

Enstitü: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Anabilim Dalı: Mimarlık
Programı: Mimari Tasarım
Tez Danışmanı: Prof. Dr. Yasemin ERKAN YAZICI
Tez Türü ve Tarihi: Yüksek Lisans – Temmuz 2024

ÖZET

Yirminci yüzyılda ortaya çıkan bilgisayar teknolojisi, mimarlık alanında mekân kavramının yeniden değerlendirilmesine yol açmıştır. Bu çalışmada, sanallık-gerçeklik bağlamında ele alınan mekân kavramı; fiziksel mekân, bilgisayar teknolojisinin ürünü siber mekân ve zihnin ürünü sanal mekân olarak ayrılmıştır. Sanal gerçeklik teknolojisi ile deneyimlenebilme olanağına sahip olduğu için günümüzde sanal mekân olarak adlandırılan Metaverse platformları, internet ortamında, eşzamanlı, sınırlayıcıların olmadığı, “bulunuşluk hissi” ve “dalma hissi” yaratan sanal bir ortamdır. Sahip olduğu NFT teknolojisi ile, değiştirilemez sanal varlıkların alıcıya sunulması için tüm platformlarda çok sayıda sergi mekânı oluşturulmuştur. Çalışmada, sanal ortamda mekânın, fiziksel ve siber mekânlardan hangi noktalarda farklılaştığı, fiziksel ortamdaki öğelerin sanal mekânda taklit edilmesinin kullanıcılarda yarattığı etkiler, kullanıcıların sanal mekânda bulunma hissini ve mekânla olan etkileşiminin ne ölçüde gerçekleştiği, platformun sanal ortamın sunduğu sınırsız olanakları nasıl kullandığı ve saf sanal mekân kavramına ne derece yaklaştığı sorularına cevap aranmıştır. Çalışma kapsamında, Metaverse platformlarından, biri “Spatial.io” diğeri “Decentraland”de bulunan iki sergi mekânı seçilerek, özelliklerinin hem kendi içinde kıyaslanması hem de fiziksel ortamdaki mekânlarla sanallık-gerçeklik bağlamında ve sergi mekânları özelinde karşılaştırılması amaçlanmıştır. Alan çalışması ile, 25 iç mimarlık öğrencisinin VR aracılığıyla bu mekânlarda verilen görevleri yerine getirmesi sağlanmış ve katılımcılara, çalışmanın veri toplama araçları olan “Bulunuşluk Ölçeği” ile 2 adet açık uçlu yapılandırılmış görüşme sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler içerik analizi ile deşifre edilmiştir. Çalışma sonunda Metaverse platformlarının soyut ve alışılmadık mekânlar barındırdığı fakat bu mekânların fiziksel ortamdan aşına olunan mekânları/öğeleri/eylemleri kopyalama eğilimi gösterdiği, fiziksel kısıtların olmadığı bir alanda sanallığın sağladığı avantajları tam anlamıyla kullanamadığı ve birçok yönden saf sanal mekân kavramına yaklaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Mekân, Sanal Gerçeklik, Metaverse, Sergi Mekânları, Bulunuşluk Ölçeği.

Institute: Institute of Graduate Studies

Department: Architecture

Programme: Architectural Design

Supervisor: Prof. Dr. Yasemin ERKAN YAZICI

Degree Awarded and Date: Master's Degree-July 2024

ABSTRACT

The emergence of computer technologies in the 20th century has prompted the reevaluation of the concept of space in the field of architecture. In this study, the concept of space that is investigated in the context of virtual reality, is categorized as physical space, cyber space the product of computers and virtual space the product of mind. Metaverse platforms, which are considered virtual spaces due to having the opportunity to be experienced via virtual reality technologies, are synchronous, unrestricted virtual spaces that provide a sense of presence and immersion on the internet. Utilizing the NFT technology that is present, numerous exhibitions across all platforms were created to present the non-fungible virtual assets to the customers. In the study, the differentiation of the virtual space from physical and cyber spaces, the resulting effects of imitation of the elements in the physical space in virtual space, the degree of immersion and interaction experienced by the viewers in the virtual space, the closeness to the pure virtual reality of the platforms and how well the limitless potential of the virtual space is utilized in these platforms have been investigated. In the scope of the study, from the Metaverse platforms, an exhibition space had been chosen from "Spatial.io" and "Decentraland" each and these have been compared both between themselves and with the physical spaces in the context of virtual-reality and considering only the exhibition spaces. As a field study, 25 interior architecture students were asked to perform tasks via virtual reality in these exhibitions and the participants were asked two open ended structured interview questions constructed with the "Presence Questionnaire", which is the data collection tool of this study. The acquired data was evaluated using content analysis. In the light of the study, it was concluded that even though Metaverse platforms contain abstract and unorthodox spaces they are not close to the pure virtual space concept in numerous ways, that the platforms displayed a tendency to imitate the familiar spaces/elements/acts from physical space and lastly, that they do not utilize the advantages provided by the virtuality in a space not confined by physical bounds to its full extent.

Keywords: Virtual Space, Virtual Reality, Metaverse, Exhibition Spaces, Presence Questionnaire.