

Araştırma Makalesi | Research Article

Post-Truth Çağda Post-Reality Sanat Deneyimi: Metaverse Konseri Örneği

Post-Reality Art Experience in the Post-truth Age: The Metaverse Concert Example

Fikriye ÇELİK (Asst. Prof. Dr.)



Sivas Cumhuriyet University, Faculty of Communication
Sivas/Türkiye
fcelik@cumhuriyet.edu.tr

Başvuru Tarihi | Date Received: 11.08.2023

Yayına Kabul Tarihi | Date Accepted: 22.11.2023

Yayınlanma Tarihi | Date Published: 30.01.2024

Çelik, F. (2024). Post-truth Çağda Post-reality Sanat Deneyimi: Metaverse Konseri Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 11(1), 283-304
<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1341622>

Öz

Fiziki mekâna dijital sanallığı ilâştirerek gerçeklik sonrası evreni inşa eden metaverse, kalıcı ve sürekli çok kullanıcı bir ortam yaratmıştır. Metaverse kavramı; sanal ortamlar, dijital nesnelere ve insanları bir araya getirip gerçek olanın temsilcisiyle yapay olanın parçası arasında etkileşimi sağlayan AR ve VR teknolojilerinin yakınsamasını açıklamaktadır. Gerçek hayat deneyimlerini “büyük evren”e uyarlama çabası ortaya koyan yeni teknolojilerin iletişim merkezli bu son uyarlaması, “büyük takas”ın varlığını delillendirmektedir. Atası çizgi romana dayanıp yakınsamadan doğan kesin uzaksamanın örneği olarak karşımızda duran metaversal davranış ya da katılımların bugün başta dijital oyun dünyası olmak üzere pek çok biçimine rastlanmaktadır. Canlı konser deneyimi de bunlardan biridir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanan bu çalışmada Epic games’in Fortnite oyununda gerçekleşip dünyanın en yüksek katılımlı ilk metaverse konseri olma unvanını elinde bulunduran Travis Scott konserine katılan 10 kişiye ulaşılmıştır. Kasım-Aralık 2022’de gerçekleştirilen mülakatlar niteliksel içerik analizi tekniğiyle çözümlenmiştir. Elde edilen bulgular metaversal davranışın nedenselleştirilmesinde; üst teknik ve teknoloji beklentisi, zenginleştirilmiş hipergerçek hayali, gündelik hayatta olanaksız görünen eylemleri deneyimleme isteği, yeni dünyanın sunduğu fırsatlardan yararlanma ihtiyacı gibi gerekçeleri işaret etmektedir. Araştırma sonunda çevrimiçi düşünsel ve eylemsel pratiğin sergilendiği bu yeni evren hakkında yürütülecek vaka analizlerine ve katılımcıların bireysel deneyimlerini önceleyen çalışmalara ihtiyaç olduğu anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Post-truth, Post-reality Sanat, İnternet, Yeni Medya.

Abstract

Metaverse, which builds the post-reality universe by attaching virtuality to the physical space, has created a permanent multi-user environment. Metaverse describes the convergence of AR and VR technologies that bring together virtual environments, digital objects and people, creating interaction between a representative of the real and a part of the artificial. This latest communication-centered adaptation of new technologies, which attempts to adapt real-life experiences to the “big universe”, proves the existence of the “great exchange”. Metaversal behavior, which is an example of the definite divergence arising from convergence, whose ancestor is comics, can be found in many forms, especially in the digital game world. Live concert experience is one of them. In this study, semi-structured interview technique was used, and 10 people who attended the Travis Scott concert, the world’s first metaverse concert with the highest attendance, which took place in the Epic games’ Fortnite game, were reached. Interviews held in November-December 2022 were analyzed by qualitative content analysis. The findings explaining metaversal behavior point to reasons such as high technique expectation, augmented hyperreal imaginary, the desire to experience impossible actions, and the need to use of the new world’s opportunities. At the end of the research, it was understood that there was a need for case studies and research that prioritize the individual experiences of the participants about this new universe where online intellectual and action practices are exhibited.

Keywords: Metaverse, Post-truth, Post-reality Art, Internet, New Media.



Giriş

Metaverse; avatarların sosyal, kültürel, ekonomik ve politik faaliyetlerde bulunduğu üç boyutlu bir sanal dünyayı temsil etmektedir. Kavram hem gerçek hem gerçek dışı olanın bir aradalığına gönderme yapmaktadır. Anlam itibarıyla kapsamının genişliği, sürekli gelişmeye ve genişlemeye müsait yapısı; gündelik hayat bağlamına yerleşik bu sanal dünya hakkında yapılan tanımlamaların çeşitliliğini artırmaktadır (Park & Kim, 2022).

Kuşkusuz otuz yılı bulan bir giriş aşamasından bahsetmenin yanlış olmayacağı yeni dünyada; yaşananları yadsımayıp gelişmelere kolay adapte olacak insan modeline ihtiyaç doğmuştur. Bu gereksinim doğrultusunda kavram romanlardan sinema filmlerine ilk kez konu teşkil ettiği 1990'lardan günümüze uzanan bir süreçten geçmiştir. 90'ların ardından gelişip ikinci nesil internet hizmetlerini tanımlayan Web 2.0 teknolojisinin internet kullanıcılarını sistemin ortağı ve paydaşı haline getiren yenilikçi anlayışıyla insan gelecekte yaşayacağı sınırdan azade dünyanın kapısından giriş yapmıştır. Bu süreçte sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinde gelişim yaşanmış; böylece yeni kurgu evrene yönelik ön kabul sağlanmıştır. Web 2.0 teknolojileriyle normalleştirme sürecini tamamlayan insan; blockchain ve yapay zekaya dayanan Web 3.0'ı kabullenmekte güçlük yaşamamış, gerçek hayata iliştirilen yeni boyutu ve insana bütünleşik tanım kazanan pek çok kavramı yadırgamadan kullanılışlı birer nesne haline getirmiştir. Süreç blockchain, cryptocurrency, NFT gibi merkezi olmayan teknolojilerin çağını başlatmıştır.

İnternetin yeni nesli olarak tabir edilen metaverse birden çok 3 boyutlu sanal ortamı kalıcı biçimde bir araya getirirken insan, hakikat ve gerçeklik düzleminde de kalıcı etkilere yol açmıştır. Şüphesiz bütün bu gelişmeler kendiliğinden ya da aniden gerçekleşmemiş; çağın gereklerine uygun biçimde kaydedilmiştir. Yaşadığımız dönemin postmodern durumdan sonra gelişip hakikat kavramından bahis açmayı gerektiren post-truth çağı imlediği bilinmektedir. Çağı karakterize eden niteliklerin ise daha çok hakikat, insan, gerçeklik ekseninde kendini gösterdiği söylenmelidir. Bu bağlamda çağa uygun bir çıktı olarak değer kazanan metaverse'ün gündelik hayatta insan merkezli eylemler bütünü hakikat temelinden uzak düşünsel ve eylemsel pratiklere dönüştürdüğünü görmek işten değildir. Gündelik hayatta sergilenip değişimden en aktif biçimde etkilenen insan pratiklerinin başında sanat gelmektedir. Nitekim sanat ve kültür arasındaki ilişkisellik sanat eserlerini dönemselsel bir iz haline getirmektedir.

Ortaçağ'da din eksenli hiyerarşik düşünsellikten beslenen sanat Rönesans'tan itibaren dünyevileşmeyi tercih ederek on yedinci yüzyılda dönüm noktasını yaşamış; yirminci yüzyıla damgasını vuran iki büyük dünya savaşı arasında yaşanan sosyo-kültürel dönüşümlerin ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle protest bir tavra bürünerek postmodern görünüm yakalamıştır (Güney, 2020; Yılmaz, 2013). Kültürle eşanlı biçimde dönüşen sanat; içinden geçtiği döneme uyumun yolunu çağa, çağın yükselttiği mekâna ve mekân etrafında değişen bedene uygun bir form ortaya koymada ve yeniliği hızlı biçimde kabullenmede bulmuştur. Sanata baskın olan paradigmanın, eserleri kuran felsefesinin ve temanın teknikte yaşanan gelişimlere bağlı biçimde güncellendiğini düşünmekten daha doğru bir seçenek yok gibidir. Buna göre çağ (post-truth), mekân (metaverse) ve sanat (metaversal içerik) birlikte düşünüldüğünde; sanat eserinin üreticisinin de tüketicisinin de konumu nispetince yeni evrenin gerçekliğine kapılmaktan başka çaresi görünmemektedir. Çalışmaya konu teşkil eden Epic Games'in Fortnite oyununda gerçekleşip dünyanın ilk en yüksek katılımlı metaverse konseri olma unvanına sahip Travis Scott konseri bu yargının yakın dönem delilidir. Nitekim metaversal deneyim

biçiminin dikkat çekici ilk örneğini vererek dünyanın farklı coğrafyalarını bir araya getiren konser, öte evrene geçişte önemli bir aşama olmuştur.

Dijital dünyanın son gelişmesi olarak insan hayatına girip henüz çok yeni bir mekân olan metaverse'ün katılımcılar tarafından nasıl algılandığını anlama amacı bulunan araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Bahse konu sanat etkinliğini deneyimleyen 10 katılımcıya kartopu örnekleme metoduyla ulaşılmıştır. Mülakatlar Kasım-Aralık 2022'de gerçekleştirilmiş, niteliksel içerik analizi tekniğiyle çözümlenmiştir. Böylece konsere Türkiye'den katılanların deneyimlerinin nedenlerini ve etkilerini açığa çıkarmak; sanal evrenin gerçek hayat karşısındaki avantaj ve dezavantajlarını ortaya koymak araştırmanın öncelikli amacı kabul edilmiştir.

Çalışmada öncelikle araştırmanın temelini kuran ana temalara ilişkin anlam üretme çabasında bulunulmuştur. Bu bağlamda post-truth çağda ortaya çıkan post-reality sanatın anlamı, hakikat sonrası yaratan epistemolojik krizde aranmıştır. Ardından doğuşunu hakikatin konumunda yaşanan değişime borçlu olan post-truth çağın son mekânı metaverse hakkında açıklamalara yer verilmiştir. Hakikat, hakikat sonrası ve metaverse ilişkisini kuran anlamlandırma pratiğinin ardından araştırmaya konu teşkil eden vakaya geçilmiş; etkinliği deneyimleyen katılımcıların aktardıkları etrafında konu bağlama taşınmıştır.

Hakikat Sonrası Epistemolojik Kriz: Evren Ötesi ya da Post Evren

Tarihsel süreç içinde teknolojiye kaydedilen ilerleme kitle iletişiminde yaşanan dönüşümün belirleyeni olmuştur. Nitekim sosyal, kültürel ve düşünsel süreçler buna bağlı olarak değişim göstermiştir. İletişim teknolojileri tarafından yaratılan ekran kültürü mekânsal bağlamda gelişirken mekâna uygun insan modeli de eşanlı biçimde ortaya çıkmıştır. Mekân ve insan arasındaki ilişkinin tarih içindeki seyri ile insan ve hakikat ilişkisi birlikte düşünüldüğünde; mekânsal gerçeklikten doğan bir hakikatten söz etmenin yanlış olmadığı anlaşılmaktadır.

Yaşadığımız dijital çağda insana mekanlık eden ortamın internet olduğu bilinmektedir/ kanıksanmıştır. Buna göre internetin gerçek dünyaya rekabet eden sanal bir dünya inşasında bulunduğu söylenmelidir. Kuşkusuz bu inşa toplum merkezli gerçekleşen hakikat temelinde bir yeniden yaratım biçimidir. Zira "hakikat, zamanın kendisi gibi, insanın kendi icat ettiği iletişim teknikleri hakkında ve bu teknikler aracılığıyla kendisiyle yaptığı konuşmanın bir ürünüdür" (Postman, 1990). Demek ki kültürün etrafında düzenlendiği araç ile gerçeklik anlayışının ortaya çıkardığı hakikat arasında önemli bir bağ bulunmaktadır. Bugünün dijital dünyasında enformasyonları, hisleri, fikirleri başta olmak üzere epistemolojisi internetle şekillenen bir kültürün varlığından bahsetmek zor değildir. Bununla birlikte evren ötesinin yaşama açıldığı yeni dünyada yeni bir epistemolojik değişimin yaşandığına da kuşku yoktur. Çağ kendi doğasına uygun olanı mekanlaştırmış, mekana uygun insan ve hakikat üretim süreci hızlanmıştır.

Modern öncesi Sofistlerin dünyasında bakış açısını merkeze taşıyarak şekil alıp modern dönemde kazandığı evrensellelikle mutlak konuma yerleşen, postmodern durumda ise sarsılmaz görünen konumunu kaybederek çoklukla tanışmanın ardından post-truth çağda tamamen yok olmayı deneyimleyen "hakikat" bugün artık yeni bir sınav vermektedir. Post-truth çağı karakterize eden hakikati itibarsızlaştırma çabalarının ardından yükselen post-evrene yaslı epistemolojinin yeni bir hakikat tanımı geliştirmesinden daha doğal bir sonuç yok gibidir. Postman'ın (1990) dediği gibi eğer hakikat tanımları enformasyonu

taşıyan iletişim aracının karakterine bağlı ise içinde bulunduğumuz süreçte metaversal bir hakikatin varlığından kuşku duymaya gerek yoktur. Zira Postman'ın araca getirdiği metafor yorumundan yola çıkarak her tür iletişim aracı ve ortamının hakikati kendi çeperince yarattığı gerçeğini atlamak mümkün görünmemektedir. Buna göre metaverse'ün esas potansiyel yeniliğini, önceki öznel gerçekliğin subjektif gerçeklikler arasında fiziksel etkileşimleri mümkün kılacak fiziksel görüntü ve nesnelere dönüştürülmesiyle somutlaşan hakikat yaratma pratiğinde aramak zor değildir (Anderson & Rainie, 2022, s. 190).

Her iletişim aracının (medium) rezonansı vardır, zira rezonans apaçık bir metafordur. Kullanımının asıl ve sınırlı bağlamı ne olursa olsun, bir aracın (medium) bu bağlamı yeni ve beklenmedik bağlamlara taşıma gücü vardır. Araç (medium), bizi zihinlerimizi düzenleyip dünyaya ilişkin deneyimlerimizi bütünleştirmeye yönelttiğinden, kendini bilincimize ve toplumsal kurumlarımıza melez biçimlerle kabul ettirmeye çalışır (Postman, 1990).

Bu eksenindeki düşünsel çabalardan hareketle post evrenin bilgiyi dönüştürdüğünü söylemek mümkündür. Dönüşen bilgiye dünyanın bilgisi de dahildir. Bu yeni evren dünyanın nesneleştiği yeri imlemektedir. Nitekim artık bir fikir olarak algılanan dünyadan çok gösterilen bir şeye dönüşen dünyadan söz etme gerekliliği belirmektedir. Kuşkusuz dünyayı gösteri üzerinden değerlendirme biçimi yalnız bugünün sorunu olmayıp on dokuzuncu yüzyıla uzanmaktadır. Bilindiği gibi iletişimde mekânı sınırlayıcı bir unsur olmaktan çıkarıp enformasyonun tanımında ilk kırılmayı yaratan telgraf olmuştur. Bu buluşla birlikte insan modelinde enformasyon kaynaklı ilk değişim görülmüş; zaman içinde ortaya çıkan her araç sürecin devamını getirmiştir. Esasında Postman telgrafı çok ve birbirinden bağımsız enformasyon üretimi ve anlamın yeniden üretilmesi bağlamında değerlendirmeye alırken sürece eşlik eden bir diğer araç olarak gerçekliği yeniden üretmeyi deneyen fotoğrafı işaret etmiştir.

Telgraf gibi fotoğrafı da dünyayı bir özel olaylar dizisi olarak yeniden yaratır. Telgrafta olduğu gibi fotoğraflar dünyasında da başlangıç, orta ya da son yoktur. Dünya atomlaşmıştır. Bir tek şimdiki zaman vardır ve onun da anlatılabilecek herhangi bir öykünün parçası olması gerekmez (Postman, 1990).

On dokuzuncu yüzyıl sonu ile yirminci yüzyıl başının iletişim medyasının merkezi konumunda bulunan telgraf ve fotoğraf dünyanın nesneleşmesine, hakikatin anlamının yeniden üretimi sürecine önemli bir ivme katmıştır. Bununla beraber ikisinden de bugüne uzanan en büyük mirasın sahte bağlam olduğu düşünülmektedir. Bu sahte bağlam yalnız eğlendirmek üzere kuruludur. Deneyimlemeyi sürdürdüğümüz yeni dünya da eğlence merkezli sahte bağlam niteliğiyle mirasa sahip çıkan son temsilci gibi görünmektedir. Ne var ki çağ tartışmalı konuma yerleştiren durum yalnız araçsal bir sorunsal değildir. Nihayet çağın temel sorunu hakikat kaybıdır. Başka bir ifadeyle hakikat sonrası zamanları sorunsallaştıran, sahteliğin gerçekliğe tercihi ya da yalan ve doğru olanın ayırt edilememesinden türeyen karmaşadır. Kısaca "bir psikiyatristin söylediği gibi, hepimiz kumdan şatolar yaparız. Sorun bu şatoların içinde yaşamaya kalktığımız zaman ortaya çıkar" (Postman, 1990). Bahsi geçen sorun bugünün dünyasında yaşanmaktadır. İçinde bulunduğumuz çağda hakikat, gerçeklik ve bilgi tanımlarına uyumlanmayı kolaylaştıran internet kültürü, bu kültüre yaslı "ağdan şatolar"ı yaşanabilir ortamlara çevirmiştir.

Sonuç olarak hakikat, insan ve mekân ilişkiselliği bugün deneyimlediğimiz dünyanın metaversal gerçekliğini aydınlatmaktadır. Hakikatle arasına mesafe koymayı tercih eden insana evren ötesinde bir yaşam vadeden metaverse, her yeni mekânın bilginin anlamını baştan kurgulama geleneğini yeniden üretmektedir. Buna göre henüz deneyimlemeye

başladığımız yeni mekânda baştan yaratılan bilgiye dayalı yeni bir hakikat, yeni hakikate içkin insan modeli çağın gerçekliği olarak karşımızda durmaktadır. Şüphesiz bu yeni hakikatin eski hakikatten oldukça bağımsız bir anlamsallığı bulunmaktadır. Nihayet dünyanın anlamının zayıflaması insanı kuşatan anlam zorunluluğunu da geriletmiştir. Takas değeri bugüne kadar bulunamayan dünyaya değişim değeri üzerinden yaklaşılmış, tek eşdeğerin onun sanal eşdeğeri olduğu konusunda karar kılınmıştır. Buna göre “dünyanın nihai bir hakikati yoktur, kesin bir yanılısamadan başka bir şey değildir” (Baudrillard, 2012).

Post-truth Çağda Post-reality Sanat

Hakikat sonrası zamanları niteleyen post-truth dönem; anlamın anlamsızlaştığı, gerçek ve sahte olanın iç içe geçtiği, olgular yerine duyguların öne çıktığı bir gerçekliği resmetmektedir. Yeni paradigma çerçevesinde hakikat tanımını baştan yapan, yeni bir gerçeklik yaratıp ondan ürettiği mekanda insan bedenini yeniden doğuran çağ; sonuçta kendine yabancı bedenler ortaya çıkarmaktadır. Teknik ve teknolojik gelişmelere bağlı biçimde sürekli yenilenen bir sistemin yol açtığı bilinmezlik karşısında insan bedeni yaşamının yolunu uyumda bulmaktadır. Buna karşılık bedenin programlı olduğu evren artık eski evren değildir. Zira bu, fiziki ortamla sanal ortam arasındaki sınırları ortadan kaldırmış, insan deneyimini belirsizleştirerek fiziki gerçekliği sarsmış bir evrendir. Zaman ve uzay sürekliliğini simüle ederek kurulan yeni evrende akışkan gerçeklik kendi akışkan bedenlerini yaratma eylemselliği üretirken akılla sistemleşmiş değil duyguyla yoğrulmuş insan modeli açığa çıkmaktadır. Buna hakikati temsil eden gerçekliğin yeniden yorumlanmasının yol açtığını söylemek mümkündür. Zira yeni mekânda işitme, görme ve hissetme gibi duyumsamalar sayısal nitelik kazanmıştır (Silva, 2005). Ne var ki sayısal duyumsama şeklinde bir görünüme sahip olması beklenen deneyim beklenenin ötesinde bir uyumlanma gösterirken insan bedeni kendine yabancılaşmayla karşı karşıya kalmıştır. Dünyayı sayısallaştırılmış olarak düşünmek yerine dijitali dünya olarak düşünmeyi seçmek bunun en açık göstergesidir (Contreras-Koterbay & Mirocha, 2016). Bu tercih post-truth çağın yükselişinde de etkili olmuştur.

Gerçek dünyada olmak ile sanal dünyada var olmak arasında hakiki bir fark bulunmadığına, her iki koşulda da belirli durumların farklı bedenlerde farklı tepkilere neden olduğuna duyulan inanç (Silva, 2005); olguların yeniden üretilebilen şeylere dönüştüğü hipergerçeklik arzusundan doğmuştur. Bilindiği gibi hipergerçek; gerçek olanın işaretidir, gerçekten daha gerçek olmakla meşhurdur (Baudrillard, 2010). Ne var ki post-truth çağda simülakrın hükmü sona ermiştir. Bugün altın çağını yaşayan sanal gerçeklik simülakrdan mirastır, ancak simülakr olmaktan da uzaktır. Zira “sayısal, yapay dil, sentezlenmiş imge birer simülakr değildir.” Baudrillard’ın (2012) da dediği gibi “sanala ilişkin teknolojiler hem şeyi hem de işareti silme mucizesini gerçekleştiriyorlar – böylelikle onların hem imkânsız takasından, hem de imkânsız takas oyunundan kaçabiliyorlar.” Buna göre varlığını gerçeğin işareti olarak ortaya çıkıp onu yerinden eden simülakra borçlu olan sanal gerçeklik, gerçek olandan da işarettten de kurtulmuş bir “yok”tur.

Yokluk bilgisinden oluşan bu yeni yapay gerçeklikte bedenin var olma biçimi fiziki değildir; dijital habitat üzerinde bilinç yoluyla gerçekleşmektedir. Kent mekânına bina edilen sibermekanda bedenlerin yeni dünyayı algılama biçimleri hakiki dünyanın sayısallaştığı gerçeği yerine dijitalin başka bir dünya ortaya koyduğu düşüncesi etrafında gelişmektedir. Bu düşünüş ve davranış biçimi hakikat sonrası çağla uyum göstermektedir. Zira burada rasyonel zeminden uzak, hakikat temalı endişelerden bağımsız bir beden –

mekân ilişkiselliği gözlenmektedir. Çağın yaşandığı mekânda hukuk, siyaset, din, bilim, eğitim gibi modern yapılar geçerliliğini yitirmekte; her seferinde yeniden üretilebilen şeylere dönüşmektedir. Bu olgulardan biri de kuşkusuz sanattır. Bilindiği gibi “sanat, gösteren ile gösterilenin imkansız takasından, ölü işaretlerden ve nasihatlerden ibaret, yani olduğu haliyle temsilin imkansızlığından” (Baudrillard, 2012) oluşmaktadır.

Yaşadığımız çağ ihtiyaçlar hiyerarşisinin zirvesinde bulunan sanat hakkında özgünlük içeren yeni birtakım arayışlara sahne olmaktadır. Kusursuz işleyen makineler döneminde sanatın da insana ait kusurlardan kurtulması sağlanmış, robotik çıktılar furyası yaşanmıştır. Baudrillard’dan ilhamla bunu “kusursuz cinayet” olarak nitelemek mümkündür.

Kusursuz cinayet, tüm verilerin güncelleşmesiyle, tüm eylemlerimizin, tüm olayların katıksız bilgiye dönüşmesiyle dünyanın koşulsuz bir gerçekleştirmedir - kısaca: Gerçekliğin kopyalanması ve gerçeğin klonlanarak yok edilmesi yoluyla dünyanın hızlandırılmış çözülmesi, nihai çözümdür (Baudrillard & Sevil, 2012).

Bugün gelinen aşamada ise sanatı dijitalin kusursuzluğundan kurtarma anlayışının benimsendiği görülmektedir. Bu, algoritmaların nesnel üretimi olan bilinebilirlikten post-truth dönemde arzu edilen bilinemezliğe, özgünlüğe ve şaşırtıcılığa geçiş anlamına gelmektedir. Teknolojinin bütün imkanlarının kullanılması, ancak bir o kadar teknikten doğan kusursuzluğun bilinçli biçimde manipüle edilerek simülakrdan bağımsız yeni bir gerçek yaratımı fikrine dayanan post-reality sanat anlayışında post-dijital akım meydana gelmektedir. Post-dijital kavramı dijital teknolojilerin insancılaştırılmasını işaret eden yeni sanat biçimlerini içerimlemektedir (Simbelis, 2018). Post-dijital sanatı genel hatlarıyla makine estetiği, digital geri dönüşüm, silme, tekrarlama, rastlamsallık ve şans, hata estetiği ve kusur estetiği gibi teknik kavramlar üzerinden açıklamak da mümkündür (Simbelis, 2018, s. 34). Böylece post-dijital sanat bilgisayarların insan yüzünü aydınlatmakta; insanı bozulan, yaşlanan ve gözlerinin önünde ölen makinelerin dünyasıyla tanıştırmaktadır (Marzec, 2018). Baudrillard’a (2012) göre bütün “bu dijital, sayısal, elektronik donanım, varlıkların derin bir şekilde sanallaşmasının gölge olayından başka bir şey değildir.” Giderek önemini kaybedip nihayet kaybolmakla yüzleşen gerçekliğin geçirdiği aşamalara ilişkin bir nedenselleştirmede bulunduğu Baudrillard (2012) haklı çıkmakta; “aracının kendisinin, saydamlığın sıradan bir ritüeline dönüşen yaşama” girdiği görülmektedir.

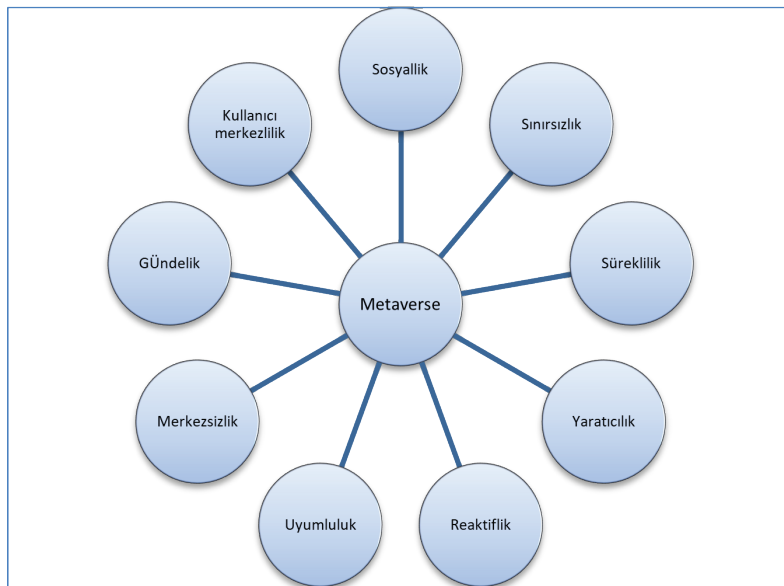
Metaverse

Yeni teknolojilerde kaydedilen gelişmelere bağlı olarak insan hayatının internet eksenli bir görünüm ortaya koymasıyla son dönemin öne çıkan kavramı haline gelen “metaverse” ilk kez 1990’ların başında ortaya çıkmıştır. Yazar Neal Stephenson tarafından 1992’de kaleme alınan Snow Crash isimli bilim kurgu romanı metaverse adı verilen sanal bir gerçeklik evreninde geçmektedir. Kitapta yer alan “arkasında ona nasıl ulaşılacağını açıklayan anlamsız sözler var: Bir telefon numarası. Yarı elektronik iletişim ağları. Ve Metaverse’de bir adres” (Stephenson, 1992, s. 22) şeklindeki ifade bugün dünyanın hızla sürüklendiği evrene ilişkin bir çeşit ilk ipucu sayılmaktadır. Burada metaverse yalnızca fiziksel gerçeklikten taşınan değil aynı zamanda henüz var olmayan eserlerin de üretilebildiği ve üç boyutlu uzay-zaman kurallarının geçerli olmadığı benzersiz mahalleler gibi daha büyük altyapıların oluşturulabildiği sanal bir yer olarak sunulmaktadır (Silvennoinen & Saariluoma, 2021).

“Universe” ve “meta” kelimelerinden oluşan metaverse kavramı “evren”in “öte”sini

içerimlemektedir. Burada “öte” olandan kastın fiziki mekân ile sanal mekânı bir araya getirmeyi vadetmek olduğu anlaşılmaktadır. Tamamen kurgu bu yeni dünyanın başta internet olmak üzere sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bir arada bulunduğu bütün dijital paylaşım ortamlarını kapsadığından söz etmek mümkündür. Buna göre metaverse; avatarların kullanıcının alter egosu olarak hareket ettiği ve birbiriyle etkileşim içinde bulunduğu gerçek dünyaya bağlı yapay topluluk, sürükleyici bir 3D sanal ortamdır (Lee, 2021). Zira bu evren ötesi, kişiselleştirilmiş araçlar ve simülasyon gibi hesaplama araçları yardımıyla insanların konumlarından bağımsız biçimde sosyal ve ekonomik olarak etkileşime girmesini olanaklı kılan üç boyutlu, çok kullanıcı sanal bir çevrimiçi ortamı resmetmektedir (Arcila, 2014). Çevrimiçi davranışın sergilendiği sanal dünyada kullanıcının avatar üzerinden farklı yaşam biçimi bağlamlarını keşfi önem taşımaktadır. Sanskritçe bir kelime olduğu bilinen avatar “inen” anlamına gelmekle birlikte Tanrı'nın cennetten dünyaya inişini temsil etmektedir. Metaverse evreninde karşımıza çıkan avatarın niteliği göz önünde bulundurulduğunda ise bir çeşit kişilik yaratım sürecini içerdiği için kelimeye tanrısallaştırma anlamının yüklendiğini düşünmek yersiz değildir. Kullanıcının ikinci kişiliği olan avatar, metaverse'ün aktif öznesidir (Park & Kim, 2022). Bu durum gerçek mekânın öznesi insanın konumunda yaşanan dönüşümü de işaret etmek bakımından ayrıca önemli bulunmalıdır.

Metaverse geniş tüketici ve endüstriyel uygulama yelpazesi sayesinde sürükleyici, etkileşimli, gerçekçi ve artırılmış dijital deneyimler sağlamak amacıyla fiziksel gerçeklik ile dijital sanallığın esnek biçimde iç içe geçtiği bilgisayar yapımı bir dünyayı ifade etmektedir (Cai vd., 2022). Teknolojide yaşanan gelişmelere paralel biçimde güncellenen bir mekân olduğu bilinen metaverse evreninin üç temel özelliği öne çıkmaktadır. İnteraktiflik, cisimleşme ve kalıcılık olarak kendini gösteren özellikleri neticesinde bu yeni evren küçük atomlardan moleküler sistemlere, şehirlere fantezi boyutundaki dünyalara geniş bir yelpazeye sahiptir (Díaz vd., 2020). Alanın genişlemesinde evrene ait unsurlar etkindir. Chiu (2021) bu faktörleri dokuz başlık altında toplamıştır. Sosyallik, süreklilik, sınırsızlık, yaratıcılık, reaktiflik, uyumluluk, merkezsizlik ve kullanıcı merkezlik metaverse'ün temel nitelikleri arasında gösterilmektedir.



Şekil 1. Metaverse Bileşenleri

Bileşenleri ve niteliği çerçevesinde değerlendirildiğinde; metaverse kavramı farklı gerçeklikler arasında eşzamanlı biçimde var olup gelişen çok sayıda dünyanın kurulu bulunduğu dijital çoklu evren anlamı kazanmaktadır. Bir yandan gerçek dünyaya rekabet edip diğer taraftan sınırsız evren inşa edebilme yetkisiyle donanan metaverse'ün gerçek olanı sanalla bütünleştirmesinde, gerçek hayattaki varlığın dijital ortamdaki görünümünü yakalama çabası etkili olmaktadır. Böylece metaverse, McLuhan'ın aracın insanın uzantısı olduğuna duyduğu inancın bugün bütünüyle ete kemiğe büründüğünü düşündürmektedir.

Lee vd.'nin (Lee, 2021) aktarımına göre Metaverseroadmap 2007'de metaverse'ü tanımlamaya yarayan önemli adımlardan ilkinin atmış; artırılmış gerçeklik, ayna dünya, yaşam kaydı ve sanal dünya olarak sınıflama yoluna gitmiştir. Alanyazına önemli bir katkı sunan bu sınıflamada; uygulanan alanının gerçeklik odaklı mı sanal merkezli mi olduğu, uygulanan bilgilerin dış çevre bilgisine mi bireye mi dayalı bulunduğu etkili olmuştur. Metaverse, yürütülen ilk çalışmalarda sanal dünyanın bir tür bileşimi olarak algılanırken ilerleyen dönemde içeriğe dayalı sosyal etkileşim ve ilgi alanlarının alışverişi için bir araç şeklinde ifadesini bulmuştur (Park & Kim, 2022).

Çizgi romanlardan sosyal medya ortamlarına uzanan geniş bir alana yerleşik bu evren ötesi; gerçek hayat bağlamında sosyalleşme, bir arada çalışma ve iş ortaklıklarında bulunma, oyun oynama, özetle yaşama imkânı olarak kabul edilmektedir. Zuckerberg'in "gelecekte işe gidip gelmeden ofise, arkadaşlarınızla bir konsere veya ebeveynlerinizin oturma odasına anında hologram olarak ışınlanabileceksiniz" (Euronews, t.y.) ekindeki ifadesinin bugün gerçek hayat bağlamında karşılığını bulduğunu görmek şaşırtıcı değildir. Zira post-reality evren; sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi sanal ortamlar, dijital nesnelere ve insanlarla çoklu duyuşsal etkileşimi olanaklı hale getiren teknolojilerin yakınsamasına dayanmaktadır. Böylece metaverse dijital yapılarla gerçek zamanlı ve dinamik etkileşim içinde kusursuz somutlaştırılmış bir kullanıcı iletişimi sağlamaktadır. İlk kez kendi aralarında ışınlanabilen avatarlarla dolu sanal dünyaların oluşturduğu bir ağ olarak ortaya çıkan metaverse'ün bugünkü görünümü "büyük çok oyunculu çevrimiçi video oyunları, açık oyun dünyaları ve AR ortak çalışma alanlarıyla uyumlu sosyal, sürükleyici VR platformları" (Mystakidis, 2022) karşımıza çıkarmaktadır. Bütünselliğiyle bina ettiği yeni yapı sayesinde benzerlerinden ayrılan metaverse'ün hem sanal gerçeklik hem artırılmış gerçeklik karşısında avantajlı durumda olduğu bilinmektedir. Park ve Kim (2022) metaverse'ün AR ve VR'den farkını üç başlık altında değerlendirmektedir. Daha sürdürülebilir ve sosyal anlamı bulunan içeriğe dayalı bir ortam olması metaverse'ün en güçlü tarafı sayılmaktadır. Metaverse'ün sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini kullanma zorunluluğunun olmaması ikinci önemli fark kabul edilirken birçok insanı barındırabilen ölçeklenebilir bir doğaya sahip olmasının da bu yeni mekânı AR ve VR'den ayırdığı düşünülmektedir. Böylece sürdürülebilir, ölçeklenebilir, kendi kendini destekleyebilir bir ortamdan söz edilmektedir.

Sürdürülebilir ortam olarak nitelenen metaverse kimilerine göre metatoplumları yaratmaktadır. Metatoplumlar insanların yaşama alanını, gündelik hayatı oluşturan çalışma ve boş zaman etkinliklerini gerçekleştirme sahasını büyük ölçüde genişletmektedir. Böylece insan yalnız gerçek toplumda yaşamak yerine aynı anda metatoplumlar'da, iç içe geçmiş sanal - gerçek dünyada diğerleriyle etkileşim içinde bulunabilmektedir. Kuşkusuz öngörüler bununla sınırlı değildir. Gelecekte toplumların metatoplumlar ve gerçek toplumlar olarak paralel bir görüntü ortaya koyacağı düşünülmektedir (F.-Y. Wang vd., 2022, s. 4). Paralel sistemlerin Endüstri 4.0'ı Endüstri 5.0'a dönüştürme potansiyelinin

olduğu; çeviklik, odaklanma ve yakınsama kapasitesi sayesinde belirsizlik, çeşitlilik ve karmaşıklık sorunlarıyla başa çıkılabileceği öne sürülmektedir (F.-Y. Wang vd., 2020, s. 4).

Araştırmanın Metodolojisi

Araştırmanın Konusu, Amacı ve Önemi

Fiziki dünyaya ilişik dijital temsil şeklinde ortaya çıkan metaverse'ün zaman ve mekân sürekliliğinden yararlanarak yeni sosyallik anlayışının gelişimine katkıda bulunduğu görülmektedir. Bu yeni deneyim biçiminin en dikkat çekici örneklerinden birini verip araştırmaya konu teşkil eden Travis Scott konseri evren ötesinde gerçek ile sanalın bulunduğu bir etkinlik olarak tarihe geçmiştir. Rap şarkıcısı Travis Scott'ın avatar olarak yer aldığı konser Epic Games tarafından geliştirilen Fortnite'ta, Nisan 2020'de, 12,3 milyon katılımcının eşliğinde gerçekleşmiştir. Fortnite'ın Yıldızlar Serisi'ne katılan Travis Scott'ın güncel rakamlara göre YouTube üzerinden 206 milyon görüntüleme alan "Astronomical" konseri 10 dakika sürmüştür; katılımcılara seslendirilen eser ve ritimlere uygun ışıklandırma ve temalar altında etkinliği deneyimleme fırsatı sunulmuştur. Astronomical süresince etkinlik temalı eşyaların ücretsiz temini sağlanmış; oyunda verilen görevlerin yerine getirilmesi halinde kullanıcılara daha fazla nesneye ulaşma imkânı tanınmıştır (Kılınç, 2020; Papuççuyan, 2020).



Şekil 2. Fortnite Travis Scott Konseri

Bu araştırma, içinde bulunduğumuz çağın ulaştığı son aşama olarak görülen metaverse'e ilişkin verilere ulaşip yeni yaşam biçiminin katılımcılarda açığa çıkardığı duygu ve düşünceleri keşfe dayanmaktadır. Bu bağlamda çalışmada dünyanın en yüksek katılımlı ilk metaverse konseri olduğu bilinen bahse konu etkinliğe katılan kişilerin bireysel deneyimleri anlamlı bulunarak sanal katılımların nedenselleştirmesi üzerinde durulmuştur.

Çağın yeni mekânını açıklamaya dönük yeterli verinin varlığından söz etme zorluğu, araştırmada elde edilen bulguları kıymetli kılmaktadır. Gerek konuya ilişkin araştırmaların sayıca az olması gerek daha çok kavramsal açıklamalara dayanan bu araştırmaların deneyimleri ortaya koyma niteliğinin bulunmaması çalışmanın önemini işaret etmektedir. Metaversal bir etkinliği bizzat deneyimleyen kullanıcıların birincil kaynak olarak aktardığı ifadeler araştırmacıya gerçek ve sanal dünya karşılaştırması yapma, yeni evrenin insanda yarattığı etkiyi ortaya koyma fırsatı tanıdığı için çalışmanın zengin tarafını oluşturmaktadır.

Metaverse'ün kullanıcılar tarafından nasıl algılandığına yönelik çalışmada; bahsi geçen etkinliğe katılanların deneyimleri üzerinden metaversal davranış biçiminin nedenselleştirmesini yaparak motivasyon kaynaklarına ulaşma ve bu kaynakların etkilerini anlama amacının yanında, sanal evrenin gerçek hayat karşısındaki avantaj ve dezavantajlarını ortaya koymak öncelikli hedef kabul edilmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Yeni çevrimiçi davranış biçimini ve davranışın sergilendiği evreni tanımaya dönük bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Metaverse'te gerçekleşen Travis Scott konseri katılımcılarının oluşturduğu evrende etkinliği deneyimleyen 10 katılımcı kartopu örnekleme metoduyla belirlenmiştir. Kartopu örnekleme, evren hakkında bilgi kısıtından söz edilen durumlarda ve örneklemlere ulaşma imkanının sınırlı olması halinde kullanım alanı açmaktadır. Bu teknik, evrenin bilgisine kritik vaka ya da kişiler üzerinden ulaşma amacına uygundur. Kartopu örnekleme görüşme için ilk belirlenen kişiden diğer katılımcılara doğru kartopu şeklinde büyüyen bir zincir yaratmakta, evreninin erişimi mümkün olmayan birimlerini açığa çıkarmaktadır (Patton, 2002). Bu bağlamda araştırmaya konu teşkil eden vakanın yeni olduğu kadar sanal bir evrende meydana gelmesi, deneyimine başvurulabilecek katılımcı sınırlılığını karşımıza çıkarırken sağlıklı bulgulara ulaştıracak en doğru tekniğin kartopu örnekleme olduğunu göstermiştir.

Araştırmacı ve katılımcı arasındaki iletişim, araştırma etiğinin bilgilendirilmiş rıza ve gizlilik prensipleri çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Bilgilendirilmiş onam gereği görüşmeye davet edilen kişilere araştırma hakkında detaylı bilgi verilmiş, özgür iradeleriyle karar vermeleri istenmiştir. Katılımcı ve araştırmacı arasında güven ilişkisinin temini adına katılımcılara kimliklerinin saklı tutulacağı bildirilmiştir. Gizliliği koruma yöntemi olarak kodlama tekniğine başvurulmuştur. 2022 Kasım-Aralık'ta gerçekleşen görüşmeler neticesinde ortaya çıkan metinler niteliksel içerik analizi yardımıyla çözümlenmiştir.

Her biri mekânsal farklılık gösteren katılımcılarla mülakatlar iletişim araçlarından yardım alarak e-görüşme şeklinde gerçekleşmiştir. 30.11.2022 - 05.12.2022 tarihleri arasında WhatsApp ve e-posta üzerinden yapılan mülakatlarda deneyimine başvuru katılımcılara 8 açık, 2 kapalı uçlu soru yöneltilmiştir. Açık uçlu sorular belleğin geri çağırmasını sağlayan önemli bir araçtır. Bu araştırmada da duyuşsal ve duygusal ağırlıklı bir gereksinim nedenselleştirmesi öncelendiği için açık uçlu soruların kısıtlayıcı, düşünsel olduğu kadar duygusal aktarımlara da alan açan doğasından yararlanmak doğru bulunmuştur. Bu sebeple açık uçlu soru yoğun bir görüşme tercih edilmiştir. Çözümlenen cevaplar kodlanmış; öne çıkan temalar tespit edilmiştir. Her mülakat için bu işlemler ayrı ayrı yapılmıştır. Cevaplar belirli başlıklar altında toplanmıştır.

Katılımcılara yöneltilen sorular aşağıdaki gibidir:

1. Metaverse evreninde konser deneyimi size ne hissettirdi?
2. Gerçek hayattan tanıdığınız bir katılım olarak konseri sanal ortamda deneyimlemeyi neden tercih ettiniz?
3. Metaversal konserin gerçek konser karşısında sahip olduğu en büyük avantaj neydi?
4. Metaversal konserin gerçek konser karşısında en büyük dezavantajı neydi?
5. Deneyiminiz esnasında kendinizi gerçekten konser alanında hissedebildiniz mi?

6. Konser sırasında metaverse evreninde olduğunuzu unuttuğunuz oldu mu?
7. Metaverse evrenini gerçek hayata tercih eder misiniz? Evet ise neden? Hayır ise neden?
8. Metaverse'ü özgürlük üzerinden kısaca değerlendirseniz?
9. Metaverse'ün hakikat ile ilişkisi konusunda ne söylersiniz? Sizce metaverse hakikati pekiştirir mi, zedeler mi?
10. Sizce metaverse gerçek hayatta imkânsız görüneni mümkün kılan bir fırsat olarak değerlendirilebilir mi? Neden?

Etik Kurul İzni

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'nun 28.11.2022 tarihli toplantısında alınan 24 sayılı karar çerçevesinde çalışma etik açıdan bir sakınca içermemektedir.

Bulgular ve Analiz

Araştırma sonucu ulaşılan bulgular; metaverse'ün yeni dünya deneyimi olarak güçlü bir başlangıç kabul edildiğini göstermiştir. Görüşmelerde metaverse konserini deneyimlemenin heyecan verici bir ilki yaşattığı, ilerleyen süreçte daha ileri teknolojiyle his kontrolünü tamamen sağlamanın mümkün olabileceği, gerçek dünyanın sınırlı yapısının aksine sınırsız yapabilme kapasitesinin büyüleyici bir duygu olduğu yönünde ortak kanı açığa çıkmıştır. Bununla beraber dikkat çekici bir etik ve ahlak vurgusunun varlığından da söz edilmelidir. Bu bağlamda bulgular; dünya deneyiminde teknik ve teknolojinin araçsallaştırılması, yeni dünyanın yarattığı özgürlük krizi, zenginleştirilmiş üst gerçek beklentisi ve gerçek dünyanın imkânsızlarını deneyimleme arzusu olmak üzere dört başlık altında toplanmıştır.

Dünya Deneyiminde Teknik ve Teknolojinin Araçsallaştırılması

Araştırma kapsamında yürütülen görüşmeler metaversal davranışı nedenselleştirmede genel bir tabloyu açığa çıkarmıştır. İnternet mekânında henüz oluşturulan bu ekosistemin en büyük kazancının limitsizlik olduğu düşüncesi davranış biçiminin esas nedeni olarak karşımıza çıkarken katılımcıların yeni cihazların desteğiyle daha gerçekçi deneyim arzusunda oldukları da anlaşılmıştır. En heyecanlandırıcı nitelik zaman, mekan, kapsam gibi sınırlara dayanmayan bir sistem olurken; yapabilme yeteneğinin sınırı aşan bir doğada sergilenmesinin de genel motivasyon kaynağı olduğu söylenmelidir.

Astral seyahat gibiydi. Ne oradaydım ne de evimde (K1).

Gerçekliği hissettim. Gerçek konserde yapılması mümkün olmayan birçok şeyi kolaylıkla yapabildik. Ve bu deneyim beni çok heyecanlandırdı (K10).

Kocaman bir monitörünüz varsa hissetmemek elde değil, yani evet kendimi gerçek bir konser ortamında hissettim (K3).

Araştırmanın yoğunlaştığı metaverse konseri üzerinden sergilenen çevrimiçi davranış biçimi esasında insanın çok eskiye dayanan kültürel katılımını hatırlatmaktadır. Bilindiği gibi 'homo ludens' oynayan insan demektir. Oyun, insanın ilk çağlarda tanıştığı bilinen en eski kültürüdür. Bugün karşımızda duran vakaya baktığımızda bahse konu konserin oyunlaştırılan bir etkinlik olduğu görülmektedir. Bu gerçek, literatürde yerini alan açıklamalarla da uyumludur. Huizinga'nın oyun hakkında söylediklerine kulak verildiğinde araştırma bulguları daha anlamlı hale gelmektedir. Nitekim onun (Huizinga,

2006, s. 18) da dediği gibi oyun gerçek hayatta gerçekleşmesi imkânsız sayılan arzu ya da isteklerin bir tür kurmaca aracılığıyla karşılanmasından ibarettir.

Travis Scott'ın suya düştüğü geçişte bir ara unuttum metaverse evreninde olduğumu. Çok güzeldi. Fakat konserin gerçekliğini daha yoğun hissedebilmek için bu deneyimin başka ileri teknolojilerle birlikte olması daha iyi olabilir (K2).

Konser esnasındaki geçişler ve büyüleyici atmosfer gerçekten konser ortamında gibi hissettirdi bana. Metaversal konserlerin bu kadar gerçekçi olabileceğini düşünmezdim (K7).

Kuşkusuz bunların yanında teknolojinin kolay ve ücretsiz erişimi sağlama avantajı katılımcılar tarafından metaversal davranışta bulunmanın bir başka geçerli sebebi olarak sunulmuştur. Bilindiği gibi bu mekân kullanıcı ürünü avatarların zaman ve uzam engeline takılmadan yaşam emaresi gösterdiği bir gerçek dünyayı yeniden üretme alanı olarak çalışmaktadır (Checa García, 2011). Konserin pandemi koşullarında gerçekleştiği düşünüldüğünde zaman ve mekân kısıtından özgürleşmek, şartlara rağmen sınırsız yaşama pratiğinde bulunabilme hissiyatı doğurmuştur.

Pandemi sürecinde sosyal mesafe zorunluluğu olmadan bir etkinliğe katılma fırsatı sundu bu konser. Böyle büyük bir konserin hem bütçe hem büyük risk yaratan virüs nedeniyle metaversal ortamda gerçekleşmesi inanılmaz mantıklıydı (K7).

Erişimi kolay. Akşam yemeğimi yerken konseri izlemek varken neden dışarıda konser izlemeye çıkayım ki (K2).

Evimden hiç ayrılmadan, hiç para harcamadan bir konsere katıldım. Bence en büyük avantajı her yerden katılıma olanak sağlaması (K1).

COVID-19 salgını dünyada kısıtlama ve yasaklamalara dayalı pek çok yeni önlemler alınmasına yol açarken insana yalnız teknoloji özgürlük vaadiyle yaklaşabilmiştir. Dünyada ortaya çıkan yeni ekosistemde, doğası gereği sahip olduğu teknolojiler sayesinde insanı yüksek etkileşim deneyiminin merkezine yerleştiren VR sosyal platformları özel ilgi alanlarından biri haline gelmiştir (Baía Reis & Ashmore, 2022, s. 7) Bu vaadin beraberinde birtakım yaptırımları da getirdiğine şüphe yoktur. Nitekim bilindiği gibi insan diğer insanlarla ilişkisi neticesinde var olabilen sosyal bir varlıktır. Ne var ki pandemi süreci başta olmak üzere insanı sanal sarmala düşüren dijital dünyada teknolojinin bireye tanıdığı sınırsız özgürlüğün kendi diyalektiğini yarattığı görülmektedir. Zira katılım ya da deneyim veya performans olarak sunulan yeni aksiyonerlik yapay bir ekran karşısında gerçek bir tek başlılıktır. Han'a (2020) göre "bizzat özgürlüğün zorlamalara yol açtığı kendine has bir tarihsel dönemde yaşıyoruz." Araştırmada ulaşılan bulgular da bu yargıyı desteklemektedir. Gerçeklik teknolojisinin sağladığı imkân, konfor alanında ücretsiz katılım, gerçek hayatta yaşanması zor olanın kolaylaşması gibi faktörlerin yanında; katılımcılar tarafından sözü edilen reaksiyon eksikliği ve duygusal bağlantı kuramamaktan kaynaklı yoksunluk hissi önemli bir işarettir.

İnsanlarla iç içe değilim. Yani reaksiyon veren birileri yok (K3).

En büyük dezavantajı arkadaşlarıyla gidebileceğin bir konserde onlarla eğlenebilirken burada bunun çok mümkün olmaması. Her ne kadar sesli konuşma programları da olsa bir arada olmakla aynı heyecanı vermiyor (K2).

Kişilerle tam bir duyuşsal bağlantı olmadığı için kendimi konsere tam anlamıyla verebildiğimi söyleyemem (K4).

Bence bu konserin en büyük dezavantajı insanların heyecan ve enerjilerini görememektir (K8).

Bütün bunların yanında metaversal davranışa yönelik en büyük gerekçelendirme yeni tekniklerin sağladığı avantajlar etrafında gelişmektedir. Katılımcıların ortak duygusu olarak görülebilecek bir başka bulgu da gerçek hayattaki konserle sanal dünyadaki etkinlik arasında neredeyse herhangi bir fark olmadığı yönündeki genel yargıdır.

Kendimi gerçekten bir konserde gibi hissettim. Şarkı kalitesinden sanatçının gerçekliğine her şey çok iyiydi, bayağı beğendim (K2).

Metaversal ortamda yapılan bu konserin gerçek konserden öyle büyük bir farkı yoktu (K7).

Katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler bunlarla sınırlı değildir. Zira metaversal etkinliğin gerçek hayattaki karşılığına benzer bir etki yarattığı düşüncesinin yanında sanal olanın gerçeğinden daha tercih sebebi olduğu yönünde de ortak bir kanının varlığı dikkat çekmektedir.

Başka ülkedeki çok sevdiğim bir sanatçının konserine katılmış oldum. Gerçek hayatta yapabileceğim bir şey değil bu (K2).

Katıldığım bu konseri gerçek konsere tercih ederim. Çünkü daha ilgi çekici bir etkinlikti. Bundan sonraki metaversal konserlerin hangi boyutta olacağı da ayrıca merak uyandırıcı (K5).

Bence katıldığım etkinliğin en büyük avantajı ücretsiz olması ve her kesimin konsere katılabilmesiydi. Örneğin Brezilya'daki birinin de Türkiye'deki bir kişinin de konsere katılabilmesini sağlayan şey kolay erişimdi. Eğer gelişirse çok büyük proje bu. Paralı konser bile verilebilir (K2).

Netice itibarıyla öne sürülen türlü avantajlar eşliğinde sanal etkinlik katılımı nedenselleştirmesinde bulunan katılımcıların kurdukları başka bir dünya hayalinin aslında gerçek dünyadan tamamen bağımsız olmadığı gerçeğine ulaşılmaktadır. Bu bulgunun alanyazında karşımıza çıkan açıklamaları destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Keza özellikle yakın gelecek senaryolarında insan, bilgi ve makinelerin eşit derecede bütünleşik olduğu hibrit bir sistemden söz edilmektedir (F.-Y. Wang vd., 2018, s. 6).

Yeni Dünyanın Yarattığı Özgürlük Krizi

Çalışma kapsamında görüşüne başvurulmuş katılımcıların metaverse evrenini gerçek dünyada gerçekleşmesi mümkün olmayan ya da zor olan her tür eylemsel veya düşünsel imkâna kavuşma yolu olarak gördüğünü söylemek mümkündür. Zira onlara göre bahse konu etkinlik gerçek hayatın sınırlı imkânlarından bağımsız bir yapabilme özgürlüğü içinde gerçekleşmiştir.

Metaverse özgürlük açısından gayet geniş bir evren. İstedığımız bütün nesnelere, varlıklara ulaşabileceğimiz bir ortam. Gerçek hayatın eksikliğini fazla hissettireceğini sanmıyorum (K7).

Metaverse sanal konser açısından ciddi anlamda harika bir deneyim sundu bize. Onlarca insanın bir anda havaya uçması olsun hepsinin bir anda istedikleri gibi müziğe ayak uydurması olsun harika bir işti gerçekten. Özgürlük üzerine yapılmış en iyi deneyimdi benim için (K10).

Buna karşılık bilindiği gibi dijital dünyada yapabilme kapasitesi modern insanın performans öznesine dönüşmesindeki kilit yerdir. Nitekim bu kapasite özgürlüğün kriz noktasıdır. Kurallı dünyadan motivasyona ihtiyaç duyan dünyaya geçiş özgürlüğün çeperlerinde yaşanan gelişmeye paraleldir. Gönüllük ile güvenlik duvarının aşılması eşanlıdır. Katılımcıların aktardıkları bu yargıyı doğrulamaktadır.

Bana sorarsanız buradaki özgürlük fazla limitsiz. Metaverse evreni özgür olduğu kadar güvensiz de hissettiriyor (K4).

Gerçek dünyanın sınırlarından kurtulmuş özgürlüğe övgü ile güvenlik endişesinin aynı deneyimde birleşmesi Han'ın (2016) şeffaflığın şiddetine yaptığı vurguyu akıllara getirmektedir. Ona göre şeffaflık buyurgandır; yarattığı makinesel, işlevsel dil ile mesafeyi ve mahremiyeti sona erdirmektedir. Bununla birlikte şeffaflık dünyası müstehcendir; zira burası her şeyi sergilenen bir metaya dönüştüren dünyadır.

Düşünsenize bu konsere girmek için kimlik bilgilerinizi paylaşmanız gerektiğini veya +18 bir fotoğraf göndermek koşuluyla katılımın mümkün olduğunu. Bu hiç etik değil ve insan ahlakına da ters düşüyor (K9).

Han'ın sosyal ağlar ve sosyal medya mecraları başta olmak üzere çağın şeffaf mekânlarında insanın yalnız varlık göstermekle dahi sergi değeri taşıdığı iddiasına karşılık, metaversal davranışı sebebiyle araştırmaya dâhil olan kullanıcıların güvenlik kaygısının daha çok mahrem bilgilerin paylaşımı konusunda açığa çıktığı görülmektedir. Ne var ki bahse konu katılım sebebiyle insan bedensel ve zihinsel bütünlüğü içinde mahrem olana dönüşmüştür. Zira "her şey dışa dönmüştür, açıktır, çıplaklaşmıştır, soyunmuştur ve gösterilmiştir" (Han, 2016).

Metaverse özgürlük açısından bayağı olumlu. Yapabileceklerimin bir sınırı yokmuş gibi bir anda bambaşka bir yerde bambaşka insanlarla bir arada olmayı düşünmek bile aşırı heyecanlandırıyor beni (K5).

İnsanın bütünüyle nesneleştiği yeni evrende özgürlüğün aşırılık içindeki görüntüsü düşünsel krizi de beraberinde getirmektedir. Yapabilme kapasitesinin bir sınırının olup olmadığı konusuna merakla yaklaşan insan bütün özgürlük biçimlerine erişim istemektedir. Dışavurumsal özgürlük pratiği olduğu bilinen heyecan, oyun ve iletişim biçimlerinin yeni evren tarafından araçsallaştırılan birer gereksinime dönüştürülmesi şaşırtıcı değildir (Han, 2020). Araştırmaya katılan kullanıcıların daha gerçek ve daha özgür bir mekân talebinde bulunması tabiatıyla mümkündür. Nitekim modern insanın bitmeyen motivasyonel ihtiyaçlara sahip olduğu bilinmektedir. Ancak bu talebe rağmen esas dikkat çeken bulgu; metaverse'ün özgürlük vaadinin olumluluğu ile bu olumluluktan doğan güvenlik endişesinin kullanıcılarda aynı anda hissedilmesidir. Etik ve ahlak vurgusu da benzer bir dikkat çekiciliğe sahip başka bir bulgudur.

Sonuç olarak elimizdeki veriler dijital dünyanın şimdilik en çıplak ve gerçekliğe en yakın ortamını deneyimleyen kullanıcıların gerçeklik ve şeffaflık konusundaki yoğun istencini göstermektedir. Bu arzuyu temelde toplumun ahlaki kırılmayla baş başa olduğu konusunda geliştirilen inancın eseri kabul etmek yersiz değildir. Bununla beraber bulgular; katılımcıların hakikat konusunda herhangi bir endişeye sahip olmadığını söylemeyi gerektirse de genel anlamda hakikatin zedelenmeyle karşı karşıya olduğuna ilişkin fikir birliğine varıldığı da gözlenmektedir.

Bana göre metaverse hakikati zedeleyecektir. Çünkü zamanla hisler yok olmaya başlayacak ve metaverse ortamında gerçekleşen bir olaya gerçek hayatta maruz kalındığında kişi ne yapması gerektiğini kesinlikle şaşıracaktır (K4).

Metaverse evreni bana kalırsa hakikati zedeler. Çünkü bir nesneyi veya canlıyı dokunmadan, görmeden anlamak hatta hissetmek oldukça zor (K7).

Metaverse hakikat hissiyatını zedeler, çünkü asosyalliğe iter. Gerçek dünyadan uzaklaşarak sanal hayata bağlılığı artırır (K1).

Zenginleştirilmiş Üst Gerçek Beklentisi

Bauman (2012) henüz aradığını bulamayan, mutluluğu bulamamaya bağlı olan bir

modern insan portresi çizmektedir. Tüketim arayışını kutlu bir zafer hayali içinde sürdüren insan yaşadığımız çağın yeni keşfedilen evreninde iletişim, oyun ve heyecan gibi temel ihtiyaçları üzerinden yakalanmakta; motivasyon kaynaklarına bir yenisinin daha eklendiği yönündeki vaatlere inanmaya davet edilmektedir.

Tüketiciler toplumundaki tüketiciler için hareket halinde olmak, aramak, bulamamak, daha doğrusu henüz bulmamış olmak, marazi bir durum değil, bir mutluluk vaadidir; belki de mutluluğun kendisidir. Onları, varışı bir lanete dönüştüren umutlu bir yolculuktur... Tüketim oyunu, ele geçirme, mülk edinme hırısı ya da maddi, somut anlamda servet biriktirme değil, yeni bir şeyin ve önceden bilinmeyen bir duygunun verdiği heyecan aşkına oynanır. Tüketiciler, her şeyden önce, heyecan derleyicileridir (Bauman, 2012, s. 87).

Araştırma konusu metaversal davranışın motivasyonel bir deneyim görüntüsü ortaya koyduğunu düşünmek mümkündür. Kuşkusuz evren ötesindeki bu eylemsellik bir çeşit arayış neticesinde ortaya çıktığı gibi birtakım beklentiler eşliğinde gerçekleşmiştir. Eldeki bulgulara göre bu beklentilerin başına gerçeklik duygusunun tatmini yerleşmektedir. Buna karşılık gerçeklik duygusu gereksiniminin yanında araştırmaya dâhil olan katılımcılarda sanal dünyada sahte bir eylemin parçası olduğunu unutma ihtiyacına rastlandığının da altı çizilmelidir. Katılımcıların etkilendikleri ya da büyüleyici buldukları şeyin daha çok teknik olduğu sonucu bu düşünceye varmayı kolaylaştırmıştır. Kalite ve gerçeklik teknolojisi vurgusu katılımcılarda yoğun biçimde görülmüştür.

Gerçek hayattaki konserden daha çok beğendim. Her türden insanın konsere katılabildiğini, eğlenebildiğini görmek beni mutlu etti. Konserdeki geçişler gerçekten tüylerimi diken diken etti (K2).

Bambaşka bir ortamdı, gerçek hayattan bağımsız. Kendimi sanki galaksiler arası yolculukta bir konserde gibi hissettim (K5).

İlerleyen süreçte nasıl efektler kullanacaklarını tahmin bile edemiyorum. Olabileceklerin limiti yokmuş gibi (K3).

Sesler ve görsel şölen beni çok etkilemişti (K1).

Ciddi anlamda içindeymiş gibi hissettim. Gerçek konserden farklı olarak bence daha aksiyonlu. Konserin istenilen şekilde biçim verilmesi farklı bir heyecan yaşattı (K10).

Yukarıdaki ifadeleri metaversal davranışın nedensel açıklamasına ilişkin önemli birer ipucu kabul etmek zor değildir. Sanal evrende, sahte görünüm ve yapay hareketler eşliğinde deneyimlenen bir etkinliğin gerçek hayat bağlamındaki bir konserden daha etkili olduğu yönündeki beyan, eylemin kendinden çok yapılabirliğine anlam yüklediği sonucunu doğurmaktadır.

Konser esnasındaki geçişler ve büyüleyici atmosfer beni adeta gerçekten konser ortamında gibi hissettirdi. Metaversal konserlerin bu kadar gerçekçi olabileceğini düşünmezdim (K7).

Çok aksiyonlu olduğu için kimi zaman gerçek dışı bir yerde olduğumu unuttum. Çünkü şarkı geçişleri olsun atmosfer olsun, cidden o an metaverse evrenin dışında olduğumu hissettim (K10).

Konser esnasında belirli yerlerde metaverse'te olduğumu unuttuğum oldu (K9).

Bazı yerlerde eğlenceye kendimi kaptırıp gerçek olmayan bir konserde olduğumu unuttuğum olmuştu (K8).

Kulaklığımı takıp sanki o evrenden biriymiş gibi hissettim (K3).

Gerçekçilik deneyimine ilişkin başarılı bir etkinlik ortaya koyduğunu düşünen katılımcıların yanında az sayıda da olsa sanal gerçek hayata bağlama ya da gerçek olandan kopmadan sanalda bulunma imkânına eremediğini ifade eden katılımcıya da rastlanmıştır. Ne var ki bu durum, sahte olandan vazgeçip hakiki olana yönelme yönünde bir arzuyu doğurmak yerine bir sonraki denemede yeni tekniklerin yardımıyla iki dünya arasındaki geçişlerin sağlam biçimde kurulacağına duyulan inancı artırmıştır. Katılımcıların bir kısmının gerçekliği hissedemeseler de ısrarlı ve inançlı bir tutumla “şu an değilse bile ileride mutlaka hissedebileceğim günler olacak” şeklindeki ifadeleri sanal dünya karşısındaki beklentilerini ortaya koymak bakımından kayda değerdir.

Şu anlık hissedemedim ancak ileriki seviyelerde daha çok gelişeceğini düşünüyorum. Belki kendimi bir konser alanında gibi hissedebilirim o zaman. Buna inanıyorum (K5).

Tamamıyla hissedemesem de atmosferi gittiğim çoğu konserden çok daha iyiydi (K8).

Gerçek Dünyanın İmkânsızlarını Deneyimleme Arzusu

Fiziki dünyanın hudutlara dayanan bilinebilirliği karşısında sanal dünyanın olağan dışını vadeden heyecan verici doğası, çağın insanı için bir çeşit tercih sebebidir. Eldeki en güçlü bulgulardan biri olarak hayal gücünün sınırlarını keşfetme isteği bu kanıyı doğrulamaktadır.

Sanal ortamda olağan dışı şeyler olduğunu bilmek hayal gücümün sınırlarını zorlamaya yetiyor. Travis Scott'ın normal konserlerini izleyebilirim internetten ama hep aynı şeyler bunlar, sıradan. Metaversal evrende nasıl bir konser olacağını hayal etmek bile ilgi çekici (K5).

Ulaşılan veriler ışığında katılımcılar tarafından ifade edilen görüşlerin esasında ortak bir ses gibi yankılandığını görmek zor olmadığı kadar şaşırtıcı da değildir. Nitekim eski insanın ihtiyaçları yeni evrende de süreklilik göstermekte; insan ve ihtiyaçları mevcut koşullar çerçevesinde güncellenmektedir. Bugün hakiki dünyada imkânsız görünenleri deneme arzusu, gerçek dışı deneyime yönelimin önemli nedenlerinden biri olarak karşımızda durmakta; dönemsel bir insani ihtiyaç kabul edilmektedir.

Yabancı ülkedeki çok sevdiğim bir sanatçının konserine de katılmış oldum. Bu benim gerçek hayatta yapabileceğim bir şey değil (K2).

Sanal hayata geçişe güzel bir örnek oldu. Kendimi hiç yormadan bilgisayarımı kullanarak sevdiğim dünyaca ünlü bir rapçinin konserini izledim ve bu beni mutlu etti (K1).

Bundan sonra olabilecekleri tahmin bile edemiyorum (K3).

Guardian oyun editörü Keith Stuart (2021) son nesil için geleneksel pazarlama yöntemlerinin çoğunun sonsuza dek işlevini yitirdiğini iddia etmektedir. Zira Stuart'a göre; onlar neredeyse, oyun artık odur. İnceleme konusu konser de yalnız gerçekleşme biçimiyle değil aynı zamanda etkinlik esnasında yaşananlarla da gerçek dışılığın cezbediciliğinden yararlanmış, deneyimi oyunlaştırma fikrine başvurmuştur. Oyun içinde oyun izlenimi veren etkinlik katılımcının hipergerçekliğe gömülü pozisyonuna süreklilik kazandırmıştır.

Travis Scott'ın suya düştüğü geçişte bir ara sanal ortamda olduğumu unuttum, çok güzeldi (K2).

Bence metaversal konserin gerçek konser karşısındaki en büyük avantajı imkânsız bazı şeylerin sanal ortamda kolaylıkla sağlanması. Mesela Travis Scott'ın kayan yıldız gibi sahneye düşmesi gerçek dünyada imkânsız. İstedikleri gibi konsere şekil verebilmeleri inanılmaz bir şey (K10).

Katılımcıların aktarımlarında pek çok ortak fikre rastlanmakla birlikte paylaşılan ortak duygulardan biri de sıradanın dışına çıkmayı sağlayan hayal gücünün yaşattığı heyecandır. Ayrıca katılımcıların interneti ya da sanal olanı sıradanlaştıran bir dünyada daha fazla olağandışıya açık olduklarını da söylemekte yarar vardır.

Gerçek konserde yapılması mümkün olmayan birçok şey kolaylıkla sağlandı ve bu deneyim beni çok heyecanlandırdı. Oyun konseri dahi olsa ciddi anlamda içindeymiş gibi hissettim (K10).

Herhangi bir üreticinin dünya üzerinde gerçekleştiremeyeceği şeyleri çok rahat bir şekilde sergileyebileceğini gördüm ve bu beni daha da heyecanlandırdı (K4).

Bütün bu düşünsel ve duygusal ortak paydayı; genişletilmiş gerçeklik, yapay zeka ve blok zinciri gibi yeni teknolojilerdeki son gelişmelere dayalı biçimde ortaya çıkan metaverse'ün bilim kurgu olmaktan çıkıp yaklaşan gerçekliğe attığı adımın kolay ve genel kabule ulaştığını gösteren bir tür işaret kabul etmek zor görünmemektedir (Y. Wang vd., 2022, s. 319).

Sonuç

Çizgi romanlardan sosyal ağlara geniş bir alan üzerine kurulu evren ötesi, imkânsız takasa meydan okuyan cazip bir düşsellik yaratmıştır. İçinde bulunduğumuz post-truth çağın performans öznesine, gerçek dünyaya gömülü sanal ortamda gündelik hayatın sınırlarından kurtulmayı vadeden metaverse; dönemsel gerçekliği temsil eden bir gösterge konumuna yerleşmiştir.

Dünyanın en yüksek katılımı ilk metaverse konseri örneğinde yürütülerek farklı gerçeklikler arasında eşanlı gelişip çoklu dijital evrene dönüşen metaverse'ün kullanıcılar/katılımcılar tarafından nasıl algılandığına yönelik bir çeşit anlama çabasında bulunan bu araştırma sonucunda; aksiyon, heyecan, yenilik ve sürekli büyülenme arayışındaki insanın yeni sanal evreni yadsımadığı/normalleştirdiği anlaşılmıştır. Tarihe geçen Travis Scott konserine Türkiye'den katılan kullanıcıların ilk kez deneyimledikleri bu etkinliği çoğu yönüyle gerçek hayat bağlamındaki benzerlerinden daha tercih edilebilir bulduğu görülmüştür. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ışığında; metaverse konserine övgü ile daha ileri teknoloji sayesinde his kontrolünün tamamen sağlanabileceği öngörüsünün birleşerek yüksek bir beklenti ortaya çıkardığı tespitinde bulunmak kaçınılmaz görünmektedir. Nitekim gerçek dünyanın sınırlı yapısının aksine limitsiz yapabilme kapasitesinin büyüleyici bir duygu olduğu yönünde ortak kanı mevcuttur. Bu ortak düşünce çağın insanını tanımlamaya yönelik alanyazında karşımıza çıkan açıklamalarla da örtüşmektedir. Örneğin Han'ın (2020, ss. 49-57) performans öznesi nitelemesinde dikkat çekici bir heyecan kapitalizmi vurgusu vardır. Oyun, iletişim, eğlence merkezli akım insana elinde sihirli bir değnek olduğu imasında bulunmakta; onu sınırsız ancak suni bir yapabilme yetisiyle tanıştırmaktadır.

Araştırma bulguları Baudrillard'ın bugünün dünyasını tanımlarken tercih ettiği "minyatürleştirilmiş gerçek" söyleminin yerindeliğini doğrulayan bir sonuç ortaya koymuştur. Zira ona göre bu simülasyon evren, minyatürleştirilmiş hücre, bellek, matris ve komut modelleri gibi sayısal ifadelerin yarattığı gerçekliğin bir göstergesidir. Nihayet metaverse de hipergerçek, yeniden üretimi gerçekleştirilebilen bir şey görüntüsü vermektedir. Böylece bu çalışmadan elde edilen verilerin Baudrillard'ı (2010, ss. 14-15; 2008, s. 131) desteklediği sonucuna ulaşılmaktadır. Nitekim bahse konu çevrimiçi davranış, kendiliğinden ortaya çıkan bir biçim değil yeni evrenden türeyen bir sonuç olarak anlam kazanmaktadır. Bu durumda üst teknik ve teknoloji beklentisi, zenginleştirilmiş

hipergerçek hayali, gündelik hayatta olanaksız görünen eylemleri deneyimleme isteği, yeni dünyanın sunduğu avantajları fırsat kabul ederek gelişmeleri yakından takip etme ihtiyacı; metaversal davranışı nedenselleştirmede karşımıza çıkan gerekçeler olarak kendini göstermektedir.

Araştırma sonucu olarak açıklanan bütün bu gereksinimler nihayet yeni teknolojilerden türeyen özgürlük krizinden söz ettirmektedir. Keza ulaşılan bulguların ağırlıklı olarak imkânsız tatma, sınırsız ulaşma, heyecan, özgürlük gibi temaları imlediği görülmekle birlikte; etik, ahlak ve güvenlik vurgusunun da öne çıkan bir sonuç olması dikkat çekicidir. Zira imkânsız görünen daha pek çok deneyimin ileri teknik sayesinde gelecekte mümkün olabileceğine duyulan inanç baskındır. Bu beklentiye paralel bir güvenlik ve etik kaygısına rastlamak çalışmanın şaşırtıcı bulguları arasındadır.

Sonuç olarak bu anlamlandırma çabasının ulaştığı tablo; sosyal, kültürel, politik ve ekonomik faaliyetlerin yeni mekânı metaverse evreninde açığa çıkan çevrimiçi davranış biçiminin çok yönlü olarak incelenmesi gerektiğini işaret etmektedir. Buna göre öne çıkan bu faaliyet alanlarında yürütülecek vaka analizlerine ve katılımcıların bireysel deneyim bilgisinden beslenen çalışmalara ihtiyaç olduğu belirtilmelidir.

Kaynakça

- Anderson, J., & Rainie, L. (2022). The metaverse in 2040. Pew Research Centre, 30.
- Arcila, J. B. P. (2014). Metaversos para el master iberoamericano en educación en entornos virtuales. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 14(2), 227-248.
- Baía Reis, A., & Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: An academic, reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 7-28. <https://doi.org/10.1080/14794713.2021.2024398>
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel deęiş tokuş ve ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2010). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doęu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *İmkânsız Takas* (A. Sönmezay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J., & Sevil, N. (2012). *Kusursuz cinayet*. Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2012). *Küreselleşme: Toplumsal Sonuçları* (A. Yılmaz, Çev.).
- Cai, Y., Llorca, J., Tulino, A. M., & Molisch, A. F. (2022). Compute-and data-intensive networks: The key to the metaverse. *2022 1st International Conference on 6G Networking (6GNet)*, 1-8.
- Checa García, F. (2011). El uso de metaversos en el mundo educativo: Gestionando conocimiento en Second Life. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 8(2), 147-160.
- Chiu, E. (2021). *Into the Metaverse*. Wunderman Thompson Intelligence.
- Contreras-Koterbay, S., & Mirocha, \Lukasz. (2016). *The New Aesthetic and art: Constellations of the postdigital* (M. Rasch & N. Roestenburg, Ed.). Institute of Network Cultures.

- Díaz, J., Saldaña, C., & Avila, C. (2020). Virtual world as a resource for hybrid education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(15), 94-109.
- Euronews. (t.y.). "İnternetin geleceği" olarak görülen "metaverse" nedir? Geliş tarihi 10 Ağustos 2023, gönderen <https://tr.euronews.com/next/2021/12/18/meta-universe-nedir-metaverse-ile-ilgili-neler-biliniyor>
- Güney, E. (2020). Kültürel değişimler ilişkisinde post-dijital sanat: Sınır ihlalleri. *Journal of Arts*, 3(2), 129-142.
- Han, B.-C. (2016). *Şiddetin Topolojisi* (D. Zaptçioğlu, Çev.). Metis Yayınları.
- Han, B.-C. (2020). *Psikopolitika: Neoliberalizm ve Yeni İktidar Teknikleri* (H. Barışcan, Çev.). Metis Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens/Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Kılınç, Ü. (2020, Nisan 24). Travis Scott Konserini 12 Milyon Fortnite Oyuncusu İzledi. <https://www.webtekno.com/travis-scott-fortnite-astronomical-konser-12-milyon-izleyici-h90963.html>
- Lee, J. Y. (2021). A study on metaverse hype for sustainable growth. *The International Journal of Advanced Smart Convergence*, 10(3), 72-80.
- Marzec, A. (2018). Postdigital Aesthetics—an art of imperfection, disturbances and disintegration. *Unframing Archives—Essays on Cinema and Visual Arts*, 31-42.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.
- Papuççıyan, A. (2020, Nisan 24). Travis Scott'ın online Fortnite konseri 12,3 milyon kişi tarafından izlendi. <https://webrazzi.com/2020/04/24/travis-scott-in-online-fortnite-konseri-12-3-milyon-kisi-tarafindan-izlendi/>
- Park, S.-M., & Kim, Y.-G. (2022). A metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE access*, 10, 4209-4251.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & Evaluation methods* (C. 4). Sage Publications.
- Postman, N. (1990). *Televizyon: Öldüren eğlence/Gösteri çağında kamusal söylem*. Ayrıntı Yayınları.
- Silva, C. E. (2005). *Liquid architectures: Marcos Novak's territory of information*.
- Silvennoinen, J. M., & Saariluoma, P. (2021). Affective Mimetics, Emotional Information Space, and Metaverse. *Journal of Design Thinking*, 2(2), 293-304.
- Simbelis, V. V. (2018). *Humanizing technology through post-digital art [PhD Thesis]*. KTH Royal Institute of Technology.
- Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Random House Worlds.
- Stuart, K. (2021). *Into the Metaverse*. Wunderman Thompson Intelligence.
- Wang, F.-Y., Qin, R., Li, J., Yuan, Y., & Wang, X. (2020). Parallel Societies: A Computing Perspective of Social Digital Twins and Virtual-Real Interactions. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 7(1), 2-7. <https://doi.org/10.1109/TCSS.2020.2970305>

- Wang, F.-Y., Qin, R., Wang, X., & Hu, B. (2022). Metasocieties in metaverse: Metaeconomics and metamanagement for metaenterprises and metacities. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 9(1), 2-7.
- Wang, F.-Y., Yuan, Y., Wang, X., & Qin, R. (2018). Societies 5.0: A New Paradigm for Computational Social Systems Research. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 5(1), 2-8. <https://doi.org/10.1109/TCSS.2018.2797598>
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H., & Shen, X. (2022). A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 25(1), 319-352.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat*. Ütopya Yayınevi.

Post-Reality Art Experience in the Post-Truth Age: The Metaverse Concert Example

Fikriye ÇELİK (Asst. Prof. Dr.)

Extended Abstract

The metaverse, which emerges as a digital representation of the physical world, contributes to the development of the new understanding of sociality by making use of the continuity of time and space. It was necessary to wait about thirty years for the concept, which first appeared in the science fiction novel Snow Crash in the early 1990s, to have a concrete form in human life. At the stage reached today, the metaverse has gained the appearance of a place where symbolic exchange takes place. Undoubtedly, Fortnite's Travis Scott concert, which brings together different geographies of the world by giving the most remarkable example of this new form of experience of humanity, has been an important stage in the transition to the metaverse universe. The concert, which was held in April 2020 on the Fortnite game developed by Epic Games and lasted for 10 minutes, was accompanied by 12.3 million participants.

The aim of the study is to try to understand how the metaverse, which is a very new space that enters human life as the latest development of the digital world, is perceived by users. In this context, the concert experience, which is known to be one of the first virtual participations experienced by real people in the metaverse environment, was included in the evaluation. Thus, revealing the reasons and effects of the experiences of the users who attended the Travis Scott concert from Türkiye, which went down in history as the first metaverse concert with the highest participation in the world, has been accepted as the primary purpose of the research. In addition to this, revealing the advantages and disadvantages of the virtual universe against real life is among the primary objectives of the research.

The transition process to the metaverse world, which digital people easily accept and normalize, took place at an extraordinary speed after Facebook, one of the leading global technology companies, announced that it had changed its name and became "Meta". However, there has not been enough research on this third (cyber) space, which people do not mind living on as an innovation required by the age. Therefore, what exactly the metaverse is and what it contains deserves a proper discussion in terms of the benefit or harm it brings to human life. This study is important; because the researches on the subject in question are few in number and these researches are far from revealing experiences based on conceptual explanations. In this respect, the statements conveyed by the users who have personally experienced the metaversal activity as the primary source constitute the rich side of the research. Because these statements offer the opportunity to make a comparison of two places, the real and virtual world, and to reveal the effect of the new universe on human beings.

Semi-structured interview technique was used in this study, which aims to recognize the new online behavior and the universe in which the behavior is exhibited. In the universe formed by the Travis Scott concert participants in metaverse, 10 participants who experienced the event in Türkiye were determined by the snowball sampling method. Since each of the participants was in a different place, the interviews were carried out

in the form of e-interviews with the help of communication tools. Between 30.11.2022 and 05.12.2022, 8 open and 2 closed-ended questions were asked to the participants in the interviews made via Whatsapp application and e-mail. The answers were analyzed, coded and prominent themes were identified. These procedures were done separately for each interview. The answers are grouped under certain headings.

In the interviews, a common opinion emerged that experiencing the metaverse concert was an exciting first. In addition, a common idea emerged during the interviews that it would be possible to completely control the feeling with more advanced technology in the future. Also the findings obtained in the study revealed that the participants found the unlimited capacity of the metaverse to be fascinating, contrary to the limited structure of the real world. On the other hand, the emphasis on ethics and morality observed in the participants is a remarkable finding.

As a result, the picture presented by this study indicates that the online behavior style that emerges in the metaverse universe, which is the new space of social, cultural, political and economic activities, should be examined in a multi-faceted manner. It should be noted that there is a need for case studies to be conducted in these prominent fields of activity and studies based on the individual experience of the participants. It is hoped that the study will contribute to the existing literature and guide future research.

Keywords: Metaverse, Post-truth, Post-reality Art, Internet, New Media.

Bu makale **intihal tespit yazılımlarıyla** taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by **plagiarism detection softwares**. No plagiarism detected.

Bu çalışmada “**Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi**” kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the “**Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive**” were followed.

Araştırma tek bir yazar tarafından yürütülmüştür.

The research was conducted by a single author.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile **çakar çatışması** bulunmamaktadır.

There is no **conflict of interest** with any institution or person within the scope of the study.

Etik Kurul İzni | Ethics Committee Permission

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'nun 28.11.2022 tarihli toplantısında alınan 24 sayılı karar çerçevesinde çalışma etik açıdan bir sakınca içermemektedir.

Within the framework of the decision taken during the meeting by Sivas Cumhuriyet University Scientific Research and Publication Ethics Board dated 28.11.2022 and numbered 24; the study does not contain any ethical issues.