



BÜYÜK DİJİTAL PATLAMA: METAVERSE'DE GELENEKSEL TÜRK GASTRONOMİ METAVERSE'LERİ TASARIMLARI

Sacide ÇOBANOĞLU*

ÖZ

Günümüz teknolojisi 21. yüzyılın imzasını taşımakla birlikte bu teknolojinin hayalleri mitolojik dönemlere dayanmaktadır. Homeros, İlyada'da, *üç ayaklı* kendi kendine dolaşan sandalyelerden ve sandalyeleri koruyan *altın refakatçilerden* bahsetmekte Aristoteles, "üç ayaklı"lar benzeri kendi başına hareket edebilen yaratımları gündeme getirmekte Hobbes ise eklemler yerine bedeni hareket ettiren çarklardan söz etmektedir. Bütün bunlar *Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum)* biçiminde; yapay zekâ, kuantum hesaplama, nesnelerin internetini örneklemektedir. 5.0 toplumunun; ev işlerinde işe koştuğu robotları "üç ayaklı"lar olarak nitelendirmek ve uzaktan kumandayla onları hareket ettirerek "altın refakatçiler" görevini bizzat üstlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Teknolojik gelişmeler, insanlığın Gılgamış'tan beri süren "ölümsüz olma dürtüsü"nü tetiklemiş, tüm toplum biçimlerinde elde ettiği bilgi birikimini kullanarak *Büyük Patlama: Metaverse!* sloganıyla duyurulan sanal evrenleri yaratmasına zemin hazırlamıştır. Folklor; öğrenilmiş sembolik davranışlar bağlamında ele alındığında halkbilimi bir davranış bilimidir. Metaverse'in sunduğu anlam dünyasında gastronomi; *geleneksel yeme-içme kültürünün* ve bölgesel özelliklere göre yapılan *geleneksel mutfak kültürünün* insan davranışlarına yansıyan sonuçları itibarıyla halkbiliminin araştırma alanlarından. Metaverse çevrim içi yaşama geçilmeden önce yapılması gerekenler noktasında farkındalık yaratmak amacını taşıyan bu çalışmada; Metaverse'de gastronomi alanında ortaya konan yenilikler tanıtılmış, halkbilimsel yaklaşımla Toplum 5.0 Süper Akıllı Toplum Biçimi'nde Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'leri tasarımları sunulmuş ve ülkemizde özellikle akademinin öncülük etmesi gereken metaverse hazırlıkları konusunda fikirler dile getirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Metaverse, Toplum 5.0 Süper Akıllı Toplum Biçimi, Toplum 6.0 Ekolojik Sanayi Devrimi Toplum Biçimi, Halkbilimi, Geleneksel gastronomi.

THE BIG DIGITAL EXPLOSION: IN THE METAVERSE TRADITIONAL TURKISH GASTRONOMY METAVERSE DESIGNS ABSTRACT

Present day dreams of technology date back to mythological times. In the Iliad, Homer talks about three-legged self-moving chairs and golden companions who guard the chairs. Aristotle talks about creations similar to "tripods", and Thomas Hobbes talks about wheels that move the body instead of joints. All these examples are Society 5.0; artificial intelligence, blockchain, quantum computing exemplify the internet of things. In 5.0, the robots used for housework will be called "three-legged" ones, and those who move them with a remote control will be called "golden companions". It can be said. Humanity has activated the "urge to be immortal" since Gilgamesh and the Big Bang: Metaverse! He announced that he created virtual universes with the slogan. The field of gastronomy is widely included in the metaverse's world of meaning that creates new opportunities. Gastronomy is one of the research areas of folklore in terms of traditional eating and drinking culture and traditional culinary culture. In this study aiming to raise awareness before the metaverse; In metaverse, innovations in the field of gastronomy were introduced and Traditional Turkish Gastronomy Metaverse designs were presented.

Keywords: Metaverse, Society 5.0 Super Intelligent Society Form, Society 6.0 Ecological Industrial Revolution Society Form, Folklore. Traditional gastronomy.

Gönderilme Tarihi: 22.02.2025

Kabul Tarihi: 23.06.2025

* Dr, Halkbilimci, Yazar, ANKARA, ORCID: 0000-0002-5204-4270, E-posta: sacidecobanoglu01@gmail.com

Giriş

İnsanlık çağlar içinde gelişimini sürdürürken yaşadığı her dönemde zamanın getirilerine uygun olarak yeni teknolojiler geliştirmiş, farklı yaşam biçimleri ve farklı toplum modelleriyle uygarlık yolundaki serüvenine devam etmiştir. Çağımız insanı, ulaştığı seviyeyle yetinmemekte ve uygarlık mücadelesini devam ettirmektedir. *Alvin Toffler (2018)* insanlığın geçirdiği aşamaları *organize tarıma geçiş, sanayileşme ve bilgi ekonomisine geçiş* olarak tasnif etmektedir. Toffler, sosyal düzenin ortaya çıkışında bu akımların taşıdığı öneme dikkat çekmektedir. Tarım toplumunda çok ağır ilerleyen günlük yaşam, sanayi toplumunda yerini senkronize ilerleyen çok hızlı bir akışa bırakmıştır. *Japonya İş Federasyonu* insanlığın çağlar süren toplum modellerini; *Toplum 1.0 (Avcı-Toplayıcı Toplum)*, *Toplum 2.0 (Tarım Toplumu)*, *Toplum 3.0 (Sanayi Toplumu)*, *Toplum 4.0 (Bilgi Toplumu)* ve *Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum)* şeklinde tasnif etmiştir (Keidanren, 2018). 21. yüzyılda yaşadığımız dönemdeki toplum biçimi Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum) biçimi olarak adlandırılmakta fakat çok kısa bir süre içinde Toplum 6.0 (Ekolojik Sanayi Devrimi) toplum biçimine geçiş yapılacağı öngörülmektedir.

İlk Çağ filozoflarının insanı doğanın bir parçası olarak nitelendirdikleri ve evrene dair düşüncelerini bu minval üzerine yürüttüğü görülmektedir fakat özellikle Aydınlanma Çağı'nda bu düşünceden uzaklaşmış ve *Descartes*'in mekanik dünya görüşü ile *Bacon*'un insanı öncülleyen düşünceleri bağlamında insan, evrenin merkezi olarak nitelendirilmeye başlanmış ve evrenin insanın hizmetinde olduğu iddiası ortaya atılmıştır. Bu düşüncenin getirisi olarak insan, kendinde gördüğü sınırsız "sahip olma hakkı"yla doğal kaynakları süratle tüketmeye başlamıştır. Bu talanın bir sonucu olarak insanlık bugün; iklim değişikliği, radyoaktif kirlilik, endüstriyel atıklar, çevre kirliliği, genetiği değiştirilmiş organizmalar, çarpık kentleşme gibi ekolojik dengiyi bozan birçok sorunla karşı karşıya kalmıştır. Yaşanan tüm bu olumsuzlukların Toplum 6.0 Ekolojik Devrim Süper Bilgi Toplumu'nun temellerini atan olumsuz eylemler olduğu söylenilebilir. Günümüz dünyasının sorunlarına çözüm üretmek için kadim bilgilere başvurmak gerektiğinin farkına varan insanlık, çevresel sorunlarını çözebilmek için *Geleneksel Ekolojik Bilgiye (GEB)*; toplumsal sorunları çözebilmek içinse kadim *ahlak bilgisine (etik)* başvurmaya başlamıştır.

Bu noktada artık insan, 17. yüzyıldaki *Descartes* ve *Bacon*'un evrenin merkezine insanı koyan bakış açısından vazgeçmiş ve doğanın bir parçası olduğunu, doğa olmaksızın yaşayamayacağını anlamıştır. Bu farkındalık insanın, mavi gezegene verdiği zararı sonlandıracak yepyeni bir dünya yaratma isteğini, *Gılgamış*'tan bu yana gelen "ölümsüz olma dürtüsü"nü tetiklemiş, tüm bu toplum biçimleri evrelerinde elde ettiği bilgi birikimini dijital bir dünya yaratmaya sevk ederek dünyaya *Büyük Patlama: Metaverse!* sloganıyla duyurulan çevrim içi yeni yaşam şekli *metaverse*'ü yaratmasına zemin hazırlamıştır. Böylece günümüz *homo sapiens* türü, hayal ettiği yeni evrenlere sanal yolla kavuşmayı başarmıştır. Tıpkı cep telefonu gibi kısa bir süre içinde hayatımıza girecek ve onun ayrılmaz bir parçası haline gelecek olan *metaverse* çevrim içi yaşamın yeni başladığı şu günlerde, bütün dünya bu oluşumun bir parçası olmak için çaba göstermektedir. *Metaverse*'ün insanlığa vaatleri daha yaşanabilir bir dünya ve sürdürülebilir yüksek yaşam kalitesidir. *Metaverse*'ün sunduğu, kültürel ve ekonomik üretim yapılabilen iş birlikleri için yeni fırsatlar yaratan anlam dünyası içinde, sürdürülebilir yüksek yaşam kalitesi unsurlarının başında gastronomi alanı gelmektedir.

Gastronomi; Yunanca *gastro* (sindirim sistemi) ve *nomos* (düzen) kelimelerinin birleşmesiyle meydana getirilmiş yeme-içme düzeni olarak tanımlanmaktadır (Katz, 2003). Gastronomi, kelime anlamı olarak yeme-içme faaliyetlerini içermekle birlikte bir kavram özelliği taşımakta; yemek ile gelenek ve kültür arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir. Yiyecek/içeceklerin tarihsel gelişim süreçleri, beslenmenin nasıl geliştirileceği ve nasıl günümüz koşullarına uygun hale getirileceği, gıdaların değerleri, pişirme tekniklerinin incelenmesi, pişirme tarzlarının bölgeden bölgeye nasıl farklılık gösterdiği, nasıl servise uygun hale getirildiklerinin tespit edilmesi yönündeki çalışmalar gastronominin inceleme alanlarını oluşturmaktadır (Santich, 2007). Bu noktada gastronomi; insan topluluklarının uzak geçmişten bugüne bir araya gelerek oluşturdukları geleneksel yeme-içme kültürü, her bölgenin kendi özelliklerine göre şekil alan geleneksel mutfak kültürü ile halkbilimi disiplininin araştırma alanlarından birini teşkil etmektedir. Yiyeceklerin hazırlanmasını, pişirilmesini, pişirme ve sunum çeşitlerini, sağlıklı ve iyi yemek yeme biçimleri; gıda alışverişi, gıda pazarlama yöntemleri ve yeme-içme kültürünü beslenmenin yanı sıra bir yaşam deneyimi olarak sunan işletmelerin sanal ortamda ortaya koydukları yenilikler vasıtasıyla gastronomi, çevrim içi yeni yaşam biçimi metaverse’de daha şimdiden geniş çapta yer almaya başlamıştır.

Bu çalışmanın konusu; metaverse’de gastronomi alanında ortaya konan yeniliklerin tanıtılması, ülkemizde bu alanda yapılması gerekenlerin tartışılması, halkbilimsel bakış açısıyla Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse’leri tasarımlarının sunulmasıdır. Çalışma bu anlamda dijital büyük patlama adı verilen metaverse çevrim içi yaşama tam anlamıyla geçilmeden önce yapılması gerekenler noktasında farkındalık yaratmak amacını taşımaktadır.

1. Metaverse nedir?

Metaverse; Yunanca sonrası anlamını taşıyan *meta* ön eki ile İngilizce evren anlamını taşıyan *universe* sözcüklerinin birleştirilmesi ile elde edilmiştir ve *evren ötesi* anlamını taşımaktadır (Sparkes, 2021). Metaverse’ü sadece bir sözcük olarak düşünmek yanıltıcı olacaktır nitekim metaverse salt bir sözcük olmaktan öte bir kavram durumunda olup farklı dijital, sanal dünyaların birleştirilmesiyle husule getirilmiş kolektif bir paylaşım alanı, kurgusal bir evrendir. Bu sanal evrenlere giriş, şimdilik kullanıcılarının başlarına taktıkları VR gözlükleriyle sağlanmaktadır. Fakat kısa bir zaman içinde göze takılan lensler ve sinir sistemine bağlanan duyu aktarımlı giysiler yoluyla metaverse’e girmek hedeflenmektedir. Kullanıcılar, kendileri için özgürce belirledikleri bir avatar ile ilgi alanlarına göre tercih ettikleri evrenlere girebilmekte, evrelerde gezilebilmekte ve bizzat kendisi olmak kaydıyla artırılmış gerçeklikte yaparak yaşayarak bu evrenleri deneyimleyebilmektedirler. Bu doğrultuda metaverse’ü şöyle tanımlayabiliriz: Gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı kullanıldığı, ırk, cinsiyet, fiziksel engellilik gibi farklılıkların önemini kaybettiği, kullanıcıların avatarlarıyla farklı evrenleri deneyimleyebildikleri, siber toplumsal bir düzlemdir. Metaverse’de hem kültürel hem de ekonomik üretim yapılabilir. Gündelik yaşamdaki alışveriş, ticaret, eğitim, arkadaş toplantıları, iş toplantıları, konserler, aile ziyaretleri, oyunlar yanı sıra dinî, mistik, metafizik, new age alanlardaki faaliyetlerin tamamı metaverse’e taşınabilmekte ve bu dijital ortamda avatarlar yoluyla gerçekleştirilebilmektedir. Bu anlamda metaverse, her türlü faaliyetin alternatif sanal yaşama taşınmasını sağlayan çevrim içi yaşam biçimidir (Çobanoğlu, 2023, s. 5).



Fotoğraf 1.



Fotoğraf 2.¹

Metaverse; şu an kullanmakta olduğumuz sosyal medyanın bir sonraki formudur. Aradaki fark; bugün kullanmakta olduğumuz sosyal medyada 2D (iki boyutlu: genişlik, yükseklik) mevcutken metaverse’de, 3D (üç boyutlu: genişlik, yükseklik, derinlik) mevcut olacak ve deneyimler *karma gerçeklikle (sanal ve arttırılmış gerçeklik)* yaşanabilecektir. Kullanıcılar, ekranlardaki dijital öğelerin içinde bulunabilmekte ve orada gerçek yaşamda olduğu gibi hareket ederek davranış gösterebilmektedirler. Bu yönüyle bakıldığında metaverse’ün sadece sosyal medya kavramlarını değil, bizzat yaşamımızı, çevremizle ilişkilerimizi, davranışlarımızı hatta fizyolojimizi bile değiştirme gücüne sahip olduğu görülmektedir (Altun, 2021, s. 167). İnsanlığın gelişim aşamalarının son noktası olarak ortaya konan bu yepyeni olgu tüm bu sebepler doğrultusunda *dijital büyük patlama* olarak adlandırılmaktadır.

Metaverse ilk olarak Neal Stephenson (1992) tarafından *Snow Crash* isimli distopik bilim kurgu romanında kullanılmıştır. Neal Stephenson’un *Snow Crash*’te metaverse’ü, bireylerin farklı sanal teknolojiler aracılığıyla hem birbirleriyle hem de çevreleriyle üç boyutlu fiziksel etkileşime girebilecekleri sanal bir gerçeklik olarak tanımlamıştır. Metaverse, sahibi Mark Zuckerberg tarafından (Zuckerberg, Heath, 2021) *Facebook Connect 2021* toplantısında dünyaya tanıtılmış böylece Stephenson’un distopik romanında kurguladığı çoklu evrenler hayali günümüzde gerçeğe dönüşmüştür. Metaverse’ün tanıtımının ardından *Microsoft*, *Google* gibi büyük şirketler kendi metaverse’lerini tasarlamış (Bersin, 2021), pek çok devlet ulusal metaverse’leri için konsorsiyumlar oluşturmuştur. Bu devletler arasında en hızlı harekete geçen Güney Kore’dir ve başkenti Seul’ü, metaverse’e bire bir tanımlamıştır (Kim, 2021). *Nike* ve *Adidas* gibi ünlü firmalar da metaverse platformlarında sanal arsalar satın almış ve metaverse kuramına uygun dijital içerikler hazırlamışlardır (Lawler, 2021). Görüldüğü gibi metaverse, yaşamakta olduğumuz 5.0 Toplum biçiminde hayatımıza giren yepyeni bir olgudur.

2. Toplum 5.0’da (süper akıllı toplum) ile toplum 6.0 (ekolojik sanayi devrimi) toplum biçimlerinin tarım ve gıda konusundaki beklenen sonuçları

Her toplum biçiminin sonunda ulaşılması istenen hedefler/beklentiler mevcuttur. Bir öngörü olarak adlandırabileceğimiz bu beklentilere *toplum biçiminin beklenen sonuçları* adı verilir. Genel olarak Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum) biçimi ve 6.0 (Ekolojik Sanayi Devrimi) toplum biçiminin beklenen sonuçları, gastronomik alanda yoğunlaşmakta tarım ve gıda konuları geniş tabanda yer almaktadır. Metaverse, Toplum 5.0 ve Toplum 6.0’ın beklenen sonuçlarıyla şekil alan bir evren yapılanmasıdır. Bu sebeple öncelikle beklenen sonuçları incelemek metaverse’ün kavranması bakımından faydalı olacaktır.

İnsanlığın gelişimiyle birlikte ulaşılan teknoloji 21. yüzyılın imzasını taşımakla birlikte gerçekte bu gelişmelerin hayallerinin kurulması insanlığın en eski mitolojik dönemlerine kadar

¹https://www.google.com/search?sca_esv=f7594868fc1f6aef&sxsrf=ADLYWIIUS0m0fWr

dayanmaktadır. Nitekim destanlarda anlatılan birçok olağanüstülük günümüzde sıradan olaylar olarak kabul edilmektedir. Örneğin M.Ö kaleme alınan *İlyadada*, Homeros *üç ayaklılar* adını verdiği kendi kendine dolaşan sandalyelerden söz etmektedir. Demirci Tanrı Hephoistos, bu sandalyeleri etrafta gezdirmek için *altın refakatçiler* yaratmıştır. Bu noktada 5.0 toplumunun; ev işlerinde sıklıkla işe koştuğu robotları “üç ayaklı”lar olarak nitelendirmek ve uzaktan kumandayla onları hareket ettirerek “altın refakatçiler” görevini bizzat üstlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. *Aristotelesin*: “Düşünün, elimizdeki her alet ya bizim emrimizle ya da ihtiyaç halinde kendi işini icra ediyor; eğer ... ozanın ‘kendi başlarına hareket edip tanrılar meclisine girerler’ dediği; *Hephaistosun* üç ayaklıları gibi, dokuma tezgahının mekiği kendiliğinden gidip gelse ve lirin mızrabı kendi kendine çalsa, o zaman ne usta zanaatkârlar hizmetçiye gereksinim duyar ne de efendiler kölelere” (Nils, 2018, s. 19) şeklindeki ifadesi yine kendi başına hareket edebilen bir yaratımdan bahsetmekte ve konuya dair bir başka örnek teşkil etmektedir.

Thomas Hobbesin Leviathan’ın sunuş bölümündeki sözleri de bu konunun, insanlığın hemen hemen bütün dönemleri boyunca düşünüldüğünün kanıtı gibidir: “Yaşamı birtakım uzuvların deviniminden ibaret sayıyorsak, bunun içimizdeki asli bir aksamdan kaynaklandığını kabul ediyorsak, tüm otomatların (saatler gibi, yaylar ve çarklar sayesinde kendi kendine hareket eden motorlar) yapay bir yaşamı olduğunu neden söylemeyelim? Kalp yerine yay var demektir, sinirler yerine sicimler vardır, eklemler yerine bedeni hareket ettiren şey çarklardır...” demektedir (Hobbes, 2020, s. 17). Bütün bu örnekler günümüzde sıradan bir durum olarak kanıksadığımız yapay zekâyı ve özellikle ev işlerinde sıklıkla işe koştuğumuz robotları ifade etmektedir. Teknolojik gelişimin son safhası olan ve 21. yüzyılda yaşadığımız dönemi ifadelendiren Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum) biçiminde, yapay zekâ, blokzinciri, kuantum hesaplama, bulut teknolojileri gibi kavramlar (Arı, 2021, s. 468-469) artık hayatımızın ayrılmaz parçaları haline gelmiştir.

Hobbes’in hayali olarak ifadelendirdiği yaylar, sinirler, sicimler, çarklar nesnelerin interneti noktasında gerçekliğe kavuşmuş ve içinde hangi yiyeceğin azaldığını bildiren buzdolaplarına, eve gelinmezden önce programlanmış olarak evi ısıtan klimalara ya da yemeği pişiren fırınlara dönüşmüştür. Yakın bir gelecekte söz konusu bu aletler kendilerinde eksik olan besinler için ya da tamire ihtiyacı olan kısımları için, yetkili yerlerle haberleşecek ve bu eksiklikleri tamamlayıp, tıpkı “eklemler yerine bedeni hareket ettiren çarklar” misali kendi tamiratlarını yaptırabileceklerdir. Her toplum biçiminde, toplum yaşantısının değişimiyle meydana gelen sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Bu değişimler, matbaanın bulunmasından sonra kimsenin bir daha tek tek harfleri dizerek baskı yapmaya devam etmek ya da tarlaların traktörle sürülmeye başlamasından sonra kimsenin sabanla tarla sürmeye devam etmek isteğinde olmaması gibi insan davranışlarına ve eylemlerine yansıyan sonuçlardır ki halkbilimini asıl ilgilendiren kısım, bu sonuçların yorumlanması ve değerlendirilmesidir.

2.1. Toplum 5.0’ın beklenen sonuçları

Toplum 5.0 yaşam biçiminde özellikle üzerinde durulan konu, dünyanın yiyecek-içecek ihtiyacının karşılanabilmesidir. Bu anlamda Toplum 5.0’da en önemli konuların başında tarım ve gıda konusu gelmektedir. Toplum 5.0’da tarım ve gıda konusunda sensör teknolojisinin kullanılması hedeflenmektedir. Nesnelerin interneti yoluyla büyük veri niteliğindeki verileri yapay zekâyı analiz etmek ve yüksek verim sağlamak hedeflenmektedir. Bir başka beklenti akıllı traktörlerle tarlaların sürülmesi, dronlarla ürünlerin toplanması, su verilerinin analiziyle su yö-

netiminin sağlanması, ürünlerin tüketiciye istenilen zamanda ve hızlı bir şekilde ulaşımı, yiyecek depolamak yerine sadece ihtiyaç duyulan yiyeceklerin üretilmesi, üretim ve tüketimin sağlığına uygun olarak yapılması hedeflenmektedir (Çobanoğlu, 2023, s. 47).



Fotoğraf 3.

2.2. Toplum 6.0'ın beklenen sonuçları

Günümüzde adından yeni söz edilmeye başlanan Toplum 6.0'ın; ilk kez Japonlar tarafından dillendirildiği ve Covid-19 döneminde ortaya çıktığı belirtilmektedir. Beklentiler, Toplum 6.0'ın; Ekolojik sanayi devrimi Endüstri 6.0 bağlamında ortaya çıkacağı, insan zekâsının kodlanması ve yapay zekânın/robotların tam zamanlı kullanımıyla insansız yaşam tarzının hüküm sürdüğü süper bilgi toplumunu ifade edeceği yönündedir. (Çobanoğlu, 2023, s. 42).

Artan dünya nüfusuna yetişebilmek için hücre kültürü metodolojisi ile laboratuvar ortamında yetiştirilen sentetik yiyecekler beklenen sonuçlardan biridir. Hayvan haklarını savunan kesim tarafından benimsenen bu üretim tarzının yararları ve zararları konusunda çalışmalar yapılmaktadır. Gelecekte küresel ısınma sebebiyle toprakta yapılan üretim azalacaktır. Ortaya çıkacak olası gıda krizinde, laboratuvar gıdalarının önem kazanacağı düşünülmektedir (Baran, 2022, s. 692). Beklenen sonuçlar; geleneksel ekolojik bilginin teknolojiye entegrasyonu dijital mutfak kültürünün yaygınlaşması ve elde edilen sağlıklı yiyeceklerin metaverse ortamında sergilenip satışa sunulmasıdır.



Fotoğraf 4.²

3. Metaverse'de dijital gastronomi

Günümüzde iletişim sistemlerinin dijitalleşmesi, bilgisayarlar, akıllı telefonlar sayesinde dijital verilerin aktarılması sağlanmış ve nesnelerin interneti yoluyla yiyecek ve içecek sektöründe de dijital teknoloji kullanılmaya başlanmıştır.

Gastronomi alanında kullanılan teknolojik uygulamalar ve tekniklerle beraber “dijital gastronomi” kavramı ortaya çıkmıştır. *Dijital gastronomi*; üretim teknolojilerinin mutfakla nasıl bütünleştirildiği, yemeğin hazırlanma aşamaları, fiziksel ve kimyasal yapının nasıl etkilendiği ile ilgilidir (Zoran ve Coelho, s. 2011). Mutfak ve restoranlarda kullanılan robotlar, akıllı uygulama-

²https://www.google.com/search?sca_esv=417e83525128478d&sxsrf=ADLYWILPsqf

malar ve çeşitli teknolojik ekipmanlar üzerine dijital gastronomiyle ilgili çalışmalar yapılmaktadır. Toplum 5.0 ve Toplum 6.0’ın beklenen sonuçları dâhilinde yaşanacak tüm gelişmeler daha önce belirttiğimiz gibi metaverse’e aktarılmaktadır. Bu sebeple içinde bulunduğumuz 5.0 toplum biçiminde, dijital gastronomi alanında yaşanan tüm yeniliklerin metaverse ortamına aktarıldığını söylemek mümkündür. Mevcut çalışmalar; *Robot garson*, *Üç boyutlu gıda yazıcısı*, *Dijital Masa ve e-menü* ve *Sanal restoranlar* olarak dört başlık altında belirlenmektedir.

3.1. Robot garson: Günümüzde robot teknolojileri küresel olarak hızla gelişmekte ve robotlar gerçek insanların yerini almaktadır. Bu robotların vücutları üzerinde bir LCD ekran ve klavye bulunmaktadır. Robot, sistemine girilen siparişi otomasyon aracılığıyla mutfığa iletmekte ve siparişlerin hazırlanmasını sağlamaktadır. Ardından hazırlanan siparişleri mutfaktan alarak müşterilere sunmaktadır (Asif vd., 2015, s. 1). Ankara’da *Touch Restoran* robot kullanan ilk işletmedir. *Rozzy ve Robby* adlarındaki robotlar konuklara hizmet vermektedir (Güner ve Aydoğdu, 2022, s. 22).



Fotoğraf 5.

3.2. Üç boyutlu gıda yazıcısı: Eğitim, inşaat, sağlık, savunma ve otomotiv sanayinde kullanılan bu teknoloji, günümüzde gıda endüstrisinde de kullanılmaya başlanmış ve özel şekillere sahip yiyeceklerin basılması, diyeteye uygun bileşenlerden oluşan gıda üretimi, mevcut gastronomi ürünü üzerine tasarım uygulamalarının yapılması gibi farklı amaçlara yönelik cihazlar üretilmiştir (Şahin ve Yağcı, 2017, s. 14). Örneğin (Bernstein, 2005); Chicago’daki *Moto Sushi Restoran* balık içermeyen suşileri, mısır nişastası ya da soya fasulyesinden hazırlanan yiyecekleri, üç boyutlu gıda yazıcısı ile yenilebilir bir kâğıda basılarak misafirlerin beğenisine sunulmaktadır (Güner ve Aydoğdu, 2022, s. 24).



Fotoğraf 6.

3.3. Dijital masa ve e-menü: Sipariş alımının gecikmemesi için ortaya konmuş bir teknolojidir. Dokunmatik ekranlar vasıtasıyla dijital menüden yiyecek/içeceğin seçimi yapılmakta hazırlanan sipariş gerçek garsonlar aracılığıyla servis edilmektedir (Gundle vd., 2016). Türkiye’de fast food yiyecekler, piza türü, hamburger türü yiyecekler sipariş edildiği gibi *Getir* uygulamaları da mevcuttur.



Fotoğraf 7.

3.4. Sanal restoranlar: Yemek yenilen restoranda yemek yenilen mekânı seçmek müşterinin zevkine bırakılmaktadır. Örneğin İtalyan zinciri olan *Carluccio’s* konuklarına yeni bir

deneyim sunmakta 3D gözlükleri ve kulaklıkları vasıtasıyla İtalyan yemekleri yerken onlara istedikleri mekânı seçme özgürlüğü tanımaktadır. Bu mekân isteğe bağlı olarak büyük bir bahçe, karla kaplı bir dağ, güzel bir deniz kenarı veya bir Fransız şaraphanesi olabilmektedir. Sanal gerçeklik uygulaması kullanan Fransa'daki *Le Petit Chef Restoran* yemek masasına, başrol oyuncusu Marco Polo olan animasyon filmler yansıtmakta ve konuğuna yemeğin hazırlanış şeklini sunulmaktadır. Londra'daki *FatDuck* restoran ise deniz mahsullerinin servisi yaparken bir tablet bilgisayar aracılığıyla konuklara dalga sesleri dinletmekte ve onlara farklı bir deneyim yaşatmaktadır (Güner ve Aydoğdu, 2022, s. 24).

Çağımızda artık yemek yemek eylemi sadece karın doyurmak amacıyla yapılan bir eylem değildir aynı zamanda ruhu doyurmak da söz konusudur. Gastronomi alanının önemi arttıkça yeni pişirme teknikleri, yemek tarifleri, yemek sunum şekilleri de önem kazanmıştır ve yeni şekiller ortaya çıkmıştır. Medya ve farklı dijital platformlarda hazırlanan yemek programları tüketicide bu deneyimi yaşama arzusu oluşturmaktadır.

3.5. Metaverse evreninde gerçekleşecek yemek yeme eylemi: Metaverse'de şu anki koşullarda gerçek anlamda yemek yemek henüz mümkün değildir. Yemeği ısmarlayıp evinize getirmeniz ve bulunmak istediğiniz yeri metaverse'de seçerek VR gözlüklerini takıp hem orada bulunmanız hem de evinizde sipariş ettiğiniz yemeği yemeniz mümkündür. Metaverse'de yemeğin tadını almak için üç farklı çalışmadan söz edilebilir:

- Dilin farklı kesimlerinin elektrotlarla uyarılarak ekranda görülen besinin tatlı, tuzlu, ekşi tatlarının alınmasını sağlamak amaçlı çalışmalar.
- Ekran dilinizi değiştirerek ekrandaki yemeğin tadını alma amaçlı çalışmalar.
- Sağlıksız besinler olarak nitelendirilen şekerli ve karbonhidratlı ürünlerin tadının metaverse'de alınmasını sağlayıp, gerçek hayatta sağlıklı besinlerin yenmesi; böylece söz konusu yiyeceğe karşı isteğin bitmesini, söz konusu yiyecekten uzak durulmasını sağlamak amaçlı çalışmalar.

Bulduğumuz zaman diliminde gerçek anlamda yemek yeme eyleminin gerçekleştirilmesi haricinde metaverse'ün gıda sektöründe vaat ettiği cazip seçenekler şöyle sıralanabilir:

- Metaverse; geleneksel gıda üretiminde harcanan kaynakları tasarruflu hale getirerek; gıda kaybı ve israfını azaltmayı hedeflemektedir.
- Metaverse; daha farklı tüketici deneyimleri ile markanın farklılığını arttırmada güçlü bir aday olmayı hedeflemektedir.
- Metaverse; artırılmış gerçeklik deneyimi sunduğu için tüketici ile gıda arasında güçlü bir bağ kurmayı hedeflemektedir.
- Metaverse; denizi net bir şekilde gören harika bir restoranda, vip bir masada, sanal olarak oturup, gerçek bir yemek keyfi yaşama imkânı sunmaktadır (Kutup, 2016).

Covid19 Pandemi sürecinde online alışveriş ihtiyacı karşılanmış ve bu yeni yaşam şekline alışılmıştır. Metaverse evreninde bir restoranın içinde yapılan her şey, meta veri tabanında kopyalanabilmektedir. Yeni nesil beslenme tarzına sahip olan z kuşağı metaverse'de, evinden hiç çıkmadan; yiyeceklere bakabilecek, siparişlerini evden verebilecek, yiyeceklerin hazırlanış izleyebilecek, siparişlerini denetleyebilecek, masasını seçebilecek hatta arka masada kimlerin

oturacağını görebilecek ve artırılmış gerçeklikte ödeme yapmak amacıyla kullanılan *Google cüzdan* veya *Apple Pay coin*leriyle ödeme yapabilecek; QR kodlarını taradıktan sonra internet ya da yazılım aracılığıyla erişilebilen dosya koleksiyonlarını ifade eden *dijital koleksiyonlar*; kripto para veya kripto mal varlığını ifade eden *tokenlar*; sahipleri tarafından telif hakkı satın alınmış dijital nesneleri ifade eden *NFT*ler kazanabileceklerdir.



Fotoğraf 8.³

4. Metaverse’de halkbilimcilerin rolü

Halkbilimi hem beşerî bilim hem de sosyal bir bilimdir. Simon Bronner (1984, s. 251); halkbiliminin bu çok yönlü alt yapısı doğrultusunda, folklorun tanımları içinde *öğrenilmiş sembolik davranışların* da yer aldığını söylemekte bu nedenle davranış bilimlerinin temel prensibi olan “insan düşüncesi ve davranışları” yönüyle ele alındığında halkbiliminin aynı zamanda bir davranış bilimi olduğunu ifade etmektedir (akr. Çobanoğlu, 2024, s. 25). İnsanın en önde gelen ihtiyaçlarından biri olan beslenme ve bu anlamda taşıdığı önem sebebiyle metaverse’de de ön planda yer alan gastronomi; insan topluluklarının uzak geçmişten bugüne bir araya gelerek oluşturdukları *geleneksel yeme-içme kültürü*, her bölgenin kendi özelliklerine göre şekil alan *geleneksel mutfak kültürü*yle yaşanan farklı toplum biçimleriyle ortaya çıkan insan davranışlarına ve eylemlerine yansıyan sonuçlar itibariyle halkbiliminin araştırma alanlarından biri durumundadır.

Bu bağlamda halkbilimci basit bir derlemeci/koleksiyoncu değildir. Bunların ötesinde kültür teorileriyle ilgilenen, kültür süreçlerini araştıran, kültürleşme, kültürlenme ve kültür değişmelerini nesnel bir bakış açısıyla inceleyebilen, kültürel sondaj yapabilen, sonuçları değerlendirebilen, yaptığı çalışmalarla hem kendi sahasına hem de yan sahalara katkıda bulunabilen kişidir (Çobanoğlu, 2024, s. 25). İnsanlığın uygarlık tarihine bıraktığı ayak izlerini, dijital ayak izlerine dönüştürecek metaverse teknolojisinde, *homo sapiens* türü yaşanan toplum biçimlerinin davranış ve eylemlerine yansıyan sonuçlarıyla *mega human dijital*e evrilecektir. Bu tarihi süreçte metaverse’ün kültür ergonomimize uyarlanması sağlama görevini öncelikli olarak halkbilimcilerin üstlenmeleri gerekmektedir. Bu yeni çevrim içi yaşamda bütün dünya yeni bir kültürel ergonomiye uyum süreci yaşayacaktır. Metaverse dünyasında kültür içerikli evrenler tasarlamak ve bu evrenler arasında kültürel bağlar kurmak, bunların hayata geçmesini sağlamak uzmanlık isteyen bir alandır. Dijital kültürün inşasında, bütün dünya halklarının kültürlerini kapsayan geniş bir bakış açısına ihtiyaç vardır. Vizyon sahibi olmayı gerektiren bu önemli noktada; kültür eğitim almış, kültürün tanımını, içeriğini, işlevini bilen, kültürel sondaj yapabilen, farklı kültürleri sentezleyebilen ve bu bütünlüğü bir meslek olarak icra edebilen kişiler, halkbilimciler/kültürbilimciler görev almalıdır (Çobanoğlu 2023, s. 162-167).

³https://www.google.com/search?sca_esv=417e83525128478d&sxsrf=ADLYWIIjwe6rfd0Kq

Pandemi döneminde yaşanan değişimler konusunda yapılan araştırmalar, küresel değişimlerin yeni mesleklerin ortaya çıkışında etkili olduğunu göstermektedir. Bu yeni mesleklerin çatısını; eğitim, bilişim, sanat, müzik, spor, tarım ve sağlık gibi daha çok sosyal bilimlerin alanında yer alan meslek grupları oluşturmaktadır. Bu tespitten yola çıkarak daha önceki çalışmamızda *21. Yüzyılda Halkbilimcilerin Beceri Tablosu (2024)* ve halkbilimcilerin metaverse meslekleri olarak 440 meslekten oluşan bir liste hazırlanmıştır. Yaşanacak dijital dönüşüm sonucunda (Choi ve Kang, 2019) *teknoloji işsizliği* adı verilen yeni bir kavramın ortaya çıkacağı öngörülmektedir. Yapılan araştırmalar (Eichhorst, 2017); mavi yakalı çalışanların işlerinin robotlar tarafından yapılacağını dolayısıyla bu iş kollarının ortadan kalkacağını yanı sıra beyaz yakalı çalışanların da zaman içinde aynı sorunla karşı karşıya kalacaklarını göstermektedir. Mesleklerin yaşayacağı bu değişime hazırlıklı olmak gerekmektedir. Gelecekteki meslekler, tek alanının hâkimiyetinde kalmayacak ve dijital dünyayla ilişkili olacaklardır. Örneğin şu anda cep telefonlarıyla yapılan seçimlerin hepsi birer sayısal veri olarak büyük datada toplanmakta ve yapay zekâ tarafından analiz edilmektedir. Şirketler bu analizlere göre kullanıcıların beğenilerine ulaşmakta ve satış başarısı için bu analizlerden faydalanmaktadır. Metaverse dünyasında bu sayısal verilerin sadece yapay zekâ tarafından analiz edilmesi yeterli olmayacaktır çünkü avatarların her biri gerçek insanları temsil edecekler dolayısıyla çoklu evrenlerde her bir veri, sosyal, siyasi, ekonomik, kültürel bir alt yapıyı işaret edecektir. Bu verileri okuyacak, değerlendirecek olanlar sosyal bilim uzmanlarıdır. Bu sebeple metaverse dünyasında sosyal bilimcilerin birçok metaverse mesleğine sahip olacakları öngörmekteyiz.

Covid 19 pandemi dönemi itibarıyla metaverse'de *Metafluence* sanal şehri kurulmuş ve şehirde *Keepface Platform* adını taşıyan bir pazarlama platformu faaliyete geçirilmiştir. Bu platformda beş bini aşkın marka, beş yüz bini aşkın influencer tarafından satışa sunulmaktadır. Influencerlar, Metafluence sanal şehri içinde inşa edilen *Metahut* isminde dijital konutlarda yaşamakta ve satışını yaptıkları markaların ürünlerini ve bunları satın alma potansiyeli taşıyan hedef kitleleri, bu sanal dijital konutlarda bir araya getirmektedirler. Kısa zaman içinde hedeflenen ise influencerlerin, Metahut'lar aracılığıyla hedef kitleleriyle yaşam tarzlarını da paylaşabilmeleri, dijital sanat eserlerini (NFT) toplayabilmeleri, takas edebilmeleridir (WebTekno Influencer Merkezli 2022).

Dünyanın pandemi döneminden bu yana uygulamaya başladığı bu örnekte olduğu gibi halkbilimciler de bir araya gelip bir *Türk Kültür Metaverse'leri, Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'leri* kurabilir, bu evrenler üzerine metahut'larını (dijital konutlar) inşa edebilir, burada sürdürülebilir bir yaşam yaratabilir ve kendi yaşam tarzlarına göre dijital konutlarını kişiselleştirerek hedef kitleleriyle etkileşime geçebilecekleri, NFT'ler sunabilecekleri, tasarımlarını paylaşabilecekleri, reklam verenlerle iş birliği yapabilecekleri alanlar haline getirebilirler. Hayal gücüne bağlı olarak yaratılan metaverse'lerde, Türk kültürüne dair her unsur birer metaverse dolayısıyla birer meslek olarak kazandırılabilir. Örneğin *Arttırılmış Gerçeklik Mitolojik Dünya Tasarımcısı, Arttırılmış Gerçeklik Türk Dünyası Festivalleri Tasarımcısı, Arttırılmış Gerçeklik Orta Asya Şaman Ayini Tasarımcısı, Arttırılmış Gerçeklik Âşık Fasılları Tasarımcısı, Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Çocuk Oyunları Tasarımcısı, Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Karagöz Tasvirleri NFT Tasarımcısı* gibi birçok mesleği yaratmak ve icra etmek mümkündür.

5. Halkbilimsel bakış açısıyla geleneksel Türk gastronomi metaverse’leri tasarımları

Metaverse’de halkbilimcilerin yapacakları meslekleri, meslek dalının kendi içinde dağılım göstermek üzere üç farklı meslek olarak tasarlamış ve bu meslekleri şu şekilde adlandırmış bulunmaktayız; *Arttırılmış Gerçeklik Tasarımcılığı*, *Arttırılmış Gerçeklik Deneyim Oluşturuculuğu* ve *Arttırılmış Gerçeklik Gelecek Yazıcılığı*. Buna göre *Arttırılmış Gerçeklik Metaverse Tasarımcılığı* mesleği; bir metaverse’ün tasarlanmasının gerçekleştirilmesidir. *Arttırılmış Gerçeklik Deneyim Oluşturuculuğu* mesleği; metaverse’e konuk olan avatarların deneyim oluşturmalarında yönlendiricilik yapılmasıdır. *Arttırılmış Gerçeklik Gelecek Yazıcılığı* mesleği; yaşanan deneyimlerin sonuçlarına göre elde edilen verilerin okunması, metaverse’de işlevsel olan/olmayan yönleri tespit edilmesidir (Çobanoğlu, 2023, s. 172).

Gastronomi alanında kurulacak Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse’lerinde meslek isimleri şu şekilde düzenlenmiştir: *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Tasarımcılığı*, *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Deneyim Oluşturuculuğu* ve *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Gelecek Yazıcılığı*. Gastronomi alanında kurulacak kültür metaverse’lerinde geleneksel mutfak kültürünü üç şekilde ele almaktayız; Birincisi, *Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri*; ikincisi, *Geleneksel Eğlencelerde Tüketilmek Üzere Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri*; üçüncüsü ise *Geleneksel Gastronomi Konseptiyle Yapılandırılan Sanal Restoran Metaverse’leridir*.

5.1. Geleneksel ekolojik bilgiye uygun olarak üretilen geleneksel yiyecekler metaverse’leri

Tasarladığımız bu metaverse kapsamında; zeytin üretimi, fındık üretimi, üzüm üretimi, kayısı üretimi, Antepfıstığı üretimi, kestane üretimi, ceviz üretimi gibi geleneksel üretim biçimleri ele alınmaktadır.

Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler metaverse’lerinin yaratılma aşamasında; *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Tasarımcısı*, *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Deneyim Oluşturucu*, *Arttırılmış Gerçeklik Geleneksel Mutfak Gelecek Yazıcısı* ile *Arttırılmış Gerçeklik Nostalji Tasarımcısı*, *Arttırılmış Gerçeklik Nostaljik Deneyim Oluşturucu* ve *Arttırılmış Gerçeklik Nostalji Gelecek Yazıcısı* birlikte çalışmaktadırlar. Tarih bilgisi ve yaratıcı gücü bir araya getirerek bu nostaljik evrenleri tasarlamak, insanlara deneyimleyebilecekleri nostaljik yaşamlar sunmak mümkündür. Bu anlamda eski şekliyle tamamen insan gücü ile zeytinyağı üretimi aşamalarını deneyimlemek birçok avatarın ilgisini çekecektir. Bu deneyim üç aşamada gerçekleştirilecektir.

5.1.1. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak tasarımcısı tarafından geleneksel ekolojik bilgiye uygun olarak üretilen geleneksel yiyecekler metaverse’lerinin tasarlanması

Bu tasarımda ülkemizin zeytiniyle ünlü Ege Bölgesi’ndeki Balıkesir ilinin Ayvalık ilçesi, metaverse ortamına birebir konumlandırılacak ve geleneksel zeytinyağı yapımının gerçekleştirildiği bir zeytinliğe ayrıntısıyla yer verilecektir.

5.1.2. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturucuyla konuk avatarlara geleneksel ekolojik bilgiye uygun olarak üretilen geleneksel yiyeceklerden zeytinyağı üretimi deneyimi kazandırılması

Konumlandırılman tamamlanmasının ardından metaverse’de geleneksel zeytinyağı yapımı eyleminde deneyim kazanmayı talep eden avatarlar, sekiz deneyim aşamasıyla zeytinyağı yapımını deneyimlemektedirler. Metaverse’de henüz avatarların ayakları yapılandırılmamıştır. Bilgisayar ortamında insan ayağını yapmak ve hareket etmesini sağlamak zor bir eylem olduğu için zaman almaktadır. Bu sebeple şu anda metaverse’de hareketler joystick kontrol cihazı vasıtasıyla ve sıçrama hareketiyle gerçekleştirilmektedir. Buna göre deneyim aşamaları şu şekildedir:

- Avatarların arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturucuyla birlikte gözlerindeki VR gözlükleri ve ellerindeki joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse’e konuşlandırılmış zeytinliğe gidilmesi deneyimi.
- Avatarların arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturucu gözetiminde zeytin toplaması deneyimi.
- Avatarların zeytinlerin arasına karışan dal ve yaprakların ayırarak çuvallara doldurulması deneyimi.
- Avatarların zeytinleri geleneksel zeytinyağı elde etme şekline göre taştan inşa edilmiş büyük zeytin havuzunda yıkanması deneyimi.
- Avatarların yıkanan zeytinleri çuvallara doldurarak zeytinlerin taşla kırılacağı geniş alana geçmesi ve zeytinleri taşla kırması deneyimi.
- Geleneksel zeytinyağı yapımına uygun olarak yıkanan ve kırılarak yağ vermeye hazırlanan zeytinlerin, insan gücüyle taş değirmene yerleştirilmesi deneyimi.
- Değirmen taşında ezilen zeytinlerin değirmenin taş ağzından zeytinyağı olarak akması ve altına konan zeytin küplerine yağın doldurulması deneyimi.⁴
- Elde edilen zeytinyağlarının dijital cam şişelere konması ve Ayvalık’ın turistik eşyalarının dijital ürünleriyle (NFT) birlikte stantlarda satışa sunulması, avatarların dijital para coinlerle NFT’leri satın almaları deneyimi.



Fotoğraf 9.

Avatarlar bu deneyimler sonucunda tamamen insan gücüyle zeytinyağı üretimini deneyimlemiş olacaklardır. Metaverse insan hayatının birebir kopyasıyla sanal ortama taşınmış haldedir, bu sebeple yaratılan kültür evrenleri tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi her zaman meraklısına seslenen evrenlerdir. Avatarlar, gerçek insanları temsil eden sanal yaratımlardır bu sebeple zeytinlerin toplanma aşamasında avatarların yaptıkları işten yorulacakları düşünülmemelidir. Bu noktada zeytin toplama faaliyeti gerçekleştirilirken sıkılan avatarlar göz önünde bulundurulmalı ve avatarların metaverse’ü terk etmemeleri için birçok farklı faaliyete de yer

⁴ Metaverse’e tasarlanan taş değirmen, bir manivela ile çevrilmekte ve manivelaya iple bağlanmış onunla birlikte değirmen taşının etrafında dönen bir binek hayvanı yardımıyla hareket ettirilmektedir. Metaverse’de gerçek dünyada var olan (insan, hayvan, bitki, eşya) her şeyin tasarlanması mümkündür.

vermelidir çünkü avatarların metaverse’de kalış süreleri hem Metaverse’ün alacağı reklam hem de avatarların satın alacakları NFT ile doğru orantılı olacaktır. Örneğin zeytinyağının yapım aşamalarından sıkılan bir avatarın metaverse’ü terk etmemesi için metaverse’e sabun yapımı ve yöresel yemeklerin pişirilmesi deneyiminin eklenmesi alınacak önlemlerden biridir.

Şu anki metaverse teknolojisi henüz geleneksel Türk gastronomisi tanıtmak açısından önem teşkil eden yöresel yemeklerin yenmesini mümkün kılmasa da yemeğin hazırlık aşamasında neler yapıldığının ve yemeğin nasıl pişirildiğinin deneyimlenmesini gerçekleştirecek alt-yapıya sahip bulunmaktadır.

5.1.3. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak gelecek yazıcısı tarafından metaverse konseptinin verilerinin incelemesi

Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak tasarımcısının tasarladığı, Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturunun avatarların deneyimlemesini sağladığı deneyimler Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak gelecek yazıcısı tarafından incelenmektedir. Hazırlanan evrenlerde sunulan deneyimlerde, işler olan ve ilgi çeken yönler; işlemeyen ve ilgi çekmeyen yönler, veri analisti gelecek yazıcısı tarafından tespit edilmektedir. Evreni yenilemek ve daha çekici hale getirmek, zamanla birkaç evreni birleştirmek, evrenlerde yer verilen etkinliklerin süresini ne çok uzun ne de çok kısa olmayacak şekilde düzenlemek, düzenlenen herhangi bir etkinliğe katılmak istemeyecek avatarların var olacağını düşünerek aynı konseptte eş zamanlı olarak gerçekleştirilebilecek birkaç etkinlik daha eklemek ve bu etkinliklerde deneyim oluşturun avatarları önceden görevlendirerek karışıklığa, organizasyon bozukluklarına yol açmamak, metaverse’ün aldığı reklamların dozunu ayarlamak, avatarların sıkılmasına ve metaverse’ten ayrılmasına meydan vermemek, bu anlamda metaverse’ün stratejisini belirlemek gibi görevler gelecek yazıcısının görevleri arasındadır.

Gastronomi alanında oldukça zengin yiyecek çeşitliliğine sahip olan ülkemizde fındık üretimi, üzüm üretimi, kayısı üretimi, Antepfıstığı üretimi, kestane üretimi, ceviz üretiminin yapıldığı birçok Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’lerinin tasarlanması ve avatarlar tarafından deneyimlenmesinin gerçekleştirilmesi mümkündür.

Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak gelecek yazıcısı, her yıl Ayvalık’ta düzenlenen Zeytin Festivali’ni metaverse ortamına taşıma çalışmalarını yapmaktadır. Metaverse yoluyla festivale katılım sağlamak kalacak yer sorununu, yol ve yemek masraflarını ortadan kaldırmaktadır. Ekonomik yönden elde edilecek bu avantaj, avatarların katıldıkları etkinliklerde coinlerle NFT alabilmelerine, ekonomik sıkıntıya düşmeden alışveriş yapabilmelerine katkı sağlamaktadır.

5.2. Geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyecekler metaverse’leri

Tasarladığımız bu metaverse kapsamında; geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyecekler ele alınmaktadır. Sıra gecesinde yapılan çiğ köfte, ayran, acı kahve; düğünlerde yapılan keşkek; misafire ikram edilen testi kebabı, baklava, pişmaniye, cevizli sucuk gibi yiyecekler geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyecek örneklerinden bazılarıdır.

5.2.1. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak tasarımcısı tarafından geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyecekler metaverse'ünün tasarlanması

Bu tasarımda ülkemizin sıra geceleriyle ünlü Urfa şehrinde, sıra gecesinin düzenlendiği tarihi bir konak metaverse ortamına birebir konumlandırılacaktır.

5.2.2. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturucuyla konuk avatlara geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyeceklerden çiğ köfte yapımı deneyimi kazandırılması

Konumlandırılman tamamlanmasının ardından metaverse'de geleneksel eğlence sıra gecesinde, çiğ köfte yapımı eyleminde deneyim kazanmayı talep eden avatarlar, yedi deneyim aşamasıyla bu deneyimi yaşayabilmektedirler. Buna göre deneyim aşamaları şu şekildedir:

- Avatarların arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak deneyim oluşturucuyla birlikte gözlerindeki VR gözlükleri ve ellerindeki joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e konuşlandırılmış Urfa konağına gidilmesi deneyimi.⁵
- Tarihi Urfa konağının odalarının, avlusunun, bahçesinin avatarlara gezdirilmesi ve tarihi geçmiş bilgisinin verilmesi deneyimi.
- Sıra gecesine için hazırlanmış mekânda, avatarların sıra gecesinde izlenen eylem sıralamasına ve bunların uygulanış kurallarına riayet ederek sedirlerde yerlerini almaları, saz heyetinin gelmesi, müziğin başlaması deneyimi.
- Avatarların saz heyetinin söylediği Urfa türkülerini dinlemesi deneyimi.
- Avatarların çiğ köfte malzemesini hazırlamaya başlaması, çiğ köftenin yoğurulması ve şekil verilerek sunulması deneyimi.
- Avatarların sıra gecesinde oynanan tolaka ve yüzük fincan gibi yöresel oyunlarını oynaması deneyimi.
- Elde edilen çiğ köftelerin dijital porselen tabaklara konması ve Urfa'nın turistik eşyalarının dijital ürünleriyle (NFT) birlikte oluşturulan stantlarda satışa sunulması, avatarların dijital para coinlerle NFT'leri satın almaları deneyimi.



Fotoğraf 10.

⁵ Mekânlar birebir metaverse konuşlandırılabilir. Günümüz şartlarında bu konuda herhangi bir hukuki engel bulunmamaktadır. Metaverse'de konumlandırılması istenen mekân için metaverse'ün sahibi olan şirketin talep ettiği ücreti ödemek yeterlidir.

5.2.3. Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak gelecek yazıcısı tarafından metaverse konseptinin verilerini incelemesi

Arttırılmış gerçeklik geleneksel mutfak gelecek yazıcısı metaverse konseptinin verilerini inceler, işlevi olan deneyimlerin devamlılığı ya da çeşitlenmesi; işlevsiz deneyimlerin metaverse konseptinden kaldırılması ya da farklı konseptlere aktarılması konusunda çalışmalar yaparak metaverse’ün tercih edilir bir metaverse olması eğer tercih edilirliliği yüksek bir metaverse ise tercihlerin devamlılık arz etmesini sağlamak yolunda çalışmalarını sürdürür. Geleneksel eğlencelerde tüketilmek üzere üretilen geleneksel yiyecekler metaverse’lerini, düğünlerde yapılan keşkek, misafire ikram edilen testi kebabı, baklava, pişmaniye, cevizli sucuk gibi geleneksel yiyeceklerin yapıldığı birçok etkinlik tasarlayarak çeşitlendirmek mümkündür.

5.3. Geleneksel gastronomi konseptiyle yapılandırılan sanal restoran metaverse’leri

Metaverse’de kurulan sanal bir alışveriş merkezinde tıpkı günümüzde olduğu gibi bir katın yeme-içmeye ayrılması ve burada geleneksel gastronomi konseptiyle yapılandırılan sanal restoranların kurulmasıyla tasarlanmıştır. “Metaverse’de Dijital Gastronomi” başlığı altında yer verdiğimiz şekliyle geleneksel Türk gastronomi konseptli restoranlarda avatarların dijital masalar ve e-menülerden faydalanarak siparişlerini vermesi, siparişlerin robot garsonlar tarafından servis edilmesi yoluyla sanal restoranlarda avatarların isteklerine bağlı olarak seçtikleri bir mekânda (gökyüzü, deniz dibi, dağ zirvesi/yamacı; orman, şehir, göl, dere kenarı vs.), düşledikleri bir ortamda, düşledikleri şekilde geleneksel Türk yemeklerinin tadına bakmaları mümkündür.



Fotoğraf 11.⁶

6. Ülkemizde metaverse çalışmaları

Ülkemizde metaverse çalışmaları başlamıştır. *RoofStacks* yazılım şirketi, *GoArt* metaverse adlı platformunda, dünyanın ilk metaverse kenti olarak *Harputu* inşa etmiştir. Bu haber basında: “Binlerce yıllık tarihi ve kültürel mirasıyla açık hava müzesi konumunda olan ve 2018 yılında Unesco Dünya Geçici Miras Listesine alınan Harput, dünyanın ilk metaverse kenti ilan edildi” başlığıyla duyurulmuştur (Çobanoğlu, 2023, s. 22). Metaverse konusundaki çalışmalardan bir başkası Anadolu Kültürel Girişimcilik’in *Tour-key* adlı metaverse platformudur. Bu platformda kültürel miras alanları dijital dünyaya tanımlanmıştır. Platformda sanal rehber aracılığıyla kültürel miras alanlarını gezmek, 360 derecede deneyimlemek mümkündür (Çobanoğlu, 2023, s. 104-127). Bu gelişmelerin yanı sıra Ankara Belediyesi, İstanbul Belediyesi, Konya Belediyesi, Gaziantep Belediyesi metaverse’lerini oluşturmaya başlamışlardır. Gaziantep Büyükşehir Belediyesi kültür ve gastronomi alanını ve Zeugma Dionysos evini metaverse evrenine tanımlamıştır (Gaziantep Büyükşehir Belediyesi, 2022).

⁶https://www.google.com/search?q=Metaverse%27de+yemek+yemek&sca_esv=417e83

Tartışma

Bir metaverse'e sahip olmanın bir Facebook hesabı açmak kadar kolay olması amacıyla çalışmalar yapılmaktadır fakat şu an içinde bulunduğumuz zaman diliminde bu girişimlerde, akademinin öncülük yapması, bizzat üniversitelerin bünyesindeki sosyal bilimler enstitülerinin, bölümlerinin metaverse konusunda farkındalık oluşturmaları gerekmektedir. Sahip olduğumuz kültürel zenginliğin Türk Kültür Metaverse'leriyle; sahip olduğumuz gastronomik zenginliğin Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'leriyle, sosyo-kültürel kodlarımızla, kültürel ergonomimiz doğrultusunda yapılandırılmamız gerekmektedir. Ancak bu şekilde bir çalışmayla ergonomik yapımızla yeni dijital kültürün temel taşlarını oturtmamız mümkün olabilir.

Bu anlamda ülkemizde akademik olarak metaverse konusundaki çalışmaların öncüllemesi ve disiplinlerarasılıkla ele alınması gerekmektedir. Bilgisayar mühendisleri, programcılar, analistleri; yazılım geliştiriciler, web tasarımcılar, veri analizciler; halkbilimciler, sosyologlar, psikologlar, antropologlar, tarihçiler, sanat tarihçiler, etnologlar, ekolojistler kısacası dinamik insan gücünün bir araya getirilerek metaverse'lerin yapılandırılmasında görev almaları sağlanmalıdır. Bu önemli mevzuya dikkat çekmek ve metaverse'ün sosyal bilimler alanında gecikilmeden uygulamalı olarak çalışılmaya başlanması gerektiğini vurgulamak isteriz.

Bulgular

Çalışmamız; altı ana başlıktan oluşmaktadır.

Metaverse Nedir? başlığı altında; Metaverse'ün kelime anlamı üzerinde durulmuş, metaverse tanımlarına ve tarihine yer verilmiş, metaverse'ün salt bir "sözcük" olmaktan öte bir "kavram" olduğu bulgulanmıştır.

Toplum 5.0'da (Süper Akıllı Toplum) ile Toplum 6.0 (Ekolojik Sanayi Devrimi) Toplum Biçimlerinin Tarım ve Gıda Konusundaki Beklenen Sonuçları başlığı altında; söz konusu toplum biçimlerinin ortaya çıkaracağı olası sonuçlara yer verilmiştir. Toplum 6.0'ın; geleneksel ekolojik bilginin teknolojiye entegrasi, dijital mutfak kültürünün yaygınlaşması ve sağlıklı yiyeceklerin satışa sunulması beklentisi doğrultusunda yapılandırıldığı bulgulanmıştır.

Metaverse'de Dijital Gastronomi başlığı altında; Robot garson; Üç boyutlu gıda yazıcısı; Dijital masa ve e-menü; Sanal restoranlar ve metaverse evreninde gerçekleşecek yemek yeme eylemi alt başlıklarına yer verilmiş, çağımızın özelliği olarak yemek yemek eyleminin sadece karın doyurmak amacıyla yapılan bir eylem olmadığı, insan ruhunun doyurulması amacının ön plana çıktığı bulgulanmıştır.

Metaverse'de Halkbilimcilerin Rolü başlığı altında; halkbiliminin ve halkbilimcilerin metaverse'de oynayacakları etkin rol ifade edilmeye çalışılmış, *Türk Kültür Metaverse'leri, Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'lerinin* kurabileceği ve halkbiliminin geleceğin meslekleri arasında yer alabileceği bulgulanmıştır.

Halkbilimsel Bakış Açısıyla Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'leri Tasarımları başlığı altında; halkbilimsel bakış açısıyla Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse'leri tasarımları, *Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse'leri, Geleneksel Eğlencelerde Tüketilmek Üzere Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse'leri, Geleneksel Türk Gastronomisi Konseptiyle Yapılandırılan Sanal Restoranlar Metaverse'leri* olarak tasarlanmıştır.

Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri alt başlığında; zeytin üretimi, fındık üretimi, üzüm üretimi, kayısı üretimi, Antepfıstığı üretimi, kestane üretimi, ceviz üretimi gibi geleneksel üretim biçimleri ele alınarak örnek metaverse’ler tasarlanmış; *Geleneksel Eğlencelerde Tüketilmek Üzere Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri* alt başlığında; sıra gecesinde yapılan çiğ köfte, ayran, acı kahve; düğünlerde yapılan keşkek; misafire ikram edilen testi kebabı, baklava, pişmaniye, cevizli sucuk gibi geleneksel yiyeceklerin yapımı ele alınarak örnek metaverse’ler tasarlanmış; *Geleneksel Türk Gastronomisi Konseptiyle Yapılandırılan Sanal Restoranlar Metaverse’leri* alt başlığında; dijital menü, e menü ile sipariş verilen, robot garsonların hizmet ettikleri, avatarlara geleneksel Türk yemeklerinin sunulduğu restoranlar tasarlanmıştır. Yaratılan metaverse’lerle geleneksel Türk gastronomisinin dünyaya tanıtılabileceği bulgulanmıştır.

Ülkemizde Metaverse Çalışmaları başlığı altında ülkemizde bu alanda yapılan çalışmalara yer verilmiş, gastronomi alanında Gaziantep Büyükşehir Belediyesi’nin geleneksel Türk gastronomi kültürünü metaverse’e aktarmaya başladığı bulgulanmıştır.

Sonuç

Metaverse çevrim içi yaşama geçilmeden önce alınması gereken önlemler ve gerçekleştirilmesi gereken eylemler konusunda farkındalık yaratmak amacıyla taşıyan bu çalışmada; gastronomi alanında, metaverse’de ortaya konan yenilikler tanıtılmış, halkbiliminin ve halkbilimcilerin bu alanda üstleneceği önemli görevlere dikkat çekilmeye çalışılarak Toplum 5.0 Süper Akıllı Toplum Biçimi’nde *Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse’leri* tasarımları; *Geleneksel Ekolojik Bilgiye Uygun Olarak Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri*, *Geleneksel Eğlencelerde Tüketilmek Üzere Üretilen Geleneksel Yiyecekler Metaverse’leri* ve *Geleneksel Türk Gastronomisi Konseptiyle Yapılandırılan Sanal Restoranlar Metaverse’leri* olmak üzere üç farklı tasarımla ortaya konmuştur.

Ülkemiz geçmişten getirdiğimiz kültür varlığımızla gastronomi alanında büyük bir zenginliğe sahiptir. Yedi bölgenin yedisinde de farklı yemekler, farklı pişirme biçimleri, farklı sunumlar ve farklı bir yemek kültürü görülmektedir. Metaverse’ün ekonomik olarak getirdiği kolaylıklar vasıtasıyla artık bu zenginliğin Geleneksel Türk Gastronomi Metaverse’leriyle dünyaya tanıtılması mümkündür. Yeni bir çevrim içi yaşam biçimi olan metaverse’de yer almak ve zengin kültürel varlığımızı, zengin gastronomi varlığımızı, bu yeni yaşam biçiminde dünyaya tanıtmak hedefimiz olmalı ve bu hedef doğrultusunda gerek ülke olarak gerekse kendi metaverse’ünü kurmak isteyen bireyler olarak ivedilikle harekete geçilmelidir.

Metaverse evrenlerine, onu takip edecek “henüz adı konulmamış” yeni yaşam biçimlerine, Toplum 6.0’a, hazırlıklı olmak için; Z kuşağı, ardından gelen İndigo ve yine “henüz adı konulmamış” nesillerin yetiştirilmesi için, eğitimin her safhasında bilişim teknolojileri derslerine ağırlık verilmesi, nesillerin çağa entegresinin sağlanması, yeni yaşam biçimlerine hazırlıklı olarak yetiştirilmeleri gerekmektedir. Akademi bu konuda öncülük etmeli, farkındalık yaratmalı, bu önemli konuya dair araştırmalar yaparak araştırma sonuçlarını eğitim kurumlarıyla paylaşmalı, geleceğin toplum biçimlerinin olası problemlerine çözüm getirebilecek öngörü içeren projeler hazırlanmasını sağlamalıdır. Çalışmamız bu anlamda örnek oluşturma amacı taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- ALTUN, D. (2021). Sanal ve arttırılmış gerçeklikle dönüşen yeni nesil sosyal medya mecrası: metaverse. Uluslararası İşyetme ve Pazarlama Kongresi, Doğu Üniversitesi: İstanbul, 167-168.
- ARI, E, S. (2021). Süper akıllı toplum: toplum 5.0. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, C. 23, S. 1, 455-479.
- ASIF, M. & Sabeel, M. & Rahman, M. & Khan, Z. Waiter. (2015). Robot – Solution to restaurant automation. Proceedings of the 1st Student Multi Disciplinary Research Conference (MDSRC), s. 1-5.
- BERNSTEIN, D. (2005). When the sous-chef is an inkjet. Erişim Tarihi: 12.04.2006. <https://www.nytimes.com/2005/02/03/technology/circuits/when-the-souschef-is-aninkjet.html>
- BARAN, Z. (2022). Geleneksel yemeklerde dijital gastronomi vizyonu. Turkish Studies, 17(4), s. 685-703.
- BERSIN, J. (2021). What is the metaverse? Facebook's strategy and how microsoft, disney, and amazon could win. Retrieved from joshbersin.com: Erişim Tarihi: 14.11.2021. <https://joshbersin.com/2021/11/what-is-the-metaverse-and-how-microsoft-disney-and-amazon-could-win/>
- BRONNER, S. (1984). The early movement of antropology and their folkloric relationships. Folklore, C. 95, 57-73.
- CHOI, D. Y. & Kang, J. H. (2019). Introduction: the future of jobs in an increasingly autonomous economy: Journal of Management Inquiry.
- EICHHORST, W. L. (2017). Market institutions and the future of work: good jobs for all? IZA Institute of Labor Economics, (122), 22.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2024). Halkbilimi kuramları ve halkbilimi araştırma yöntemlerine giriş. Genişletilmiş 13. Baskı, Ankara: Akçağ Yayınları.
- ÇOBANOĞLU, S. (2023). Halkbilimi ve metaverse yeni dünyaların beşiğinde. Genişletilmiş Baskı, Çanakkale: Paradigma Akademi Yayınları.
- GAZİANTEP Büyükşehir Belediyesi. (2022). Gaziantep Zeugma Dionysos Eviyle Metaverse Evrenine İlk Adımı Attı. Erişim Tarihi: 16.05.2022. <https://www.gaziantep.bel.tr/tr/haberler/gaziantep-zeugma-dionysos-eviyle-metaverse-evrenine-ilk-adimi-atti>
- GUNDLE, K. & Harshe, A. & Kinage, K. & Ghanawat, N. (2016). Digital smart system for restorants using wireless technology. International Research Journal of Engineering and Technology, 3(12), 84-89.
- GÜNER, D. & Aydoğdu, A. (2022). Gastronomi alanındaki teknolojik gelişmelere yönelik bir değerlendirme: dijital gastronomi. Aydın Gastronomy, 6(1), 17-28.
- HOBBS, T. (2020). Leviathan. (Çev. S. Lim). Ankara: Yapı Kredi Yayınları.
- KATZ, S. H. (2003). Encyclopedia of food and culture. Thomson Gale.
- KEIDANREN. Society 5.0-Cocreating the future. (2018). Keidanren Policy& Action. Erişim Tarihi: 04.08.2020. https://www.keidanren.or.jp/en/policy/2018/095_proposal.pdf.
- KIM, S. South Korea's approach to the metaverse. (2021). Retrieved from thediplomat.com: Erişim Tarihi: 11.02.2021. <https://thediplomat.com/2021/11/south-koreas-approach-to-the-metaverse/>

- KUTUP, N. (2016). Gelecek 10 yılda soframızı neler bekliyor. www.apelasyon.com. Erişim Tarihi: 12.04.2022. <https://apelasyon.com/yazi/36/gelecek-10-yilda-soframizi-neler-bekliyor>
- LAWLER, R. (2021). Nike just bought a virtual shoe company that makes NFTs and sneakers ‘for the metaverse’. Retrieved from [theverge.com](https://www.theverge.com). Erişim Tarihi: 13.12.2021. <https://www.theverge.com/22833369/nike-rtfkt-nftsneaker-shoe-metaverse-compa>.
- NILS, J. N. (2018). Yapay zekâ geçmişi ve geleceği. (Çev: M. Doğan). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- SANTICH, B. (2007). The study of gastronomy: a catalyst for cultural understanding. *The International Journal of the Humanities*. 5(6), 53-58.
- SPARKES, M. (2021). 3D-printed steel bridge takes the load in Amsterdam. *New Scientist*, 251(3344), 18. Erişim Tarihi: 12.03.2021. [https://doi.org/10.1016/s0262-4079\(21\)01450-0](https://doi.org/10.1016/s0262-4079(21)01450-0).
- ŞAHİN, N. N. & Yağcı, P. (2017). Endüstri 4,0 kapsamında prosumer kavramının yiyecek içecek sektörü açısından değerlendirilmesi. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 4(1), 12-22.
- TOFFLER, A. (2018). Üçüncü dalga bir fütürist ekonomi analizi klasığı. (Çev. S. Yeniçeri). İstanbul: Koridor Yayınları.
- WebTekno, (2022). Influencer merkezli metaverse projesi metafluence, yeni bir çağın kapılarını aralıyor. Erişim Tarihi: 09.04.2022. <https://www.webtekno.com/influencer-metaverse-metafluence-h119877.html>
- ZORAN, A. & Coelho, M. (2011). Cornucopia: the concept of digital gastronomy. *Leonardo*, 44(5), 425-431.
- ZUCKERBERG, M. & Heath, A. (2021). Mark Zuckerberg on why Facebook is rebranding to Meta. *The Verge*, (Erişim Tarihi: 09.04.2022).

EXTENDED ABSTRACT

In this study, which aims to raise awareness about the precautions to be taken and the actions to be taken before the metaverse goes online, the innovations introduced in the metaverse in the field of gastronomy have been introduced, the important tasks to be undertaken by folklore and folklorists in this field have been emphasized, and the designs of Traditional Turkish Gastronomy Metaverse in Society 5.0 Super Intelligent Society Format, Traditional Turkish Gastronomy Metaverse designs are presented with three different designs; Traditional Foods Metaverse Produced in Accordance with Traditional Ecological Knowledge, Traditional Foods Metaverse Produced for Consumption in Traditional Entertainments and Virtual Restaurants Metaverse Structured with Traditional Turkish Gastronomy Concept.

Our study consists of six main topics. Under the heading of Expected Consequences of Society 5.0 (Super Smart Society) and Society 6.0 (Ecological Industrial Revolution) on Agriculture and Food; the possible consequences of these forms of society are included. It was found that Society 6.0 is structured in line with the integration of traditional ecological knowledge into technology, the spread of digital culinary culture and the expectation that healthy food will be available for sale.

Under the title of Digital Gastronomy in the Metaverse; Robot waiter; Three-dimensional food printer; Digital table and e-menu; Virtual restaurants and the act of eating in the Metaverse universe were included, and it was found that the act of eating as a feature of our age is

not only an action done to fill the stomach, but the purpose of satisfying the human soul comes to the fore.

Under the title *The Role of Folklorists in the Metaverse*; the effective role of folklore and folklorists in the metaverse was tried to be expressed, it was found that Turkish Culture Metaverse, Traditional Turkish Gastronomy Metaverse can be established and folklore can be among the professions of the future.

Under the title of *Traditional Turkish Gastronomy Metaverse Designs from a Folkloric Perspective*; Traditional Turkish Gastronomy Metaverse designs from a folkloric perspective were designed as *Traditional Foods Metaverse Produced in Accordance with Traditional Ecological Knowledge*, *Traditional Foods Metaverse Produced for Consumption in Traditional Entertainments*, *Virtual Restaurants Metaverse Structured with Traditional Turkish Gastronomy Concept*.

In the *Metaverse of Traditional Foods Produced in Accordance with Traditional Ecological Knowledge*, sample metaverse were designed by considering traditional production methods such as olive production, hazelnut production, grape production, apricot production, pistachio production, chestnut production, walnut production; in the *Metaverse of Traditional Foods Produced to be Consumed in Traditional Entertainments*; raw meatballs, ayran, bitter coffee made at queue night; keshkek made at weddings; mis misir, ayran, bitter coffee; keşkek made at weddings; sample metaverse were designed by discussing the production of traditional foods such as testi kebab, baklava, pişmaniye, walnut sausage served to guests; *Virtual Restaurants Constructed with the Concept of Traditional Turkish Gastronomy Under the subheading of Metaverse of Virtual Restaurants Constructed with the Concept of Traditional Turkish Gastronomy*; restaurants where traditional Turkish dishes are served to avatars, where orders are placed with digital menus, e-menus, and robot waiters serve. It was found that traditional Turkish gastronomy can be introduced to the world with the metaverse created.

Under the title of *Metaverse Studies in Our Country*, the studies carried out in this field in our country were included, and it was found that Gaziantep Metropolitan Municipality started to transfer traditional Turkish gastronomy culture to the metaverse in the field of gastronomy.

Our country has a great richness in the field of gastronomy with our cultural heritage from the past. Different dishes, different cooking styles, different presentations and a different food culture are seen in all seven regions. It is now possible to introduce this richness to the world with *Traditional Turkish Gastronomy Metaverse* through the economic conveniences of the Metaverse. It should be our goal to take part in the metaverse, which is a new online lifestyle, and to introduce our rich cultural heritage, our rich gastronomy heritage to the world in this new lifestyle, and in line with this goal, action should be taken urgently both as a country and as individuals who want to establish their own metaverse.