

Sanatın Hibrit Gerçeklik Alanı: 'Metaverse'

Hybrid Reality Environment of Art: 'Metaverse'

Derya Aydoğan

Deniz Yengin, *Yeni Medya ve İletişim Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi*

Tamer Bayrak, *Yeni Medya ve İletişim Bölümü, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi*

Özet

Sanal gerçeklik teknolojileri, kendiliğinden, doğal olarak var olan gerçekliğe karşılık yapay olarak üretilen, kurgulanabilen bir gerçeklik biçimi ortaya çıkarmıştır. Baudrillard'ın düşünceleri paralelinde gerçeğin hiper bir görünüme ulaşmasıyla simülasyon durumuna geçilebileceği dolayısıyla simüle edilen her şeyin aslının buharlaşıp yok olabileceği tartışılmıştır. Fiziksel gerçeğin dışında zihinsel bir gerçeklik yaratan sanat ve oyun dünyası da teknolojik olarak üretilen ve kurgulanan yeni gerçeklik dünyalarından bağımsız kalamamıştır. Son gelişmelerle birlikte fiziksel ve sanal gerçekliğin hibrit versiyonunu içeren *evren ötesi* anlamına gelen *metaverse* alanlar gündeme gelmiştir. Yaratıcılığa dayalı olan ve aralarında çeşitli bağlantılar bulunan sanat ve oyun, birbirlerinin içinde yer alarak bu yeni hibrit alanda başka boyutlar edinmiştir. Sanal oyun alanları, eğlenceye ek olarak üretimi ve tüketimi de içeren birçok finans kaynağının bulunduğu alanlar haline gelmiştir. Sanal gerçeklik alanlarında, devrim yaratacak olan, fiziksel ve sanalın birleştirilmesinden daha çok sanal platformlar arası meta, veri taşıyabilme durumudur. Bu durum temelleri atılmakta olan *metaverse* ile gerçekleştirilebilecektir. Meta evrene uygun yaratım biçimleriyle ortaya çıkacak sanat pratikleri, başka estetik algıların, alımlama şekillerinin de doğuşuna sahne olacaktır. Bu çalışmada oyun ve sanat bağlamında gerçeğin teknolojik dönüşümü, *metaverse* olarak adlandırılan hibrit gerçeklik sistemi ve sanatın buralarda alacağı konum üzerinde durulacaktır. *Metaverse*'de sanat konusuna en yakın örnekler üzerinden sanatın yeni hareket alanı tasvir edilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Metaverse, hibrit gerçeklik, evren ötesi, meta evren, sanat, oyun.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Yeni medya teknolojileri, dijital iletişim, sanat ve tasarım.

Abstract

In contrast to the naturally existing reality, virtual reality technologies have revealed a form of reality that can be artificially produced and fictionalized. Parallel to Baudrillard's thoughts, it was discussed that with the materialization of a hyper-realistic state, the state of simulation can be achieved, suggesting that the original form of everything simulated might evaporate and disappear. The art and game world, which created a mental reality in addition to the physical reality, also couldn't manage to remain indifferent to the new reality worlds produced and fictionalized technologically. Then, with the latest trends, *metaverse* areas, which suggest the areas *beyond the universe* and include a hybrid version of physical and virtual reality became a current topic. Both art and games acquired new dimensions in this new hybrid field by intertwining with each other since they both rely on creativity and already have connections. Virtual game environments not only served as platforms of amusement but also became spaces containing various financial resources, including production and consumption. VR spaces will be the ability to move meta and data across virtual platforms, rather than combining the physical platforms with virtual ones. This can be made possible with the *metaverse*, the foundations of which are being laid. Art practices that will emerge with forms of the creation suitable for the meta-universe will also witness the birth of other aesthetic perceptions and forms of reception. In this study, the technological transformation of reality, the hybrid reality system called *metaverse*, and the art's position in that system will be emphasized within the context of game and art. The new movement area of art will be aimed to be described through the examples that are closest to art's subject in the *metaverse*.

Keywords: Metaverse, hybrid reality, beyond universe, meta universe, art, game.

Academical disciplines/fields: New media technologies, digital media, art and design.

- **Sorumlu Yazar:** Derya Aydoğan.
- **Adres:** Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Merkez Kampüsü, Çifte Havuzlar, 34220, Esenler, İstanbul.
- **e-posta:** derya_aydgn@hotmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-0445-3248
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 13.06.2022
- **doi:** 10.17484/yedi.1028845

Geliş tarihi: 04.12.2021 / Kabul tarihi: 09.01.2022

1. Giriş

Sanat; gerçekliğe karşı bir sorgulama alanı, aynı zamanda gerçekliği yansıtma aracı ve ek olarak gerçekliğe yeni katmanlar yükleme kanalıdır. Kendi başına düallite yaratan, paradokslar gündeme getiren sanat, hem bu oluşumların içerisinde yer alan bir kahraman ya da figüran hem de kendisini tamamen dışarıda algılatan bir gözlemci olabilmeyi başarmaktadır.

Disiplinlerarası yaklaşımlarla bezeli olan sanat, özellikle teknoloji ile aracılanarak yapısını devingen kılmaktadır. Teknoloji, çağın gerekliliklerine ve yaşamdaki birtakım ihtiyaçlara paralel olarak gelişen, genişleyen bir alandır. Dolayısıyla hep çağdaş hatta gelecekçi olmak durumundadır. Sanat, teknoloji ile iş birliği içerisinde yeni alanlar ve anlamlar edinmekte, kendisini güncelleyebilmekte ve böylece döneminin insanını yakalama konusunda faydacı bir tutum yakalamaktadır. Fakat diğer yandan teknoloji ile donatılma boyutu arttığında, daha doğrusu teknoloji sanatın önüne geçtiğinde sanatın teknolojiyi değil, teknolojinin sanatı aracılıdığı da söylenebilir.

Genellikle teknoloji konusuyla gündeme gelen simülasyon kavramı, gerçek kavramının yerinden edilmesine sebep olmuştur. Özellikle bilgisayar dolayımı teknolojik ortamların artması ve insanların yaşam alanlarının büyük çoğunluğunu bu ortamlara taşıması fiziksel karşıt sanal bir dünya meydana getirmiştir. Sanal dünya, başlarda özellikle iletişim bağıntılı ortamlar konusunda insanın yaşamını kolaylaştırıcı bir etkiye sahip iken zamanla gerçek dünyanın bir ikizi ya da uzantısı olabilecek kadar ilerlemiş ve gerçek yaşamda yapılabirliklerin çoğunu kendisine eklemiştir. Daha sonra yeni gelişmelerle birlikte neredeyse gerçek dünyadan bağımsızlaşarak onu aşan, gerçek dünyada yapılamayacak eylemleri olanaklı kılan paralel bir evren modeline dönüşmüştür.

İnsanın anlam arayışı, gerçekliği sorgulaması, yeni gerçeklikler icat etmeye çalışmasının sanal evren modelinde teknolojik gerçekliklerin yolunu açan girişimlerin kökünü oluşturduğu düşünülebilir. Bu kapsamda sanal gerçeklik (*virtual reality/VR*): “duyularımıza, gerçekten oradaymış gibi deneyimleyeceğimiz şekilde sunulan sanal bir ortamın yaratılmasıdır. Bu hedefe ulaşmak için bir dizi teknolojiyi kullanır” (Scales, 2018, s. 68). Artırılmış gerçeklik (*augmented reality/AR*): “birinin çevresinin gerçek zamanlı görünümü üzerinde bilgisayar tarafından oluşturulmuş bir görüntü olabilecek başka bir görüntünün üst üste bindirilmesiyle üretilen gelişmiş veya sonuçtaki görüntüdür” (Peddie, 2017, s. 59). Karma gerçeklik (*mixed reality/MR*): “fiziksel ve dijital nesnelerin gerçek zamanlı olarak bir arada bulunduğu ve birbirleriyle etkileşime girdiği ortamlar ve görselleştirmeler üretmek için gerçek ve sanal dünyaların birleştirilmesini ifade eder” (Selonen vd., 2012, s. 215). Genişletilmiş gerçeklik (*extended reality/XR*) ise: “AR, MR ve VR teknolojilerini içeren bir şemsiye terimdir” (Fujiuchi ve Riggie, 2019, s. 297). Bu ifadelerden anlaşıldığı üzere sanal, artırılmış, karma, genişletilmiş gerçeklik terimleri ile anılan teknolojik gerçeklikler, sanal dünyanın *gerçeklik* anlamını genişletmişlerdir. Aslında manipülasyona dayalı bir sistem ile bir anlamda bilimkurgu motifli fantastik sihir alanı yaratılmıştır. Gerçek dünyaya koşut ama aynı zamanda onu aşan bir evren doğmuştur.

Baudrillard'ın çeşitli çalışmalarından referans alınarak *gerçeklik* üzerine düşüncelerine göz atılırsa; bu, iletişim araçlarıyla sanal teknolojinin ortaya çıkmasıyla oluşan her yerin değişik tipte ağlarla kaplandığı, gerçekliğin katledildiği bir çağdır. Bir yandan dünyayı çözümlenmeye ve dönüştürmeye çalışan insanın aynı zamanda bir gerçekliğe benzettiği dünyadan kopmaya başladığı andır. Dünyaya bir anlam, bir değer ve bir gerçeklik kazandırmaya çalışan insan, diğer yandan bunların eriyip gitmelerini sağlayacak bir süreç başlatmıştır. Telematik, enformatik ya da sayısal tüm sanal gerçeklik biçimleri gerçekliğin ortadan kaybolup gitmesine neden olmuştur (Baudrillard, 2019a, s. 14-25). Bireye bağışlanmış olan doğal dünyaya karşılık veremeyerek onu yok etmeye, soyut bir varlığa dönüştürmeye, kendisinden tam anlamıyla kurtulmasını sağlayacak egemen bir yapı oluşturmaya çalışılmaktadır. Her şeyin maddi benliğinden kurtulmak istenmektedir. Böylece doğa yasalarıyla hiçbir ilişkisi olmayan özgün bir ortadan kaybolma biçimi (sanatı) icat edilmiştir. Doğal dünyadan kurtulmaya yönelik girişimler içerisinde girerek denetim altına alınabilen bir evren oluşturulmuştur. Kıymetini bilmeyerek yitirilen her şeyin insan zihninde yol açtığı kaygıdan kurtulmaya çalışılmıştır. Girişimlerin sonucunda artık her şeye sanal düzeyde sahip olunabilmekte ancak gökten düşmüş gibi duran dayanılması güç bu gerçekliğe nasıl karşılık verileceği hala bilinmemektedir (Baudrillard, 2019b, s. 38-74). Artık her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun bırakılmış, kendi kendine aynı yörünge çevresinde dolanan modeller aracılığıyla yinelenen ve farklılık simülasyonu üretmekten başka bir şey yapmayan bir *hipergerçek* vardır. Sentetik olarak üretilen bu hipergerçek, işlemsel bir görünüme sahiptir, düşsellikten yoksundur, ona gerçek bile denilemez. (Baudrillard, 2014a, s. 14-15). “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 2014a, s. 14). Baudrillard'ın farklı

çalışmalarından teknolojik gerçeklik oluşumlarına karşı bakış açısına bakıldığında; yapay bir biçimde üretilen gerçeklerin belli bir zaman sonra özellikle teknolojinin ilerlemesi ile doğal gerçekleri yerinden edeceği hatta hiper bir görünümle onu aşarak başlı başına ayrı bir kimlik, varlık ortaya koyacağı ama insanın kendi eliyle oluşturduğu bu yeni durumla nasıl başa çıkacağını bilmediği ve doğallıktan koparak düşsellikten uzak üretimlerle çevrelendiği okunabilir.

Sanal olarak dünyanın uzantısının inşa edildiği bir ortam; kusursuzlaştıkça ve daha mükemmel olmaya başladıkça referans aldığı dış dünya gerçekliğinden bağımsızlaşmaya, hatta onu eritip yok eden bir forma dönüşmeye başlamaktadır. Burada belki de dikkat çekilmesi gereken doğal dünyaya ait olan insanın, uzantısının da sanal dünyaya taşınması ve insanın kendisinden bağımsızlaşarak kendi kendisini yok etme noktasına sürüklenme olasılığı olabilmektedir. Sanat, tarih boyunca tüm tekniklerden ve teknolojilerden yararlanmış olmasına rağmen hiçbir zaman simüle edilme noktasına gelmemiştir. Bu varsayımlar/olasılıklar etrafında dolanırken Baudrillard'ın simülasyon çerçevesinden sanatla ilgili görüşlerine başvurmak yerinde olabilir. Ona göre sanat hiçbir şekilde dünyanın olumlu veya olumsuz koşullarının mekanik yansıması değil, dünyanın en üst seviyeye ulaşan yanılmasıdır. Bu yüzden kendisini kayıtsızlığa adanmış bir dünyada sanat en fazla bu kayıtsızlığa kayıtsızlık eklemektedir. Ancak ekranların yüzeysel sanallığı ile temsil, estetiğin, imgenin sonuna varılmıştır. Dünyayı aşma ve şeylere istisnai, yüce bir form verme istenci ile sanat, zihinsel bir iktidar meselesine dönüştürülmüştür. Her şeyin giderek daha fazla gerçekleştirilmesi karşısında bir gün her şey kültürleşmiş olacak, her nesne estetik nesne olacak ve hiçbir şey estetik nesne olmayacaktır. Sanatın genelleşmiş bir estetik biçiminde kendisini hayatın yerine geçirmesi dünyayı *Disney*'leştirmiştir ve her şeyi satın alabilecek bir *Disney* formu, dünyanın yerini almaktadır. İmgenin içine girilebilen bir sanal gerçekliğe giden noktada neredeyse moleküler düzeyde istenilen yerde gezilebilmekte, her şey yapılabilmekte, bu da sanatın sonu anlamına gelmektedir. Çünkü böylece sanat daha çok teknolojik bir faaliyete benzemektedir (Baudrillard, 2014b, s. 32-90). Baudrillard, *Disneyland*'i tüm simülasyon düzenlerinin iç içe geçtiği kusursuz bir model olarak tanımlamaktadır. Ona göre *Disneyland* ne gerçektir ne de sahte; *gerçek* adı verilen kurmacayı yeniden üretmek amacıyla tasarlanmış bir ikna makinesidir (Baudrillard, 2014a, s. 28-30).

Dünyanın yerini alabilecek olan *Disney*'leşen bir formda gizlenen gerçeklikler, asıl olarak sunulan sahtelikler ve kendi kendisini simülasyona çeviren imgeler arasında belki de *Disney*'e karşı başka bir *Disney* icat edilmelidir. Bu, taklidi olduğunu, referans alarak ortaya çıktığını gizleyen, mevcut *Disney*'in yerine geçen başka bir *Disney* anlamına gelmektedir. Sanal evrende yaratıcılığın simülasyonunu oluşturmak mümkün olabilirse eğer o halde insanın en önemli özelliklerinden biri olan düşünsel yetisinin de mekanik bir evrende hayat bulacağı söylenebilir. Verilene, sunulana dahil olmanın ötesinde mekanik ve tekniğin aracılığıyla ortamlarda tinselliğini, duygularını, manasını, dışavurumunu vs. ekleyerek kendi özgün yaratımını yapabilme, başka yansıması, ikizi olmayan, doğrudan kendisi gerçek olarak doğan bir üretim ile yerleşik *Disney* formunun temelde düşünce olarak kendisine zıt başka bir form tarafından eritilebileceği düşünülebilir.

Şimdiye kadar olan mevcut teknoloji, tamamıyla bir simülasyon evreninin yaratılmasını sağlamamıştır. Ancak genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin son kullanıcıya ulaşan ve günlük yaşamın parçası olabilecek kadar yoğun kullanılmaya başlanması çok uzakta görülmemekte ve bunlarla birlikte simülasyon evreninin yaratılabileceği öngörülebilmektedir. Teknoloji bağıntılı yeni gerçeklik alanları, fiziksel gerçekliği unutturup, tüm duylara etki ederek alternatif, öte dünyaları yaşatabilecek düzeylere erişmektedir. Dolayısıyla bu alanlar kaynak edindikleri dış dünyanın ötesine uzanabilme eğilimi ile dokundukları, kapsamına aldıkları her şeyi simüle edebilme kapasitesine sahip olacaktır.

Sanat, teknolojik gerçeklik alanlarında giderek daha çok yer almaktadır. Dünyaya açılma, daha işlevsel ve disiplinlerarası çalışmalar üretme, yaratıcılığı illüzyonlarla artırma, gerçek dünyadaki kurumların tekellerinden sıyrılma, daha farklı alımlama yöntemleri ortaya çıkarma gibi birçok olumlu çekici bu alanları süslemektedir. Ancak bu alanların simülasyon aşamasına gelmesi ile birlikte sanatın tamamen mekanikleşmesi, sanatçıların ve sanat eserlerinin uzantılarının paralel tarafta işleminin dışında asıllarının nasıl konumlanabileceği, kimliklerini koruyup koruyamayacakları üzerine düşünülebilir. Sanal ve fiziksel gerçekliğin birleştirilebildiği hibrit sistemleri içeren, *evren ötesi* olarak tanımlanan *metaverse* alanların ne gibi bir yeni inşa da buldukları, gelecek nesil yeni iletişim ortamlarını anlamlandırabilmek adına mutlaka ele alınmalıdır.

2. Hibrit Gerçeklik Bağlamında 'Metaverse' Kavramı

İnsanın yeni *gerçekler* yaratma çabası ve bu anlamdaki yolcuğu, AR, VR, MR, XR gibi manipülasyona dayalı sistemler aracılığı ile düşlerini, görülerini gerçekleştirebilecekleri teknolojik alanlara doğru uzanmıştır. Mekânın ortak uzamlara evrildiği, mesafe kavramının tamamen ortadan kaldırıldığı, sanal iletişimde yüz yüze iletişimin gerçekliğini yaşatan etkileşimli üç boyutlu alanlar, gerçek dünyaya koşut yeni bir dünya meydana getirmiştir. Gerçek kavramının eşelenmesi ile *gerçek* üretiminin teknolojik alanlarda atılan yeni tohumlarıyla birlikte sanal ile fizikseli bağlayan sistemler de geliştirilmeye başlanmıştır.

Önce gerçek gerçeklikten referans alınarak teknoloji tabanlı sistemlerde oluşturulan ve ardından geliştirmeler, eklemlemeler ile hayal gücünün sınırlarını zorlayan gerçek gerçekliği aşan, özerk bir alan haline gelen sanal gerçeklikler karşısında gerçek dünyanın buharlaşmaya başladığı düşüncesi ortama savrulmuştur. Gerçek, gerçekliğin dışlanması, alternatif olarak nitelendirilen sanal dünyanın fantastik bir evren olarak kalması anlamına gelebilmektedir. Çünkü doğal yaşamdan, doğanın kendisinden tamamıyla kopmak, anlamdan yoksun bir ortam ile denkleşebilmektedir. Simülasyon aşamalarının sanal ve fiziksel gerçeklik arasında yaratacağı kopukluk üzerine yine teknolojik olarak bir adım atılmış, fiziksel dünya ile sanal dünyayı birbirine bağlayan bir köprü oluşturulmaya başlanmıştır. Son zamanlarda fiziksel ve sanal iş birliği içerisinde davet ederek her iki tarafın kolektif olarak beslenebilmesinin, birbirlerinden faydalanabilmesinin olanaklı olduğu yapılar kurulmaktadır. Fiziksel dünya ile temasa geçilebilen *metaverse* alanlar, fiziksel ve sanalın işlevsel olarak birbirine bağlanmasının temsildir. *Ötesinde* anlamına gelen *meta* ve *evren* anlamına gelen *universe* kelimelerinin birleştirilmesi ile oluşturulan *metaverse* kelimesi, yazar Neal Stephenson'un 1992 yılında yayınladığı *Snow Crash* adlı kitabında geçmektedir. Üç boyutlu bir dünyada insanların birbirleri ile etkileşime girebildikleri metaverse, fiziksel ve sanal gerçeklik evreninin bir uzantısıdır (Page, 2021). Tüm bilimkurgu fantezilerinin doruk noktası olan metaverse, AR/VR ve blok zincirdeki (*blockchain*/kripto para birimi) gelişmelerin getirdiği fiziksel ve dijital yaşamlarımızın bir birleşimidir (Hackl, 2020).

Kullanıcılara benzersiz deneyimler sunan ve *paralel dijital evrenler* olarak tanımlanabilecek metaverse'ler, gerçek hayatta yapılabilecek birçok eyleme izin verdiği için birçok açıdan gerçek dünyanın bir devamı gibi hareket etmektedir. Bilgisayar, sanal gerçeklik başlığı veya akıllı telefonlarla ulaşılabilen, blok zinciri tarafından desteklenen bu alanlar kullanıcıların yalnızca gerçek dünya etkileşimlerini taklit etmekle kalmamakta, aynı zamanda pratik, gerçek dünya uygulamalarına sahip olan bağımsız ekonomiler içinde sanal gerçeklik içeriği ve uygulamaları oluşturmasına, deneyimlemesine ve bunlardan para kazanmasına olanak tanımaktadır. Bu alanlarda insanlar, sosyalleşebilmekte, yeni şeyler keşfedebilmekte ve oyun oynayabilmektedirler ("What is a metaverse?", 2021). Dolayısıyla bu teknolojik çağ, böyle bir hibritliğin içerisinde yer alacak insan için üretim ve tüketimin hemen her boyutunda edimlerinin ve eylemlerinin değişimini getirecektir.

Metaverse'ler hibrit gerçeklik alanları ortaya çıkararak hem fiziksel gerçekliğin yansımaları hem fiziksel gerçeklikten ayrı sanal boyutları hem de her ikisinin bağıntılı bir formunu barındırmaktadır. Bu yeni teknolojiyi kullanacakların, bu ortamlarda vakit geçireceklerin *başka türden bir gerçeklik* algılayacakları, yaşamlarının bir anlamda karma spektrum içerisinde evrileceğini söylemek mümkündür. Metaverse alanlarda sanal bir arsa satın almak, üzerine sanal yapılar inşa edebilmek, bunları satabilmek veya kiraya verebilmek, döşeyebilmek, sanal kimlik (avatar gibi) oluşturabilmek, başkalarıyla iletişim kurabilmek, etkinlik düzenleyebilmek ve etkinliklere katılabilmek olanaklıdır. Hatta metaverse alanda yer alan bir mağazadan sanal bir ürün satın alındığında ürünün fizikseline de sahip olunabilmesi gibi eylemlerle fiziksel dünya ile bağlantı kurulabilecektir. Metaverse'ün bir diğer önemli özelliği ise sanal dünyalar arasında geçiş yapılabilmesi olacaktır. Bunun anlamı bir metaverse içerisindeki varlığın/nesnenin başka bir metaverse'e, başka bir sanal dünyaya taşınabilmesidir.

Tekerlek ayağın, kitap gözün, giysi derinin, elektrik devresi merkezi sinir sisteminin uzantısıdır, diyen McLuhan ve Fiore'nin (2012, s. 32-41) söylemine gönderme yapılırsa eğer; "medya, çevreyi değiştirerek, üzerimizde eşsiz bir algı kapasitesi gücü bırakır. Herhangi bir duyunun uzantısı düşünce ve davranış şeklimizi, bir başka deyişle dünyayı algılama şeklimizi değiştirir. Bu algı kapasitesi değiştiğinde insanlar da değişir." Metaverse'ün ise insanın hem de dünyanın bütüncül bir uzantısı olduğu düşünülürse; algı kapasitelerinin ve buna bağlı olarak düşünce ve davranış şekillerinin köktenci bir biçimde değişeceği açıktır. Evren ötesi bir yaşamın, insan ötesinde bir varlık gerektireceği, tüm duyuların bu varlığın ortaya çıkışına hizmet edeceği fantastik bir düşünce olmaktan çıkmıştır. Dijitalleşme sürecinin parmak ucu dokunuşlarla getirdiği sihirli yolculuklar artık bedeninin tamamına yayılabilecektir. Düşünüş, davranış,

hissediş konusundaki kalıpların da yeniden inşa edileceği bir dönüşüm sürecinin ilk evrelerinin yaşandığı söylenebilir.

3. Oyun ve Sanat Yönünden 'Metaverse'

Bir nevi oyuna dönüşen insanın gerçekle ilişkisi, yine oyun alanlarında eğilip, bükülüp evrilmeye başlamıştır. Gerçek dünyadan arınma, soyutlanma isteği ile hem eğlenceye dayalı hayali atmosferlere hem de inançlar paralelindeki ritüellere kadar oyunun izleri vardır. "Oyunların kökeni, ilkel dinlerin bereket ayinlerine, güneşe, aya, toprağa tapınmalara kadar gitmektedir" (İgit, 2019, s. 27). Oyun, hayal gücü ve yaratıcılık boyutuna göre gerçek gerçekliğin dışında olan alternatif gerçekliklere doğru kapı açmaktadır. "Oyun, genellikle gerçek dünya dışında, kesin olmayan, kendine özgü kuralları ve kültürü olan, eğlenceli ve isteğe bağlı bir etkinliktir. (...) kuralları olan, ciddi olmayan, giriş ve çıkış sınırları olan, gerçek olmayan ancak gerçekmiş duygusu vererek bireyleri bir aktivitenin içine sokan olgudur" (Yengin ve Bayrak, 2018, s. 62). Oyun, yaşamın sınırlarından, kalıplarından, kurallarından ayrışarak başka bir dünya, başka bir kimlik oluşturma olanağı vermektedir. "Oyuna özgü düşsel alan pratiği gerçek olandan farklı olarak, tekrarlanabilir ve defalarca kez kopyalanarak yeniden başlayabilir, hayali bir zamanda ve hayali bir mekânda tekrar tekrar bulunulabilir. (...) oyun alanı, insanın düşsel bir yöntemle kendisini gerçekleştirmesine olanak vermektedir" (Alver, 2020, s. 16-17). Dolayısıyla oyunun yaratıcılığa bağlı bir eylem olmakla birlikte kurallardan da tam olarak bağımsız olmayan ama zihinsel olarak *başka bir boyutu* deneyimleyen bir aksiyon olduğu söylenebilir.

Huizinga, (2006, s. 16-20) oyunun kültürden daha eski olduğunu vurgulayarak oyunun kültürün içinde, kültürden önce de var olan, kültüre eşlik eden ve yaşadığımız döneme kadar etkili olan bir kendiliğindenlik olduğunu belirtmektedir. Kültür; döneme, topluma, gelenek göreneklere, coğrafyaya ve daha birçok paradigmaya göre şekillenen, değişen devingen bir yapıdadır. Kültürü dinamik kılan ve biçimlendiren en önemli kavramlardan biri etkileşimdir. Başka insanlarla, toplumlarla, bölgelerle olan etkileşim döngüsü, kültürün kimi temel özellikleri sabit kalsa da genel itibarıyla hareketli olmasını getirmektedir. Etkileşim, iletişim araçlarının gelişimi ile birlikte daha geniş alanı kapsamaya, daha hızlı döngü oluşturmaya başlamıştır. Dijital medya, insan yaşamının her alanına nüfuz etmiş, çağın dominant medyasını oluşturmuştur. "İki insan bir ağ üzerinden iletişime geçtiklerinde sadece ne dediklerini değil, etkileşim kurma biçimlerini de yeniden şekillendirirler. Zamanla bu dönüşümler, temas biçimlerini de değiştirir" (Burnett, 2018, s. 107). Zaman ve mekân kavramlarının ötesine geçerek İnternet ağlarının örülü olduğu her yerde olma kapasitesi ile kültürel kaynaşmalar ve etkileşim boyutuna hızlı bir akış getirerek devrim yaratmıştır. Artık dünyanın çeşitli bölgelerindeki toplumlardan haberdar olmak, öğrenmek, anında etkileşime girebilmek mümkündür. İnsanın ezelden beri taşıdığı ve vazgeçmediği oyun edimi, alternatif yaşam alanları haline gelen dijital medya içerisine de yerleşmiş hatta dijital medyanın oldukça güçlü bir aktörü olmuştur. "Büyük çaplı erişimi ücretsiz oyunların ortaya çıkışı, çoklu oyuncu seçenekleri ve Dünya'nın dört bir yanından insanların bir araya getirilmesi gibi farklı deneyimler sunan dijital oyun yarattığı yeni kültürle her yaşta insani içine çekebilmektedir" (Sarı ve Öncel, 2019, s. 32). Zaten eğlencenin, boş vakit geçirmenin ötesinde dijital mecralar içerisinde oyun hem üretim hem tüketim anlamında küresel ekonomide oldukça güçlü bir paydaya sahip olan bir sektör haline gelmiştir. Statista'nın 7 Mayıs 2021 tarihli raporuna göre; global dijital medya pazarının sürekli pazar gelirlerinin en büyük payı oyun ile büyümektedir. 2020 yılı küresel çevrimiçi oyun gelirleri 18 milyar dolardır ve 2025'te bu rakamın 19 milyar dolara ulaşacağı öngörülmektedir. Şu anda, dünya çapında tahmini 1 milyar çevrimiçi oyuncu vardır ve 2025'te çevrimiçi oyun izleyicilerinin 1,3 milyarı aşacağı beklenmektedir (Clement, 2021a). 29 Ocak 2021 tarihli raporda ise nispeten yeni bir endüstri olmasına rağmen, sanal gerçeklik pazarının oyuncuların kendilerini bir VR kulaklık kullanarak farklı dünyalara taşımasına olanak tanıyan video oyun segmenti de dahil olmak üzere dünya genelinde patlama yaşadığı açıklanmıştır. VR oyun endüstrisindeki küresel gelir 2017'de 0,4 milyar dolarken, 2020'de 1,1 milyar dolara ulaşmıştır, 2024'e kadar ise 2,4 milyar dolara çıkması beklenmektedir (Clement, 2021b). Küresel AR, VR ve MR pazarının 2021 sonunda 30,7 milyar dolara ulaşacağı ve 2024 yılına kadar 300 milyar dolara yaklaşacağı tahmin edilmektedir (Alsop, 2021).

Son yıllarda teknolojinin hızla gelişmesi ile telefonda, bilgisayarda, konsollarda oynanan oyunlarda VR (Virtual Reality) teknolojisinin kullanılması, 360 derece görümlü oyunların üretilmesi, internet üzerinden karşılıklı oynanan oyunlar için yeni platformlarının ortaya çıkması ve toplulukların oluşturulması, düzenlenen oyun turnuvalarının canlı yayından izlenebilmesi, oyun oynanış

videolarının yayınlanabileceği yeni platformların kurulması gibi değişimler yaşanmıştır. (Sarı ve Öncel, 2019, s. 20)

Bir oyunun cazibesi, oyuncusunu atmosferine daldırma, gerçekten orada olma hissini yaşatma derecesi ile ölçülebilir. Çünkü “oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar” (Huizinga, 2006, s. 25). Bu bağlamda bir nevi gerçek hayatın kaçış noktası olan sanal alanlarda oyun, teknoloji yardımıyla kullanıcıya daha farklı pencereler açabilir. “Dijital oyunların tüketicilerine sunduğu etkileşim alanı, onlar için yepyeni bir sosyalleşme alanı yaratmaktadır. Oyun karakterleri veya avatarlar üzerinden tanımlanan kişisel profiller, oyuncuya kendilerini istedikleri gibi tanıtmaya ve yeni dünyalar kurmaya olanak tanımaktadır” (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020, s. 3). Dijital oyunların giderek daha gerçekçi bir hale bürünmesi sanal gerçeklik oyunları ile birlikte ivme kazanmıştır. Simüle edilmiş ortamlar kullanıcılarına istedikleri gibi kimlik/varlık yaratma, düşsel bir habitus kurgulama şansı tanınması ile gerçek dünyadan koparmakta ve bir çeşit arınma duygusu yaşatmaktadır.

Sosyal yaşam, iş yaşamı, eğlence gibi üretim ve tüketimin çeşitli boyutlarını kapsayan dijital medyada yaratıcı alanlar ve düşsellik ayrıca önemli bir pay almaktadır. Yaratıcılık konusunda zihni tasavvurların, ruhsal atmosferlerin dışavurumu sanal alanlarda sınırsız olanaklarla mevcuttur. Dolayısıyla sanatın üretimi ve tüketimi de bu alanlarda yeniden doğmaktadır. Sanatçı, bulunduğu yerden metaforik ya da soyut da olsa küresel bir temasa erişebilmektedir. Kalıplar ve sınırlar; etkileşim içerisinde ve dolayısıyla yoğun bir beslenme ile, disiplinlerarasılığa izin veren yapılar ve kolektif çalışmalarla aşılmaktadır. Huizinga'nın oyun ve sanat arasındaki ilişkiye dair yorumlarına başvurmak gerekirse;

Oyunun unsurlarını belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır. Bunlar bize aynı zamanda güzellik izlenimlerini aktarma işinde de hizmet ederler: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümler. Yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder. İnsanın nesnelere gözleyebildiği ve hatta ifade edebildiği şu en yücesinden soylu iki nitelikle dopdoludur: ritim ve armoni. (Huizinga, 2006, s. 28)

Oyun ve sanat arasındaki estetik, güzellik, mükemmellik unsurları üzerinden kurulan bağlantılar, *yaratıcılık* özelliğinin aktifliğinden geçmektedir. Sanal gerçeklik oyun alanlarına bakıldığında; gerçek dünyadan alınan referanslarla ve/veya tamamen kurgusal düşsel yeni dünyalar yaratmak, bir şekilde tasarım ve sanat iş birliği ile çevrelidir. Dolayısıyla doğrudan bir sanat eserinin oyun alanında üretilmesi ya da oyun alanına yerleştirilmesi, sergilenmesi gibi açık yaklaşımlar dışında örtük biçimlerde de bu ortamlarda sanatın izleri vardır. “Dijital oyunun sanat dünyası ile olan ilişkisinin bir boyutu, sanatçıların dijital devrim sonrası bu yeni ortamı bir üretim alanı/aracı olarak görüp, sanat yapıtı veya deneyimi üretiminde kullanmaya başlaması ile belirginleşir” (Sayılğan, 2019, s. 331). Sanat eserinin alımlanmasında oyuna dönük yaklaşımlar kullanmak, sergileme için oyun alanlarından yararlanmak, doğrudan oyun alanı içerisine sanat eseri yerleştirmek gibi farklı temsil biçimleri mevcuttur. Yeni bir dünyaya girmek, orada gezmek, eğlenmek, yaratmak, kazanmak gibi eylemlerle alternatif bir yaşam edinmek, aslında çok yeni sayılmamaktadır. Bu şekilde insanlara yeni bir dünya kapısı açan dijital oyunlar, gelişerek sanal gerçeklik sistemleriyle daha gerçekçi hale gelmiştir. Örneğin; 2003 yapımı *Second Life* (t.y.) oyunu adından da anlaşılacağı üzere kullanıcılarına ikincil bir yaşam alanı sunmaktadır. Kullanıcılar, avatarlarını diledikleri gibi fiziksel özelliklerde oluşturabilirler, bu alanda meslek sahibi olabilirler, sosyalleşebilirler, etkinliklere katılabilirler, para kazanabilirler. Konserler, tiyatrolar, restoranlar, mağazalar, stüdyolar, atölyeler, ofisler gibi yaşama dair akla gelebilecek her ayrıntı, bu oyun içerisinde yer almaktadır. Aynı zamanda kullanıcılar; iş toplantıları, eğlence ve kültür-sanat etkinlikleri düzenleyebilir, sanat galerileri ve müzeleri gezebilirler. *Second Life* ve benzerleri aslında bir anlamda daha yakın dönemdeki gözlükle girilebilen sanal dünyaların ilk örnekleri, aşamaları gibi değerlendirilebilir.

Sanal gerçeklik ile birlikte iki boyutlu ekranlardan deneyimlenen sanal dünya, içine daldırılabilen, algısal olarak ortamın içerisinde hissedilen üç boyutlu hale evrilmiştir. Metaverse ile de gerçek dünya ve sanal dünyanın hibritleşmesine ek olarak alanlar arası geçişler, değiş tokuşlar mümkün olacaktır. Metaverse'ün kapsama alanı ve ne olup ne olmadığı konusundaki argümanlar, bu alanın henüz tam anlamıyla açılmamasından kaynaklı olarak yetersiz, eksik ya da tam donanımlı değildir. Bu nedenle çatıyı belirlemek, anlam karmaşasını gidermek adına ortamdaki metaverse'e yakın terimler ve uygulamalar üzerinden bir değerlendirme yapılabilir.

Tablo 1. Metaverse Alan Tablosu¹

Sanal Dünya	Yapay zekâ güdümlü karakterlere sahip sanal dünyalar ve oyunlar, (gerçek zamanlı olarak "gerçek" insanlarla doldurulanlar gibi) on yıllardır var olmuştur. Bu bir "meta" evren değil, sadece tek bir amaç için tasarlanmış sentetik ve kurgusal bir evrendir.
Sanal Alan	Second Life gibi dijital içerik deneyimleri genellikle ön metaverse'ler olarak görülür. Çünkü oyun benzeri hedefler veya beceri sistemlerinden yoksundurlar, Bu sanal alanlar, neredeyse senkronize içerik güncellemeleri sunarlar ve avatarlarla temsil edilen gerçek insanlara sahiplerdir. Ancak bunlar metaverse için yeterli nitelikler değildir.
Sanal gerçeklik	Sanal dünyayı veya alanı deneyimlemenin bir yoludur. Dijital bir dünyada varlık duygusu, metaverse yapmaz.
Dijital ve Sanal Ekonomi	World of Warcraft gibi bireysel oyunlar, uzun zamandır gerçek insanların sanal malları gerçek parayla takas ettiği veya gerçek para karşılığında sanal görevleri yerine getirdiği işleyen ekonomilere sahip olmuştur. Ayrıca, Amazon'un Mechanical Turk gibi platformların yanı sıra Bitcoin gibi teknolojiler, sanal ve dijital görevleri gerçekleştirmek için bireylerin/işletmelerin/bilgisayar gücünün işe alınmasına dayanmaktadır. Zaten tamamen dijital pazarlar aracılığıyla dijital faaliyetler ve dijital ürünler için işlem yapılmaktadır.
Oyun	Fortnite, metaverse'ün birçok unsuruna sahiptir: IP'yi birleştirir, birden çok kapalı platforma yayılan tutarlı bir kimliği vardır, bazıları tamamen sosyal olan sayısız deneyime açılan bir kapıdır, içerik oluşturucularına bedeli ödenir. Ancak, Ready Player One'da olduğu gibi ne yaptığı ne kadar genişlediği ve hangi işin gerçekleştirebileceği çok dar kalmaktadır. Metaverse bazı oyun benzeri hedeflere sahip olabilir, oyunlar ve oyunlaştırmayı içerebilir, ancak kendisi bir oyun değildir ve belirli hedeflere yönelik değildir.
Sanal Tema Parkı veya Disneyland	Atraksiyonlar, sadece sonsuz olmakla kalmayacak, aynı zamanda Disneyland gibi merkezi olarak tasarlanmayacak veya programlanmayacak, hepsi eğlence ile ilgili olmayacaktır. Ayrıca angajman dağılımının çok uzun bir kuyruğu olacaktır.
Yeni Uygulama Mağazası (App Store)	Hiç kimsenin uygulamaları açmak için başka bir yola ihtiyacı yoktur ve bunu VR'da yapmak, İnternet tarafından varsayılan değer türlerini etkinleştirir. Metaverse, günümüzün internet/mobil modellerinden, mimarisinden ve önceliklerinden önemli ölçüde farklıdır.
Yeni UGC (User Generated Content/Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan İçerik) Platformu	Metaverse, sayısız bireyin içeriği yaratabildiği, paylaşabildiği, paraya çevirebildiği ve en popüler içeriğin toplam tüketimin yalnızca en küçük payını temsil ettiği başka bir YouTube veya Facebook benzeri bir platform değildir. Metaverse, uygun imparatorlukların yatırıldığı, inşa edildiği ve bu zengin sermayeli işletmelerin bir müşteriye tam olarak sahip olabileceği, API'leri/verileri, birim ekonomisini vb. kontrol edebileceği bir yer olacaktır.

Matthew Ball'a göre; bu örneklerin her biri Metaverse'ün bir parçası olsa da tam olarak metaverse değildir. Çünkü metaverse, internette başka bir belgeye, metne, bağlantıya vb. köprü oluşturarak bunlar arasında gezme olanağı veren hipermetin gibidir (Ball, 2020).

Metaverse'ün işaret ettiği yaklaşımlar ve oluşumlar çok yeni ve tam olarak tamamlanmamış olsa da bu bağlamda da birtakım örneklerden söz edilebilir. 2020 yılında kullanıma açılan Decentraland (t.y.) blok zincir temelli bir sanal gerçeklik platformudur. Yine aynı şekilde burada da ikincil bir yaşam kurgulanabilmektedir. Sanal arsalar satın alınıp üzerine yapılar inşa edilip satılabilmekte, kiraya verilebilmektedir. Kendine özel para birimi bulunan bu alanda; gerçek dünyadaki gibi etkinlikler düzenlenebilmekte, iş üretilebilmekte ya da mevcut işler burada da sürdürülebilmekte, sanatsal etkinliklerde, eylemlerde bulunulabilmektedir. Daha önceki sanal dünyalara göre özelliği ise blok zincir temelli olduğu için bir yere, bir kuruma bağlı olmayan merkeziyetsiz bir alan olmasıdır. Ethereum blok

¹ Matthew Ball'un "The Metaverse: What It Is, Where to Find it, Who Will Build It, and Fortnite" başlıklı yazı içeriğinden dönüştürülmüştür (Ball, 2020).

zinciri tarafından desteklenen sanal bir dünya ve metaverse olan Cryptovoxels'da da yine oyuncular arazi satın alabilir, mağazalar ve sanat galerileri inşa edebilirler (Cryptovoxels, t.y.). Blok zincire dayalı bir oyun sistemi şeklinde inşa edilen bir diğer platform olan Bloktopia (t.y.) da bir metaverse projesidir. Burada sanal gerçeklik gözlükleri ile ortama dalan kullanıcılar, 21 katlı bir gökdelen şeklinde tasarlanmış alanda üretim ve tüketimin çeşitli aşamalarını deneyimleyebilmektedir. Ek olarak Instagram, Whatsapp ve Messenger gibi uygulamaları da bünyesinde barındıran sosyal medya platformu Facebook'un CEO'su Mark Zuckerberg tarafından yapılan açıklamada; şirketin metaverse'e doğru ilerleyeceği ve şu an beta sürümünde olan Horizon'da da iş ve eğlenceyi barındıran avatarlarla dahil olunan sanal bir evren modeli oluşturulacağı ifade edilmiştir ("Apple ve Amazon'un", 2021; Oculus, t.y.). Buradan hareketle günümüzün en çok kullanılan iletişim alanlarında da metaverse'e doğru yapılanmaların olduğu ve aslında bu hibrit sanal evrene geçişin çok uzakta görülmediği, yeni nesil bir İnternet ile birlikte merkeziyetsiz yeni bir dünya tasarımının ortaya çıkacağı düşünülebilmektedir.

Sanal gerçeklik ortamına dalan kullanıcı, ortamda yalnızca sanal bir varlık göstermektedir. Ancak bunun da uzantısı olarak metaverse alanlarda sanal varlığı ile fiziksel varlığı (sanal nesnelere ile fiziksel nesnelere) bağlantı içerisine girebilir. Uzun süredir dijital ortamda yapılabildiği gibi doğrudan sanal ekonomilerin oluşturulabilmesine ek olarak sanal ve fiziksel ekonomiler arası alışverişler gerçekleştirilebilir. Daha açık olarak metaverse vizyonunda fiziksel ve sanal arasındaki kopukluk ortadan kaldırılarak arada bir köprü oluşturulabilecektir. Dolayısıyla bu durumda sanal alanda doğal dünyanın kendisinden uzaklaşmanın getirdiği boşluk, metaverse içerisinde nispeten giderilebilir. Ayrıca gerçek dünya ile birleşme, fiziksel dünyanın da gerçekliğini artırabilir. Metaverse alanlarda platformlar, uygulamalar arası geçişlerin, taşınmaların, dolaşımın mümkün olması; simgesel olarak evrenler arası yolculuğa çıkararak çoklu evrenlerde sanat yapımı, tüketimi ve alımlanması konusunda var olan sınırların aşılmasını, düşünce, ortam, araç gibi sanatın değişik yönlerine etki eden bütüncüllüğünde çeperin alabildiğine genişletilmesini sağlayabilir.

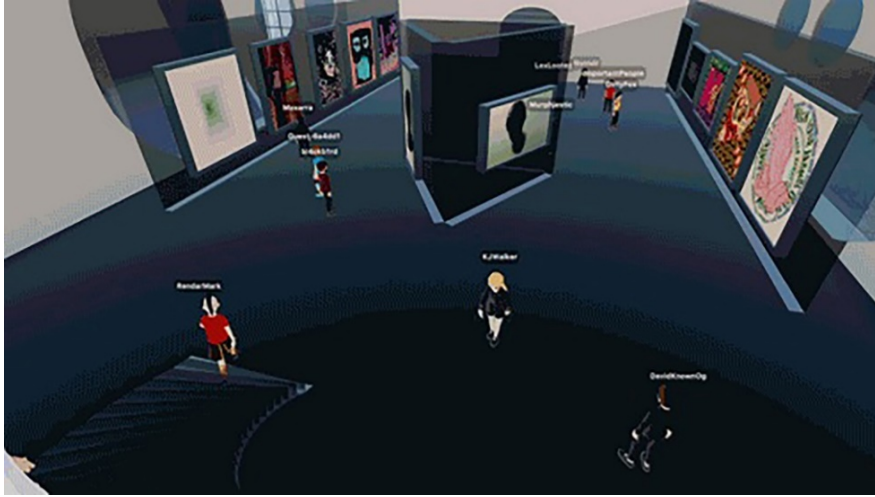
Sanatın sürdürülebilirliğini korunması için modern teknolojilerden ve çağın iletişim ortamlarından yararlanmasının kaçınılmaz olduğu göz önüne alınırsa; dünya ekonomisinin yeni iletişim ortamı ve gelecek neslin yaşam alanlarını oluşturacak olan metaverse'lerde yer almanın hayati bir önem taşıyacağı öngörülebilmektedir. Ama "sanat olma niteliği her bakımdan betimleme ya da çözümlemenin etkisi altında kalan nesnede değil, onun uyandırdığı tepkide yatar" (Bolla, 2012, s. 28). Belki de sanal izdüşümlerle yaratılan tinsellik, somut varlıktaki tinsellikle birleşerek sanatta yeni anlam örüntüleri meydana getirebilir.

4. Yeni İletişim Ortamı 'Metaverse'de Sanat

Sanat eserinin sergilenme şekli alımlanmasında oldukça etkili olan dinamiklerdendir. Çünkü her sergileme biçimi ve küratöryal düzen sanat eserinin kimliğinde, aurasında, algılanmasında farklı farklı etkiler yaratmaktadır. Dijital ortam sanatın üretim biçimlerine yeni pratikler getirmiştir, tüketiminin boyutlarını değiştirmiştir ve sergileme anlayışlarına yeni yöntemler kazandırmıştır. Özellikle iki boyutlu alanlardaki nispeten sınırlı sergileme düzenlerine göre üç boyutlu alanlar ve sanal gerçeklik platformları, hem gerçeğe daha yakın düzenlemelere olanak tanımaktadır hem de gerçekte yapılamayacak kadar hızla yapbozlara, çeşitli görsel-işitsel efektlere, gezinme haritalarına, izleyici profillerinin, eylemlerinin, beğenilerinin analizlerine ve daha birçok parametreye izin vermektedir.

Sanal gerçeklik sergileri küratöryal olarak ihtiyaç duyulabilecek alanın büyüklüğü, şekli, duvar sayısı, ışıklandırma, renkler, dokular, gibi birçok öğenin tasarlanabilmesine, bu platformlardaki sergilerin gerçekçi ve etkili yaklaşımlarla planlanmasına imkân vermektedir. Sanal gerçeklik oyun alanlarında da aynı şekilde sanat sergileri düzenlenmektedir ve bunlar sanatın eğlenceli ve interaktif katılımlarla alımlanabilmesi, etkileşimin artırılabilmesi gibi konularda yeni açılımlar meydana getirmiştir. Daha da ötesinde sanal gerçeklik alanları yalnızca sergileme alanının düzenlenmesi ile sınırlı değildir, binanın, yapının kendisi de baştan sona tasarlanıp inşa edilebilmektedir. Bu da fiziksel dünyada belirli kalıplar, sınırlar içerisindeki yapılabirliklerin aşılabilmesini mimari açıdan gerçek dünyada ütopyik kalabilecek tasarımların sanal dünyanın elverişliliği ile gerçekleştirilebilmesini sağlamaktadır. Sanatçılar kendi atölyelerini, stüdyolarını, çalışma alanlarını, ofislerini ve sergi mekanlarını inşa edebilirler ya da var olanları satın alabilir, kiralayabilirler. Üretimlerini, sunumlarını, iletişimlerini tamamen bu sanal gerçeklik platformlarında gerçekleştirebilirler. Her sanal gerçeklik platformu ayrı bir dünya olarak düşünülebilir. Metaverse alanlar ise tüm bu farklı sanal gerçeklik platformları arasında gezilme ve veri, varlık taşıma özelliği ile bir anlamda farklı dünyalar arası bir yolculuğun anahtarı olacaktır.

Metaverse alanlar henüz tam anlamı ile gerçekleşmemiş olsa da mevcut duruma bakıldığında bu yeni dünyanın eşiğinde olduğu açıktır. Metaverse tabanlı birtakım platformlarda galeriler açılmaktadır, sergiler düzenlenmektedir, eser satışları yapılmaktadır. Örneğin; Decentraland'de 2020 yılının haziran ayında sergi, parti, tartışma ortamları gibi etkinliklerden oluşan on gün süren bir kültür festivali gerçekleştirildi. Şekil 1'de bir kesiti görünen festivalde pek çok sanatçının çok sayıda çalışmasını içeren sergiler düzenlendi (Retrospective, 2020).



Şekil 1. Decentraland Kültür Festivali kapsamında bir sergi görünümü (Decentraland, t.y.).

Fiziksel dünyada yer alan galeriler ve müzeler de blok zincir sistemlerine sahip olan sanal gerçeklik alanlarına bir uzantılarını inşa etmeye başlamıştır. Şekil 2'de Londra'da yer alan Sotheby's Müzayede Evi ve fiziksel görünümünün kopyasını içeren Decentraland'de açtığı galeri görülmektedir (Osei, 2021; Jhala, 2021).



Şekil 2. Sotheby's Müzayede Evi'nin fiziksel görünümü (sol)(Osei, 2021), Decentraland'deki Sotheby's Galerisinin dışardan görünümü (sağ)(Jhala, 2021).

Blok zincire dayalı sanal gerçeklik platformlarında NFT pazaryerleri de galeriler açmaya, kendi yapılarını oluşturmaya başlamıştır. Şekil 3'te Markerplace'in Decentraland'deki ve Cryptovoxels'deki binaları görülmektedir (Digital, 2021). Her iki bina da farklı tasarımlarla inşa edilmiştir. Bu belki de buldukları platformun özelliklerine ya da aurasına göre mimari tasarım yaptıkları dolayısıyla fiziksel dünyada farklı bölgelerdeki farklı yapılanmalara gönderme gibi düşünülebilir.

Facebook Horizon'un 2019 yılı Eylül ayında yayınlanan tanıtım filminde coğrafi olarak birbirinden farklı bölgelerde yaşayan kullanıcıların buldukları yerden aynı sanat atölyesine geçebildikleri görülmektedir. Şekil 4'te yer alan kesitte avaturları ile ortama dalan kullanıcıların hem üretim yapabildikleri hem de etkileşime geçebildikleri vurgulanmıştır (Upload VR, 2019).



Şekil 3. Markerplace'in Decentraland'deki binası (sol) (Digital, 2021), Markerplace'in Cryptovoxels'deki binası (sağ) (Digital, 2021).



Şekil 4. "Facebook Horizon - A Metaverse For Rift and Quest" tanıtım filminden bir kesit (Oculus, t.y.).

Sanat temelinde ele alınan görüntülerde hala tam olarak gerçekçi olmaktan uzak gibi görülse de sanal gerçeklik alanlarında ve metaverse projelerinde oldukça gerçekçi görünümle üretilmeye başlanmıştır. Örneklerden yola çıkılırsa; metaverse alanlarda bir kurum ya da kuruluş tarafından veya bireysel olarak sanatçılar tarafından sergiler düzenlenebileceği, fiziksel dünyadaki galeri, müze, müzayede, sanat kurum ve kuruluşlarının tercihen birebir görünümü ile ya da daha farklı bir görünümle yer alabileceği, sanal sanat pazarının oyuncularının da üç boyutlu yapılar içerisinde konumlanabilecekleri görülmektedir. Önemli olan şu anda gelişmekte olan metaverse dünyasında platformlar arası alışverişlerin, geçişlerin gerçekleştirilebileceği zamandır. Ayrıca XR teknolojisi ile birlikte fiziksel dünyaya metaverse alanlardan sanal katmanlar eklenebilmesi, bunlara kullanıcılar tarafından müdahale edilebilmesi, gereksinimlerine göre yönlendirilebilmesi de ortaya çıkacak yeni evren planında önemli ayrıntılardan olacaktır. Bunlar gerçekleştiğinde sonsuz olanaklarla donatılmış yaşam biçimlerinin hüküm sürdüğü, hibrit gerçeklik sistemleriyle yoğrulmuş çok katmanlı alternatif yaşam formlarının ortaya çıkacağı açıktır.

Metaverse içerisinde sergi salonu, galeri, müze gibi yapıların inşa edilmesi, satın alınması ya da kiraya verilmesi, buralarda çeşitli organizasyonlar düzenlenmesi, eser satışlarının gerçekleştirilmesi küresel olarak yeni bir ekonomi başlatacaktır. Sosyalleşme ve etkileşim açısından gerçeğin ötesinde yaklaşımlarla global bir iletişime olanak tanınmasıyla sanatçılar, izleyiciler, koleksiyonerler, sanat uzmanları, yöneticileri iletişim ağlarını genişletecek gerçekçi ve çok yönlü potansiyellere erişebileceklerdir. Bu alanlar fiziksel dünya boyutunda deneyimlenenlerden çok daha öte yaklaşımlarla, illüzyon oyunları, düşsel atmosferlerle kurgulanabilecektir. Sanatçılar yine bu alanlar içerisinde olan yapılarla fiziksel gerçeklikte olduğuna benzer birtakım iş birlikleri yapabilecekleri gibi bağımsız olarak kendi yaratıcılıklarını gösterebilecekleri yapıları da inşa edebilirler ve bu da sanat eserlerinin sergilendiği mekanların da sanatsal bir biçimde oluşturulabilmesini ve dolayısıyla her anlamda bütüncül sanat perspektiflerini ortaya çıkarabilir. Sanatın alımlanmasında bakış açılarının genişlemesi; duylara etki oranının artırılması, çeşitlenmesiyle doğru orantılıdır. Metaverse oyun alanlarında gerçekleştirilen organizasyonlarla daha farklı izleyici kitlesi de çekilebilir, oyun kurguları içerisinde alımlamanın başka boyutları da keşfedilebilir. İzleyicilerle birlikte sanat eserlerinin anlam katmanlarının artırılabilmesi ve böylece sürekli olarak değişim ve dönüşüm içerisinde olan devingen sanat eserleri oluşturulabilir. Daha da önemlisi izleyicinin yalnızca izleyici ya da katılımcı olarak kalmadığı, katılımıyla, varlığıyla ya da içerik

eklemeleri ile birlikte hem sanat ekonomisinin bir parçasını oluşturabileceği hem de ekonomik olarak kişisel kazanımlar sağlayabileceği ortamlar meydana gelebilmektedir.

Hibrit ortamlarda yeni düşünceler ve farkındalıklarla birlikte belki de gerçeğin yeniden tanımlanması gerekmektedir. Her şeyin değişime maruz kalması ve dönüşmesi söz konusu ise eğer; bu, gerçek kavramını da kapsamalıdır. Hatta artık gerçeğin sınırlı, nesnel bir anlamdan çıkıp, öznelleşen ve bu nedenle de çok anlamlılığı içeren bir kimlik alabileceği varsayılabilir.

Aslında, doğal evrenin işleyişine dair keşfedilenler ve teknolojik düzeyde insanlar tarafından yaratılan şeylerin karmaşıklığı dikkate alındığında, neyin gerçek olduğuna neyin olmadığına dair geleneksel tanımların anakronik kaldıkları görülecektir. Bu önemli bir husustur, çünkü bir bakıma hem teoride hem pratikte, neyin gerçek neyin sanal olduğuna dair halihazırdaki kültürel ayrımlar, artık eskisi kadar güçlü bir biçimde uygulanmamaktadır. Başka bir deyişle, gerçekliğe ve sanal uzantılarına angaje olmanın anlamına dair daha karmaşık bir görüşün geliştirilmesini teşvik edip destekleyecek yeni tanımlara ihtiyaç var. Bu ihtiyaç, imgeler söz konusu olduğunda özellikle önemlidir, çünkü imgeler, oynadıkları rollere dair geleneksel açıklamaları yürürlükten kaldıracak kadar dönüştürülmeye ve dönüştürücü bir tarzda hareket etmeye artık muktedirlerdir. (Burnett, 2018: 99)

Burnett'in ifadelerinden hareketle; gerçeğin ne olduğuna dair fiziksel ve sanal arasında yapılan ayrımların özellikle meta evrenlerin doğuşu ile birlikte yeniden ele alınması gerektiği kavranabilir. Çünkü gerçek artık fiziksel gerçeklikteki nesnel ve yalın anlamından sıyrılmaktadır. Artık sözü edilecek olan, *hibrit gerçeklik*dir. Sanatın hiper sistemler ve uygulamalar içerisinde simülasyona dönme ihtimali karşısında *metaverse*'ün hibritliği yeni bir alan açacaktır. Aslını yok edip kopyanın asıl olana dönmesinden ziyade bir arada varlık gösterebilen, katmanlı bir yapı kurulacaktır. Dolayısıyla artık gerçeğin buharlaşması değil, anlamının genişlemesi ve çağın yaklaşımlarıyla, teknolojik donanımlarıyla örülü farklı bir duyusalılık hazırlaması söz konusudur.

5. Sonuç

İletişim teknolojileri temelinde atılan her adım, ortaya çıkan her araç, her uygulama daha kolay, daha hızlı, daha işlevsel olmasının ötesinde daha gerçekçi yaklaşımlara doğru ilerlemektedir. Oldukça geniş bir kavram olan iletişimin başka bir yönünü gösteren oyun ve sanat ise gerçek gerçekliğe koşut zihinsel, düşsel gerçeklikler yaratmaktadır. Teknoloji bu zihinsel, düşsel gerçekliklerin illüzyon ve manipülasyon yöntemleri ile dışa yansıtılmasını sağlamaktadır. Ayrıca bireysel, kişiye özgü zihin tasarımlarının başkaları tarafından da görülebilmesine, algılanabilmesine, yaşanabilmesine yardımcı olmaktadır.

Oyun, insanlara gerçek hayattan, sahip oldukları kimlikten kaçış anları yaratarak, onları başka bir varoluş senaryosuna daldırmaktadır. Sanat, yaratıcısının tasarımlarının dışavurumu olmasının yanı sıra alımlayıcısını kendi perspektifi doğrultusunda bir serüvene çekmektedir. Bu anlamda her ikisi de gerçek kavramının *başka türden* boyutlarını işlemeye, göstermeye, sunmaya çalışmaktadırlar. Sanal ortam, fiziksel gerçekliğin yasalarını da içermekle birlikte fiziksel boyutta gerçekleştirilmesi çok zor ya da olanaksız olan yapılabirlikleri içeren yeni bir dünya yaratmıştır. Özellikle VR, AR, MR, XR gibi teknolojik gerçeklik sistemleri ile üç boyutlu dünyaların kurulması, gerçeğin çeşitlenmesi ve artırılmasına yönelik girişimleri, oluşumları çoğaltmıştır. Fiziksel dünyanın bir uzantısı ve paralel başka bir dünya meydana gelmiştir. Sanal alanın güçlü bir aktörü olan ve yarattığı küresel ekonomi ile başlı başına bir sektör durumuna erişen oyun alanlarında gerçekliğin artırılmasına yönelik yeni gelişmelerden yararlanılmaktadır. Eğlenceli bir biçimde yeniyi deneyimleyip, alışmaya başlayan kullanıcıların artması, bu yeni dünyayı inşa edecek yapıyı, örgütü içermektedir. Yeni bir dünya yaratmanın en kilit unsurlarından birinin kullanıcıda cazibe yaratmak olduğu fikri çerçevesinden bakılırsa; bu alanları idealize etmek ve estetik olarak duyulara hitap etmek konusunda sanatın önemi yadsınamaz.

Gerçeğin artırılması ve hiper bir görünüme ulaşması sonucunda simülasyonun gündeme geleceği, böylece asıl olanın yok olacağı Baudrillard tarafından vurgulanan bir durumdur. Teknoloji tabanlı kurgusal gerçeklik alanlarında aslının ötesine geçerek aslın kendisi konumuna erişen simülasyonun oluşumu için uygun zemin bulunmaktadır. Dolayısıyla bu alanlarda sanatın yer alması; onun aslının ya da konvansiyonel halinin buharlaşması, doğal tinselliğin kaybı, sanatın yaratım, duyusalılık, alımlama dahil üretim ve tüketiminin tüm çevresinde mekanik bir sarmalanmanın meydana gelmesi ile sonuçlanabilir. Bu durumda tinselliğin, estetiğin, duyusal algıların, yaratımın da yapaylaşması olasıdır.

İnsanın doğadan ayrılması ve teknoloji ile yapay bir dünya yaratmasının sonraki aşaması olarak fiziksel ve sanalın hibrit olarak kullanabildiği metaverse alanlar, simülasyon oluşumunu bir şekilde engelleyebilmektedir. Paralel evrenler oluşturma dürtüleri, evrenin ötesine geçen boyutlar arası deneyimleri vadeden bir genişlemeye gitmiştir. Meta evrenlerin temellerinin atıldığı günümüzde özellikle oyun platformları bu yönde atımlarda bulunmaktadır. Oyun dünyalarının içerisine sanat eserleri yerleştirilmektedir, oralarda sanat organizasyonları düzenlenmektedir hatta sanat yapıları inşa edilmektedir. Bulunulan dünyanın ötesindeki bir dünyaya erişebilme, bilinen evrenin ötesindeki bir evrenle bağlantı kurabilme, sanal ve fiziksel arasında yolculuk yapabilme gibi eylemler, yalnızca alternatif yaşam biçimlerinin ortaya çıkması ile sınırlı değildir, aynı zamanda yaşam formlarının birleştirilmesi ile daha geniş bir uzamı gündeme getirmektedir. Meta veri deposu olarak sadece fiziksel ve sanal arası değil, sanal platformlar arası geçişleri, veri taşımayı, alışverişi de olanaklı kılabilecek olan metaverse’de sanat, yeni bir hareket alanı edinecektir. Böyle bir hibritlik içerisinde yalnızca sanal kalmanın getireceği tinselliğinden kopma ihtimali, tersine çevrilerek doğal ve mekanik olanın birleşimi ve geçişkenliği ile yaratımda, estetikte, alımlamada yeni parametrelere kavuşacaktır.

Metaverse içerisinde fiziksel dünyada yapılamayacak sanat organizasyonları, çeşitli toplumlardan, kültürlerden insanların katılımıyla büyük bir karnaval içerisinde gerçekleştirilebilecektir. Sanat üretimi ve tüketiminde metaverse’de gerçeği aşan uygulamalar içindeki global iletişim ile kurulabilecek iş birlikleri, dünya pazarında yer almanın önemli bir anahtarı gibi olacaktır. Bu alanlarda üretim, tüketim, sunum gibi sanatta daha öncekilerden farklı olan anlayışların ortaya çıkması, koleksiyoner anlayışlarında da yeniyi hazırlayacaktır. Meta dünyada izleyicilerin de sanat üretim, tüketiminde ve dolayısıyla ekonomisindeki rollerinin daha da aktifleşeceği söylenebilir. Oluşturulan verilerin, kurulan yapıların (sanat eserleri, sanat yapıları vs.) platformlararası taşınabilmesi, en önemli özellik olacaktır. Yeni kurulan Disney formu, hibritliğin getirdiği katmanlı yapılarla insanı da hibrit bir forma taşıyacaktır. Mekanik bir evren içerisinde duyularının ve algılarının değişmesi, onu başka bir varlık haline getirecektir. Çeşitli sistemlerle aracılan ortamlarda düşünsel yeti de sanal ve fiziksel arasında katmanlı bir versiyona geçecektir. Dolayısıyla sanatçı için de yeni bir versiyon ortaya çıkacaktır. Sanatın her yönden yeni bir hareket alanı kazanacağı meta evrende yaşamın başka yönlerden yaşanması, algılama boyutlarının değişmesiyle yeni imgelemelere kapı açılacaktır. Sanatçılar kendi fantezilerini gerçekleştirebileceği alanlara kavuşacaklardır. Tüm teknolojik gerçekliklerin tek bir çatı altında birbirleriyle kaynaşacakları; teknik, tasarım ve sanatın da hibrit bir şekilde bir arada yer alacağı bir *temas hattı* meydana gelmektedir. Gerçeğin büküldüğü bir evren tasarımının yaratılması ile birlikte sanatın da yeni bir kavşaktan geçtiği, tüm dinamiklerinin baştan başa değişeceği açıktır.

Kaynakça

- Alsop, T. (2021, November 23). Augmented (AR), virtual reality (VR), and mixed reality (MR) market size worldwide from 2021 to 2024. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/591181/global-augmented-virtual-reality-market-size/>
- Alver, A. (2020). *Sanatta oyunsallık ve kurgu* (Tez No. 620308) [Yayınlanmamış sanatta yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].
- Apple ve Amazon'un satışları beklentileri karşılayamadı. (2021, Ekim 10). *NTV*. <https://www.ntv.com.tr/teknoloji/facebook-ceosu-zuckerberg-metaverse-uydurdu-facebook-adini-degistirdi,jR6Z2IqKEkaOQXr29VNONQ>
- Ball, M. (2020, January 13). The metaverse: what it is, where to find it, and who will build it. *MatthewBall.vc*. <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>
- Baudrillard, J. (2014a). *Simülarklar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014b). *Sanat komplosu yeni çağdaş sanat düzeni ve çağdaş estetik* (E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019a). *Neden her şey hala yok olup gitmedi?* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019b). *Karnaval ve yamyam* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Bloktopia. (t.y.). <https://www.bloktopia.com/>
- Bolla, P. d. (2012). *Sanat ve estetik* (K. Koş, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Burnett, R. (2018). *İmgeler nasıl düşünür* (G. Pular, Çev.). Metis Yayınları.

- Büyükbaykal, C. I. ve Cansabuncu, İ. A. (2020). Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergi*. 4(1), s. 1-9. 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9
- Clement, J. (2021a, May 7). Online gaming - statistics & facts. *Statista*.
<https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/#dossierKeyfigures>
- Clement, J. (2021b, January 29). Virtual reality (VR) gaming revenue worldwide from 2017 to 2024. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/499714/global-virtual-reality-gaming-sales-revenue/>
- Cryptovoxels. (t.y.). <https://www.cryptovoxels.com/>
- Decentraland. (t.y.) <https://decentraland.org/>
- Digital, C. (2021, April, 2). Displaying NFT art collections inside virtual galleries. *ONE37pm*.
<https://www.one37pm.com/nft/art/nft-art-virtual-galleries-decentraland-cryptovoxels>
- Fujiuchi, K. ve Riggie, J. (2019). Academic library collections in the age of extended reality (XR), *Collection Management*. 44, s. 296-303. 10.1080/01462679.2019.1566109
- Hackl, C. (2020, July 5). The metaverse is coming and it's a very big deal. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/07/05/the-metaverse-is-coming--its-a-very-big-deal/?sh=5e63b637440f>
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- İgit, A. (2019) *Dijital oyunlar aracılığıyla empatik iletişim inşası* (Tez No. 608125) [Yayınlanmamış doktora tezi] Sakarya Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi.
- Jhala, K. (2021, June 7). Crypto-crazed Sotheby's launches first virtual gallery in digital metaverse Decentraland. *The Art Newspaper*. <https://www.theartnewspaper.com/2021/06/07/crypto-crazed-sothebys-launches-first-virtual-gallery-in-digital-metaverse-decentraland>
- McLuhan, M. ve Fiore, Q. (2012). *Medya mesajı medya mesajıdır* (İ. Haydaroglu, Çev.). Mediacat Yayınları.
- Oculus, Facebook Horizon. (t.y.). https://www.oculus.com/facebook-horizon/?locale=tr_TR
- Osei, S. (2021). Sotheby's auction house opens its official headquarters in the metaverse. *Highsnobiety*.
<https://www.highsnobiety.com/p/sothebys-decentraland/>
- Page, R. (2021, January 28). Explainer: what is the metaverse?. *CMO*.
<https://www.cmo.com.au/article/685862/explainer-what-metaverse/>
- Peddie, J. (2017). *Augmented reality where we will all live*. Springer International Publishing. 10.1007/978-3-319-54502-8
- Retrospective: an art week wrap-up. (2020, Jun 30). *Decentraland*.
[https://decentraland.org/blog/announcements/art-week-wrap-up/?fbclid=IwAR3NsEQ%20EbH9oVeznSN0Yj5qNqACn8Hqc3XSRvVyuXggvmtDiBDtIXjVT_CU%20\[30.03.2021\]](https://decentraland.org/blog/announcements/art-week-wrap-up/?fbclid=IwAR3NsEQ%20EbH9oVeznSN0Yj5qNqACn8Hqc3XSRvVyuXggvmtDiBDtIXjVT_CU%20[30.03.2021])
- Sarı, Ü. ve Öncel, A. B. (2019). Bir arka bahçe olarak steam: Geleneksel oyunun dijital oyuna dönüşümü. F. Aydoğan (Ed.), *Endüstri 4.0 ve Dijital Medya*. (s. 11-36) içinde. Der Yayınları.
- Sayılgan, Ö. (2019). Bir sanat formu olarak dijital oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*. 9(2), s. 322-339.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/52527/691266>
- Scales, T. (2018). The reality from virtual reality. *International Journal of the Academic Business World*. 12(2), s. 67-68.
- Second Life*. (t.y.). <https://secondlife.com/?lang=en-US>
- Selonen, P., Belimpasakis, P. You, Y., Pylva`na`inen, T. ve Uusitalo, S. (2012). Mixed reality web service platform. *Multimedia Systems*. 18(3), s. 215-230. 10.1007/s00530-011-0254-9
- Upload VR. (2019, 25 Eylül). Facebook horizon - a metaverse for rift and quest [Video].
<https://www.youtube.com/watch?v=lmrozxDGtVU>
- What is a metaverse?. (2021, July 30). *Republic*. <https://republic.co/blog/real-estate/what-is-a-metaverse>

Yengin, D. ve Bayrak, T. (2018). Tüketimin oyunlaştırılmasıyla artırılmış gerçeklik. *Üsküdar Üniversitesi Etkileşim Dergisi*. 1, s. 56-72. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usuifade/issue/45033/561904>