

"Bir Yalan Yer midir veya Mevcûd": Modern Türk Şiirinde Metaverse

PROF. DR. GÖKHAN TUNÇ*

Öz

Tamamlanmamış bir olgu olarak kabul edilen metaverse kavramı, insanların avatarlar aracılığıyla var oldukları bir sanal dünyaya işaret eder. Kavram, çeşitli tarihsel evrelerden geçtikten sonra bilhassa teknolojik gelişmeler ve Covid-19 pandemisinin etkisiyle daha fazla gündeme gelmiş, Mark Zuckerberg'in açıklamalarıyla da etki alanını genişletmiştir. Bazı uzmanlara göre metaverse; VR (Sanal Gerçeklik), AR (Artırılmış Gerçeklik) ve hissedilebilir teknolojilerin gelişmesiyle kullanıcıları hem görsel hem de fiziksel anlamda sanal bir dünyaya sokmayı başarmıştır. Bununla birlikte söz konusu kavram, güzel sanatlardan eğitime, eğlence sektöründen ekonomiye kadar birçok alanda etkili olmaya başlamıştır. Bu çalışmada modern Türk şiiri merkezinde metaverse'ün şiir türüne etkisi tartışılmıştır. İfade edilen çerçevede ilk olarak metaverse'e yönelik eleştiriler ve onun şiir türü üzerinde olası olumsuz etkileri incelenmiştir. İkinci olarak modern Türk şiirinin metaverse evreninde nasıl bir yer edindiği ve bu sanal dünyanın modern Türk şiirine sunduğu olanaklar üzerine odaklanılmıştır. Metaverse ve şiir ilişkisini tartışan bu yazının, bu bağlamda kaleme alınmış öncü bir makale niteliğini taşıması açısından benzer çalışmalara model olması hedeflenmiştir.

Anahtar sözcükler: metaverse, modern Türk şiiri, şair, dijital dünya, teknoloji

"IS IT A PLACE OF LIES OR REALLY EXISTING":
METAVERSE IN MODERN TURKISH POETRY

Abstract

The concept of metaverse, considered as an incomplete phenomenon, refers to a virtual world where people exist through avatars. After undergoing various historical phases, the concept has gained more attention, especially due to technological advancements and the impact of the Covid-19 pandemic, and its influence has expanded with the statements of Mark Zuckerberg. According to some experts, the metaverse has managed to immerse users into a virtual world both visually and physically through the development of VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality), and tactile technologies. Moreover, this concept has started to become effective in many fields, including fine arts, education, entertainment industry and economy. This study discusses the impact of metaverse on the genre of poetry in the context of modern Turkish poetry. Within the expressed framework, firstly, the general criticisms against metaverse and its possible negative effects on the genre of

* Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, e-posta: gokhantunc@anadolu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-9450-8045

poetry are examined. Secondly, the study focuses on how modern Turkish poetry has found a place in the metaverse universe and the opportunities this virtual world presents to modern Turkish poetry. This study discussing the relationship between the metaverse and poetry, aims to serve as a pioneering article on this context, thereby aspiring to be a model for similar studies.

Keywords: Metaverse, modern Turkish poetry, poet, digital world, technology.

GİRİŞ

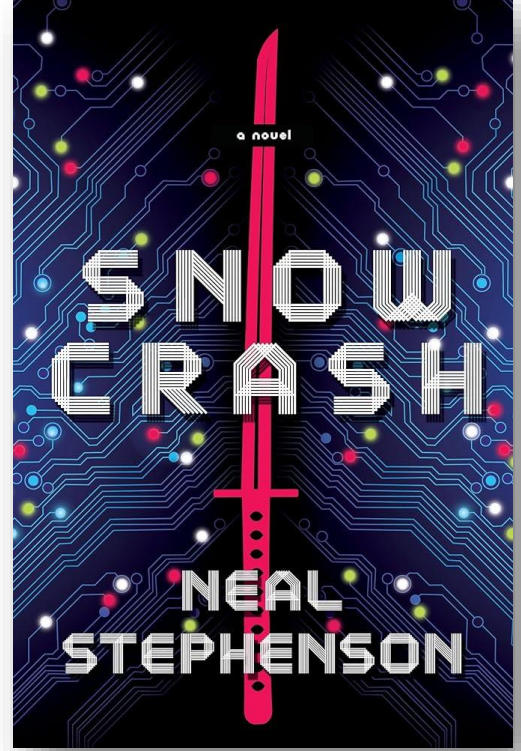
Neal Stephenson tarafından 1992’de kaleme alınan bilimkurgu romanı *Snow Crash* adlı eserde ilk kez görülen metaverse kavramı, özellikle 2021 yılından itibaren dünya kamuoyunda sıklıkla kullanılan ve büyük ilgi gören bir niteliğe bürünmüştür. Söz konusu ilgi artışında şüphesiz ki büyük bir ekonomik güce sahip olan Facebook’un adını “Meta” olarak değiştirmesi ve onun metaverse evreninin gelecekte nasıl şekilleneceğine, hayatlarımızı nasıl etkileyeceğine dair öngörülerini etkili olmuştur. VR (Sanal Gerçeklik) ve AR (Artırılmış Gerçeklik) teknolojilerinin mümkün kıldığı bu evrende insanlar avaturları aracılığıyla temsil edilmekte, blockchain teknolojisi, kripto para birimleri, NFT’ler (Non-Fungible Token) ekonomik zemini teşkil etmektedir. Burada insanlar, sanal mekânlarla fiziksel dünyanın sınırlamalarının ötesinde hareket edebilmektedirler. Bütün bunlara rağmen metaverse’ün tamamlanmış bir olgu ya da proje olmadığına altını çizmek gerekir. Aksine metaverse evreni, çağın ruhuyla uyumlu bir şekilde taşıdığı potansiyel imkânlarla, vadettikleriyle eğitimden sanata, sağlıktan eğlenceye kadar farklı alanlarda heyecan uyandırmıştır.

Bu makalede, metaverse’ün etkileyeceği, dönüştürecek varsayılabilir alanlardan biri olmasına karşılık yeterince ele alınmayan şiir türü tartışma konusu yapılacaktır. Modern Türk şiiri esas alınarak yürütülecek bu çalışmada, şairlerin negatif ya da pozitif açıdan metaverse’e karşı nasıl konumlandıkları tespit edilmeye ve yorumlanmaya çalışılacaktır. Bununla birlikte makalede metaverse evreninin sistem olarak vadettiklerinden yola çıkarak onun şiir türünde olumlu ya da olumsuz nasıl bir etkide/etkilerde bulunacağı tartışılacaktır.

METAVVERSE KAVRAMI

Metaverse; dijital dünyada özellikle 2021 yılıyla birlikte popülerlik kazanan bir kavramdır. Bahsedilen popülerliğin oluşmasında, birçok şirketin metaverse’lerini oluşturma ve tüketicilerine özgün bir deneyim sunma çabası etkili olmuştur. Metaverse en temelde; sıradan insanların sevdikleriyle sanal etkileşimlerini yenilemelerinin yanı sıra mesafe ve zaman kısıtlamalarından kurtulmuş bir şekilde konferanslar yapmalarına, oyunlar oynamalarına, seyahat etmelerine, maceralara atılmalarına ve çok daha fazlasına olanak tanıyan gerçeküstü bir deneyim yaratma iddiasındadır (Bale vd., 2022, s. 1). Ancak kavramın, somut ve parçalı gözlemlenebilir olgularına rağmen hâlâ bir tasarı mahiyetinde olduğu ve gelecekte hayata geçirilmesinin amaçlandığı söylenmelidir. Peki nedir metaverse? Söz konusu kavramı anlamlandırma yolunda ilk başvuru kaynağı çoğunlukla onun etimolojisidir. “Meta” (öte) ile “universe” (evren) sözcüklerinin birleşiminden oluşan metaverse, ifade edilen sözcüklerin işaret ettiği gibi, bu dünyayı temel alan

başka bir evren hayaliyle ilişkilidir. Nitekim metaverse kavramının Neal Stephenson tarafından 1992’de kaleme alınan bilimkurgu romanı *Snow Crash* adlı eserde ilk kez geçmesi anlamlıdır. Söz konusu roman, yakın gelecekteki Amerika’yı konu edinir. Romanda, kullanıcıların sanal bir şehirde avaturları aracılığıyla etkileşime girdikleri metaverse adı verilen geniş bir çevrimiçi dünya bulunmaktadır. Bu roman, kavramı ilk kez ortaya koymasının yanı sıra, birçok araştırmacının işaret ettiği şekilde, “dijital geleceğe ilişkin öngörleriyle de büyük bir etkiye” sahip olmuştur. Terry Winters’ın da ifade ettiği gibi romanda “bir gezegenin etrafında 65.536 km uzunlukta Street adı verilen yüz metre genişliğindeki bir yol boyunca inşa edilmiş kentsel bir alanı ifade” eden metaverse’de ziyaretçiler sanal gerçeklik gözlükleri, ses ekipmanları gibi fiziksel donanımla erişebilmektedirler (2022, s. 4). Romanda metaverse’ün bir kısmı Central Intelligence Corporation adlı özel holding tarafından yönetilir. Ayrıca metinde metaverse’teki sanal arazilerin fiziksel dünyadakiler kadar değerli olduğu anlatılır (2022, s. 5).



Kurgusal boyutta bahsedilen şekilde betimlenen metaverse’ün, birtakım tarihsel aşamalardan sonra gerçekten inşa edilebileceğine dair bir kanaat oluşmuştur. Bunlardan ilki Philip Rosedale’in 2003 yılında Linden Lab şirketiyle ilk çevrimiçi sanal dünyayı tasarlamasıdır. 2009’da ilk kripto para ve blok zinciri platformu olan Bitcoin’in icat edilmesi; 2012’de bir blok zinciri ağı üzerindeki herhangi bir dijital varlığı benzersiz bir şekilde tanımlayan NFT’lerin tanıtılması; 2014 yılında Facebook’un sanal gerçeklik donanımı ve platformu Oculus’u satın alması; 2016’da sanal ortam ve artırılmış gerçekliği kullanan ilk oyun Pokémon GO’nun dünyada ses getirmesi; 2017’de çok oyunculu bir oyun ve sosyal merkez olan Fortnite’in piyasaya sürülmesi; 2020’de Covid-19 salgınının dünyayı etkisi altına alması ve herkesi sanal etkileşim alanını keşfetmeye zorlaması; 2021’de Microsoft’un işbirliğini eğlenceli ve kişisel hâle getirmek için ekiplere ek olarak Mesh’i tanıtması; yine 2021 yılında Mark Zuckerberg’in Facebook’un ana şirketinin Meta adını benimseyeceğini ve metaverse ile ilgili planlarını açıklaması (Bale vd., 2022, s. 3) metaverse hayalinin gerçeğe dönüşebileceğine dair bazı girişimcilere umut veren adımlardır. Şüphesiz ki metaverse, bu dağınık olguların tek evrende bir araya getirilmesi yönündeki bir girişimi kapsamaktadır. Bununla birlikte ifade edilen tarihsel aşamalarda özellikle Covid-19 salgını ile Zuckerberg’in konuşmasına ayrı bir parantez açmak yerinde olacaktır.

Araştırmacılara göre metaverse’ü çevreleyen heyecanın arkasında iki temel itici güç bulunmaktadır. Birincisi Covid-19 pandemisi, ikincisi teknolojik imkânlardır (Lim vd., 2023, s. 1). Daha önce belirtilen gelişmeler, VR (Sanal Gerçeklik)/AR (Artırılmış Gerçeklik) ve dokunsal teknolojilerdeki ilerlemeler, kullanıcıların görsel ve fiziksel olarak sanal bir dünyaya dalmalarını

sağlamıştır. Bugüne kadar metaverse'ün çoğunlukla Massive Multiplayer Online (MMO) oyunlarından evrilen "lite" versiyonları mevcut olmasına karşılık çevrimiçi oyun platformları olarak başlayan Roblox ve Fortnite'ın milyonlarca kişi tarafından izlenen sanal konserler düzenlemesi metaverse hayalinin gerçeğe dönüşmesi için önemli bir adımdır. Tam da dile getirilen nedenleri öne süren Lim ve arkadaşları, ortaya çıkan teknolojik imkânların metaverse'ü, büyüyen bir "olasılık" hâline getirdiğinden söz ederler (2023, s. 1). Yine aynı araştırmacılar, Covid-19 pandemisinin, günümüzde sosyal etkileşimlerin nasıl yürütüldüğü konusunda bir paradigma değişikliğine yol açtığını ve metaverse'ü yakın gelecekte bir "gereklik" olarak konumlandığını öne sürerler (Lim vd., 2023, s. 1). Sangkyun Kim ise *Metaverse: Dijital Dünya-Yükselen Trendlerin Evreni* adlı çalışmasında "boyutu 100 nanometreden küçük olan bu küçük virüs'ün, yani Covid-19'un, "insanlığın uçsuz bucaksız meta evrene göç etmesine sebep" olduğundan söz eder (2023, s. 6). Yazara göre, Covid-19 pandemiden sonraki süreçte metaverse "kesinlikle toplumda genişlemeye, günlük yaşamlarımıza, ekonomilerimize ve kültürlerimize nüfuz etmeye ve onları yeniden şekillendirmeye devam edecek"tir (2003, s. 6). Bu çerçevede hem teknolojik imkânların gelişmesi hem de henüz aşılın Covid-19 ortamı metaverse gibi çok önemli bir dijital dönüşüme olanak tanımaktadır. Bazı araştırmacılar böylesi bir gelişmenin önünü almanın mümkün olmadığı, "hem fiziksel dünyada hem de dijital dünyada paralel hayatlar" yaşayacağımız varsayımında bulunurlar (Kim, 2003, s. 6). Tam da bu aşamada 28 Ekim 2021 tarihinde metaverse'e dair uzun konuşmasıyla hem söz konusu kavramın popülerlik kazanmasında büyük bir etkiye sahip olan hem de vizyonist görüşleriyle bu oluşumun ne'liğine, hayatımızı nasıl şekillendireceğine yönelik öngörülerde bulunan Mark Zuckerberg'in düşünceleri tartışılabilir.

"Meta" adına dönüşen Facebook'un CEO'su Zuckerberg, hâlihazırda insanların iki boyutlu ekran üzerinden iletişim kurmalarına karşılık metaverse'ün insanlara, gerçek hayattakine benzer bir şekilde, üç boyutlu bir dünya sunduğundan bahseder. Burada, bedenler, nesnelere ve her türlü etkileşim en ince ayrıntısına kadar simüle edilecektir. Ayrıca insanlara, fiziksel dünyanın aksine zaman ve mekân sınırlılıkları olmaksızın etkileşim kurma deneyimi vadedilmektedir (Bedir, 2023, s. 108). Sunumda dikkat edici bir sıklıkla teknolojik gelişmelerin yardımıyla insanları zaman ve mekân fark etmeksizin "birbirine bağlama"nın, insanın potansiyelini ve yaratıcılığını açığa çıkarmanın amaçlandığı vurgulanır. Zuckerberg; metaverse'ün ekonomi, eğitim ve spor gibi farklı alanlarda sunacağı olanaklara ve getireceği yeniliklere değinir. O, insanları metaverse'e ulaştıracak teknolojik dönüşümün kaçınılmaz olduğunu ima eder (Bedir, 2023, s. 108). Zuckerberg'in bahsedilen konuşmasından sonra çıkan bazı haberlerde onun metaverse'ü takıntı hâline getirdiği iddia edilmiştir.¹ Fakat Zuckerberg'in bütün bu tutkusuna rağmen Terry Winters'ın ifade ettiği gibi metaverse Facebook veya Google'a ait tek bir alandan ibaret olmayacaktır (2022, s. 5). Bu noktada şu soru gündeme gelir: Söz konusu şirketlerin metaverse'ü oluşturacakları teknolojik zemin ne olacaktır?

Araştırmacılar tarafından Web'in başlangıcı olarak tanımlanan Web 1.0 (Statik Web); interaktif bir vasa sahip değildir; çoğunlukla, pasif nitelikteki kullanıcılara bilgi sağlama işlevini görür. 1990'lara kadar devam eden bu Web, metin odaklıdır (Latorre, 2021, s. 345). İfade edilen özellikleri

¹ <https://bctr.org/iddia-mark-zuckerbergin-artik-konusmak-istedigi-tek-sey-metaverse-28474/>

nedeniyle Web 1.0 yetersiz bulunmuştur. Bu yetersizliklerin aşılmaya çalışıldığı Web 2.0 (Dinamik Web) ise Web 1.0'dan farklı olarak kullanıcı merkezli ve interaktif bir özelliktedir. "Web 2.0 sağladığı iş birliği ve toplumsal etkileşim vasıtasıyla sosyal web olarak adlandırılır" (Latorre, 2021, s. 346). Bu iki Web'in yanı sıra oluşturulması amaçlanan Web 3.0, Semantik Web şeklinde de adlandırılır. "Web 3.0 biçim veren verilere semantik içerikler ekleyebilen yeni bir ağ inşa eder ve böylece çalışmanın, ağdaki profillerimize dayanarak bilgileri bizim için yeniden keşfeder ve kullanılan makinada devamını sağlar" (Latorre, 2021, s. 347). Web 3.0'ün en temel vasıflarından biri merkeziyetsizliktir. Web 3.0'ün merkeziyetsizlik algısı daha çok "platform kullanıcılarıdır" fikri etrafında gelişir (Winters, 2022, s. 2). Merkezî oluşumlardan yerelleşmeye (desantralizasyon) doğru geçişi amaçlayan bu yapıda, blockchain teknolojisi öne çıkmıştır.

| | Web2 | Web3 |
|---------------------|-------------------------|--|
| Etkileşim | Okuma-Yazma ve Paylaşma | Okuma-Yazma ve Mülkiyet Hakkı |
| Ortam | Etkileşimli İçerik | Sanal Ekonomiler |
| Organizasyon | Sosyal Ağ Platformları | Sosyal Ağları birbirine bağlayan Ağlar |
| Altyapı | Bulut ve Mobil | Blokzinciri Bulutu |
| Kontrol | Merkeziyetçi | Merkeziyetsiz |

(Aktaran Sütçü, 2022, s. 5).

Altyapıyı oluşturan Web 3.0'ün bu dönüşümü ve kullanıcıyı merkeze alan yönelim "merkeziyetsiz finans (DİFİ)" gibi yeni uygulamaların ve metaverse'ün hayata geçirilmesinin önünü açmaktadır (Winters, 2022, s. 2). Bu aşamada "Metaverse ne şekilde tanımlanmalıdır?" sorusuna cevap aranabilir.

Daha önce vurgulandığı gibi metaverse'ün, geleceğe yönelik bir vizyon barındırması nedeniyle onunla ilgili eksiksiz ve ortak kabul görmüş bir tanım yapmak mümkün gözükmemektedir (Winters, 2022, s. 3; Kim, 2023, s. 18). Metaverse kavramının ne'liğini sorgulayan Mikail Batu ve Celal Kocaömer, "Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım Önerisi" adlı makalelerinde metaverse ile ilgili tanımlarda en çok bahsedilen on beş kavramı sırasıyla şöyle belirlerler: Dünya, sanal, metaverse, gerçek, iletişim, dijital, fiziksel, 3D, insan, kullanıcı, avatar, alan, birbirine, sosyal, çevrimiçi. Yine yazarlara göre metaverse ile en fazla benzerlik gösteren ifade "sanal dünya"dır (2023, s. 105). Yazarlar, çok farklı tanım girişimlerini, kapsam, içerik, teknik yapı ve sosyal alan bakımından incelemiş ve nihayetinde şöyle bir tanımlamada bulunmuşlardır:

"Metaverse, insanların avatar olarak isimlendirilen bir kullanıcı kimliği aracılığı ile içerisinde temsil edildiği, gerçek dünyanın yansıması temelinde genişletilmiş, sanal, fiziksel, karma ve arttırılmış gerçeklik gibi birçok yeni gerçekliğe sahip, 3 boyut tabanlı, sürükleyici, yaratıcı ve etkileşimli çevrimiçi sanal dünyalar ağıdır." (Batu ve Kocaömer, 2023, s. 107).

Yukarıda ifade edildiği gibi metaverse tanımlarında “dünya” sözcüğü başat bir değere sahiptir. Burada gerçek/fiziksel dünyayla birlikteliği esas olan sanal dünyanın varlığı sorunsallaştırılır. Peki neden böylesi alternatif bir dünya düşüncesi ortaya konmuştur? Sangkyun Kim, söz konusu soruyu şu şekilde dönüştürerek sorar: “[İ]nsanlar analog dünyada başkalarıyla iletişim kurup sosyalleşebilecekken neden dijital dünyada yaşamaya çalışıyorlar?” Yazar, dile getirdiği soruyu, insanların her zaman yeni dünyalar keşfetme, yeni komşular edinme ve bir



şeyler başarmak için durmaksızın çabalama arzusu ile açıklar. Ona göre insanoğlu, fiziksel dünyada karşılanamayan arzuların peşinden koşarak öte evreni, dijital dünyayı inşa etmektedir (2023, s. 17-18). Bu öte dünyada, 3D grafik teknolojisi aracılığıyla nesnelere ve karakterlerin simülasyonu fiziksel dünyadakilerle karıştırılabilecek kadar gerçekçi şekilde yapılmış hâlde bulunmaktadır. Söz konusu evrende bulunan insanlar, bu sofistike teknolojiyi kullanarak Google Earth benzeri bir dünyayı deneyimleyebilirler. Böylelikle Tac Mahal, Disneyland, Venedik, Paris, Londra gibi pek çok yere seyahat etme olanağı bulurlar. Microsoft Corporation’ın geliştirdiği “Mesh” adında yeni bir platformda olduğu gibi, metaverse’te kullanıcılara sanal avatarlarını oluşturma ve çevrimiçi konferanslara katılma olanağı tanınmaktadır. Bu toplantı ya da konferansların en temel özelliklerinden biri etkileşimli olmasıdır. Diğer taraftan metaverse’e yerleştirilen yapay zekâ yardımıyla kullanıcılar sanal bir spor salonunda kendilerine atanmış bir sanal eğitmen tarafından çalıştırılabilir. Yapay zekâ eğitmeni; kişiye bağlı bir eğitim düzenleyebilir, bu sanal egzersizin ise istenilen manzaranın eşliğinde gerçekleşmesi mümkün olabilir. Eğitim alanında sanal gerçeklikle sınıf deneyimi tamamen farklı bir evrene taşınabilir. Örneğin öğrenciler, okyanuslarda gelgitlerin nasıl oluştuğunu veya dinazorları, Taş Çağı’nı ve tarih öncesi dönemleri ilk elden deneyimleme imkânı bulacaklardır (Bale vd., 2022, s. 3-5). Diğer alanlarda olduğu gibi sanatın yapısı da metaverse’te farklı bir görünüm elde edecektir. Metaverse’te sanatçılar avatarları aracılığıyla sanat eserleri üretebilir ve bireylerin sanatsal deneyim elde etmeleri mümkün olabilirken “sanat; galeriler, konser salonları, tiyatrolar, NFT pazarı gibi müzayedeler ve müzeler, sanal ortamlarda” yer alır (Ünlü, 2022, s. 67). Metaverse’te sanatın farklı alanlarında önemli gelişmeleri görmek mümkün. Örneğin Amrit Pal Singh, sanal ortamda aldığı arsayla NFT’lerini sergilemek için bir galeri açmıştır. Anna Zhilyaeva ise VR teknolojisiyle eserlerini üç boyutlu olarak sergilemektedir (Kiraz Demir, 2023, s. 84-85). Bununla birlikte New Art City, metaverse’te kullanıcılara sanal dünyalar oluşturmaya imkân veren bir platform olarak görünürlük kazanır. Anika Meier, Thomas Webb ise metaverse’ün tanınmış küratör ve sanatçılarından (Arapoğlu, 2022, s. 23). Diğer taraftan 2019’da metaverse’te ilk konser olarak Marshmello’nun Fortnite’teki etkinliği gerçekleşmiştir. Daha

sonra Travis Scott ve The Foo Fighters metaverse'teki söz konusu deneyimi genişletip zenginleştirirler. Türkiye'nin ilk metaverse konseri ise Kalben'e aittir. Edebiyat alanına gelindiğindeyse Ademhan Esen metaverse'te geçen ilk hikâye olarak "Gözbebek"i kaleme almış ve bu eser NFT olarak satışa çıkarılmıştır (Kiraz Demir, 2023, s. 87-89). Modern Türk şiirinde durum nasıldır? Bu noktada makalenin konusu olan modern Türk şiirinde metaverse'ün nasıl alımlandığı ve bu edebî tür merkezinde metaverse'ün olumlu ve olumsuz yanlarının ne olduğu meselesi sorgulanabilir.

METAVERSE'E ELEŞTİRİLER VE METAVERSE'ÜN ŞİİRE GETİRECEĞİ OLUMSUZLUKLAR

Şiir tarihine bakıldığında şairlerin hayata bakışları veya poetik görüşleri doğrultusunda zaman zaman gündelik gerçekliği, reel dünyayı olumsuzlayıp ona karşı çıkararak öte dünya, alternatif dünya tasarımı kurguladıkları gözlemlenmektedir. Çoğunlukla lirik ve romantik bir duyuşa sahip şairler için söz konusu olan bu durum, şairleri ütöpik bir paralel evren inşa etmede tetikleyici niteliktedir. Tevfik Fikret'in "Ömr-i Muhayyel" ve Ahmet Haşim'in "O Belde" gibi şiirleri modern Türk edebiyatında bahsedilen bağlamda akla gelen ilk örneklerdendir. O hâlde bu noktada lirik bir poetik bilinçle ütöpik bir sığınak inşa eden modern Türk şairlerinin yaşanan reel dünyanın yanı sıra alternatif bir evren yaratan metaverse'e nasıl baktıkları sorusu sorulabilir. Bu soruya doğrudan doğruya metaverse ile ilgili şiir yazan örneklem şairler üzerinden cevap aranabilir.

Bahsi geçen şairler ve şiirleri konusunda ilk örnek Resul Tamgüç ve onun "Metaverse'de İlk Cuma Namazını Deneyimleyecekler İçin Kılavuz" adlı metnidir. Başlıktan kolaylıkla fark edilebileceği gibi, söz konusu şiir, metaverse'ün getireceklerini özellikle namaz gibi dinî bir unsur merkezinde ele almaktadır. Şiirsel özne, metnin ilerleyen bölümlerinde de metaverse'ü, bireyi reel dünyanın sınırlamalarından azade tutacak bir özgürlük ve kaçış alanı olarak benimsemez; bunun yerine söz konusu yeni evreni, dinî ritüeller, ahlaki değerler, sosyal dinamikler ve ekonomik yapı gibi unsurlarda oluşturacağı potansiyel problemler açısından sorunsallaştırır. Şiir okurlarını; bilhassa din temelinde metaverse'ün insan deneyimleri üzerindeki olası etkilerini; gelecekteki metaverse evreninde dinî ritüellerin, etiğin, ekonomik kaidelerin ve pratik yaşamların sorunlarını derinlemesine düşünmeye davet eder:

"safları sıklaştıralım aziz cemaat safları..."

"eski dünyada duyduğunuz, özlediğiniz deneyim şimdi
burada ilk defa blumeta goverment kalitesi ve
güvencesi ile

yapmamız gerekenler

herkes his kabinlerine girsin
admin saf sıklık derecesini
ve kokusunu ortamın
ayarlayacak baylar

tabi ki siz bayanlar sizler de
cinsiyetçi ayırım olmadan
katılın bu deneyime
sanalgerçekliğin sanal kısmında haram olmaz
eski dünya teologlarından izin alındı” (2022, s. 20).

Şiirsel öznenin, geleceğe yönelik çizdiği metaverse evreni, ütopyik değil distopyik bir nitelik arz eder. Alıntılanan bölümde ilk bakışta her ne kadar şiirsel özne bahsedilen evrene yönelik tarafgir bir tutum içinde gözükmese de örtük yapıda eleştirel bir ton ortaya çıkmaktadır. İşte tam da bu noktada metinde ironi kavramı gündeme gelir. O'Connor'ın dediği gibi ironi bir çelişkiden doğabilmektedir (2009, s. 60). Şiirdeki çelişki / karşıtlık ise manevi (dinsel) olanla maddi olanın (teknoloji) bir araya getirilmesidir. Teknoloji ve dinin kesiştiği noktada ironi ortaya çıkar. Şiirin kuruluşu, en temelde günümüz teknolojisinin dinî deneyimler üzerindeki olumsuz etkisini ve bunun insanların yaşamını nasıl etkileyeceğini sorunsallaştıran



Resul Tamgüç

bir ironiye dayanır. Burada ironik tutumun sorgulacı, alt üst edici ve sarsıcı gücü görünürlük kazanır. İfade edilen kapsamda metaverse'te Cuma namazıyla dinî pratiklerin dijitalleştirilmesi, ticarileştirilmesi sorgulanır. Şiirde konu edilen bitcoin ile taş atma, his kabinleri, Mekke, Medine, Kudüs gibi lokasyonların seçilebileceği düşüncesi, sanal ile gündelik gerçekliğin olduğu kadar dinî olanla teknolojinin uyumsuz birleşimini anlatır. Yine “bluemeta government kalitesi ve güvencesi” sözüyle dinî vecibelerin bir şirketle gerçekleştirilmesinin çelişkili ve ironik durumuna gönderimde bulunulur. Ayrıca bu şekilde metaverse evrenindeki güvenlik sorununa da dolaylı olarak işaret edilmiş olur. Hackerlar çetesi, izinsiz imaj kullanımı sorunları da aynı kapsamda yer almaktadır. Bahsedilen evrenin bir başka belirleyicisi ise adminlerdir. Onlar, his kabinlerinin sıklık derecesini ve ortamın kokusunu ayarlarlar. “sanalgerçeğin sanal kısmında haram olmaz” mısraında metaverse alanında dinî ve ahlaki ölçütlerin de belirsizleşmesi, farklılaşması ve yok edilmeye çalışılması anlatılır. Şiirde bütün bu anlatılanlar, herhangi bir şiirsel anlatım tekniğine başvurulmadan, düzyazı diliyle ortaya konur. Temelde söz konusu olan şiir dili değil, gündelik dildir. Hatta bir metaverse uzmanının gelecekte hayata geçebilecek unsurları mecaz olmadan dile getirdiğini düşünmek mümkündür. Ancak şiirin gücü, yaşanabilmesi mümkün olan durumların çatışmalı doğasını açığa vurmak ve bunları ironik bir şekilde bir araya getirmektir.

Şiirde metaverse konusunu başlığına da taşıyarak ele alan bir diğer isim Sulhi Ceylan'dır. Ceylan, her ne kadar başlıkta özellikle “metaverse”ü kullansa da onun söz konusu kavram üzerinden genişleyerek transhümanizm ve tekno-fetişizmi de gündeme getirdiği gözlemlenmektedir (2022, s. 14). Örneğin şiirde yer alan “Her şey, sonsuz bir dünya için!” ve “Biraz da insanın ölümsüzlüğü!” mısraları, transhümanizm anlayışına içkin olan insanın bedenine ait

sınırlılıklarından arınma ve sonsuz yaşama kavuşma arzusuyla ilişkilidir. Bu çerçevede insanoğlu tanrı insana dönüşme çabasındadır. İfade edilen çerçevede “Kutsalı hapsedtik en derine, mutluyuz!” denilmektedir. Şiirde ortaya konan manzarada; kutsal en derine hapsedilmiş, öte dünya anlayışının yerine dünya devleti kutsanmış, teknolojinin bireylerin mahremiyetini, özgürlüklerini askıya alarak onlar üzerinde otoriter bir egemenlik kurduğu “teknoloji tiranlığı” hüküm sürmeye başlamıştır. “Teknoloji tiranlığı” ifadesi; teknoloji şirketlerinin yine teknolojiyi kullanarak güçlerini artırdığına, insanların yaşamlarına olumsuz etkide bulunduğu gönderimde bulunan bir eleştiri olarak yorumlanmalıdır. Teknolojinin egemenliği şiirde “ürettiği araçlara köle olan biri” ifadesiyle somutlanmıştır. Bahsedilen egemenlik durumu, paradoksal bir şekilde teknolojiye karşı bir hayranlığı ve tapınmayı ifade eden tekno-fetişizmle birlikte var olur. Bütün bu kavramların yanı sıra şiirde, çağın ruhunu tanımlayan “kültür endüstrisi” kavramı da gündeme gelir. Frankfurt Okulu tarafından ortaya konan kültür endüstrisi kavramı, “bireyleri sömürüp kültürü homojenleştirecek” popüler sinema, spor, televizyon gibi kitlesel ticari eğlencelerden oluşmaktadır (Marshall, 2005, s. 683).

Şiirsel özne; transhümanizm, tekno-fetişizm, “teknoloji tiranlığı”, cinsiyetsizlik gibi çağı tanımlayacağını düşündüğü kavramlardan sonra son kertede metaverse’ü gündeme getirir:

“Cennetin anahtarını tutuyor metaverse vaizler,
Sanal ibadet neden olmasın, çok gericisin!
Sonsuz mutluluk evreni, arttırılmış gerçeklik,
Hakikat çip değilse nedir? Haydi siz de bir tane...

Önce derin bir nefes alın, aman acele edin!
Bedenden kurtuluyorsunuz, daha ne olsun!
Ontolojik yok oluş, paralel dünya,
Sonuçta anything goes, herşey mübah, değil mi!
Sonsuz mutluluk evrenine hoş geldiniz, bağlanın!” (2022, s. 14).

Alıntılanan mısralarda görüldüğü gibi şiirde; metaverse’ün bir cennetmiş gibi alımlandığına yer verilir. Bu bağlamda metaverse konusunda öğütlerde bulunan, metaverse’e yönlendiren kişiler ise metaverse vaizleri şeklinde adlandırılmıştır. Bahsedilen sanal ortam, “sonsuz mutluluk” vaadinde bulunur. Diğer taraftan Tamgüç’ün şiirinde olduğu gibi burada da dinî pratiklerle sanal evren arasındaki uyumsuzluk konu edilmiştir: “Sanal ibadet neden olmasın, çok gericisin!” “Hakikat çip değilse nedir” ifadesinde ise nöral çiplerden bahsedildiği düşünülebilir. Böylelikle sanal dünyalara erişim sağlayan bu çiplerin artık hakikatin yerine konumlandırıldığı anlatılır. Şiirsel özneye göre öte evreni, paralel bir dünya anlayışını yansıtan metaverse; insanın varoluş temellerinin de yok olmasına yol açmaktadır. Burada her şey kabul edilebilir ve “herşey mübah”tır. Metaverse’ün vadettiği şeyse “sonsuz mutluluk evreni”dir. Bu şekilde Ceylan; metaverse temelinde, teknolojinin insanın dinî, manevi ve varoluş temelleri üzerindeki hâlihazırdaki ve potansiyel olumsuz etkilerini konu edinir.

Metaverse evreninin şiir için başka potansiyel olumsuzlukları, sınırlılıkları beraberinde getireceği düşünülebilir mi? Metaverse'ün özelliklerinden ve getirmeyi tasarladıklarından hareketle bu soruya olumlu cevap vermek mümkündür. Metaverse evreninde şiir türünün karşılaşılabileceği potansiyel olumsuzluklar ve sınırlılıklar şöyledir:

Metaverse'te oluşturulan şiirin sanal dünyayı esas alması, doğal dünyadan uzaklaşması, onun sunilik ve yapmacıklık taşınmasına yol açabilecektir. Hâlbuki genel kabul; kalp, duygu, his gibi özelliklerin şiir türüne içkin olduğu yönündedir. Böylesi bir durum metaverse evreninde şiirin otantikliğini yitirmesine, duygu değerinin yok olmaya yüz tutmasına yol açabilir.

Metaverse evreninde şiirin, teknolojinin ve yapay zekânın olanaklarıyla şekilleneceği ve onlara büyük oranda bağlı olacağı söylenebilir. Bu durum, şairin hayal gücünü kısıtlayıcı bir özellik oluşturacaktır. Bu evrende belirleyici olan hayal gücünden çok teknolojinin imkânları olacaktır. O hâlde şiirin teknolojiye çok bağımlı bir duruma geçeceği düşünülebilir.

Metaverse evreninde kişiler reel dünyadaki varlıklarından farklı olarak avaturlarıyla var olurlar. İfade edilen şartlarda şairler; fiziksel dünyadan, toplumdaki ve toplumsal olandan büyük ölçüde yalıtılmış hâlde bulunurlar. Bu şekilde şairin ürününün toplumsal yönü azalır ve bireysel taraf baskın olur. Diğer taraftan metaverse'te ortaya konan ürünlerin (üretildiği bağlam nedeniyle) birbirine çok benzer özellikler arz edeceği de iddia edilebilir. Fiziksel dünyanın çeşitliliğinden, farklılıklarından uzak kalan şairlerin eserlerinde ele aldıkları konu çeşitliliğinin de asgariye ineceği öngörülebilir bir durumdur. Geleneksel şiirden farklılık gösteren, hatta bazı yönleriyle avangart olarak yorumlanabilecek bu şiirin sonrasında bir tekrara düşme ihtimali yüksektir. Bilhassa görsel şiir tarzının burada baskınlık kazanma ihtimalinin yüksek olduğu da vurgulanabilir. Dolayısıyla belli bir şiir tarzının burada önceleneceği, egemenlik kazanacağı savlanabilir.



Metaverse evreninin teknolojiye ve dijital dünyaya olan bağımlılığı, şair ve okurun da doğrudan teknolojiye aynı şekilde bağımlı olmasına yol açacaktır. Öyle ki metaverse evrenini mümkün kılan teknolojide oluşabilecek kesintiler, aksaklıklar, şiir yazma ve okuma sürecini olanaksız hâle getirecektir. Dolayısıyla şairin şiir yazmasını, okurun onu yorumlamasını sağlayan sanal ortamın teknolojiye hayati bir konum atfetmesinin şiir deneyimi açısından bir olumsuzluk olarak düşünülebileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

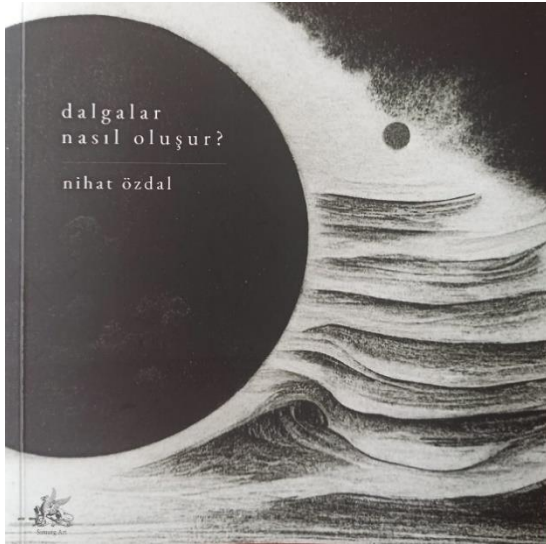
Daha önce de vurgulandığı gibi metaverse evreninin en temel sorunlarından biri, bu ortamın kurallarının ve kontrolünün kimin ya da kimlerin elinde olacağıdır. Bu durum, olası intihaller, telif ihlalleri noktasında metaverse'te nasıl yaptırım uygulanacağı konusunda da bir

belirsizliği gündeme getirmektedir. Bununla birlikte metaverse’te şiir yazım sürecinde etkili olacağını öngördüğümüz yapay zekânın da telif yasasına aykırı eylemleriyle ilgili herhangi bir yaptırımın henüz olmaması, bu sanal ortamda etik ihlaller, intihaller ve telif kurallarına aykırı durumlarda neler yapılacağını öngörülemez hâle getirmektedir.

Son olarak metaverse’ün bilhassa NFT’ler üzerinden satışa sunulması, sanatın estetik özelliklerini, bağımsız olma gayesini tehlikeye sokan bir durum olarak gözükmektedir. Bir başka ifadeyle satış amacının estetik idealin önüne geçmesi, üretimlerin şairin poetikasından çok alıcıya göre belirlenmesine yol açabilir.

METAVERSE EVRENİNDE ŞİİR VE METAVERSE’ÜN MODERN TÜRK ŞİİRİNE SUNDUĞU İMKÂNLAR

Modern Türk edebiyatında metaverse’ün dinî, ahlaki, bireysel ve toplumsal bakımdan taşıdığı potansiyel olumsuzlukları şiirlerinde konu edinen şairlerin yanı sıra onu imkân olarak gören sanatkârların da bulunduğu gözlemlenmektedir. Sözü edilen bağlamda öncü isimlerden biri Nihat Özdal’dır. Özdal’ın *Dalgalar Nasıl Oluşur?* adlı eserinin, metaverse evreninde “NFT olarak hayat bulan ilk şiir kitabı” özelliğini taşıdığı belirtilir. Daha önce de bahsedildiği gibi NFT; dijital olarak benzersiz, eşsiz olan varlıklara işaret eder. NFT’ler, blokzincir teknolojisiyle oluşturulur ve dijital dünyadaki koleksiyon eserleri/sanat eserlerini temsil ederler. Bahsedilen çerçevede bir şiir kitabının NFT olarak yer alması, modern Türk şiirinin metaverse’te varlık bulması açısından dikkat çekicidir. Ayrıca bahsedilen kitaptaki şiirlerin, Ecem Dilan Köse tarafından yapay zekâ ile resimlendirilmesi de genelde edebiyat özelde ise şiirin teknolojiyle, dijital dünyayla entegrasyonu açısından dikkat çekicidir.



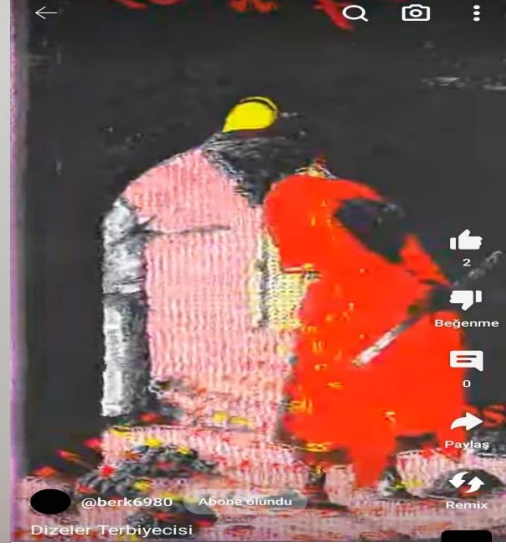
(Özdal, 2023).

Metaverse kavramının anlam dünyasıyla tam olarak örtüşmemekle birlikte geleneksel şiirin teknoloji ve dijital dünyayla paralelliği konusunda verilebilecek bir diğer örnek *Buzdokuz* dergisindeki bazı şiirlerde karekod uygulamasının yapılmasıdır. İfade edilen karekod uygulamasıyla şiirlerin bir nevi dijital ikizleri, YouTube’da görülmektedir. Böylelikle şiir, geleneksel

olarak kâğıt üzerinden alımlandığı gibi dijital platformlarla birlikte de takip edilebilmektedir. Bu bağlamda çoklu bir platform söz konusu olmaktadır. İfade edilen duruma örneklik teşkil etmesi açısından Burak S. Çelik'in *kukafaru* adlı kitabındaki bir şiirin kâğıt ve YouTube'daki hâli aşağıda gösterilmiştir:



(Çelik, 2023, s. 81)



(<https://www.youtube.com/>)

Sangkyun Kim, *Metaverse: Dijital Dünya-Yükselen Trendlerin Evreni* adlı kitabında, teknoloji üzerine bir araştırma grubu özelliğindeki Hızlandırma Çalışmaları Vakfı (ASF)'nın metaverse'ü dört kategoride ele aldıklarından söz eder. Bunlar; "artırılmış gerçeklik", "yaşam kaydı", "ayna dünyalar" ve "sanal dünyalar"dır. Kim, okunulan bir kitabın kapağının Facebook'ta paylaşılmasını, yaşam kaydı dünyası için örnek olarak verir (2023, s. 18). Bir görsel şiirin kaydının karekod aracılığıyla YouTube'da var olması, birebir olmasa da yaşam kaydı örneği ile benzerdir. Ancak ifade edilen örneğin metaverse örneği olmaktan şu anda uzak bir nitelikte olduğu vurgulanmalıdır.

Buraya kadar anlatılan tekil ve sınırlı sayıda örnek, modern Türk şiiri için metaverse evreninin henüz yeterince hayata geçmiş bir özellikte olmadığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle modern Türk şiirinde metaverse'ün konumu ile ilgili konuşulduğu zaman geleceğe yönelik bir potansiyelden bahsetmek daha doğru olacaktır. Peki metaverse, özelde modern Türk şiiri, genelde ise modern Türk edebiyatı için ne tür imkânları barındırmaktadır?

Metaverse evreninin vadettiği ilk potansiyel değişim, şiir yazma ve okuma deneyimlerindeki farklılaşmadır. Bilindiği gibi metaverse'ün önemli özelliklerinden biri, onun görsel, işitsel, tatsal, kokusal ve dokunsal duylara hitap edebilmesidir. Buna göre metaverse evreninde şiir yazan biri, şiirinin konusuna uygun olarak okurun duylarını etkin bir hâle getirme imkânı bulacaktır. Böylelikle okur; şiiri yalnızca okuyup hayal etmeyecek, bu evrende onun duyları doğrudan harekete geçecektir. Bu şekilde geleneksel şiir okuma eyleminden farklı duysal deneyimler oluşacaktır. Örneğin Orhan Veli'nin "İstanbul'u Dinliyorum" şiirindeki imgesel atmosfer metaverse evreninde yaşam bulabilecektir. Bu şiirdeki hafiften esen rüzgâr, yavaş yavaş sallanan yapraklar, yükseklerden sürü sürü, çığlık çığlığa geçen kuşlar metaverse'te hayata geçirilebilir. Ancak şiirin atmosferinin sanal olarak yaşantılandığı bu durumun, okurun çağrışımsal dünyasını kısıtlayıcı özelliğine de vurgu yapmak gerekir. Bahsedilen özelliklerle birlikte metaverse evreninde hem

yazarlara hem de okurlara yazma ve okuma ediminde yapay zekânın refakat edeceği de kolaylıkla öngörülebilir. Metaverse evreninde şiirin konumuyla ilgili öngörülebilecek bir diğer unsur ise, şiirin yazma ve okuma sürecinde eskisine oranla çok daha fazla deneysel özelliklerinin gözlemlenebilecek oluşudur. Bilhassa alışıldık formlar ve içeriklerin yerine deneysel bir çaba içinde bulunan şairler için metaverse'ün önemli bir açılım sağlayacağı savlanabilir. Bahsedilen özelliğin, şairlerin ve okurların beklentisine göre olumlu ya da olumsuz olarak yorumlanabileceği söylenebilir.

İkinci olarak metaverse'ün yeni bir mahfil anlayışını ortaya çıkaracağı öne sürülebilir. Daha ayrıntılı ifade edecek olursak metaverse, şairler için fiziksel dünyanın sınırlamalarından arınmış şekilde sanal bir mahfil işlevini görebilir. Dünyanın çok farklı yerlerinden şairler; söz konusu sanal ortamlarda avatarları aracılığıyla poetikalarını tartışabilir, birbirlerinin şiirlerini dinleme ve yorumlama imkânı bulabilir. Aynı şekilde sanal ortamlarda şiir atölyeleri de varlık gösterebilir. Fiziksel dünyadaki şiir festivallerinin yerine burada avatarlar aracılığıyla dünyanın çok farklı yerlerinden şiir severler, mekânsal sınırlılıkları aşmış bir şekilde gerçek zamanlı etkinliklere katılabilirler. Bu sanal şiir festivallerinin çok daha geniş çaplı olacağı söylenebilir.

Metaverse evreni, burada oluşturulacağı vadedilen meta sınıflar aracılığıyla yeni bir şiir eğitimi sunabilir. Örneğin Osmanlı Dönemi'ndeki edebiyat mahfilleri meta sınıflarda canlandırılabilir ve böylelikle öğrencilerin edinmeye çalıştıkları bilgileri, orada bulunuyormuş gibi deneyimlemeleri mümkün olabilir. Bununla birlikte hayatta olmayan şairlerle onların avatarları aracılığıyla şiir ya da herhangi bir konuda sohbet etmek metaverse ile birlikte olanaklı hâle gelecektir.

Metaverse evreni, özellikle sanal ekonomiye dayalı yapısıyla şiir kitaplarının pazarlanma ve satışına dair bir dönüşümü ortaya çıkaracaktır. Örneğin sanal kitapçılar, NFT şiir pazarı, sanal evrende oluşturulacak şiir atölyeleri, sanal şiir eğitimleri gibi hususlar şiir pazarında bambaşka bir dinamığe yol açacaktır.

SONUÇ

2021 yılıyla birlikte popülerlik kazanan metaverse kavramı, Neal Stephenson tarafından 1992'de kaleme alınan bilimkurgu romanı *Snow Crash* adlı eserde ilk kez geçmiştir. Metaverse birçok tarihsel aşamadan sonra özellikle teknolojik imkânlar ve Covid-19 pandemisinin de tesiriyle daha fazla gündeme gelmiş, nihayetinde bu ilgi Facebook'un CEO'su Zuckerberg'in söz konusu kavramla ilgili açıklamalarıyla etki sahasını genişletmiştir. Henüz tamamlanmamış bir olgu olan metaverse'ün en genel anlamda insanların avatarları aracılığıyla temsil edildiği sanal dünyaya verilen isim olduğu görülmüştür. Bazı araştırmacılara göre yakın geleceğin bir gerekliliği olan metaverse, VR (Sanal Gerçeklik)/AR (Artırılmış Gerçeklik) ve dokunsal teknolojilerdeki ilerlemelerle birlikte kullanıcıların görsel ve fiziksel olarak sanal bir dünyaya dalmalarını sağlamıştır. Diğer taraftan metaverse'ün, güzel sanatlardan eğitime, eğlence sektöründen ekonomiye kadar çok farklı alanları etkileyen bir mahiyete sahip olduğu belirtilmiştir.

Bu makalede ise metaverse ile ilişkisi daha önce yeterince incelenmeyen şiir alanı, bilhassa modern Türk şiiri üzerinden sorunsallaştırılmıştır. Öncelikle metaverse'e getirilen eleştiriler ve metaverse'ün şiire getireceği potansiyel olumsuzluklar konu edilmiştir. Örnekleme olarak Resul

Tamgüç'ün "Metaverse'de İlk Cuma Namazını Deneyimleyecekler İçin Kılavuz" ve Sulhi Ceylan'ın "Metaverse" adlı şiirleri incelenmiştir. Bahsi konu edilen şiirlerde, metaverse evreninin oluşturacağı potansiyel problemler, dinî ritüeller, ahlaki değerler, sosyal dinamikler ve ekonomik yapı gibi unsurlar açısından eleştirilir. Bununla birlikte metaverse evreninde şiir türünün karşılaşılabileceği potansiyel olumsuzluklar ve sınırlılıklar da değerlendirilmiştir. Metaverse'te yer alan şiirin sanal dünyayı esas alması ve doğal dünyadan uzaklaşmasının, onun sunilik taşımasına yol açabileceği; söz konusu evrenin şairin hayal gücünü kısıtlayıcı bir nitelik oluşturacağı; burada şairin ürününün toplumsal yönünün azalacağı ve bireysel olanın baskın olacağı; sanal dünyada şair ve okurun doğrudan teknolojiye aynı şekilde bağımlı olacağı; ekonomik kaygının sanatsal endişeden üstün gelebileceği vb. öne sürülmüştür. İkinci olarak modern Türk şiirinin metaverse evreninde nasıl konumlanmaya başladığı ve bu sanal evrenin modern Türk şiirine sunduğu imkânlar ele alınmıştır. Öncelikle Nihat Özdal'ın *Dalgalar Nasıl Oluşur?* adlı eserinin "NFT olarak hayat bulan ilk şiir kitabı" özelliğini taşıdığı tespiti aktarılmıştır. İkinci olarak *Buzdokuz* dergisindeki bazı şiirlerde karekod uygulamasının yapıldığı ve karekod uygulamasıyla şiirlerin bir nevi dijital ikizlerinin YouTube'da görüldüğü, bunun da metaverse örneği olmaktan şu anda uzak bir nitelikte olsa da "yaşam kaydı" tanımlamasıyla ilişkilendirilebileceği söylenmiştir. Diğer taraftan metaverse'ün, özelde modern Türk şiiri, genelde ise modern Türk edebiyatı için ne tür imkânları barındırdığı konusunda ise şunlar savlanmıştır: Şiirin yazılma ve okunma deneyimlerinde farklılaşmanın görüleceği; metaverse'ün yeni bir mahfil anlayışını ortaya çıkaracağı; şiir eğitiminin başkalaşacağı, metaverse evreninin özellikle sanal ekonomiye dayalı yapısıyla şiir kitaplarının pazarlama ve satışına dair bir dönüşümü ortaya çıkaracağı iddia edilmiştir.

KAYNAKÇA

- Arapoğlu, Fırat (Mayıs 2022). "Metaverse Evreninde Sanat". *Varlık Dergisi*. 1376: 22-26.
- Bale, Ajay Sudhir vd. (2022). "A Comprehensive Study on Metaverse and Its Impacts on Humans", *Advances in Human-Computer Interaction*, s. 1-11. <https://doi.org/10.1155/2022/3247060>.
- Batu, M.; Kocaömer, C. (2023). "Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım Önerisi". *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 51: 92-112.
- Bedir, Umur (2023), "Teknolojik Yeniliğin Mesihvari Sunumu: Metaverse Vizyonu Örneği", *Metaverse: Yeni Gerçeklik Paradigmaları* içinde. Ed. Serdar Kuzey Yıldız. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 95-114.
- Ceylan, Sulhi (Mart 2022). "Metaverse". *Yedi İklim*. 384: 14.
- Çelik, Burak Ş. (2023). *kukafaru*. Ankara: Ebabil Yayınları.
<https://bctr.org/iddia-mark-zuckerbergin-artik-konusmak-istedigi-tek-sey-metaverse-28474/>
<https://www.youtube.com/>
- Kim, Sangkyun (2023). *Metaverse: Dijital Dünya-Yükselen Trendlerin Evreni*. Çev. Yusuf Togla Şar. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Kiraz Demir, Selin (2023). "Metaverse Evreninde Sanatın Morfolojisinin Gerçeklik Algısına Etkileri". *Metaverse: Yeni Gerçeklik Paradigmaları* içinde. Ed. Serdar Kuzey Yıldız. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 77-95.

- Latorre, Marino (2021). "WEB 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0'ın Tarihi". Çev. Özgür Yılmaz. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. Cilt: 8. 2: 344-350.
- Lim, W. Y. B. vd. (Ağustos 2023). "Realizing the Metaverse with Edge Intelligence: A Match Made in Heaven" in *IEEE Wireless Communications*, Cilt: 30. 4: 64-71.
- Marshall, Gordon (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. Çev. Osman Akınhay-Derya Kömürücü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- O'Connor, William Van (Ocak 2009). "İroni". Çev. Yurdanur Salman-Deniz Hakyemez. *Kitaplık*. 123: 59-60.
- Özdal, Nihat (2023). *Dalgalar Nasıl Oluşur?* İstanbul: SimurgArt Yayınları.
- Sütçü, Cem S. (Mayıs 2022). "Metaverse". *Varlık Dergisi*. 1376: 4-9.
- Tamgüç, Resul (Mart 2022). "Metaverse'de İlk Cuma Namazını Deneyimleyecekler İçin Kılavuz", *İstanbul Bir Nokta*. 242: 20-21.
- Ünlü, Muhammet Mustafa (2022). "Metaverse ve Görsel Sanat". *AKRA Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*. Cilt: 10. 28: 47-70.
- Winters, Terry (2022). *Metaverse: Sanal Dünyanın Devrimine Hazır Olun!* Çev. Mina Zeynep Çamoğlu. İstanbul: Kodlab.

BATI

EDEBİYATINDA AKIMLAR

editör
OKTAY YİVLİ

HATİCE FIRAT
YASEMİN MUMCU
OKTAY YİVLİ
OĞUZHAN KARABURGU
BERNA AKYÜZ SİZGEN
NİLÜFER İLHAN

ÜMMÜHAN TOPÇU
SEFA YÜCE
HANİFİ ASLAN
METİN AKYÜZ
MEHMET SÜMER
YAKUP ÖZTÜRK



Prof. Dr. Önder Göçgün

TİYATRO DENEN HAYAT SAHNESİ



PROF. DR. ÖNDER GÖÇGÜN

Türk Tasavvuf Şiiri

AÇIKLAMALI VE YORUMLU ÖRNEKLERLE



MODERN TÜRK EDEBİYATI

editör
OKTAY YİVLİ

MUHARREM DAYANÇ
OKTAY YİVLİ
MACİT BALIK
MAHMUT BABACAN
SEVİM ŞERMET

YASEMİN MUMCU
BEDİA KOÇAKOĞLU
NİLÜFER İLHAN
MAKSUT YİĞİTBAŞ
SELAMİ ALAN

