



folklor/edebiyat - folklore&literature, 2023; 29(4)-116. Sayı/Issue -Güz/Fall

## Kitap Tanıtımı / Book Review

### ***Sacide Fikret Çobanoğlu, Halkbilimi ve Metaverse: Yeni Dünyaların Beşiğinde, Paradigma Akademi Yayınları, Çanakkale. 2023.***

ISBN: 978-625-6822-81-8, 283 sayfa.

**Mehtap Müçük Kotan\***



\* Öğr. Gör. Dr., Kafkas Üniversitesi TÖMER/ Kafkas University TÖMER. Kars-Türkiye. mehtapmucuk@kafkas.edu.tr ORCID ID: 0000-0002- 7315-2588

Son zamanlarda “metaverse” üzerine dikkate değer çalışmalardan biri ve halk bilimi alanında bir ilk olma özelliği taşıyan “*Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde*” adlı kitap Sacide Fikret Çobanoğlu tarafından kaleme alınmış ve okuyucusuyla ilk olarak Eylül 2022 tarihinde Grafiker Yayınları aracılığıyla buluşmuştur. Eserin genişletilmiş baskısı ise Paradigma Akademi tarafından 2023 yılında yeniden raflardaki yerini almıştır. Kitap, “İçindekiler”, “Takdim”, “Sözbaşı”, “Giriş”, “Son söz”, “Kaynakça” ve “Dizin” bölümlerinin yanı sıra on yedi müstakil bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde hızla gelişen teknolojinin 21. yüzyılla birlikte büyük bir patlama yaşattığına hem fen bilimleri hem de sosyal bilimlerde “metaverse” kavramının yarattığı etkinin halk bilimsel çalışmalarda da çok daha fazla yer aldığına ve bu alandaki araştırmalara konu edinilmesi gerektiğine değinilmektedir. Bir ilk olma özelliği taşıyan bu çalışma, dijital çağın oyun kurucusu olarak Türk halk bilimcilerin ulaşacakları yeni hedeflere dikkat çekme amacını gütmektedir (s.3).

Kitabın birinci bölümü “Metaverse Nedir?” başlığını taşımaktadır. Metaverse kavramının ne olduğu birçok soru ışığında cevaplandırılmakta ve devamında bu kavramın etimolojisinden bahsedilmektedir. Metaverse’ün sadece sıradan bir sözcük olmanın çok ötesinde bir kavram olduğu ve bu kavramın çatısı altında yer alan onlarca olgunun varlığına işaret ettiği üzerinde durulmaktadır (s. 5). Metaverse kavramının tarihi hakkında bilgi verilerek çeşitli roman ve filmlerden seçilen örneklerle dikkat çekici bir karşılaştırma sunulmaktadır. Ayrıca halk bilimcilerinde teknolojinin bu gelişmeleri üzerinde çalışması gerekliliğinden söz edilerek bu platformun beraberinde getireceği problemler için de güvenlik ve mahremiyetin sağlanması gerektiği açıklanmaktadır.

“Büyük Dijital Patlama: Metaverse’de Türkiye Olarak Oyun Kurucu Olmak” başlığını taşıyan ikinci bölümde her kavram gibi metaverse’ün de başlangıçta korkunç gelmesinin doğal olduğu ve hiçbir değişimin çok kolay kabul edilemeyeceği fakat zamanla insanların bunlara alıştığı ve hiçbir değişimden sonra eskiye gidilmediği görüşlerine yer verilmektedir. Metaverse kavramının gittikçe yaygınlaştığı ve dünyada birçok haber, internet siteleri ve medya kuruluşlarında yayınlandığından bahsedilerek pek çok örnek üzerinden bu durum ortaya konulmaktadır. Yazar, kültür metaverse’lerinin gelecekte umut vaat edeceğini ve böylece Türk kültürünü milyonlarca kullanıcıya tanıtmının mümkün olacağını açıklamaktadır.

“Toplum 1.0’dan, Toplum 6.0’a; Endüstri 1.0’dan, Endüstri 6.0’a ve İnsanın Metaverse’e Uzanan Yolculuğu” adlı üçüncü bölüm birçok alt başlıktan oluşmaktadır. “Toplum Modelleri” (Toplum 1.0, Toplum 2.0, Toplum 3.0, Toplum 4.0, Toplum 5.0, Toplum 6.0) gibi alt başlıkların yanı sıra her toplum modelinin farklı alt başlıkları da mevcuttur. Toplum modellerinde toplumun geçirmiş olduğu teknolojik gelişmelerin hayatımıza kazandırdıkları üzerinde durulmuştur. Sosyal hayatın aşama aşama nasıl dijitalleştiği farklı örnekler üzerinden anlatılmıştır.

Dördüncü bölüm “Sanayi Devrimleri” başlığını taşımaktadır. Bu bölümde Endüstri 1.0, Endüstri 2.0, Endüstri 3.0, Endüstri 4.0, Endüstri 5.0, Endüstri 6.0 alt başlıklarına yer verilmiştir. İnsanlık tarihi içinde çok uzun bir zamana yayılan sanayi devrimleri ve bunlara bağlı bir şekilde değişen toplum biçimlerinin sonunda Büyük Dijital Patlama: Metaverse

farklı dünyalara açılan kapılara gelindiğini göstermektedir (s.47). Her bir sanayi devriminde yaşanan gelişmeler ve bunun neticesinde ortaya konulan sosyal-bilimsel-ekonomik ve kültürel alanlardaki değişimlerden bahsedilerek dünyadaki pek çok örnek üzerinden sanayi devrimleri açıklanmaktadır.

“İnsan Neden Gerçek Yaşam Yerine Sanal Bir Yaşamı Tercih Eder?” başlığını taşıyan beşinci bölümde *Sanal Bebekten, FarmVille’ye; Second Lifeden Metaverse* kadar birçok örnekten hareketle insanların neden sanal gerçekliğe gittiklerinden söz edilmiştir. Bunun tek bir sebebinin olmadığı ve insanların sanal âleme yönelmesinin birden fazla sebebin etkili olduğu açıklanmıştır. Yakın bir zamanda ortaya çıkan Covid-19 salgınında insanların neden sanal dünyaya yönedikleri dünya üzerinden farklı örneklerle anlatılmıştır. Bütün bu gelişmelerin bir anlam arayışında gizli olabileceği üzerinde durulmuştur.

Altıncı bölüm “İnsanlığın *Hayatın Anlamı Nedir? Kadim Sorusuna Bir Cevap Olarak: Metaverse*” başlığında “Hayatın anlamı nedir?” sorusundan hareketle birçok filozofun bu soru üzerindeki düşüncelerine yer verilmektedir. Hayatın anlamının tek bir cevabı olmadığından bahsedilerek bütün bu cevaplardan birinin “metaverse” olabileceği üzerinde durulmaktadır. Çünkü bir başka hayatı deneyimlemenin ancak yeni bir teknolojiyle mümkün olacağı belirtilmektedir. Bununla birlikte yeni bir teknolojinin doğuracağı gelişmelere ve problemlere değinilmektedir.

“Gılgamış’tan Bu Yana Ölümsüzlüğü Arayan İnsanın Gerçeklik Algısı ve Nesnelere Anlam Yükleme Noktasında: Metaverse” adlı yedinci bölümde metaverse’de oyun kurucu olmanın önemine vurgu yapılarak bunun gerçekleştirilmesinde ne kadar tedbirli olmak gerektiği “Matrix” filminden hareketle ortaya konulmuştur. Simüle edinilen kurgusal bir dünyayı konu edinen Matrix serisi (1999-2003-2003-2021) Nick Bostrom’un bir teori olarak ortaya koyduğu ve Hawking’in dikkat çektiği simülasyon filmi konu edilmiştir. Matrix serisinin 4. devam filminde, filmin kahramanı Neo’nun anılarından, bir bilgisayara bağlı olarak simüle edilmiş bir evrende yaşadığı silinmiştir. Kahramanımız Neo, psikoterapistten yardım alarak parçalanmış hafıza kayıtları arasından kimliğini ve gerçek(!) yaşamını bulmaya çalışmıştır (s.88).

“Fen Bilimlerinin Sosyal Bilimler Açılımında Özgür İradenin Tanımlanması Noktasında: Metaverse” başlıklı sekizinci bölümde “Fen bilimlerinde yaşanan hemen hemen her teknolojik gelişimin, ortaya konan her kuramın sosyal bilimlerde bir açılımı; fen bilimleri ile ulaşılan neredeyse her teknolojik bulgunun sosyal bilimlerin araştırma alanına giren sonuçları vardır” fikrinden yola çıkılmış ve konu birden fazla alt başlıkla ele alınmıştır. Bunlar, Fen Bilimlerinin Çığır Açan Bulguları, İnsanlığı Şaşkına Çeviren Bir Deney: Çift Yarık Deneyi, Schrödinger’in Kedisi, Schrödinger’in Kedisi Düşünce Deneyine Getirilen Zayıf ve Güçlü Kopenhag Yorumları, Süper Determinizm Yorumu, Paralel Evrenler/Çoklu Evrenler Kuramı’dır. Fen bilimleri alanında yapılan deneyler ve sosyal bilimlerdeki yorumlardan hareketle metaverse kavramının yeni bir evren etrafındaki oluşumları açıklanmıştır.

“Fen Bilimlerinin Bulgularının Sosyal Bilimler Açılımında Özgür İrade” başlığını taşıyan dokuzuncu bölümde Kuantum Fiziğinin Düşünce Akımları Üzerine Etkisi Bağlamında

Özgür İrade, Kuantum Mekaniğinde Çift Yarıklı Deneyi ve Schrödinger'in Kedisi Düşünce Deneyinin Sosyal Bilimler Açılımı Bağlamında Özgür İrade, Süper Determinizm Yorumunun Sosyal Bilimler Açılımı Bağlamında Özgür İrade, Paralel Evrenler/Çoklu Evrenler Kuramının Sosyal Bilimler Açılımı Bağlamında Özgür İrade ve Metaverse, Fen Bilimleri Bulgularının Sosyal Bilimler Açılımı Bağlamında Metaverse alt başlıklarıyla ele alınmıştır. Yazar, oyun kurucu olmanın önemi üzerinde durmakta ve metaverse'le birlikte kültür ergonomizmi oluşturarak ülkemizi geleceğe taşınmanın nasıl mümkün olacağını farklı örnekler üzerinden aktarmıştır.

“Semâvî Dinlerin ve New Age Hareketlerinin (Bilinç Arttırıcı Akımlar) Metaverse'deki Yeri” adlı onuncu bölümde Semâvî Dinlerde Sekülerleşme ve Semâvî Dinlerin Metaverse'deki Yeri, New Age Hareketinin (Bilinç Arttırıcı Akımlar) Metaverse'deki Yeri, Kuantum Fiziğinin New Age Akımlar Üzerine Etkisi alt başlıklarından oluşan bu bölümde öncelikle Semâvî dinler ve New Age hareketlerinin internet sitelerindeki kullanımları üzerinde durulmuştur. Ardından metaverse'ün dine zarar verip vermeyeceği sorusundan hareketle bu sorular üzerindeki görüşleri ve fen bilimlerindeki bulguların sosyal bilimlerdeki açılımlarından bahsetmiştir.

“Yeni Bir Kavram Olarak Metaverse'de Kültürel Ergonomi ve Sosyal Teknoloji” başlığını taşıyan on birinci bölüm, Kültürel Ergonomi; Kültürel Ergonomik Süreç ve Kültürel Ergonomik Yapı alt başlıklarından oluşmaktadır. Yazar, kültürel ergonomi hakkında bilgi verdikten sonra bunu gençlere tanıtılması gerektiğini ve böylece yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte kültürel ergonomiye uygun bir dijital kültür inşa edilmesini vurgulamaktadır.

“Dijital Dünyada Halkbilimcilerin Sahip Olması Gerekenler” adlı on ikinci bölümde, teknoloji ve teknolojiye yaşanacak büyük bir patlamayla birlikte kültür içerikli evrenler ve evrenlerarası kültürel bağlantıların oluşturulması gerektiği bu nedenle de kültürün tanıtımını yapacak eğitimli halk bilimci ya da kültürbilimcilerin ne kadar büyük önem taşıdıkları anlatılmıştır. 21. yüzyılda halk bilimcilerin sahip olması gereken beceri tablosu sunulmuştur.

“Metaverse'de Halkbilimciler Rolü ve Halkbilimcilerin Metaverse Meslekleri” başlıklı on üçüncü bölümde gelişen teknolojiyle birlikte mesleklerde değişimin kaçınılmaz olduğu ve halk bilimcilerinde bu teknolojik ilerlemeler neticesinde mesleklerinde bir değişim yaşayacakları belirtilmiştir. Bunun sonucunda yaşayacakları değişime uygun bir şekilde gelecekte önem taşıyacak olan meslekler, farklı örnekler üzerinden açıklanmıştır. Ayrıca bu yazının sonunda 440 meslekten oluşan bir örnek tablo hazırlanarak halk bilimcilerin metaverse meslekleri tanıtılmıştır.

“Ulus-devlet, Küreselleşme ve Milliyetçilik Bağlamında Metaverse” adlı on dördüncü bölümde her ne kadar büyük teknolojik gelişmeler yaşansa da insanların bu gelişimleri kendi kültür ergonomilerine göre benimseyecekleri ve her milletin metaverse'ü de kendi kültürel kodlarıyla oluşturacağı vurgulanmaktadır.

“Türk Kültür Ergonomisi ve Halkbilimsel Metaetik Kuram Bağlamında Yeni Bir Kavram Olarak Dede Korkut Etik Koduyla Metaverse” başlığını taşıyan on beşinci bölümde, Dijital Dünyada Etik Sorunları, Metaetikverse Nedir? Halkbilimsel Metaetik Kuram, Halk-

bilimsel Temellendirme Metaetiksel Çözümle Yöntemi alt başlıklarından oluşmaktadır. Yazar, bu bölümde etik sorunlar ve bu sorunlar neticesinde getirilebilecek çözümler üzerine odaklanmıştır. Ayrıca metaetikverse'ün ne olduğu ve neyi ifade ettiğini Dede Korkut örneği üzerinden açıklamıştır. Halk felsefesi ve halk fikirlerinden hareketle etik değerlerin oluşturulabileceğini ortaya koymuştur.

“Dede Korkut Etik Kodu ve Dede Korkut Kültür Metaverse'lerine, Metaetikverse'ün Dede Korkut Etik Kodu'yla Tanımlanması” adlı on altıncı bölümde dünyada yapılan metaverse çalışmalarının ne kadar ileride olduğundan söz edilmiştir. Dede Korkut etik yasaları ortaya konulmuş ve kültür metaverse'lerine, Dede Korkut Etik Kodu'nun nasıl tanımlanacağı; ava çıkmak etik değeri, sağlıklı olmak etik değeri, barışmak etik değeri bağlamında örnekendirilmiştir.

“Ve Benim Ütopyam: Halkbilimsel Metaetik Kuram Bağlamında, Türk Kültür Ergonomisi Işığında, Dede Korkut Etik Koduyla Metaetikverse ile Toplum 7.0!” başlığını taşıyan on yedinci bölümdür. Yazar burada gerçekleşmesini kuvvetle muhtemel bulduğu ütopyasını kaleme almakta ve Dede Korkut Etik Kodu ile yapılandırılmış Korkut Ata Kültür Metaverse'ünün 100. yılının kutlandığı metinle kitabını sonlandırmaktadır.

Hızla gelişen teknoloji ve bunun neticesinde ortaya çıkan sanal gerçekliğin halk bilminde de çığır açacağı ortaya konulmuştur. Günümüzde yapılacak çalışmalar için yol gösteren bu kitap kendi alanında bir ilke imza atmıştır. Ayrıca hem literatüre hem alana hem de disiplinlerarası birçok çalışmaya büyük bir katkı ve kaynaklık etmektedir. Dr. Sacide Fikret Çobanoğlu'nun kitabı bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılara geniş bir bakış açısı kazandıracak ve Türk kültür metaverse çalışmaları için faydalı olabilecek bir kaynak niteliğindedir.