Kadın ve Tasarım

Tasarım Süreçlerine Stratejik Bakış

Baş Editör

Prof. Dr. İsmail BAKAN

Editörler

Doç. Dr. Günsu YILMA ŞAKALAR

Prof. Dr. Burcu ERŞAHAN

© Copyright 2024

Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ne aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

ISBN
978-625-399-177-7

Kitap Adı
Kadın ve Tasarım -
Tasarım Süreçlerine Stratejik Bakış

Baş Editör
İsmail BAKAN
ORCID iD: 0000-0001-8644-8778

Editörler
Günsu YILMA ŞAKALAR
ORCID iD: 0000-0002-6635-5010
Burcu ERŞAHAN
ORCID iD: 0000-0003-2546-0567

Yayın Koordinatörü
Yasin DİLMEN

Sayfa ve Kapak Tasarımı
Akademisyen Dizgi Ünitesi

Yayıncı Sertifika No
47518

Baskı ve Cilt
Vadi Matbaacılık

Bisac Code
ART000000

DOI
10.37609/akya.337

Kütüphane Kimlik Kartı
Kadın ve Tasarım-Tasarım Süreçlerine Stratejik Bakış / ed. İsmail Bakan,
Günsu Yılma Şakalar, Burcu Erşahan.
Ankara : Akademisyen Yayınevi Kitabevi, 2024.
338 s. : fotoğ, tablo, şekil. ; 160x235 mm.
Kaynakça ve İndeks var.
ISBN 9786253991777

GENEL DAĞITIM
Akademisyen Kitabevi A.Ş.

Halk Sokak 5 / A Yenişehir / Ankara
Tel: 0312 431 16 33
siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

Önsöz

Baş Editörden…

Multidisipliner bağlamda kurgulanmış, Kadın ve Tasarım isimli bu kitap; tüm bölümler disiplinlerarası bağlamda kadın dünyasında birçok alanda uygulanan stratejileri gündeme getirerek bir bütün halinde sizler için hazırlanmıştır. Kitabın her bir bölümü, Türkiye'deki ve dünyadaki kadınların ekonomik ve sosyal yaşamdaki rolleri, karşılaştıkları güçlükler ve bu güçlüklere sundukları çözümler ile oluşturmuş oldukları stratejilere kadar geniş bir spektrumda konuları kapsamaktadır. Her bir bölüm, kadınların tasarım ve üretim süreçlerindeki etkilerini ve bu süreçlerde karşılaştıkları zorlukları disiplinlerarası bir yaklaşımla incelemektedir.

Kitap aynı zamanda kadın özelinde bakış açısıyla bilimsel anlamda yazılan ilk kitap olma özelliğini taşımaktadır. Doçentlik başvurularında yer alan Güzel Sanatlar, Eğitim Bilimleri, Mimarlık, Planlama ve Tasarım, Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Temel Alanları içerisinde yer alan Üretim Yönetimi Bilim/Sanat Alanında Operasyon Stratejisi, Görsel İletişim Tasarımı Bilim/Sanat Alanında *Çizgi Film (Canlandırma) / Animasyon,* İç Mimarlık Bilim/Sanat Alanında *İç Mimari Tasarım, İç Mimarlıkta Ekoloji, Sürdürülebilirlik ve Enerji Etkin Tasarım, İç Mimarlık Eğitimi,* Pazarlama Bilim/Sanat Alanında *Tüketici Davranışları, Pazarlama Araştırmaları, Reklam, Pazarlama İletişimi, Dijital Pazarlama,* Sinema Bilim/Sanat Alanında *Belgesel Film, Film Yapım-Yönetimi, Video Tasarımı,* Plastik Sanatlar Bilim/Sanat Alanında *Resim,* Tasarım Bilim/Sanat Alanında *Tekstil ve Moda Tasarımı,* Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim/Sanat Alanında *Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi***,** Yönetim ve Organizasyon Bilim/Sanat Alanında ise *Örgütsel Davranış, Girişimcilik, İnsan Kaynakları Yönetimi ve Stratejik Yönetim* anahtar kelimelerini içermektedir.

Uzun süredir üzerinde titizlikle çalışmış olduğumuz bu kitabın, bilim dünyasına multidisipliner çalışmalara katkı yapacağına dair inancım sonsuzdur. Bilime ışık tutması dileğiyle…

Prof. Dr. İsmail BAKAN
Baş Editör
Temmuz 2024 / Kahramanmaraş

Editörlerden…

Değerli Okuyucular,

"Kadın ve Tasarım" isimli bu değerli eserin editörleri olarak, sizlerle bu kitabın genel çerçevesini ve içeriğini paylaşmaktan onur duymaktayız. Elinizdeki bu kitap; Güzel Sanatlar, Mimarlık, Planlama ve Tasarım, Eğitim Bilimleri, Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler gibi geniş bir yelpazede kadın özelindeki disiplinlerarası araştırmaları içermektedir. Bu çeşitlilik, kitabın multidisipliner bir anlayışla kurgulanmış olmasının birer yansımasıdır.

Kitapta yer alan bölümler, farklı disiplinlerden araştırmacılar tarafından kaleme alınmış olup, her biri kendi alanında derinlemesine analizler ve stratejik değerlendirmeler sunmaktadır. Kadınların tasarım dünyasındaki yerini, üretim süreçlerini ve stratejilerini farklı perspektiflerden ele alarak, okuyuculara zengin bir bilgi birikimi sunmayı amaçlamaktadır.

Birbirinden farklı alanlarda 14 bölüm ve 24 araştırmacının yer aldığı bu kitap içerisinde; *"Tasarım Yönetiminde Kadın: Blokzincir Teknolojileri, Nitelikli Fikri Tapu (NFT) ve Sanal Evren", "Kadın Müzik Üreticiliğinde Beste Yapma Süreçlerinin Tasarımı ve İzledikleri Stratejiler"e, "Kadın Kooperatiflerinin Yönetimsel Anlamda Ekonomik ve Sosyal Yaşamda Rolü ve Önemi"nden "Kadın Tüketiciler Tasarım Dünyasının Neresinde? Cinsiyet Üzerinden Ürün Tasarımına Kritik Bir Bakış"*a kadar çeşitli açıdan geniş bir yelpazede konu başlıkları yer almaktadır. Her bölüm, kadınların yaratıcı süreçlerdeki rollerini, karşılaştıkları zorlukları ve geliştirdikleri stratejileri disiplinlerarası bir bakış açısıyla incelemektedir. Örneğin, "Türk Moda Dünyası Tasarım Süreçlerinde Kadın Tasarımcıların Önemi" başlığı altında, moda dünyasında kadın tasarımcıların katkıları ve bu süreçlerdeki stratejik yaklaşımları detaylandırılmaktadır.

"Güncel Sanatta Farklı Pratikleri Kullanan Kadın Sanatçılar ve Tasarım Süreçlerinde İzledikleri Stratejiler" başlıklı bölümde, günümüz sanat dünyasında kadın sanatçıların çeşitli pratikleri nasıl kullandıkları ve bu süreçlerdeki stratejik yaklaşımları ele alınmaktadır. Ayrıca, *"Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Femvertising Kavramının Stratejik Açıdan Değerlendirilmesi: Reklam Örnekleri İncelemesi"* bölümünde, kadın odaklı reklamcılık anlayışını içeren femvertising kavramının reklam stratejileri üzerindeki etkisi incelenmektedir.

"Beyaz Perdenin Ardındaki Güç: Kadın Senaristlerin Sinema/Dizi Sektöründe Edindikleri Tecrübelere Stratejik Bakış" başlıklı bölüm, kadın senaristlerin sinema ve dizi sektöründe karşılaştıkları deneyimleri stratejik bir perspektifle ele almaktadır. *"Bilgi İletişim Teknolojilerinde Feminizasyon U Hipotezinin Geçerliliği Panel Veri Analizi"* ise, bilgi iletişim teknolojilerinde kadınların rolünü ve bu alanlardaki hipotezlerin geçerliliğini analiz etmektedir.

"Kadın Tasarımcılar: İç Mimaride Kadının Eli" başlıklı bölümde iç mimaride kadın tasarımcıların ürünleri ile ilgili geniş bilgi sahibi olma fırsatını sunmaktadır. "Dijital Oyun Tasarımı Alanında Kadın Stratejileri"nde dijital dünyanın olanaklarını kullanan kadınların izledikleri stratejiler örneklerle anlatılmaktadır. *"Türkiye'de İşgücü Piyasalarında Kadınların Yeri ve Dijital Teknolojileri Bağlamında Artırılmasına Yönelik Öneriler"* başlıklı bölümde kadınların işgücü piyasalarında dijital teknolojilerin artırılmasına yönelik bakış açıları sunulmaktadır.

"Kadınların İstihdamında Mesleki Eğitim Merkezlerinin Yeri ve Öneminin İstihdam Stratejileri Kapsamında Değerlendirilmesi" başlıklı bölüm, mesleki eğitim merkezlerinin kadın istihdamındaki gücü ve önemi ile ilgili önemli ip uçları vermektedir. *"Kadın Girişimcilerde Liderlik Stratejileri"* başlıklı bölümde ise; liderlik stratejilerinin kadın girişimcilerce ne şekilde uygulandığından bahsedilmektedir.

Kitabın her bir bölümü, okuyuculara kadınların yaratıcı süreçlerdeki rolünü ve bu süreçlerde izledikleri stratejileri disiplinlerarası bir perspektifle sunmayı amaçlamaktadır. Kadınların tasarım dünyasındaki yerini ve önemini daha iyi anlamamıza katkı sağlayacağını umduğumuz bu değerli çalışmada emeği geçen tüm araştırmacılara teşekkür eder, siz değerli okuyucularımıza keyifli ve ilham verici bir okuma deneyimi dileriz.

Saygılarımızla,

Doç. Dr. Günsu YILMA ŞAKALAR
Prof. Dr. Burcu ERŞAHAN
Temmuz 2024 / Kahramanmaraş

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM 1 Tasarım Yönetiminde Kadın: Blokzincir Teknolojileri, Nitelikli Fikri Tapu (NFT) ve Sanal Evren 1
Bahadır UÇAN

BÖLÜM 2 Kadın Müzik Üreticiliğinde Beste Yapma Süreçlerinin Tasarımı ve İzledikleri Stratejiler 7
Günsu YILMA ŞAKALAR
Melek Ayçin YILDIRIM

BÖLÜM 3 Türk Moda Dünyası Tasarım Süreçlerinde Kadın Tasarımcıların Önemi 21
Mine CERANOĞLU TERECE

BÖLÜM 4 Güncel Sanatta Farklı Pratikleri Kullanan Kadın Sanatçılar ve Tasarım Süreçlerinde İzledikleri Stratejiler 53
Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ

BÖLÜM 5 Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Femvertising Kavramının Stratejik Açıdan Değerlendirilmesi: Reklam Örnekleri incelemesi 91
Esra AYAZ
Cansu BİRİN ATILGAN

BÖLÜM 6 Beyaz Perdenin Ardındaki Güç: Kadın Senaristlerin Sinema / Dizi Sektöründe Edindikleri Tecrübelere Stratejik Bakış 113
Semih KAŞIKÇI

BÖLÜM 7 Stratejik Yönetimi Açısından Bilgi İletişim Teknolojilerinde Feminizasyon U Hipotezinin Geçerliliğinin Test Edilmesi: Panel Veri Analizi 127
Ayşe ERYER
Arif Selim EREN

BÖLÜM 8 Kadın Tasarımcılar: İç Mimarlıkta Kadının Eli 143
Meryem GEÇİMLİ

BÖLÜM 9 Dijital Oyun Tasarımı Alanında Kadın Stratejileri 159
Mehmet Şahin SOLAK
Can MEŞE
Yusuf İslam BOLAT

BÖLÜM 10 Türkiye'de İşgücü Piyasalarında Kadınların Yeri ve Dijital Teknolojiler Bağlamında Artırılmasına Yönelik Öneriler 177
Arif Selim EREN
Ayşe ERYER

BÖLÜM 11 Kadınların İstihdamında Mesleki Eğitimin Yeri ve Öneminin İstihdam Stratejileri Kapsamında Değerlendirilmesi 219
Burcu ERŞAHAN
Yağmur MATYAR TANIR

BÖLÜM 12 Kadın Girişimcilerde Liderlik Stratejileri 237
Mustafa Tuncer OKUMUŞ

BÖLÜM 13 Kadın Kooperatiflerinin Yönetimsel Anlamda Ekonomik ve Sosyal Yaşamda Rolü ve Önemi 261
İsmail BAKAN
Makbule ERMAN

BÖLÜM 14 Kadın Tüketiciler Tasarım Dünyasının Neresinde? Cinsiyet Üzerinden Ürün Tasarımına Kritik Bir Bakış 277
Mustafa ASLAN
Çağrı Selman İĞDE
Elif KOCAGÖZ

YAZARLAR

Mustafa ASLAN
Doktora Öğrencisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı

Dr. Öğr. Üyesi Cansu BİRİN ATILGAN
Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü

Dr. Esra AYAZ
Bağımsız Araştırmacı

Prof. Dr. İsmail BAKAN
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü

Doç. Dr. Yusuf İslam BOLAT
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

Doç. Dr. Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

Doç. Dr. Arif Selim EREN
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Uluslararası Ticaret ve Lojistik Bölümü

Makbule ERMAN
Doktora Öğrencisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü

Dr. Ayşe ERYER
Bağımsız Araştırmacı

Prof. Dr. Burcu ERŞAHAN
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Uluslararası Ticaret ve Lojistik Bölümü

Doç. Dr. Meryem GEÇİMLİ
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

Çağrı Selman İĞDE
Doktora Öğrencisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Ana Bilim Dalı

Arş. Gör. Semih KAŞIKÇI
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Doç. Dr. Elif KOCAGÖZ
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, İşletme Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Can MEŞE
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Tuncer OKUMUŞ
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Endüstri ve Örgüt Psikolojisi Ana Bilim Dalı

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Şahin SOLAK
Kahramanmaraş İstiklal Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

Arş. Gör. Yağmur MATYAR TANIR
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Uluslararası Ticaret ve Lojistik Bölümü

Doç. Dr. Mine CERANOĞLU TERECE
Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü

Doç. Dr. Bahadır UÇAN
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü

Doç. Dr. Günsu YILMA ŞAKALAR
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bölümü

Melek Ayçin YILDIRIM
Yüksek Lisans, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müzik Ana Bilim Dalı

BÖLÜM 1

Tasarım Yönetiminde Kadın: Blokzincir Teknolojileri, Nitelikli Fikri Tapu (NFT) ve Sanal Evren

Bahadır UÇAN [1]

GİRİŞ

Tasarım çok boyutlu bir kavram olarak ele alındığında fikir, planlama, organizasyon, üretim ve denetim basamaklarının bütününü kapsamaktadır. Bu bağlamda tasarım planlı bir yönetime ihtiyaç duyar. Yönetim işlevi, karikatürize şekilde biçimlendirilen "işçiye hükmeden patron" gibi bir çizginin çok uzağında yer almakta ve bunun tam tersi şekilde yöneticilik meselesi bir işin belirli bir akışını kontrol eden çalışan olmaktan çok daha zorlukları barındıran bir yapıyı doğurmaktadır. Sözgelimi nitelikli bir çalışan olmak birtakım ciddi süreçlerden geçmeyi, disiplin içinde tarif edilen alanda üretmeyi, vb. durumları gerektirmektedir. Ancak yönetici olmak ise tüm bu durumlara hakim olmayı ve sürecin bütününü planlayan bir üst bakış ve vizyona sahip olmayı gerekli kılar. Çalışanlar arası uyumlu bir işbirliği sürecini yönetmekten yoksun bir yönetici sürdürülebilir bir kalkınmaya erişmekten çok uzakta kalacaktır. Tasarım yönetimi de tüm bu süreçlerden farklı olmamaktadır. "Kadın" bu süreçlerin neresindedir? Bu sorunun cevabını ise hiç tereddüt etmeden vermek gerekir: her basamağında. Kadın, büyük üstat Neşet Ertaş'ın deyişinde olduğu gibi "kadın insandır, biz insanoğlu" noktasındadır.

Tasarım yönetimi perspektifinde gelişen teknolojiler ve yeni kavramlar, kadın estetiğinin gerekliğini bir kez daha ortaya koymaktadır. Bu bölümde kadın, tasarım ve yönetim kavramları güncel teknolojiler ekseninde değerlendirilmeye çalışılmış ve örneklem olarak İstanbul Blokzincir Kadınları Derneği seçilmiştir. Derneğin içerik koordinatörlerinden Bahar Özden YILDIRIM ile söyleşi gerçekleştirilmiştir.

[1] Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, bucan@yildiz.edu.tr, ORCID iD: 0000-0003-4062-0469.

BLOKZİNCİR TEKNOLOJİLERİ

Günümüzde farklı sanal para birimlerinin üretilmesi ve borsalar üzerinden birim değiştirerek yaygınlaşması ile dünyada sanal paraya ilgi ve yatırım artmıştır. Sanal para alışverişinin temelini merkezi olmayan bir onaylama mekanizması oluşturmaktadır. Kripto paranın da temelini oluşturan sayısal değerlerin güvenli alışverişini sağlayan blokzinciri kavramının incelenmesi ve yakın gelecekteki muhtemel uygulama alanlarının belirlenmesidir (Kırbaş, 2018). Bu bağlamda blokzincir teknolojileri yeni dünya düzeninin anahtar kavramlarından biri olmaktadır. Nakamoto blokzinciri, yapılan her işlem bilgisinin ağdaki katılımcılar tarafından kaydedildiği ve paylaşıldığı dağıtılmış bir veri yapısı olarak tanımlamıştır (Nakamoto, 2018; Tanrıverdi vd., 2019). Beck ise blokzinciri, ağdaki çok sayıda düğüm tarafından güvenli ve tutarlı işlemlerin yapılmasını sağlayan bir veritabanı olarak görmektedir (Beck, 2018). Zheng ve diğ. blokzinciri, onaylanan tüm işlemlerin blok listeleri halinde depolandığı ve yeni bloklar eklendikçe çoğalan bir veri sistemi olarak değerlendirmişlerdir (Zheng vd., 2017). Reyna ve diğ. göre blokzinciri, işlemlerin güvenirliğinin ağdaki paydaşlar tarafından doğrulandığı dağıtılmış, şeffaf, değiştirilemez ve güvenli bir veri setidir (Reyna vd., 2018). Glaser'e göre blokzincir, kullanıcıları arasında paylaşılan ve bir aracı veya merkezi otoriteye ihtiyaç duymadan değerli varlıkların kayıtlarının kamuya açık ve takma isimlerle kaydedildiği bir veritabanıdır (F. Glaser, 2017). Tama ve diğ. tarafından blokzincir, temel niteliği veri bütünlüğü sağlamak olan, dağıtılmış bir yazılım sisteminin bir parçası olarak görülmüştür (Tama vd., 2017). Birtakım araştırmacılar ise blokzincirin ayrıntılı bölümlerini görmezden gelerek blokzincir tekonojisindeki veri bütünlüğüne dikkat çekmektedir (Tanrıverdi vd., 2019). Örneğin Halpin ve diğ. blokzinciri yalnızca kriptografik olarak doğrulanabilir bir veri listesi olarak isimlendirmektedir (Halpin & Piekarska, 2017).

Blokzincir teknolojileri üzerine farklı tanımlamalar ve yaklaşımlar geliştirilmiş olmakla birlikte blokzincirin bağımsız ve doğrulanabilir internet nesneleri odağında şekillenen, Web 1.0 ve Web 2.0 modellerinden farklılaşan konumu, blokzinicirin derin araştırmaların konusu olacağı gerçeğini doğurmaktadır. Web 1.0 teknolojisinin tek taraflı bir etkileşim sunması ya da Web 2.0 yapısının ise ikili etkileşimi uygulamanın izin verdiği ölçüde (Bkz. sosyal medya ağları örnekleri) ve veri gizliliğini sorgulatacak biçimde sağlaması, Web 3.0 dönemine adım olarak görülen blokzincir teknolojilerinin değerini ve önemini arttırmaktadır.

NİTELİKLİ FİKRİ TAPU (NFT)

Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi Başkanı Koç, "NFT" teriminin Türkçe karşılığı için önerileri Türk Dil Kurumu ile paylaşarak ortak bir çalışma başlattıklarını belirterek, nihai kararı "Nitelikli Fikri Tapu"dan yana kullandıklarını bildirmiştir (Anadolu Ajansı, 2024). Nitelikli Fikri Tapu (NFT) sanat eserleri, koleksiyon parçaları ve oyun içi öğeler gibi nesneleri temsil eden dijital varlıklardır. Çoğunlukla kripto para birimiyle çevrimiçi olarak alınıp satılırlar ve genellikle bir blockchain üzerindeki akıllı sözleşmelerle kodlanırlar (Nadini vd., 2021).

Sanal Evren

Sanal evren pandemi sonrası dijital alanlardaki gelişmelerle birlikte kullanımı ve uygulamaları yaygınlaşan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Mark Zuckergerg'in "metaverse" açıklamasıyla birlikte dünyada ilgi uyandırdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Sanal evren, bu kavramın Türkçeleştirilmiş bir üst başlığı olarak görülebilir. Decentraland, Sandbox, Roblox gibi günümüzün yaygın sanal evren platformları geliştirilmiş ve bu yapılarda çeşitli yeni sosyal deneyim alanları kazandırılmıştır (Uçan, 2023; Ucan, 2024). Sanal evren (metaverse), 200 milyon aboneye hizmet veren Geppetto'da ve sanal alanda bir seçim kampanyası yürüten Animal Crossing'de görüldüğü gibi hızla genişlemektedir. Özellikle Roblox'un aylık aktif kullanıcı sayısı (MAU) 150 milyon olup, ABD'de 9-12 yaş arası çocukların üçte ikisi tarafından kullanılmakta olup kullanıcıların üçte biri 16 yaşın altındadır (Costi vd., 2024; Mancuso vd., 2023). Sanal evren için yapılan ilk çalışmalar 2006'daki Second Life'a odaklanmaktadır. Ancak mevcut sanal evren yapıları çevrimiçi egonun çevrimdışı egodan farklı olmadığı yönündeki Z kuşağının sosyal değerlerine dayanmaktadır (Park & Kim, 2022). Dolayısıyla sosyal etkinliklerin ve içeriklerin oranı arttığı için önceki örneklerden farklılaşmaktadır ve günümüz için yeni bir tanımlamaya ihtiyaç duyulmaktadır (Kemp & Livingstone, 2006).

Sanal evren ekseninde oluşturulan prototip yapılar, ürün ve uygulamalar web 3.0 teknolojisinin entegre olmasından itibaren gerçek kimliğine ve "demokratik" duruşuna sahip olabilecektir. Bununla birlikte alanda yenilikçi çalışmalar ilgi çekmektedir. Roblox ve ona ait oyun dünyası bu örneklerden biri olmaktadır. Özellikle genç izleyici ve oyuncu kitlesine sahip olmasıyla dikkat çeken Roblox uygulamayı kullananların hem oyuncu hem de oyun üreten tarafta olmalarını sağlayabilmektedir.

İstanbul Blokzincir Kadınları Derneği

İstanbul Blokzincir Kadınları Derneği ya da bilinen adıyla Istanbul Blockchain Women, kadınların blokzincir teknolojisi, kripto paralar sektöründe istihdamını arttırmak ve bu alanda cinsiyetten bağımsız bir bilinç oluşturma amacıyla çalışmalar yürüten bir sivil toplum örgütüdür. Kadınların blokzincir teknolojisinde varlığının artıyor olmasının sektörü nasıl etkilediğine ilişkin tartışmalar yürüten, eğitici seminerler, proje ve araştırma çalışmaları üreten Istanbul Blockchain Women, sektörden profesyonelleri bünyesinde barındıran bir iletişim ağı topluluğu olma görevini de görmektedir (Istanbul Blockchain Woman, 2024). Derneğin içerik koordinatörlerinden Bahar Özden YILDIRIM, tasarımcıların blokzincir sektöründe yer alan en önemli rollerden birine sahip olduklarını belirtmektedir. Yıldırım'a göre, blokzincir teknolojisinin yaratacağı gerçek devrim, günlük yaşantıya entegre edilebildiği durumlarda ortaya çıkacaktır. Bunu sağlayacak yollardan biri de, potansiyeli bu çok yüksek olan teknolojinin, hedef kitleye yönelik bilgisellerinin, tasarımcılar tarafından kullanıcı deneyimi bağlamında yorumlanması olacaktır. Toplumun büyük kesimine hitap edebilen merkeziyetsiz uygulamaların geliştirilebilmesi ve başarılı olabilmesi için kullanılabilirlik, kolay anlaşılabilirlik ve bu sistemlerin yaşantılara nasıl entegre edilebileceğinin önem taşıdığını belirten Yıldırım, bu konularda son kullanıcıya fikir kıvılcımı vermek ve sadakatlerini kazanmanın, meraklı tasarımcıları istihdam etmekle kolaylaşan bir süreç olabileceğini düşünmektedir (Yıldırım ile Röportaj, 05.02.2024). Tasarımcılar, çeşitli NFT pazar yerlerinde piyasaya sunulan NFT projeleri için de en çok aranan kişilerdir. Projenin niteliği ve alıcılara neler sunduğu satışta büyük payı kaplamakla birlikte, tasarımın pek çok açıdan dikkat çekici olması da etkili olmaktadır. Yine NFT olarak bireysel eserlerini üreten kadın sanatçılar da, teknolojinin sunduğu özgürlüğün bir getirisi olarak sosyal medya kullanım yetenekleriyle doğru orantılı şekilde isim yapabilmektedirler. Bu alanda yeteri kadar öne çıkamayan ancak yetenekli kadın NFT sanatçılarından oluşan bir sergi düzenleyen Paris Hilton da, sektörü yakından takip eden isimlerdendir. Topluma mâl olmuş insanların bu konuda bilinç yaratmak için aksiyon almaları pozitif etkinin katlanarak çoğalmasını sağlayacaktır (Yıldırım ile Röportaj, 05.02.2024).

SONUÇ

Film endüstrisinin sıklıkla 'gelecek' olarak işlediği teknolojik çağa gün geçtikçe yaklaşılırken, blokzincir teknolojisi bu doğrultuda gelişmeye en müsait araç ola-

rak karşımıza çıkmaktadır. Hali hazırda sağlık, ekonomi, tedarik zinciri, depolama sistemleri gibi pek çok alanda kullanılmakta olan blokzincir teknolojisinin potansiyelinin yüksek olması ve henüz bu potansiyele ulaşmamış olması heyecan vericidir. Blokzincir teknolojisinin sunduğu merkeziyetsiz dünyanın kilidi açılmış, geliştiriciler tarafından inşasına devam edilmektedir. Ancak bu merkeziyetsiz dünyanın cinsiyetten de bağımsız bir ekosistem olabilmesi, küreselleşmeyi daha anlamlı kılmak için gidilmesi gereken bir yol olarak gözükmektedir. Blokzincir alanında nitelikli kadın geliştirici, konuşmacı, eğitimci vb. bulunsa da, sektördeki kadın popülasyonunun oldukça az olması dikkat çekicidir. Dolayısıyla sadece mühendislere değil, hukukçulara, sosyologlara, içerik üreticilere, tasarımcılara, sanatçılara, iş geliştirme uzmanlarına ihtiyaç vardır. NFT'lerin, blokzincir teknolojisinin sunduğu bir sertifikalama sistemi olarak sanatın pek çok alanıyla entegrasyonu sağlanabildiğinden, bağımsız kadın sanatçılar dijital sanat eserlerini NFT pazarına sunarak alanda yer edinebilmektedirler. Henüz gelişmekte olan bir alan olduğundan, regülasyonların tamamlanması yönünde en doğru adımların atılabilmesi için bu alana meraklı hukukçulara da ihtiyaç bulunmaktadır. Bu noktada disiplinlerarası iş birliğine elverişli bir teknoloji, aynı şekilde farklı alanlardan kadınları da bünyesinde bulundurmalıdır.

KAYNAKLAR

Altaiy, M., Yıldız, İ., & Uçan B. (2023). Malware detection using deep learning algorithms. *AURUM Journal of Engineering Systems and Architecture*, 7(1), 11-26.

Anadolu Ajansı Haberi. (2024, 29 Nisan). *NFT'nin Türkçe karşılığı nitelikli fikri tapu olarak belirlendi*. https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/nftnin-turkce-karsiligi-nitelikli-fikri-tapu-olarak-belirlendi/2570316

Beck, R. (2018). Beyond bitcoin: The rise of blockchain World. *Computer*, 51(2), 54–58.

Cagnina, M., R., & Poian, M. (2007). How to compete in the metaverse: The business models in second life. U Udine Econ. Work. Paper, Udine, Italy, Tech. Rep. 01-2007, doi:10.2139/ssrn.1088779.

Costi, D., Diodato, F., Fanfoni, A., & Ortolan, E. (2024). Smart city or wise town? Conversations on the city of the fourth industrial revolution. *In Smart City: A Critical Assessment* Springer Nature Switzerland. 37-76.

Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). *Metaverse for social good: A university campus prototype*, *in Proc*. 29th ACM Int. Conf. Multimedia, 153–161.

Glaser, F. (2017). *Pervasive decentralisation of digital infrastructures: A framework for blockchain enabled system and use case analysis*, HICSS.

Halpin, H., Piekarska, M. (2017). *Introduction to security and privacy on the blockchain*. IEEE European Symposium on Security and Privacy Workshops (EuroS&PW), 1-3.

Istanbul Blockchain Woman. (2024, 29 Nisan). https://istanbulblockchainwomen.org/

Kemp, J., & Livingstone, D. (2006). *Putting a second life "metaverse" skin on learning management systems*. In Proceedings of the Second Life education workshop at the Second Life community convention (Vol. 20). The University of Paisley.

Kırbaş, İ. (2018). Blokzinciri teknolojisi ve yakın gelecekteki uygulama alanları. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi,* 9(1), 75-82.

Knapp, A. (2018). *How roblox is training the next generation of gaming entrepreneurs.* USA:

Forbes. Retrieved from https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/09/17/how-roblox-is-training-the-next-generation-of-gaming-entrepreneurs/?sh=7090c98e51a9

Long, R., U. (2019). *Roblox and effect on education*. Publication Number 10.13140/RG.2.2.33057.97129 [Master's thesis, Drury University].

Mancuso, I., Petruzzelli, A., M., Panniello, U., & Nespoli, C. (2023). A microfoundation perspective on business model innovation: The cases of roblox and meta in metaverse. *IEEE Transactions on Engineering Management*. 1-14. https://doi.org/10.1109/TEM.2023.3275198.

Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F., Martino, M., Aiello, L. M., & Baronchelli, A. (2021). Mapping the NFT revolution: Market trends, trade networks, and visual features. *Scientific Reports,* 11(1), 1-11. https://doi.org/10.1038/s41598-021-00053-8.

Nakamoto, S. (2018, October 8). *Bitcoin: A Peer-to-peer electronic cash system.* http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1. 221.9986.

Park, S., M., & Kim, Y., G. (2022). A metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *in IEEE Access*, vol. 10, pp. 4209-4251, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3140175.

Reyna, A., Martín, C., Chen, J., Soler, E. & Díaz, M., (2018). On blockchain and its integration with IoT challenges and opportunities. *Future Generation Computer Systems,* 88, 173–190.

Roblox Blog, Roblox Corp., (2022). Accessed: Nov. 1, 2021. [Online]. Available: https://blog.roblox.com/

Tama, B., A., Kweka, B., J., Park, Y., & Rhee, K., H. (2017). *A critical review of blockchain and its current applications*. 2017 International Conference on Electrical Engineering and Computer Science (ICECOS), 109–113.

Tanrıverdi, M., Uysal, M., & Üstündağ, M. T. (2019). Blokzinciri teknolojisi nedir? Ne değildir ?: Alanyazın incelemesi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, *12*(3), 203-217.

Ucan, B. (2024). Generation of character designs based on Pre-Islamic beliefs of Turks. *International Journal of Religion*, 5(5), 746-757.

Uçan, B. (2023). *Sanal evrende mitoloji temalı içeriklerin incelenmesi: Roblox örneği*. Görsel Sanatlarda Güncel Uygulamalar, Editör: Fikri Salman, Uğur Bakan, Ufuk Bakan, E. Nilüfer Üstündağ, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Yayın no: 37. E-ISBN: 978-605-72469-3-6.

Ültay, E., Akyurt, H., & Ültay, N. (2021). *Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi*. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188-201.

Yıldırım ile Röportaj (2024). *Tasarımcı Bahar Özden Yıldırım ile röportaj*. Kayıt ve Söyleşi Tarihi: 05.02.2024.

Zheng, Z., Xie, S., Dai, H., Chen, X., & Wang, H. (2017). *An overview of blockchain technology: Architecture, consensus, and future trends*", Proceedings - 2017 IEEE 6th International Congress on Big Data, BigData Congress 2017, 557–564.