

Halkbilimi ve Metaverse İlişkisi Bağlamında Metaetikverse

Metaeticverse in the Context of the Relationship of Folk Science and Metaverse

Sacide ÇOBANOĞLU 

Emekli Türk Dili Edebiyatı
Öğretmeni, Yazar ve Akademisyen,
Ankara, Türkiye

Retired Turkish Language and
Literature Teacher, Academician
and Writer, Ankara, Turkey



Geliş Tarihi/Received: 20.11.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 09.01.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 26.05.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Sacide ÇOBANOĞLU
E-mail: sacidecobanoglu01@gmail.com

Atif: Çobanoğlu, S. (2023). Halkbilimi
ve Metaverse İlişkisi Bağlamında
Metaetikverse, *Turcology Research*,
77, 126-139.

Cite this article as: Çobanoğlu, S.
(2023). Metaeticverse in the Context
of the Relationship of Folk Science
and Metaverse. *Turcology Research*,
77, 126-139.



Content of this journal is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License.

ÖZ

İçinde bulunduğumuz çağda 5.0 Toplum modelini deneyimlenilmekte ve nesnelerin interneti, arayüzler, büyük veri, robotikler aşamalarıyla geçilecek 6.0 Toplum döneminin alt yapısı hazırlanmaktadır. Bu dönemde geçilecek, yeni çevrimiçi yaşam biçimi ise Dijital Büyük Patlama: Metaverse olarak adlandırılmaktadır. İnsanlığı prototip avatarlarla geçiş yapılacak evrenlerde, sürdürülecekleri renkli hayatlar, yepyeni deneyimler beklemektedir. Ülkemiz bu değişim ve dönüşüm sürecinin dışında kalmamalı, kültür metaverse'leri kurarak bu sürece katılmalıdır. Dijital teknolojilerin geliştirilmesinde fen bilimlerinin, teknolojilerin bireyler üzerindeki kültürel, sosyolojik, psikolojik etkilerini tespit edilmesinde de sosyal bilimlerin çalışmalarına ihtiyaç vardır. Halkbilimi eğitim kapsamında kültürün tanımı, içeriği, işlevi; kültürel sondaj, farklı kültürleri mukayese, analiz ve sentez konuları yer almaktadır. Bu bakımdan Kültürel ergonomi sürecin yaşanacağı bu yeni dijital yapılanmada; kültür içerikli metaverse'ler tasarlamak halkbilimi disiplininin ve halkbilimcilerin araştırma alanları dahilindedir. Türk Kültür Metaverse'lerini yapılandıracak eğitimli kadroda Türk Halkbilimciler büyük ihtiyaç duyulacaktır. Bu çalışmada Dijital Büyük Patlama: Metaverse kavramı, halkbilimsel bakış açısı doğrultusunda, fen bilimleri ve sosyal bilimlerin senteziyle incelenecektir. Metaverse (evren ötesi) kavramının dünyaya, ülkemize ve Türk Halkbilimcilerine olumlu/olumsuz etkileri araştırılacak, tartışılacaktır. Çalışmamız, metaverse'ü halkbilimsel bakış açısı doğrultusunda inceleyen ilk çalışma olarak; dijital çağın oyun kuruculuğu görevini üstlenecek Türk halkbilimcilerin ulaşacakları yeni hedeflere dikkat çekmek amacını taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Metaetikverse, Metaverse, Halkbilimsel Metaetik Kuram, Kültürel Ergonomi, Kültürel Etik Kod

ABSTRACT

The era we are in is the 5.0 Society model. With the internet of things, interfaces and robotics stages, 6.0 Society is preparing the infrastructure of the period. In this era, the Digital Big Bang: Metaverse! will happen. In the universes to be passed with avatars, new lives await humanity. Our country should participate in the process and create cultural metaverses. In this new way of life, both natural sciences and social sciences are needed. Cultural issues are included in the scope of folklore education. In this respect, in this structuring where the cultural ergonomics process will be experienced; It is the duty of folklorists to design metaverses with cultural content. There will be a great need for Turkish Folklorists in this staff. In our study, this new concept will be examined with the synthesis of natural sciences and social sciences from a folklore point of view. The positive/negative effects of the concept of metaverse (beyond the universe) will be investigated. It aims to draw attention to the new goals that Turkish folklorists, the playmaker of the digital age, will reach.

Keywords: Metaethicsverse, Metaverse, Folklore Metaetic Theory, Cultural Ergonomics, Cultural Ethical Code

Giriş

Çağımızda yaşanan teknolojik gelişmelerin temelleri ilk çağlarda, insanlığın en eski mitolojik dönemlerimde kurulan hayallerle atılmıştır. MÖ yazılan İlyada'da, Homeros, *Üçayaklı* adı verilen ve kendi kendine hareket eden sandalyelerden bahsetmekte ve sandalyeleri etrafta gezdirmekle görevli *Demirci Tanrı Hephoistos* tarafından yaratılmış *altın refakatçilerden* söz etmektedir. Aristoteles: "Düşünün,

elimizdeki her alet ya bizim emrimizle ya da ihtiyaç halinde kendi işini icra ediyor; eğer ... ozanın 'kendi başlarına hareket edip tanrılar meclisine girerler' dediği Hephaistos'un üçayaklıları gibi, dokuma tezgahının mekiği kendiliğinden gidip gelse ve lirin mızrabı kendi kendine çalsa, o zaman ne usta zanaatkarlar hizmetçiye gereksinim duyar ne de efendiler kölelere" demekte ve kendi başına hareket kabiliyeti olan henüz adı konulmamış bir yaratımdan bahsetmektedir (Nils 2018: 19). Thomas Hobbes *Leviathan*'ın sunuş bölümünde, "Yaşamı birtakım uzuvların deviniminden ibaret sayıyorsak, bunun içimizdeki asli bir aksamdan kaynaklandığını kabul ediyorsak, tüm otomatların (saatler gibi, yaylar ve çarklar sayesinde kendi kendine hareket eden motorlar) yapay bir yaşamı olduğunu neden söylemeyelim? Kalp yerine yay var demektir, sinirler yerine sicimler vardır, eklemler yerine bedeni hareket ettiren şey çarklardır..." demektir (Hobbes, 2020: 17). İcatlarıyla yaşadığı çağın her zaman çok ilerisinde olan Leonardo Da Vinci de 1495 yılında şövalye biçiminde bir robot tasarımı çizmiştir.

Uygarlık tarihi içinde yol alarak günümüze ulaşan insanlık artık üçayaklı sandalyeleri gezdirmesi için altın refakatçilere gerek duymamaktadır nitekim saatler gibi, yaylar ve çarklar sayesinde kendi kendine hareket eden otomatların, motorların hepsini bir araya getirmiş ve kendine benzer canlılar yaratmaya, yarattıklarının türevini almaya başlamıştır. Önce hayatını kolaylaştırmak için yaratımları yapmış sonra bu yaratımlara kendi özelliklerini yükleyerek onları kendi kendine hareket eden üçayaklı sandalyeler benzetmesinde olduğu gibi 3D yazılımlara, yapay zekalara dönüştürmüş, türetmiş, kendisine de onların refakatçisi olma rolünü biçmiştir. Artık günümüz insanı homo sapiens türü, tek bir gezegende yaşamaya mahkûm olmak istememekte yeni gezegenlere ulaşmak istemektedir. Böylelikle insanlık 21. yüzyılın ilk çeyreğinde, yarattığı teknolojiyle birlikte galaksiler arasında yolculuk yapmanın hatta yerinden hiç kıpırdamadan yepyeni evrenlere ulaşmanın yolunu keşfetmiş ve bu yeni keşfin adını koymuştur: *Dijital büyük patlama: Metaverse!*

Gelişen teknolojiyle ulaşılan metaverse çevrimiçi yaşam biçimi ile başlayacak bu değişim süreci bütün dünyada ve ülkemizde hem toplumsal yaşantının büyük ölçüde değişmesine neden olacak hem de yeni mesleklerin ortaya çıkmasına kaynaklık edecektir. Ulaşılan teknolojinin getirisi, birçok etik sorunuyla karşı karşıya kalan dünyanın, mevcut etik sorunlarına eklenen yeni etik sorunlarını çözmeye çalışacağı kaçınılmaz görülmektedir. Bu değişim ve dönüşüm sürecine ülkemizin *Kültür Metaverse'leri* kurarak katılması gerekmektedir. Metaverse yapılanmalarında dijital teknolojilerin geliştirilmesi için fen bilimlerinin çalışmalarına, söz konusu teknolojilerin bireyler üzerindeki kültürel, sosyolojik ve psikolojik etkilerini tespit etmek, bu etkilerin olumsuzluklarını en düşük seviyeye indirmek için de sosyal bilimlerin çalışmalarına ihtiyaç vardır. Halkbilimi eğitim kapsamında; kültürün tanımı, içeriği, işlevi; kültürel sondaj, farklı kültürleri mukayese, analiz ve sentez konuları yer almaktadır. Bütün dünyanın kültürel ergonomiye uyum süreci yaşayacağı yeni dijital yapılanmada; kültür içerikli evrenler tasarlamak ve evrenlerarası kültürel bağlantıları oluşturmak, bunları hayata geçirmek halkbilimi disiplininin ve halkbilimcilerin araştırma alanları dahilindedir. Türk Kültür Metaverse'lerini yapılandıracak eğitimli kadroda Türk Halkbilimcilere büyük ihtiyaç duyulacaktır.

İnsanlık; kendi özge, biricik yaşantısının dışında yüzlerce yaşantıyı deneyimleyebileceği bu yeni keşfin verdiği heyecanla ayaklarının altına serilen renkli dünyaların tadını çıkartmanın, deneyimleyebileceği imkanına kavuştuğu, yüzlerce yaşantıyı aynı anda sürebilecek olmanın ayrıcalıklı ruh haliyle Gilgamiş'tan beri aradığı ölümsüzlüğe avatarlarıyla, dijital kayıtlarıyla kavuşacağına ayırına varmaktadır. İnsanın uygarlık tarihi boyunca geride bıraktığı ayak izlerinin, dijital ayak izlerine dönüştüğü, *homo sapiens* türünün değişim ve dönüşüm geçireceği *mega human dijital evrildiği* bu tarihi süreçte tanıklık eden genç Türk halkbilimcilerin kültür metaverse'lerini kurarak mevcut etik problemlerine yenilerinin eklenmesine seyirci kalmamak için; *Türk kültür ergonomisi* bağlamında, *Halkbilimsel Metaetik Kuram* doğrultusunda, *Dede Korkut etik kodunun* evrensel göstergelerinden yola çıkarak ulaşılan, dijitalleşmenin etik düzlemini oluşturacak kapsamlı ve bütünleyici bir *etik felsefesi (etik anlayış)/halk felsefesi (dünya görüşü)* olarak tanımladığımız *Metaetikverse* doğrultusunda yol almaları, metaverse'ün etik düzlemini yapılandırmak bakımından önem arz etmektedir.

Fen bilimlerinde yaşanan hemen hemen her teknolojik gelişimin sosyal bilimlerde bir açılımı; fen bilimleri ile ulaşılan neredeyse her teknolojik bulgunun sosyal bilimlerin araştırma alanına giren sonuçları olur. Bu durum kaçınılmazdır; çünkü insan hem fizikî hem de duygusal yapısıyla bir bütündür. Sosyal bilimlerden bağımsız bir fen bilimi; fen bilimlerinden bağımsız bir sosyal bilim düşünülmesi mümkün değildir. Bu noktada insanlığın yaşayacağı *Dijital Büyük Patlama: Metaverse* aslında *John Hickin ruh yapma (soul making)* teorisine benzerlik göstermektedir. Hick (1985); insanın evrimini tamamlamamış bir canlı grubu olduğunu ve evrenin insanın evrimleşerek mükemmelleşmesi için ona her türlü imkânı sunduğunu söylemekte insanın evrimleştiği her aşamada mükemmelleşebilme özelliğine sahip bir varlık olduğunu, insanın alt yapısında bu evrimsel gelişimde, mükemmelle ulaşabilecek unsurları taşıdığını, bu sebeple kendi öz iradesi ve kendi öz seçimleriyle evrim aşamalarını tamamlayacağını dile getirmektedir. İnsanlığın geçirdiği aşamalar, Hick'in tespitinin doğruluğunun göstergesi durumundadır (Çobanoğlu, 2021b: 1347).

Bu çalışmada uygarlığın uzak geçmişinden bugüne hem fen bilimlerinde hem de sosyal bilimlerde kat edilen uzun yolun vardığı son nokta *Metaverse (evren ötesi)* kavramı, halkbilimsel bakış açısıyla incelenecektir. Bu yepyeni olgunun hem dünyaya hem de ülkemize ve ülkemizin Türk Halkbilimcilerine etkisi araştırılacak, tartışılacaktır. Çalışmamız metaverse'ü halkbilimsel bakış açısıyla inceleyen ilk çalışma olup dijital çağın oyun kurucusu Türk halkbilimcilerin ulaşacakları yeni hedeflere dikkat çekmek amacını taşımaktadır.

Metaverse Nedir?

Dünyanın büyük bir değişim dönemine girdiği şu günlerde yeni bir evren ile tanışılmaktadır. Bu yeni evren *Dijital Büyük Patlama: Metaverse* olarak tanımlanmaktadır. Sözcük, Yunanca *sonrası/ötesi* anlamına gelen aşkınlık bildiren *meta* ön eki ile İngilizce evren anlamını taşıyan *universe* sözcüklerinin birleştirilmesi ile elde edilmiştir ve *evren ötesi* anlamını taşımaktadır. Metaverse (evren ötesi) sözcüğü, yüklendiği anlam itibarıyla bir sözcük olmaktan öte bir kavramı temsil etmektedir. Metaverse kavramı; onlarca olguyla işaret eden farklı dijital dünyaların birleştirilmesi yoluyla oluşturulan kolektif bir sanal paylaşım alanı, içinde birbirinden farklı tüm dijital dünyaları bulundurabilen kurgusal bir evrendir. Metaverse kavramı insanlara sanal gerçeklik (SG) ortamı sunmaktadır. Bu sanal gerçeklik *arttırılmış sanal gerçekliktir*. Metaverse bu görselleştirme teknolojilerini yapay zeka desteği sunarak blokzinciri altyapısı üzerinde birleştirmekte ve başka bir boyuta taşımaktadır (Altun, 2021: 167). Kullanıcılar, başa takılan bir ekran aracılığıyla kendilerini temsil eden avatarları vasıtasıyla bu

alternatif sanal dünyada gezmek, eğlenmek, alışveriş yapmak, çalışmak, sosyalleşmek, eğitim görmek ya da eğitim vermek gibi birbirinden farklı birçok etkinliği deneyimleyerek gerçekleştirebilmektedirler. Bu arttırılmış gerçeklikle oluşturulmuş üç boyutlu sanat ortamında kullanıcıların avaturları, hareket edebilmekte ve diğer kullanıcılarla iletişime geçebilmektedir. Şu an kullanılmakta olan sosyal medyanın bir sonraki formu ve birçok yeni teknolojiyi entegre eden yeni bir internet uygulaması olarak kabul edilen metaverse (Ning ve ark.: 2021); kullanıcılarının ekranlardaki dijital öğelerin içinde bulunabilmelerini ve orada gerçek yaşamda olduğu gibi hareket edebilmelerini, davranış gösterebilmelerini sağlamak suretiyle yaşamımızda, ilişkilerimizde hatta fizyolojimizde bile köklü değişikliklere yol açma potansiyeline sahip görünmektedir (Altun, 2021: 167).

Bu sebeple metaverse (Duan ve ark.: 2021) siber uzaydaki *dijital büyük patlama* olarak betimlenmektedir. Kullanıcıların avaturlar aracılığıyla etkileşime geçilebilen üç boyutlu sanal alanı kapsayan yeni nesil bir internettir. Ticaret ve eğlencenin ötesinde bir var oluş, her ne kadar sanal da olsa topluluklar yaratmaya olanak tanıyan bir konsepttir (Kuş, 2021: 247).

Metaverse ilk olarak Neal Stephenson (1992) tarafından *Snow Crash* isimli distopik bilim kurgu romanında kullanılmıştır. Stephenson romanında, bireylerin farklı sanal teknolojiler aracılığıyla hem birbirleriyle hem de çevreleriyle üç boyutlu fiziksel etkileşime girebilecekleri sanal bir gerçekliği tanımlamaktadır. Metaverse'ün ilk kez konu edildiği *Snow Crash* romanının ardından daha birçok romana ve filme konu edilmiştir. Örneğin; *Ready Player One*, *Avatar*, *Gattaca*, *Otherland*, *Altered Carbon*, *Surrogates*, *Never Let Me Go*, *Dune*, *Zehra'nın Gözleri*, *Lucy*, *Matrix* filmlerini metaverse'ün konu edildiği filmlerden bazılarıdır.

Metaverse'ün dünya gündemine oturması ise *Facebook*'un sahibi *Mark Zuckerberg*'in, 28 Ekim 2021 tarihinde düzenlediği *Facebook Connect 2021* toplantısında, *Metaverse Evrenini* tanıtmayı, şirketlerini *Meta* isimli bir çatı firmada birleştireceğini, metaverse alanına on milyar dolar tutarında yatırım yapacağını yanı sıra metaverse'ün alt yapısını inşa etmek için Avrupa'dan on bin mühendisi işe alacağını açıklamasıyla gerçekleşmiş ve sözcük *Google Trendse* göre en fazla aranan sözcüklerden biri haline gelmiştir. Zuckerberg, metaverse'ü; *sosyal teknolojinin sınırlarını sonsuzluğa genişletmesi* olarak tanımlamaktadır (Zuckerberg; Heath, 2021).

Yeni yapılanmakta olan bu dijital dünyada tek bir metaverse'ün varlığı söz konusu değildir. Bu sanal dünya; bireylerin, kurumların istekleri doğrultusunda kendilerine ait bir metaverse kurabilecekleri şekilde tasarlanmaktadır. Bu sebeple bu yeni dünyanın bireyselliği ön plana çıkaracağı söylemler arasında yer almaktadır. Meta evren; çevrimiçi bir 3D dünya konsepti olarak çok sayıda dünyayı bir araya getirmektedir. Kullanıcıların çalışmasına, oyun oynamasına, sosyalleşmesine fırsat verilecek, evrenler arası geçiş sağlanabilecek ve her evrende ortak olarak kullanılacak kripto paralar vasıtasıyla alışveriş yapılabilir. Dijital sanal bir dünyayı niteleyen metaverse'de kullanılacak para benzeri *blockchain* uygulamaları halihazırda mevcuttur. Bu paralar ve internette yapılan işler, insanlara geçirmelerine imkan tanıyacak gelirler sunmaktadır.

Metaverse tanıtılırken ticari boyutunun yanında kültürel olanakları, konserler ve sergilerle tanıtılmış yanı sıra farklı kültür ve sanat etkinlikleri örneklenmiştir. Milyonlarca kişiye seslenebilme olanağına sahip bir platform şeklinde düzenlendiği için kültür ve sanat faaliyetlerinin giderek artacağı, dünya çapında etkinliklerin düzenleneceği bilgisi verilmektedir. Metaverse'den bahsedilirken en çok altı çizilen mevzu; ırk, din, dil, cinsiyet özelliklerinin önemini kaybedeceği iddiasıdır. Devletler kendi ülkelerini sanal platformlara taşıyacaklar ve kurdukları sanal platformlarda vatandaşlık talep eden avatlara vatandaşlık verecekler ve avaturlar böylece istedikleri devletin uyruğuna herhangi bir ırk, din, dil, cinsiyet ayırımına uğramadan geçebileceklerdir.

Metaverse'ü; şu anki koşullarda VR gözlükleriyle fakat çok kısa bir zamanda göze takılan lensler ve sinir sistemine bağlanan duyu aktarımı sağlayacak giyilebilir internet ile gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı olarak kullanıldığı, ırk, din, dil, cinsiyet, fiziksel engellilik gibi farklılıkların önemini yitirmesinin hedeflendiği siber toplumsal bir düzlem, hem kültürel hem de ekonomik üretimin yapılabileceği ve iş birlikleri için yeni fırsatlar yaratacak yeni bir anlam dünyası; gündelik yaşamdaki alışveriş, ticaret, eğitim, arkadaş toplantıları, iş toplantıları, konserler, aile ziyaretleri, oyunlar yanı sıra dinî, mistik, metafizik, new age alanlardaki faaliyetlerin tamamını karşılayacak, bu faaliyetlerin her yönüyle alternatif sanal bir yaşama taşınmasını sağlayacak bir platform olarak tanımlamak ve bütün bilimkurgu hayallerinin hayata geçirildiği, insanların dijital kimlikleri ve avaturları yoluyla birbirleriyle etkileşim içinde olacakları, internetin sanal dünyaya evrilmesini sağlayan bir öte dünya olarak tasarlandığını söylemek mümkündür (Çobanoğlu, 2022a: 30-32).

Büyük Dijital Patlama: Metaverse'de Türkiye'nin Yeri

Çağımızın *dijital büyük patlaması* olarak adlandırılan metaverse, web 2'den (iki boyutlu) web 3'e (üç boyutlu) geçişin en büyük katalizörü olarak nitelendirilmektedir. Artık internet teknolojileri üç boyutlu bir evrene taşınacak ve insanlar avaturlarıyla arttırılmış gerçeklikte sosyalleşeceklerdir. 1990'lı yıllardan beri bilgisayar oyunlarıyla insanlara sunulan dijital evren, Covid19 pandemisinde dünya çapında hiç ulaşmadığı kadar kullanım yoğunluğuna ulaşmış, yeni bir yaşam biçimi olarak adlandırılan *çevrimiçi hayata* evrilme aşamasına geçilmiştir. Dünya çapında *New York Times* ve *Washington Post* gazeteleri başta olmak üzere, ülkemizde *Hürriyet*, *Milliyet*, *Sabah* gibi önde gelen medya kuruluşları, internette çeşitli web siteleri, metaverse konulu haberler yayınlamaktadır.

Epic Games, *Microsoft*, *Meta (Facebook)*, *SK Telecom* gibi büyük şirketler *Visa NFT* ürünler ve yatırımlarıyla, Metaverse dünyaları inşa etmekte yanı sıra *Louis Vuitton*, *Dolce & Gabbana*, *Channel*, *Burberry*, *Gucci*, *Zara*, *H&M*, *Adidas* gibi ünlü giyim markaları metaverse platformlarında mağazalar açtıklarını duyurmaktadırlar. *Just do it!* sloganıyla dünya pazarlarında yer alan *Nike*, NTF ayakkabı üreten bir metaverse şirketine satın almış ve sanal dünya sloganı olarak "*Ben ayakkabısız yürürüm ama avaturlarım asla!*" sloganını kullanacağını açıklamıştır. *Adidas*, *Bored Ape Yacht Club*, *Punks Comic* ve *Gmone* bir araya gelerek metaverse dünyasına adım atmış ve *Into the Metaverse* adlı bir NFT serisi başlattıklarını, bu seri ile NFT sahiplerinin özel ürünleri indirimli satın alabileceklerini duyurmuşlardır. Lüks markalar için yeni bir pazar haline dönüşen platform, kullanıcılarının talep edeceği, onların isteklerine uygun dijital ürünler üretmekte gerçek ürünlerden çok daha pahalıya sattıkları NFT ürünleriyle mevcut tüketim kültürünü perçinlerken yanı sıra yeni bir tüketim deneyimi yaratmakta ve yeni bir tüketim modeli oluşturmaktadırlar. Bir kısım kullanıcı gerçek yaşamdaki tüketim kültürlerini, marka fanatizmlerini,

etkilendikleri moda akımlarını sanal yaşama taşımakta, bu yaşamda da konforu elden bırakmamak adına ünlü markaların NFT'lerine yüklü miktarlar ödemekte, bir kısım kullanıcı ise ancak sanal bir evrende kendi ekonomik gelirine uygun olarak birtakım lükslere sahip olabileceği düşüncesiyle ideal benliğini, bu yeni evrildiği hayatında kurgulamak üzere hareket etmektedir (Çobanoğlu, 2022a: 37-38).

Facebook'un gündeme getirerek insanların ilgisini çektiği bu yeni kavram üzerine *Microsoft*, *Google* gibi firmalar kendi metaverse'lerini tasarlamaya (Bersin: 2021; Truly: 2022), birçok ülke metaverse'leri için konsorsiyumlar kurmaya başlamış (Kim: 2021) ve Güney Kore başkenti Seul'ün metaverse platformunun 2022 yılının sonunda faaliyete geçeceğini açıklamıştır yanı sıra *Nike* ve *Adidas* gibi ünlü firmalar (Lawler: 2021; Aouf: 2021) metaverse kuramına uygun dijital içerikler hazırlamakta ve metaverse platformlarından sanal arsalar satın almaktadırlar (Altun, 2021: 167).

Dünyada yaşanan bu hareketlilik beraberinde metaverse ile ilgili kripto paraların satışına büyük bir artış getirmiştir. *Apple*, *Google*, *Microsoft*, *Roblox*, *Tiktok*, *Nvidia*, *Epic Games* gibi şirketler; *Coca-Cola*, *Visa*, *Burberry*, *Gucci* gibi markalar metaverse'e büyük yatırım yapan şirketlerin başında gelirken *Decentraland*, *The Sandbox* gibi firmalar da kripto paraların ve şifreleme teknolojisinin kullanıldığı sanal evrenleri yaratmakta ve büyük bir hızla kullanıma açılmaktadırlar. Metaverse'de satışa çıkarılan arsalar, insanlar tarafından büyük talepler görmektedir.

Ülkemizde metaverse tıpkı dünyada olduğu gibi yeni yaygınlaşmaya başlayan ve anlaşılmaya çalışılan bir kavramdır. Fakat ülkemizde dünya ülkelerinden farklı olarak geçmişten beri getirdiğimiz yatırım anlayışı ön plana çıkmış ve Türkiye, metaverse adının duyulmaya başladığı andan itibaren bu yeni evrende satın alınan arsaların ileride kazanç sağlayacağı düşüncesiyle metaverse'den arsa alımına başlamıştır. Örneğin OVR Türkiye'deki metaverse kullanıcılarının akınına uğramıştır. OVR'de gerçek coğrafyalar, sanal parsellere ayrılarak bölünerek satılmaktadır. Sosyal medyada paylaşılan verilere bakıldığında OVR'de arazi alımı yapan kullanıcıların ezici bir üstünlükle Türkiye'de yaşayan kullanıcılar olduğu görülmektedir. Ülkemiz metaverse'de satışa çıkarılan İstanbul arsalarını, en çok satın alan ülke olarak ilk sıralara tırmanmıştır. Bu dikkat edilmesi gereken bir husustur. Yapılan satışlarda henüz mülkiyet hakları konusunda bir yasal düzenleme olmadığı için yaşanabilecek olası problemler söz konusudur.

Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan, 21 Mart 2022 tarihinde ATO Congressium'da düzenlenen *Forum Metaverse* toplantısında, metaverse'nin önemine değinmiş ve geleceğin onu tasarlayana ait olacağına ve teknolojik altyapıyla çizileceğine dikkat çekerek önümüzdeki dönemi *dijital seferberlik dönemi* olarak ilan etmiştir. Cumhurbaşkanı ülkemizin potansiyelinin, kendi silikon vadisini oluşturacak düzeyde olduğunu dile getirmiş ve bu alandaki çalışmalara kaynak ve vakit ayıracak yatırımcılara, gençlere ihtiyacımız olduğunu belirterek dijital alanda da yerli ve milli ayaklar üzerinde durulması gerektiğini aksi taktirde kölelikle karşı karşıya kalınacağını, dijital dünyada da asıl olanın kendi ülkemiz olduğunu ve özgün yazılımlarımızı geliştirmeden kafamızı yastığa, huzuru kalple koyamayacağımızı ifade etmiştir (En Son Haber, 2022).

Bir Türk yazılım şirketi olan *RoofStacks* yazılım şirketi, geliştirdiği *GoArt* metaverse platformunda, dünyanın ilk metaverse kenti olarak *Harput*'u inşa etmiştir. Haber, basında: "Binlerce yıllık tarihi ve kültürel mirasıyla açık hava müzesi konumunda olan ve 2018 yılında *Unesco Dünya Geçici Miras Listesine* alınan *Harput*, dünyanın ilk Metaverse kenti ilan edildi" başlığıyla duyurulmuş ve metaverse projesini geliştirmeye başlayan *RoofStacks* şirketinin kurucusu ve CEO'su *Burak Soylu* konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada, Türkiye'nin teknoloji alanında artık yeni bir ulusal kimliğe sahip olduğunu belirtmekte, "Evrensel olmadan milli fayda sağlayamayız. Türkiye, yakın gelecekte dünyanın en büyük 10 teknoloji şirketinden birini çıkarabilecek güçte bir ülke. Biz de bu hedef için çalışıyoruz ve oyun kurucu olmak istiyoruz." demektedir. Açıklamada *GoArt*'ın bu anlamda önemli bir milli kazanım olduğunu, yakın gelecekte G7 ülkeleri yerine meta evrende M7 ülkelerinin konuşulacağı ve Türkiye'nin o aktörlerden biri olacağı belirtilmekte, dijital dünyada içerik üretmenin önemine değinilerek *icat çıkarma* sözünün aksine *icat çıkarmak* ve bunu dünyaya ihraç etmek gerektiği yanı sıra Türkiye'nin bunu yapacak insan kaynakları gücüne sahip olduğu dile getirilmektedir (Elâzığ Hakimiyet, 2022).

Anadolu Kültürel Girişimcilik'in yapılandığı *Tour-key* kültürel miras alanlarını dijital dünyaya taşımış ve metaverse faaliyetlerinin alt yapısını tamamlamıştır.

Tour-key, ülkemizin tarihi ve kültürel anlamda önem arz eden alanlarını, müze ve ören yerlerini, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerini kullanarak kullanıcılarını daha zengin içerikler ve deneyimlerle buluşturmayı amaçlamıştır. Sanal rehber, gezilen yerleri 360 derece deneyimleme imkanı vermektedir. Yanı sıra yapılan sanal turlarda, tarihi olaylar anlatıldığında, bu olayların zamanda geri giderek deneyimlenmesi büyük bir imkân olarak sunulmaktadır. Değerli bazı objelerin ya da yapıların da artırılmış gerçeklikle 3D boyutuyla incelenmesi mümkün olmaktadır. Yeni nesil dijital müzecilik platformu aktif hale getirilmiştir. *Tour-key* hediye paketleri hazırlanmış, ören yerlerindeki mağazalarda, müzelerde, özellikle Açık hava Müzelerinde örneğin; Topkapı Sarayı Müzesi, Ayasofya Müzesi, Göreme Açık hava Müzesi ve İstanbul Arkeoloji Müzesi'nde satışa sunulmuştur. Böylece kültürel miras alanları dijital dünyada deneyimlebilir hale gelmiştir (Turizm Günlüğü, Etiket *Tour-key*, 2022).

Farklı ülkelerde ve farklı ticari sektörlerde başlayan bu hazırlıklar, metaverse'ün gerçek hayatın simule edilmesinin ötesinde, gerçekleştirilemeyen tüm hayallerin gerçekleştirilebileceği dijital evrenler bütünü olarak yenilikler ve fırsatlar sunacağına habercisidir. Ülkemizde yeni teknolojileri kullanabilen, geliştirebilen, sürdürülebilirliğini sağlayabilen, kültür metaverse'leri yapılandırabilecek ve yeni meslekleri icra edebilecek yetişmiş insan gücüne sahip olmak için toplumun tüm kesimlerinde ortak yapılanma hamlesi başlatılması gerekmektedir. Bu bağlamda akademi, bu değişim ve dönüşüm sürecinde en önemli görevi üstelenmesi gereken kurumdur. Türkiye bilgisayar mühendislerinin, bilgisayar programcılarının, bilgisayar analistlerinin, yazılım geliştiricilerinin, web tasarımcılarının, veri analistlerinin, teknik ressamlarının; halkbilimcilerinin, sosyologlarının, psikologlarının, antropologlarının, tarihçilerinin, sanat tarihçilerinin, etnologlarının, ekolojistlerinin hem fen hem sosyal bilim alanlarında yetişmiş, dinamik insan gücünü bir araya getirmeli ve bu yepyeni evrenin kuruluş aşamasında, öğrenilenlerin hayata geçirilmesine zemin hazırlamalı, kültür metaverse'lerinin kurulması sağlamalıdır.

Fen Bilimlerindeki Bulguların Sosyal Bilimlerdeki Açılımları Bağlamında Metaverse

Fen bilimlerinde yaşanan hemen hemen her teknolojik gelişimin, ortaya konan her kuramın sosyal bilimlerde bir açılımı; fen bilimleri ile ulaşılan neredeyse her teknolojik bulgunun sosyal bilimlerin araştırma alanına giren sonuçları vardır. Fen bilimlerinin bulguları olarak bilinen tüm bulgular sosyal bilimlerde bir karşılık bulmuş, kullanılmıştır. Çağımızın dijital büyük patlaması olarak isimlendirilen metaverse çevrimiçi hayatı da fen bilimlerinin bulgularından biridir fakat bu bulgunun da sosyal bilimlerde açılımı olacağı göz ardı edilmemelidir. Henüz geliştirilme aşamasında olan metaverse diğer bulgulardan farklı olarak hem fen bilimlerinin hem de sosyal bilimlerin araştırma alanına girmektedir ve iki bilim dalının disiplinler arası çalışmalarını zorunlu kılan bir yapıya sahiptir.

Günümüzde fen bilimleri ve sosyal bilimler arasında yaşanan bu ikilemin 17. yüzyılda da yaşanmış olduğu görülmektedir. 17. yüzyılda, sadece doğa bilimleri ile ilgilenilmiş, kesin ve gerçek bilgiye ulaşma yolunun bu şekilde mümkün olacağı inancıyla hareket edilmiştir. Bu görüşlere sahip olan bilim insanlarından en önemlisi *Descartes*'tir. Descartes tarihin ilginç ve öğretici bir alan olmakla birlikte doğa bilimleri gibi nitelikli bilgiye ulaşmayı sağlayamayacağını, bu nedenle tarihin bir bilgi disiplini olamayacağını söylemiştir. Buna karşılık Giambattista Vico (1668–1744), Kartezyencilerin fizik ve matematik bilimlerinin rolünü abarttıklarını, tarih ve toplum bilgisinin olanaklılığını göz ardı ettiklerini söyleyerek Descartes yönteminin bilimlerdeki egemenliğine karşı çıkmış ve *Yeni Bilim* adını verdiği sosyal bilimlerin hem tanımını hem de tasnifini yapmıştır (Freund, 1997: 8).

17. yüzyılda fen bilimlerinin özellikle matematik alanının egemenliği doğrultusunda yapılandırılan bütüncülükten uzak bilim anlayışı *Yeni Bilim* kavramını ortaya atan Vico sayesinde telafi edilmiş ve sosyal bilimlerin önemi ortaya konmuştur. Fen bilimleri ve sosyal bilimlerin çalışma yöntemleri birbirinden farklı olmakla birlikte ilgilendikleri alanlar; insan, insanın yaşadığı dünya ve insanın içinde bulunduğu evrendir. Bu sebeple bir olgu üzerine geliştirilen paradigmanın bu iki alandan bağımsız olması mümkün değildir. Fen bilimlerinin bulguları sosyal bilimlerde felsefe, sosyoloji, psikoloji disiplinlerinde yankı bulmuştur. Bu anlamda fen bilimleri alanında teknolojik bir gelişme olarak kabul edilen çağımızın büyük patlaması metaverse'ün, sosyal bilimlerdeki açılımının geniş yankılar oluşturacağı mutlak görülmektedir. Bu öngörüyü fizik alanının konusu olan kuantum fiziği ile sosyal bilimler ilişkisi bağlamında ele alarak geçmişe dayalı örneklerle incelemek mümkündür.

Kuantum Fiziği ile Sosyal Bilimlerdeki Düşünce Akımlarının İlişkisi: Çağımızın büyük patlaması metaverse ile ilgili eleştirilerde, metaverse'ün insanın özgür iradesine getirilen bir sınırlama olduğu iddiası sıklıkla dillendirilmektedir. Kuantum fiziği çalışmalarıyla elde edilen yeni bulguların sosyal bilimlerdeki açılımına bakıldığında kuantum fiziğinin özgür irade konusunda geniş bir perspektifte ele alındığı görülmektedir. Sartre'in *varoluşçuluk felsefesi* kuantum fiziğinin dünyayı algılayışta yaptığı değişikliğe işaret etmektedir. Sartre'in varoluşçu felsefesinin yapı taşı *varoluş özden önce gelir* ilkesidir. Kuantum fiziğinin *belirsizlik ilkesinin* Sartre'in bu ilkesi üzerinde etkili olduğu düşünülmektedir. Sartre felsefesini anlatırken indeterminist bir yaklaşımı benimseyerek özgür iradeye yer açmaktadır. Bu anlamda Kopenhag yorumu ise insan beyininde ve maddi evrende objektif olasılıkların varlığına işaret etmekte fakat özgür iradenin varlığını da asla reddetmemektedir. Yanı sıra belirsizlik ilkesinde insan unsuru ön plana çıkartılmakta ve kuantum mekaniğinin insan etkenine göre anlam kazandığını vurgulamaktadır (Durğun, 2015: 172-173). Kuantum teorisinin Kopenhag yorumunda olasılıkların varlığının kabul edilmesi düsturu da insanın özgür iradesinin varlığının kabul edilmesi olarak Sartre'in varoluşçuluk felsefesinde yer almıştır.

Kuantum Fiziğinin Çift Yarı Deneyi, Schrödinger'in Kedisi Düşünce Deneyi ile Sosyal Bilimler İlişkisi: Yine kuantum mekaniği kapsamında gerçekleştirilen *çift yarı deneyi* ve *Schrödinger'in kedisi düşünce deneyi* bağlamında, kuantum dünyasının *belirlenemezlik ilkesi* sosyal bilimlerde özgür irade bağlamında ele alınmakta ve iki boyutlu bir tartışmanın zeminini hazırlamaktadır. Tartışmanın birinci boyutu, evreni yaratan bir Tanrı'nın olmadığı kabulünden yola çıkmaktadır. Tanrı'nın olmadığı böylesi bir durumda, doğa kendi işleyişi içinde iki şekilde hareket etmek durumundadır. Doğanın bu hareketi nedenselliğe bağlı olabilir ya da olmayabilir. Söz konusu tartışmanın ikinci boyutuysa evreni yaratan bir Tanrı'nın olduğu kabulünden yola çıkmaktadır. Tanrı'nın varlığı durumunda Tanrı evreni yasalarla kuşatmıştır. Bu durumda nedensellik belli kademelerde olmalıdır. Fakat böyle kademeli bir nedensellik içinde insanın özgür iradesinin varlığından söz edilemeyecektir (Şeker; Çilingir, 2021: 114).

Kuantum Fiziğinin Süper Determinizm Yorumu ile Sosyal Bilimler İlişkisi: Fen bilimlerinin bulgularının sosyal bilimlerdeki açılımlarına kuantum fiziğinin *süper determinizm yorumu* bağlamında bakıldığında özgür iradenin iki farklı görüşle ele alındığı görülmektedir. Süper determinizm kuramı; büyük patlamadan önce bir arada olan atom altı parçacıkların davranış modellerinin kendilerinde kayıtlı olmasının, patlamadan sonra ayrı düştüklerinde aynı davranışı sergilemelerinin başlıca nedeni olduğunu iddia etmektedir. Bu bakış açısından yola çıkılarak atomlardan oluşan insanların da zihinlerinde daha önceden depolanmış bilgiye göre hareket ettikleri ve kararlarını özgür iradeleriyle alamadıkları sonucuna varmaktadır. Bu durumda ortaya iki soru çıkmaktadır: *İnsan özgür iradesiyle karar aldığı zannederken aslında bir mutlak iradeye göre mi davranmaktadır?* ve *Özgür irade aslında mutlak bir irade midir?* Süper determinizmde makro ve mikro evren bulunmaktadır. Bu evren tasarımları tasavvuf felsefesinin *Ne varsa âlemde o vardır âdemde* önermesini çağırıştırmaktadır. Birbirine dolanık atom altı parçacıklar fikri, Tanrı'nın insanların her birine kendi nurundan üflemesi ve bütün insanların Tanrı'dan bir parça olduğu fikriyle örtüşmekte; atom altı parçacıkların birbirleriyle ilişkileri ise *okyanusta bir kelebek kanat çırpışa kutuplarda fırtına çıkar* sözünü doğrulamaktadır. Sosyal bilimlerde bu iki farklı görüş doğrultusunda düşünce üretimi devam ederken Stephen Hawking şu sözleri adeta tartışmaya son noktayı koymuştur: *Vücut ve beyin fiziksel maddelerden meydana gelmiştir, akıl bu maddelerin sürekli değişen halidir. Vücutlarımız donanım, akıllarımız yazılımdır*" (Hawking, Grand Desing, 2014).

Fen bilimlerinin konuya dair çıkarımları ve bulguları sosyal bilimlerde farklı fikirler olarak vücut bulmuş ve bu fikirlerin savunulduğu bilimkurgu romanları ve filmleri yayınlanmaya başlamıştır. Bunlardan en önemlisi Matrix serisidir. Serinin sonuncu filmi Matrix 4'te, filmin kahramanlarından Merovingian'ın: *Seçenek bir ilizyondur zaten ve sen ne yapman gerektiğini bilirsin* sözüyle süper determinizmin desteklendiği bir yoruma rastlanmaktadır. Fakat aynı anda filmin başkahramanı Neo'nun: *Acaba bizler yalnızca gerekeni yapan algoritmalar mıyız? Peki programlarımızdan kurtulabilmemizin bir yolu yok mu?* sözleriyle özgür iradeye kavuşmak için verilmek istenen savaşın dile

getirildiği görülmektedir. Özgür iradenin sosyal bilimlerdeki farklı açılımları kuşkusuz metaverse'de felsefi bir platform oluşturmayacaktır, platformlar söz konusu metaverse'ün kurucusu tarafından belirlenecektir. Bu noktada metaverse'ün kurucusunun yarattığı dünyaya konuk olan avatarlar, kurucunun özgür iradesiyle belirlediği seçenekler arasından, kendi özgür iradeleriyle seçim yapacaklardır (Çobanoğlu, 2022a: 116-120).

Kuantum Fiziğinin Paralel/Çoklu Evrenler Kuramı ile Sosyal Bilimler İlişkisi: Fen bilimlerinin bulgularının sosyal bilimlerdeki açılımlarına, Hugh Everet'in evrenin kendisinin ve içindeki her şeyin bir dalga fonksiyonu olduğunu iddia ettiği *Paralel/Çoklu Evrenler Kuramı* bağlamında bakıldığında, sosyal bilimlerin kuramı hayatı nasıl sürdürdüğümüz yönünden ele aldığı görülmektedir. Bireylerin şu anda buldukları evren, verdiği kararlar doğrultusunda, söz konusu olasılıklardan birinin gerçekleşip diğerinin gerçekleşmediği bir evrendir tıpkı *çift yarık deneyinde* gözlemcinin deneye baktığı ve bakmadığı ana göre değişim gösteren sonuçlar ya da *Schrödinger'in kedisi deneyinde*, gözlemcinin kutuya bakmadığı zaman içinde yaşamaya devam eden ya da ölmüş olan kedinin durumu gibi. Bu mevcut durumu *ya o ya bu ya o değil ya da bu değil; ama her olasılık da aynı zaman diliminde mevcut* cümlesiyle açıklamak mümkündür. Her bir ölçümle ya da alınan yeni bir kararla başka bir paralel evrenin oluşması söz konusudur. Her olasılık aynı anda var olmakta ve kararı alan birey, bu evrenlerin sadece birinde yer almaktadır. Birey; tekil olasılığının bulunduğu evrende gerçekleşmiş olarak algılanmaktadır. Paralel evrenler konusu da sosyal bilimlerde bilimkurgu romanlarına ve filmlerine konu olmuştur. Bu filmlerden en ünlüleri arasında *Kelebek Etkisi (2004)*, *Dejavu (2006)*, *Fırtına Anı (2018)*'ni sayılabilir.

Bu kuramlar bilimkurgu türünde ele alındığında insanlığa başka bir dünyanın kapılarını açmakla birlikte gerçek hayatta gerek Everet'in paralel evrenler kuramı gerekse süper determinizm çelişkili bir yapı sergilemektedir. Everet'in paralel evrenler kuramına bakıldığında, özgür iradeyle alınan bir kararla bulunulan evrendeki varlık sürdürülürken alınmayan bir kararla oluşmasına zemin hazırlanan paralel evrende, yeni bir hayat var edilmektedir. Bu durumda metaverse için getirilen eleştirilerden biri olan kararların özgür iradeyle alınması mevzunda söz konusu kararın özgür iradeyle ya da onun dışında alınmış olmasının bir önemi kalmamaktadır nitekim her türlü olasılıkta da yeni bir evrende, yeni bir hal yaratılmaktadır. Bu şekilde bir kaosu tanımlayan bu karmaşık duruma ve süper bilgi toplumunun yaşam şeklini oluşturacağı iddiasıyla yapılandırılmakta olan metaverse olgusuna halkbilimsel bakış açısıyla farklı bir yorum getirilebilir. Şöyle ki; çoklu evrenlerin varlığı üzerine yapılan tartışmalar, yaratma kabiliyetini özünde taşıyan insanın hayal dünyası tetiklemiş ve nesnelere arası internetle metaverse'ün temel taşlarının oturtmasına zemin hazırlamıştır. Çoklu evrenlerin varlığı fikri çok çekici olmakla birlikte bu evrenlerin gerçek olup olmadıklarını öğrenmek çok zor ve çok zaman isteyen bir iştir. İnsan bunu fark ettiği anda, uzun zaman beklemeyen, kendi yaratacağı yepyeni evrenlerde, arttırılmış gerçeklikle bu deneyimi yaşayabileceğini düşünmüştür. İşte bu düşünce metaverse'in yol haritasını belirlemiştir.

Kuantum Fiziğinin ile New Age Akımların İlişkisi: Kuantum fiziğinin dünyayı algılayışta yaptığı olumlu değişiklik kuantum bilgisayarlarda, yapay zekada, arttırılmış gerçeklikte, akıllı telefonlarda, birçok modern mühendislik üretiminde görülmektedir fakat günümüzde kuantum fiziğiyle hiç alakası olmadığı halde kuantum kavramlarının kullanıldığı *kuantum felsefesi* adı verilen bir felsefe oluşturulmuştur. New age inanışlar kategorisinde değerlendirilebilecek bu akımda, evrenin yapısında mevcut olduğu farz edilen bilince *kozmik bilinç* adı verilmekte ve insanın bir *mikro evren* olarak kendinde var olan düşünce gücüyle *makro evreni* harekete geçirebileceği iddia edilmektedir. Bu anlayışa *kuantum felsefesi* düşünce gücüne de *kuantum düşünce tekniği* adı verilmektedir. Bu felsefenin temsilcileri *spritüel yaşam koçu* adıyla anılmakta ve söz konusu teknikle *bilinçaltı temizliği* yaptıklarını dile getirmektedirler. Bu görüşler; sanat, sinema, müzik alanlarında, sosyal medyada; alternatif tıp, enerjilerle şifalanmalar, terapi programları olarak birçok şekilde karşımıza çıkmaktadır.

Fen bilimlerinin bulgularının sosyal bilimlerdeki açılımlarının özgür irade kavramı üzerine etkilerini örneklemek amacıyla fen bilimlerinin alanı olan kuantum fiziğini; düşünce akımları, çift yarık deneyi, Schrödinger'in kedisi düşünce deneyi, süper determinizm yorumu, paralel evrenler/çoklu evrenler kuramı ve kuantum fiziğinin new age akımlar üzerine etkisi çerçevesinde ele alarak yaptığımız inceleme sonucunda, günümüzde yeni dijital evren metaverse'de sayısal verilerle dahilinde sadece matematiksel bir bilgi olarak bakılmasının insanlığın yeniden 17. yüzyıl yanılışına düşmesine neden olacağı görülmektedir. Bu konuya bir örnek verecek olursak; cep telefonlarıyla yapılan seçimler birer sayısal veri olarak tanımlanmaktadır. Bu veriler büyük datada toplanmakta, yapay zeka ile analizleri yapılmakta, tasnif edilmekte ve şirketlerin satışlarında başarılı olmaları için izleyecekleri yolu tayinde belirleyici olmaktadır. Gelecekteki dijital dünya metaverse'de, bu verilerin sadece birer sayısal ifade olmaları ve yapay zekâ tarafından analiz edilmeleri yeterli olmayacaktır çünkü böylesi çoklu evrenlerde her bir veri, sosyal, siyasi, ekonomik, kültürel bir alt yapıyı işaret edecek ve bunları okumak, değerlendirmek için de sosyal bilim uzmanlarına ihtiyaç duyulacaktır. Sosyal bilimlerin bu verileri analiz etmesinin, yorumlamasının önemi göz önünde bulundurulduğunda geleceğin mesleklerinin disiplinler arası bir çalışmanın hakimiyetinde icra edileceği öngörülebilir.

Dijital Dünyada Halkbiliminin Yeri ve Halkbilimcilerin Sahip Olması Gereken Beceriler

Günümüzde cep telefonlarımız hayatımızın bir parçası haline gelmiştir. Cep telefonlarının varlığına o kadar alışılmıştır ki adeta cep telefonunun olmadığı günler hatırlanmamaktadır. Kısa bir zaman dilimi içinde tıpkı cep telefonları gibi alışkanlık kazanılacak yeni bir teknoloji ve bu teknolojinin getirisi, Toplum 6.0'ın yeni yaşam biçimi olarak tanımlanan metaverse çevrim içi yaşam düzlemi hayata geçirilecektir. *Büyük patlama* adı verilen metaverse'ün yapılanması ve devamlılığın sağlanmasında, araştırma alanı insan ve toplum olan sosyal bilimlerin en az fen bilimleri kadar büyük önem kazanacağı görülmektedir. Metaverse'de kurulacak kültür evrenleri vasıtasıyla ülkelerin kendilerini tanıtmaları ve bugüne kadar seslenemedikleri sayıda insana, avatarlar yoluyla seslenebilmeleri mümkün olacaktır. Türkiye'nin kuracağı *Kültür Metaverse'lerinin* tasarlanmasında bu alanda eğitim almış bir kadronun görev alması gerekmektedir.

Gelenekleri, görenekleri, âdetleri, töreleri, örfleri ve bunları bağlı olarak yapılan toplumların yaşam biçimlerini, kültürlerini inceleyerek insanı daha iyi tanımaya çalışan Halkbilimi eğitimi kapsamında; kültürün tanımı, içeriği, işlevi; kültürel sondaj, farklı kültürleri mukayese, analiz ve sentez konuları yer almaktadır. Bütün dünyanın kültürel ergonomiye uyum süreci yaşayacağı yeni dijital yapılanmada; kültür

içerikli evrenler tasarlamak ve evrenler arası kültürel bağlantıları oluşturmak, bunları hayata geçirmek halkbilimi disiplininin ve halkbilimcilerin araştırma alanları dahilindedir. Türk Kültür Metaverse'lerini yapılandıracak eğitimli kadroda Türk Halkbilimcilere büyük ihtiyaç duyulacaktır.

Metaverse'ün insanlara sunacağı fırsatlardan biri, herkesin özgürce bir metaverse sahip olmasının sağlanmasıdır. Metaverse yapılanması içinde sistemin getireceği kolaylıklar arasında *ulaşılabilir olması* ve ekonomik olarak bu hedefin *gerçekleştirilebilir olması* öncelikli olarak yer almaktadır. Basında, gelecekte bir metaverse sahibi olmanın bir Facebook hesabı açmak kadar kolay bir şekilde evrilmesi için çalışmalar yapıldığı bilgisi verilmektedir. İsteğe bağlı olarak bir ya da birkaç kişinin, şirketlerin ya da ülkelerin metaverse sahibi olmaları bir seçenek durumundadır. Bu durumda halkbilimcilerin kişisel olarak ya da bir araya gelerek *Yaşayan Müze* açılması örneğinde olduğu gibi bir *Halkbilimi Kültür Metaverse* kurmaları mümkün olacaktır. Bu girişimler devlet tarafından yapılandırılabilir gibi bizzat üniversitelerin bünyesindeki enstitüler, bölümler tarafından da yapılandırılabilir. Halkbilimcilerin sahip olunan kültürel zenginliği, sosyo-kültürel kodlar üzerinden, metaverse'de kurulacak kültür evrenlerinde, kültürel ergonomiye göre yapılandırılmaları gerekmektedir. Ancak bu şekilde, karşılıklı kültürleme ile ortaya çıkacak yeni ergonomik yapının, yeni dijital kültürün temel taşlarının oturtulması mümkün olabilir.

Toplum 6.0 yapılanması kapsamında büyük bir önem arz edecekleri öngörülen halkbilimcilerin/ kültürbilimcilerin, yeni teknolojiyle yaşanacak kültürel ergonomi sürecin başarıyla atlatılmasını sağlayacak, yeni teknolojik olgunun kültürel ergonomik yapı ile uyum sağladığı yeni bir *dijital kültür* inşa edilmesine katkıda bulunacak çalışmalara başlamaları gerekmektedir. Bu noktada Toplum 6.0'ın yeni yaşam biçimi olarak tanımlanan metaverse çevrimiçi yaşam düzleminde halkbilimciler, çağın gereklerine uygun becerilere sahip olmalıdırlar. İnsanlığın uygarlık tarihi boyunca geride bıraktığı ayak izlerinin, dijital ayak izlerine dönüşeceği, *homo sapiens* türünün değişim ve dönüşüm geçirerek *mega human dijital* evrileceği beklentisiyle başlatılan bu tarihi süreçte halkbilimcilerin önemli bir görev üstlenmeleri, metaverse mesleklerinden başta *gelecek yazıcılığı (veri okuma)* olmak üzere daha birçok mesleğin icrasını gerçekleştirmeleri kuvvetle muhtemel görülmektedir.

Dünyada pandemi döneminde yaşanan değişimler üzerine yapılan araştırmalar, Endüstri 4.0'ın, göçün, 5G ve uzay çalışmaları gibi küresel değişimlerin gelecekte yeni mesleklerin ortaya çıkışına zemin hazırladığı ve dünyanın geleceğinde ön planda olacak bu yeni mesleklerin kültür, eğitim, sağlık, bilişim, tarım, sanat, spor ve müzik gibi sosyal bilimlerin alanında yer alan meslek grupları olacağını ortaya koymuştur. Bu bağlamda halkbilimcilerin/ kültürbilimcilerin beceriler edinmeleri ve bu mesleklere hazırlanmaları gerekmektedir.

Özku Çobanoğlu halkbilimcinin tanımını yaparken halkbilimcilerin malzeme derleyen basit bir derlemeci ve onların koleksiyoncusu olmanın ötesinde kültür teorisi geliştirebilen ve kültürel süreçlerle yakından ilgilenerken kültürlenme, kültürleşme ve kültür değişmesi olaylarını nesnel bir gözle değerlendirebilen hem sosyal bilimlere hem de fen bilimlerine hâkim bir halkbilimciden söz etmektedir (Çobanoğlu, 1999: 20). Çobanoğlu'nun öngörü içeren bu tanımı, günümüz dijital dünyasında *Kültür Metaverselerini* kuracak halkbilimcilerin sahip olması gereken becerileri işaret etmektedir.

Bu aşamada halkbilimcilerin vizyon sahibi olmak için birtakım becerileri kazanmaları gerekmektedir. Halkbilimcilerin; sosyal teknolojilere hâkim olmaları, sosyal teknolojilere dayalı tasarım modelleri geliştirmeleri, daha önce bahsettiğimiz üzere sosyal bilimler mensubu halkbilimcilerin fen bilimlerine ve sayısal verilere uyum süreci olarak nitelendirdiğimiz *kültürel ergonomi süreçlerini* tamamlamaları kaçınılmaz bir zorunluluktur. Halkbilimcilerin; geleceğin karmaşık yaşam koşullarının neden olacağı sorunlarla başa çıkabilecek yetkinliğe kavuşmaları, yeni yetenekler kazanmaları, donanımlı bireyler olmaları gerekmektedir. Bu düşüncelerimiz doğrultusunda *21. Yüzyılda Halkbilimcilerin Beceri Tablosu*'nu hazırlamış bulunmaktayız (Tablo 1).

Metaverse'de Halkbilimciler Rolü ve Halkbilimcilerin Metaverse Meslekleri

Dünya bugün dijital teknolojilerin gelecekte iş gücü ve meslekler üzerine etkilerini araştırmaktadır. Dijital dönüşüm sebebiyle (Choi ve Kang, 2019); *teknoloji işsizliği* adı altında yeni bir olgu ile karşılaşılacağı belirtilmekte fakat bu olgu ile nasıl mücadele edileceği konusunda bilgi verilmemektedir. Mesleklerin yaşayacağı bu değişime ülke olarak hazırlanmakla birlikte tek tek mesleklerin de kendi içinde bu değişime karşı hazırlanmaları gerekmektedir. Gelecekte meslekler tek bir alanının hakimiyetinde kalamayacaklardır çünkü bütün meslekler dijital dünya ile iç içe olmak ve kendi alanlarıyla alakalı verileri okuyarak problemlerini çözmek, yenilenmek ve gelişmek durumunda olacaklardır. Halkbilimciler kurulacak metaverse kültür evrenlerinde yaratıcılıkları ve vizyonları ölçüsünde yerlerini alacaklardır. Halkbilimi dijital kültür evrenlerine her yönüyle taşıyabilecek bir alandır. Başarılı olduğu ölçüde ekonomik kazanç sağlanabilecek bu sanal dünyada halkbilimciler, bu güne kadar ders kitaplarında başlık olarak gördükleri bütün maddeleri mesleğe çevirebilirler. Her meslek ismini, bir metaverse dünyası olarak tanımlanabilir.

Metaverse'in çalışma sisteminde *kültür içeriği yönetim sistemi* ve *kullanıcı yönetim sistemi* olarak iki bileşenli bir sistemden bahsetmek mümkündür (Kim, 2021: 234).

Kültür içeriği yönetim sistemi; içerik oluşturur, kullanıcıların aradıkları kültür içeriğine ulaşmalarını sağlar. Kullanıcının avatarı kültür içeriğine yansır. Avatarın yaşayacağı deneyimde uygulamayı gerçekleştirir. Halkbilimcinin hazırlayacağı metaverse'de, kültür içeriği yönetim sistemi iki mesleği karşılamaktadır. Birincisi, metaverse evrenini tasarlamak; ikincisi, bu evrende yaşanacak deneyimlerde bizzat deneyimletici görevi yapmak çünkü avatarlar artırılmış gerçeklik içinde gerçek insanlar olarak temsil edilmektedirler ve bütün hareketleri gerçek olarak algılanmaktadır bu nedenle oluşturulan tasarımlar içinde deneyimletici avatarlara ihtiyaç vardır. Hazırlanan meslek etkinliğe göre deneyimletici avatar sayısı farklılık gösterecektir çünkü bir dinletide kullanılacak deneyimletici avatar sayısı ile büyük göçler, yaylak/kışlak göçleri veya kervan etkinliklerinde kullanılacak deneyimletici avatar sayısının aynı olması düşünülemez.

Kullanıcı yönetim sisteminde ise; kullanıcı avatar, kayıtları ve aramalarını kendisi yönetmektedir (Kim, 2021: 234). Halkbilimcinin hazırlayacağı metaverse'de kullanıcı yönetim sistemi; kullanıcı avatarların verilerinin (aramaların/seçimlerin) alınması, bunların okunması ve

Tablo 1.

21. Yüzyılda Halkbilimcilerin Beceri Tablosu

Teknik Yetenekler	Metodolojik Yetenekler	Sosyal Yetenekler	Bireysel Yetenekler
İletişim Teknolojileri Hakimiyeti	Kültür Ergonomisi Hakimiyeti	Kültürler Arası Yetenek	Esneklik ve Uyum
Bilişim Teknolojileri Hakimiyeti	Yaratıcı Düşünce	Bilgiyi Transfer Edebilme Yeteneği	Sosyal Kapasite
Bilgi Teknolojileri Güvenliği Hakimiyeti	Eleştirel Düşünce	Dil Yeteneği	Sosyal Beceriler
Sosyal Teknoloji Hakimiyeti	Yansıtıcı Düşünce	İletişim Yeteneği	Kişisel Gelişim
Bilgi Okuryazarlığı	Analitik Düşünce	Takım Çalışması Yeteneği	Kendini Yönetme
Medya Okuryazarlığı	Girişimci Düşünce		Tolerans
Disiplinler Arası Çalışma	Özgür Düşünce		Liderlik
Çok Disiplinlilik Yöntemiyle Çalışma	Argüman Yapabilme		Üretkenlik
Çapraz Disiplinlilik Yöntemiyle Çalışma	Problem Çözme		Öğrenme Motivasyonu Yeteneği
Disiplinler Ötesilik Yöntemiyle Çalışma	Çatışma Çözme		Baskı Altında Çalışabilme Yeteneği
Disiplinsizlik Yöntemiyle Çalışma	Karar Verme		
Veri Toplama Yeteneği	İş birliği		
Veri Analizi Yeteneği	Araştırma Yeteneği		
Süreç Yönetimi	Zamanı ve Sosyal İlişkileri Doğru Kullanma		

Not: Gülen ve Dönmez (2021), Filizöz ve Orhan (2018) çalışmalarından faydalanarak hazırlanmıştır.

tasnifinin yapılmasıdır diğer bir söyleyişle veri analizi/veri okuması yapmaktır. Bu da bir başka meslektir. Ana hatlarıyla bir araya getirdiğimizde *Tasarımcı Halkbilimci*, *Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* ve *Veri Analizci Halkbilimci* olarak üç ayrı meslekten söz edilebilir. *Tasarımcı Halkbilimci*; metaverse evreni içeriği hazırlar, metaverse'de kültür üretir. *Deneyim Oluşturucu Halkbilimci*; avatların bu kültür içeriğine/metaverse'e ulaşım sürecini ile deneyim sürecini düzenler ve denetler. *Veri Analizci Halkbilimci*; kullanıcı avatların kayıtlarını, aramalarını yani veri bilgilerini analiz eder, bu analize göre sisteme neler eklenmesi, sistemden neler çıkarılması gerektiğini ya da yeni bir evren tasarımında verilere göre neler yapılması gerektiğini belirler. Örneğin, *Arttırılmış Gerçeklik Mitolojik Dünya Tasarımcı Halkbilimci*; *Arttırılmış Gerçeklik Mitolojik Dünya Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* ve *Arttırılmış Gerçeklik Mitolojik Dünya Veri Okuyucu Halkbilimci* gibi! Bu evrenlerde hem bildiğimiz meslek şekilleri farklılaşmakta hem de meslek kendi içinde; *mesleği tasarlayan*, *deneyim oluşturan* ve *deneyim sonuçlarına göre elde edilen verileri okuyan* olarak üç farklı uzmanlık alanına dönüşmektedir. Halkbilimciler yeteneği ve eğitime göre birkaç mesleği aynı anda icra edebilirler. Tasarlanan evrenler yaratma gücüne bağlı olarak şekillenecek sınırsız evrenlerdir. Bu evrenler içinde avatların neler yapacaklarını tasarlamak, deneyimlemeyi çekici bulacakları, ilginç platformlar yaratmak gerekmektedir. Yaratılan metaverse'ün kullanıcı avatlar tarafından tercih edilmesi, metaverse'e reklam verilmesini ve tasarlanarak avatlara sunulan NTF'lerin satılmasını sağlayacaktır.

Otomatik bir influencer pazarlama platformu olan *Keepface Platformu* aktif hale getirilmiştir. *Keepface Platformu* beş yüz bini aşan influencer ve beş bini aşan markayı bir araya getirmektedir. Bu amaçla *Metafluence sanal şehri* inşa edilmiştir. *Metafluence sanal şehrinde* influencer'lar ve seslendikleri kitleler ve hitap ettikleri markalar bir araya geleceklerdir. *Metafluence sanal şehrinde* influencer'lar *Metahut* adı verilen dijital konutlarda yaşayacaklardır. Takipçileriyle hedef kitleleriyle bu dijital konutlarda bir araya gelecekler, ürünlerini tanıttacaklar, NTF'lerini sunacaklar, satışlarını yapacaklar ve metaverse'lerine reklam veren şirketlerle anlaşmalar yapacaklardır (WebTekno, Influencer Merkezli, 2022).

Dünyanın uygulamaya başladığı bu örnekte olduğu gibi halkbilimcilerin bir araya gelip *Kültür Metaverse'leri*, *Halkbilimi Metaverse'leri* kurabilmeleri, bu evrenler üzerine *Metahut'lar (dijital konutlar)* inşa edebilmeleri, burada sürdürülebilir bir yaşam yaratabilmeleri mümkündür. Dijital konutlar kişiselleştirilerek hedef kitlelerle etkileşime geçilebilecek, NFT'ler sunulabilecek, tasarımlar paylaşılacak, reklam verenlerle iş birliği yapılabilecek alanlar haline getirebilirler. Metaverse halkbilimcilere doğru kullanıldığı takdirde yeni kültürel üretimler için büyük avantaj sağlayacak potansiyel bir zemin sunmaktadır.

Halkbilimcilerin bir meslek olarak idame ettirebileceklerini düşündüğümüz *Arttırılmış Gerçeklik Monografik Evren Tasarımcı Halkbilimci* ve *Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* ile *Arttırılmış Gerçeklik Hikâye Evreni Tasarımcı Halkbilimci* ve *Arttırılmış Gerçeklik Hikâye Anlatıcı Halkbilimci* meslek isimlerini verdiğimiz meslekler üzerine bazı çalışmalar mevcuttur.

Ortak kültürün aktarımı noktasında artırılmış gerçeklik uygulamaları, artık günümüzde süratle eğitim süreçleri içinde farklı uygulamalarda karşımıza çıkmaktadır. Örneğin (Holloway-Attaway, Vipsjö 2020: 177); *transmedya hikâye anlatıcılığı teknikleri* geliştirilmiştir yani sıra oyun elementleri, artırılmış gerçeklikle çocuklara sunulmuştur. Bu birbirinden çekici ve farklı sunumlar medyada kullanıldığı gibi çocuk kitaplarında da kullanılmaktadır. Değişik bir örneklem olarak *İsveç'teki Skaraborg Bölgesinin* mikro-tarihi artırılmış gerçeklik yöntemiyle çocuklara anlatılmaktadır. Metaverse evreninde bu sanal gerçekliği yaratmak çok daha kolay olacaktır, böylece yeni öğrenme

1 Konu ile ilgili daha önceki çalışmamızda, halkbilimcinin yapabileceği 468 meslek sıralanmıştır. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Çobanoğlu, 2022a: 204-216).

ortamları var edilecektir. Eğitim süreci yüksek düzeyde bir etkileşime dönüştürülmesi mümkün kılınacak (Gronstedt ve Ramos, 2014: 9) ve yepyeni kurgular yaratılabilecektir. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliğin hayata geçirilmesi *hikâye anlatıcılığı*nda devrim yapacaktır (Kuş, 2021: 249).

Bu düşünceler ve uygulamalar bir meslek olarak listemizde yer verdiğimiz, *Arttırılmış Gerçeklik Hikâye Evreni Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Hikâye Anlatıcı Halkbilimci ve Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Hikâye Festivali Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* mesleklerinin gelecekte ne kadar büyük önem taşıyacağına vurgu yapmaktadır.

Yeni kurulan metaverse'lerden biri de *Decentraland* metaverse'üdür. *Decentraland* metaverse'ü, 3D sanal gerçeklik platformu olarak tasarlanmıştır ve merkezi yoktur. Kripto para birimi *Ethereum* blokzincirine dayanan *MANA*'dır. *Decentraland Vakfı* tarafından yönetilen bu platform kar amacı gütmemektedir. *Decentraland* moda etkinliklerini metaverse'e taşımıştır. 2022 yılının Mart ayında, *Decentraland*'da ilk defa *Metaverse Moda Haftası* yapılmıştır. Dört gün süren Metaverse Moda Haftası içinde paneller düzenlenmiş, alışveriş yapılmış, özel gösteriler ve partiler düzenlenmiştir (Şener, Metaverse yönelik, 2022). Metaverse'de düzenlenen kültürel etkinliklere örnek olarak yine *Decentraland*'ta yapılan *Metaverse Festivali* verilebilir. Moda Haftası gibi dört gün süren *Metaverse Festivali* yaratıcılık, kültür ve müzik festivali olarak tanımlamak mümkündür. Festival boyunca özel eşyaların satıldığı birbirinden farklı standlarda alışveriş yapılmış ve farklı sahnelerde düzenlenen gösteriler izlenmiştir (Kuş, 2021: 251).

Metaverse Festival örneği, meslek listemizde yer alan; *Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Festivalleri Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Dede Korkut Festivali Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Oğuz Kağan Festivali Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Narduvan Festivali Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* gibi daha pek çok mesleğin metaverse'de halkbilimciler tarafından icra edilebileceğini göstermektedir.

Her festival için Türk kültür öğelerini barındıran maddi kültür unsurları, dijital söylemle NFT'ler tasarlamak ve bu NFT'lerin bizzat avatar olarak tanıtımını ve satışını yapmak halkbilimcilerin metaverse meslekleri arasında yer almaktadır. Türk dünyasının ortak sözlü kültür ürünleri mitoloji, destan, masal, efsanelerden yola çıkılarak mitolojik kahramanların NFT'leri tasarlanabilir. NFT'ler kahramanlara ait eşyalar; ok, yay, sadak, kılıç, bıçak veya kahramanların hayvanları; at, boğa, köpek, kuş v.s üzerine de tasarlanabilirler. Bu konuda yaratıcı güce bağlı olarak çok sayıda tasarım yapılabilir. NFT'ler için giysi tasarımı yapmak, bilgisayar teknolojisini öğrenerek tasarlanan giysilerin dijital terziliğini yapmak yine ayrı ayrı meslekler olarak metaversede halkbilimcinin yeni meslekleri arasındadır. Halkbilimciler çizim konusundaki yeteneklerini ya da terzilik konusundaki yetenekleri yeni mesleklerinde değerlendirebileceklerdir.

Decentraland'ta birbirinden farklı etkinlikler yer almaktadır, bir kripto para olan *DogeCoinin*, *Museum District*'te düzenlediği sergi etkinliği gibi. Metaverse bu yönlü etkinlikler ve satışa yönelik faaliyetlerle bir yandan marka değerini güçlendirirken fuarlar ve sosyal sorumluluk kampanyalarıyla da stratejik iletişim faaliyetlerine temel oluşturmaktadır (Kuş, 2021: 251).

Bu örneklerde de görüldüğü gibi meslek listemizdeki, *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Fotoğraf Sergisi Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Resim Sergisi Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Müze Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci*, metaverse'ün önemli meslekleri arasında yer alacaktır. Her yeni teknolojik gelişme, yeni bir zihniyet değişikliğine zemin hazırlamaktadır. Metaverse'e bu anlamda bakılması ve uygulama şekilleriyle husule getirilecek metaverse'ler için meslek yaratma, tasarlama, oluşturma ve metaverse olarak bunu sunma çalışmalarını yapmak amacıyla halkbilimcilerin; bilgisayar mühendisleriyle, yazılımcılarla, web tasarımcılarıyla bir araya gelip gruplar oluşturarak disiplinlerarası çalışmalar yapmaları gerekmektedir. Bu gruplarda halkbilimciler; ilgi, bilgi ve yetenek alanlarını keşfederek metodlar geliştirmeli, tartışmalı paylaşım toplantıları yaparak kavramlar yaratmalıdır. Bilimle, sanatla ilgili alanlarda bilgilendirilerek kendilerini yeniden, *Toplum 6.0* şartlarına göre inşa etmeli, formatlamalıdır. Çoklu okur-yazarlık, insan, doğa, kültür/sanat, bilim/teknoloji, hukuk/finansal, girişimcilik/proje yönetimi, sağlık/spor gibi alanlarda becerilere sahip olmak amacıyla kendilerini, eksikliklerini giderebilecekleri bir sosyal inovasyon inşa programına tabi tutmalıdırlar.

Halkbilimsel Metaetik Kuram ile Türk Kültür Ergonomisi Bağlamında Yeni Bir Kavram Olarak: Dede Korkut Etik Koduyla Metaetikverse

Çalışmamızın bu bölümünde *Dede Korkut Kültür Metaverseü* adıyla bir evren ötesi yapılanma örneklenecek ve bir *Kültür Metaverseü* protipi ortaya koymaya çalışılacaktır. *Arttırılmış Gerçeklik Dede Korkut Mitolojik Dünya Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci*'lerin kuracakları *Dede Korkut Kültür Metaverseünün etik felsefesi (etik anlayış) / halk felsefesi (dünya görüşü)*'nü; *Halkbilimsel Metaetik Kuram* doğrultusunda oluşturulan *Dede Korkut Etik İndeksinden* yola çıkarak Türk kültür ergonomisine, *Dede Korkut etik koduyla* tanımlamaları ve evren konseptlerine aktarmaları mümkündür.²

Halkbilimsel Metaetik Kuram: Geçmişten beri felsefenin ya da ilahiyatın araştırma alanında olduğu düşünülen etik ve metaetik konusunda daha önce yaptığımız *Halkbilimi Bağlamında Dede Korkut Hikâyelerinin Halk Felsefesi ve Metaetiksel Çözümlemesi* adlı çalışmamızda, halkbilimi, etik ve metaetik alanlarında disiplinler arası bir yaklaşımla ortaya koyduğumuz *Halkbilimsel Metaetik Kuram* ve

2 Konuyla ilgili *Halkbilimi Bağlamında Dede Korkut Hikâyeleri'nin Halk Felsefesi ve Metaetiksel Çözümlemesi* adlı çalışmamızda, etik değerleri ait oldukları gelenekler itibarıyla *Ahlakî Gelenekler, Sosyal Gelenekler, Dinî Gelenekler* olarak üç ana başlık altında toplanarak Dede Korkut Kitabı'nın olumlu ve olumsuz etik değer indeksi yapılmış ve halk felsefesi ortaya konulmuştur. Çalışmamızda Dede Korkut Kitabı'nda, 173 olumlu ve olumsuz etik değer tespit edilmiştir. Etik değerlerin bağlam sayısı 929'dur. 126 olumlu etik değer, 777 bağlam sayısı; 47 olumsuz etik değer, 152 bağlam sayısı Dede Korkut Kitabı etik indeksinde yer almışlardır. *Dede Korkut'ta Halk Felsefesi* başlığı altında her etik değer ayrı bir madde olarak ele alınmış ve bağlamlarıyla birlikte halk fikirleriyle temellendirilmiştir. Çalışma, kurulacak evren konseptlerinde, etik eylemlerin bağlamlarını ve ifade ettikleri etik değerleri bir arada görmek bakımından fayda sağlayacaktır. Çalışmanın tamamı için bkz. (Çobanoğlu 2021a: 1-814., Çobanoğlu 2021b: 814-1771).

kuramın inceleme yöntemi olarak geliştirdiğimiz *Halkbilimsel Temellendirme Metaetiksel Çözümleme Yöntemi*yle etik ve metaetik konularının halkbiliminin araştırma alanlarından biri olduğunu ispatlamış bulunmaktayız. Bu sebeple halkbilimciler, meslek listemizde yer verdiğimiz *Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Kültür Ergonomisine Uygun Dijital Bilgelik (Big Bang) Üretici Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* mesleklerini bir etik geliştirici olarak hakkıyla yürütebileceklerdir.

Halkbilimsel Metaetik Kuram; Topluların gelenek, görenek, âdet, töre ve örflerini inceleyerek o toplumu tanımayı hedefleyen halkbiliminin bakış açısıyla etik olguları/olayları felsefî olarak inceleyerek etik üzerine bir üst düşünme biçimi ortaya koymayı amaçlayan metaetiğin bakış açısını birleştirip bu iki disiplini aynı potada buluşturarak bu oluşumların toplumların etik anlayışlarının oluşmasında nasıl etkili olduklarının tespitini sağlamakta, olgu ve olaylara dair etik davranışların nedenini açıklamakta, olgu kümeleri arasında ilişki kurmakta, sistematik gözlemlerle kanıtlar ortaya koymakta, sorular üretebilmekte, öngörüler geliştirebilmekte, modifiye edilebilmekte ve tüm bunlardan hareketle kapsamlı bir önerme olarak *ahlaksal yaşam; gelenekler, görenekler, âdetler, töre ve örfleri esas alarak temellendirilebilir* önermesini ortaya koymaktadır (Çobanoğlu, 2022b: 36-37).

Halkbilimsel Metaetik Kuram'ın yapı ve çatı elementlerini görsele taşıyarak oluşturduğumuz şema şu şekildedir (Çobanoğlu, 2022c: 175).

Yeni Bir Kavram Olarak Metaverse'de Kültürel Ergonomi, Kültürel Ergonomik Süreç, Kültürel Ergonomik Yapı ve Sosyal Teknoloji: Bir toplumun sosyo-kültürel kodlarına bağlı olarak yapılan *kültür yasa*sının, sosyal yaşam içinde farklı kültürel bağlarla sürdürülebilir şekilde insana uyumlaştırılmasını *kültürel ergonomi* olarak tanımlamaktayız. Bu uyumlaştırma süreci *kültürel ergonomik süreçtir*. Söz konusu süreç tamamlandığında, toplumun kültürel faaliyetlerini ifade eden tam anlamıyla teşekkül etmiş *kültürel ergonomik yapı* oluşmaktadır. Türk toplumları kendi coğrafyaları, mitolojik alt yapıları, tarihi arka planları, etik varlıkları, kadim gelenekleriyle sosyo-kültürel kodlarıyla kültür yasalarını belirlemiş, halk felsefesini ortaya koymuş, *kültürel ergonomik sürecini* tamamlamış ve *kültürel ergonomik yapısını* oluşturmuş toplumlardır. Toplumlar teknolojik değişimlerle mevcut ergonomik yapılarına eklenen yeni unsura uyum süreci yaşamaktadırlar. Yeni bir teknolojik olgunun yarattığı değişimin, mevcut kültürel unsurlara göre kültürel alt yapıya/şablona, kültürün çalışma yasaasına uygun hale gelmesini, kullanılmasını *kültüre ergonomiye uygunluk* olarak tanımlamaktayız (Çobanoğlu, 2022a: 179-181).

Metaverse evreni/evrenlerinde kurulacak metaverse'ler kuşkusuz onu yapılandıran bireyin/topluluğun/ülkenin coğrafyasından, mitolojik alt yapısından, tarihi arka planlarından, etik varlıklarından, kadim geleneklerinden beslenen sosyo-kültürel etik kodlarla yapılandırılan kültür yasaları ve kültürel ergonomik bileşenlerinin bileşkesiyle husule getirilecektir. Metaverse'de izlenecek yol haritası olarak tanımlayabileceğimiz *kültürel ergonomik süreç* kapsamında çift yönlü bir etki görülmesi muhtemeldir. Birinci etki, toplumun söz konusu yeni teknolojiye uygun hale gelmeye çalışması; ikinci etki ise ekonomik kaynak oluşturacak şekilde şirketlerin/kurucuların katkılarıyla söz konusu yeni teknolojinin topluma uygun hale getirilmesi. Bu noktada halkbilimciler açısından yaşanacak muhtemel kültürel ergonomik sürecin; sosyal bilimlere mensup halkbilimcilerin metaverse'de kullanıcı avatarların matematiksel veri bilgilerini okunup analiz yapmaları olacağını söylemek yanlış olmayacaktır.

Sosyal Teknoloji; kullanıcı avatarların girdilerini, davranışlarını, tepkilerini, eğilimlerini; metaverse'lerin kendi kullanışlılığını, içeriğini, yönelimini, fonksiyonlarını incelemede ve bunları arttırmada kullanan teknolojiler bütünüdür (Helmer ve ark.: 1966). Dijital büyük patlama metaverse; bütün dünya toplumları için yeni bir kültürel ergonomi süreci başlatacaktır. Bu kültürel ergonomi sürecine şimdiden hazırlık yapan toplumlar, süreci en kısa zamanda atlatacak ve yeni teknolojiye uygun ergonomik yapılarını inşa edeceklerdir. Dünyada birçok ülke, bu toplumlardan biri olmak için sosyal teknolojilerden haberdar gençler yetiştirmek amacıyla harekete geçmiş, çalışmalar yapmaya başlamıştır.

Dede Korkut Etik Kodu: Günümüzde bütün meslekler, kurumlar, şirketler bir *etik kod* çerçevesinde hareket etmektedirler. *Etik kod*; bir meslek, bir kurum veya bir şirketteki kararları ve davranışları yöneten, etik ilkeleri belirleyen, uyulması gereken kurallar bütünüdür. Etik kodların işlevi; kurumların çalışanlarına, beraber iş yaptığı kişilere, kurumlara ve kamuya karşı sorumluluklarını özetlemek, temel değerlerini, ilkelerini yansıtmak, çalışanlara kabul edilebilir/edilemez davranışlar konusunda rehberlik sağlamak, yol gösterici olmaktır. Bütün kültürler ait oldukları toplumun halk felsefesini ve etik anlayışını yansıtır. Halkbilimcilerin kuracakları metaverse'ler kültür içerikli metaverse'ler olacaktır dolayısıyla bu kültür metaverse'leri de Türk halk felsefesi ve Türk etik anlayışını yansıtacaklardır. Metaetik-verse olarak Dede Korkut Etik Kodu'nun kültür metaverse'lerine uygulanması şöyle dağılım göstermektedir.

Adaletli Devlet Yapısı: *Adalet, Eşitlik, Hoşgörü* değerleriyle oluşturulan *Adaletli Devlet Yapısı* hem metaverse'ün kurucusunun hem de metaverse'ün etik anlayışını yansıtmaktadır ve metaverse'e konulan her ana ilke bu koda dahildir.

Eşitlikçi Sosyal Düzen ve Özgür Dinî Yaşantı: *Karşılıklı Sevgi, Karşılıklı Saygı, Haklara Saygı* değerleriyle oluşturulan *Eşitlikçi Sosyal Düzen ve Özgür Dinî Yaşantı*, metaverse olarak avatarlara sağlanan yaşam ve avatarlar arasındaki insan ilişkilerini tanımlamaktadır.

Alplik Geleneği: *Edeplilik, Doğruluk, Dürüstlük* değerleriyle oluşturulan *Alplik Geleneği*, metaverse'de deneyim oluşturucu halkbilimci avatarların etik eylemleri ve metaverse'de deneyim oluşturacak kullanıcı avatarlarının etik eylemleri olmak üzere iki yönlü değerlendirilebilir. Metaverse çalışanlarının genel davranış kalıbını, kullanıcı avatarlara yaklaşım biçimini ve kullanıcı avatlardan beklenen davranış biçimini tanımlamaktadır.

Kültür içerikli metaverselerde yaratılacak evren komplekslerine etik kod yerleştirme aşamasında, bu etik kodların öncelikle Türk dünyası tarafından hiç yabancılanmayacak etik kodlar olması sebebiyle tanımlanması ve benimsenmesi çok daha kolay olacaktır. Kültür Metaverse'ü dünyaya açılan bir metaverse olacağı için Dede Korkut Kitabı'nın evrensel etik değerleriyle oluşturulan etik kodlar aracılığıyla tüm insanlığa seslenebilmek mümkündür.

Metaetikverse Nedir? *Metaetikverse*: Türk kültür ergonomisi bağlamında, *Halkbilimsel Metaetik Kuram* doğrultusunda, Dede Korkut etik kodunun evrensel göstergelerinden yola çıkarak ulaşılan, dijitalleşmenin etik düzlemini oluşturacak kapsamlı ve bütünleyici bir etik felsefesi (etik anlayış) / halk felsefesi (dünya görüşü)'dür. Türk halkbilimcilerin kültür metaverse'lerini kurarken mevcut etik problemlerine yenilerinin eklenmesine seyirci kalmamak için *Metaetikverse* doğrultusunda yol almaları, metaverse'ün etik düzlemini yapılandırmak bakımından büyük önem arz etmektedir. *Metaetikverse* ile kast edilen bir etik felsefesi (etik anlayış) / halk felsefesi (dünya görüşü)'dür, metaverse'lerde avatarlara getirilen sınırlamalar ise etik yasaklardır. Bu sebeple metaverse'ü yapılandıran etik felsefesi (etik anlayış)/halk felsefesi (dünya görüşü) ile metaverse'lere konan etik yasaklar birbirinden farklı kavramlardır. Bu noktada Türk halkbilimcilerin kuracakları metaverse'lerin kültür içerikli metaverse'ler olması, etik anlayışın benimsenmesinde, etik kodların yerleştirilmesinde, metaetikverse'ün ortaya konmasında avantaj sağlayacak bir noktadır. Bu sebeple halkbilimcilerin metaverse'de yüklenecekleri misyon, bu dijitalleşmenin etik düzlemini oluşturmaktır.

Dede Korkut Kültür Metaverse'lerine Dede Korkut Etik Kodu'yla Metaetikverse'ün Tanımlanması

Dede Korkut Etik Kodu'yla yapılandırılan metaetikverse, Türk Kültür Metaverse'lerine *Arttırılmış Gerçeklik Dede Korkut Mitolojik Dünya Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimciler* tarafından tanımlanacaktır. Çalışmamızın bu bölümünde söz konusu tanımlanma *Hayvan Sevgisi Etik Değeri, Sağlık Etik Değeri, Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Olumlu Ayrımcılık Etik Değeri* başlıkları altında örneklenecektir.

Türk Kültür Metaverse'lerine Hayvan Sevgisi Etik Değerinin Dede Korkut Etik Koduyla Metaetikverse Olarak Tanımlanması: Türk Kültür Metaverse konseptlerinde, etik kodların ifadelendirileceği avatarlar, sabit avatarlar olarak konuşlandırılabilirler. Dede Korkut konseptinde, evrensel anlamda hayvan sevgisini kodlamak için Begil karakteri örneklenebilir.³ Çok iyi bir avcı olan Begil'in hayvanları yay kırıyla yakalaması ve onları muayene ettikten sonra eğer avlanacak durumda değilse kulaklarına *Begil Sevinci* adını taşıyan bir işaret koyarak salıvermesi, hayvan sevgisini ifade eden bir davranıştır yanı sıra devrin yaşam şartlarına uygun olarak av etyle beslenen Oğuzların ihtiyaçları kadar avlanmaları ve hayvanların çiftleşme dönemlerinde avlanmamaları da doğa sevgisinin göstergesidir. Kulağında *Begil sevinci* bulunan bir hayvanın başka bir alp tarafından yakalanma durumunda salıverilmesi ise toplum bireylerinin birbirlerine saygısını, etik anlayışlarını yansıtan oldukça önemli bir başka noktadır.

Bu etik eylemi çağımıza ve evrensele taşımak şöyle mümkün olabilir; günümüzde sokak hayvanlarına yapılan muayene ve uygulanan aşılarından sonra hayvanların kulaklarına bir plastik klips takılmaktadır. Bu kliplere *Begil sevinci* adı verilebilir. Begil, evren konsepti içinde, sabit bir veteriner avatar olarak tasarlanabilir ve evren tasarımında Begil, sokak hayvanlarını muayene eden ve kulaklarına *Begil sevinci* kliplerini takan bir veteriner şekilde konuşlandırılabilir ya da deneyim oluşturucu halkbilimci avatar, bizzat avatarların *Begil sevincini* takma deneyimi yaşamasını sağlayabilir. Gerek sabit veteriner avatar olarak başında, onun tarihi kimliği hakkında açıklama içeren bir bilgi notuyla hayvanları muayene eden ve bakımlarını, aşılarını yaptıktan sonra kulaklarına *Begil sevinci* kliplerini takan bir Begil avatari gerekse deneyim oluşturucu halkbilimci avatar tarafından, kullanıcı avatarlara *Begil sevinci* takma deneyiminin yaşatılması hem avcılık konusuna tepkiyi dile getirecek hem de hayvan sevgisini evrensele taşıması olacaktır (Çobanoğlu 2021b: 1254).

Türk Kültür Metaverse'lerine Sağlık Etik Değerinin Dede Korkut Etik Koduyla Metaetikverse Olarak Tanımlanması: Evrensele taşıyabileceğiniz bir başka etik unsur sağlıktır. Oğuzlar bireysel sağlığın toplumsal sağlığın belkemiğini oluşturduğunu düşünmekte ve bütün sosyal yaşantılarını buna göre düzenlemektedirler. Dede Korkut evren konseptinde bu konu bedenen sağlıklı olmak ve sağlığa kavuşmak için yara sağaltmak etik eylemi içinde verilebilir. Yine sabit avatarlar yöntemiyle ya da deneyim oluşturucu halkbilimci avatarın önderliğinde, Dede Korkut Kitabı'nda; Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nda, Boğaç Han'ın yarasının annesi tarafından Hızır'ın tarif ettiği merhemle sağaltması; Salur Kazan'ın Evinin Yağmalandığı Boyu'nda, Karaçuk Çoban'ın yarasını, kepeneğinden topladığı yünleri yakmak ve yaraya basmak yöntemiyle sağaltması; Kam Püre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'nda, Deli Karçar'ın Dede Korkut'un yönlendirmesiyle dereye girerek pirelerden kurtulması; Begil Oğlu Emren Boyu'nda, Begil'in attan düşerek kırıldığı sağ uyluğunu sağaltması şeklinde dört bağlamda görülen etik eylemlerin deneyimletilmesi hem avatarlar için ilginç bir deneyim hem de evrensele taşınan sağlık etik değerini işaret etmek bakımından önemli bir gösterge olacaktır (Çobanoğlu, 2022d: 535).

Türk Kültür Metaverse'lerine Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Olumlu Ayrımcılık Etik Değerinin Dede Korkut Etik Koduyla Metaetikverse Olarak Tanımlanması: Evrensele taşıyabileceğiniz bir diğer örnekleme de toplumsal cinsiyet eşitliği, olumlu ayrımcılık etik değeridir. *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Sporlar Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel At Binme Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimci; Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Ok Atma Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimciler* tarafından tasarlanacak sabit avatarlarla konuşlandıracağınız *Dirse Han'ın eşi, Boyu Uzun Burla Hatun, Banu Çiçek, Selcen Hatun* gibi alp kadınların at binme, ok atma eylemleri veya *Dirse Han'ın Hatunu ile Dirse Han'ın, Boyu Uzun Burla Hatun ile Kazan Han'ın* karşılıklı konuşmaları, kadın erkek söylemlerinde kadının çekincesiz sözleri ya da *Banu Çiçek ile Bamsı Beyrek, Selcen Hatun ile Kanturalı* örneklerinde olduğu gibi kadın erkek güreşleri, kadın erkek ok yarışları, kadın erkek at yarışları, gibi birçok göstergeyle Dede Korkut'un eşitlikçi anlayışı örneklendirilebilir. *Arttırılmış Gerçeklik Türk Mitolojik Dünya Tasarımcı Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimcilerin* yaratacakları evrenlerde *Altın Arık, Cangıl Mirza, Tomris Hatun* gibi kadın Han'lar örneklenecek toplumsal cinsiyete temas etmek deneyim oluşturmak açısından çok faydalı bir etik eylem olacaktır.

Metaverse *icat çıkartma* deyimini, *icat çıkart* şekline tersine çeviren bir yaratım dünyasıdır. Bu sebeple kültür evrenlerinde kullanıcı avatarların ilgisini çekecek farklı ve fantastik deneyimler yaratılması diğer bir söyleyişle *icat çıkartılması* gerekmektedir. Bu icatların

3 Konuyla ilgili daha önceki çalışmamızda meslek listesinde, etik olmaması sebebiyle av ve avcılık ile ilgili meslekler bulunmamaktadır. Türk Kültür Metaverse'lerinde metaetikverse kapsamında, avcılık, hayvan sevgisi bağlamında yer almıştır. Ayrıntılı bilgi için bkz. (Çobanoğlu, 2022a: 204-216).

geçmiş yüzyıllara ait icatlar olması, kullanıcılara cazip gelecek bir başka yöndür. *Arttırılmış Gerçeklik Nostaljist Halkbilimci ve Deneyim Oluşturucu Halkbilimcilerin* yaratacakları nostalji konseptleri, yaşamadığı yüzyılları yaşamak ve deneyimlemek isteyen avatarlar için ilgi çekici olacaktır. Dede Korkut Kültür Metaverse'ünün, 12 boyu içeren tek bir metaverse ya da 12 ayrı metaverse olarak tasarlanabilmesi mümkün olduğu gibi bir başka içerik olarak tek bir etik değerden yola çıkılıp sadece o etik değerın örneklendiği olayların konu edildiği bir konsept olarak tasarlanması da mümkündür.

Bu çerçevede Haihan Duan ve arkadaşlarının yaptıkları deney dikkat çekicidir. Duan ve arkadaşları metaverse'ün sosyal *iyilik amaçlı* kullanımını incelemişlerdir. Bu deney için bir öğrenci grubunun denek olarak kullanıldığı metaverse, siber uzayında geliştirilen kampüs prototipine yönelik deney ve deneyin sonuçları büyük önem taşımaktadır. Duan ve arkadaşları (Duan ve ark., 2021: 7-8); yaptıkları bu çalışmanın içeriği hakkında şöyle bilgi vermektedirler: "Son yıllarda, metaverse, ilgili teknolojilerin gelişmesiyle dünyanın dört bir yanından büyük ilgi gördü. Beklenen metaverse şekli daha doğrudan ve fiziksel etkileşimlere sahip gerçekçi bir toplum şeklindedir. İrk, din, dil ve cinsiyet ayrımı yapmayacak hatta fiziksel engellilik kavramları zayıflatılacak metaverseler olmalıdır. Bu da toplum için oldukça faydalı olacaktır. Bununla birlikte, metaverse geliştirilmek ve iyileştirilmek için büyük bir potansiyele sahiptir ama hala emekleme aşamasındadır. Metaverse'in devasa potansiyeli ile ilgili ilk olarak endüstriyel yatırım hazırlıkları yapıldı. Ancak akademide metaverse gelişimini bilimsel olarak yönlendirmek için henüz çok az tartışma var. Biz bu çalışmamızda, sosyal fayda için temsili uygulamaları vurgulayacağız (Kuş, 2021: 251).

Görüldüğü gibi ülkemizde metaverse konusunda henüz bu yönlü bir akademik çalışma yapılmamışken dünyada metaverse çalışmaları çoktan başlamıştır. Bu noktada halkbilimcilere düşen görev, dijitalleşmenin etik düzlemini oluşturmaktır. Kurulan metaverse'lerde Dede Korkut Etik Kodu'yla ortaya konulacak etik anlayış, bir metaetikverse olacak ve zamanla işler bir etik haline gelecektir çünkü yaşanan deneme sürecinde, avatarların davranışlarıyla etik anlayışın tıkanıp/ışerliğini sürdürdüğü noktalar görülüp geliştirilecektir. Yapılacak bu çalışmalar, ileride yapılması kesinlikle şart görünen uluslararası etik anlaşmalarında, Dede Korkut Kültür Metaverse'üne tanımlanan metaetikverse'ün baz alınarak şekillenmesi hayal değildir, tıpkı şimdi Haihan Duan ve arkadaşlarının oluşturduğu prototiple ulaştığı sonuçların, metaverse geliştirme çalışmalarında kullanıldığı gibi.

Sonuç

İnsanlık bütün tarihi dönemlerde farklı yaşam şekillerine uyum sağlayarak gelişme kaydetmiş ve çağımızda yüksek bir teknolojiye ulaşmıştır. Çağımızın toplum modeli *5.0 Süper Bilgi Toplum* modelidir ve nesnelerin interneti, arayüzler, büyük veri, robotikler aşamalarıyla *6.0 Topluma* geçiş döneminin alt yapısını hazırlamaktadır. Kısa bir süre içinde geçiş yapacağımız söz konusu dönem, yeni bir çevrimiçi yaşam biçimi *Dijital Büyük Patlama: Metaverse!* olarak adlandırılmaktadır.

Çalışmamızda; *Büyük Dijital Patlama: Metaversede* Türkiye'nin yeri; fen bilimlerinde yaşanan hemen hemen her teknolojik gelişimin, ortaya konan her kuramın sosyal bilimlerde bir açılımı; fen bilimleriyle ulaşılan neredeyse her teknolojik bulgunun sosyal bilimlerin araştırma alanına giren sonuçları olduğu gerçeğinden yola çıkılarak metaverse kavramı, kuantum fiziği kapsamında Çift yarık deneyi, Schrödinger'in kedisi düşünce deneyi, Süper determinizm yorumu, Paralel/çoklu evrenler kuramı, New age akımların ilişkisi başlıkları altında incelenmiştir. Dijital dünyada halkbiliminin yeri araştırılmış, halkbilimcilerin sahip olması gereken beceriler tablosu hazırlanmış ve metaverse'de halkbilimciler rolü dahilinde halkbilimcilerin metaverse meslekleri ortaya konmuştur.

Türk halkbilimcilerin kültür metaverse'lerini kurarken mevcut etik problemlerine yenilerinin eklenmesine seyirci kalmamaları için; *Türk kültür ergonomisi* bağlamında, *Halkbilimsel Metaetik Kuram* doğrultusunda, *Dede Korkut etik kodunun* evrensel göstergelerinden yola çıkarak ulaşılan, dijitalleşmenin etik düzlemini oluşturacak kapsamlı ve bütünleyici bir *etik felsefesi (etik anlayış)/halk felsefesi (dünya görüşü)* olarak tanımladığımız *Metaetikverse* doğrultusunda yol almalarının gerekliliğine ve metaverse'ün etik düzlemini yapılandırmak bakımından metaetikverse'ün arz ettiği büyük öneme işaret edilmiştir. Yeni bir kavram olarak *Metaetikverse, Kültürel ergonomi, Kültürel ergonomik süreç, Kültürel ergonomik yapı, Sosyal teknoloji ve Dede Korkut etik kodu* kavramlarına açıklık getirilmiştir. *Dede Korkut Kültür Metaverseü* adıyla bir *Kültür metaverseü* prototipi ortaya konulmaya çalışılmış ve Dede Korkut Kültür Metaverse'lerine, Dede Korkut Etik Kodu'yla *Hayvan Sevgisi Etik Değeri, Sağlık Etik Değeri, Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Olumlu Ayrımcılık Etik Değeri* kapsamında Metaetikverse'ün nasıl tanımlanacağı örneklendirilmiştir.

İnsanın uygarlık tarihine bıraktığı ayak izlerinin, teknoloji tarihinde dijital ayak izlerine dönüştüğü, *homo sapiens* türünün *mega human dijital* evrileceği, fen bilimleri ve sosyal bilimlerin kat ettiği uzun yolun vardığı son nokta olan *Metaverse (evren ötesi)* kavramı, çok kısa bir zaman için tüm dünyada etkili olmaya başlayacaktır. Etik felsefesi insanlık tarihi boyunca çeşitli dönemlerin ve ekollerin etkisiyle zaman içinde şekillenmiştir. İnsanın bulunduğu her yerde insana ilişkin temel erdemler ve ahlakî kabuller yüzyıllardır değişmeden, benimsenerek, devamlılığını sürdürerek günümüze kadar gelmiştir. Yaşamakta olduğumuz çağın, kendi etik anlayışını kendisi yaratan olumsuz yapılanmalarına karşı Türk kültür ergonomisinin bileşenleriyle Dede Korkut etik kodu bileşkesinde ortaya konulacak metaetikverse bu yeni çevrimiçi hayatta yol gösterici bir görev yüklenmektedir.

Bu anlamda Türk Kültür Metaverse'lerini ve bu metaverse'lerdeki metaetikverse'ü yapılandıracak eğitimli kadro Türk Halkbilimciler'dir. Bu sebeple Türk Halkbilimciler öngörüyle hareket etmelidir. Türk halk felsefesini, kültür ergonomimiz çerçevesinde çağımıza taşınmak ve bu oluşumun farklı reklam stratejileriyle talep edilmesini sağlayabilecek, dünyanın farklı uluslarına mensup metaverse kullanıcı avatarlarına ve zamanla çoğalan kullanıcı avatarlar aracılığıyla tüm dünyaya tanıtılabilecek kültür metaverse'leri kurmak için harekete geçmelidir. Bu bağlamda akademi; bu değişim ve dönüşüm sürecine dikkati çekecek, bu yepyeni olgunun dünyamıza, ülkemize özellikle de Türk Halkbilimcilere etkisini araştırarak, tartışacak ve bu önemli görevi hakkıyla yerine getirecek en önemli kurumdur. Çalışmamız halkbilimsel bakış açısıyla çağımızın yeni çevrimiçi hayatı metaverse'ü inceleyen ilk çalışmadır ve dijital çağın oyun kurucusu Türk halkbilimcilerin ulaşacakları yeni hedeflere dikkat çekmek amacını taşımaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The authors have no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Altun, D. (2021). Sanal ve Arttırılmış Gerçeklikle Dönüşen Yeni Nesil Sosyal Medya Mecrası: Metaverse. *Uluslararası İşletme ve Pazarlama Kongresi*, Doğu Üniversitesi: İstanbul, s. 167–168.
- Aouf, R. S. (2021). Adidas to enter the metaverse with first NFT products. <https://www.dezeen.com/2021/12/19/adidas-enter-metaverse-first-nft-productsdesign/> (Erişim Tarihi: 11.04.2022).
- Bersin, J. (2021). What is the metaverse? Facebook's Strategy And How Microsoft, Disney, and Amazon Could Win. <https://joshbersin.com/2021/11/what-is-the-metaverse-and-how-microsoft-disney-and-amazon-could-win/> (Erişim Tarihi: 12.04.2022).
- Choi, D. Y., & Kang, J. H. (2019). Introduction: The Future of Jobs in an Increasingly Autonomous Economy. *Journal of Management Inquiry*. [CrossRef]
- Çobanoğlu, Ö. (1999). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemlerine Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Çobanoğlu, S. (2021a). *Halkbilimi Bağlamında Dede Korkut Hikâyeleri'nin Halk Felsefesi ve Metaetiksel Çözümlemesi*. Doktora Tezi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Ankara, C. I, s. 1–814.
- Çobanoğlu, S. (2021b). *Halkbilimi Bağlamında Dede Korkut Hikâyeleri'nin Halk Felsefesi ve Metaetiksel Çözümlemesi*. Doktora Tezi, Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Ankara, C. II, s. 814-1771.
- Çobanoğlu, S. (2022a). *Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Çobanoğlu, S. (2022b). Mitoloji Araştırmaları III, (Ed. İbrahim Gümüş) İçinde, "Halkbilimsel Metaetik Kuram Bağlamında Dede Korkut Hikâyeleri'nde 'Söz Vermek Verdigi Sözü Tutmak' Olumlu Etik Değeri'nin Mitolojik Arka Planı", Pradigma Akademi, s. 31–68.
- Çobanoğlu, S. (2022c). Halkbilimsel Metaetik Kuram ile 'Kendini Övmek ve Kibirli Olmak Olumsuz Etik Değerleri'nin Halkbilimsel Temellendirmesi. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 10(30), 168–192.
- Çobanoğlu, S. (2022d). "Halkbilimsel Metaetik Kuram Çerçevesinde Halk Felsefesinde Sağlıklı Olmak Olumlu Etik Değerinin Dede Korkut Örneği", *Motif Vakfı Halk Kültüründe Sağlık Sempozyumu Bildiri Kitapçığı*, (Ed. Prof. Dr. Ömür Ceylan), Kapadokya Üniversitesi, s. 525, 538.
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia. 153–161.
- Durğun, S. (2015). Kuantum Teoris'i'nin Sartre'in Varoluşçuluğu Üzerine Etkileri. *Kayı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 24, 151–176.
- Elazığ Hakimiyet (2022). *İlk metaverse kent Harput*, <https://elazighakimiyethaber.com/ilk-metaverse-kent-harput/64879/> (Erişim Tarihi: 12.04.2022).
- En Son Haber (2022). *Cumhurbaşkanı Erdoğan, 'Forum Metaverse' toplantısında konuştu*. ensonhaber.com/gundem/cumhurbaskani-erdogan-forum-metaverse-toplantısında-konustu. (Erişim Tarihi: 21.03.2022).
- Filizöz, B., & Orhan, U. (2018). İnsan Kaynakları Yönetimi Bağlamında Endüstri 4.0: Bir Yazın Çalışması. *C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 19(2), 110–117.
- Freund, J. (1997). *Beşerî Bilim Teorileri*. (Çev. Bahaeddin Yediyıldız), Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları, VII Dizi-Sa. 116.
- Gronstedt, A., & Ramos, M. (2014). *Learning through transmedia storytelling* (Vol. 1401). Association for Talent Development.
- Gülen, S., & Dönmez, İ. (2021). Sosyal Bilimlerde Geleceğin Meslekleri. *Uluslararası Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 13–21.
- Hawking, S. (2014). Grand desing. *Stem Cell Universe Stephen Hawking, Blu TV*. <https://www.blutv.com/diziler/yabanci/stephen-hawking-grand-design/1-sezon/1/2-bolum-izle>. (Erişim Tarihi: 22.03.2022).
- Helmer, O., & Brown, B., & Gordon, T. (1966). *Social Technology*, Basic Books, New York, London.
- Hick, J. (1985). *Evil and The God of Love*. London, Macmillan.
- Hobbes, T. (2020). *Leviathan*, (Çev. Semih Lim), Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- Holloway-Attaway, L., & Vipsjö, L. (2020). Using Augmented Reality, Gaming Technologies, and Transmedial Storytelling to Develop and Co-design Local Cultural Heritage Experiences. F. Liarakapis, A. Voulodimos, N. Doulamis & A. Doulamis içinde *Visual Computing for Cultural Heritage*. Springer, Cham. (p. 177–204).
- Kim, J. G. (2021). A Study on Metaverse Culture Contents Matching Platform. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 9(3), 232–237.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlama'da Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245–266.
- Lawler, R. (2021). Nike just bought a virtual shoe company that makes NFTs and sneakers 'for the metaverse'. <https://www.theverge.com/22833369/nike-rtfkt-nftsneaker-shoe-metaverse-compa/> (Erişim Tarihi: 11.04.2022).
- Nils J. Nilsson. (2018). *Yapay Zekâ Geçmiş ve Geleceği*. (Çev. Mehmet Doğan), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Ning, H., & Wang, H., & Lin, Y., & Wang, W., & Dhelim, S., & Farha, F. & Daneshmand, M., (2021). A Surve on Metaverse: The State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges. *Computers an Society*, 1–34.
- Şeker, M. E., & Çilingir, L. (2021). Gerard't Hooft'da Determinizm ve Özgür İrade. *Temaşa Felsefe Dergisi*, 13, 112–130.
- Şener, E. (2022). *Metaverse'e yönelik son gelişmeler ve metaverse'ü geliştiren yerli girişimler*, Hürriyet.com. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/yazarlar/ergi-sener/metaverse-yonelik-son-gelismeler-ve-metaverseu-gelistiren-yerli-girisimler-42040914>. (Erişim Tarihi: 14.04.2022).
- Truly, A. (02.01.2022). How google is trying to boost itself into the metaverse. <https://screenrant.com/google-investing-metaverse-how/> (Erişim Tarihi: 10.04.2022).
- Turizm Günlüğü (2020). Detech Holding, yeni nesil dijital müzecilik platformunu tanıttı, Turkey. <https://www.turizmgunlugu.com/2020/02/04/detech-holding-ege-baglikaya-tour-key/> (Erişim Tarihi: 11.04.2022).
- WebTekno (2022). Influencer merkezli metaverse projesi metafluence, yeni bir çağın kapılarını aralyor. <https://www.webtekno.com/influencer-metaverse-metafluence-h119877.html/>; (Erişim Tarihi: 12.04.2022).
- Zuckerberg, M., & Heath, A. (2021). Mark Zuckerberg on why Facebook is rebranding to Meta. *The Verge*. (Erişim Tarihi: 09.02.2022).

Structured Abstract

Humanity has made progress by adapting to different lifestyles in all historical periods and has reached a high technology in our age. Humanity, which opened the doors of the space age in the last century, has now opened the doors of the information age in this century. The society model of the period we live in is called the 5.0 super information society, and the infrastructure of a completely different period such as the internet of things, interfaces, big data, and the transition to robotics, the 6.0 society transition period, is being prepared. This era is called the Digital Big Bang: Metaverse as a new online lifestyle. This process of change, which will begin with the metaverse online life style reached by developing technology, will both cause a great change in social life in the whole world and in our country, and will also be a source for the emergence of new professions. It seems inevitable that the world, which is faced with many ethical problems, will try to solve new ethical problems added to the existing ethical problems.

Our country should participate in this process of change and transformation by establishing cultural metaverses. Studies of science are needed for the development of digital technologies in metaverse structures, and studies of social sciences are needed to determine the cultural, sociological, and psychological effects of these technologies on individuals and to minimize the negative effects of these effects. Within the scope of folklore education, definition, content, function of culture; cultural sounding, comparing different cultures, analysis and synthesis. In the new digital world where the whole world will experience a process of adaptation to cultural ergonomics, It is within the research fields of folklore discipline and folklorists to design universes with cultural content, to create inter-universe cultural connections and to put them into practice. There will be a great need for Turkish Folklorists in the trained staff who will structure the Turkish Cultural Metaverses.

Young Turkish folklorists, who witnessed this historical process in which the footprints left by humans in the history of civilization turned into digital footprints in the history of technology, and the species of homo sapiens evolved into mega human digital, while establishing the cultural metaverses of young Turkish folklorists, in order not to be a bystander to the addition of new ethical problems to the existing ethical problems, we define as Metaetikverse, in the context of Turkish cultural ergonomics. In line with the Folkloric Metaetic Theory, it is an inevitable necessity for them to proceed in the direction of a comprehensive and integrative philosophy of ethics/folk philosophy, which is reached by starting from the universal indicators of the Dede Korkut ethical code, structured with this ethical code.

In our country, a joint structuring move should be initiated in all segments of society in order to have trained manpower who can use and develop new technologies, ensure their sustainability, structure cultural metaverses, and perform new professions. In this context, the academy is the institution that should undertake the most important task in this process of change and transformation. Turkey computer engineers, computer programmers, computer analysts, software developers, web designers, data analysts, technical painters; It should bring together the dynamic human power of folklorists, sociologists, psychologists, anthropologists, historians, art historians, ethnologists, ecologists, trained in both science and social sciences, and in the establishment phase of this brand new universe, it should lay the groundwork for the realization of what has been learned and ensure the establishment of cultural metaverses.

In this study, the concept of the metaverse, the metaverse, which is the last point of the long path that human beings have traveled in both natural and social sciences within the stages of evolution, while continuing his life in the universe that prepares the ground for his perfection by evolution, has been examined from a folklore point of view. The effect of this brand new phenomenon on our world, on our country, especially on Turkish folklorists has been researched and discussed. Our work, which is a first in this sense, aims to draw attention to the new goals that Turkish folklorists will reach as the playmaker of the digital age.