



# Metaverse'de Punk Estetiği: Kamusal Sanat ve Kültürel Çeşitlilik

## Punk Aesthetics in the Metaverse: Public Art Cultural Diversity

Metin EKER<sup>1</sup>

Hülya DEMİR<sup>2</sup>

### Öz

Kamusal sanat, tarihi ve kültürel bağlamlar sunarak, toplumun katılımıyla ve çevresel etkileşim içinde gelişen sanat eserleri ve projeleri ile ortaya çıkmaktadır. Metaverse, postmodern sanatın sınırlarını zorlayan, dijital kamusal alanları genişleten ve sanatın toplumsal işlevini yeniden tanımlayan bir teknolojik ve dijital ortam sunmaktadır. Bu bağlamda, metaverse içerisindeki kamusal sanat eserlerinin toplumsal katılım, kültürel çeşitlilik ve punk estetiği konularında nasıl bir rol oynadığı araştırma kapsamında incelenmiştir. Araştırmada, nitel bir yaklaşım benimsenerek doküman analizi ve görsel çözümleme yöntemleri kullanılmıştır. Literatür incelemesi, metaversenin yeni bir çalışma alanı olması nedeniyle son 20 yıllık dönemi kapsamaktadır. Metaverse kavramı ve sanatla olan teması, nedensel karşılaştırma yöntemiyle incelenmiştir. Farklı metaverse platformlarındaki kamusal sanat eserleri gözlemlenmiş ve bu eserlerin kültürel çeşitliliği nasıl yansıttığı görsel çözümlerle değerlendirilmiştir. Çalışma, kamusal sanatın kültürel çeşitliliği yansıtma biçimlerini ve siber-punk estetiğinin dijital sanatta yeni bir ifade biçimi olarak kabul edilmesini tartışmaktadır. Metaverse kullanıcılarının sanatın toplumsal işlevi üzerindeki farklı görüşleri ve deneyimleri de bu bağlamda ele alınmıştır. Gelecekte yapılacak çalışmaların, metaverse ortamında siber-punk estetiğinin etkisini ve sanatın toplum üzerindeki rolünü çeşitli boyutlarda incelemesi, sanat tarihi, kültürel çalışmalar ve dijital medya alanlarındaki bilgi birikimine önemli katkılar sağlayacaktır. Bulgular sanat tarihi, kültürel çalışmalar ve dijital medya gibi farklı disiplinleri bir araya getirerek metaversedeki kamusal sanatın çok yönlü etkilerini anlamayı sağlamıştır. Bu çerçevede, metaversenin sanat ve toplum üzerindeki potansiyel etkilerini derinlemesine incelenmesi, sanatın dijital dönüşümü ve kültürel çeşitlilik bağlamında yeni perspektifler görülmesine katkı sunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Kamusal Sanat, Kültürel Çeşitlilik, Punk Estetiği, Metaverse

### ABSTRACT

Public art emerges through artworks and projects that develop with community participation and environmental interaction, offering historical and cultural contexts. The metaverse provides a technological and digital environment that challenges the boundaries of postmodern art, expands digital public spaces, and redefines the social function of art. This study investigates the role of public art within the metaverse in terms of social participation, cultural diversity, and punk aesthetics. The research adopts a qualitative approach, utilizing document analysis and visual analysis methods. Given the novelty of the metaverse as a field of study, the literature review encompasses the past 20 years. The concept of the metaverse and its relationship with art are examined through causal comparison. Public art pieces on various metaverse platforms are observed, and their reflection of cultural diversity is evaluated through visual analyses. The study discusses the ways public art reflects cultural diversity and the acceptance of cyber-punk aesthetics as a new form of expression in digital art. It also considers the different views and experiences of metaverse users regarding the social function of art. Future research on the impact of cyber-punk aesthetics and the role of art in society within the metaverse is expected to contribute significantly to the body of knowledge in art history, cultural studies, and digital media. The findings provide insights into the multifaceted effects of public art in the metaverse by integrating

<sup>1</sup> (Prof. Dr.) Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, [meker@omu.edu.tr](mailto:meker@omu.edu.tr), ORCID: 0000-0002-3054-9198

<sup>2</sup> **Corresponding Author:** (Doç. Dr.) Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, [hulya.demir@omu.edu.tr](mailto:hulya.demir@omu.edu.tr), ORCID: 0000-0002-9505-0347



*perspectives from art history, cultural studies, and digital media. This comprehensive examination of the potential impacts of the metaverse on art and society offers new perspectives on the digital transformation of art and cultural diversity.*

**Keywords:** Public Art, Cultural Diversity, Punk Aesthetics, Metaverse

## GİRİŞ:

Kamusal alanın anlamı ve işlevi üzerine yapılan tartışmalar uzun yıllardır sosyal bilimlerin merkezinde yer almaktadır. Jürgen Habermas, (1962: 359) Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü isimli kitabında tüm “toplumu etkileyen sorunları algılama, teşhis etme ve iyileştirme arenası” olarak tanımladığı ‘kamusal alan’ ifadesini literatüre kazandırdığı tarihten günümüze kadar olan süreçte kamusal alan ve sanat ile ilgili çok sayıda akademik çalışma yapılmıştır. Ancak bu çalışmalar ağırlıklı olarak geleneksel ve yeni medya alanları içerisinde sınırlı kalmış ve yeni fenomenler olarak yaşamımıza giren metaverse, yapay zekâ, artırılmış gerçeklik kavramları ile doğrudan ilişkilendirilmemiştir. Kamusal alanlar, sosyal yaşam akışı içinde düşüncelerin, ifade biçimlerinin ve deneyimlerin oluştuğu, paylaşıldığı, tartışıldığı toplumsal alanları tanımlamaktadır (Parlakalay, 2020: 1160).

Kamusal alan ile kamusal sanat arasında tarihi ve olgusal bir bağ vardır. Çünkü kamusal sanat genellikle kamusal alanlarda sergilenmekte ve bu alanlar toplumun katılımına açık, paylaşılan ve kamusal deneyimin bir parçası olmaktadır. Kamusal sanat ise topluma açık olarak sergilenen, tarihi ve kültürel bağlamlar sunan ve kamunun katılımıyla birlikte çevresel etki ile temas halinde ortaya çıkan sanat eserlerini ifade etmektedir. Kamusal sanat, seyirci ile bütünleşme isteği olan bir sanattır. Bu mekânlar -görsel ya da kurgusal- içinde insanların, toplumsal yapı üzerinde, kamusal mekânların kullanımı üzerinde veya kendi davranışları üzerinde yenilenmiş bir yansıma yaratarak kendilerini ifade edebileceği alanlardır (Pollock, 2007). Kamusal sanatın varlığı kültürel çeşitliliğin kutlanması, toplumsal işlevlerin yeniden tanımlanması ve kamunun sanat eylemlerine doğrudan katılımı üzerinde büyük etkiler yaratmıştır. Kamusal alan ve kamusal sanat arasındaki bağ, toplumun bir araya gelip etkileşimde bulunduğu mekanlarla sanatsal ifade arasındaki tarihsel ve işlevsel bağlantıların derinlemesine incelenmesi için önemli bir ilişkiyi ortaya koymaktadır. Kamusal alanlar, kamusal sanatın sergilendiği ve toplumun katılımını teşvik ettiği mekanlar olarak değerlidir ve kültürel ifadenin ve toplumsal etkileşimin bir parçası olarak kamusal sanatı destekler niteliktedir.

Metaverse, geleneksel, modern ve postmodern sanat anlayışlarını aşan, kamusal mekânın dijital boyutlarını mekân sınırlamasından uzaklaştıran, sanatın toplumdaki rolünü yeniden şekillendiren, etkileyici bir dijital platform olarak ortaya çıkmıştır. Bu yeni platform varlığı ile kendi sanatsal ve estetik ifade biçimlerini de beraberinde getirerek, kamusal alanlara ve kamu sanatı olarak kabul edilen sanat formlarına tesir etmektedir. Dijitalleşen evrenin hızı, sanatın dönüşümünde önemli bir rol oynamaktadır. Bu araştırma, metaverse ortamında kamusal sanat, kültürel çeşitlilik ve siber-punk estetiğinin birlikteliğini ve etkileşimlerini çözümleyen bir çalışmadır. Araştırmanın temel odak noktası, Metaverse platformlarında sanatın toplumsal işlevi, kültürel çeşitliliğin temsili ve siberpunk estetiğinin dijital sanat bağlamında nasıl yorumlandığına yönelik kapsamlı bir nitel analiz sunmaktır. Nitel araştırma metodolojisinin gerektirdiği veri doğruluğu ve güvenilirliği sağlamak için, araştırmacılar araştırmaları kapsamında birden fazla metodolojik yaklaşımı benimseyebilirler (Yıldırım ve Şimşek, 2008:88). Bu çerçevede, makalede doküman incelemesi, görsel çözümleme, içerik analizi ve betimsel analiz veri toplama yöntemleri uygulanmıştır. Ayrıca araştırma, niteliksel bir analiz yapmanın ötesinde, kapsamlı bir durum çalışması olarak da tasarlanmıştır. McMillian (2000) tarafından açıklanan durum çalışması yöntemi, bir veya birden fazla olayın, ortamın, programın, sosyal grubun veya diğer etkileşimli sistemlerin kapsamlı bir şekilde incelendiği bir yaklaşım olarak kullanılmıştır. Dolayısı ile araştırma alanı etnografik ve fenomenolojik metodolojiler doğrultusunda, geniş ve derinlemesine bir inceleme içermeyi hedeflemektedir. Araştırmanın bulguları, Metaverse'deki kamusal sanatın, kültürel çeşitlilik

ve siber-punk estetiği üzerindeki etkisini anlamamızda önemli bir rol oynamakta ve sanatın sosyal rolüne dair bilgilerimizi genişletmektedir. Gelecek araştırmalar için, Metaverse'deki punk ve siber-punk estetiğinin daha detaylı analizi ve sanatın toplumsal işlevine yönelik derinlemesine değerlendirmeler önerilmektedir. Bu çalışmanın bulguları kamusal alan ile kamusal sanat arasındaki tarihsel ve işlevsel ilişkilerin, metaverse gibi yenilikçi dijital platformlarda estetik formlar üzerinden nasıl dönüşüm geçirdiğini anlamak için önemli bir temel sunmaktadır.

## 1. Kamusal Alan, Kamusal Sanat ve Kültürel Çeşitlilik

Kamusal alan, demokratik değerlerin korunduğu, çeşitli görüşlerin ve perspektiflerin hoşgörülle karşılandığı bir ortamı ifade etmektedir. Bu alanda toplumun çeşitli kesimleri bir araya gelerek fikir alışverişi yapabilir, sorunları tartışabilir ve kolektif çözümler arayabilirler. Kamusal alan, demokrasinin temel bir unsuru olarak kabul edilir ve toplumun gelişimine katkı sağlayan önemli bir alan olarak değerlendirilir. Alman felsefeci ve sosyolog Habermas'a göre (1962) kamusal alan, toplumsal sorunların fark edildiği, tespit edildiği ve ilgili sorunlara çözümlerin arandığı adeta bir tedavi sahası olarak tasvir edilmektedir. Habermas'ın bu yaklaşımı, demokratik bir toplumun işleyişinde önemli bir rol oynamaktadır. Kamusal alan, bireylerin farklı görüşleri serbestçe ifade edebildiği, toplumsal meseleleri ele alabildiği ve kararlar alabildiği bir alandır. Bu bağlamda, kamusal alanın bir tür "tedavi sahası" olarak tanımlanması, toplumsal sorunların çözümünün bu alanda başladığını ve bu sürecin toplumun sağlığına benzer şekilde tedavi gerektiren bir süreç olduğunu vurgular. Kamusal alan, toplumun kendini iyileştirme ve geliştirme amacı taşıdığı bir alandır ve bu süreçte toplumsal sorunlar ve meseleler etkili bir şekilde ele alınmaktadır.

Kamusal alanın varlığından söz edebilmek için insanların bir arada yaşadığı ve büyük yerleşim birimi olarak açıklanabilen kent kavramının etimolojisinden ayrıca bahsetmek gerekmektedir. Kent kelimesinin kökenine inildiğinde Antik Yunan tarihine geçiş söz konusudur (Koroğlu, 2013:432). Antik Yunan'da, şehir devletlerinin kurulmasıyla iki farklı yaşam alanı oluşturduğu bilinmektedir: "koine" ve "oikos", "Koine" özgür yurttaşların paylaşılan kamusal alandır, genellikle şehir-devletin sınırları içindedir. "Oikos" ise, bireylerin özel ev hayatını temsil eden ve kişisel mülkiyetle ilişkilendirilen bir alandır. Bu durumda, "koine" kamusal alanı temsil ederken, "oikos" özel alanı ifade etmektedir (Ağaoğulları,1995:20; Çulha,1997:19). Almanya doğumlu Yahudi kökenli Amerikalı siyaset bilimci Hannah Arendt ise kamusal alanı politik büyüklüğün, seçkinliğin ortaya çıktığı/sergilendiği ve başkalarıyla paylaşıldığı bir alan olarak açıklayarak alanın somut varlığının soyut söylemlerin gerekçelerine hizmet etme potansiyeline dikkat çekerek; Habermas'ın (Akt. Akkol, 2018:178) kamusal alan için burjuva kesimi ile doğrudan ilişkili olan kamusal alan tanımı ile paralel bir görüş sunmaktadır. Habermas'ın söylemsel kamusal alan modelinde kamusal alan, siyasi kararlardan etkilenenlere bu kararların oluşum sürecini etkileyebilmeleri ve gerekirse bu kararları değiştirebilmeleri için söz hakkı tanıyan birtakım prosedürlerin oluşturulduğu bir alanı ifade etmektedir (Akt. Yılmaz, 2007:8). Hannah Arendt'in daha muhafazakâr ve devlet sempatzanı tutumu karşısında Habermas'ın liberal görüşlerin kültürel çeşitlilik üzerinde sanat yolu ile yaratacağı etkilerin tespit edilmesi araştırma kapsamında önemli görülmektedir. Bu bağlamda, Hannah Arendt ve Habermas'ın kamusal alan teorilerinin kültürel çeşitlilik ve sanatın etkileşimi üzerindeki önemi daha da belirginleşir. Arendt'in kamusal alanı politik büyüklük ve seçkinlik olarak tanımlaması, sanatın kamusal alanda nasıl bir rol oynayabileceğini ve toplumsal değerlerin nasıl yansıtılabileceğini gösterir. Öte yandan, Habermas'ın liberal perspektifi, kamusal alanda kültürel çeşitliliğin ve farklı görüşlerin ifadesinin önemini vurgular. Bu çerçevede, sanatın kamusal alandaki rolü, sadece estetik bir değer taşımaktan öte, toplumsal diyalog ve kültürel çeşitliliği teşvik eden bir araç olarak işlev görebilir. Habermas'ın söylemsel kamusal alan modeli, sanatın toplum içindeki işlevine dair önemli ipuçları sunar. Bu modelde, kamusal alan, siyasi kararların oluşum sürecine katılımı ve bu süreci etkileme imkanını tanıyan bir alan olarak tanımlanır. Bu, sanatın da

kamusal alanda önemli bir rol oynayabileceğini ve toplumsal karar alma süreçlerinde etkili olabileceğini gösterir.

Sanat eserleri, kamusal alan içinde farklı görüşleri ve kültürel ifadeleri yansıtarak, toplumun çeşitli kesimlerinin seslerini duyurabilir ve toplumsal diyalogları zenginleştirebilir. Ayrıca, sanat yoluyla ifade edilen kültürel çeşitlilik, toplumsal algıları ve değer yargılarını dönüştürme gücüne sahiptir. Farklı kültürel arka planlara sahip bireyler ve topluluklar tarafından yaratılan sanat eserleri, kamusal alanı zenginleştiren ve toplumsal çeşitliliği teşvik eden bir platform oluşturur. Bu durum, özellikle Metaverse gibi dijital platformlarda, sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını ve farklı kültürler arasında köprüler kurmasını sağlayabilir. Sonuç olarak, Arendt ve Habermas'ın kamusal alan teorileri, sanatın toplumsal işlevi ve kültürel çeşitlilik üzerindeki etkileri açısından önemli bir çerçeve sunar. Bu teoriler, sanatın kamusal alanda nasıl bir etki yaratabileceğini ve toplum içindeki çeşitli sesleri nasıl bir araya getirebileceğini anlamamıza yardımcı olur. Metaverse gibi yeni dijital platformlar, bu etkileşimi daha da genişleterek, sanatın kamusal alan içindeki rolünü yeniden tanımlama fırsatı sunar. Bu bağlamda, sanatın kamusal alandaki etkisi, toplumsal diyalogların zenginleştirilmesi ve kültürel çeşitliliğin teşvik edilmesi yönünde ele alınabilir.

### 1.1. Kamusal Sanat

Kamusal sanat, toplumların kültürel ve sosyal dokusunu şekillendiren önemli bir araç olarak, sanatın toplum içindeki yerini ve etkisini sorgulamamıza olanak tanır. Phillips'ın, kamusal sanatın geniş kitlelere ulaşabilmesi ve 'kamusallığı' üzerine yaptığı değerlendirmeler, sanatın toplumsal rolünün anlaşılmasında büyük bir önem taşır. Phillips, kamusal sanatın 'kamusallığını', geniş kitlelere ulaşma kapasitesiyle ilişkilendirir. Ona göre, sanatın halka erişimi ve anlaşılması arttıkça, bu sanat eserinin kamusal olarak adlandırılması mümkündür (1988:97). Sanat eserleri, herhangi bir kişi veya grup tarafından izlenebilir, deneyimlenebilir veya erişilebilir durumda olduğunda "kamusal" olarak kabul edilmektedir. Sanatın kamusal bir özellik taşıması, toplumun farklı kesimlerinden insanların bu sanat eserlerine erişebilmesi, onları deneyimleyebilmesi ve etkileşime girebilmesi anlamına gelmektedir.

Kamusal erişim, sanatın demokratik bir şekilde paylaşılması ve toplumun kültürel zenginliğine katkı sağlaması açısından önemlidir. Kamusal sanat eserin üretildiği mekân, materyal ve süreyi geri plana atmadan, kamuya danışılması ve onayın beklenmesi veya aniden, izinsiz olarak hayata geçirilebilmesi ile ortaya çıkabilmektedir. Benzer kamusal sanat etkinliklerinin meydana gelmesi, sanatçının kendi sanatını dışı vurumuna, toplumla neyi paylaşmak istediğine bağlı olmaktadır (Worth, 2003). Kamusal sanat eserlerinin kimisi geçmişi anlatmakta; kimisi ise geleceği işaret etmektedir. Kamusal kavramını genişlettikçe, kamusal sanat neredeyse her yerde, her zaman, herkesle olabilmektedir. Açık alanlar genellikle kamusal sanat mekanları olarak tercih edilse de bazen sanat eseri sergi alanı olan galeriler, müzeler ve şahıs veya kuruma ait diğer özel alanlarda da kamusal alanın sergileme mekânı olabilmektedir (Phillips, 1999:4). Kamusal sanat, bir alana yerleştirilen nesnelere, mekâna dayalı çalışmalara, sanatsal ve biyolojik dinamik süreçleri araştıran daha geçici ve performansla yönelik çalışmalara kadar uzanan geniş ve çok boyutlu bir kentsel tipolojiyi kapsamaktadır (Umbanhowar). Kentsel tipoloji, sanat eserleri ve kamusal sanatla bağdaştırıldığında, bu alanlarda da benzer bir işlev üstlenebilir. Özellikle şehirlerdeki kamusal sanat eserlerinin ve sanatın tarihi ve kültürel bağlamını anlamak için kentsel tipoloji kullanılabilir. Kentsel tipoloji, şehrin farklı dönemlerinde inşa edilmiş sanat eserlerinin ve kamusal sanatın özelliklerini tanımlayarak, bu eserlerin tarihi ve kültürel önemini ortaya koyabilir. Şehirlerdeki sanatsal ifadeler, kentsel tipoloji sayesinde bir dönemin estetik tercihleri, toplumsal değerleri ve tarihsel evrimini yansıtarak şehirlerin kültürel mirasını zenginleştirirler. Kamusal sanatın biyolojik dinamik süreçleri araştıran bir yönü de vardır, bu da doğal çevre ile sanatın etkileşimini keşfetmeye odaklanmaktadır. Bu durum yaratıcı ifade için pek çok farklı yol sunabileceğini ve şehirlerin veya kamusal alanların kültürel, estetik ve sosyal olarak zenginleşmesine katkı sağlayabileceğini düşündürmektedir.

Sanat eserleri, kültürel veya psikolojik, siyasal, ekonomik veya toplumsal konular hakkında ilgi uyandırarak tartışmalar başlatabilir, güçlü duygular ortaya çıkarabilir ve yeni düşüncelere ilham verebilir. Bu şekilde sanat, insanları bu konular üzerinde düşünmeye ve duygusal tepkiler vermeye teşvik eder (Peto, 1992:32). Sanatın bu uyarıcı etkileri, toplumun farklı kesimlerinde farklı şekillerde hissedilebilir ve bu nedenle sanatın toplumsal etki gücü oldukça geniştir. Kamusal sanat, toplumların kimliklerini ifade etmelerine ve katılımcı bir şekilde sanatın yaratılmasına olanak tanıdığı için, farklı kültürlerden gelen insanların bu süreçte etkileşimde bulunmalarına ve kendi kültürel dokularını sanatsal ifadeler aracılığıyla paylaşmalarına olanak sağlamaktadır. Sanatın toplumsal ve kültürel etkileri bu kadar geniş ve çeşitliyken, bu etkileşimlerin kültürel çeşitlilikle nasıl bir ilişki içinde olduğunu incelemek kaçınılmazdır. Kamusal sanatın, farklı kültürel arka planlardan gelen insanları bir araya getirme ve bu çeşitliliği bir zenginlik olarak sunma gücü, toplumların kültürel dokusunu anlamak ve kutlamak için eşsiz bir fırsattır. Bu bağlamda, 'Kültürel Çeşitlilik' başlığı altında, sanatın toplumlar arası köprüler kurma ve farklı kültürel kimlikleri bir araya getirme yeteneğini daha derinlemesine ele alınmıştır.

## 1.2 Kültürel Çeşitlilik

Kültürel çeşitlilik, farklı kültürlerin, geleneklerin, deneyimlerin ve bakış açılarının bir araya geldiği bir zenginliği ifade etmektedir. Parekh'e (2002:93) göre "kültürel çeşitlilik insan yaşamının kalıcı bir özelliğidir ve insanlar bildiğimiz şekilde, yani oyuncu, meraklı, yaratıcı, rüya görebilen ve bilgi ve deneyimlerinin sınırlarını zorlayabilen yaratıklar olarak kaldıkça o da yok olmayacaktır" ve "kültürel çeşitlilik, farklı kültürlerin iki tarafa da yararı olacak bir diyaloga girmelerini kolaylaştıran bir ortam yaratmaktadır (2002:215)". Kamusal sanat, bu çeşitliliği kucaklayarak farklı kültürlerin sanatsal ifadelerini bir araya getirmekte ve bu sayede şehirlerde veya kamusal alanlarda kültürel bir mozaik oluşmaktadır. Toplumun çeşitli kesimlerinin kendi kimliklerini ifade etmelerine ve bu ifadeleri diğer insanlarla paylaşmalarına olanak tanınmakta, böylece kültürel etkileşim ve anlayışın artmasına yardımcı olmaktadır. Kültürel çeşitlilik, yalnızca insanlığın kültürel mirasının kültürel ifadelerin çeşitliliği aracılığıyla ifade edildiği, çoğaltıldığı ve aktarıldığı çeşitli yollarla değil, aynı zamanda hangi araç ve teknoloji kullanılırsa kullanılsın, muhtelif sanatsal yaratım, üretim, yayılım, dağıtım ve kullanım biçimleriyle de ortaya konulmaktadır (UNESCO, 2005:8). Bir başka deyişle kültürel çeşitlilik, farklı kültürlerin bir arada yaşadığı bir coğrafyada meydana gelen bir olgudur.

Küreselleşme süreci, iletişim teknolojilerinin hızla gelişmesi ve sanat ile teknoloji arasındaki ilişkinin daha karmaşık hale gelmesi gibi etkenlerle birlikte kültürel çeşitliliği daha geniş bir kapsamda etkilemiş ve bu çeşitliliği daha yaygın hale getirmiştir. Küreselleşme, dünya genelinde insanların daha kolay ve hızlı bir şekilde iletişim kurmasına, bilgiye erişmesine ve farklı kültürlerle etkileşimde bulunmasına olanak sağlamıştır. Bu, kültürler arası etkileşimi artırmış ve farklı kültürlerin bir arada yaşadığı coğrafyalarda kültürel çeşitliliğin zenginleşmesine katkıda bulunmuştur. Sanat ve teknoloji arasındaki bağ, kamusal sanatın da değişim geçirmesine katkı sağlamıştır. Kamusal sanat projeleri, yeni teknolojilerin kullanılmasıyla daha yenilikçi ve etkileşimli hale gelmiştir. Sanatçılar, teknolojiyi kamusal sanatın bir parçası olarak eserlerine ve düşünme süreçlerine entegre ederek, şehirlerin kamusal alanlarını daha çekici ve interaktif hale getirmişlerdir. Örneğin, interaktif enstalasyonlar veya dijital sanat eserleri, insanların kamusal alanlarda etkileşime girmelerine ve bu alanları daha kişisel ve katılımcı bir deneyim yaşamalarına olanak tanımıştır.

Sanatçı Jen Lewin'e ait "The Pool" isimli eserde (**Görsel 1.**) dokunarak etkinleştirildiğinde ışıkla dönen, eş merkezli dairelerden oluşan dev bir alan kullanılmıştır. Avustralya'daki gelgit havuzlarından ilham alan Lewin, bu deneyimi tüm dünyaya taşımak için teknoloji ve kod geliştirmiştir. Ziyaretçiler, örgü ağ teknolojisini ve özel kodu kullanarak, dokunmaya yanıt veren platformları etkinleştirerek sürekli değişen bir kompozisyona katılmaya ve görseli üretiminde katılımcı olmaya teşvik edilmiştir.



**Görsel 1.** Jen Lewin'e ait "The Pool" isimli eser. (<https://www.jenlewinstudio.com/portfolio/the-pool/>)

Bu tür sanat eserleri, farklı kültürlerden gelen insanları bir araya getirerek kültürel etkileşimi teşvik etmektedir. Aynı zamanda bu eserlerin dijital platformlar aracılığıyla dünya genelinde paylaşılabilir olmaları, böylece küresel bir izleyici kitlesiyle buluşabilmeleri mümkün olmuştur. Kamusal sanatın dijitalleşmesi ve teknolojiyle entegrasyonu, kültürel çeşitliliğin kamusal alanlarda daha zengin bir şekilde ifade edilmesine ve paylaşılmasına olanak tanımıştır. Kamusal dijital sanat projelerinin ortaya çıkması teknolojinin etkisiyle küreselleşme ve kültürel etkileşimin bir yansıması olarak kabul edilirken, aynı zamanda kültürel çeşitliliği önemseyen ve toplumsal bağlamda farklı kültürlerin bir arada varlığını gösteren bir araç olarak işlev görmeye başlamıştır. Bu nedenle, kamusal sanatın kültürel çeşitliliği teşvik etmek ve toplumun farklı kimliklerini bir arada birleştirmek için güçlü bir araç olduğu söylenebilir. Kamusal sanatı, yeni imgeler yaratmak veya var olan yerel kimlikleri yansıtmak amacıyla kullanma derecesi önemli bir problematiktir. Çünkü kamusal sanat, yerin markalaşmasına yönelik öncelikler bağlamında, kentin hegemonik imgelerini ön plana çıkarabilir. Bağlama duyarlı bir kamusal sanat politikası geliştirmenin yerine, aynı imgelerin sürekli bir biçimde tekrar edildiği bir politika, homojenliğin artmasına ve farklılaşmanın erozyonuna neden olabilir. Bu tür konular, kentlerde kültürel amaçlı geliştirilen bölgeler ve kamusal sanatla bütünleşen alanların geliştirilmesinde özellikle dikkat edilmesi gereken hassas konulardır (McCarthy, 2006:244). Nettleship'e (1989:172) göre kamusal alanda bir heykel, hitap ettiği topluluğu, toplumsal konuları, kamusal alanın tarihi ve sembollerini (imlerini) dikkate almalıdır. Kamusal sanatın kültürel çeşitliliğe ve yerel sembollere duyarlı bir bağlam içinde kullanılması gerektiği vurgulanmaktadır.

Kamusal sanat yapımı farklı yerleri, sosyal bağlamları ve öznellikleri kat eder. Kamusal sanatın görsel merceği, toplumsal çeşitliliği ve katılımı nasıl ifade edemeyeceğini ve insanlara ve yerlere ne "yapabileceğini" veya "yapamayacağını" görselleştirmede özellikle yararlı olabilir (Peters, 2016:6). Bu anlamda kamusal sanat hem içerik hem de bağlam konusunda farkındalık yaratmayı zorlayan eleştirel pedagoji işlevi görebilir veya toplumdan "...kamusal sanatın içeriğinin/mesajının benlik ve "ötekî" öznellikleri aracılığıyla sosyal olarak (yeniden) nasıl üretildiği üzerine düşüncelerini" ister (bkz. Rancière, 2015). Bu ifade, kamusal sanatın toplum tarafından nasıl algılandığı ve yorumlandığına dair bir değerlendirme içermektedir. Kamusal sanat eserlerinin içeriği ve mesajı, toplumun farklı kesimleri

tarafından çeşitli şekillerde yorumlanabilir ve yeniden üretilebilir. Dolayısı ile artık süreç, sanatın sadece sanatçı tarafından yaratılan bir eser olmaktan çıkıp, toplumun her çeşit kültürel yapıdan bireylerinin aktif katılımıyla şekillenen ve gelişen bir sürece dönüşmesi biçimini almaktadır. Teknolojinin ve özellikle metaverse gibi sanal gerçeklik ortamlarının gelişimi, kamusal sanatın algılanışı ve etkileşimi üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Metaverse, fiziksel dünyanın sınırlamalarını aşan bir dijital evren sunarak, sanatçılara ve izleyicilere yeni ifade ve etkileşim olanakları sağlamaktadır. Bu yeni ortam, kamusal sanatın anlamını ve erişimini genişletmektedir. Teknoloji ve metaverse, kamusal sanatın anlamını ve işlevini dönüştürerek, sanatın daha erişilebilir, etkileşimli ve çeşitli bir hale gelmesine katkıda bulunmaktadır. Sanatın sadece fiziksel alanlarda değil, dijital dünyada da kamusal bir nitelik kazanmasını sağlayarak, sanatsal ifadenin ve kültürel etkileşimin yeni boyutlarını açığa çıkarmaktadır.

## 2. Metaverse ve Punk Estetiği

Metaverse, punk estetiği ve kamusal sanatın kesişimi, yenilikçi ve sınırları zorlayan bir kültürel alan yaratmaktadır. Punk estetiği, genellikle isyan, özgünlük ve kurallara meydan okuma gibi temalarla ilişkilendirilmektedir. Metaverse, bu estetiği benimseyen sanatçılara, geleneksel sınırları aşan bir ortamda ifade özgürlüğü sunarak kamusal sanatı yeniden tanımlama fırsatı vermesi sebebi ile incelenmesi gereken bir araştırma bağlamıdır. Metaverse ve punk estetiği, sanatın dönüşümünde ve sanatçılar ile sanatseverler arasındaki ilişkide yeni ve yenilikçi yolları ifade eden iki önemli kavramdır. Punk estetiği ile dijital teknolojilerin birleşimi, geleneksel sanat dünyasına meydan okuyan bir isyankârlık ve özgünlük ortamı sunması sebebiyle incelenmesi önemli bir konudur.

Metaverse evreni ile etkileşimi sağlayan teknolojiler ve araç aygıtları, sanal ve artırılmış gerçeklik cihazları, blok zinciri teknolojileri, yapay zekâ ve 5G gibi yüksek hızlı internet merkezlerinden oluşmaktadır. Sanal gerçeklik içinde meta evren blok zinciri, dijital mülkiyet ve ticaretin desteklenmesi gibi yapay zekâ temelli dinamik ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunmaktadır. 5G teknolojisi, düşük gecikme ve yüksek bant genişliği ile metaverse içinde kusursuz bir etkileşim sağlamak ve bu teknolojiler, kullanıcıların metaversede daha verimli ve paylaşımlı deneyimler yaşamasına olanak tanımaktadır (Soliman ve diğ., 2024). Günümüzden on yıl öncesine kadar Metaverse, insanların avatarları veya gerçekçi kimlikleri kullandığı ve başkalarıyla etkileşime girdiği gerçek dünyadaki sosyalleşme için sanal bir alan olarak kabul edilmekteydi (Schlemmer ve diğerleri, 2009). Son yıllarda teknolojik ilerlemelerle birlikte, yapay zekâ, Blockchain, 5G gibi yenilikçi teknolojiler, sanal dünyada daha fazla yer bulmaya başlamıştır. Metaverse ise bu teknolojilerin birleştiği, sürükleyici, üç boyutlu, sanal ve çok kullanıcı bir çevrimiçi ortam olarak öne çıkmıştır (Díaz, 2020; Fransızca, 2021). Metaverse, fiziksel gerçekliği dijital sanallıkla birleştiren, sürekli ve kalıcı, çok kullanıcı bir ortam olan post-realite evrenidir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi sanal ortamlar, dijital nesnelere ve insanlarla çoklu duyuşsal etkileşimi mümkün kılan teknolojilerin yakınsamasına dayanmaktadır. Dolayısıyla Metaverse, kalıcı çok kullanıcı platformlarda sosyal, ağ bağlantılı sürükleyici ortamların birbirine bağlı bir ağıdır (Encyclopedia,2022). Metaverse'in gelişimi devam ettikçe, sanatçılar için daha fazla olanak mevcut olacağı düşünülmektedir. Değiştirilemeyen Token'ların (NFT'ler) kullanımı, görsel ve işitsel medyada çalışanlar da dahil olmak üzere (dijital) sanatçıları dijital içeriğin yaratıcısı olduklarını kanıtlamaları için teşvik etmektedir. NFT'ler sanatçıların tasarımlarını benzersiz, türünün tek örneği dijital varlıklar olarak satmalarına olanak tanıyarak kamusal olarak tanınabilir bir sahiplik sağlamaktadır (Balis, 2022). Sanatçılar için metaverse ve NFT, dijital sanatlarını daha geniş bir kitleye ulaştırmak, eserlerini korumak ve ticarileştirmek için önemli fırsatlar sunan bir platform olmuştur. Aynı zamanda sanatseverler için de yeni ve yenilikçi bir şekilde sanatı deneyimlemek, koleksiyon yapmak için heyecan verici bir alan yaratmıştır.

Metaverse sanat ve kamu ile bu denli bir etkileşim içinde iken doğrudan estetik kalıplar üzerinde tesir gücüne sahip olmaktadır. Estetik terimi ilk kez XVIII. yüzyılda Baumgarten tarafından literatüre kazandırılmıştır. Estetiğin temeli aslında antik Yunan dönemine kadar uzanmaktadır. Bu dönemin iki büyük filozofu, Platon ve Aristoteles, estetik anlayışının temel taşlarını oluşturmuştur. Estetik, insanların sanat eserlerini, doğal güzellikleri ve diğer estetik deneyimleri nasıl algıladıklarını, yarattıklarını ve değerlendirdikleri üzerine odaklanan, güzellik ve sanatın algısal ve felsefi yönlerini inceleyen bir disiplindir (Tunalı,1998). Punk estetiği ise, geleneksel sanat normlarına karşı bir başkaldırıyı ifade etmekte ve genellikle düzen karşıtı, isyankâr ve radikal bir ifade biçimine karşılık gelmektedir. Punk estetiği ise Punk hareketi ile ortaya çıkan bir estetik türüdür. Punk hareketi, 1970'lerin Amerika'sında ve Birleşik Krallık'ta ortaya çıkan bir müzikal ve kültürel harekettir. Punk ifadesi çoğunlukla New York'ta yaşanan, olumsuz toplumsal koşullar ve işsizliğin bir sonucu olarak yaşanan kültürel olguyu ifade etmek için kullanılmıştır (O'Hara, 2003:27). Punk, sadece bir müzik türü değil aynı zamanda bir alt kültür, bir yaşam tarzı ve bir karşıt duruşu ifade eden bir düşünsel hareketi temsil etmektedir. Müzikal kökenleri Punk Rock ile ilişkili olsa da derine inildiğinde felsefi temelleri ile otorite kavramına karşı bir tepki olarak ortaya çıkan bir düşünce sistemini yansıtmaktadır.

O'Hara'ya göre her zaman yabancılaşmış insanların arasından, kendilerine yapılanların farkına varan bir grup çıkar ortaya çıkmaktadır. Bu fark etmenin temelinde, bu insanların ya ana akım toplumu reddetmeleri ya da bu toplum tarafından reddedilmeleri yatmaktadır. Bu grup ya önlerindeki yabancılaşmayı reddetmektedirler ya da istemeyerek ana akım toplum tarafından reddedilmektedirler (2003:23). Bir toplulukta, çoğu insan belirli normlara ve değerlere uymaya eğilimlidir ve bu normların dışında kalanlar genellikle dışlanmakta veya marjinalleştirilmektedir. Punk hareketinin azınlık olarak kalan marjinal gruplar tarafından yayılmasında önemli bir araç fanzinler (el yapımı dergi veya broşür) olmuştur. Bu fanzinler, punk müziği hakkında yazılar, çizimler, şiirler ve röportajlar içermektedir. Punk hareketi felsefi temellerinin uygulama aracı olarak sanatın ve tasarımın gücünü kullanmıştır. Fanzinler, müzik grupları, kendin-yap projeleri, grafik tasarım alanında üretilen punk posterler, albüm kapakları, sokaklarda politik mesajlar veren grafiti çizim ve yazıları, moda sektöründe deri ceketler, yırtık kotlar ve metal tokalı kemerler ile ortaya çıkmıştır. Var olan estetik standartlara karşı Dadaist bir söylemin postmodern versiyonunu oluşturan Punk estetiği karşıt normlarda sanatsal söylemler ile günümüzde hala etkileri hissettirmeye devam etmesi sebebiyle tarihte önemli bir yer tutmaya devam etmektedir. Paralel bir alan incelemesi olarak 2012 yılında yayınlanan "Punk: Bir Estetik" kitabında Banksy'nin sokak sanatından grafik sanatlara kadar birçok alanda etkisi hissedilen yeni bir estetik biçiminin oluşum süreci olarak punk estetiğini el alınmıştır (Kugelberg, Savage ve diğ.). Bu yeni karşıt estetik oluşumlar ile bir kentin sokakları kamusal sergi alanları olarak rol üstlenerek ideolojik ve eleştirel söylemler için izleyiciye yeni bir karşıt kültür bilinci sunmuştur.

Günümüzde Banksy, kamusal sanat alanında tanınan ve işleri ile bilinen bir sanatçı olmuştur. Çalışmalarındaki punk estetik metaverse evrenine de entegre edilerek aşağıda yer alan Görsel 2.'de Decentraland meta evreninde kullanıcıların deneyimine sanal olarak sunulmuştur.





**Görsel 2.** Banksy Art Show in the METAVERSE: Love is in the Air (<https://www.youtube.com/watch?v=iLpRY-bIO8M>)

Banksy'nin "Love is in the Air" sergisinin metaversede açılması, çağdaş sanatın teknoloji ile nasıl entegre olduğunun bir örneğidir. Banksy'nin sanatı genellikle toplumsal ve politik eleştiriler içerir ve genellikle punk estetiğinin bazı öğelerini barındırır. Punk estetiği, genellikle kurallara karşı çıkma, toplumsal normlara meydan okuma ve isyankâr bir ruh ile karakterize edilir. Banksy'nin "Love is in the Air" eserinin metaversedeki sergisi, punk estetiğinin özündeki isyankâr ve eleştirel ruhu taşımaktadır ve sanatın dijitalleşmesiyle bu ruhun yeni biçimlerde nasıl ortaya çıkabileceğini göstermektedir. Bu sergi hem sanatın hem de teknolojinin sınırlarını zorlayarak, kamusal sanatın geleceğine dair heyecan verici olanaklar sunmaktadır. Punk estetiği görsel sanatlarda ve modada kendine özgü bir tarz yaratmıştır. Punk estetiği, sanatın daha erişilebilir ve katılımcı olmasını teşvik etmiştir. Kurumsal sanat dünyasına ve elitist sanat anlayışına karşı çıkarak, sanatın daha halka açık ve demokratik bir şekilde ifade edilmesi yolunda önemli bir rol oynamıştır.

Punk estetiğiyle ilgili en çarpıcı şeylerden biri, birçok kulak ve göz için terimin dar anlamıyla apaçık anti-estetik olmasıdır. Punk, hâkim güzellik kurallarına karşı bir saldırdır. Punk şarkıları genellikle akordu bozuk, akortsuz, beceriksizce çalınan ve kötü kaydedilen şarkılardır. Punk modası eski püskü (yırtık bir gömlek) veya grotesk (yanakta çengelli iğne) olabilir. Punk çirkinliğin ve anlaşmazlığın kutlamasıdır (Prinz, 2014:587). Marcus'a göre, Punk'ın estetik karşıtı estetiği, sanat tarihindeki diğer akımlarla karşılaştırılmıştır. En önemlisi Dada akımı ile karşılaştırılmıştır (Marcus 1989). Dada hareketi, geleneksel estetik anlayışları ve insanın evrensel estetik değerlerine yönelik algılarını sorgulamıştır. Dada eserlerinin çoğu, klasik güzellik anlayışlarından uzaklaşarak, sanatın ne olması gerektiği konusundaki geleneksel düşüncelere meydan okumaktadır. Ancak, Dada'nın asıl amacı sanat karşıtlığı yerine, sanatın tanımını genişletmek ve sorgulamaktır. Punk'ta, geleneksel olarak estetik hatalar olarak

görülen unsurlar, bu türün hayranları tarafından değerli ve çekici bulunabilmektedir. Bu durum, estetik değerlendirmelerdeki geleneksel yaklaşımların tersine çevrilmesine öncülük etmekte ve sanatın sınırlarını esnetmektedir. Punk estetiğinin karakteristik özellikleri incelendiğinde genellikle basit ve ham bir tarzı benimsediği, karmaşık tekniklerden veya süslü prodüksiyonlardan ziyade doğrudan ve etkileyici bir ifadeyi tercih ettiği gözlemlenmektedir. Genellikle toplumsal ve politik eleştiriler içermektedir. Bu eleştiriler, şarkı sözlerinde, görsel sanat eserlerinde ve moda seçimlerinde açıkça görülebilir. Karşı kültürel bir hareket olarak, toplumun ana akım değerlerine ve estetik anlayışlarına meydan okumaktadır. Geleneksel estetik normları ve güzellik anlayışlarını reddetmektedir. Bu, sıra dışı giyim tarzları, sıra dışı sanat eserleri ve geleneksel müzik yapılarından sapmalarla kendini göstermektedir. Punk estetiği, farklı kültürel ve sanatsal etkileri bir araya getirerek eklektik bir tarz oluşturmaktadır; bu çeşitlilik, Punk'ın kendine has ve çoğu zaman deneysel doğasında belirgin bir şekilde fark edilmektedir (Kugelberg ve Savage, 2012).

## 2.1 Metaverse'de Steampunk ve Dieselpunk

Gerçek dünyada ortaya çıkan punk akımı ve punk estetiği dijital dünyanın hayatlarımızın odak noktası haline gelmesi ile yeni bir form almaya başlamıştır. Bu form günümüzde Siberpunk estetiği biçimi ile karşımıza çıkmaktadır. Siberpunk, 1980'li yılların başından itibaren kendi estetiğini kazanan bilim kurgu yazma hareketinin adıdır (Elias, 2009:21). Ridley Scott, siberpunk "hareketinin" kişiliklerinin zaten yapıllaştığı bir dönemde Blade Runner'ı (1982) dünyaya tanıtmıştır. "Blade Runner" filmi siberpunk hareketi için bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Gençliğin ve sokak kültürünün öne çıktığı yeni bir popüler kültürün yükselişini yansıtmaktadır. Bu süreç ile aynı zamanda edebiyat alanında "Neuromantics" olarak bilinen bir grup yazar (Bruce Sterling, Philipp Dick, Samuel Delany gibi) ortaya çıkmıştır. Siberpunk etiketi altında gençlik kültürü ve sokak marjinalliğini temsil eden yeni bir metin tarzı oluşmuştur. "Neuromantic" kelimesinin çıkış noktası ise Amerikalı-Kanadalı yazar William Gibson'ın 1984 tarihli bilim kurgu romanı olan "Neuromancer"a dayanmaktadır. Gibson'ın karşı-kültürel anlatılar içeren romanı gelecekte geçen bir zaman diliminde hacker olarak işe alınmış Henry Case isimli karakterin yapay zekâ ile olan ilişkisini ele almaktadır. Neuromantic yazarlar siberpunk teknoloji, toplumsal değişim, sınıf ayrımları ve insanın makine ile ilişkileri gibi konuları ele alınırken, aynı zamanda geleceğin karanlığı ve karmaşık bir dünyanın tasvirlerine de değinmişlerdir. Romanlarda ve filmlerde yer alan siberpunk bireyler, postmodernizmin özelliklerine benzer minvalde parçalanmış ve merkezsiz bireyler olarak işlenmiştir. Örneğin Bruce Sterling'in Islands in the Net (1988) adlı romanında siberpunk kavramı dönüşüm geçirerek günümüz dünyasını anımsatan ancak Siberpunk kurgudaki karamsar dünyaya nazaran daha bireylerin toplumsal merkezlerini korudukları ve sosyal standartlarını geliştirme fırsatları buldukları post-siberpunk formatta işlenmiştir.

Bulgular ışığında Punk kültürünün ve estetik yaklaşımlarının, düşünce sistemlerinin yanı sıra özellikle müzik, moda ve görsel sanatlar alanlarında, asimetrik ve isyankâr bir estetik normu yarattığı görülmüştür. Bu isyankâr estetik kalıp, sıradanlığa karşı bir tepki olarak doğmuş ve alternatif bir güzellik anlayışını yansıtmıştır. Sanatsal ifadeyi sıra dışı ve kışkırtıcı bir şekilde ele almaya teşvik etmiştir. Uzak gemileri, uzak galaksiler, geleceğin teknolojisi ve yapay zekâ gibi temalar, sanatçılar ve tasarımcılar için ilham kaynağı olmuştur. Holografik efektler ve yüksek teknoloji ayrıntıları, karmaşık dijital yapılar, parlayan neon ışıklar, karanlık ve gerçekte var olmayan distopik mekanlar gölgeler, yoğun kontrastlar, düşük ışık değişimi ve kasvetli atmosferlerle ifade edilmiştir. İzleyiciye siberpunk dünyasının tehlikeli ve karmaşık bir atmosferi mesajı iletilmesini sağlamıştır. Punk ve punk sonrası siberpunk gibi estetik formlarını doğuşu teknolojinin estetik yaklaşım biçimlerimize ne denli tesir ettiğini göstermektedir. Metaverse ve NFT gibi dijital teknolojiler, punk estetiğiyle uyumlu bir şekilde çalışabilme potansiyeline sahiptir. Sanatçılar, bu platformlar aracılığıyla geleneksel sanatın sınırlarını zorlayabilir ve alternatif sanat pratikleri geliştirebilirler. Metaverse ve NFT, sanatın kurumsal yapılarına karşı alternatif ve

eleştirel bir yaklaşım sunarak; sanatseverlere geleneksel galeri ve müze deneyimlerinin ötesinde dijital sanatın sınırsız kamusal dünyasına adım atmalarını sağladığı düşünülmektedir.

Günümüzün sanatının nasıl bir etkileşim ve yorum süreci içinde olduğunu değerlendirmek geleceğin sanat biçimlerini yeniden kurmak ve anlamlandırabilmek için önemlidir. Metaverse, sanatın sadece fiziksel mekânlarda değil, aynı zamanda dijital platformlarda da var olmasını sağlayan bir evren olmasını sağlamaktadır. Bu yeni ortam, punk estetiği ve kamusal sanatın geleneksel sınırlarını aşarak farklı bir boyuta taşınmasını mümkün kılmaktadır. Geleneksel olarak fiziksel bir ortam olan kamusal alan, 20. yüzyıl sonlarında iletişimin küreselleşmesi sayesinde günlük yaşamımızın küresel bir boyuta taşındığı sanal bir alan haline de gelmiştir. Metaverse'de tasarlanan sanal şehirler kamusal sanat için yeni dijital platformlar olarak karşımıza çıkmakta. Kamusal sanat, geleneksel olarak fiziksel alanlarda sergilenen ve kamuya açık olan sanat eserlerini içerirken; metaverse ve NFT gibi oluşumlar dijital sanatın ve sanatçıların daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlayan ikili evren içinde insanların gel-git yaşadığı yeni bir boyut eklemiştir.

Punk estetiği, özgürlükçü ve isyankâr bir ruhla, mevcut düzen ve kurallara karşı duruşunu sanatsal bir ifadeyle birleştirmekte; kamusal sanat ise bu ifadeyi toplumun geniş kesimlerine ulaştırmakta önemli bir rol oynamaktadır. Metaverse'in sunduğu ortamda, sanatın nasıl algılandığı, yorumlandığı ve tüketildiği, sanatçıların ve izleyicilerin etkileşimiyle sürekli bir değişim içindedir. Prinz'in (2014:583) belirttiği gibi, sanat yapanların ve onunla etkileşime giren halkın niyetleri, estetik başarısının ve yeni estetik biçimlerinin ne olarak tanımlanacağını şekillendiren önemli faktörlerdendir. Metaverse'deki punk estetik ve kamusal sanatın birleşimi, bu etkileşimi daha da genişletmekte ve sanatın sınırlarını zorlayan her türlü yapıyı ortadan kaldırmaktadır. Bu çerçevede, sanatın ve sanat yapanların rolleri hem dijital hem de fiziksel dünyalarda yeniden değerlendirilmekte ve bu yeni ortamda estetiğin ne anlama geldiği sorgulanmaktadır. Punk kültürü steampunk, dieselpunk gibi alt başlıklar altında genişletilebilir.

Steampunk ve Dieselpunk 1970'lerde ortaya çıkmış iki kültürel harekettir (Van der Hoeven, 2017). Britanya'nın erken veya orta 19. yüzyıl dönemi ya da hayal edilen "Vahşi Batı" dönemi ABD'sini yeniden yaratan bir tür olarak steampunk ortaya çıkmıştır. Steampunk, şekillendirilebilir bir kültürel ifade biçimidir. Tarihi bir geçmişe odaklanan özlemi ifade etmektedir. Steampunk günümüzün imajını yeniden kurgulamakta ve genellikle teknolojik değişimlerin daha iyi bir geleceği öngörüyor gibi görüldüğü eski ama hala modern dönemleri hatırlatması ile ön plana çıkmaktadır (Latham 2014). Steampunk, sanayi çağı makineleri, dişliler, çarklar ve pirinçten yapılmış karmaşık cihazlarla dolu bir dünya tasviri içermesi ile günümüz metaversede estetik biçimlerde karşılığını bulma ihtimali sunmaktadır. Alternatif tarih senaryoları geçmişte yaşanan bir geleceği tasvir eder ve bu tasvirle mevcut düzenin eleştirisini yapar. Dieselpunk ise savaşlar arası dönemin (I. ve II. Dünya Savaşları arasındaki) ruhunu karşı-kültürel bir bakış açısından postmodern duyarlılıklarla birleştiren bir tür, stil ve ortaya çıkan alt kültürdür. 1920'lerden 1950'lere kadar olan unsurları retro-fütüristik bir yaklaşımla birleştiren, genellikle endüstrileşme, savaş ve teknolojik ilerleme temalarını vurgulayan bir harekettir. Dieselpunk'ın estetik etkileri, Art Decó ve Film Noir'da derin köklere sahiptir ve savaş arası dönemin ihtişamını ve iyimserliğini savaş sonrası toplumun daha karanlık, daha sert gerçeklikleriyle harmanlamaktadır. Art Decó'nun parlak, süslü tasarımları ile Dieselpunk eserlerinde sıklıkla tasvir edilen kasvetli, endüstriyel atmosfer arasındaki karşıtlık, türü karakterize eden umut ve umutsuzluk ikiliğini yansıtmaktadır (Cabello, 2015).



**Görsel 3.** Steampunk About. <https://allaboutsteampunk.com/steampunk-vs-dieselpunk/>

Metaverse'deki Dieselpunk estetiği ortaya çıktığı söylenebilir ancak siberpunk veya steampunk temaları kadar yaygın değildir. Çeşitli sanatsal ve kültürel hareketlerin harmanlanmasına izin veren dijital bir alan olan metaverse, Dieselpunk öğelerini dahil etme potansiyeline sahiptir. Bunlar, mimari stilin, teknolojinin ve genel atmosferin Dieselpunk'ın karakteristik endüstriyel ve distopik titreşimlerini yansıttığı sanal dünyalarda ortaya çıkabilir. Steampunk estetiği, Viktorya dönemi teknolojisinin fütüristik bir dokunuşla harmanlanması sayesinde Dieselpunk'tan daha yaygın olarak metaversede bulunur ve entegre edilir. Steampunk, metaverse içinde deneyimlenebilen çeşitli sanal ortamlarda, oyunlarda ve hatta dijital sanatta güçlü bir varlığa sahiptir. Second Life veya VRChat gibi birçok metaverse platformu, Steampunk estetiğini bünyesinde barındıran kullanıcı tarafından oluşturulmuş içerikler sunmaktadır. Buharla çalışan makineler, zeplinler ve süslü mimariyle tamamlanmış Viktorya dönemi endüstriyel dünyasına göre tasarlanmış tüm şehirleri veya ortamları içermektedir. Dieselpunk iki dünya savaşı arasındaki dönemden ilham almaktadır. Genellikle yelekler, kolluklar, çoraplar, bomber ceketler, zoot takımlar, fötr şapkalar, pith kaskları, kol saatleri, gözlükler, tulumlar vb.'den oluşur. Bir dieselpunk paleti ayrıca soluk ve nötr renklerden oluşur. Ancak renkler steampunkta bulunanlardan daha koyu bir tona sahiptir. Askeri yeşil, siyah, kamuflaj, metalik gri ve çelik tonları vb. Dieselpunk ile ilişkilendirilen yaygın renklerden bazılarıdır (Görsel 3). NFT dijital pazar yerlerinde silindiri şapkalar, gözlükler, korseler ve pirinç aksesuarlar gibi ürünler avatarlar için Steampunk temalı giyilebilir NFT'ler şeklinde satılabilmektedir. No Man's Sky veya Iron Harvest (Görsel 4.) gibi meta evrendeki sanal deneyimler ve oyunlar genellikle Steampunk öğelerini anlatılarına entegre ederek oyuncuların alternatif tarihleri ve fantastik dünyaları keşfetmelerine olanak tanımaktadır.



**Görsel 4.** Iron Harvest. <https://culture.pl/en/article/painters-art-turns-into-video-game-with-dieselpunk-robots>

Punk estetik üst bağlamında örnekler incelendiğinde metaverse için özel olarak tasarlanan Punk temalı kripto karakterler üretildiği görülmüştür. Bu tasarımlara "CryptoPunk" ismi verilmiştir (Görsel 5.). CryptoPunk'lar algoritmik olarak oluşturulmuş 24x24 piksel sanat görselleridir (Larva,2024). Ethereum blockchain üzerinde oluşturulan ve ticaret edilebilen dijital koleksiyonluk sanat eserleri serisi olarak konumlandırılmaktadır.



**Görsel 5.** Sınırlı sayıda üretilene The CyrptoPunks Karakterleri

(<https://www.larvalabs.com/cryptopunks>)

2017 yılında Larva Labs tarafından yaratılan bu proje, blockchain teknolojisi kullanılarak oluşturulan ve "Non-Fungible Tokens" (NFT) olarak bilinen, benzersiz dijital varlıkların ilk örneklerinden biridir. Her bir punk, saç stili, aksesuarlar, yüz ifadesi gibi farklı özelliklere sahiptir ve bu özelliklerin kombinasyonu her bir Punk'ı eşsiz kılmaktadır. Bu karakterler arasında çeşitli arka planlar, cinsiyetler ve hatta bazı nadir özellikler bulunmaktadır. CryptoPunks, NFT piyasasının başlangıcında büyük bir popülerlik kazanmış ve yüksek satış fiyatlarına ulaşmıştır. Bu projenin başarısı, diğer birçok NFT projesine ilham kaynağı olmuş ve dijital sanatın blockchain üzerinde nasıl temsil edilebileceğine dair yeni bir yol göstermiştir. Punk estetiği, Metaverse'de geleneksel sanattan farklı bir yaklaşım sunmaktadır. CryptoPunks'ın minimalist ve piksel sanat tarzı, bu estetiğin bir parçası halinde temsil edilmektedir. Punk kültürü ise sıklıkla isyankâr özgür ruhlu ve kurallara karşı çıkan bir tavır sergilediği için CryptoPunks, bu isyankârlık ve alternatif sanat anlayışını dijital dünyada yansıtarak punk estetiği ile örtüşen bir yapı göstermektedir. Tüm bu durumlar dijital sanatın, kültürün ve finansın bir araya geldiği yeni bir sanat ve ticaret alanının önemli bir örneğidir. CryptoPunks'ın minimalist ve piksel sanat tarzı, punk kültürünün basit, ham ve doğrudan ifade biçimlerini dijital ortama taşımıştır. Punk kültürünün isyankâr, özgür ruhlu ve kurallara karşı çıkan tavrı, CryptoPunks'ın punk estetiği ile olan bağına güçlendirmektedir. Ayrıca, NFT'lerin benzersiz ve sınırlı doğası, Punk'ın bireycilik ve özgünlüğe verdiği önemi ile örtüşmektedir.

Modern sanat akımları içinde punk, özellikle postmodernizm ve neo-dada gibi akımlarla benzerlikler göstermiştir. Postmodernizmin çoğulcu yapısı ve sanatın kurumsal eleştirisi, punk estetiğinin anti-elitist ve karşı kültürel yönleriyle örtüşmektedir. Punk, Dada hareketinin rastlantısallık, absürtlük ve geleneksel sanat formlarını reddetme özelliklerini modern bir bağlamda yeniden canlandırmıştır. Metaverse gibi yeni dijital platformlarda punk estetiğinin etkisi, bu ortamların esnek ve sınırsız yapısıyla uyumlu bir şekilde değişim geçirmiştir. Metaverse, Punk'ın DIY ruhunu ve anti-kurumsal duruşunu, kullanıcıların kendi sanal dünyalarını yaratmalarına ve kendilerini ifade etmelerine imkân tanıyarak desteklemiştir. Bu platformlarda, punk estetiği, geleneksel sanat formlarını ve estetik anlayışlarını sorgulayan sanal sanat eserleri ve etkileşimli deneyimler aracılığıyla kendini göstermektedir. Punk'ın Metaverse ile etkileşimi, sanatın sadece estetik bir deneyim olmaktan öte, kullanıcıların kimliklerini ve toplumsal duruşlarını ifade etmelerinin bir aracı olarak işlev görmesine olanak tanımıştır. Bu bağlamda, punk estetiği, dijital sanatın ve kültürel ifadenin yeni sınırlarını keşfetmekte ve Metaverse platformlarında kullanıcıların yaratıcılıklarını ve sosyal etkileşimlerini şekillendirmektedir. Tüm bu gelişmeler doğrultusunda "Kamusal sanat metaverse ve punk estetiği içinde nasıl bir statüye sahiptir?". Bu sorunun tam ve keskin sınırları çizilebilen bir cevabı olmamakla birlikte bulgular ışığında bazı çerçevelerin çizilmesi mümkündür.

## 2.2 Metaverse Kamusu ve Sanat

Fiziksel dünyadaki kamusal sanat eserlerinin yerini alacak veya onlarla aynı fiziksel boyutta olacak eserlere Metaverse'de daha az rastlanabilir. Ancak bu durum tamamen rastlanmadığı anlamına gelmemektedir. Örneğin metaversede kamusal sanatı alanı olarak Decentraland Art District platformu kullanıcıların kendi sanal dünyalarını oluşturabileceği bir metaverse platformudur. Bu platformda, "Art District" gibi özel bölgeler sanatçılar için ayrılmıştır. Sanatçılar, burada dijital sanat eserlerini sergilemekte ve her çeşit etnik yapı ve kültüre mensup diğer kullanıcılarla istedikleri konum ve ebatlarda eserlerini paylaşabilirler (Decentraland, 2021).



**Görsel 6.** Viral Human. (<https://mirnarte.com/en/viral-human/>)

Benzer bir etkinlik olarak MiRNArte isimli kuruluş 2023 yılında İtalya'nın Venedik kentinde duvarlara yansıtılacak bir kamu sanatı ve metaverse temalı bir sergi projesi düzenlemiştir (Görsel 6.). Sergi "Viral Human" olarak isimlendirilmiştir. Bu etkinlik, görsel sanatlar ve çağdaş müziğe adanmış bir sanat sergisidir ve metaverse konseptini içermektedir. Viral Human, fiziksel ve sanal arasında bir ziyaret yolu ve hibrit bir sergi alanı geliştirmek için sürükleyici gerçeklikten yararlanan kamusal ve sanatsal bir enstalasyondur. Şirketin Kamu Sanatı ve metaverse etkinliği, sanatçıların katılmasına ve sanat eserlerini sanal bir platformda sergilemelerine olanak tanımıştır (Mirnarte, 2023). "Viral Human" adlı sergi, Venedik'teki tarihi binaları ve salgınları konu alan bir yolculuğu temsil etmektedir. Sergi, 1575-77 veba salgını ve COVID-19 salgını ile ilgili kroniklere dayanmaktadır. İnsanlar bu sergiyi gezmek için bir uygulama kullanmış ve bu uygulama, tarihi binalar arasında etkileşimli bir yolculuğa olanak tanımıştır. Ziyaretçiler, coğrafi harita koordinatları ve gizemli karakterler tarafından yönlendirilen bir hazine avı benzeri deneyim yaşamışlardır. Ayrıca, 3D ses teknolojileri kullanılarak sesli monologları dinlemiş ve çok boyutlu sanatsal deneyimler yaşamışlardır. Sergi, Venedik'in tarihi, dindarlığı ve salgınlarla mücadelesini ziyaretçilere keşfetme fırsatı sunarak kamu, kent, kent kimliği, kültür konularında teknoloji ve metaverse iş birliği ile zengin bir haz ve öğrenim deneyimi sunmuştur.

Görsel 7'de dünyanın en büyük ayakta duran Buda heykeli, Monywa'daki Khatakan Taung köyünde yer alan Laykyun Setkyar heykeli görülmektedir. Görsel 8'de ise bu heykeli referans alan bir başka kamusal sanat ve metaverse örneği Decentraland platformunda karşımıza çıkmaktadır. Myanmar'ın Sagaing Bölgesi'ndeki Monywa şehrinde, Maha Bodhi Ta Htaung adlı Budist tapınak kompleksi ve devasa Buda heykelleriyle bilinmektedir.



Görsel 7. Laykun Setkyar-Buddha Heykeli.

[https://www.myanmarplg.com/eng/Myanmar\\_News/myanmar\\_news.html#95](https://www.myanmarplg.com/eng/Myanmar_News/myanmar_news.html#95)



Görsel 8. Decentraland, Monywa Buddhas Heykeli, Monywa. (<https://www.youtube.com/watch?v=rI-pN67oXmw>)

Decentraland platformunda Maya Bodhi Ta Htaung Tapınağı'nda bulunan Monywa Buddhas heykellerinden ayakta duran Buddha Monywa şehir merkezi içinde devasa ebatta yer almaktadır. İlginç bir şekilde Budizm inancının sembolü olan bu heykelin hemen yanında İslam dininin ibadethane sembolü olan camii yapısı yer almaktadır. Kültürel çeşitlilik anlamında değerlendirildiğine fiziki dünyada kolaylıkla göremeyeceğimiz yapı ve düşünce sistemlerinin sanal evrende sanatsal bir duruş ile yan yana hoşgörü ile konumlanabildiklerini görmek mümkündür.

Metaverse'deki bir diğer önemli örnek, The Sandbox platformunda Hackatao tarafından yaratılan 'Hack the Tao' adlı interaktif sanat oyunu deneyimidir (Hackato, 2024). Bu proje, sanatın sadece görsel bir deneyim olmaktan çıkarak, katılımcı bir etkinliğe dönüşmesini sağlar. Kullanıcılar, sanat eserinin bir parçası haline gelerek, eserin anlamını ve etkisini bizzat deneyimleyebilirler. Hackatao, bu projeye sanatın formel estetiği ile soyut sembolizmi birleştirerek, kullanıcıların içinde etkileşimde bulunabileceği bir sanal dünya yaratmıştır. Bu proje, kullanıcılara sanal bir ortamda sanatla etkileşimli bir şekilde deneyimleme imkânı sunmakta ve Metaverse'de sanatın nasıl temsil edilebileceğine dair yeni bir kapılar aralamaktadır. Punk'ın anti-kurumsal ve DIY yaklaşımı, "Hack the Tao" nun kullanıcıların kendi sanal dünyalarını yaratmalarına ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyan yapıda görülebilmesi punk estetiğinin özgünlük, öz ifade ve kurallara meydan okuma yönlerini yansıtan bir özelliktir. Bu tür projeler, sanatın toplumsal ve kültürel algıları üzerinde derin bir etki yaratmakta ve sanatın kamusal ifadesini yeniden tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra, Metaverse platformlarındaki sanat eserleri, kültürel çeşitliliği ve farklı bakış açılarını yansıtmada konusunda da önemli bir role sahiptir.

Farklı kültürel arka planlara sahip sanatçılar, bu platformlar üzerinden eserlerini sergileyerek, geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilir ve kültürel diyalogları teşvik edebilir.

Metaverse, bu anlamda sanatın sadece estetik bir değer taşımakla kalmayıp, toplumsal ve kültürel diyalogların bir parçası olmasını sağlamaktadır. Sonuç olarak, Metaverse platformlarındaki kamusal sanat eserleri, sanatın toplumsal ve kültürel etkileşimlerini yeniden tanımlıyor ve sanatın kamusal ifadesine yeni boyutlar kazandırıyor. Bu platformlar, sanatın sadece görsel bir obje olmaktan çıkarak, etkileşimli ve dinamik bir deneyime dönüşmesine olanak tanıyor ve böylece sanatın toplumsal ve kültürel algılarını bir üst seviyeye taşıma görevi üstlenmektedir.

### 3. Hiper Estetik Dönüşüm

"Hiper" terimi Yunanca kökenlidir ve yaklaşık 1708 yılından beri üç yüzyılı aşkın bir süredir kullanılmaktadır. Bu terim genellikle aşırılık veya abartı ile ilişkilendirilir ve post-modernizmin "estetik" alanında en uygun terimlerden biridir. Jean Baudrillard'ın "Hiper-Gerçeklik" adlı eserinde, hipergerçekliğin bir parçası olarak, güzellik duygusunun önemli bir bileşeni olarak kullanılmıştır. 'Hiper-estetik' terimi, pratikte de sıklıkla kullanılmaktadır (Snelson,2023). Hiper estetik ise öznesi insan olmayan, üreticisi sanatçısı olmayan estetikdir. Üreticisi olmayan, sanatçısı olmayan, medyayı kullanan kişinin karşısına üretici nesnenin ürettiği sanal nesnelere ile çıkan bir estetik biçimi olarak da tanımlanabilir. Örneğin yapay zekâ, Data estetiği, Meta estetiği gibi kavramlar bu estetik biçimi ile ilişkilidir. Burada hiper ifadesi geleceğe dönük olarak oluşturulmuş bir perspektifi ifade etmektedir. Teknoloji, yapay zekâ, dijitalleşme ve yeni medya kesişiminde ortaya çıkmaktadır. Tüm bunların etkileşimi sonucu ortaya çıkan estetik biçimleri hiper estetik sınıflaması içinde karşılık bulmaktadır. Punk estetiği vasıtasıyla aslında bir estetiğin fiziksel mekândan çıkıp sanal evrende yapay zekâ ile nasıl yeni bir bağlama taşındığı hiper estetik üst başlığının altında konumlanması gereken bir estetik biçimidir.

Yeni medya tasarımında tasarım elemanları (görsel tasarım öğeleri: renk, tipografik öğeler görseller/grafikler/dijital illüstrasyonlar, videolar, yönlendirmeler, kullanıcı arayüzü tasarımı; görsel tasarım ilkeleri: vurgu, konumsal yakınlık, yön/hareket, boşluk/espas, denge, oran/hiyerarşi, devamlılık/bütünlük, sadelik/yalınlık) ekran için tasarım düzenlemelerinde yazılı, sesli, görsel ikonlar, illüstrasyonlar ile kullanıcıyla direkt etkileşimli bir ortam sağlandığı için iki boyutlu tasarım süreçlerinden farklılıklar göstermektedir (Aydemir, 2022). Bu farklılıklar, hiper estetik kavramı ile daha da derinleşmektedir. Hiper estetik, dijital teknolojilerin sağladığı olanaklarla tasarımın sınırlarını genişletir ve estetik deneyimleri yeni boyutlara taşır. Geleneksel iki boyutlu tasarım yaklaşımlarının ötesine geçerek, kullanıcıların tasarımla etkileşim kurma biçimlerini yeniden tanımlar. Renkler, tipografi, grafikler ve illüstrasyonlar artık sadece görsel bir bileşen olmaktan çıkıp, kullanıcı deneyimini zenginleştiren dinamik ve etkileşimli unsurlara dönüşür. Hiper estetik, yeni medya tasarımında kullanıcı deneyiminin merkezine yerleşir ve görsel zenginlik, interaktivite ve kişiselleştirilmiş deneyimlerle birleşir. Bu estetik anlayış, kullanıcıların dijital ortamlarda daha derin ve anlamlı deneyimler yaşamasını sağlar. Örneğin, ekran düzenlemelerinde kullanılan renkler, sadece bir tasarım unsuru olarak değil, aynı zamanda kullanıcıların duygusal tepkilerini yönlendiren ve etkileşimlerini artıran bir araç olarak kullanılır. Aynı şekilde, tipografik öğeler ve görseller, hiper estetik yaklaşımlar sayesinde daha dinamik ve kullanıcı odaklı hale gelir. Tipografi, kullanıcıların dikkatini çeken ve onları yönlendiren bir unsur olarak öne çıkar. Görseller ve dijital illüstrasyonlar ise, kullanıcıların dijital dünyayla daha derin bir bağ kurmasına olanak tanır. Videolar ve sesli yönlendirmeler, hiper estetik anlayışın önemli bileşenleridir ve kullanıcı deneyimini daha da zenginleştirir.

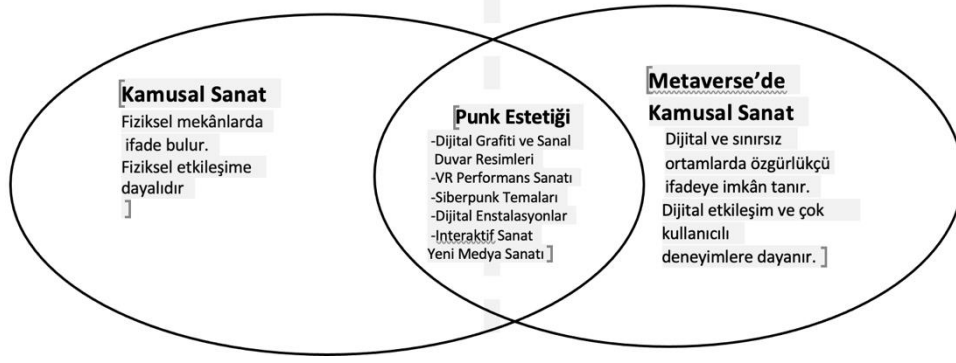


Hiper estetik dönüşümün derinlemesine incelenmesi, çağdaş sanat anlayışlarının ve estetik değerlerin nasıl evrildiğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu bağlamda, hiper estetik dönüşüm şu şekilde devam edebilir: Hiper estetik, geleceğe yönelik olarak oluşturulmuş bir perspektif olmanın yanı sıra, sanatın ve estetiğin geleneksel sınırlarını zorlayan yenilikçi bir yaklaşımdır. Bu estetik anlayış, teknolojinin hızlı gelişimi ve dijitalleşmenin etkisiyle, fiziksel dünyadaki estetik formların dijital ve sanal alanlara taşınmasını sağlamaktadır. Bu süreçte, yapay zekâ ve veri tabanlı algoritmaların estetik üretim sürecine dahil olması, sanatın üretim ve tüketim biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmektedir. Yapay zekanın sanat üretimindeki rolü, sadece estetik formların yaratılmasıyla sınırlı kalmayıp, aynı zamanda sanatın anlamını ve değerini de yeniden tanımlamaktadır. Yapay zekâ, büyük veri setlerini analiz ederek, bu verilerden estetik ve sanatsal değerler çıkarabilmekte, böylece data estetiği olarak adlandırılan yeni bir estetik anlayışı ortaya çıkmaktadır. Data estetiği, verilerin görselleştirilmesi ve sanatsal bir biçimde sunulmasıyla, izleyiciye yeni ve özgün deneyimler sunmaktadır.

Meta estetiği ise, metaverse içinde gelişen ve sanal gerçeklik (VR) ile artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin kullanımıyla şekillenen estetik formları kapsar. Metaverse, fiziksel dünyadaki sınırların ötesine geçerek, kullanıcıların sanal ortamda interaktif ve etkileşimli sanat deneyimleri yaşamalarını sağlar. Bu estetik biçimler, kullanıcıların sanal dünyalarda yarattığı ve etkileşimde bulunduğu nesnelere ve deneyimlere zenginleşir. Hiper estetik, teknolojinin ve dijitalleşmenin sanat üzerindeki etkilerini anlamak için önemli bir kavramsal çerçeve sunar. Bu estetik dönüşüm, geleneksel sanat anlayışlarını sorgular ve yeniden tanımlar. Fiziksel mekândan çıkıp sanal evrene taşınan estetik deneyimler, punk estetiği gibi radikal ve yenilikçi yaklaşımlarla birleşerek, estetiğin sınırlarını genişletir.

Sonuç olarak, hiper estetik dönüşüm, sanatın ve estetiğin gelecekteki yönelimlerine dair önemli ipuçları sunar. Bu dönüşüm, sanatın dijitalleşme, yapay zekâ ve yeni medya ile nasıl evrildiğini ve bu süreçlerin estetik değerleri nasıl dönüştürdüğünü anlamamızı sağlar. Hiper estetik, sanatın yeni teknolojik bağlamlarda nasıl yeniden şekillendiğini ve bu yeni bağlamların estetik değerler üzerindeki etkilerini ortaya koyar. Bu bağlamda, sanatçılar, tasarımcılar ve izleyiciler için yeni ve heyecan verici olanaklar sunar. Hiper estetik dönüşüm, dijital kamusal sanatın ortaya çıkışını ve gelişimini teşvik etmektedir. Dijital ekranlar, projeksiyonlar ve interaktif enstalasyonlar aracılığıyla kamusal alanlar, dinamik ve etkileşimli sanat eserlerine ev sahipliği yapmaktadır. Bu tür dijital sanat eserleri, izleyicilerin aktif katılımını sağlamakta ve toplumsal etkileşimi artırmaktadır. Örneğin, şehir meydanlarında veya binaların cephelerinde projeksiyonla gösterilen dijital sanat eserleri, geleneksel kamusal sanata yeni bir boyut kazandırmaktadır. Hiper estetik dönüşüm, kamusal sanatın toplumsal ve kültürel etkileşimdeki rolünü de yeniden tanımlar. Dijital ve sanal sanat eserleri, farklı topluluklar arasında kültürel alışverişi teşvik eder ve küresel bir diyalog oluşturur. Bu sayede, kamusal sanat, sadece fiziksel mekânlarda değil, dijital platformlarda da toplumsal mesajlar ileterek, kültürel değerleri yayar ve topluluklar arasında bağlar kurar.

Sonuç olarak, hiper estetik dönüşüm, kamusal sanatın dijitalleşme ve teknolojik ilerlemelerle nasıl yeniden şekillendiğini ve evrildiğini gösterir. Bu dönüşüm, kamusal sanatın geleneksel sınırlarını aşarak, dijital ve sanal dünyalarda yeni formlar kazanmasını sağlar. Böylece, kamusal sanat, izleyicilere daha geniş ve dinamik estetik deneyimler sunarak, toplumsal ve kültürel etkileşimi güçlendirir.



**Şekil 1.** Punk Estetiği (Yazarlar tarafından oluşturulmuştur)

**Şekil 1'e** göre, hiper estetik dönüşüm hem geleneksel kamusal sanatın hem de metaversedeki kamusal sanatın estetik ve punk estetiği ile nasıl etkileşime girdiğini ve yeni estetik biçimlerinin nasıl ortaya çıktığını anlamamızı sağlamaktadır. Hiper estetik, teknolojinin ve dijitalleşmenin sanatı ve estetiği nasıl dönüştürdüğünü vurgular ve bu süreçlerin sonucu olarak ortaya çıkan yeni estetik formları kapsar. Punk estetiği, geleneksel estetik anlayışlarını sorgulayan ve radikal, yenilikçi yaklaşımlar içeren bir estetik biçimdir. Dijital grafitti ve sanal duvar resimleri, VR performans sanatı, siberpunk temaları, dijital enstalasyonlar, interaktif sanat ve yeni medya sanatı gibi kavramlar punk estetiği kapsamında değerlendirilebilir. Hiper estetik dönüşüm, punk estetiğinin dijital ve sanal dünyalara taşınmasını sağlar. Bu süreç, fiziksel mekândan çıkıp sanal evrende yapay zekâ ile yeni bir bağlama taşınan estetik biçimlerini içerir. Punk estetiği vasıtasıyla, sanatın ve estetiğin geleneksel sınırları aşarak dijital ve sanal ortamlarla nasıl yeniden tanımlandığını görmekteyiz. Sonuç olarak, hiper estetik dönüşüm, kamusal sanatın dijitalleşme ve teknolojik ilerlemelerle nasıl yeniden şekillendiğini ve evrildiğini gösterir. Bu dönüşüm, kamusal sanatın geleneksel sınırlarını aşarak, dijital ve sanal dünyalarda yeni formlar kazanmasını sağlar. Böylece, kamusal sanat, izleyicilere daha geniş ve dinamik estetik deneyimler sunarak, toplumsal ve kültürel etkileşimi güçlendirir.

## SONUÇ:

Punk estetiği, geleneksel sanat normlarına meydan okuyan, karşı kültürel bir ifade biçimi olarak, Metaverse'ün sunduğu dijital ve sanal dünyalarda yeni bir yorumlanma ve temsil alanı bulmuştur. Bu çalışma, Metaverse'ün, punk estetiğinin özgün ve deneysel doğasını nasıl yansıttığını ve bu estetik anlayışın, sanal dünyada nasıl bir kültürel çeşitliliği teşvik ettiğini incelemiştir. Araştırma, Metaverse'ün bu alternatif sanat anlayışını sadece barındırmakla kalmadığını, aynı zamanda ona yeni bir boyut kazandırdığını ve kültürel çeşitliliği destekleyen bir ortam olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Metaverse'ün kamusal sanat üzerindeki etkileri, özellikle punk estetiği prizmasında ve kültürel çeşitlilik bağlamında ele almıştır. Punk estetiği, bu çalışmanın merkezini oluştururken, Metaverse ve kültürel çeşitlilik ise bu ana konunun etrafıca incelendiği iki temel bağlamı olmuştur. Metaverse platformlarının sanatsal ve kültürel yaratıcılığı destekleme potansiyeli ortadadır. Ancak sürekli değişen, gelişen Metaverse platformları ile kültürel dönüşümler ve estetik akımlar göz önüne alındığında, bu araştırmanın bulgularının, ilerleyen zamanlarda yapılacak yeni incelemelerle desteklenmesi gerekeceği öngörülmektedir. Metaverse'ün sürekli değişen teknolojik ve sosyal dinamikleri, araştırmanın metodolojik yaklaşımını etkilemiş ve bu çalışmanın punk estetiğini Metaverse bağlamında ele alış biçimini şekillendirmiştir.

Habermas'ın kamusal alan modeli, toplumun farklı kesimlerinin bir araya gelerek düşüncelerini ifade edebildiği, tartışmalara katılabildiği ve karar süreçlerini etkileyebildiği bir alan olarak tanımlanmaktadır.

Punk estetiđi ise, bu kamusal alanın estetik ve kültürel boyutunda, isyankâr ve eleştirel bir dil oluşturmaktadır. Habermas'ın modelinde kamusal alan, sanatı toplumun farklı kesimlerini bir araya getiren bir araç olarak değerlendirdiđi için punk estetiđinin buradaki yeri oldukça önemlidir. Punk estetiđi, toplumsal normları sorgulayan ve otoriteye karşı duran tavırla bu kamusal alan modeline güçlü bir katkı sağlar; böylece kamusal sanatı, estetik bir değer olmaktan öte, toplumsal eleştiriye teşvik eden bir araç haline getirir. Arendt'in kamusal alan anlayışında ise kamusal alan, bireylerin kimliklerini ortaya koyduđu, politik anlamda kendilerini ifade ettiđi bir arena olarak ele alınmıştır. Punk estetiđi, bu bağlamda bireyin kendine özgü bir kimlik yaratma sürecini güçlendiren bir rol üstlenmektedir. Arendt'in politik büyüklük ve seçkinliđin bir ifadesi olarak tanımladığı kamusal alan, punk estetiđi ile toplumun marjinal gruplarının da temsil edilmesine olanak tanımaktadır. Bu estetik, bireyin kendine ait değerleri ve inançları ile kamusal alanda yer almasını sağlayarak, Arendt'in kamusal alan tanımındaki 'kimlik ifade etme' sürecine katkıda bulunmaktadır.

Çalışmanın sınırlılıkları, metodolojik zorluklar ve mevcut veri setlerinin kapsamı ile ilgilidir. Bununla birlikte, bu sınırlılıklar, araştırmanın niteliđini azaltmaktan ziyade, Metaverse'ün ve punk estetiđinin kamusal sanat bağlamında daha fazla araştırma yapılması gerektiđini göstermektedir. Gelecekteki çalışmalar, bu araştırmanın temel bulgularını genişleterek, Metaverse'de punk estetiđinin ve kültürel çeşitliliđin daha derinlemesine incelenmesini sağladığı taktirde metaverse platformlarının sanatsal ve kültürel etkilerini daha geniş bir perspektiften değerlendirilmesine olanak tanıyacağı ve bu alanda disiplinler arası ve yenilikçi metodolojik yaklaşımların geliştirilmesine katkıda bulunacağı ön görülmüştür. Metaverse ve punk estetiđi arasındaki ilişkiyi kültürel çeşitlilik bağlamında ele alan araştırma sonucunda aşağıdaki vargılara ulaşılmıştır:

- Punk akımı geleneksel estetik anlayışlara ve kültürel normlara karşı çıkararak, Dadaizm'in izinden giden postmodern, eleştirel ve parodik bir yaklaşım sergilemektedir.
- Punk felsefesi genellikle anarşizmle ve anti-otoriter düşüncelerle ilişkilendirilmektedir. Bu düşünce yapısı, otoriteye ve kurallara karşı olma, bireysel özgürlüğü ve yaratıcılığı ön plana çıkarma eğilimindedir. Punk, anarşist ve anti-otoriter felsefi temellere dayanmaktadır. Bu, otoriteye, düzene ve konformizme karşı bir başkaldırı ve bireysel özgürlüğün vurgulanmasını içermektedir.
- Punk estetiđi, geniş bir kültürel ve estetik hareket olarak, toplumsal ve politik normlara alternatif bir bakış açısı sunar ve bu açıdan sanat, moda ve popüler kültür üzerinde derin bir etki yaratmıştır. Bu hareketin anlaşılması, modern toplumun dinamiklerini ve gençlik kültürlerini daha iyi kavramak açısından önemlidir.
- Punk estetiđinin dijital sanatta kullanımı, sanatın erişilebilirliđini ve katılımcılıđını artırarak daha geniş bir kitleye ulaşılmalarını sağlamaktadır. Ayrıca, dijital punk sanatının ürünleri, farklı etnik yapılar ve kökenlerden gelen çeşitli toplumsal grupların azınlık durumlarını ve konformizme karşıt hayat felsefelerini özgürce ifade etmeleri için çoklu-etkileşimli bir ortam sunmaktadır.
- Metaverse'ün sunduđu dijital ve sanal dünyalar, punk estetiđinin yeni bir yorumlanma ve temsil alanı bulmasını sağlamıştır. Punk estetiđi, geleneksel sanat normlarına meydan okuyan ve karşı kültürel bir ifade biçimi olarak, Metaverse platformları üzerinde özgün ve deneysel bir doğa sergilemektedir.

Metaverse'de Steampunk, Dieselpunk gibi estetik söylemler, dijital kamusal sanat ve kültürel çeşitlilikte önemli vurgular sunmaktadır. Steampunk, geçmişin teknolojik hayal gücünü modern dijital platformlarda yeniden canlandırarak, geçmişteki nostaljiyi dijital sanat aracılığıyla geleceğe taşıma fırsatı vermektedir. Dieselpunk ise, sanayi devrimi sonrasında dönemin karanlık ve mekaniklerini kullanarak, distopik bir dünya tasviri ile sanatın sınırlarını genişletmektedir. Her iki alt kültür de metaverse platformlarında sanal dünyaların estetik çeşitliliğini artırmakta ve geleneksel sanat normlarına alternatif bakış açıları kazandırmaktadır. Punk muhalefetin temel karakterleri olan isyan ve karşı kültür yaklaşımı, Metaverse'de dijital kamusal sistemin demokratikleşmesine ve sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlaması yönü ile önemlidir. Bu estetik akımlar, metaverse içinde farklı kültürel geçmişlerden gelen çalışmalar yaparak ifadelerine olanak sağlamak ve bu platformlarda kültürel çeşitliliğin artmasına yardımcı olmaktadır.

Gelecekte, Steampunk ve Dieselpunk gibi punk-estetik eğilimlerinin alt türlerinin, Metaverse'in sanatsal ifade biçimlerini ve kültürel temsillerini birleştirmesinde köprü rolü oynaması beklenmektedir. Bu türler, Metaverse'in sunduğu dijital platformlarda estetik yenilikler ve kültürel çeşitlilik için önemli bir zemin oluşturmakta, dijital çağın sanatsal ve kültürel dinamiklerinin daha kalıcılığını sağlıklı bir şekilde ortaya koymaktadır. Metaverse, bu alt kültürün gelişmiş ve alternatif dönüşümlerini destekleyerek, geleneksel üretim ve kültürel ifade biçimlerini yeniden şekillendiren bir araç olarak işlev görecektir. Ayrıca, sanal dünyalardaki estetik ve kültürel dönüşümler, hem mevcut estetik pratiklerin yeniden değerlendirilmesine hem de geleneksel ve kültürel normların şekillendirilmesine katkıda bulunacaktır.

### **Etik Standart ile Uyumluluk**

**Çıkar Çatışması:** [TR] Yazar / yazarlar, kendileri ve / veya diğer üçüncü kişi ve kurumlarla çıkar çatışmasının olmadığını veya varsa bu çıkar çatışmasının nasıl oluştuğuna ve çözüleceğine ilişkin beyanlar ile yazar katkısı beyan formları makale süreç dosyalarına ıslak imzalı olarak eklenmiştir.

[EN] he author(s) have included statements in the article process files, signed in ink, declaring that there is no conflict of interest with themselves and/or other third parties and institutions, or if there is, explaining how such conflicts of interest arose and how they will be resolved, along with the author contribution declaration forms.

**Etik Kurul İzni:** Bu makalede etik kurul iznine gerek yoktur, buna ilişkin ıslak imzalı etik kurul kararı gerekmediğine ilişkin onam formu sistem üzerindeki makale süreci dosyalarına eklenmiştir.

**Finansal Destek:** Bu çalışma için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

### **KAYNAKÇA:**

Akkol, M. L. (2019). Jürgen Habermas'ın İletişimsel Eylem Kuramı ve Kamusal Alan Kavramının Analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (37), 171180.

Aydemir, D. (2022). "Eğitsel Yeni Medya Tasarımında Görsel Öge ve İlkeler" *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587- 1587) Vol:8, Issue:105; pp:4060-4072

Balis, J. How Brands Can Enter the Metaverse. 2022. 4 Nisan 2023 tarihinde <https://hbr.org/2022/01/how-brands-can-enter-the-metaverse> adresinden erişildi.

Cabello Gallego, S. (2015). *Dieselpunk: Art Deco'da bir distopya*. (Trabajo fin de derece inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.

Çulha, Z, F. (1997). *Siyasal Kuramda Kamusal Alan Sorunsalı: Habermas ve Arendt*. (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Decentraland, (2021). Sotheby's opens a virtual gallery in Decentraland. 10 Ocak 2024 tarihinde <https://decentraland.org/blog/announcements/sotheby-s-opens-a-virtual-gallery-in-decentraland> adresinden erişildi.

Díaz, J., Saldaña, C., & Avila, C. (2020). Virtual World As a Resource For Hybrid Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(15), 94-109.

Elias, H. (2009). *Cyberpunk 2.0: Fiction And Contemporary*. LabCom Books, Portugal.

Hackato (2024). HACKATAO'S ART TAKES LIFE IN THE SANDBOX GAME. 7 Ocak 2024 tarihinde <https://hackatao.com/h-a-c-k-t-h-e-t-a-o> adresinden erişilmiştir.

Köroğlu, C. Z. (2013). Modern Kamusal Alana Eleştirel Yaklaşımlar: Genel Bir Değerlendirme (Postmodernizm, Feminizm ve Din). *Turkish Studies*, 8(6), 431-457.

Kugelberg, J., Savage, J., Gibson, W., Sterling, L., & Vaucher, G. (2012). *Punk: A punk aesthetic*. Rizzoli.

Kugelberg, J., Savage, J., Gibson, W., Sterling, L., Vaucher, G. (2012). *Punk: A Aesthetic*. Rizzoli, NewYork.

Larva, (2024). CryptoPunks. Erişim Adresi: <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>

Latham R, ed. *The Oxford Handbook of Science Fiction* / Edited by Rob Latham. Oxford University Press; 2014.

Marcus, G. *Lipstick Traces: A Secret History of the Twentieth Century*. Cambridge: Harvard University Press, 1989.

McCarthy, J. (2006). Regeneration of Cultural Quarters: Public Art for Place Image or Place Identity? *s Journal of Urban Design*, 11(2), 243–262.

Mcmillan, J. H. (2000). *Educational Research: Fundamentals for the Consumer*. New York: Addison Wesley Longman Inc.

Mehmet Ali Ağaoğulları, *Kent Devletinden İmparatorluğa*, İmge Yayınları, Ankara, 2004, s. 11–12. Ahmet Arslan, *İlkçağ Felsefe Tarihi -I-*, İzmir, 1995.

Mirarte, (2023). VIRAL HUMAN and the announcement: "Public art and metaverse. First Virtual Exhibition on the island of Venice". Erişim adresi: <https://mirarte.com/en/>

Mystakidis, S. (2022). Encyclopedia, Metaverse.2, 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031> <https://www.mdpi.com/journal/encyclopedia>

Nettleship, W. (1989). Public Sculpture as a Collaboration with a Community. *Leonardo*, 22(2), 171-174.

Ng, D. T. K. (2022, pre-print). What is Metaverse? Definitions, technologies and thecommunity of inquiry. *Australasian Journal of Educational Technology*. (1) (PDF) *What is Metaverse Definitions, technologies and the community of inquiry*. 7 Ocak 2024 tarihinde [https://www.researchgate.net/publication/362246365\\_What\\_is\\_Metaverse\\_Definitions\\_technologie](https://www.researchgate.net/publication/362246365_What_is_Metaverse_Definitions_technologie)

s\_and\_the\_community\_of\_inquiry#fullTextFileContent [accessed Jan 25 2024]. Adersinden erişilmiştir.

O'Hara, Craig, (2003), Punk Felsefesi, İstanbul: Çitlenbik Yayınları.

PAREKH, Bhikhu (2002), Çokkültürlülüğü Yeniden Düşünmek, Çev. Bilge Tanrıseven, Phoenix Yay., Ankara.

Parlakkalay, H. (2020). Kamusal Alanda Sanat ve Sanat Eserleri. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(4), 1157-1172.

Peters, C. (2016). Critical pedagogy and art. In M. Peters (Ed.), Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory. Singapore: Springer. doi:10.1007/978-981-287-532-7\_238-2

Peto, J. (1992). Roles and functions, Jones, S. (ed.) Art in Public: What, Why and How (pp. 28–43). Sunderland: AN Publications.

Phillips, P. (1988). Out of Order: The Public Art Machine. Art Forum, 27(4), 92-97.

Phillips, P. (1999). Dynamic Exchange, Public Art at This Time. Public Art Review, 11(1), 4-9.

Pollock, J. V. (2007). Constellation of Identity: Place- Marking Beyond Heritage. *Environmental and Planning D: Society and Space*. Vol:25, s.1061-1078. <https://doi.org/10.1068/d7>

Prinz, J. (2014). The Aesthetics of Punk Rock. Philosophy Compass. 9. 10.1111/phc3.12145.

Prinz, J. (2014). The Aesthetics of Punk Rock. Philosophy Compass 9/9 (2014): 583–593, 10.1111/phc3.12145

Rancière, J. (2015). Dissensus: On politics and aesthetics. London: Bloomsbury.

Schlemmer, E., Trein, D., & Oliveira, C. (2009). The metaverse: Telepresence in 3D avatar-driven digital-virtual worlds. @ tic. revista d'innovació educativa, (2), 26-32

Soliman, M.M., Ahmed, E., Darwish, A. et al. Artificial intelligence powered Metaverse: analysis, challenges and future perspectives. Artif Intell Rev 57, 36 (2024). <https://doi.org/10.1007/s10462-023-10641-x>

Snelson, L. (2023), What are the Experiences of the Female Body-modified Therapist in the Consulting Room? An Interpretive Phenomenological Analysis. British Journal of Psychotherapy, 39: 519-536.

Tunalı, İ. (1998) *Estetik*. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Umbanhowar. E. (). Umbanhowar. Public Art: Linking Form, Function and Meaning. Public Art Art and Ecological Process.

UNESCO (2005). Kültürel İfadelerin Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesi Sözleşmesi (Kifaç). T.C. Kültür Bakanlığı, Telif Hakları Genel Müdürlüğü.

Van der Hoeven, R. (2017). Hier sera demain: Steam- et Diesel-punk à Bruxelles. Cahiers Bruxellois – Brusselse Cahiers, LIX, 437-456. <https://doi.org/10.3917/brux.049.0437>

Worth, M. (2003). Creating significance through public space: An inclusive and interdisciplinary practice. Public Arts and Urban Design, Interdisciplinary and Social Perspectives. Barcelona: MACBA. 47-59.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, Z. (2007). Hannah Arendt'te Özel Alan-Kamusal Alan Ayrımı ve Modern Çağda Toplumsal Alan. (Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

## EXTENDED SUMMARY

### Research Problem

The purpose of this study was to investigate the role of public art in the metaverse in fostering social participation, cultural diversity, and punk aesthetics. The assumption was that the metaverse, as a digital and technological environment, challenges traditional boundaries of postmodern art, expands digital public spaces, and redefines the social function of art. This study sought to explore how public art in the metaverse impacts these areas and what new forms of expression it enables.

### Research Questions

1. How does public art in the metaverse correlate with social participation and cultural diversity?
2. What role does punk aesthetics play in the metaverse's public art?
3. How do the perceptions of cultural diversity and social participation differ among metaverse users?
4. In what ways does the metaverse challenge traditional notions of public art?

### Literature Review

The literature review aimed to frame the study within two main contexts: the evolution of public art and the emergence of digital and metaverse environments. The review focused on how public art has traditionally been a medium for social commentary and cultural expression, and how digital technologies are reshaping these functions. Key areas of the literature included the history of public art, the impact of digital media on art, and the integration of punk aesthetics in modern artistic expressions. The review highlighted the metaverse as a new arena for public art, where digital spaces offer unprecedented opportunities for artistic innovation and cultural interaction.

### Methodology

This study employed a qualitative approach, using document analysis and visual analysis methods. The research covered the past 20 years, considering the metaverse's novelty as a field of study. Data were gathered through observations of public art in various metaverse platforms, focusing on how these artworks reflect cultural diversity and social engagement. Visual analyses were conducted to evaluate the aesthetic qualities and cultural significance of the artworks. The study also included interviews with metaverse users to gather insights on their experiences and perceptions of public art in this digital realm.

### Results and Conclusions

The findings revealed that public art in the metaverse significantly enhances social participation and cultural diversity. Key results include:

1. **Social Participation:** Digital public art in the metaverse encourages interactive and immersive experiences, engaging users in ways that traditional public art cannot. Users actively participate in art creation and appreciation, fostering a sense of community and shared cultural engagement.
2. **Cultural Diversity:** The metaverse provides a platform for artists from diverse backgrounds to showcase their work, promoting a rich tapestry of cultural narratives. This inclusivity supports a broader understanding and appreciation of different cultures.

3. Punk Aesthetics: The study found that punk aesthetics are prominently featured in metaverse public art. This includes digital graffiti, VR performances, cyberpunk themes, digital installations, and interactive art. These forms challenge conventional art norms, emphasizing rebellion, anti-establishment themes, and innovative uses of technology.

4. Redefining Public Art: The metaverse challenges traditional notions of public art by offering limitless creative possibilities. Digital public art in the metaverse transcends physical boundaries, reaching a global audience and creating new forms of social and cultural interaction.

The study also identified correlations between user perceptions and the impact of public art in the metaverse. Users who engaged with public art reported higher levels of cultural appreciation and social connection. The digital nature of metaverse art allowed for continuous evolution and interaction, enhancing its relevance and impact.

#### **Future Research and Implications**

The study suggests that future research should explore the impact of cyber-punk aesthetics and the evolving role of digital art in society. Investigations could focus on various dimensions, including technological, social, and cultural implications. Future studies might also examine the effects of longer and more complex digital art forms, such as extended VR performances or interactive installations, on user engagement and cultural perception.

The findings have significant implications for the fields of art history, cultural studies, and digital media. By integrating punk aesthetics and embracing cultural diversity, public art in the metaverse fosters greater social participation and interaction. This study contributes to a deeper understanding of how digital public art challenges traditional boundaries and opens new avenues for creative expression and cultural dialogue in the digital era.

In conclusion, the metaverse offers a unique platform that redefines public art, expanding its reach and impact. By integrating punk aesthetics and embracing cultural diversity, public art in the metaverse fosters greater social participation and interaction. This study sheds light on the multifaceted effects of digital public art, demonstrating how it challenges traditional boundaries and opens new avenues for creative expression and cultural dialogue in the digital era.