

Uzman Görüşleri Bağlamında Metaverse ve Gazeteciliğin Geleceği

Metaverse and the Future of Journalism in The Context of Expert Opinions

Duygu DUMANLI KÜRKÇÜ* 
Burak ALTINOK** 

Öz

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi birçok teknoloji birleşenini bir araya getiren ve sanal dünya ile eşanlama gelen Metaverse kavramı, kullanıcıların avatarlarının diğer avatarlar ile sosyal, politik ve ekonomik olarak üç boyutlu bir şekilde etkileşime girdiği, gerçek bir sanal yapay topluluk oluşturmaktadır. Metaverse'de oluşan bu sanal yapay topluluklar, birçok alanda olduğu gibi gazetecilik alanında da sürükleyici deneyimler ile haber hikayelerine ulaşabilecektir. Bu çalışma Metaverse platformlarının ve blok zincir teknolojilerinin gazetecilik sektörünün geleceğini ve gazetecilik pratiklerinin yakın gelecekte nasıl etkileyeceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda 1 Şubat 2023 ve 1 Temmuz 2023 tarihleri arasında yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan bir form aracılığıyla 20 katılımcı ile yüz yüze görüşmeler yapılarak veriler toplanmıştır. Çalışmada kapsamında yer alan katılımcılar arasında iletişim bilimi alanındaki akademisyenler, gazeteciler, editörler, muhabirler, teknoloji köşe yazarları ve Metaverse platform kurucuları bulunmaktadır. Çalışma süresince elde edilen veriler nitel veri analizi yöntemiyle incelenmiştir. Çalışma sonucunda katılımcıların Metaverse kavramının mevcut durumu ve geleceği, blokzirciri ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine ve gazetecilik pratiklerine etkileri, Metaverse platformlarının gazetecilere sunacağı fayda ve riskler, Metaverse platformlarında yalan haber ve dezenformasyon konularına ilişkin algı ve kaygılarına yönelik bulgular elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Blok Zincir, Web 3, Sanal Gerçeklik, Gazeteciliğin Geleceği

* Doç. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, İstanbul, Türkiye, e-posta: duyukurkc@arel.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3425-2826

** Üsküdar Üniversitesi, Yeni Medya ve Gazetecilik Yüksek Lisans Programı, e-posta: brkkaltnk@gmail.com, ORCID: 0000-0001-7376-5811

Bu makalenin araştırması, İstanbul Arel Üniversitesi Etik Kurulu'nun 13.01.2023 tarihli 2023/1-05 sayılı kararı gereğince Etik Kurul Onayı almıştır.

Makale Geçmişi / Article History

Gönderim / Received: 15.09.2023

Düzeltilme / Revised: 13.12.2023

Kabul / Accepted: 13.12.2023

Abstract

The concept of the Metaverse, which combines many technological components such as virtual, augmented and mixed reality, is synonymous with the virtual world. It creates an artificial virtual community where users' avatars interact with other avatars in a three-dimensional way, socially, politically and economically. These virtual artificial communities formed in the Metaverse will access news stories with immersive experiences in journalism, as in many fields. This study aims to reveal how Metaverse platforms and blockchain technologies will affect the future of the journalism industry and journalistic practices soon. Data were collected between 1 February 2023 and 1 July 2023 using a semi-structured questionnaire in face-to-face interviews with 20 participants. The participants in the study include academics in the field of communication science, journalists, editors, reporters, technology columnists and Metaverse platform founders. Throughout the work, these data have been examined by means of qualitative data analysis. As a result of the study, the study's findings include participants' perceptions and concerns about the current state and future of the Metaverse concept, the impact of blockchain and Metaverse on the future of journalism and journalistic practices, the benefits and risks Metaverse platforms offer journalists, and fake news and disinformation on Metaverse platforms.

Key Words:Metaverse, Blockchain, Web 3, Virtual Reality, Future of Journalism.

Giriş

Yeni iletişim teknolojilerinin her geçen gün gelişmesinin bir sonucu olarak medya sektörü ve gazetecilik alanı dijitalleşmektedir. İnternet üzerinden bir dizi yeni araç ve yazılımlar kullanılarak yeni platformlar üzerinden ve ilgili platformların niteliklerine uygun biçimlerde haber hikayeleri aktarılmaktadır. Sanal gerçeklik ve sürükleyici teknolojiler aracılığı ile haber hikaye üretiminde temel amaç okuyucu ya da izleyicilerin dikkatini çekmek olduğu için haberler, hikâyeler ve görseller, teknolojik gelişmelerin de yardımıyla kullanıcılara sürükleyici sosyal deneyimler yaşatacak biçimde aktarılmaktadır. Haber alma ihtiyacını karşılamak isteyen kullanıcılar sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik teknolojilerinin ve cihazlarının sunduğu imkânlar aracılığı ile haberin içinde olma hissini, haberin bir parçası olarak haber hikayesi ile etkileşim ve empati kurma imkânına kavuşmuştur. Clemens(2022, s. 7)kullanıcıların, sanal ve artırılmış gerçeklik, 360° video gibi birçok teknolojiyi bir araya getiren Metaverse'ün sunduğu dijital bir dünyada yaşadıklarını belirtmiştir.

Diğer taraftan Metaverse'de gazetecilik pratiklerinde yaygın biçimde kullanılmasının önünde birtakım sınırlılıklar bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar arasında; haber odalarında çalışan gazetecilerin yeni teknolojileri kullanımı konusunda bilgi ve beceri eksikliği, haber kurumlarının Metaverse teknolojisi için finansal kaynak ayırması gerekliliği ve kullanıcıların Metaverse platformlarında sunulan haber hikayelerine erişim sınırlılığı sıralanabilir. Bu çalışma, Metaverse platformlarında gazetecilik faaliyetlerinin henüz deneysel bir aşamada olması nedeniyle iletişim profesyonellerinin, alana ilişkin yazılım geliştiricilerin ve akademisyenlerin bu platformlarda gazeteciliğin geleceğine ve gazetecilik pratiklerine yönelik olası etkileri ve beraberinde getirdiği olanak ve risklere ilişkin görüşleri ışığında ele alınmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde Metaverse kavramına ilişkin tanımlamalara yer verilmekte ve Metaverse teknolojilerinin yakın gelecekte neleri etkisi altına alacağı, özellikle medya

endüstrisinde ve gazetecilik alanında kullanıcıları ve medya profesyonellerini nasıl etkileyeceği irdelenmiştir. Metaverse'ün kullanıcılarına sanal, sosyal ve sürükleyici deneyimler sunarak haber hikayelerini aktarabilmesi ve bu alanda ticari işlemlerin de kullanıcılar tarafından basit biçimde gerçekleştirilebilmesine olanak tanıyacak bir blockzincir teknolojisinin Metaverse'ye entegre edilmesi gerekmektedir. Çalışmada blok zincir kavramına ilişkin tanımlamaların yanı sıra blok zincir sistemlerinin tarihsel gelişimi ve temel nitelikleri aktarılmaktadır. Sonrasında Metaverse ve blok zincir teknolojilerinin gazeteciliğin geleceğine potansiyel etkileri, bu teknolojilerin yakın gelecekte gazetecilere sunacağı avantajlara yer verilmiştir.

Çalışmanın araştırma bölümü Metaverse platformlarının ve blok zincir teknolojilerinin gazetecilik sektörünün geleceğini ve gazetecilik pratiklerini yakın gelecekte nasıl etkileyeceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırma kapsamında 1 Şubat 2023 ve 1 Temmuz 2023 tarihleri arasında, iletişim bilimi alanındaki akademisyenler, gazeteciler ve Metaverse platform kurucuları vb. gibi birçok sektör profesyonelinin dahil olduğu 20 katılımcı ile yüz yüze derinlemesine mülakat yöntemi kullanılarak veriler toplanmıştır. Çalışma kapsamında katılımcılara Metaverse kavramının mevcut durumu ve geleceği, blok zincirinin ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri, blok zincirinin ve Metaverse'ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri, Metaverse platformlarının gazetecilere sağlayacağı faydalar ve riskler, Metaverse platformlarında “yalan haber” ve “dezenformasyon” kavramına ile ilgili görüşlerine ilişkin araştırma soruları yöneltilmiştir. Çalışma sonucunda katılımcılardan elde edilen veriler nitel veri analizi ile incelenmiştir. Bu çalışma Metaverse teknolojilerinin gazeteciliğin geleceğini ve gazetecilik pratiklerini nasıl etkileyeceği, gazetecilere sunacağı fayda ve risklerin neler olduğu konusunda alanyazındaki çalışmaların sınırlı olması nedeniyle önem taşımaktadır.

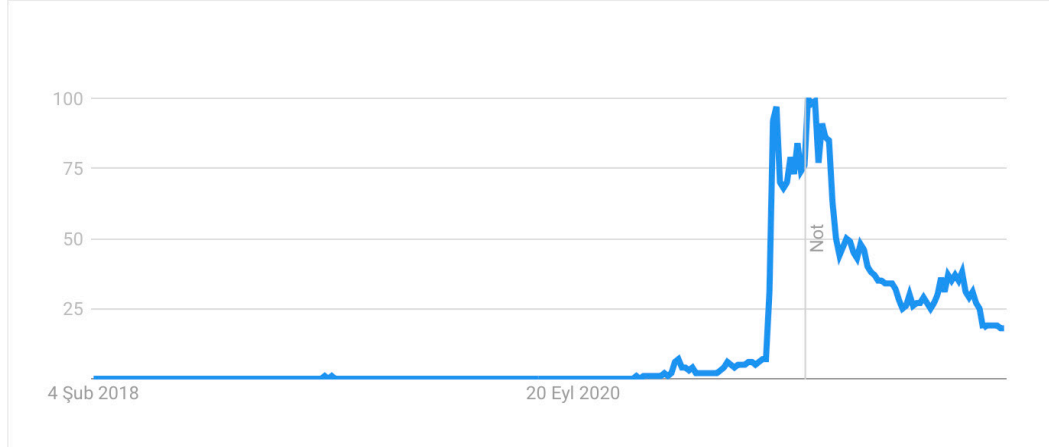
Metaverse Kavramı ve Geleceği

Lee (2021) göre bilgi ve iletişim teknolojilerinde on yılda bir paradigma değişiklikleri yaşanmaktadır. Bu bağlamda 2000'li yıllarda web teknolojileri, 2010'lu yıllarda mobil teknolojiler değişim gösterirken, 2020'lerin anahtar kelimesinin Metaverse olduğu vurgulanmaktadır (Kuş, 2021, s. 247). Metaverse kelimesinin geçmişine baktığımızda ise ilk defa bir bilim kurgu romanı olan ve Neal Stephenson'un 1992 yılında ele aldığı Snow Crash adlı romanının 22. sayfasında Metaverse kavramıyla karşılaşmaktayız. Metaverse, meta “öte”, verse-universe “evren” kelimelerin kısaltılmasıyla “öteki/öte evren” birleşiminden oluşmuştur (Kuş, 2021). Stephenson, insanların avaturları ile diğer varlıklarla etkileşime girebilecekleri bu dünyayı kavramsallaştırarak Metaverse adını vermiştir (Ağırman & Barakalı, 2022, s. 331). Bununla birlikte Metaverse kavramı William Gibson'un 1984 yılında kaleme aldığı “Neuromancer” adlı kitapta da siber uzay olarak ele alınmıştır (Köse, 2021). Metaverse kelimesinin etimolojisi incelendiğinde Antik Yunanca'da “sonra” ve “ötesi” anlamına gelen “meta”, “universe” sözcüğünden türeyen “verse” kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır (Köse, 2021).

Metaverse kavramı, 31 yıl önce ortaya atılmış ve 2021 yılında Mark Zuckerberg'ün platformlarının adını “Meta” olarak değiştirmesiyle yeniden gündeme gelmiştir (Güler & Savaş, 2022, s. 293). Google

Trend aramalarının son 5 yılında“Metaverse” aramasına bakıldığında Tablo 1’deki grafik ortaya çıkmaktadır.

Tablo 1: Google Trends Son 5 Yılın Metaverse Arama Sonuçları



Kaynak: Google Trend, 2023

Tablo 1’de görüldüğü üzere arama sonuçları incelendiğinde Zuckerberg’in açıklamalarından sonrası olan 24 Ekim 2021 tarihinden itibaren Metaverse kelimesinin aranmasında yükseliş saptanmaktadır. Bölgelere göre arama sonuçlarına bakıldığında Asya bölgesinde yer alan Çin, Güney Kore, Hong Kong, Tayvan ve Singapur’un ilk 5’te olduğu görülmektedir.

Newzoo (Report, 2021)’nun Metaverse raporuna göre 1995 yılında faaliyete başlayan Worlds Chat ve Active Worlds adlı şirketlerin kullanıcılarının geliştirdiği içeriği birleştirmesinin bu evrenin gelişiminde önemli olduğu açıklanmaktadır. 2000 yılında ortaya çıkan Nintendo Game Cube için 2021 yılında üretilen AnimalCrossing, online oyunlar içinde Metaverse giriş kapısı olarak tanımlanmaktadır. 2003 yılında piyasaya sürülen Second Life adlı oyun ise Metaverse evrenine geçişi sağladığı belirtilmiştir (Çelik, 2022, s. 68).

Clemens’e göre (2022, s. 7) kullanıcılar, sanal ve artırılmış gerçeklik, 360° videolar gibi birçok teknolojiyi bir araya getiren Metaverse’de dijital bir alemde “yaşar” ve Metaverse için tek bir oluşturucu ya da tanım yoktur. Metaverse’de kullanıcılar, sosyal ağ, sanal ve artırılmış gerçeklik, çevrimiçi oyun ve kripto para birimi vb. gibi teknolojiler ile dijital olarak etkileşime girebilmektedir. Metaverse, bireysel kimlik, kurumsal kimlik, iş dünyası, eğlence, sosyal etkileşim, medeniyet, hukuk, vergi ve yönetim yapıları dahil olmak üzere gerçek dünyanın hemen hemen her unsurunu simüle eden sanal bir dünya olarak tanımlanır (Report Deloitte, 2022, s.11).

Metaverse kavramı; yarattığımız avatarların diğer avatarlar ile sosyal, politik ve ekonomik olarak üç boyutlu bir şekilde etkileşime girdiği, gerçek bir sanal yapay topluluk oluşturmaktadır (Seok, 2021, s. 81). Metaverse avatarlar tarafından temsil edilen bireylerin etkileşime girerek ve birlikte yaşamak

için çeşitli üç boyutlu alanlar yaratarak dijital sanal bir ortama girmeyi deneyimledikleri siber uzayda oluşturulmuş paralel dünya olarak ifade edilmektedir (Moretti & Schlemmer, 2012, s. 150)

Xu ise Metaverse'ü şu şekilde tanımlamıştır:

Metaverse insanların dijital avatarlar olarak hareket ettiği, AR (AugmentedReality/ Artırılmış Gerçeklik) ve VR (Virtual Reality/Sanal Gerçeklik) için HDM (Head – mounted Displays/ Başa Monte Ekran) ile sanal dünyadasürükleyici deneyimler sunan web ve mobil ağ devrimlerinden sonraki yeni nesil internet olarak bilinmektedir (aktaran Demir, 2022, s. 544).

Xu'nun tanımlamasında yer alan AR, gerçeklik algısı ve gerçeklik arasındaki arayüz olarak tanımlanmaktadır. AR, fiziksel ve sanal dünya arasında köprü olarak konumlanan bir ortam olarak bilinmektedir. VR ise kullanıcıların sanal ortamda duyularını uyandırarak onları etkileşime girmesi konusunda uyandıran teknoloji olarak tanımlanmaktadır (aktaran Demir, 2022, s. 545). MR ise en kısa tanımı ile karma gerçeklik olarak tanımlanmaktadır. Tüm bu özellikleri ile Metaverse mevcut sanal gerçeklikten daha geniş bir kavram olma potansiyeli taşımaktadır (Ağırman & Barakalı, 2022, s. 330). Clemens'e göre (2022, s. 8), Metaverse dünyayı kaplayan, insanların işbirlikçi sanal ortamlarda ürün ve hizmetleri satın alabilecekleri, oyun oynayabilecekleri ve işlem yapabilecekleri bir 3 boyutlu dünya olacağını düşünmektedir. Sipper(2022, s. 215) Metaverse kavramını insanların şu anda seyahat ettiği, yaşadığı ve çok sayıda işlevi yerine getirdiği sanal dünya olarak ifade etmiştir. Ayrıca insanların giderek daha fazla siber meta-gerçeklik vatandaşı olduğunu ve her an Metaverse içerisinde nasıl gezineceğimizi ve yaşayacağımızı öğrenmekte, onu tek bir sahne önü aşaması yerine bir metaveren olarak en büyük potansiyeline kadar kullanacağımızı öngörmektedir. Benzer şekilde Rosa (2023, s. 42), Metaverse'de insanların hikaye anlatımından hikaye yaşamaya geçeceğini ve bu durumun her bireyi hikayenin merkezine yerleştireceği ve hikayeye inandıracağını vurgulamıştır. Ayrıca bu yaklaşımın sadece eğlence için değil, eğitim ve öğrenmenin yanı sıra hayal etmeyi düşündüğünüz her türlü deneyim için de geçerli olacağını ileri sürmüştür.

Clemens (2022, s. 8), Metaverse'ün altyapı, kesişim ve sanal dünyadan oluşan üç katmanı olduğunu belirtmektedir. Metaverse'ün donanım, hesaplama, ağ kurma, sanal platformlar, değişim araçları, ödemeler, içerik, kullanıcı davranışları olmak üzere sekiz aşamadan oluştuğunu söylemektedir (Kuş, 2021). Christina Wootton da konuyla ilgili benzer bir bakış açısına sahiptir. Christina Wootton'ın Metaverse kavramı ile ilgili düşünceleri şöyledir (aktaran Clemens, 2022, ss. 8-9):

İşe, öğrenmeye, oynamaya, alışverişe ve eğlenceye katılabilirler. Sanal dünya ve AR, medyayı tüketme şeklimizi değiştiriyor. Medya tüketiminde giderek daha popüler hale gelen artırılmış gerçeklik, her yerde daha yaygın hale geldi. Bu yenilikler için çeşitli uygulamalar var, ancak hepsi aynı amaca hizmet ediyor: kullanıcıya daha kapsamlı bir deneyim sağlamak.

Metaverse kavramına ilişkin açıklamalara bakıldığında, kullanıcılara eğitim, eğlence, sanal oyunlar, sağlık, iş yönetimi, reklam, kurumsal faaliyetler vb. gibi birçok alanda sosyal ve sürükleyici deneyimler sunduğu ifade edilmiştir. Metaverse'in yakın gelecekte geleneksel meslekleri, hobileri, tüketim alışkanlıklarını etkileyeceğini tahmin etmek zor değildir.

Metaverse'ün geleceğine ilişkin görüşler incelendiğinde ise geliştiricilere göre Metaverse, internetin günümüze değin başardığı birçok şeyden daha aktif ve işbirlikçi bir yapıya sahip olacağı ifade edilmiştir. Metaverse'ün işlevselliği, ticari faaliyetlerde sunduğu kolaylık ile belirlenecektir. Blok zincir ve kripto para birimleri bu noktada devreye girmekte ve Metaverse ortamının ekosistemini oluşturuca rol üstlenmektedir. Kullanıcılar dijital avatarlar ya da sanal araziler elde etmek, arkadaşları ve aile üyeleri için partiler düzenlemek için bu sanal etkileşimleri kolaylaştıran kuruluşlar tarafından üretilen kripto jetonları kullanabilmelidir. Tüm bu gelişmelerin yaşanabilmesi, Metaverse'ün kullanıcılarına sanal, sosyal ve sürükleyici deneyimler yaşatabilmesi için bu alanda ticari işlemlerin de kullanıcılar tarafından basit biçimde gerçekleşmesine imkân tanıyacak bir blockzincir teknolojisinin Metaverse'ye entegre edilmesi gerekmektedir.

Blok Zincir Kavramı

2009 yılında Satoshi Nakamoto takma adlı bir kişi ya da grup, blok zincir teknolojisinin reel hayattaki ilk uygulaması olan Bitcoin'i piyasaya sürdü. Teknoloji uzmanları, Bitcoin'in piyasaya sürülmesinden bu yana, blok zincirin günümüzün en önemli çığır açan teknolojilerinden biri haline geldiğini belirtmektedir. Ayrıca blok zincir teknolojisinin bankacılıktan sağlık hizmetlerine, oylamadan tedarik zinciri yönetimine, emlak ihalesinden eğitime neredeyse her sektörü etkileme potansiyeline sahip olduğunu savunmaktadır. Blok zincir teknolojilerinin çekiciliği, merkezi olmayan yapı, şeffaflık ve değişmezlik olmasına rağmen önündeki engellerden biri, gizemden arındırılma ihtiyacıdır. Temelde blok zincir, verileri doğrulamanın, saklamanın ve takip etmenin güvenli bir yoludur. Ayrıca blok zincir, sahip olduğu özellikler nedeniyle sahtesi yapılamaz olduğu için güvenli bir teknoloji olarak görülmektedir (Veit, 2019, s. 24). Blok zincir'in merkeziyetsiz yapısı, toplulukların isteklerinden ziyade önceden belirlenen yazılımda kodlanmış kurallara göre işlemesi itibarını artırmaktadır (Epstein, 2017, s. 7).

Blok zincir teknolojisi, Bitcoin'in temelini oluşturan temel mimari olarak ortaya çıkmış ve güvenliği, merkezi bir veritabanına ihtiyaç duymadan garanti edilen dijital bir teknolojidir (Voinea, 2019, s. 246). Blok zincir, çeşitli araçlar yoluyla havaleleri garanti altına almak veya raporlamak çeşitli verileri depolamak vb. gibi amaçlarla kullanılan uyumlu ve ortak bir kayıt defteridir (Khare et al., 2022, s. 132). Blok zincir, işlemleri gerçek zamanlı ve kronolojik olarak kaydeden dijital, değişmez ve her işlemin ön koşulu olarak ağ katılımcılarının konuya ilişkin mutabakatını temel alan bir defterdir (Blockchain Institute, 2017, s. 4). Bu nedenle manipülasyon, hatalar ve veri kalitesi ile ilgili sürekli bir kontrol mekanizmasına sahiptir. Ayrıca blok zincir teknolojisi, merkezi olmayan bir kullanıcı ağına dayalı olarak farklı alanlara ait birçok işlemin kamuya açık kaydının tutulmasına olanak tanır (Giang & Tam, 2023, s. 2).

Blok zincir, dağıtık ve işlemlerin şifrelenebilir ve takip edilebilir olduğu bir yapıya sahiptir. Her ne kadar ilk olarak finans sektöründe uygulanmış ve öncelikle kripto para birimleriyle ilişkilendirilmiş olsa da uygulamaları son yıllarda birçok sektörde merkezi olmayan uygulamaların geliştirilmesini içerecek şekilde önemli ölçüde gelişmektedir.

Blok zincir, işlemleri dağıtılmış, değiştirilemez ve herkesin kullanımına açık bir şekilde kaydeden bir teknolojidir. Temel formatta, zincirde yapılan tüm işlemleri kaydeden ve ağdaki tüm düğümlere şifreleme yardımıyla kaydedilen bir blok zinciridir. Düğümler, zincirin durumu ve eklenecek sonraki blok konusunda fikir birliğine varır (Erkkilä, 2018, s. 3). Blok zincir ağda bilgisayarı olan herkes tarafından kullanılabilen bir tür kamu veritabanı olarak tanımlanmıştır. Blok zincirleri arasında hem kamuya açık hem de özel blok zincirleri bulunmakta; kamuya açık olan sürümün herkesin incelemesine ve katılımına açık bırakılmakta ve özel sürüm ise katılım için izne ihtiyaç duyulması nedeniyle izin verilen blok zincirleri olarak adlandırılmaktadır.

Erkkilä (2018, s. 3) Ethereum gibi iyi bilinen blok zincirlerinde değiştirilemez ve otomatik olan “akıllı sözleşmeleri” kaydetme ve çalıştırma olanağı olduğunu belirtmektedir. Akıllı sözleşme, ödeme koşullarını yöneten düzenli bir finansal sözleşme ya da seçim dönemlerinde seçmenlerin kaydedilmesinden oylama sonucunun açıklanmasına kadar tüm süreci kontrol eden bir oylama sistemi olabilir. Bu teknolojinin merkeziyetsiz ve değiştirilemez yapısı sayesinde güvenli bir şekilde oy verme işlemleri gerçekleştirilebilir. Ayrıca blok zincirde seçmenlerin kullandıkları oyların tahrif ve yok edilme ihtimali bulunmadığı için seçmenlere güvenilir bir seçim deneyimi vaat etmektedir (Atalay, 2018, s. 50).

Blok zincir teknolojisi finansal ve bankacılık işlemlerinden, noterlik hizmetlerine, seçim sürecinde oy verme işlemlerine kadar hayatımızın birçok alanında radikal değişimleri beraberinde getirmektedir. Blok zincir teknolojisinin etkisi altına alacağı alanlardan birisi de medya ve gazetecilik sektörü olacağı öngörülmektedir. Blok zincir üzerinde çeşitli gazetecilik platformları bulunmaktadır. Bu platformlardan biri olan Civil (<https://bctr.org>) blok zincir aracılığıyla, gazeteciliğin, gazeteciler ile okuyucular arasında hiçbir aracı olmadan sağlıklı biçimde sürdürülebilir olduğunu ispatlama amacı taşımaktadır. Kâr amacı gütmeyen haber odalarının oluşumunu esas alan Civil’in hedefi, okurların eksiksiz, sağlıklı ve tarafsız bilgi alabilecekleri, habere güvenebilecekleri bir pazar yaratmak olarak ifade edilebilir. Blok zincir üzerinde gerçekleştirilen gazetecilik faaliyetleri hem finansal hem de içerik anlamında blok zincirteknolojisi ile kaydedileceği için sisteme girilen bir haberin kaldırılması ya da değiştirilmesi durumunda okurlar bunu görebilecektir. Kullanıcılar verilere istedikleri zaman ulaşabileceğinden dolayı gazeteler kolaylıkla arşivlenebilecektir. Blok zincir teknolojisi sahip olduğu özellikler sayesinde; gazeteler için arşivleme kolaylığı sunması, verilerin güvenilir ve değiştirilemez biçimde paylaşılması, gazeteler ve gazetecilere yeni finansal gelir imkânları sunması bakımından medya ve gazetecilik sektörüne yakın gelecekte önemli değişimler meydana getirecektir.

Metaverse, Blok zincir ve Gazeteciliğin Geleceği

Son yıllarda Metaverse kavramı “merkeziyetsiz olma”, “Web 3” ve “blok zincir” kavramları ile karıştırılmaktadır. Metaverse kavramı bireysel mevcudiyet duygusuna sahip kullanıcılar tarafından eş zamanlı biçimde deneyimlenebilen ve üç boyutlu sanal dünyalardan oluşan büyük ölçekli bir ağ olarak ifade edilebilir. Web 3 doğrudan herhangi bir üç boyutlu ve gerçek zamanlı işlenmiş ya da senkronize sosyal deneyim gerektirmemesine rağmen, Metaverse, merkezi olmayan, dağıtılmış

veritabanları, blok zincirleri ya da çevrimiçi gücün ya da değer platformlarından kullanıcılara göreli olarak kaydırılmasını gerektirmektedir.

Ball (2022, s. 71) çalışmasında, Metaverse ve Web 3'ün art arda ortaya çıkabileceğini, büyük teknolojik geçişlerin bireysel tüketicilere daha fazla seslerini duyurmasına olanak tanınması ve yeni şirketlerin ve bireysel liderlerin ortaya çıkmasına imkân tanınması nedeniyle toplumsal değişimlere yol açtığını belirtmiştir. Günümüzde Metaverse fırsatına odaklanan birçok şirket ve medya platformları, şirketlerini blok zincir teknolojisi etrafında kurmaktadır. Bu medya şirketlerinin başarısı, blok zincir teknolojisinde de yükselişe yol açmaktadır. Web 3'ün ilkeleri, gelişen bir Metaverse oluşturmak için kritik öneme sahip olmaktadır.

Blok zincir teknolojilerinin gazetecilere sunabileceği birçok avantaj bulunmaktadır. Bu avantajlar aşağıdaki gibi sıralanmaktadır (Erkkilä, 2018, s. 5):

- Düşük maliyetli ve yaygın olarak kullanılan bir kripto para birimi, medya içeriklerinin ücretlendirilmesini kolaylaştırabilir.
- Bir kripto para birimi, medya şirketlerinin kullanıcılarla işbirliği yapmasını ya da içerik oluşturmasını teşvik edebilir.
- Kullanıcılara otomatikleştirilmiş içerikler sunabilir.
- İçeriğin bütünlüğünü kontrol etmeye yönelik araçlar sunabilir.
- Dağıtılmış yayınlama ortamı ile tek bir sunucu arızasından kaynaklanabilecek olumsuzlukları ortadan kaldırabilir.
- Sansüre karşı koymak için dağıtılmış bir yayınlama ortamı sunabilir.
- Merkezi olmayan bir yayınlama platformu sunabilir.

Günümüzde Web 3 olarak adlandırılan, demokratik ve merkezi olmayan bir ağ teknolojisinin haber kuruluşlarının ve gazetecilerin lehine hizmet edeceği söylenebilir. Medya şirketleri ve kullanıcılar içerik üretiminde de karşılıklı işbirlikleri oluşturabilmektedir. Bu platformlar sahip oldukları merkeziyetsiz ve demokratik olma nitelikleri ile gerek kullanıcıların gerekse de gazetecilerin ürettiği içerikler sansüre uğramadan değiştirilmeden yayınlanabilmektedir.

Sivasankar'a göre (2022) Metaverse'ün etkinleşmesi, kullanıcı sayısının artması ve sürdürülebilmesinde yapay zekâ teknolojileri kullanılacaktır. Metaverse hem artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri hem de yapay zekâ, dijital ağlar ve blok zincir teknolojileri üzerine inşa edilecektir. Metaverse yaygınlaştıkça yapay zekâ ve blok zincir teknolojilerininönemli bir rol oynaması muhtemel görülmektedir (Saka, 2023).

Yapay zekâ gazeteciliğinin öncülerinden Abdulzاهر'e (2022) göre, Metaverse'ün pazarlama endüstrisinin önemliveseni teknolojik araçlarından biri konumuna gelmesi, Metaverse'ünmedya teknolojileri ve içerik endüstrisindeki tüm yapıları etkileyen yapay zekâ gazeteciliği sayesinde. Ayrıca Metaverse ile VR ve AR destekli belgeseller, yapay zekâ destekli veri gazeteciliği içerikleri ve kullanıcılara sosyal ve sürükleyici deneyimler sunan dijital hikâyeler de dahil olmak üzere

yeni gazetecilik gazetecilik pratikleri meydana gelmektedir (Yetkin, 2022, s. 115). Yapay zekâ teknolojilerinin dolaşıma girmesi sonucu oluşan Metaverse ve gazeteciliğin çift yönlü etkileşimi gazetecilik sektöründe radikal dönüşümleri beraberinde getirmektedir. Bu çalışmada Metaverse ve blok zincir teknolojilerinin mevcut durumları ve geleceğine yönelik olarak iletişim alanında akademisyen ve sektör profesyonellerinin görüşleri doğrultusunda gazetecilik sektörü ve gazetecileri nasıl etkileyeceği, Metaverse platformlarında özellikle yalan haber konusunda etik ihlaller sonucu oluşan riskler hakkında derinlemesine mülakatlar gerçekleştirilmiştir.

Araştırma

Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Bu çalışmanın amacı alanında uzman sektör profesyonelleri ve akademisyenlerin Metaverse kavramına ilişkin mevcut ve geleceğine yönelik görüşleri, blok zincirinin ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri, blok zincirinin ve Metaverse'ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri, Metaverse platformlarının gazetecilere sağlayacağı faydalar ve risklerin neler olduğu ve Metaverse platformlarında “yalan haber” ve “dezenformasyon” konusunda mevcut etik sorunlara yenilerini eklenip ekmediği gibi araştırma sorularına Türkiye’de gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerle yanıt aramaktır.

Bu kapsamda araştırma soruları aşağıdaki gibidir:

- S1: Metaverse kavramının mevcut durumu nedir?
- S2: Metaverse kavramının geleceğine yönelik görüşler nelerdir?
- S3: Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri nelerdir?
- S4: Metaverse'ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri nelerdir?
- S5: Blok zincirinin gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri nelerdir?
- S6: Blok zincirinin haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri nelerdir?
- S7: Merkeziyetsiz Metaverse platformlarının gazetecilere sağlayacağı faydalar ve riskler nelerdir?
- S8: Metaverse platformlarında “yalan haber” ve “dezenformasyon” kavramına ilişkin görüşler nelerdir?

Bu çalışma Metaverse teknolojilerinin gazeteciliğin geleceğini ve gazetecilik pratiklerini nasıl etkileyeceği, gazetecilere sunacağı fayda ve risklerin neler olduğu konusunda alanyazındaki çalışmaların sınırlı olması nedeniyle önem taşımaktadır.

Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi

Araştırmanın evrenini Türkiye’deki 25 – 55 yaş arası iletişim bilimi alanındaki akademisyenler, gazeteciler, editörler, muhabirler, teknoloji köşe yazarları, Metaverse platform kurucuları

oluşturmaktadır. Çalışmada kolayda örnekleme yöntemiyle evreni iyi temsil ettiği öngörülen 20 katılımcı örneklem grubu olarak belirlenmiştir.

Metaverse platformları ve gazeteciliğin mevcut durumunu tanımlamak ve gelecekte alanda gerçekleşmesi muhtemel potansiyel gelişmelere dikkat çekmek amacıyla iletişim fakültelerinde görev yapan akademisyenler, gazeteciler, muhabirler, bilim-teknoloji yazarları, Metaverse platform kurucuları ile derinlemesine görüşme tekniği ile görüşülmüştür.

Bir veri toplama tekniği olarak görüşme (mülakat) tekniği, bir konu hakkında, araştırma sorularını yönelterek ilgili kişilerden bilgi almaktır. Nitel görüşme ise görüşülen kişilere bir konu hakkında ayrıntılı, nitelikle ilgili sorular yönelterek, konu ile ilgili ayrıntılı bilgi almak olarak ifade edilmektedir. Bu tip görüşme türüne “derinlemesine görüşme” (derinlemesine mülakat) denilmektedir (Aziz, 2003, ss. 84-85). Derinlemesine görüşme, açık uçlu soruların araştırma örnekleminde yer alan kişilerin görüş, düşünce, bakış açısı ve deneyimlerini öğrenecek şekilde sorulması, elde edilen yanıtların kaydedilmesi ve konuya ilişkin ilave sorularla araştırma konusunun detaylı biçimde incelenmesi olarak tanımlanmaktadır (Kümbetoğlu, 2008, ss. 71-81). Bu kapsamda katılımcılara Metaverse kavramının mevcut durumu ve geleceği, blok zincirinin ve Metaverse’ün gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri, blok zincirinin ve Metaverse’ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri, Metaverse platformlarının gazetecilere sağlayacağı faydalar ve riskler, Metaverse platformlarında “yalan haber” ve “dezenformasyon” kavramına ile ilgili görüşlerine ilişkin araştırma soruları yöneltilmiştir.

Derinlemesine mülakat görüşmelerine başlamadan önce araştırma etik kurula sunulmuş, İstanbul Arel Üniversitesi tarafından 13.01.2023 tarihli ve 2023/01-05 sayılı Etik Kurul Kararı ile çalışmanın etik ilkelere uygun olduğuna katılanların oybirliği ile karar verilmiş ve etik kurul izni alınmıştır.

Çalışma kapsamında katılımcılar ile görüşmeler yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan bir form ile 1 Şubat2023 ve 1 Temmuz2023 tarihleri arasında yüz yüze ve online uygulamalar (Zoom, Microsoft Teams) üzerinden gerçekleştirilmiştir. Derinlemesine görüşme süreleri her bir katılımcı için 30 dakika ile 1 saat arasında değişiklik göstermiştir.

Araştırmanın Bulguları

Çalışmanın örnekleminde yer alan iletişim bilimi alanındaki akademisyenler, gazeteciler, editörler, muhabirler, teknoloji köşe yazarları, Metaverse platform kurucularından oluşan katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Derinlemesine Görüşme Yapılan Uzmanlara (Katılımcılara) İlişkin Bilgiler

Katılımcı Kodu	Çalıştığı Kurum	Bölüm / Ünvan & Pozisyon	Cinsiyet
K1	İstanbul Üniversitesi	Gazetecilik Bölümü (Prof. Dr.)	K
K2	Kocaeli Üniversitesi	Gazetecilik Bölümü (Doç. Dr)	K
K3	Platin Dergisi	Yazı İşleri Müdürü	K

K4	INDEPENDENT	Editör	E
K5	Türkiye Metaverse Platformu XROXO	Kurucu Üye Kurucu Ortağı	E
K6	ANKA Haber Ajansı	Muhabir	K
K7	INDEPENDENT	Dış Haber Editörü	K
K8	İstanbul Üniversitesi	Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü (Doç. Dr)	K
K9	Strategy& Commercial Advisor	Yönetici Ortağı	E
K10	İstanbul Bilgi Üniversitesi	Yeni Medya ve İletişim (Prof. Dr.)	E
K11	BirGün Gazetesi	Muhabir	K
K12	DHA Haber Ajansı	Muhabir	E
K13	Turkvaz Medya Dijital Yayınlar	Editör	E
K14	İstanbul Arel Üniversitesi	Yeni Medya Bölümü (Prof. Dr.)	E
K15	Marmara Üniversitesi	Gazetecilik Bölümü (Prof. Dr.)	E
K16	İstanbul Üniversitesi	Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü (Doç. Dr.)	E
K17	NewsLabTurkey	Direktör	E
K18	Hürriyet Gazetesi	Bilim-Teknoloji Yazarı	E
K19	BirGün Gazetesi	Muhabir	E
K20	-	Serbest Gazeteci	E

Tablo 1’de katılımcıların çalıştıkları kurum ve görevlerine ilişkin bilgiler bulunmaktadır. Çalışma örnekleminde iletişim bilimleri, gazetecilik ve yeni medya teknolojileri alanlarında uzmanlığı bulunan akademisyenlerin yanı sıra medya sektöründe çalışan gazeteciler, muhabirler, editörler ve Metaverse platform kurucuları gibi Metaverse konusuna hakim olan sektör profesyonelleri ile de görüşülmüştür. Alanyazında Metaverse ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde Metaverse’ün gazetecilik sektörüne, haber odalarına, gazetecilere olası etkilerine yönelik olarak sektör profesyonelleri ve akademisyenlerin görüşlerini yansıtan bir çalışma bulunmamaktadır. Bu nedenle çalışma medya sektöründe görev yapan gazetecilere, gazeteci adaylarına ve toplumdaki bireylere yeni merkezîyetsiz iletişim teknolojilerinin özellikle de Metaverse’ün hayatımıza, haber odalarına, medya profesyonellerinin iş pratiklerine ve modellerine ilişkin etkileri hakkında bilgi ve öneriler sunması bakımından yarar sağlayacaktır. Katılımcılardan derinlemesine görüşme yöntemiyle elde edilen veriler, araştırma soru içeriklerinin anahtar kelimeler temelinde kategorilere ayrılması ile altı başlık altında irdelenmiştir.

Metaverse Kavramının Mevcut Durumu

Metaverse kavramının mevcut durumuna ilişkin olarak akademisyenler ve sektör profesyonellerinin görüşleri Metaverse’ün henüz gelişim aşamasının başında deyim yerindeyse emekleme aşamasında olduğu üzerine odaklanmıştır. Ancak Metaverse’ün ileride iletişim teknolojilerinin gelişmesi, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik gibi uygulamaların yaygınlaşmasıyla birlikte günlük yaşamımızın bir parçası olacağı, bireylerin günlük rutinlerini kolaylaştıran ve onlara yeni imkânlar sunan bir yapıda olacağı öngörülmektedir.

Metaverse kavramının günümüzdeki ve ülkemizdeki mevcut konumuna ilişkin düşüncelerini K10 kodlu (akademisyen) katılımcı şöyle açıklamıştır:

Metaverse aslında bir dizi teknolojinin bir araya geldiği şemsiye bir kavram. Aslında ilk akla gelen VR ama işte arttırılmış gerçeklik de bunun bir parçası. Ayrıca yapay zekadaki gelişimler belki 5G teknolojisinin yayılması gibi başka unsurları da içerisine alacak bir şemsiye kavramdan bahsediyoruz. Bu durum da aslında çoğu teknoloji zaten mevcut ama bunların bileşkesi ortaya çok da bir şey çıkarmış değil. Çok da gündelik hayatımıza girecek, başarılı olabilecek bir hale gelmiş değil.

K9 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı ise Metaverse'ün henüz yeterli düzeyde gelişmediği yönündeki görüşlerini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

Metaverse henüz kendi evriminin oldukça erken aşamasında ve ağırlıklı olarak Fortnite, Minecraft ve Roblox gibi oyunlarda bu modern teknolojiyi deneyimleyebiliyoruz. İletişim ve bilişim teknolojilerindeki ilerlemeler Metaverse platformlarını hayata geçirmemize imkân veriyor olsa da hala mükemmel bir kullanıcı deneyimine ulaşmaktan uzaktayız. İnovatif olarak önde giden finans ve teknoloji sektörlerinde ise deneysel uygulamaları görsek de henüz Metaverse uygulamaları geniş kitlelerle buluşabilmiş değil.

Benzer şekilde K1 (akademisyen) ve K6 (medya profesyoneli) kodlu katılımcılar Metaverse'ün bireylerin gündelik yaşamlarını doğrudan etkileyecek bir aşamaya henüz ulaşmadığı yönündeki düşüncelerini şöyle açıklamıştır:

Metaverse kavramı zaten oyun alanının da uygulanan, bir kavram. Halihazırda bize anlattıkları gibi sanal bir gerçeklik evreninin kurulduğundan söz edemeyiz, en azından ülkemiz için. Dünyada da henüz büyük atımlar atıldığını görmüyoruz.

Güncel durumda Metaverse kavramının seçkin ve halk kitleleri tarafından etkin kullanılmadığını düşünüyorum. Özetle kavram şu an için çok yeni, anlaşılabilir ve aktif kullanılır değil. Lakin hem günlük hem profesyonel hayata entegrasyonu için zaman gerektiğini ve gelecek dönemlerde etkin bir güç olabileceğini düşünüyorum.

Bireyler, gündelik yaşama ilişkin eylemlerini daha fazla sanal dünyalara kaydırduklarında Metaverse platformlarının kullanım yaygınlığı artacak ve hem yaşamımızda hem de iş süreçlerimizde daha etkin bir rol oynayacaktır. Metaverse'ün sanal deneyimleri topluluk olarak aktif biçimde hayatımıza entegre ettiğimizde bize sunacağı fırsatları K3 kodlu katılımcı (medya profesyoneli) şöyle açıklamıştır:

Dijital çağın yeni iş modellerine ve kuramlarına vakıf olmak ve dijital beceriler kazanmak gerekiyor. Tam da bu noktada Metaverse; sanal deneyimleri topluluklar olarak ve bütüncül bir çatıda yaratabileceğimiz, üretebileceğimiz ve deneyimleyebileceğimiz fırsatlar öneriyor. Farklı bir ifadeyle online dünyada sanal bir iş ve yaşam alanı özgürlüğü sunuyor.

Türkiye'de Metaverse olgusunun popüler olması ve insanlardan yoğun ilgi görmesine rağmen henüz yaygınlık kazanmama nedenlerini K18 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı

şöyle açıklamışlardır:

Özellikle gençlerin, Z kuşağının çekici bulacağı sosyal Metaverse ortamlarının henüz yeterli düzeyde geliştiğini düşünmüyorum. Fakat Fortnite gibi oyunlar, Metaverse'ün geleceğinin parlak olduğunu şimdiden gösteriyor.

Benzer şekilde ülkemizde Metaverse teknolojilerinin ilk gündeme geldiği zamanlardaki gibi popüler olmama nedenlerini K13 ve K17 kodlu (medya profesyoneli) katılımcılar sırasıyla şöyle açıklamıştır:

Metaverse kavramı özellikle Türkiye'de ilk konuşulmaya başlandığı dönemdeki popülerliğinde değil. Birçok insan bu sektörde yatırım yaptı ve şu anda bu teknoloji ilk çıktığı dönemdeki popülerliğinden çok uzakta.

Kavram, neredeyse tüm yeni teknolojik kavramlar gibi hızla nasıl "ürünleştirilebileceği" ve "satılabilir hale gelebileceği" tartışmalarını alevlendirdi. Metaverse'ün olası kullanım alanlarının marka mağazalarından farklı bir algının ana akım olarak gelişmemesi birçok açıdan problemlidir.

Katılımcıların ifade ettikleri görüşlerinden de anlaşılacağı üzere Metaverse olgusunun Türkiye'de ve dünyada henüz gelişim aşamasında olduğu, Silikon Vadisi şirketlerinin vadettiği gibi yaşamımıza bütünüyle entegre olmadığı görülmektedir. Metaverse olgusunun hem gündelik yaşamımızda hem de profesyonel iş süreçlerimizde sanal ofis simülasyonları ile kullanılması için sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının birleşimi olan genişletilmiş gerçeklik ortamlarının gelişmesi ve yaygınlık kazanması, ekonomik gelir modelinin diğer bir deyişle kripto para teknolojisinin stabil düzeyde olması gerekmektedir.

Metaverse Kavramının Geleceği

Metaverse kavramının geleceğine ilişkin gerek akademisyenler gerekse de sektör profesyonelleri tarafından farklı görüşler bulunmaktadır. Genel olarak Metaverse olgusunun gelecekte eğitimden eğlenceye kadar birçok sektörü radikal biçimde etkisi altına alacağı, bireylerin ürün, hizmet satın alma davranışlarından, medya tüketim alışkanlıklarına, kurumsal faaliyetlerden iş süreçlerine kadar geniş bir yelpazede etkili olacağı öngörülmektedir. Ancak bu radikal değişimlerin Metaverse aşamasına geçmesinin yakın gelecekte katılımcılar tarafından mümkün görülmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Metaverse olgusunun Türkiye'deki geleceğine ilişkin olumlu yaklaşan katılımcılardan biri olan K5 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı görüşlerini şöyle ifade etmiştir:

Metaverse üç boyutlu, oyunlaştırılmış internettir. İnternetin 30 yıllık gelişimindeki gibi tüm iş yapış biçimlerimizi, sosyalleşmemizi vb. nasıl değiştirdiyse, gelecekte de Metaverse bugünkü internette yaptığımız ve yapamadığımız birçok işi yapmamızı sağlayacaktır. Akıllı XR gözlükler, MEMS'ler, Grafik İşlemciler, İnternet Hızı ve Giyilebilir Teknolojilerin ulaşılabilir olmasıyla hayatımızın her anında olacaktır.

Benzer şekilde K15 kodlu (akademisyen) katılımcı da Metaverse teknolojilerinin bireylerin iş ve günlük yaşam faaliyetlerini etkileyen üç boyutlu dijital bir dünya haline gelebileceğini belirtmiştir:

Metaverse, ürün ve hizmet alım satımı yapabileceğiniz, sözleşmeler imzalayıp yürürlüğe koyabileceğiniz, yetenekleri işe alıp eğitebileceğiniz, müşteriler ve topluluklarla bağlantı kurabileceğiniz gerçekçi üç boyutlu dijital bir dünya haline gelebilir. Bu yeni dünyada start-up şirketlerinden bireysel içerik üreticilere kadar hemen hemen herkes hedef kitlesi için dijital deneyimler planlayarak kendi 'Metaverse ayak izini' oluşturabilir.

K14 kodlu (akademisyen) katılımcı ise dijital ekonomi ile birlikte Metaverse'ün büyüdüğünü ve birçok sektörü potansiyel olarak değiştirebileceğini belirtmiştir:

Dijital ekonomi de Metaverse'de büyümektedir. Artık insanlar Metaverse'de mal yaratabilir, satın alabilir ve satabilir. Dolayısıyla, Metaverse, sanal gerçeklik (VR) tabanlı giyilebilir ürünler sunarak birçok sektörü potansiyel olarak daha da değiştirecektir. Bu giyilebilir cihazlar, kullanıcıları evlerinin sınırlarından çıkararak, alternatif bir sanal dünya ile tanıştıracaktır. İnsanlar uzun yolculuklara çıkmaya, kirli havayı solumaya ve hatta farklı durumlar için giyinmeye gerek kalmadan etkileşime geçebileceklerdir.

Türkiye'de Metaverse olgusunun bireylerin yaşamında birçok alanı etkisi altına alacağını ve bireysel ve kurumsal düzeyde birçok kolaylık ve fırsatı beraberinde getireceği yönündeki görüşlerin yanı sıra Metaverse olgusunun fırsat eşitsizlikleri, dijital uçurum, dezenformasyon, dijital okuryazarlık eksikliği vb. gibi birçok riski de beraberinde getireceği görüşü de K17 ve K18 kodlu (medya profesyoneli) katılımcılar tarafından sırasıyla şu şekilde açıklanmıştır:

VR, AR gibi teknolojilerin ortaya çıktığı sürece de bakarsanız o dönemde de bu teknolojilerin "gamechanger" olacağına ilişkin iddialı tahminler yapılıyordu. Metaverse'ün de mevcut hype'ının değil orta ve uzun vadede, sabırsız yatırımcı ve teknoloji üreticisinin hevesi geçtikten sonra, yaratacağı etkinin mühim olduğunu bu bağlamda söylemek kolay. Kısa vadede büyük kapitalist aktörlerin büyük ilgi göstereceği, bu kapının kamusal yarar için kullanılmasının zaman alacağı kanaatindeyim bu nedenle.

Dark web ortamının Metaverse'de karşılığı vardır. Yasadışı işlerin burada da rahatlıkla derinleşeceği şüphesiz. Sibergüvenlik kadar kişisel mahremiyet ve istismar konuları da riskli bölgede. Geçen yıl sanal bir ortamda bilinen ilk 'taciz' vakası gerçekleşti bile. Metaverse genel olarak uyanık ve bilinçli olunması gereken bir gerçeklik.

Metaverse olgusunun geleceğine ilişkin görüşler değerlendirildiğinde, Metaverse platform ve uygulamalarının bireyler ve kurumlara birçok fırsatlar ve yenilikler sunacağı ancak bu uygulamalara toplumsal erişim noktasında herkesin eşit imkânlarla sahip olmamasından dolayı Türkiye özelinde dijital uçurumun yaşanacağı ve halihazırda çözümlenemeyen dijital okuryazarlık vb. gibi sorunları artıracığı görülmektedir.

Blok zinciri ve Metaverse'ün Gazeteciliğin Geleceğine Etkileri

Blok zinciri ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine ilişkin etkileri değerlendirildiğinde katılımcılar, bilginin serbest dolaşımı ve merkeziyetsiz bir yapıya sahip olmasından dolayı gazeteciliğin daha özgür ve sansürsüz biçimde gerçekleşeceği öngörüsünde bulunmuşlardır. Ayrıca Metaverse platformlarında gerçekleşecek gazetecilik faaliyetlerinin artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri ile haber içeriklerinin daha çok izleme odaklı olması nedeniyle özellikle Z kuşağı ile daha fazla etkileşim kurulacağı öngörülmektedir.

Blok zinciri ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine ilişkin K15 (akademisyen) ve K19 (medya profesyoneli) kodlu katılımcı görüşleri sırasıyla şöyledir:

Blok zincirin merkezi otoriteyi işlevsiz bırakan dağıtık yapısı, haber içeriklerinin sansürlenmesini, ortadan kaldırılmasını ya da tahrif edilmesini imkânsız hale getirmesi açısından gazeteciliğin geleceği için umut olarak görülmekte. Çevrimiçi gazete ve habersitelerinin karşışarşıya olduğu ekonomik problemlerin yine blok zincir sayesinde çözülebileceği ön görülmekte. Üyelik sistemiyle ekonomik gelir elde edebilen New Yorker ya da Times gibi büyük gazeteler haricindeki oluşumlar sadece reklam gelirine bağlı kalma çıkmazından blok zincirin sağladığı mikro ödeme sistemiyle kurtulabilir gibi duruyor. Böylece sürdürülebilir bir gazetecilik mümkün hale gelebilir.

Metaverse eğer gerçekten hayal edildiği gibi yaygınlaşırsa, gazeteciliğe yeni hikaye anlatım biçimleri sağlayacaktır. 2018 Pulitzer ödülü bir haber metni için değil, VR kullanarak hazırlanan bir Meksika-ABD sınırına yapılması planlanan Meksika Duvarı haberi için verilmişti. İzleyiciye duvar bittiğinde nasıl görüneceğini deneyimlemeyi amaçlıyordu. Metaverse'ün olduğu bir dünyada, bu anlatım biçimleri yeni teknolojilerle yepyeni deneyimlere izin verecektir. Blok zinciri teknolojisiye gazeteciliğin gelir modeli krizini sonlandıracağı ve sansür baskısı gibi sorunlarına çözüm olabileceği yolunda tartışmalara konu oluyor.

Blok zinciri ve Metaverse teknolojilerinin gazeteciliğin geleceği üzerine görüşlerini belirten K16 kodlu (akademisyen)katılımcı, Metaverse platformlarında gazetecilik faaliyetlerinin daha niş kitlelere ulaşabilmek amacıyla haber hikayelerinin üretileceğini belirterek niş haber alanlarına ilişkin gazetecilik türlerinin gelişebileceğini aşağıdaki şekilde aktarmaktadır:

Gazetecilik açısından Metaverse'ün daha niş kitlelere ulaşabilmek için fırsatlar yaratabileceğini düşünüyorum. Halihazırda teknoloji blokları Metaverse öncülüğü ortamlarda gelişen, pek çok sergiyi haber yapıyorlar. Mesela Edward Snowden'ın dijital tablosu hiçbir yerde göremeyeceğiniz bir şey ve haberi yapıldığı zaman aslında bir çeşit tekno kültürel bir konunun haberi yapılıyor. Belki de mesela uzun vadede buraları takip eden yeni muhabirlik birimleri gerekecek.

K7 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı ise blok zinciri teknolojisinin anonim olma özelliğini eleştirmekte bu durumdan hareketle Metaverse teknolojisinin merkeziyetsiz olma niteliğinin de kendi içlerinde bir merkeziyete sahip olabileceğine aşağıdaki şekilde dikkat çekmektedir:

Gazetecilik söz konusu olduğunda çok dinamik işin içine giriyor. İlk olarak blok zinciri yaygınlaştığında ilk söylem tamamen anonim olduğu yönündeydi ama aslında zaman geçtikte o kadar da anonim olmadığımızı gördük. İnsanlar, merkeziyetsiz denilen platformların kendi içinde merkeziyetlerinin olduğunu görüyorlar. Metaverseya da sanal gerçeklik teknolojilerinin slowjournalism bölümünde önemli olacağını düşünüyorum çünkü bana kalırsa izleme odaklı bir şeye dönüşüyor habercilik. Ancak hala iyi gelir modelleri kurulabilmiş değil.

K10 kodlu(akademisyen) katılımcı ise blok zincir teknolojilerinin karmaşık olması nedeniyle halihazırda dijital bir iş modeli oluşturamadığına dikkat çekmenin yanı sıra blok zincirin sansüre karşı olma niteliğine ve dezenformasyon yayılımı konuları hakkındaki endişelerini aşağıdaki şekilde belirtmektedir:

Blockzincir temelli projelerin hepsi şimdiye kadar işlemedi. Hem karmaşık geliyor hem var olan internet ile henüz dijital bir iş modeli bulunamamışken, blok zincir tabanlı da bulunabilir mi emin değilim. Kişisel verilerin yayılması, kişisel veri ihlali, nefret söylemi, dezenformasyonun yayılması açısından da elverişli olabilir ve hatta engellenmesi daha zor. Metaverse'in gazeteciliğe olumlu etkileri olabilir. Özellikle The Guardian ve The New York Times'ın VR arşivi olmuş bile. Belki daha ileri boyutlarda uygulanabilir ama burada da dönüp dolaşp biraz iş modeline dayanıyor çünkü pahalı uğraşlar. Medya organları buna bir yatırım yaparsa bir kazanımı olacak mı? diye düşünmek lazım ama iş modeli bulunursa neden olmasın diye düşünülebilir.

Blok zinciri ve Metaverse'ün gazeteciliğin geleceğine yönelik potansiyel etkileri sorusuna yönelik olarak katılımcıların büyük çoğunluğu bu teknolojilerin merkeziyetsiz olması, değiştirilemez olması, dağıtık bir yapıya sahip olması gibi niteliklerinden dolayı gazetecilik faaliyetlerinin sansürsüz ve özgür biçimde daha demokratik bir yapıda gelişeceğini belirtmektedir. Ayrıca katılımcıların çoğu, Metaverse platformlarında gazeteciliğin sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile haber tüketicilerine üç boyutlu sürükleyici haber hikayelerinin aktarılması ile kullanıcıların haber hikayesindeki olay yerinde bulunma, olayı hissetme ve böylece haber ile etkileşime geçmesine imkân veren bir yapıda olması ifade etmektedir. Metaverse platformlarında kullanıcılara üç boyutlu sürükleyici deneyimler ile haber hikayelerinin aktarılması yakın gelecekte gazeteciliği olumlu yönde etkileyebileceği belirtilmektedir.

Blok zincirinin ve Metaverse'ün Haber Odalarında ve Gazetecilik Pratiklerine Etkileri

Blok zinciri ve Metaverse'ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri noktasında katılımcıların görüşleri değerlendirildiğinde blok zinciri teknolojisinin yakın gelecekte gazetelerin finansal yapısına katkı sunacağı ifade edilirken, Metaverse ve yapay zekâ teknolojilerinin habercilerin, haber odalarında iş faaliyet akışlarını ve gazetecilerin yeteneklerini geliştirecekleri, geniş kapsamlı ve silinemeyen haber arşivlerine imkân tanınması vurgulanmaktadır. Bazı katılımcılar Metaverse ortamında habercilik konusunda yapay zekânın etkin olacağını ileri sürerek, yapay zekâyâ sahip avatarlar tarafından haberlerin sunulacağını, tartışma programlarında bazı olayların olası milyonlarca ihtimalinin algoritmalar tarafından filtrelenerek yorumlanacağı ve yeni gündemleri

ortaya çıkaracağı ileri sürülmektedir. Diğer taraftan ise Metaverse ortamlarında yayınlanan haberlerin silinememesi, yanlış haberlerin dolaşımında olması vb. gibi riskleri de beraberinde getirdiği ifade edilmektedir.

Blok zincirinin ve Metaverse'ün haber odalarına ve gazetecilik pratiklerine ilişkin K20 ve K18 kodlu (medya profesyoneli) katılımcıların görüşleri sırasıyla şöyledir:

Metaverse'ün gelişimi, medya endüstrisi için en önemlisi yapay zekâ (AI) olan diğer teknolojilerin gelişimi ile el ele gidecektir. Algoritmalar bugün bile sözde yazılı gazetecilerin yerini alabilecek kapasiteye sahip. İleride Metaverse platformlarında TV sunucularını ve diğer editöryal personeli avatarları ve hatta kurgusal karakterleriyle değiştirebilmesi muhtemeldir. Bununla birlikte, bu teknolojilerin sürdürülmesi, iletişimsel yetkinliklerden ziyade teknik yetkinliklere vurgu yapan yeni profesyonel beceriler gerektirecektir.

Metaverse yeterince geniş bir evren boyutuna ulaştığında, 'Metaverse gazeteciliği' şeklinde bir kavram, yeni bir meslek doğması kaçınılmaz. Tabi ki dijital kreatörlerin, vatandaş gazetecilerinin, yarının Youtuber alternatiflerinin de parçası olacağı bir habercilik atmosferi doğacaktır. Metaverse'ün kendi içinde haber değeri taşıyan konular ve ajandalar çoğaldıkça, insanlar olan biteni Metaverse medyalarından takip etmeye başlayacaktır. Elbette fiziki dünyayla aralarında yansımalar, etkileşimler de olacaktır.

K10 kodlu (akademisyen) katılımcı blok zincir ve Metaverse teknolojilerinin haber odalarında ve gazetecilik pratiklerinde kullanımının sadece dijital avatarlar aracılığı ile haber sunumu düzeyinde olmasını ve blok zincir teknolojilerinin token'lar ile gazeteciler için yeni ekonomik iş modeli henüz sunamamasını eleştirmektedir:

Metaverse'ü daha çok avatarlarla stüdyodan yayın yapmak şeklinde görüyoruz. Blockzincir de daha iyi bir formül bulunursa aslında token ekonomisi iyi bir iş modeline dönüşebilir ama şimdiye kadar insanlar blok zincir üzerinden haberciliğe para vermek istemediler.

K8 kodlu (akademisyen) katılımcı ise blok zincir ve Metaverse teknolojilerinde verilerin ve haberlerin silinemeyecek olmasını olumlu karşılamasına rağmen bu platformlarda içerik denetiminin olmaması nedeniyle gazetecilik pratiklerinde niteliğin azalacağı endişesini belirtmektedir:

Gazetecilik mesleğinin de dijital teknolojiyle birlikte ciddi biçimde dönüştüğünü görüyoruz. Metaverse ile ise bu dönüşümün yeni bir kırılma yaşayacağını da söylemek olanaklı bence. Haberler silinemeyecek bu bakımdan önemli. Ama bu denetimsizlik gazetecilik pratiklerinin niteliğinin de arttırılabilesini ya da korunabilmesini gerekli kılıyor. Herkesin içerik üretebiliyor oluşu ve Metaverse ile birlikte bırakın editöryal denetimi yanlış habere ilişkin de denetimin oldukça azalacak oluşu habere erişecek okuyucular açısından da çeşitli riskleri beraberinde getirebilecek.

Blok zincir ve Metaverse platformlarında gazetecilik faaliyetlerine ilişkin olarak birçok katılımcı gazetecilerin makine öğrenimi, derin öğrenme, doğal dil işleme, doğal dil üretimi gibi uygulamalar hakkında bilgi sahibi olmalarının gerekli olduğu ve bu platformlarda sürdürülebilir gazetecilik pratikleri için gazetecilerin teknik becerilerine geliştirmelerinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Ayrıca Metaverse

platformları yeterince yatırım alarak genişlediğinde ve topluma yayıldığında Metaverse gazeteciliği olarak yeni gazetecilik türlerinin ortaya çıkacağı görüşü aktarılmaktadır.

Metaverse Platformlarının Gazetecilere Sağlayacağı Faydalar ve Riskler

Katılımcılara Metaverse platformlarının gazetecilere sunacağı faydalar ve riskler hakkındaki görüşleri sorulduğunda, katılımcıların çoğu avantaj olarak; Metaverse platformlarındaki içeriklerin silinememesi ve arşivleme, coğrafi uzaklığı ortadan kaldırması, gazetecilere yeni iş fırsatları ve modelleri sunması, haber takipçilerine etkileşimli haber deneyimi sunmasını belirtirken, riskler hakkında ise siber suçlar, oligopol yapılar, habercilikte etik sorunlar, yalan haber, dezenformasyon vb. gibi konular hakkındaki endişelerini ifade etmektedir.

Metaverse platformlarının gazetecilere sunacağı faydalar ve riskler hakkında K4 ve K9 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı görüşleri sırasıyla şöyledir:

Gazetecilikte abonelik sistemi gelişebilir. Habere para ödenebilir. Özel içerik olayı Metaverse de kesinlikle geliştirilebilir bir şey çünkü her şey dijital kimlik üzerinden ilerliyor. Kurumlar sıfırdan bir abonelik sistemine başlarsa sistem dünyada çok gelişmiş olmasa da Metaverse de iş yapabilir. The Guardian ücretsiz haber yayınlamasına karşın ücretli abonelik sistemine üye olan en büyük grup.

Faydalar arasında; eşsiz haber deneyimi, global sınırları ve fiziksel mesafeyi ortadan kaldırmak, yeni iş modelleri olarak sıralanabilir. Riskler ise; siber suç, habercilik prensipleri ve etik anlayışı, oligopol yapılar ve büyük sermaye gruplarının global alanda pazarı domine ettiği ve daha fazla bireye ulaşarak gerçek anlamda çöksesliliğin ve rekabetin önünde engel teşkil ettiği yönünde.

Diğer taraftan K7 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı ise Metaverse ve blok zincir platformlarında dolaşıma giren verilerin ve haberlerin silinememe durumunun haber kurumlarına arşiv imkânı sunması bakımından avantaj olarak gördüğünü belirtmekte ve gazetecilerin sadece okurlarına karşı sorumlu olacakları bir yapıya ilişkin görüşlerini aktarmaktadır:

Bence en önemlisi blok zinciri üzerindeki Metaverse platformları da dahil, en önemli avantajı arşiv olacak gibi geliyor. Blok zincir üzerinden kazanımın olduğu bir gazetecilik sistemi olsa okura karşı sorumlu hissetmeyi öğrenebiliriz.

Metaverse platformlarının gazetecilere risklerden ziyade yeni fırsatlar sunacağını düşünen K15 kodlu (akademisyen) katılımcı görüşleri:

Blok zinciri tabanlı Metaverse platformlarının belkemiği olan NFT'ler gazeteciler için alternatif bir gelir kaynağı haline gelebilir. Bunun yanı sıra, blok zincir bir haberin yayın zamanı, etiketleri vb. önemli meta verisinin saklanabileceği güvenli kayıt defterleri olarak editoryal sürece katkıda bulunabilir. Haber yapımının her sürecinin güvenli ve değiştirilemez bir şekilde kayıt altına alınması sayesinde özellikle spam ve yalan haber yüzünden medya kurumlarına giderek azalan güven yeniden inşa edilebilir.

Metaverse platformlarının gazetecilere faydadan çok riskler sunacağını düşünen K11 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı görüşleri ise şöyledir:

Bir fayda sağlayacağını kesinlikle düşünmüyorum. Aksine bu alanlar gazetecilik için olumsuz etkileri olacağını düşünüyorum. Böylesine bir ortamın faydasından çok zararı olacağını belki de mesleğimizi ortadan kaldırıp farklı dinamiklerle yeniden başka formda çıkacağını düşünmekteyim.

Katılımcıların büyük çoğunluğu Metaverse platformlarında gazetecilik faaliyetlerinin gazetecilere sunacağı avantajlar olarak; içeriklerin silinememe durumunun beraberinde getirdiği arşivleme imkânı, coğrafi uzaklığı ortadan kaldırma, gazetecilere yeni iş fırsatları ve modelleri sunma, haber takipçilerine sürükleyici ve etkileşimli haber deneyimi sunarak dikkatlerini çekmek, NFT'ler aracılığı ile gazetecilere alternatif gelir modeli oluşturma imkânlarını belirtmektedir. Diğer taraftan bu platformların gazetecilere getireceği riskler ile ilgili olarak bir katılımcı Metaverse platformlarının haber hikayelerinde doğruluk ve şeffaflık gibi temel gazetecilik ilkelerini ihlal edeceği ve etik birçok sorunu ortaya çıkaracağı görüşünü savunmaktadır.

Metaverse Platformlarında “Yalan Haber” ve “Dezenformasyon”

Metaverse platformlarında yalan haber ve dezenformasyon konusunda katılımcıların tamamına yakını içerik paylaşımlarında anonim kimlik olması ve paylaşılan içeriklerin silinememesi nedeniyle yalan haber ve dezenformasyon konusunda endişeli olduklarını ifade etmişlerdir.

K7 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı Metaverse platformlarında dezenformasyon konusundaki endişelerini ifade ederken, dezenformasyonla mücadele konusunda bir merkeze ihtiyaç olduğunu ve deepfake videolarla ilgili kaygılarını belirtmektedir:

Merkeziyetsiz platformların en büyük sıkıntısı dezenformasyon ve ileride daha büyük bir problem olacağını düşünüyorum. Dezenformasyonu engellemek için illa bir merkez gerekiyor. Doğrulama platformları için de çok gelişmiş algoritmalar gerekecek. Deepfake'ler var.

Metaverse'te yalan haber ve dezenformasyon ile mücadele noktasında, Metaverse platformlarının bir merkezi olmasını ve bu ortamlarda da teyit organizasyonlarına ihtiyaç olduğunu belirten K4 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı görüşleri:

Dezenformasyon ve yanlış bilgi ile mücadele noktasında en azından merkeziyetsiz olması bu işi zorlaştırır. Bir merkez olursa, haberciler için Metaverse noktasında raporlama olursa daha iyi olur. Belki de teyit Metaverse girecek ama farklı bir algoritma oluşması lazım. Yanlış bilgidен ziyade olmayan bilgi ile mücadele etmek gerekecek.

Metaverse'te yalan haber ve dezenformasyon ile mücadele noktasında neler yapılabileceğine ve özellikle anonim kimliğin nasıl önleneceğine ilişkin düşüncelerini belirten K5 kodlu (medya profesyoneli) katılımcı görüşleri şöyledir:

Web 3 ile dizaynedilmiş Metaverse’te yönetim topluluk tarafından DAO ile yapılmalıdır. Kullanıcılar 2.nci, 3.ncü hesap açamamalı ve kimlik doğrulama yöntemlerinden birkaçı ile kullanıcının kimliği belirlenmeli ki, bilginin kaynağı blockchain ile ispatlanırken, yalan bilgiyi yayacak kullanıcı açığa çıkma riskinden dolayı bu gibi olumsuzlukların önüne geçilmeli.

Metaverse platformlarında yalan haber ve dezenformasyon ile mücadele noktasında, katılımcıların büyük çoğunluğu Metaverse platformlarının işleyiş yapısına uygun biçimde hizmet verecek bir merkez ve teyit organizasyonlarının olması gerektiği görüşünü savunmaktadır. Ayrıca bazı katılımcılar, Metaverse platformlarının kullanıcılara birden fazla kimlik sağlamaması, kimlik belirleme yöntemleri ile kullanıcı kimliklerinin saptanabilmesi ve anonimliğin ortadan kalması gerektiğini ifade etmektedirler.

Sonuç

Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ ve blok zincir gibi teknolojileri bir araya getiren Metaverse platformlarında, gazetecilik faaliyetlerinin henüz deneysel bir aşamada olması nedeniyle iletişim profesyonellerinin, alana ilişkin yazılım geliştiricilerin ve akademisyenlerin bu platformlarda gazeteciliğin geleceğine ve gazetecilik pratiklerine yönelik olası etkileri ve beraberinde getireceği olanak ve risklere ilişkin görüşleri analiz edilmektedir.

Araştırma bulguları değerlendirildiğinde Metaverse olgusunun Türkiye’de ve dünyada henüz gelişim aşamasında olduğu, Silikon Vadisi şirketlerinin vadettiği gibi yaşamımıza bütünüyle entegre olmadığı görülmektedir. Ancak Metaverse’ün ileride artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, yapay zekâ ve blok zincir gibi teknolojilerin yaygınlaşmasıyla hem gündelik yaşamımızda hem de profesyonel iş süreçlerimizin bir parçası olacağı öngörülmektedir. Metaverse olgusunun geleceğine ilişkin olarak eğitimden eğlenceye kadar birçok sektörü radikal biçimde etkisi altına alacağı, bireylerin ürün, hizmet satın alma davranışlarından, medya tüketim alışkanlıklarına, kurumsal faaliyetlerden iş süreçlerine kadar geniş bir yelpazede etkili olacağı öngörülmektedir. Ancak bu radikal değişimlerin Metaverse aşamasına geçmesinin yakın gelecekte katılımcılar tarafından mümkün görülmediği saptanmıştır.

Diğer taraftan Metaverse platformlarındaki faaliyetlere toplumsal erişim noktasında herkesin eşit imkânlarla sahip olmamasından dolayı Türkiye özelinde dijital uçurumun yaşanacağı ve halihazırda çözümlenemeyen dijital okuryazarlık vb. gibi sorunları artıracığı öngörülmektedir. Blok zinciri ve Metaverse’ün gazeteciliğin geleceğine ilişkin etkileri değerlendirildiğinde katılımcılar, bilginin serbest dolaşımı ve merkeziyetsiz bir yapıya sahip olmasından dolayı gazeteciliğin daha özgür ve sansüresiz biçimde gerçekleşeceği öngörüsünde bulunmuşlardır. Ayrıca Metaverse platformlarında gazeteciliğin sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile haber tüketicilerine üç boyutlu sürükleyici haber hikayelerinin aktarılması ile kullanıcıların haber hikayesindeki olay yerinde bulunma, olayı hissetme ve böylece haber ile etkileşime geçmesine imkân veren bir yapıda olması ifade etmektedir. Metaverse platformlarında kullanıcılara üç boyutlu sürükleyici deneyimler ile haber hikayelerinin aktarılması yakın gelecekte gazeteciliği olumlu yönde etkileyebileceği söylenebilir.

Blok zinciri ve Metaverse'ün haber odalarında ve gazetecilik pratiklerine olası etkileri noktasında elde edilen bulgulara göre blok zinciri teknolojisinin yakın gelecekte gazetelerin finansal yapısına katkı sunacağı ifade edilirken, Metaverse ve yapay zekâ teknolojilerinin habercilerin, haber odalarında iş faaliyet akışlarını ve gazetecilerin yeteneklerini geliştirecekleri, geniş kapsamlı ve silinemeyen haber arşivlerine imkân tanınması dikkat çekmektedir. Bazı katılımcılar Metaverse ortamında habercilik konusunda yapay zekânın etkin olacağını ileri sürerek, yapay zekâyâ sahip avatarlar tarafından haberlerin sunulacağını, tartışma programlarında bazı olayların olası milyonlarca ihtimalinin algoritmalar tarafından filtrelenerek yorumlanacağı ve yeni gündemleri ortaya çıkaracağı ileri sürülmektedir. Diğer taraftan ise Metaverse ortamlarında yayınlanan haberlerin silinememesi, yanlış haberlerin dolaşımında olması vb. gibi riskleri de beraberinde getirdiği ifade edilmektedir. Metaverse platformlarının gazetecilere sunacağı faydalar ve riskler değerlendirildiğinde katılımcıların çoğu avantaj olarak; Metaverse platformlarındaki içeriklerin silinememesi ve arşivleme imkânı sunması, coğrafi uzaklığı ortadan kaldırması, gazetecilere yeni iş fırsatları ve modelleri sunması, haber takipçilerine etkileşimli haber deneyimi sunmasını belirtirken, riskler hakkında ise siber suçlar, oligopol yapılar, habercilikte etik sorunlar, yalan haber, dezenformasyon vb. gibi konular hakkındaki endişelere dikkat çekmektedir. Metaverse platformlarında yalan haber ve dezenformasyon ile mücadele noktasında, katılımcıların büyük çoğunluğu Metaverse platformlarının işleyiş yapısına uygun biçimde hizmet verecek bir merkez ve teyit organizasyonlarının olması gerektiği görüşünü savunmaktadır. Ayrıca bazı katılımcılar, Metaverse platformlarının kullanıcılara birden fazla kimlik sağlamaması ve kimlik belirleme yöntemleri ile kullanıcı kimliklerinin saptanabilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır.

Bu çalışma Türkiye'de ve dünyada henüz gelişim aşamasında olan Metaverse teknolojilerinin gazeteciliğin geleceğini ve gazetecilik pratiklerini nasıl etkileyeceği, gazetecilere sunacağı fayda ve risklerin neler olduğu konusunda alanyazındaki çalışmaların sınırlı olması nedeniyle önem taşımaktadır. Çalışmada akademisyenler ve medya profesyonelleri, Metaverse kavramının günümüzdeki ve ülkemizdeki mevcut konumunun henüz yeterli düzeyde gelişmediği görüşünde hemfikir oldukları görülmektedir. Metaverse kavramının geleceğine yönelik görüşlerle ilgili olarak; bu platformların bireylere ve kurumlara birçok fırsat ve yenilikler sunacağı görüşünü destekleyen akademisyenlerin medya profesyonellerine kıyasla daha fazla olduğu görülmektedir. Benzer şekilde Metaverse olgusunun dijital uçurum, dezenformasyon, dijital okuryazarlık eksikliği vb. gibi birçok riski de beraberinde getireceği görüşü medya profesyonellerinin çoğu tarafından vurgulanmıştır.

Kaynakça

- Abdulzاهر, M. (2022, Haziran 17). *7G journalism and beyond the media of metaverse how can metaverse be applied in robotisation of marketing?*. LinkedIn. Ağustos 4, 2023 tarihinde <https://www.linkedin.com/pulse/7g-journalism-beyond-media-metaverse-how-can-applied-abdulzاهر> adresinden erişilmiştir.
- Ağırman, E., & Barakalı, C. O. (2022). Finans ve finansal hizmetlerin geleceği: Metaverse. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 329-346.
- Atalay, G. E. (2018). Blok zincir teknolojisi ve gazeteciliğin geleceği. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 45-54. <https://doi.org/10.30692/sisad.440148>
- Aziz, A. (2003). *Araştırma yöntemleri teknikleri ve iletişim*. Turhan Kitabevi.

- Ball, M. (2022). *The metaverse: and how it will revolutionize everything*. Liveright Publishing Corporation.
- Blockchain Institute, Blockchain Media. (2017). *A new game changer for the media industry?* Monitor Deloitte. Ocak 29, 2024 tarihinde <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/technology-media-telecommunications/deloitte-PoV-blockchain-media.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Blockchain Türkiye Platformu (BCTR). (2019). *Blockchain tabanlı gazetecilik platformu Civil kullanıma sunuldu*. Ocak 30, 2024 tarihinde <https://bctr.org/blockchain-tabanlı-gazetecilik-platformu-civil-kullanima-sunuldu-8149/> adresinden erişilmiştir.
- Clemens, A. (2022). *Metaversefor beginners: a guide to help you learn about metaverse virtual reality and investing in nfts*. Mart 10, 2022 tarihinde <https://www.goodreads.com/book/show/60436174-metaverse-for-beginners> adresinden erişilmiştir.
- Çelik, R. (2022). Metaverse nedir? kavramsal değerlendirme ve genel bakış. *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 67-74.
- Demir, Ç. (2022). Metaverse teknolojisinin otel sektörünün geleceğine etkileri üzerine bir inceleme. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 10(1), 542-555. <https://doi.org/10.21325/jotags.2022.1003>.
- Epstein, J. (2017). Blockchain and the cmo the next era of marketing. *Blockchain Research Institute A Blockchain Research Institute Big Idea Whitepaper*, 4-48. https://s3.us-east-2.amazonaws.com/brightline-website/downloads/reports/Brightline_Epstein_Blockchain-and-the-CMO_Blockchain-Research-Institute.pdf
- Erkkilä, M. (2018). *Polis: What use is blockchain for journalism?* The London School of Economics and Political Science.
- Giang, N.P., & Tam, H.T. (2023). Impacts of blockchain on accounting in the business. *SAGE Open*, 1-13. <https://doi.org/10.1177/21582440231222419>.
- Güler, O., & Savaş, S. (2022). Tüm yönleriyle metaverse çalışmaları, teknoloji ve geleceği. *Gazi Journal of Engineering Sciences*, 8(2), 292-319. <https://doi.org/10.30855/gmbd.0705011>
- Khare, S., Ashraf, A., Rashid, M., (2022). Blockchain: Structure, uses and applications in IoT. KM Baalamurugan et al. (Eds.), *Blockchain security in cloud computing*. EAI/Springer Innovations in Communication and Computing içinde (ss. 131-144). https://doi.org/10.1007/978-3-030-70501-5_6.
- Köse, M. (2021). *Metaversenedir ve neden çok önemlidir? Yaşamlarımızı dijital bir evrene taşıyabilir miyiz?* Mart 3, 2023 tarihinde <https://evrimagaci.org/meta-verse-nedir-ve-neden-cok-onemlidir-yasamlarimizi-dijital-bir-evrene-tasiyabilir-miyiz-11135> adresinden erişilmiştir.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital büyük patlamada' fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15), 245-266. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>.
- Kümbetoğlu, B. (2008). *Sosyolojide ve antropolojide niteliksel yöntem ve araştırma*. Bağlam Yayınevi.
- Lee, J. (2021). A study on metaverse hype for sustainable growth. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 10(3), 72-80. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2021.10.3.72>.
- Moretti, G. & Schlemmer, E. (2012). Virtual learning communities of practice in metaverse. Nelson Zagalo et al. (Eds.), *Virtual worlds and metaverse platforms: New communication and identity paradigm* içinde (ss. 149-165). <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-854-5.ch010>.
- Report, D. (2022). *The metaverse overview: Vision, technology, and tactics*. Mart 28, 2024 tarihinde <https://www2.deloitte.com/cn/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/metaverse-report.html> adresinden erişilmiştir.
- Report, N. (2021). *Newzoo: Introduction to the metaversereport*. Mart 2, 2023 tarihinde <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-intro-to-the-Metaverse-report-2021-free-version/> adresinden erişilmiştir.
- Rosa, N. (2023). *Understanding the metaverse a business and ethical guide*. Wiley.

- Saka, E. (2023). *Metaverse ve gazetecilik*. NewsLabTurkey. Mayıs 2, 2023 tarihinde <https://www.newslabturkey.org/wp-content/uploads/2022/12/rh-20-erkan-saka.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Seok, W. H. (2021). Analysis of metaverse business model and ecosystem. *Electronics and Telecommunications Trends*, 36(4), 81-91. <https://doi.org/10.22648/ETRI.2021.J.360408>.
- Sipper, J.A. (2022). *The cyber meta-reality beyond the metaverse*. Lexington Books.
- Sivasankar, G. A. (2022). Study of blockchain technology, ai and digital networking in metaverse. *IRE Journals*, 5(8), 110-115. <https://doi.org/10.33564/IJEAST.2022.v06i09.020>.
- Veit, M. (2019). *Blockchain and journalism: The intersection between blockchain-based technology and freedom of the press* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Coimbra Üniversitesi. <https://doi.org/10.25330/global-campus/53>.
- Voinea, D.V. (2019). Blockchain for journalism - potential use cases. *Social Sciences and Education Research Review*, 2, 244-256.
- Yetkin, B. (2022). Yeni bir tür olarak sürükleyici gazetecilik: Metaverse gazeteciliğine doğru. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 38, 105-125. <https://doi.org/10.31123/akil.1144071>.

Metaverse and the Future of Journalism in The Context of Expert Opinions

Duygu DUMANLI KÜRKÇÜ* 
Burak ALTINOK** 

In parallel with the radical changes in the media sector because of the development of communication technologies, the field of journalism is undergoing day-to-day change and digitisation. Today, journalists deliver news stories through the Internet using a range of software and tools, across new platforms and according to the characteristics of each platform. As the main purpose of producing news through virtual reality and immersive technologies is to capture the attention of readers or viewers, news, stories and visuals are delivered in a way that uses technological developments to provide users with immersive social experiences. News consumers have gained the sense of being in the news and the ability to interact with the news as part and subject of the news through the possibilities offered by virtual reality, augmented reality technologies and devices. Users live in a digital world offered by the Metaverse, which includes many technologies such as virtual and augmented reality and 360° video (Clemens, 2022, s. 7). The concept of the metaverse, which combines many technological components such as virtual, augmented and mixed reality, is synonymous with the virtual world. It creates an artificial virtual community where users' avatars interact with other avatars in a three-dimensional way, socially, politically and economically. These virtual artificial communities formed in the Metaverse will access news stories with immersive experiences in journalism, as in many fields.

Through in-depth interviews conducted in Turkey, this study seeks to answer the following research questions: what are the current and future views of industry professionals and academics on the concept of Metaverse; what are the potential effects of blockchain and Metaverse on the future of journalism; what are the potential effects of blockchain and Metaverse on newsrooms and journalistic practices; what benefits and risks will Metaverse platforms bring to journalists; and whether Metaverse platforms add new ethical problems related to “fake news” and “disinformation”. The population of the research consists of academics in the field of communication science,

* Doç. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, İstanbul, Türkiye, e-posta: duyugurkcu@arel.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3425-2826

journalists, editors, reporters, technology columnists, Metaverse platform founders between the ages of 25 – 55 in Turkey. In the study, the researchers utilized convenience sampling to choose a sample group of 20 participants who were expected to represent the population. As part of the study, face-to-face interviews and online applications (Zoom, Microsoft Teams) were conducted with participants between 1 February 2023 and 1 July 2023 using a form consisting of semi-structured questions. The duration of the in-depth interviews varied between 30 minutes and 1 hour for each of the participants. When analyzing the studies on the Metaverse in the literature, no study reflects the views of sector professionals and academics on the possible effects of the Metaverse on the journalism sector, newsrooms, and journalists. For this reason, the study will be useful to journalists working in the media sector, aspiring journalists and individuals in society in terms of providing information and suggestions about the impact of new decentralised communication technologies, especially the Metaverse, on our lives, newsrooms, working practices and models of media professionals. In evaluating the research, the opinions of academics and industry professionals on the current status of the Metaverse concept focus on the fact that the Metaverse is still in the early stages of development. However, it is predicted that the Metaverse will be structured in such a way as to facilitate the daily lives of individuals and provide them with new opportunities. Participants' views on the future of the Metaverse concept predict that the Metaverse will be effective in a wide range of areas, from education to entertainment, from corporate activities to business processes and media consumption habits. However, it was concluded that these radical changes are not considered possible by the participants in the near future. In addition, it is predicted that due to the fact that not everyone will have equal opportunities in terms of social access to activities on Metaverse platforms, a digital divide will emerge in Turkey and problems such as digital literacy, etc., which are currently unresolved, will increase.

When the effects of Blockchain and Metaverse on the future of journalism are evaluated, the participants predicted that journalism will be more free and uncensored due to the free circulation of information and decentralised structure. Participants' views on the potential impact of Blockchain and the Metaverse on newsrooms and journalistic practices are that blockchain technology will contribute to the financial structure of newspapers in the near future. It also highlights how metaverse and artificial intelligence technologies will enable journalists to create rich and indelible news archives, improving newsroom workflow and journalist skills. When asked about their views on the benefits and risks of Metaverse platforms for journalists, most participants said that the benefits of Metaverse platforms include the inability to delete content and archive, the elimination of geographical distance, new business opportunities and models for journalists, and an interactive news experience for news followers, while the risks include cybercrime, oligopolistic structures, ethical issues in journalism, fake news, disinformation, etc. Some participants argue that artificial intelligence will be effective in journalism in the Metaverse environment, that news will be presented by avatars with artificial intelligence, that millions of possible events in talk shows will be filtered and interpreted by algorithms, and that algorithmic bias will emerge. Regarding fake news and disinformation on Metaverse platforms, almost all of the participants stated that they are concerned about fake news and disinformation due to the anonymous identity in content sharing and the

inability to delete shared content. Regarding the fight against fake news and disinformation on Metaverse platforms, the majority of participants argue that there should be a centre and verification organisations that operates in accordance with the operational structure of Metaverse platforms. Additionally, some participants emphasized that Metaverse platforms should prohibit users from having multiple identities and should verify user identities through identification methods.

In conclusion, in line with the findings of the study, it can be seen that academics and media professionals agree that the current position of the Metaverse concept today and in our country is not yet sufficiently developed. Regarding the views on the future of the Metaverse concept, it can be seen that academics are more likely than media professionals to support the view that these platforms will offer many opportunities and innovations to individuals and organisations. In addition, the view that the Metaverse phenomenon will bring many risks such as digital divide, disinformation, lack of digital literacy, etc. was emphasised by many media professionals.