



# SANAL EVREN (METAVERSE) ORTAMINDA DİJİTAL SANATIN KONUMLANMASI ÜZERİNE GÖRSEL SANAT ÖĞRENCİLERİNİN GÖRÜŞLERİ

## VIEWS OF VISUAL ART STUDENTS ON POSITIONING DIGITAL ART IN THE VIRTUAL UNIVERSE (METAVERSE) ENVIRONMENT

Merve KARAMAN<sup>1</sup>

### Öz

Sanatın giderek dijitalleştiği günümüzde Metaverse ortamlarında sanal sanat sergileri gündeme gelmektedir. Sanatın Metaverse gibi sanal platformlara taşınmasıyla, sanal galeriler, sanal müzayedeler, sanal ortamlarda eser alış ve satışları yapılması mümkün olmaktadır. Bu bakımdan sanat öğrencilerinin güncel konuları takip etmesi, dijital sanat bağlamında yorumlama ve değerlendirme yapabilmesi önemlidir. Bu çerçevede araştırmada Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencilerinin dijital sanat ve Metaverse hakkında görüşleri likert anket maddeleri aracılığı ile alınarak elde edilen veriler nicel analiz yöntemi ile analiz edilmiş ve nitel desende betimsel analiz çerçevesinde ortaya konulmuştur. Araştırma örneklemini İstanbul Topkapı Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde okuyan 128 öğrenci kapsamaktadır. 2022-2023 Güz döneminde yapılan araştırmanın verileri 8 soruluk likert formunda yer alan anket maddeleri ile elde edilmiştir. Araştırma sonucunda Görsel İletişim Tasarımı bölümü öğrencilerinin Metaverse hakkında bilgi sahibi oldukları, Metaverse kavramını ilgi çekici bularak güncel bir şekilde takip ettikleri, Metaverse sanat ilişkisini algılayabildikleri, Metaverse evrenini bazen karmaşık olarak düşündükleri, Metaverse ortamında sanat fikrinin mantıklı geldiği, sanal olan Metaverse dünyasını gerçek dünyadan daha ilgi çekici buldukları ve Metaverse'un dijital sanata katkı sağladığını düşündükleri ortaya çıkmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, Sanal Evren, Dijital Sanat, Görsel İletişim, Görsel Sanat.

### Abstract

Virtual art exhibitions are on the agenda in Metaverse environments, as art is increasingly digitalized. With the transfer of art to virtual platforms such as Metaverse, it is possible to buy and sell works in virtual galleries, virtual auctions, and virtual environments. In this respect, it is important for art students to follow current issues and to be able to interpret and evaluate in the context of digital art. In this framework, the opinions of Visual Communication Design Department students about digital art and Metaverse were taken through a questionnaire, and the data obtained were analyzed with the quantitative analysis method and presented within the framework of descriptive analysis in a qualitative design. The sample of the research includes 128 students studying at İstanbul Topkapı University, Faculty of Fine Arts, Design and Architecture, Visual Communication Design Department. The data of the research carried out in the Fall term of 2022-2023 were obtained with a questionnaire consisting of 8 questions. As a result of the research, Visual Communication Design department students have knowledge about Metaverse, find the concept of Metaverse interesting and follow it up-to-date, perceive the Metaverse art relationship, sometimes think of the Metaverse universe as complex, the idea of art in the Metaverse environment makes sense, the virtual Metaverse world is more interesting than the real world. It was revealed that they found it interesting and thought that Metaverse contributed to digital art.

**Keywords:** Metaverse, Virtual Universe, Digital Art, Visual Communication, Visual Art.

<sup>1</sup> Dr. Öğr.Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
[mervekaraman@topkapi.edu.tr](mailto:mervekaraman@topkapi.edu.tr) ORCID: 0000-0002-6010-6996

Makale Türü: Araştırma Makalesi – Geliş Tarihi: 16.05.2023 – Kabul Tarihi: 12.07.2023

DOI:10.17755/esosder.1298004

Atf için: *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 2023;22(88): 1811-1827

Etik Kurul İzni: İstanbul Topkapı Üniversitesi Rektörlüğü Akademik Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunda (17.11.2022 tarih 2022/10) görüşülmüş olup; E-31675095-100-2200015016 sayılı yazı ile çalışmanın etik ilkelere uygun olduğuna karar verilmiştir.

## GİRİŞ

Çağımızda dijital platformlara ilginin artması yenilikleri beraberinde getirmektedir. Sanal evren anlamında kullanılan Metaverse kavramı bu yenilikler arasında son zamanlarda oldukça popülerleşen bir kavramdır. Metaverse alanı artırılmış gerçeklik gibi teknikleri içinde barındıran tüm dijital hareketlere olanak veren sanal bir dünyadır. Bahga ve K. Madisetti'ye (2016) göre blokzincir teknolojileri enerjilerin sürdürülebilirliği anlamında en iyi alternatif olarak düşünülmektedir. Nadini vd.'ne (2021) göre blokzincir teknolojilerinin gelişmesiyle sanal dünyada merkezi olmayan ideal bir alan yaratılmıştır. Böylece hem dijital oyunları oynamak hem de dijital sanat için yeni sergileme alanları bulmak kolaylaşmıştır. Bununla birlikte katılımcıların ticari anlamda kar elde etme fırsatı bulması da bu alanın ilgi çekici olmasını sağlamıştır. Ammous'a (2016) göre blokzincir teknolojisi ve Metaverse iç içe geçmiş sanal dünyalar olarak düşünülmektedir. Çünkü blokzincir içinde çalışan sanal dünya oluşumunun adı Metaverse'dür.

Metaverse, kelime olarak ötesi anlamına gelen "meta" ön eki ve evren anlamına gelen "universe" sözcüğünden oluşan *evrenin ötesinde, sanal evren* anlamında kullanılan bir kombinasyondur (Tlili, Huang, Shehata vd., 2022, s. 2). Hwang ve Chien (2022), Metaverse evreni meta veri deposu ile merkeziyetsiz, kalıcı, paylaşılabilir, sanal gerçeklik uygulamaları ile farklı deneyimler yaşanan bir platform olarak tanımlanmaktadır. Metaverse paralel dünyaların ortaya çıkmasına izin veren, iş birlikleri, etkileşim olanakları, eğlence, sosyalleşme deneyimi sağlayan bir platform olarak nitelendirilmektedir (Schlemmer and Backes, 2015). Wallace, Kung and Knottenbelt (2021, s. 5) ise Metaverse'ü gerçek yaşamımızda sanal nesnelere etkileşime girebildiğimiz bir ortam olarak nitelendirmektedir. Metaverse evreni artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) bileşenlerini yapısında barındırmaktadır. Sanal gerçeklik, görüntülerin dijital ortamda üç boyutlu gerçeklikte deneyimlenmesine katkı sunan bir teknolojidir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ise gerçek dünyaya yansıtılan dijital araçları kapsamaktadır (Milgram ve Kishino, 1994). Höllerer ve Feiner'e (2004, s. 2) göre artırılmış gerçeklik, fiziksel nesnelere sanal nesnelere birleştiren, dijital yolla üretilenleri gerçek ortamda yansıtan bir sistem olarak tanımlanır. Ball'e (2021) göre Metaverse evreni daimi verilerle pek çok sayıda kullanıcıların birbiriyle etkileşimini, iletişimini, kişilerin kendi varlığını oradaymış gibi hissetmesini sağlayan, gerçek zamanla paralel olarak çalışan ve çok büyük ölçekte sanal dünyaların aynı anda çalışmasına izin veren bir sistemdir.

Metaverse ilk olarak 1992'de Cyper Punk'ın dehası olarak görülen Neal Stephenson tarafından *Snow Crash* isimli bilimkurgu türünde oluşturulmuştur. *Snow Crash* isimli romanda, internetin sanal gerçeklik tabanlı bir versiyonunu anlatmaktadır. Bu romanda insanlar dijital bir dünyayı keşfederek gerçek dünyanın acısından kaçmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda roman dijital ortamda oluşturulan avatar aracılığıyla alternatif çıkış yollarının aranması üzerine kurgulanmaktadır (Stephenson, 1992).

Qu, Sun and Feng'e (2022, s. 48) göre 2021 yılında Metaverse patlamasının ortaya çıkışı ile gelecekte iletişimin yön değiştireceği, bireysel ve toplumsal iletişim yolunda yeni değişikliklerin meydana geleceğini bize göstermiştir. İnsanlar sanal dünyaya dijital kimlikleri ile katılmaktadır ve sanal dünyadaki imajı gerçek dünyadaki ile aynıdır. Aynı zamanda kendileri için yeni bir dijital kimlik oluşturabilirler. Metaverse dünyası, deneyim duygusuna da önem vermektedir. Bu sistemin altında yatan teknolojilerde ise yapay zeka, ağ ve bilgi işlem teknolojisi, VR teknolojileri, 5g ağı, bulut bilgi işlem, dijital görselleştirme gibi önemli destekler yer almaktadır.

Metaverse'ü yalnızca sanal bir ortam veya dijital para (*token*) mecrası olarak görmek doğru değildir. Bu sanal platform sosyal medya, kamu hizmetleri, ticaret, sanat, müzecilik, eğitim gibi pek çok farklı alanda etkisini göstermektedir. Her alanda ses getirmeye başlayan

Metaverse dünyası eğitimcilerin de ilgisini çekmiştir. Metaverse'e ilişkin birçok alanda girişimler devam etmekle birlikte en fazla oyun ve sinema sektörünün bu alana yöneldiği görülmektedir. Son dönemlerde ise Metaverse alan olarak genişlemekte Facebook, Samsung gibi büyük şirketlerin bu sanal dünyaya adapte olabilmek için yatırımlara yöneldiği bilinmektedir. Sanal dünyadaki bu gelişmelerle birlikte meslek gruplarında değişimler meydana gelmiş siber güvenlik, sanal emlak uzmanı, dijital satış uzmanı, dijital dedektif gibi isimlerle pek çok yeni meslek ortaya çıkmıştır. Metaverse dünyası sanat, eğitim, iş, yatırım, moda, tekstil, eğlence, oyun, alışveriş, yatırım, emlak, otelcilik, konaklama da dahil olmak üzere birçok alanı etkisi altına almıştır. Bu anlamda oldukça merak uyandıran sanal bir evreni kapsamaktadır. Benzer şekilde Demir'e (2022) göre konaklama otelcilik sektöründe de Metaverse etkisi görülmeye başlamıştır. Örneğin Metaverse de gerçekleşen sanal otel turları ile gerçeğe yakın sanal bir ziyaret sağlanmaktadır. Böylece rezervasyon sırasında kişiselleşen bir sanal tur deneyimi yaşanırken bir yandan da internetteki otelle hiç ilgisi olmayan veya abartılmış görsellerin önüne geçilmektedir (Demir, 2022, s. 543). Uzun ve Aydın'ın (2012, s. 283) çalışması kapsamında yapılan araştırma sonucunda ise bireylerin sanal ortamları daha çok sohbet etmek, partner bulabilmek, gerçek hayatlarında yapamadığı deneyimleri yaşayabilmek gibi farklı amaçlar için tercih ettikleri belirtilmiştir. Ağca ve Kozbekçi Ayrancı'nın (2021, s. 2) göre özellikle moda sektörü bağlamında hem pazarlama, etkileşim hem de tasarım açısından Metaverse de sanal bir deneyim yaşanması bu sektörü oldukça motive etmiş ve bu konuda bir hareketlenme sağlamıştır. Günümüzde ülke ve şehirlerin de Metaverse konusuna yöneldikleri bilinmektedir. Örneğin Seul'de "Metaverse Seoul" adıyla Metaverse kent kurulması planlanmıştır. Burada sanal olarak turizm odaklı geziler, festivallerin yanı sıra şikayetlerin ve dileklerin iletilebileceği alanların olacağı düşünülmektedir (Gaubert, 2021). Her ne kadar son dönemlerde çokça duyulsa da aslında Metaverse evreni oyunlarda uzun zamandır varlığını sürdürmektedir. Günümüzde ise sınırları zorlanarak daha fazla geliştirilmiş ve oyun içinde yaratılan sanal dünya ile gerçekçi deneyimler yaşatılması söz konusu olmuştur. Örnek olarak *Epic Games*'in ürettiği *Fortnite* isimli oyunda oyun kullanıcıları birbirleriyle etkileşim kurabilmekte, kendi avaturları için alışveriş yapabilmektedir. Bu oyun içerisinde 2019 yılında ilk olarak Marshmello daha sonra ise Görsel 1'de görüldüğü üzere Travis Scott ve Ariana Grande ile anlaşarak sanal konserler gerçekleştirilmiştir. Böylece dijital oyun, müzik ve Metaverse'ün birleştiği ilk sanal etkinlik olarak kayda geçmiştir. Yılmaz ve Ceranoğlu'na (2022, s. 647-648) göre *Fortnite* isimli oyunda gerçekleşen sanal dünyadaki tüm bu etkileşim süreçleri zaten Metaverse evrene özgü davranışları bize göstermektedir.



**Görsel 1.** Epic Games Resmi Sitesi, 2021 <https://webrazzi.com/2020/04/24/travis-scott-in-online-fortnite-konseri-12-3-milyon-kisi-tarafindan-izlendi/>

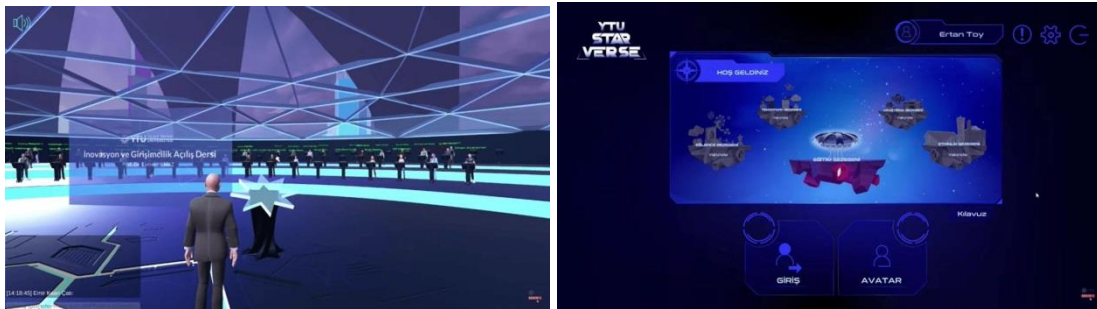


**Görsel 2.** Fortnite- Ariana Grande konseri, <https://www.fortnite.com/news/fortnite-presents-the-rift-tour-featuring-ariana-grande>

Li and Xiong'a (2021, s. 353) göre Metaverse'ün kendisi bir teknoloji değil, bir fikir ve kavramdır. Farklı yeni teknolojileri, sosyal bir formu ve sanal alanı görüntüler dünyası ile dijital yaşam ortamında bütünleştirmektedir. Metaverse'ün ortaya çıkışı, insanların bilim ve teknoloji yoluyla gelecekteki gelişme yolunu değiştireceği düşünülmektedir. Metaverse dijital medya sanatlarının temsil ettiği öğretim üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Bu anlamda bu alan adına öğretmenlerin orijinal öğretim içeriğinin tasarımını da değiştirmektedir. Öğretim tasarımı için ve uygulamalı tasarım yeteneklerinin yetiştirilmesi amacının gerçekleştirilmesi için teknolojik ortamdaki değişikliklerin etkisinin aktif olarak dikkate alınması da gereklidir. Bu nedenle, dijital medya sanatının profesyonel gelişimi için Metaverse'e gösterilen ilgi büyük önem taşımaktadır.

Metaverse platformu eğitim sektörünü de etkisi altına almıştır. Eğitimcilerin de oldukça ilgisini çeken bu alan üniversitelerin sanal kampüs uygulamaları Metaverse ortamında öğrenme gibi yeni deneyimleri beraberinde getirmiştir. Lin'e (2022) göre Metaverse artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri yapay zeka gibi farklı alanları erişilir kılmakta aynı zamanda sanal dünyada bireylerin sosyalleşme, çalışma, eğitim alma faaliyetlerine olanak tanımaktadır. Dünyada ve ülkemizde pek çok üniversite Metaverse evreninde sanal kampüsler oluşturmuş ve ders yapmayı deneyimlemişlerdir.

Örneğin Görsel 3'te görüldüğü gibi ülkemizde Yıldız Teknik Üniversitesi *Starverse* olarak isimlendirdiği Metaverse kampüsü oluşturmuş burada "*İnovasyon ve Girişimcilik*" adlı ders işlenmiştir. Bu sanal kampüste öğrenciler okula ait kütüphane, müze gibi birçok binayı gezmiştir. Aynı zamanda sanal kampüste üniversitenin 111. yılı için hazırlanmış NFT'ler sanal sergi ile sergilenmiştir (YTU, 2022). Benzer şekilde Çin'in popüler üniversitesi olan Çin İletişim Üniversitesi Metaverse evreninde XiRang adındaki bir Metaverse platformu ile ortaklık kurarak burada dijital kampüsünü açmıştır. Burada öğrenciler üniversitenin dijital versiyonu olan sanal kampüsü bilgisayarlar, sanal gerçeklik gözlükleri veya mobil aletler aracılığıyla ziyaret etmektedir (Independent, 2022).



**Görsel 3.** Yıldız Teknik Üniversitesi, Metaverse Ortamında Sanal Kampüs Ders Platformu, 2022, <https://tr.tradingview.com/news/bitcoinsistemi:ed8ee8102:0/>



**Görsel 4.** Çin İletişim Üniversitesi, Metaverse Ortamında Sanal Kampüs Platformu, 2022,  
<https://www.kriptoblogu.com/cinde-universiteye-metaverse-kampusu/>

Li and Xiong'a (2021, s. 353) göre akıllı araçların geliştirilmesi ve tasarım uygulaması, günümüz tasarım teknolojisi ortamında isabetli ve canlı bir performans göstermiş, hatta insanların bazı mesleklere bakış açısının değişmesine neden olmuştur. Örneğin, yapay zeka destekli tasarım sistemleri ile geleneksel görsel tasarım yöntemlerinin önüne geçilmekle birlikte yapay zeka üretkenliğinin geliştirmeleri sağlanmış ve geleneksel okul ortamlarını etkilenmiştir. Temel mesleki beceriyi geliştirmekten başlayarak yenilikçi yeteneğe sahip olmaya kadar olan gelişim süreci, teknolojik yenilikler tarafından değişime uğramaktadır. Bu bağlamda Aydoğan, Yengin ve Bayrak'ın (2022, s. 63) belirttiği gibi "Artık sözü edilecek olan, hibrit gerçekliktir." Eğitim, sanat gibi çoğu alan için Metaverse'un yarattığı hibrit sistem yeni bir kapı aralamıştır. Sözü edilen bu yeni alan adına bu çalışmanın eğitim ve sanat alanında sanat öğrencilerinin görüşlerini alma bakımından boşluğu dolduracağı öngörülmekte ve bu alanda yapılacak yeni çalışmalar için bir referans olacağı düşünülmektedir.

## METAVERSE VE DİJİTAL SANAT

Hazan'a (2008, s. 2) göre Web 3.0 hayatlarımıza girmesi ile meta evrenler oluşturulmakta, gerçek dünyanın benzeri alanlar dijital ortam araçları ile inşa edilmektedir. Bu ortamlarda kişilerin kendi evini inşa edebileceği, kendi dükkanını açabileceği, kendi eşyalarını satabileceği alanlar oluşturulmaktadır. Bu durum müzeler için de benzer şekilde ilerlemektedir. Müzeler için Web 3.0 ortamları her ne kadar büyük bir yenilik ve zorluk olarak görünse de insanlar için yeni sanal alanlara yönelmek çekici olmaktadır.

Web 3.0 yaygınlaşması ile zaten bireyler dijital ortamlarda birbirleriyle etkileşim ve iletişim kurmaktadır. Metaverse ile bu durum bir üst seviyeye çıkmış sanal bir dünya yaratılarak insanların etkileşim kurması yeni bir boyuta taşınmıştır. Metaverse yoluyla insanlar dijital ve sanal evrende gezinebilmekte ve birbirleriyle bu ortamda sanal deneyimler edinebilmektedir.

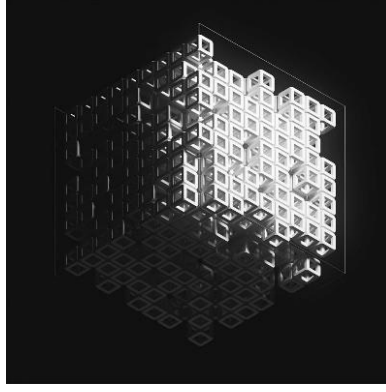
Günümüzde sanal gerçeklik teknolojisi genellikle oyunlarda bulunmaktadır. Metaverse ile birlikte artırılmış gerçeklik veya sanal gerçekliğin kullanım alanı büyük ölçüde genişlemiştir. Metaverse'de bireyler kendilerine bir avatar yaratabilmekte bunun da ötesinde bu ortamda konsere gitme, sergi gezme, oyun oynama, iş kurma, eğitim verme, alışveriş yapma, ticaret yapma gibi alternatifler bulabilmektedir. Kısaca günlük pek çok aktivite Metaverse ortamına taşınmıştır. Bu alanlardan biri de sanattır. Sanat alanı Metaverse içerisinde NFT satışları, sanal müze, sanal galeri, sanal konserler, sanal sergi turları, sanal müzayedeler olarak kendini göstermektedir.

Günümüz şartlarında sanal gerçeklik alanı olan Metaverse ortamlarında sanatsal olarak oldukça gerçekçi görüntüler elde edilmeye başlanmıştır. Kurumların bireysel olarak sanatçıların Metaverse'de sergilerini düzenleyebildiği, müze, müzayede, galeri veya çeşitli kurumların ister birebir aynı istenirse farklı bir görüntü ile bu alanda yer alabildiği

bilinmektedir. Metaverse evreni içerisinde müze, galeri, sergi salonu gibi binaların oluşturularak burada sergileme, kiralama, eser satışı gibi etkinliklerin yapılıyor olması global alanda yeni bir pazar ekonomisi yaratacaktır. Bunun yanı sıra sanatçılar gerçek yaşamdaki gibi iş birlikleri yapabilecek, kendi sanat perspektifleri ve sanatsal yaratıcılıklarını gösterebilecektir (Aydoğan, Yengin ve Bayrak, 2022, s. 62-63).

Özellikle pandemi döneminde insanlar dijital ortamlarda müze, sergi gezme, oyun gibi pek çok sanal aktiviteyi deneyimleme fırsatı bulurken bir yandan da online platformlar daha görünür ve ilgi çekici hale gelmiştir. Yılmaz ve Ceranoğlu'na göre (2022, s. 649) Metaverse evreni, gerçek dünyada gerçekleşen eğitim, iş, eğlence, sanat veya alışveriş aktivitelerinin teknoloji sayesinde online platformlar yoluyla nasıl gerçekleşeceğini göstererek sanal bir dünyanın kapılarını aralamıştır. Metaverse birçok alanı etkilediği gibi NFT, kripto sanat, NFT sergileri, online müzayedeler gibi çeşitli yeni kavramların eklenmesiyle sanatı da oldukça etkilediği görülmektedir. Son dönemlerde oldukça sık duyduğumuz kripto sanat olarak bilinen NFT ile oluşturulan eserler hem sahibi hem alıcısına özgünlük sertifikası sunmaktadır. Böylece eserler güvence altına alınmış ve sanat adına yeni bir sistem kurulmuştur.

Karaman ve Akçay Balcı'ya (2023, s. 20) göre NFT'lerin avantajları arasında telif hakkı koruması, biricikliği temsil etmesi, yeni iş imkanı sunması, güvenilirliği garanti etmesi gibi söylemler yer alırken dezavantajları arasında gizlilik ve kullanıcıların yaşadığı deneyime yönelik hukuksal açıkların bulunuyor olması yer almaktadır. Dijital platformların olumsuz olabilecek özelliklerine rağmen genel çerçevede sanatçıların eserlerini güvenli bir şekilde satışa sunabilmeleri, yeni bir maddi kazanç yolu açılması bağlamında yeni dijital teknolojilerin gün geçtikçe daha fazla ilgi göreceği vurgulanmaktadır (Karaman ve Akçay Balcı, 2023, s. 20). Metaverse'ün olumlu ve olumsuz yönlerine ilişkin olarak *Statista* isimli bir istatistik firması tarafından 2021 yılında yapılan ankette Metaverse evreninin olumlu ve olumsuz yönleri ortaya çıkmıştır. Buna göre Metaverse'ün olumlu yönleri arasında; bireylerin gerçek dünyada yapmakta engellere takıldığı durumların üstesinden gelmede kolaylık sunduğu, yaratıcı düşüncüyü ve hayal gücünü geliştirdiği, sanal dünya ile dünyanın rahatça gezinilebileceği, teknolojik okuryazarlık becerilerini artırdığı, bireylerin yeni insanlarla iletişim kurmak konusunda daha rahat olduğu, yeni iş fırsatları sunabileceği, bireylerin istedikleri an buluşabileceği, eğitim imkanı sunduğu, bireylerin kendini sanal dünyada daha rahat ifade olanağı bulduğu ortaya çıkmıştır. Katılımcıların vermiş olduğu cevaplar sonucunda Metaverse'ün olumsuz olarak düşünülen yönleri arasında ise; uyarlanmış sanal bir gerçeklik bağımlılığı yaşanacağı, gizliliğe ilişkin yaşanabilecek sorunlar ve zihinsel sağlık sorunlarının oluşabileceği ortaya çıkmıştır (Statista, 2021). Benzer şekilde Yılmaz ve Ceranoğlu (2022, s. 665) Metaverse gibi dijital platformların herkese erişim sağlama konusunda bazı zorlukları olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda oluşturulan sanal dünyaların insan psikolojisine olan etkilerinin nasıl olacağını belirsizlik yaratması, hukuksal ve etik anlamda gerekli tanımlamaların eksikliği üzerine vurgu yapmaktadır. Metaverse ve NFT ile ilgili olumlu veya olumsuz birçok görüş olmasına rağmen dijital ortamda sanat fikri oldukça kabul görmekte ve birçok sanatçı bu fikre yakın durmaktadır. Öyle ki ülkemizde de kripto sanata ilgi olduğu görülmekte Tarık Tolunay, Refik Anadol, Murat Pak olarak bilinen Pak rumuzlu sanatçıların eserlerini NFT ile satışa sunduğu bilinmektedir. Benzer şekilde illüstratör ve dijital sanatçı olan Murat Yıldırım'ın dijital eserlerinden oluşan "Furry Artworks" serisi SuperRare NFT platformunda satılarak yüksek ücretli NFT'ler arasında yerini almıştır (Hidreley, 2021).



**Görsel 5.** Pak, The Fungible NFT Koleksiyonu, Sotheby's Resmi Sitesi, 2022.

Metaverse sosyal etkileşimin daha geniş kapsamlı versiyonu olarak tüm dünyadaki insanların aynı anda etkileşim kurabileceği üç boyutlu sanal gerçeklik platformudur. Bu platformda tüm sektörlerin yer aldığı gibi sanatın içinde olan moda sektörü de yer almıştır. Öyle ki Ralph Lauren, Balenciaga, Gucci, Adidas, Nike, Burberry gibi dünyaca ünlü markaların dahi dijital teknolojileri yakından takip ederek en çok tercih edilen video oyunlara ve sanal platformlara dahil oldukları görülmektedir. Örnek olarak ünlü bir spor markası olan Adidas Metaverse dünyasına adım atmak için *Bored Ape Yacht Club* ile birlikte 10.000 adet NFTden oluşan ünlü maymun eserleri ile dijital koleksiyon hazırlamıştır. Adidas'ın NFT koleksiyonu "*Into the Metaverse*" ismi ile hazırlanmıştır ve *Bored Ape Yacht Club* NFT maymunu tarafından Adidas giysileri tanıtılmıştır. Benzer şekilde lüks marka stratejisi olan Gucci Metaverse platformunda NFT tasarımları yapmaktadır. Marka Metaverse evreninde The Sandbox'ta sanal bir arsa olarak var olmaya başlamıştır. Tüm bu girişimler markaların dijital dünyada nasıl var olmak istediğinin kanıtı niteliğindedir (Ping, 2021).



**Görsel 6.** *Indigo Herz* isimli Adidas marka giysili maymun, *Bored Ape Yacht Club* Gmoney ve *Punks Comic* NFT karakterleri, Adidas/Metaverse Resmi Sitesi, 2023.

Sanatçılar açısından bakıldığında ise, sergi açmak için fiziksel bir ortam kiralamak, bir galeri ile anlaşabilmek, davetiye hazırlamak, konuklara ikram edilecek şeyleri planlamak veya sergiyi duyurabilmek için organizasyon bulmak oldukça zaman alıcı bir süreçtir. Ayrıca dünyaya bu sergiyi duyurabilme ya da ulaştırabilme konusunda birtakım zorlukların olduğu bilinmektedir. Metaverse evrenin sanata olumlu katkılarından biri de bu durumu dijital bir galeri ile çözüme kavuşturmasıdır diyebiliriz. Metaverse ile birlikte oluşturulan sanat galerileri yoluyla dijital serginin tüm dünyaya ulaşması sağlanabilmekte ve böylece uluslararası bir şekilde isteyen kişinin ziyarete gelmesi kolaylaşmaktadır. Aydoğan, Yengin ve Bayrak'a (2022, s. 60) göre sanat ürünlerinde eserin kendisi kadar sergileme biçimi de etkili unsurlar arasındadır. Bu nedenledir ki farklı küratör düzeni veya sergileme yöntemi sanat eserinin algılanmasında farklı etkiler yaratmaktadır. Dijital platformlar sanatın üretim şekline yeni deneyimler ekleyerek üretim, tüketim, sergileme eylemlerini dijitale göre

şekillenmesini sağlamıştır. Bu bakımdan fiziksel koşullar daha sınırlı sergileme düzeneklerine sahipken üç boyutlu sanal gerçeklik alanları oldukça hızlı, farklı görsel efektlere olanak veren bir yapıdadır. Dijital sergiler alan büyüklüğü, ışık, renk gibi pek çok öğenin kişisel olarak ve sergi konseptine göre tasarlanabilmesine olanak sunar. Sanatçılar açısından kendi stüdyo, atölye veya sergi alanlarını oluşturabilme ya da sanal ortamda hazır olan bu alanları kiralayabilme imkanı bulabilmektedirler. Qu, Sun and Feng'e (2022, s. 50-51) göre Metaverse, internet gelişiminin yeni bir dönemidir. Bu teknolojik fikir dahil olduğu alanlara sonsuz olanaklar getirecektir. Metaverse evrenindeki sanal dünya, VR teknolojiler, multimedya sistemleri görsel sanatlar, dijital medya sanatı yaratımı için önemli bir rol oynamaktadır. Yazılımların gelişmesi, sürekli dahil olan teknolojiler sınırsız yaratıcılık imkanı vermekte, sanatın gelişimine katkı sunmaktadır. Sanal gerçeklik ortamları izleyicilerle etkileşim kurmak isteyen sanatçılar için görsel, psikolojik ve duygusal olarak, teknoloji ve sanatı birleştiren bir yoldur. Sanat eserleriyle etkileşim kurulabilmesi, izleyicinin bedeni ve zihnini harekete geçirerek izleyiciye güçlü bir gerçeklik duygusu sunması sanat ve tasarım alanında yeni bir değişime neden olmuştur. Bu anlamda yalnızca dijital sanat olarak değil geleneksel sanat eserleri için de VR teknolojilerinin kullanımı geleneksel sanat eserlerini harekete geçirmekte, sanal ve fiziksel gerçeklik arasında sınırları aşarak izleyicilerin eseri hissetmesi için yepyeni bir kapı aralamaktadır.

Metaverse gerçeklik ve sanallığın dijital dünya ile buluşma alanıdır. Bu alan oyun, ticaret ve sanatın sınırlarını zorlamış yeni platformların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Metaverse platformu sanal dünyada gibi sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle yeni sanat deneyimlerine imkan vermektedir. Örneğin Metaverse evreninde bulunan sanat galerilerinde tıpkı oyunlarda olduğu gibi bir avatar oluşturularak sanal sergilerin oluşturulması veya sergi gezilmesi söz konusudur. Bu noktada Metaverse evreni sanatı ve sanatçı olmanın anlamını yeniden sorgulatmaktadır. Pandemiyle birlikte birçok sanatsal etkinlik iptal edilmiş bu durumdan çoğu müze veya galeri olumsuz etkilenmiştir. Ancak teknolojinin imkanlarının kullanılmaya başlanması ile birlikte sergileme ve etkinlikler çevrimiçi olarak yapılmaya başlanmıştır. Dahası dijital dünyada salt online ya da hibrit şekilde sanat etkinlikleri düzenlenmiş ve bu etkinlikleri düzenleyen yeni şirketler ortaya çıkmıştır. Böylece Metaverse ve NFT gibi yeniliklere çok daha hızla adaptasyon gerçekleştirilmiştir. Bugün ise çevrimiçi olarak oluşturulan, sergilenen ve satılan sanat eserlerinde bir artış olduğu net bir şekilde gözlemlenmektedir.

Teknolojinin olanakları ile birlikte VR (sanal gerçeklik), AR (artırılmış gerçeklik) ve MR (karma gerçeklik) gibi teknolojiler, farklı sanal deneyimlerin yolunu açmaktadır. Ayrıca, eskisine göre gelişen bağlantı hızı ve işlem gücü ile de daha fazla kullanıcının sanal deneyimleri sorunsuz bir şekilde paylaşmasına yardımcı olmaktadır. Öte yandan, sanat açısından ise NFT'ler, dijital sanatı, orijinalliği ve kaynağı etkili bir şekilde kanıtlayabilecek ve belirsizliği önleyecek ideal platformu yaratmıştır. Öyle ki son dönemde müzeler, müzayedeler ve sanat galerileri NFT üzerine yoğun ilgi göstererek dijital sanat fikrini benimsemiştir.

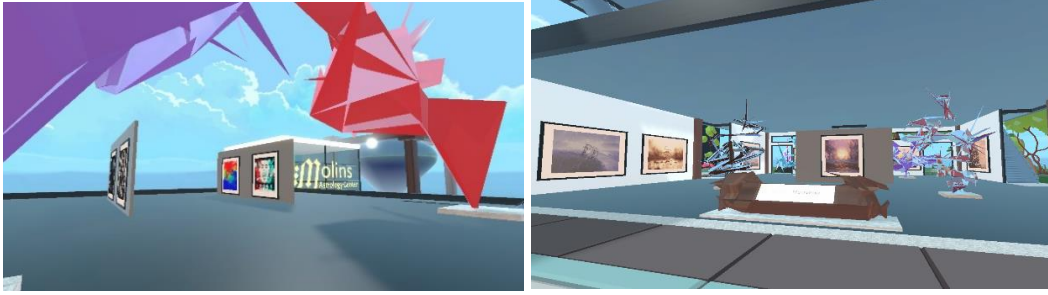
Metaverse ortamında birçok sergi düzenlenmiş, galeriler açılarak eser satışı yapılmıştır. Blokzincir tabanlı kripto sanat alanlarında galeriler açılmıştır. Birçok galeri ve müzayede sanal gerçeklik alanlarında yer alma sürecine girmiştir. Örnek olarak 2020 yılında Decentraland'de kültür festivali gerçekleşerek burada parti, sergi gibi faaliyetlere yer verilmiştir. Benzer şekilde Sotheby's Müzayede Evi Decentraland'de bir galeri açmıştır (Retrospective'den aktaran Aydoğan, Yengin ve Bayrak, 2022, s. 61). Örneğin, dünya çapında ünlü olan İngiliz müzayede evi Christie's, Ethereum blok zincirinde basılan NFT'ler için dünyanın en büyük pazarı olan OpenSea'de dijital sanat işlemleri gerçekleştirmiştir. NFT'lerden önce, dijital sanat eserlerine bir değer atamak güvenli olarak görülmemektedir.



Ancak Blockchain teknolojisi sayesinde hızlı ve güvenli olarak herhangi bir parçanın kaynağı izlenebilmekte ve orijinalliğini kontrol edilebilmektedir (Pandamr, 2022).



**Görsel 8.** König Gallery'nin Decentraland bünyesinde "The Artist is Online" isimli sergisinden bir görüntü, Whitewall, 2021. <https://whitewall.art/konig-galerie-hosts-virtual-exhibition-in-decentraland>



**Görsel 9.** Decentraland'de Studio Nouveau Art Gallery'den bir görüntü, Nftplazas, 2021. <https://nftplazas.com/exploring-studio-nouveau-art-gallery-in-decentraland/>

Zhao ve diğerleri (2022) ise Metaverse'ün gelecekte daha fazla popüler olacağı ancak bu platformun tamamen kusursuz olarak düşünülmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Çünkü gerçek dünyanın sanal gerçeklik dünyasına yansıtılarak dijitalleşmesi zaman alıcı bir süreci kapsamaktadır ve elbette olgunlaşması için zaman gerekmektedir.

Mystakidis'e (2022) göre Metaverse birbiriyle etkileşimde olan kullanıcılar tarafından şehirler inşa etmek, tasarımlar oluşturmak, oyun izlemek, satış yapmak, eğitim almak, çalışmak gibi aktiviteler için yararlanılan artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), dijital nesnelere ve insanlarla birden fazla duyuya hizmet eden dijital dünyayı temsil etmektedir.

Sanat dünyası genişleyip dönüştükçe, meta evren ile sanal ve fiziksel deneyimleri birleştirdikçe şüphesiz ki *sanatçı* terimi de dönüşecektir. Metaverse, yaratıcılığı ifade etmenin, yenilikçi araçlarla deney yapmanın yeni yollarını yaratmaktadır. Bir bakıma, geliştiriciler, içerik oluşturucular ve mühendisler de Metaverse sanatçıları haline gelmiştir. NFT'ler ise sanatı daha küresel hale getirmiştir. Böylece dijital sanat yaratmak için büyük bir bütçeye veya iyi bir alıcıya ihtiyaç ortadan kalkmış, bunun yerine eseri blok zincire taşımak için teknolojik ve teknik bilgiye gereksinim ortaya çıkmıştır. Kısacası teknoloji çağına ayak uydurabilmek sanat, sanatçı ve sanat alıcısı için de önemli hale gelmiştir.

Metaverse evreninde sanat galerisi oluşturmak maliyet, kolaylık, yenilikçi mekanlar, daha fazla depolama alanı gibi nedenlerle avantajlı olarak düşünülmektedir. Metaverse sanat galerileri, yüzlerce ziyaretçiye sorunsuz bir şekilde kapılarını açabilecektir. Metaverse evreninde sanat galerisi kiralamak için bir ücret verilse de fiziksel bir galeriye kıyasla daha cazip olacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda yalnızca internet bağlantısı ile uluslararası

olarak dünya çapında ziyaretçiye sahip olunabilmekte ve güvenli olarak eser satışı yapılabilmektedir. Metaverse yaratıcılığın sınırını zorlayarak sanat sergileri için, örneğin Ay'da veya okyanusun altında bir sergi ortamı gibi çok farklı mekanlarda sergi açma deneyimi sunmaktadır. Ayrıca istenildiği kadar sanat eseri saklanabilmekte ve saklama alanı kısıtı olmadan depolanabilmektedir (Pandamr, 2022).

Metaverse evreni avatar oluşturularak sergi gezebileceğimiz bir platformdur. Örnek olarak *LaTurbo*, *Avedon* ismiyle sanal ortamlar ve kullanıcılar arasındaki ilişkiyi keşfetmeyi seven bir tasarımcı ve avatar oluşturulmuş ve *Avedon* ismindeki avatar oyun platformu *Fortnite Creative*'i kullanarak bir sanat sergisi oluşturmuştur. Burada kullanıcılar, dans pistlerini, odaları ve kabinleri içeren salonlarda gezebilmekte aynı zamanda sanal bir şekilde renk aleminin içerisine girebilmektedirler. Böylece kullanıcılar hem oyun içinde hem sanat sergisi gezme bağlamında çok farklı bir deneyim kazanmış olacaktırlar. Benzer şekilde özellikle pandemi döneminde pek çok sanatçı ise *Animal Crossing: New Horizons* isimli oyun içerisinde galeri oluşturularak eserlerini sergilemiştir. Ayrıca hem fotoğraf hem piksel görüntüleriyle NFT'ler oluşturularak, oyun içerisinde dijital ortamda galeri fikrine aşinalık sağlanması bakımından teşvik edici rol oynamıştır (Pandamr, 2022).

Metaverse evreni dijital dünyaya yönelik grafik tasarımcılar, görsel iletişim tasarımcılar gibi kısaca tüm tasarımcıları ve tasarımsal süreçleri ilgilendirmektedir. Metaverse'un son derece popülerleşmesi ve yaygınlaşması ile birlikte sanatçı ve tasarımcılar için ilgi odağı olmaktadır. Yılmaz'a (2022, s. 1753) göre Metaverse platformlarının gelecekte benzer şekilde grafik tasarımcı ve görsel iletişim tasarımcıları içinde önemli bir alan olacağı düşünülmektedir. Metaverse platformu içerisindeki uygulamalar için görsel tasarıma yönelik kullanıcı deneyimi odaklı kullanım kolaylığı sağlayan arayüzler tasarlanmasının istenilebileceği de öngörülmektedir. Kısaca denilebilir ki Metaverse platformu hem içerik hem de teknik olarak gelişme potansiyeli barındırmaktadır. Bu yönüyle tüm sektörler Metaverse alanına ilgi göstermekte ve bu alana dahil olma çabası içine girmektedir. Ünlü'ye (2021, s. 65) göre Metaverse ortamında gerçekleştirilen sanat çoğunlukla bir avatar aracılığı ile sürdürülen bir aktivite olarak karşımıza çıkmaktadır. Metaverse de gerçekleşen sanat zihinsel düzlemde çıkararak sanal, üç boyutlu, dijital kimlik inşasına kadar bir gelişim sürecine girmektedir. Benzer şekilde sanat eserlerinin sergilenme ve satış işlemleri bakımından Metaverse müzeciliği kavramının önü açılmıştır. Bunun yanı sıra var olan sanat kavramları sanal dünyaya uyumlanarak Metaverse estetiği, Metaverse sanatı, Metaverse sanat kültürü gibi yeni anlamlar kazanacağı düşünülmektedir. Decentraland gibi sanal dünyalar içinde NFT sergilemelerinin artışı, Metaverse ortamında sanat oluşumlarının gerçekleşmesi ile sanal platformlarda müzayedeler ve galeriler varlıklarını daha fazla göstermeye başlamıştır. Bu çerçevede teknolojik ilerlemeler sonucunda sanal ve gerçek dünya arasında bağ kuran Metaverse ortamında sanata bakıldığında, bu tür dijital alanların tiyatro, sinema, galeri, müze, müzayede, dijital kripto sanat, konser gibi birçok sanat faaliyeti, üretim ve deneyime olanak sunduğu görülmektedir.

Paralel evrenleri inşa etme isteği boyutlar arası olarak düşünülen evrenin ötesinde geçen deneyimleri sunan bir oluşumu yaratmıştır. Günümüzde bu meta evrenlerin temelleri atılarak özellikle oyun platformlarında gelişimini göstermiştir. Öyle ki oyunların içinde sanat sergileri, sanata yönelik birçok organizasyon yapılmış ve sanat eserleri oluşturulmuştur. Böylece gerçek dünyada pek çok nedenle yapılamayacak sanat faaliyetlerinin dünya çapında farklı kültürden kişilerin katılımıyla büyük bir festival şeklinde gerçekleştirilmesi mümkün olmaktadır. Metaverse ortamında gerçeğin ötesinde olan uygulamalar kapsamında sanatın hem üretimi hem tüketimi noktasında global bir iletişim kurulmaya imkan sunan iş birlikleri uluslararası pazarda yer almanın anahtarı sayılacaktır. Sanattaki üretim, tüketim, sunum, koleksiyonerlik benzeri arayışlarda yeniliğe gidilecektir. Metaverse alanında salt sanatçının

değil aynı zamanda izleyicinin de sanatın üretim ve tüketimi noktasında aktif rolü olacaktır. Böylece hem yeni, ütöpik veya yaratıcı niteliklerde farklı imgelerin oluşumuna zemin hazırlanacak hem de sanatçı tanımının yeni bir versiyonu oluşacaktır. Gerçeklik kavramının dönüşüme uğradığı bir alanın yaratılmış olması ise beraberinde sanatın içindeki tüm dinamiklerini de dönüştüreceği öngörülmektedir (Aydoğan, Yengin ve Bayrak, 2022, s. 64).

## YÖNTEM

Bu araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Çalışmada ölçek maddeleri yoluyla verilerin toplanması ve tablolar sayısal verilere dayandırıldığı için nicel yöntem kullanılmıştır. Tablo verileri ise nitel yöntem olan betimsel analizle betimlenmiştir. Çalışmada 3'lü likert ölçeği anket maddeleri hazırlanmış ve uygulanmıştır. Veri toplama aracı oluşturulurken ilk olarak alanyazın araştırması yapılarak bu alanda ders veren akademisyen görüşü alınmıştır. Yapılan görüşmeler sonucunda ankette yer alan tutum maddelerine yönelik bir likert ölçek anket formu oluşturulmuştur. Bu likert ölçek anket formu ise anket geliştirme konusunda tecrübeli iki alan uzmanı görüşü alınarak formun anlaşılır ve yanıtlanabilir olduğu kararına varıldıktan sonra son halini almıştır. Çalışma kapsamında oluşturulan likert ölçeği anket maddeleri Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum seçeneklerinden oluşmaktadır. Bu seçeneklerden elde edilen veriler yüzde frekans analizi ile tablo haline getirilerek yorumlanmıştır. Ayrıca araştırma için İstanbul Topkapı Üniversitesi Etik Kurulu biriminden gerekli izinler alınarak ölçek uygulanmıştır ve araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizi bilgisayar ortamında SPSS (statistical package for social sciences) for Windows 22 programına kaydedilerek analiz edilmiştir. Kategorik değişkenler arası farklılığa ilişkin analizde ise Ki-kare testi kullanılmıştır. Elde edilen bulguların anlamlı olup olmadığı ise 0.05 anlamlılık düzeyi ölçütü kullanılarak yorumlanmıştır.

### Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubu 2022-2023 eğitim öğretim yılı güz döneminde İstanbul'da bulunan ve T.C. İstanbul Topkapı Üniversitesi Balat kampüsünde yer alan Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada katılımcıların sınıf ve yaş dağılımlarının görülebilmesi adına yaş ve cinsiyet kriterine yer verilmiş ve Tablo 1'de gösterilmiştir. Çalışma kapsamında seçili üniversite ulaşılabilirliği bakımından seçilmiştir. Araştırma için toplamda 128 öğrenciyi ulaşılmıştır.

### AMAÇ ve ÖNEM

Araştırmanın amacı sanal evren (Metaverse) ortamında dijital sanatın konumlanması üzerine görsel sanat öğrencilerinin görüşlerini almaktır. Bu amaçla sanat öğrencilerine likert ölçeği anket formu uygulanarak tutumları tespit edilmiştir.

Sanat ve tasarım alanları için çok güncel bir konu üzerine geleceğin sanatçı adayları olan sanat/tasarım öğrencilerinin görüşlerinin alınması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

### BULGULAR ve YORUM

Bu kısımda araştırmanın bulgularına yer verilmiştir. Ölçek sonucunda elde edilen sınıf, yaş, cinsiyet gibi demografik özelliklere ilişkin bulgular Tablo1'de gösterilmiştir. Tablo 2'de ise likert ölçek anket ifadelerin dağılımına ilişkin bulgular yer almaktadır. Araştırmanın bulguları likert ölçek anket maddeleri yoluyla elde edilen tablodaki veriler çerçevesinde yorumlanmıştır.

**Tablo.1** Demografik Özelliklere İlişkin Bulgular

Değişken	Grup	n	%
Sınıf	1.Sınıf	45	35,2
	2.Sınıf	23	18,0
	3.Sınıf	10	7,8
	4.Sınıf	50	39,1
	Toplam	128	100,0
Cinsiyet	Kadın	72	56,3
	Erkek	56	43,8
	Toplam	128	100,0
Yaş	18-30	116	90,6
	31-40	10	7,8
	41+	2	1,6
	Toplam	128	100,0

Kişilerin %35,2 (n:45)'si 1. sınıf, %18 (n:23)'i 2. sınıf, %7,8 (n:10)'i 3. sınıf, %39,1 (n:50)'i 4. sınıftır. Cinsiyet dağılımı incelendiğinde %56,03 (n:72) oranında kadın, %43,8 (n:56) oranında erkektir. Yaş dağılımı incelendiğinde %90,6 (n:116)'sı 18-30, %7,8 (n:10)'i 31-40, %1,6 (n:2)'sı ise 41 yaş ve üzerindedir.

**Tablo.2** Likert Ölçeği Anket İfadelerinin Dağılımına İlişkin Bulgular

	Katılıyorum n (%)	Kararsızım n (%)	Katılmıyorum n (%)
Metaverse hakkında bilgim var	89(69,53)	32 (25,00)	7 (5,47)
Metaverse'ü ilgi çekici buluyorum	98(76,56)	26 (20,31)	4 (3,13)
Metaverse'ü güncel olarak takip ediyorum	58(45,31)	37 (28,91)	33 (25,78)
Metaverse sanat ilişkisini algılayabiliyorum	87(67,97)	35 (27,34)	6 (4,69)
Metaverse konusu çok karmaşık geliyor	63(49,22)	47 (36,72)	18 (14,06)
Metaverse ortamında sanat fikri mantıklı geliyor	94(73,44)	31 (24,22)	3 (2,34)
Bence sanal olan Metaverse dünyası fiziksel gerçek dünyadan/ortamdan daha ilgi çekicidir	66(51,56)	39 (30,47)	23 (17,97)

---

Metaverse'ün dijital sanata katkı sağladığını düşünüyorum	104(81,25)	22 (17,19)	2 (1,56)
---	------------	------------	----------

---

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse hakkında bilgim var” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %69,53 (n:89), kararsızım diyenlerin oranı %25 (n:32), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %5,47 (n:7)'dir. Bu durumda katılımcıların çoğunluğunun Metaverse hakkında bilgileri olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse'ü ilgi çekici buluyorum” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %76,56 (n:98), kararsızım diyenlerin oranı %20,31 (n:26), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %3,13 (n:4)'tür. Dolayısıyla ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların büyük çoğunluğunun Metaverse'ü ilgi çekici buldukları bulgusuna ulaşılmıştır. Katılmıyorum seçeneğine verilen cevap oranı oldukça az olduğu görülmektedir.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse'ü güncel olarak takip ediyorum” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %45,31 (n:58), kararsızım diyenlerin oranı %28,91 (n:37), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %25,78 (n:33)'dir. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların Metaverse'ü güncel olarak takip ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Kararsız olanların ve katılmayanların oranının birbirine yakın olduğu bulgulanmıştır.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse sanat ilişkisini algılayabiliyorum” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %67,97 (n:87), kararsızım diyenlerin oranı %27,34 (n:35), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %4,69 (n:6)'dur. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların Metaverse sanat ilişkisini algılayabildikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Katılmıyorum seçeneğine verilen cevap oranı oldukça azdır.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse konusu çok karmaşık geliyor” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %49,22 (n:63), kararsızım diyenlerin oranı %36,72 (n:47), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %14,06 (n:18)'dir. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcılar açısından Metaverse konusunun karmaşık olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse ortamında sanat fikri mantıklı geliyor” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %73,44 (n:94), kararsızım diyenlerin oranı %24,22 (n:31), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %2,34 (n:3)'dür. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğu katılıyorum cevabı vermiştir. Bu doğrultuda katılımcılara Metaverse ortamında sanat fikrinin mantıklı geldiği bulgusuna ulaşılmıştır. Katılmıyorum seçeneğine verilen cevap oranı oldukça azdır.

Katılımcılara yöneltilen “Bence sanal olan Metaverse dünyası fiziksel gerçek dünyadan/ortamdan daha ilgi çekicidir” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %51,56 (n:66), kararsızım diyenlerin oranı %30,47 (n:39), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %17,97 (n:23)'dir. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcılar açısından sanal olan Metaverse dünyasının fiziksel gerçek dünyadan/ortamdan daha ilgi çekici geldiği bulgulanmıştır.

Katılımcılara yöneltilen “Metaverse'ün dijital sanata katkı sağladığını düşünüyorum” seçeneğine katılıyorum diyenlerin oranı %81,25 (n:104), kararsızım diyenlerin oranı %17,19 (n:22), katılmıyorum diyenlerin oranı ise %1,56 (n:2)'dir. Ölçekte yer alan bu maddeye verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların büyük çoğunluğunun Metaverse'ün dijital sanata katkı sağladığını düşündükleri bulgulanmıştır. Dolayısıyla katılmıyorum seçeneğine verilen

cevap oranı oldukça azdır. Araştırmanın bu sorusu katılımcı öğrencilerin en yüksek oranda katılıyor cevabını verdikleri seçenek olmuştur. Böylece katılımcı sanat öğrencilerinin Metaverse gibi dijital sanal platformların sanata katkısı olduğu noktasında olumlu düşüncelere sahip olduğu bulgulanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda öğrencilerin bu sanal alanı merak ederek, takip ettikleri ve yeni dijital alanlara ilgilerinin olduğu fikri ortaya çıkmıştır.

## SONUÇ

Pandeminin gündeme gelmesiyle birlikte bireylerin internette olduğundan daha fazla vakit geçirmesi, sanal eğitimlerin çoğalması, dijital oyunların gelişmesi, teknolojiye yaşanan hızlı gelişmeler, online alışverişlerin, online iş toplantılarının artması NFT, Metaverse gibi yeni güncel kavramları gündeme getirmiş sanal dünyaya olan ilgiyi de artırmıştır. Böylece Metaverse dünyasında yaşanan gelişmelerin gelecekte daha fazla yaygınlaşacağı öngörülmektedir. Metaverse evreni dijital sanal dünya ortamını bir sonraki aşamaya taşımış, bireylerin gündelik alışkanlıklarını bu platformda deneyimleme olanağı sunmuştur. Birçok alanı etkileyen bu dijital ortam sanat alanını da etkilemiş özellikle online sergi, NFT alım satımı, NFT sergileri, online müzayede gibi yeni süreçleri gündeme getirmiştir. Sanatçılar için bu yeni dijital platformlar yeni iş ve yeni gelir elde etme ortamı sağlaması bakımından önemli olmuştur. Metaverse platformu ile eserler dijital sanat dünyasına uyarlanarak NFT'ye dönüştürülmüş, etkileşimli dijital sergiler gerçekleştirilmiştir. Sanatın Metaverse ortamında gerçekleştirilmesi ile sanatçı, sanat eserleri ve sanat severler için uluslararası tanınırlık, eserleri dünyaya tanıtılma, kolaylıkla sergi gezebilme gibi fırsatlar sunduğu düşünülmektedir. Metaverse kavramı popüler hale gelirken galeri ve müzelerin de ilgisini çekmiştir. Bu konuda birçok sanat galerisi ve müzenin online müzayede, online NFT sergileri gibi yeni sanat aktiviteleri konusunda harekete geçtiği bilinmektedir. Sanatın deneyimlediği bu güncel, popüler yenilikler dijital sanatın geldiği son durumu göstermekle birlikte aynı zamanda sanatın bu yeniliklere ayak uydurduğunu göstermektedir. Sanatçılar için ise bu konuda telif hakları, hukuksal boyutları gibi yeterli düzeyde çalışmanın olmamasının yanı sıra sanatçıların NFT, Metaverse gibi güncel gelişmeleri takip etmeleri isimlerinin dünya çapında bilinirliği, eserlerinin görünür olması ve erişilebilirlik bağlamında genel çerçevede olumlu bir durum olmaktadır. Araştırmanın bulgusu kapsamında Metaverse evreni ile sanatçı ve sanatçı adayları için yeni sergileme alanı ve yeni gelir elde etme ortamı yarattığı düşünülmektedir. Araştırmada likert ölçek anket maddeleri yoluyla öğrenci görüşleri alınmış öğrencilerin güncel sanat kavramlarını ve platformlarını takip ettikleri ortaya çıkmıştır. Araştırma kapsamında uygulanan ölçek sonucunda elde edilen verilere göre; Görsel İletişim Tasarımı bölümü öğrencilerinin Metaverse hakkında bilgi sahibi oldukları, Metaverse kavramını ilgi çekici bularak güncel bir şekilde takip ettikleri, Metaverse sanat ilişkisini algılayabildikleri, Metaverse evrenini bazen karmaşık olarak düşündükleri, Metaverse ortamında sanat fikrinin mantıklı geldiği, sanal olan Metaverse dünyasını fiziksel gerçek dünyadan daha ilgi çekici buldukları ve Metaverse'ün dijital sanata katkı sağladığını düşündükleri ortaya çıkmıştır.

Bu çerçevede çalışma kapsamında örneklem olarak seçilen öğrencilerin güncel dijital sanat platformlarını, dijital çalışmalarını takip ettikleri, Metaverse platformlarında sanat fikrine sıcak baktıkları ve bu doğrultuda gelecekte kendilerinin de bu alanları kullanabilecekleri sonucuna varılmıştır.

## KAYNAKÇA

- Ağca, G. ve Kozbekçi Ayrancı, S. (2021). Moda sektöründe artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 25, 1-15. doi: 10.17484/yedi.731854.
- Ammous, S. (2016). Blockchain technology: what is it goodfor? [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2832751](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2832751), Son Erişim Tarihi: 13.01.2022.
- Aydoğan, D., Yengin, D. ve Bayrak T. (2022). Sanatın hibrit gerçeklik alanı: “Metaverse”. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 28, 53-66. doi: 10.17484/yedi.1028845
- Bahga, A., and K. Madisetti, V. (2016). Blockchain platform for industrial internet of things. *Journal of Software Engineering and Applications*, 533-546.
- Ball, M. (2021). Framework for the Metaverse, <https://www.matthewball.vc/all/forwardtotheMetaverseprimer>. Son Erişim Tarihi: 11.04.2023
- Demir, Ç. (2022). Metaverse teknolojisinin otel sektörünün geleceğine etkileri üzerine bir inceleme. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 10(1), 542 - 555. doi:10.21325/jotags.2022.1003
- Gaubert, J. (2021). Seoul to become the first city to enter the metaverse. What will it look like?, <https://www.euronews.com/next/2021/11/10/seoul-to-become-the-first-city-to-enter-the-metaverse-what-will-itlook-like> Son Erişim Tarihi: 19.06.2022.
- Hazan, S. (2008). Musing the metaverse, *Annual Conference of CIDOC Athens*, 1-26, [https://cidoc.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/6/2018/12/63\\_papers.pdf](https://cidoc.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/6/2018/12/63_papers.pdf), Son Erişim Tarihi: 14.05.2022.
- Hidreley, (2021). Artist Transforms famous paintings into realistic 3d furry artworks, [https://www.boredpanda.com/digital-art-famous-paintings-reimagined-furry-artworks-muarive/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/digital-art-famous-paintings-reimagined-furry-artworks-muarive/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic) Son Erişim Tarihi: 04.12.2022.
- Höllerer, T. H., and Feiner, S. K. (2004). Mobile augmented reality. H. A. Karimi ve A. Hammad (ed.) *Telegeoinformatics: Location- Based Computing and Services*. (392-421). USA: CRC Press.
- Hwang, G.J. and Chien, S.Y. (2022). Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Comput. Educ. Artif. Intell.* 3, 100082.
- Independent, (2022). Çin İletişim Üniversitesi Metaverse'te kampüs açtı, <https://www.indyturk.com/node/461121/ya%C5%9Fam/%C3%A7in-i%CC%87leti%C5%9Fim-%C3%BCniversitesi-metaversete-kamp%C3%BCs-a%C3%A7t%C4%B1>, Son Erişim Tarihi: 14.01.2023.
- Karaman, M. ve Akçay Balcı, D. (2023). Metaverse ve NFT bağlamında sanatta dijital dönüşüm. *İzlek Akademik Dergi*, 5 (1), 15-26. doi:10.53804/izlek.1184831
- Li, Y. and Xiong, D. (2021).The Metaverse phenomenon in the teaching of digital media art major, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 643, 348-353.

- Lin, J. (2022). On the innovative design of digital media under the background of the Metaverse. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 663, 158-163.
- Milgram, P., and Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information Systems*. 77(12).
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, s. 486-497.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F., Martino, M., Aiello, L.M. and Baronchelli, A., (2021). Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features, *Scientific Reports*, 11 (1), 20902.
- Pandamr, (2022). How to create a metaverse art gallery. <https://www.pandamr.com/blog/how-to-create-a-metaverse-art-gallery> Son Erişim Tarihi: 04.05.2023.
- Ping, L. O. (2021). Ralph Lauren enters the metaverse with “winter escape” themed experience, <https://www.marketing-interactive.com/ralph-lauren-enters-the-metaverse-with-winter-escape-themed-experience> Son Erişim Tarihi: 20.12.2022.
- Qu, M., Sun, Y. and Feng, Y. (2022). Digital media and vr art creation for metaverse, *2nd Asia Conference on Information Engineering*, 48-51.
- Schlemmer, E. and Backes, L. (2015). *Learning in Metaverses: co-existing in real virtuality*. Hershey: IGI Global.
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Tlili, A., Huang, R., Shehata, B., Liu, D., Zhao, J., Metwally, A.H.S., Wang, H., Denden, M., Bozkurt, A. and Lee, L.H. (2022). Is Metaverse in education a blessing or a curse: a combined content and bibliometric analysis, Tlili et al. *Smart Learning Environments*, 9(24), <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00205-x>
- Uzun, K. ve Aydın, C. H. (2012). Kullanıcı profilinin ve bireylerarası ilişkilerin gerçek yaşamla karşılaştırılması: second life örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi*, 7(2), 263-290. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/65468>
- Ünlü, M., M. (2021). Metaverse ve görsel sanat, *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 28(10), 47-70. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2230772>
- YTU, (2022). YTU starverse açılış dersi, <https://www.yildiz.edu.tr/universite/haberler/ytu-starverse-acilis-dersi>, Son Erişim Tarihi: 18.01.2023.
- Yılmaz, H. and Ceranoğlu, M. (2022). Modanın dijital geleceği: 3 boyutlu giysiler, metaverse ve NFT. *Art-e Sanat Dergisi*, 15 (29), 642-672. doi:10.21602/sduarte.1081397
- Yılmaz, İ. (2022). Metaverse ve NFT dünyasına tasarım açısından bir bakış. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 9(87), 1752-1763. [https://www.academia.edu/88182416/METAVERSE\\_VE\\_NFT\\_D%C3%9CNYASIN\\_A\\_TASARIM\\_A%C3%87ISINDAN\\_B%C4%B0R\\_BAKI%C5%9E](https://www.academia.edu/88182416/METAVERSE_VE_NFT_D%C3%9CNYASIN_A_TASARIM_A%C3%87ISINDAN_B%C4%B0R_BAKI%C5%9E)
- Zhao, Y., Jiang, J., Chen, Y., Liu, R., Yang, Y., Xue, X., and Yang, Y. (2022). Metaverse: perspectives from graphics, interactions and visualization. *Visual Informatics*, 6(1), 56-57. <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S2468502X22000158?token=CA7FC8BEB8BD90768859089FB346F4450A13428C3C76F8CF9AE17873F1FB6742F35F6672896EC04188EDB5F7E6C56CCB&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230516152944>



Wallace, C., Kung, F. and Knottenbelt, F. (2021). What is the metaverse? *Reed Smith Guide to The Metaverse*, 1, 5-8.

## EK-1

### Likert Ölçek Anket Formu

Ölçek Maddeleri	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
Metaverse hakkında bilgim var			
Metaverse'ü ilgi çekici buluyorum			
Metaverse'ü güncel olarak takip ediyorum			
Metaverse sanat ilişkisini algılayabiliyorum			
Metaverse konusu çok karmaşık geliyor			
Metaverse ortamında sanat fikri mantıklı geliyor			
Bence sanal olan Metaverse dünyası fiziksel gerçek dünyadan/ortamdan daha ilgi çekicidir			
Metaverse'ün dijital sanata katkı sağladığını düşünüyorum			