

SANALLIK SOSYOLOJİSİ BAĞLAMINDA METAVERSE, METAHUMAN VE YAPAY ZEKÂ BETİMLEMELERİ

Ali Ulvi ÖZBEY¹

Öz

20. yüzyılın son çeyreği ile 21. yüzyılın ilk çeyreğinde yaşanan teknolojiye bağlı kırılmalar ve değişimler yeni bireysel tipolojiler ürettiği gibi yeni toplumsallıkların da tartışılabilmesine olanak sağlamış olağanüstü bir hızla yaşanan ve çoğu zaman takip edilemeyen yenilikler bazı evrelerin de sorgulanmasını gerekli kılmıştır. Dijitalizm ile birlikte hayatımıza dahil olan artırılmış gerçeklikler, sanal gerçeklikler, Metaverse ve yapay zekâ gibi kavramlarla birlikte sanallığın ve sanallaşmaların tahakkümü altında yeni bir hayatı ve toplumu da mümkün kılmıştır. Alternatif bir sanal alem olarak ifade edilen Metaverse evreni teknolojik gelişmeler eşliğinde bireysel ve toplumsal gerçeklik algılarını yıkmış ve önümüzdeki dönemlerde yepyeni yaşamların kapısını aralamayı hedeflemiştir. Kendi aleminin bireyleri olan Metahuman'larla birlikte insani anlamda yeni kimlikleri ve anlamları da dönüştürmeyi öncelikli projeleri arasına dahil etmiştir. Bu çalışmanın amacı, ifade edilen kavramları farklı perspektiflerden ele alıp irdeleyerek, içinde bulunduğumuz şartları da göz önüne alarak futuristik toplumsal bir tablo çıkarmaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanallık, Metaverse, Metahuman, Yapay Zekâ.

¹ Doç.Dr., auozbey@beu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7880-8312

DESCRIPTIONS OF METAVERSE, METAHUMAN, AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE CONTEXT OF VIRTUAL SOCIOLOGY

Abstract

Breakthroughs and changes due to technology in the last quarter of the 20th century and the first quarter of the 21st century produced new individual typologies as well as allowing new socialities to be discussed, and innovations that were experienced at an extraordinary speed and that could not be followed often necessitated the questioning of some phases. Along with concepts such as augmented realities, virtual realities, Metaverse and artificial intelligence, which have been included in our lives with digitalism, a new life and society has been made possible under the domination of virtuality and virtualization. The Metaverse universe, which is expressed as an alternative virtual world, has destroyed individual and social perceptions of reality with technological developments and aimed to open the door to brand new lives in the coming periods. It included transforming new identities and meanings in a humane sense with the metahumans, who are members of its own realm, among its priority projects. The aim of this study is to examine the concepts expressed from different perspectives and to draw a futuristic social picture, taking into account the conditions we are in.

Keywords: Virtuality, Metaverse, Metahuman, Artificial Intelligence.

GİRİŞ

Genel anlamda içinde bulunduğumuz yüzyıl açısından, geleceğe dair çok fazla öngöründe bulunamadığımız birçok noktada, tahmin yürütmede aciz kaldığımız bir zaman dilimini yaşamaktayız. Yakın zamanda küresel anlamda tecrübe ettiğimiz ve hala etkilerini hissettiğimiz korona virüslü günlerde günlük yaşam kalıplarımızın ve alışkanlıklarımızın da rutinin dışına çıktığını ve değiştiğini derinden hissetmiş bulunmaktayız. Küresel anlamda yüz yüze ilişkilerden, sinema salonlarından, müzelerden, eğitim vb. mekanlardan belli bir süre uzaklaşarak mekânın çeşitli perspektiflerden rasyonelliğine de şahit olmaktayız. İfade ettiğimiz gündelik yaşam kalıpları yerine birçoğumuzun daha önce hiç duymadığı dijital insan, Metaverse, dijital ikiz, sanal gerçeklik vb. kavramsallaştırmalar hayatımıza sessizce müdahil olmayı başararak çeşitli girişimlerde bulunmaktadır. Özellikle çevrimdışı deneyimlere benzer çevrimiçi deneyimlere olan talep arttıkça, gerçek ve sanal dünyalar arasındaki sınırları aşan ve çoğu zaman birbirine karıştırılan yeni deneyimler sağlamak için gelişen Metaverse dünya çapında dikkat çekmektedir. Kültürel içerikler alanında hayran buluşmaları, konserler, gösteriler, fiziksel anlamda ziyaret etmeden daire veya arabaların içini görebileceğiniz dijital showrooomlar, gerçekçi içerikler kullanılarak yüz yüze olmayan eğitim,

sporda veya askeri alanda sanal eğitim, üretim, hizmet, medya, vb. etkinliklerle kendine ait yeni bir dünya, bir saha oluşturmaktadır.

Bununla birlikte son yıllarda genel anlamda teknoloji alanında yaşanan gelişmeler ve şahit olduğumuz ilerlemelerin yanı sıra özelde ağ ve mobil teknolojisindeki kaydedilen gelişmelerle, bireyler hareket halindeyken mobil cihazlara entegre edilmiş çeşitli sensör ve çok küçük boyutlardaki aygıtları kullanarak uygulamaları ve hizmetleri gerçek zamanlı olarak elde edebilmekteler. Ayrıca, kullanıcıların yalnızca içerik oluşturucular tarafından oluşturulan temel içerikleri almakla kalmayıp, aynı zamanda sanal ve gerçek alanın entegre olduğu bir alanda doğrudan içerik üretip diğer kullanıcı gruplarıyla paylaştıklarına da şahitlik edilmektedir. Önemli kavramlardan biri olan artırılmış gerçeklik, reel ve sanal dünyaları eş zamanlı olarak sorunsuz bir şekilde karıştırıp kullanıcılara sunarak, kullanıcılara bu anlamda gelişmiş bir adaptasyon ve gerçekçilik duygusu sağlamaktadır.

Çalışmada özellikle sanallık sosyolojisi bağlamında teknoloji-toplum, sanallık-toplum, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ, Metaverse ve metahuman kavramlarının toplumsal ve bireysel etkileri ele alınarak tartışılmaya çalışılmıştır.

1. GERÇEKLİK KARŞISINDA SANALLIĞIN KONUMU

Geçmiş 50-60 yıl boyunca yaşanan paradigma değişiklikleri ile birlikte bilgisayar tabanlı sağlanan ağ ortamı sayesinde yeni bir sosyal ve kültürel alan ortaya çıkmıştır. İnsanlık tarihinin bu gelişmiş alanlarını siber uzay, sanal dünya ve sanal gerçeklik olarak ifade etmek mümkün. Teknolojinin gelişip ilerlemesiyle birlikte ekran çıktılı sanal dünya, tüm insan vücudunu sanal dünyanın içine çeken fiziksel sanal gerçeklikten daha aktif hale gelmektedir. Bu anlamda gerçekliği yapay olarak yeniden üretme veya deneyimleme anlamında sanal gerçeklik, her zaman yalnızca hakikati taklit etmek için yardımcı bir araç olarak rol oynamaktadır. Sanal gerçeklik kavramına bütüncül bir bakış açısıyla bakıldığında; aslında sanal gerçekliğin dar anlamda teknik bir alan olduğu ve sanal dünyanın geniş anlamda teknoloji ile değil, teknoloji aracılığıyla yaratılan sosyal ve kültürel bir alandan ibaret olduğu görülecektir. Bu yaratılışın gerçekleşmesiyle tanrısal özellik insana aktarılmış olacaktır. Bunca çaba ve gayretin salt teknolojik gelişmeden ibaret olmayacağı görülecektir.

Son yıllarda “sanal” kavramına sıklıkla rastlıyoruz. Bu terimin anlamının gerçek bir durumdan ziyade yapay bir durum olduğu söylenebilir ve bu nedenle sanal gerçek yerine yapay gerçeklik de denilmektedir. Sanal gerçeklik terimi, aslında 'gerçeklik' ile taban tabana zıt 'sanal' kelimelerinin bileşik bir ifadesidir. Sanallık kendi içerisinde çok farklı olgu ve

kavramları barındıran değişik boyutlara sahip çoğu zaman algı yanılsamalarına sebep olan anlamsızlıklar bütünü şeklinde yorumlanabilir. Bu noktadan hareketle sanal alem hem fiziksel hem de zihinsel bir alan ama aynı zamanda hem gerçek hem de gerçek olmayan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanal dünya savunucuları, sanallığın kendisini gerçekliğin bir altyapısı, taklidi veya temsili olarak görmemektedir. Bunun yanı sıra, yine onlara göre sanal dünya, gerçeklikten ayrılan veya gerçeği çarpıtan bir imgeler dünyası olmayıp, benliği ve dünyayı anlamak ve ifade etmek için kolektif zekâ potansiyelinden oluşan yeni nesil bir uygarlık alanıdır. Burada bir kimlik ve benlik inşa etmek belki de insanoğlunun erişmek istediği fırsatın ele geçmesinin en kolay ve cazip yoludur. Zira Subaşı'na göre, Sanalda bir benlik oluşturmak insanlar için iki sonucu doğurmaktadır. Bunlardan biri gerçekte saklamak zorunda olduğu benliğini kolayca sergileyebilmesi, diğeri ise idealize ettiği benliğe kolaylıkla girebilmesidir (Subaşı, 2022, s. 47). Sanal ortamlara uyum sağlamak ya da sistemin özüne entegre olabilmek kabiliyeti, bu noktada temel argüman olarak ifade edilebilir. Sistemin başka bir özelliği olan sınırsızlık vasfı kişilerde dilediğince davranabilme özgürlüğünü sunmaktadır. Bugüne kadar hayatında kısıtlanmış bütün eylemlerin gerçekleştirilme olasılığı bile sanallığın asıl hürriyet alanı olarak kabul edilmesinde başat öncüdür.

Genel olarak bakıldığında sanallığın insan hayatına girişinin bir defada gerçekleşmiş bir olay olmadığı görülecektir. Belli aşamaların kat edilmesi sonucu aşama aşama gerçekleşen ama geçmiş yıllara oranla daha hızlı bir şekilde somutlaşan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanallık ve insanlığın ilk buluşmasını sinema ile başlatan Merter, beyaz perdenin hayaller âlemine kapı araladığını vurgular ve sonrasında ikinci aşamanın televizyonla devam ettiğini belirtir. Zira haftada bir yaşanan tecrübenin televizyon ile birlikte bütün güne yayılarak ekrana ve sanallığa olan bağlılığın artığının da altını çizmektedir. Sonrasında ise Merter, sanallığın internet ile birlikte kolay kolay yıkılmayacak bir güce ulaştığını ifade eder. Artık internetle birlikte insan ve makine ilişkisi sınır tanımaksızın kol kola uzun bir seyir hali alacaktır. Bununla birlikte internette geçirilen zaman televizyona oranla iki kat daha artmıştır. Zira bu noktada sanallığın ilk zaferinin zaman üzerinden gerçekleştiği de görülmektedir. Dördüncü aşamada ise cep telefonlarının internetle desteklenmesi ile birlikte sanallık milimetre cinsinden hayatımıza tamamen yerleşmiş ve insanın tabiri caizse vazgeçilmez bir organı halini almıştır. Onsuz yaşamının imkânsız olduğunu düşünen insanları dinleyince vakanın nasıl hal aldığı daha iyi anlamlandırabilmekteyiz (Merter, 2014, s. 28). Beşinci ama büyük ihtimalle son aşama olmayacak diğer bir seviye artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik

aygıtlarının farklı birçok kulvarda hayatımıza giriş yapması olarak ifade edilebilir. Bu aygıtların teknoloji ile geliştirilip desteklenmesi insan ve toplum için yepyeni deneyimlerin ilk adımı kabul edilmektedir. Özellikle his algılamalarının da eklenmesiyle sanal âlem gerçeklikten neredeyse tümüyle izole edilmiştir. Ancak gerçek ve sanallık arasındaki farklılıkların bilinmesi ve araya hakikat çizgisinin çizilmesi amacıyla “Narrative As Virtual Reality” isimli eserinde Marie-Laure Ryan aradaki ayırt edici özellikleri aşağıdaki tablodaki haliyle şeklinde ifade etmiştir (Ryan, 2003, s. 115).

Gerçeklik	Sanallık
Aşikâr	Gizli
Maddi	Manevi
Somut	Soyut
Özel	Genel
Tensel	Ruhani
Tekil	Çoğul
Varoluşsal	Telebulunuşluluk
Yüz yüze	Ortamsal
Özdeşlik	Rol üstlenme
Olgusal gerçeklik	Kurgu

Günümüzde sanal gerçeklik temel anlamda gerçek dünyaya benzeyen ancak gerçek olmayan yapay bir ortam olarak ifade edilebilmektedir. Bu nedenle geniş anlamda, uçuş simülörleri gibi simülasyonlar, avatarların¹ oluşturulup oynandığı bazı oyunlar ve birçok yönüyle görsel medya da sanal gerçekliğe dahil edilebilmektedir. Bunun yanı sıra genel olarak sanal gerçeklik, yalnızca sanal bir alanı gerçekleştirmenin ötesine geçen ve doğrudan kullanıcının

¹ Sanal ortamlarda sanal kimlik, metaverse ortamında dijital insan olarak ifade edilebilir.

beş duyusuna etki ederek gerçeğe yakın uzamsal ve zamansal bir deneyim sağlayan bir teknolojiyi ifade etmektedir.

Ayrıca kullanım alanlarının genişliği ve hareket kabiliyetinin çok üst seviyelere ulaşmasına rağmen her iyide olduğu gibi sanal gerçeklik düşüncesinin de sonuçlarında negatif etkiye sebep olabilecek çıktılar mevcuttur. Bu konuda Clemens olumsuz sonuçlanabilecek öngörülerini şu şekilde sıralamıştır:

- 1- Herhangi bir sanal ile etkileşime girdiğinizde, sağlıklı büyüme için ihtiyaç duyduğu verilere ilişkin zekanızı kısıtlarsınız.
- 2- Bağımlılık yapar: Sanal gerçekliğe (VR) katılan birçok kişi, başka alışkanlıklarından yola çıkarak kendisini sanal kurgularda giderek daha fazlasını isterken bulur...(Clemens, 2022, s. 212)

Aslında Clemens'in ifade etmiş olduğu olumsuz öğeler hayatımızın teknoloji ile geri kalan kısmında birçok faktörde kendini göstermiş durumda. Hatta çoğu zaman daha fazlasına maruz kalmakla birlikte çoğunu içselleştirip yaşamımızın bir parçası haline getirdik. Unutma, anımsamama, eylemlerimizi rutinleştirerek hayattan zevk alamama gibi birçok olumsuzluğun arka planında sanallık ve sonuçlarının olduğunu gayet iyi bilmekteyiz.

Öte yandan bilgisayar teknolojilerinin işlevleri ve rolleri üst düzeylere doğru gelişip sanallaş(tır)ma paradigması değiştikçe, sanal gerçeklik artık gerçekliği kopyalamanın ya da taklit etmesinin ötesine geçmiş ve öz zihin dünyasındaki tahayyül gücüyle kendine has sanal dünyasını gerçekleştirme noktasına ulaşmıştır. Sanal dünya esasen bir sanal ya da hipergerçeklik tasarımcısı tarafından dizayn edilse de, boş bir alan olduğu için, o alanın kullanıcılarının geniş alanı kullanarak kendilerini ifade etmeleri ve keşfetmeleri için alternatif bir yer haline gelebilir. Bu noktada sanal gerçeklik düzlemi ileriki dönemlerde yukarıda bahsettiğimiz fonksiyonlarının yanı sıra kimlik inşa etme ve insanın kendini anlamlandırmasında da önemli bir yer işgal edecektir. Aydın'ın Baudrillard'ın dilinden dolaylı bir şekilde aktardığı haliyle: "Bu evrenler zamanla kendi kültürlerini, kurallarını oluşturabilecektir. "Baudrillard, gerçekliğin artık sanal evrenin sayısal evreninde ifade edileceğini vurgulamakta ve buna göre, söz konusu hayaletimsi evrende artık anlamlar ve değerler de yeniden üretilmek zorunda kalacaktır" (Aydın, 2019, s. 353). Zira sanallık gerçekliğin ya da hakikatin kaybı değil insani mükemmellik kimliğinin teknolojik gelişmeler sayesinde negatif anlamda dönüşümüdür. Ve bugün yitirilen hakikatten ziyade içinde evren barındıran insanın kimlik ve anlam kaybının üzerinde durulmalıdır.

Bununla birlikte teknolojik kurgusal çıktıya sahip sanal dünya durağan bir ortam değildir, sanal dünyadaki nesnelere hareket edebilir, birbirleriyle etkileşebilir, ses çıkarabilir ve dış eylemlerden etkilenebilir. Diğer bir deyişle sanal gerçeklik, gerçek ortama benzer şekilde oluşturulmuş bir bilgisayar modeline girmek, içinde tanımlanan dünyayı görme, işitme, dokunma gibi duyu kullarak deneyimlemek ve etkileşimli olarak bilgi alışverişinde bulunmaktır. İnsanlar gerçek dünyada bir nesneyle etkileşime girerken harekete, sezgiye, ağırlığa ve sıkıştırılabilirliğe karşı direnç yaşarlar. Aslında sanal gerçeklik alanında, bir geri bildirim sistemi olmadan yukarıda sıraladığımız özellikler hissedilemez. Bu nedenle sanal gerçeklik dünyasında 'göstermek' ve 'algılamak' çok önemlidir. Dolayısıyla sanal gerçekliğin amacı, sanal dünyaya katılan kullanıcıların kendilerini sanal dünyaya kaptırmaları ve doğal etkileşim yoluyla yüksek düzeyde gerçekliği deneyimlemeleri, böylece 'orada olma hissi' yanılmasını ortadan kaldırmalarıdır. Böyle bir sanal gerçekliği gerçekleştirmek için sanal ortamı simüle eden bir 'sanal gerçeklik sistemi' gereklidir. Sanal gerçeklik sistemi, kullanıcının istediği sanal dünyayı yaratır ve simüle eder. Oluşturulan sanal dünya içinde doğal olarak etkileşime girme manevra kabiliyeti sağlamalıdır.

2. TAKLİT BİR ZEKA ASLINA ÜSTÜN GELİR Mİ?

Günümüz sanal gerçekliği insanlığa kendini yapay zekâ olarak kabul ettirmiştir. Simülasyon ve bilgisayar grafikleri gibi çeşitli teknolojilerin ,bir sentezi olarak görülebilir. Ayrıca, katlanarak baş döndürücü bir şekilde hızla ilerleyen teknoloji hakkında kamuoyunda bazı çevreler tarafından endişelere neden olan yapay zekâ teknolojisinin varabileceği son nokta henüz kesinleştirilemediğinden, toplumumuza nüfuz ettiğinde beklenmedik birçok sosyal ve etik soruna neden olabileceği düşüncesi, toplumsal anlamda tartışmalara konu olmaktadır. Bu kaygılar çoğu zaman bireyler üstü akademik ve diğer sektör kuruluşlarında da yer bulmaktadır. Ancak yapay zekâ bu kadar uzun vadeli bir potansiyel tehdit olmasa da günümüz teknolojisinin birbiriyle çelişen unsurlarının yol açtığı bilinmezlik, öngörülemeyen politika ve sistemler paketi, alt yapıdan uzak sosyal sistemler, temel insani özelliklerden ve eğilimlerden kaynaklanabilecek sorunlar gelecek için göz ardı edilemez. Bu amaçla bazı devlet kurumları yapay zekâ teknolojisine hazırlanmak için araştırma gruplarına sahip şirketlerden uzman bilirkişi görüşleri talep etmektedir. Bu talepler arasında yapay zekanın hukuksal altyapı ve yönetimi, bu teknolojiyi kamu yararına uygun kullanma politikaları, güvenlik ve kontrol stratejileri ve sosyo-ekonomik etkileri yer almaktadır.

Bununla birlikte Yapay zekâ teknolojisi ile ifade edilen sosyal ve etik konular çok geniş bir alana yayılmış durumda ancak bir kısmını henüz hayal edemeyip öngörememekteyiz. Bunun

nedeni, içinde çok fazla aktör barındıran yeni bir sosyal yapı oluşturuyor olmamız ve gelecekte yaratılan toplumun yapay zekaya dair çok net bilgisinin olmaması. Ayrıca etik olgular, sevgi, empati, merhamet ya da hoşnutsuzluk gibi insani duygular ya da bunların sonucunda elde edilen toplum ve topluluğun kolektif fikir birliği gibi durumlar yapay zekanın ancak duygusal durumların simülasyon ortamlarına girip buralarda öğrenmesini gerektirebilir.

Öte yandan yapay zekâ teknolojisi şu an itibariyle insanlığın yaşamının çoğunu etkiliyor. Yapay zekâyı işte, evde ve diğer pek çok alanda kullanıyoruz ve farkında olmadan yapay zekâ teknolojisinden etkileniyoruz. Yine de insanlık yapay zekâ teknolojisi gelişiminin henüz başında ve hala yapay zekâ devrim dalgasını tam olarak hissetmiyoruz. Ancak özellikle endüstriyel alanda, yapay zekâ teknolojisini özellikle üretime dahil etmek için aralıksız çalışmalar devam ediyor ve yapay zekâ devrim dalgası genel halktan daha güçlü bir şekilde ifade etmiş olduğumuz sektörde kendini hissettiriyor. Yapay zekâ uygulamaları şu anda daha çok ekonomik temeli ilerlerken bunun ileriki zamanda bu sektörde çalışanları etkilemesi beklenmektedir. “Yapay zekânın küresel ölçekte kullanımının yaygınlaşması ve otomasyonun sürekli olarak artması beklenmekte ve öngörülebilir gelecekte otomasyondan dünya ekonomisinin yaklaşık %50’sinin, yani 1,2 milyar çalışanın etkilenmesi beklenmektedir” (Adaş & Erbay, 2022, s. 330). Aslında yapay zekâ teknolojisinin bir bütün olarak endüstri üzerindeki etkisi beklenenden çok daha geniştir, bu nedenle yapay zekâ devriminin dalgalanma etkisi hakkında sosyal, kültürel, siyasi v.b tartışmalar sadece endüstride değil, aynı zamanda bir bütün olarak toplumda da aktif bir şekilde gerçekleşecektir. Bununla birlikte yapay zekanın kamuoyuna tanıtıldığı ilk günlerde ana odak noktası ve tanıtım teması iyimserlik üzerineydi, ancak şimdi yapay zekanın olumsuz yönleri ve etik yönünden istenmeyen fonksiyonları gibi gerçekçi bir şekilde hissedilecek sorunlarla karşı karşıya olduğu için birden fazla perspektiften analiz edilmesi gerekecektir.

3. TOPLUMSALIN YENİDEN DİZAYNI: METAVERSE

Son günlerde en çok duyulan kavramlardan biri olan Metaverse, gerçek alanın doğrudan bilgilerinin yansıtıldığı sanal bir alandır ve gerçek alan ile sanal alan arasındaki bağlantıyı tanımlaması yönüyle dikkat çekici bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte dünya genelinde birçok ülkeyi olumsuz yönde etkileyen koronavirüsün (COVID-19) tetiklediği günlük yaşamımızdaki değişiklikler artık değişim değil, doğal bir yaşam formu ve parçası haline geldi. Uzaktan çalışma, video konferans, uzaktan dersler, e-alışveriş gibi günlük yaşam ve çevrimiçi ekonomik faaliyetler, koronavirüs sonrası dönemden bu yana

sosyal rutinlerimiz haline geldi. Koronavirüs nedeniyle tüm sosyal ve ekonomik faaliyetlerin evde gerçekleştiği ev ekonomisi olarak ifade edebileceğimiz dijital çağ başlarken, Metaverse'in internet gibi bir altyapı ya da yardımcı program olarak rol oynaması kaçınılmaz görülmektedir. Facebook, Apple ve Microsoft gibi büyük teknoloji şirketleri Metaverse'in potansiyeline ve onun sosyoekonomik etkisine odaklanıp piyasayı kontrol altına alacak yapay bir ekosistem oluşturmak için büyük çaba sarf etmektedir. Her ne kadar kamuoyu bu kavrama yabancı olsa da Metaverse teknolojisi birdenbire ortaya çıkmamıştır. Metaverse kelimesi son zamanlarda Facebook'tan Mark Zuckerberg ve Nvidia'dan Jensen Hwang gibi küresel bilişim şirketlerinin temsilcilerinin bundan bahsetmesiyle gündeme gelmiş ancak onlarca yıldır istikrarlı teknoloji geliştirme ve endüstriyel uygulama örnekleriyle üzerinde uzun süredir çalışılan bir alanı ifade etmektedir. Yüz yüze iletişimin sekteye uğramasıyla birlikte Metaverse çeşitli sektörler aracılığıyla hayatımıza gireceğinin işaretini vermiş ve sanallık bu anlamda çok farklı bir boyut kazanmıştır .

Öte yandan Metaverse her ne kadar tekil sanal bazlı bir kurgu gibi gözükse de aslında içinde ogmentasyon(artırma), simülasyon, dışsal ve içsel olmak üzere 4 farklı teknoloji barındırmaktadır. Ogmentasyon teknolojisi, fiziksel alanlara ve nesnelere bilgi işleme yetenekleri ekleyerek görselin ya da temaların her yerde bulunmasını sağlamaktadır. Daha önce kuramsal anlamda ifade etmiş olduğumuz simülasyon, gerçekliğe eşdeğer yeni bir etkileşimli ortam oluşturan bir teknoloji olarak bilinmektedir. Bununla birlikte dışsal teknoloji, kullanıcıyı içinde bulunduğu ve onu çevreleyen gerçek dünyayı manipüle edebilen teknolojiyi ifade ederken, içsel teknoloji, kullanıcının avatar veya dijital yansıma ya da dijital ikiz gibi bir profil aracılığıyla sistem içinde hareket etme yeteneğini ifade eder.

Dahası sanal alem, sanal ortam ya da sanal dünya şeklinde duymaya alıştığımız bu kavram kullanıcıların avatarlar- Metaverse ile aşına olduğumuz dijital bireyler- yarattığı ve bunlarla etkileşime girdiği bilgisayar tabanlı bir simülasyon ortamı olup, oyun, iletişim, ticaret gibi çeşitli kültürel, sanatsal, sosyal ve ekonomik faaliyetlerin gerçekleştirilebildiği bir alan şeklinde tanımlanabilir. Başka bir deyişle, Metaverse, gerçek bir nesnenin olmadığı, ancak gerçekte tanımlanmış bir dünyayı deneyimlediği ve tek bir etkileşimli şekilde bilgi alışverişinde bulunduğu yerdir. Bu nedenle Metaverse sadece donanım ve yazılım dahil olmak üzere bilgisayar teknolojisini değil, aynı zamanda psikoloji, fizyoloji ve ergonomi gibi çeşitli alanları da kapsamaktadır.

İnternet tabanlı bir alan olan Metaverse'ün en büyük bölümünü kaplayan sanal dünya, daha önce tanımlaması yapılan içsel teknoloji ve simülasyon teknolojisi ile yaratılmış bir dünya

olup birden fazla online kullanıcının dijital kimlikler aracılığıyla kullanıcının kişiliğine aynı anda erişip etkinleştirebileceği öncülünü gerçekleştirme misyonunu tamamlar. Diğer bir ifadeyle bilgisayar tarafından oluşturulan sanal dünya, çeşitli duyuşal kanallar aracılığıyla kullanıcıya sunulur, kullanıcının oluşturulan sanal dünyaya dalmasına ve aynı zamanda gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünya içinde de doğal etkileşime girmesine olanak sağlar.

Aynı şekilde Metaverse üzerine gerçekleştirilen tartışmaların farklı bir boyutunu da çapraz platform olarak adlandırılan simülasyon parçacığı oluşturmaktadır. Çapraz platform kavramı çapraz oyun, çapraz satın alma ve özellikle oyun anında ve sonrasında datayı saklamak için kullanılan çapraz ilerleme parçacıklarının bütünü tanımlamak için kullanılmaktadır. Böylesi bir geliştirmenin gerekliliğini 3 aşamaya bağlayan Ball açıklamalarını şu şekilde ifade etmiştir:

“İlk olarak, bulutta var olan sanal bir kalıcı simülasyon kavramının kendisi, cihaza özgü sınırlamalarla çelişmektedir. Kullanmakta olduğunuz işletim sistemi “Metaverse”de görebileceklerinizi veya yapabileceklerinizi değiştiriyorsa ve belki de onu tamamen ziyaret etmenizi engelliyorsa, “Metaverse” veya paralel varoluş düzlemi olamaz, bunun yerine yalnızca cihazınızda çalışan yazılımlar vardır. Bu, birkaç sanal gerçeklikten birine bakmanıza izin verir. İkincisi, herhangi bir cihazı kullanma ve diğer herhangi bir kullanıcıyla etkileşim kurma yeteneği, etkileşimde bir artışa yol açmıştır. Ağ etkileri sayesinde dijital çağ, platformlar arası oyunun etkinleştirilmesi ve daha komplike bir yapıya sahip çatallı ağlarını bir araya getirerek sanal dünyaları daha değerli hale getirebilmiştir. Üçüncüsü, bu artan etkileşim ile birlikte sanal dünyalar inşa edenler üzerinde orantısız bir etkiye sahip olmuştur. Örneğin, Roblox'ta bir oyun, avatar veya eşya oluşturmanın neredeyse tüm maliyetleri önceden belirlenmiş ve sabit olduğu görülmüştür. Sonuç olarak, oyuncu harcamalarındaki herhangi bir artış, bağımsız bir geliştiricinin kârını ve dolayısıyla daha fazla oyuna, avatara ve öğeye yeniden yatırım yapma yeteneklerini önemli ölçüde artırmıştır (Ball, 2022, s. 95).”

Metaverse, gerçeklik ve sanallığın internet tabanlı ortamda etkileşime girdiği, birlikte geliştiği ve tartışmalı olsa da değer yaratmak adına içinde sosyal, ekonomik ve kültürel faaliyetlerin gerçekleştirildiği bir dünyayı ifade eder. Son günlerde, bazılarımızın çok az deneyimlediği bir

çağın gelecek imgesi olarak ifade edilen Metaverse pazarının son gelişmelerle birlikte hızla büyümesi beklenmektedir. Zira ifade ettiğimiz pazarda, tedarikçiler ve tüketiciler değer ticareti yapmak için bir araya gelir tüketiciler değer elde etmek, tedarikçiler ise değer sağlamak ve kar yaratmak arzusuyla platformu ileriye taşımak için çalışmalarını bütün hızıyla devam ettirir. Platformun değerinin hem tüketici hem de tedarikçi açısından önemli bir etkiye sahip olduğu yapılan çalışmalar neticesinde görülmüştür. Metaverse tabanlı bu sektörün değeri sadece ürün ya da hizmet bazlı olmayıp aynı zamanda eğlence gibi duyguların da harekete geçirilmesini hedeflemektedir. Bu noktada asıl ulaşılmak istenen kalıcılık takipçilerin sayısının artırılması ve var olanların muhafaza edilmesidir. Dolayısıyla “abonelik” ya da “üyelik” sektörün değeri olur.

Metaverse şimdilerde ergenlik çağındaki çocuklar için bir oyun alanı olarak görülse de yakın gelecekte neokapitalist bağlamda yeni bir ekonomik ve parasal sistemle yepyeni bir dünya inşa etme hırsını ifade ediyor. Metaverse tabanlı ortamlarda özellikle genç yaştaki bireyler çeşitli uygulamalar sayesinde yeni oyunlar üretip dijital para kullanabilmekte ve yine çeşitli etkinlikler sayesinde belki de bütün ömrü boyunca tanışamayacağı sayıda insanla etkileşime geçebilmektedir. Dünya genelinde çocuk yaşta diyebileceğimiz bireyler tarafından üretilen binlerce oyun uygulaması satılarak Metaverse kazanç kapısı haline gelmiş ki bu da Metaverse'nin gelecekte ekonomik, sosyal ve yaşam alanı olarak potansiyeline vurgu yapabileceğimiz bir nokta olarak ifade edilebilir. Bu nokta Metaverse ile birlikte büyüyen nesil ve gelecek nesiller için Metaverse, günlük yaşam ve ekonomik faaliyetler için kendisini dijital habitus olarak dizayn edecektir.

İçinde bulunduğumuz 21. Yüzyılın başlarında, algıladığımız gerçeklikten farklı ikinci bir hayat yaşama konseptine sahip olan 'Second Life' ve 'Dada World' gibi Metaverse tabanlı platformlar önceleri dikkatleri üzerine çekmiş ve bu iki platform üzerinden çeşitli mecralarda Metaverse tartışılmıştır. Ancak, sonsuz özgürlük vaadleri nedeniyle ölü kullanıcıların oluşması, mobil çağa uyumsuzluk ayrıca kurgusal bir arka plan hikayesinin olmaması nedeniyle tartışma azalmış önemini yitirmiştir. Günümüzde koronavirüsün bütün dünyayı olumsuz etkilemesinin ardından Metaverse, sosyo-kültürel etmenler, dijital dönüşümle iç içe geçen yeni iş modelleri gibi ekonomik nedenler ve mobil ve web 3.0/mekansal internetin tam teşekküllü kullanımı gibi teknik faktörlerden dolayı büyük ilgi görmüştür. Virüsün küresel anlamda yayılmasıyla birlikte ilk olarak, eğitim alanında dijital ortam bağlamında hareketlenmeler başladı. Rasyonelliğini uzun yıllar boyunca muhafaza etmiş okul, derslik gibi reel mekanlarda toplanan çok sayıda öğrenci ile yapılan dersler, online ders olarak yapılmaya

başlanmıştır. Buna göre, ağırlıklı olarak çevrimiçi derslerin yürütüldüğü bir program olan Zoom, Microsoft Teams, skype vb. uygulamaların geçen yılın aynı dönemine göre artış kaydettiği görülmüştür. Bununla birlikte Nvidia tarafından geliştirilen Omniverse isimli görsel efekt ve dijital ikiz endüstriyel simülasyon alanındaki uygulamalar için kullanılan benzeri platformlar sayesinde ifade ettiğimiz toplumsal yaşam evriminin hızlanması da ivme kazanacaktır.

Öte yandan dünya genelinde tartışmaya açılan en önemli soru ya da sorunlardan biri de etik açıdan küresel anlamda kabul edilebilir bir Metaverse inşa etmek mümkün müdür? Bu soruya verdiği cevapta Clemens biraz daha kendinden emin şekilde şu ifadelerde bulunuyor:

Sürdürülebilir ve etik bir Metaverse temelleri açık ve dürüst iletişim üzerine kurulacaktır. Zaten, toplam şeffaflık ve ademi merkezilik kavramı ve onu destekleyen Web 3.0 kavramlarını ilgi çekici yapan şeyin önemli bir parçasıdır. Metaverse, merkezi olmayan ve dağıtılmış zeminler ve kurgular üzerine kurulacak, işlemleri doğrulayacak ve dağıtılmış bir sisteme küresel güven duygumuzu artıracaktır. Bununla birlikte Metaverse'ün şeffaf ve doğru olmasının yanı sıra aşağıdaki niteliklere de sahip olması gerekmektedir:

1- *Kapsayıcılık: Metaverse'in en önemli özelliklerinden biri, insan merkezli ve çeşitli olma gerekliliğidir. Bu yeni ortamda geliştirilen teknolojilerin erişilebilir ve aynı zamanda kavraması ve kavranması basit olmalıdır. Ayrıca herkesin bu yeni evrende yer almasına izin verilmelidir.*

2- *Güvenlik: Metaverse'ün dijital dünya için özel ve güvenli bir yer olarak hızla popülerlik kazanması şaşırtıcı olmamalı. Blok zinciri ve merkezi olmayan ilkelerin kullanılması, dolandırıcılık ve diğer endişelerin ele alınmasını ve yaygınlaşmasını çok daha zor hale getirir. Bununla birlikte, Metaverse gibi bir şeyin üyeleri olarak, atmosferin emniyetli ve güvenli olmasını sağlamak hala bizim sorumluluğumuz altındadır.*

3- *Yenilikçilik: Metaverse, herhangi bir teknoloji gibi, biz bir ırk olarak daha fazla bilgi edindikçe, genişlemek ve gelişmek için sonsuz miktarda alana sahip olmalıdır. Yeni sanal gerçeklik araçlarının ve NFT'lerin yaratılması, Metaverse için şimdiden sınırsız sayıda yeni seçenek yaratıyor ve bu sadece başlangıç. Gelecekteki güçlü bir Metaverse, devam eden öğrenme ve ilerleme ile karakterize edilecektir (Clemens, 2022, s. 17).*

Ball'ın belirttiği gibi Metaverse projesi, hayatımızın, emeğimizin, boş zamanımızın, harcamamızın, servetimizin, mutluluğumuzun ve ilişkilerimizin çoğunun çevrimiçi olacağı anlamına gelir ki bu aslında hayatımızın büyük bölümünü işgal edeceğini göstermektedir. Metaverse sayesinde internetin faydalarının çoğu artacak ancak bu gerçek aynı zamanda büyük ve çözülmemiş sosyo-teknolojik sorunlarımızı da şiddetlendirecek (Ball, 2022, s. 65). Bu noktadan bakıldığında Metaverse endüstrisinin genişlemesi ve gelişmesi nedeniyle oluşabilecek yan etkiler konusunda da yasa ve kurumların alacağı tedbirler ile kanunların resmi ortamlarda tartışılması gerekliliği elzem bir durum oluşturmaktadır. Ayrıca, ifade etmiş olduğumuz Metaverse alanındaki kişisel telif ve mülkiyet konularından, avatarların cinsel tacizine kadar sanal alanda meydana gelebilecek yasa dışı eylemlere yönelik düzenlemeler ve politikalar hızlı bir şekilde hayata geçirilmek zorunda aksi takdirde doğabilecek en ufak aksaklık ileride çok daha fazla maddi ve manevi zararlara neden olacaktır.

Ülkemizde mevcut Metaverse tartışmalarının sınırlı bir şekilde yapıldığı zaman diliminde Avrupa kıtası bilim insanları ve düşünürleri kavramı birkaç adım öteye taşıyarak tartışmaların boyutunu ve şeklini değiştirmiştir. Sosyal gerçeklik, ruhsal gerçeklik, epistemolojik gerçeklik vb gerçeklik türlerinin yanısıra Sipper, Metaverse'ün ötesinde siber meta-gerçeklik düşüncesiyle bambaşka bir perspektif sunarak bu alanda çalışan bilimi insanlarına yeni bir kapı aralamıştır. Sipper'a göre Siber Meta-Gerçeklik, boyutu ve karmaşıklığı giderek büyüyüp kendi başına yeni bir yaşam sürmeye başlamıştır. Bu alemin her bir parçasını, çoklu evreni ve onun varsayılan olasılıklarının tümünü tam olarak kavrayamadığımızdan daha fazla anlamamız veya bilmemiz mümkün değildir (Sipper, 2022, s. 56).

Son olarak Metaverse alanına teolojik açıdan bakıldığında iki dünya arasındaki temel farklılıkların olduğu çeşitli tartışmalarında gerçekleştirildiği görülecektir. Tanrının dünyası ve insanlığın dünyası olarak ele alınan bu tartışmalarda ölüm, suç, şiddet, ceza vb. kavramların tanrının dünyasına ait olduğu kendi dünyalarında ise zikredilen pratiklerin yer almayacağı büyük bir gurur şeklinde ifade edilmektedir. Bu konuda düşüncelerini 2005 yılında yazmış olduğu "İnsanlık 2.0" başlıklı kitabında Kurzweil büyük bir özgüvenle, insanlık 1.0 tanrının dünyası olduğunu ve burada suç ve ölüm gibi kavramların olduğunu ancak 2.0'ın kendi yaratacağı dünya olup burada suç, yaralanma ve ölümün olmayacağını ifade etmektedir (Dağıtmaç, 2022, s. 75).

4. BİREY'DEN METAHUMAN'A VAROLUŞSAL KIRILMALAR

Metaverse olarak ifade etmiş olduğumuz evren, sistem içinde dijital kimliğe sahip avatarlarını da oluşturmuştur. Alternatif paralel evrenden bahsederken, sahip olduğu sanal kimlikleri de

Metahuman ya da Metabody olarak tanımlayabiliriz. Metahuman kavramı etimolojik olarak, Latince sonras, ötesi anlamına gelen meta ve aynı şekilde Latince kökenli humanus insan anlamına gelen kelimelerin birleşiminden türetilmiştir. Bu haliyle Metahuman insan ötesi, insan sonrası anlamlarına gelmektedir. Metaverse evreni sanal bir evren ya da alem olduğundan parçası olan bireyleri de aynı şekilde sanal kişilikler/kimliklerdir. Daha önce farklı cümlelerde Avatar şeklinde geçen kavram –diğer bir deyişle Metahuman- varlığını ortaya koyabilmesi ve devamlılığını sürdürebilmesi adına gerçeklik hissine ihtiyaç duymaktadır. İçinde bulunduğumuz gerçek dünyada yapılabilecek birçok şeyi yapabilme özelliği sistem içine entegre edilmiş bu özellikler ve kabiliyetler teknolojik alt yapının desteğiyle her gün biraz daha geliştirilmektedir. Land ve diğer yazarların ifade ettiği şekliyle Avatar tabanlı etkileşim, ekip içinde iletişim desteğini geliştiren yetenekler sunarak, avatar temelli etkileşimin sunduğu sosyal mevcudiyet, var olma hissini arttırır. Bu durum da beraberinde paylaşım yapma isteğini arttırmaktadır (Land, Schouten, Hooff & Feldberg, 2011, s. 10). Özcan’ın ifadesiyle burada yapılabilecek her şey var olma hissini daha da artıracak ve bir süre sonra geriye sadece sanal bireyler yani Metahumanlar kalacaktır (Özcan, 2021, s.25).

Metahuman kurgulandığı evrenin bir parçası olması hasebiyle algoritmalar ve sayılarla ifade edilebilecek bir boyuta sahiptir. Bu boyutsal ontolojisinin yanı sıra sınırlarının çizilemez olma özelliği bakımından Metahuman’ı bir tanrılaşma arzusu olarak da ele almamızı mümkün hale getirmektedir. Özellikle kutsal metinlerde ve anlatılarda bildiğimiz kadarıyla zaman ve mekândan bağımsız olma vasfı yaratıcının özelliği olarak tanımlanmaktadır. Kurgusallığın sınır tanımadığı ve gelişmelerin hızlı bir şekilde yaşandığı Metahuman içinde benzer durum söz konusudur. Zira Metahuman bu sınırsızlıktan faydalanarak transhümanist paradigma ile paralel bir formuyla ölümsüz olabilmenin bir yolu olarak ele alınmaktadır. İnsan bedeninin ölümü gerçekleşse bile onun yerine avatari kişiyi ölümsüz yapacaktır. Çifteci’nin ifadesiyle: “Bu sanal mecrada dijital olarak var olacağımız için herhangi bir zaman sınırı ortadan kalkar, başka bir deyişle, bir anlamda ölümsüz olabiliriz” (Çifteci, 2018, s. 204). Diğer taraftan Metahuman bir süre sonra kendi içinde hızlı bir şekilde bir kendine has dijital sanal bir kültür oluşturabilir. Bunun örnekleri daha yavaş bir şekilde birçok sosyal ve oyun platformlarında görülmüştü. Metaverse bunu kendisine kıyasla ilkel platformlardan temelden ve çok hızlı bir şekilde uygulayabilme gücüne sahiptir. Küreselleşme ile birlikte tek tipliliğe doğru ilerleyen süreçte ortak kültür üretebilme çabalarının ön görüşünde bulunan Maalouf tarafından kitle iletişim araçları ile birlikte, insanlık için ortak bir kültürün artık imkân

dahilinde olduğu vurgulanmaktadır (Maalouf, 2017, s. 104). Metaverse evreni, Metahuman'a sosyal medyadan daha güçlü ve geniş olanaklar sunmaktadır. Gerçekliği çeşitli aygıtlar sayesinde taklit ediyor oluşu bireyleri Metahuman olarak yaşamaya sevk etmektedir. Sanal birey olmayı şimdiden üst düzey boyutlarda içselleştirerek yaşayan bireyler topluluğu oluşmuştur (Özcan, 2022, s. 98). Yapılan reklamlar, sunulan imkanlar ve teknolojinin baş döndürücü hızı sayesinde sanal insanı ve bu insanlığın temel yapı taşı olduğu toplumu hedefleyen Metaverse girişimcileri hedeflerinden sapma göstermeden her geçen gün kendi insanının (Metahuman) sayısını artırmaya biraz daha yaklaşmaktadır.

Metahümanist Manifesto'da tanımlandığı şekliyle Metahuman ne istikrarlı bir gerçeklik, öz veya kimlik ne de bir ütopyadır; günümüzde açık bir stratejiler ve hareketler dizisidir. Güç ve şiddet katmanlarını mekândan bağımsızlaştırma ve mevcut sınırlar üzerinde işleyen bir sınır bedeni üretip onları yeniden tanımlayarak yeni somutlaşmış ilişkisellik biçimlerini teşvik etme ihtiyacını ima eder. Hem mevcut rejimlere meydan okumak hem de yeni direniş ve ortaya çıkış biçimleri üretmek amacıyla bedenlerin, hareketlerin ve duygulanımların soy kütüklerini dikkate alır (Val & Sorgner, tarih yok). Metaverse'ün çeşitli sektörlerdeki değeri arttıkça ve tartışmalar genişledikçe gerçek dünya insanları (birey) ile Metaverse tabanındaki dijital insanlar, avatarlar ya da dijital ikizler arasındaki etkileşim sistemi de o denli büyük bir ilgi görmektedir.

ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK VE OLASI TEHLİKELERİ: POKÉMON GO ÖRNEĞİ

Artırılmış gerçeklik, gerçek ortamın tabanına ağ bağlantılı dijital bilgi veya görüntüler entegre edilerek görüntünün gerçekmiş gibi artırıldığı ve geliştirildiği bir ortam olarak tanımlanabilir. Artırılmış gerçekliğin tipik bir örneği, 2016 yılında mobil aygıtlar vasıtasıyla hayatımıza giriş yapan pokémon go oyunudur. Oyun mobil uygulama piyasasına girdikten kısa bir süre sonra hakkında görüldüğü kadar masum olmadığına dair haberler gündeme geldi. 13 Temmuz 2016 tarihli haberde Robin isimli bir twitter kullanıcısı, belli bir bölgeye yarım saat boyunca pokemonları çağırma olanağı sunan lure özelliğinin pedofillere çıkar sağlayabileceğini belirtti. Twitter üzerinden sonuçlarını paylaştığı bir “sosyal deney” yürüten Robin, belli bir bölgede lure özelliğini kullanarak insanların gelmesini beklemiştir. Birkaç dakika içindeyse, ebeveynleri yanlarında olmayan pek çok çocuğun bu bölgeye geldiği görülmektedir. Robin “bu oyun insanlarda bir arkadaşlık hissi uyandırıyor. Buraya gelen çocukların çoğu kesinlikle yabancıların tehlikeli olabileceği gerçeğini unutmamıştı” şeklinde bir açıklama yapmıştır (Haber, 2016). Bununla birlikte artırılmış gerçeklik, tıpkı yansıma ortamı gibi, dış gerçeklikle yakından ilişkili olup işlevleri ve etkileri gerçekliğe tam olarak entegre edilebilmiştir. Aslında

artırılmış gerçeklik, oyun sektörü dışında birçok farklı alanda kullanılma kabiliyetine sahiptir. Bunların başında sağlık sektörü gelmektedir ki artırılmış gerçeklik teknolojisi cerrahi ve fizik tedavi gibi gerçeklikteki etkileri en üst düzeye çıkarmak için yardımcı bir araç olarak kullanılmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojik gelişmeler her ne kadar bazen tahmin edilebilir gibi gözükse de çıktıkları incelendiği zaman aslında özünde öngörülemez bir karakter taşıdığı gözlemlenebilir. Teknoloji çağı olarak adlandırdığımız ve dijitalizm paradigmasıyla teorik açıdan desteklenen sanallık ve sonuçları toplumsal açıdan gerçeklik ve -miş gibilik arasında konumlanmıştır. Hakikatin karşısında olabildiğine kendi gerçekliğini dayatan sanallık gelişmeleri maalesef insanın ontolojik temellerini yapı bozuma uğratma gayesi taşımaktadır. Sanallığın altında yatan mantığa baktığımızda sanal dünyanın kendisinin gerçekliğin bir alt yapısı veya üst yapısı olarak var olmadığını bağımsız olarak var olup çalıştığını görmekteyiz. Dahası, sanallık savunucuları açısından sanallık içinde bulunduğu an itibariyle gerçekliği tersine çevirme veya çarpıtma işlevini yerine getirmez bununla birlikte sanal ortam, gerçeği olduğu gibi yansıtmak zorunda da değildir. Aksine, onlar için gerçekçi olmayan yarı gerçekçi arzular ve hayallerle tamamlanabileceği için anlamlıdır.

Bununla birlikte birçok alanda kullanıma sunulan sanal ve artırılmış gerçekliğin gözden kaçmayan çeşitliliği ile geliştirilen teknolojik yeniliklere bağlı olarak önümüzdeki birkaç on yıl içinde günlük yaşamımızın ve ekonomik faaliyetlerimizin nasıl değişeceğini görmek dünya toplumları adına çok ilginç olacaktır. Buna paralel olarak, dünya çapındaki küresel şirketler, son dönemlerde dikkat çeken sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliğin bir sonraki paradigması olarak Metaverse'e atıfta bulunurken, Metaverse kullanan çeşitli iş biçimlerinin sunulma şekli ve uygulaması konusunda çok fazla beklenti mevcuttur. Metaverse birçok kişi için yeni nesil bir hizmet olarak kabul edilmektedir dolayısıyla Facebook, Microsoft ve Apple gibi en büyük 10 küresel şirketin %70'inden fazlası Metaverse endüstrisi ile doğrudan veya dolaylı olarak ilişkili olduğundan ifade edilen şirketlerin bu teknolojiyi bir adım ötesine taşımak ve bir an önce başlatmak için çaba gösterdiği bilinen bir realitedir.

Öte yandan dünya genelinde çeşitli bilgi teknolojileriyle gerçeğe uyarlama yoluyla geliştirilen sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcının deneyim alanını genişleterek, fiziksel enerjiyi ve çeşitli maliyetleri düşürmenin çözümlerini bularak hizmet sektöründe, sanat faaliyetlerinde,

tıbbi aktivitelerde, oyun platformlarında, askeri alanda ve eğitim gibi mevcut sınırlı simülasyon alanlarının ötesine geçerek özellikle gelişmiş ülkelerde imalat sanayisini genişletip kendisine daha fazla alan açarak yayılması beklenmektedir.

Sonuç olarak ifade etmeye çalıştığımız sanallık sosyolojisi somut toplumdaki soyut topluma geçişin bilimsel ifadesi olarak tanımlanabilir bununla birlikte insanın özne konumundan nesne konumuna düştüğü ya da anlamsal olarak daha alt seviyelerde anılmasını sağlayan bir durum olarak anlaşılabilir. Kendisini tecrübe etmediğimiz ancak ismini sıkça duyduğumuz Metaverse alemi insanı şekleştirmekle kalmayıp insanı aynı zamanda tüketilebilir bir meta haline getirmiştir. Online eğlence platformlarından kaynaklanan bağımlılık temelli bilinç yitimleri anlam kaymalarına neden olarak insan ruhuna teknolojik bir darbe gerçekleştirmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte insani duyumsamalar ve yaşamsal tecrübeler simülasyon ortamına aktarılarak ruhaniliği ile ön plana çıkan insanı bütünüyle cisimleştirerek asıl anlamından kopartmıştır.

KAYNAKÇA

- Ball, M. (2022). *The metaverse and how it will revolutionize everything*. Liveright Publishing.
- Baudrillard, J. (2018). *İmkansız takas*. (Çev. A. Sönmezay)Ayrıntı Yayınları.
- Clemens, A. (2022). *Metaverse for beginners a guide to help you learn about metaverse, virtual reality and investing in nfts*. Independently Published.
- Çiftçi, V. (2018). Geçmişten geleceğe kendiliğe bir bakış: özgünlük, zaman ve özgürlük. *Yapay Zeka Ve Zihin Felsefesi Dergisi*, 195-210.
- Dağıtmaç, M. (2022). metaverse distopyasının lideri dijital lider olmak . *Lacivert*, 74-76.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. (Çev. M. Ceylan) Bakış Yayınları.
- Haber, G. (2016, 07 13). *Dikkat! Pokemon Go masum bir oyun değil!* 01 21, 2022 tarihinde [https://www.sozcu.com.tr: https://www.sozcu.com.tr/2016/teknoloji/dikkat-pokemon-go-masum-bir-oyun-degil-1312167/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber](https://www.sozcu.com.tr: https://www.sozcu.com.tr/2016/teknoloji/dikkat-pokemon-go-masum-bir-oyun-degil-1312167/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber adresinden alındı) adresinden alındı
- Maalouf, A. (2017). *Ölümcül kimlikler*. (Çev. A. Bora) Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

- Merter, M. (2014). *Psikolojinin üçüncü boyutu nefis psikolojisi ve rüyaların dili*.Kaknüs Yayınları.
- Özcan, B. (2022, Şubat 13). *Metaverse'ü anlama rehberi: Metaverse vs. Versemeta*. Şubat 21, 2022 tarihinde barisözcan: <https://barisozcan.com/metaverseu-anlama-rehberi-metaverse-vs-versemeta/> adresinden alındı
- Ryan, M.-L. (2003). *Narrative as virtual reality*. The Johns Hopkins University Press.
- Sipper, J. A. (2022). *The cyber meta-reality beyond the metaverse* . Lexington Books.
- Subaşı, S. (2022). *Metaverse'e giden yolun ilk adımları: The Sims*. Lacivert, 44-47.
- Val, J. d., & Sorgner, S. (tarih yok). *A Metahumanist Manifesto*. 02 15, 2022 tarihinde http://www.nietzschecircle.com:http://www.nietzschecircle.com/Pdf/Metahumanist_Manifesto.pdf adresinden alındı