

Geleneksel ve Sanal (Metaverse) Kamusal Mekânların Mimari Özgürlük Bağlamında İrdelenmesi

An Examination of Traditional and Virtual (Metaverse) Public Spaces Within the Context of Architectural Freedom

ÖZET

Yaşayan bir formda olan kentler zamanla değişmekte dolayısıyla içerisinde konumlanan mekânlarda sürekli bir gelişim göstermektedir. Bu mekânlardan biri ise kamusal mekânlar olup tasarlanırken birtakım kısıtlamalara maruz kalmaktadırlar. Günümüzde dijitalleşme ile sanal (Metaverse) platformlarda yer göstermeye başlamışlardır. Nitekim bu platformlarda daha özgür bir biçimde inşa edildikleri için yeni bir kamusalığa doğru evrilmektedirler. Zira şuana kadar yapılan çalışmalarda genellikle fiziki bağlamda ele alınmış olduklarından sanal dünya bağlamında irdelenmek sınırlı bir düzeyde kalmıştır. Bu çalışmanın amacı fiziki dünyada ve Metaverse’de inşa edilen kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmalı analizini yapmaktır. Çalışma boyunca öncelikle kapsamlı bir literatür taraması yapılarak kavramsal altyapı oluşturulmuştur. Ardından karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılarak fiziki ve sanal dünyada yer alan kamusal mekânlar mimari özgürlük bağlamında karşılaştırılmıştır. Son olarak ise elde edilen bulgular tartışılarak sonuca bağlanmıştır. Bu bağlamda her iki ortamı da sınırlayan durumların olduğu fakat sanal ortamların fiziki ortamlarda yer alan maddi, fiziki ve yapısal kısıtlamaları azaltabildiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel, Sanal, Metaverse, Kamusal Mekân, Mimari Özgürlük.

ABSTRACT

Cities, as living entities, evolve over time; consequently, the spaces situated within them undergo continuous development. Public spaces are among these areas, yet their design is often subject to various constraints. With the advent of digitalization, these spaces have begun to emerge on virtual platforms (such as the Metaverse). Indeed, as they can be constructed with greater freedom on these platforms, they are evolving toward a new form of publicness. Since existing studies have largely focused on the physical context, scholarly examination within the context of the virtual world remains limited. This study aims to conduct a comparative analysis of public spaces constructed in the physical world and the Metaverse, specifically regarding architectural freedom. To this end, a comprehensive literature review was first conducted to establish a conceptual framework. Subsequently, a comparative analysis method was employed to evaluate public spaces in both physical and virtual realms in terms of architectural freedom. Finally, the findings were discussed and conclusions drawn. The study determined that while both environments are subject to certain limitations, virtual environments can mitigate the material, physical, and structural constraints inherent in physical settings.

Keywords: Traditional, Virtual, Metaverse, Public Space, Architectural Freedom.

GİRİŞ

Kentler yaşayan bir formda oldukları için içerisinde yer alan mekânlar ise bulundukları coğrafyanın kültürüne, tarihi ve sosyal yapısına göre şekillenmektedir. Zaman içerisinde sürekli bir gelişim ve dönüşüm içinde olmaktadır. Üretilirken toplumsal pratiklerle biçimlenmektedir. Dolayısıyla sadece fiziki bir yapıda olmadığını aynı zamanda tarihi, kültürel ve sosyal bir eylem yeri olduğunu belirtmek mümkündür (Lefebvre, 2014). Casey (2001) mekânı, “şeylerin konumlandırıldığı kapsayıcı hacimsel boşluk” olarak ifade etmiştir. Tuan (1977) ise ilk başta mekânın farklılaşmamış bir olgu olduğunu zamanla bireylerin tanınması ve değer yüklemesiyle bir yer olma niteliği kazandığını belirtmiştir. Nitekim mekânın bünyesinde pek çok tarihsel işareti barındırdığını ve mimari bir düzen sanatı olduğunu söylemek önem arz etmektedir (Tanju, 2005). Mekân deneyimlendikçe kişilerin zihninde yer edinmeye başlamakta ve zamanla bellekte yer edinmektedir (Başkaya, el al., 2013). Bununla birlikte 3 boyutlu bir oluşum olmaktadır.

Fiziksellik; mekân, insan ve etkileşim bağlamında biçimlenmekte olup bireyin bedeniyle kurduğu ilişki sonrasında ortaya çıkan mekânsal tecrübe olarak değerlendirilmektedir. Mimari mekânı anlamada ve yorumlamada ana bir vasıta olup uzayda yer kaplamamızı sağlamakta ve varlık edimimizi olası kılmaktadır. İnsanoğlu fiziki bir ortamda varlığını sürdürmektedir. Merleau-Ponty (1996), fiziki dünyada bedeninin ana bir rolünün olduğunu ifade etmekte ve

Merve Deniz Demirel¹

How to Cite This Article

Deniz Demirel, M. (2026). Geleneksel ve Sanal (Metaverse) Kamusal Mekânların Mimari Özgürlük Bağlamında İrdelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, (e-ISSN:2587-1587) 12(9), 1371-1382. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.23034019>

Arrival: 03 August 2026

Published: 30 September 2026

Social Sciences Studies Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Dr., Bağımsız Araştırmacı, Mimarlık ABD, Bitlis, Türkiye. ORCID: 0000-0002-6341-0264

fiziksellikğin sadece ölçülebilir bir özellikte olmadığını bedensel deneyimler ışığında hareket ve etkileşim yoluyla anlaşıldığını vurgulamıştır.

Fiziki dünyada ahşap, cam, beton gibi malzemelerle ve oran, biçim, sıcaklık, ses, doku, koku, ışık gibi çevresel uyarılarla sürekli bir etkileşim içerisinde olan insanoğlu mekânı kullanmaktadır (Cho ve Kim, 2017). Nitekim fiziksellik, bedenın mekânla iletişim kurmasını sağlamakta ve mekân-beden ilişkisini oluşturmaktadır. Mekân deneyimi ise beden ile maddeselliğin birleşiminden meydana gelmekte ve fiziksellikğe işaret etmektedir. Dolayısıyla mekân deneyiminin maddesellik, kültür, beden, duyu ve bellek gibi esas kavramları bir araya getirdiğini söylemek mümkündür.

Hasol (1999), mekânın hacimsel bir boşluk olduğunu ve çeşitli işlevlere olanak sağladığını ileri sürmüştür. Roth ve Roth Clark (2018), görsel araçlarla ortaya konulan sınırlara sahip fiziksel mekân, görsel açıdan sınırları olmayıp gözün görebileceği en uç noktalara kadar uzanan algısal mekân ve hafızada yer alan ve zihinsel haritaya dönüşen kavramsal mekân olmak üzere mekânı üç farklı biçimde açıklamıştır. Henri Poincaré (1974) ise mekânı, tecrübe edilen mekân ve geometrik ya da fiziksel mekân olmak üzere ikiye ayırmıştır. Bu bağlamda bakıldığında bir mekânın kimlik kazanması ve bellekte yer edinmesi zaman içerisinde o mekânın deneyimlenmesiyle mümkün olmaktadır.

Kamusal mekân herkesin ortak kullanım alanı olup toplum tarafından kullanılan, gündelik yaşam pratiklerinin gerçekleştirildiği ve kişilerin sosyalleştiği alanlardır (Uysal Bilge, 2021). Kullanıcıların dil, din, ırk, cinsiyet, yaş gibi faktörlerle ayırt edilmeksizin var olma durumu kamuyu meydana getirmektedir. Dolayısıyla herkese açık, özel veya kişisel olmayan, bütün insanlığa ait yerler kamusal alanlar (mekânlar) olarak ifade edilmektedir (Durmuş, 2019). Kamusal alan Rasool'a (2013) göre, kişiler arasında fikir alışverişinin yapıldığı, kamusal bir tartışmaya müsaade eden devlet ve toplum arasındaki araçtır. Kemp (1985) ise kamusal alanı, sosyopolitik ya da pratik sorunlara çözüm bulmak için standartlar ve değerler üzerinde özneler arasında ortak bir karara varılabilen bir yaşam alanı olarak tanımlamıştır. Keane (1984), kişilerin ne yaptıklarına dair düşüncelerini oluşturduğu, beraber nasıl yaşam süreceklerini belirledikleri arena olarak ifade etmiştir.

Kamusal mekânlar, değişime ve dönüşüme müsait yer olup serbest dolaşıma ve karşılaşmalara açık alanlardır (Lefebvre, 1991). Toplumsal durumlara ve dönemin şartlarına bağlı olarak biçimlenmekte ve günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle yeni oluşumlara kapı açmaktadır. Zira sanal dünyanın ortaya çıkmasıyla geleneksel kamusal yerler, kamusal niteliğini karşılamada yetersiz kalmıştır. Fiziksel ve sanal ayrım ortadan kalktıkça kamusal alanı sınırları ile tanımlamak zorlaşmıştır (Yamu, et al., 2017). Televizyon, radyo ve gazete gibi iletişim araçları ile genişlemiş, günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle dijital ve sosyal medya kanallarının ortaya çıkmasıyla da dijital ortamlarda yerini almıştır. Nitekim günümüzde geleneksel medyanın yanında dijital platformlarda kişilerin fikir alışverişi yapabildiği ortamlar olmuştur. Zira yeni medya alanları gelenekselin yerini almaktadır (Mahlouly, 2013). İnternet aracılığıyla sunulan dijital ve sosyal medya platformları ile kamusal alanlar genişlemiş ve böylelikle bu alanlar geleneksel olarak sınırlarını aşmıştır (Rasool, 2013).

Kamusal mekânda mimari özgürlük hem tasarımcının ifade edebilme serbestliğini hem de kamusal yaşamın sınırlandırılmadan gerçekleştirilmesini tartışmaktadır. Nitekim söz konusu özgürlük kavramı, mimari anlamda kullanıcı ve tasarımcı açısından irdelenmektedir. Tasarımcı açısından özgürlüğü mimarın özgürlüğü olarak söylemek mümkündür. Ancak teknik, ekonomik ve hukuki sınırlamaların mevcut olduğunu belirtmekte fayda vardır. Richard Sennett (2002) "Kamusal alanlar düzenlenirken kontrol etme isteği arttığında, kamusal yaşamın kendiliğinden karakteri bastırılır." ifade etmiştir. Dolayısıyla aşırı bir düzenleme çabası mimari özgürlüğü ve kamusal deneyimi sınırlandırabilmektedir. Kullanıcı için özgürlük ise orada bulunabilme, eylemde bulunabilme, ayrımcılığa uğramama, kendini ifade edebilme ve bir araya gelebilme olarak tanımlamak mümkündür. Habermas (1997) kamusal alanın "erişilebilirlik ve eşitlik" olduğunu söylemiştir. Bu nedenle mimari özgürlüğün ancak herkesin erişiminin mümkün olduğu mekânsal düzenlemelerle olasıdır. Dolayısıyla mimari özgürlük Sennett'e (2002) göre çoğulculuğu mümkün kılan açıklıktır. Zira sınırlı, yönetilen ya da davranış biçimleri dikte edilen kamusal alanlar, mimari özgürlük açısından zayıftır. Nitekim kamusal mekân tasarlanırken hem sosyal hem fiziki bir özgürleşme alanı olarak ele alındığında özgürlük kavramından bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda mimari özgürlük olarak ifade edilen kavramın aslında hem kullanıcı hem de tasarımcı olarak ele alınmaktadır. Kullanıcıların mekânda bulunabilmesini, eylemde bulunabilmesini, ayrımcılığa uğramamasını; tasarımcı açısından ise serbest bir tasarım kurgusunu öngörmektedir. Çünkü tasarım yapılırken malzeme, yasal-yönetimsel durumlar, maliyet, kullanıcı durumu ve profili, yer, erişim, inşa süreci gibi mimari sınırlandıran durumlar vardır. Bu çalışmada özgürlük özellikle tasarımcı açısından önemsenmektedir.

Sanal dünyada ise mimarlığın özgürlüğü, mekânı tamamlanmış bir ürün olarak sunmaktan öte kullanıcıyla beraber daima tekrardan kurulan bir arayüz olarak ele almaktadır. Bitmiş mekânların tasarlanması yerine arayüzler üretmek

ve kullanıcıların kendi eylemleriyle mekânlarını deneyimlemesine izin vermektedir. Dolayısıyla kullanan kişi mekânın sınırlarını aşabilmekte, kendi mekânsal yolculuğunu kurgulayabilmekte ve hareketi belirleyebilmektedir (Onat, 2025). Zira Boychenko (2017), çağdaş dünyada mekânların ve kimliğin sabit olmadığını, ikisinin de daima hareket ettiğini ve bir dönüşüm içerisinde olduğunu belirtmiştir.

Kamusal mekânlar, uzay dönemi öncesinde fiziki bir yapıda iken bu dönemle birlikte ayrılmaya ve parçalanmaya başlamıştır. Nitekim sanallıkla birlikte gittikçe farklılaşmakta ve yeni bir kamusal alana doğru evrilmektedir. Şu ana kadar kamusal alanlar ile ilgili yapılan söylemler genellikle fiziki bağlamda ele alınmıştır. Zira teknolojinin olmadığı geleneksel dünyada yalnızca fiziksel olarak anlatılmış iken günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle ortaya çıkan sanal ortamlar ve sanal gerçeklik ile sanal bir nitelik göstermeye başlamıştır. Bununla birlikte sanal dünyada daha özgür bir biçimde inşa edilmeye başlanmıştır. Kullanıcı odaklı bir tasarım süreci gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla bu çalışma kamusal mekânın metaverse ortamındaki mimari özgürlüğüne odaklanmaktadır. Bu çalışmanın amacı fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile sanal dünyada Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmalı analizini yapmaktır. Zira Metaverse bu çalışma kapsamında sanal evreni temsil etmek için kullanılmıştır.

MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışmanın Materyali

Bu çalışmanın materyalini fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile sanal dünyada Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânlar oluşturmaktadır. Bu mekânların her iki ortamda da mimari özgürlüğü çalışmanın temelini meydana getirmektedir. Her iki durumda da benzerlikler ile farklılıkların ortaya konulması ve farklı noktaların tartışılması önem arz etmektedir (Şekil 1).

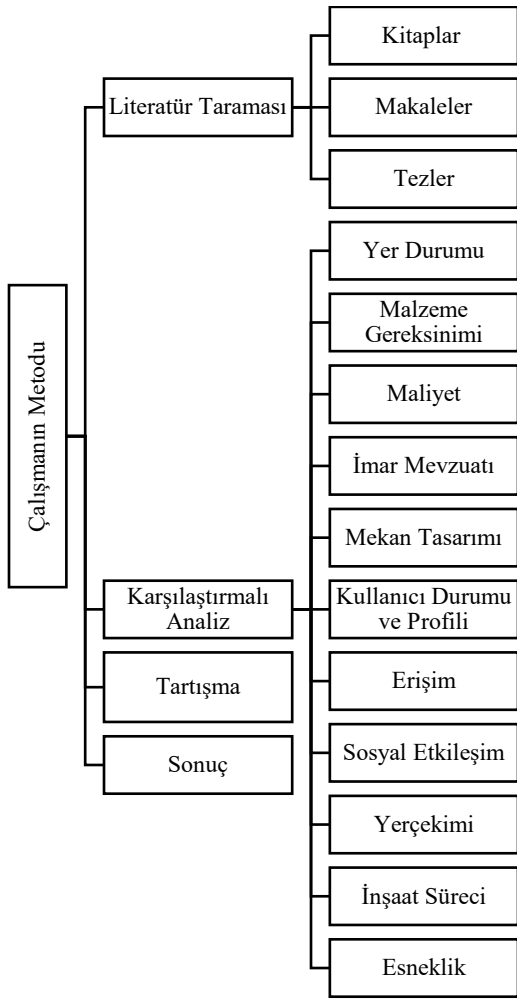


Şekil 1. Çalışmanın Materyaline Dair Kelime Bulutu

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Çalışmanın Yöntemi

Fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmalı analizini yapmayı amaçlayan bu çalışma üç aşamadan oluşmuştur. İlk aşamada kamusal mekân, geleneksel, fiziki dünya, sanal dünya, Metaverse, mimari özgürlük kavramları kitaplar, makaleler ve tezlerden yararlanılarak kapsamlı bir biçimde taranmıştır. Ardından karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılarak fiziki ve sanal dünyada yer alan kamusal mekânlar mimari özgürlük bağlamında karşılaştırılmıştır. Nitekim mekânlar tasarlanırken yerin durumu, malzeme, maliyet, yasal-yönetimsel boyut, kullanıcı durumu ve profili, erişim, sosyal etkileşim, yerçekimi, inşaat süreci, esneklik parametreleri nedeniyle sınırlandırılmaktadır. Bu nedenle bu çalışma kapsamında fiziki ve sanal dünyada yer alan kamusal mekânlar; söz konusu parametreler ışığında irdelenmiştir. Son aşamada ise elde edilen bulgular tartışılarak sonuca bağlanmıştır (Şekil 2).



Şekil 2: Çalışmanın Yöntemi

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE: SANAL PLATFORMLAR VE METAVERSE

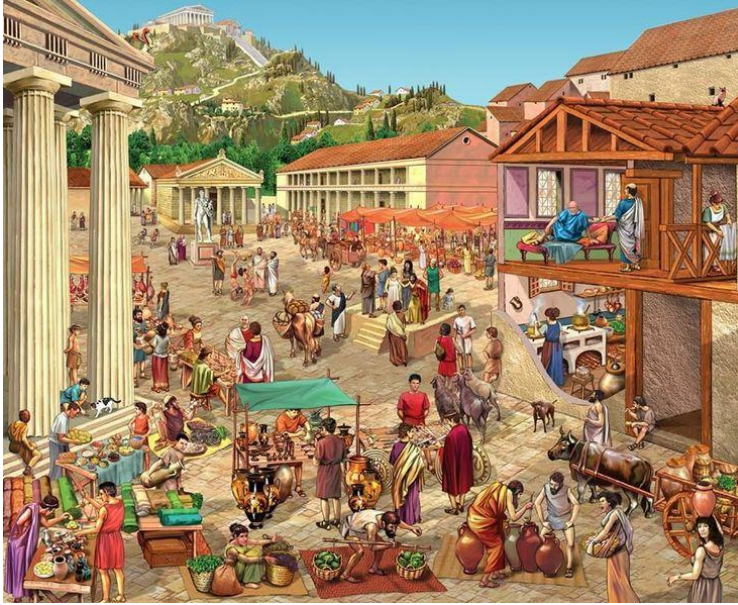
Günümüzde kamusal alanlar, çoğunlukla dijital platformlara taşınmakta ve yozlaşmaktadır. Metaverse ise sanal evreni temsil etmekte ve yeni bir kamusal mekân oluşturma gayesindedir. Bu bağlamda Meta evren, birden çok sanal âlemi bir araya getiren çevrimiçi, kalıcı ve 3D dünya konsepti olarak karşımıza çıkmaktadır. Nitekim söz konusu evrende kullanıcıların çalışmasına, buluşmasına, oyun oynamasına ve sosyalleşmesine olanak sağlayacağı ifade edilmektedir (Filiz, 2025). Meta evren kavramına ilk kez 1992’de Neal Stephenson’ın Snow Crash isimli bilimkurgu romanında yer verilmiştir (Wikipedia, 2023). Zira sanal gerçeklik ve dijital platformlar üzerinden gelişen bir kavramdır. Nitekim günümüzde gerçek dünya ile dijital dünya arasındaki çizgiyi bulanıklaşmaktadır (Yıldırım ve Keçeci, 2024, s. 1637). Meta evren, kullanıcılarının bilhassa görsel duyularına hitap ederek mekân ile zaman olgularını ortadan kaldırmayı, bireylere açık ve sürükleyici bir ortam sağlamayı amaçlamaktadır (Jaynes, et al., 2003). Zira yavaş yavaş toplumsal hayatın içine adapte olmaktadır. Bilgisayar veya çeşitli iletişim sistemleri ile bireylerin mekân ile zaman algısını ortadan kaldırmaktadır. Dolayısıyla meta evrenin insanoğlunun iletişim biçimini farklılaştırmaktadır. Çeşitli sanal oyunlar, kültürel aktiviteler, sanal deneyimler bir araya getirilmektedir. Kişiler kendilerini temsil eden avatarları aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurmakta ve etkileşimde bulunmaktadır (Şekil 3).



Şekil 3: Temsili Meta Evren

Kaynak: (URL-1).

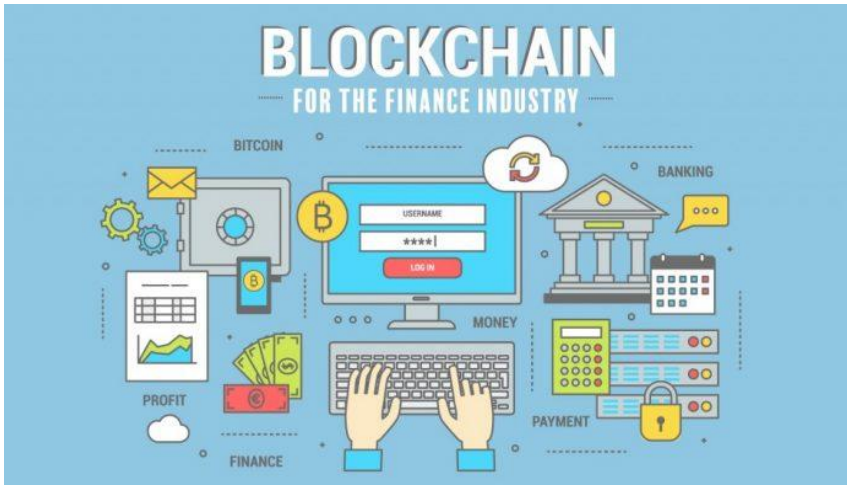
İnternet teknolojisinin hızlıca gelişip yayılmasıyla birlikte artan iletişim mecraları, dijital ortamda da bilgi alışverişine olanak sunmaktadır. Hızla yayılan sosyal medya araçları pek çok bilgi akışını sağlamakta ve etkileşim altyapısı ile kamusal mekâna yeni bir anlam kazandırmaktadır. Nitekim çevrimiçi mecralar, kamusal alanının mekânsallarını dönüştürmekte ve kitlelerin genişlemesine imkân vermektedir. Böylelikle tartışma ortamlarına erişim artmaktadır. Dolayısıyla kamusal alan genişlemekte ve kamusal küreselleşmektedir (Gül Şenkardeş, 2021) Fiziki ortamda yer alan geleneksel kamusal mekânlar yerini dijital dünyaya bırakmaktadır (Şekil 4).



Şekil 4: Antik Yunan Döneminde Kamusal Mekân – Agora

Kaynak: (URL-2).

Blokszincir teknolojisi, yeni teknolojilerden biri olup bu teknoloji üzerinden ilerletilen iletişim platformlarında bilgiler dağınık ve merkeziyetsiz yönetilmektedir. Zira merkezi bir güç aracılığıyla yönetilmeyen blokszincir tabanlı iletişim platformları, kapsayıcı katılıma olanak sunmakta ve sansürsüz etkileşim sağlayabilmektedir. Blokszincir ağları üzerinden insanoğlunun yazılım ile ilerlettiği açık kodlu Metaverse platformu ise farklı deneyim ortamları sunmakta ve kişilerin izin almadan katılımına ve sansürsüz etkileşimine imkân vermektedir (Gül Şenkardeş, 2021) (Şekil 5).



Şekil 5: Blokzincir teknolojisi

Kaynak: (URL-3).

Metaverse platformu, yeni bir sanal iletişim mecrası olarak Web3.0 tabanlı olarak geliştirilmeye başlanmıştır (Şekil 6). Çevrimiçi iletişim kurmayı ve bilgi alışverişini etkileşim ile birleştirmeye sağlamaktadır. Zira bilgisayar grafik protokollerine verilen genel addır. Temel prensiplerini ölçeklenebilirlik, beraber çalışabilirlik ve sürdürülebilirlik veri yönetimi oluşturmaktadır. Blokzincir protokolleri üzerine inşa edilmiş olup kişiselleştirilmiş sanal tecrübeleri gerçek zamanlı sunabilmektedir. Kendi para birimi ve ekonomisi bulunmaktadır. Fizikselde sahip olunan tecrübeler sanal olarak yaşanabilmektedir. Eğitim, eğlence, aktivite, kültürel eylemler, ekonomik faaliyetler gibi farklı aktivitelere olanak sunmaktadır. Kişilere katılımcı, üretici veya tüketici olma imkânı sunmaktadır (Gül Şenkardeş, 2021).



Şekil 6: Metaverse Platformu

Kaynak: (URL-4).

Metaverse'nin kelime anlamı evren ötesi/öte evren anlamına gelmektedir. İlk olarak 1992'de kişiler tarafından geliştirilen ve gerçekte olmayan sanal bir yazılım olarak ifade edilmiştir (Stephenson, 1992). Günümüzde Ethereum blokzinciri üzerinde yazılımla geliştirilmiş bir platformdur. İsteyen herkes izinsiz katılabilmekte, etkileşime girebilmekte ve fikirlerini paylaşabilmekte ve tartışabilmektedir. Bunun yanı sıra belirli konularla ilgili etkinlikler yapılabilen ve mekânlar tasarlanabilmektedir. Bu sanal ortamda, fiziki ortamda yer alan mekânlar ya da hayal ürünü olan alanlar yaratılabilmektedir (Gül Şenkardeş, 2021). Sanal oyunlar, Metaverse platformunun en yaygın kullanım alanlarıdır. Zira söz konusu oyunlarla pek çok kişi aynı anda bir araya gelmektedir (Kamel, 2015). Sanal müzecilik, konserler, festivaller, sergiler, sanal ameliyathane, savaş benzetimleri, sanat panelleri gibi etkinlikler sanal dünyada fiziki dünyanın yansımasıdır. Nitekim söz konusu alanlar birer kamusal mekân niteliğindedir (Şekil 7).



Şekil 7: Metaverse ve kamusal alan

Kaynak: (URL-5).

2018 yılında Ready Player One filminde sanal evren tekrardan gündeme gelmiştir. Filmde herkesin avatarları olup OASIS isimli sanal dünyada kişilerin avatarları aracılığıyla istediğini yapma özgürlüğü işlenmiştir (Şekil 8). Bunun yanı sıra fiziki dünyanın modellenmesinin yaratılabileceği aktarılmıştır (Duan et al., 2021). 2021 yılında ise sosyal medya araçlarından biri olan Facebook Inc. Şirketi ismini Meta olarak değiştirmiştir. Bu duruma şirket CEO'su Mark Zuckerberg tarafından açıklanmaya yapılarak Metaverse ismiyle üç boyutlu sanal bir dünyanın oluşturulmasının hedeflendiği belirtilmiştir (Medyabar, 2021). Bu bağlamda bu çalışmada Metaverse sanal evreni temsil etmek için kullanılmıştır.



Şekil 8: Ready Player One filminde sanal evren

Kaynak: (URL-6).

BULGULAR

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte Metaverse gibi yeni platformların ortaya çıkmasıyla insanoğlu sanal dünyada bir araya gelmeye başlamıştır. Fiziksel dünyada somut bir biçimde yer alan kamusal alanlar, sanal dünyayla beraber dijital ortama taşınmıştır. Nitekim söz konusu sınırlarının ötesine taşmıştır.

Yer Durumu

Fiziki alanda gerçek bir yer mevcut iken Metaverse ortamında gerçek bir yerden bahsetmek mümkün değildir. Nitekim fiziksel dünyada bir mekânın inşa edilmesi için bir yere/alana ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak sanal ortamda yer kavramı bulunmamaktadır (Tablo 1).

Tablo 1: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Yer Durumu

	Var	Yok
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Malzeme Gereksinimi

Fiziki dünyada söz konusu alanın inşaatı için gerekli araç, gereç ve malzeme gereksinimi bulunmakta olup inşaat süresi uzun sürmektedir. Sanal ortamda ise böyle bir gereksinime ihtiyaç bulunmamakta ve tasarımı kısa sürmektedir (Tablo 2).

Tablo 2: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Malzeme Gereksinimi

	Var	Yok
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

İnşaat Maliyeti

Fiziki ortamda inşaatın maliyetinin yüksek bir orana sahip olduğunu belirtmekte fayda vardır. Fakat Metaverse’de böyle bir maliyet hesabına gerek yoktur (Tablo 3). Ancak burada ise tasarım, yazılım, modelleme, sunucu altyapısı, donanım, platform kullanımı, bakım gibi durumlar için farklı maliyetlerin olacağından bahsetmek önem arz etmektedir. Bu bağlamda fiziksel üretim ile sanal üretim maliyetlerinin aynı kapsamda olmadığını söylemek elzemdir.

Tablo 3: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda İnşaat Maliyeti

	Yüksek	Ucuz
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

İmar Mevzuatı

Geleneksel dünyada her mekânın yapımı kurallar çerçevesinde yapılmaktadır. Zira imar kuralları olmadan inşaatın yapılmadığı ve prosedürlerine uygun bir biçimde yapılması gerektiği bilinen bir durumdur. Metaverse ise böyle bir durum söz konusu değildir (Tablo 4). Ancak belirtilenler ışığında sanal ortamların tamamen kuralsız olduğu anlamına gelmemektedir. Zira bu ortamların da mülkiyet, kullanım hakları, teknik kurallar gibi farklı düzenlemeleri bulunmaktadır. Bu bağlamda fiziksel imar kurallarının sanal mekânların üretiminde doğrudan uygulanmadığını belirtmekte fayda vardır.

Tablo 4: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Fiziksel İmar Mevzuatı

	Uygulanır	Uygulanmaz
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Mekân Tasarımı

Fiziki dünyadan farklı olarak mekân tasarımı da özgürce yapılmaktadır. Zira geleneksel ortamda tasarımcı her istediğini yapamamaktadır. Mimarı kısıtlayan durumlar söz konusudur (Tablo 5). Bununla birlikte sanal mekânlarda ise fiziki ortamdaki sınırlamalardan ziyade teknik altyapı, ekonomik koşullar, platform kapasitesi, kuralları, kullanıcı erişimi gibi başka sınırlamaların olduğunu söylemek önem arz etmektedir.

Tablo 5: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Mekân Tasarımı

	Belirli sınırlandırmalar var
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X
Sanal Dünya (Metaverse)	X

Kullanıcı Durumu ve Profili

Mekânı kullanan kişilerin sayıca durumu irdelendiğinde fiziki mekânda inşa edilen alanın kapasitesine bağlı olarak kullanıcılar sınırlandırılmakta olup Metaverse’de ise böyle bir durum söz konusu olmamaktadır. Ancak bazı durumlarda sınırlamaya gidilebileceğini söylemek mümkündür. Geleneksel dünyada mekânlar fiziksel olup kullanıcıları belirli iken sanal dünyada mekânlar herkese açık konumdadır. Örneğin Antik Yunan döneminde kamusal mekânları agoralar/pazaryerleri oluşturmakta ve kullanıcıları kentliler olmakta iken sanal dünyada kullanıcıların kimliği hakkında böyle bir genelleme yapmak mümkün değildir (Tablo 6).

Tablo 6: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Kullanıcı Durumu

	Sınırlı	Sınırsız
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Erişim

Fiziki dünyada bir mekâna erişimin söz konusu mekânın konumuna bağlı olduğu görülmek iken Metaverse’de bu durum internet bağlantısı ile mümkün olmaktadır (Tablo 7). Bununla birlikte kullanıcıların gerekli donanıma sahip olması, ekonomik koşullar, platforma üyelik, dijital okuryazarlık, farklı kullanıcı gruplarının erişim koşulları erişimde önem arz etmektedir. Dolayısıyla her iki ortamda da erişimi sınırlandıran durumlar mevcuttur.

Tablo 7: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Erişim

	Zor	Kolay
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Sosyal Etkileşim

Her iki ortamı sosyal etkileşim ışığında irdelediğimizde fiziki ortamda sosyalleşmek fiziki anlamda var olabilmektedir. Ancak Metaverse’de kişilerin avatarları olacağından etkileşim de bu avatarlar ile olacağını belirtmek mümkündür (Tablo 8). Bununla birlikte kullanıcılar kendilerini farklı bir biçimde temsil edebildiklerini, farklı bir kimliğin etkili olabileceğini belirtmek mümkündür.

Tablo 8: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Sosyal Etkileşim

	Fiziksel	Avatar
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Yerçekimi

Metaverse’de kamusal mekânlar inşa edilirken fiziki anlamda özgür bir biçimde inşa edilmektedir. Yer çekimi olmadığı için uçan binalara veya yerçekimsiz alanlara rastlamak mümkündür. Yapılar belirli bir mevzuata göre inşa edilmediği için sonsuz yükseklikte binalarla ya da daima değişiklik gösteren cephelerle karşılaşmak olasıdır. Zira tasarımcı bu konuda serbest olmakta ve istediği gibi tasarım yapabilmektedir (Tablo 9). Bununla birlikte sanal ortamda yerçekiminin fiziki dünyadaki gibi zorunlu bir tasarım şartı olmadığını söylemek mümkün olup fakat istenildiği takdirde bu durumun simüle edilebileceği ya da farklı biçimlerde değiştirilebileceği önem arz etmektedir. Nitekim buradaki esas farkın, yerçekiminin olmamasından ziyade yerçekiminin tasarımcı tarafından değiştirilebilir olmasıdır.

Tablo 9: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Yerçekimi

	Sabit	Değiştirilebilir
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

İnşaat Süresi

Metaverse’de tasarımcı zaman anlamında istediği gibi kurgu yapabilmektedir. Zira bir binayı çok hızlı bir biçimde saniyeler geçmeden değiştirebilmesi muhtemel iken fiziki dünyada böyle bir durumdan bahsetmek çok zordur. Nitekim böyle bir değişim şartlara bağlı olarak senelerce sürebilmektedir (Tablo 10).

Tablo 10: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda İnşaat Süresi

	Uzun	Kısa
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	X	
Sanal Dünya (Metaverse)		X

Esneklik

Metaverse tasarımcılara mekânsal anlamda esneklik sağlamaktadır. Nitekim herhangi bir mekân gerçek dünyada çok kolay ve hızlı bir biçimde değişikliğe uğramamaktadır. Örneğin bir meydan istenildiği gibi bir konser salonuna, eğitim merkezine, alışveriş yerine ya da sergi salonuna dönüştürülemezken sanal dünyada böyle bir durum söz konusu değildir. Kullanıcılarına ve tasarımcılarına esneklik sunmaktadır. Bununla birlikte kullanıcılar da tasarımcılarla birlikte mekânı tasarlayabilmekte, değiştirebilmekte veya geliştirilebilmektedir (Tablo 11). Bu açıdan bakıldığında katılımcı odaklı bir tasarım anlayışından bahsetmek mümkündür.

Tablo 11: Geleneksel ve Sanal Dünyada Kamusal Mekânlarda Esneklik

	Var	Yok
Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)		X
Sanal Dünya (Metaverse)	X	

TARTIŞMA

Fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmalı analizini yapmayı amaçlayan bu çalışmada yapılan irdelemeler ışığında dijitalleşme çerçevesinde kamusal mekânların da sanal dünyaya taşındığı saptanmıştır. Sanal dünyada bu mekânların fiziki ortamdaki geleneksel mekânlardan farklı olarak gerçek bir yere ihtiyaç duymadığı görülmüştür. Bununla birlikte inşa süreci için gerekli araç ve gerece gereksinim olmadığı dolayısıyla bu sürecin kısa sürdüğü bulunmuştur. İlâveten maddi açıdan daha elverişli olduğunu, bir takım kurallar ile tasarımın sınırlandırılmadığını söylemek önem arz etmektedir. Bu bağlamda sanal ortamda daha serbest davranıldığını, tasarımcının sınırlandırılmadığını, özgür bir biçimde mekânların tasarlanabildiğini belirtmek mümkündür. Bu durumun kullanıcı sayısı ile da ilişkili bir durum olduğunu ifade etmek elzemdir. Zira mekânı kullanan kişilerin sayıca sınırlandırılmadığı tespit edilmiştir.

Metaverse ortamında da kamusal mekânlara erişimi sınırlandıran durumların olduğu görülmüştür. Zira geleneksel dünyada kamusal mekânlara erişebilmek konuma bağlı iken sanal dünyada konumdan ziyade farklı durumların olduğu anlaşılmıştır. Bunun yanı sıra bu ortamda sosyal etkileşimin kişilerin avatarları aracılığıyla yapılabileceği saptanmıştır. Yer çekiminin ise değiştirilebilir olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra bu platformlarda zaman, para, kural vb. pek çok yönden serbestliğin söz konusu olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte mekânın esnek olduğu ve istenildiği gibi değişiklik yapılabildiği görülmüştür. Fiziki dünyada yer alan geleneksel kamusal mekânlarda ise tasarımdan mevzuata, inşa sürecinden maliyete, erişimden kullanıcı profiline kadar pek çok sınırlamaların olduğunu ifade etmek önem arz etmektedir. Fiziki dünyada yönetsel, yasal ve ekonomik anlamda sınırlamalar bulunmaktadır. Bu yönden bakıldığında geleneksel ortamda hem tasarımcıyı hem kullanıcıyı sınırlandıran durumlar var iken sanal dünyanın bu anlamda daha esnek olduğu görülmüştür.

Bu bağlamda sanal dünyada hayal gücünün maddi sınırlarının olmadığını söylemek mümkündür. Kullanıcının zihninde imgeler başlamakta ve sanal ortamda mekânsal bir anlatıma dönüşmektedir. Sanal ortamda mekân sadece inşa edilmiş fiziki bir yapı değil kullanıcısıyla etkileşim içerisinde olan daima tekrardan üretilen bir süreçtir. Bu durum ise mimari özgürlüğü ifade etmektedir. Arayüzler tasarımın merkezine yerleştikçe gerçek ile sanal dünya iç içe geçmekte dolayısıyla yeni bir mekânsal rejim meydana gelmektedir. Böylelikle mimarın dağarcığı genişlemektedir. Sanal dünyada mimari özgürlük, mekânı maddi sınırlardan uzaklaştırmakta, kimliği akışkanlaştırmakta ve kullanıcıya fiziki yapının ötesinden yeni bir alan açmaktadır. Bu ortamda mimarlık sadece biçimsel olarak değil düşünsel olarak da özgürleşmektedir. Deneyim, mekân ve etkileşim mekânı tekrardan tanımlamaktadır. Dolayısıyla sanal mimarlığın daha özgür olduğundan bahsetmek mümkündür (Tablo 12).

Tablo 12: Değerlendirme

	Fiziki Dünya (Geleneksel Mekân)	Sanal Dünya (Metaverse)
Yer	Vardır / Gerçektir.	Yoktur / Sanaldır.
Maliyet	Pahalıdır.	Ucuzdur.
Yapım Malzemesi	İhtiyaç vardır.	İhtiyaç yoktur.
İnşaat Süresi	Uzundur.	Kısadır.
Yerçekimi	Sabittir.	Değiştirilebilirdir.
İmar Mevzuatı	Vardır.	Fiziki dünyadaki gibi bir imar mevzuatı yoktur.
Tasarım	Belirli sınırlandırmalar vardır.	Belirli sınırlandırmalar vardır.
Kullanıcı Durumu	Mekânın kapasitesine göre değişmektedir.	Belirli sınırlandırmalar olabilir.
Erişim	Konuma göre değişmektedir.	İnternet bağlantısı etkilidir.
Sosyal etkileşim	Fizikidir.	Avatar esaslıdır.
Esneklik	Tasarımcıyı sınırlandıran durumlar vardır.	

SONUÇ

Bu çalışma boyunca fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmalı analizini yapmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda öncelikli olarak kapsamlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiş ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. Ardından fiziki ve sanal dünyada yer alan kamusal mekânlar mimari özgürlük bağlamında irdelenmiştir. Bu kapsamda yer durumu, malzeme gereksinimi, maliyet, imar mevzuatı, mekân tasarımı, kullanıcı durumu ve profili, erişim, sosyal etkileşim, yerçekimi, inşaat süreci, esneklik parametreleri kullanılmıştır. Yapılan tüm irdelemeler ve saptamalar ışığında sanal dünyayı da sınırlandıran başka etkenlerin olduğu görülmüştür. Her ne kadar sanal dünyada sınırsız bir hayal gücü bulunsun da bazı koşullar nedeniyle tamamen bir özgürlüğün olmadığını

ifade etmek mümkündür. Bununla birlikte mimari özgürlüğün maddi sınırlandırmalardan uzak olduğunu söylemek önem arz etmektedir. Fiziki ortamda ise genellikle maddi sınırlamaların olduğu görülmüştür. Bu bağlamda değerlendirdiğimizde her iki ortamı da sınırlayan durumların olduğu fakat sanal ortamların fiziki ortamlarda yer alan maddi, fiziki ve yapısal kısıtlamaları azaltabildiği saptanmıştır. Zira bu çalışma fiziki dünyada inşa edilen geleneksel kamusal mekânlar ile Metaverse ortamında oluşturulan kamusal mekânları mimari özgürlük bağlamında karşılaştırmayı amaç edinerek “Metaverse ve kamusal mekân” kavramına bir altlık oluşturmayı hedeflemiştir. Bir sonraki çalışmada konunun daha kapsamlı ele alınıp disiplinlerarası bir çalışma dâhilinde araştırılıp yeni bulgularla literatüre kazandırılması öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Başkaya, A.; Dinç, P.; Aybar, U. & Karakaşlı, M. (2013). Mekânsal imaj üzerine bir deneme: Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Eğitim Bloğu giriş holü, Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 18(2).
- Boychenko, O. (2017). Interactive architecture: Development and Implementation into the Built Environment, *European Journal of Technology and Design*, 5(1). <https://doi.org/10.13187/ejtd.2017.1.20>
- Casey, E. S. (2001). *Body, Self and Landscape: A Geophilosophical Inquiry into the Place-World* (P. C. Adams, S. Hoelscher, & K. E. Till Ed.), *Textures of place: Exploring humanist geographies* içinde (s. 403–425). University of Minnesota Press.
- Cho, M. E. & Kim, M. J. (2017). Measurement of user emotion and experience in interaction with space. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 16(1). <https://doi.org/10.3130/jaabe.16.99>
- Duan, H.; Lin, Z.; Li, J.; Wu, X.; Fan, S. & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype, *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, (153-161).
- Durmuş, M. (2019). Yeniden kamusalılık: kamusalılığı yeniden tanımlamak ya da yerine devrimci bir seçenek koymak, Gazi Üniversitesi İİBF Maliye Bölümü Dergisi, 12(45), 34-48.
- Filiz, H. (2025). Yeni bir kamusal alan olarak meta evren, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 27(3), 1071–1084. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.1406201>
- Gül Şenkardeş, C. (2021). A Discussion on the effects of blockchain technology within the context of sustainable development, *Journal of Information and Communication Technologies*, 3(2), 243-262. <https://doi.org/10.53694/bited.1021926>
- Habermas, J. (1997). Kamusalılığın yapısal dönüşümü. İletişim Yayınları, İstanbul.
- Hasol, D. (1999). Ansiklopedik mimarlık sözlüğü. Yapı Endüstri Merkezi, İstanbul.
- Jaynes, C.; Seales, W. B.; Calvert, K.; Fei, Z. & Griffioen, J. (2003). *The Metaverse – A networked collection of inexpensive, self-configuring, immersive environments*. The Eurographics Association, p. 115–124.
- Kamel, L. E. (2015). For a better exploration of metaverses as consumer experiences. N. Wood, & M. Solomon (Dü) içinde, *Virtual Social Identity and Consumer Behavior*, Routledge.
- Keane, J. (1984). *Public life and late capitalism: Toward a socialist theory of democracy*. Cambridge University Press, New York.
- Kemp, R. (1985). Planning, public hearings, and the politics of discourse (J. Forester Ed.), *Critical theory and public life* (pp. 177–201). MIT Press.
- Lefebvre, H. (1991). The Production of space. the production of space. <https://doi.org/10.4324/9780203132357-14>
- Lefebvre, H. (2014). Mekânın üretimi (Çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Mahlouly, D. (2013) Rethinking the public sphere in a digital environment: Similarities between the eighteenth and the twentyfirst centuries. *Esharp*, 20(1), 1-19. Erişim adresi: https://eprints.soas.ac.uk/31127/1/Mahlouly_Rethinking_the_Public_Sphere.pdf
- Medyabar. (2021). Facebook Inc.'in yeni adı "Meta" - Medyabar alınmıştır. (Erişim tarihi: 28.07.2026).
- Merleau-Ponty, M. (1993). Indirect language and the voices of silence (G. A. Johnson & M. B. Smith Ed.), *The Merleau-Ponty aesthetics reader: Philosophy and painting* içinde (s. 76–120). Northwestern University Press.

- Onat, N. (2025). Kamusal mekânın tarihsel süreç içinde değişimi ve mimari özgürlük: Gelenekselden sanala, Doktora Tezi, Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.
- Poincaré, H. (1974). Science and hypothesis: Space and geometry. Walter Scott Publishing.
- Rasool, F. (2013). Analysis of the role of communication devices shared on the internet - Web 2.0 In The Process of Emergence of Public Sphere and Democratization of Pakistan Civil Society. Computers and Society. Erişim adresi: <https://www.semanticscholar.org/paper/Analysis-of-the-role-of-communication-devices-on-in-Rasool/3d02be7c6b3e4105f8b03cac1c6b1787dbd80c72>
- Roth, L. M. & Roth Clark, A. C. (2018). Understanding architecture: Its elements, history, and meaning (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429495588>
- Sennett, R. (2002). Kamusal insanın çöküşü. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Stephenson, N. (1992). Snow crash. Bantam Books, New York.
- Tanju, D. (2005). Zaman ve mekân kavramları arasındaki paradoksal ilişki, METU Journal of Faculty of Architecture, 35(1).
- Tuan, Y.-F. (1977). Space and place: the perspective of experience. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- URL-1: Gedik Yatırım. (t.y.). Metaverse nedir? Erişim tarihi: 26 Temmuz 2026, <https://gedik.com/yazilar/fintech/metaverse-nedir>
- URL-2: Facts.com. (t.y.). Agora in Athens – Ancient Greece. Pinterest. Erişim tarihi: 26 Temmuz 2026, <https://tr.pinterest.com/pin/433893745359038418/>
- URL-3: Blockchain Türkiye Platformu. (t.y.). Finans sektörü için 5 blokzinciri uygulama alanı. Erişim tarihi: 26 Temmuz 2026, <https://bctr.org/finans-sektoru-icin-5-blokszinciri-uygulama-alani-12909/>
- URL-4: Franchising Market. (t.y.). 1960'lardan günümüze metaverse nedir? Erişim tarihi: 26 Temmuz 2026, <https://franchising.market/sirketim/105/1960-lardan-gunumuze-metaverse-nedir/>
- URL-5: University of Miami. (2024, April). Metaverse brings students from Miami and India together. Erişim tarihi: 29 Temmuz 2026, <https://news.miami.edu/stories/2024/04/metaverse-brings-students-from-miami-and-india-together.html>
- URL-6: Şalom. (t.y.). Dijital cennet: Meta Verse. Erişim tarihi: 29 Temmuz 2026, <https://www.salom.com.tr/haber/120512/dijital-cennet-meta-verse>
- Uysal Bilge, F. (2021). Kamusal alanların evrilişi, Mimarlık ve Yaşam, 6(1), 141 156.
- Wikipedia (2023). Metaverse. <https://tr.wikipedia.org>. (Erişim tarihi: 28.07.2026).
- Yamu, C.; Broeckx, S. & Janssens, D. (2017). The impact of digital platforms on public space: Exploring the interaction between physical and virtual urban environments, Cities, 70, 25–34.
- Yıldırım, P. & Keçeci, G. (2024). Metaverse ve eğitim: yeni bir dönem başlıyor!, Milli Eğitim Dergisi, 53(243), 1635-1654. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1240070>