

METaverse'DE RUHSAL EVREN ÖRNEKLERİ: EVOL VR VE CARDOLORDZ

Gülenay PINARBAŞI
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye
gulenay.pinarbasi@comu.edu.tr
https://orcid.org/0000-0002-8758-287X

| | |
|-------------|--|
| <i>Atıf</i> | Pınarbaşı, G. (2022). Metaverse'de Ruhsal Evren Örnekleri: Evol VR ve Cardolordz. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (3), 721-733. |
|-------------|--|

ÖZ

Bu çalışmada 21. yy'a damgasını vuracak gibi duran Metaverse kavramı ve Metaverse'de tanrı avatarlar kültür endüstrisi bağlamında değerlendirilmiştir. Metaverse, sosyalleşme, alış-veriş, eğitim, kültürel etkileşimde bulunmak, çalışmak vb. gibi birçok faaliyeti kapsayan, ikinci bir evren olarak takdim edilmektedir. Makalede, Metaverse ve özellikleri, Web 3 ve NFT gibi yeni teknolojiler, bu teknolojilerin ilk örnekleri ve olası risklerine yer verilirken meditasyon ve tanrı avatarlarının nasıl takdim edildiği örnekler üzerinden açıklanmıştır. Araştırma sonucunda kimlik, aidiyet, tercihler bağlamında NFT'ler aracılığıyla web 1.0- 2.0 teknolojilerindeki üretime benzer izlere rastlanılmıştır. Dijital iletişimin çoklu ve çelişkili yapısı Metaverse ile devam etmektedir. Ağ teknolojilerinin benzeri görülmemiş bir gelişmişlik düzeyine ulaşmasına hız kavramı ışığında dikkat çekilmeye çalışılmış, bunların blok zincir üzerinde kurgulanırken ekonomik ederlerinin altı çizilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Metaverse, Ruhsal Evren, Evolvr, Cardalordz.*

EXAMPLES OF THE SPIRITUAL UNIVERSE IN METaverse: EVOL VR AND CARDOLORDZ

ABSTRACT

In this study, the concept of Metaverse, which seems to leave its mark on the 21st century, and god avatars in Metaverse are evaluated in the context of the culture industry. Metaverse, socializing, shopping, education, cultural interaction, work, etc. It is presented as a second universe that includes many activities such as in the article, Metaverse and its features, new technologies such as Web 3.0 and NFT, the first examples of these technologies and possible risks are explained, and how god avatars are constructed through examples. As a result of the research, traces of products similar to production in web2.0 technologies were found through NFTs. It has been tried to draw attention to the unprecedented level of development of network technologies in the light of the concept of speed, and their economic value has been underlined while they are being built on the blockchain.

Keywords: *Metaverse, Sprituel Universe, Evolvr, Cardalordz.*

GİRİŞ

İletişim ve iletişim araçları, 19. yy ve 20. yy olduğu gibi 21' yy'a da damgasını vurmaktadır. Antik Mısır hiyerogliflerinden internete uzanan iletişim teknolojilerindeki gelişmeler insani ve toplumsal deneyimlerde köklü değişimlere yol açmışlardır. 19.yy'dan beri modernliğin teknoloji üzerinde inşa edildiği düşüncesi hâkimken bunun karşısında iktidar, güç ilişkileri ve sınıfsal dinamikleri dikkate alan eleştirel yaklaşımlar teknolojinin bu bağlamda değerlendirilmesi ile ilgili derinlemesine analizler yapmışlardır (Timisi, 2016, 8). 1990'larla beraber Web 1.0 ile başlayan süreç, Web 2.0 ve Web 3.0 ile

devam ederken bu yeniçağda, bireyler ve topluluklar, Microsoft, Apple, Google ve Meta (Facebook) (URL-1) gibi güçlü küresel şirketlerin sunduğu sayısız dijital araç ve platform aracılığıyla etkileşime girmektedir. Ancak bunu yaparken, işçiler, tüketiciler ve vatandaşların yaşamları, gözetim kapitalizmi ile adeta kurumsal kontrole tabi hale gelmektedir. Sanal gerçeklik kulaklıkları, üst düzey cihazlar, karmaşık kablolu ve ağır donanım gerektiren yüksek grafikler vs hala pahalı bir aralıktadır (Angelov ve diğerleri, 2020; Castelveccchi, 2016). Bu durum aynı zamanda ekonomik erişim ve eşitsizlikle ilgili soruları da gündeme getirmektedir. Van Dijk'in (2003) dikkat çektiği "dijital bölünme" Web 3.0 için daha fazla gerçekleşecek gibi durmaktadır. Büyük teknoloji şirketlerinin erişim ve veri sağlama kapasitesi göz önüne alındığında, distopik gerçekliğinin başlangıcında olabildiğimiz söylenebilir.

Meta" ve "evren" in birleşimi olan Web 3.0, bütünleştirici ajanların bir şekilde birbirleriyle etkileşime girebilecekleri sürükleyici bir deneyim, gerçek, maddi boyutun ötesinde teknolojik olarak kolaylaştırılmış sanal düzenleme (Ondrejka, 2004, 48) sunuyor. Aynı zamanda evrensel bir simülasyon önerisi olan bu yeni mecrada meta kullanımından elde edilen ekonomik faydalar, iş verimliliğine büyük faydalar beklenmektedir. E-öğrenme e-ticaret uygulamaları ve alternatif varlık sınıfı olarak sanal gayrimenkul geliştirme (Werve, 2021) şu an gündeme gelen en önemli faydaları arasında sayılabilir. Platformların geliştirilmesi gereken birçok noktası olmakla beraber metaverse üzerinde ortaya çıkan kültürle ilgili birçok tartışma konusu mevcuttur (Basu, T, 2021; ayrıca bkz. Garon, 2022). Irkçılık, cinsiyetçilik, nefret söylemi, propaganda, yankı odaları, psikolojik şiddet, moral bozukluğu ve diğer sorunların sanal alemde büyüme riskleri (Franks, 2011; Shriram ve Schwartz, 2017) göz önüne alındığında, toplum için "bilinmeyen toplumsal riskler" barındırdığını söylemek mümkün görünmektedir (Oxford Analytica, 2021). Örneğin Meta'nın ilk testçilerinden biri olan Horizon Worlds, avatarının metaverse içindeki bir yabancı tarafından neredeyse elle arandığını ortaya çıkardı. Meta tarafından onaylanan hadise 26 Kasım 2021'de Meta'nın Horizon Worlds beta testi sırasında gerçekleşti (aktaran: Chadwick, 2021). Ağ tabanlı iletişim teknolojileri siyasi ve iktisadi süreçleri derinden dönüştürdüğü gibi kültürel hayatı da etkilemekte, tüketim alışkanlıklarından dinlere kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. İnternet ve din arasındaki etkileşimin çeşitli boyutları ve tesirleri bulunmaktadır, Metaverse de önümüzdeki yıllarda bu etkileşime yön veren önemli mecralardan olma potansiyeline sahiptir.

Radyo, sinema, televizyon, Web 1.0, Web 2.0 derken Web 3.0'a gelinmiştir. Geline noktada dijitalleşmedeki hız öyle bir hal almıştır ki; bu bir tanımlama gereksinimini ortaya koymuştur. Thomas Friedmann'ın 2005'te "Küreselleşme 3.0" dediği duruma (2005), Klaus Schwab, "Dördüncü Sanayi Devrimi" (2017), Azhar ise 'The Exponential Age' (2021) demektedir. Sürece farklı adlandırmalar yapılarak bir anlamda yeni bir dönem ya da duruma işaret etme gerekliliği ortaya konmaktadır. Değişim, farklı hız ve boyutlarda olsa da tarih boyunca bütün toplumların temel karakteristiğidir. Geleneksel toplumlarda bu değişim, daha uzun sürelerle yayılsa dahi değişim bütün toplumlarda gözlenen bir olgudur. İnsanlık tarihi boyunca değişim hayatın temel dinamiği olmuştur. Ancak geçmiş toplumlarla karşılaştırıldığında, günümüzde yaşanan değişimin en temel özelliği hızıdır (Özkan, 2006: 31-45). Dijitalleşme ve verileştirmeye doğru bu hızlı geçişin yönlendirdiği bu değişiklikler hem dünyada hem Türkiye'de toplumsal etkileri bakımından önemlidir. Çok boyutlu olan bu "yeni" ve "hızlı" değişim döneminin temel belirleyicilerinin iletişim ve ulaşım olanaklarının artması ile paralel olarak ortaya çıkan "hız" niteliği ve bilginin içeriği ve doğruluğudur (Lyotard, 2019: 13). Değişimin hiçbir alanı diğerinden bağımsız değildir. Bireyleri çeşitli bakımlardan etkileyen bu hızlı değişim ve dönüşüm, yaşamın her alanında görüldüğü gibi inançlar sahasında da görülmektedir. İnsanın dış evrenindeki bu hızlı değişim içine yönelik bir hızlı değişim sürecini beraberinde getirmektedir. Kültürel mirasın önemli bir parçasını oluşturan aile kurumu, okul, dîni kurumlar vb. gibi "hafıza kurumları" sosyalleştirici fonksiyonlarından hızla uzaklaşmaktadırlar. İletişim teknolojileri bu ilerleme, değişim baskısı altındaki insanlığa yorumlanamaz bir ortam ve türdeş ve tufan kıvamında bir etki yaratmaktadırlar (Aydınalp, 2004: 52). Schiller, Rudolph Arnheim'den yaptığı alıntıda bu tufan etkisindeki hızda kişilerin gözleri açıkken beyinlerinin pencerelerinin kapandığını vurgulamıştır. Bu kapanış, ifadeler üzerinden değil direkt

duygular üzerinden gerçekleşmektedir (1993: 50). 1930'larda yazılmış iki popüler distopik roman kurgusu, geleceğin nasıl olacağına dair dikkat çekici öngörülerde bulunmuşlardı. George Orwell'in 1984'ü, Aldous Huxley'nin *Cesur Yeni Dünya*'sı insanların artık okumayacakları veya zihinlerini verimli bir şekilde kullanmayacakları kasvetli bir geleceği tasvir ediyordu. Romanlarda yer alan yönetimler bunu farklı stratejilerle başarıyordu. 1984'de insanlar acı çekerek okumaktan ve düşünmekten, Huxley'in *Brave New World*'unda hazza boğularak hakikatten uzaklaşıyorlardı. Kısaca Orwell, toplumu, nefret ettiği şeylerin mahvetmesinden korkarken, Huxley toplumun sevdiği şeylerin mahvedeceğinden korkmaktadır (Postman, 1994:7-8) 1984'teki yönetim, sansür ve insanları yasaklayan katı yasalar kullanarak insanların okumasını engellerken, *Cesur Yeni Dünya* romanındaki yönetim, insanların okumasını ve düşünmesini daha çok oyalama yoluyla engelledi. Öyle ki, insanlar aktif olarak yasak olduğu için değil, artık ilgilenmedikleri ve dikkatleri dağıldığı için okumak istemediler.

Yeni medyanın dolaşıma girmesinden uzun yıllar önce yapılan bu tespitler güncelliğini ve etkisini artırarak sürdürmektedir. Hızlı değişim önce iletişim araçları ile dünyaya sunulmakta ve hazmedilemeyecek ölçüde bir hızla sosyal hayatlara girmektedir. Baudrillard'ın *Simulation and Simulacra* (1983), hayatta kalanları karşı karşıya getiren insanları pillere dönüştüren ve akıllarını sürekli olarak ele geçiren makineler simülasyon benzetmesi de bu hızın çarpıcılığından ve dönüşümün distopyasından bahsetmektedir. Baudrillard, simülakrın simüle edilenin yerini alması ve gerçekmiş gibi muamele görmesi riskleri konusunda o yıllardan uyarılmaktadır (2014). Sanayinin diğer türlerinden olduğu gibi sonuç almayı hedefleyen kültür endüstrisi, bireyleri bu hızlı değişim karşısında hem pasifleştirmekte hem de fiziki çevresine ilgi duymasını azaltmaktadır. Çevresiyle ilgilenmeyen ve hızla değişen, yönsüz insan iletişim teknolojileri ile inşa edilen meta evren gibi çoklu yapılar karşısında bir savunmasızlık içindedir. Dolayısıyla kapitalist sistemin üst amacı olan savunmasız körleşmeye bir miktar ulaşılmış görünmektedir (Schiller, 1993: 51). Yabancılaşan, hızla değişen birey çareyi yeni deneyim ve uygulamalarında aramaktadır. Popüler kültürün kültürel deneyim ideali eğlenme, oyalanma Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*sından beri form değiştirerek devam etmektedir. İnsanların endişelerini unutup arzularını yerine getirebilecekleri metaverse olarak sunulan bu yeni yapı beraberinde birçok yeni sorunu getirmektedir.

METVERSE

Birinci kuşak internet olarak zikredilen web 1.0 teknolojisi tek taraflı içerik üretimine imkân veren internet sitelerinden meydana gelmiştir. Web 2.0 ise kullanıcıların aktif olduğu etkileşimli bir iletişim biçimidir. Web 1.0'ın sahip olduğu özellikleri de içine alan Web 2.0'in temel araçları bloglar, mikro bloglar ve sosyal medyadır. Web 3.0'ın interneti, web 02'den daha şeffaf ve merkezizsiz bir hale dönüştüreceği öngörülmektedir. Blokzinciri ağı üzerinde işleyen, merkezizsiz çalışan, nesnelere interneti ve sanal gerçeklikle donatılmış bir mecraya dair işaretler mevcuttur (Dionisio ve diğerleri, 2013). Web 3.0'ın en popüler kavramı ise meta evrendir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin ortalama 10 yıl süreyle değişim ve gelişim yaşadığı ifade edilmektedir. Castells bu durumu teknoloji devrimi (2013) olarak tanımlamaktadır. 1990'lı yıllarda bilgisayarla tanışan pazarın, 2000 yılından sonra web kavramıyla tanıştığı ve 2010 yılı itibari ile de Web 3 ve Metaverse kavramlarını kabullenerek sürecin devam ettiği görülmektedir (Lee, 2021:72). Metaverse; evren (universe) ile ötesi (meta) kelimelerden oluşmaktadır.

Tablo 1. Web 1, Web 2 ve Web 3 Özellikleri

| | Web 1.0 | Web 2.0 | Web 3.0 |
|------------------------|----------------------------|-------------------|----------------------|
| Etkileşim ¹ | Okuma | Okuma-Yazma | Okuma-Yazma Sahiplik |
| Araç ² | Statik Metin | İnteraktif İçerik | Sanal Ekonomiler |
| Organizasyon | Firmalar | Plaftormlar | Ağlar |
| Altyapı | Kişisel Bilgisayarlar | Mobil ve Bulut | Blok Zinciri Bulutu |
| Kontrol | Merkeziyetsiz ³ | Merkezi | Merkeziyetsiz |

Kaynak: Grider ve Maximo (2021)

Ancak söz konusu olan tek bir evren değil çoklu evrenlerdir. Web 2.0 ve Web 3.0 ‘de Huxley’in bahsettiği oyalanmayı daha da dikkat dağıtıcı yapan, bunun sadece bir eğlence olmamasıdır. Aksine, algoritmalar ve yapay zekâ sayesinde, bireyin ihtiyaçlarına ve ilgilerine uygun bir içerik sunmak için stratejik olarak tasarlanmıştır. Kişisel tercihleri, ilgi alanlarını ve istekleri bilen algoritmalarından bahsetmek mümkündür. Duygular üzerinde etkileri olan web 2.0 içerikleri, inanç dünyasını da etkileme potansiyeli taşımaktadır. Metaverse kavramı ilk kez çoklu evren çerçevesinde onlarca yıl önce bilimkurgu yazarı Neal Stephenson tarafından ortaya atılmıştır. Türkçeye Parazit adıyla çevrilen 1992 tarihli bilimkurgu romanı *Snow Crash*’te insanlar, çevrimiçi dünyayı keşfetmek için kendi dijital avatarlarını kullanarak gerçek hayatlarından kaçıyorlardı. Gerçek insanların avatarlarının (sanal ortamdaki grafik bedenler) yaşadığı üç boyutlu sanal bir dünya anlatılmaktadır. Yazarın kullanımından otuz yıl sonra, Metaverse, insanların sorunsuz bir şekilde birbirine bağlı çeşitli dünyalara girdiği bir 3B sanal gerçeklik anlamında takdim edilmektedir. Mark Zuckerberg (2021) gelecekteki kullanıcılara “Hayal edebileceğiniz hemen hemen her şeyi yapabileceksiniz” sözünü verdi. İnternette hali hazırda olup bitenler göz önüne alındığında insanların hayal edebileceği her şeyi gerçekleştirme fikrinin halkla ilişkiler ve pazarlama yönü dikkat çekici seviyededir. Çünkü Zuckerberg, öngörülen düzeyde uygulanmaya hazır olmayan teknolojilerden bahsetmektedir (Jeon ve diğerleri, 2022: 78).

Metaverse’ün ipuçlarını veren ilk uygulamalardan biri de Playstation 5’tir. Oyunun tasarımcıları ve yapımcıları, gerçekçi fiziksel duyumlar sağlayan dokunsal teknoloji geliştirmişlerdir. Gelecekte, dokunsal eldivenler dijital bir el sıkışma hissetme, dijital bir kupa tutma veya dijital bir beşlik tokat atma yeteneği verecek gibi durmaktadır. Metaverse ilham verenler içinde Grand Theft Auto III (2001), Second Life (2003) ve Call of Duty (2003) sayılabilir. Metaverse’ün ön tipleri Apple’ın yüz tanıma yazılımı, yüzdeki 30 bin noktayı analiz etmek için kızılötesi kullanır. Microsoft’un PlayFab ve Amazon’un GameLif’i çok oyunculu bir deneyim arayanları eşleştirmek için yapay zekâyı kullanarak büyük etki yaratmıştır. Bu durum, oyunları oldukça eğlenceli hale getirmektedir çünkü benzer becerilere sahip oyuncularla rekabet etme fırsatı sunmaktadır. Microsoft’un en yeni uçuş simülatorü 2,5 milyon gigabayttan fazla veri içerir çünkü Microsoft, fiziki dünyayı haritalandırıp oyunun içine yerleştirmiştir. 2 trilyon benzersiz ağaç ve 1,5 milyar benzersiz binaya sahiptir. Simülator, hava durumu da dâhil olmak üzere gerçek dünyadaki etkinlikleri benzeme gayreti göstermektedir. Buna “ayna dünya” denir ve gelecekte insanlar bu dijital varlıkları gerçek dünya inşaatı veya yalnızca dijital kullanım için binalar tasarlamak için kullanabilirler. Bu örneklerin hiçbiri kendi başına Metaverse değildir. Ama ortak Metaverse’ün üretilebileceğini ve gelecekteki bebeğin ana hatlarına dair fikir verebilir. Dikkatli incelendiğinde Metaverse hala bir zigot olduğu görülebilir. Pek tabii bazı teknolojiler diğerlerinden çok

¹ Interact

² Medium

³ Decentralized

daha hızlı gelişir. Bu durum, yatırımcıların ve politika yapıcıların nereye zaman ve para yatıracağına karar verme şekliyle yakın ilişki içindedir.

Bloomberg Intelligence'e göre metaversenin 2024'te 800 milyar dolarlık bir endüstri olacağı tahmin edilmektedir. Meta veri deposunun evrimine paralel olarak, mobil oyun, e-Spor, AR'deki trendler oyun oynama ve bulut oyunları vb. orta büyümede sürekli büyüyen kategori olarak kabul edilmektedir. Pandemi ile beraber 2020 yılının ilk çeyreğinde iOS ve Google Play kaydedilen uygulama kullanımı, uygulama içi satın almalara harcanan miktar küresel ortalama %40 artış göstermiştir (Url-1).

Sanal gerçeklik alanlarındaki avatarlar veya artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan hologramlar olarak hayatın önemli bir kısmını bedensiz yaşanmaya başlanacağı bir meta evrenden bahsetmek mümkün. Fiziki beden kısıtlamalarından kaçmak ve ağır sonsuz sanal manzaralarında kaybolmak vaadedilen metaversede kapitalizm dışında bir yaşamı olmayan, kişinin hareketsiz ve kaçamayacak durumda olduğu bir toplumda, tek rasyonel seçenek, “zihnin-uzaysızlığında” bir tür teknolojik bağımsızlık ve kendi kaderini tayin hakkının peşinden gitmektir. Kapitalist komuta altındaki çağdaş yaşamın merkezinde temel bir paradoks ihtimali mevcuttur. Teknolojik gelişmişliğimiz uzayda sınırsız hareketlilik vaadi sunarken günlük hayatta kısıtlamalar, kontrolsüz güç mekanizmaları ve yaygın hareketsizlik öngörülmektedir. Kontrolsüz kapitalizmin maddi hareketsizlik kavramını ön plana çıkarmak paradoksun anlaşılmasına yardımcı olabilir.

Metaverse henüz tam olarak tanımlanmasa da Matthew Ball (2022) “Metaverse, etkin bir şekilde sınırsız sayıda kullanıcı tarafından ve kimlik, geçmiş, yetkiler, nesnelere, iletişimler gibi verilerin sürekliliği ile eşzamanlı ve kalıcı olarak deneyimlenebilen, gerçek zamanlı olarak oluşturulmuş 3B sanal dünyaların büyük ölçüde ölçeklendirilmiş ve birlikte çalışabilir bir ağıdır. Metaverse sadece dijital bir dünya değildir. İnsanların, gittikleri her yerde görünümünü ve dijital eşyalarını koruyarak sorunsuz bir şekilde seyahat edebilecekleri dijital bir dünyadır. Bu dünyalar yalnızca VR’da var olmakla kalmaz, aynı zamanda AR (artırılmış gerçeklik) aracılığıyla fiziksel gerçekliğin üzerine katman oluşturur.” VR alanlarındaki avatarlar veya AR teknolojilerini kullanan hologramlar olarak hayatın önemli bir kısmı bedensiz yaşanmaya başlanacağı bir veya daha fazla meta-evrenden bahsetmek mümkündür.

Bu evren, kullanıcıların benzersiz dijital varlıklarına⁴ (NFT) sahip olmalarını, bunları başkalarıyla takas etmelerini ve diğer dijital deneyimlere taşınmalarını sağlayarak paraya dönüştürülebilir yeni bir pazar yaratmaktadır. Bu pazarda, meta evren projeleri ile NFT’ler birbiriyle paralel bir ilişki içindedir. “Değişimi-benzeri mümkün olmayan kripto varlık” olarak Türkçe’ye çevrilen NFT, içeriklerin sahibini ve orijinalliğini belirten teknolojidir. NFT, dijital ortamda sanatsal değeri olan ürünler üretmek ve saklamak için kullanılan bir blok zinciri enstrümanıdır, bir tür kripto paradır. NFT, dijital ortamdaki içerikler üzerinde de mülkiyet hakkı yaratma isteği ve ihtiyacından doğmuştur (URL-2). Dolayısıyla kripto para ve blok zinciri ağı olmadan meta evreni içerisinde bir dünya kurmak mümkün değildir.

METaverse’TEKİ İLK RUHSAL EVREN ÖRNEKLERİ: EVOL VR VE CARDOLORDZ

Negri (2000), yeni kapitalist kontrol biçimini, Marx’ın “biçimsel boyun eğme” dediği şeyin bir devamı ve uzantısı olarak tanımlar. Negri’ye göre, Marx bu terimi, sermayenin kendi etki alanı dışından kaynaklanan emek pratiklerini kendi üretim ilişkileri altına dahil ettiği süreçleri adlandırmak için kullanmıştır. Dolayısıyla, biçimsel boyun eğdirme süreçleri, özünde kapitalist üretim ve kapitalist pazarların alanının genişletilmesiyle ilişkilidir. Böylece, Matteo Mandarini’nin Time for Revolution’a girişinde “Sermayenin tüm toplumsal yaşamı kapsadığı” bir süreç olarak tanımladığı şeyle baş başa kalıyoruz.

Örneğin Madonna, çok takipçili twitter hesabında metaverse şu şekilde tanıtmış, **Bored Ape Yacht Club** koleksiyonundan NFT satın aldığı duyurmuştur. Madonna aşağıda yer alan NFT için 180

⁴ Non-Fungible Tokens.

Ethereum (ETH) yaklaşık 573.000 dolar ödedi. Madonna, geçen yılın sonlarından bu yana ünlüler adına büyük bilet NFT'leri satın alan bir kripto ödeme kuruluşu olan MoonPay'e iletide teşekkür ederek, nazardan korunma diledi. Böylece Moonpay'in ederine ve tanıtımına katkı sundu.



Resim 1. Madonnda'nın Resmi Twitter Hesabından Yapılan Paylaşım

Madonna'nın ben de artık Metaversedeyim derken bu pazardan pay almak isteyen Moonpay'in reklamını yaparak kültür endüstrisinde NFT üretimine katkı sunuyor. Kültür endüstrisi, 2005'ten itibaren küresel kültür endüstrisine dönüşmüştür. Bu dönüşüme kadar kültür, üst ve istisnai bir yapı iken bu dönüşümle kültür artık her yerdedir (Castells, 2013:154), meta evrenlerde üssel bir kârlılıkla devam etmektedir.

Hayatın tüm biçimleriyle metalaşması Web 02'deki pazarın gelişmesi hem New Age dini inanışlar (Pınarbaşı, 2020) ve kurumsal dinleri içine alma biçiminde gerçekleşmişken bugün birçok 3 boyutlu inşa edilen ruhsal meta evreni platformu bulunmaktadır. Bu platformlar, kullanıcıların 3 boyutlu iletişim kurmalarına, konser, sinema, ibadethane gibi sanatsal aktivitelere katılmalarına, oyun oynamalarına, toplantılar düzenlemelerine imkân vermektedir. Bu uygulamaların denemeleri Web 2.0 ağı üzerinde gerçekleşmektedir. Bunların bir kısmı fiziki dünyanın haritalarını kopyalayarak bu kopyaları 3 boyutlu parsellere bölerek satışa çıkarmak suretiyle gerçekleştirmektedirler. Bu kopya örneklerinden biri de Cardalordz spiritüel evrenidir. Bu ucuz kopya görünümü, metaversenin mevcut teknolojilerin ve yazılımların yansımalarını temsil ettiği (Ondrejka, 2004) eleştirisini güçlendirmektedir.

Metaverse, bir podcast yayıncısının söylediği gibi "Tamamen hayali bir dünyaya girebilmek için uzun vadeli insan arzusunu" yerine getirdiğinde bir aşkınlık nakavtı sunuyor. Sınırsızmış gibi sunulan bir dünya Metaverse, bize Allah'ın sahip olduğu gücün anlık görüntülerini deneyimleme fırsatı vadediyor. Evet, dünyalar ve kimlikler yaratma yeteneği, bireylere her şeye gücü yeten bir bakış açısı verecektir. VR deneyimleriyle zamanda geriye yolculuk yapabildiği için uzay-zaman bariyerlerinin yıkılması, sonsuzluğa dair bir fikir verecektir. Metaverse'ün bizi götüreceği tüm yolları tahmin edemesek de Metaverse nihayetinde kendisinin ötesinde aşkın bir yere işaret ederek, inançları ve ruhsal evreni bir daha inşa edecektir. Onun aşkın Kabesi görünen o ki kültür endüstridir.



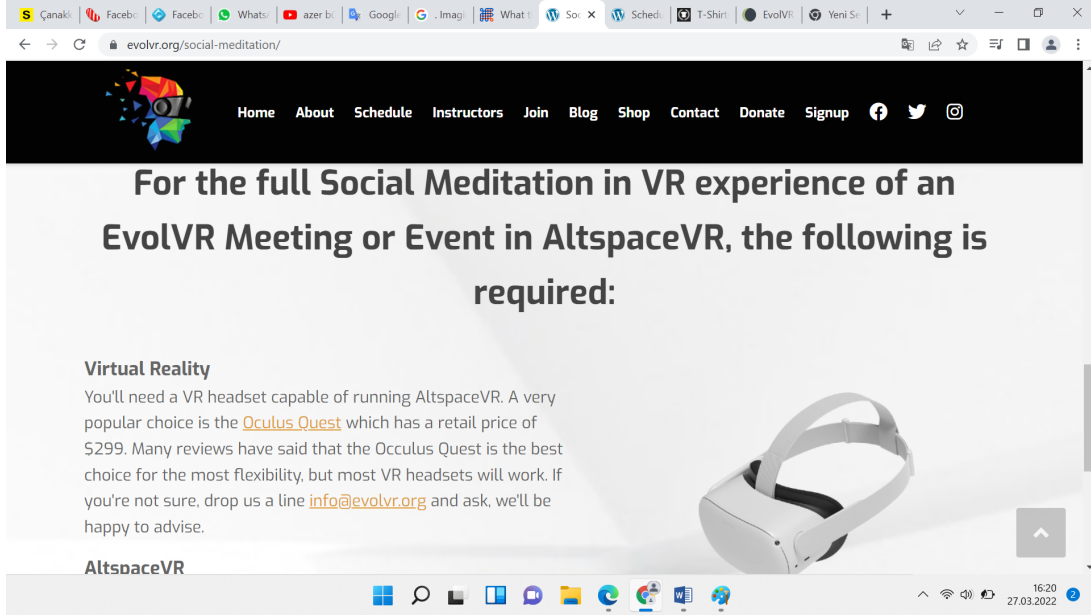
Resim 2 Evol Vr'ın Ana Sayfa Fotoğrafi

Yukarıdaki fotoğrafta görüldüğü gibi, Evol Vr bütün dini fikirleri kucaklayan tek bir anlayış olduğu düşüncesini empoze ediyor. Castells, gençlerin diğer yaş gruplarına kıyasla kozmopolit ve farklı görüşlere daha açık olduklarını belirtir (Inglehart'tan aktaran Castells, 2013). Dünya Değerler Araştırmasına göre kendini kozmopolit olarak tanımlayan bireylerin çoğu yaş ortalamasının olarak daha genç olanlardan oluşmaktadır (aktaran Castells, 2013).

“Sanal dünyalar yaratmak”

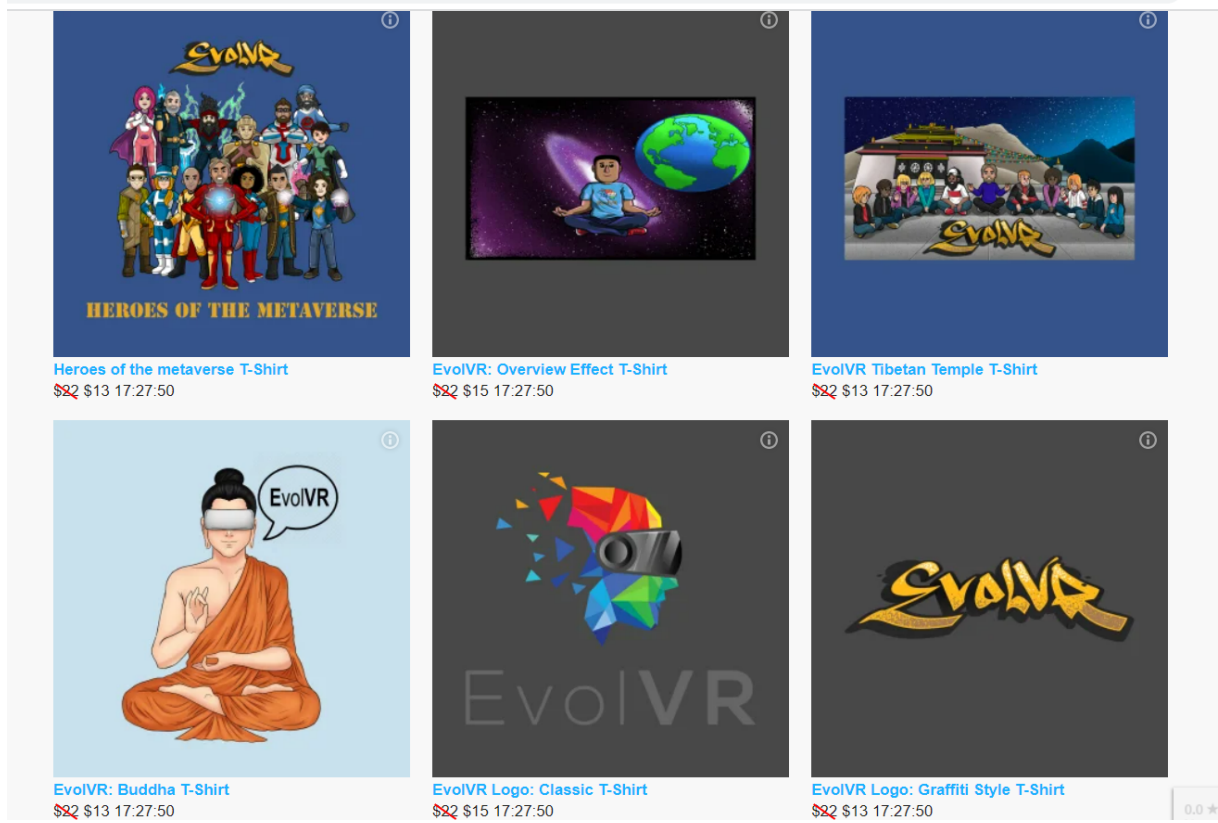
Meditasyon ve diğer dini manevi toplantılara ev sahipliği yapan bir VR şirketi olan EvolVR (URL-3) kendisini ve yaptığı hizmeti şöyle tanıtmaktadır (URL-4):

“VR, başkalarıyla meditasyon yapmanın uygun bir yoldur. Sosyal Meditasyon kavramının uzun bir geçmişi vardır ve manastır deneyiminin temelini bir parçasıdır. Meditasyon, bireyler tarafından herhangi bir zamanda uygulanabilir ve nihayetinde her anı dikkatli, yani meditatif olarak yaşamamız gerekir. Diğer insanlarla meditasyon yapmak, kendi pratiğimizi güçlendirmeye yardımcı olabilecek bir amplifikatör görevi görebilir” diyerek 3 boyutlu meditasyonun faydalarını anlatır. Ve bir anlamda insansız olarak bir araçla yapmanın sahiciliğine eski manastırlardan örnek vererek ikna etmeye çalışır. VR kulaklığının değil kötü bir gün veya kötü bir ilişkinin meditasyona zarar vereceğini söyler. Meditasyon pratiğinin bize dikkatimizi yönetmeyi, onu istediğimiz yere koymamıza yardım ettiğini vaat eder. Bunu yapmasının sebebi vaatle şifaya yani Vr kulaklık almaya yönlendirilmektedir. Aynı tanıtım sayfasında perakende fiyatı 299 \$ olan Oculus Quest'ti tanıtmaktadır. Hatta, “Emin değilseniz, bize info@evolvr.org yazın ve sorun, memnuniyetle tavsiyede bulunuruz” diye eklemektedir. Bu çağrıdan de anlaşılacağı üzere Web 01 ve ve 02'nin en önemli özelliklerinden biri kullanıcının maliyetinin düşük olması iken Web 03 için yüksek maliyetler ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla kültür endüstrisi pazarını daha yüksek karlar bakımından genişletmektedir.



Resim 3: ErolVR Sanal Gerçeklik Cihaz Örneği

EvolVR Meditasyon kanalının kurucusu Jeremy Nickel'in "You Are Here" adlı bir Sanal Gerçeklik (VR) talk show'unda yer verdiği bölümlerden birinin adı, "Yeni Tanrılarla Tanışın: Sanal Dünyalar Yaratmak!". Nickel, "Bu kodlayıcılara "yeni tanrılar" adını verdim çünkü onlar benim ve başkalarının yaşamaları için dünyaların iyiliksever yaratıcısı rolünü oynuyorlardı" (<https://ifyc.org/article/what-metaverse-means-religion>) diyerek kendisinin, yani başka bir insanın dijital yapısına ve bireysel algılarla din inşasına işaret ediyordu. Kapitalizmi her yöne hareket eden, hayatta kalmak için tüm emek biçimlerini vampirce tüketen durdurulamaz bir güç olarak kavramsallaştıran Negri'ye (2000: 255) göre, kapitalizmin dünyayı fethetmiş olması, artık "dışarıdaki" hiçbir şeyi içine alamayacağı anlamına gelir dışarıyı yoktur. Gidecek hiçbir yeri kalmamışken, genişleme paradoksal olarak içe doğru hareket eder ve patlar. Ayrıca bu kadar bağlantılı bağlantısız metafizik evrene ait tanrıların ve farklı inanışların kullanılması yani sınırların kalkması söz konusudur. Giderek bütün içerikler, inançlar birbirine benzemekte, sınırsızlıkta yarışmaktadırlar. Modern bireyin ihtiyaç duyduğu huzur, bolluk bereketle NFT ederi birleşmiştir. Anlam arayışı içinde olanlara anlam bütünlüğünden yoksun ama sonuçta kültür endüstrisine hizmet eden bir içerik üretilmiştir. Örneğin Evol Vr, bunu açıktan yaparak ruhsal evrene bağlı olduğu bir shop inşa etmiştir (URL-5). Bu sanal satış sitesi çocuklardan yetişkinlere birçok ruhsal, mistik görünümlü ürünler satmaktadır. Evol Vr'in bu pazarda satış yapabilmek için insanlara bir şeylere inandırma ve kimlik sunumu yapmasından hareketle Metaverse'nin ruhsal evreninin benzer dinamiklerle ilerleyeceğini öngörebiliriz.



Resim 4: Evol Vr'nin Alışveriş Sitesi

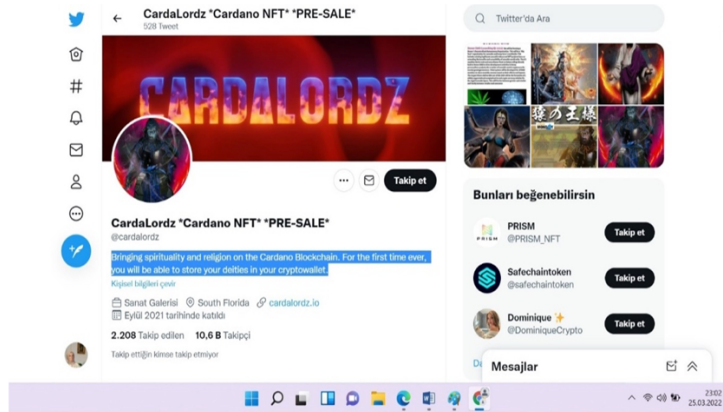
Cardano blok zincirinde inşa edilen ilk ruhsal metaverse olarak kendini lanse eden Cardalordz, şu anda çeşitli dünya dinlerinden Tanrıları ve peygamberleri, NFT'ler şeklinde sunuyor. Örneğin, kullanıcı doğu dinlerinin mitolojik tanrıları Shiva, Buddha, Ra, Quetzalcoatl, Zarathustra ve Ametarasu'nun dijital temsilcilerini avatar olarak seçebiliyor. Bu alemde yer edinen kullanıcının katkılarıyla Cardalordz metaverse, her NFT tanrısı ile çeşitli biçimlerde bir karakter olacak biçimde oynama şansı veriyor. Dini pratiğin oyunlaştırılması yoluyla Cardalordz, katılımcıları hem kendi dinlerinin hem de diğerlerinin manevi fikirlerini keşfetmeye davet ediyor. Bir adım ötesinde ise ilgi duyulan inancın ilkeleri seçilerek Cardalordz tanrısı aracılığıyla uygulamalara yönlendiriyor. Bu durumun çerçevesi ise etkileşimde bulunmak ve birbirlerinden bir şeyler öğrenmek dolayısıyla dünya barışına katkı sunmak. Meta evren Cardalordz, NFT sahiplerinin konserlere ve dini törenlere katılmakla etkinliklerin keyfini çıkarabileceklerini, dahası aydınlanmak için tanrılarının kutsal yazılarını diğer tanrıların kutsal yazılarıyla karşılaştırarak seviye atlayabilecekleri çağrısını yapıyor (URL-6).



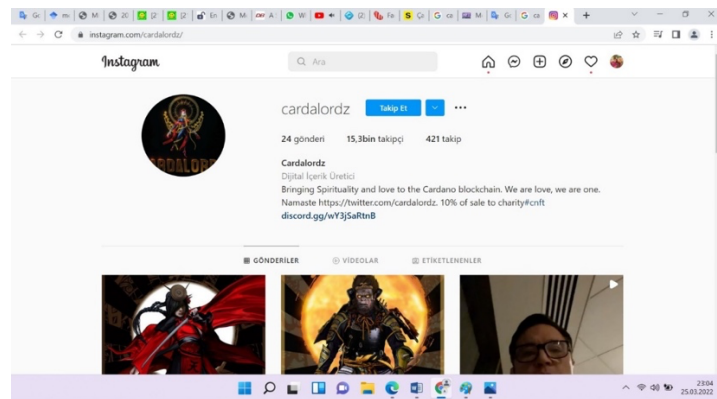
Resim 5: CardaLordz, Cardano Blok Zincirinde İlk Manevi NFT Koleksiyonu Olarak Lanse Edilenler.

Bauman'ın bir de "İsa'yı deneyin" benzetmesiyle ironik bir şekilde eleştirdiği çeşitlilik yeni meta evrende devam etmektedir. Dijitalleşmenin kimlikleri mekâna dayalı dolayumsuz, zorunlu, belirlenmiş tutarlı kimlikler yerine tercihlere indirgemesi (Timisi, 2016: 9) süreci tıpkı Web 1.0 ve Web 2.0'de olduğu gibi sürmektedir. Metaverse'de tercihle oluşturulmuş seçilen bir dini özgürlük alanı olarak yeni dönem kimlik ve aidiyet kavramları ile karşı karşıya kaldığımızı söylemek mümkündür.

Diğer yandan CardaLordz, Discord kanalında sohbet ve Instagram ve Twitter ile takipçilerini geliştirme çabasıdır.



Resim 6. CardaLordz Twitter Sayfası




Resim 7. CardaLordz Instagram Sayfası

Cardano, kendi platformunu sosyal medyada Blockchain'e maneviyat ve din getiren ilk block ziznciri olarak tanıtıyor. Slogamı ise: İlk defa tanrılarınızı kripto cüzdanınızda saklayabileceksiniz.

Join the CardaLordz Discord Server!

Check out the CardaLordz community on Discord - hang out with 2,149 other members and enjoy free voice and text chat.

discord.gg



Resim 8: CardLordz'un Discord Sayfası

İsa'dan Şiva'ya ve Buda'ya, CardaLordz NFT koleksiyonu 9.999 varyasyonla dokuz manevi tanrıdan oluşur. Koleksiyonda ayrıca Ra, Quetzalcoatl, Sun Wukong, Zarathustra, Zeus ve Amaterasu bulunuyor. Ayrıca, her NFT, tanrının dini metinlerinden bir pasajla gelecek ve böylece kullanıcıların çeşitli dinler hakkında daha fazla bilgi edinmelerini sağlayacak (URL-7).

Varyasyonlar açısından, her Lordz dokuz farklı arka plan rengine, dokuz kutsal geometri stiline ve dokuz farklı sayıya sahiptir. Nümerolojide dokuz, tamamlanma ve yeni başlangıçlar anlamına gelir. M.S. 150'de Batlamyus bu kürelerin sayısını sekiz olarak kabul etmiştir. 9. yüzyılda Sabit İbn Kurra (826-901) Batlamyus'un sekiz küre olarak verdiği evren modeline, ekinoksların salınımını açıklamak için "İlk Hareket Ettirici"⁵ adını verdiği dokuzuncu bir küre eklemiştir. Bu dokuz kürelik evren modeli bütün orta çağ düşüncesinde kabul edilmiştir. Kürelerin bu şekilde sıralanmasına çeşitli yorumlarında Batını anlamlar yüklenmiştir (Burckhardt, 2018: 18). Dolayısıyla 9 sayısı tesadüfen seçilmemiş, spiritüel algısını güçlendirmek için seçilmiştir. CardaLordz Cardano tabanlı NFT veya CNFT'nin tümü 18 Kasım 2021'de sabah 9'da EST'de düşecek şekilde ayarlanmış, 36 ADA, 45 ADA ve 54 ADA fiyatlarında toplam 9.999 NFT basılacağı duyurulmuştur. Reklamında bunları saymasının ardından ön satışa katılanların %20 civarında indirim olacağı yer almaktadır. Cardano'nun iddialı yaklaşımı, yeni medya araçları içindeki ağların, toplumun her kesimine ve seviyesine hizmet vermekte ve bu seviyeleri birbirine bağlamaktadır (Dijk, 2018: 75) fikrini güçlendirmektedir. Bu kadar büyük iddialar manevi bir oyalanmayı getirebilir. Ancak tıpkı Web 2.0'da olduğu gibi metaverseteki bu oyalanma da anlam arayışına cevap verme potansiyeli taşıyor. Doğuştan gelen manevi ihtiyacı karşılaması mümkün gözüküyor.

Çünkü bu evreni sunan mecranın temel dinamiği, kültür endüstrisinin ve pazarın çıkarları gibi gözüküyor. Görsellik ve içerik bakımından çekici- işlevsel çoklu evren kurmak mümkündür, vaatler tıpkı Web 2.0'da olduğu hiper metinlerden oluşacaktır. Belli zaman bu manevi ihtiyaçları karşılayacak gibi görünme ihtimali de vardır. Dışarıya çıkamayan, tabiatla buluşamayan metropol insanı, gözlerini kapatıp nefes almakla yetinmeyecek, bu evrende çeşitli olanaklar da bulacaktır. Ama maneviyatın ne olduğunu ve neyin manevi olduğunu tanımlamaya başladıkları noktada cevap alamama ihtimali daha fazladır.

Kripto ekonomisinin yükselişi yaratıcılara yeni para kazanma yolları sağlayarak insanları sosyal ve finansal sermayelerini büyütmek için yeni yollar sunuyormuş gibi yapmak bu yeni evrenin arkasındaki en önemli dinamik. Dolayısıyla inançlar sahasına yatırım bu minvalde olacaktır. Diğer yandan modernleşmeye talip toplumlarda bir kavram olarak dinin fonksiyonları zayıfladığı dünya görüşü ve yaşam tarzı olarak dini kuralları referans alan kişilerin betimlemek için kullanılan dindar (Taş, 2019: 39) kelimesinin işini metaverse ile beraber başka tutumlar doldurmaya başlayacaktır. Diğer yandan

⁵ Primum Mobile.

metaversenin temel dinamiklerinden biri kültür endüstrisi, dini meselelerle kafası meşgul olmaya eğilimli ve şahsi bunalım tecrübesi olanları algoritmalarla saptamış ve ona göre bugün tahmin edilemeyen yeni modeller üzerinde de çalışabilir. Ancak inançların teknoloji gibi üretilmemesi, tasarlanamaması ve akılcılıkla açıklanamaması en önemli niteliklerindedir. Dolayısıyla araçsal akılla açıklanamayan ama içsel bir baskı oluşturan inanma duygusu teknoloji ile dolayına girmesi yepyeni bir durumla karşı karşıya olduğumuzu göstermektedir. Metaversenin bedensiz alemine rağmen insan özne, aklın araçsallaştırılmasına direnebilecek midir sorusunun cevabı için Web 3.0'ün daha çok gelişmesi gerekmektedir.

SONUÇ

Metaverse, birçok tartışmanın odağında, kullanıcılara yeni deneyimler sunmaya talip “ikinci dünya” olarak takdim edilmektedir. Görüyoruz ki sanal mağazalarda VR’lar ile gezinmek ya da alış-veriş yapmaktan bile ileriye giden uygulamalar sunulmaktadır. Avatarlar ile yeni kimliğe bürünen kullanıcılar; geçmişe yolculuk yaparak gezebilmekte, tarih öncesini deneyimleyebilmekte, inançların simülasyonunu inşa edebilmektedir. Bu durumda zaman kavramı da mekân kavramı da izafi hale gelmektedir. Kullanıcıların sürükleyici ve heyecanlı bir deneyim yaşamaları için de VR ya da AR gibi sanal gerçeklik uygulamaları kullanılmaktadır. Mevcut teknoloji şirketleri ve sosyal medya platformlarının, söz konusu gelişmeler karşısındaki hazırlıkları ise bir var oluş mücadelesine dönüşecek gibi görünmektedir. Web 2.0, sosyal medya devlerine milyarlarca dolar kazandırırken bizi bağımlı kılan, tekrarlayan bir kısır döngü görünümünde iken ticari bakımdan verimi kanıtlanmış bir formül olan bu kullanımlar, metaverse ile ilgili bunu daha da ileri götürmeyi planlıyorlar denilebilir. Web 2.0 gibi Web 3.0 de bireysel sorunlara karşı nasihat ve umut üretirken, ezoterik meraklara karşı kendi içinde anlamlı izahlar sunmak suretiyle bir anlamda spiritüel hizmet üreteceklerdir. Buradaki meta veriyi hangi saiklerle kimin inşa edeceği bu spiritüel içeriğin belirleyicisi olacaktır. Bugün modern tekno kültürün oldukça karmaşık bir yapısı olduğu tespitini yapmak mümkündür. Evol Vr ve Cardolordz’un yukarıda yer verilen ürünleri Negri’nin geç kapitalizm analiziyle birlikte okunduğunda spiritüel paradokstan bahsetmek mümkün görünmektedir. Zaman ve mekân arasındaki sınırları kaldıran Evol vr, zamana ve mekâna dayalı belirlenmiş tutarlı kimlikleri ortadan kaldırma çağrısı yapmaktadır. İnançların teknoloji gibi üretilmemesi, tasarlanamaması ve akılcılıkla açıklanamaması en önemli niteliklerindedir. Oysa metaverse bu tasarıya talip durumdadır. Dolayısıyla araçsal akılla açıklanamayan ama içsel bir baskı oluşturan inanma duygusu bir anlamda teknoloji ile karşı karşıya kalmıştır. Metaverse birçok bakımdan konfor ve heyecan getirmekle beraber, sanal suç ihtimalleri, kullanıcı gizliliği, anti-sosyal unsurlar ve ekonomik sömürü gibi noktalarda riskler barındırmaktadır.

KAYNAKÇA

- Angelov, V., Petkov, E., Shipkovenski, G., & Kalushkov, T. (2020, June). Modern virtual reality headsets. In 2020 International Congress on Human-Computer Interaction, Optimization and Robotic Applications (HORA) (pp. 1-5). IEEE.
- Azhar, A. (2021), *The Exponential Age*, Random House Publishing, UK.
- Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How it Will Revolutionize Everything* Hardcover. Liveright Publishing Corporation, Newyork.
- Basu, T. (2021). The metaverse has a groping problem already. MIT Technology Review.
- Baudillard, J. (2014). *Simülakr ve Simülasyon* (Çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Chadwick, (J.) “Early tester of Meta's Horizon Worlds metaverse app reveals her avatar was 'GROPED' by a stranger - raising concerns about the safety of the virtual world”, MailOnline, 17 December 2021.
- Dijk, V.J. (2018). *Ağ Toplumu*, İstanbul: Epsilon Yayınevi
- Friedmann, T. (2005) *The World is Flat: A Brief History of the 21st Century*, Gardner Books.
- Franks, M. A. (2011). Unwilling avatars: Idealism and discrimination in cyberspace. *Colum. J. Gender & L.*, 20, 224.

Huxley, A. (1932), Brave New World, London.

Jeon, H. J., Youn, H. C., Ko, S. M., & Kim, T. H. (2022). Blockchain and AI Meet in the Metaverse. Advances in the Convergence of Blockchain and Artificial Intelligence.

Negri A., Hardt M, (2000), Empire, Cambridge: Harvard University Press.

Lee, J. Y. (2021). A Study on Metaverse Hype for Sustainable Growth. International Journal of Advanced Smart Convergence.

Liotard, J-F. (2019). Postmodern Durum. Ankara: Bilgesu Yayınları.

Postman, N. (1995). Çocukluğun Yok Oluşu, Çev. Kemal İnal, İmge Kitabevi, Ankara.

Postman, N. (1994). Televizyon Öldüren Eğlence, Çev: Osman Akınbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Schiller, H. (1993) Zihin Yönlendirenler, Çev. Cevdet Cerit, Pınar Yayınları, İstanbul.

Özkan, A. R. (2006). Kıyamet Tarikatları. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.

Ondrejka, C. (2004). Escaping the gilded cage: User created content and building the metaverse. NYL Sch. L.

Oxford Analytica. (2022). Metaverse holds unknowable societal risks. Emerald Expert Briefings, Schwab, K. (2017) The Fourth Industrial, Penguin Books Limited.

Shriram, K., & Schwartz, R. (2017, March). All are welcome: Using VR ethnography to explore harassment behavior in immersive social virtual reality.

Stephenson, N. (1992). Snow Crash. Bantam Books.

Taş, N. (2019). Tıp ve İlahiyat Fakültesi Öğrencilerinde Batıl İnanç, Dindarlık Ve Mutluluk İlişkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı.

Timisi, N. (2016) Dijital, Kalkoden Yayınları, İstanbul.

Van der Merwe, D. (2021). The Metaverse as Virtual Heterotopia. In 3rd world conference on research in social sciences

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 <https://medyabar.com/haber/8079631/facebook-incin-yeni-adi-meta>

URL-2 <http://www.tilegal.com/Assets/Upload/nft.pdf>.

URL-3 <https://evolvr.org/>

URL- 4 <https://evolvr.org/social-meditation/>

URL-5 <https://www.teepublic.com/user/evolvr>,

URL-6 cardalordz.io

URL-7 <https://nftevening.com/meet-cardalordz-the-spiritual-nfts-on-the-cardano-blockchain>