

JEAN BOUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA METAVERSE ve GERÇEKLİK¹

Eren GÖRGÜLÜ

Doçent, Kırklareli Üniversitesi, erengorgulu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6475-7948

Görgülü, Eren. "Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Metaverse ve Gerçeklik". ulakbilge, 74 (2022 Temmuz): s. 727-738. doi: 10.7816/ulakbilge-10-74-03

ÖZ

Teknolojik açıdan sıra dışı bir dönüşümün yaşandığı çağımızda her önemli değişimin bir parçası olan teknoloji ile bireylerin kurduğu iletişim hem gerçeklik/sanal gerçeklik hem de insan ve içerik etkileşimi açısından her geçen gün farklılaşmaktadır. Sürekli bir dönüşüm içerisinde olan dünya teknolojik yenilikler aracılığıyla yeniden düzenlenmektedir. Böylesine çalkantılı bir dönüşüm içerisinde birbirleriyle iletişim kurmak için sanal dünyalar yaratmaya çalışan insanlığı asıl gerçeklik yerine yapay bir gerçekliği kullanarak dünyayı yeni bir deneyim alanı haline getirmeye çalışmaktadır. Fiziksel var olma biçimimizi dönüşüme uğratan ve gerçekliği cazip bir şekilde üretmeye başlayan teknolojinin yarattığı büyüleyici ortam teknoloji ve insan arasında yaşanan etkileşimin en üst düzeye çıktığı bugünlerde 'metaverse' kavramı üzerinden tartışılmaktadır. Metaverse'ün anlam ve önemi üzerindeki tartışmalara doğrudan bağlantılı bir konu haline gelen Baudrillard'ın 'simülasyon kuramı' bizleri bugün gerçeklik değişimi üzerinde düşünmeyi ve simülasyon/hipergerçeklik kavramlarına başvurmayı zorunlu kılmaktadır. Teknolojik olarak değişen bir çevre ekseninde sentetik bir gerçeklik üreten metaverse, gerçek dünyanın dijital bir ikizi olarak yinelendiğinde anlamlı kıldığı gerçeklik anlamını yitirmekte ve dünyayla olan ilişkilerimizi teknolojik bir ortam olarak dönüştürmektedir.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, gerçeklik, sanal gerçeklik, yeni medya, simülasyon

Makale Bilgisi:

Geliş: 19 Mayıs 2022

Düzeltilme: 27 Haziran 2022

Kabul: 1 Temmuz 2022

© 2022 ulakbilge. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

¹ 24 Mayıs 2022 tarihinde gerçekleştirilen "II. Medya ve Toplum Sempozyumu, Metaverse ve Görsel Ortam Çalıştayı"nda sunulan 'Metaverse ve Gerçeklik' adlı çalışmanın genişletilmiş halidir.

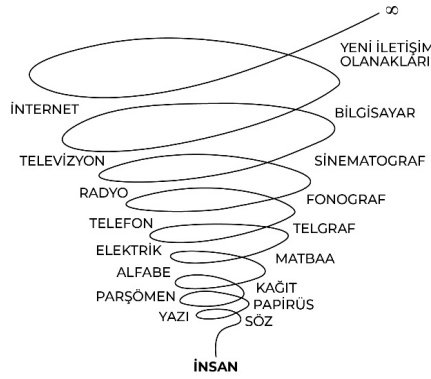
İnsanlığın Gutenberg galaksisinden internet galaksisine oradan da öte evrenlere doğru yaptığı teknolojik yolculukta gerçek ve gerçek olmayan kavramlarının oldukça yoğun bir şekilde tartışıldığı dönemin içinde yaşamaktayız. İnsanlık tarihi boyunca filozoflar tarafından sorgulanan bir kavram olarak gerçeklik, insanoğlunun fiziksel dünyada gördüğü, deneyimlediği ve yaşadığı gerçeklik üzerinden sanat, felsefe, edebiyat ve sinema gibi alanlarda tartışılan bir konu haline gelmiştir. Yaşadığımız dijital çağda ise insanlığın gerçek olan ve sanal olana olan ilgisi eğlence, kültür ve teknolojik yenilikler üzerinden şekillenmektedir. Kevin Robins zaman içerisinde değişime uğrayan gerçeklik tanımının gerçeğe olan bakış açışımızı değiştireceğinden bahseder. “Benzetilmiş ve vekaleten işleyen bu gerçekliğin yaratılmasıyla eski gerçekliklerle ilgili düşüncelerimizin, hatta bağlılığımızın tamamen biçim değiştirebileceği söyleniyor” (Robins, 2020:80). Gerçek, bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan olarak tanımlanırken, gerçeklik, gerçek olan, var olan şeylerin tümüdür². Maurizio Ferraris’e göre gerçeklik yaşadığımız dünyayı algılama biçimimizle paralellik göstermektedir; “Dış dünya, kavramsal şemaların ötesine geçen ve onlardan bağımsız –salt düşünce gücüyle optik yanılsamaları düzenleyemediğimiz veya çevremizdeki nesnelere rengini değiştiremediğimiz gibi- bir gerçekliktir” (Ferraris, 2019:40). Milay Köktürk’e göre ise gerçeklik “kendinde olan bizatihi var olan ise eğer, kendinde var olması ontolojik bir durum; ancak onun gerçeklik olarak bilinmesi ve ondan gerçek olarak söz edilmesi epistemolojik durumdur” (Köktürk, 2020:36).

Jonathan Crary, *Gözlemcinin Teknikleri* adlı kitabının ilk sayfalarında yeni teknolojilerin gerçek, optik şekilde algılanan dünya görüşünü değiştirdiğinden bahsetmektedir. “İnsan gözünün yerine getirdiği tarihsel olarak en önemli işlevlerin çoğunun yerini, görsel imgelerin artık ‘gerçek’ olan ve optik olarak algılanabilen bir dünya içinde yerini alan bir gözlemciye atıfta bulunmadıkları türden pratikler yer almaktadır” (Crary, 2015:14). Crary, ayrıca bu yeni gerçekliği temsil eden imajları milyonlarca bitlik elektronik matematik verisi olarak tanımlamakta bu gerçekliği siberetik ve elektromanyetik bir alana yerleştirmektedir. Fiziksel dünyanın tanımlanan/deneyimlenen gerçekliği metaverse içerisinde fiziksel olmayan bir ortam olarak artık şeylerin dijital olarak var olabileceğine, algılanabileceğine ve kullanılabilmesine işaret etmektedir. Sanal olarak oluşturulan bu evren Baudrillard’a göre “Sanal gerçeklik gösterge ve yeniden canlandırma dönemini başlatıyor. Bu olgu tüm sayısal, dijital evreni kapsıyor ve bu evren ‘binaire’ 0/1 (ikili yapı) bir sayısal işlem evrenine” dönüşmektedir” (Baudrillard, 2019:67). Gerçeklik kavramının değişmeye başladığı bu olayların ardından yaşanan teknolojik gelişmeler sayesinde geleneksel iletişim teknolojileri (analog) yerini dijital iletişim teknolojilerine bırakmıştır. Analog olarak tanımlayabileceğimiz geleneksel iletişim teknolojileri gerçek olanı temsil ederken dijital olan ise gerçekliği simüle eden şekilde düşünülebilir. Fransız sosyolog Jacques Ellul ise (1912-1994) insanlık tarafından üretilen yeni gelişmelerin bir önceki gelişmeden etkilendiği onun izlerini taşıdığını belirtir. “Her buluşun kökleri bir önceki teknik dönemde yatar ve her dönem de kendi içinde ‘sadece ilkel kalıntıları değil, aynı zamanda geçmiş teknolojilerin yaşayan değerlerini ve yenilerinin çekirdeklerini de’ barındırır” (Ellul, 2003:56). Charlie Gere ise geçmiş teknolojilerin üzerine inşa edilen yeni teknolojilerin yaratmış olduğu dijital gerçekliğin temelini II. Dünya Savaşı döneminde atıldığını belirtmektedir. “Günümüzün dijital gerçekliği çoğunlukla kapitalizmin soyutlaşma ve bilgisayarlı ihtiyaçları tarafından ve daha spesifik olarak İkinci Dünya Savaşı ve sonrasındaki Soğuk Savaşın kriptolojik ve hesaplama ihtiyacı tarafından şekillendirilmiştir” (Gere, 2019:211). İletişim ve bilgi teknolojilerindeki değişimlerin gerçeklik üzerinde yaratmış olduğu dönüşüm gerçekliğin yapısını değiştirmektedir. İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle birlikte ortaya çıkan sanal gerçeklik tanımını Robins şu şekilde yapar; “Sanal veya yapay gerçeklik terimleri tıpkı gerçek dünyada yapılabileceği gibi, insan eliyle grafik (sanal) nesnelere incelenip ilişkiye girilebilmesine uygun donanımları olan bilgisayarın üçboyutlu gerçekçi görsel dünyalar kuşağına gönderme yapmaktadır” (Robins, 2020:87). Yanı sıra gerçekliğin sanal bir şekilde üretildiği çerçevede sanal gerçekliğin merkeze alınması insanlığın hayal ettiğinden daha fazlasını yaratmasına olanak sağlamıştır. Sanal gerçekliğin yaşadığımız çağda yaratmış olduğu yeni teknolojik kültür Vivian Sobchack’e göre “insan bedeninden ve insan dünyasından kaçış arzusunun” (Sobchack, 1991:25) ifade etmektedir. Kullanıcıları kuşatan ve içine alan bu alternatif dünyada gerçek kimliğimizden ve bedenlerimizden ayrı bir şekilde içine dalabileceğimiz sanal bir gerçeklik sunmaktadır. Bedeni aşma vaadi veren bu teknolojik ortam gerçekliğin yerine geçen telafi edici/vekaleten bir gerçekliği sunmakta, gerçek dünyayı askıya almakta, kullanıcıların arzularına ve fantazyalarına cevap verebilecek bir dijital kopya görevi görmektedir. Gerçek evrenin hiyerarşik yapısını değişime uğratarak oluşturulan sanal gerçeklik bireyleri gerçek dünyadan soyutlamaktadır.

² TDK Büyük Türkçe Sözlük

Yeni İletişim Alanları

İnsanın en önemli ihtiyaçlarından birisi olan iletişim yaşadığımız çağda teknoloji ile iç içe geçerek dönüşüme uğramış ve insan, iletişim/teknoloji arasındaki ilişkileri farklılaştırmıştır. Hem insanın hem de toplumsal hayatın devamlılığı için sürekli değişen iletişim süreci konuşmanın evriminden internete kadar uzanan geniş bir tarihi ifade etmektedir. Amerikalı tarihçi ve yazar Marshall T. Poe tarihsel perspektiften bakıldığında iletişim sürecinin sürekli olarak gelişmesini kronolojik olarak konuşma çağından (Homo Loquens) el yazmaları çağına (Homo Scriptor), matbaa çağından (Homo Lector) görsel-ışitsel iletişim araçları çağına (Homo Videns) ve oradan da internet çağına (Homo Somnians) doğru şekillendiğinden bahsetmektedir. Elbette burada günümüz insanının dijitalleşmesi (homo dijitalicus) üzerine de konuşulması gerekmektedir. Poe'ye göre; "Bir iletişim aracı en temelde, enformasyon göndermeye, almaya, depolamaya ve edinmeye yarayan bir araçtır" (Poe, 2019:29). Poe, iletişim araçlarının özelliklerinin önemli olduğuna vurgu yapmakta ve iletişim araçlarını "erişilebilirlik, gizlilik/özellik, sadakat, hacim, hız, menzil, dayanıklılık ve aranabilirlik" kategorileri üzerinden açıklamaktadır.



Şekil 1. Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı. (Yengin, 2012:25).

Günümüzde teknolojik gelişmelerden etkilenen iletişimin meydana getirdiği göstergeler, teknolojinin hiç durmadan gelişmesine bağlı olarak iletişim teknolojilerini etkilemektedir. Nitekim insan yaşamının tüm alanına entegre olan teknolojinin baskın bir şekilde toplumsal yaşam ile bütünleşmesi Marshall McLuhan'ın belirtmiş olduğu global köy söylemini hatırlatmakta ve dünyanın teknolojik bir köy haline gelmesine sebep olmaktadır. Global köy kavramı yeni medya ile yeniden biçimlenmekte gerçek, hayal ve sanal kavramlarının içerisinde yeni bir kültürün oluştuğu sosyal bir ortamı tanımlamaktadır. McLuhan, dünyada gelişen iletişim araçlarının iletmekte olduğu mesajlardan daha çok bu iletişim aracının var olmasının insanlara bir mesaj verdiğini ve toplumun değişime uğradığından bahsetmektedir. Kullanılan iletişim araçlarının mesajın kendisi olduğuna değinen McLuhan, ileti yerine aracın önemine vurgu yapmaktadır. "İnsanlar araçlara şekil vermektedir, ancak bunun sonunda araçlar da insanları şekillendirmektedir. Bu döngü giderek daha hızlı ve etkin bir şekilde devam etmektedir. Dolayısıyla bu dönüşüm toplumsal yaşamımızın nasıl şekillendiğini ispat etmektedir" (Yengin, D. ve Bayrak, T., 2017:17). Zaman ve mekânın sınır tanımayan bir şekilde değiştiği bu dijital çağda bireylerin iletişim sürecine etki eden dinamikler yeni ortamlar yaratarak gerçek ve sanal dünyalar oluşturmaktadır. İletişim ağı olarak internetin ortaya çıkmasıyla birlikte iletişim süreçlerinin gelişmesi kaçınılmaz hale gelmiş ve insanın yaşadığı ortamlar teknolojinin etkisiyle değişime uğramıştır. Arvas'a göre;

İnternetin geçirdiği evrimler insanların tüm yaşam pratikleri üzerinde son derece etkili olmaktadır. İnternet her geçen gün insanları dünyadaki gelişmelere bağlama işlevini güçlendirmektedir. Ancak internet teknolojisinde son zamanlarda gündeme gelen gelişmeler, yakın bir gelecekte insanı gerçek dünya yerine kendi bünyesinde oluşturduğu dünyalara bağlamaya başlayacağını işaret etmektedir (Arvas, 2022: 68).

İnternetin günlük yaşam pratiklerini içinde barındırdığı düşünüldüğünde meta evren ile birlikte bu teknolojinin yaratacağı yeni olanaklar özellikle gerçek hayatın dijital bir yansımasını yeniden kurgulanabilmesine olanak sağlamaktadır. Manuel Castells, enformasyon çağına teknolojinin yarattığı etkilerden bahseden ve bu etkinin yol açtığı toplumsal değişime dikkat çeken İnternet Galaksisi adlı kitabında interneti bir ağ kültürü olduğunu belirtir. "İnternet hayatımızın dokusudur[...] Bilgi Çağının örgütsel formunun teknolojik temelidir: Ağdır" (Castells, 2020:29). William John Mitchell (1994-2010) interneti "elektronik göz bebekleriyle dünya çapında zaman-mekânın her bir noktasını tarayan optik bir sinirdir"

(Mitchell, 1995:34) şeklinde tanımlarken Ferraris ise “Herkes kendi zamanının geri verildiği, istediğimiz yerde ve istediğimiz zaman çalışabildiğimiz, sosyal ağların bizi yalnızlıktan kurtarıp eski toplumsal örgütlenme biçimlerinin yerini aldığı dünya” (Ferraris, 2019:86) olarak görür.

Gerçekliği simüle eden teknolojilerin internetle ilişkili yeni dinamikleri zamanın ve mekânın işleyişini de değiştirmektedir. Yeni Medya kuramcısı Lev Manovich elektronik çağının ve dijitalleşmenin yarattığı yeni ortamı Yeni Medya olarak tanımlamış, iletilerin ikili sisteme göre değişiminden bahsetmiştir. “Manovich bilgisayarın ve dijital teknolojilerin kültürel değişimi en temelde etkileyen yapılar olduğunu, oluşmakta olan yenileşmelerin artık bu yapının üzerinde gelişmek zorunda olduğunu belirtmektedir. Manovich beş kriter üzerinden yeni ortamı değerlendirir, bunlar; sayısallaşma, değişkenlik, modüler olma, otomasyon ve kontrol, kod transferi olarak sınıflandırılmıştır” (Manovich, 2001: 27-34, akt. Tuğal, 2018: 248). Yanı sıra yeni iletişim ortamında tanımlanan nesnelere sayısal olarak ifade edildiği için sayısallaşma sürecinde bireyin yeni iletişim ortamını kendi amacına göre düzenleyebileceği ve etkileşim içerisinde olabileceği bir ortamdan bahsedilebilir. Web 2.0 ve Web 3.0 teknolojilerinin sanal zekaların bu iletişim sürecine eklenmesi ile birlikte insanlar iletişim süreçlerinin her alanına dâhil olmaya başlamışlardır. Dolayısıyla hem üreten hem de tüketen birey olarak teknolojinin bu şekilde kullanılması Baudrillard’ın üretketicisi olarak tanımladığı üretim ve tüketim sürecine vurgu yapmaktadır. Üretici ve tüketici arasındaki sınırların muğlaklaştığı yeni iletişim ortamı gerçekliğin bir kopyasını oluşturarak ve gündelik yaşamı etkin bir şekilde ederek sanal bir evren yaratmaktadır.

Kullanıcıların her yerde hazır olabilen yeni medya ortamlarında gündelik yaşamın deneyimlerini kolaylıkla simüle etmekte ve etkileşimin ön planda olduğu ağ bağlantılı ve sanal bir dünyaya kolaylıkla katılabilmektedir. Yeni medya ile birlikte veri/enformasyon patlaması yaşadığımızı vurgu yapan ve yaşadığımız çağı ağlar çağı olarak tanımlayan Hollandalı sosyolog ve iletişim bilimci Jan Van Dijk, oldukça hızlı bir şekilde gelişen iletişim teknolojilerinin bireyleri, kurumları ve toplumları giderek ağlara bağımlı bir hale getirdiğini söylemektedir. “Ağlar toplumumuzun sinir sistemi haline gelmektedir ve bu alt yapının hem sosyal hem de öznel hayatlarımız üzerinde, geçmişte malların ve insanların taşınması için yol yapılmasından çok daha büyük bir etkiye sahip olmasını bekleyebiliriz” (Dijk, 2016:5). Yeni medya ortamlarının özellikleri vurgu yapan Dijk gibi Robins’de teknoloji ve insanın sinir sistemi arasında doğrudan bir bağlantı kurulabileceğinden bahsetmektedir. Poe’ye göre ise “Zaman içinde insanlar yeni iletişim araçları icat edip onları bir öncekinden daha büyük ağlar kurmak için kullanmışlardır. Yeni ağları eskisinin üstüne tesis etmişlerdi: Konuşmanın üstüne yazı, yazının üstüne matbaa, matbaanın üstüne görsel-işitsel iletişim araçları ev son olarak görsel-işitsel iletişim araçlarının üstüne internet –asıl ağ- gelmişti” (Poe, 2019:354). Günümüzde ise internet teknolojisinin sürekli olarak gelişmesine ve güncellenmesine paralel olarak oldukça dinamik bir hal aldığı görülebilir. Dolayısıyla artık asıl ağ içerisinde tesis edilmiş yeni bir iletişim alanından söz edilebilir. Yanı sıra tekno-sosyal hayatında böylesi bir ağa bağlı olması yeni medya aracılığıyla bireyleri yönlendirmekte ve insan hayatının her alanına dâhil olan teknoloji gerçek hayatın bir kopyasını oluşturmaktadır. Gerçek yaşam ile sanal, artırılmış ve karma gerçekliğin iç içe geçmesi ile McLuhan’ın Global Köy kavramını teknolojinin yardımıyla dijitalleşmiş bir ortamda yaşayabilmektedir.

Jean Baudrillard ve Simülasyon Kuramı

Fransız düşünür Jean Baudrillard’ın (1929-2007) Simülasyon Kuramı şüphesiz yirminci yüzyılda ortaya atılan en önemli kuramlardan birisi olmuştur. Postmodern Batı Dünyasına dair eleştirel bir analiz ortaya koyan Baudrillard, yaşamımızın teknolojinin gelişmesiyle değişime uğradığını, gerçekliğin yitirildiğini, medya ve iletişim araçlarıyla simüle edilmiş bir gerçeklik yaşadığımızı söylemektedir. “Gerçek, minyatür birimlerden, matrislerden, bellek bankalarından ve komut modellerinden üretilir ve sınırsız sayıda yeniden üretilir. Artık, bazı ideal veya olumsuz örneklere karşı ölçülmediğinden, akılcı olmak zorunda değildir. Aslında, artık hayal tarafından kuşatıldığından, artık gerçek değildir” (Baudrillard, 2011:3). Çağımızda yaşanan her türlü gerçek süreçler yerine göstergeleri tarafından kuşatılmış ve işlemsel ikizinin var olduğu bir gerçeklik ile yer değiştirmiştir. Dolayısıyla sentetik bir biçimde oluşturulan bu yeni gerçeklik, gerçekliğin aşamalarına hem kısa devre yaptırmakta hem de gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişki içerisinde olmayıp hipergerçek bir durum haline gelmiştir. Gerçekliğin yapay bir şekilde üretilmesinde önemli bir araç olan ve hipergerçekliğin ortaya çıkmasına katkıda bulunan imgeler, Baudrillard’a göre her zaman ölümcül bir güce sahip olmuştur. Baudrillard’ın bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm şeklinde tanımladığı simülakr kavramı gerçekliğin herhangi bir biçimiyle bağlantısı olmayıp sadece kendisinin simülakrı olarak ortaya çıkan bir imgeyi nitelemektedir.

Dijital medya teknolojilerinin yaygınlaşması ile yeni medya ortamlarının içerisinde kendine ayrı bir yer bulan simülasyon kavramı TDK'ya göre benzetim, öğrenci³ olarak tanımlanmaktadır. Latince kökenli simulare fiilinden türeyen simülasyon, etimolojik olarak incelendiğinde taklit/taklit etme, benzer/benzerini yapma anlamında kullanılmaktadır. Gerçekliğin kendine özgü işleyiş biçimini yapay bir şekilde yeniden üretirken gerçek olanı yok etmekte olan simülasyon, yok ettiği gerçekliğin yerini alarak hipergerçek bir durumu ifade etmektedir. "Herkes tek tip bir sanallık içerisinde sonsuz çeşitlilikle donanmış bir hipergerçeklikle ilişkili bir dünyaya dâhil olmaktadır. Bahsedilen bu dünyada teknoloji simülasyon ortamının kendisidir" (Güngör, 2011:172). İnsanlığı çepeçevre saran gerçekliği simüle eden durumu hipergerçek olarak tanımlayan Baudrillard, gerçeklik algısının çöktüğünü ve simülasyonun gerçeğin yerini aldığını belirtmektedir.

İmajlar ağının egemen olduğu postmodern bir toplumda insan ve medya arasındaki ilişkilerin imajlar ve toplum yaşamıyla bağlantılı olmaları üzerinden ortaya çıkan taklit durumu gerçekliği temsil etmekten çok uzaktadır. "Yeni, postmodern çağda birey artık öylesine yoğun bir biçimde meta işaretleri, medya gösterileri, taklit ve temsil süreçlerinden oluşan bir dünyada hapsedilmiş bulunmaktadır ki, bu durumda kendisine bir kod düzeni içinde verilen gerçeğe ulaşması kesinlikle mümkün değildir. Çünkü artık gerçek sadece bir kurgudur" (Şaylan, 2020:309). Bireyin toplumsal düzen içerisinde hapsediği bu evrende neyin kurgu neyin gerçek veya neyin taklit olduğunu ayırmak mümkün değildir. Gianni Vattimo'ya göre postmodern dünyada gerçekliğin yitirilmesi ve gerçeklik ilkesinin hakikaten erozyona uğraması dünyada imajların çoğalması sonucuna bağlı olarak meydana gelmiştir. Dünyadaki imgelerin inanılmaz şekilde çoğalması sonucunda postmodern bireylerin hayal edeceği gerçeklik, fiziksel bir gerçeklikten sanal bir gerçekliğe doğru kaçış/sığınma ortamı yaratmaktadır. "Sapkın bir içsel mantıkla, tekno-bilimle ölçülüp işlenen nesnelere dünyası (gerçeğin dünyasının metafiziğe göre ölçülmesi) ticaret ve imajlar dünyası, kitle iletişim araçlarının fantazmagoryası haline gelmiştir" (Vattimo, 1992:8). Kullanıcıların bu evren ile kurduğu ve sanal bir dünyayı yansıtan görsel ilişki gerçekliği yerinden ederek onun yerine temsilini koymaya çalışmaktadır.

Dijitalleşmenin gerçekliğin yeniden üretilmesine sağladığı katkı, yeni ortamların hipergerçekçi bir hal almasına sebep olmaktadır. Gerçeklikten yoksun bir şekilde üretilen hipergerçeklik, bireyleri farkında olmadan bu yeni ortamın içerisine almakta ve toplumu pasif bir hale getirmektedir. David Lyon'a göre simülasyon, "bilgisayarlaştırılmış imgelerin geliştirilmiş olan kodlar ve imgeler vasıtasıyla yeniden üretilmesi, kısaca gerçeğin yeniden üretilmesidir" (Lyon, 2006:236). Dolayısıyla böylesine bir hipergerçek ortamda simülakrlar ve yeni medya birbirini besleyen iki kaynak durumuna gelmektedir. Gerçekliğin yeniden üretilerek hipergerçek bir durum haline gelmesi aynı zamanda tüketim açısından da önemlidir. Baudrillard'a göre postmodern toplumun anahtar kavramlarından birisi olan tüketim, nesnelere görünür hale getirmektedir. "Baudrillard'ın simülasyon aşamalarına göre; anlam, gerçeğin taklit işaretleridir (haritalar resimler vb.) çoğaltma, gerçeğin taklit edilen işaretleri (fotoğraf, film vb.) ve simülasyon ise işaretlerin gerçeği temsil etmemesi, gerçeğin yokluğunu maskeleyişini (Disneyland vb.) ifade etmektedir" (Yengin, D. ve Bayrak, T., 2017:90). Tüketim konusunun modern toplumlarda teknolojinin etkisiyle kendisine atfedilen niteliklerden uzaklaştığını ve teknolojinin tamamen tüketim kavramına hizmet ettiğine değinen Baudrillard gerçekliğin tahrip edildiğini söylemektedir. "Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandırdığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir" (Bayrı, 2011:96). Günümüz toplumunda gerçekliğin yitirilmesi ve insanın anlama ve anlamlandırma çabası içerisinde kendisini kaybetmesi, gerçekliğin tanımlamaz bir duruma gelmesine katkı sağlamakta ve 'bütünsel gerçeklik' kavramının ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. "Baudrillard 'bütünsel gerçekliğin', bütün dünyayı sarıp sarmalayan ve dünyanın televizyon, internet ve çeşitli net ağları, yazılı veya görsel iletişim araçları aracılığı ile algılanarak, çözümlenmesi ya da yorumlanması sonucunda ortaya çıkan bir gerçeklik olduğunu söylemektedir" (Güzel, 2015:79).

Baudrillard'ın fikir dünyasına özgü olan gerçeklik ve simülasyon kavramları onu yaşadığı dönemin düşünürlerinden ayrı bir yere konumlandırmaktadır. Baudrillard, gerçekliğin Modern toplumlarda son iki yüzyıldır ortaya çıkmış olduğunu 1960'lı yıllardan itibaren yaşam üzerindeki etkilerinden bahsetmektedir. Gerçekliğin bireyin yaşadığı dünyayı yeniden üretmesi sonucunda ortaya çıkan bir simülasyon evreninin ve bir yaşam simülasyonunun oluştuğuna inanmaktadır. "Ona göre iki yüzyıllık bir süre içinde ortaya çıkıp oluşan ve 1960'lı yıllardan itibaren içeriğini, anlamını, önemini yitiren bu inançlaşmış-düşünce artık

³ Bakınız sozluk.gov.tr

insanların gündelik yaşamlarındaki davranışlarını belirleyemez bir hale gelmiş ve insanlar giderek gerçeklik ilkesine yabancılaşmaya, ondan uzaklaşmaya başlamışlardır” (Adanır, 2016:52). Adanır, gerçeklik ilkesinin ortaya çıkardığı bu yapay yaşam simülasyonu içerisinde yaşayan bireyin insan simülakrına dönülebileceğini vurgu yapmakta ve sanal teknolojilerin bu dönüşüme etkisinden bahsetmektedir; “Gerçeklik ilkesi, gerçekliğini yitiren bir toplumsal yaşam bir tür sanal yaşama dönüştüğünde ortaya çıkan sanal teknolojilerin yardımıyla toplumlar sanal değil gerçek bir yaşantı sürdürdüklerine inandırılmaya çalışılmakta ve bu uğurda muazzam çaba, enerji ve para harcanmaktadır” (Adanır, 2016:53).

Tablo 1. Baudrillard’ın Simülasyon Aşamaları (Laughey, 2007:149).

AŞAMALAR	TÜR	TANIM
Birinci Aşama	Anlam	Gerçeklik temsil yoluyla üretilmektedir.
İkinci Aşama	Çoğaltma	Gerçeklik temsilleri (birinci aşama) mekanik teknolojiler tarafından çoğaltılmaktadır.
Üçüncü Aşama	Simülasyon	Gerçeklik ve temsil arasında bağlantı yoktur ama bunların yerine hipergerçeklik bulunmaktadır.

Gerçekliğin sanal teknolojiler aracılığıyla sayısal olarak dönüştürülmesi gerçekliğin yitirilmesine sebep olmakta ve bu evrende ortaya çıkan her türlü yaşantının bir ikizini oluşturmaktadır. Teknoloji sayesinde dünya ve gerçek arasında klonlanarak oluşturulan bu yapay dünyada gerçeklik olarak tanımlanan şey bugün bizi derinden etkilemeye başlamıştır. “Gerçeğin teknoloji yoluyla gerçekleştirilme ve sürdürülme aşamasına geçilmiştir” (Baudrillard, 2019:17). Teknolojinin aracılık ettiği simülasyon evreni toplumu ve bireyleri gerçeklik ve sanallık arasındaki etkileşimi deneyimlemeye davet etmektedir. Baudrillard’a göre simülasyon herhangi bir gerçeklikten yoksun bir şekilde üretilen ve yapay bir gerçeklik sunan gerçekliğin oluşturulmasını ifade eder. Gerçekliğin işlemsel bir yapıya bürünerek kendi ikizini oluşturması gerçekliğin yerini almakta ve gerçekliğe kısa devre yaptırmaktadır. Göstergeler aracılığıyla yeniden üretilen gerçeklik, bir gerçeklik olarak algılanmak istenen görünüme (simülakr) doğru dönüşmektedir. Gerçekliğin yerini almaya başlayan simülasyon belirli bir modelle teknolojiyi dönüştürmekte, bireylerin iletişim ihtiyaçları karşısında etkileşim yaratmakta ve sıra dışı bir zamanın içinde yaşama ait gerçekliği yeniden üretmektedir. Baudrillard, gerçeğin kültür endüstrisi aracılığıyla bir simülasyona dönüştüğünü ve yaşadığımız dünyanın da bir simülasyon dünyası olduğunu belirtir. Medyanın gerçeklik kavramı ve gerçeklik algısı üzerinde oluşturduğu kökten değişim yapay bir gerçekliğin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Baudrillard’ın üzerinde tartıştığı konulardan birisi de gövde (body) olmuştur. Baudrillard’a göre gövdenin deneyimlediği tüm davranışlar bir tasarım olarak şekillenmektedir. Dolayısıyla gövde iletişim süreci içerisinde tüketim ile iç içe geçmiştir. Bireyin uzay ve zaman duyuları üzerinden yeniden şekillenen gerçekliğin kurgusallığı dijitalleşmesinin etkisiyle yeni bir ikilem düzeni içerisine hapsolmuş görünmektedir. Nitekim Baudrillard Lascaux Mağarası hakkında bahsettiği gibi tıpatıp benzeri inşa edilen mağaranın gerçeğin bir kopyasından ibaret olmakla birlikte gerçeğini ve kendisini yapaylaştıran bir ikiz haline geldiğini söylemektedir. Oldukça tekinsiz denilebilecek bir duruma örnek olabilecek Lascaux Mağarası orijinaline birebir benzeyen ve kendi ikizini üreten bir mağarayı temsil etmektedir. Baudrillard, mağaranın oluşturduğu kopyanın bir gerçeklik sorunu olduğunu söylemektedir. Kusursuz bir şekilde ikizi oluşturulan bu yapıda gerçeklik aniden ortadan kaybolmaktadır. “Göstergeyle kurulan anlamsal ilişkiler gerçekle kurulan anlamsal ilişkilerle birlikte sanal ve sayısalardan oluşan bir evrende ortadan kaybolup gitmiştir” (Baudrillard, 2019:65). Nitekim Platon’un mağara alegorisinde de gerçeklik benzetme yolu ile tartışılmaktadır. Yeni medya araçlarıyla şekillenmiş bir çağda insanoğlu dijital bir ortam tarafından kuşatılmıştır. Gerçeklik kavramı da bu çağda değişime uğramış ve sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, hipergerçeklik ve gerçek ötesi gibi kavramlarını kapsayan bir var olma durumunu ortaya çıkarmıştır. Gerçeğin ve gerçekliğin var olma biçimlerinin şekillendiği bu çağ, Platon’un mağarasındaki yanılsamalardan postmodern yanılsamalara oradan da bizi dijital bir mağaraya doğru götürmektedir.

Yaşadığımız çağda da günlük yaşantımızın bir modeli veya bir ikizi, gerçek dünyadan Metaverse’ e geçiş yapan iki evren arasında cereyan eden olaylara bağlı kalarak yeniden üretilmektedir. Gerçek dünyadan metaverse evrenine fırlatılan bireyler yeniden üretilen ve internet ortamında görünür hale gelen saydam bir forma eklenmekte ve bu sanal evrende ilişkilerini yapay bir şekilde devam ettirmektedir. Dijital kültürün içerisinde kendine ayrı bir yer bulan metaverse evreni toplumsal yaşamın ve bedeninin yeniden şekillendiği bir yapıyı temsil etmektedir. Bu evrende insanın aklına gelebilecek her şeyi temsil eden bir dijital ikiz yer almaktadır. “Artık kimliğimizi gerçeklikle değil de imaj yoluyla ifade etmekteyiz” (Robins, 2020:87).

Bireyler bu siber mekâna kendi dijital ikizleriyle katılmakta, çevresini üçüncü bir kişilik tarafından deneyimlemekte ve bu deneyim üzerine kurulmuş bir dünyada özgün gerçeklikten yoksun bir şekilde var olmaktadır. Hipergerçekçi bu evrende şekillenen iletişim ve deneyim gerçekliğe bir son vermekte, gerçekten daha gerçek görünen bir simülasyon haline gelmektedir. "Simülasyon her zaman gerçekten daha etkilidir" (Baudrillard, 2016:85). Metaverse'ün ontolojik temeli, kullanıcılara sunulan gerçeklik düzeyiyle bağlantı olmakta ve gerçekliğin verili biçimini/yapısını değiştirerek yine kullanıcıların zihninde yaşanan gerçek ötesi bir değişime karşılık gelmektedir. Kullanıcıların yeni gerçeklik zemini haline gelen bu evren dijital teknolojiye açılan bir kapı olmakta birlikte yeni bir yaşama biçimi yaratmıştır. "Yeni dünyada gerçeklik tamamen değişmiş durumdadır. Ve tabii, asıl gerçekliğin yerine onun 'ötesi' yerleşmiştir [...] Yeni gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik; artık bireyin dünya ilişkisini belirleyen, yaşantısını dolduran, bunlar olmaya başlamıştır" (Köktürk, 2020:54). Gerçekliğin ortadan kalktığı bu çağda yeniden üretilen, temsilen temsili olan gerçeklik ancak gerçeğin sanallığını yansıtmaktadır. Gerçekliğin ötesine geçerken gerçekliğin yitirilmesine sebep olan bu durum gerçek ile sanal olan arasındaki benzerliklerin karışmasına sebep olmakta ve gerçekte var olmayan şeyleri gerçekliğe yakın bir düzleme doğru çekmektedir. Nitekim simülasyon evreni gerçeğin yerini alarak gerçeğin içeri boşaltmaktadır. "Baudrillard'ın Simülasyon ve Simülakr kuramına göre gerçekliği algılama zihinde oluşan düşünsel bir süreçtir. Simülakrlar gerçek olmayan ancak gerçekmiş gibi algılatılan görünümüdür. Baudrillard, günümüzde hakikatinin içeri boşaltılarak yaratılan suni simülasyon ortamının gerçeklikle yer değiştirdiğini savunmuştur" (Bostancı ve Uncu, 2022:66).

Metaverse

İnternet içerisine tesis edilmiş yeni bir iletişim ortamı olan Metaverse; Duan, Li, Fan vd. göre "meta (ötesi anlamında) ile evren kelimesinin kökünden gelen verse kelimesinin birleşimi olup, kullanıcıların avatarlar olarak birbirleriyle ve yazılım uygulamalarıyla üç boyutlu (3D) bir sanal boşlukta etkileşimde bulunabilecekleri yeni nesil internet" (Duan, Li, Fan vd., 2021:153) anlamına gelmektedir. Fiziksel dünyanın ötesinde bir evrene atıfta bulunan ve iki ayrı sözcüğün anlamlarının oluşturduğu karışımdan türetilen metaverse bilgisayarlar tarafından oluşturulan bir dünyayı temsil etmektedir. Simber Atay ise metaverse'ü şu şekilde tanımlar;

Metaverse, henüz gelişmekte olan fütürist bir internet konseptidir. Siber-uzamda 3D sanal ve artırılmış gerçeklik deneyimi sağlar. Kullanıcılar, sanattan ekonomiye, eğlenceden sosyalleşmeye, eğitimden politikaya, iletişimden aktivizme, yatırımdan oyuna, yaşamın hemen hemen her alanında, birçok faaliyet için avaturları dolayısıyla ilgili platformlara erişir, dijital ortamlarda iletişim kurar ve etkileşime geçerler. İdeal modeli, full immersive sanal yaşantılardır. Çoğuldur, sınırsızdır, merkezi değil yerinden yönetime dayalıdır, mobilistik bir organizasyondur (Atay, 2022).

Evren (Universe) ve ötesi (meta) kelimesinin bir araya gelerek oluşturduğu Metaverse kavramını birçok kaynak Neal Stephenson tarafından yazılan Snow Crash adlı romanı göstermektedir. Romanda bahsedilen metaverse kavramı kullanıcıların dijital ikizleri/avaturları ile etkileşime girdiği sanal bir evreni ifade etmektedir. Şaşırtıcı bir şekilde Metaverse'ü sanal bir dünya perspektifi olarak tanımlayan Stephenson'un romanından bugüne teknolojik gelişmeler sanal dünyaların var olma fikrini tetikleyerek sanal gerçekliğin, gerçek hayatta da uygulanmasında önemli bir rol oynamıştır. Yine de 1992 yılında yayımlanan Snow Crash romanı günümüzde yayınlanan birçok araştırmada meta evren için bir başlangıç noktası olarak görülse de bu fantastik evrene etki eden ve sanal dünya ortamları için ilham kaynağı olan başka gelişmelerde mevcuttur.

Tablo 2. Sanal Dünya Teknolojisine Başlıca Edebi/Anlatı Etkileri (Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., and Gilbert, R. 2013).

YIL	EDEBİ/ANLATI	ÖNEMİ
1955-1966	Lord of the Rings	Toliken'in kurucu nitelikteki 20. Yüzyıl fantezi edebiyatı pek çok oyun ve sanal dünya ortamlarına ilham kaynağı vazifesi görmüştür.
1974	Dungeons and Dragons	Aslen Gary Gygax ve Dave Arneson tarafından dizayn edilmiştir. Çok sayıda kişi tarafından modern rol yapma oyunlarının başlangıcı olarak kabul edilmektedir.
1981	True Names	Vernor Vinge'nin bilim kurgu romanı siber uzayın tamamen ete kemiğe bürünmüş bir versiyonunu sunuyor. Neuromancer ve Snow Crash gibi sonraki klasikleri etkilemiştir.
1984	Neuromancer	William Gibson'ın ufuk açıcı siberpunk romanı, erken dönem siber uzay kavramını "Matrix" olarak popüler hale getirdi.

Gerçeklik ile bağlantılı görsel ve teknolojik bir devrim olan metaverse evreni oldukça geniş bir teknoloji kültürünün merkezinde yer almaktadır. Yaşadığımız çağda oldukça popüler bir konu haline gelen metaverse Narin'e göre "fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği, fiziksel konuma bağlı kalmadan insanların dijital temsilcileri 'avatari' vasıtasıyla bir araya gelip sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği alışveriş yapıp elbise deneyebileceği yani gündelik yaşamlarını sürdürebileceği bir evrendir" (Narin, 2021:17). Fiziksel dünya ile sanal dünyaların birleşerek oluşturduğu bir kombinasyonu temsil eden metaverse, gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi kilit faktörler arasında gerçekleşen insan deneyimini şekillendirmektedir. Kendi kimliklerini dijital ikizi olarak bürünmek isteyen kullanıcılar, her yere bağlanabilen bir ağ sistemi içerisinde kendine bir yer bulmakta ve içine girilebilir bir dünya olan metaverse'de varlığını devam ettirirken meta-bireylere dönüşmektedir. Bireyler arası etkileşimin önemli bir parçası haline gelen Metaverse, Calandra'ya göre "fiziksel kişiliğinizin ve dijital kişiliğinizin birleşik bir gerçeklik haline geldiği yerdir" (Calandra, 2021:17). Çevrimiçi/çevrimdışı hayatların birbirine karıştığı ve gerçek ile dijital kimlikler arasındaki mesafelerin ortadan kalktığı bu duruma yeni medya mecralarının etkisi oldukça fazladır. Nitekim kullanıcılar hayatlarının büyük bir kısmını çevrimiçi olarak geçirmekte ve bu durum gerçek hayatı dijital olarak yaşanan hayattan ayırmayı zorlaştırmaktadır. Birbirine bağlı bir ekosistem içerisinde yer alan sınırsız bir dünyayı temsil eden metaverse, kullanıcıların farklı sanal deneyimler arasında sürekli bir geçiş sağlayabileceği kalıcı bir sanal dünya yaratmakta ve somut gerçeklik ile dijital olarak var olan gerçeklik arasında salınmaktadır.

Metaverse, bireylerin fiziksel dünyada gerçekleştirdiği etkileşimleri sanal bir evrende yapabilmeye olanak tanıyan ve gerçek hayatta gerçekleştirilmesi mümkün olmayan şeyleri de yapabileceğimiz bir platformlar bütünü şeklinde tanımlanabilir. "Metaverse tüm insana dair süreçleri etkileyen, geliştikçe kişilerin tüm duyu organlarını uyaracak bir donanımla, gerçeklik yanılgısını perçinleyerek, fiziksel dünyadaki tüm süreçleri bu evrende gerçekten yaşanıyor muşcasına algısını oluşturacak bir platforma dönüşmektedir" (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022:331). Metaverse'ün kullanıcılarına sunmuş olduğu evrenin amacı gerçeklik statüsünü hem askıya almak hem de bireyin gerçek hayat ile simülasyon evreni arasındaki süreçlerine dahil olmaktır. Bunun sonucunda gerçeklik ve sanal olan arasında cereyan eden gerilimli bir birleşim meydana gelmekte ve gerçekliğin yeniden inşasına tekabül eden oyalayıcı bir haz ortaya çıkmaktadır. Corbin, Courtine ve Vigarello *Bedenin Tarihi* adlı kitaplarında gerçekliğin paradigma değişiminde bedenle kurulan ilişkilerin farklılaştığından bahsederler. "Gerçeklik geri dönüşümsüz olarak ortaya saçılmış, skopofilik güdüye (bakmanın hazzı) teslim edilmiştir. İlk başta sadece 'yeni' zannedilen bedene ait bu görüntüler aslında bedenle ilişkimizi değiştirmektedir" (Corbin, Courtine ve Vigarello, 2021:562). Zygmunt Bauman ise değişen gerçeklik arayışını haz arayışı ile ilişkilendirmektedir. "Tüketici için gerçeklik hazzın düşmanı değildir. Trajik an, zevke yönelik doyumsuz dürtüden çıkarılmıştır. Tüketicinin deneyimlediği şekliyle gerçeklik, bir haz arayışıdır" (Bauman, 2015:105).

Metaverse'ün günümüz dünyasında her şeye bulaştırdığı ve yaratmış olduğu benzerlik konusu internet, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik, karma gerçeklik, NFT ve block chain gibi yeni iletişim teknolojilerinin yer aldığı bir sistem içerisinde değerlendirilebilir. Yaşadığımız çağda bireyin gündelik algısı üzerinden şekillenen ve bu algının aynısını yaratmayı amaçlayan metaverse, gerçekliği yoğun bir şekilde kopyalayıp dış dünyanın kesintisiz bir görünümünü sunmayı amaçlamakta ve gerçeklik ile özdeşleştirilmektedir. Ancak burada yaratılan özdeşleştirme bulanık bir özdeşliğin tasvirini oluşturur: gerçek olan sanal olanın yerine geçebildiği gibi sanal olan da gerçek olanın yerini alabilmektedir. Taklit olan gerçekliğin mutlak olan gerçeklik üzerinde yarattığı aynı olma durumu bireyin gerçeklikle olan ilişkisini de düzenlemektedir. Metaverse, gündelik yaşamdan feragat edilen zaman ve gerçekliğe yeni bir boyut katmakta ve içerisine aldığı her şeyi sanal olarak kendi evreni bünyesinde yeniden üretmektedir. Gerçeklik ötesine yansıtılmaya başlayan bu evrenin imgeleri oldukça parlıtlı bir dünyanın sunumuna eşlik etmektedir. Bu parlıtlı ve gerçekliği olduğu gibi kopyalanmış Metaverse'e geçiş yapan bireyin karşılaştığı gerçeklik, onun gerçekliği nasıl talep ettiğini üzerinden şekillenmektedir. Gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir arabulucu görevi gören metaverse, duyu organları ve giyilebilir teknolojiler sayesinde deneyimlenebilmektedir. Fakat bireyin bilincinde şekillenen ve gerçeklik algısını etkileyen bu yeni gerçeklik, gerçek-dışı bir durumunun ortaya çıkmasına ve hakikatin değişmesine sebep olmaktadır. Otto Rank'ın da belirttiği üzere "Doğruluk hissinin hakikat içeriğinden ayrılmasıyla tamamen pratik manada ve aynı zamanda psikolojik ve epistemolojik açıdan hakikat ve gerçeklik problemi su yüzüne çıkar" (Rank, 2020:63). Dolayısıyla bireyin

metaverse içerisinde deneyimlediği gerçeklik hissi, sanal bir evren tarafından yönlendirilmekte ve gerçek ile sanal arasındaki geçişin yarattığı yanılsamalar ile şekillenmektedir. Birey için metaverse, yeni bir gerçeklik ve yeni bir kimlik yaratma mekânı olmakta ve aynı zamanda yeni bir var olma modu görevi üstlenmektedir. Metaverse tarihsel açıdan bakıldığında fantastik bir evrenden teknolojik gelişmelerin ışığında hipergerçekçi ve gerçekçi bir evrene doğru bir gelişim ve değişim çizgisi izlemiştir. Yaşadığımız dijital çağda gerçeğin dijital ikizinin oluşturulduğu ikinci bir ortam olan Metaverse, simülasyon kuramı ile benzerlik göstermektedir.

Dünya hakkındaki gerçekliğe ait bilgiler ve ortamı kaplayan gerçeklik bu evrenin bir yansımasını oluştururken, metaverse evreninde yaratılan gerçeklik bu dünyanın dijital bir ikizini temsil etmektedir. Hayatımıza hızlı bir şekilde girmeye başlayan ve düşünce biçimimizi değişime uğratan bu evren var olduğumuzu sandığımız sanal bir evrenden başka bir şey değildir. Teknolojik bir işleyiş çerçevesinde bu dünyanın fiziksel gerçekliğinden farklı bir ortamı vaat eden alternatif ve dijital bir evren olan metaverse kullanıcıları içine davet etmektedir. İdealleştirilmiş gerçekliklerin görsel kültürümüzdeki yeri üzerinde yeni bir dünya/teknoloji yaratan bu durum aynı zamanda alternatif bir gerçeklik ile düşünmemize sebep olmaktadır. Aşırı miktarda gerçekliğe maruz kalan bireylerin yaşamı bir yandan dönüşüme uğrarken diğer yandan gerçekliğin yeni alanına doğru çekilmektedir. Burada bireylerin yaşamı üzerinde meydana gelen temel gerçeklik dönüşümü teknolojik gelişmeler aracılığıyla ikame edilmektedir. Görsel algısı sayesinde varlığını bu dünyaya konumlandıran bireyler gözleri vasıtasıyla etrafını tanımlamakta ve ortamın sahip olduğu özellikleri gözleriyle deneyimlemektedir. "Sadece gözleri vasıtasıyla insan içinde bulunduğu gerçeklik algısını tamamen yenileyerek teknik ile simülasyon ilişkisinin bütünleştiği sanal ortamı deneyimlemeye başlamıştır" (Yengin, D. ve Bayrak, T., 2017:41). Gerçek dünyanın bir kopyasının yeniden üretildiği Metaverse evreninde bireylerin duyuları manipüle edilmekte ve bireyin içinde bulunduğu sanal gerçekliği gerçekliğin bir yansıması olarak göstermektedir. Sanal gerçeklik teknolojilerinde kullanıcıların bu yapay gerçekliği deneyimlemeleri için kullanılan gözlükler, insanların algılayabilecekleri saniyelik görüntü sayısının (FPS) çok üzerinde bir değere sahiptir. Böylelikle gözler aracılığıyla beyne iletilen görüntüler kullanıcı için oluşturulan yeni gerçekliğin temsili haline gelmektedir.

Metaverse bedenle olan ilişkilerimizi deneyim aracılığıyla alt üst etmektedir. İnsanın bedeni üzerinden metaverse'ü deneyimlemesine katkı sağlayan bütün düzenekler giderek etkisini büyültmekte ve yaygınlaşmaktadır. Bireylerin hem kendi kendisiyle hem de öteki ile etkileşime girdiği ve yüzleştiği bu yeni evren bireyin aynı zamanda kendisiyle arasına mesafe koyamadığı bir bedeni avatarlar aracılığıyla benimsediği bir gerçeklik olmaya başlamıştır. Bedenin sanatsal bir araç olmasını dışarda bırakırsak yirminci yüzyılın makineleşmiş bedeni, biçimsiz beden ve güzellik timsali bedeninden artık yirmi birinci yüzyılın dijital bedenine doğru geçildiğini söyleyebiliriz. Metaverse evreninde de beden deneyim açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bedenin yeniden canlandırılarak dijital bir görüntüsünü oluşturan metaverse bireyleri dijital kişiliklere dönüştürmektedir. Metaverse içerisinde dijital olarak hayat bulan dijital kişilikler vekâleten olsa gerçek bireylerin yerini almakta, yeniden üretilen sentetik gerçekliğe bağlı olarak geçici bir gerçeklik yaratmakta ve bedenin bir ikizini temsil etmektedir. Nitekim siberetik bir açıdan baktığımızda metaverse gerçek bedenin teknolojik bir beden aracılığıyla sanal bir evrende var olma uzantısı olarak görülebilir. Teknolojik evrenin içine girmeye davet edilen beden yapay, düşsel ve fantastik bir şekilde oluşturulan bu simülasyon evreninde gerçekten daha gerçek olan bir dünyayı deneyimlemektedir. Metaverse evreninin yaratmış olduğu alternatif gerçeklik dünyası, kullanıcıları yapay gerçekliğin içine çekmekte ve kullanıcıların gerçeklik algılarını değiştirmektedir. Bugüne kadar hiçbir kitle iletişim aracı metaverse'ün bedene müdahale ettiği kadar beden üzerinde etkili olamamıştır. Günümüzde artık dijital bir fenomen haline beden metaverse içim oldukça önemli bir enstrüman haline gelmiştir.

Teknoloji ile geliştirilen simülasyon ortamları bireyleri dijital bir şekilde sarmalayan simülakrların yaratıldığı ve bireylerin kendiliğinden katıldıkları sanal bir dünyanın parçası haline gelmektedir. Yarattığımız teknolojilerin bizleri biçimlendirdiğini söyleyen McLuhan'ın belirttiği gibi teknoloji aracılığıyla bireyin gerçeklik algısının değişmesine sebep olan Metaverse, sanal ile gerçek olan arasındaki bağı şimdiden sıradanlaştırmaktadır. Gerçek dünyanın dijital bir temsili haline gelen ve önceden oluşturulan, kurgulanan, tasarlanmış ve kodlanmış bir evreni niteleyen Metaverse, bireylerin oyun oynadığı, konserlere katıldığı, alışveriş yapabildiği, dijital ikiziyle öteki bireylerle iletişim kurabildiği dolayısıyla gerçek hayatta yapabildiği her türlü aktiviteyi gerçekleştirebildiği dijitalleşmiş bir yaşamı temsil etmektedir. Vekâleten oluşturulan yapay gerçeklik ortamının özü, fiziksel dünyanın içinde gerçek yerine tercih edilmekte ve gerçekmiş gibi yaşanmasına imkân vermektedir. Dolayısıyla böylesine bir ortamın şaşırtıcı bir şekilde yaratmış olduğu yeni ortam gerçek dünyanın karmaşasından uzaklaşmakta ve hiçbir sınırın olmadığı bir

evrene kapı aralamaktadır. "Siber-mekan 'hayal edilebilecek ve tasarlanabilecek her şeyin yaşanabileceği bir eğlence parkı' olarak görülmektedir" (Robins, 2020:84). Fiziksel gerçeklik içerisinde sanal bir gerçekliğe geçiş yapan kullanıcılar içsel ve dışsal gerçekliği tek bir gerçeklik üzerinden deneyimlemekte ve bu durum gerçeklik arası sınırların muğlaklaşmasına sebep olmaktadır. Dünyaya bakış şeklimizi değişikliğe uğratan ve vekâleten atanan gerçekliğin yanılsaması oluşturan metaverse, yaşadığımız fiziksel dünyadan farklı bir teknolojik, kavramsal ve sanal bir evreni temsil etmektedir. Her şeyden önce gerçek dünyanın düzenlenerek simüle edildiği ve benzetilmiş/vekâleten işleyen bir gerçekliğin yaratılmasıyla var olan metaverse evreni, fiziksel gerçekliğe ait fikirlerimizi, deneyimlerimizi, hayallerimizi ve düşüncelerimizi tamamen değişikliğe uğratarak insanlığın farklı gerçeklik arayışının günümüzdeki temsili haline gelmiştir.

Baudrillard'ın gerçekliğin yitirilmesi üzerine düşünceleri kısmen de olsa Larry ve Andy Wachowski kardeşlerin senaryosunu yazıp yönettikleri Matrix filmine ilham verdiği söylenebilir. Baudrillard, modern iletişim araçlarının gerçek (dünya) ile bilgisayar simülasyonu (Matrix) arasında gerçekleşen etkileşime benzer bir durumdan bahsetmektedir. "Kitle iletişim sağ olsun bizler artık temsillerin gerçekliklere gönderme yaptığı gerçek dünyada yaşamamaktayız. Bunun yerine temsillerin sadece diğer temsillere gönderme yaptığı medya tarafından yaratılmış bir dünyada yaşıyoruz. Doğal olarak, kurgusal Matrix'teki insanlar gibi bizler de tüpteki beyinler olduğumuzun farkında değiliz. Bu şekilde Baudrillard McLuhan'ı tersine çevirmektedir: Araç artık mesaj değil, bütün gerçek mesajları bulandıran teknolojidir" (Poe, 2019:20). Gerçek ile sanal olanın bilgisayar ortamı içerisinde birbiri ile çatıştığı bir dünyayı tasvir eden Matrix, gerçeğe ve gerçekliğe olan düşüncelerimizi değiştirmekle kalmaz bilgisayar ekranından akan rakamların 'binaire' dijital bir evreni gerçekliğin kendisi olarak sunar. "The Matrix'de Neo'nun dünyanın aslında verilerden oluştuğunu ifşa etmesi giderek mümkün bir hal alıyor" (Gere, 2019:214). Gerçek ve sanal kavramlarıyla ilgili tartışmalara referans olan ve gerçekliğin sorgulandığı Matrix, iki farklı gerçeklik biçiminin yaratıldığı bir evreni temsil etmektedir. Matrix'te geçen bir konuşmadaki diyalog bu iki farklı gerçekliğe gönderme yapmaktadır; 'Biliyor musun, bu bifteğin var olmadığını biliyorum. Onu ağzıma koyduğum zaman, Matrix'in beynime onun sulu ve lezzetli olduğunu söylediğini biliyorum'.

Sonuç

2000'li yılların hemen başında farklı sanal evrenlerin oluşmasına katkı sağlayan yön değişimleri fiziksel dünya ile örtüşen kültürel bir sanal dünyaya geçişin sonucunda şekillenmiştir. Gerçek dünya veya görünür dünyanın sanal bir dünyada dijital ikizinin yaratılması gerçek olanın hükmünü ortadan kaldırmaktadır. Nitekim gerçekliğin bu şekilde ağırlığının ortadan kalkması sanal dünyanın gidişatına hem yön vermekte hem de gerçekliğin sanal olarak inşasına etki etmektedir. Gerçekliğin içeriğinde meydana gelen değişim sayesinde gerçeklik varlığını sanal bir şekilde onaylamakta ve günümüz insanı içinde bulunduğu gerçeklikten kurtulmaya çalışırken kendisini gerçekliğin direncinden muaf tutmak için her şeyin dijital olarak inşa edildiği metaverse'e geçiş yapmaktadır. Geçici ve akışkan bir gerçekliği ait dünyayı elimizde tuttuğumuza dair izlenim yaratan metaverse gerçekliği yeniden inşa ederek kullanıcıları hayal edebileceklerinin ötesindeki eğlence havuzuna daldırmaktadır. İletişim teknolojileri eski dünyaya yeni ve sıra dışı bir bakış açısı geliştiren Baudrillard'ın simülasyon kuramının günümüzde de destekleyici bir şekilde gelişmesine katkı sağlamaktadır. Gündelik hayatımızın her alanında deneyimlediğimiz şeyler artık eskisinden daha gerçekçi bir şekilde hipergerçek olarak etrafımızı kuşatmaya devam etmektedir. Gerçekliğin tartışıldığı bu günlerde yaşadığımız dünyadan ayrı olarak ikinci bir evren görevi gören ve hipergerçek bir yaşamı temsil eden metaverse fiziksel bedenlerimizle katıldığımız gerçekçi bir yapının mimarisini oluşturmaktadır. Teknolojik olanaklar ile tasarlanmış bir sanal evrende kullanıcıların dijital ikizleriyle üç boyutlu bir şekilde içine daldığı yeni ortamda fiziksel belleğin parçası haline gelen avatarlar aracılığıyla iletişime geçilmektedir. Metaverse hakkında yapılan çoğu tanımlamada internet üzerine inşa edilen bir yapıdan bahsedilmektedir. Bu yapı içerisinde tesis edilen sanal, artırılmış ve genişletilmiş gerçeklikler interneti hayal edebileceğimizin ötesine taşımaktadır. Dijital dünyanın sınırsız olanakları bugün bizi dijital sınırdaki sınırsız yeniliklere doğru yolculuğa çıkarırken insan yaşantısının bu dijital evresinde metaverse zaman, mekân ve gerçeklik kavramlarına ilişkin tartışmalara yeni bir boyut kazandıracak gibi görünmektedir.

Kaynaklar

Adanır, O. (2016). Baudrillard. İstanbul: Say Yayınları.

- Arvas, İ. S. (2022). Gutenberg Galaksisinden Meta Evrenine: Üçüncü Kuşak İnternet, Web 3.0. *Academic Journal of Information Technology*, Volume:13. Issue:48.
- Atay, S. (2022). Metaverse ve Yaratıcılık. II. Medya ve Toplum Sempozyumu. Metaverse ve Görsel Ortam Çalıştayı.
- Baudrillard, J. (2011). *Simulations*. New York: Philosophy Hall Columbia University.
- Baudrillard, J. (2016). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Şeytana Satılan Ruh yada Kötülüğün Egemenliği*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2015). *Özgürlük*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayrı, D. (2011). *Gözün Egemenliği Tarihin Sonumu?*. Özne: Baudrillard Sayısı.
- Bostancı, M. ve Uncu, G. (2022). *Dijital İletişimi Anlamak-2. Metaverse: Sanal mı Gerçek mi?* Konya: Palet Yayınları.
- Calandra, C. (2021). *Into The Metaverse*. Wunderman Thompson Intelligence. Erişim Tarihi: 15.03.2022. <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse>.
- Castells, M. (2020). *İnternet Galaksisi: İnternet, İş Dünyası ve Toplum Üzerine Düşünceler*. Ankara: Phoenix Yayınevi, 2020.
- Corbin, A. Courtine, J. J., ve Vigarello, G. (2021). *Bedenin Tarihi Bakıştaki Değişim 20. Yüzyıl 3. Cilt*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Crary, J. (2015). *Gözlemcinin Teknikleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Dijk, J. V. (2016). *Ağ Toplumu*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Dionisio, J., David, N., Burns III, William, G., and Gilbert, R. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities. *ACM Computing Surveys* 45, 3, Article 34 (June 2013).
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., Cai, W. (2021). *Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype*. Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM '21). October 20-24. 2021. Virtual Event, China.
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji Toplumu*. İstanbul: Bakış Yayınları.
- Ferraris, M. (2019). *Yeni Gerçeklik Manifestosu*. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Gere, C. (2019). *Dijital Kültür*. İstanbul: Salon Yayınları.
- Güngör, N. (2013). *İletişim Kuramlar ve Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Güzel, M. (2015). *Gerçeklik İlkesi Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları*. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. Sayı:19.
- Köktürk, M. (2020). *Post-Truth ya da Mağaraya Dönüş*. *Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Laughy, D. (2007). *Key Themes in Media Theory*. New York: Open University Press..
- Lyon, D. (2006). *Günlük Hayatı Kontrol Etmek: Gözetlenen Toplum*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Mitchell, W. J. (1995). *City of Bits: Space, Place and Infobahn*. Cambridge: MIT Press.
- Narin, N. G. (2021). *A Content Analysis of the Metaverse Articles*. *Journal of Metaverse*.
- Poe, M. T. (2019). *İletişim Tarihi Konuşmanın Evriminden Medya ve İnternete Toplum*. İzmir: Isık Yayınları.
- Rank, O. (2020). *Hakikat ve Gerçeklik*. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Robins, K. (2020). *İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sobchack, V. (1991). *New Age Mutant Ninja Hackers*. Artforum.
- Şaylan, G. (2020). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Tuğal, S. A. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Türk, G. D., Bayrakçı, S. ve Akçay, E. (2022). *Metaverse ve Benlik Sunumu*. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. TOJDAC*. Volume:12. Issue:2.
- Vattimo, G. (1992). *The Transparent Society*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Yengin, D. ve Bayrak, T. (2017). *Sanal Gerçeklik*. İstanbul: Der Yayınları.
- Yengin, D. (2012). *Yeni Medya Ve...* İstanbul: Anahtar Yayınları.

METaverse AND REALITY IN THE CONTEXT OF JEAN BAUDRILLARD'S SIMULATION THEORY

Eren Görgülü

ABSTRACT

In our age where an extraordinary transformation is experienced in terms of technology, the communication established by individuals with technology, which is a part of every important change, differs day by day in terms of both reality/virtual reality and human and content interaction. The world, which is in constant transformation, is reorganized through technological innovations. In such a turbulent transformation, human beings trying to create virtual worlds to communicate with each other are trying to make the world a new field of experience by using an artificial reality instead of real reality. The fascinating environment created by technology, which transforms our physical existence and begins to produce reality in an attractive way, is being discussed over the concept of 'metaverse' these days, where the interaction between technology and human is at the highest level. Baudrillard's 'simulation theory', which has become a subject directly related to the discussions on the meaning and importance of the metaverse, obliges us to think about reality change and to apply it to the concepts of simulation/hyperreality. The metaverse, which produces a synthetic reality on the axis of a technologically changing environment, loses the meaning it makes meaningful when it is repeated as a digital twin of the real world and transforms our relations with the world as a technological environment.

Keywords: Metaverse, reality, virtual reality, new media, simulation