

## Alternatif bir dünya arayışı: Metaverse

ENİS DOKO

”  
KULLANICILARDAN ÇOK GELİRLERİNİ DÜŞÜNEN ŞİRKETLERİN HER KARESİNİ İNŞA EDİP KONTROL ETTİĞİ SANAL BİR EVRENDEN DAHA KORKUNÇ NE OLABİLİR? METAVERSE BİLİNÇ ALTIMIZI ETKİLEME POTANSİYELİNDEN DOLAYI “MARKETİNG” VE İNSANLARI MANİPÜLE ETMEK İÇİN DE İDEAL BİR ARAÇ OLACAK.

Pandemide hepimiz eve kapandık. Böyle bir ortamda gençlerin, buluşup oyun oynama, doğum günü partisi yapma gibi sosyal aktivitelerden uzak kaldıklarını düşünebilirsiniz. Bazıları için bu doğru. Ama sayısı azımsanmayacak sayıda genç *Roblox* gibi sanal çevrimiçi oyun platformlarında buluşup sosyalleşmeye devam etti. Bu süreçte kullanıcı sayısını 164 milyon üyenin üstüne çıkaran şirketin (ABD’de 16 yaş altı her iki çocuktan biri *Roblox* kullanıcısı) değeri 4 milyar dolardan 29,5 milyar dolara çıktı.

*Roblox*, metaverse ya da sanal dünyanın parçasıdır. Metaverse yaşadığımız gerçek fiziki dünyanın paralelinde yer alan, sanal bir dünyadır. Sanal ve arttırılmış gerçeklikle ilgilenenler ile bilim kurgu fanlarının iyi bildiği ama geniş kitlelerin pek tanımadığı bu kavram, Facebook’un ekim ayında Meta olarak kendini yeniden markalama kararı alması ile bir anda gündem oldu. Metaverse çoğu insan tarafından internetin bir sonraki aşaması olarak tanımlanıyor, zira burada kişisel bilgisayar yanında sanal ve arttırılmış gerçeklik cihazları ile bu sanal evrenin içine giriyor, böylece diğer insan ya da sanal nesnelere doğrudan beş duyu ile deneyimleme fırsatı buluyor.

Bu sanal evren, yaşadığımız gerçek evrenin sunduğu imkânların önemli bir kısmını, hatta belki de daha fazlasını doğrudan evinize getirme potansiyelini taşıyor. Şimdiden çok sayıda teknoloji devi kendi metaverse’leri üstüne çalışmaya başladı. Bu alana yatırım yapan şirketler içinde Unity Software, Microsoft, Nvidia ve Meta sayılabilir. Meta, Facebook şirketinin yeni ismi; bu ismi alma

sebepleri bu alana olan ilgilerini yansıtır. Zaten Facebook daha önceden sanal gerçeklik cihazları üreten Oculus şirketini satın alarak bu alana yönelmişti.

### Avatarlarla paralel yaşamlar

Sanal bir evreni kim gerçek evrene tercih eder demeden önce bu teknoloji üstüne biraz düşünmekte fayda var. Yukarıda değindiğimiz gibi metaverse hayatımıza girmeye başladı. *Roblox* ve Epic Games gibi şirketler daha şimdiden Arianna Grande gibi ünlü sanatçılara sanal konserler veriyor. Bu konserler epey ilgi görüyor. Gucci 100. yılını böylesi bir sanal etkinlikle kutladı. Gelecekte bu sanal evrenlerde insanların maçı takip etmesi, toplantı yapması, ofisler kurması, alışverişi yapması ve eğitim alması planlanıyor. Elbette metaverse kullanıcılara çeşitli avatarlarla paralel yaşamlar yaşama imkânı sunacak. Nitekim popüler sanal yaşam oyunları *Sims* ve *Second Life* sofistike metaverselerin atası olarak düşünülebilir.

Metaverse kavramı ile ilk defa üniversite okuduğum yıllarda karşıma çıktı. Sıkı bir bilim kurgu hayranı olarak Neal Stephenson’un 1992 yılında yayınladığı *Snow Crash* isimli romanını da okudum (Türkçeye *Parazit* ismi ile çevrilmişti). Bu roman avatar ve Metaverse kavramlarının mucididir ve metaverse hakkında düşünmek için çok güzel bir başlangıç noktasıdır.

Stephenson Metaverse’i internetin sonraki aşaması olarak kurgular. *Snow Crash*’taki metaverse, kullanıcılarına özelliiksiz, siyah, 65 bin 536 kilometre çevresi olan mükemmel küresel bir gezegenin Street adı verilen

100 metre genişliğindeki bir yol boyunca geliştirilmiş bir kentsel ortamdır. Kişiler burada sanal araziler satın alıp kendi binalarını kurabilirler.

Bu kitapta Stephenson'un metaverse'inde insanlar boy kısıtlaması hariç (1 mil boyda gezen insanlar olmasın diye kişiler kendi boylarından yüksek bir avatar alamazlar) istedikleri gibi görünebilirler. İçerideyken kişi olayları birinci kişi perspektifinden yaşar. Metaverse'te kişiler bir yerden başka bir yere zıplamaz, yürüyerek ya da trenle gitmek zorundadır. Metaverse'e girişler belli noktalardan yapılır kişiler aniden ortaya çıkamaz.

#### İkinci dünyanın avantajları

Romanı ilk okumaya başladığımda aklıma bu teknolojinin hayatımızı olumlu yönde nasıl değiştireceği ile ilgili çok sayıda senaryo geldi. Böylesi bir sanal ortam mesafeleri ortadan kaldırıp sanal toplantıların yapılmasına ve dolayısı ile çevre kirliliğinin azaltılmasına neden olabilir mesela. Ya da bu ortamda kişi cerrahlıktan, otomobil kullanımına kadar çoğu pratik konuda hayatını riske atmadan eğitim alabilir, reflekslerini geliştirebilir. Kişiler farklı kültürlerin içinde yaşayıp farklı kültürleri tanıyabilirler. Bu ikinci dünyanın sağlayacağı çok sayıda avantaj olduğu kesin.

Ancak Stephenson'un romanı bir sürü endişe verici detaylara da atıf yapıyordu. Kişiler metaverse taktıkları gözlüklere yüksek kaliteli bir sanal gerçeklik ekranı yansıtan kişisel terminal aracılığı ile bağlanıyorlardı. Bir grup insan bu Metaverse'ten hiç ayrılmadan onun içinde yaşamaya başlar. Garip görünüşlerinden dolayı

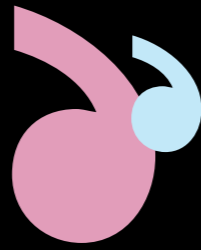
bu insanlar kitapta çirkin yaratık heykelleri için kullanılan "gargoyle" lakabı ile anılırlar.

Gerçekten de sanal bir dünyaya sürekli bağlı olarak yaşamak ister miydi bir insan? O zaman akıllı telefonlar yoktu, dolayısıyla benim cevabım hayırdı. Ancak telefonlara nasıl bağlandığımızı gördükten sonra artık cevabım neredeyse kesinlikle evet. Üstelik sosyal medya ve reklam kültürünü tanıdıktan sonra metaverse'in toplumun ciddi bir kesiminde yıkıcı sonuçlara yol açabileceğinden ciddi bir şekilde endişeliyim. Yazının geri kalanında bu endişelerimi ele almak istiyorum.

Yaşadığımız çağ tüm çekiciliğine rağmen kanaatimce iki önemli sorun içeriyor. Birincisi insanlarla iletişimimiz büyük oranda teknoloji, özelde de sosyal medya aracılığı ile kurulmaya başladı. Bu insanların birbirini anlaması noktasında ciddi bir bariyer koydu. İnsanlık genetik olarak diğer insanların mimiklerini ve davranışlarını okuyarak niyetleri tanımada ustadır. Ancak ilişki sanallaştıkça bu ustalığımız kaybolur ve karşımızdakinin niyet ve duygularını okuyamaz hale geliriz. Bunun sonucunda hem daha kolay kandırabilir hem de daha kolay kandırılabiliriz. Kandırılmanın kötü olduğu açıktır, ancak kandırmanın kolay olmasının da ciddi bir yan etkisi vardır.

#### Avatarları beslemek

Sosyal medyada imajımızı istediğimiz gibi düzenleyebilme sonucunda, bu imaja hem kendimizden daha çok bağlanabilir hem de onun kölesi haline gelebiliriz. Köle kavramını ağır bulabilirsiniz, ama etrafımızda gerçek hayatlarını sanal bir kişilik olan "sosyal



**İNSANLAR DİJİTAL ŞEYLERE PARA HARCAMAYA BU KADAR MEYİLLİ OLUNCA BÜYÜK ŞİRKETLERİN BUNLARLA DOLU BİR EVREN YARATMAYA KALKMASINDA ŞAŞIRCAK BİR ŞEY YOK.**

medya avatarlarını" beslemek için feda eden çok sayıda insan var. Fotoğraf paylaşmak için yemeğe, müzeye gidiyor, pahalı şeyler alıp üstümüzde deniyoruz. Ana motivasyon bunlardan zevk almaktan çok, sosyal medya avatarımızı beslemek. Bir anlamda onun için çalışıp uğraşyoruz.

İkinci önemli sorun ise sosyal medyanın ana bilgi kaynağınadönüşmesi. Sosyal medya inançlarımızı, gündemimizi, algımızı doğrudan etkileyen en önemli güç olma yolunda hızla ilerliyor. Bu araçlar tarafsız izlenimi verse de unutmamak gerekir ki bize bir şeyler pazarlamaya çalışan şirketler tarafından kontrol ediliyor. Günümüz şirket dünyasında ise bizim para için manipüle edilmemizin adı "marketing" gibi masum bir kavram oldu. Dahası özel bilgilerimiz sosyal medya şirketleri tarafından satılan mallar oldu.

Üstelik sosyal medya sadece ürün pazarlamak için değil çeşitli ideolojiler empoze etmek, toplumları bölmek, yalan gündemler oluşturmak için kullanılıyor. Metaverse sosyal medyanın bu iki olumsuz yönünü, bizi kendimizden yabancılaştırıp "avatarlaştırması" ve bilgi manipülasyon aracı olmasını, çok ciddi şekilde büyütme hatta yepyeni bir boyuta taşıma potansiyeline sahip. O yüzden şimdiden hayatımıza girmesi kaçınılmaz bu teknoloji ile yüzleşmek için hazırlık yapmamız lazım.

Metaverse fikri 1990'lerden beri bilinse de, Facebook ya da Disney gibi büyük şirketlerin bu teknoloji ile günümüzde ilgilenmesi tam olarak az önce bahsettiğim avatarlarımızın kölesi olmamız fenomeni ile ilgili. Oyun karakterleri için yeni ara yüz satın

#### DOSYA

almaya tüm harçlığını harcayan çok sayıda genç tanıyorum.

Sanal varlıklar olan kripto paralara milyarlarca dolar yatırım yapılıyor. Jack Dorsey'nin 3 milyon dolara satılan twiti gibi çok sayıda dijital nesne artık koleksiyon değerine sahip. Gucci sadece dijital olarak tasarladığı aksesuarlar satıyor. Bunların hepsi bizim sanal dünyayı gereğinden fazla ciddiye almamızdan kaynaklı.

#### Dijital bir evren

Tabii insanlar dijital şeylere para harcamaya bu kadar elverişli olunca büyük şirketlerin bunlarla dolu bir evren yaratmaya kalkmasında şaşırarak bir şey yok. Ancak keşke metaverse sadece sanal bir pazar olsa. Az önce değindiğim gibi Facebook sosyal medya şirketlerinin sattığı ana mal bilgilerimiz ve metaverse bizim zihnimizin derinlikteki bilgileri alıp satışa çıkarma potansiyeline sahip. Şu anda sosyal medya kişisel bilgilerimizi, resimlerimizi, yazılarımızı ve beğeniler gibi tepkilerimizi kayıt altına alıp satabiliyor.

Metaverse ise üç boyutlu bir evrende yaptığımız her şeyi, her hareketi, tepkiyi ve düşüncüyü kayıt altına alma potansiyeline sahip. Tabii metaverse inandırıcılığı ve bilinç altımızı daha ciddi şekilde etkileme potansiyelinden dolayı "marketing" ve insanları manipüle etmek ve dezenformasyon için de ideal bir araç olacak.

Kullanıcılardan çok gelirlerini düşünen şirketlerin her karesini inşa edip kontrol ettiği sanal evrenden daha korkunç ne olabilir? Ne yazık ki metaverse'in bir sonraki aşaması daha korkunç, o

da metaverse ile gerçek evreni birbirine bağlamak. Gerçek dünyayı da arttırılmış gerçeklik cihazları ile algılayıp yaşamaya kalkmak.

Mesela gözümüze koyduğumuz lensler aracılığı ile normal dünyayı deneyimlerken bir taraftan da karşımıza çeşitli sanal nesne ve bilgilerin çıktığı bir gelecek olabilir. Sosyal medya devlerinin sonraki hedeflerinin bu olacağı kanaatindeyim. Bunun ise insanlık için yıkıcı olabileceğini düşünüyorum. Günümüzde bile çoğumuzun sosyal medya hesapları bizle ilgili insanların bilgi topladığı bir mecra iken, böylesi bir gelecekte insanlara baktığımız anda onlarla ilgili tüm temel bilgilere ulaşabileceğiz.

Dahası insanları dini inançları, dünya görüşleri, ilgilerine göre renklendirip insanları kolayca fişleyebileceğiz. Bir dükkâna girdiğinizi düşünün, işletme sizin ilgi alanlarınızı, neleri almayı sevdiğinizi, ne kadarlık bir gelire sahip olduğunuzu rahatlıkla görebilecek. Tabii her şey size "daha iyi hizmet" sunabilmek için yapılacak. Böylesi bir dünyada her yaptığımız şirketler tarafından düzenli olarak takip edilebilecek.

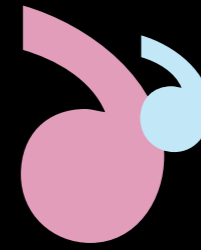
#### Melez bir alem

Meta ile gerçek evrenleri birleştiren bu melez evren bilgi alışverişini de ciddi oranda etkileyebilir. Arttırılmış gerçeklik cihazları hoşumuza gitmeyen bazı gerçeklerin gizlenmesinde kullanılabilir. Gecekonduklardan rahatsız mıyız, tek tuşla bloklayabilir ve onların gözümüzden silinmesini sağlayabiliriz. Hoşumuza gitmeyen fikirleri filtreleyebilir ve dünyayı dilediğimiz şekilde algılayabiliriz.

Bu dünya birilerine çekici gelebilir, ama böylesi bir evren ciddi radikal insanlar doğuracaktır. Üstelik bu filtreler kolayca devlet ve şirketler tarafından kullanılarak algımız yönetilebilir. Mesela sosyal medya şirketi onlara reklam vermeyen ürünleri bize daha sönük gösterebilir ya da tamamen algımızın dışına itebilir. Böylesi bir dünyada özel hayatımız dışında şirketler algımızın da sahibi olabilir.

İşin kötüsü bu hibrit evrenden kopmanın kolay olacağını da sanmıyorum. Böylesi yaygın kullanım alanları olan bir teknolojiye kısa süre içerisinde bağımlı olacağımız kanaatindeyim. İnterneti ele alalım, çalışan bir kişinin internetten kopması mümkün değildir. İnternetsiz yaşamayı seçen bir birey, sosyal, ekonomik hatta entelektüel olarak geri kalmayı göze almalıdır. Aynı şekilde bu hibrit teknoloji için de geçerli olacaktır. Hatta akıllı evler, yollar ve işyerlerinin artması ile gündelik hayatımız bu teknoloji ile entegre bir şekilde çalışacağı için bu teknolojiden uzak yaşamak konforumuzu da olumsuz etkileyecektir.

Metaverse ile gerçek dünyanın melez zararlı olmak ve dünyamızı distopyaya dönüştürmek zorunda değil. Hayatımıza çok sayıda kolaylıklar da sağlayabilir. Ancak bunların kullanım şekilleri ve nasıl gelişmeleri gerektiği ile ilgili kararları şirketlere bırakamayız. Akademilerin ve düşünce liderlerinin teknolojik gelişmeleri yakından takip etmesi ve daha yaygınlaşmadan bunların insanlığın zararına olacak yönlerde evrimleşmeleri için stratejiler belirlemeleri gerekiyor. Aksi halde çok geç olabilir.



**METAVERSE YAŞADIĞIMIZ GERÇEK FİZİKİ DÜNYANIN PARALELİNDE YER ALAN, SANAL BİR DÜNYA İLE KULLANICILARA ÇEŞİTLİ AVATARLARLA PARALEL YAŞAMA İMKÂNI SUNACAK.**