

# **Kültür Turizminin Seyahat Kısıtlamalarından Kurtarılmasında Sanal Gerçeklik Kullanımı**

**Dr. Muhammet Hamdi KAN**

**Akdeniz Üniversitesi**

Proje kapsamında öncelikle çalışmaya konu alanın (Letoon Antik Kenti Tapınaklar Alanı) belgelemesine yönelik çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Proje ekibi tarafından alana gerçekleştirilen ilk seyahat ile projeye konu tapınaklara ait gerekli çizimler elde edilmiş, fotoğrafla belgeleme çalışmaları gerçekleştirilmiş ve keşifte bulunulmuştur. Elde edilen verilerin dijital ortama aktarılması ve bilgisayar ortamında işlenmesi alandaki imkânlarla mümkün olmadığından başta planlanandan daha kısa ve sık ziyaretlerde bulunulması gerekmiştir. İHA ile hava çekimleri, fotogrametriye yönelik yer fotoğraflarının alınması, 3D dijital rekonstrüksiyonlar için doku fotoğraflarının çekilmesi, yine bu rekonstrüksiyonlar için yapılara ait mimari parçaların incelenmesi, detay çizimlerinin yapılması ve yeniden kurmaların oluşturulması ile bu çalışmalarda elde edilen verilerin doğrulanması, düzeltilmesi, tamamlanması gibi çalışmaların her biri için alana ziyaretler gerçekleştirilmiştir. Projeye konu alandan toplanan verilerin istenilen nicelik ve niteliğe ulaşmasıyla birlikte bu verilerin işlenmesine geçilmiş ve bu çalışma da iki ayrı kol halinde gerçekleştirilmiştir. Fotogrametri ve uzaktan algılama yazılımları ile projeye konu alanın güncel kondisyonunun 3D modeli oluşturulmuştur. Bu sırada 3D modelleme yazılımları ile de yine söz konusu alanın dijital rekonstrüksiyonu yapılmış ve bu iki ayrı ayaktan elde edilen içerikler tek platformda birleştirilmiştir. Sonraki aşama, bu içeriklerin sanal gerçeklik ortamına aktarılması olmuştur. Bu aşamada iki farklı platform için, söz konusu platformların yeterlilikleri baz alınarak iki farklı içerik üretilmiştir. Proje ekibinin elinde bulunan mobil cihazın (Oculus Quest) teknik yeterliliğinin üzerine çıkmamak adına bu cihaz için 360° fotoğraflar arasında geçiş yapılmasını öngören bir prensip benimsenmiş ve buna yönelik olarak da toplam 12 adet 360° fotoğraf, bir rotayı takiben sıralı olarak yüklenmiştir. Daha güçlü platformlar için ise ".exe" uzantılı bir uygulama dosyasında, kontrolü tamamen ziyaretçiye bırakan ve etkileyici bir animasyonla alanın güncel haliyle dijital rekonstrüksiyonu arasında geçiş yapan bir içerik üretilmiştir. Anket çalışması için mobil cihaz (Oculus Quest) ve 360° fotoğraflardan üretilen içerik kullanılmışken, daha güçlü olan içerik ile ilgili görüşler ise birebir görüşme yoluyla elde edilmiştir. Ortaya çıkan sonuçlar, dijital miras içerikleri ve bunların kullanıldığı sanal gerçeklik uygulamalarının bilimsel ve kavramsal öneminin yanında ve hatta ötesinde ziyaretçi algısı ve kullanıcı talebi açısından da büyük potansiyele sahip olduğu ve hızla fakat kaliteden ödün vermeden geliştirilmesinin ülke çıkarları için önemini ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Miras, Sanal Gerçeklik, Kültür Turizmi, Letoon, Arkeoloji