



## İMGEDEN GERÇEĞE, SİNEMADA METAVERSE

### *From Image to Reality, Metaverse in Cinema*

Mustafa DEMİR<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dr. Öğr. Üyesi, Fırat Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo TV Sinema Bölümü, Elâzığ, mfdemir@firat.edu.tr, orcid.org/0000-0001-5820-8267

*Araştırma Makalesi/Research Article*

#### Makale Bilgisi

Geliş/Received:

10.10.2023

Kabul/Accepted:

20.05.2024

#### DOI:

10.18069/firatsbed.1373685

#### Anahtar Kelimeler

Metaverse, Sinema, Yapay zekâ, Yapay gerçeklik, Arttırılmış gerçeklik

#### ÖZ

Metaverse, Türkçe bir ifadeyle “öteevren” son yılların en popüler kavramlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Kavramın bu kadar popüler olmasının temelinde, teori ve uygulamada hızla gelişen ve sınırları henüz tam olarak netleştirilemeyen bir alan olarak, teknolojik bir dönüşüm vaadinde bulunan fütüristik bir dünyayı tanımlaması yer almaktadır. Teknolojiye dayalı bu yeni evrenin bileşenleri her ne kadar insanlık için yeni bir alan gibi görülse de bilim kurgu etiketiyle Hollywood sinemasının uzun süredir öteevrenler ile bağlantılı konuları işlediği bilinmektedir. Çalışma, bu bağlamda metaverse kavramına kültür endüstrisi ve Hollywood sinemasının, teknolojinin inşasındaki rolü ekseninde yaklaşmaktadır. Bu noktada tarihsel süreçte Hollywood sinemasının nasıl bir “metaverse” tasarladığı; nasıl sunduğu, metaverse’ün sinemada nasıl temsil edildiği, sinematik anlatım yoluyla nasıl bir metaverse hayali-yaklaşımı ortaya konulduğu başlıkları üzerinde durulmaktadır. Bu amaçla sinema literatürü detaylı bir şekilde taranmış; metaverse ile ilintili kavramları (VR, AR, AI vb.) barındıran 16 film tespit edilmiştir. Bu filmlerde, öncelikle metaverse ile bağlantılı teknolojinin erken ve yakın dönemde sinemaya nasıl yansıtıldığı araştırılmıştır. İkinci aşamada bilim kurgu eksenli sinema anlatısı ve günümüz metaverse olgusu arasında bağ kurulmaya çalışılmıştır. İncelenen filmlerde metaverse kavramının henüz teknolojik olarak görünür olmadığı dönemlerde, sinema yoluyla temel bir metaverse algısının oluşturulduğu, bir metaverse çerçevesi çizildiği, gelecekçi yaklaşımlarla teknolojik bir perspektif oluşturulduğu sonucuna ulaşılmıştır.

#### Keywords

Metaverse, Cinema, Artificial intelligence, Artificial reality, Augmented reality

#### ABSTRACT

The metaverse is one of the most popular concepts of recent years. The reason the concept is so popular is because it defines a futuristic world that promises great technological change. Although the components of this new technology-based universe seem to be a new field for humanity, it is well known that Hollywood cinema has long explored themes related to other universes. This study approaches the concept of the metaverse along the axis of the role of the culture industry and Hollywood cinema in the construction of technology. The study focuses on how the metaverse is represented in cinema and what kind of metaverse conception is conveyed. To this end, the film literature was scanned and sixteen films were identified. The films were examined to see how the technology associated with the metaverse is reflected in cinema. An attempt was also made to establish a link between the science fiction-oriented cinematic narrative and the contemporary metaverse phenomenon. It was concluded that in times when the concept of the metaverse was not yet technologically visible, a basic metaverse perception was created through cinema, a metaverse frame was drawn and a technological perspective was created with futuristic approaches.

**Atıf/Citation:** Demir, M. (2024). İmgeden Gerçeğe, Sinemada Metaverse. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 34, 2, 993-1003.

**Sorumlu yazar/Corresponding author:** Mustafa DEMİR, mfdemir@firat.edu.tr

## 1. Giriş

Sinema, kültür endüstrisi bağlamında toplumları şekillendiren öncül unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Bu kapsamda başta ideolojilerin aktarılmasında veya yeni teknolojilerin toplumsal adaptasyonunda yaygın olarak kullanılabilir. Bu teknoloji veya gelişimlerden biri de günümüzde metaverse olarak ifade edilebilir. Arttırılmış gerçeklik (augmented reality) ve sanal gerçeklik (virtual reality) ile ilgili çalışmalardan yola çıkılarak kurgulanan metaverse, günümüzün tartışılan konularından olmakla birlikte, geleceği şekillendirecek teknolojilerden biri olarak düşünülmektedir.

Günümüzde neredeyse her alanı etkileyen ve ilgili alanda yeni tartışmaların yapıldığı “metaverse” kavramı Neal Stephenson tarafından 1992 yılında kaleme alınan “Snow Crash” adlı romana (Stephenson, 2000) dayandırılmaktadır. Roman Türkçeye çevrilmiş ve “Parazit” adıyla (Stephenson, 2016) yayımlanmıştır. Bilim kurgu türünde yazılmış olan eser, cyberpunk literatürünün öncülerinden sayılmaktadır. “Cyberpunk” kavramı kısmen de olsa roman ve romanda tanımlanan öteevrenler hakkında ön bilgi vermektedir. “Öteevrenler” ifadesi metaverse kavramının Türkçe karşılığı olarak düşünülmüştür. Bu karşılık ilk olarak Demir ve Tokgöz tarafından yayınlanan “Snow Crash ’ten Meta’ya, Metaverse’ün Kavramsal ve Teknolojik Gelişimi” (Demir & Tokgöz, 2022) başlıklı kitap bölümünde kullanılmıştır. Britannica’ya göre kavram, “insanlık dışı, yüksek teknoloji bir geleceğe hapsolmuş karşıt kültürlü anti-kahramanlarla karakterize edilen bir bilim kurgu alt türü olarak nitelendirilmektedir” (Britannica, 2023). Kitabın orijinal versiyonunda “metaverse” kavramı çoğul olarak kullanılmış ve orijinal versiyonda 119 kez tekrarlanmıştır (Demir & Tokgöz, 2022).

Stephenson’ın romanı bilim kurgu olarak nitelense de romanda ortaya konulan dijital evren yaklaşımı, günümüzde geleceği şekillendiren teknolojilere ilham kaynağı olmaktadır. Bu dijital evren, yeni teknolojilerden block chain (blok zinciri), AR-augmented reality (arttırılmış gerçeklik), VR-virtual Reality (sanal gerçeklik) MR-mixed reality (karma gerçeklik), XR-extended reality (genişletilmiş gerçeklik), DAO-decentralized autonomous organization (merkezi olmayan otonom organizasyon), NFT- non-fungible token (nitelikli fikri tapu), AI- artificial intelligence (yapay zeka), IoT- internet of things (nesnelerin interneti), 5G ve ötesi, bulut bilişim ve benzer unsurlarla örülü bir sistematiği temsil etmektedir. Burada bazı kavramların Türkçe versiyonlarının oldukça yeni olduğunu ve bu kavramların günlük hayatta kullanımının sınırlı olduğunu ifade etmek gerekmektedir. NFT için kullanılan “nitelikli fikri tapu” ifadesi dahi 2022 yılında ortaya atılmış ve kısmen de olsa kullanılmaya başlanmıştır.

Metaevrenler veya Türkçe bir yaklaşımla öteevrenler, henüz teknolojik altyapısı emekleyen ve birden çok karmaşık teknoloji ve yaklaşımı içeren bir sistematiğin yansımaları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu emekleme sürecine ve geleceğine dair şüphelerin yaygınlığına rağmen son yıllarda teknolojik anlamda en fazla yatırım yapılan alanlardan biri olarak değerlendirilebilir. Bu alanda yatırım yapan şirketlerden Facebook dahi kurumsal adını “Meta” ya çevirerek, geleceğe dönük iş modellerini bu alan üzerinden sürdürmeye kararlı olduğunu göstermiştir. Meta’nın bu alanda elini güçlendirmek için ekipman bazlı (ör. Meta Quest) çalışmalar yaptığı, özellikle eğitim kurumlarında yeni teknolojilerinin kullanımı yönünde etkin oldukları görülmektedir. Meta’nın Küresel İlişkiler Başkanı Nick Clegg 2023 yılında yayınlanan makalesinde, eğitimin dijitalleşmesi ve sanal gerçeklik ile desteklenmesinin sonucunda sınav başarı oranlarının %11 dolayında arttığını (Clegg, 2023) iddia etmektedir. Diğer yandan Meta adlı şirketin 2023 yılında ciddi bir gelir kaybına uğraması ve metaverse ile ilgili ekipman satışlarının düşmesi, kamuoyunda şirketin bu alana gereksiz yatırım yaptığı yönünde algı yapılmasına neden olmuştur (Coogan, 2022; Griffin, 2023).

Öteevrenlerin günlük hayata ne zaman tam olarak adapte olacağı şu an için bilinmese de metaevrenler aslında sinema yoluyla hayatımızda ve zihnimizde uzun yıllardır yer almaktadır. Reutemann, izlediğimiz filmlerin birey üzerinde bilinçaltı etkisi olduğunu ve ortaya çıkan düşüncelerimizi, eylemlerimizi etkilediğini ifade etmektedir. Dolayısıyla bilim kurgu bağlamında sinema sadece geleceğe dair spekülasyon yapmakla kalmamakta, aynı zamanda onu şekillendiren bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Reutemann, 2018). Bu sürecin metaverse ve ilintili kavramlar için de geçerli olduğu düşünülebilir. Çoğunlukla “Snow Crash” adlı roman ve daha sonra metaverse kavramını işleyen bilim kurgu yazarlarının da katkısı ile sinemada öteevrenlerin görünürlüğü tahmin edilenden daha eskidir. Çalışmada sinemada metaverse algısının seyirciye nasıl aktarıldığı, bu bağlamda filmler yoluyla nasıl bir evren inşa edildiği, bu evrene nasıl giriş yapıldığı, birey ve topluma neler sunduğu gibi sorular üzerinden hareket edilmektedir. Ayrıca literatürde kullanılması bağlamında metaverse kavramı ile birlikte Türkçe karşılık önerisi olan “öteevren” ifadesi de kullanılacaktır.

## 2. Sinema ve Teknoloji

Sinema perdeleri birçok değişikliğe ve teknolojik dönüşüme, bu dönüşümler gerçekleşmeden önce ev sahipliği yapan; kısmen de olsa fütüristik alanlar olarak düşünülebilir. Özellikle bilim kurgu filmlerinde perdeye yansıtılan ve dönem içinde hayal veya gelecek öngörüsü olarak düşünülen unsurlar, ilerleyen zamanlarda gerçeklik olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bu süreç hayalin veya geleceğin tasvirinin, geleceği şekillendirmesi olarak düşünülebilir. Georges Méliès'in 1902 yılında çektiği "Le Voyage dans la Lune" (Aya Yolculuk) adlı film, sinema tarihinin ilk bilim kurgu filmi olarak değerlendirilmesinin yanında, insanlığın aya ulaşma hedefinin de sinemasal bir göstergesi olarak düşünülmelidir. Bu düşünce temelde Jules Verne'nün "De la Terre à la Lune" (1865) (Aya Yolculuk) adlı eserine dayansa da, fikrin beyazperdeye taşınması; kitlelerin bu düşünceye inanmasına ve gerçek olabileceğini hayal etmesine yol açmıştır. Bu hayale inananlardan biri de roket biliminin babası olarak nitelendirilen Konstantin Tsiolkovsky olmuştur. Benson'a göre, Tsiolkovsky, Verne'nin 1865 tarihli "Aya Yolculuk" adlı romanını okuduktan sonra çok aşamalı, kimyasal yakıtla çalışan roket geliştirmeye başlamıştır (Benson, 2019).

Andrew Maynard "Films from the Future: The Technology and Morality of Sci-Fi Movies" adlı kitabında bilim kurgunun "geleceği" ve "bilim dünyasını" nasıl domine ettiğini anlatmaktadır. Maynard'a göre "The Day After Tomorrow" (2004) adlı filmle küresel ısınma, The Man in the White Suit (1951) adlı filmle nanoteknoloji, "Ghost in the Shell" (1995) adlı filmle robotik insan bedenleri (sibernetik) konularına değinilmiş ve geleceğe yönelik bir perspektif çizilmiştir (Maynard, 2021). Yine Matuszak, günümüzün popüler teknoloji başlıklarından otonom sürüş teknolojisinin "I, Robot" (2004) adlı filmde; dronların günlük hayatta kullanımının "The Fifth Element" (1997) adlı filmde yer aldığını (Matuszak, 2023) ifade etmektedir.

Kısa bir literatür taraması ile "teknolojinin sinemayı nasıl değiştirdiği" ne dair birçok kaynağa ulaşılabilir mümkünken; "sinemanın teknolojiyi nasıl değiştirdiği" veya domine ettiği ile ilgili kaynaklar kısıtlıdır. Sinemanın teknolojik söylemi şekillendirdiği fikrini öne süren Pogue'a göre bazı filmler o kadar akla yatkın ve pratik olan fütüristik teknolojileri tasvir etmektedir ki, insanlar ilerleyen süreçlerde bunları gerçek dünyada icat etmektedir. Star Trek'in kendiliğinden açılan kapıları market girişlerinde standart bir özellik haline gelmiş; Total Recall'daki sürücüsüz arabalar Amerika yollarında görülmeye başlanmıştır (Pogue, 2018). Pogue'un atıfta bulunduğu ve 1966 yılında televizyon dizisi olarak yayına başlanan Star Trek (Star Trek, 1966) adlı film /dizi serisinde, günümüzde henüz kullanılmaya başlanan birçok teknoloji, günümüzü tasvir edercesine kullanılmış veya kurgulanmıştır. Dizi ve film serisinde iletişim görevlisi olarak çalışan "Uhura" adlı karakterin kablosuz kulaklığı, günümüz bluetooth kulaklıklarını; Kaptan Kirk'ün kullandığı iletişim aracı, modern mobil telefonları; gemi güvertesinde soruları yanıtlayan gemi bilgisayarını, güncel kişisel asistanlar Siri veya Google Asistan'ı; diğer uzaylı medeniyetlerin dillerini çevirmek için kullanılan evrensel dil çeviricileri ise günümüzde kullanılan Google Pixel Buds ve Skype Translator adlı cihazlarının neredeyse aynısıdır (Pogue, 2017). Pogue'un ifade ettiği bu durum sadece Star Trek'e özgü bir olgu olarak değerlendirilmemelidir. Yine de Star Trek adlı seride yer alan nesne ve hizmetlerin teknolojik anlamda ilham verici olduğu söylenebilir.

Bilim kurgu filmleri "teknolojinin şekillenmesi" ve "yeni teknolojilerin insan bilincine yerleşmesi" bağlamında önemli roller üstlenmişlerdir. İlk cep telefonu prototipinin ortaya çıkmasından 8 yıl önce televizyon ekranlarında kablosuz konuşma yapılabilen bir cihazın belirmesi (Star Trek örneği), izleyiciler tarafından önce bilim kurgu olarak değerlendirilmiş; ilerleyen zamanda bu teknoloji günlük kullanıma dahil olduğunda, bireyler bu teknolojiyi daha önce kullanmış veya biliyormuş hissiyle yaklaşmıştır. Bu durum temelde sinemanın bilinçaltına hitap eden yönünü de vurgulamaktadır. Bu noktada yenilikçi teknolojilerden olan metaverse ve bileşenlerinin, kümülatif olarak bilim kurgu tandanslı film, dizi ve romanları yoluyla bilinç altında yer edinen bir imgeselliğinden bahsedilebilir. Çalışmanın başlığında yer alan "imgeden gerçeğe" ifadesi bu bağlamda kullanılmaktadır.

"World Economic Forum" tarafından yayınlanan "Top 10 Emerging Technologies of 2023" adlı çalışmada günümüzü ve geleceği domine edebilecek teknolojiler arasında yapay zekâ (AI), ve metaverse bulunmaktadır (WEF, 2023). Balkaran'a göre geleceği şekillendirebilecek yirmi teknoloji arasında ifade edilen unsurların birçoğu (AI, Block Chain vb.) metaverse ile ilintilidir (Balkaran, 2021). Geleceğe yönelik projeksiyonların neredeyse hepsinde ya direkt metaverse kavramı geçmekte ya da metaverse'ü destekleyen teknolojilere atıfta bulunmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli husus metaverse'ün tekil bir evren veya sistemden öte birçok teknolojiyi barındıran ve birçok protokolle birlikte ancak varlığı ifade edilebilecek bir alan olmasıdır.

Öteevrenlerin (metaverse) bu çok katmanlı doğası, kavramı ve bu kavram ekseninde neler gelişeceğini-değişeceğini anlamayı zorlaştırmaktadır.

Gelişen teknolojik altyapılarla birlikte metaverse'ün her geçen gün daha ulaşılabilir ve günlük hayatın içine adapte edilebilir platformlar haline geleceği düşünülebilir. Bu teknolojik gelişme sinemada da kendine yer bulmuş; hem erken dönem bilim kurgu anlatılarında hem de günümüz sinemasında yaygın olarak kullanılmıştır.

### 3. Çalışmanın Metodolojisi

Çalışma, günümüzün yaygın kavramlarından metaverse'ün sinemadaki öncül görünümünü belirlemeyi ve tanımlamayı amaçlayan doküman analizine dayalı bir araştırmadır. Doküman analizi, çeşitli özellikler taşıyan (belge, gazete, film vb.) dokümanların toplanması, gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanan bilimsel bir araştırma yöntemidir ve bu yöntemde sinema filmleri de bir doküman olarak kullanılabilir (Tablo 1).

**Tablo 1. Araştırma Kapsamında İncelenen Filmlerin Künyesi**

Filmin Adı	Vizyon Tarihi	Yönetmen	Süre
Tron	1982	Steven Lisberger	96 dk.
Total Recall	1990	Paul Verhoeven	113 dk.
Lawnmower Man	1992	Brett Leonard	108 dk.
Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace	1995	Farhad Mann	93 dk.
Disclosure	1994	Barry Levinson	128 dk.
Strange Days	1995	Kathryn Bigelow	145 dk.
Ghost in the Shell	1995	Mamoru Oshii	83 dk.
Virtuosity	1995	Brett Leonard	106 dk.
The Thirteenth Floor	1999	Josef Rusnak	100 dk.
The Matrix	1999	Lana Wachowski, Lilly Wachowski	136 dk.
Minority Report	2002	Steven Spielberg	145 dk.
Avatar	2009	James Cameron	162 dk.
Surrogates	2009	Jonathan Mostow	89 dk.
Transcendence	2014	Wally Pfister	119 dk.
Ready Player One	2018	Steven Spielberg	140 dk.
Free Guy	2021	Shawn Levy	115 dk.

Sinema ve kültür endüstrisi yaklaşımı çerçevesinde, sinemanın toplumları şekillendirme, kültürel anlamda değiştirme-yönlendirme kapasitesine sahip olmasının yanında teknolojik gelişimleri de yönlendirebileceği düşüncesinden hareket edilmiştir. Bu çerçevede ve metaverse'ün günümüzdeki tanımlamalarından yola çıkılarak; sinemanın tarihsel sürecinde hangi filmlerde metaverse ve metaverse ile ilgili unsurların bulunduğu, bu unsurların nasıl tasvir edildiği, bu tasvirler ile günümüz gerçeklikleri arasındaki benzerlikler ve bağıntıların neler olduğu araştırılmıştır.

Çalışma iki aşamadan oluşmaktadır. Öncelikle Hollywood sinemasında metaverse ve ilintili kavramları içeren filmlerin tespiti için sinema literatürü detaylı şekilde taranmıştır. Bu tarama sonucunda elde edilen filmler tek izlenmiş ve metaverse ile ilgili olabilecek veya metaverse ile ilintili kavramları içeren filmlere ulaşılmıştır. Metaverse ile ilintili kavramlar, metaverse ile ilgili yapılan akademik yayımlar (Clegg, 2023; Lee vd., 2021; Mystakidis, 2022) incelenerek tespit edilmiştir. Bu bağlamda filmlerde aranan kavramlar şunlardır: Blok zinciri, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, karma gerçeklik, genişletilmiş gerçeklik, DAO-merkezi olmayan otonom organizasyon, NFT-nitelikli fikri tapu, AI- yapay zekâ, IoT-nesnelerin interneti, 5G ve diğer bağlantı çeşitleri. Bu kavramlardan bir veya birden fazlasının var olduğu ve metaverse ile ilişkili olabilecek toplam 16 film tespit edilmiştir. Dizi filmler çalışmanın dışında tutulmuştur. Aynı konu ve söylemi tekrarlayan devam filmleri (Matrix 2-3, Avatar 2 vd.) yine çalışmaya dahil edilmemiştir. Çalışma kapsamında sadece

“Lawnmower Man” adlı filmin devam filmi olan “Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace” değerlendirilmiştir. Bu film, günümüz metaverse kavramına çok yakın bir evren ve isimlendirme sunduğu için özellikle listeye dahil edilmiştir. Metaverse’ün isim babası Neil Stephenson’un senaristleri arasında bulunduğu Snow Crash (1992) adlı televizyon filmi Joe Cornish tarafından çekilmiş fakat bu TV filmi ile ilgili herhangi bir görsele ulaşılammış ve bu nedenle çalışmada değerlendirilmemiştir. Ayrıca Tron veya Total Recall gibi filmlerin yeniden yapılmış versiyonlarına da (remake) çalışmada yer verilmemiş, orijinal ve ilk versiyonları üzerinden hareket edilmiştir. Bu kıstaslar çerçevesinde çalışmada incelenen filmler şunlardır (Tablo 1). Gerek görsel sosyoloji gerekse sinema araştırmalarında sinema filmleri veya belgeseller birer doküman olarak değerlendirilmektedir. Yıldırım ve Şimşek’e göre özellikle filmlerin birer doküman olarak kullanılabilirdiği bu analizin birçok avantajı bulunmaktadır. Filmlerde yer alan görseller, jestler, mimikler anlamlandırılabilir veya ilerleyen süreçte bir başka araştırmacı tarafından aynı kaynak kullanılabilir (Yıldırım & Şimşek, 2021).

#### **4. Bulgular ve Yorum**

Çalışmanın bu bölümünde yapılan literatür taraması sonucu ulaşılan filmler ve bu filmlerin metaverse ile ilintili kavramlar çerçevesinde değerlendirilmesine yer verilecektir. Teknoloji ve sinema iş birliğinden hareketle öteevrenler kavramının insan zihninde belirmesinden bugüne birçok film, yapay ve yeni evren modelleriyle seyircinin karşısına çıkmıştır. Bu filmlerde bahsedilen evren veya evrenler, çalışmanın ilerleyen kısımlarında günümüz öteevren algısı ile kıyaslanacaktır.

Metaverse kavramının belirgin bir şekilde hissedildiği ve metaverse çerçevesine uygun imgelerin yer aldığı ilk film 1982 yılı yapımı olan “Tron” (Lisberger, 1982) adlı bilim kurgu filmidir. Burada “siber evren” ya da “öteevren” yaklaşımı belirgin bir şekilde sinemada kendine yer bulmuştur. Filmde moleküler olarak ayrıştırılan bireylerin yapay zekâ kontrolündeki bir siber evrene transfer edilmesi konu alınmaktadır. Metaverse yaklaşımında ortaya konulan çoklu evrenler ve gerçek dünyanın ötesi, filmde bu kavramı karşılamaktadır. Mystakidis meta evrenleri tanımlarken, fiziksel gerçekliği dijital sanallıkla birleştiren; sürekli ve kalıcı çok kullanıcı bir ortam olan post-gerçeklik evreni (Mystakidis, 2022) ifadesini kullanmaktadır. Lee ve arkadaşlarına göre ise metaverse, yapay zekâ gibi teknolojilerin fiziksel ve dijitali harmanladığı sanal evren olarak tanımlanabilir (Lee vd., 2021). Lee ve Mystakidis’in görüşlerinden hareketle “Tron” (1982) adlı filmde tasvir edilen evrenin metaevren terminolojisiyle çoğu açıdan örtüştüğü söylenebilir. Filmde metaevren temsilini karşılayan siberevren modeli oldukça belirgindir. Bu filmde anlatılan ve aktarılan “gerçekliğin tamamen dijitalleşmesi” kurgusu, şu an için hayal edilemeyen ama metaevrenlerin sonraki temsillerini tasvir eden bir yaklaşım olarak düşünülebilir.

Metaverse’ü neredeyse birebir örnekleyen ilk filmlerden bir diğeri, Stephen King tarafından 1975 yılında yayınlanan “Night Shift” (King, 2011) adlı kitapta yer alan “The Lawnmower Man” adlı hikâye ile aynı adı taşımaktadır. “The Lawnmower Man” (Leonard, 1992) adlı film, öteevrenlerin tasvir edildiği; virtual reality (VR) (sanal gerçeklik) kavramının belirgin formatta kullanıldığı bir kurguya sahiptir. Filmde özel gözlükler, kıyafetler ve ekipmanlar yoluyla dijital bir evrene girebilen karakterlerin hikâyesi anlatılmaktadır. Hikâye, kurgu ve anlatısı ile neredeyse günümüz metaverse yaklaşımlarını tasvir etmektedir. Filmde kullanılan ekipmanlar, sanal gerçeklik kavramı ve yapay zekâ bir arada değerlendirildiğinde; filmin öteevrenler kavramının perdeye ilk yansıdığı filmlerden olduğu söylenebilir. Film, her ne kadar adını aldığı kitaptan konu olarak uzaklaşmışsa da metaverse teknolojisini tarif eden teknolojileri barındırması ve tasvir etmesi açısından önemlidir. Filmin devamı olan “Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace” (Mann, 1995) adlı filmde ise metaverse kelimesine yakın, semantik olarak neredeyse birebir örtüşen “cyberspace” (siber uzay) kavramı kullanılmaktadır. Bu kavram “metaverse” ifadesinin farklı bir versiyonu olarak değerlendirilebilir. Gerçek hayatın ötesinde dijital bir evrenin varlığı, bu evrene özel ekipmanlar yoluyla giriş yapılması, günümüz metaevren tasvirine uygundur. Diğer yandan filmde sibernetik teknolojilerle beraber zihnin tamamen başka bir ortama transfer edilmesi olgusu da yer almaktadır.

1994 yılında vizyona giren “Disclosure” (Levinson, 1994) adlı film, metaverse’e giriş bağlamında değerlendirilmesi gereken sahneler içermektedir. Filmde günümüz “Microsoft HoloLens” veya “Meta Quest” tarzı VR, XR gözlükleri ile dijital olarak oluşturulmuş bir evrene giriş yapılmaktadır. Bu yeni evren, karakterin harici ekipmanlar kullanarak hareket edebileceği, dosyaları inceleyebileceği sanal bir evreni temsil etmektedir. Filmde öncelikle karakterler taranarak avatarları oluşturulmakta; giyilen eldiven, yürüyüş platformu ile sanal

gerçeklik içinde hareket edilebilmektedir. Yine bu evrende var olan yapay zekâ destekli algoritma, “koridor” adı verilen sanal ortam-evrende kullanıcıya yol göstermektedir. Günümüz öteevren yaklaşımını andıran bu dijital yapı “Arcamax” olarak adlandırılmaktadır. Kullanılan gözlük, VR, XR teknolojisi, avatar oluşturma gibi özellikler taşıyan bu yeni dijital evren, günümüzde tasarlanan metaevren modelleri ve bu modellerin kullanım karakteristikleri ile bire bir örtüşmektedir. Bu bağlamda film içinde her ne kadar sadece iki kez kullanılsa da “Arcamax” ve “koridor” günümüz meta evrenlerinin sinemadaki ilk ve gerçekçi benzerlerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Özellikle sibernetik kavramının vurgulandığı 1995 yılı yapımı olan “Ghost in the Shell” (Oshii, 1995) adlı animasyon filmi, öteevrenlere ait kavramların yer aldığı ve tasvir edildiği öncül filmler arasında değerlendirilebilir. Bu filmde günümüzde algıladığımız anlamda sanal bir dünyadan çok sibernetik üzerine yoğunlaşmaktadır. Nokimov sibernetiği hem makinelerde hem de canlılarda iletişim ve otomatik kontrol sistemleri bilimi (Novikov, 2016) olarak tanımlamaktadır. Film, bu bağlamda siber insan formu üzerinden makineleşme eleştirisi yapmaktadır. Yapay zekanın gelişimi, insanların robotik organlarla donatılması, filmin temel çerçevesini oluşturmaktadır. Yapay zekanın bilinç kazanması (Artificial General Intelligence), insan ve ruh ilişkisi gibi felsefi konuları tartışan film, günümüzde algıladığımız anlamda metaverse veya benzer dijital evrenlerin kıyısında dolaşmaktadır. Yine de klasik veya günümüzdeki metaverse algısını filmde bulmaktan öte, filmi bir sibernetik dünya taşlaması olarak da değerlendirmek mümkündür. Sibernetik ile metaverse arasındaki ilişkinin oluşturduğu kafa karışıklığı Surrogates (Mostow, 2009) adlı filmde de karşımıza çıkmaktadır. Bu duruma ilerleyen kısımlarda değinilecektir.

Metaevren ve bileşenlerinin yaygın olarak yer aldığı filmlerden biri 1995 yılı yapımı “Virtuosity” adlı yapımdır. Filmde metaevrenleri günümüzde tanımlamak için kullandığımız bileşenlerin birçoğu yer almaktadır. Sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR) unsurları, görsel efektler yoluyla filmin olay örgüsü içinde tasvir edilmektedir. Filmde, LETAC adlı sibernetik şirketi tarafından geliştirilen yapay zekalar ve onların gelişim gösterdiği dijital evrenlere günümüzdeki VR gözlüklerin benzerleri ile giriş yapabilmektedir. Bireylerin bu yeni dijital evrenlerde deneyimledikleri sinirsel tecrübeler, gerçek bedenlerine aktarabilmektedir. Filmde dijital evren “sanal gerçeklik” (VR) ifadesi kullanılarak anlatılmaktadır. LETAC dijital evreninde, “SID 6.7” adlı, suça meyilli bir yapay zekâ algoritması ve “Sheila 3.2” adlı insanların 100’den fazla duyusunu takip edip, değerlendirip ona göre kendini geliştiren ve isteklerine göre davranan algoritma dikkat çekmektedir. Bu evrende gelişen suça meyilli bir yapay zekâ algoritmasının (SID 6.7), nano teknoloji ile üretilen bir bedene sahip olması ve sanal dünyadan gerçek dünyaya geçiş yapması ile filmin problem durumu ortaya çıkmaktadır. SID 6,7 olarak isimlendirilen yapay zekâ, dijital evrenden gerçek evrene geçip, beden kazandığı anda, kendisini Yunan mitolojisinden bir karakter olan “Oedipus” olarak isimlendirmektedir. Mitolojik bir karakterin isim olarak seçilmesi, babasını öldüren “Oedipus” karakterine yapılan bir atıftır. Filmde SID 6.7 adlı yapay zekâ kendini “Ben 50 kilobaytlık, kendi gelişebilen sinirsel bir şebekeyim.” (Brett, 1995, sc. 01:16:52) ifadesi ile tanımlamaktadır. Bu cümle ile hem var olduğu dijital evreni hem de dijital varlığını tanımlamaktadır. Bu ifadeler aslında dijital evrenleri tanımlamakta kullanılan kavramlarla örtüşmektedir. Kullanılan dil, ortaya konulan dijital evrenler ve teknolojiler bağlamında film, günümüz meta evren algısının bir benzerini yansıtmaktadır. Filmde yer alan yapay zekanın bilinç kazanması ve zararlı hale gelmesi durumu, günümüzde artık gerçekçi söylemlerle tartışılan başlıklardan biridir. Yapay zekanın bilinç kazanarak insanlar için tehlike arz etmeye başlaması ihtimali, yapay zekanın gelişimi ile ilgili en temel soru işaretlerinden birini oluşturmaktadır.

1999 yılına geldiğimizde öteevrenleri “The Thirteenth Floor” (Rusnak, 1999) adlı filmde daha belirgin bir şekilde görmeye başladığımız söylenebilir. Neo-noir (Conard, 2007) tarzında çekilen film, akımın getirdiği “low-key lighting” tekniğinin belirgin bir şekilde kullanıldığı bir yapımla karşımıza çıkmaktadır. Filmde insanların özel ekipmanlarla giriş yaptığı öte bir evren tasarlanmıştır. Bu dijital evrende yapay zekanın oluşturduğu bilinçli karakterler, dijital bir dünyada yaşamaktadır. Gerçek dünyadan bireyler, herhangi bir karakterin simülasyonuna bilinçlerini aktararak, simülasyon içinde belirli bir süre geçirebilmektedir. Her bir dijital karakter kendi benliği ile varlığını sürdürürken, bu sanal evrene dışarıdan girenler burada oluşturulan karakterlerin benliklerini kullanmakta ve bu durum “gerçek bilinç” ile “dijital bilinç” arasında bazı boşlukların oluşmasına yol açmaktadır. Yıldız ve Bozkurt, metaverse geleceğinin dört temel bileşeni bulunduğunu bunların sanal dünyalar, ayna dünyalar, artırılmış gerçeklik ve yaşam günlükleri (Yıldız & Bozkurt, 2023) olduğunu ifade etmektedir. Burada tarif edilen sanal dünyalar (Virtual Worlds) neredeyse metaverse ile ilintili tüm

filmlerde yer almaktadır. Fakat kurgulanan bu dünyayı “sanal dünyalar” yerine simülasyonlar çerçevesinde değerlendirmek daha doğru olacaktır. “The Thirteenth Floor” ve benzer filmlerde “metaverse” aslında bir simülasyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek hayatın farklı parametrelerle modellendiği ve neredeyse birebir gerçek hissini uyandıran bu simülasyon evreni, diğer filmlerde de yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu noktada akla Nick Bostrom’un “Are You Living in a Computer Simulation?” (Bir Simülasyonda mı Yaşıyoruz) başlıklı makalesi (Bostrom, 2003) gelmektedir. Bir bilgisayar simülasyonunda yaşamak sorusu “The Thirteenth Floor” adlı filmin ana konularından birini oluşturmaktadır. Filmde simülasyon içinde bir başka simülasyon bulunmaktadır. Yani iç içe geçmiş iki farklı simülasyonda geçen olaylar anlatılmaktadır. Gerçeklik olarak algılanan düzeyin ayrı bir simülasyon olduğunun anlaşılması, filme karmaşık bir hava kazandırmaktadır. Birey, simülasyondan çıktığını zannettiği anda dahi aslında başka bir simülasyonun ya da metaverse sözlüğüyle yapay gerçekliğin içinde kendini bulmaktadır. Yapay gerçeklik ve simülasyon kavramlarının “The Thirteenth Floor” (Rusnak, 1999) gibi aynı yıl gösterime giren “The Matrix” (Wachowski & Wachowski, 1999) adlı filmde de belirgin olduğu görülmektedir. İlgili filmde salt ve bilinen gerçekliğin dışında, makineler tarafından kodlanmış yapay bir evren bulunmaktadır. Bu evrende yaşayan bireyler yapay evrenin gerçekliği ile ilgili herhangi bir kuşkuya kapılmadan yaşamaktadır. Bu iki filmin genel çerçevesi simülasyon ve yapay gerçeklik üzerine kuruludur. Burada Baudrillard’ın simülasyon kuramı (Baudrillard, 2003) dikkate alınmalıdır. Metaverse ile ilgili metinlerde Baudrillard ve simülasyon yaklaşımına yeterince yer verilmediğini ifade etmek gerekir. Gerek “The Thirteenth Floor” gerekse “The Matrix” adlı filmlerde var olan durum, sanal gerçeklikten çok simülasyon teorisi ile açıklanabilir. Bu bağlamda “The Matrix” adlı film, simule edilmiş metaevrenler barındırır. Bu evrenlerde var olan benliklerin evrenle ilgili gerçeklik algısı simülasyonla olan ilişkileri çerçevesinde değişmektedir. Simülasyonun içinde olanlar ve simülasyonun içinde olduğunu anlayıp simülasyondan çıkanlar şeklinde iki farklı karakter gurubu oluşturulmuştur. Film temel yaklaşımı ile The Thirteenth Floor adlı filmle benzeşim göstermektedir. The Matrix adlı film bu çerçevede öncelikli olarak simülasyon alt ölçeğinde öteevrenler çerçevesinde tartışılabilir. The Matrix’te var olan öteevren-siber dünya, kurgulanmış ve dijital bir dünya tasviridir. Bu tasvir içinde yapay zekâ, avatarlar gibi öteevrenleri tanımlayan kavramlar bulunmaktadır. Matrix adlı film metaverse ile ilintilendirilse dahi, simülasyon teorisinin daha baskın olduğu bir çerçeve ile değerlendirilmesi daha doğru olabilir.

Üzerinde durulması gereken bir başka yapı ise Surrogates (Mostow, 2009) adlı filmidir. Bu filmde bireyler robotik olarak üretilmiş bedenleri özel aygıtlar yoluyla uzaktan kontrol edebilmekte ve istedikleri her şeyi bu insansı robotlarla yapmaktadır. Her birey istediği şekilde bir avatar seçebilmekte, seçtiği avatar ile gerçek dünyada var olabilmektedir. Filmde kurgulanmış yeni bir evren teması işlenmemektedir. Öteevrenler yerine, gerçekliği avatarlar yoluyla yaşayan bir dünya tasvir edilmiştir. Filmde var olan gerçek dünyada, siberetik teknoloji ve bilinç aktarımı söz konusudur. Bireyler herhangi bir risk almadan gerçek dünyada istedikleri robotik avatarla var olmayı seçebilmektedirler. Metaverse kavramının tek bir tanımının olmadığı aşikardır. Mystakidis’e göre metaverse, fiziksel gerçekliği dijital sanallıkla birleştiren (Mystakidis, 2022), Lee ve arkadaşlarına göre ise fiziksel ve dijitalin harmanlandığı sanal evren (Lee vd., 2021) olarak tanımlanmaktadır. Bu iki yaklaşım çerçevesinde “Surrogates” adlı filmde anlatılan yapı metaverse benzeri olsa da yapay zekâ, robotik, siberetik ve zihin transferi olgularının bir arada olduğu “suretler” yani avatarlar dünyası olarak tanımlanabilir.

Metaverse kavramının en belirgin haliyle betimlendiği sinematik çalışma Steven Spielberg tarafından yönetilen 2018 yılı yapımı “Ready Player One” (Spielberg, 2018) adlı filmidir. Bazı kaynaklarda yine Spielberg tarafından yönetilen Minority Report (Spielberg, 2002) adlı film meta evrenlerle ilişkilendirilse de, ilgili filmde kullanılan ekipmanların günümüz teknolojilerine benzerliği dışında öte bir evren tasviri olmadığı görülmektedir. Ready Player One adlı filmde 2045 yılında ve post apokaliptik bir dünyada insanlar VR gözlükleri yoluyla yapay bir evrene giriş yapmaktadır. OASIS adlı bu evrende her bir birey kendi seçtikleri avatarlarla temsil edilmektedir. Film 2018 yılı yapımıdır fakat filmin senaryolaştırıldığı Ready Player One adlı Ernest Cline tarafından yazılmış kitap 2011 yılında yayınlanmıştır (Cline, 2011). “Ready Player One” öteevrenler ile ilintili bildiğimiz veya kurguladığımız teknolojik altyapıyı ve yaklaşımı neredeyse birebir karşılamaktadır. Burada filmin 2018 yılında çekilmiş olması ve bu tarihte metaverse ile ilgili gelecek projeksiyonunun neredeyse tamamen belirgin hale geldiği unutulmamalıdır. Filmde, bireyler sanal OASIS evrenlerinde dolaşabilmek için VR, XR, gözlük ve kulaklıklar kullanmak zorundadır. OASIS evrenlerinde araç kullanmak gibi aksiyonlar için kişinin VR-XR kıyafetler giymesi zorunludur. Her birey OASIS’de bir avatarla

temsil edilmektedir. OASIS, kullanıcılara istedikleri evrende, istedikleri koşullarda yaşama imkânı sağladığı gibi; isteyenlere okula gitmeden eğitim alma fırsatı da sunmaktadır. OASIS evreninde günümüzde block chain yoluyla üretilen ve dağıtılan kripto paralar benzeri OASIS kredisi kullanılmaktadır.

Tüm detayları ile “Ready Player One” adlı film, geleceğe yönelik kurguladığımız birçok metaverse kavramını içinde barındırmaktadır. Öteevrenlerin nasıl yaygınlaşacağı veya insanlık tarafından bu kadar genel bir kabul görüp görmeyeceği şu an için tartışmalı durmaktadır ancak başlangıçta cyberpunk olarak nitelendirilen romanların ve bu romanlardan esinlenerek üretilen filmlerin oluşturduğu öteevren tasviri, günümüz teknolojisini yapısal ve felsefi noktada şekillendirmektedir.

Öte evrenler tasviri ile ön plana çıkan “Free Guy” (Levy, 2021) adlı filmde NPC (Non-player character / oyuncu olmayan karakter) olarak tanımlanan ve oyun tarafından kontrol edilen bir dijital karakterin oyun kurallarının dışına çıkarak inisiyatif alması ve kendi kararlarını vermeye başlayarak zekâ belirtisi ortaya koyması anlatılmaktadır. Film dijital varlıkların zekâ yönlü gelişimin mümkün olup olamayacağını tartışmaktadır. Burada var olan dijital oyun evreni, metaverse yoluyla sunulan dijital evrenlerden farklı değerlendirilebilir. Bu veya benzer örneklerden metaverse kavramının gerek sinemada gerekse sosyal hayatta tam olarak anlaşılmadığı ortaya çıkmaktadır. Metaverse yapılanmasının karmaşık bileşenlerden oluşması, donanım desteğine ihtiyaç duyması ve konunun henüz yaygın konuşulur halde olmaması nedeniyle kavramsal olarak anlaşılmadığı düşünülebilir.

Metaverse ile karıştırılan kavramların başında “bilinç / zihin transferi” gelmektedir. Son yıllarda özellikle sinema perdesine yansıyan birçok bilim kurgu filmi nöral aktarıcılar yoluyla bilincin başka bir dijital bedene veya siberetik /robotik ortama aktarılması üzerine kurgulanmıştır. 2014 yılı yapımı “Transcendence” (Pfister, 2014) adlı filmde bilinç dijital evrene, “Avatar” (Cameron, 2009) adlı filmde ise biyoteknoloji yoluyla üretilmiş ayrı bir bedene transfer edilmektedir. Bu iki filmde, yeniden üretilmiş sanal bir evren yerine (virtual reality) bilincin dijital ortamlara veya başka bir bedene aktarılması ve gerçekliğin o bedende veya ortamda yaşanması durumu söz konusudur. Bu bağlamda iki filmde de meta evrenlere dair izler bulunmakla beraber, kurgulanmış bir yapay gerçeklikten bahsetmek mümkün değildir. Yine metaverse ile ilgili olduğu düşünülen ve analiz edilen “Strange Days” (Bigelow, 1995) adlı filmde, özel bir aygıt yoluyla başkalarına ait deneyim veya görsellerin izleyen kişinin zihninde canlandırılması konu alınmaktadır. Bu filmde kullanılan aygıt, daha önceden çekilmiş veya hazırlanmış görselleri zihne transfer etmektedir. Video izlemenin daha karmaşık bir versiyonunun yansıtıldığı uygulamada, görsellerin zihne aktarımı yoluyla görseldeki durumu “hissederek yaşama” duygusu oluşturulmaktadır. Filmde üretilen görseller bir yapay gerçekliği veya ayna dünyayı temsil etmemektedir. Bu bağlamda yine kurgulanmış veya dizayn edilmiş başka evrenlerle ilintili değildir. Yine de imajların zihne aktarılması, başkalarına ait deneyimleri yaşamak gibi fütüristik boyutlarıyla sanal gerçekliğin ilk aşamalarından birinin tasvir edildiği ifade edilebilir. “Strange Days” adlı filme teorik olarak yakın olan bir başka yapım, 1990 yılında gösterime giren “Total Recall” (Verhoeven, 1990) olarak düşünülebilir. Bu film de yine yaşanmamış anılar zihne transfer edilmektedir. Bir çeşit duygu ve görsel transferi şeklinde gerçekleşen süreç sonunda bireyler yaşamadıkları olayları hafızalarında tutmakta ve gerçek dünyada yaşadıkları hissine kapılmaktadır. Filmin konusu, “belleğin değiştirilmesi” veya “yapay görsellerin zihne transfer edilmesi” şeklinde özetlenebilir.

## 5. Sonuç ve Tartışma

Çalışma kapsamında metaverse’ü (metaevren, öteevren) tanımlayan kavramlardan hareketle, metaverse algısının sinemada nasıl oluşturulduğu üzerinde durulmaktadır. Bu amaçla metaverse ile ilgili olduğu varsayılan filmlerle alakalı literatür taranmış; literatürden elde edilen bilgilere göre metaverse ve metaverse ile ilintili kavramları, (yapay zekâ, yapay gerçeklik vb.) içeren yapımlara ulaşılmıştır. Tespit edilen 16 film detaylı olarak izlenmiş ve günümüzde metaevrenleri tanımlamak için kullandığımız kavramlarla ilişkilendirilmeye çalışılmıştır. Bu filmlerin yanında özellikle son yıllarda dijital platformlar tarafından metaverse içerikli dizilerin çekildiği de görülmektedir. West World (2016), Black Mirror (2011), Upload (2020), Altered Carbon (2018) adlı dizilerde öteevrenler, konu olarak işlenmektedir fakat çalışma kapsamında dizilere yer verilmemiştir. Tespit edilen filmler taranarak, metaverse ile ilgili akademik çalışmalarda üzerinde durulan VR, XR, avatar, DAO, NFT, yapay zekâ gibi kavramların filmlerdeki varlığı sorgulanmıştır. Buradaki temel amaç sinema yoluyla tarihsel süreçte nasıl bir meta evrenler sunumu yapıldığının tespiti edilmesidir.



Yapılan çalışmalarda birçok film veya dizinin öteevrenlerle ilintili olduğu veya anlattığı iddia edilmektedir. Örnek olarak “Her” (Jonze, 2014) adlı film metaverse ile ilgili film listelerinin çoğunda yer almaktadır fakat bu ve benzer birçok filmin temel kriterler çerçevesinde öteevrenlerle ilgisi kısıtlıdır. Filmde insanın duygularına göre gelişim gösteren bir yapay zekâ uygulamasının, insanla iletişimi üzerine kurulu bir süreç anlatılmaktadır. Filmde var olan anlatı yapay zekâ ve insan arasındaki ilişkiye dayalıdır. Yapay zekanın bir metaevren bileşeni olması, filmin bir öteevren filmi olarak değerlendirilmesi için yeterli bulunmamıştır. Bu tarz filmlerin metaverse ile ilişkilendirilmesinin, metaverse ve bileşkelerinin tam olarak anlaşılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Sinema, özellikle bilim kurgu sineması, geleceğe yönelik öngörülerini ile insanlığı ve insanlığın teknolojik algısını değiştiren bir argüman olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada sadece sinema sektörünü değil sinemaya konu ve içerik sağlayan romanları unutmamak gerekir. Metaverse ile ilgili iz bırakan filmler, çoğunlukla bir romanın uyarlamasıdır. Simülasyon, yapay zekâ, sanal gerçeklik, avatarlar ve daha birçok kavram önce hikâye ve romanlarda kurgusal olarak yer almakta; daha sonra sinemaya aktarılarak bir teknoloji vizyonu çizilmektedir. İncelenen filmlerden olan *Minority Report* (Spielberg, 2002), Philip K. Dick tarafından kaleme alınan “The Minority Report” adlı hikâyeden kurgulanmıştır. “Altered Carbon”(Altered Carbon, 2018) adlı dizi “Richard K. Morgan” tarafından 2002 yılında yayınlanan romandan esinlenmektedir. Bu örnekler çoğaltılabilir fakat önemli olan gelişen teknoloji ile artık bilim kurgu olmaktan çıkan bu filmlerde aktarılan görseller veya durumun, çoğu zaman mevcut teknolojiyi felsefi, görsel ve işitsel olarak domine etmiş olmasıdır. Meta evrenlere giriş için XR gözlük kullanımı veya nöral arayüzler; duyguların daha iyi aktarılması için kullanılan özel kıyafetler ve benzer birçok olgu, roman ve filmlerdeki soyutluktan veya hayal edilmişlikten gerçekliğe dönüşmektedir. Bu bağlamda önce romanlar veya hikâyelerde bir gelecek ve o geleceğe dair teknolojiler kurgulanmakta; bu kurgular daha sonra sinemaya yönetmenin kendi gelecekçi yaklaşımı ile aktarılmaktadır. Bu gelecekçi yaklaşımın ilerleyen yıllarda teknolojiyi domine ettiği veya şekil verdiği söylenebilir. Roman ve filmlerin hayal ürünü olmaktan ya da bilim kurgu olmaktan çıkıp gerçek hale gelmesi zaman alsa da, kurgunun, teknolojiyi hem yapısal hem de felsefi olarak etkilediği ortadadır.

Çalışmada izlenen filmler ele alındığında metaverse kavramını tam olarak tasvir eden filmler şunlardır: *The Lawnmower Man* (Leonard, 1992), *Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace* (Mann, 1995), *Virtuosity* (Brett, 1995), *Disclosure* (Levinson, 1994), *The Thirteenth Floor* (Rusnak, 1999) *Ready Player One* (Spielberg, 2018). Bu 6 filmin metaverse’ün görsel ve tasarımsal altyapısını şekillendirdiği ve hatta bugünün teknolojisine yol gösterdiği söylenebilir. Diğer filmler öteevrenlere ait bir veya birden fazla konu başlığına değinmekle birlikte, algıladığımız veya kurguladığımız meta evren terminolojisini tam olarak yansıtmamakta veya daha farklı (simülasyon vb.) bir söylemin taşıyıcısı olmaktadır.

Çalışma kapsamında izlenen filmlerde günümüzde metaverse olarak tarif edilen teknoloji bileşkesine ait izler takip edilmiştir. Bu bağlamda özellikle 6 filmde neredeyse bugünkü meta veren kavramının teknolojik karşılığının varlığı görülmüştür. Bu filmler çoğunlukla daha önce yazılan ve yine çoğunlukla “cyberpunk” olarak adlandırılan romanların beyaz perdeye uyarlanmış türevleridir. Bu çalışmalarda ortaya konulan öteevren yaklaşımı, günümüzde kullanılan ekipmanların şekline kadar etkilemiştir. Burada sinema veya edebiyatın hayal gücünün teknolojiyi şekillendirdiği düşüncesine varılabilir. Kısaca önce bir kurgu olan romanlar daha sonra bir yönetmenin hayal gücüyle perdeye yansıtılmakta; perdeye yansıtılan şekil, obje veya detaylar günümüz teknolojilerini domine eden, etkileyen veya çerçeveleyen unsurlardan biri olmuştur. Sinemanın kültürel etkilerinin yanı sıra teknolojiyi de şekillendirdiği fikri bu bağlamda rahatlıkla ifade edilebilir. Ayrıca bu etkileşimin bireylerin yeni teknolojileri algılamalarını da kolaylaştırdığı düşünülebilir. İzlenen film veya dizide yer alan bir teknolojinin ilerleyen yıllarda bireyin karşısına çıkması, bir anlamda kişinin teknolojik gelişimlere hazırlıklı olması olarak değerlendirilebilir. Bu olgu bir sinemanın kültür inşası ve belleği şekillendirmesi çerçevesinde ele alınabilir.

#### **Kaynakça**

- Altered Carbon*. (2018). [Action, Drama, Sci-Fi]. Mythology Entertainment, Skydance Television.  
Balkaran, L. (2021). 20 Technologies That Will Change Everything in 2021 and Beyond.  
Baudrillard, J. (2003). Simülakrlar ve Simülasyon (O. Adanır, Çev.).  
Benson, M. (2019, Temmuz 20). Opinion | Science Fiction Sent Man to the Moon. The New York Times.  
<https://www.nytimes.com/2019/07/20/opinion/sunday/moon-rockets-space-fiction.html>

- Bostrom, N. (2003). Are You Living in a Computer Simulation? *Philosophical Quarterly*, 53(211), 243-255.
- Brett, L. (Direktör). (1995). *Virtuosity* (1995)—IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0114857/>
- Britannica. (2023). *Cyberpunk | Neo-noir, Sci-Fi, Dystopia | Britannica*. <https://www.britannica.com/art/cyberpunk>
- Clegg, N. (2023, Eylül 12). *Metaverse Technologies Are Creating New Opportunities for Teachers to Inspire Students*. Meta. <https://about.fb.com/news/2023/09/metaverse-technologies-education-opportunities/>
- Cline, E. (2011). *Ready Player One* by Ernest Cline: 9780307887443 | PenguinRandomHouse.com: Books. <https://www.penguinrandomhouse.com/books/209887/ready-player-one-by-ernest-cline/9780307887443>
- Conard, M. T. (2007). *The Philosophy of Neo-Noir*. The University Press of Kentucky. <https://muse.jhu.edu/pub/185/monograph/book/3523>
- Coogan, R. (2022, Kasım 6). *Ryan Coogan | Metaverse neden Mark Zuckerberg'ün çöküşü olacak?* Independent Türkçe. <https://www.indyurk.com/node/572856/yazarlar/metaverse-neden-mark-zuckerberg%C3%BCn-%C3%A7%C3%B6k%C3%BC%C5%9F%C3%BC-olacak>
- Demir, M., & Tokgöz, E. (2022). *Snow Crash'ten Meta'ya, Metaverse'ün Kavramsal ve Teknolojik Gelişimi. İçinde İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar IV içinde* (ss. 69-92). İstanbul: Eğitim Yayınevi (ss. 66-92).
- Griffin, A. (2023, Temmuz 28). *Metaverse, Mark Zuckerberg'e 40 milyar dolar kaybettirdi*. Independent Türkçe. <https://www.indyurk.com/node/650971/ekonomi%CC%87/metaverse-mark-zuckerberge-40-milyar-dolar-kaybettirdi>
- King, S. (2011). *Night Shift* (Reissue edition). Anchor.
- Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021, Ekim 6). *All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda*. arXiv.Org. <https://arxiv.org/abs/2110.05352v3>
- Leonard, B. (Direktör). (1992). *The Lawnmower Man*. <https://www.imdb.com/title/tt0104692/>
- Levinson, B. (Direktör). (1994). *Disclosure* [Drama, Thriller]. Warner Bros., Baltimore Pictures, Constant c Productions.
- Lisberger, S. (Direktör). (1982, Temmuz 9). *Tron* [Action, Adventure, Sci-Fi]. Walt Disney Productions, Lisberger/Kushner.
- Mann, F. (Direktör). (1995). *Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace* [Action, Sci-Fi, Thriller]. New Line Cinema, Allied Entertainments Group PLC, Fuji Eight Company Ltd.
- Matuszak, J. (2023, Haziran 26). *Top 10 Technologies from Science Fiction That Are Already Here*. KnowHow. <https://knowhow.distrelec.com/automation/10-technologies-from-science-fiction-that-are-already-here/>
- Maynard, A. (2021). *Films from the Future: The Technology and Morality of Sci-Fi Movies* (Unabridged edition). Tantor and Blackstone Publishing.
- Mostow, J. (Direktör). (2009). *Surrogates*. [https://www.imdb.com/title/tt0986263/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_surr](https://www.imdb.com/title/tt0986263/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_surr)
- Mystakidis, S. (2022). *Metaverse*. *Encyclopedia*, 2, 486-497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Novikov, D. A. (2016). *Cybernetics* (C. 47). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-27397-6>
- Oshii, M. (Direktör). (1995). *Ghost in the Shell* [Animation, Action, Crime]. Kôdansha, Bandai Visual Company, Manga Entertainment.
- Pogue, D. (2017). *How Good Is Star Trek 's Record at Predicting the Future of Tech?* *Scientific American*. <https://www.scientificamerican.com/article/how-good-is-star-treks-record-at-predicting-the-future-of-tech/>
- Pogue, D. (2018). *How Well Do Movies Predict Our Tech Future?* *Scientific American*. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0118-23>
- Reutemann, J. (2018, Eylül 18). *Embracing Robots – How robot stories shape visions of technology* | Jeanine Reutemann | TEDxLausanne. [https://www.youtube.com/watch?v=z0-fOnOWi\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=z0-fOnOWi_0)
- Rusnak, J. (Direktör). (1999, Mayıs 28). *The Thirteenth Floor* [Mystery, Sci-Fi, Thriller]. Columbia Pictures, Centropolis Film Productions.
- Spielberg, S. (Direktör). (2002, Eylül 27). *Minority Report* [Action, Crime, Mystery]. Twentieth Century Fox, Dreamworks Pictures, Cruise/Wagner Productions.
- Spielberg, S. (Direktör). (2018, Mart 30). *Ready Player One* [Action, Adventure, Sci-Fi]. Warner Bros., Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures.
- Star Trek. (1966, 1967). [Action, Adventure, Sci-Fi]. Desilu Productions, Norway Corporation, Paramount Television.

Stephenson, N. (2000). Snow Crash.

Stephenson, N. (2016). Parazit (S. Hacıođlu, Çev.). Altıkırkbeş Yayınları.

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Direktörler). (1999). Matrix (1999)—IMDb.  
<https://www.imdb.com/title/tt0133093/>

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). Nitel Araştırma Yöntemleri, Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, S. K., & Bozkurt, G. (2023). Sanal Gerçekliğin Yeni Anakarısı: Metaverse. TRT Akademi, 8(17), 268-293. <https://doi.org/10.37679/trta.1203353>

---

#### **Etik, Beyan ve Açıklamalar**

---

1. Etik Kurul izni ile ilgili;

Bu çalışmanın yazar/yazarları, Etik Kurul İznine gerek olmadığını beyan etmektedir.

2. Bu çalışmanın yazar/yazarları, araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyduklarını kabul etmektedir.

3. Bu çalışmanın yazar/yazarları kullanmış oldukları resim, şekil, fotoğraf ve benzeri belgelerin kullanımında tüm sorumlulukları kabul etmektedir.

4. Bu çalışmanın benzerlik raporu bulunmaktadır.

---

