Roskilde University

Sanal Dunyalar Icin Tasarim

Gürsimsek, Remzi Ates

Published in:
XXI Magazine

Publication date:
2009

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Gürsimsek, R. A. (2009). Sanal Dunyalar Icin Tasarim. *XXI Magazine* , 12-13.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@kb.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 19. Apr. 2024

SANAL DÜNYALAR İÇİN TASARIM

Sanal dünyaların tasarımından Üçboyutlu Web'e, kitlesel çevrimiçi oyunlardan mobil iletişim araçlarına, sanal iletişimin geleceğinin tartışıldığı 2. Metaverse-U Kongresi 29-30 Mayıs tarihlerinde Silikon Vadisi'nde, Stanford Üniversitesi Kampüsü'nde gerçekleştirildi. Innovation Center Denmark (Danimarka İnovasyon Merkezi) sponsorluğunda düzenlenen kongre boyunca akademisyen, tasarımcı, mühendis ve yazılımcılar sanal dünyanın geleceğini tartıştılar.

R. Ateş Gürşimşek

Bilişim teknolojilerinin gelişimiyle, internetten bilgiye erişimin üçüncü boyuta aktarılması artık mümkün. Üçboyutlu Web'in (Web3D) nasıl kurgulanacağı, internet ve yazılım sektörlerinde olduğu kadar sanal dünyaların mimarları ve tasarımcıları arasında da tartışılmaya başlandı. Web 2.0 kavramı ile ön plana çıkan, içeriğini kullanıcının oluşturduğu bilgi ağları (Youtube, Flickr, Facebook, MySpace vb), dijital iletişimin üçboyutlu platforma aktarılması ile tasarımın farklı alanlarının da ilgisini çekmeye başladı. Akla önce World of Warcraft benzeri çevrimiçi oyunlar gelse de, özellikle Linden Labs tarafından 2003'te kullanıma açılan Second Life gibi içlerinde milyonlarca "avatar"ın dolaştığı, iletişim kurduğu, alışveriş yaptığı, tasarım ve mimarlık dahil olmak üzere çeşitli alanlarda hizmet talep ettiği ve aldığı üçboyutlu "sanal dünyalar", dijital iletişimin geleceğini etkileyecek gibi görünüyor.

Yaklaşık 900 km²'lik sanal alanı kaplayan[1] ve ortalama 50.000'i her an çevrimiçi olmak üzere 10 milyondan fazla kullanıcıya hizmet veren Second Life[2], ülkemizden Vestel'in yanı sıra Adidas, IBM, Sony, Wal-Mart gibi uluslararası markaların şubelerini barındırıyor.[3] Bu sanal ekonominin işlerliğini sağlayan en önemli faktörlerden biri, kullanıcıların tasarladıkları sanal ürün ve hizmetlerin Second Life içinde alınıp satılabilmesi. Arayüz içindeki üçboyutlu modelleme uygulamasıyla oluşturulan veya Maya, Blender (yakında 3D Studio Max) gibi yazılımlardan aktarılabilen tasarımlar, anında sanal pazara sunulabiliyor. Kullanıcı kaynaklı ürün ve hizmetlerin Second Life ekonomisine katılımıyla, 2008 yılında 100 milyon Amerikan Doları'nın sanal dünya içinde harcandığı belirtiliyor; sistem içinde bir günde el değiştiren miktar ise, 2007 yılı kayıtlarına göre günde 1,6 milyon Amerikan Doları civarında. Ülkemizden de hatırı sayılır miktarda kullanıcısı bulunan Second Life'ta, Paypal üzerinden satılan Linden Dolarlarıyla (L$) alışveriş yapılıyor (1 $ yaklaşık 260 L$'na karşılık geliyor).

Giysiden mimariye, mobilyadan taşıta kadar her şeyi üçboyutlu ortamda tasarlamak ve sanal dünya içerisinde pazarlayarak bir tasarım kariyeri elde etmek de mümkün[4]. Konuyu sanal dünyaların tasarımından "sanal dünyalarda/sanal dünyalar için tasarım" noktasına getiren de bugün dünyanın içinde bulunduğu serbest ekonomik altyapı ve kullanıcıların içeriğin tasarımı üzerindeki hâkimiyeti. Sanal dünyaların tasarımcıları, bir yandan evrenin gerçekçi taklitlerini üretebilmek, diğer yandan da gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimler yaratabilmek için çalışıyorlar. Üçboyutlu sanal mekânlar tasarımcılara yenilikçi fikirlerini ortaya koyabilecekleri, birlikte eş zamanlı proje geliştirebilecekleri ve sanal müşterilerine anında ulaşabilecekleri sınırsız bir inovasyon mecrası sunuyor.

KARŞI SAYFADA
ÜST SIRADA: Yazar Ateş Gürşimşek'in Second Life'taki avatarı .
ALTTA SOLDA: Sirikata'dan görüntü
ALTTA SAĞDA: Google'ın intrenet tarayıcılarını üçüncü boyuta açan projesi O3D i'den görüntü.

BU SAYFADA
SOLDA: Second Life'taki sanal bir eğlence parkında uçarak gezinen bir avatar. Uçmak tüm avatarların sahip olduğu bir özellik.

SOLDA ALTTA: Second Life'tan birçok avatarın bir arada ve etkileşim halinde olduğu bir görüntü.
ALTTA: Robert Hamilton ve Juan-Pablo Caceres'ın "Karışık Gerçeklik Performansı: Sirikata'da Bir Akşam" projelerinden görüntü.
EN ALTTA: Second Life'ta Japonya'yı andıran bir sokaktaki kadın avatar.

METAVERSE-U VE SANAL DÜNYALARIN GELECEĞİ

Stanford Humanities Laboratory (SHL -Stanford Beşeri Bilimler Laboratuvarı) tarafından ikincisi düzenlenen Metaverse-U Kongresi, sanal dünyaların kültürel, teknolojik ve sosyal boyutlarını tartışmaya açmayı hedefliyordu. Bu yıl "Metaverse-U: Exploring the Open Space" (Metaverse-U: Açık Mekânı Keşfetmek) başlığını taşıyan kongrede, günümüzde ve yakın gelecekte dijital iletişimin şeklini belirleyecek teknolojiler, açık kaynak kodlu sanal dünyaların geleceği ve Üçboyutlu Web (Web3D) uygulamaları gündemdeydi.

Kongrede aynı zamanda Stanford Üniversitesi tarafından geliştirilen açık kaynak kodlu yeni sanal dünya platformu Sirikata'nın da tanıtımı yapıldı. Sirikata, üzerine sosyal mekânlar, oyunlar, toplantı odaları ve çeşitli sanal dünya uygulamalarının inşa edilebildiği bir platform. Erişime açık kodu sayesinde programcıların yeni uygulamalar geliştirmelerine ve kendi dünyalarını yaratmalarına imkân veren Sirikata'nın geliştirilebilir kütüphanelerinin yanı sıra üçboyutlu bir modelleme yazılımı ve üçboyutlu pencerelerle web'de gezinmeyi sağlayan bir internet tarayıcısı bulunuyor.

Kongre gündemine ağırlığını koyan konulardan biri, Üçboyutlu Web uygulamaları ve internetin üçboyutlu hale getirilmesi oldu. Google'ın internet tarayıcılarını üçüncü boyuta açan yeni projesi O3D ve Web3D Consortium sunumlarının ortak noktası, sanal mekân kavramının alıştığımız internete yeni bir boyut kazandıracağının habercisi olmalarıydı. Diğer yandan, Sirikata ve RealXtend gibi açık kaynaklı sanal dünyalar aracılığıyla bu platformlardan web'e erişimin mükemmelleştirilmesi amaçlanıyor.

İnterneti mi sanal dünyalara entegre etmeli, sanal dünyaları mı internet tarayıcılarına yerleştirmeli tartışması süredursun, en ilgi çekici sunumlardan biri, Stanford Üniversitesi'nde Bilgisayar Tabanlı Müzik üzerine çalışan Robert Hamilton ve Juan-Pablo Caceres'in sanal ortamda müzik projelerini konu ediniyordu. Sirikata platformunda geliştirdikleri bir uygulama sayesinde farklı yerlerden müzisyenlerin çevrimiçi katılımla müzik yapabilmesini hedefleyen "Mixed Reality Performance: una serata in Sirikata" (Karışık Gerçeklik Performansı: Sirikata'da Bir Akşam) projesine, önümüzdeki Eylül ayında Milano'da gerçekleştirecekleri çevrimiçi konserde piyanist Chryssie Nanou ve Stanford Laptop Orchestra katılacak.

Tartışılan konular arasında sanal dünyaların bilimsel araştırma ve eğitim amaçlı kullanım potansiyelleriydi. Bu konuda Roskilde Üniversitesi adına yaptığımız sunumda Second Life'ta bulunan Research Island Denmark (Danimarka Araştırma Adası) üzerinde yürütülen deneyleri özetledik.[5]

TASARIM YENİ SAHALARA AÇILIYOR

İkiboyutlu ve multimedya/metin tabanlı internetin yerini, bilginin sanal mekâna aktarılabildiği ve kullanıcıların içinde dolaştığı üçboyutlu bir web alabilir mi? Çeşitli platformlar arasında uyum sağlanarak sanal dünyalar Web3D'ye dönüştürülebilir mi? Sanal iletişim ağının üçboyutlu hale gelmesi sürecinde bu mekânların tasarımı nasıl ve kimler tarafından yapılacak? Kongrede tartışılan ve zamanla yanıtlanacak soruların başında bunlar geliyordu. Kongreye bakılırsa, dijital iletişimin geleceğinde tasarım, yalnızca etkileşim, grafik, web alanlarında değil, ürün tasarımı, mimarlık ve iç mimarlık gibi disiplinleriyle de söz sahibi olacak gibi görünüyor. Tasarımcılara ise, iletişim teknolojilerindeki bu gelişmelere hazırlanmak ve dijital iletişim çağında mesleklerinin sınırlarını yeniden tartışmak kalıyor.

[1] Gordon, E., 2008. The Geography of Virtual Worlds: An Introduction, Space and Culture; Vol.11; 200.
[2] Bardzell, S. & Odom, W., 2008. The Experience of Embodied Space in Virtual Worlds An Ethnography of a Second Life Community, Space and Culture, Vol.11, 239.
[3] Kremen, L. 2007. A Second Life for Big Business, Technology Review, http://www.technologyreview.com/read_article.aspx?id=18016, (22.09.2008) Hof, R.D., 2006. My Virtual Life, BusinessWeek Online, http://www.businessweek.com /magazine/content/06_18/b3982001.htm, (22.09.2008)
[4] Terdiman, D., 2008. The Entrepreneur's Guide to Second Life: Making Money in the Metaverse, Wiley Publishing Inc., Indiana.
[5] http://worlds.ruc.dk/