

# Yeni bir evren çağrısı: Metaverse

Mücahit GÜLTEKİN, 13 Kasım 2021

<https://www.milligazete.com.tr/makale/8228784/mucahit-gultekin/yeni-bir-evren-cagrisi-metaverse>

“Nun. Kaleme ve satır satır yazdıklarına andolsun...”

(Kalem Suresi: 1)

Facebook'un CEO'su Marc Zuckerberg 28 Ekim'de "Facebook Connect 2021" toplantısında bir açıklama yaparak şirketin adının "Meta" olarak değiştirildiğini ve "Metaverse" olarak isimlendirilen yeni bir uygulamayı devreye sokacaklarını bildirdi. Metaverse uygulamasının "devrim" niteliğinde olduğu, internetin kendisi kadar insan hayatını değiştireceği, "yeni internet" olacağı ifade ediliyor. Karıştığı skandallar, hakkında açılan davalar ve yürütülen soruşturmalar nedeniyle Facebook ismi yeterince kirlenmişti. İsim ve logo değişikliğinin Facebook'un imajını değiştirmeye yönelik bir adım olduğu belirtiliyor. Bu doğru olsa da Zuckerberg'in girişimi sadece bir isim değişikliğinden ibaret değil. Metaverse uygulamasının geleceği bir süredir konuşuluyordu. Facebook'un uzun zamandır bu uygulamayı geliştirmeye yönelik hazırlıklar yaptığı da biliniyordu. Messenger, Instagram, WhatsApp gibi sosyal medya uygulamalarının sahibi olan Facebook "sanal gözlük" geliştiren Oculus firmasını da satın almıştı. Eğer Zuckerberg'in anlatıkları gerçekleşecek olursa Metaverse'ün köklü değişimleri beraberinde getireceği söylenebilir. Bu arada şirketin sadece çatı isminin değiştiğini, sosyal medya uygulamasının Facebook olarak kalacağını belirtelim.



## Metaverse Nedir?

Metaverse, “öteevren” anlamına geliyor. Daha açık bir şekilde ifade etmek gerekirse blockchain, sosyal medya, artırılmış gerçeklik, nesnelerin interneti, giyilebilir dijital cihazlar, NFT; beyin-bilgisayar arayüz çalışmaları, dijital/robotik uygulamalar ve duyu organlarının karşılıklı etkileşimi vb. gibi bütün dijital uygulamaların ve maddi gerçekliğin bir ölçüde entegre edilebileceği, insanların sanal gözlükler aracılığıyla üç boyutlu olarak katılabileceği simülatif bir evren.

Bu tanımdaki “entegre” ve “simülasyon” kavramları önemli. Metaverse deneyimlediğimiz dünyanın “neredeyse gerçek” bir kopyasını yapma iddiasında. Tabii ki iddia, sadece gerçekliğin dijital yansmasıyla sınırlı değil, bunun ötesi de var. Gerçekliğin dijital inşası, kişisel fantezilere açık; ekleme ve çıkarmalar yapılabilir. Gerçeklik iddiası insanların ve onların etkileşimde bulunduğu diğer varlıkların (nesnelere ve işlemler) simülasyonlarının yapılabilmesine ve Metaverse’de entegre bir şekilde çalışabilmesine bağlı. Örneğin, şu anda Zoom uygulamasıyla bir-birimizle “iki boyutlu” olarak iletişimde bulunuyoruz. Metaverse bu toplantının, aynen bir dernekte olduğu gibi, fiziksel bedenlerimizi temsil eden avatarlar ve duyarımızla (görerek, duyararak, dokunarak, koklayarak ve kamera kadrajının sınırlılığına bağlı kalmayarak) yapılabileceği düşüncesine dayanıyor.

Evrendeki bazı olayların ve varlıkların gerçeğe hayli yakın simülasyonları zaten yapılıyor. Örneğin bir insan vücudunun, organının ya da bir molekülün; bir evin, arabanın, binanın, şehrin; kaza, çarpışma, hastalık, toplantı; rüzgâr, fırtına, bitkilerin büyümesi, denizlerin, gezegenlerin hareketleri vb. gibi sosyal, biyolojik ya da doğal olayların simülasyonları yapılabiliyor. Bu simülasyonlara dayanarak araştırmalar yapılıyor, kararlar alınıyor. Hatta geçtiğimiz günlerde Japonca evren anlamına gelen “Uchuu” projesiyle evrenin bugüne kadar gerçekleştirilmiş en büyük simülasyonunun yapıldığı **duyurulmuştu**. Özetle “maddi” temeli olan varlıkların “gerçekçi” dijital ikizlerini yaratmak mümkün görünüyor. Bu, simülasyon sorununun bir oranda çözüldüğünü, ileride daha gerçekçi simülasyonların olabileceğini de gösteriyor.

Metaverse’in gerçekleşebilir olması için bir diğer önemli nokta fiziksel evrenle, dijital evren arasındaki etkileşimi deneyimlemeye imkân veren teknolojinin entegrasyonu. Dijital bir varlığın kokusunu almak, ona dokunmak ya da dokunulduğunu hissetmek buna bağlı. Örneğin yeni teknolojiler bir elma simülasyonunun kokusunu almayı ve ona dokunduğumuzda dokunmuş gibi hissetmeyi mümkün kılabilir. 2019’da dokunma hissini sanal ortama aktaran “akıllı deri” geliştirildiği **duyurulmuştu**. Intel firması ise geçtiğimiz yıl koklamayı öğrenen “nöromorfik çipler” geliştirdiğini **açıkladı**. Diğer taraftan maddi bir varlığa etkide bulunmak için bedensel temas şart değil. Kafatasına yerleştirilen elektrotlar aracılığıyla, düşünerek, uzaktaki robotik bir

kolu hareket ettirebilmek mümkün. Tabii ki bütün bu uygulamaların gerçekleşmesi için teknolojik imkânların henüz yeterli düzeyde olmadığını söyleyebiliriz. Örneğin Metaverse'e erişim için sanal gözlükler kullanılacak. Hâlihazırdaki sanal gözlüklerin büyük ve ağır olmasından dolayı pek kullanışlı olmadığı belirtiliyor. Ayrıca sanal gözlüklerle yapılan uygulamalar mide bulantısı, baş dönmesi vb. sorunlara da yol açabiliyor. Ancak bunlar çözülebilecek teknik meseleler. Qualcomm isimli şirket çok daha hafif, yeni nesil sanal gözlükler üzerinde çalışıyor. Tabii ki, bu kadar çok dijital teknolojinin online bir platformda bütünleştirilmesi ve gerçek zamanlı deneyimlerin yaşanması için çok daha hızlı veri akışı sağlayan 5G gibi teknolojilerin yaygınlaşmasına ihtiyaç var. Yine de mevcut teknolojik gelişmeler, Metaverse için gerekli olan zeminin belli bir oranda hazır olduğunu gösteriyor. İddia edilen hedeflerin kısa sürede gerçekleşmesi mümkün olmasa da Metaverse'ün zaman içinde gelişeceği bekleniyor.



### **Bölünmüş Evren, Bölünmüş Kimlikler**

Metaverse uygulamasının nasıl bir şey olduğu Steven Spielberg'in yönettiği, 2018 yapımı "Ready: Player One" isimli filmde işleniyor. Dijital göçmenler olarak anılan yaş grubunun anlaması biraz güç olsa da, 2000 sonrası doğan kuşak böyle bir uygulamaya hazır. Özellikle Minecraft, Fortnite, Roblox gibi oyun ve oyun platformlarına aşina olanların Metaverse'in en yetkin kullanıcıları (vatandaşları da denilebilir) olacağını söylemek mümkün. Çünkü dijital oyuncular, bu oyunların sadece bir oyun olmadığını, "dijital varlıkların" ekonomik ve psikolojik bir değere sahip olduğunu iyi biliyor. Örneğin oyunlarda kullanılan dijital aksesuarların bir piyasasının

olduğunu belirtmek gerekiyor. Çeşitli platformlarda satışa çıkarılan bu aksesuarlar bazen astronomik fiyatlarla satılabiliyor. Bitcoin gibi kripto paralar zaten kullanımda. Diğer taraftan sanatsal varlıkların eşsiz-değiştirilemez karşılığı olarak bilinen NFT (Non-Fungible Token) uygulaması da son zamanlarda oldukça popüler olmuştu. Twitter CEO'su Jack Dorsey'in attığı ilk twitten sonra, geçtiğimiz aylarda bir JPEG dosyası 69,3 milyon dolara satılmıştı. Özetle gerçek dünyada ekonomik ya da fiziksel karşılığı olan "dijital varlık" kavramı bir süredir hayatımızda. Dolayısıyla Metaverse'i, sadece herkesin bir avatarla var olacağı sanal bir evren olarak düşünmek doğru olmaz. Bölünmüş ama etkileşim halinde olan iki evrenden, iki yaşam biçiminden bahsetmek daha doğru olacaktır. Dijital evrendeki kimliklerin, statülerin, kazanımların gerçek dünyada karşılıkları olacak. Nitekim bugün de bunu belli ölçülerde yaşıyoruz. Dijital bir oyunda başarılı olan bir kişinin, gerçek dünyada da popülaritesi yükseliyor. Dolayısıyla dijital evrendeki kimliklerin, gerçek dünyadaki kimlikleri etkileyip belirleyebileceği; hatta belki yakın gelecekte olmasa da, bir süre sonra gerçek dünyadaki kimliklerin önemsizleşeceği yeni bir var olma şekli bahsediyoruz. Eğitimin, ticaretin, sanatın, eğlencenin dijital evrene taşındığı; fiziksel bedenlerimiz "orada" olmasa da, "oradaymış gibi" olmasının yeteceği yeni bir evren iddiası Metaverse. Böyle bir evren, kaçınılmaz olarak sanallık ve gerçeklik arasındaki çizginin daha da geçirgenleşmesi, bulanıklaşması demektir. Bunun ontolojik sonuçlarının insan sonrası evren anlayışının argümanlarıyla uyumlu olacağını altını çizmek gerekir.

### **Homo Deuslar ve Dijitalleştirilmiş Yaşamlar**

İnsan sonrası evren anlayışı fiziksel evrendeki "insan etkinliğini" sınırlamayı istiyor. Bunun birkaç önemli sonucu olacak. Birincisi fiziksel evren giderek insan etkinliğinden arındırılacak, boşaltılacak, sömürgeci elitlerin hareket sahası genişleyecektir. Yukarıda da bahsettiğim gibi, dijital kimliklerin gerçek kimliklerden daha değerli görüleceği bir tasavvur oluşacak zamanla. Diğer taraftan Metaverse'in "merkeziyetsiz" yapısı dijital evrende kolektivitayı neredeyse imkânsızlaştıracaktır. Daha çok parçalanmış bir dünya demektir bu. Buradaki "merkeziyetsizlik" kavramının ne kadar gerçekçi olduğu ayrıca sorgulanması gerekir. Daha rafine denetim teknolojilerinin geliştirilmesi mümkündür. En azından yapının içinde bir merkeziyetsizlik söz konusu olsa bile, yapının kendisi merkez güçlerin kontrolünde olacaktır. Giriş kapısı olan her mekân denetlenebilir, kaydedilebilirdir. Öte taraftan sermayenin bu alanda da kendi arasında rekabete gireceği, birden fazla Metaverse'in oluşacağı şimdiden söyleniyor. Nitekim Facebook'tan sonra Microsoft'un da Metaverse yarışına katıldığı **duyuruldu**. Kuşkusuz en güçlü olanın Metaverse'i en fazla dijital vatandaşa sahip olacaktır. Homo Deusların her birinin

kendine ait bir evreni, dijitalleştirilmiş kulları olacak anlayacağınız; ya da kulların bir kaç tane Homo Deus'u...

Merkeziyetsizlik, dijital kolektivitelerin aleyhine işlerken yapısal düzeni elinde tutanların aleyhine bir durum söz konusu olmayabilir. Örneğin bugün için bir kişinin attığı twit kaldırılabilir, ya da attığı twitin etkileşimi sınırlandırılabilir. Gerekli görülürse hesabı askıya alınabilir. Metaverse evreninde de buna benzer sınırlamalar söz konusu olacaktır. İnsanların özgürce dolaşabildiği bölgelerden ziyade, bazı bölgelere yönlendirildiği dijital metropoller, dijital başkentler oluşurken, bunun yanı sıra dijital varoşlar da olacaktır. Dijital evrendeki aktivitelerin bedensel olarak hissedilebilmesinin ne tür sonuçlara yol açacağını şimdiden kestirmek zor. Ancak öyle görünüyor ki, dijital kimlikler üzerinden fiziksel bedenlere belli bir ölçüde de olsa erişim söz konusu olacak. Metaverse'in içinde dijital kolluk kuvvetlerinin, dijital ajanların, dijital terör gruplarının, dijital istismar şebekelerinin (dijital insan kaçakçıları, dijital pedofilik yapılar vs.) olacağına da kesin gözüyle bakabiliriz. Derin web, Dark web kabilinden "Derin Metaverse"nin var olacağını da bir kenara not etmek gerekiyor.

Dijital teknolojiler bedenden ve mekândan bağımsız olarak insanları gözlenebilir ve işitilebilir kılmıştı. Metaverse'in önemli bir sonucu bedenleri uzaktan dokunulabilir kılması olacaktır. Orada olmaksızın "duyumsanabilir ve duyumsayabilir" olmanın cazibesi yüksek. Ancak hemen her zaman teknolojik gelişmelerin nimetleri önce konuşulur, külfetleri ise "yaşanarak" öğrenilir. Facebook insanların hayatına "eski arkadaşlarınızı bulun" gibi gayet "masumane" bir fikirle girmişti. Sonra, insanların kişilik analizlerinin yapıp şirketlere satıldığı, siyasi manipülasyonlar için kullanıldığı ortaya çıktı. Sosyal medyanın asosyalliği pekiştirmesi gibi, bize anlatılan ile gerçekte olan arasındaki fark çoğu zaman şoke edici olmuştur.

Önümüzdeki yıllarda Metaverse'in eğitim, ekonomi, siyaset, sosyoloji, psikoloji vb. alanlardaki amaçları, bu bağlamda oluşacak yeni çıkarlar ve sorunlar daha sık konuşulacak muhtemelen. Ama anlayabildiğim kadarıyla Metaverse daha çok mistik, "teolojik" bir uygulama olarak geliyor; Homo Deusların İlahi evrene karşılık kendi evrenlerini yazma girişimi.

### **Yazılım: Alfabe, Kalem ve Boş Sayfa**

Ünlü siyaset filozofu John Locke'un insan doğasını "Tabula Rasa" (boş sayfa) olarak tanımlaması bir dönem eğitimci ve psikologların sloganı olmuştu. Onlara göre yeni doğan bir bebek, elinde kalem olanın üzerine her şeyi yazabileceği boş bir sayfadan ibaretti. Davranışçı psikolojinin kurucusu John Watson 1925'te şöyle demişti: "Bana bir düzine sağlıklı bebek ve onları yetiştirmek için kendi özel dünyamı verin, rastlantısal olarak birini seçip, yetenekleri, eğilimleri

ve atalarının ırkı ne olursa olsun onu herhangi bir konuda (doktor, avukat, sanatçı, tüccar ve evet hatta dilenci ve hırsız) yetiştireceğime garanti ederim.”

Mevzunun bu kadar basit olmadığı kısa sürede anlaşıldı. DNA'nın dört harflik alfabeden oluşan yapısı keşfedildi. DNA dizilimleri bu alfabeden oluşan oldukça karmaşık bir yazılımdı. Üstelik okuması da öyle kolay değildi. Pek çok uzman inanılmaz derecede karmaşık olan bu biyolojik metinde ne yazdığını anlamaya çalıştı. Bizi biz yapan özelliklerin ne kadarının biyolojik kalemle yazıldığı ne kadarının “çevreye” bırakıldığı temel tartışma konularından biri oldu. Bu tartışma hâlâ da devam ediyor.

Kısacası ne insan ne de fizik âlem isteyenini istediği renge boyayabileceği boş bir sayfadan ibaret değildi. Kudret Kalemî'nin mürekkebinin damlamadığı iğne ucu kadar bir boşluk yoktu. Bilim, yazılmış olanı doğru bir şekilde okuma çabası olsa da Homo Deus olmak yazmaktan geçiyordu. Yazılanı okuyup anlamaya çalışmak ancak kulların kabul edebileceği türden bir şeydi. Yazamıyorsan nasıl Tanrılık iddia edebilirsin ki! O yüzden “yazmak/yazılım” Homo Deusların en büyük tutkusu oldu. Daha önceki makalelerimizde de belirttiğimiz gibi, son 70 yıldır genetik (Wetware, yani ıslak yazılım) ve software (dijital yazılım) alanlarına büyük yatırımlar yapılıyor. Biyoteknoloji ve dijital teknoloji şirketleri biyoiktidarın yeni merkez güçleri haline gelmiş durumda.

Ne var ki, sorun sadece boş sayfa bulamamak değildir. Yazmak için “biyoteknoloji” gibi bir kaleminiz olsa da yeni bir alfabe ihtiyacınız olacaktır. Aynı harfleri kullanarak, kendi kelimelerinizi kurabilirsiniz, ama bu sıfırdan yazmak değildir. Homo Deusların gücü ancak “hacklemeye” anlamı bozmaya yetiyordu. Bir süredir bununla oyalanıp tatmin olmaya çalışsalar da sorunun boş sayfa bulmak ve yeni bir alfabe üretmekten geçtiğinin onlar da farkında.

Girişte verdiğim ayet Kalem Suresi'nden. “Oku” ile başlayan Alak Suresi'nden sonra ikinci inen suredir. Dikkatinizi çekmiştir, sure Nun harfiyle başlar. Harflerle başlayan başka sureler de vardır. “Huruf-u Mukatta” (kesik harfler) denilmiştir bu harflere ve tefsirciler bunların ne anlama geldiği konusunda epey bir kafa yormuşlardır. Harfler yazının yapı taşlarıdır. Bütün anlamlar harflerin farklı şekillerde bir araya getirilmelerinden oluşur. Anlamlar farklılaşsa da, kullanılan yapı taşları aynı kaldığı sürece esas anlamı veren kelimeler asla yok olmayacak, onları bulmak mümkün olacaktır. Dediğim gibi sıfırdan yazmak, sadece boş sayfa bulmak sorununun ibaret değil; sıfırdan bir alfabe üretmeyi gerektiriyor. Başkasının alfabesini kullanarak gerçek bir Tanrı olamazsınız! İntihal yapan bir Tanrı olabilir mi? Ama yine de umutlu Homo Deuslar. Belki başka bir evren kurulursa sıfırdan yazmak mümkün olabilir diye düşünüyor olmalılar. Zaten kendi evreni olmayan bir Tanrı olabilir mi!

Metaverse, yani “öteevren” sanırım sanal da olsa “boş sayfa” umudunun bir yansıması. Zaten yazılmış evreni yeniden yazacağım derken epey bir bozdular, yeni bir anlam da çıkaramadılar. Son zamanlarda küresel misyon olarak sunulan “iklim” meselesi doğal evrenin giderek yaşanılmaz hale geldiği düşüncesine dayanıyor. Antroposen çağa girdiğimiz söyleniyor ve bizatihi “insan varlığı” sorgulanıyor. “İnsanın azaltılması” önemli bir hedef olarak sunuluyor. İnsanın azaltılması, insanın varlıkla ilişkisini (diğer canlılarla ve doğayla) azaltmayı, sınırlamayı düşünüyor. İnsan “yapay varlıklarla” ilişkiye zorlanıyor ve ondan kendi ontolojisini buna göre yeniden düzenlemesi isteniyor. Yapay/elektronik insan, yapay bitki, yapay et derken insan adım adım yapay bir evrene doğru sürükleniyor. Şimdi Zuckerberg herkesi yeni bir evrene, Metaverse’e davet ediyor. Tanrılardan bir Tanrı olarak mı, yoksa Tanrıların bir elçisi olarak mı bu çağrıyla yapıyor bilemiyoruz. Ama çağrının hayli “cafcıflı” olduğunu söylemek gerekir.

Homo Deuslar, onların elçileri ve influenserları hayli umutlu görünüyor bu çağrıdan. Nasıl umutlu olmasınlar ki! Kendi yaratılışına bakmayan insanođlu Samiri’nin buzağısından çıkan sesle büyülenip, önünde eğilmemiş midir? İnsanođlunun tarihi büyük oranda sahte vaatler, sahte ümitler ve gerçek trajedilerin tarihi değil midir?