



KURUCUSU YAŞAR NABİ NAYIR
AYLIK EDEBİYAT VE KÜLTÜR DERGİSİ
MAYIS 2022
112749 2022/05-1376
35 TL



varlık

Metaverse: Sanat için yeni bir evren mi?

- Cem S. Sütçü • Merve Zeynep Sarıbek
- Selçuk Artut • Oğuz Kuş
- Esra Özkan • Fatma Berber



DOSYA

Sina Akyol'un Şiir Mirası

Abdülkadir Budak
Halim Şafak
Zehra Betül Yazıcı

ŞAİRİN HİKÂYESİ

Erol Gökşen
Kitaplarına girmeyen bir hikâyesiyle
Salâh Birsell

Çağdaş Sanat: İO'nun Yeni Sesi'nde Şehri Duymak **Hıdır Eligüzel** • Türkçe Günlükleri **Feyza Hepçilingirler** • Cevat Çapan Şiirinde Yolculuklar **Arife Kalender** • Kabilenin Yazarı **Evren Kuçlu** • Sergüzeşt-i Sahaf Ragıp Efendi (VII) **Süleyman Kaymaz** • Yeni Şiirler Arasında **Şeref Birsell** • Yeni Öyküler Arasında **Jale Sancak** • **ŞİİR** Yavuz Özdem, Engin Turgut, Oktay Taftalı, Altay Öktem, Gülümser Çankaya, Nisa Leyla, Mete Özyılmaz, İlkay Aşık, Cenk Tanova • **ÖYKÜ** B. Nihan Eren, Bâki Ayhan T., Nurdan Pak, Eda Al • **DESEN** Özge Ekmekçioğlu

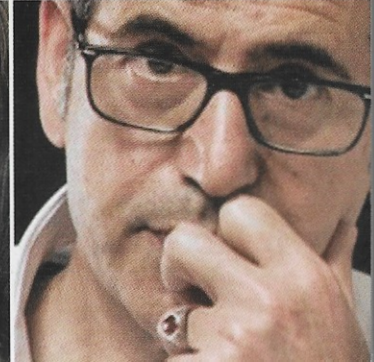
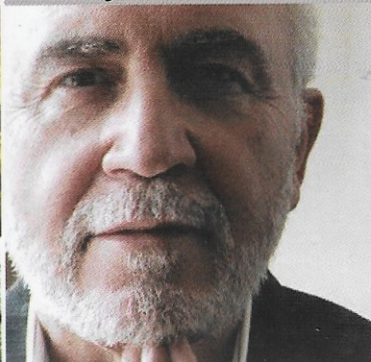
•**VARLIK KİTAPLIĞI** "Leyla Mektubum Eline Ulaştı mı?" - İlay Bilgili **Betül Dünder** • "Zenan Kayboldu" - Ela Kızık **Hande Balkız** • "Kahkaha Rengi" - Şerif Fatih **Korhan Arslan** • "Bir Edebiyat Durağı Küçükçekmece" - Gülsüm Cengiz **Ali Ekber Atas** • Cemil Okyay ile "Şiiri Eleştiriyi Karşılamak" Üzerine Söyleşi **Gülce Başer**

Sanat Tarihi Nasıl Anlatılır:
Filiz Yenişehirtioğlu ile söyleşi

Mehmet Eroğlu
Kendi Hayatında Ölme Vakti

Belgesel Film: Melisa Üneri ile söyleşi

Emirali Yağan
Gitmek Bir Uzun Öykü



METAVERSE KİMİN GERÇEĞİ?

SELÇUK ARTUT



Büyüler, mitoloji, sihirli şekiller, simgeler, melekler, iblisler, hikâyeler, oyunlar. Nasıl oluyor da yaşadığımız hayatın salt gerçekliği ile bir türlü barışık olmuyoruz. Dünyadaki varlığımızı kavramamızı zorlaştıran her türlü kurgu âleminin peşinde sürekli oradan oraya savruluyoruz. Gerçek miyiz değil miyiz sorgusu varoluşçu çıkmazların bıkıp usanmadan uğradığı en sık duraklardan birisi. Elbette bu duraklardan günümüz insanının varoluş algısında en etkili olanlarından biri olarak Platon'un kozmolojisinden söz edebiliriz. Platon'un evrene dair ontolojik görüşleri çerçevesinde gerçeklik olgusu iki temel kısma ayrılmaktadır. Birincisi tümellerin görünmez, değişmeyen âlemi ve ikincisi ise görünür, sürekli değişen tikeller âlemidir. Bizler birinci âlemi duyularımız yoluyla değil ancak aklımızla fark edebiliriz. İkinci âlem ise birinci âlemdeki hakikatlerin fenomenlerle işaret edilmiş zayıf bir yansımasıdır. Bu yüzden

Don Kişot, platonik aşkı olan Dulcinea'nın peşinde maceradan maceraya atılmasına rağmen bir türlü ona ulaşamaz. Çünkü Dulcinea aslında duyularımızın erişemediği birinci âlemde ikamet etmektedir ve bu yüzden de onunla fiziki dünyada yüz yüze karşılaşmak asla mümkün değildir. Ancak unutmayalım bir yandan da Don Kişot da bilindik bir hikâyede geçen fantezi ürünü bir karakterdir. Zihnimizde öyle zengin dünyalar inşa etmek mümkündür ki bunun neticesinde sanat, edebiyat, müzik gibi yaratıcı alanlarda kendimize Platon'un kozmolojisine benzer ikilemlerde seyreden özgün yansımalar oluştururuz. Hatta bu dünyalarda öylesine özgürüz ki sahip oldukları çerçeveler, içinde yaşadığımız fiziki dünyadan bağımsız hale gelerek hayallerimizin ötesine geçerler.

Hayallerimizin ötesini kim tayin ediyor sorusunun cevabı ise bizleri bir başka tarihsel yolculuğa sürüklüyor. İster ezoterik ol-

sun ister ezoterik, tarihin çeşitli katmanlarında yer almış birçok inanış, hayallerin gerçekliklerle sınılandığı dünyaların ne kadar da farklı biçimlerde var olduğunu bizlere anlatıyor. Eski Yunan ve Roma'da dinin nerede bittiğini ve mitolojinin nerede başladığını anlamak oldukça zordur.¹ Yunan mitolojisindeki anlatılarda gerçeküstü olaylara sıklıkla rastlamak mümkündür. Dünyanın yaratılışı, tanrıların hayatlarıyla ilgili birçok hikâyeye bu anlatılarda yer verilmektedir. Olimpos'a saldırdığı için Zeus tarafından sırtında yerküreyi taşımakla cezalandırılan Atlas örneğinde olduğu gibi tanrılar hem antropomorfik halleriyle gerçekçi hem de sahip oldukları üstün güçler sebebiyle gerçek ötesi bir yapıya sahiptirler. Tarihte yer alan buna benzer birçok mitolojik hikâye ve destanlarda farklı arketiplerle karşılaşmaktayız. Kimi arketipler ise dinî inançlar çerçevesinde geniş kitlelerce bilinirlik kazanmaktadır. Âdem ve Havva ikilisi insan

ırkının ortaya çıkmasını açıklayan bir yaratılış anlatısı olarak bilinirken birçok araştırmacı tarafından ise mit olarak da kabul görmektedir.² Kaynaklarına erişmenin imkânsız olduğu bu şekildeki anlatılar silsilesinin neticesinde gerçek olanı gerçek olmayandan ayırt edebilmek zamanla son derece güç hale gelmiştir.

Varoluş meselesine dair bu derece ısrarlı sorgulamaların nedenlerini düşüncecek olursak, yok oluşa dair bilinmezliklerin de bu vazgeçilmez arayışta önemli bir yeri olduğunu belirtmek gerekir. Antik Mısır inanışlarına göre ölümden sonra yeni bir hayat başladığı için ölü bedeni ve beraberinde taşıdığı ruhu yeni bir hayata hazırlama gayesiyle yaptıkları birçok ayin bulunuyordu. O dönemlerde inşa edilmiş birçok mezar tapınak bugün halen görkemli bir biçimde varlıklarını korumaktadır. Bu tapınakların nasıl yapıldıklarına dair ortaya atılan çok çeşitli düşünceler bulunmaktadır. Bu tapınakların dünya dışı varlıklar tarafından yapılmışından tutun, günümüzde ortaklıktan yok olmuş gelişmiş bir medeniyetin var olabileceği iddiasına kadar birçok konu halen cevap bulunmayı beklemektedir.

Yaşam ve yaşam ötesi dünyalar arasında daha önce yazıda yer verdiğimiz biçimlerde yer yer sembolizmle harmanlanan birçok durum karşımıza çıkmaktadır. Hayatlarımız boyunca varlığını özenle ko-

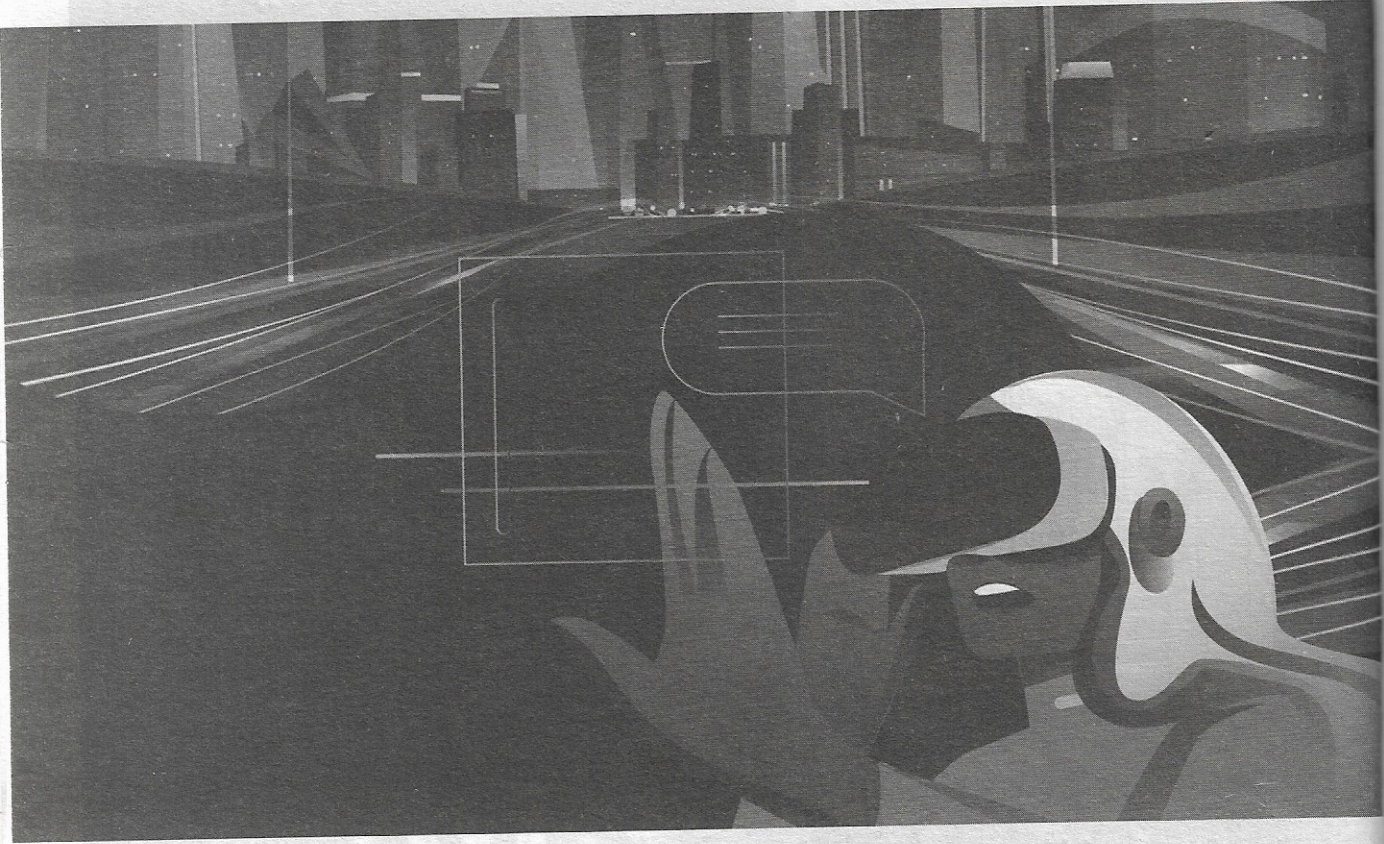
ruduğumuz bilincimiz, pozitif bilimlerin ışığında yoğun bir biçimde rasyonellikle belirli bir düzen ve rutine dönüşmesine rağmen, içinde her zaman gerçeküstücülük barındıran rüyalarımız bizleri asla yalnız bırakmamaktadır. Bilincimizi teslim ettiğimiz rüyalarımızda fiziksel duyu ve nesne algılarımız geri planda kalırken tüm gerçeklik deneyimimizi kontrolsüz bir ruh hali sahiplenmektedir. Bilinçliyen kontrolün mutlak biçimde bizde olduğu ideal bir koşuldayızdır, ama Doğu'nun birçok öğretisinde aslında gerçek olan rüyalar ve dünya yaşamı bir rüyadan ibarettir. Rüyalar bazı kişiler içinse etkin biçimde kullanılan yaratıcı bir dürtüdür. Sürrealist akımın en önemli ressamlarından birisi olan Salvador Dali, dik bir koltukta eline ağır bir anahtar alıp gözlerini kapatarak uykuya daldığında anahtarın elinden kayıp yerdeki bir tabağa çarparak ses çıkarmasıyla uyanarak, o kısa süre zarfında gördüğü imge ve şekilleri not edip eserlerini bu yöntemle üretmeye çalışmıştır. Rüya âleminin Batılı anlamdaki gerçek yaşantımızla olan karşılıklı etkileşim düzeyi psikolojinin de üzerinde durduğu önemli bir çalışma alanı olmuştur. Sigmund Freud ve Carl Jung rüyaları bilinç ve bilinçdışının etkileşimleri olarak ele almışlardır.

Şu âna kadar bahsi geçen doğal biçimlerdeki farklı bilinç hallerinin yanı sıra psikoaktif madde olarak

tanımladığımız kimyasal maddelerle de yapay müdahalelerle beynin işlevlerini değiştirerek algıda, ruh halinde, bilinçlilikte ve davranışta geçici değişiklikler elde etmek mümkündür. Bazı halüsinojen maddeler tarih öncesi dönemlerden beri çeşitli din ritüellerinde kullanılmıştır. Örneğin Amerika yerlileri arasında çok uzun süreden beri kullanılan bir kaktüs türü olan Peyote'nin görsel veya işitsel algıyı etkilediği ve halüsinasyonlara neden olduğu bilinmektedir. Amazon yerlilerinin yüzyıllardır iyileştirici özelliklere sahip kutsal bir bitki olarak kullandıkları ayahuasca iksiri ise günümüzde yaygın olarak Peru'daki Şamanların önderliğinde düzenlenen törenlerde tüketilmekte ve neticesinde bu iksiri deneyimleyenler gerçek dünyadan koparak bir çeşit koma halinde bilinçaltının derinliklerine doğru derin bir yolculuğa çıkmaktadırlar. Psikoaktif maddelerin kullanımı ile gerçekleşen bilinç yitimleri veya bilincin boyut değiştirmesi halleri fiziki gerçekliklerin ötesinde yaşanan birtakım bilinmeyen hazların ve duyguların olduğu gerçeğini de karşımıza sunmaktadır. Mekanik beden fiziksel unsurları ile aynı biçimde kalmakta ancak zihnimizde ihtiva edilen bilinç yapısı, bedenden koparak bambaşka gerçeklikler kulvarlarında tarifsiz hallere dönüşebilmektedir.

Gerçekliğe olan başkaldırı, anlatı geleneği dahilinde çeşitli ma-

Bilincimizi teslim ettiğimiz rüyalarımızda fiziksel duyu ve nesne algılarımız geri planda kalırken tüm gerçeklik deneyimimizi kontrolsüz bir ruh hali sahiplenmektedir. Bilinçliyen kontrolün mutlak biçimde bizde olduğu ideal bir koşuldayızdır, ama Doğu'nun birçok öğretisinde aslında gerçek olan rüyalar ve dünya yaşamı bir rüyadan ibarettir.



sallar, hikâyeler, tiyatro metinleri gibi edebî içeriklerle tarihin çok eskilerinden bu yana zihinlerimizi kurcalamaya devam etmektedir. Özellikle sınırsız hayal gücünden beslenen masallar çok küçük yaşlardan itibaren birçok çocuğun vazgeçilmez eğlencelerinden biri olmuştur. Kimi zaman şekerden yapılmış bir kulübe, kimi zaman at arabasına dönüşen bir balkabağı gibi dünyada olması muhtemel olmayan şeyler zihinlerimizde kelimelerin gücüyle büyülü bir şekilde yaratılabilmektedir. Benzer bir biçimde, tiyatro eserlerinde ise kelimelerin bizlere sunduğu ikna gücünün ötesinde görsel ve işitsel anlatıların da dahil olduğu zengin bir yapı ile karşılaşmaktayız. İçinde bulunduğu çağın teknik olanaklarını olabildiğince zorlayarak anlatım gücünü illüzyon sanatı ile pekiştiren birçok tiyatro oyununda

son derece ilginç görsel efektlere rastlamak mümkündür. Örneğin, ismini 19. yüzyılda yaşamış bir bilim insanı olan John Henry Pepper'dan alan Pepper Hayalet Efektini özellikle hayalet temalı tiyatro oyunlarında kullanılan etkileyici bir illüzyon tekniğidir. Söz konusu illüzyonu tiyatro ortamında oluşturabilmek için eskiden iki ayrı oda oluşturulmaktaydı. Bu odalardan izleyicilerin fark edemeyeceği birinde bulunan hayalet karakterinin görüntüsü yansıtıcı şeffaf bir yüzey ile izleyicilerin fark edebildiği sahneye yansıtılmaktaydı. Bu görsel efekt günümüzdeki hologram teknolojilerinde sıkça kullanılan bir yöntem dönüşmüştür. Bugünün görüntüleme sistemlerindeki teknik olanaklar sayesinde ikinci bir oda kullanmak yerine sanal görüntüyü özel olarak geliştirilmiş şeffaf bir yüzeye yansıtılan ekran görün-

tüsü olarak etkili bir biçimde oluşturabilmekteyiz. Geliştirilen yeni özellikleri sayesinde Pepper Hayalet Efektini, günümüzde yaklaşık iki yüzyıl sonra yeniden kullanılmaya başlanmış ve birçok kişi tarafından yoğun ilgi ile karşılanmıştır. Bu görsel illüzyonu başarılı kılan en büyük etmen elbetteki izleyicinin bizzat o an oluşturulan efektte tanıklık edebilmesidir. Sinema dünyası da görsel efektlerin kullanımını açısından son dönemlerde birçok çığır açıcı gelişmelere gebe olmaktadır. Kimi zaman karşımızda gördüklerimizin gerçek olup olmadığını bir an için başımızı çevirip oturduğumuz koltuğa bakarak karar verebilecek kadar bizi ikna etme gücüne sahip olan sinema dünyası sahip olduğu egemen ikna gücünü daha da fazla artırabilmek için teknolojinin tüm olanaklarını kullanmaya devam etmektedir.

Üç boyut hissi oluşturan gözlükler, kapsayıcı ses sistemleri gibi teknikler neticesinde sinema deneyimimiz gelişmekte ve gerçek olmayana dair yaşanan yabancılaşma hissi ortadan kaldıracak başka yöntemler de araştırılmaktadır. Ancak belirtmek gerekir ki sinema kamusal bir alandır, bunun neticesinde sinema sektörü etrafında oluşan ekonomik sermayenin birikimi geniş kitlelerin üzerinden oluşturulacak bir kazanç sistemine tâbidir. Uzun yıllar boyunca sinema sektörü eğlence alanında ekonomik getiri açısından başat olarak ilerlemeyi başarabilmiştir. Fakat sinemanın sahip olduğu bu hâkimiyet oyun sektörünün hızlı yükselişine karşı dayanmayı başaramamıştır. Günümüzde yapım bütçeleri birçok gişe filminden yüksek olan ve getirileri de bir o kadar yüksek olan birçok oyundan bahsetmek mümkündür. Oyun pazarı, 2020'de yaklaşık 180 milyar dolar değerinde olan film endüstrisini dahi geride bırakmıştır.³ Oyun sektörünün bu şekilde cazibeli bir hale dönüşmesinde birçok temel sebep bulunmaktadır. Bu sebeplerden konumuza dair ilgili olanı ise oyunların insanlar üzerinde oluşturduğu kurgulanmış etkileşimli gerçeklik deneyimleridir. Bilgisayar oyunlarında bir anda kendinizi mitolojik bir karaktere dönmüş olarak bulabilirsiniz. Bu oyun ortamlarının sizin bedeninizin dışında oluşturuluyor olmasına karşın bilinciniz bu du-

ruma kolaylıkla adapte olmakta ve elinizdeki oyun kontrol aparatları ile yönettiğiniz sanal karakterinizle hemhal olmanız ise son derece muhtemel olabilmektedir. Görüntü kalitesi oldukça düşük olmasına rağmen birçok oyun oyuncuların içinde kendilerini kaybettikleri güç ve etkiye sahip olabilmektedirler. Elbette oyun dünyalarında kurgulanan hayallerin de sınırlarının uçsuz bucaksız olduğu aşikârdır. Artık oyun kavramı bir çocuk eğlencesi olmayı çoktan aşmış, farklı ihtiyaçlara cevap veren ve deneyim odaklı bilişimsel bir yapay evrene dönüşmüştür. Bilişimin gücü ile kurgulanan yapay gerçeklikler özellikle de etkileşimli bir yapıya sahip olduğunda gerçeklik algısındaki ikna boyutu çok daha ileri seviyelere taşınabilmektedir. Son dönemlerde görüntü işleme alanında meydana gelen teknolojik gelişmeler neticesinde kendimizi bir filmin içinde gibi hissetmemizi sağlayacak seviyede başarılı oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır. Oyun geliştirme sektöründe lider isimlerden birisi olan Unreal Engine, yeni versiyonu olan 5. serisinin tanıtımı için *Matrix Uyanış* isimli bir oyun demosu tasarlayarak oyuncuların görsel hazzının sınırlarını zorlamış ve sektördeki gerçeklik kurgusu konusundaki çıtayı ciddi oranda yükseltmiştir.

Dur durak bilmeyen teknolojik gelişmeler insanları sürekli olarak yeniliklere bağımlı hale getire-

cek şekilde gerçekleşmeye devam ediyor. Teknolojik fantezilerin peşinde giden birçok kişi bu gelişmeleri koşulsuz olarak kabul etmeyi ise bir alışkanlık haline getirmiş durumda. Oysa bu durum postmodernizmin eleştiri bombardımanına uğrayacak son derece yapısal bir zayıflığa sahip. Lyotard'ın *Postmodern Durum* isimli kitabında üst anlatılar (İng. *metanarratives*) olarak altını çizdiği meselede tüm toplumları kapsayacak seviyede geçmişte var olan anlatıların postmodernizm ile yıkıldığından bahsedilmektedir. Karşımızda insan olmaya dair sosyal değerleri aşarak hızla yükselen teknolojinin dayattığı teknokrat bir medeniyet örgüsü oluşmaktadır. Oysa işte bu medeniyet algısı tarih boyunca üst anlatılar arkasında saklanarak insanlık tarihinde çok derin yaralara sebep olan travmalara neden olabilmektedir. Günümüzdeki yanlış kanılardan biri bilişimin yaygın kullanımı neticesinde bireylerin edindiği özgürlüklerin mutlak bağımsız olduğudur. Fakat bize sunulan birçok teknolojik gelişme beraberinde birtakım ticari çıkar ilişkilerinin barındığı iş modellerini dayatmayı hedeflemektedir. Lyotard'a göre aşırı basitleştirilmiş bir ifadeyle diyebiliriz ki, postmodern sayılan tutum, üst anlatılara karşı olan inançsızlıktır.⁵ Bu inançsızlığın yerini almaya çalışan bir başka üst anlatı olan teknoloji ise kendi içinde bir başka çıkmaza

Bilişimin gücü ile kurgulanan yapay gerçeklikler özellikle de etkileşimli bir yapıya sahip olduğunda gerçeklik algısındaki ikna boyutu çok daha ileri seviyelere taşınabilmektedir. Son dönemlerde görüntü işleme alanında meydana gelen teknolojik gelişmeler neticesinde kendimizi bir filmin içinde gibi hissetmemizi sağlayacak seviyede başarılı oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır.

saplanmıştır. Lyotard aynı kitapta şu çarpıcı soruyu bizlere yöneltmektedir: “Toplumsal bağın bir şekilde meşrulaştırılması, bilimsel etkinliğe benzer bir paradoksa göre uygulanabilir mi?” Önümüzde beliren çelişki bilimin evrensel olma üst anlatisinin toplumlar üzerinde karşılık bulamıyor olmasıdır. Bugüne dair yaşanan tabloya bakarak daha spesifik konuşmak gerekirse bilimin sürdürülebilmesini sağlayan önemli arterlerden biri olan teknoloji, aynı üst anlatılardan beslenerek bireylerin yaşantılarına köklenircesine nüfuz edebilmektedir.

Bireysel özgürlüklerimizin yansımaları olan kişisel yaşantılarımız son dönemlerde kendi rızamızla beslediğimiz sosyal medya platformları tarafından yakın takibe alınmıştır. Bedelsiz olarak hizmet aldığımız söz konusu platformlar bu hizmetin karşılığında geri planda bizlerden türlü biçimlerde fayda elde etmektedir. İnternetin yaygınlaşması ve iletişim çağının sağladığı türlü olanaklar her ne kadar bilginin demokratikleşmesini sağlıyormuş gibi görünseler de bu alanda kullanıcılara sunulan birçok hizmet merkezîyetçi tekelleşmelerin hegemonyaları dahilinde servis edilmektedir. İnternet özgürlüktür üst anlatisinin arkasına saklanan birçok fikir ister iyi niyetle ister kötü niyetle olsun eninde sonunda otoritelerin bağlayıcılığı karşısında vaat ettikleri özgürlükleri savunamayacak halde çaresiz kalabilmektedir.

2018 yılındaki Cambridge Analytica skandalının ardından 2021 yılının Ekim ayında patlak veren Facebook Dosyaları krizinde firmanın geniş kitlelere servis sağladığı birçok üründe uygulanmakta olan algoritmalarda ciddi problemler olduğu ve manipülasyonlara maruz bırakılan kararların bilinçli

bir biçimde firma tarafından tercih edildiği yönündeki çeşitli bilgiler kamuya sızdırıldı. Tüm bu firmanın çöküş sinyallerinin yükseldiği kaos ortamının arasında Facebook firması bir anda verdiği beklenmedik bir kararla ismini Meta'ya çevirdi ve 28 Ekim 2021 tarihinde ise o herkesin bildiği firmanın kurucusu Zuckerberg'in de ön planda yer aldığı Metaverse oryantasyon videosu yayınlanmış oldu. Yayınlanan bu videoda Zuckerberg, elinden yitirmekte olduğu kitleler üzerindeki ticari hegemonyasını tekrar ele geçirmenin yollarını aradığı Metaverse platformundan bahsetmekteydi. Ancak teknik anlamda kimseyi tatmin edici bir içerik sunulmamış olsa da firmanın isim değiştirmeye varan bu cesaretli kararı birçok kişinin Metaverse konusuna daha ciddi yaklaşmasına sebep oldu. Pandeminin de etkisiyle bu süre zarfında zaruriyetten ötürü ortaya çıkan birçok dijital alışkanlığımız yeni iş modelleri kapsamında değerlendirilerek kitlelerin ilgi odağı haline getirilmeye zaten başlanmıştı. Metaverse de işte bu niyetler ışığında yeniden masaya servis edilen bir başka fırsata dönüştü. Ekonomik beklentiler odaklı baktığımızda bu tür bir çabanın anlaşılabilir yönlerinin olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu tür bir projeye dair teslimiyetçi sonuçlar doğuran koşulsuz ilginin sebeplerini anlamak yaşanan skandalların ardından pek anlaşılır değildir. Pandemi sonrasındaki yeni yaşam hallerimizde, her katastrofinin çıkışında olduğu gibi dünyada inşa edilen insan medeniyetine dair inançsızlık belirgin bir biçimde kişilerin davranışları üzerinde etki sağlamaktadır. Daha önce yaşananları tümünden silmek, yepyeni bir biçimde başka birtakım alternatif arayışlara yönelmek, zaman ve mekândan bağımsız olabilmek gi-

bi güdülerin etrafında kümelenen kitleler doğal olarak sisteme olan hayal kırıklıklarını metaverse gibi ütöpik söylemlere sahip mecralarda bertaraf etmenin yollarını arayabilmektedirler. Bir adım geriye çekilerek bu tür ihtiyaçların nelere dayandığını sorgulayacak olursak işin içinde gerçek dünyada olan mücadelelerdeki yaşanan tatsızlıkların olduğunu görmek de son derece muhtemeldir. Tatsızlık, inançsızlık ve kolaycılık gibi bireylerin toplumsal duygularını erozyona uğratan ruh halleri neticesinde toplumların özenle inşa ettikleri gerçek dünyalarının neler olabileceği sorgusu bir kenara itilerek metaverse hâkimiyetinde ikame edilen bir tam teslimiyetin düğmesine basmak ne yazık ki parmaklarımızın ucu kadar yakın bir mesafeye ulaşmıştır. Pandeminin etkilerinin bitmesine ramak kala ortaya çıkan metaverse kavramı kişileri gerçek dünyadan koparacak içerikleri vaat ederken, bu sanal evrenlerin beraberlerinde getirecekleri bireysel etkileşimler neticesindeki beşeri problemlerin birtakım algoritmalar tarafından çözümlere kavuşturulacağı söylemi tüm bu yakın dönemde yaşananlara bakıldığında çok da gerçekçi sayılmaz. ●

NOTLAR

- 1) Dell, Christopher. *Okült, Cadılık ve Büyü Resimli Tarih*, Yapı Kredi Yayınları, 2016.
- 2) Leeming, David (2010). *Creation Myths of the World: Parts I-II*. s. 303.
- 3) <https://www.gamepressure.com/newsroom/gaming-market-grows-beyond-cinema-sports-and-music/z03265> (Erişim: 13.03.2022)
- 4) Lyotard, Jean François. *Postmodern Durum*, Bilgesu Yayıncılık, 2014.