan sanal ortamların ve deneyimlerin kullanıcılar tarafından nasıl algılandığı ve aktarıldığı oluşturmaktadır. Bu tez, kurgusal mekan tasarımının bu önemli yönlerini ayrıntılı olarak tartışarak, kullanıcıların Metaverse deneyimlerini ve dijital mekan algılarını etkileyen temel unsurları ve özellikleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

Tez, kurgusal mekanların tasarım süreçlerine, anlam yaratma yöntemlerine ve kullanıcılarla olan etkileşimlerine özel önem vermektedir. Metaverse'de estetik, işlevsellik ve hikaye anlatımı gibi mekan tasarımına ait unsurların animasyonu ve kullanıcı deneyimlerine etkileri detaylı olarak incelenmektedir. Bu analiz, mekanın kullanıcı deneyimi üzerindeki rolünü, sanal dünyalarda mekan algısının nasıl şekillendiğini ve bu algının kullanıcı etkileşimleri ve davranışları üzerindeki etkilerini derinlemesine keşfetmeyi amaçlamaktadır. Tezin temelindeki kapsamlı literatür araştırması, Metaverse ve kurgusal mekan tasarımı konularında yazılmış kitap, makale, yüksek lisans ve doktora tezleri gibi kaynakların derinlemesine incelenmesini içermektedir. Bu süreç, konuyla ilgili mevcut akademik çalışmaların kapsamlı bir şekilde değerlendirilmesini sağlar ve tezin teorik temelini güçlendirir.

Araştırmanın bir diğer önemli boyutu ise Metaverse ve oyun sektöründe deneyimli profesyonellerle gerçekleştirilen bilgi toplama faaliyetleridir. Bu alanda çalışan uzmanlarla yapılan röportajlar, sektörün mevcut durumu ve gelecekteki trendler hakkında kapsamlı bilgi sağlıyor. Bu görüşmeler tezin konusuna pratik ve güncel bir bakış açısı kazandırmakta ve teorik bulguları somut örneklerle desteklemektedir. Bu iki metodolojinin birleşimi hem literatüre dayalı geniş bir bakış açısı hem de tez konusuna yönelik pratik ve güncel bir bakış açısı sağlamaktadır. Literatür araştırması teorik çerçevenin oluşturulmasında etkilidir; Endüstri profesyonelleriyle yapılan röportajlar, işin pratik ve uygulamalı yönlerine derinlemesine bir bakış açısı kazandırdı.

2. KURGUSAL MEKAN TASARIMININ TEMELLERİ

Kurgusal mekan tasarımının temelleri gerçek ve hayali dünyaların kesişiminde yatmaktadır. Bu tasarım süreci, yazarların ve sanatçıların okuyucuları veya izleyicileri farklı bir zamana ve mekana taşımak için kullandıkları hayali dünyaların yaratılmasını içermektedir. Kurgusal ortamlar bir hikayenin veya anlatının merkezinde yer alır ve genellikle karakterlerin, olay örgüsünün ve genel temanın veya mesajın gelişimini desteklemektedir. Bu mekanlar, oluşturuldukları edebi veya görsel eserin türüne, temasına ve atmosferine uygun olarak tasarlanmaktadır. Örneğin bilim kurgu eserlerinde teknolojik gelişmeler ve uzayın sonsuzluğu ön plana çıkarken fantastik eserlerde büyü, mitoloji ve alternatif gerçeklikler önemli bir yer tutmaktadır. Kurgusal mekan tasarımı bu unsurları izleyicinin veya okuyucunun deneyimini zenginleştirmek ve eserin içine çekmek için kullanır.

Kurgusal mekanların tasarımı aynı zamanda mekanın fiziksel özelliklerini, sosyal ve kültürel bağlamını ve hikayedeki işlevselliğini de içerir. Ortamın tasarımı hikayenin geçtiği dönemi, kültürel geçmişi ve sosyoekonomik koşulları yansıtabilir. Örneğin bir romanın geçtiği eski bir kalenin tasarımı o dönemin mimari tarzını, toplumsal hiyerarşisini, tarihi olaylarını yansıtır. Kurgusal mekânlar aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarını ve hikâyenin alt metnini de ifade edebilir. Örneğin koyu renklerle dolu bir orman sahnesi, bir karakterin karşılaştığı içsel korkuları ve belirsizlikleri simgeleyebilir. Bu sayede kurgusal mekan tasarımı, bir eserin anlamını derinleştiren ve katmanlı hikaye anlatımı sunan güçlü bir araç haline gelmektedir.

2.1. Kurgusal Mekan Kavramı ve Tanımı

Thomas More'un 1516 yılında yazdığı "Ütopya" adlı eseri, tarihte ilk kez 'ütopya' teriminin ortaya çıktığı metindir. TDK'nın 2019 yılında yaptığı tanıma göre 'ütopya', gerçekleşmesi mümkün olmayan mümkün olmayan tasarı veya düşüncüyü ifade

etmektedir. Ancak 'Ütopya' aslında bir dil oyunuyla yaratıldı. Yunanca'da 'Ou-topos' "yer yok" anlamına gelirken, "topos" "yer" veya "boşluk"u, 'ou' ise olumsuzluk ekini temsil eder. Böylece 'ou-topos', "hiçbir yer" veya "var olmayan yer" anlamını taşımaktadır (Mikaeili, M. 2020).

Ütopya kavramı çok sıklıkla ideal bir toplum düzenin, eşitliğin, adaletin ve mutluluğun hakim olduğu bir toplumun betimlemesi olarak kullanılır. Ütopyalar genellikle kurgusal mekânlar olarak sunulmakta ve bu ideal toplumların mekânsal düzeni, yapısı ve işleyişi yazarlar tarafından detaylı bir şekilde anlatılmaktadır. Bu alanlar toplumun ideal olarak 6 nasıl işlemesi gerektiğine dair belirli fikir ve değerleri yansıtır. Kurgusal yerler ve ütopyalar, ideal toplumlar ve dünyalar hakkındaki fikirleri ve hayalleri keşfetmek için bir araç olarak kullanılır. Bu kavramlar, yazarların ve düşünürlerin sosyal, politik ve ekonomik düzenlemelerle ilgili belirli değer ve inançlara sahip olduklarını gösterme işlevi görür.

Platon, ütopyanın bilinen ilk örneğini Antik Yunan uygarlığında ortaya koymuştur (Tanilli,S .1991). Platon'un bu eserinde ideal bir toplumsal düzenin yaratılması amaçlanmış ve bu düzenin temeli felsefe, adalet, eğitim ve yönetim üzerine kurulmuştur. Platon ideal toplumunu net bir sınıf yapısı üzerine inşa etti. Bu yapının temel taşları; Toplumu yönlendiren bilge filozofları, toplumu koruma görevini üstlenen asker ve muhafızları, toplumun temel ihtiyaçlarını karşılayan üretici sınıfı içerir. Bu üretici sınıfı zanaatkarları ve çiftçileri içerir. Platon'un görüşüne göre her bireyin en doğal yeteneklerine uygun bir rolde bulunması gerekir. Bu anlayışa göre, en iyi olduğu alanda çalışan herkes toplumun en yüksek potansiyeline ulaşmasını sağlayacaktır (Eflatun. 1971).

Platon'un "Devlet" adlı eseri diğer ütopyalara göre en az kentsel imaja sahiptir. Platon için ideal model, Atina'nın 'polis' kavramından çok, nüfusu köylere dağılmış olan Sparta devletine dayanmaktadır. Bu savunmacı polis yaklaşımıyla şekillenen "Devlet"te koruyucu sınıfın temel görevi, vatandaşların hukuka uygun davranışlarını denetlemek ve şehir dışından gelebilecek saldırılara karşı koruma sağlamak olarak tanımlanmaktadır (Eflatun. 1971).

Platon'un mekan tasarımı felsefesinin incelenmesi, toplumun genel iyiliği için çalışan ve özel mülkiyet hakkına sahip olmayan koruyucu sınıfın yaşam alanları üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu yaşam alanları minimalizm ve işlevsellik ön planda tutularak tasarlandı. Ayrıca dekorasyondan, lüksten ve gereksiz eşyalardan arındırılmış bu alanlar, Platon'un ideal toplumundaki arzuların ve bireysel çıkarların toplumun genel yararına zarar verebileceği görüşünü yansıtmaktadır. Ayrıca Platon, ideal toplumunda toplumun geri kalanıyla eşit şartlarda yaşayabilmek için koruyucuların ve yöneticilerin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu, koruyucuların ve yöneticilerin lüks bir yaşam sürmeyeceği ve toplum üyelerinin aynı yaşam standartlarına sahip olacağı anlamına gelmektedir.

Platon'un "Devlet" eserindeki mekansal tasarım, toplumun genel yararını hedefleyen ve bireysel çıkarları ön planda tutan bir felsefeyi yansıtmaktadır. Mekanlar toplumun ihtiyaçlarını karşılamak ve herkes için adil ve eşit koşullar sağlamak amacıyla tasarlanmaktadır. Bu, Platon'un ideal toplum görüşünün bir yansıması olarak kabul edilmektedir. Ütopyalar idealize edilmiş toplumların yaşadığı kurgusal mekanlarda 7 kurulmaktadır. Bu yerler barışın, refahın, eşitliğin ve adaletin hakim olduğu özel alanlardır ve yazarların veya düşünürlerin ideal toplum ve dünya düzeni vizyonlarını gerçekleştirmelerine zemin hazırlamaktadır.

Kurgu, çeşitli unsurları bir araya getirerek ortak bir anlam yaratma sanatı olarak tanımlanabilir. Hikâye, anlatı ve diğer yaratıcı içeriklerde düzenlemenin temel görevi birlik sağlamaktır. Bu süreç bir bulmacayı tamamlama eylemine benzer: Her parça kendi başına anlamlıdır, ancak yalnızca tüm parçalar bir araya getirildiğinde tam ve bütünsel bir resim ortaya çıkmaktadır (Kavut, İ. 2016).

Bu kavram kurgusal mekânlar için de geçerli olsa da kurgusal mekânların daha spesifik bir çerçevede ele alınması gerekmektedir. Genellikle gerçek dünyada var olması zor olan ya da gerçekliğe tam olarak uymayan unsurlarla şekillenen bu mekanlar, çoğunlukla dönemin teknolojik, sosyal ya da kültürel koşullarına bağlı olarak gerçeküstü ortamlarda tasvir edilmektedir. Bilim kurgu filmlerindeki uzay istasyonları, fantastik romanlardaki büyümlü ormanlar ya da video oyunlarındaki kurgusal şehirler bu kavramın somut

örnekleridir. Kurgu anlam bütünlüğünü temsil ederken, kurgusal mekânlar bu bütünlüğün gerçeklikten saparak nasıl oluşturulduğuna dair bir bakış açısı sunmaktadır.

2.1.1. Kurgusal Mekanlar: Teorik Yaklaşımlar

Sanat, edebiyat ve mimari tasarım evreninde mekân kavramı yalnızca olayların gerçekleştiği yer olarak değil, aynı zamanda hikâyenin, temasının, mimari estetiğin ve anlamın anahtar bileşeni olarak ele alınmaktadır. Kurgusal mekanlar bir hikayenin veya bir binadaki odanın arka planı olarak kullanılmaz; Karakterlerin duygusal derinliklerini, mimari üslupların tarihsel ve kültürel bağlamını, olayların dinamiklerini belirleyen unsurlar olarak düşünülmelidir.

Tarih boyunca kurgusal mekânlar üzerine pek çok farklı kuramsal yaklaşım geliştirilmiştir. Bu yaklaşımlar edebiyattan mimariye, yapısalcılıktan postmodernizme kadar geniş bir yelpazede incelenmektedir. Mimarlıkla bütünleştğinde kurgusal mekanların fiziksel ve estetik boyutlarını daha derinlemesine anlamamıza yardımcı olmaktadır. Mimari detay ve yapıların kurgusal bir mekanın atmosferini, işlevselliğini ve genel anlamını nasıl etkileyebileceği düşünülerek bu mekanlar sadece yazılı veya görsel bir sanat eserinin parçası olarak değil aynı zamanda yaşanabilir, hissedilen ve deneyimlenen mekanlar olarak değerlendirilebilir.

Bu bölümde, kurgusal mekânların analizinde kullanılan bazı eleştirel kuramsal yaklaşımlar incelenecek, bunların hem edebi hem de mimari bağlamda nasıl işlediği ve birlikte nasıl bir sinerji yarattıkları araştırılacaktır. Kuramsal yaklaşımların rehberliğinde, kurgusal mekanların sadece dekoratif unsurlar veya statik yapılar olmadığı, anlam, tema ve mimari derinliğin kritik bileşenleri olduğu gösterilecektir. Bu yaklaşımlar, kurgusal mekanları farklı bir perspektiften ele alarak konunun zenginliği ve karmaşıklığının daha geniş anlaşılmasını sağlayacaktır.

2.1.1.1. Yapısalcılık

Mimarlık, mekanı şekillendirme ve insanlara yaşam alanları yaratma sanatı olarak tanımlanabilir. Bu sanat sadece beton ve tuğla yapılarla sınırlı olmayıp, içerdiği semboller, anlamlar ve sosyal etkileşimlerle zenginleşen bir ifade biçimidir. Bu bağlamda

yapısalcılık olarak adlandırılan baş döndürücü bakış açısı önemli bir rol oynamaktadır. Mimarlık ve yapısalcılığın etkileşimi, mekanın sadece fiziksel ve somut bir varlık olmadığını, aynı zamanda içsel bağlantılar ve anlamlardan oluşan karmaşık ve sürekli genişleyen bir labirent oluşturduğunu da göstermektedir.

Yapısalcılık, bir konunun esas olarak dilsel ilkeler ve yöntemler kullanılarak, öğeler arasındaki iç bağlantılara dayalı olarak incelendiği bilimsel bir yaklaşımdır. Bu yaklaşım özellikle dildeki kurgusal unsurları, bağlantıları ve sistemi anlamak için geliştirilmiştir. Yapısalcılığın temel amacı, bir konuyu oluşturan öğeler arasındaki ilişkileri analiz etmek ve bu ilişkilerin oluşturduğu yapıyı ortaya çıkarmaktır. Bu bağlamda Claude LeviStrauss'un yaklaşımı anlamın yapının içsel bağlantılarından doğduğu fikrine dayanmaktadır. Ona göre içerik, gerçekliğini yapıdan alır ve biçim, içeriği oluşturan yerel yapıların birleşimi olarak kabul edilmektedir (Saussurre, F. D. ,çev. Vardar, B. 1985).

Yapısalcılık, başlangıçta dilbilim alanında etkisini göstermiş, daha sonra çeşitli disiplinlere yayılarak geniş bir düşünce akımı haline gelmiştir. Bu yaklaşım, öğeler arasındaki ilişkilerin düzenine ve bu ilişkilerin oluşturduğu yapıya odaklanarak anlamın analizini temsil eder. Yapısalcı bakış açısı, iç bağlantıların ve öğeler arasındaki düzenlemelerin analizi yoluyla bir konunun anlamını ortaya çıkarmaya odaklanır. Bu anlam kazanma süreci, mekanın şekillenmesinde kullanılan temel şemaların sembolik anlamlarını taşıyan yapılarla açıklanabilir. Örneğin, dairesel bir diyagram gökyüzünü ve evreni temsil edebilir, haç şeklindeki bir yapı insan vücudunu yansıtabilir ve doğrusal bir diyagram gün doğumu ve gün batımını simgeleyebilmektedir (Sağocak, A. M. D. 1999).

Yapısalcılık, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında geleneksel işlevsellik anlayışına alternatif bir bakış açısı sunarak etkisini mimarlık alanında göstermiştir. Bu hareket, bir binanın yalnızca işlevsel gereksinimlerinin değil aynı zamanda içsel anlamının, sembollerinin, kullanıcı deneyiminin ve sosyal bağlamının da dikkate alınmasının önemini vurgulamaktadır. Örneğin dini yapılardaki geçişlerin analizi, Aydınlanma hareketinin mimarlık üzerindeki etkilerinin toplumsal ve entelektüel dönüşümlerle nasıl örtüştüğünü gözler önüne sermektedir.. Bu bağlamda Levi-Strauss'un mekânın evrensel

sistemler ve zihinsel şemalarla nasıl bütünleştiğini ortaya koyan örnekleri ele alınabilmektedir (Lüchinger, A, ,çev. Göldeli, İ. 1985).

Mimarlıkta yapısalcılık, yapıları yalnızca fiziksel formlar olarak değil, aynı zamanda öğeler arasındaki ilişkilerle şekillenen anlam yaratan süreçler olarak ele alır. Örneğin bir binanın iç düzeni, odaların yerleşimi, kapı ve pencerelerin konumu gibi unsurlar birbirleriyle kurdukları ilişkilerle mekana anlam katar. Yapısalcılık, bu iç ilişkilerin nasıl bir araya geldiğini ve bir yapı içinde anlam ağları oluşturduğunu analiz etmeye yardımcı olur. Ancak bu yaklaşım sadece mekanın fiziksel düzenlemesiyle sınırlı kalmayıp yapıların sembolik anlamlarını, kültürel yansımalarını ve sosyal etkileşimlerini de kavramamıza olanak sağlar (Lüchinger, A, ,çev. Göldeli, i. 1985). Örneğin bir binada yer alan dini semboller veya mimari üsluplar, yalnızca estetik amaçlı olmaktan ziyade, binanın içinde bulunduğu sosyal ve kültürel bağlama derin anlamlar katar. Yapısalcılık, bu sembollerin ve unsurların nasıl bir araya gelerek bütünsel bir yapı oluşturduğunu anlamak için etkili bir yöntem sunmaktadır (Yücel, T. 2005).

Yapısalcılık ve mimarlık arasındaki etkileşim yalnızca mekanın ve yapıların fiziksel boyutlarına odaklanmaz; Aynı zamanda içsel bağlantıları, anlamı ve sosyal ilişkileriyle de ilgilenmektedir. Yapısalcı düşünce, mimarların tasarım süreçlerini zenginleştirir ve mekânın derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır. Mimarlık ve yapısalcılık birlikte çalışarak mekanın anlamını analiz etmede ve insan deneyimini zenginleştirmede önemli bir rol oynamaktadır.. Bu bakış açısı bize mekanın sadece fiziksel özellikleriyle sınırlı olmadığını, aynı zamanda içerdiği anlamlarla da şekillendiğini göstermektedir. Levi-Strauss'un yaklaşımı da bu noktada devreye giriyor; Mekanın yapısı ve içeriği arasındaki ayrımın sınırlarını bulanıklaştırıyor ve bu iki unsurun etkileşimini vurguluyor. Bu etkileşim mekanın anlamını daha katmanlı ve derin bir şekilde kavramamızı sağlar. Böylece mimarlık, işlevsel bir alan olmanın ötesine geçerek, sembol ve anlamlarla örülmüş, insan deneyimini zenginleştiren bir sanat formuna dönüşmektedir.

2.1.1.2. Psikanalitik Yaklaşım

Sigmund Freud, 19. yüzyılda ve 20. yüzyılın başlarında psikanaliz teorilerini geliştirdiğinde, insan bilincinin ve bilinçaltının derinliklerini keşfetme konusunda devrim 10 niteliğinde bir adım attı. Freud'un teorileri arasında rüya analizi öne çıkıyor. Onun için rüyalar, bilinçaltının sembolik diliyle konuştuğumuz kapılardı(Turan, T. , Kavut, İ. 2022). Sembollerin evrensel ve derin anlamlara sahip olduğunu kabul edersek bu sembolik ifadelerin sanatta, edebiyatta, felsefede, mekânsal inşada ve özellikle mimaride nasıl kullanıldığına dair önemli bir bakış açısı kazanacağız.

Rüyalarda olduğu gibi mimaride, sanatta, kurgusal mekanlarda ve edebiyatta da aynı sembolik ifadelerle rastlanır. Kurgusal mekânlar, fiziksel gerçeklikten ayrı olarak var olan ancak insan bilincinde ve duygularında somut bir yer bulan ifadelerdir. Freud'un sembolizminin bir uzantısı olan bu mekanlar, sembolik mesajlarla bireyin bilinçaltına hitap eder ve derin duygusal ve psikolojik etkiler sunmaktadır. Rüya analizi Freud'a göre rüyalarda gördüğümüz semboller bastırılmış arzularımızı, korkularımızı ve isteklerimizi temsil eder. Bu semboller ilk bakışta anlamsız görünebilir ancak doğru yorumlandığında bireyin bilinçaltındaki karmaşık duygu ve düşünceleri aydınlatma potansiyeline sahiptir (Akot, B. 2010).

Freud ayrıca, "tekinsizlik" kavramını ele almıştır. "Unheimlich" adını verdiği bu kavram, tanıdık olanla yabancı olanın bir arada var olduğu duyguyu ifade etmektedir (Kara, A. 2021). Bu kavram mimaride, sanatta ve kurgusal mekanlarda tanıdık olan ile yabancı olan arasındaki ince çizgiyi anlamamıza yardımcı olabilir. Maurice Merleau-Ponty, mekanın sadece fiziksel bir konum değil, aynı zamanda bireyin varlığını tanımlayan evrensel bir bağlantı olduğunu belirtmektedir (Önal, F. , Ulubay, S. 2020). Bu, bireyin içsel deneyimleri ile fiziksel mekânlar arasındaki dinamik etkileşimi anlama fırsatı sunmaktadır. Psikanalitik bir yaklaşımla Le Corbusier'in mimari eserlerinin detaylı incelenmesi, mekanın sadece işlevsel veya estetik bir amacı olmadığını, aynı zamanda bireyin bilinçaltıyla derin bir bağlantı kurduğunu da gösterebilmektedir. Le Corbusier, 20. yüzyılın önde gelen mimarlarından biri olarak bilinmektedir. Ancak eserlerini sadece estetik ya da işlevsel açıdan değerlendirmek yetersiz kalacaktır. Psikanalitik bir yaklaşım,

Le Corbusier'in mimarlık anlayışının bireyin bilinçaltı süreçleriyle nasıl etkileşime girdiğini göstermektedir.

Freud ayrıca, "tekinsizlik" kavramını ele almıştır. "Unheimlich" adını verdiği bu kavram, tanıdık olanla yabancı olanın bir arada var olduğu duyguyu ifade etmektedir (Kara, A. 2021). Bu kavram mimaride, sanatta ve kurgusal mekanlarda tanıdık olan ile yabancı olan arasındaki ince çizgiyi anlamamıza yardımcı olabilir. Maurice Merleau-Ponty, mekanın sadece fiziksel bir konum değil, aynı zamanda bireyin varlığını tanımlayan evrensel bir bağlantı olduğunu belirtmektedir (Önal, F. , Ulubay, S. 2020). Bu, bireyin içsel deneyimleri ile fiziksel mekânlar arasındaki dinamik etkileşimi anlama fırsatı sunmaktadır. Psikanalitik bir yaklaşımla Le Corbusier'in mimari eserlerinin detaylı incelenmesi, mekanın sadece işlevsel veya estetik bir amacı olmadığını, aynı zamanda bireyin bilinçaltıyla derin bir bağlantı kurduğunu da gösterebilmektedir. Le Corbusier, 20. yüzyılın önde gelen mimarlarından biri olarak bilinmektedir. Ancak eserlerini sadece estetik ya da işlevsel açıdan değerlendirmek yetersiz kalacaktır. Psikanalitik bir yaklaşım, Le Corbusier'in mimarlık anlayışının bireyin bilinçaltı süreçleriyle nasıl etkileşime girdiğini göstermektedir.

2.1.1.3. Fenomenoloji

20. yüzyılın başlarında Edmund Husserl tarafından tanımlanan Fenomenoloji, deneyimlerin, duyguların ve düşüncelerin yalnızca dış görünüşleriyle değil aynı zamanda özleriyle de ilgilenen felsefi bir araştırma yöntemidir. Örneğin bir ağacı sadece dışarıdan görmek ile onun gerçek doğasını derinlemesine anlamak arasında fark vardır (Husserl, E. , çev Mengüşoğlu, T. 1995). Husserl fenomenolojiyi sadece felsefi bir yaklaşım olarak değil aynı zamanda tüm bilimlerin temelini oluşturan bir yöntem olarak görmektedir. Fenomenoloji, bilincin ve deneyimin özüne dalmamızı sağlayarak felsefenin ve diğer bilimlerin derinlemesine anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu yöntem, bireyin dünyayla ilişkisine ve gerçekliği nasıl algıladığına eleştirel bir bakış sunmaktadır.

Mekansal anlamların tam olarak anlaşılabilmesi, doğa bilimlerinin insanın varoluşsal sorunlarına tam bir cevap verememesiyle paralellik göstermektedir. Mekansal kavramlar, fiziksel tanımlamaların ötesine geçerek, insanların mekanda nasıl hissettiği ve mekanın

birey için ne anlama geldiği açısından derinleşmektedir. Fenomenoloji, mimarideki bu 20. yüzyılın ortalarında mimaride egemen olan biçimcilik ve işlevselcilik, insani ve sıcak ortamlar yaratmada yetersiz kaldığı için eleştirildi. Bu durum fenomenolojinin mimarlıkta daha önemli bir konum kazanmasına neden olmuştur. Fenomenoloji mekânın yalnızca fiziksel boyutlarına değil aynı zamanda duygusal ve insani boyutlarına da değinmektedir (Aydın, S. 1999).

Mimarlıkta fenomenolojinin evrimi, Husserl'in "Transcendental Fenomenolojisi" ile başlamaktadır. Transandantal fenomenoloji, nesnelerin ve olayların bilincimizde nasıl görüldüğüyle ilgilenmektedir ve bu ortaya çıkma sürecini özgürleştirmeyi ve saf deneyimi yakalamayı amaçlamaktadır. Paul Ricoeur'ün hermeneutik yaklaşımı bu evrimde önemli bir adımdır. Hermenötik yaklaşım ise metinleri ve deneyimleri yorumlama yöntemi olup, anlama sürecinin derinlemesine incelenmesine olanak sağlamaktadır. Bu yaklaşımın ardından Martin Heidegger ve Maurice MerleauPonty'nin varoluşçu felsefeleri, fenomenolojinin mimarlıkta algılanmasını doğrudan etkilemiştir (Seamon, D. 1994).

Fenomenoloji, mimari çalışmalarda yer, mekan algısı, peyzaj derinliği gibi konuları ele almaktadır. Ayrıca doğal semboller, arketipler ve beden-mekan ilişkisi üzerine de detaylı çalışmalar yapılmaktadır. Yerin anlamını araştırmaya yönelik birçok yaklaşım vardır. Bu yaklaşımlardan fenomenoloji, mekanı ve bireyi bir bütün olarak ele almakta, mekanın sadece fiziksel bir alan olmadığını, yaşanmış deneyimler ve bireysel kimlikle bütünleştiğini vurgulamaktadır (Seamon, D. 1994).

Fenomenoloji, mimaride bireysel deneyim ve mekanın birleşimini vurgulamaktadır. Geleneksel yaklaşımlar çoğu zaman sadece fiziksel yapıya odaklanırken fenomenoloji, mekanın sadece somut bir varlık olmadığını, bireylerin deneyim ve duygularıyla iç içe olduğunu belirtmektedir. Bu durum mimarların ve şehir plancılarının, yarattıkları mekanları sadece fiziksel özellikleriyle değil, bu mekanlarda yaşayan bireylerin deneyimleriyle de değerlendirmesi gerektiğini göstermektedir. Fenomenolojinin bu yaklaşımı bize mimarlığın sadece estetik ve işlevsellikle sınırlı olmadığını, aynı zamanda

insan deneyiminin ve mekan algısının da bu alanda merkezi bir yere sahip olduğunu göstermektedir.

2.1.1.4. Postmodernizm

20. yüzyılın sonlarına doğru modernizmin sınırlarını zorlayan bir akım ortaya çıktı: Postmodernizm. Bu hareketin kesin bir tanımı olmasa da bu belirsizlik onun belki de en büyük özelliğidir (Armağan, M. 1995). Her yazar postmodernizmi kendi perspektifinden değerlendirirken kimileri modernizmin devamı olarak görürken kimileri ise tam bir reddiye olarak değerlendiriyor. Ancak genel olarak postmodern düşünce evrensel bir hakikat arayışından ziyade bireysel ve kültürel deneyimleri ön plana çıkarmaktadır. Bu yaklaşım, zaman ve mekân algısını yeniden tanımlıyor, sanayi sonrası çağın belirsizliklerini kabul ediyor ve bu belirsizlikleri çoğulcu ve demokratik değerlerle zenginleştirmektedir (Fukuyama, F. 1993 ve 13-52 ve Yıldız, H. 2005).

Bu akım ilk kez 20. yüzyılın ortalarında Amerika'da edebiyat alanında kendini gösterdi. Irving Howe ve Harry Lewin gibi yazarlar bu yeni yaklaşımın sınırlarını ve potansiyelini tartışmaya başladılar. Ancak postmodernizmin etkisi sadece edebiyatta kalmamıştır. 1970'li yıllarda mimarlık alanında da karşımıza çıkmaya başlamış ve Venturi, Jencks ve Brown gibi mimarlar tarafından benimsenmiştir. Ancak bu yaklaşım Frankfurt Okulu düşünürü Habermas tarafından "sahne arkası mimarisi" terimiyle eleştirilmiştir. İngiliz ressam Chapman, mimarının yanı sıra Empresyonizme tepki olarak 1870'li yıllarda postmodern resim yaklaşımını benimsedi. Bu arada Rudolf Panwitz, 20. yüzyılın başlarında "postmodern insan" kavramını tanımlarken Nietzsche'nin "üstinsan" tezinden 13 esinlenmişti. Federico de Oniz, İspanyol ve Latin Amerika edebiyatındaki modernist ve postmodernist hareketleri "modernismo" ve "postmodernismo" kavramlarıyla tanımladı (Soykan, Ö.N. 1993).

Modern dönemde mekan algısı net sınırlar ve kesin tanımlar ile karakterize edilmektedir. Bu dönemde mekânın özellikleri ve gerçeklikleri birbirinden net bir şekilde ayrılmamakta; Bir mekanın sınırları ve özellikleri, o mekanda yaşanan deneyimlerle doğrudan ilişkilidir. Lefebvre'e göre bu bütünsel uzay anlayışı 1910'lu yıllara kadar

sürmüştür. Ancak bu tarihten sonra mekan kavramı parçalanmaya ve net sınırlarını kaybetmeye başlamıştır. Lefebvre, modern öncesi dönemde mekânın belirli sınırlarla ve anlamlarla tanımlandığını vurguluyor. Ancak 1910'lu yıllarla birlikte mekan anlayışında bir dönüşüm yaşanmış ve bu dönüşümün etkileri çeşitli alanlarda kendini göstermiştir(Lefebvre, H. 1991).

Postmodernizmin ortaya çıkışı, modern dönemin mekansal algısındaki değişimle doğrudan ortaya çıkar. Jameson'ın "Aşırı-uzam" terimi, küreselleşen bir dünyada sınırları nasıl belirsizleştirdiğini ve mekanların birbiri içinde nasıl eriyip kaybolduğunu gösteriyor. Bu kavram, her şeyin her yere ulaşabildiğini ve öznelerin kendi yerlerini belirlemekte zorlandığı bir uzamsal yapıyı ifade eder. Böylece postmodern düşüncenin mekânın sadece fiziksel değil, aynı zamanda kültürel, sosyal ve bireysel deneyimlerle şekillendiği vurgulanmaktadır (Jameson, F. 2011). Küreselleşme "küresel köy" kavramını da beraberinde getirerek farklı kültürlerin, yaşam tarzlarının ve estetik anlayışların birbirine yaklaşmasına neden olmuştur. Teknolojik gelişmelerin ve medyanın etkisiyle ortaya çıkan bu kültürel yaklaşma, farklı mekanlarda alışılmadık ve beklenmedik karışımların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Örneğin Tokyo'nun neon ışıklı sokaklarındaki bir lokantada geleneksel Japon motifleri modern Batı pop kültürüyle buluşabiliyorken, Buenos Aires'in tarihi geleneksel bir sokağında tango melodileri arasında tekno ritimleri duyabilmekteyiz.

İnternetin yaygınlaşması mekan anlayışımızda daha da derin bir değişime neden olmuştur. Dijital platformlar dünyanın her yerinden insanları sanal ortamlarda bir araya getirerek "siber-uzay" kavramını günlük hayatımızın içine katmıştır. Bu sanal alanlarda fiziksel sınırların da ötesine geçerek kendimizi küresel bir etkileşim ağının içinde bulmamız mümkün hale gelmiştir (Sim, S. 2006 ve Virilio, P. 1989). Siber uzay, modern zamanlarda mekan algımızın sadece fiziksel değil dijital boyutlarda da nasıl geliştiğini ortaya koyuyor. Bu evrim, teknolojinin gelişimi sayesinde uzay anlayışımızın ve deneyimimizin nasıl dönüştüğüne derinlemesine bir bakış sunmaktadır.

Mekân tanımı ve algısı tarih boyunca gelişen bir kavram olmuştur. Antik çağda mekân, toplumsal yaşamın ve fiziksel gerçekliklerin doğrudan bir yansımasıydı. Ancak zamanla, özellikle kapitalizmin yükselişiyle birlikte mekanın tanımı değişmeye başladı. Giddens'in

14 işaret ettiği gibi bu dönemde uzay, fiziksel bir gerçeklikten çok daha fazlasını ifade etmeye başlamıştı. Soyutlaşan bu yeni mekan anlayışı, modern dönemin esnekliğiyle birleşerek bir mekandan öte, deneyimsel bir kavram haline gelmiştir (Giddens, A. 1999).

2000'li yıllarda kapitalizmin etkisiyle "yaratılan alanlar" küresel bir olgu haline geldi. Küreselleşmenin hızlanması sadece mekânı değil, yer ve bölge kavramlarını da dönüştürdü. Bu evrime paralel olarak mekânlar sadece fiziksel sınırlar olarak değil aynı zamanda tüketim deneyimlerinin bir parçası olarak algılanmaya başlamıştır. Tarım toplumunun basit mekan algısından sanayi çağının dinamik ihtiyaçlarına kadar; Mekân tanımı postmodernizmin çeşitliliği ve dinamizmi altında yeniden şekillendi. Mekan homojenlikten uzaklaşarak kültürü, duygusu ve bağlamıyla bir bütün olarak yeniden değerlendirilmiştir (Urry, J. (2015).

Sanal dünyanın yükselişiyle birlikte mekan kavramı daha da karmaşık hale gelmiştir. Fiziksel gerçekliklerin sınırlarını aşan sanal alanlar, sınırların ve fiziksel sınırlamaların olmadığı yeni bir evrenin kapılarını açmıştır. Siberuzay bu yeni algının merkezinde yer alıyor ve gerçekliğin yalnızca bir yansıması olmaktan çıkıp kendi başına bağımsız bir varlık haline gelmektedir.. Bu dijital evrende renkler, dokular ve sınırlar sürekli yeniden tanımlanıyor, her köşe keşfedilmeyi bekleyen yeni bir olasılıkla dolu. Sonuç olarak mekan kavramının gelişimi tarihsel, toplumsal ve teknolojik değişimlere paralel olarak sürekli bir değişim içerisinde. Modern dönemdeki soyutluk, postmodern dönemdeki çeşitlilik ve sanal dünyanın sınırsızlığı, mekanın yalnızca fiziksel bir gerçeklik değil aynı zamanda deneyimsel, kültürel ve teknolojik bir kavram olduğunu göstermektedir.

2.1.1.5. Ekoeleştiri

1960'lı yıllarda toplumsal hareketlerin etkisiyle edebiyatta farklı seslerin yükselişi, edebiyatın yalnızca toplumun belirli bir kesiminin değil, geniş kesimlerinin deneyimlerini yansıtan bir platform haline gelmesine olanak sağlamıştır. Kadın hareketi, sivil haklar hareketi, yerli halk hareketi gibi önemli toplumsal hareketler toplumun dışlanmış kesimlerinin yaşadığı sorunları ve talepleri ön plana çıkardı. 1980'li yılların getirdiği ekolojik farkındalıkla birlikte edebiyatta doğanın korunmasına yönelik mesajlar daha belirgin hale gelmiştir. Doğa edebiyatı dışındaki kurmaca eserlerde doğanın sadece bir

arka plan ya da dekoratif bir unsur olmadığı, aktif bir varlık olarak insan yaşamıyla etkileşim içinde olduğu vurgulanmaya başlanmıştır(Özdağ, U. 2014).

Ekoeleştiri 1991 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde resmi olarak doğduğunda, edebiyatın doğa ve çevre üzerindeki etkilerini ele alan eleştirel bir yaklaşım olarak 15 ortaya çıkmıştı. Bu yaklaşım, edebi metinleri doğa ve insan ilişkisi üzerinden inceleyerek, doğanın edebiyatta nasıl temsil edildiğini, bu temsillerin sosyal ve kültürel değerlerle nasıl ilişkilendirildiğini ve bu temsillerin çevre sorunlarına ne gibi etkileri olduğunu sorgulamaktadır (Yavuz, Y. 2019).

Garrard ve Slovic gibi ekoeleştirel kuramcılar edebiyatta doğayla kurulan derin bağı inceleyerek metinlerdeki kurgusal mekânların yalnızca estetik ya da işlevsel öğeler değil, aynı zamanda ekolojik bilinç ve değerlerin bir yansıması olduğunu vurgulamaktadırlar (Gerrard, G. , çev Genç, E. 2017).

Ekoeleştiri, kurgusal mekânın nasıl yaratıldığı ve metinlerde hangi tasarım ilkelerinin benimsendiğine ilişkin ayrıntılara odaklanarak, bu mekânların yalnızca fiziksel gerçeklikler olmadığını, aynı zamanda kültürel, estetik ve ideolojik yapılar olarak nasıl tasarlanıp inşa edildiğini de ortaya koymaktadır. Edebiyatın bu özgün yorumu, doğa ile kurgusal mekan arasındaki dinamik ilişkiyi daha derinlemesine anlamamızı sağlamaktadır.

Bir öyküde orman ya da deniz tasviri yalnızca fiziksel bir ortam olarak değil, aynı zamanda bir karakter, bir duygu ya da bir ideolojinin temsilcisi olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Mekanın kurgusal tasarımı okuyucuya doğaya dair bilinçaltı mesajlar verirken, aynı zamanda o mekanın insanlarla, hayvanlarla ve diğer doğal unsurlarla nasıl etkileşime girdiğini de ortaya çıkarmaktadır. Örneğin bir metinde tasvir edilen kurgusal bir köy, sadece binalar ve evler olarak değil, bu yapıların doğayla olan ilişkisi, köylülerin doğal kaynakları nasıl kullandıkları, o yerin ekolojik dengesinin nasıl korunduğu veya bozulduğu gibi konularla da ele alınabilmektedir (Şen, A. 2018).

2.1.1.6. Sosyolojik Yaklaşım

Sosyolojik açıdan bakıldığında mimar sadece bir 'mekan üreticisi' olmaktan ziyade sosyal, kültürel ve ekonomik dinamiklerin bir ürünü olarak görülebilmektedir. Aldığı eğitim, yaşadığı koşullar, toplumsal beklentiler ve mesleğin toplumsal statüsü, mimar için kendine özgü bir "ethos" oluşturur. Ethos, bir bireyin veya topluluğun karakterini, inançlarını ve değerlerini yansıtan ve toplumsal normlar ve beklentiler tarafından şekillenen bir tutum veya ruh halini tanımlamaktadır. Bu ahlak, mimarların ortak "habitus"ları tarafından şekillenmektedir. Habitus, bir bireyin veya topluluğun, sosyal yapıların şekillendirdiği yaşam tarzı, değerleri ve beklentileri üzerindeki etkisini ifade etmektedir. Mimarların inşaat sektöründeki yeri, toplumsal rolleri ve kendilerini sanatçı olarak nasıl konumlandıkları, toplumsal yapılar ve dönüşümler bağlamında önem taşıyor. Bu onların toplumla etkileşimini, mimarlık mesleğindeki uygulamalarını ve bu 16 pratiğin toplumsal gerçeklikle nasıl etkileşime girdiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır (Kennedy, N.F. 2005).

Mimarlık sadece inşaat sektörünü değil aynı zamanda kurgusal mekânların yaratılmasını da içermektedir. Bu, tiyatro sahnelerinden film setlerine ve video oyunlarındaki sanal dünyalara kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Kurgusal mekanların yaratılmasında mimari, hikayenin atmosferini, anlamını ve duygusal etkisini arttırmak için kullanılır. Bu tür mekanlar, bireyin fiziksel dünya ile kurgusal dünya arasında nasıl seyahat edebileceğine dair benzersiz bir bakış açısı sunar. Bu kurgusal mekânlar aynı zamanda sosyal ve kültürel gerçeklerin, değerlerin ve beklentilerin bir yansıması olarak da görülebilmektedir ve dolayısıyla mimarın yarattığı bu mekânlar sosyolojik bir analiz açısından son derece değerlidir.

Mimarlığın sosyolojik boyutunu anlama çabası, "mimarlık nedir?" veya "mimar kimdir?" Şu gibi temel sorulara değinerek başlıyoruz: Elbette her mimar kendi dünya görüşü ve estetik tercihleri doğrultusunda bu sorulara farklı cevaplar verebilir. Ancak tarihin her döneminde mimarın estetik anlayışını ve dünya görüşünü şekillendiren bazı ortak faktörler vardır. Bu faktörlerin belirlenmesi, farklı estetik ve dünya görüşüne sahip mimarların ortak kültürel zeminde nasıl buluşabileceğine ışık tutmaktadır. Ayrıca toplum

ve mimar arasındaki etkileşimi anlamak için bu faktörlerin tanımlanması önemlidir (Kennedy, N.F. 2012).

Çağdaş sosyolojinin önde gelen isimlerinden Anthony Giddens, sosyolojik analiz için üç ana bileşenin önemini vurgulamaktadır: tarihsel duyarlılık, antropolojik içgörü ve eleştirel bakış açısı. Tarih duyarlılığı bize içinde yaşadığımız toplumun özelliklerini kavrayabilme yeteneği kazandırır. Öte yandan antropolojik anlayış, yaşadığımız toplumun çeşitliliğini anlamada kritik bir role sahiptir. Bu iki bileşenin birleşimi bizi eleştirel bir bakış açısına götürür. Giddens'a göre bu unsurları tam olarak kavramak için "sosyolojik hayal gücüne" ihtiyacımız var. Bu kapasite bize başkalarının bakış açılarını anlama ve onların eylemlerine yükledikleri anlamları çözme yeteneği verir. Bu yaklaşım günümüz sosyologları tarafından geniş çapta kabul görmektedir (Giddens, A. 1998).

20. yüzyılın başlarında modern mimarlık tarihine baktığımızda “yeni bir mimariye doğru” vizyonuyla ütöpik bir iyimserlikle ilerlediği görülmektedir. Ancak bu yüzyıl, mimarlığın temel ilkelerinin hangi yönde gelişmesi gerektiği tartışmalarıyla sona ermiştir. Leach, mimarinin esasen belli bir düşünce tarzını yansıttığını belirtmektedir. Dolayısıyla mimarlığın karşılaştığı zorlukların kökenlerini anlamak için bu düşünce biçimlerinin ve kriterlerin dikkate alınması gerekmektedir (Leach, N. 1997).

Mimarlar toplumsal değişimlerden etkilenen bireylerdir. Bu değişiklikler mimarın toplumdaki yerini, düşüncelerini ve yaklaşımlarını doğrudan etkileyebilmektedir. 17. Günümüz mimarları değişen toplumsal yapı içerisinde hem mesleklerini icra etmek hem de topluma ve çevreye karşı sorumluluklarını yerine getirmek durumundadırlar. Ancak kapitalist yapıda bu iki amaç arasında çatışmalar yaşanabilmektedir. Bir sorumluluğu yerine getirirken diğerinin ihmal edilmesi gerekebilir. Bu tür çatışmalar mimaride karşılaştığımız temel sorunların merkezinde yer almaktadır (Kennedy, N.F. 2012).

Mimariyi sosyolojik açıdan değerlendirdiğimizde toplumsal bağlamın tarihsel analizinin önemini daha iyi anlarız. İnsan-çevre ilişkisine ilişkin çalışmalar, insanlığın başlangıcından bu yana devam eden bir konu olmasına rağmen, bu konunun akademik açıdan incelenmesi nispeten yenidir. 1960'lı yıllara kadar insanların çevrelerini nasıl algıladıklarına ilişkin çalışmalar doğal çevreye odaklanmış, kültür coğrafyacıları ve

mimarlar genellikle bu alanda çalışmışlardır. Ancak artık bu konunun sosyoloji, edebiyat, psikoloji, şehircilik gibi birçok alanda inceleniyor olması konunun daha katmanlı ve kapsamlı bir yapıya bürünmesine neden olmuştur (Solak, G.S. 2017).

Mimarlık ve sosyoloji arasındaki ilişkinin temelleri insan varoluşunun başlangıcına kadar uzanmaktadır ancak bu ilişkinin akademik çerçevede incelenmesi oldukça yenidir. Giddens'in sosyolojik analizlerde vurguladığı konular mimaride de karşımıza çıkıyor; Çünkü her iki alanda da toplum-birey etkileşimi odak noktasındadır. Mimarlık sadece estetik yapılar yaratma sanatı değil aynı zamanda toplumun ve bireylerin değerlerinin, ihtiyaçlarının ve tarihinin bir yansımasıdır. Farklı disiplinlerin bu konuya artan ilgisi konunun derinliğini ve genişliğini ortaya koymaktadır. Bu çok katmanlılık kavramsal ve teorik zorluklara neden olsa da mimarlık ve sosyolojiyi bütünleşik bir şekilde incelediğimizde daha kapsamlı ve zengin bir bakış açısı kazanıyoruz. Bu multidisipliner yaklaşım, hem mimarlara hem de sosyologlara sosyal ve mekansal yapılara ilişkin daha derin bir anlayış sağlar ve bu da her iki alanda da daha bilinçli ve etkili kararlar almamıza yardımcı olmaktadır.

2.2. Gerçeküstücülük ve Kurgusal Mekanlar

Gerçeküstücülük, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan ve zihin ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sorgulamaya odaklanan bir sanat ve edebiyat akımıdır. Duygusal, psikolojik ve bilinçaltı dünyalara yönelerek yeni bir sanat anlayışı yaratmayı amaçlamaktadır. Geleneksel sanatın kurallarını yıkarak, rasyonel düşüncelerin yerini rüyaların, halüsinasyonların, bilinçaltı görüntülerin ve otomatik yazıların almasını savunuyor. Sigmund Freud'un psikanaliz teorisi gerçeküstücülük akımının gelişmesinde önemli rol oynadı. Freud, insan davranışlarının temel nedeninin bilinçaltı olduğunu ve bu bilinçaltındaki görüntülerin rüyalar aracılığıyla ortaya çıkabileceğini ileri sürmüştür. 18 Sürrealist sanatçılar bilinçaltı imgelerini ortaya çıkarmak için eserlerinde Freud'un teorisini kullanmışlardır. Bu yaklaşıma göre sanat, insan bilinçaltısının uç boyutlarına ulaşmak için kullanılan bir araç olarak görülmektedir.

Gerçeküstücülük, Dadaizm gibi topluma etki ettiğini gördüğümüz sanat akımlarıyla da oldukça ilişkilidir. Birinci Dünya Savaşı'nın oldukça yıkıcı ve sert etkileri insanlarda ve

toplumlarda derin etkiler bırakırken sanat dünyası da bu travmatik ve sancılı dönemden etkilenmemesi mümkün değildir.

Dadaizm savaş sonrasında ortaya çıkan ve toplumsal normları kabul etmeyen bir harekettir. Dadaist sanatçılar geleneksel sanat anlayışına ve değer yargılarına karşı çıkmış, bunun yerine rastgele, absürt ve şaşırtıcı unsurların kullanıldığı eserler ortaya koymuşlardır. Bu hareket, savaşın yol açtığı parçalanma ve toplumsal düzensizliğe tepki olarak ortaya çıkmıştır. Sürrealizm ise bilinçaltını keşfetmeye odaklanan, rasyonel düşünceyi kabul etmeyen bir sanat akımıdır. Salvador Dalí, René Magritte ve Max Ernst gibi önde gelen sürrealist sanatçılar, irrasyonel unsurlarla dolu eserler yaratmışlardır. Bu sanatçılar, bilinçaltının sınırlarını zorlayarak ve rasyonel düşünceye meydan okuyarak savaşın insanlar üzerindeki etkilerini ve insan doğasının karmaşıklığını anlamaya ve ifade etmeye çalışmışlardır (Umay, Ç.M 2017 ve Erdem, S. 2019).

Sanatın sadece estetik zevkle ilgili olmadığını, aynı zamanda derin psikolojik ve sosyal araştırmaların da aracı olabileceğini fark etmişlerdir. Dadaizm ve Sürrealizm bu sorgulamaların en belirgin örneklerinden ikisidir. Sanattaki bu dönüşüm sadece Batı'da değil, tüm dünyada etkisini göstermiştir.. Japonya'dan Güney Amerika'ya kadar uzanan pek çok sanatçı bu akımlardan etkilenecek kendi kültürlerine has yorumlar ve eserler üretmiştir. Bu hareketler sanatçılara içsel ve toplumsal gerçekleri sorgulama cesareti vermiştir, bu da küresel bir sanatsal uyanışın başlangıcına yol açmıştır. Bu dönemde gelişen diğer sanat akımları gibi Sürrealizm ve Dadaizm de sanatın sınırlarını zorlama ve dönemin toplumsal sorunlarına yanıt verme eğilimindeydi. Sanat daha politik, daha asi ve daha kışkırtıcı bir hale gelmiştir. Bu bize sanatın sadece görsel bir keyif aracı olmadığını, aynı zamanda toplumun ve bireyin iç dünyasının bir yansıması olduğunu hatırlatmıştır. Birinci Dünya Savaşı sonrasında sanatsal gelişim, sanatın evrensel bir dil olduğunu, farklı kültür ve toplumların benzer deneyimlere sahip olduğunu ortaya çıkarmıştır. Savaşın yarattığı travmanın dünya çapında pek çok sanatçıyı etkilediğini ve benzer temalar etrafında birleşmelerine neden olduğunu görmekteyiz. Bu, sanatın insan deneyiminin evrenselliğini nasıl yansıttığını ve farklı kültürler arasında bir köprü görevi görebileceğini göstermektedir.

2.2.1. Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

Gerçeküstücülük, 20. yüzyıl boyunca birçok sanatçı ve yazar üzerinde etkili olmuş ve modern sanatın önemli bir parçası haline gelmiştir. Paul Virilio şöyle der: "20. yüzyıl sanatı temel olarak teröristtir ve terörize olmuştur... İki dünya savaşıyla, soykırımla, tekno-nükleer güçle vb. mahvedilmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nı hesaba katmadan Dada veya sürrealizmi anlayamazsınız" (Artun, A 2013, sf:34).

Dadaizm çoğunlukla savaşın yarattığı kaosu ve absürtlüğü yansıtırken, Gerçeküstücülük insan zihninin farklı ve uç boyutlarına ulaşmayı ve bilinçaltı dünyasını yansıtmayı amaçlamıştır. Sürrealist sanatçılar, gerçek dünyanın sınırlamalarını reddederek hayal güçlerini serbest bırakmak için farklı teknikler kullanmışlardır. Bu teknikler arasında kolaj, foto montaj, farklı boyutlardaki nesnelerin kullanılması, çeşitli malzemelerin bir araya getirilmesi ve sürrealist yaratıkların çizimi yer almaktadır. Kısaca sürrealizm, sanat ve edebiyatta gerçeküstü ve fantastik unsurları bünyesinde barındıran bir akımdır.

Bu akımın öncülerinden olan André Breton, gerçeküstücülüğün tanımını şöyle yapmıştır: *"Gerçeküstücülük, isim. Söz ya da yazı yoluyla düşüncenin gerçek işleyişini ortaya koymayı amaçlayan katkısız ruhsal otomatizm. Aklın dayattığı tüm denetimlerin yokluğunda ve tüm estetik veya ahlaki denetimlerin dışında düşüncenin kendini ortaya koymasıdır"* (Breton, A. 1997, sf: 26)

Gerçeküstücülük, sanatçıların ve yazarların insan bilinçaltısını keşfetmek ve iç dünyasını anlamak için kullandıkları bir araç olarak görülmektedir. Bu akım modern sanatın önemli bir parçası haline gelmiştir ve sanat dünyasında büyük yankı uyandırmıştır. İnsan zihninin gizemli ve farklı boyutlarını araştıran bu akım, 20. yüzyılın en öne çıkan sanat akımlarından biri olarak kabul edilmektedir.

Kurgusal mekânlar, sanat ve edebiyatta kullanılan, hayal edilen veya tasarlanan mekânları ifade etmektedir. Bu yerler gerçek dünyayla doğrudan bağlantılı olmayabilir ve fantastik, bilim kurgu, korku gibi farklı türlerde karşımıza çıkabilmektedir. Gerçeküstücülük ile kurgusal mekânlar arasında doğal bir ilişki vardır. Sürrealist sanatçılar gerçeküstü unsurlar içeren kurgusal mekanlar yaratarak insanların bilinçaltını yansıtmayı ve izleyiciyi

şaşırtmayı amaçlamışlardır. Bu mekanlar gerçek dünyanın normlarından ve algılarından kopuk olup insanın hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadırlar. Gerçeküstü sanatçılar, mekan kurgusunda veya tasarlamasında geleneksel sınırları ortadan kaldırarak bilinç üstü algılarıyla öne çıkmakta olan eserler ortaya çıkarmışlardır. Sanatçılar bu mekanları gerçeklikten uzaklaştırarak, yüzeyleri gerçeküstü görüntülerle süsleyip, sembollerle doldurmuşlardır.

Sürrealist akımın önde gelen temsilcilerinden biri olan Rene Magritte, eserlerinde gerçeküstü mekan kurguları yaratmıştır. Bu kurgularında sıklıkla gerçeküstü imgeler kullanarak kendi bilinçaltını yansıtmıştır. Eserlerini zıtlıklar ve illüzyonlarla zenginleştirerek izleyicinin algısını sorgulayan bir yol izlemiştir. Ayrıca Magritte'in derin felsefi düşünceleri eserlerinde açıkça hissedilmektedir. Gerçeği sürekli sorgulayan ve etrafımızdaki dünyaya eleştirel bakan Magritte, bu yaklaşımı sayesinde sanatını sadece estetik bir zevk olarak değil, aynı zamanda düşündürücü bir felsefi bakış açısı olarak da sunmuştur(Yalur, R. 2018).

2.2.1.1. René Magritte'nin Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

René Magritte, gerçeklik algısını sorgulayan gerçeküstücülük felsefesini, başta "The Son of Man" ve "The False Mirror" olmak üzere pek çok eserinde yansıtmıştır. Sürrealizm, sınırlı bir gerçeklik algısını reddederken ve hayal gücünü ve bilinçaltını da içeren geniş bir gerçeklik anlayışını savunmuştur.



Şekil 2.1. René Magritte, The Son of Man , 1964 (Wikipedia)

"The Son of Man" adlı eserde takım elbiseli, önünde asılı yeşil bir elmayla yüzü gizlenmiş bir adam görmekteyiz. Bu özel tasvir, izleyicinin adamın yüzünü tam olarak görmesini engelleyerek kimlik ve bilinmezlik konusunda derin düşüncelere yol açmaktadır. Elma, bilginin ve yasağın sembolü olarak kabul edilirken bunun yanı sıra Hristiyanlıkta ise günahın da sembolüdür. Bu bağlamda Magritte'in eserde insan yüzünü elma ile kapatma tercihi insan doğasının ve gerçekliğinin karmaşıklığına dikkat çekmektedir. Bu resim aynı zamanda gerçeklik ve algılar arasındaki ilişkiye de odaklanmaktadır.



Şekil 2.2. René Magritte, The False Mirror, 1928 (Wikipedia)

"The False Mirror"da gökyüzünü ve bulutları içeren büyük bir gözle karşılaşmaktayız. Bu imge, gözün gerçekliği ve algıyı filtreleyen bir araç olduğunu ifade etmektedir. Gökyüzünün gözdeki yansıması gerçeklik algısının öznelliğini ve onun bizim tarafımızdan nasıl şekillendirildiğini vurgulamaktadır. Magritte bu çalışmasıyla gerçeklik algısının duygulardan ve bilinçaltından nasıl etkilendiğini ortaya koymaktadır.

Magritte'in bu iki ünlü eserinde gerçekliği ve insan algısını sorgulayan temalar görmekteyiz. Bu çalışmalar gerçeküstücülük felsefesini bünyesinde barındırmaktadır ve gerçeklikle ilişkimizde bilinçaltının ve hayal gücünün ne kadar belirleyici olduğunu göstermektedir. Bu noktada Magritte'in çalışmaları sürrealizmin diğer önde gelen isimleri Salvador Dalí ve Max Ernst'in çalışmalarıyla benzer temaları ve sorgulamaları paylaşmaktadır.

2.2.1.2. Max Ernst'ün Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

Max Ernst sürrealist sanat akımının önde gelen temsilcilerinden biridir. Ernst'in özellikle kolaj tekniğiyle oluşturduğu eserler oldukça ilgi çekicidir. Bu tekniği ustalıkla kullanan Ernst, kendine has bir dünya görüşünü ortaya koyan eserler yaratmıştır. Ernst'in kolajları nesneleri ve görselleri buluntu tekniklerini ustalıkla kullanarak birleştirmiştir (Aydın, A, 2019).

Ernst, çalışmalarını "kolaj" tekniğinde olduđu gibi rastgele şekil ve görselleri birleştirerek oluşturmuştur. Örnek olarak başta gazete kupürleri, dergilerden görseller veya kitap sayfaları olmak üzere farklı materyallerden de elde edilmektedir. Ernst bu malzemeleri bir araya getirerek ve kendi imgelerini de ekleyerek sürrealist bir atmosfer yaratmıştır. Kolajlarında farklı nesnelerin, deforme edilmiş formların birleşimlerine sıklıkla rastlamaktayız.



Şekil 2.3. Max Ernst, Two Children Are Threatened by a Nightingale, 1924 (MoMA)

Bu karmaşık ve gizemli kompozisyonda bir bülbülün tehdidi altındaki iki çocuk tasvir edilmiştir. "Two Children Are Threatened by a Nightingale" adlı eser, Max Ernst'in sürrealist kolaj çalışmalarının belirgin bir temsilidir. Ernst bu eserinde insan psikolojisinin bilinçdışı, karanlık ve gizemli yönlerine dikkat çekerek doğanın insanlar üzerindeki etkisini sorgulamıştır. Eserde çocuklar ve bülbül, gerçeküstü bir ortamda tasvir edilmiştir.

Bülbül genel olarak zararsız ve melodik sesiyle tanınırken Ernst bu eserinde onu tehditkar bir varlık olarak sunarak beklenmedik ve rahatsız edici bir etki yaratmıştır. Ernst, bu kompozisyonda farklı malzeme ve görselleri ustalıkla birleştirerek sürrealist bir deneyim sunmuş ve izleyicinin gerçeklik algısına meydan okumuştur. Eserdeki renk seçimleri ve nesnelerin konumlandırılması rüyaların ve bilinçdışının etkilerini yansıtmıştır.

2.2.1.3. Salvador Dalí'nin Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

Sürrealizm akımının önde gelen temsilcilerinden biri olan Salvador Dalí, sanat eserlerinde alışılmışın dışında objeler ve figürler kullanmasıyla tanınmaktadır. Dada akımının etkisiyle Dalí, sıradan nesneleri ilgisiz ve alakasız şekillerde birleştirerek üç boyutlu şekiller yaratmıştır. Bu tuhaf kombinasyonların yanı sıra klasik eserleri gerçeküstü bir üslupla yeniden yorumlamıştır ve mekan tasarımında klasik formların yapılarıyla oynamıştır. Dalí'nin çalışmaları, gerçeklik ve hayal sınırlarının bulanıklaştığı, sıradan ve fantastik unsurların bir araya geldiği bir evrenin kapısını aralamaktadır. Eserlerinde geniş, boş alanlar ve sonsuz manzaralar sıklıkla kullanılmıştır. Bu mekanlar izleyicinin boyut ve perspektif algısını bozarak izleyicinin gerçeklikle bağını zayıflatmakta ve insanı hayal dünyasına yönlendirmektedir (Demirarslan, D. 2021).

"The Persistence of Memory" tablosu Salvador Dalí'nin gerçeküstücülüğün önde gelen örneklerindendir ve mekansal ortamı etkileyici bir şekilde ortaya koymaktadır. Eserde eriyen saatler ve sürreal nesnelerle süslenmiş bir manzara yer almaktadır.



Şekil 2.4. Salvador Dalí, The Persistence of Memory, 1931 (Wikipedia)

Bu tabloda saatlerin geleneksel anlamı ve biçimi deforme edilerek bizi zaman algımızı sorgulamaya teşvik etmektedir. Eriyen saatler zamanın göreceli ve esnek doğasını yansıtmaktadır aynı zamanda insanın zamanla ilişkisini de temsil etmektedir. Arka planda, eserin gerçeküstü atmosferini destekleyen sürreal bir manzara yer almaktadır. Bu rüya gibi mekan, izleyiciyi bilinçaltının derinliklerine dalmaya davet etmektedir. Dalí'nin "The Persistence of Memory" adlı eseri, gerçeküstücülüğün temel hedefi olan mekan algısını değiştirerek bireysel ve kolektif bilinçaltının derinliklerine yönelik arayışı başarıyla ifade etmektedir. Bu çalışma gerçeküstü sanatın potansiyelini ve sanatçının hayal gücünün izleyicinin algısını nasıl değiştirebileceğini ortaya koymaktadır.

2.2.1.4. Yves Tanguy'un Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

Gerçeküstücülüğün doruk noktasına çıktığı dönemdeki öncülerinden biri olan Yves Tanguy, bu akımın en bilinen ve en etkileyici temsilcilerinden biridir. Tanguy'un eserleri rüya gibi manzaralar ve garip, tanımlanamayan nesnelerle tanınmaktadır. Bu nesneler gerçeküstü ile gerçek, gerçeklik arasındaki çizgide yer alan, izleyicinin hem tanıdık hem de yabancılaştığı görüntülerdir. Tanguy'un sanatındaki bu belirsizlik ve çok anlamlılık,

gerçeküstücülüğün genel özelliklerini yansıtmaktadır. Tuvalleri izleyicisini bilinçaltının en derin köşelerine yolculuğa çıkarmaktadır ve onları kendi iç dünyalarıyla yüzleşmeye davet etmektedir. Şimdi bu girişin ışığında Tanguy'un "Mama, Papa is Wounded!" adlı tablosuna daha yakından analiz edelim (Erbaş, B. 2022).

"Mama, Papa is Wounded!" ("Mama, Papa est blessé!"), Yves Tanguy'un 1927'de yaptığı sürrealist bir tablodur. Bu tablo, Yves Tanguy'un tipik sürrealist tarzını yansıtan, rüya gibi absürt bir manzarayı ortaya koymaktadır. Eserde çölü andıran bir arazide yer alan tuhaf şekilli ve tanımlanamayan nesneler, izleyiciye gerçek dünyanın dışında bir yerdeymiş hissi vermektedir. Bu nesneler hem organik hem de inorganik nitelikleri bir araya getirerek izleyicinin tanıdık ile yabancı arasında bir çatışma yaşamasına neden olmaktadır. Bu, gerçeküstücülüğün genel belirgin bir özelliğidir: bilinçaltı görüntüleri ve duyguları fiziksel bir biçimde ifade etme arzusudur.



Şekil 2.5. Yves Tanguy, Mama, Papa is Wounded!, 1927 (Wikipedia)

Eserin başlığı (Mama, Papa is Wounded!) izleyicide duygusal bir tepki uyandırmayı amaçlamıştır. Bu başlık savaşın yarattığı yıkımlar, aile travmaları gibi konuları akla getirebilmektedir. Ancak bu başlık ile eserin görsel içeriği arasındaki ilişki doğrudan netlik kazanmamıştır. Bu sürrealist eserlere özgü bir özelliğidir; İzleyiciye doğrudan bir anlam sunmak yerine, onları kendi yorumlarını yapmaya teşvik etmektedir.

Tanguy'nin bu eseri, izleyenleri hem rahatsız eden hem de merak uyandıran bir atmosferle karşılamaktadır. Sürrealist sanatçıların çoğu gibi Tanguy da bilinçaltının derinliklerini keşfetmek ve bu derinlikleri tuvale aktarmakla ilgilenmekteydi. "Mama, Papa is Wounded!" da bu amaca hizmet eden, izleyenleri kendi bilinçaltlarına bir yolculuğa çıkarmayı amaçlamış bir eserdir.

2.2.1.5. Joan Miró'nun Gerçeküstücülük ve Mekan Kavramı

Joan Miró'nun 1924-1925'te tamamlanan "Arlekin'in Karnavalı", sanatçının gerçeküstücülüğe olan ilgisinin zirvede olduğu bir dönemi yansıtmaktadır. Bu renkli ve kaotik tablo, Miró'nun rüya gibi dünyasını soyut figürler ve formlarla sergilimektedir (Gör Kınay, T. 2019).



Şekil 2.6. Joan Miró, Arlekin'in Karnavalı, 1924 (Wikipedia)

Eserde farklı şekil ve renklerde bir dizi figür göze çarpmaktadır. Bu figürler arasında tanımlanabilir nesneler bulunsa da, birçoğu soyut ve tanımlanamaz niteliktedir. Bu da izleyiciye kendi yorumunu yapma imkanı sunmaktadır. Tablonun merkezinde, komedya dell'arte geleneğinden gelen ve genellikle renkli, elmas şeklinde desenli bir kostüm giyen Arlekin figürü yer almaktadır. Bu figür, hümanizmayı, melankoliyi ve sanatçının iç dünyasını temsil etmektedir.

Miró'nun bu çalışmasında bilinçaltını doğrudan tuvale aktaran otomatik çizim tekniğini kullanmış olabileceğini düşünmek mümkün olabilecektir. Karnaval teması eserin ana teması olup değişim, dönüşüm ve yeniden doğuş kavramlarına vurgu yapmaktadır. Miró, eserindeki parlak ve canlı renklerle resme enerji ve dinamizm katmıştır. "Harlequin'in Karnavalı" izleyicisini Miró'nun iç dünyasının ve hayal gücünün derinliklerine davet eden enerjik, karmaşık ve rüya gibi bir çalışmadır. Bu çalışma izleyiciyi kendi yorumunu yaratmaya teşvik etmekte olan açık uçlu bir sanatsal ifadedir.

Sürrealist sanatçılar sosyal olaylara ve mekanın sosyal etkisine derin bir entelektüel odaklanma göstermişlerdir. Kapitalizm ve modernizm, materyalist değerlere ve rasyonalizme odaklanarak insanın duygusal ve manevi boyutlarını göz ardı edebilir veya bunları ikinci planda tutabilmektedir. Sürrealistler ise bu yaklaşımı reddetmişlerdir sanatlarında toplumsal ve bireysel deneyimleri oldukça titiz bir şekilde ele almışlardır. Sürrealist sanatçılar, mekanları somut ve işlevsel özelliklerle sınırlı görmek yerine, mekanların insanların duyularını, duygularını, arzularını, zevklerini, kaygılarını hatta korkularını yansıtabileceğine inanmışlardır. Bu bağlamdan baktığımızda sürrealist sanat eserleri, insan deneyiminin daha derin ve karmaşık yönlerini aydınlatmaktadır (Ural, A. 2017).

Le Corbusier, işlevselliğe oldukça önem veren ve işlevselliğin yerine duygu nesnesini koymayı oldukça tehlikeli gören bir mimar olarak bilinmektedir. Onun yaklaşımına göre duygular sürpriz unsurları taşımaktadır. Sürrealist sanatçılar katı bireycilik anlayışına tepki olarak daha akışkan mekanlar tasarlamayı öneriyorlardır. 1936 yılında Louis Soutter'in Minotaure dergisinde yayınlanan makalesinde, gelecekte evlerin yarı saydam camdan yapılması gerektiğini belirtmiştir yazının devamında pencereden dışarı bakmaya

gerek kalmayacağını da eklemiştir. Le Corbusier yine aynı dergide Soutter'in yazısına cevap vermiştir, düşüncelerinin kullanım nesnesini duygu nesnesiyle değiştirme riski taşıdığının altını çizmiştir. Bu nedenle gerçeküstücülerin tasarladığı mekânlar, kapitalist ve modernist değerlerin aksine, duygusal ve ruhsal boyutları da içinde barındıran, kolektif ve akışkan mekânlar olarak tanımlanabilmektedir (Artun, N.A. 2014).

Sürrealizm, insanın bilinç ve hayal gücünün gerçekliğe ilişkin sınırlarını aşmayı amaçlayan bir sanat akımıdır. Sürrealist sanatçılar mekanı yalnızca bireysel ihtiyaçları karşılayan işlevsel bir yapı olarak görmeyip; Onu aynı zamanda insanların duygusal, ruhsal ve hayali ihtiyaçlarını karşılayan bir varlık olarak da görmüşlerdir. Bu anlayış, uzayın sosyal ve insani yönlerini vurgulamıştır ve metaverse gibi dijital dünyaların yaratılmasına ilham vermektedir. Sürrealist sanatçılar, mekan kurgularında gerçeküstü görselleri kullanarak izleyicinin zihninde farklı bir algı yaratmayı hedeflemişlerdir. Bu mekanlar normların dışına çıkan, bilinçaltına hitap eden, insanın hayal gücünü harekete geçiren görsellerle doludur. Metafizik ve Sembolizm akımları da bu yaklaşımı benimsemiş ve mekanları gerçeküstü imge ve sembollerle zenginleştirmiştir. Böylece mekan sıradan bir alan olmaktan çıkıp farklı algılamaların mümkün olduğu bir alan haline gelmiştir.

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte sürrealist sanatçıların mekan kurgularından ilham alan dijital dünyalar ortaya çıkmaktadır. Metaverse gibi dijital ortamlar gerçeküstü görüntülerle dolu, sembollerle zenginleştirilmiş alanlar sunmaktadır. Bu dijital mekanlar sürrealist sanatçıların bilinçaltına hitap etmeyi ve farklı bir algı yaratmayı amaçlamaktadır.

3. METAVERSE'NİN EVRİMİ

"Metaverse" kavramı, 1992 yılında Neal Stephenson'un "Snow Crash" adlı eserinde ortaya atılan ve bilim kurgunun ötesinde bir yenilik olarak sunulan çarpıcı bir terimdir. Stephenson'un öne sürdüğü, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla eşzamanlı ve etkileşimli olarak etkileşime girebileceği dijital bir ortamdır. Onların varlığı başlı başına bir evren olarak tanımlanmaktadır (Damar, M. 2021).

Stephenson, "Snow Crash" adlı romanında Metaverse'ün yapı taşlarını, fiber optik ağlar aracılığıyla birbirine bağlanan ve kullanıcıların kendilerini avatarlarla temsil ederek var oldukları üç boyutlu bir sanal dünya olarak tasvir etmiştir. Burada "avatar" Hinduizm'den alınan bir terim olmaktadır, tanrıların dünyevi formda görünmesini ifade etmektedir ve bu kavram romanda kullanıcıların sanal dünyadaki dijital temsilleri için kullanılmıştır (Tasa, U.M. 2009).

Bu kavramsal çerçevede metaverse, gerçek dünyadaki varlıkların dijital bir ortamda etkileşime girdiği, yazılım kodları ve algoritmalarla yararlanılarak oluşturulan bir dünya olan sanal ve gerçek dünyanın kesişimini temsil etmektedir. Stephenson'ın metaverse veri tabanında kullanıcılar, avatarlarını ve ortamlarını özelleştirme, yeni yapılar oluşturma ve çeşitli etkileşimlere girme becerisine sahiptir; bu da meta veri tabanının dinamik ve kullanıcı odaklı olduğunu göstermektedir.

Stephenson'ın vizyonu doğrultusunda teknolojinin ilerlemesiyle birlikte metaveren kavramını daha erişilebilir ve gerçekçi hale getirmek için sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojiler ortaya çıkmıştır ve bu teknolojiler metaverse tabanında gelişimine ve evrimine katkıda bulunmuştur. Böylece "Snow Crash" romanındaki metaveren kavramı günümüzde çok daha geniş bir perspektif kazanmış olup, küresel bir dijital toplum ve ekosistem yaratma potansiyeline sahiptir (Mystakidis, S. 2022).

"Metaverse" terimi, Neal Stephenson'un "Snow Crash" adlı romanında ün kazanmış olsa da, sanal dünyalar ve metaevren kavramı hakkındaki fikirler, edebi eserlerde ve çeşitli teknolojik platformlarda çok daha önce mevcuttur. Bu fikirler, metin tabanlı MUD'lar

(Multi-User Dungeons) gibi erken dönem çevrimiçi platformlarda ve bilim kurgu edebiyatında kendilerine yer bulmuştur.

Sanal dünyaların evrimi, kullanıcıların gerçek zamanlı etkileşimde bulunduğu, bilgisayar tarafından oluşturulan çevrimiçi ortamların geliştirilmesini içermektedir. Bu ortamlar fiziksel olarak uzaktaki kullanıcıların çeşitli amaçlarla bir araya gelerek etkileşimde bulunmalarına olanak sağlamaktadır. Sanal dünyaların gelişimi beş aşamada incelenebilmektedir (Yıldız, S.K ve Bozkurt, G. 2023).

Edebi temeller ve hayal gücü; Sanal dünyaların ilk adımları edebiyata atıldı. Bilim kurgu eserleri, sanal gerçeklik ve siberuzay kavramlarını yaygınlaştıran ve bu alanda ilk fikirleri ortaya koyan araçlar olmuştur. Metin tabanlı ortamlar ve MUD'lar; Metin tabanlı çok kullanıcıli zindanlar (MUD'lar) gibi ilk sanal dünyalar, kullanıcıların çevrimiçi etkileşimde bulunmasına ve rol yapmalarına olanak tanıyan ilk metin tabanlı ortamlardır. Grafik tabanlı sanal dünyalar; Teknolojinin hızlanan gelişmesiyle birlikte grafik tabanlı sanal dünyalar ortaya çıkmıştır. Bu dünyalar kullanıcılara görsel ve etkileşimli bir deneyim sunmaktaydı. MMORPG'ler ve çevrimiçi oyunlar; Çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları (MMORPG), sanal dünyaların ve kullanıcı etkileşiminin daha da karmaşık, etkili ve zengin olmasına olanak tanımıştır. Sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileri; Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte sanal dünyaların daha gerçekçi ve sürükleyici olmasına olanak tanımıştır. Bu teknolojiler kullanıcılara fiziksel dünyayla etkileşime girebilecek, gerçek dünyayı sanal ortamla birleştirebilecek deneyimler sunmaktadır. Bu aşamalar sanal dünyaların zaman içinde nasıl daha karmaşık, etkileşimli ve sürükleyici hale geldiğini göstermektedir. Her aşamada teknoloji ve yazılımın gelişimi kullanıcı deneyimini zenginleştirmektedir ve sanal dünyaların potansiyelini daha da genişletmektedir.

3.1. Metaverse'nin Tarihçesi ve Gelişimi

Metaverse'nin evrimi, teknoloji ve sanal mekanların kesişiminde yenilikçi bir mimari düşünce alanı olarak ortaya çıkmaktadır. Bu bölümde Metaverse'nin tarihinden başlayarak dijital dünyanın bu sınırsız sürekli genişleyen ve çok boyutlu evreninin nasıl

şekillendiğine, gelişimine ve bu alanda gelecekte yapılabilecek muhtemel yeniliklere odaklanılacaktır.

Metaverse'nin kökleri ilk sanal dünyaların ve çok kullanıcıli çevrimiçi ortamların ortaya çıkışına dayanmaktadır. Zamanla teknolojik kapasitenin artmasıyla birlikte bu sanal alanlar daha karmaşık ve etkileşimli hale gelmiştir. Başlangıçta sadece bilgisayar oyunları ve basit sosyal platformlar olarak başlayan bu evrim, metaevrenin bugün ulaştığı uçsuz bucaksız ve sınırsız sanal evreni mümkün kılmıştır.

Bu bölüm, metaverse'nin evrimi boyunca kullanılan mimari ve tasarım yaklaşımlarını, tekniklerini ve metodolojilerini inceleyecek ve bu evrimsel süreçte ortaya çıkan temel eğilimleri ve dönüm noktalarını vurgulayacaktır. Ayrıca metaevrenlerin gelecekteki potansiyelini, olası gelişim yollarını ve mimari uygulama ve mekan tasarımı üzerindeki olası sonuçlarını da değerlendireceğiz.

3.1.1. Metaverse'in Başlangıcı

Sanal dünya teknolojisinin kökleri 1970'lerin sonlarına kadar uzanmaktadır ve bu dönem teknolojiye devrim niteliğinde yeniliklerin yaşandığı bir dönem olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde metin tabanlı oyunların, özellikle de çok kullanıcıli zindanların (MUD'lar) çıkış yapmasına tanık olduk. 1970'lerden 20. yüzyılın sonlarına kadar bilgisayar teknolojisinin ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte sanal dünyalarda ve çevrimiçi çok oyunculu oyunlarda önemli gelişmeler yaşanmıştır. 2000'li yılların başında MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) teknolojisinin ortaya çıkışı, sanal dünyaların ve oyun ortamlarının gelişiminde yeni bir dönemi temsil etmekteydi. MMORPG teknolojisinin etkisiyle çok kullanıcıli, çevrimiçi ve eş zamanlı grafiksel oyunlar daha da popüler hale gelmiş ve pek çok yeni 3 boyutlu sanal dünya ve oyun ortamı yaratılmıştır. Bu, oyunların ve sanal dünyaların, kullanıcıların gerçek zamanlı olarak birlikte etkileşimde bulunabileceği, paylaşabileceği ve keşfedebileceği dinamik ve sürükleyici ortamlar haline gelmesine olanak tanımıştır. Bu süreç, sanal dünya teknolojisinin evriminde kritik öneme sahiptir ve teknolojinin, eğlence ve sosyal etkileşim

anlayışımızı temelden deęiřtiren bu devasa ve çeřitli dñyaları nasıl řekillendirdięini gñstermektedir.

3.1.1.1. Colossal Cave Adventure veya Advent (1976)

"Advent" veya daha çok bilinen adıyla "Colossal Cave Adventure", 1976'da Will Crowther ve daha sonra Don Woods tarafından geliřtirilen, etkileřimli kurgu tñrñndeki ilk bilgisayar oyunlarından birisidir. Oyun bñtñnñyle metin tabanlıdır ve kullanıcıların benzersiz bir maęara sistemi ierisinde gezinerek, hedeflere ulařmak iin eřitli bulmacaları ve problemleri özmeye alıřtıkları bir sanal dñya sunmaktadır (Sanchez, J. 2009).

Bu öncñ oyun, kullanıcıların yazılı komutlar aracılıęıyla sanal bir ortamda etkileřimde bulunmasına ve gezinmesine olanak tanımıřtır. ok kullanıcılı zindan (MUD) oyunlarının, daha sonra geliřecek daha karmařık sanal dñyaların ve metaverse teriminin temellerini atmıřtır. Oyun aynı zamanda kullanıcılara dijital ortamda gerek zamanlı etkileřim kurma ve evrimii topluluklar oluřturma fırsatı sunarak evrimii oyunların ve sosyal medyaya platformlarına da öncñlük etmiřtir..

"Advent" metin tabanlı bir oyun olmasına raęmen kullanıcılarına detaylı ve zengin bir evren sunmayı bařararak oyuncuların kendi hayal gülerini kullanarak oyun dñyasını daha da geniřletmelerine olanak tanımıřtır. Oyun aynı zamanda etkileřimli kurgunun, ok oyunculu evrimii oyunların, sanal dñyaların tasarımına ve geliřtirilmesine de ilham vermiř ve bu tñrlerin evriminde ok önemli bir rol oynamıřtır.

3.1.1.2. MUD (Multi-User Dungeons) ve MUSH (Multi-User Shared Hallucinations) (1970'lerin sonu)

1970'lerin sonlarına doęru, metin tabanlı sanal dñyalarda iki ana oyun tñrñ öne ıkmaktaydı. Bunlar; MUD (ok Kullanıcılı Zindanlar) ve MUSH (ok Kullanıcılı Paylařılan Halñsinasyonlar). Her iki tñr de kullanıcıların metin komutları aracılıęıyla kendi avatarlarıyla etkileřime girdięi ve onları yönlendirdięi evrimii platformlardı, ancak hedefleri ve kullanıcı deneyimleri aısından farklıydılar (Turkle, S. 1995).

MUD (Multi-User Dungeons):

MUD'lar, başta rol yapma oyunları (RPG) olmak üzere birçok farklı fantastik evrenlerde geçen çok oyunculu, metin tabanlı oyunlardı. MUD'larda genellikle karmaşık dünyalar, ayrıntılı hikayeler ve oyuncular arasındaki etkileşimi teşvik eden çok sayıda görev ve macera yer alıyordu. Oyuncular, J.R.R. Tolkien'in ölümsüz eseri "Yüzüklerin Efendisi" gibi destansı fantastik hikayelerden ilham alan bu dünyalarda karakterleri yaratır ve yönetirdi, zindanları keşfeder, canavarlarla savaşır ve hazine ararlardı. Bu tür zamanla gelişti ve MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları) gibi modern çevrimiçi oyunların temelini oluşturmuştu. MUD'lar "Ultima Online" ve "World of Warcraft" gibi oyunların atası sayılmaktadır (Sancaklı, P. 2021).

MUSH (Multi-User Shared Hallucinations):

"MUSH"lar, "MUD"lardan farklı olarak daha çok sosyal etkileşime ve kullanıcıların kendi hikayelerini yaratmasına odaklanıyordu. "MUSH" platformları, kullanıcıların kendi oyun ortamlarını ve senaryolarını oluşturmalarına ve özelleştirmelerine olanak tanıyan daha geniş ve daha alternatifli araçlar sunuyordu. "MUSH'lar" katılımcıların birlikte hikayeler yaratıp rollere girdikleri, daha kolektif ve yaratıcı bir oyun deneyimi sunmuştu. Oyuncular "MUSH" içindeki dünyayı ve hikayeleri birlikte yaratıp geliştirerek türün daha topluluk odaklı ve işbirliğine dayalı bir deneyim sunmasına olanak tanımaktadır (Yıldız, S.K ve Bozkurt, G. 2023)

1978 yılı, metin tabanlı çok oyunculu gerçek zamanlı sanal dünyaların doğuş yılı olmuştur. Bu alandaki ilk önemli gelişmelerden biri, Roy Trubshaw ve Richard Bartle tarafından yaratılan "MUD" (Multi-User Dungeon) olmuştur. "MUD", oyuncuların aynı sanal ortamda gerçek zamanlı olarak etkileşime girebildiği, metin tabanlı bir rol yapma oyunudur. Oyun, oyunculara fantastik bir dünyada maceralara atılmaları ve diğer oyuncularla etkileşime girmeleri için bir platform sunmuştur (Arslan, M. 2022).

O dönemde "MUD"un yanı sıra "MUSH" (Çok Kullanıcı Paylaşılan Halüsinasyonlar) türündeki oyunlar da piyasaya çıktı. "MUSH'lar" açık uçlu sosyal etkileşim, işbirliği ve rol yapma unsurlarını içeren metin tabanlı çevrimiçi ortamlardı. "MUSH'lar",

kullanıcıların kendi hikayelerini ve senaryolarını yaratmalarının yanı sıra diğer oyuncularla sosyal olarak etkileşime girmelerine olanak tanıyan daha esnek ve kullanıcı merkezli platformlar olacak şekilde tasarlanıp piyasaya sürülmüştür. Her iki oyun türü de teknolojinin ve internetin ilk dönemlerinde çevrimiçi oyunların ve sanal toplulukların temellerinin atılmasında önemli bir rol oynamıştır. Bu türler, "MMORPG" gibi daha karmaşık ve görsel açıdan zengin çevrimiçi oyun türlerinin daha sonra geliştirilmesinin yolunu açan ilk adımlardır. "MUD" ve "MUSH"lar günümüzün çevrimiçi oyunlarında ve sanal dünyaların ilham kaynağı olmuştur ve etkileri hala hissedilmektedir.

3.1.1.3. William Gibson'ın "Neuromancer"ı (1984)

Siberuzay, sanal ve fiziksel dünyalar arasındaki geçişi temsil eden karmaşık bir olgudur ve son zamanlarda çokca "metaverse" olgusuyla ilişkilendirilmeye başlanmıştır. Her ne kadar terimin kendisi "sibermekân", "siberuzam", "sibernetik mekân" gibi çeşitli şekillerde kullanılsa da, tüm bu ifadeler genel olarak dijital teknoloji ve internet aracılığıyla oluşturulan birbirine bağlı ve çok boyutlu bir sanal evreni tanımlamaktadır. (Kut, S., Aydın, S. ve Erdem, A. 2016.).

Siberuzay basit bir elektronik ortam ya da fiziksel dünyanın bir simülasyonu olarak düşünülmemelidir. Bunun yerine canlılar ile makineler, makineler ile makineler arasında sürekli dinamik etkileşimlerin meydana geldiği akışkan ve çok yönlü bir “yer” olarak düşünülmelidir. Siberuzayda bireyler ve topluluklar eğitimden eğlenceye, sosyal etkileşimden işbirliğine kadar çok çeşitli faaliyet ve etkileşimler gerçekleştirmektedir (Ülkeryıldız, E. ve Özcan Uslu, N. 2021).

Metaverse, siberuzayın da çok ötesine uzanan, sürekli gelişen ve birbirine bağlı sanal dünyalar ve deneyimlerden oluşan geniş bir ağıdır. Bu konsept, bireylerin ve toplulukların sanal ve fiziksel dünyalar arasında kesintisiz geçiş yapmalarına ve deneyimlerini daha bütünsel ve zengin bir şekilde yaşamalarına olanak tanımaktadır. Metaverse, karmaşık ve çok boyutlu bir sanal evren oluşturmak için insanların, makinelerin ve çeşitli dijital öğelerin bir araya geldiği devasa bir platformdur.

William Gibson'ın "Neuromancer" eseri, siberpunk edebiyatının yapı taşı eserlerinden biri olarak teknoloji, sanal dünya ve insan yaşamı arasındaki ilişkiyi derinlemesine inceleyen

bir başyapıttır. 1984 yılında yayımlanan bu eser, "yüksek teknoloji, düşük hayat" felsefesini benimseyerek siberpunk türünün karakteristik özelliklerini belirlemiştir (Blanchard, C. 1990 ve Cruz-Neira, C. 1992 ve Lanier, J. 1992 ve Krueger, M.W 1993).

"Neuromancer"da karakterlerin siber teknolojilerle olan etkileşimleri ve bu etkileşimlerin bireylerin gerçeklik algısını nasıl dönüştürdüğüne dair karmaşık bir kurgu anlatılıyor. Romanda İstanbul dahil dünyanın farklı şehirleri bir dizi mekân olarak kullanılmaktadır ve bu da kurguya küresel bir boyut kazandırmaktadır. Gibson'ın bu klasik çalışması, siberpunkun evrimini ve popülerleşmesini şekillendiren ve türün dünya çapında tanınmasını sağlayan bir çalışma olmuştur. Roman teknolojiye, insan doğasına ve topluma dair keskin sorular ve gözlemlerle dolu, bu da onu zamanının ötesinde bir eser kılmaktadır. Bu iki kavram - Metaverse ve "Neuromancer" - siber dünyanın ve teknolojinin edebiyat ve toplumdaki temsilini anlamak açısından kritik öneme sahiptir.

3.1.1.4. Ultima IV: Quest of the Avatar (1985)

Ultima IV: Quest of the Avatar, Richard Garriott tarafından tasarlanan ve Origin Systems tarafından 1985 yılında yayınlanan, rol yapma oyunları (RPG) tarihinde dönüm noktası olan bir oyundur. Bu oyun, ahlaki ve etik değerlerin ön plana çıkarıldığı ve oyuncuların oyun oynadığı bir kurguya sahiptir. Sekiz farklı erdemde kendilerini geliştirmeleri teşvik edilmektedir. Bu erdemler; dürüstlük, onur, fedakarlık, tevazu, merhamet, adalet, ruhsal arınma ve kendine değer verme. "Ultima IV", RPG türünde yenilikçi tasarımıyla oyun dünyasında eşsiz bir yere sahiptir. Oyun, oyuncuları sadece savaşa odaklanmak ve düşmanları yok etmek yerine, kendi ahlaki ve etik değerlerini geliştirmeye ve sorgulamaya yönlendirmektedir. Bu bağlamda "Ultima IV", yalnızca bir oyun deneyimi sunmakla kalmıyor, aynı zamanda oyunculara kişisel gelişim ve karakterlerini, dolayısıyla kendilerini keşfetme yolculuğunda bir rehber görevi görülmektedir (Addams, S. 1992).

"Avatar" kavramı da "Ultima IV" ile popüler hale gelmiştir. Başlangıçta oyundaki karakterin veya oyuncunun kendisinin temsilcisi olarak kullanılan "avatar", zamanla ve teknolojik gelişmelerle birlikte değişime uğramıştır. "Avatar" kavramı, 2 boyutlu sohbet odalarından 3 boyutlu sanal dünyalara kadar çok çeşitli ortamlarda kullanıcıların dijital temsilleri için kullanılan genel bir terim haline gelmiştir. "Ultima IV", bu kavramın ve

temsil biçimlerinin dijital dünyadaki evriminde önemli bir role sahip olup, bu gelişmelerin ilk adımlarını atan bir oyun olarak tarihteki yerini almıştır.

3.1.1.5. Commodore 64(1986) ve Fujitsu(1989)

Commodore 64 ve Fujitsu platformları, 1980'li yılların bilişim dünyasında önemli rol oynayan, sanal dünyaların ve çevrimiçi toplulukların ilk örneklerinin gelişmesine katkıda bulunan teknolojik araçlardır. Bu platformlar, William Gibson'ın "Neuromancer" adlı eserinde tasvir edildiği gibi, gerçek dünyada siber uzay kavramına öncülük etmiştir. Commodore 64, kullanıcıların kendi programlarını yazıp çalıştırabilecekleri esnek bir platform sunmaktaydı. Ayrıca grafik ve oyun geliştirme yetenekleriyle sanal dünyaların ve grafiksel kullanıcı arayüzlerinin erkenden oluşturulmasına olanak sağladı. Ancak Commodore 64 üzerinde oluşturulan sanal dünyalar günümüz standartlarına göre oldukça basit ve ilkel olsa da dönemin teknolojisine göre yenilikçiydi (Reimer, J. 2007).

Fujitsu'nun platformları ise daha profesyonel ve iş odaklı uygulamaları destekleme kapasiteleriyle bilinmekteydi. Bu platformlar daha karmaşık veri işleme ve ağ bağlantı kapasitelerine sahip olduğundan kullanıcıların daha büyük ve daha entegre sanal ortamlar oluşturmasına olanak sağlamıştır (Yıldız, S.K ve - Bozkurt, G. 2023).

3.1.1.6. Neal Stephenson'ın Snow Crash'i(1992)

"Metaverse" kavramı, ilk olarak Neal Stephenson'ın 1992 yılında yazdığı bilim kurgu romanı "Snow Crash"te ortaya attığı bir terimdir. Stephenson, romanda Metaverse'i, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşime girdiği kapsamlı ve kapsamlı bir sanal gerçeklik alanı olarak tanımlamaktadır. Kullanıcılar bu sanal alanları kullanarak sahada farklı deneyimler yaşayabilmekte ve çeşitli aktivitelerde bulunabilir ve birbirleriyle iletişim kurabilmekteydiler (Joshua, J. 2017). Stephenson'ın öncü çalışması, metaverse ve sanal gerçeklik kavramlarının geliştirilmesinde bir mihenk taşı haline geldi ve bu alandaki modern inovasyon ve düşüncenin temelini atmıştır.

3.1.1.7. JumpStart Kindergarten(1994)

Eğitim teknolojisinin parlak örneklerinden biri olan "JumpStart Kindergarten", Knowledge Adventure tarafından 1994 yılında piyasaya sürülen başlangıç seviyesi bir eğitim yazılımıdır. Anaokulu düzeyindeki çocukları hedef alarak öğrencilere çeşitli temel konularda bilgi ve beceri kazandırmayı amaçlamıştır, matematikten okumaya, bilimden sanata bir çok konuda içeriğe sahiptir. Bu yazılım çocukların etkileşimli ve eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için çeşitli oyunlar ve aktiviteler sunmuştur. "JumpStart Kindergarten" çocukların bireysel öğrenme stillerini destekleyen esnek ve özelleştirilebilir bir öğrenme deneyimi yaratmıştır. Çocuklar kendi hızlarında öğrenebilir ve ilgi alanları doğrultusunda farklı konularda bilgi sahibi olabilirler (Pejoska, J. 2010).

Yazılımın içeriği, eğitim dünyasındaki yenilikler ve teknolojik gelişmeler dikkate alınarak sürekli güncellenmiştir. Bu da "JumpStart Kindergarten"ın eğitimde değişen standartlara ve beklentilere uyum sağlamasına olanak sağlamıştır. Yazılım, çocukların ve eğitimcilerin evde veya okul ortamında, rehber eşliğinde veya bağımsız olarak kullanabilmeleri için tasarlanmıştır. "JumpStart Kindergarten" aynı zamanda geniş bir yelpazedeki katılımcıların etkileşimde bulunabileceği, öğrenebileceği ve paylaşabileceği dinamik ve çok boyutlu (2.5D) bir öğrenme ortamı sunmuştur.

3.1.1.8. Meridian 59(1996)

Meridian 59, oyuncuları geniş ve etkileyici bir fantezi dünyasına davet etmektedir. Bu dünyada oyuncular kendi benzersiz karakterlerini yaratabilmekte, çeşitli görevleri gerçekleştirebilmekte, canavarlarla savaşabilmekte ve dünya çapındaki diğer oyuncularla etkileşime girebilmektedir. Oyunun sunduğu 3 boyutlu grafikler ve dinamik oyun dünyası, o dönemin çevrimiçi oyunları arasında öne çıkan bir özelliktir (Bozcan, S. 2008).

Oyundaki PvP (Player versus Player) ve PvE (Player versus Environment) modları oyunculara farklı deneyimler sunmaktadır. PvP modunda oyuncular birbirleriyle rekabet edmektedir; PvE modunda oyuncular, oyunun yapay zekası tarafından kontrol edilen düşmanlarla mücadele etmektedir (Achterbosch, L. 2007).

Meridian 59 aynı zamanda topluluk oluşturma ve sosyal etkileşim açısından da zengin bir oyun deneyimi sunmaktadır. Oyuncular oyun içi ticaret sistemini kullanarak klanlar oluşturabilir, görevleri gruplar halinde tamamlayabilir ve satın alma işlemleri gerçekleştirebilirler. Oyun, MMORPG türündeki modern oyunlara ilham kaynağı oldu ve türün popülerleşmesine katkıda bulunmuştur. Meridian 59'un efsanevi yapısı ve türüne getirdiği yenilikler, onu çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunları tarihinde unutulmaz bir oyun haline getirmiştir.

3.1.1.9. EverQuest(1999)

"EverQuest", Verant Interactive tarafından tasarlanan ve Sony Online Entertainment tarafından 1999 yılında piyasaya sürülen bir MMORPG'dir (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Oyun, 3 boyutlu grafikleri, kapsamlı oyun haritası ve yüzlerce oyuncunun oyunu oynamasına olanak tanıyan çok oyunculu yapısıyla dikkat çekmekteydi. EverQuest, MMORPG türünün gelişmesinde ve yaygınlaşmasında önemli rol oynayarak bu türdeki oyunlara ilham kaynağı olmuştur (Jacob, B. 2007).

Oyunun konsepti Norrath gezegeninde bir fantezi dünyasında geçmektedir ve oyuncular bu dünyada kendi karakterlerini yaratarak çeşitli maceralara atılıyorlardır. Oyuncular ırk ve sınıfı seçebilir, karakterlerini kişiselleştirip geliştirebilirler. EverQuest, oyunculara zengin bir PvE (Player versus Environment) deneyimi sunmaktadır; Çok sayıda görev, zindan ve düşman içeren kapsamlı bir içeriğe sahiptir. EverQuest, oyuncuları gruplar ve loncalar oluşturarak birlikte oynamaya teşvik etmektedir. Bu, oyunun sosyal yönünü güçlendirir ve oyuncular arasında işbirliğini ve topluluk oluşumunu teşvik etmektedir. Oyunda oyuncular kendi aralarında ticaret yapabilir, sohbet edebilir ve stratejiler planlayabilmektedir (Ivory, J.D. 2012).

EverQuest, MMORPG türünün gelişiminde bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir ve onu takip eden oyunların tasarımını ve oynanışını önemli ölçüde etkilemiştir. Oyunun karmaşık oyun dünyası, derin hikayesi ve sosyal etkileşim olanakları, oyunun uzun yıllar popülerliğini korumasına yardımcı olmuştur. EverQuest'in başarısı, World of Warcraft gibi sonraki nesil MMORPG oyunlarının ortaya çıkmasına yol açmıştır.

3.1.2. Metaverse'nin Bugünkü Durumu

Günümüzde 3 boyutlu sanal dünyalar ve metaverse kavramı, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki çizgileri bulanıklaştırmaya ve teknolojinin sınırlarını zorlamaya devam etmektedir. Özellikle Sanal Gerçeklik (VR) teknolojilerinin entegrasyonu, kullanıcılara daha sürükleyici ve gerçekçi deneyimler sunma kapasitesini artırmıştır. Horizon Worlds gibi yeni platformlar, kullanıcıların oynamak, inşa etmek ve sosyalleşmek için kendi dünyalarını yaratmalarına olanak tanıyan yenilikçi ortamlar sunmakta ve kısa sürede geniş bir kullanıcı tabanının ilgisini çekmektedir.

Second Life, sanal dünya ve MMORPG terimlerini yeniden tanımlayan ve geniş bir kullanıcı kitlesine sahip önemli bir platformdur. Ancak Second Life'in sunduğu geniş ve çok yönlü deneyimler, onun sadece bir oyun olmadığını, çok kullanıcıli bir sanal ortam (MUVE - Multi User Virtual Environment) olarak tanımlanması gerektiğini göstermektedir. Bu, Second Life'in kullanıcılara sadece eğlenceli bir kaçış değil, aynı zamanda sosyal etkileşim, yaratıcılık ve kişisel ifade için de zengin bir platform sunduğunu göstermektedir. Sanal dünyaların evrimi, onları oyunun ötesinde bir araç haline getirmiş ayrıca eğitim, hukuk, finans, üretim, muhasebe ve tıp gibi birçok sektörde uygulama alanları bulmalarını sağlamıştır.

3.1.2.1. The Sims(2000)

"The Sims", Maxis tarafından geliştirilen ve Electronic Arts (EA) tarafından piyasaya sürülen, yaşam ve hayat simülasyonu türünde popüler bir bilgisayar oyunudur. Oyunun ilk versiyonu 2000 yılında piyasaya sürüldü ve o tarihten bu yana serinin çeşitli sürümleri ve genişletme paketleri yayınlanmıştır (Price, L. 2014).

"The Sims", oyunculara sanal bir dünyada karakterler (Sims) oluşturma ve yönetme fırsatı sunmaktadır. Oyuncular Sims karakterlerinin günlük yaşamlarını, ilişkilerini, kariyerlerini ve yaşam hedeflerini yönetirler. Oyun ayrıca oyuncuların farklı mobilya ve dekorasyon öğeleri seçerek evlerini inşa etmelerine ve dekore etmelerine olanak tanımaktadır. Oyunun temel hedefi, karakterlerin fizyolojik ve duygusal ihtiyaçlarını dengelemek, sosyal ilişkiler kurmak ve geliştirmek, kariyer oluşturmak ve çeşitli yaşam

hedeflerine ulaşmaktır. "The Sims" aynı zamanda farklı yaşam evrelerini, aile ilişkilerini ve nesiller arası geçişi de içermektedir (Bourse, Y. 2012).

“The Sims” serisi, gerçek dünyadaki sosyal etkileşimleri ve günlük yaşamı simüle etme yeteneği sayesinde oyuncularına gerçek dünya deneyimlerini ve sorumluluklarını öğretme potansiyeline sahiptir. Ayrıca oyuncuların yaratıcılıklarını ifade etmelerine ve farklı yaşam senaryolarını denemelerine olanak tanıyan açık uçlu bir oyun yapısına da sahiptir. Metaverse bağlamında "The Sims", Metaverse konseptinin ve potansiyelinin erken bir örneği olarak hizmet ediyor ve oyuncuların kendi sanal dünyalarını yaratıp yönetebilecekleri kişiselleştirilmiş bir deneyim sunmaktadır. Kullanıcıların sanal bir dünyada sosyal etkileşime girebilmesi, kişisel alanlar yaratabilmesi ve kendi hikayelerini yazabilmesi açısından metaverse ile pek çok benzerliği vardır.

3.1.2.2. Second Life(2003)

"Second Life", Linden Lab tarafından geliştirilen ve 2003 yılında piyasaya sürülen sanal dünya platformudur. "Second Life" evreninde "avatarlar" oluşturarak kullanıcılar bu dünyada özgürce gezinebilir, sosyal etkileşime girebilir hatta çeşitli etkinliklere katılarak ticaret yapabilmektedirler. "Second Life" metaverse kavramının erken ve önemli bir örneğidir. Metaverse genellikle birbirine bağlı, kullanıcı tarafından oluşturulan, paylaşılan ve değiştirilen 3 boyutlu sanal dünyaların bir koleksiyonu olarak tanımlanabilmektedir ve "Second Life" bu tanıma oldukça iyi uymaktadır. Kullanıcılar kendi 3 boyutlu nesnelerini ve binalarını oluşturabilmekte ve bunları diğer kullanıcılarla paylaşabilmektedirler (Aydın, H. 2012).

Second Life" birçok farklı kullanım ve olasılık sunmaktadır. Kullanıcılar sosyal etkinlikler, eğitim seminerleri, sanat ve müzik performansları dahil olmak üzere çeşitli etkinliklere katılabilmektedirler. Ayrıca bazı üniversiteler ve şirketler "Second Life" dünyasında eğitim ve toplantılar için sanal kampüsler ve ofisler oluşturmuşlardır.

"Second Life" aynı zamanda metaverse'in ticari ve ekonomik yönlerini de içermektedir. Kullanıcılar "Second Life"ta sanal para birimini (Linden Dollar) kullanarak çeşitli hizmet ve ürünleri satabilir veya satın alabilmektedirler. Bu da sanal dünyanın ekonomik bir boyut kazanmasına ve kullanıcıların gerçek para kazanmasına olanak tanımaktadır.

Kullanıcılara zengin ve çok yönlü bir sanal dünya deneyimi sunan "Second Life", metaverse'in ilk ve en bilinen örneklerinden biridir. Bu platform, metaverse kavramının ne olabileceğine dair bir vizyon sunmaktadır (Uzun, K. 2012).

3.1.2.3. World of Warcraft(2004)

"World of Warcraft" (WoW), Blizzard Entertainment tarafından geliştirilmiş ve 2004 yılında piyasaya sürülmüş dünyanın en popüler ve etkili çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarından (MMORPG) birisidir. Oyun, sanal bir dünya olan Azeroth'ta oynanmaktadır ve oyuncular bu fantastik dünyada çeşitli görevleri tamamlamak, canavarlarla savaşmak, diğer oyuncularla işbirliği yapmak ve çok daha fazlasını yapmak için bir karakter yaratmaktadırlar (Tırpan, S. 2013).

"World of Warcraft" metaverse kavramına katkı sağlayan önemli oyunlardan birisidir. Bu oyunda milyonlarca oyuncu aynı anda çevrimiçi olabilmekte ve bir araya gelerek çeşitli aktiviteler gerçekleştirebilmektedirler. Oyuncular farklı ırk ve sınıflara ait karakterler yaratarak kendi çevrimiçi kimliklerini oluşturabilmektedir. Bu, insanların sanal bir dünyada sosyalleşmesine, ilişkiler kurmasına ve topluluklar oluşturmalarına olanak tanımaktadır

3.1.2.4. Roblox(2006)

"Roblox", kullanıcıların kendi oyunlarını oluşturmalarına ve başkaları tarafından oluşturulan milyonlarca oyunu oynamalarına olanak tanıyan, çok oyunculu bir çevrimiçi sanal platformdur. Roblox Corporation tarafından geliştirilen ve 2006 yılında yayınlanan bu platform, özellikle çocuklar ve gençler arasında oldukça popüler ve geniş bir kullanıcı kitlesine sahiptir. Roblox, metaverse kavramına uygun olarak kullanıcılara kendi sanal dünyalarını ve oyunlarını yaratma özgürlüğü vermektedir. Bu, kullanıcıların kendi içeriklerini oluşturup paylaşımlarına ve diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanımaktadır. Roblox'taki oyunlar ve dünyalar, genellikle kullanıcılar tarafından oluşturulan ve topluluk tarafından oynanan çok çeşitli deneyimler sunmaktadır (Long, U.R. 2019).

Roblox'un metaverse vizyonu, çok sayıda farklı oyunu ve deneyimi bir araya toplayarak kullanıcılara sürekli değişen geniş ve çeşitli bir sanal evren sunmaktır. Kullanıcılar özgürce gezinebilir, sosyalleşebilir ve farklı oyun ve etkinliklere katılabilmektedir, bu da onlara geniş bir sanal dünya içinde sayısız olasılık sunmaktadır. Kullanıcıların karakterlerini özelleştirmelerine, arkadaş edinmelerine, gruplar oluşturmalarına ve hatta kendi oyunlarını ve dünyalarını yaratmalarına olanak tanıyan araçlar ve özellikler sunarak metaverse'in bir parçası haline gelmiştir. Bu, Roblox'u sadece bir oyun platformundan daha fazlası haline getirmektedir ve kullanıcılara zengin ve çeşitli bir sanal evrende etkileşimde bulunabilecekleri bir alan sunmaktadır.

3.1.2.5. OpenSim(2007)

OpenSim, 2007 yılında piyasaya sürülen ve metaverse'in oluşumunda ve geliştirilmesinde kritik rol oynayan açık kaynaklı uygulamalı bir sanal dünya yazılımıdır. OpenSim, kullanıcıların kendi sanal dünyalarını oluşturmalarına, özelleştirmelerine ve yönetmelerine olanak tanıyan bir platformdur. OpenSim ile kullanıcılar, eğitimden, sanattan ve eğlenceye kadar çeşitli amaçlar için kendi sanal ortamlarını tasarlayabilmektedir ve bunlarla etkileşime geçebilmektedirler. OpenSim, Stanford Üniversitesi Biyomedikal Bilgi İşlem Enstitüsü'nün yürüttüğü Simbios (Simülasyon Tabanlı Açık Kaynak) projesiyle de entegre olabilecek bir yapıya sahiptir. Simbios, biyomekanik ve biyolojik sistemlerin simülasyonu için gelişmiş bir araç seti sunmaktadır. OpenSim'in Simbios ile entegrasyonu, biyomekanik ve biyolojik simülasyonların meta veri deposunda daha etkili ve işlevsel bir şekilde gerçekleştirilmesine olanak tanımaktadır (Seth, A. 2011).

Bu entegrasyon, sağlık, tıp ve biyolojik araştırmalar gibi çeşitli disiplinlerde daha geniş kullanım alanı bulmasını sağlamaktadır. Örneğin kullanıcılar insan anatomisi, kinesiyojoloji ve diğer biyomekanik konularda detaylı ve etkileşimli simülasyonlar ve çalışmalar gerçekleştirebilmektedir. Bu metaverse'in eğitimden araştırmaya kadar çeşitli bilimsel uygulamalarda kullanımını daha da zengin ve değerli kılmaktadır. OpenSim ve Simbios'un birleştirilmesi, metaverse teknolojisinin kapsamını ve uygulanabilirliğini genişleterek, çok daha fazla alanda ve çeşitli şekillerde kullanılmasına olanak tanıyarak, meta veri deposunun gelişimine ve evrimine önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır.

3.1.2.6. Minecraft(2011)

Minecraft, Markus "Notch" Persson tarafından geliştirilen ve daha sonra Mojang Studios tarafından piyasaya sürülen bir sandbox (açık dünya) video oyunudur. Oyun ilk olarak 2011 yılında piyasaya sürülmüştür ve o zamandan beri dünya çapında bir fenomen haline gelmiştir. Minecraft, oyuncuların usule uygun olarak oluşturulmuş 3 boyutlu bloklardan oluşan bir dünyada gezinmesine, kaynakları toplamasına, araçlar ve yapılar inşa etmesine ve çeşitli yaratıklarla etkileşime girmesine olanak tanımaktadır (Eroğlu, B. 2019).

Minecraft'ı metaverse bağlamında düşünmek de mümkündür. Minecraft, kullanıcılara kendi dünyalarını yaratma ve kişiselleştirme özgürlüğü sunmaktadır. Kullanıcılar kendi oyun deneyimlerini yaratmak için oyun içi araçları ve mekanizmaları kullanabilmektedirler. Minecraft eğitimden sanata, hikaye anlatımından programlamaya kadar pek çok farklı şekilde kullanılabilir. Örneğin "Minecraft: Education Edition", öğretmenlerin ve öğrencilerin STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) başta olmak üzere çeşitli konularda öğrenme ve öğretme deneyimleri için tasarlanmış bir versiyonudur (Steinbeiß, G. 2017).

3.1.2.7. Pokémon Go(2016)

Pokémon Go, Niantic, Inc. ve The Pokémon Company ile işbirliği içinde geliştirilen ve yayınlanan artırılmış gerçeklik (AR) özelliklerine sahip bir mobil oyundur. Oyun 2016 yılında yayınlandı ve dünya çapında hızla popülerlik kazanmıştır. Pokémon Go, oyuncuların akıllı telefonlarının GPS'ini ve kamerasını kullanarak gerçek dünyada sanal Pokémon'u bulmasına, yakalamasına ve eğitmesine olanak tanımaktadır. Oyun fiziksel hareketliliği teşvik eder çünkü oyuncuların belirli yerlerde Pokémon'u bulmak için fiziksel olarak hareket etmeleri gerekmektedir (Rhodes, B. 2021).

Metaverse kavramı bağlamında Pokémon Go, fiziksel dünya ile dijital dünya arasında bir köprü kurmaktadır. Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan oyun, gerçek dünyadaki konumları ve nesneleri oyun içindeki dijital öğelerle bütünleştirmektedir. Bu şekilde oyuncular gerçek dünyayla etkileşime giren sürükleyici bir dijital deneyime sahip olmaktadır. Pokémon Go'nun metaverse ile ilgili bir diğer önemli yönü sosyal etkileşimdir. Oyuncular oyun içi etkinliklere katılmak, ticaret yapmak ve Pokémon

savaşlarına katılmak için bir araya gelebilirler. Ayrıca özel etkinlikler ve "raid battles" gibi grup etkinlikleri, oyuncularını bir araya getirmeye ve birlikte oynamaya teşvik etmektedir (Bellaard, M.F. 2020).

3.1.2.8. CryptoKitties(2017)

CryptoKitties, 2017 yılında Ethereum blockchain üzerinde çalışan ve kullanıcıların sanal kedileri toplamasına ve takas etmesine olanak tanıyan bir oyun olarak piyasaya sürülmüştür. Oyuncular, sınırlı sayıda üretilen ve mülkiyet hakları "akıllı sözleşmeler" yoluyla belirlenen benzersiz ve "kıt" (kıtlık prensibiyle çalışan) dijital kedileri satın alabilir, satabilir veya yetiştirebilir. Metaverse kavramıyla ilişkilendirildiğinde CryptoKitties, dijital varlıkların ve kripto koleksiyonlarının bir parçası olan ve bu paralel dijital evrende yer alan bir olgu olarak görülebilmektedir. Oyun, gerçek dünyadaki varlıkları dijital biçimde temsil etme ve takas etme fikrini popüler hale getirmiştir. Ayrıca oyuncuların blockchain teknolojisini kullanarak dijital varlıklarının sahipliğini doğrulamalarına ve güvence altına almalarına olanak tanımaktadır (Öztürk, S.A. 2022).

CryptoKitties, kullanıcılara gerçek değere sahip dijital varlıklar oluşturma ve bunlarla etkileşim kurma imkanı sağlamaktadır. Kullanıcılar bu sanal dünyadaki varlıklara sahip olabildikleri ve onlarla etkileşime girebildikleri için bu yönden metaverse ile benzeşmektedir. Ek olarak, CryptoKitties'in blockchain teknolojisini kullanması, metaverse'de önemli bir faktör olan dijital varlıkların güvenliğini ve sahipliğini sağlamaktadır. CryptoKitties, metaverse'in dijital varlık ve kripto koleksiyon öğeleri yönünü temsil etmektedir ve kullanıcılara benzersiz ve kişiselleştirilmiş bir deneyim sunarak bu kavramın popülerleşmesine katkıda bulunmuştur. Bu oyun, blockchain ve kripto varlıklarının metaverse'e nasıl entegre edilebileceğine ve kullanılabileceğine dair değerli bilgiler sunmaktadır (Dilmen, E.N. 2022).

3.1.2.9. VRChat(2017)

VRChat, 2017 yılında kullanıcılara tanıtılan yenilikçi bir çevrimiçi çok oyunculu platformdur ve metaverse konseptinin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu platform, kullanıcıların sanal bir dünyada sosyalleşmesine, öğrenmesine, keşfetmesine ve

yaratmasına olanak tanıyan sanal gerçeklik (VR) tabanlı, sürükleyici ve etkileşimli bir deneyim sunmaktadır (Beşinci, E. 2023).

Kullanıcılar VRChat'te kendileri için özelleştirilmiş 3D avatarlar oluşturabilir ve bunları dünyanın her yerinden insanlarla tanışmak, sohbet etmek, etkinliklere katılmak ve arkadaş edinmek için kullanabilmektedirler. Ayrıca kullanıcılar kendi sanal alanlarını ve deneyimlerini oluşturup diğer kullanıcılarla paylaşma olanağına da sahip olmaktadır. VRChat meta evrenin canlı bir yansıması olarak görülebilmektedir. Bu platform, VR teknolojisi kullanılarak oluşturulan özelleştirilebilir avatarlar, kullanıcı tarafından oluşturulan zengin içerik, sürükleyici sosyal etkileşimler ve çeşitli etkinliklerle metaverse ortamı konseptini gerçek anlamda hayata geçirtmektedir (Kurt, İ.N. ve Toy, E. 2023).

VRChat, VR başlığı olan ve olmayan kullanıcılara açık, erişilebilir bir platformdur. Platform bu sayede geniş bir kitleye ulaşmayı ve daha kapsayıcı bir deneyim sunmayı başarmıştır. VRChat, metaverse'nin evrimleşmesinde ve bu kavramın toplum tarafından hızlı benimsenmesinde etkili olan bir platformdur. Sanal ve fiziksel dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştıran ve kullanıcılara benzersiz ve çeşitli deneyimler sunan VRChat, metaverse'in gelecekteki potansiyeli ve olanaklarının somut bir örneğini temsil etmektedir (Ortiz, L. 2022).

3.1.2.10. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)(2017)

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Battle Royale türünde çevrimiçi çok oyunculu bir savaş oyunudur ve 2017'de piyasaya sürülmüştür. Oyun, oyuncuları uçakla bir adaya bırakır ve 100'e kadar oyuncu, adada hayatta kalan son kişi olmak için birbirleriyle yarışmaktadır. Oyuncular adada çeşitli silah, mühimmat ve teçhizatı bulup kullanarak hayatta kalmaya çalışmaktadır. Metaverse bağlamında PUBG, kullanıcıların sanal bir ortamda bir araya gelip etkileşimde bulunduğu geniş bir platform sağlamaktadır. Oyun, kullanıcılara gerçek dünyanın fiziksel sınırlamalarının ötesinde sanal bir savaş alanı deneyimi sunmaktadır. Bu, kullanıcıların aynı çevrimiçi ortamda farklı coğrafyalardan insanlarla birlikte bulunmasına ve etkileşimde bulunmasına olanak tanımaktadır (Sancaklı, P. 2021).

PUBG'nin metaverse ile ilişkisini daha da derinleştiren bir diğer yönü de oyunun sürekli gelişen ve değişen bir oyun dünyasına sahip olmasıdır. Oyun dünyası ve mekanikler, kullanıcı geri bildirimlerine ve sektör trendlerine göre düzenli olarak güncellenip geliştirilmekte ve oyunun canlı ve dinamik bir meta evrenin parçası haline gelmesine olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla PUBG, devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar ile meta evren arasındaki bağlantıyı gösteren önemli bir örnektir. Oyun, sanal bir dünyada sosyal etkileşim ve rekabetçi oyun sunarak metaverse kavramının popülerleşmesine ve gelişmesine katkıda bulunmuştur (Ding, Y. 2018).

3.1.2.11. CryptoVoxels(2018)

CryptoVoxels, Ben Nolan tarafından 2018 yılında oluşturulan bir metaverse platformudur. Ethereum blockchain tabanlı çalışan ve kullanıcılara sanal dünyada arazi sahibi olma, inşa etme ve kişiselleştirme fırsatı veren bu platform, sanal varlıkların ve NFT'lerin alınıp satılabilirlik imkanı olan bir platformdur. CryptoVoxels, sanal dünya deneyimini blockchain teknolojisiyle birleştirerek dijital varlıkların ve arazilerin gerçek dünya değerine sahip olduğu bir ekosistem yaratmıştır. Bu, kullanıcılara dijital sanat eserleri, binalar ve diğer yapılar yaratıp bunları alıp satarak gerçek gelir elde etme fırsatı sunmaktadır. Ayrıca kullanıcıların kendi sanal galerilerini, mağazalarını ve yaşam alanlarını oluşturmalarına da olanak tanımaktadır (Hamdi, A. 2022).

Platform, 3D voxel sanatı kullanılarak inşa edilen ve ziyaret edilen çeşitli sanal bölgeler ve yapılarla doludur. Kullanıcılar bu sanal dünyada gezinebilir, keşfedebilir, diğer kullanıcılarla etkileşime girebilir ve çeşitli etkinliklere katılabilir. Ek olarak CryptoVoxels, kullanıcılara kendi etkinliklerini ve buluşmalarını düzenleme veya mevcut etkinliklere katılma fırsatı da sunarak platformu sosyal ve etkileşimli hale getirmektedir. CryptoVoxels'in arkasındaki ekip, platformu sürekli olarak geliştirmeye ve kullanıcı deneyimini iyileştirmeye çalışmaktadır (Yücedağ, A. 2023).

3.1.2.12. Decentraland(2017)

Decentraland, 2017 yılında başlatılan ve kullanıcılarının Ethereum blockchain sisteminde arazi sahibi olmasına ve bu araziye özelleştirmesine, inşa etmesine ve hatta satmasına olanak tanıyan bir metaverse platformudur. Ariel Meilich ve Esteban Ordano tarafından

yaratılan Decentraland, sanal bir dünyada arazi satın almanıza, satmanıza ve üzerinde değişiklik yapmanıza olanak tanıyan tamamen merkezi olmayan bir yapıya sahiptir. Decentraland'da kullanıcılar "MANA" adı verilen bir kripto token kullanarak sanal "arazi" satın alabilmektedirler. Sahip oldukları arazilere binalar inşa edebiliyor, sanat galerileri oluşturabiliyor, oyunlar tasarlayabiliyor ve hatta bu alanlarda sosyal etkinlikler bile düzenleyebiliyorlardır. Bu da kullanıcılara kendi sanal dünyalarını yaratma ve bu dünyalarda çeşitli deneyimler yaşama fırsatı sunmaktadır (Aydoğdu, B. ve Toy, E. 2023).

3.1.2.13. Alien Worlds: Master the Metaverse(2020)

"Alien Worlds: Master the Metaverse" (Alien Worlds), blockchain teknolojisine dayalı ve NFT'ler tarafından desteklenen bir çevrimiçi oyun ve metaverse platformudur. 2020 yılında piyasaya sürülen Alien Worlds, kullanıcılara farklı gezegenlerde madencilik yapma, arazi satın alma ve kendi jetonlarını kazanma fırsatı sunmaktadır (Seifoddini, J. 2022).

Oyun, kullanıcıların sanal bir evrende etkileşimli olarak yer almasına olanak tanımaktadır. Kullanıcılar oyun içinde araziler ve öğeler satın alabilir, bunları geliştirebilir ve diğer oyuncularla ticaret yapabilmektedir. Ek olarak kullanıcılar, çeşitli görevleri tamamlayarak, savaşa katılarak veya madencilik yaparak platformun yerel kripto para birimi olan Trilium'da (TLM) kazanabilirler. Alien Worlds, metaverse kavramının bir parçası olarak, gerçek dünya ekonomisine paralel bir ekonomi yaratmaya yönelik önemli bir adımdır. Blockchain teknolojisi, oyun içi varlıkların ve tokenlerin güvenli bir şekilde saklanması, alınıp satılmasını ve aktarılmasını sağlamaktadır.

3.1.2.14. Horizon Worlds(2021)

Horizon Worlds, Meta Platforms, Inc. (Facebook Inc. olarak biliniyordu) tarafından geliştirilen metaverse platformudur. Horizon Worlds, sanal bir 3 boyutlu dünyada kullanıcıların bir araya gelebileceği, kendi alanını yaratabileceği, etkileşimde bulunabileceği ve farklı deneyimler yaşayabileceği bir ortamdır. Kullanıcılar avatarları aracılığıyla birbirleriyle sosyal etkileşime girebiliyor, oyun oynayabiliyor ve farklı aktiviteler gerçekleştirebiliyordur (Pınarbaşı, G. 2022).

Horizon Worlds, 2021'in sonlarında piyasaya sürüldü ve hızla popülerlik kazanmıştır. Meta'nın açıklamalarına göre platform, ilk birkaç ayda kullanıcı sayısını ciddi oranda artırmayı başarmıştır. Kullanıcılara kendi sanal dünyalarını yaratma ve özelleştirme konusunda geniş olanaklar sunmakta ve bu da onlara yaratıcılık konusunda neredeyse sınırsız bir kapsam sağlamaktadır. Horizon Worlds, metaverse konseptinin önemli bir parçasıdır ve Meta'nın "metaverse" vizyonunun kalbinde yer alan bir platformdur. Meta, Horizon Worlds ile insanların sanal dünyada vakit geçirme, iletişim kurma ve bir araya gelme şekillerini yeniden şekillendirmeyi hedeflemektedir. Horizon Worlds'ün ardındaki fikir, fiziksel dünyanın sınırlamalarından arınmış, zengin ve sürükleyici bir sanal dünya yaratmaktır. 2023 yılının ilk yarısında önemli miktarda yatırım çekmeyi başaran metaverse projeleri, toplam 707 milyon dolarlık yatırım olarak dikkat çekmiştir. Bu yatırımlar, kripto pazarındaki dalgalanmalara ve metaverse arazi fiyatlarındaki düşüslere rağmen gerçekleşmiştir. Ancak çeşitli şirketler ve yatırımcılar metaverse'in geleceğinden emin olmaya devam etmektedirler.

3.1.3. Tahminler ve Gelecek Perspektifleri

Metaverse dijital dünyanın nihai sınırını temsil ederken, oyun endüstrisi bu yeni evrende öncü rolü üstlenmektedir. Teknolojik yeniliklerin getirdiği fırsatlarla birlikte oyun deneyimleri gerçek dünyaya paralel bir boyut kazanmış ve bu dönüşümde 3 boyutlu grafikler ile sanal ve artırılmış gerçeklik ön plana çıkmıştır. Oyunlar artık sadece rekabet ortamları olmaktan çıkmış, insanların etkileşimde bulunabileceği, sosyal ve kültürel deneyimler yaşayabileceği platformlara dönüşmüştür. Metaverse platformları sundukları geniş oyun ve eğlence olanaklarıyla ilgi odağı haline gelmiştir. Bu yenilikçi platformlar, kullanıcılara sadece oyun oynama fırsatı sunmakla kalmıyor, aynı zamanda sanal ekonomi içerisinde alışverişe ve çeşitli sosyal etkileşimlere de olanak sağlamaktadır. "Meta" adını alan sosyal medya devleri Facebook, Instagram ve WhatsApp'ın bu alana yaptığı yatırımlar, küresel çapta Metaverse'e olan ilgiyi ve yatırımı artırmıştır, böylece oyun sektörünün daha geniş kitlelere ulaşması sağlanmıştır (Savaş, S. , Güler, O. , Kaya, K. , Çoban, G. , Güzel, S.G. 2021).

Metaverse, oyun ve eğlence sektörüne yeni bir boyut kazandıracaktır, sektörün dinamizmini ve çekiciliğini artıracaktır. Bu sayede oyun deneyimleri, karakterler ve içerikler daha da zenginleşecek ve oyun dünyası çok daha katılımcı ve etkileşimli hale gelecektir. Metaverse ile oyunlar, sürekli gelişen teknolojiye uyum sağlayabilecek esnek bir yapıya sahip olacak ve Metaverse'nin sunduğu geniş çerçeve sayesinde oyun sektörü eğlence odaklı olmaktan çıkıp sosyal etkileşim, öğrenme ve inovasyon platformlarına dönüşecektir.

Metaverse, teknoloji ve mimariyi yenilikçi bir birliktelik içinde harmanlayarak sınırsız yaratıcılık sunmaktadır. Bu alanda 3 boyutlu modelleme ve artırılmış gerçeklik gibi yenilikler metaverse'in mimari dünyasını şekillendiriyor ve fiziksel dünyadaki tasarımlara yeni bakış açıları getirmektedir. Pandemi süreci uzaktan çalışmanın önemini vurgulamış, sanal ofis ve çalışma alanlarına olan talebin artması, mimariye dijital dünyada işlevsel ve etkileyici alanlar yaratma sorumluluğunu yüklemiştir. Mimarlar metaverse ortamında tasarladıkları mekan ve nesneleri NFT olarak sunarak yaratıcı projelerini geniş kitlelere ulaştırma ve ekonomik değere dönüştürme fırsatı yakalamışlardır (Şener, Y. 2022).

Metaverse'nin eğitim alanındaki etkileri de derin ve dönüştürücüdür; Mimarlık eğitiminde yenilikçi bir etki yaratarak öğrencilere ve öğretmenlere zengin etkileşim ve öğrenme ortamları sunmaktadır. Metaverse sayesinde eğitim daha esnek hale gelmekte ve öğrenciler gerçek dünya mimarisini ve tasarım tekniklerini sanal ortamda doğrudan deneyimleme şansına sahip olmaktadır. Bu ortam, küresel bir bakış açısı kazanmalarına ve dünya çapında bir ağın parçası olarak farklı kültür ve disiplinlerden yenilikçi fikirler edinmelerine olanak tanımaktadır. Z kuşağı, doğuştan gelen dijital becerileri sayesinde metaverse ortamında kendilerini daha kolay ifade edebiliyor, bu da eğitim sürecini daha öğrenci merkezli ve etkili kılmaktadır. Metaverse, öğrencilere pratik deneyimler sunarak ve onlara gerçek dünyadaki uygulamalar için gerekli bilgi ve becerileri sağlayarak mimarlık eğitimini daha bütünsel ve sürükleyici bir deneyime dönüştürmüştür (Yüksel, Ş. , Yıldız, S. 2022).

Metaverse, hayal gücünün sınırlarını zorlayan, dijital ve fiziksel dünyalar arasında yenilikçi köprüler kurmaya olanak tanıyan bir evrendir. Bu evren, toplumun her kesimine, çok çeşitli sektörlerle ve hayatın her alanına nüfuz edecek bir dizi sarsıcı değişim vaat etmektedir. Metaverse, sosyal etkileşimi ve topluluk oluşturmaya yeniden tanımlama potansiyeline sahiptir. Metaverse sayesinde insanlar sanal ortamda yeni sosyal deneyimler yaşayacak, etkileşime girecek ve güçlü topluluklar oluşturacaktır. Bu, bireylerin ve toplulukların sınırlar olmadan bir araya gelip sosyalleşebileceği yenilikçi bir alan yaratacaktır. Metaverse'in dönüştürücü etkisinden ekonomi ve ticaret de yararlanacaktır. Sanal ürünler, hizmetler ve yeni iş modelleriyle dolu bir ekonomik yeniden yapılanma görmeye başlamamız muhtemeldir. Kripto paralar ve NFT'ler gibi dijital varlıklar bu yeni ekonomik düzende önemli rol oynayacaktır ve ticaretin şeklini değiştirecektir.

4. ÖRNEK OLAY İNCELEMELERİ

Bu tez bölümünde, oyun, sosyal platformlar ve sinema sektöründe mekan tasarımlarını görsel olarak inceleyeceğiz. Bu inceleme, bu alanlardaki mekan tasarımının, kullanıcı deneyimi ve algısına nasıl etki ettiğini, aynı zamanda bu mekanların sanatsal ve estetik yönlerini detaylı bir şekilde ele alacak. Oyun, sosyal platformlar ve sinema sektöründe, kurgusal mekanların nasıl yaratıldığı, bu mekanların hikaye anlatımındaki rolleri ve izleyici veya kullanıcı üzerindeki etkileri açısından önemli örnekler sunmaktadır.

Öncelikle, popüler video oyunlarındaki mekan tasarımlarına bakacağız. Oyunların kurgusal dünyaları, genellikle oyunculara sürükleyici bir deneyim sunmak için tasarlanır. Bu bölümde, oyunlarda kullanılan çeşitli mekan tasarımlarının, oyunun hikayesi ve oynanışı üzerindeki etkilerini analiz edeceğiz. Özellikle, oyunların atmosferini nasıl şekillendirdiğini, oyuncuların oyun içindeki kararlarını nasıl etkilediğini ve genel oyun deneyimini nasıl zenginleştirdiğini ele alacağız.

Sonrasında, sosyal platformlarda mekan tasarımının önemini ele alacağız. Sosyal medya platformları ve dijital ortamlar, kullanıcılara sanal mekanlarda etkileşim kurma imkanı sunar. Bu bölüm, bu dijital mekanların tasarımının, kullanıcıların etkileşim şekilleri ve sosyal deneyimleri üzerinde nasıl bir etkisi olduğunu araştırarak. Kullanıcıların bu platformlarda ne kadar zaman geçirdikleri, nasıl etkileşimde bulundukları ve bu mekanların tasarımının kullanıcı deneyimine nasıl katkıda bulunduğunu inceleyeceğiz.

Son olarak, sinema endüstrisinde mekan tasarımının önemine odaklanacağız. Filmlerde mekan, sadece bir arka plan değil, aynı zamanda hikayenin bir parçasıdır. Karakterlerin psikolojisi ve hikayenin gelişimi üzerinde etkili olan bu mekanlar, izleyicilere hikayenin daha derin anlamlarını aktarmada kritik rol oynar. Bu bölümde, belirli filmlerdeki mekan tasarımlarının, hikayenin anlatımı ve izleyici deneyimi üzerindeki etkilerini inceleyeceğiz. Bu bölümde yapılan analizler, mekan tasarımının oyun, sinema ve sosyal platformlarda nasıl kritik bir rol oynadığını ve bu mekanların sanatsal, estetik ve

deneyimsel açılardan nasıl değerlendirildiğini ortaya koyacaktır. Bu incelemeler, mekan tasarımının yalnızca görsel bir öge olmaktan öte, hikaye anlatımı ve kullanıcı deneyimi üzerinde derin etkileri olan bir sanat formu olduğunu gösterecek.

4.1. Oyunlarda Kurgusal Mekan Tasarımı

Atmosfer, video oyunlarında görsel tasarımın merkezinde yer almaktadır. Atmosfer, oyuncunun oyun dünyasını deneyimleme şeklini belirleyen ve o dünyayla etkileşim kurma şeklini etkileyen ve kendini o dünyada yakalayan hayati bir faktördür. Tasarımın kritik bir parçası olan çevre tasarımı, oyuncunun deneyimlediği dünyanın canlı ve inandırıcı olmasını sağlamaktadır. Bu, oyuncunun dünyada hangi yoldan seçim yapacağına ve oyunun genel estetiği ve hissi üzerinde karar vermesine yardımcı olan görsel ve yapısal ipuçlarını içerebilmektedir.

Gerçekçilik, oyun tasarımında önemli bir kavramdır ve gerçek dünyayla uyumlu ve ikna edici bir şekilde bir kişinin veya olayın varlığını ifade etmektedir. Buna ek olarak, doğallık, oyun dünyasında unsurların ve hikayenin uygun ve sadık bir şekilde sunulmasını ifade etmektedir. Bu iki kavramın oyunun oynanabilirliğini ve oyuncunun oyun dünyasına olan bağlılığını artırmada kritik bir rolü vardır. Oyunun görsel tasarımı bir yandan gerçekçi grafiklere sahip olabilirken, diğer yandan oyuncu benzersiz ve tutarlı bir dünya sunmalıdır. Bu, oyunun sadece görsel terimler açısından değil, aynı zamanda karakterin yaşadığı hikaye ve oyun mekaniği açısından gerçekçi ve ikna edici olmasını gerektirmektedir.

4.1.1. Örnek Oyun İncelemeleri ve Analizleri:

Bu tez bölümünde, çeşitli video oyunlarından örnekler seçerek mekan tasarımlarının analizini yapacağız. Bu inceleme, oyun mekanlarının nasıl tasarlandığına, bu tasarımların oyun deneyimine nasıl katkıda bulunduğuna ve bu mekanların oyunun genel atmosferi ve hikayesiyle nasıl entegre edildiğine odaklanacak.

Öncelikle, farklı türlerdeki oyunlardan örnekler seçerek, bu oyunların mekan tasarımlarının oyunun teması ve hikayesiyle nasıl uyumlu olduğunu gözlemleyeceğiz. Örneğin, bir macera oyunundaki gizemli ormanlar, kentsel bir aksiyon oyunundaki detaylı şehir manzaraları ya da bir fantezi oyunundaki büyülü krallıklar gibi. Her oyun örneğinde, mekanın tasarım özellikleri, kullanılan renkler, dokular ve ışıklandırma teknikleri gibi detaylar incelenecek.

Ayrıca, bu mekanların oyunun hikayesi ve karakterleriyle nasıl etkileşime girdiği, oyuncunun bu mekanlarda nasıl hissettiği ve oyunun genel atmosferine nasıl katkı sağladığı da ele alınacak. Özellikle, oyun tasarımında kullanılan sanal mimari unsurlar ve bu unsurların kullanıcıların oyun dünyasıyla etkileşimlerini nasıl şekillendirdiği üzerinde durulacak.

Bu bölümün sonunda, oyunlarda mekan tasarımının önemini vurgulayacak ve gelecekteki oyun tasarımları için potansiyel yenilikçi yaklaşımlar üzerine düşünceler sunulacak. Bu, oyun tasarımcılarına ve oyunculara, oyun mekanlarının sadece görsel bir arka plan olmaktan daha fazlası olduğunu ve oyunun hikayesi, atmosferi ve deneyimi üzerinde önemli bir etki yarattığını anlamalarında yardımcı olacak.

4.1.1.1.Red Dead Redemption 2 (Açık Dünya Oyunu)

Red Dead Redemption 2 (RDR2), Rockstar Games'in başyapıtı olan ve 2018'de piyasaya sürülen aksiyon-macera temasına sahip destansı bir açık dünya oyunudur. Serinin üçüncü oyunu olarak, 2010 yılında çıkan Red Dead Redemption'ın ön hikayesi niteliğinde olan bu eser, 1899 yılında, Amerika'nın Vahşi Batı'sında geçmektedir. Van der Linde çetesinin kanun kaçağı bir üyesi olan Arthur Morgan olarak, oyuncular da bu kurgusal dünyayı keşfetmektedir ve oyunda ilerlerken çeteyi terk eden John Marston'un hikayesine tanık olmaktadır. RDR2 gerçekçi ve sürükleyici bir açık dünya deneyimi sunmaktadır. Oyuncular birinci ve üçüncü şahıs perspektifleri arasında geçiş yapabilmekte ve geniş, etkileşimli bir dünyada özgürce dolaşabilmektedirler. Oyun, çatışmalardan soygunlara, avcılık ve NPC'lerle etkileşime kadar çeşitli oyun unsurları içermektedir. Ahlaki tercihler de oyunun önemli bir parçasıdır ve oyuncuların kararları karakterlerinin onur düzeyini etkilemektedir.



Şekil 4.1. Red Dead Redemption 2, (Pinterest)

Bu görsel, "Red Dead Redemption 2" oyunun bir sahnedir ve özellikle oyunun mekan tasarımındaki ayrıntılara ve atmosferik etkiye dikkat çeken bir kesittir. Görseldeki sahne, tipik bir vahşi batı kasabasının ana caddesini göstermektedir. Her şeyden önce, kasabanın yapıları oldukça otantiktir ve dönemin mimarisine uygun olarak tasarlanmıştır. Ahşap yapılar tarihi dokuyu hissettirirken, binaların cephelerindeki işaretler ve detaylar bu kasabanın canlı olduğunu göstermektedir. Kasabanın yolu, dönemin ulaşım ve taşıma koşullarını yansıtan çamur ve toprakla kaplıdır. Bu hem atmosferik bir detaydır hem de oyuncuya dönemin zorluklarını ve yaşam koşullarını hatırlatmaktadır.



Şekil 4.2. Red Dead Redemption 2, (Pinterest)

Bu etkileyici görsel, Red Dead Redemption 2'nin mekan tasarımındaki başarısını ve inandırıcılığını gösteren bir sahnedir. Her şeyden önce, aydınlatma bu yerin inandırıcılığında önemli bir rol oynamaktadır. Avize ve duvar lambalarından dağılmış loş ışık iç mekanın sıcak ve samimi bir atmosferi olmasını sağlamaktadır. Lambaların estetik tasarımı, dönemin mimari ve sanatsal zevkini yansıtmaktadır. Mekânın iki katlı yapısı oyuncuya derinlik hissi vermektedir. Ahşap korkuluklar ve sütunlarla dönemin zanaatkarlığı ve estetiği vurgulanmaktadır. Ahşap tonları ve detaylı dokusu, mekâna gerçekçilik katmaktadır. Dekoratif detaylar arasında duvardaki tablolar dikkat çekmektedir. Bu tablolar, dönemin sanatsal zevkini ve kültürel değerlerini temsil etmektedir. Masaların ve sandalyelerin konumu, alanın sosyal etkileşimler için bir buluşma noktası olarak tasarlandığını göstermektedir.

4.1.1.2.The Elder Scrolls V: Skyrim (Rol Yapma Oyunu)

The Elder Scrolls V: Skyrim, oyun dünyasının mekan tasarımı ve çevre düzenlemesi açısından başarılı bir örnek olarak kabul edilmektedir. Bethesda Game Studios tarafından geliştirilen ve 2011 yılında yayınlanan bu rol yapma oyunu, fantastik bir dünya evreninde geçer ve oyunculara sınırsız bir keşif özgürlüğü sunmaktadır.

Mekan tasarımının başarısı, oyunun atmosferine ve genel deneyimine büyük katkıda bulunmaktadır. Skyrim'in geniş açık dünyası, ayrıntılı olarak tasarlanmış ormanlar, nehirler, dağlar ve ovalarla doludur. Her yer, eşsiz ekosistemi ve dünyayı gerçekten yaşayan ve nefes alan bir yer haline getiren çeşitli fauna ve flora ile doludur. Şehirler ve köyler, farklı mimari stiller ve kültürel unsurlar, her birinin benzersiz bir kimliği vardır. Yüksek duvarlarla çevrili, kalenin sert mimarisi, dağın tepesindeki karla kaplı kaleler, konforlu orman köyleri ve nehirdeki ticaret kasabaları, oyunun dünyasının çeşitliliğini ve zenginliğini yansıtmaktadır.



Şekil 4.3. The Elder Scrolls V: Skyrim, (Pinterest)

Bu kesit "The Elder Scrolls V: Skyrim" oyunundan bir sahneyi temsil eder ve oyunun mekan tasarımındaki detayların harika bir örneğidir. Köyün yapısı Nord kültürünün basit ama işlevsel mimari tarzını yansıtmaktadır. Ahşap yapılar, saman çatılar ve kaba taş yollar, Skyrim'in sert iklimi ve coğrafyasına göre inşa edilmiş gibi görünmektedir. Bu, oyuncuya köyün yıllarca birçok doğal afete ve savaşa tanık olduğu hissi vermektedir.



Şekil 4.4. The Elder Scrolls V: Skyrim, (Pinterest)

Bu görsel, "The Elder Scrolls V: Skyrim" oyunundan iç mekan tasarımı örneği göstermektedir ve oyunun iç mekan detaylandırılmasına iyi bir örnektir. Mekanda ilk dikkat çeken şey büyük taş şömine. Şömine, mekanın sıcak ve konforlu bir atmosfere sahip olduğunun göstergesidir. Ateşin yandığı bu şömine, Skyrim'in soğuk ve karlı iklimi göz önüne alındığında, evlerin sıcak tutulmasının ne kadar önemli olduğunu anlatmaktadır. Buna ek olarak, şöminede kurutulmuş otlar ve etler, oyunun yaşam tarzını vurgulamaktadır. Taş zeminin rustik tasarımı, bu dünyanın sert ve doğal yapısını yansıtmaktadır. Mobilyaların ahşap yapısı, Nord kültürünün basit ve işlevsel tarafını göstermektedir. Özellikle, masadaki yiyecekler, içecekler ve diğer ürünler bu dünyada günlük yaşamın nasıl olduğuna dair ipuçları vermektedir.

4.1.1.3.The Last of Us Part II (Post Apokaliptik Aksiyon-Macera Oyunu)

"Last of Us Of Us Part II", Naughty Dog tarafından geliştirilen ve PlayStation 4 için Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera ve hayatta kalma korku oyunudur. 2020'de piyasaya sürülen bu oyun ilk oyunun devamıdır. Oyun, kıyamet sonrası bir dünyada mantar enfeksiyonunun neden olduğu zombi benzeri bir yaratık salgınından yaklaşık yirmi beş yıl sonra anlatmaktadır. Hikaye, Ellie adında genç bir kızın intikam yolculuğuna odaklanmaktadır. Bu yolculuk sırasında Ellie'nin karşılaştığı duygusal ve fiziksel zorluklar oyunun ana temasıdır.

Mekan tasarımı açısından, "The Last of Us Part II", yıkılmış şehirler, ormanlar, dağlar ve nehirler gibi ayrıntılı doğal ve kentsel ortamlar sunmaktadır. Bu yerler, oyunun atmosferini derinleştiren, oyuncuya görsel bir şölen sunan ve hikayenin tonunu belirleyen unsurlardır. Özellikle doğanın nasıl tekrar kontrolü ele geçirdiğini yıkılmış şehirlerde görmek oyunun post-apokaliptik temasını güçlendirmektedir.



Şekil 4.5. The Last of Us Part II, (Pinterest)

Görsel, "The Last of Us Part II" nin kıyamet sonrası atmosferini mükemmel bir şekilde yansıtmaktadır. Yollarda biriken çamur ve su birikintileri, nemli bir atmosfer olduğunu göstermektedir. Dikkat çeken yeşil bitki örtüsü, doğanın kentsel alanları nasıl geri kazandığını göstermektedir. Yıkık dökük binalar, paslanmış araçlar ve sokak levhasındaki "Dead End" yazısı, bir zamanlar buranın canlı ve hareketli bir yer olduğunu, şimdi ise terk edilmiş ve unutulmuş olduğunu açıklamaktadır. Sisli ve puslu arka plan, oyun boyunca hissedilen tuhaf ve belirsiz atmosferi desteklemektedir. Bu, oyuncunun neyle karşılaşacağını bilmediği bir dünyayı ve sürekli bir tehlike hissi temsil etmektedir.



Şekil 4.6. The Last of Us Part II, (Pinterest)

Yüksek binaları çevreleyen yoğun bitki örtüsü, doğanın kıyamet olayından sonra şehri nasıl ele geçirdiğini göstermektedir. Binaların bazılarında camların kırıldığı, bazılarında ise doğanın içeri sızdığı görülmektedir. Bu, bir zamanlar bu yapıların yaşanılan, hareketli yerler olduğunu, şimdiyse terk edilip doğaya bırakıldığını anlamaktadır.



Şekil 4.7. The Last of Us Part II, (Pinterest)

Bu görsel, "The Last of Us Part II" oyununun post-apokaliptik atmosferini ve mekan tasarımının harika bir şekilde sergilemektedir. Öncelikle, mekanın genel dokusunda, doğanın, insanoğlunun yarattığı yapıları ne kadar hızlı ele geçirebileceğini gözler önüne seren bir yıkım ve doğal sızma görmekteyiz. Her şeyden önce, alanın genel dokusunda, doğanın insanların ürettiği yapıları ne kadar hızlı ele geçirebileceğini ortaya koyan bir yıkım ve doğal sızma görmekteyiz. Binaların duvarlarındaki yosunlar ve sarmaşıklar, doğanın bu alanı ne kadar süredir ele geçirdiğini göstermektedir. Bu, doğanın her zaman hükmetmeye hazır olduğunu ve insanoğlunun zayıflığında doğanın ne kadar hızlı yayılabileceğini vurgulamaktadır.

Yerlerde biriken su, bu alanda yağışın sıklıkla yaşandığını göstermektedir. Yerdeki su birikintileri ve yansımaları, oyunun grafik motorunun detayları ne kadar başarılı bir şekilde detaylandığını göstermektedir. Odaya dağılmış eşyalar, buranın bir zamanlar yaşam alanı olduğunu göstermektedir fakat şimdi terk edilmiş ve bozulmuş haldedir. Özellikle odanın ortasındaki masada bulunan eşyalar, bu mekanın bir zamanlar ne kadar önemli olduğunu ve burada yaşayanların ne kadar aceleyle terk ettiğini anlatmaktadır.



Şekil 4.8. The Last of Us Part II, (Pinterest)

Bu sahne "The Last of Us Part II" oyunundan alınan terkedilmiş bir kafe sahnesini betimlemektedir. Mekan tasarımı, post-apokaliptik dünyada ne kadar zaman geçtiğini ve yaşanan değişimleri öne çıkarmasıyla dikkat çekmektedir. Öncelikle kafenin mimarisi modern bir tasarıma sahiptir. Büyük pencereler ve cam kapılar buranın bir zamanlar ferah ve aydınlık olduğunu göstermektedir ancak kırık camlar ve dışarıdan sızan soğuk ışık, mevcut kasvetli atmosferi ve buranın artık güvenli olmadığını vurgulamaktadır.

İçeride, terk edilmiş ve kullanılamaz durumdaki kahve makineleri, sandalyeler ve diğer eşyalar, hızla terk edilen bir alanın işaretleri olarak göze çarpmaktadır. Yerlere saçılan çöp ve döküntüler, mekanın uzun süredir temizlenmediğini ve yıllardır insan ayağının görülmediğini göstermektedir. Duvarlara asılan tabela ve posterler mekanın bir zamanlar ne kadar canlı ve popüler olduğuna dair ipuçları vermektedir. Özellikle "Clean Hands" (Temiz Eller) yazan afiş, oyunun ana teması olan hastalık ve enfeksiyonla doğrudan bağlantılı olup, oyuncuya bu dünyanın ne kadar tehlikeli olduğunu hatırlatmaktadır.

4.1.1.4. Assassin's Creed: Odyssey (Aksiyon-Macera Türü Tarihsel Video Oyunu)

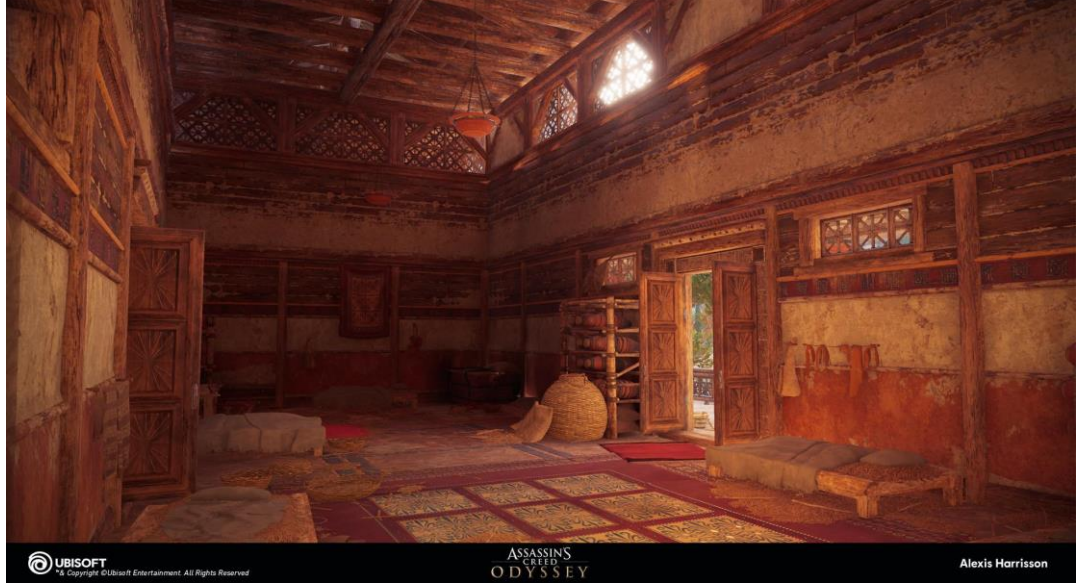
"Assassin's Creed: Odyssey", Ubisoft Quebec'in Antik Yunan'ın renkli dünyasını mükemmeliyetçilik anlayışıyla yeniden canlandırdığı bir başyapıttır. Her köşesi tarihi olaylar ve mitolojik hikayelerle bezenen bu oyun, oyuncuya hem aksiyon deneyimi sunmakta hem de onu tarihle iç içe bir yolculuğa çıkarmaktadır. Oyunun coğrafi yapısı Ege'nin sakin adalarından Atina'nın hareketli sokaklarına kadar uzanmaktadır; Sparta'nın zorlu savaş alanlarından Delphi'nin gizemli tapınaklarına kadar uzanmaktadır. Bu geniş yelpazede oyuncu Antik Yunanistan'ın her köşesini keşfederken aynı zamanda o dönemin tarihi yapıları ve doğal güzelliklerini de tanıma fırsatı bulmaktadır.

Ubisoft Quebec, oyunun mekanı tasarımında Antik Yunan'ın mimari ve kültürel özelliklerini titizlikle yeniden yaratmıştır. Bu sayede Parthenon Tapınağı'nın etkileyici mimarisi veya Atina Akropolü'nün ihtişamı, oyuncunun karşısına tıpkı gerçekte olduğu gibi çıkmaktadır. Ayrıca oyunda Antik Yunan toplumunun günlük yaşamına dair ayrıntılara da yer verilmektedir. Pazar yerleri, tapınaklar, tiyatrolar ve agoralar oyunun atmosferini zenginleştiren unsurlar arasındadır.



Şekil 4.9. Assassin's Creed: Odyssey, (Pinterest)

Öncelikle arka planda yükselen büyük tapınak Antik Yunan mimarisinin klasik özelliklerini bütünüyle yansıtmaktadır. Dikdörtgen yapısı, sütunları ve çatı detayları bize dönemin en bilinen yapılarından Parthenon'u hatırlatmaktadır. Binanın tepede konumlandırılması ona hem prestij hem de stratejik avantaj kazandırmıştır, böylece kasabayı yukarıdan gözlemleme olanağı sağlamaktadır. Kasaba tipik Ege kıyı kasabalarının mimari özelliklerini taşımaktadır. Çok katlı taş evlerin kırmızı çatıları bölgenin doğal malzemelerini ve yerel mimari geleneğini yansıtmaktadır. Kasabanın denizle bütünleşmesi, ticareti ve denizle olan bağını vurgulamaktadır. Sağdaki devasa kaya ve üzerindeki Poseidon çatalı hem mimari hem de doğal mekan tasarımı açısından dikkat çekicidir. Bu, insan yapımı ve doğal unsurların nasıl uyum içinde bir arada sunulabileceğinin güzel bir örneğidir.



Şekil 4.10. Assassin's Creed: Odyssey, (Alexis Haisson)

Bu görselde "Assassin's Creed: Odyssey" oyunundan alınmış bir iç mekan detayına sahip sahne görmekteyiz. Mekanın tasarımı Antik Yunan dönemine ait mimari estetik ve detaylarla zenginleştirilmiştir. Mekanda kullanılan doğal malzemeler dönemin yerel mimarisini yansıtmaktadır. Ahşap detaylar, kiremit renk tonları ve doğal taş dokusu dönemin sıcak ve otantik atmosferini yaratmaktadır. Bu malzemelerin kullanımı mekanın hem işlevsel hem de estetik açıdan döneme uygun olduğunu göstermektedir. Ahşap girişlerin kullanımı ve detaylı oymalar dönemin işçilik becerisini ve estetiğini ön plana çıkarmaktadır. Ayrıca pencere ve kapılarda kullanılan geometrik desenler Antik Yunan mimarisinin klasik detaylarındanıdır.

Mekana giren, pencerelerden süzülen ve iç mekanı aydınlatan doğal ışık, mekanın işlevselliğini arttırmaktadır ve samimi bir atmosfer yaratmaktadır. Ayrıca tavanın ortasında asılı olan fener de o dönemin aydınlatma elemanlarının bir örneğidir. Yerlerdeki rengarenk kilimler, duvarlardaki sanatsal süslemeler ve duvarda asılı eşyalar o dönemin günlük yaşamından ve kültüründen sahneleri yansıtmaktadır.



Şekil 4.11. Assassin's Creed: Odyssey, (Alexis Haisson)

Görseldeki mekanın tasarımı Antik Yunan döneminin mimari özelliklerini ve estetik anlayışını oldukça başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. İlk göze çarpan unsurlardan biri ahşap direkler ve kirişlerdir. Direklerin üst kısımlarındaki sarmal motifler dönemin klasik sanatını yansıtan detaylar arasında yer almaktadır. Ayrıca direklerin yıpranmış ve eskimiş görünümü de oyunun tarihi atmosferini derinleştiren bir etkiye sahiptir. Resimdeki duvar freskleri de Antik Yunan sanatının öne çıkan unsurlarıdır. Renkli fresklerde görülen figür ve motifler, o dönemin mitolojik hikayelerini ve günlük yaşamını yansıtan detaylarla süslenmiş. Bu detaylar hem mekanın gerçekçiliğini artırıyor hem de oyuncuya dönemin kültürü hakkında ipuçları vermektedir. Mekanın zemini renkli mozaik taşlarla döşenmiştir. Mozaikler Antik Yunan ve Roma dönemlerinde popüler bir zanaat dalıydı ve bu geleneğin burada da devam ettiğini görmekteyiz.

4.2.Sosyal Platformlarda Kurgusal Mekan Tasarımı

Sosyal platformlar kullanıcıların sanal ortamlarda iletişim kurmasına ve etkileşimde bulunmasına olanak tanımaktadır. Bu platformlarda genellikle kurgusal mekan tasarımı kullanıcı deneyiminin merkezinde yer almaktadır. İyi tasarlanmış bir mekan, kullanıcıyı içine çekebilmektedir, sosyal etkileşimi teşvik edebilmekte ve onları platformda daha

uzun süre tutabilmektedir. Bir alanın tasarımı, kullanıcının platform içindeki etkileşimini ve genel deneyimini büyük ölçüde etkilemektedir.

4.2.1. Sosyal Medya Platformlarında Kurgusal Mekan Kullanımı

Bu tez bölümünde, sosyal medya platformlarındaki kurgusal mekan kullanımını ve bu mekanların kullanıcı deneyimi üzerindeki etkilerini detaylı bir şekilde inceleyeceğiz. Günümüzde sosyal medya, sadece iletişim ve etkileşim aracı olmaktan öte, kullanıcıların kendilerini ifade etmeleri ve sanal ortamlarda bulunmaları için çeşitli kurgusal mekanlar sunmaktadır. Bu bölümde, çeşitli sosyal medya platformlarındaki sanal mekanlar, bu mekanların tasarım özellikleri ve bu mekanların kullanıcı etkileşimi üzerindeki rolü ele alınacak.

Sosyal medya platformlarında kullanılan kurgusal mekanlar, kullanıcıların sanal kimliklerini yansıtan ve sosyal etkileşimlerini zenginleştiren önemli unsurlardır. Bu mekanlar, gerçek dünyadan alınan veya tamamen hayal ürünü olan çeşitli temaları içerebilir ve kullanıcıların sanal dünyada kendilerini nasıl konumlandıklarını gösterir. Platformlardaki bu mekanların görsel tasarımı, kullanıcı deneyimini doğrudan etkileyen bir faktördür ve bu tasarımlar kullanıcıların platformda geçirdikleri süreyi, etkileşim kalitesini ve genel memnuniyetlerini önemli ölçüde etkileyebilir.

4.2.1.1. VRChat: Tamamen Kişiye Göre Özelleştirilebilir Kurgusal Mekanlar

VRChat, kullanıcıların kendi sanal alanlarını oluşturabilecekleri bir sosyal VR platformudur. Kullanıcılar Unity motorunu kullanarak kendi sanal alanlarını tasarlamaktadırlar ve bu alanlarda diğer kullanıcılarla etkileşime girebilmektedirler. Örneğin bir fantezi ormanında, bir uzay istasyonunda ya da antik bir tapınakta sosyal etkinlikler düzenlenebilmektedirler.



Şekil 4.12. Japon Tapınağı - Japan Shrine, (ITOAR)

Bu VRChat mekanı, klasik Japon mimarisinin ayırt edici unsurlarını başarılı bir şekilde yansıtan etkileyici bir tapınak tasarımıdır. Görüntüde ilk dikkat çeken şey, tomurcuklanmış sakura ağaçlarının altında yer alan ahşap tapınağın naif yapısıdır. Tapınak, detaylı ahşap oymaları, özenle yerleştirilmiş sütunları ve belirgin yeşil çatısıyla geleneksel Japon estetiğini mükemmel bir şekilde yansıtmaktadır. Ayrıca zeminin kaldırım taşlarıyla kaplı olması ve zeminin ortasında bank ile huzurlu bir meditasyon alanı yaratılmıştır. Arka planda beyaz duvarlar ve tapınağın duvarlarına entegre edilmiş geleneksel Japon fenerleri yer almaktadır ve mekanın özgünlüğüne katkıda bulunmaktadır. Ayrıca sakura ağaçlarının pembe yaprakları genel görüntüye pastel bir ton katarken, banktaki hafif gölge efekti atmosferin derinliğini artırarak günün belirli bir saatinde olduğunu göstermektedir.



Şekil 4.13. Japon Tapınağı - Japan Shrine, (ITOAR)

Yapı, geleneksel Japon evlerinin ayırt edici özellikleriyle öne çıkmaktadır: Ahşap çerçeveler, kağıt kaplı sürgülü kapılar ve çatı saçakları. Ahşap, Japon mimarisinde yaygın olarak kullanılan bir malzemedir ve burada yapıyı çevreleyen temel malzeme olarak karşımıza çıkmaktadır. Kağıt kaplı kapılar doğal ışığın içeri girmesini sağlarken aynı zamanda iç ve dış mekan arasında zarif geçişi sağlamaktadır.



Şekil 4.14. Kara Kedi Restoranı - The Black Cat, (spookyghostb)

Bu VRChat restoranı, sofistike ve çağdaş bir atmosferi benimseyerek modern mekan tasarımı ilkelerini başarıyla kullanmaktadır. Restoranda kullanılan koyu renkli ahşap ve taş dokular mekana sıcaklık katmaktadır ve lüks bir his yaratmaktadır. Koyu tonlar restoranın genel atmosferini sakin ve huzurlu kılmaktadır. Ortadaki dairesel bar alanı ziyaretçilere merkezi bir buluşma noktası sunmaktadır. Bu sadece sosyal etkileşimi arttırmakla kalmıyor, aynı zamanda mekanın dinamik doğasını da ön plana çıkarmaktadır. Duvarlardaki yuvarlak ışıklar ve tavanın farklı yerlerine sarkan aydınlatma elemanları mekana sofistike ve modern bir dokunuş katmaktadır. Işığın yumuşak dağılımı sıcak ve davetkar bir atmosfer yaratmaktadır. Farklı oturma seçenekleri; Bar tabureleri, bireysel masalar ve duvar kenarındaki uzun kanepeler tarzı oturma alanları ziyaretçilere esneklik sunmaktadır.



Şekil 4.15. Kara Kedi Restoranı - The Black Cat, (spookyghostb)

Girişteki saksılardaki bitkiler mekana doğal bir dokunuş katmaktadır. Bitkiler iç mekana ferah bir hava katarken aynı zamanda renk kontrastı yaratarak mekana canlılık katmaktadır. Mekanın geniş ve açık planlı oturma alanı ziyaretçilere ferah bir alan sunmaktadır. Oturma düzeni sosyal etkileşimi teşvik eden bir yapıya sahiptir. Kullanılan renkler genel olarak doğal ve sıcak tonlardan oluşmaktadır. Bu, ziyaretçilere huzurlu ve dinlendirici bir deneyim sunmaktadır.



Şekil 4.16. Kara Kedi Restoranı - The Black Cat, (spookyghostb)

Restoranın bir diğ er b l m  i e minimalist ve modern tasarım anlayı ıyla  ne  ıkmaktadır. B y k ah ap paneller duvarın  oğunu kaplayarak derinlik ve doku katmaktadır. Bu paneller doğal bir dokunu la mekanın sıcaklıđını arttırmaktadır. Derin oturma grupları rahatlık hissi sunarak kullanıcıları uzun s re oturmaya te vik etmektedir. Sehpanın  zerindeki objelerle dekoratif bir dokunu  eklemi tir. Karo zemin, mekana karakter ve  zg n bir dokunu  katmaktadır. Zeminin dokusu ve renk tonu mekana ger ek ilik katmaktadır. Mekandaki aydınlatma olduk a sade ve minimal d zeydedir. Tavanın  e itli yerlerine yerle tirilen spot ı ıklar, odak noktalarını aydınlatarak mekanın vurgulanan alanlarını  n plana  ıkarmaktadır.  n taraftaki sahne benzeri alan, canlı performanslar veya etkinlikler i in ideal bir alan olabilmektedir. Aynı zamanda bu alanın  n nde yer alan seyirci oturma sıraları izleyicilere konforlu bir izleme deneyimi sunmaktadır.



 ekil 4.17. Room of Summer Solitude, (Lucifer MStar)

Bu VRChat mekanı,  ağda  ve kentsel atmosferi m kemm l bir  ekilde yansıtan  ık ve dinlendirici bir tasarıma sahiptir. Alana derinlik katmak i in alternatif  eritlerle d zenlenmi , ah ap  er eveli b y k bir pergola ile kaplanmı tır. Pergolaya asılan sıcak

ampuller mekanın genel ambiyansını zenginleştirir ve akşam saatlerinde dinlendirici bir atmosfer yaratmaktadır.

Dekoratif yastıklı oturma alanları konfor ve estetiği bir araya getirerek şehir manzarasının keyfini çıkarmak için ideal bir ortam sunmaktadır. Ayrıca odanın ortasındaki dış mekan şöminesi, mekana sıcaklık ve samimiyet katmaktadır. Zemindeki geometrik desenler mekanın genel temiz ve minimalist tasarımını tamamlarken aynı zamanda modern bir dokunuş katmaktadır. Büyük cam paneller şehir silüetini mükemmel bir şekilde çerçeveleyerek, özellikle şehir ışıklarının parladığı gecelerde muhteşem bir manzara sunmaktadır.



Şekil 4.18. Room of Summer Solitude, (Lucifer MStar)

Bu VRChat yatak odası, modern ve işlevsel tasarım öğeleriyle öne çıkmaktadır. İlk olarak, devasa pencereden gelen doğal ışık odanın genel havasını aydınlatmakta ve panoramik şehir manzarasını mükemmel bir şekilde çerçevelemektedir. Bu, özellikle günün farklı saatlerinde farklı ışık oyunlarına sahne olabileceği için odada vakit geçirmeyi daha keyifli hale getirmektedir. Yatak nötr tonlarda şık desenli bir örtü ile kaplanmıştır. Bu odanın genel renk paletiyle uyumludur. Başucundaki minimal lamba, işlevsellik ve estetiği bir araya getirerek odaya sıcak bir ambiyans katmaktadır. Yerdeki modern ve geometrik halı, ahşap zeminle mükemmel bir kontrast oluşturmaktadır. Ayrıca odadaki koyu renkli

koltuk, rahatlatıcı bir okuma köşesi oluşturmak için idealdir. Duvarlardaki sanat eserleri ve dekoratif unsurlar mekana kişilik ve derinlik katarken, tavan deseni de odanın genel estetik dokunuşuna katkıda bulunmaktadır.



Şekil 4.19. Room of Summer Solitude, (Lucifer MStar)

Panoramik şehir manzarasıyla birleşen geniş cam pencereleriyle çağdaş ve konforlu bir yaşam alanı yaratmaktadır. Oda, bol miktarda doğal ışık alan büyük pencerelerle çevrili olup mekanın aydınlık ve havadar bir atmosfere sahip olmasını sağlamaktadır. Şehir manzarası odanın dinamik ve enerjik bir arka planını oluşturarak mekana derinlik ve hareket katmaktadır.

Zeminde kullanılan ahşap malzeme sıcak ve doğal bir atmosfer yaratmaktadır. Tavanın geometrik desenli tasarımı odaya sofistike ve modern bir dokunuş katmaktadır. Asılı bambu avizeler doğal bir unsur katmakta, kontrast yaratmakta ve mekana sıcaklık katmaktadır. Odadaki masa ve sandalye işlevsellik ve estetiği birleştirmektedir. Bu alan panoramik manzaranın keyfini çıkarırken çalışmak için ideal bir ortam sunmaktadır. Odaya eklenen küçük detaylar mekanın genel atmosferine katkı sağlamaktadır.

4.2.1.2. Minecraft: Açık Uçlu Kurgusal Mekan Yaratıcılığı

Minecraft, klasik bir sandbox oyununun tüm özelliklerini taşıırken, aynı zamanda oyunculara sanal dünyada mimari ve mühendislik başarılarına imza atma şansı vermektedir. Temel oyun mekaniği, blokları yerleştirerek veya kaldırarak dünyayı şekillendirmeye dayanmaktadır. Bu basitlik, oyunculara gerçek dünya fizik kurallarından bağımsız, tamamen özgün yapılar oluşturma özgürlüğü tanımaktadır. Kendi evlerini, kalelerini inşa eden oyuncuların yanı sıra, edebi eserlerden, pop kültürüne kadar geniş bir yelpazede esinlenen devasa yapıtlar yaratan birçok oyuncu da bulunmaktadır. Örneğin, bazı oyuncular J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya'sını veya George R.R. Martin'in Batı Diyarı'nı detaylı bir şekilde yeniden inşa etmişlerdir.



Şekil 4.20. Westeros Inside Minecraft, (<https://westeroscraft.com/>)

Görüntüdeki Minecraft yapıları Game of Thrones serisinin etkileyici mimarisinden ve mekan tasarımıyla ilham almıştır. Soldaki kırmızı kale bize Game of Thrones'taki ünlü Kızıl Kale'yi hatırlatmaktadır.

4.2.1.3. Fortnite: Geçici Etkinlikler ve Kurgusal Mekan Değişiklikleri

Sosyal medya platformları iletişimi ve etkileşimi dijitalleştiren temel araçlar olarak hayatımızda önemli bir yer tutmaktadır. Ancak son yıllarda sadece sosyal medya platformları değil, çevrimiçi oyunlar da yeni sosyal etkileşim kanalları haline gelmiştir. Bu dönüşümün en bariz örneklerinden biri de Fortnite'tır. Fortnite ilk bakışta sadece bir "battle royale" oyunu olarak görülebilmektedir. Ancak derinlemesine incelendiğinde bu oyunun çok daha fazlasını sunduğunu görmek mümkündür. Oyun içi sanal konserler, film gösterimleri ve diğer etkinlikler, oyuncuların sadece oyun oynamasına değil aynı zamanda sosyal etkileşime girmesine de olanak sağlamaktadır. Bu, Fortnite'ı yalnızca bir eğlence aracı olmaktan ziyade sosyal bir platform haline getirmektedir.

Oyunun arkasındaki şirket Epic Games'tir. 1991 yılında Tim Sweeney tarafından kurulan Epic Games, oyun sektörünün tanınmış bir şirkettir. Özellikle Unreal Engine adlı oyun motoruyla tanınmaktadırlar. Fortnite, Epic Games'in en popüler ve başarılı oyunlarından biridir ve şirketin gelirlerinin büyük bir kısmını oluşturmaktadır.



Şekil 4.21. FortniteBlockParty, (19cooleyna)

Fortnite'ta tasarlanan bu konser mekanı hem işlevsellik hem de estetik açıdan dikkat çeken bir mimariye sahiptir. Denize sıfır konumu nedeniyle doğal bir manzaraya ev sahipliği yapan alan, kullanıcılara hem eğlenceli bir konser deneyimi hem de huzur dolu bir deniz manzarası sunmaktadır. Alanın ana kısmında devasa bir sahne vardır. Bu sahnenin

arkasındaki büyük ekran, konserin görsel efektlerini ve sanatçının performansını daha etkileyici kılmak için kullanılırken, sahne önünde geniş bir seyirci alanı da bulunmaktadır. Seyirci alanı genişliği sayesinde oyuncuların özgürce hareket edebileceği şekilde tasarlanmıştır.

Alanın çevresindeki yapı ve kulelerde ses ve ışık sistemleri için kullanılan teknik ekipmanlar bulunmaktadır. Aynı zamanda bu kuleler konser deneyimi kapsamında havai fişek veya özel efektler için de kullanılabilir. Açık yeşil alanlar, ağaçlar ve banklar, oyuncuların konser öncesi veya sonrasında vakit geçirmeleri için ideal bir ortam sunmaktadır.



Şekil 4.22. OG TILTED GUN GAME, (coen)

Fortnite'taki bu alan, klasik bir kasaba meydanını anımsatan tarihi dokuya sahip yapılarıyla dikkat çekmektedir. Özellikle saatin bulunduğu kule bölgenin merkezi noktası olarak öne çıkmaktadır. Detaylı taş işçiliği ve çift yüzlü saat tasarımıyla kule, şehrin kalbinde zamanın akışını simgeliyor gibi görünmektedir. Kulenin yakınında yer alan diğer binalar ise endüstriyel ve tarihi bir doku sergilemektedir. Kırmızı tuğlalı binalar bize eski depo veya fabrika yapılarını hatırlatırken gri tuğlalı binalar daha resmi ve kurumsal bir yapıya benzemektedir. Bu yapılardan bazılarının bozulma ve yıpranma belirtileri göstermesi bölgenin yaşanmışlık duygusunu artırmaktadır.



Şekil 4.23. Fortnite Arctic Base, (Martin Holmber)

Fortnite'taki bu iç mekan endüstriyel ve işlevsel bir tasarıma sahiptir. Mekanın zeminini metalik ve birbirini tekrarlayan desenleriyle tipik bir depo veya hangar zeminini andırmaktadır. Demir direkler binanın yapısal bütünlüğünü desteklerken aynı zamanda endüstriyel bir estetik katmaktadır. Bu direkler oyuncular için potansiyel bir saklanma veya saklanma noktası olabilir. Beyaz duvarlar mekana aydınlık ve ferah bir his verirken, mavi kapılar ise renk kontrastı yaratarak dikkat çekmektedir. Bu kapılar oyuncular için gizli hazine veya tehlike barındırabilmektedirler. Kapıların yanındaki elektrik panoları mekandaki teknolojik unsurları işaret ediyor olabilir.

4.3. Sinemada Sektöründe Kurgusal Mekan Tasarımı:

Sinema endüstrisinde kurgusal mekan tasarımı, yalnızca bir film veya dizi yapımının estetik boyutu olarak değil, aynı zamanda anlatının kalbi olarak da görülmektedir. Bu tasarımlar izleyiciye sunulan görsel bir şölenin çok daha fazlasını ifade etmektedir; Hikayenin iç ritmini, karakterlerin ruh hallerini ve olayların gelişimini belirleyen bir yapı taşıdır. Bu mekanlar bir sahnenin duygusal yükünü artırabilmekte, gerilimi artırabilmekte veya izleyiciyi hikayenin daha derin anlamlarına kaptırabilmektedir.

4.3.1. Sinemada Sektöründe Kurgusal Mekan Kullanımı

Kurgusal her mekanın tasarlandığı dönemin, kültürün ve toplumsal yapının izlerini taşıması hikayeyi daha özgün ve inandırıcı kılmaktadır. Aynı zamanda karakterlerin geçmişi, kişiliği ve iç çatışmaları bu mekanlar aracılığıyla dolaylı olarak izleyiciye aktarılmaktadır. Özellikle tarihi ya da fantastik yapımlarda detaylı ve iyi düşünülmüş bir mekan tasarımı, izleyiciyi bambaşka bir zamana ve mekana taşıyarak o dönemin atmosferini nefes alabilir hale getirmektedir. Mekan tasarımı bir eserin genel başarısında kritik öneme sahip olmakla birlikte izleyiciyle kurulan duygusal bağı da derinleştirmektedir. Bu nedenle sinema ve televizyon sektöründe bu alanda yapılan yatırımların ve uzmanların önemi her geçen gün artmaktadır.

4.3.1.1. Pan's Labyrinth (2006) - Gotik Masal

Guillermo del Toro'nun bu eseri, İspanya İç Savaşı sırasında genç bir kızın hayal dünyasıyla gerçek dünya arasındaki geçişlerini anlatmaktadır. Kurgusal mekanlar, karanlık ormanlar, eski labirentler ve fantastik yaratıkların yaşadığı gizemli alanlar şeklinde tasarlanmıştır. Bu tasarım, filmdeki masalsı ve karanlık atmosferi mükemmel bir şekilde yansıtmaktadır. Filmdeki her mekan, karakterlerin duygusal durumunu ve hikayenin genel tonunu yansıtacak şekilde özenle tasarlanmıştır. Özellikle labirentin içindeki sahneler, ana karakterin içsel çatışmalarını ve karşılaştığı zorlukları simgelemektedir. Aynı zamanda, gerçek dünyadaki savaşın korkunçluğunu ve baskısını dengelemek için kullanılan bu fantastik mekanlar, izleyiciye gerçeklikle hayal gücü arasındaki ince çizgiyi sorgulama fırsatı sunmaktadır. Del Toro, filmdeki mekan tasarımıyla, gerçeklikle kurgu arasındaki sınırları kaldırarak izleyiciye benzersiz bir deneyim sunmayı başarmıştır.



Şekil 4.24. Pan'ın Labirenti, (Federico Luppi)

Bu görüntü Guillermo del Toro'nun "Pan'ın Labirenti" adlı filminden bir sahnedir. Mekanın mimari tasarımı gotik ve fantastik unsurların güzel bir birleşimidir. Yüksek tavanlı ve etrafı büyük sütunlarla çevrili bu salon, bize kilise mimarisini hatırlatmaktadır ve masalsı bir atmosfer yaratmaktadır. Altın tonları ve ışıltılı detaylarıyla bu mekan, zenginlik, ihtişam ve gizem arasında bir denge kurmaktadır. Sütunların tepelerindeki heykelsi figürler bu alana kraliyet ve ilahi bir hava katmaktadır. Ortadaki vitray pencere, renkli cam desenleriyle mekana sıcak ve aydınlık bir atmosfer kazandırırken, aynı zamanda dış dünyadan gelen ışığın içeri sızmasına da olanak tanımaktadır.



Şekil 4.25. Pan'ın Labirenti, (IMDB)

Bu görüntü, "Pan'ın Labirenti" filminin karanlık ve gizemli atmosferini mükemmel bir şekilde yansıtan bir sahneyi ortaya çıkarmaktadır. Mekanın hemen göze çarpan özelliği eski ve işlevsel bir binada olma hissi yaratmasıdır. Yüzyılların izlerini taşıyan dev dişli çarklar, ahşap kirişler ve taş zeminler buranın zaman içinde nasıl değiştiğini ve tarihini nasıl koruduğunu bizlere göstermektedir.

Mekanın genel rengi koyu ve loş tonlardadır. Bu, filmin genel teması olan tehditkar ve gergin atmosferi vurgulamak için kullanılmıştır. Aydınlatma rastgele yerleştirilen mumlar ve asılı bir lambayla sağlanmaktadır. Bu, mekandaki gölgeleri ve karanlık alanları vurgulayarak izleyicide belirsizlik ve gizem duygusu yaratmaktadır. Masa ve üzerindeki nesneler mekandaki hikayeyi tamamlıyor. Karakterin önündeki masada eski ve kullanılmış eşyalar, belgeler ve araçlar bulunmaktadır. Bu, karakterin mekanda ne tür aktiviteler yaptığını dair ipuçları sağlamaktadır.

4.3.1.2. The Grand Budapest Hotel (2014) - Estetik Zarafet

Wes Anderson'ın "Büyük Budapeşte Otel" sinematografik estetiğın başarıyla nasıl kullanılacağına dair mükemmel bir örnektir. Filmin mekan tasarımında öne çıkan özellikler, karakterlerin derinliğı ve hikayenin tonuyla mükemmel bir uyum içindedir.

Filme hakim olan pastel renk paleti izleyiciye masalsı bir atmosfer sunarak dönemin zarafetini ve inceliğini yansıtmaktadır. Özellikle Büyük Budapeşte Otel'i'nin kendine özgü pembe dış cephesi bu renk temasının merkezinde yer almaktadır. Anderson'ın imza niteliğindeki simetrik çerçeveleme kullanımı, filmde dengeli ve düzenli bir görsel deneyim sağlamaktadır. Bu simetrik yapı izleyiciye mekanların ve karakterlerin detaylarına odaklanma fırsatı vermektedir. Ayrıca filmde gösterilen mekanların detaylı set tasarımları da Büyük Budapeşte Otel'i'nin tarihini ve karakterini izleyiciye aktarmada başarılıdır. Her odanın, koridorun ve lobinin zengin detayları otelin geçmişine dair bizlere ipuçları sunmaktadır.



Şekil 4.26. Büyük Budapeşte Otel, (IMDB)

Öncelikle otelin pastel pembe rengi hemen dikkat çekiyor ve izleyiciye masalsı, rüya gibi bir atmosferin varlığını hissettirmektedir. Bu renk seçimi filmin genel estetiğiyle uyumlu olup otelin benzersiz karakterini vurgulamaktadır. Otelin asimetrik olmayan, dengeli ve simetrik yapısı Anderson'un bilinen tarzını yansıtmaktadır. Bu simetrik yapı, izleyiciye otelin büyüklüğü ve ihtişamı hakkında bilgi verirken aynı zamanda mekanın düzenli ve sofistike atmosferini de yansıtmaktadır. Binanın detayları da oldukça dikkat çekicidir. Otelin pencere detayları, çatı tasarımı ve balkonları Avrupa'nın tarihi otel mimarisine özgü özellikler taşımaktadır. Bu detaylar, otelin köklü ve zengin bir tarihe sahip olduğunu ve bu hayal dünyasında önemli bir yere sahip olduğunu hissettiriyor insana. Arka planda yer alan yoğun orman alanı otelin doğa ile iç içe olduğunu göstermektedir, izleyiciye sakin, huzurlu ve izole bir ortam sunmaktadır. Otelin hemen önünde yer alan taş köprü, otelin eşsiz coğrafi konumunu ve etkileyici mimari yapısını daha da vurgulamaktadır. Son olarak otelin girişi, süslü ve göz alıcı detaylarıyla otelin lüks ve prestijli bir yer olduğuna işaret etmektedir.



Şekil 4.27. Büyük Budapeşte Oteli, (IMDB)

Bu özel sahne, otelin ana lobisini göstermektedir ve birçok özelliğiyle dikkat çekmektedir. Öncelikle mekanda kullanılan renk paleti sıcak tonlardan oluşmaktadır. Kırmızı halı, pembe duvarlar ve altın rengi detaylar mekanın lüks ve konforlu bir atmosfere sahip olduğunu vurgulamaktadır. Avize gibi detaylar otelin eski dünya zarafetini temsil etmektedir. Mekanın mimari yapısında klasik ve barok unsurlar görülmektedir. Yuvarlak sütunlar, detaylı dekorasyonlar ve yüksek tavanlar, otelin tarihi ve prestijli bir geçmişe sahip olduğunu anlatmaktadır. Ayrıca üst kattaki merdivenler ve balkonlar mekanın genişliğini ve büyüklüğünü ön plana çıkartmaktadır.

Dekorasyonda kullanılan palmye ağaçları ve diğer bitkiler mekanın hareketlenmesine ve zıt bir atmosfer yaratılmasına yardımcı olmaktadır. Mobilya seçimleri ve yerleşimi otelin hem işlevsel hem de estetik olarak tasarlandığını göstermektedir. Genel olarak bu görüntü, "Büyük Budapeşte Oteli"nin muhteşem mimari yapısını, detaylı dekorasyonunu ve Wes Anderson'ın eşsiz estetik anlayışını mükemmel bir şekilde yansıtmaktadır. Bu sahne de filmdeki diğer sahneler gibi izleyiciye sadece bir hikaye değil görsel bir şölen de sunmaktadır.

4.3.1.3. Blade Runner (1982) - Cyberpunk Dystopia

Ridley Scott'ın unutulmaz eseri 'Blade Runner' yani "Bıçak Sırtı", 1982 yılında distopik bir Los Angeles tasviri sunarak izleyiciye sıra dışı bir deneyim yaşatmıştır. Filmin en belirgin özelliklerinden biri şiddetli yağmurun eşlik ettiği sisli sokaklar, sokakları neon renklerle aydınlatan dev reklam panoları ve modern gökdelenlerin tarihi binalarla iç içe geçtiği şehir manzarasıdır. Cyberpunk temalı bu dekor hem izleyiciye estetik zevk sunuyor hem de filmdeki karakterlerin iç dünyasını, duygusal kararsızlıklarını ve ahlaki çatışmalarını derinden yansıtmaktadır. Ortam ve karakter arasındaki bu dinamik etkileşimi başarıyla kuran Scott, 'Blade Runner'ı yalnızca bir bilim kurgu filmi olmanın ötesine taşımaktadır.



Şekil 4.28. Bıçak Sırtı, (Reddit)

Görselde ilk dikkat çeken şey farklı boyut, renk ve tarzdaki neon tabelalardır. Bu tabelaların çoğu, distopik bir dünyada meydana gelen kültürel kaynaşmayı ve küreselleşmeyi yansıtan Asyalı karakterlerle doludur. Neonun bu yoğunluğu tüketim toplumunun da bir göstergesidir. Sokaklarda hissedilen yoğun hareketlilik, kentin sürekli yaşadığının, kontrolsüz büyümeyle plansız bir kentsel alanın ortaya çıktığının kanıtıdır. Şehir sadece yatay değil dikey olarak da büyüyor. Görünür yüksek binalar ve binaların tepesindeki modern raylı sistemler, sınırlı kentsel alanın ne kadar verimli kullanıldığının bir göstergesidir. Buna karşılık binaların ve araçların yansıtıcı yüzeyleri şehrin soğuk bir estetiğe sahip olduğu kadar sürekli değişen ve hareketli bir doğaya da sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Ortamın genel karanlık atmosferi, neon ışıkları dışında yapay ışığın doğal ışığın yerini nasıl aldığına dair derin bir yorum sunmaktadır. Binaların iç mekanları sokaklara açılarak mağaza ve kafelerin dış mekanla iç içe geçmesini sağlamaktadır. Bu, kentsel yaşamın sosyal ve dinamik doğasını ve sınırların nasıl bulanıklaştığını ve sürekli yeniden tanımlandığını vurgulamaktadır. Teknolojik açıdan gelişmiş şehirde geleneksel ulaşım araçlarının yanı sıra modern raylı sistemler de öne çıkmaktadır. Ancak bu ilerlemenin yanı sıra, neon tabelalar ve modern yapılar arasında geleneksel Asya mimari unsurlarının

varlığını sürdürmesi, tarihi değerlerin ve geleneklerin modern yaşamla nasıl bir arada var olduğunu ortaya koymaktadır.



Şekil 4.29. Bıçak Sırtı, (Pinterest)

Görselde "Blade Runner" filminin klasik distopik atmosferine uygun bir iç tasarım göze çarpmaktadır. Mekanın sıkışık ve karmaşık yapısı, geleceğin şehirlerinde yaşamın ne kadar yoğun olabileceğine dair fikir vermektedir.

Mekandaki eşya ve nesnelerin yoğunluğu, sınırlı alana çok şey sığdırma ihtiyacını yansıtmaktadır. Ayrıca bu tasarım yaklaşımı, kentsel yaşamın sıkışıklığını ve bireylerin bu sıkışık mekanda nasıl var olabileceğini göstermektedir. Alçak tavan ve duvarlardaki karmaşık desenler mekanın kısıtlılığını ve basıncını da artırmaktadır. Farklı malzeme ve dokuların birleşimi, kıyamet sonrası dünyada kullanılabilir malzemelerin nasıl birleştirilip kullanılabileceğini göstermektedir.

5. SONUÇ VE GELECEK ÖNGÖRÜLERİ: METAVERSE'DE MEKAN TASARIMI

"Commodore 64 ve Amiga, 1980'li yılların ikonik bilgisayar sistemleriydi ve bu dönemde sanal dünyaların gelişimine önemli yenilikler getirmiştir. Commodore 64, 8-bit mikrobilgisayar teknolojisiyle ev bilgisayarları arasında popüler bir tercih haline gelmiştir ve geniş bir yelpazede hizmet sunmaktaydı. Oyun oynamak ve geliştirmek için tercih edilen bir platform haline gelmiştir. Öte yandan Amiga, gelişmiş grafikleri ve ses kapasitesiyle oyun geliştiricilere daha etkileyici ve sürükleyici oyunlar yaratma fırsatı sunmuştur (<https://commodorehistory.com/commodore/amiga-commodore-64/>).

Commodore 64 ve Amiga döneminde geliştiriciler teknolojik sınırlamalarla mücadele ederek piksel tabanlı grafiklerle zengin sanal dünyalar yaratma görevini üstlenmişlerdir. Grafik tasarımcıları sınırlı renk paletleri ve düşük çözünürlüklerle çalışmak zorunda olsalar da, atmosferik ve çekici ortamlar yaratmak için hayal güçlerini kullanarak unutulmaz sanal dünyalar yaratmışlardır. Bu dönemin sanal dünyaları basit grafikler ve sınırlı animasyonlar sunsa da tasarımcıların yaratıcılığı sayesinde kendine özgü bir estetik ve stil sergileyerek kullanıcılara unutulmaz sanal deneyimler sunmaktadırlar. Sanal dünyaların mekansal kurgusu da tasarımcıların önem verdiği bir diğer alan haline gelmiştir. Mekanlar bir hikayeyi ve atmosferi destekleyecek şekilde tasarlanmıştır ve çoğu zaman tematik yapı ve hikayeye uyum içindeydiler.

Yaklaşık yirmi beş yıl sonra tasarımcılar artık çok daha gelişmiş araç ve teknolojilere ulaşabilmektedirler. Bu ilerlemeler, oyunların ve sanal dünyaların tasarımında daha fazla derinlik ve ayrıntıya olanak tanımaktadırlar. Hiper-gerçekçi grafikler, gelişmiş aydınlatma, gölgeleme teknikleri ve ayrıntılı dokular kullanan modern geliştiriciler, kullanıcıları büyüleyen ve onları saatlerce ekrana bağlı tutan devasa sanal dünyalar yaratmaktadırlar. Ayrıca tasarımcılar artık mekan düzenine daha fazla odaklanarak kullanıcıların keşfedebileceği, etkileşimde bulunabileceği ve içinde kaybolabileceği geniş, açık dünyalar yaratabilmektedirler.

Grafiksel gerçekçilik, oyunların ve sanal dünyaların tasarımında kritik rol oynayan karmaşık bir kavramdır. İlk bakışta bu terim çoğu zaman bir ortamın aydınlatması ve

geometrik tasarımıyla ilişkilendirilse de aslında çok daha geniş ve derin bir anlama sahiptir. Grafiksel gerçekçilik görsel estetik ve teknik mükemmellikle sınırlı değildir; oyunun ve evrenin kavramsal ve davranışsal boyutlarını da içermektedir (Cheng, K. & Cairns, P. 2005). Sanal dünyaların tasarımında kavramsal ve davranışsal boyutlar sıkı bir şekilde bütünleştirilmiştir ve grafikler bu iki boyutun birleşiminde kritik bir rol oynamaktadır.

Tasarlanan sanal dünyanın temelini kavramsal boyut oluşturmaktadır. Buna dünyanın teması, hikayesi, atmosferi ve genel yapısı da dahildir. Grafikler bu kavramsal unsurları kullanıcıya veya oyuncuya aktaran güçlü bir araçtır. Aydınlatma, renk paleti seçimi, nesnelerin görsel kompozisyonu gibi grafik tasarım teknikleri sanal dünyanın genel atmosferini ve kullanıcı üzerindeki etkisini şekillendirmektedir. Bu grafik unsurlar kullanıcının duygu ve düşüncelerine yön vererek sanal dünyada daha yoğun ve gerçekçi bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır (Nilsson, N.C 2017).

Davranışsal boyut, kullanıcının sanal dünya ile etkileşimini inceler ve bu etkileşimin nasıl optimize edilebileceğine odaklanmaktadır. Grafikler kullanıcının dünyayla etkileşimini zenginleştiren ve derinleştiren bir rol oynamaktadır. Ayrıntılı ve gelişmiş grafik tasarım, kullanıcının sanal dünyayla daha fazla etkileşime girmesine ve dünyayı daha gerçekçi bir şekilde deneyimlemesine yardımcı olmaktadır. Grafiklerin kalitesi ve tasarımı, kullanıcıların sanal dünyadaki kararlarını ve davranışlarını doğrudan etkileyebilmektedir (Sumerfield, J. 2012).

Sanal ortamların ve dijital oyunların tasarımında gerçekçilik ve algı arasındaki ilişki kritik öneme sahiptir. Gerçekçilik, bir kişinin sanal ortamda deneyimlediği fiziksel uyarıların gerçek dünyadaki enerjilere ne ölçüde benzediğine dayanmaktadır. Bu genellikle görsel ve işitsel uyarım yoluyla kişinin algısına hitap edilerek gerçekleştirilmektedir. Ancak gerçek dünyada insanlar çevrelerini algılamak için beş duyunun tamamını kullanırlar; görme, duyma, dokunma, tatma ve koklama. Duyusal Modelleme konusunda güncel teknolojik yaklaşımlar genellikle sadece görme ve duyma duyularına odaklanmakta ve gerçekçiliği üç boyutlu nesnelerin veya iki boyutlu resimlerin görüntü kalitesi üzerinden değerlendirmektedir. Ancak sanal bir ortamın veya dijital oyunun gerçekçiliğini arttırmak

için tüm duyuları hedef alan, insan deneyiminin tüm yönlerini kapsayan bir modellemeye yaklaşımına ihtiyaç vardır (Skulmowski, A. 2021).

Bu nedenle ideal bir gerçekçilik yaklaşımının yalnızca görsel ve işitsel unsurları değil, bireyin tüm duyuşal deneyimlerini de içermesi gerekmektedir. Yani sanal ortamlar ve dijital oyunlar, gerçek dünya deneyimlerine daha yakın, daha kapsamlı ve sürükleyici bir deneyim sağlamak için beş duyunun tamamını hedef alacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu da kullanıcıların sanal ortamda daha doğal ve gerçekçi bir deneyim yaşamasına olanak sağlayacaktır.

Sanal ortamlarda gerçekliğin nasıl ölçüleceğine dair kabul görmüş bilimsel bir çalışma bulunmaktadır ve bu çalışmada her duyu için bir gerçeklik katsayısı ve bir ağırlık katsayısı kullanılmıştır. Gerçekçilik katsayısı, bir duyunun ne kadar gerçekçi modellendiğini belirlemek için kullanılan bir ölçüdür. Ağırlık katsayısı, belirli bir duyunun genel gerçeklik algısına katkısını ifade etmektedir (Henderson, E. 1998). Görme duyusunun gerçekçilik katsayısı, görsel algıyı etkileyen faktörlere dayanmaktadır ve simüle edilmiş görme duyusunun gerçekçiliği, bu faktörlere olan sadakat ile belirlenmektedir. İnsanların gerçek dünyada 180 derecelik bir görüş açısı vardır ve eğer bir bilgisayar oyunu 90 derecelik bir görüş açısı sunuyorsa bu oyunun görme duyusuna yönelik gerçeklik faktörü %50 olarak değerlendirilmektedir. Ancak görmenin nihai değeri hesaplanırken renk duyarlılığı ve görüş mesafesi gibi diğer değişkenlerin de dikkate alınması gerekmektedir. Görme duyusunun kişinin gerçeklik algısı üzerindeki etkisi, görme duyusunun ağırlık katsayısını oluşturmaktadır. Toplam gerçeklik algısı, her bir duyu için gerçeklik ile ağırlık katsayılarının çarpımının toplamı ile elde edilmektedir (Tingöy, Ö. ve Bostan, B. 2015).

Sanal dünyanın gerçekçilik ve inanılabilirlik yönleri, kullanıcıların deneyimlerini derinden etkileyen iki ayrılmaz kavramdır. Gerçekçilik, sanal ortamın kullanıcılara fiziksel dünyaya benzer duyuşal bilgiler sağlama derecesi ile ölçülmektedir. Bu, ortamın kullanıcılara ne kadar "gerçek" hissettirdiğiyle ilgilidir. Öte yandan inandırıcılık, sanal ortamın kullanıcılara ne kadar mantıklı ve kabul edilebilir görüldüğü ile ilgilidir; Yani kullanıcılar, ne kadar fantastik ya da hayal ürünü olursa olsun, sunulan sanal dünyayı

gerçek ve anlamlı buluyor mu? (Avradinis, N. , Panayiotopoulos, T. ve Anastassakis, G. 2013).

İletişim açısından bakıldığında güvenilirlik kavramı daha da derinleşmektedir. Kullanıcılar iletişim kanalının sınırlarını aşarak kendilerine sunulan bilgileri anlamlı ve kabul edilebilir bulduklarında sanal ortam daha inandırıcı hale gelmektedir. Bu, kullanıcıların sanal ortamda nasıl etkileşimde bulunduğunu ve ortamın iletişimdeki rolünü belirleyen bir faktördür. Bu nedenle gerçekçilik ve inandırıcılık, sanal ortamın başarısını ve kullanıcı deneyimini belirlemek için el ele çalışan iki kritik unsurdur (Gilbert, B.S. 2017).

Sanal gerçeklik ve görsel sanatlar duysal deneyimlerimizi zenginleştiren, gerçek dünyadaki algılarımızı şekillendiren iki önemli alandır. Görsel sanatlar ve tasarım, form ve şekil unsurlarıyla mekânları ve ortamları dönüştürme gücüne sahiptir; Bu, izleyici üzerinde belirli bir etki yaratmayı amaçlamaktadır. Öte yandan sanal gerçeklikte gerçekçilik ve inandırıcılık, kullanıcı deneyimini etkileyen temel faktörlerdir ve kullanıcının sanal dünyayı ne kadar "gerçek" ve mantıklı bulduğuna bağlıdır. Bir yandan form ve şekil kullanılarak oluşturulan görsel sanat eserleri, fiziksel dünyadaki mekanları ve algıları dönüştürme kapasitesine sahipken; Sanal gerçeklik ise kullanıcıların görsel algısını simüle eden ve genişleten bir deneyim sunmaktadır.

Geometrik ve organik formlar tasarımın ilk adımını oluşturmaktadır. Geometrik formlar; Düzenli, simetrik ve öngörülebilir yapılarıyla modern ve profesyonel bir atmosferin kapılarını aralamaktadır. Bu, mekanlara ve tasarımlara düzen ve yapı kazandırır. Buna karşılık organik formlar, doğal dünyanın akışını ve serbest tarzını temsil ederek tasarıma sıcaklık ve doğallık katmaktadır (Ching, Francis D.K, 2014). Bu formlar aynı zamanda simetrik ve asimetrik özelliklerle de şekillendirilebilmektedir. Simetrik formlar denge ve uyumu simgeliyor; bıraktıkları ilk izlenim genellikle düzen ve uyumdur. Asimetrik formlar dinamizm ve enerji yayarak tasarımı daha canlı ve ilgi çekici hale getirmektedir (Pile, John F. 2005).

Köşeli ve yuvarlak form elemanları da tasarımlara farklı vizyonlar getirmektedir. Keskin köşeler ve çizgiler güçlü bir duruş ve formaliteyi beraberinde getirirken; Yuvarlak formlar

mekana nezaket ve akıcılık katarak daha sıcak ve davetkar bir atmosfer yaratmaktadır (Itten, J. 1973.). Bu unsurların birleşimi, tasarımların ve sanat eserlerinin bağlamını ve estetik değerini zenginleştirmektedir. Bu kavramların derinlemesine anlaşılması ve etkili bir şekilde uygulanması, tasarım ve sanat dünyasında başarılı ve etkileyici eserler yaratmanın anahtarıdır. Uzmanlar bu unsurları kullanarak izleyicileri ve kullanıcıları etkileme, mekanları dönüştürme ve görsel bir hikaye anlatma kapasitesine sahip olmaktadır.

Renklerin seçimi ve kullanımı, sanal ortamların ve oyunların tasarımında kritik bir unsurdur ve kullanıcının deneyimini ve ortamın genel atmosferini büyük ölçüde şekillendirmektedir. Renkler, belirli duygusal tepkileri ve psikolojik durumları tetikleyerek kullanıcıların oyunla veya sanal ortamla etkileşimini ve algılama biçimini doğrudan etkilemektedir. Örneğin kırmızı, sarı gibi sıcak renkler kullanıldığında ortam daha enerjik, canlı ve heyecanlı hale gelmektedir. Bu tür renkler, kullanıcılarda heyecan ve enerji uyandırdığı için aksiyon ve macera dolu oyunlarda sıklıkla tercih edilmektedir. Mavi ve yeşil gibi soğuk renkler ise huzur, rahatlama ve sakinlik hissi uyandırmaktadır. Bu renkler kullanıcıyı sakinleştiren ve odaklanan bir atmosfer yaratmada etkilidir ve genellikle strateji veya bulmaca gibi daha sakin ve düşündürücü oyun türlerinde kullanılmaktadır (Bellizzi, J. A., Crowley, A. E., & Hasty, R. W. (1983). Kültürel değerlerin ve sembolizmin renkler üzerindeki etkisi, sanal ortamların ve dijital oyunların tasarımında dikkate alınması gereken kritik bir faktördür. Her rengin farklı kültür ve topluluklarda farklı anlamları ve sembolleri olabilmektedir. Bu çeşitlilik tasarımcılara zengin bir ifade paleti sunarken aynı zamanda kullanıcı deneyimini ve algısını da etkilemektedir. Tasarımcılar, bir renk paleti oluştururken ve bu renkleri sanal bir ortamda veya oyunda kullanırken, bu renklerin küresel bir izleyici kitlesi üzerinde ne gibi bir etki yaratacağını düşünmelidir. Örneğin, batı kültürlerinde beyaz genellikle masumiyeti ve saflığı sembolize ederken, bazı doğu kültürlerinde yas ve ölümle ilişkilendirilmektedir. Benzer şekilde kırmızı renk çoğu zaman sevgi ve tutkuyu ifade ederken bazı kültürlerde tehlike ve uyarı anlamına da gelebilmektedir (Aslam, M. M. 2006).

Sanal ortamların ve dijital oyunların tasarımında renklerin etkin kullanımı, genel estetiğin ve görsel çekiciliğin artırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Renklerin bilinçli ve

stratejik kullanımı, kullanıcıların sanal ortama daha fazla dalmasını ve bağlanmasını sağlayarak deneyimi daha derin ve zengin hale getirmektedir. Renkler ayrıca kullanıcıların dikkatini belirli öğelere çekmek, hikaye anlatımını geliştirmek ve kullanıcıların duygusal tepkilerini etkilemek için de kullanılabilir. Örneğin dramatik veya önemli bir olayı vurgulamak için renk kontrastları veya belirli bir renk paleti kullanılabilir (Huang, L., Mehta, R., Shi, J., & Pepe, A. 2019).

Renklerin sanal ortamlarda ve dijital oyunlarda kullanılması oyunun veya ortamın kullanılabilirliğini ve erişilebilirliğini de etkileyebilmektedir. Örneğin, renk kontrastları ve renk kodları, önemli bilgilerin kullanıcılara hızlı ve etkili bir şekilde iletilmesine ve gezinmenin kolaylaştırılmasına yardımcı olabilmektedir. Bunun yanı sıra, renk kodlaması kullanıcıların belirli görevleri veya hedefleri hızlı bir şekilde tanımasına ve anlamasına yardımcı olabilmektedir.

Üç boyutlu (3D) tasarım, görsel sanatlar ve etkileşimli medya dünyasında devrim yaratan bir teknolojik gelişmedir. 3D tasarımın başarısı, modelin yüzeyinde kullanılan malzemelerden, nesnelerin ve sahnelerin ışıklandırılmasına ve hatta nesnelerin hareketine kadar birçok faktöre bağlıdır. 3 boyutlu modellemede ve sanal ortamların tasarımında malzeme seçiminin kritik bir rol oynadığı kesindir. Malzemeler, model ve tasarımın estetik ve işlevsel özelliklerini belirlerken aynı zamanda kullanıcıların bu model ve tasarımlarla nasıl etkileşime gireceğini de etkilemektedir. Özellikle malzeme seçimi, bir nesnenin gerçek dünyadaki karşılığını ne kadar iyi taklit ettiği ve simüle ettiği konusunda belirleyicidir. Farklı malzemeler nesnelere farklı dokular, renkler ve yüzey özellikleri vererek ışıkla etkileşimlerini ve görsel olarak nasıl algıladıklarını değiştirmektedir.

Doku, 3D modellemede gerçekçilik ve detayın anahtarıdır. Bu, bir nesnenin yüzeyine uygulanan özel bir tekniktir ve nesnenin görsel olarak ne kadar çekici ve inandırıcı olduğunu büyük ölçüde etkilemektedir. Doku, yüzeyin görsel niteliklerini, renklerini, desenlerini ve hatta bazen malzemenin hissini belirleyen bir katmandır. Doku, modelin yüzeyine derinlik ve ayrıntı katmaktadır. Yalnızca düz ve monoton yüzeylerden kaçınmakla kalmaz, aynı zamanda modellere gerçek dünyadaki nesnelerin sahip olduğu karmaşıklık ve ayrıntıyı da kazandırmaktadır. Bu hem nesnenin daha estetik görünmesini

sağlar hem de izleyicinin nesneyle daha güçlü bir bağ kurmasına ve onu daha gerçekçi bulmasına yardımcı olmaktadır (Ma, W. C., Hawkins, T., Peers, P., Chabert, C. F., Weiss, M., & Debevec, P. 2008).3D tasarım ve modellemede aydınlatma kritik öneme sahiptir; çünkü sahnenin atmosferini, modellerin gerçekçiliğini, izleyicinin görsel deneyimini derinden etkilemektedir. Aydınlatma, bir sahnede derinlik yaratmanın, nesneleri ve yüzeyleri vurgulamanın ve belirli bir duygu veya atmosfer yaratmanın ana yoludur.

Işık kaynaklarının konumu ve türü, sahnede gölgelerin ve tonların nasıl oluşturulacağını belirlemektedirler. Doğrudan veya dolaylı ışık kaynakları kullanılarak bir sahne içerisinde farklı efektler ve görsel deneyimler yaratmak mümkündür. Işığın rengi ve yoğunluğu sahnenin genel havasını ve tonunu etkilemektedir. Sıcak renkler rahat ve hoş bir atmosfer yaratırken, soğuk renkler daha resmi ve mesafeli bir atmosfer yaratabilmektedirler. Ayrıca ışığın yoğunluğu sahnenin dramatik mi yoksa yumuşak mı olduğunu belirleyebilmektedirler. Aydınlatma, 3 boyutlu modellerin ve nesnelerin gölgelenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Gölgeleme, bir nesnenin biçimini ve derinliğini belirlemenin yanı sıra, nesnenin sahnedeki konumunu ve mekansal ilişkilerini de belirlemeye yardımcı olmaktadır. Işığın nesneler üzerindeki yansıması ve parlaması, nesnenin malzemesinin nasıl algılandığını etkilemektedir. Bu, nesnenin daha metalik mi yoksa mat mı olduğunu göstermeye yardımcı olmaktadır.

Animasyon, sanal ortamların ve 3 boyutlu modellemenin hayata geçmesini sağlayan kritik bir unsurdur. Bu, özellikle nesnelerin ve sahnelerin hareketinin simüle edilmesi ve görsel hikayelerin oluşturulması yoluyla sanal ortamların ve modellemenin gerçekçiliğini ve inandırıcılığını arttırmada önemli bir rol oynamaktadır. Animasyon estetik bir boyut kazandırmanın yanı sıra tasarımları daha kullanıcı dostu ve erişilebilir hale getirerek kullanıcı deneyimini zenginleştirmektedir. Animasyonun kullanılması, kullanıcıların bir hikayeye veya mesaja daha fazla odaklanmasına ve empati kurmasına yardımcı olabilmektedir. Dinamik hareketler ve akıcı geçişler izleyicinin dikkatini çekerek içeriğin daha çekici ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır. Ayrıca animasyon bir kavramın veya fikrin açıklanması, öğretilmesi ve sunulmasında son derece etkili bir araçtır. Karmaşık veya soyut kavramlar animasyon sayesinde daha anlaşılır ve erişilebilir hale gelmektedir (Parent, R. 2007).

Animasyon aynı zamanda sanal bir ortamın veya 3D modelin genel atmosferini ve tonunu da belirlemektedir. Renk, biçim ve malzemenin yanı sıra animasyon, bir tasarımın veya sanat eserinin genel estetik ve duygusal etkisine de katkıda bulunmaktadır. Yaratıcı animasyon tekniklerini kullanmak, bir işin veya projenin estetik çekiciliğini ve profesyonellik düzeyini de artırabilmektedir.

5.1. Metaverse'de Mimari Tasarım İlkeleri

Sanal mekan tasarımı son yıllarda hızla gelişen teknoloji ve değişen estetik yaklaşımlarla birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Tasarım disiplinleri bu yeni alanın sunduğu sınırsız olanaklarla mekan algısını ve deneyimini yeniden şekillendirmektedir ve sıra dışı konseptleri hayata geçirme şansına sahip olmaktadır. Metaverse'de üç boyutlu sanal mekan tasarımında estetik yaklaşımın uygulamalarını ve bu anlayışın tasarıma kattığı yenilikçi unsurları 5 ana başlık altında sınıflandırmak da mümkündür.

5.1.1. Mekanda Sonsuzluk Hissi:

Bu konseptin uygulanması tasarımın özgünlüğü ve ferahlığı açısından önemlidir. Mekanda sonsuzluk ve ferahlık hissi yaratarak ziyaretçilere daha özgür ve sınırsız bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Bunun için çeşitli tasarım stratejileri ve unsurları kullanılabilir.

Mekanın sınırları belirsiz ve kesintisiz hale getirilmelidir. Bu, duvarlar, tavan ve zemin arasındaki geçişlerin yumuşatılması ve bulanıklaştırılmasıyla sağlanabilmektedir. Ayrıca iç ve dış mekan arasındaki sınırların kaldırılması, doğal ışığın ve manzaranın içeriye alınmasına olanak tanımaktadır. Mekanda açık planlı bir yapı benimsenmelidir. Odalar arasındaki bölme duvarları kaldırılarak mekan daha bütünsel ve akıcı hale getirilebilmektedir. Bu sayede ziyaretçiler mekanda daha geniş ve ferah bir his yaşayabilmektedir.

Mekanın sonsuz hissettirilmesinde doğal unsurlar önemli rol oynamaktadır. Bitkiler, su unsurları ve diğer doğal malzemeler kullanılarak mekana canlılık ve tazelik katılabilir. Bu da mekanın daha huzurlu ve dingin bir atmosfere sahip olmasına

yardımcı olmaktadır. Genişlik ve yükseklik yanılsamasını yaratmak için mekanın yatay ve dikey elemanları stratejik olarak kullanılmalıdır. Yatay çizgiler ve formlar mekanın daha geniş algılanmasını sağlamaktadır; Dikey unsurlar daha yüksek ve ferah algılanmasına yardımcı olmaktadır.

Boşluk ve doluluk arasında bir denge korunmalıdır; bu, alanın ne çok boş ne de çok dolu hissettirmesine katkıda bulunmaktadır. Boşluklar, mekanda “nefes alan” alanlar yaratarak ferahlık hissi yaratır; doluluklar mekana karakter ve anlam katmaktadır (Ching, F. D. K., 2007).

5.1.2. Form ve Tasarım Çeşitliliği:

Tasarımda kullanılan objelerin form çeşitliliği, ziyaretçilere farklı bir deneyim sunmaktadır. Geometrik formdaki nesneler düzen hissi vermekten organik formdaki nesneler ise akışkan bir his vermektedir (Ching, F.D.K., 2007).

Form çeşitliliği, mekanın sıradan ve sıkıcı görünümünden uzaklaştırarak daha ilgi çekici hale gelmesine yardımcı olmaktadır. Ziyaretçilerin mekanla daha fazla etkileşime girmesine yardımcı olan önemli bir etkidir (Pallasmaa, J., 2012).

5.1.3. Renk ve Materyal Seçimi:

Renk ve malzeme seçimi, mekanın ziyaretçiler üzerindeki duygusal etkisini şekillendiren kritik faktörlerin başında gelmektedir. Bu tercihler mekanın ruhunu belirlerken aynı zamanda gerçeküstü ya da realist bir atmosfer yaratma imkanına da sahiptir.

Koyu ve sıcak renkler, mekâna derinlik katmaktadır. Bu renkler daha da dramatik bir atmosfer yaratmaya yardımcı olmaktadır (**Mahnke, F.H., 1996**). Metalik yüzeyler veya parlak materyaller, ışığı yansıtarak mekânda dinamik bir etki yaratmaktadır ve mekânın daha enerjik ve hareketli algılanmasına katkıda bulunmaktadır (**Küller, H., 1985.**).

Taş, ahşap gibi doğal malzemelerin kullanımı mekana doğal bir hava katmaktadır ve ziyaretçilere mekanın daha samimi ve konforlu ortam olarak algılanmasını sağlamaktadır. (Morton, J., 1997). Pastel renkler mekana yumuşak bir atmosfer katmaktadır, bu renklerin

kullanımı ziyaretçilerin kendilerini rahat hissetmelerini sağlamaktadır bu renkler mekanın daha aydınlık ve ferah algılanmasına etki etmektedir.

5.1.4. Işıklandırma ve Atmosfer

Mekanın farklı yerlerinde çeşitli ışık kaynaklarının kullanılması mekanın atmosferin daha katmanlı ve dinamik olmasını sağlamaktadır. Işıkların farklı renk ve tonlarda kullanılması mekana zengin bir görsel çeşitlilik katmaktadır. Bu küçük dokunuşlar mekanın estetik çekiciliğini arttırmaktadır. Neon ışıkların kullanımı enerjik ve fantastik bir hava katmaktadır. Bu ışıklar, özellikle karanlık veya gece atmosferinde mekanın daha çarpıcı his vermesinde etkili olacaktır.

5.1.5. Mekânın Organizasyonu

Mekân organizasyonu, ziyaretçilerin mekan deneyiminde oldukça önemli bir rol oynamaktadır ve bu, onların alandan aldıkları genel tatmini ve direkt etkilemektedir. Mekânın düzenlenme şekli, ziyaretçilerin çevreyle etkileşimini, yönlendirmesini ve mekândaki objelerle veya yapılarla olan ilişkisinde önemli bir faktördür. Mekanda kesiş duygusu yaratmak deneyimin sıkıcılığını azaltma konusunda göz önüne alınması gereken bir faktördür.

Ziyaretçilere yaşadıkları deneyimden sıkılmayacakları, mekanda farklı rotalar ve keşfedilecek yeni alanlar sunulmalıdır (Whyte, W.H., 1980). Mekanın organizasyonu ziyaretçilere kısıtlayıcı ve katı olmayan bir yapı sunmalıdır onlara kendi deneyimlerini şekillendirme özgürlüğü verilmelidir. Ziyaretçiler mekanın farklı bölümlerini ve unsurlarını keşfetmeye yönlendirmek tüm alanla daha aktif ve bütünleşik bir deneyim sunmaktır.

5.2. Gelecek Öngörülleri

Bu çalışma, metaverse ve kurgusal mekan tasarımının uygulanmasını ve potansiyelini kapsamlı bir şekilde incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma boyunca kurgusal mekan tasarımının oyunlardan sosyal platformlara ve sinemaya kadar pek çok alanda nasıl uygulandığına dair fikir sahibi olunmuştur.

Metaverse'in kurgusal mekan tasarımındaki rolü, dijital dünyaların fiziksel dünyayla tam olarak bütünleşmesine olanak tanımaktadır. Bu, sanal ve fiziksel alanlar arasındaki daha akıcı bir geçiş ve etkileşim sağlayarak kullanıcı deneyiminin zenginleşmesine katkı sağlayacaktır. Kurgusal alan tasarımındaki ilkeler, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki sınırları daha da bulanıklaştıracaktır ve metaverse ortamındaki kullanıcıların çevreleriyle daha etkileşimli ve sürükleyici bir şekilde bağlantı kurmasına olanak tanıyacaktır. Tasarımcılar ve geliştiriciler metaverse ortamındaki kurgusal mekan tasarımının geleceği için daha yenilikçi ve kullanıcı odaklı stratejiler geliştirme fırsatı sunmaktadır. Bu gelişmeler, kullanıcıların sosyal, kültürel ve hatta ekonomik etkileşimlerini artıracak bir platform olarak metaverse'in daha da güçlenmesine yol açacaktır.

Kurgusal mekan tasarımı ile gerçeküstücülük arasındaki ilişki, metaverse'deki mekanların kullanıcılar tarafından nasıl tasarlanacağına ve deneyimleneceğine dair kapsamlı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu bakış açısı mekanların fiziksel ve sanal dünyalar arasında bir köprü görevi görerek kullanıcı deneyiminin ötesine geçen çok boyutlu bir etki yarattığını göstermektedir. Bu bağlamda araştırmada metaverse ve kurgusal mekan tasarımının, dijital ve fiziksel dünyanın entegrasyonunun yanı sıra kullanıcı etkileşimlerinin ve deneyimlerinin zenginleştirilmesinde nasıl kritik bir rol oynadığı değerlendirilmiştir. Kurgusal mekanların tasarımı, kullanıcılara gerçek dünyanın sınırlarını aşan kişiselleştirilmiş deneyimler sunma potansiyeline sahip dinamik ve etkileşimli ortamlar sağlamaktadır.

Metaverse'nin uyandırdığı potansiyel, mekan tasarımı ve teknoloji arasındaki sinerji sayesinde kusursuz bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu kombinasyon yalnızca dijital bir dünya yaratmakla kalmıyor, aynı zamanda bu dünyanın sürekli değişen gerçek dünyayla dinamik bir şekilde etkileşime girmesini de sağlamaktadır. Mekan tasarımının yaratıcılığı ve yenilikçiliği, kullanıcılarının kendilerini kişisel ve topluluk temelinde ifade etmelerine ve birbirleriyle daha anlamlı bir şekilde etkileşime girmelerine yardımcı olan bir alan haline getirmektedir. Teknolojik yenilikler, sanal ve fiziksel dünyaları bütünleştirme ve kullanıcı deneyimini zenginleştirme kapasitesi sayesinde Metaverse'in sınırsız olasılıklar dünyası haline gelmesini sağlamaktadır. Bu, bireylerin ve toplulukların Metaverse'i

yalnızca eğlence ve sosyal etkileşim için değil, aynı zamanda öğrenme, yaratıcılık ve kişisel gelişim için de kullanmalarına olanak tanımaktadır.

Metaverse ve mekan tasarımının potansiyeli, bireyleri ve toplulukları kucaklayan çok kültürlü bir çeşitlilik ve katılım vizyonu sunmaktadır. Bu etkileyici dijital evren, farklı kültürlerden, düşünce tarzlarından ve bakış açılarından kullanıcılara kendi hikayelerini, deneyimlerini ve bakış açılarını paylaşma, birbirlerinin dünyalarını daha iyi anlama ve saygı duyma fırsatları yaratmaktadır. Bu şekilde metaverse, zengin bir kültürel mozaik yaratarak küresel bir çeşitlilik ve katılım platformu haline gelmektedir. Metaverse sürekli olarak yeni teknolojileri, stratejileri ve uygulamaları keşfederek adaptasyonu ve gelişmeyi teşvik eden yenilikçi ve dinamik bir yapıya sahiptir. Bu, metaverse'i yalnızca teknolojik bir platform değil, aynı zamanda kullanıcıların deneyimlerini ve etkileşimlerini sürekli olarak zenginleştiren ve iyileştiren bir evren olmasını sağlamaktadır.

6. KAYNAKÇA

Achterbosch, L., Pierce, R., et Simmons, G. (2008). Massively multiplayer online role-playing games: the past, present and future. *Computers in Entertainment*, 5(4), 1-33.

Addams, S. The official book of Ultima. 2nd ed. Greensboro, N.C: COMPUTE Books, 1992

Akot, B. (2010). Freud'un Rüya Yorum Metodu. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 10(1), 213 - 235.

Armağan Mustafa, *Gelenek ve Modernlik Arasında*, İnsan Yayınları, İstanbul, 1995.

Artun, A., (2013). *Sanat Manifestoları*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Artun, N. A. (2014). *Mimarlığı Baştan Çıkarmak*. N. A. Artun içinde, *Sürrealizm Mimarlık – Mekân Sanatı* (s. 11-21). İstanbul: İletişim Yayınları.

Aslam, M. M. Are you selling the right colour? A cross-cultural review of colour as a marketing cue. *Journal of Marketing Communications*, 2006 12(1), 15-30.

Avradinis N, Panayiotopoulos T, Anastassakis G. Behavior believability in virtual worlds: agents acting when they need to. *Springerplus*. 2013 May 28;2(1):246.

Aydın, A. (2018). MAX ERNST SANATINDA KOLAJRESİM-BASKİRESİM ETKİLEŞİMİ. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(68), 1666-1674.

Aydınlı,S., 1999. Kentsel mekânı okumak görüngü bilim açısı ile kentsel mekan, 1. Ulusal Kentsel Tasarım Kongresi, Kentsel Tasarım: Bir Tasarımlar Bürünü, Özaydın G., Demirtaş S., Özaydın L., Yazar, L., YEM Yayınları, İst. , sf:155-161

- Aydođdu, B., & Toy, E. (2023). Merkeziyetsiz Metaverse Platformlarındaki Üç Boyutlu Yapıların Görsel Analizi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 9(1), 151-173.
- Bailie, Brian Jacob-Paul, "Everquest, reality, and postmodern theories of community" (2007). Theses Digitization Project. 3254.
- Bellaard, Fabian Mika (2020) A case study on Pokemon Go players and their experiences with online and offline social relations , Erasmus School of History, Culture and Communication.
- Bellizzi, J. A., Crowley, A. E., & Hasty, R. W. (1983). The effects of color in store design. *Journal of Retailing*, 59(1), 21-45.
- Besinci.E (2023). “Metaverse’te Pazarlama Ve Vrchat’te Bir Pazarlama Deneyimi Tasarımı”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Blanchard, C., Burgess, S., Harvill, Y., Lanier, J., Lasko, A., Oberman, M., & Teitel, M. (1990). "Reality Built For Two: A Virtual Reality Tool", *SIGGRAPH Comput. Graph.* 24: 35–36
- Bostan, B., & Tingöy, Ö. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri Ve Oyuncu Psikolojisi. *Ajit-e: Academic Journal Of Information Technology*, 6(19), 7-21.
- Bourse, Yoann. (2012). Artificial Intelligence in The Sims Series
- Bozcan, S., & İşler, V. (2012). Network modeling and simulation of massively multiplayer online games. *Simulation-Transactions Of The Society For Modeling And Simulation International*, 908–920.
- Breton, A. (1997). *Manifestoes of Surrealism*. Richard Seaver, Helen R. Lane (Trans.). Ann Arbor: University of Michigan Press.

- Cheng, K. & Cairns, P. (2005) Behaviour, realism and immersion in games. ACM Conf. on Human Factors in Computing Systems, CHI 2005, ACM Press, 1272-1275.
- Ching, Francis D.K. "Architecture: Form, Space, & Order." Wiley, 2014.
- Çoşkun Arslan, M. (2022). 3 Boyutlu Sanal Dünyaların Muhasebe Uygulamalarında Beklenen Dönüşümü Üzerine Bir Değerlendirme: Second Life Ve Metaverse’de Muhasebe. Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 17(2), 133-149.
- Damar, M. (2021). Metaverse Shape of Your Life for Future: A bibliometric snapshot. Journal of Metaverse, 1(1), 1-8..
- Demirarslan, D., & Demirarslan, O. (2021). Salvador Dali, Sürrealizm ve Mobilya. Mimarlık Ve Yaşam, 6(2), 735-766.
- Dilmen, N. E., İyigüngör, T., Alasmalı, I., Kılıç, M. C. (2022). Taş Baskıdan NFT’ye: Teknolojinin Olanakları ile Dönüşen Sanat Anlayışı ve NFT Teknolojisi Üzerine bir Araştırma. Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi(41), 255-275.
- Ding, Yong. (2018). Research on operational model of PUBG. MATEC Web of Conferences. 173. 03062. 10.1051/mateconf/201817303062.
- Eflatun (1971), Devlet, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Erbaş, B.. (2022). Resim Sanatında Sürrealizm Akımının Etkisinde Peyzaj, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Tekirdağ.
- Erdem, S. (2019). Geçmişten Günümüze Dada Hareketi ve Modern Tasarım Sanatına Etkisi. Sanat Ve Tasarım Dergisi(24), 127-141.
- Eroğlu, B. (2019). Dijital Video Oyunları Ve Eğitim: Minecraft Eğitim Sürümü. Anadolu Öğretmen Dergisi, 3(1), 56-64.
- Fukuyama Francis, Tarihin Sonu Mu?, Çev: Yusuf KAPLAN, Rey Yayınları, Kayseri, 1993.

- Garrard , G. (2017). Ekoeleřtiri Ekoloji ve evre zerine Kltrel Tartıřmalar. (E. Gen, ev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Giddens, Anthony, Modernlięin sonuları, İstanbul: Ayrıntı Yayınları 1998.
- Giddens, Anthony, Toplumun Kuruluřu, ev: Hseyin zel, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları 1999. Giddens, Anthony, Sosyoloji, Ankara: Ayra Yayınları 2000
- Gilbert, Stephen. (2017). Perceived Realism of Virtual Environments Depends on Authenticity. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Gulec Solak, S. S. (2017). Mekân-Kimlik Etkileřimi: Kavramsal ve Kuramsal Bir Bakıř Space-Identity Interaction: a Conceptual and Theoretical Overview. MANAS Sosyal Arařtırmalar Dergisi, 6(1), 13-37.
- Hamdi, Abderrahim. (2022) Discrete Architecture in the Metaverse Algorithmic and Computational Design Strategies through Metaverse , School of Architecture, Urban Planning and Construction Engineering Building and Architectural engineering Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni
- Henderson, E. (1998). How Real is Virtual Real. IEEColloquium Digest.
- Huang, L., Mehta, R., Shi, J., & Pepe, A. The colors of motion: A deeper look at color use in animated films. Information Visualization, 2009, 18(1), 27-41.
- HusserlL, Edmund. (1995). Kesin Bir Bilim Olarak Felsefe. (ev.Tomris Mengřoęlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Itten, Johannes. "The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color." Wiley, 1973
- Ivory, J. (2012). Virtual lives: A reference handbook

- Jameson, F. (2011). Postmodernizm ya da ge kapitalizmin kltrel mantıęı (ev. Nuri Plimer). İstanbul: Nirengi Yayıncılık.
- Jonatan Hvass, Oliver Larsen, Kasper Vendelbo, Niels Nilsson, Rolf Nordahl, and Stefania Seran. 2017. Visual realism and presence in a virtual reality game. In 2017 3DTV Conference: The True Vision - Capture, Transmission and Display of 3D Video (3DTV-CON). 1–4
- Joshua, J. Information Bodies: Computational Anxiety in Neal Stephenson's Snow Crash (2017) (pp. 17-47) Kara, A.. (2021). Tekinsizin Geri Dnş. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 14(35), 1144-1160.
- Kavut, İ., (2016). ‘Kurgusal Mekanlarda Akıllı Teknolojilerin, Bilim Kurgu Filmlerinin İ Mekan İncelenmesi’, Mimar Sinan niversitesi İ Mimarlık Blm, Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 5, 1
- Kennedy, N. F., 2005. The Ethos Of Architects Towards An Analysis Of Architectural Practice In Turkey, Unpublished PhD Thesis, The Graduate School of Social Sciences of Middle East Technical University, Ankara, Trkiye.
- Kınay Gr, Tuba. “Baskı Resmin ocuksu Şairi: Joan Mir”. idil, 56 (2019 Nisan): s. 433-442.
- Kısmet, B. (2021). Tasarlanan ve Algılanan Tekinsizlik Kavramının Mimarlıkta Boşluk ve Işık zerinden llmesi. Journal of Computational Design, 2(1), 189-216.
- Kller, H., 1985. "Color Impact: Psychological Effects, Symbolism"
- Kurt, N. İ., & Toy, E. (2023). Metaverse Platformlarındaki Temsilimiz Olan  Boyutlu Avatarlar zerine Bir İnceleme. Yeni Yzyıl’da İletişim alışmaları, 2(6), 179-199.
- Kut, S., Aydınli, S., & Erdem, A. (2016). Sibertektonik Mekân. Tasarım + Kuram, 9(15), 21-34.

Leach, N., "Preface" Leach, N. (ed.), rethinking Architecture, London& New York:
Routledge,1997, s.vii

Lefebvre, Henri (1991), The Production fo Space, Çev. Donald Nicholsın-Smith, Oxford:
Blackwell,

Long, R. (2020). Roblox and effect on education.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33057.97129>

Lüchinger, A. (1985), "Mimarlık ve Kent Planlamada Yapısalcılık", çev. İ. Göldeli,
Mimarlık, Sayı: 84/6, Ma, W. C., Hawkins, T., Peers, P., Chabert, C. F., Weiss, M., &
Debevec, P. (2008). Rapid acquisition of specular and diffuse normal maps from
polarized spherical gradient illumination. In Proceedings of the 18th Eurographics
conference on Rendering Techniques (pp. 183-194).

Mahnke, F.H., 1996. "Color, Environment, & Human Response"

Mikaeili, M., (2020). 'Ütopya Kavramın Kökenleri ve Erken Dönem Modern Mimari
Üzerindeki Etkisi',İ.Ü. Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, İnönü Üniversitesi Sanat
ve Tasarım Dergisi, 10, 21

Morton, J., 1997. "Color Voodoo: A Guide on Color Symbolism"

Ortiz, L. (2022). Risks of the metaverse: A VRChat study case. The Journal of
Intelligence, Conflict, and Warfare, 5(2), 53–128.

Özdağ, Ufuk (2014), Doğa, Kültür ve Edebiyat, Ürün Yayınları, Ankara.

Öztürk, S. A. (2022). Yeni Bir Dijital Varlık Olarak NFT: Pazarlama Dünyasındaki Yeri
Üzerine Değerlendirmeler. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(4),
1151-1164.

Pallasmaa, J., 2012. "The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses"

Parent, R. (2007). Computer animation: algorithms and techniques. Morgan Kaufmann.

- Pejoska, J. Design Principles of Educational Virtual Worlds for Preschool Children (2010)
- Pile, John F. "A History of Interior Design." Laurence King Publishing, (2005)
- Pınarbaşı, G. (2022). Metaversede Ruhsal Evren Örnekleri: Evol Vr Ve Cardolordz. Turkish Online Journal Of Design Art And Communication, 12(3), 721-733.
- Price, Ludovica. (2014). The Sims: A Retrospective - A Participatory Culture 14 Years On. Intensities: The Journal of Cult Media. 135-140.
- Reimer, J. A history of the Amiga, part 4: Enter Commodore (2007)
- Reinbolt JA, Seth A, Delp SL. Simulation of human movement: Applications using OpenSim. ProcediaIUTAM—Symposium on Human Body Dynamics. 2011; 2:186–198.
- Rhodes, Benjamin (2021) Walk on the Wild Side: The lived experiences of Pokémon GO players within playful spaces. EdD thesis, University of Sheffield.
- S. Mystakidis. "Metaverse," Encyclopedia, MDPI, pp. 486-497, February 2022.
- Sağocak, A. M. D., 1999. Mimarlığı Anlama ve Yorumlama Bağlamında Kavramsal Bir Model, Doktora Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sancaklı, P. (2021). “Dijital Oyun Kültüründe Sosyal Medya Etkisi: Pubg (Playerunknown’s Battlegrounds) Örneği”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Sanchez, J., (2009) Barriers to student learning in Second Life. Library Technology Reports, 45(2), 29-34.
- Sausurre, F. D., Genel Dilbilim Dersleri, çev. Berke Vardar, Birey ve Toplum Yayınları, Mayıs, 1985
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G., Et Al. (2022). Eğitimde Dijital Oyunlar Ve Oyun Ile Öğrenme. International Journal Of Active Learning, 6(2), 117-140.

- Seamon, D. , 1994. The life of the place, Nordic Journal of architecture Reseach 7/ 1 sf. 35-48
- Seifoddini, J. (2022). A multi-criteria approach to rating Metaverse games. Journal of Metaverse, 2(2), 42-55.
- Şen, A. (2018). Bilimkurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştiri. Ankara Üniversitesi İlef Dergisi, 5(1), 31-60.
- Şen, Yüksel, Sinan, Yıldız, Metaverse dünyasında değişen sanal gerçek mekânlar ve tasarımcının rolü Uluslararası Zeugma Bilimsel Araştırmalar Kongresi."Gaziantep,"2022."
- Serpil Özaloğlu, Coordinator of Dosya 30: Mimarlığı “sosyolojik olarak” anlamak, Nilgün Fehim Kennedy, Dr. (Editör), Bilkent Üniversitesi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Bölümü, Aralık 2012.
- Sim, S., (2006). Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü . (Çev: M. Erkan, A. Utku). Ankara: Babil Yayınları.
- Skulmowski, A., Nebel, S., Remmele, M. et al. Is a Preference for Realism Really Naive After All? A Cognitive Model of Learning with Realistic Visualizations. Educ Psychol Rev 34, 649–675 (2022).
- Soykan Ömer Naci, Türkiye’den Felsefe Manzaraları, Yapı-Kredi Yayınları, İstanbul, 1993.
- Steinbeiß, G.-J. H. (2017). Minecraft as a learning and teaching tool - designing integrated game experiences for formal and informal learning activities. [Unpublished master’s thesis]. University of Oulu Faculty of Education.
- Sumerfield, Joseph & Smith, Shamus. (2012). Investigating Graphical Realism in a Virtual Environment for Threat Identification.

Tanilli, Server (1991), Uygarlık Tarihi, Say Yayınları, İstanbul

Tasa, Umut Burcu. İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life® Üzerine Bir Vaka Çalışması. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.

Tırpan, Sernaz (2013). World Of Warcraft Oyuncularının Oyundaki Karakterleriyle Bağlantı Kurma Algıları İle Sosyolojik Yabancılaşma Düzeylerine Yönelik Algıları Arasındaki İlişki. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Turan, T., & Kavut, İ. E. (2022). Gerçeküstü Sanat Akımının Kurgusal Mekânlara Ve Metaverse Kavramına Katkısının Norm Bağlamında İncelenmesi. Journal Of Architectural Sciences And Applications, 7(1), 346-363.

Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of internet. New York: Touchstone Press.

Ülkeryıldız, E., & Özcan Uslu, N. (2021). Hakikat Sonrası Bilincin Siber-Mekân Üzerinden Üretimi: Ağdaşın Kamusal Mekânı. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(1), 293-303.

Ulubay, S. & Önal, F. (2020). Mekân Üzerine Sorunsallar ve Kavrayışlar: Fenomenoloji Kuramının Yirminci Yüzyılın Mekân Anlayışına Etkileri. Megaron, 15(4), 606-613.

Umay, M. Çağatay, (2017), Dadaizm Akımı Kapsamında Öncü Sanatçılar ve Eserleri, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı, Kütahya.

Ural, A. G. (2017). Mimarlık ve sinema ilişkisi içerisinde sürrealist mekân yaratma konusunda sinematografik yaklaşımlar (Tez No. 467852) [Yüksek Lisans Tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,

Urry, J., (2015). Mekânları Tüketmek. (Çev. R. G. Ögdül). Ayrıntı Yayınları: İstanbul.

- Uzun, K., & Aydın, C. H. (2012). Kullanıcı Profiline ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Second Life Örneği. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Dergisi, 7(2), 263-290.
- Virilio, P., (1989). "The Least Vehicle", Looking Back on the End of the World . Ed. D. Kamper ve C.Wulf. New York: Semiotext(e).
- Whyte, W.H., 1980. "The Social Life of Small Urban Spaces"
- Yalur, R. (2019). René Magritte'in Sürrealist Tavrının Afiş Tasarımına Etkisi. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 5(10), 145-152.
- Yasemin, Şener, "Metaverse dünyasında değişen sanal-gerçek mekânlar ve tasarımcının rolü", 7. Uluslararası Zeugma Bilimsel Araştırmalar Kongresi. Gaziantep, 2022
- Yavuz, Y. (2019). Edebiyat ve Ekoeleşitri: Latife Tekin'in "Manves City" VE "Sürüklenme" Adlı Romanları. Edebi Eleştiri Dergisi, 3(3), 245-259.
- Yıldız, H. (2015). POSTMODERNİZM NEDİR?. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi(13).
- Yıldız, S. K., & Bozkurt, G. (2023). Sanal Gerçekliğin Yeni Anakarası: Metaverse. TRT Akademi, 8(17), 268-293.
- Yücedağ, Alperen (2023). "Nft Ve Kripto Grafik Tasarım Eserleri", Kto Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Program
- Yücel, T. (1994). Claude Levi- Strauss ve Yaban Düşünce. Yaban Düşünce içinde İstanbul: Yapı Kredi Yayınları . Yücel, T. (2005). Yapısalcılık. İstanbul: Can Sanat Yayınları.