

Sözlü Tarihin Sürdürülebilirliği Bağlamında Kıbrıs Barış Harekâtı ve Sözlü Kültür Ürünlerinin 3D Platformu Tasarımları

*The Sustainability of Oral History in The Context of The Cyprus Peace Operation
and Oral Cultural Products 3D Platform Designs*

Sacide Çobanoğlu

Dr., Bağımsız Araştırmacı
Dr., Independent Researcher Ankara, Türkiye
sacidecobanoglu01@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5204-4270>

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü / Article Types: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 01 Mayıs / May 2025

Kabul Tarihi / Date Accepted: 30 Haziran / June 2025

Yayın Tarihi / Date Published: 30 Haziran / June 2025

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Haziran / June

Atıf / Cite as: Çobanoğlu, Sacide. "Sözlü Tarihin Sürdürülebilirliği Bağlamında Kıbrıs Barış Harekâtı ve Sözlü Kültür Ürünlerinin 3D Platformu Tasarımları." *Kıbrıs* 16 (Haziran 2025): 1–25.
<https://doi.org/10.58607/cyprus.1688992>

İntihal / Plagiarism: Bu makale, intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir/This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.

Etik Beyan/Ethical Statement: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur/It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited (**Sacide Çobanoğlu**).

Yayıncı / Published by: Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi / Social Sciences University of Ankara.

Bu makale Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisans (CC BY-NC) ile lisanslanmıştır. This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC).

Sözlü Tarihin Sürdürülebilirliği Bağlamında Kıbrıs Barış Harekâtı ve Sözlü Kültür Ürünlerinin 3D Platformu Tasarımları

Öz

Sözlü tarih (oral history) ile halkbilimi (folklor) arasında yakın bir ilişki vardır. Bu ilişkinin farkına varılmasında yaşanan gecikmenin nedeni 17. yüzyıl itibarıyla bir bilim dalı olup olmadığı tartışılan tarih disipliniyle tanımı ve kapsamı konusunda bu disiplinle aynı kaderi paylaşan halkbilimi disiplininin uğradığı haksız eleştirilere bağlanabilir. Tarihin her döneminde stratejik açıdan önem taşıyan Kıbrıs adasında, 1974 yılında yaşanan Kıbrıs Barış Harekâtı'na dair anavatan ve yavru vatanın savaş ve barış anıları diğer bir söyleyişle milletimizin saadet ve felaket hikâyeleri, sözlü tarihi, büyük oranda yazıya geçirilmiştir. 21. yüzyılın getirdiği yepyeni teknolojilerle tanıştığımız şu dönemde artık sözlü tarihle derlenen devasa malzemenin kısa bir süre içinde geçiş yapacağımız çevrim içi, dijital yaşam metaverse aktarılması çağımızın gerekliliği durumundadır.

Bu çalışmada Kıbrıs Barış Harekâtı'nın sözlü tarih ürünlerinin metaverse platformu olarak yapılandırılacak Kültür Metaverse'lerine nasıl tanımlanabileceği ve platformların hangi yöntemlerle konuşlandırılacağı konu edilmiştir. Çalışmanın amacı; geçmişini bilmeyen toplumların geleceklerini tayin edemeyecekleri gerçekliğinden yola çıkarak yeni teknolojileri millet hayatımıza katmak, çağın gereklerine uygun yöntem ve tekniklerle milletimizin sözlü tarihini görsele taşımak, avatarlar tarafından 3D (arttırılmış gerçeklik) ile deneyimlenmesini sağlamak yolunda eyleme geçirilecek uygulamaların tasarlanmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Sözlü Tarih, Kıbrıs Barış Harekâtı, Sözlü Kültür, Metaverse, 3D Platformları.

The Sustainability of Oral History in The Context of The Cyprus Peace Operation and Oral Cultural Products 3D Platform Designs

Abstract

There is a close relationship between oral history and folklore. The reason for the delay in recognizing this relationship can be attributed to the unfair criticism faced by the discipline of folklore, which, like the discipline of history, shared the same fate in terms of its definition and scope, as it was debated whether it was a scientific discipline as of the 17th century. The island of Cyprus, which has been strategically important throughout history, witnessed the Cyprus Peace Operation in 1974. The memories of war and peace of the motherland and the homeland, or in other words, the stories of happiness and misfortune of our nation, have been largely recorded in oral history. In this era of the 21st century, where we are encountering brand-new technologies, the transition of the vast material collected through oral history to the online, digital life of the metaverse, which we will soon enter, has become a necessity of our time.

This study examines how the oral history products of the Cyprus Peace Operation can be defined as Cultural Metaverses, which will be structured as metaverse platforms, and the methods by which these platforms can be implemented. The aim of this study is to design applications that will be implemented to incorporate new technologies into our national life, to visualize our nation's oral history using methods and techniques appropriate to the demands of the age, and to enable it to be experienced through avatars in 3D (augmented reality), based on the reality that societies unable to know their past cannot determine their future.

Keywords: Oral History, Cyprus Peace Operation, Oral Culture, Metaverse, 3D Platforms.

Giriş

İnsanlık tarihinde uygarlık düzeyinin bugün ulaştığı noktaya gelmesi kuşkusuz kolay olmamıştır. En basit örnekle zehirli mantarın zehirli olduğunun anlaşılması ve bu bilginin önce hafıza kayıtlarına ardından yazılı olarak kayıtlara geçirilme sürecinde zehirli mantar tüketmesi sonucu hayatını kaybeden insan sayısı göz önünde bulundurulduğunda uygarlığa ulaşma yolunda

verilen meşakkatli mücadeleye dair bir fikir yürütebiliriz.¹ Yazının bulunmasına kadar geçen uzun zaman içinde deneme-sınama ile edinilen bilgiler ve insanın hayata kattıkları olarak tanımlanan kültürün aktarımı, sözlü kültür yoluyla sağlanmıştır. Walter J. Ong² sözlü kültür ile yazılı kültür arasındaki ilişkileri incelerken kelimelerin sözlü kültürde sesle sınırlanmasının, anlatım biçimini yanı sıra düşünme sürecini de etkilediğini dile getirmekte, elinde yazılı bir metin olmadığı için, meydana getirilen düşüncenin saklama kabının sadece insan hafızası olduğunu söylemektedir.

Yazının bulunmasıyla saklama kabı, önemini ve varlığını bir yaratım mekanizması olarak devam ettirmiş, yaratımlar ise metinler halinde kalıcılığının korunabileceği materyallerle gelecek nesillere aktarılmıştır. Bu aktarım yönteminde sözlü ve yazılı kültür varlıkları, bir arada, eşgüdümlü olarak üretilmeye ve yaşamaya devam etmiştir. 21. yüzyılda geline nokta teknolojiye yaşanan büyük gelişmelerle gerek sözlü kültürle gerekse yazılı kültürle husule getirilen insanlık birikiminin teknolojik araç-gereçler vasıtasıyla farklı konseptlere aktarımıdır. Dijital yaşama geçen insanlık artık elindeki, cebindeki, çantasındaki cep telefonlarıyla hayatını idame ettirmekte hatta yolunu bile bu teknolojik cihazlarda bir yazılım olarak yer alan navigasyonla bulmaktadır. Hal böyleyken çağın gerekleri doğrultusunda bugüne kadar sözlü kültürden derlenmiş yanı sıra yazılı kültüre aktarılmış tüm bilgiler, dijital ortama kodlanmakta yine farklı konseptlerle insanlığın yeni yaşam şeklinde yerini almaktadır.

Dijital dünyanın en büyük yeniliklerinden biri de iki boyutlu algıdan üç boyutlu algıya geçmeyi sağlayan metaverse çevrim içi dijital platformlardır. Yaşadığımız dönemde dünyadaki bütün ülkeler, büyük patlama olarak isimlendirilen metaverse’te yer alma, insanlığa sunulan bu yeni bir yaşam biçimine geçme aşamasındadır. Bu noktada Türk kültürünün ve Türk tarihinin özellikle sözlü ürünlerinden faydalanılarak kurulacak Kültür Metaverse’leri sözlü tarihin kalıcı olarak dijital ortama aktarılmasını sağlayacaktır. Kültür Metaverse’lerinde Türk tarihinin felaket ve saadet hikâyeleri olarak adlandırabileceğimiz önemli tarihi olaylarını sergilemek, yaratıcılık oranında birbirinden farklı konseptler oluşturarak avatarların söz konusu metaverse’ü tercih etmelerini ve sözlü tarih ile aktarılan yaşamları, anıları deneyimlemelerini sağlamak mümkündür. Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti için hazırlanacak metaverse platformlarına sözlü tarih aktarımı yapılacak en önemli olaylarının başında Kıbrıs Barış Harekâtı gelmektedir.

Bu çalışmada Kıbrıs Barış Harekâtı’nın sözlü tarih ürünlerinin metaverse platformu olarak yapılandırılacak Kültür Metaverse’lerine nasıl tanımlanabileceği ve platformların hangi yöntemlerle konuşlandırılabilmesi konu edilmiştir. Çalışmanın amacı; geçmişini bilmeyen toplumların geleceklerini tayin edemeyecekleri gerçekliğinden yola çıkarak yeni teknolojileri millet hayatımıza katmak, çağın gereklerine uygun yöntem ve tekniklerle milletimizin sözlü tarihini görsele taşımak, avatarlar tarafından 3D (arttırılmış gerçeklik) ile deneyimlenmesini sağlamak yolunda yapabileceklerimizin tasarlanmasıdır. Bu anlamda öncelikle tarihin her döneminde taşıdığı stratejik önem bakımından ön planda yer alan Kıbrıs adasının tarihini ve ana hatlarıyla Kıbrıs Barış Harekâtı’nın gelişim süreçlerini incelemek tasarlanacak metaverse platformları konusunda yol gösterici olacaktır.

¹ Özkul Çobanoğlu, Türk Dünyası Edebiyat Tarihi I. AKM Yayınları, Ankara 2001, s. 8.

² Walter J. Ong, Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüñ Teknolojileşmesi. Çev. S. P. Banon, Metis Yayınları, İstanbul 1993, s. 4.

1. Kıbrıs Adası

Akdeniz'in üçüncü büyük adası olan Kıbrıs; Türkiye'nin 70 km güneyinde, Suriye'nin 100 km batısında Doğu Akdeniz'de 34.33 ve 35.41 kuzey enlemleriyle, 32.17 ve 34.35 doğu boylamları arasında yer almaktadır. Doğu Akdeniz'e ve buradan geçen ticaret yollarına hâkim olmasını sağlayan coğrafi konumu sebebiyle stratejik yönden büyük önem taşıyan ada, tarih boyunca birçok medeniyete beşiklik etmiştir.

Adanın coğrafi konumu; Orta Doğu petrolünün ulaşım yollarına egemen olmayı, buradan Afrika'ya uzanan eksen ve Anadolu, Ortadoğu-Süveyş Kanalı hattını yanı sıra Süveyş Kanalı'ndan Hint ve Pasifik Okyanusuna uzanan deniz yolunu kontrol etmeyi sağlamaktadır. Orta Doğu'da petrol merkezli muhtemel bir savaşta depo görevini üstlenebilecek olması ve adaya hâkim olan otoritenin, Orta Doğu devletleri üzerinde de prestij sahibi olabileceği gibi sebeplerle ada geçmişten bugüne önemini sürdürmüştür.³ Kıbrıs adasının tarihi M.Ö. 3000 yılına kadar uzanmaktadır. Osmanlı Devleti'nin 1571 yılında adayı fethinden önce adada Mısırlılar, Hititler, Akalar, Dorlar, Yunanlılar, Fenikeliler, Asurlular, Persler, Büyük İskender, Romalılar, Araplar, Bizanslılar, İngilizler, Cenevizliler, Memlukler ve Venedikliler hüküm sürmüştür. Ada, 1191 yılında Haçlı Seferleri sırasında İngiliz Kralı I. Richard denetimi altına girmiştir. 1432'den itibaren adada Venedik etkisi çoğalmış ve bu etkinin bir sonucu olarak kısa bir süre içinde tamamen Venedik korsanlarının denetimine girmiştir. 1571 yılında Osmanlı Devleti adayı fethetmiş ve Kıbrıs'ı Osmanlı idaresi altına almıştır.⁴

Kıbrıs'taki Türklerin kökeninin Anadolu'dan getirilen Türk halkı olduğunu söyleyebiliriz. Nitekim 1571 yılından sonra adaya Anadolu'dan gelen binlerce Türk ailesi katılmıştır. II. Selim, yeni fethedilen adada kurulacak Türk idaresinin güvenliğini sağlamak ve adanın bayındır hale getirilmesine katkıda bulunacak Türk nüfusunun artması için "Sürgün Hükümü" çıkartmış bu hüküm beraberinde Anadolu'dan getirttiği 30.000 Türk'ü sistematik bir şekilde adaya yerleştirmiştir. Adaya gönderilen kişilerin meslekleri, çeşitli meslek gruplarından birbirlerini tamamlayacak şekilde seçilerek gönderilmiştir. Her meslek dalına yer verilmiştir. Demirciler, marangozlar, dericiler, terziler, kuyumcular, ayakkabıcılar, dokumacılar, hayvan, tahıl ve meyve yetiştiricileri, taş ustaları bunların başlıcalarıdır.⁵ Osmanlı Devleti'nin gerileme ve zayıflama sürecine paralel olarak, Kıbrıs'ta kurulan bu düzen de sarsılmaya başlamıştır. Kapitülasyonların Kıbrıs için de geçerli olması, yabancıların ayrıcalıklardan yararlanmaya başlamaları adada çözülmeye yol açmış, Yunan milliyetçiliği yükselmeye başlamış ve Megola İdea'nın gerçekleştirilmesi için çalışmalarına girişilmiş böylece kurulmuş olan düzen bozulmaya başlamıştır.⁶ Osmanlı Devleti, 1877 yılında başlayan Osmanlı-Rus Savaşı'nı kaybetmiş, savaş sonunda imzalanan Ayastefanos Antlaşması ile toprak kaybına uğramıştır. 4 Haziran 1878'de İngiltere'yle yaptığı Kıbrıs Antlaşması'yla (Gizli Savunma) Rus tehlikesine karşı, geçici olarak Kıbrıs'ın idaresini İngiltere'ye devretmiştir ancak ada, hukuken Osmanlı Devleti'ne bağlı kalmaya devam etmiştir.⁷

³ Nuri, Çevikel, *Kıbrıs Eyaleti 1750-1800*. Doğu Akdeniz Üniversitesi Yayınları, KKTC Gazimağusa 2000, s. 1-10.

⁴ Rifat Uçarol, 1878 Kıbrıs Sorunu ve Osmanlı-İngiliz Anlaşması, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul: 1978, s.11.

⁵ Sevin, Toluner, *Kıbrıs Uyuşmazlığı ve Milletlerarası Hukuk*, İstanbul Üniversitesi Yayınları, İstanbul 1977.

⁶ Uçarol, s. 15.

⁷ Kudret Özersay, *Kıbrıs Sorunu Hukuksal Bir İnceleme*, Ankara Üniversitesi Avrupa Toplulukları Araştırma ve Uygulama Merkezi Araştırma Dizisi, Ed. Çağrı Erhan, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2002, s. 2.

Osmanlı Devleti'nin Kıbrıs'ı, İngiltere'ye süreli olarak devretmesinin ardından Kıbrıs Rumlarının, Yunanlıların, *Megola İdea* hedefi çerçevesinde, Kıbrıs'ın Yunanistan'a bağlanmasını ifade eden ilhak anlamındaki *Enosis* Türk ve Rum halklarının ilişkilerini belirleyen en önemli faktör durumunda gelmiştir. Enosis, ilk haritasının çizildiği 1791 yılından beri gündemdedir. İngiliz yönetimi ile birlikte adanın Yunanistan'a ilhakı çalışmaları artmıştır ve Yunanistan bu amacını gerçekleştirmek için komiteler kurmuştur. Rumlar, adayı ziyaret eden İngiliz yetkililerine ve devlet adamlarına Enosis taleplerini tekrarlayarak onları baskı altına almaya çalışmışlardır.⁸

1.1. Kıbrıs Barış Harekâtı

Rumların Enosis talepleriyle yaşanan gelişmelerin ardından, Enosisçi terör örgütü E.O.K.A'nın eylemleri başlamıştır. Rumların "Enosis" tezlerine ve girişimlerine karşılık, Kıbrıs Türkleri "taksim" tezini ortaya koymuşlar ve Türk Mukavemet Teşkilatı ile mücadelelerini sürdürmüşlerdir. Adada Rumların arkasındaki Yunanistan'a karşılık Kıbrıs Türklerinin arkasında Türkiye yer almıştır. Yaşanan olaylar neticesinde birçok kayıp verilmiştir. Kıbrıs Türk halkının Enosis'e karşı verdiği mücadele, 1960 öncesinde adanın Yunanistan'a bağlanmasını engelleyen ve bağımsız Kıbrıs Cumhuriyeti'nin kurulmasını sağlayan en önemli faktör durumundadır. Rumların Enosis talepleri karşısında Türk halkının her yolla self-determinasyon hakkına sahip çıkması, tek yanlı bir Enosis gerçekleşmesi olasılığını tümüyle ortadan kaldırmıştır. İki halk arasında başlayan çarpışmalar sonucu, Rumların savunduğu *Enosis* ve Türklerin savunduğu *Taksime* karşı bir orta yol olarak adanın bağımsızlığı fikri doğmuştur. Bu fikrin, İngiltere, Yunanistan, Türkiye ve ABD tarafından benimsenmesinden sonra, 11 Şubat 1959'da Zürih Anlaşması ve 19 Şubat 1959'da da Londra Anlaşması imzalanmıştır. Böylece Kıbrıs, iki halkın ortak egemenliğinde ve yönetiminde, iki toplumlu bir Cumhuriyet olarak doğmuştur. Yaşanan bu gelişmeler Kıbrıs'ta Rumların saldırılarına son vermemiştir. Adada Türklere yaşıtılan baskı ve zulüm devam ederken 15 Temmuz 1974'te Nikos Sampson iktidara gelmiştir. İktidardaki bu el değişimi adanın Yunanistan'a bağlanması anlamına gelmektedir. Bu durum karşısında Türkiye, Kıbrıs Cumhuriyeti'ni kuran anlaşmalara dayanarak ve garantörlük hakkının bir gereği olarak 20 Temmuz 1974'te adaya müdahalede bulunmuştur.⁹

Türk birlikleri 22 Temmuz 1974'te Kıbrıs Barış Harekâtı'nı başlatmış ve Girne'yi ele geçirmiştir. Aynı akşam BM Güvenlik Konseyi'nin 353 sayılı ateşkes kararı üzerine adada ilerleyişlerini durdurmuşlardır. Bu süre içinde Girne-Lefkoşa hattı birleştirilmiştir. Adada Türk halkına karşı acımasız bir kıyım söz konusu olduğu için Türkiye'nin adaya müdahalesi tamamen savunma ve barış amacıyla gerçekleştirilmiştir.¹⁰

Türkiye, İngiltere ve Yunanistan'ın katılımlarıyla 25-30 Temmuz tarihleri arasında yapılan I. Cenevre Konferansı'nda, Türkiye'nin Kıbrıs'a müdahalesinin antlaşmalardan kaynaklandığı kabul edilmiş, Kıbrıs'ta kurulan *Özel Türk Yönetimi* tanınmış ve *Türk Silâhlı Kuvvetlerinin* Kıbrıs'taki varlığı kabul edilmiştir. Adada düzenin sağlanması amacıyla 8-12 Ağustos 1974'te, II. Cenevre Konferansı yapılmış fakat konferanstan bir sonuç alınamamıştır. Bunun üzerine Türkiye, 14 Ağustos 1974'te Kıbrıs'a ikinci kez müdahale etmiştir. Bu müdahale ile adanın kuzey kesimini Türklerin kontrolüne geçmiş ve 16 Ağustos'ta da ateşkes ilan edilmiştir. Böylece Karpaz

⁸ Toluner, s. 13-15.

⁹ Faruk, Akın, Emek, "1958-1974 Yılları Arasında Kıbrıs'ta Yerel Basında Rum Mezalimi", Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, 2014, s. 11.

¹⁰ Hamza, Eroğlu, Kıbrıs Uyuşmazlığı ve Kıbrıs Barış Harekâtı, Emel Matbaacılık, Ankara 1975, s. 67-68.

Yarımadası'nın doğu ucundan batıdaki Yeşilirmak'a kadar uzanan ve bugün *Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti*'nin sınırlarını oluşturan hattın kuzeyi Türklerin eline geçmiştir. Kıbrıs'ın bağımsızlığını güvence altına almak ve bölgede sürekli bir barışın gerçekleşmesini sağlamak amacıyla gerçekleştirilen bu müdahale, Kıbrıs sorunu ve Türk-Yunan ilişkileri açısından dönüm noktası durumundadır.¹¹ Kıbrıs Barış Harekâtı'ndan sonra Geçici Kıbrıs Türk Yönetimi, ortaya çıkan bu yeni durumun hukukî olmasını ve toplumda huzurun sağlanması amacıyla 13 Şubat 1975 tarihinde *Kıbrıs Türk Federe Devletini (KTFD)* ilân etmiştir.¹²

2. Sözlü Tarih (Oral History)

Sözlü tarih ile folklor arasında yakın bir ilişkinin varlığı gözlemlenmektedir. 17. yüzyılda bilim insanları tamamen doğa bilimleriyle uğraşmışlar ve gerçek, güvenilir bilgiye ulaşmanın bu olduğunu düşünmüşlerdir. Doğru bilgiye ulaşmanın yolunun doğa bilimleri olduğu iddiasında bulunanların başında Descartes gelmektedir. Descartes bu iddiasının yanı sıra tarih disiplini öğretici bir alan olarak nitelendirmekte ama onu bir bilim olarak kabul etmemektedir. 17. yüzyılın bu hâkim zihniyetine karşı çıkan Giambattista Vico'dur. Vico, Kartezyencilerin toplum bilgisini, tarih bilgisini göz ardı ettiklerini söylemiştir. Fen bilimlerinin yanında sosyal bilimlere de yer vererek oluşturduğu bir bilimler tasnifi ortaya koymuş ve buna *Yeni Bilim* adını vermiştir. Vico, Yeni Bilim'i şöyle tanımlamaktadır: Bugün saf bir davranış olarak görülse bile başlangıçta mitoslar insanların hakiki tarihini teşkil ediyorlardı, insanlar mitoslara tam bir imanla teslim oluyorlardı. Zaman ilerledikçe insanlar, mitoslara iman etmekten vazgeçmişler ve mitoslar alegorik bir anlam kazanmışlardır. Mitoslar gerçeğe uygun hikâyelerdir ve onlar başka bir yerde, başka bir meseleye açıklık getirirler. Yanlış, sadece fikirlerin beceriksizce birleştirilmesinden ibarettir. Bu nedenle hiçbir zaman toptan olarak yanlış fikirlerin mevcudiyeti söz konusu olamaz. Aynı şekilde başlangıçta fabllardan oluşsa bile bir geleneğin de içinde, doğru unsurlar bulundurmaması söz konusu değildir. Şiiri, dini, felsefeyi, her türlü insan ifadesini, her defasında, müşahhas kültürel bağlamlarında değerlendirmek gerekir.¹³

İşte Vico'nun şiiri, dini, felsefeyi, her türlü insan ifadesini kültürel bağlamlarında değerlendirmek olarak tanımladığı aslında hem halkbiliminde hem de sözlü tarih çalışmalarında yapılagelen bir uygulamadır. Tarih bilimi yazılı kaynaklar ve maddi kültür kaynaklarına dayalı olarak çalışır ve bulgularını yazar. Bu anlamda yukarıda farklı kaynaklardan alıntılanarak özetlenmiş Kıbrıs tarihi, tarih biliminin çalışma yöntemleriyle ortaya konan resmi tarihtir. Kıbrıs Harekâtı, Kıbrıs Türk'ünün verdiği özgürlük ve bağımsızlık mücadelesinin sonucudur. Harekâtın gerçekleştirildiği zamana kadar Rumların, Kıbrıs Türk'üne yaptıkları zulüm tarihçilerin yazılı kaynaklardan ve maddi kültür öğelerinden faydalanarak yazdıkları resim tarihin haricinde zihinlerde yer eden anılardan, yaşanmışlıklardan, tecrübelerden hulasa sözlü gelenekle nesilden nesile aktarılmıştır. İşte bu sözlü gelenek ile aktarılan bilgiler, tarih biliminin yazılı kaynaklarına ve maddi kültür öğelerine destek verecek şekilde işe koşulduğunda sözlü tarihten faydalanılmış olur. Halkbilimi ile tarih bilimi sözlü tarih noktasında ortak bir yöntemde birleşmektedir. Halkbilimi derleme yaparken görüşme (mülakât) yöntemini kullanmaktadır. Yönlendirilmiş görüşme (mülakât)

¹¹ Mehmet Hasgüler /Bülent Uludağ, Devletlerarası ve Hükümetler-Dışı Uluslararası Örgütler. Alfa Yayınevi, İstanbul 2004, s. 166-167.

¹² Ulvi Keser, "Kıbrıs'ta Göç Hareketleri ve 1974 Sonrasında Yaşananlar", *Çağdaş Türkiye Araştırmaları Dergisi*, 2006, C. 5, S. 12, s. 111-112.

¹³ J. Freund, Beşerî Bilim Teorileri, Çev. B. Yediyıldız, Türk Tarih Kurumu Yayınları, VII Dizi-Sa, Ankara 1997, s. 8.

ve yönlendirilmemiş görüşme (mülakat) olarak ikiye ayrılan yöntem, halkbiliminde sahada derleme metodlarından biridir. Tarih bilimi de sözlü tarihi derlerken mülakat yöntemini kullanmaktadır aradaki fark araştırılan konulardır. Halkbiliminin mülakat yöntemini gelenek, görenek, âdet vs. inceleme alanına giren tüm konularda kullanmakta tarih ise tarihi bir olayın arka cephesini, halk arasındaki yankılarını ortaya koymak bir anlamda resmî tarihe destek veren ya da vermeyen düşünceleri bir araya getirmek amacıyla mülakat yöntemini kullanmaktadır.

Sözlü tarih, sözlü gelenek aktarımının derlenmesi noktasında halkbilimi (folklor) disiplini içinde de yer almaktadır. Örneğin mit, masal, efsane, memorat, destan, halk hikâyesi, atasözleri, deyimler, şarkılar vs. gibi halk edebiyatı türlerinde; doğum, sünnet, düğün, evlenme gibi geçiş dönemlerinin veya benzer türlerdeki halkbilimsel olay ve olgularda kaynak kişilerle yapılan sözlü tarih derlemeleri halkbilimi disiplini içinde mevcuttur. Derleme yöntemleri ile elde edilen malzemenin sözlü tarih çalışmalarında kullanılması mümkündür. Örneğin J. M. Pedrosa *Oral Tradition as a Worldwide Phenomenon (Dünya Çapında Bir Fenomen Olarak Sözlü Gelenek)* adlı çalışmasında sözlü tarih ile folklor ilişkisi bağlamında İspanya, Hispanoamerica, Orta Afrika'da günümüzde halen yaşamaya devam eden baladlar, şarkılar, atasözleri, efsaneler, hikâyeler, destanlar gibi sözlü edebiyat ürünlerini derlediği geniş yelpazeli bir araştırmaya imza atmış ve Homeros'tan Garcia Márquez'e kadar dünya edebiyat geleneklerinin karşılaştırmalı çalışmasını gerçekleştirmiştir. Pedrosa; sözlü geleneği dünyadaki tüm edebi geleneklerin kaynağı olarak gördüğünü söylemekte ve sözlü tarih ile kayda geçirilen sözlü edebiyatın yazılı edebiyattan çok daha derin ve belirleyici şekillerde yaratılmış olduğunu dile getirmektedir.¹⁴ Buna göre Paul Thomson¹⁵ sözlü tarihi şöyle tanımlamaktadır: Sözlü tarih bir hadiseyi yaşayan fertlerin hadise hakkında anlattıklarını dinleyerek ve bizzat zihinlerin kullanıldığı bir tarih metodudur. Sözlü tarih, tarihi kaynak olarak sayılan yazılı kaynakların haricinde sözlü gelenek yoluyla yeni nesillere aktarılan tarihi bilgiler ile toplumu oluşturan her bir ferdin naklettiği hatıraların arasında kalandır.

Sözlü tarih *sessiz kalabalıkların tarihi* şeklinde adlandırılmaktadır. Yasal ve popüler tarihin ve arşivlerin topluma sunmadığı hümanist yaklaşıma ulaşmayı sağlayan sözlü tarih, insan topluluklarının geçmişte yaşananlarla ilgili sözlü anlatımlarına dayanan tarih inceleme tekniğidir. Sözlü tarih, tarihin ana temalarını değiştirmek suretiyle tarihe farklı bir perspektiften bakılmasını sağlamaktadır. Yazılı metinler halinde sunulan resmi tarihten diğer bir söyleyişle baskın kitlenin (otorite) bakış açısından farklı olarak sözlü tarih bize, toplumun, toplum içindeki grupların, gruplara mensup bireylerin yaşadığı gerçekliği birebir sunmaktadır. Sözlü tarih, tarihe sosyal düzlemde adalet getirmekte ve yasal kayıtları tutulmayan farklı etnik yapıların, emekçilerin, kadınların, fakirlerin, muhacirlerin tarih sahasında kendilerini ifade etmelerini sağlamaktadır. Bu yönüyle sözlü tarih, bilgileri ve kaynakları bir araya getirme yoluyla, geçmişi anlamlı kılarak yaşanan zamana ve geleceğe yön vermektedir.¹⁶

Tarihi Yeniden Kurma Kuramı sözlü tarih (oral history) ile halkbiliminin disiplinlerarası çalışmalarına örnek teşkil eden kuramlardan biridir. Başta halkbilimciler olmak üzere diğer sosyal bilimlere mensup bilim insanlarından bazıları tarihte, elimizde çok az delil bulunan dönemlere dair

¹⁴ Pedrosa, J. M. *Oral Tradition*. Ed. John Miles Foley, Oral Tradition as a Worldwide Phenomenon, 18/2, Slavica Publishers, Inc., Bloomington: Indiana University, 2003, s. 166-168.

¹⁵ Paul, Thompson, Birinci Sözlü Tarih Atölyesi Kayıtları, Atölye, I. Gün, I. Oturum, (6-7 Haziran), Ed. Neşe Erdilek Tunçay, Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul 1993.

¹⁶ Neşe, Erdilek, Türkiye'de Göç Araştırmalarında Sözlü Tarih Metodu, Ed. Aynur İlyasoğlu, Gülay Kayacan, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul 2006, s. 79.

bilgi edinebilmek için halkbilimi malzemesinden yararlanmayı düşünmüşlerdir. Tarihi yeniden kurma/oluşturma paradigmasına dayanan bu kuramın kavramsal olarak başlangıç tarihini Grimm kardeşlere kadar uzanmaktadır. Tesirleri yönüyle daha sonra ortaya çıkan bütün mitolojik okulları hatta Tarihi-Coğrafi Fin Okulu'nu içine almaktadır. Tarihi yeniden kurma kuramı Grimm kardeşler *Jacob Grimme* aittir. Jacob Grimm, 1835'te *Teutonic Mytholog (Cermen Mitolojisi)* adlı ansiklopedik çalışmasında sadece hayallerde ve belli belirsiz yer alan eski Alman tanrı ve tanrıçalarını canlandırmaya çalışmıştır. Jacob Grimm'in kuramı özellikle 19. yüzyılda Britanya halkbilimcilerine çok güçlü ve geçerli görünmüştür. Charles Darwin'in 1859'da *Türlerin Kökeni (The Origin of Species)* adlı eserini yayınlaması ve evrim kuramını bilimsel düşünceye yerleştirmesinden sonra tarihi yeniden kurma kuramı, yöntemleri yeniden yorumlanmıştır. Buna göre kuramın kronolojisine tarih öncesi başlangıcı getirilmiş, uygar putperestler yerine ilkel vahşileri incelemeye yönelinmiş ve *Evrimsel Halkbilimi Kuramı* ileri sürülmüştür. Tüm Viktorya dönemi bilim insanları yaşayan kalıntı doktrinine bağlı kalmış ve halkbiliminin tarihsel uygulamalarına ilgi göstermişlerdir. *George Laurence Gomme*, 1908'de *Bir Tarih Bilimi Olarak Halkbilimi* adlı çalışmasını yayınlamıştır. Gomme çalışmasında değişik ırkların arka arkaya aynı yere gelmeleri ve burada bir yaşam sürdürmeleriyle oluşturdukları ortak yapıda, geleneklerini incelemenin mümkün olduğunu iddia etmiştir.¹⁷

Gomme; İngiltere'de yaşayan köylü toplumların folklorlarında Aryan öncesi döneme dair izlerin görülebileceğini, ayıklanabileceğini ve bu toplulukların Aryan gelenekleriyle kültürel kurumların yeniden oluşturduklarını ileri sürmüş ve Keltler öncesi kabile kültüründen günümüze taşınan halk masallarının, inanışların arasındaki zaman evrelerini ilişkilendirmeye çalışmıştır. Sözlü anlatılarda hikâye/öykü/efsane anlatma geleneğinden yola çıkarak tarihin yeniden oluşturulacağını örneklemeye çalışmıştır. Gomme'nin bu iddiasına evrimsel halkbilimi kuramının en önde gelen temsilcilerinden biri olan *Andrew Lang* eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşmış, folklor ürünleriyle tarihi yeniden kurma girişimleri diğer sahaların mensuplarına oldukça düşündürücü görünmüştür. Sözlü geleneğin tarihselliği konusundaki tartışmalar halen günümüzde de arkeologlar, antropologlar, tarihçiler, İncil araştırmacıları arasında devam etmektedir. *Lord Raglan* ve Amerikalı antropolog *Robert Lowie* ünlü birer *septik (şüpheli)* olarak ister mit olsun ister masal, efsane olsun tüm tarihsel gelenekleri ve iddiaları reddetmektedirler. Buna karşın *Hector* ve *Nora Chadwick* gibi isimler ve bu isimlerin yanı sıra birçok bilim insanı, bütün büyük halk destanlarında, tarihsel bir gerçeklik olduğunu, anlatıların özünü bu tarihsel gerçekliğin oluşturduğunu düşünmektedirler.

Sözlü tarih çalışmalarıyla benzerlik gösteren halkbilimi çalışmalarından bir diğeri de halkhayatı (folklife) çalışmalarıdır. Jenkins¹⁸ halkhayatını, bir topluluğu diğerinden ayıran sosyal, sözlü, maddi özelliklerin kaydedilmesi ve bölgesel kişiliğin incelenmesi olarak tanımlamakta ve bu çalışmalarda araştırmacılar, belgelenmiş kayıtlara ya da kazılarda bulunmuş kanıtlara değil; sözlü geleneğe, toplumsal geleneklere, lehçelere, terminolojiye ve bugüne kadar varlığını sürdüren araç ve becerilere güvendiğini dile getirmektedir.¹⁹ Diğer disiplinlerden farklı araştırma yöntemleriyle halkhayatı çalışmaları bu yönüyle sözlü tarih araştırmalarına katkıda bulunabilecek

¹⁷ Özkul, Çobanoğlu, Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemlerine Giriş, Genişletilmiş 13. Baskı, Akçağ Yayınları, Ankara 2024, s. 205.

¹⁸ G, J, Jenkins, Field-Work and Documentation in Folk-Life Studies, The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, 90(2), 1960, s. 259-271.

¹⁹ Sacide, Çobanoğlu, "Kültürel Ekolojik Kuram ile Yeni Bir Kavram Olarak 'Ekolojik Performans' Bağlamında Bursa Mesken Senti Halkhayatında: Lodos", Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2024, 26 (48), s. 303-329.

çalışmalardandır. Günümüzde de devam etmekte olan sözlü tarih (oral history) çalışmalarında geliştirilen metodoloji halkbilimi ile tarih bilimi arasında disiplinler arası çalışmalar yapmayı mümkün kılmıştır.

3. Kıbrıs'ta Sözlü Tarih ve Türk Halkbilimi Araştırmaları

21. yüzyıl içinde sürekli gelişim gösteren halkbiliminin sınırları genişlemiştir. Günümüzde halkbiliminde tarihi olaylar da incelenmekte bu olayların toplumsal yansıması mercek altına alınmaktadır. Kıbrıs'ta geçmişten bugüne Türk halkbilimi çalışmaları yapılmaktadır bu çalışmalarda sözlü geleneğin derlenmesinde sözlü tarih de derlenmekte tarihçilerin yaptıkları araştırmalara destek olacak şekilde muhafaza edilmektedir. Rumların Megola İdea'larıyla başlayıp Enosis talepleri ve terör örgütü E.O.K.A'nın eylemleriyle devam eden Barış Harekâtı'na kadar süren dönemde Kıbrıs'ta yaşanan dram, sözlü tarih ile nesilden nesile aktarılmış ve bu önemli aktarımlarla güncel tutulan bilgiler sözlü gelenek derlemeleriyle araştırmacılar tarafından derlenmiş, kayıtlara geçirilmiştir. Bu sayede kaynak kişilerin harekât öncesi, harekât süresi ve sonrasında konu alan, hatıraları, söyledikleri şarkıları, türküleri, birbirlerine ve çocuklarına anlattıkları hikâyeleri, masalları, efsaneler vs. içeren anlatıların derlenmesi sonucu Kıbrıs Türk halk kültürünün, sözlü tarihinin kaleme alındığı birçok yayın yapılmıştır.

Kıbrıs Türk halk kültürüyle ilgili olarak modern dönemde yapılmış en eski yayınlar konuyu dolaylı olarak ele alan İsmet Konur'un (1938) *Kıbrıs Türkleri* ve Hasene Ilgaz'ın (1949) *Kıbrıs Notları* adlı çalışmalarıdır. Mahmut İslâmoğlu'nun 1969 yılında yayınlanan *Kıbrıs Türk Folkloru* ve M. Oğuz Yorgancıoğlu'nun 1980 yılında yayınlanan *Kıbrıs Folkloru* muhteva, yöntem bakımından pek çok eksikliklerine rağmen bugüne kadar yapılmış ve yayınlanmış derleme çalışmalarının kapsam bakımından en iyileri durumundadırlar. İlk Türk halkbilimi derneği olan "Halk Sanatları Derneği" bugüne kadar 25 Şubat 1983 tarihinden başlayarak 6 "Halkbilimi Sempozyumu" düzenlemiş ve bu sempozyumlardan I. II. III ve IV. de sunulan bildiriler K.K.T.C. Turizm ve Kültür Bakanlığınca "Halkbilim Sempozyumları" adıyla 1986 yılında yayınlanmıştır. Aynı dernek "Halk bilimi" adlı doğrudan alan yönelik ilk dergiyi 34 sayı yayınlamıştır. Doğu Akdeniz Üniversitesi Kıbrıs Araştırmaları Merkezi (KAM) iki yılda bir düzenlediği *Uluslararası Kıbrıs Araştırmaları Kongresi* ve *Kıbrıs Araştırmaları* adlı periyodiği ile Kıbrıs Türk halk kültürü araştırmalarına büyük katkıda bulunmaktadır.²⁰

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde 1997 yılında Doğu Akdeniz Üniversitesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü öğrencilerinin önderliklerinde geniş bir öğrenci katılımıyla kurulan *Kıbrıs Türk Halk Kültürünü Araştırma Kulübü* periyodik olarak düzenlediği *Alan Araştırmacısı Yetiştirme Seminerleri* ve uluslararası bir düzeye erişen *Kıbrıs Türk Halk Kültürü Kollokyumlarının* yanı sıra üniversite bünyesinde kurduğu *Kıbrıs Türk Sözlü Kültür Arşivi* ve yine üniversiteye bağlı olarak kuruluş çalışmalarını devam ettirdiği *Kıbrıs Türk Halk Kültürü Müzesi* gibi kurumlar ve *Güneyden Göçe Zorlanan Kıbrıslı Türklerin Sözlü Kültürünü Derleme Projesi* başta olmak üzere yürüttüğü projelerle Doğu Akdeniz coğrafi ve kültürel havzasının en aktif ve örnek bir halkbilimi kurumu hüviyetine erişmek üzeredir.²¹

21. yüzyılda yaşadığımız bu zaman diliminde insanlık, *Toplum 5.0 (Süper Akıllı Toplum)* *Biçiminin* son basamağı, *Toplum 6.0 Ekolojik Devrim Süper Bilgi Toplumu*nun ilk basamağında bulunmaktadır. Yaşadığımız çağ artık insansız teknolojilerin hâkimiyetinde bir hayatı sürdürmesinin

²⁰ Çobanoğlu, Özkul, 2024, s. 54.

²¹ Çobanoğlu, Özkul, 2024, s. 55.

planlandığı ve söz konusu planın çok kısa bir süre içinde uygulamaya konulacağı bir dönemdir. Bu dijital dönemin en önemli getirilerinden biri hem toplumsal hem de bireysel yaşamda büyük değişikliklere yol açacak bir yenilik olan ve *Büyük patlama: Metaverse!* sloganıyla tanıtılan çevrim içi yaşam şeklidir. Bu yeni yaşam şekliyle birlikte bugüne kadar sözlü gelenekten derlenen tüm sözlü tarih bilgilerinin kurulacak Kültür Metaverse'leriyle çevrim içi yaşam şekline aktarılması mümkün olacaktır. Bu anlamda öncelikle metaverse'ü tanıyalım.

4. Metaverse Nedir?

Metaverse sözcüğü ilk olarak Neal Stephenson (1992) tarafından *Snow Crash* isimli, bilim kurgu romanında kullanılmıştır. Kelime anlamı olarak Yunanca *sonrası* anlamını taşıyan *meta* ön eki ile İngilizce *evren* anlamını taşıyan *universe* sözcüklerinin birleştirilmesi ile elde edilmiştir ve *evren ötesi* anlamını taşımaktadır.²² Farklı sanal dünyaların birleştirilmesiyle meydana getirilmiş kolektif bir paylaşım alanı, kurgusal bir evrendir. Bu anlamda metaverse bir sözcük olmaktan öte bir kavram durumundadır.²³ Metaverse'e giriş, şimdilik kullanıcılarının başlarına taktıkları VR gözlükleriyle sağlanmaktadır. Fakat kısa bir zaman içinde lensler ve sinir sistemine bağlanan duyu aktarımlı giysiler yoluyla metaverse'e girilmesi hedeflenmektedir. Metaverse kullanıcıları, kendileri için özgürce belirledikleri bir avatar ile metaverse'e girmektedirler. Burada kendi dilek ve istekleri doğrultusunda ziyaret etmek istedikleri evrenleri seçmekte ve faaliyetlerde bulunabilmektedirler. 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 yapılabilmektedir. Gündelik yaşamdaki alışveriş, ticaret, eğitim, arkadaş toplantıları, iş toplantıları, konserler, aile ziyaretleri, oyunlar yanı sıra dinî, mistik, metafizik, new age alanlardaki her türlü faaliyetin alternatif sanal yaşama taşınmasını sağlayan çevrim içi yaşam biçimidir.²⁴ Metaverse, sahibi Mark Zuckerberg tarafından²⁵ *Facebook Connect 2021* toplantısında dünyaya tanıtılmış böylece Stephenson'un romanında kurguladığı çoklu evrenler hayali günümüzde gerçeğe dönüşmüştür.²⁶



Görsel: 1



Görsel: 2

Dünya ülkeleri, böyle bir oluşumun en başında yer almak, oyun kurucu olmak, oluşumu kendisine göre yapılandırmak için metaverse'e yatırım yapmaktadırlar. Araştırma şirketi Forrester'ın Aralık 2021'de gerçekleştirdiği bir araştırmaya göre; çevrimiçi kullanıcıların yaklaşık üçte biri metaverse için heyecan duymakta; %30'a yakını da metaverse'un toplum için iyi bir şey olduğunu düşünmektedir. ABD merkezli Citigroup'un gerçekleştirdiği araştırmaya göre de Metaverse'ün 2030 yılına kadar 13 trilyon dolarlık bir ekonomi haline gelmesi ve 5 milyar

²² URL-1: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0262407921014500?> (Erişim Tarihi: 21.08.2021).

²³ Sacide, Çobanoğlu, Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde, Genişletilmiş Baskı, Paradigma Akademi Yayınları, Çanakkale 2023, s. 5.

²⁴ Çobanoğlu, Sacide, 2023, s. 5.

²⁵ URL-2: <https://www.theverge.com/22749919/mark-zuckerberg-facebook-meta-company-rebrand> (Erişim Tarihi: 09.02.2022).

²⁶ Çobanoğlu, Sacide, 2023, s. 7.

kullanıcıya ev sahipliği yapması beklenmektedir. Metaverse'ün bugünkü değeri 21 milyar dolar seviyesindedir fakat önümüzdeki iki yıl içinde bu değer 800 milyar dolara ulaşması beklenmektedir.²⁷

Metaverse'de en erken davranan ülke olarak Güney Kore'yi görüyoruz. Güney Kore metaverse'e büyük yatırımlar yaparak başkenti Seul'un sanal kopyasını metaverse'e taşımıştır. Bu sanal kopya ile isteyen herkes Seul'un sokaklarını teker teker gezebilmekte, yemeklerini, giyimini, yaşamını deneyimleyebilmekte böylece Güney Kore kültürünü öğrenebilmektedir.²⁸ Ülkemizde de metaverse çalışmaları yapılmaya başlanmıştır. *RoofStacks* şirketi tarafından GoArt metaverse platformunu hazırlamış ve dünyanın ilk metaverse kenti olarak Harput metaverse'de inşa etmiştir. Başka bir metaverse çalışması Tour-key tarafından meydana getirilmiş bir platformdur. Bu platformda Türkiye'nin kültürel mirası dünyaya tanıtılmaktadır. Bu metaverse'de bir sanal rehber aracılığıyla kültürel miras alanları gezdirilmektedir.²⁹ Ankara Belediyesi ve İstanbul Belediyesi başta olmak üzere Konya Belediyesi, Gaziantep Belediyesi vs. birçok belediye metaverse platformlarını oluşturmaya başlamışlardır. İlgi çekici bir çalışma olarak Gaziantep Büyükşehir Belediyesi kültür ve gastronomi alanını ve Zeugma Dionysos Evi'ni metaverse evrenine tanımlamıştır.³⁰

5. Halkbilimcilerin 3D Dijital Yaratım Ortamları Olarak Kültür Metaverse'leri

Bir ulusun kadim gelenekleri, sözlü ve yazılı tarihi, mitolojisi, halk edebiyatı ürünleri, destanları, masalları, halk hikâyeleri, efsaneleri, halkhayatı (folklife), geçmiş yaşantıları ve etik felsefesinden yola çıkılarak tasarlanmış metaverse'lere *kültür metaverse*leri adını vermekteyiz. Kültür Metaverse'lerinin kurulması ve unutulmuş etik değerlerin bu metaverse'ler yoluyla insanlığa hatırlatılması, yaşanacak değişim/dönüşüm sürecinde etik sorunlarına getirilecek çözümlerden biri olabilir. Metaverse yapılanmalarında dijital teknolojilerin geliştirilmesi için fen biliminin çalışmalarına, dijital teknolojilerin bireyler üzerindeki kültürel, sosyolojik ve psikolojik etkilerini tespit etmek, bu etkilerin olumsuzluklarını en düşük seviyeye indirmek için de sosyal bilimlerin çalışmalarına ihtiyaç vardır. Halkbilimi disiplini kapsamında; kültürün tanımı, içeriği, işlevi, kültürel sondaj, farklı kültürleri mukayese, analiz ve sentez konuları yer almaktadır. Bütün dünyanın kültürel ergonomiye uyum süreci yaşayacağı bu yeni dijital yapılanmada; kültür içerikli evrenler tasarlamak ve evrenlerarası kültürel bağlantıları oluşturmak, bunları hayata geçirmek halkbilimi disiplininin ve halkbilimcilerin araştırma alanları dâhilindedir. 17. yüzyılda matematik alanının hükümlerliği üzerine yapılan hata *Yeni Bilim* kavramını ortaya atan Vico sayesinde telaffi edilmiş ve sosyal bilimlerin önemi ortaya konmuştur. Günümüzde yeni 3D dijital platformu metaverse'de sayısal verilerle bakılması, yeniden 17. yüzyıl yanılışına düşülmesine neden olur. Bu gerçekliği görmezden gelerek yeni bir Vico'nun ortaya çıkmasını beklemek akıllıca bir davranış olmayacaktır. Bu sebeple kültür evrenlerinin kurulması ve kültür varlıklarının dünyaya tanıtılması/sunulması/deneyimletilmesi gerekmektedir.

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 olur. Bu sebeple metaverse'ün sadece fen bilimleri alanında faydalı ya da zararlı olması söz konusu değildir. Bu, fayda ve zarar sosyal bilim alanları

²⁷ URL-3: <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/yazarlar/ergi-sener/metaverse> (Erişim Tarihi: 14.04.2022).

²⁸ URL-4: <https://www.btchaber.com/guney-koreden-metaverse> (Erişim Tarihi: 12.04.2022).

²⁹ Çobanoğlu, Sacide, 2023, s. 7.

³⁰ URL-5: <https://www.gaziantep.bel.tr/tr/haberler/gaziantep-zeugma-dionysos> (Erişim Tarihi: 17.04.2022).

için de geçerlidir. Halkbilimcileri bekleyen yepyeni bir dünyanın kapıları açılmak üzeredir. Herkes kendi yaratıcılığı, kendi vizyonu ölçüsünde bu yeni dünyada yerini alacaktır. Bu noktada halkbilimciler, Kültür Metaverse'leri kurmalılardır. Dünyadaki bütün ülkelerin Kültür Metaverse'leri kurup kendi kültürünü, mitolojisini, tarihini, sanatını tanıtmaları mümkündür. Türk halkbilimciler de Türk Kültür Metaverse'leri kurabilirler. Bu yolla kendi kültür evrenlerini metaverse'de tanıtabilirler.

Metaverse'de *Keepface Platformu* 500 binden fazla influencer ve 5000'den fazla markayı birbirine bağlayan otomatik bir influencer pazarlama platformu olarak şimdiden harekete geçmiştir. Metaverse'de alanında lider influencer'ları, influencer'ların seslendikleri kitlelerini ve bunlarla ilgilenen markaları bir araya getirecek *Metafluence* sanal şehri kurulmuştur. *Keepface* tarafından kurulan *Metafluence*, *Influencer Marketing* çalışmalarına yeni bir soluk getirmektedir. *Metafluence* içinde influencer'ların *Metahut* isminde kendi kitleleri ve markalar ile bir araya gelebileceği dijital konutları olacak ve influencer'lar metahut'larını, kendi yaşam tarzlarına göre kişiselleştirerek hedef kitleleriyle etkileşime geçebilecekleri, NFT'ler (non-fungible oken) sunabilecekleri ya da ürünleri tanıtabilecekleri alanlar haline getireceklerdir. Metahut'lar aracılığı ile yaşam tarzlarını paylaşabilecek, hedef kitleleriyle etkileşime geçebilecek, dijital sanat eserlerini (NFT'lerini) toplayabilecek ve takas edebilecekler. Ayrıca *Metafluence* içerisinde reklam verenlerle iş birliği de yapabilecekler (URL-7).

Dünyanın uygulamaya başladığı bu örnekte olduğu gibi halkbilimciler de bir araya gelip bir Kültür Metaverse'leri, Halkbilimi Köy'leri kurabilir, metahut'larını (dijital konutlar) inşa edebilir, burada sürdürülebilir bir yaşam yaratabilir ve buraları kendi yaşam tarzlarına göre dijital konutlarını kişiselleştirerek hedef kitleleriyle etkileşime geçebilecekleri, NFT'ler sunabilecekleri, tasarımlarını paylaşabilecekleri, reklam verenlerle iş birliği yapabilecekleri alanlar haline getirebilirler. Bunların yapılabilmesi için vizyon sahibi olmak gerekmektedir. Bu nedenle *21. Yüzyıl Halkbilimcinin Beceri Tablosu* hazırlanmıştır. Bu büyük dijital patlamada vizyon sahibi olanlar başarı elde edeceklerdir. Halkbilimciler, bugüne kadar ders kitaplarında başlık olarak gördükleri bütün konuları mesleğe çevirebilirler. Halkbilimcilerin metaverse'de yapabilecekleri 440 meslek belirlemiştir. Bu mesleklerini üç farklı temel eylemi gerçekleştirmek üzere şöyle adlandırılmıştır: *Arttırılmış Gerçeklik Tasarımcı Halkbilimci*; *Arttırılmış Gerçeklik Deneyim Oluşturucu Halkbilimci*; *Arttırılmış Gerçeklik Gelecek Yazıcısı Halkbilimci*.³¹

5.1. Kültür Metaverse'lerinde kullanılacak sistemler

Tasarladığımız Kültür Metaverse'lerinde kullanacağımız sistem, iki genel başlıkla; *kültür içeriği yönetim sistemi* ve *kullanıcı yönetim sistemi*³² olmak üzere iki bileşenli bir sistemdir.



Görsel: 3

Kültür içeriği yönetim sistemi: İçerik oluşturur, kullanıcının aramalarıyla ilgili olan kültür içeriğine, kullanıcının avatarını yansıtır, onun yaşayacağı deneyimde uygulamayı gerçekleştiren

³¹ Çobanoğlu, Sacide, 2023, s. 157.

³² J, G, Kim, "A Study on Metaverse Culture Contents Matching Platform", International Journal of Advanced Culture Technology, 2021, 9 (3), s. 232-237.

olur. Halkbilimcinin hazırlayacağı metaverse’de kültür içeriği yönetim sistemi iki mesleği karşılamaktadır. Birincisi metaverse evrenini tasarlamak, ikincisi bu evrende yaşanacak deneyimlerde bizzat deneyimletici görevi yapmak çünkü avatarlar artırılmış gerçeklik içinde gerçek insanlar olarak temsil edilmektedirler ve bütün hareketleri gerçek olarak algılanmaktadır. Bu nedenle oluşturduğunuz tasarımlar içinde deneyimletici olarak görev yapacak avatlara ihtiyaç vardır. Hazırladığınız meslekî etkinliğe göre deneyimletici avatar sayısı farklılık gösterecektir çünkü bir dinletide kullanılacak deneyimletici avatar sayısı ile büyük göçler, yaylak/kışlak göçleri veya kervan etkinliklerinde kullanılacak deneyimletici avatar sayısının aynı olması düşünülemez.

Kullanıcı yönetim sistemi: Kullanıcı avatar, kayıtları ve aramalarını kendisi yönetmektedir. Halkbilimcinin hazırlayacağı metaverse’de kullanıcı yönetim sistemi, kullanıcı avatarların verilerinin (aramaların/seçimlerin) alınması, bunların okuması ve tasnifinin yapılmasıdır diğer bir söyleyişle veri analizi/veri okuması yapmaktır.

5.2. Halkbilimcilerin metaverse meslekleri

Ana hatlarıyla bir araya getirdiğimizde *Tasarımcı Halkbilimci*, *Deneyim Oluşturucu Halkbilimci* ve *Veri Analizci Halkbilimci* olarak üç ayrı meslekten söz edebiliriz.

Buna göre *Arttırılmış Gerçeklik Metaverse Tasarımcılığı* mesleği; bir metaverse’ün tasarlanması, içeriğinin hazırlanması, kültür üretiminin gerçekleştirilmesidir.

Arttırılmış Gerçeklik Deneyim Oluşturucu mesleği; metaverse’e konuk olan avatarların kültür içeriklerine/metaverse’e ulaşım sürecini ile deneyim sürecinin düzenlenmesi, denetlenmesi, avatarların deneyim oluşturmalarında yönlendiricilik yapılmasıdır.

Arttırılmış Gerçeklik Gelecek Yazıcılığı mesleği; veri analizci halkbilimcinin kullanıcı avatarların kayıtlarını analiz etmesidir. Yaşanan deneyimlerin sonuçlarına göre elde edilen verilerin okunması, metaverse’de işlevsel olan/olmayan yönleri tespit edilmesidir.³³

6. Sözlü Tarih ve Halkbilimi Alanlarında Disiplinlerarasılıkla Kıbrıs Barış Harekâtı Konulu Kültür Metaverse’lerinin Tasarlanması



Görsel: 4



Görsel: 5

Günümüzde metaverse her alanda kullanılmaya başlanmıştır. Türk Silahlı Kuvvetleri’nde metaverse, savaş tatbikatlarında kullanılmaktadır. Metaverse’ün geniş kullanım alanlarının

imkânları dâhilinde düzenlenen birbirinden farklı etkinliklerin yanı sıra kültürel etkinlikler de düzenlenmektedir. Decentraland platformunda düzenlenen *Metaverse Festival* tasarladığımız Kültür Metaverse’lerinde düzenlenecek etkinliklere bir örnek olabilir. 2021 tarihinde Decentraland platformu *Metaverse Festival* adı altında bir festival düzenlemiştir. Metaverse Festival dört günlük bir müzik, kültür ve yaratıcılık festivali olarak tanımlanmıştır. Farklı sunumların yapıldığı festival alanında metaverse dünyasına özel eşyaların satın alınabildiği standlar bulunmaktadır. Festivale katılmak üzere üç bileşenin mevcudiyetinin önem taşıdığına işaret edilmektedir: Yeterli miktarda grafik gücüne sahip bir bilgisayar, Decentraland’e bağlanabilmek üzere bir web tarayıcı, Decentraland’ta kişisel bir hesap gibi işlev görecektir olan NFT, arazi ve kripto paraları depolamak

³³ Çobanoğlu, Sacide, 2023, s. 158-168.

için kullanılacak bir dijital cüzdan. Bu üç bileşene sahip olan herkes VR gözlüklerini takarak bulunduğu mekândan Metaverse Festival'e katılmıştır.³⁴

Metaverse Festival örneğinde olduğu gibi 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramının metaverse'e taşınması mümkündür. Tasarladığımız üç meslek grubu bu etkinliği gerçekleştirmek konusunda görev alacaktır. Buna göre;

Artırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Tasarımcı Halkbilimci: Bayramı düzenleyecek avatarın meslek adıdır. Metaverse'de bayramın yapılacağı Kıbrıs mekânlarını düzenlemek, tasarımın yapılması ve metaverse ortamına aktarımının sağlanmasıyla görevlidir.

Artırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Deneyim Oluşturucu Halkbilimci: Bayram süresince düzenlenen etkinliklerde hepsi birer gerçek insanı temsil eden avatlara deneyim kazandırmak ve etkinliklerde onlara yardımcı olmakla görevlidir.

Artırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Gelecek Yazıcısı Halkbilimci: Metaverse'de düzenlenen bayramda aksayan ya da yolunda giden etkinlikleri tespit etmek gelecek etkinliklerde daha farklı neler yapılabileceği noktasında fikir üretmekle görevlidir.

6.1. Kıbrıs Barış Harekâtı konulu Kültür Metaverse'lerinde İzlenecek Yöntemler

6.1.1. I. Yöntem: Sözlü tarih çalışmalarıyla aktarılan Kıbrıs tarihi ve Kıbrıs Barış Harekâtı'nın bir rehber avatar ve yardımcı avatlarla konuk avatlara deneyimletilmesi.

6.1.3. II. Yöntem: Kıbrıs Barış Harekâtı konulu destanların sözlü tarih kapsamında ele alınarak halk ozanı Âşık Hasan'nın avatı tarafından anlatılması.

6.1.2. III. Yöntem: Halk edebiyatı ürünlerinin sözlü tarih kapsamında ele alınmasıyla Kıbrıs Barış Harekâtı mülâkatlarından yola çıkarak yazılan bir romanın, bir hikâyenin, bir anının senaryolaştırılması ve bir tiyatro oyunu olarak sahnelenmesi ya da avatların anlatımıyla dramatize edilerek canlandırılması.

Çalışmamızın bu bölümünde Kıbrıs Barış Harekâtı'nın anlatılacağı Kültür Metaverse'lerinde izlenebilecek üç yöntem sırasıyla tasarlanacaktır. Buna göre 1. Yöntem şu şekildedir.

6.1.1. I. Yöntem'e Göre Metaverse 3D Platformunun Tasarlanması

I. Yöntem'imiz: Bir rehber avatar ve yardımcı avatlarla Kıbrıs'ın gezdirilmesi ve sözlü tarih çalışmalarıyla aktarılan Kıbrıs tarihi ile Kıbrıs Barış Harekâtı'nın anlatılmasıdır. Bir anlatıyı metaverse taşımak için öncelikle metaverse evreninden yer satın almak sonra bina/eşyayı dijital olarak inşa etmek gerekmektedir. Metaverse platformunun satın alınmasının ardından platformlar tasarlanmaya başlanabilir. Avatlar, metaverse'e (arttırılmış gerçeklik) girmek için öncelikle VR gözlüklerini takmaktadırlar. Avatar; sanal ortamda bireyi temsil eden dijital kimliğidir. Birey, kendi isteğine bağlı olarak kilo, boy, saç rengi, ten rengi, cinsiyet vs. özelliklerini tayin edebilir. Metaverse'deki avatlar (dijital temsiller) sosyal medya hesaplarında ya da bilgisayar oyunlarında görülen avatlardan farklıdır. Sosyal medyada ve bilgisayar oyunlarındaki avatlar sadece yükseklik ve genişlik özelliklerine sahiptirler ve 2D olarak isimlendirilirler. Metaverse'deki avatlar yükseklik ve genişliğin yanı sıra derinlik özelliğine sahiptirler ve 3D olarak isimlendirilirler. Görme, duyma özelliklerinin yanında hissetme duygusu da bulunmaktadır.

³⁴ O, Kuş, "Metaverse: Dijital Büyük Patlama'da Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar", Intermedia International e-Journal, 2021, S. 8 (15), s. 245-266.

Metaverse'deki avatarlar, kullanıcı ne hissediyorsa bizzat hissetmekte, eylemleri eşgüdümlü olarak aynı anda yaşayabilmektedir. Bu nedenle metaverse platformları genel olarak *arttırılmış gerçeklik* olarak isimlendirilmektedir. VR gözlükler takıldıktan sonra avatarlar, sağ ve sol ellerinde tuttıkları joystick kontrol cihazlarının düğmesine basmak suretiyle gerçekleştirdikleri bir sıçrama hareketiyle istedikleri noktaya ulaşmaktadırlar. Metaverse'de avatarların ayakları henüz yapılandırılmamıştır. Bilgisayar ortamında insan ayağını yapmak ve hareket etmesini sağlamak zor bir eylem olduğu için bu çalışma zaman almaktadır. Bu sebeple şu anda metaverse'de hareketler joystick kontrol cihazı vasıtasıyla ve sıçrama hareketiyle gerçekleştirilmektedir.

I. Yöntem'e göre öncelikle harekâtın kronolojisine göre gezilecek yerlerin sıralanması, akışın belirlenmesi ve mekânların birebir olarak metaverse aktarılması gerekmektedir. Arttırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Tasarımcı Halkbilimci harekâtın sözlü tarihten yararlanarak anlatımının yapılacağı mekânları belirler. Halkbilimciler mekân tasarımlarının metaverse platformu haline getirilmesi aşamasında bilgisayar mühendisleri, bilgisayar teknikerleri, web tasarımcıları vs. bir araya gelerek disiplinlerarasılıkla çalışırlar. Mekânlar *durak noktası* adı altında sıralanır ve burada, kendisi de bir avatar olarak etkinlikte görev üstlenen Arttırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Deneyim Oluşturucu Halkbilimci, adıyla *gezi rehberi* tarafından sözlü tarihten yararlanılarak deneyimletilmek üzere belirlenen sekiz durak noktasının birincisinde Kıbrıs Barış Harekâtı gezisi başlatılır.

6.1.1.1. Birinci durak noktası Gazimağusa:

Avatarların Arttırılmış Gerçeklik 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı Deneyim Oluşturucu Halkbilimciyle (gezi rehberi) birlikte gözlerindeki VR gözlükleri ve ellerindeki joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e konuşlandırılmış ilk durak noktası olan Gazimağusa'ya gelmeleri ve Kıbrıs'ın Osmanlı fethine kadar olan döneminin gezi rehberi avatar tarafından katılımcı avatarlara kısaca anlatılması deneyimi.

Rehber avatar: “Osmanlı Devleti'nin fethine kadar Kıbrıs sırasıyla; Mısırlılar, Hititliler, Akalar, Dorlar, Yunanlılar, Fenikeliler, Asurlular, Persler, Büyük İskender, Romalılar, Araplar, Bizanslılar, İngilizler, Cenevizliler, Memlukler ve Venediklilerin hâkimiyeti altında kalmıştır. Kıbrıs 15. yüzyılda Venediklilerin egemenliği altındaydı. Osmanlı için stratejik açıdan büyük önem taşıyordu. Kıbrıs'taki Venedik korsanları, Türk deniz ticaretine zarar verince Osmanlı, Kıbrıs'ı almaya karar verdi. Dönemin şeyhülislamı Ebu Suud Efendi'nin fetvası ile adayı fethetmek için harekete geçildi. 1 Temmuz 1570'de Kıbrıs adasına çıkartma yapıldı. 15 aylık mücadeleden sonra Magusa Kalesi 1571'de teslim alındı. Ada Osmanlı İmparatorluğuna dahil oldu. Kıbrıs 1571-1878 yılları arasında tam 307 yıl Osmanlı egemenliğinde kaldı.”

Gazimağusa'nın metaverse platformuna birebir konuşlandırılmış Magusa Kalesi, Lala Mustafa Paşa Cami'nin konuk avatarlara gezdirilmesi, tarihi konusunda bilgiler verilmesi ve Gazimağusa sokaklarında dolaşarak şehrin deneyimletilmesi.

6.1.1.2. İkinci durak noktası Gazimağusa arastası:

Gazimağusa'nın içinde sokaklarında dolaşarak içinde günümüzde sonlanmaya yüz tutmuş eski mesleklerin icra edildiği, yeni tasarlanmış arastaya gelinmesi. Burada amaç Kıbrıs'ta icra edilen eski mesleklerin avatarların deneyimine sunulması, NFT (Non-Fungible Token) adı verilen her türlü eşyanın benzersiz dijital kopyalarını ifade eden eşyaların satışa sunulması ve avatarlar tarafından edinilmesinin sağlanmasıdır. Kıbrıs için tasarlanmış ve satışa sunulan bütün turistik eşyalar (maddi kültür unsurları) NFT olarak metaverse'e taşınabilir/satışa sunulabilir

Rehber avatar: “Padişah II. Selim, 20 bin asker ve 10 bin sanatkâr ailenin de Kıbrıs’a gönderilmesi karar verir. Bu amaçla Anadolu, Karaman, Rum kadıları meslek sahipleri arasında seçim yaparlar. Her on haneden birini Kıbrıs’a gönderirler. Seçilenlerin içinde ayakkabıcılar, terziler, dokumacılar, aşçılar, mumcular, semerciler, nalbantlar, bakkallar, demirciler, dericiler, taşçılar, kuyumcular, yapıcılar, kalaycılar ve kazancılar vardır. Adaya gelen bu Türkler kısa sürede ekonomik yaşama büyük bir canlılık getirir.”

Arastanın gezilmesi, isteyen avatarların farklı meslekleri deneyimlemeleri ve rehber avatarın Kıbrıs tarihini özetlemeye devam etmesi:

Rehber avatar: “1878’de Osmanlı-Rus savaşı biter ve Ayastefanos (Yeşilköy) antlaşması imzalanır. İngiltere, Osmanlı Devleti’ne yardım önerisinde bulunur. İki devlet, iki maddelik bir antlaşma imzalar. Bu antlaşma ile Kıbrıs geçici olarak yılda 92.000 altına İngiltere’ye kiralanır. Fakat İngilizler kira bedelini kendileri ödemez, bunu Kıbrıs halkından toplayarak öderler. Antlaşmaya göre İngilizler tehlike geçtikten sonra adayı geri vereceklerdir fakat böyle olmaz.”

6.1.1.3. Üçüncü durak noktası Lefkoşa Yeşil Hat:

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse’e konuşlandırılmış üçüncü durak noktası Yeşil Hat’ın 3 metre enindeki en dar yerine gelinmesi. Hat boyunca yapılan yürüyüşte rehber avatarın Kıbrıs Barış Harekâtı’nı anlatmaya başlaması.

Rehber avatar: “1821’de, Rumlar Başpiskopos Kipriano önderliğinde ilk isyan hareketini başlatırlar. Bu isyanla Kıbrıs sorunu gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Vali Küçük Mehmet Paşa, isyanı bastırır ve Kipriano’yu cezalandırır. Rumlar, bu cezalandırmayı hiçbir zaman kabullenemezler. Yunan isyanının 100. Yıldönümü olan 1921’de, Rumlar; 500 farklı kilisede toplanırlar. İlk Enosis’i yaparlar. İlhak kararı alırlar ve İngiliz yönetimine başvururlar. Enosis: megalos idea (büyük ideal) doğrultusunda, Kıbrıs adasının Yunanistan’a bağlanması demektir. Rumlar; bu fikir doğrultusunda İstanbul’u geri almak ve büyük Bizans İmparatorluğu’nu tekrar kurmak istemektedirler.”

6.1.1.4. Dördüncü durak noktası Lefkoşa Vilayet Konağı ve Ayasofya miting alanı:

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse’e konuşlandırılmış dördüncü durak noktası Lefkoşa Vilayet Konağı ve Ayasofya Miting Alanı’na gelinmesi. Rehber avatarın, konuk avatarlara vilayet konağını gezdirirken Kıbrıs Harekâtı’nı anlatmaya devam etmesi.

Rehber avatar: “İsyan bastırıldıktan sonra isyancı Rumlar adadan sürgün edilirler. Sürgün edilenler durmazlar. Bu kez başpiskopos Makarios önderliğinde EOKA (Kıbrıslı Savaşçılar Milli Organizasyonu) kurarlar. EOKA Türk halkını ortadan kaldırmak ve Kıbrıs’ı, Yunanistan’a bağlamak amacıyla kurulmuş bir terör örgütüdür. 1931’de Rumlar, Lefkoşa’daki şimdi içinde dolaştığımız bu vilayet konağını ateşe verirler. Kıbrıslı Türkler bu isyana tepki göstermek için Lefkoşa’da, 1948’de birinci Ayasofya, 1949’da ikinci Ayasofya Mitingini düzenlerler. EOKA durmaz. Enosis’i gerçekleştirmek için Türklere saldırmaya başlar. Kıbrıs Türkleri kendilerini bu saldırılara karşı korumak için Türkiye Cumhuriyeti’nin desteği alarak 1958’de Türk Mukavemet Teşkilatını (TMT) kurar. Rumlar şiddetle Türklere saldırmaya devam ederler.”

Vilayet konağının gezilmesinin ardından Ayasofya Mitinginin yapıldığı Lefkoşa meydanına inilmesi. Burada Kıbrıs gazisi Ulvi Keser’in avatarı tarafından Kıbrıs’ın 1950’li yıllardaki durumunun anlatılması.

Ulvi Keser: “Kıbrıs 1950’li yıllardan itibaren yaşanması çok zor bir yer olmuştur. Yunanistan destekli EOKA örgütünün emekli bir Yunan subayı olan Georges Grivas yönetmekteydi. Grivas 1 Nisan 1955 günü adayı kan gölüne çevirdi. Ve Kıbrıs’ta terör başladı. Grivas 1959 yılında Yunanistan’a döndü. Kendisine Yunan meclisi tarafından bir gecede korgenerallik rütbesi verildi.”³⁵

6.1.1.5. Beşinci durak noktası Limasol Park Gazinosu:

Metaverse platformunda, platforma tanımlanmış her yeri satın almak mümkündür. Yasal olarak satışa sunulan mekânları satın almayı talep edenlerin uyluklarının bir önemi bulunmamakta ve satışa sunulan mekânların alıcıların ülke sınırları içinde olması gerekmemektedir. Söz konusu bölgenin metaverse’de tanımlanmış olması ve parsel olarak satışa sunulmuş olması yeterlidir. Pandemi dönemi itibarıyla metaverse’de özellikle gerçek coğrafyaların sanal parsellere bölünerek satıldığı OVR adlı platformda İstanbul şehri satışa sunulmuştur. Bu nedenle metaverse platformuna tanımlanması durumunda, Güney Kıbrıs sınırları içinde olan Limasol’dan arsa satın alınması ve Limasol Park Gazinosu’nun inşâ edilmesi mümkündür.

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse’e konuşlandırılmış beşinci durak noktası Limasol Park Gazinosu’na gelinmesi. Rauf Denktaş için üretilmiş sabit avatardan, bizzat Rauf Raif Denktaş’ın kendisinin Akritas Planı konusunda Limasol Park Gazinosu’nda yaptığı konuşmanın dinlenmesi.

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Rauf Raif Denktaş: “1963’te Rumlar, Türklere karşı ada çapında saldırıya geçmişlerdir amaçları Türkleri 24 saat içerisinde yok etmeyi hedefleyen Akritas Planı’nı uygulamaktır. 1960-63 devresinde Makarios’u, Kıbrıs’ın Cumhurbaşkanı rolünde göremezsiniz. O, Rum halkının milli ve dinî lideri rolünde, her hafta bir yerde bir EOKA’nın büstünü açmakta, yeni bir Enosis nutku çekmektedir. Türk toplumunu katletmek için hazırlanan Akritas Planı doğrudur, gerçektir. Klerides, 1971’de Almanya’nın Sesi Radyosu’na verdiği beyanatında, Akritas Planı’nı kabul etmiştir ve hiçbir Rum lideri de bugüne kadar Akritas Planı yoktur diyememiştir.”³⁶

6.1.1.6. Altıncı durak noktası Atyoğnu Köyü:

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse’e konuşlandırılmış altıncı durak noktası Atyoğnu Köyü’ne gelinmesi. Yeşil hattın en geniş yeri olan 7 metrelik bu noktada rehber avatarın anlatımına devam etmesi.

Rehber avatar: “İki halk arasında çarpışmaların artması sonucunda, Rumların savunduğu Enosis ve Türklerin savunduğu Taksim’e karşı bir orta yol aranmış ve adanın bağımsızlığı fikri doğmuştur. Bu fikir, İngiltere, Yunanistan, Türkiye tarafından benimsenmiştir. Adada bağımsız bir devlet kurma yolunda 1958’de Zürih anlaşması ve 1959’da Londra anlaşması imzalanmıştır. Böylece 1960’da iki uluslu, bağımsız Kıbrıs Cumhuriyeti doğmuştur. Fakat bu anlaşma uzun sürmemiştir. EOKA’cı Rumlar 21-27 Aralık 1963 tarihleri arasında “Kanlı Noel” adı verilen terör eylemlerine başlamışlardır. Bu katliamlar sonucunda 27 Aralık 1963’te üç garantör ülkenin askerleri Barış koruma kuvveti adı altında adada göreve başlamıştır. 30 Aralık 1963’te Türk ve Rum Kesimlerini ayıran, işte bu görmüş olduğunuz, Yeşil Hat çizilmiştir.”³⁷

³⁵ Adil Adnan Öztürk/Necat Çetin, “Harp Edebiyatımızda Hatırların Önemi ve Torbalı’dan Kıbrıs Barış Harekâtına Katılan Askerlerin Hatıralarından Örnekler”, Türk Halk Edebiyatı Konulu I. Uluslararası Türkiyat Sempozyumu (1-3 Kasım) Bildiriler Kitabı, 2013, s. 763-784.

³⁶ Özden Alpdağ, Barış İçin Savaş, Yeni Asır Yayınları, İzmir 1974, s. 18-19.

³⁷ Emek, s. 16.

6.1.1.7. Yedinci durak noktası Zaman Gazetesi ve Halkın Sesi Gazetesi:

Kıbrıs'ta harekât öncesi yaşanan katliamları 1958'deki Atlılar Katliamını, Üç Şehitler, 1964'teki Sinde Katliamı'nı ve daha nicelerini anlatmanın, metaverse taşımının etkili yollarından biri, o devrin gazete binalarının metaverse'de inşa edilmesi ve anlatımların bu binalardan, gazete kütüphaneleriyle yapılmasıdır. O dönemin gazete binalarının birebir örnekleriyle metaverse'de inşa edilmesi hem inandırıcılığı sağlamak hem de akıllardaki soru işaretlerini gidermek bakımından önem taşımaktadır.

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e konuşlandırılmış yedinci durak noktası Halkın Sesi Gazetesi'ne gelinmesi. Cumhurbaşkanı yardımcısı ve Halkın Sesi Gazetesi'nin sahibi Dr. Fazıl Küçük'ün yayınevi müdür odasına konuşlandırılmıştır avatarından gazetenin tarihinin dinlenmesi.

Cumhurbaşkanı yardımcısı ve Halkın Sesi Gazetesi'nin sahibi Dr. Fazıl Küçük: *"Kuzey Kıbrıs Cumhurbaşkanı Yardımcısı: Halkın Sesi Gazetesi'ni, 14 Mart 1942'de yayımlanmaya başladım, ne mutlu ki gazete halen yayımlanmaya devam etmektedir. Önceleri Lefkoşa'da, Söz Basımevi'nde sonraları Halkın Sesi Matbaası'nda basılmıştır. İlk kurulduğunda haftanın altı günü yayınlanıyordu. Pazar günleri işçiler izinli olduğundan pazartesi günleri gazeteyi yayınlamıyorduk. Sayfaları büyük boy idi. İlk yayımlandığında nüshası 20 para idi..."*³⁸

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e konuşlandırılmış yedinci durak noktasının ikinci ziyaret mekânı Zaman Gazetesi'ne gelinmesi. Dönemin Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı ve Zaman Gazetesi'nin sahibi Rauf Raif Denktaş'ın yayınevi müdür odasına konuşlandırılmıştır avatarından gazetenin tarihinin dinlenmesi.

Kuzey Kıbrıs Cumhurbaşkanı Rauf Raif Denktaş: *"Zaman Gazetesi'nin yayınına Ağustos 1973 yılında başladım, 1979 yılının sonuna kadar gazete yayım hayatına devam etti. Zaman Gazetesi ilk olarak Bozkurt Basımevi'nde sonra da Zaman Matbaası'nda yayınlanmıştır. Zaman Gazetesi günlük olarak büyük boy halinde çıkar. Başlarda 8 sayfa idi, daha sonraları 4 sayfa yaptık. Gazetenin ilk fiyatı 25 paraydı. Gazetenin köşe yazarlarının biri bendim. Ülkü Cem müstear adını kullanıyordum. Benden başka Mahide Ergün, Hizber Hikmetağalar, Oktay Öksüzöğlu vardı. Sloganımız "Zamanın Gidişi Türkiye'dir..."*³⁹

6.1.1.8. Sekizinci durak noktası Girne Yavuz Çıkartma Parkı Müze Gemi: Barış Harekâtı'nın tanığı M/G Ç-128 çıkartma gemisi

Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e konuşlandırılmış sekizinci durak noktası Girne Yavuz Çıkartma Parkı'nda müze gemi haline getirilen Barış Harekâtı'nın tanığı M/G 128 Çıkartma Gemisi'ne gelinmesi. Müze geminin gezilirken Kıbrıs Barış Harekâtı'na katılan Kıbrıs gazisi Mehmetçiklerin geminin güvertesinde, manken askerlerin arasına, iki noktaya konuşlandırılmış sabit avatarlarının harekâtı anlatması.

Kıbrıs Harekâtı Gazisi Necmettin Kabasakal (2 Ocak 2010): *"Ben kara çıkartmasındaydım. Çıkartma gemilerine bindik. Her bölükten 125 kişiydik. Her bölüğe 2 komutan. Yani 2 asteğmen, 2 astsubay, 2 bölük komutanı. Gemiler dörder dörder yola çıktık. 21 Temmuz'da Girne'ye yaklaştık. Girne'nin alt bölgesine yanaşmaya çalıştık. Havan mermileri gemilerin yanına düşmeye başladı. Beşparmaklardan atılıyordu. Gemiler tekrar geri döndü. Menzil dışına. Uçaklar geldi. 4 tane. Beşparmaklarda bombalama yapıldı. Dört saat denizde bekledik. Komandolar Beşparmaklara pervaneli uçaklarla*

³⁸ Emek, s. 38.

³⁹ Emek, s. 39.

indirildi. Tüm gökyüzü paraşüt birlikleriyle dolmuştu. En çok zayıyat o anda verildi. Dağlar bombadan duman içinde kalınca dumandan faydalanıp kıyıya yanaştık. Kapaklar açıldı. Elimizde silahlarımız kasıklarımıza kadar suyun içinden çıktık. İlk birliklerle birlikte Girne'nin içine girdik. Rum mevzilerinden yoğun ateş açılmıştı. Benim mangamdan çok kişi şehit oldu..."⁴⁰

Kıbrıs Harekâtı Gazisi Mehmet Ünlü (5 Ocak 2010): "Ben hava çıkartmasındaydım. Makinalı tüfek nişancısıydım. Üzerimde yaklaşık 2000 mermi vardı. Silahım A6 makinalı tüfek. Ben 60 kiloyum. Üzerimde 75 kilo yükte havadan indim. Bölük 70 kişiydi. Havaalanında bize din adamları dinî telkin yaptılar. Saat üçte uçaklara bindik. Ben C130'a bindik. Kapıdan üçüncü askerdim. Korkuyla karışık heyecan vardı. Uçaklar peş peşe kalktı. Kara göründü. Uçağa bir mermi isabet etti. İçerde bir anormallik oldu. Bir rüzgar ortaya çıktı. Kapılar açıldı. Ben ilk önce yerdeki yangını gördüm. Uçaktan atladık. Yerden devamlı uçaksavar ateşi yapılıyordu. Havadan inerken birçok arkadaşım şehit oldu. Ovaya inince ben hemen tesisatı kurdum. Üzerimizde bir uçaksavar tepemize mermi yağdırıyordu. Oadaki tarlanın sınırlarını mevzi alarak sürünmeye başladık. Sürünerek dağa yaklaştık. Akşama kadar sürüne sürüne dağa çıktık. Rum mevzilerine girdik. Akşam çökerken Beşparmaklara çıktık. Girne'yi ve denizi gördüm. İzli mermilerin nereden geldiğini tayin edemiyorsun, sabaha kadar bombalama devam etti. Sabah Girne'ye girdik. Makarios'un evine vardık. Evin üst katı boştu. Alt kat cephaneye doluydu. Kasalarca mermi... Binanın bütün çevresi bir kanal içinde. Kum torbaları ile çevrilmiş. Girne gözüme İzmir gibi göründü. Kömürcü köyünün içinden geçtik"⁴¹

Anlatım, çıkartma gemisinin arşiv fotoğraflarının sergilendiği bölümde, o yılları bizzat yaşamış biri olarak Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Kurucu Cumhurbaşkanı Rauf Raif Denktaş'ın avatari tarafından sonlandırılır.

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Rauf Raif Denktaş: "Rumların 1963 tarihinde başlayan saldırılar sonucunda yüzlerce Türk öldürüldü. Toplam 103 köyden, 30 bin Türk vatandaşı evlerini barklarını bırakıp kaçmak zorunda kaldı. Kıbrıs Türkleri devlet mekanizmasının bütün organlarından tamamen dışlandılar, adadan soyutlandılar. Bunun için kaba güç, şiddet, ekonomik kısıtlama ve bezdirme politikası izlendi. Rumlar 1963'den, 1974'e kadar Türklere karşı ambargo ve baskı politikası uyguladılar fakat biz bunları azimle ve direnişle karşıladık. Problemler Cenevre Konferansı'nda çözülmeye çalışıldı ama bir sonuca varılamadı. En sonunda Türkiye, Londra Konferansı'nda alınan kararların 4. Maddesi: "Ortak veya anlaşarak hareket olası olmadığı takdirde, garanti veren üç devletten her biri, bu anlaşma ile kurulan düzeni tekrar kurmak amacıyla harekete geçmek hakkını saklı tutarlar" maddesinin ihlal edildiği gerekçesiyle Türkiye uluslararası anlaşmadan doğan hakkını kullanmış ve 14 Ağustos 1974'te "Ayşe tatile çıksın!" parolasıyla Türkiye Cumhuriyeti Başbakanı Bülent Ecevit tarafından adada "Mutlu Barış Harekâtı" başlatılmıştır. Kıbrıs Barış Harekâtı adada yaşayan Türklere olduğu kadar Rumlara da barış getirmiştir ve biz bu özel günü her yıl 20 Temmuz Barış ve Özgürlük Bayramı olarak kutluyoruz"⁴²

Birinci yöntem olarak belirlediğimiz metaverse platformunun akışı bu şekildedir.

6.1.2. II. Yöntem'e göre metaverse 3D platformunun tasarlanması

II. Yöntem'imiz: Halk edebiyatı ürünlerinin sözlü tarih kapsamında ele alınmasıyla Kıbrıs Barış Harekâtı konulu destanların Âşık Hasan'ın avatari tarafından anlatılmasıdır. Sözlü edebiyat ürünleri sözlü tarihten yola çıkılarak verilen ürünlerdir. Özellikle destanlar ve halk hikâyeleri toplumun mutlak gerçeklikle yaşadığı olaylardan etkilenecek şekilde üretilmektedirler. Yaşadığı dünyaya

⁴⁰ Adil Adnan Öztürk/Necat Çetin, s. 774.

⁴¹ Adil Adnan Öztürk/Necat Çetin, s. 776.

⁴² Emek, s. 39.

ve çevresine karşı hassasiyet taşıyan sanatçı bir diğer söyleyişle âşık, yaşadığı, duyduğu, dinlediği sözlü tarihten etkilenir, onları içselleştirir ve bu içselleştirmeler sözlü edebiyat ürünü olarak bazen bir destan, bazen bir halk hikâyesi bazen de bir türkü şeklinde esere dönüşür. Kıbrıs Barış Harekâtı'nda yaşananları dinleyen âşıklar, sözlü tarihi içselleştirmişler ve birbirinden farklı, birbirinden değerli sözlü edebiyat ürünleri ortaya koymuşlardır. Bu kıymetli âşıklardan biri Âşık Hasan'dır. Âşık Hasan, sözlü tarihten yola çıkarak Kıbrıs Harekâtı'nı "Kıbrıs Deyişi"yle sözlü edebiyat ürünü olarak ortaya koymuştur. II. Yöntem'e göre metaverse 3D platformunun tasarlanması altı aşamada gerçekleşmektedir. Aşamalar şu şekildedir:

- Metaverse platformuna Âşık Hasan'ın sabit avatarının, Namık Kemal Müzesi'nin, Namık Kemal'in kaldığı zindanın ve burada bulunan bahçe ile bahçenin içindeki okalıptüs ağacının tanımlanması.
- Joystick kontrol cihazlarıyla yapılan sıçrama hareketiyle gerçek haliyle uyumlu olarak birebir metaverse'e tanımlandırılmış Namık Kemal Müzesi, Namık Kemal'in kaldığı zindan ve burada bulunan bahçeye gidilmesi.
- Konuk avatarların Namık Kemal Müzesi ve zindanını gezmeleri.
- Konuk avatarların satışa sunulan Kıbrıs konulu NFT'leri satın almaları.
- Bahçenin içindeki okalıptüs ağacının altına gelinmesi.
- Âşık Hasan'ın sabit avatarının saz eşliğinde dillendirdiği Kıbrıs Deyişi'nin dinlenmesi.

Âşık Hasan'ın Kıbrıs Deyişi:

Kıbrıs dağları dumanlı puslu

Kıbrıs'ın üstünde kara bir duman

Ağlaşır her vakit yash

Sıkıldı, onlar dedi el aman

Bu toprak Türk'ündü evveli aslı

Gelin imdat edin Sudiye, Yemen

Yetişsin evliyalar Kıbrıs gidiyor

Yetişsin evliyalar Kıbrıs gidiyor

6.1.3. III. Yöntem'e göre metaverse 3D platformunun tasarlanması

III. Yöntem'imiz: Halk edebiyatı ürünlerinin sözlü tarih kapsamında ele alınmasıyla Kıbrıs Barış Harekâtı mülâkatlarından yola çıkarak yazılan bir romanın, bir hikâyenin, bir anının senaryolaştırılması ve bir tiyatro oyunu olarak sahnelenmesi ya da avatarların anlatımıyla dramatize edilerek canlandırılmasıdır. III. Yöntem'e göre metaverse 3D platformunun tasarlanması sekiz aşamada gerçekleşmektedir. Aşamalar şu şekildedir:

- Kıbrıs Harekâtı'nı konu alan romanlar, hikâyeler, destanlar ya da anılardan senaryolaştırılmak üzere uygun olan birinin seçilmesi.
- Seçilen edebi ürünün senaryo haline getirilmesi.
- Edebi üründe adı geçen tüm mekânlar arttırılmış gerçeklik metaverse tasarımcısı tarafından metaverse tanımlanması.
- Metaverse platformundan düzenlenen etkinlik hakkında avatarlara bilgi verilmesi ve senaryodaki karakterlerin avatarların seçimine sunulması.
- Gönüllülük esasına dayalı olarak yapılan katılımı avatarlarla birlikte oyunun prova günlerinin kararlaştırılması.

- Avatarların daha önceden karakterlerini seçip ezbere aldıkları oyunu, arttırılmış gerçeklik deneyim oluşturuçu gözetiminde kararlaştırılan prova saatlerinde prova etmeleri.
- Oyunun sunum gününün kararlaştırılması ve Kültür Metaverse'ünün tüm mensuplarına duyurulması.
- Hazırlanan Kıbrıs Barış Harekâtı platformunda oyunun avatarlar tarafından sahnelenmesi.

Kıbrıs halk kültürünün tanıtılması açısından çok verimli olacak bir çalışma da Hasan Bulliler gibi Kıbrıs destanlarının, Beşparmak Dağları gibi Kıbrıs efsanelerinin senaryolaştırılması ve avatarların deneyimine sunulmasıdır. Bu yolla avatarlar, Hasan Bulliler'in uğradığı haksızlığı hissedebilir, Beşparmak Dağları'nda sevgi ile kötülüğün savaşını bizzat yaşayabilir, bataklıkta boğulma tehlikesini bizzat deneyimleyebilir ve deneyimlerini başarıyla sonuçlandırabilirler. Savaş boyunca yaşanmış her hikâye ya da yeniden yaratılan her şey metaverse'e taşınabilir.

Bulgular

Çalışmamız altı ana başlıktan oluşmaktadır. Birinci başlığımız Kıbrıs Adası, ikinci başlığımız Kıbrıs Barış Harekâtı başlıklarıdır. Bu başlıklar altında Kıbrıs tarihi ele alınmış, Kıbrıs adasının en eski dönemlerinden Kıbrıs Barış Harekâtı'na kadar yaşanan süreç hakkında bilgi verilmiştir. İkinci başlığımız Sözlü Tarih (Oral History) başlığıdır. Bu başlık altında sözlü tarihin gelişim süreci özetlenmiş ve sözlü tarihin günümüz kullanımı üzerinde durulmuştur. Sözlü tarihin, halkbilimi ile yakın bir ilişkisi olduğu, iki disiplinde kullanılan derleme yöntemlerinden mülakat yöntemde ortaklık gösterdiği, Tarihi Yeniden Kurma Kuramının ve halkhayatı (folklife) çalışmalarının, sözlü tarih (oral history) ile halkbiliminin disiplinlerarası çalışmalarına örnek teşkil eden unsurlardan oldukları bulgulanmıştır.

Üçüncü başlığımız Kıbrıs'ta Sözlü Tarih ve Türk Halkbilimi Araştırmaları başlığıdır. Bu başlık altında Kıbrıs'ta sözlü tarih çalışmalarının geçmişi ve Türk halkbilimi çalışmaları kapsamında nasıl yer aldıkları anlatılmıştır. Kıbrıs'ta geçmişten bugüne yapılan sözlü tarih ve Türk halkbilimi araştırmalarının metaverse platformlarına taşınabileceği bulgulanmıştır. Dördüncü başlığımız Metaverse Nedir? başlığıdır. Bu başlık altında metaverse'ün yaratışı, ortaya konuluşu ve kullanım alanları hakkında bilgi verilmiştir. Beşinci başlığımız Halkbilimcilerin 3D Dijital Yaratım Ortamları Olarak Kültür Metaverse'leri başlığıdır. Bu başlık altında yaratılan dijital ortamın Kültür içeriği yönetim sistemi ve Kullanıcı yönetim sisteminin nasıl kullanılacağı açıklanmış, halkbilimcilerin metaverse meslekleri hakkında bilgi verilmiştir.

Altıncı başlığımız Sözlü Tarih ve Halkbilimi Alanlarında Disiplinlerarasılıkla Kıbrıs Barış Harekâtı Konulu Kültür Metaverse'lerinin Tasarlanması başlığıdır. Bu başlık altında metaverse'ün dünyadaki kullanım amaçları dile getirilmiş, Türk Silahlı Kuvvetleri'ndeki kullanımına yer verilmiş ve Türk Kültür Metaverse'lerinin kurulmasını gerekliliği üzerinde durulmuştur. Türk Kültür Metaverse'lerinde halkbilimcilerin metaverse mesleklerini icra ederek üç yöntem dâhilinde Kıbrıs Barış Harekâtı'nı metaverse platformlarına taşıyabilecekleri bulgulanmıştır. Yöntemler dâhilinde tasarlanan metaverse'ler anlatılmış, Kıbrıs Harekâtının metaverse platformlarına taşınması noktasında Kıbrıs gazilerinin sözlü tarih ürünlerinden faydalanarak kurulacak metaverse'lere ihtiyaç olduğu bulgulanmıştır.

Tartışma

2021 yılında dünyaya Dijital Büyük Patlama benzetmesiyle tanıtılan metaverse'ün avatarlar tarafından kolayca kullanılabilmesi için birçok çalışma yapılmaktadır. Amaç, bir metaverse platformuna sahip olmanın Facebook hesabı açmak kadar kolay olacak şekle getirilmesidir. Yakın bir gelecekte amaçlanan bu hedeflere varılacaktır. Daha önce Dede Korkut Kültür Metaverse'lerinin nasıl tasarlanacağını konu ettiğimiz çalışmalarımızda ifade ettiğimiz gibi Türk kültürüne dair sözlü ve yazılı tüm kaynakların seferber edilerek yepyeni bir formatla dijital dünyaya sunulması gerekmektedir.⁴³Bu noktada ana vatan ve yavru vatanda yapılacak tüm metaverse yapılanmalarında, Kültür Metaverse'lerinin tasarlanması ve kurulması aşamalarında disiplinlerarasılıkla çalışmak gerekmektedir.

Bu anlamda bilgisayar programcıları, bilgisayar mühendisleri, analistleri; web tasarımcıları, veri analizcileri, yazılım geliştiriciler; halkbilimciler, sosyologlar, antropologlar, tarihçiler, psikologlar, etnologlar, sanat tarihçiler, ekolojistler, genç ve dinamik insan gücü olarak bir araya gelerek Kültür Metaverse'lerinin tasarlanması, yapılandırılması, konuşlandırılması konusunda çalışmalar yapmalıdırlar. Bunların gerçekleştirilmesinde öncü olacak kurum ise akademi'dir. Akademinin bu alanlardaki yetişmiş insan gücünü devreye sokmakta aktif bir görev yüklenmesi gerekmektedir. Bugüne kadar fen bilimleri alanında yararlanılan metaverse'ün bir an önce sosyal bilimler alanında da kullanılmaya başlanması, kültürel ergonomimize göre tasarlanacak metaverse'lerin hayata geçirilmesi öncülenmelidir. Bu önemli mevzuya dikkat çekmek isteriz.

Sonuç

Geçmişini bilmeyen toplumların geleceklerini tayin edemeyecekleri gerçekliğinden yola çıkarak yeni teknolojileri millet hayatımıza katmak, çağın gereklerine uygun yöntem ve tekniklerle milletimizin sözlü tarihini görsele taşımak, avatarlar tarafından 3D (arttırılmış gerçeklik) ile deneyimlenmesini sağlamak yolunda eyleme geçirilecek uygulamaların tasarlanması amacıyla yaptığımız çalışmada, Kıbrıs Barış Harekâtı'na dair sözlü tarih ürünlerinin metaverse platformu olarak yapılandırılacak Kültür Metaverse'lerine nasıl tanımlanabileceğini ve platformların hangi yöntemlerle konuşlandırılabilceğini konu edilmiş ve altı başlık altında incelenmiştir. Kültür Metaverse'lerinde izlenebilecek üç yöntem ortaya konulmuş ve söz konusu yöntemler görsellere yer vererek ayrıntısıyla anlatılarak örneklenmiştir.

Fen bilimlerinde yaşanan hemen hemen her teknolojik gelişimin sosyal bilimlerde bir açılımı; fen bilimleriyle ulaşılan neredeyse her teknolojik bulgunun sosyal bilimlerin araştırma alanına giren sonuçları olur. Bu durum kaçınılmazdır; çünkü insan hem fizikî hem de duygusal yapısıyla bir bütündür. Sosyal bilimlerden bağımsız bir fen bilimi; fen bilimlerinden bağımsız bir sosyal bilim düşünülmesi mümkün değildir. Genel olarak fen bilimleri alanında yapılan çalışmalarla ilerleyen metaverse platformlarında sosyal bilimlerle yapılan araştırmalarla ulaşılan yeni bakış açılarının yer alması ancak sosyal bilimler alanında çalışan akademisyenlerin yaptıkları çalışmaları disiplinlerarasılıkla yeniden yapılandırmalarıyla gerçekleşebilir. İnsanlık çok kısa bir zaman içinde yapay zekâyla, robotiklerle, çevrim içi dijital yeni yaşam biçimi metaverse'lerde yaşamaya başlayacaktır. Bu yaşam tarzına hazırlıklı olmak ve yeni nesili bu yaşamın getirilerine göre eğitmek, şekillendirmek gerekmektedir.

⁴³ Sacide Çobanoğlu, Metaethic Theory of Folklore with Dede Korkut Culture Metaverse Desings. Asia Pacific Academy of Science Metaverse, 2025, 6(2): 3457.

Dünyadaki bütün ülkeler bu yeni yaşam biçimine geçiş aşamasında, kendi kültür varlıklarından hareketle, kendi kültürünün ergonomik yapısına uygun metaverse platformları hazırlamaktadırlar. Anavatan ve yavru vatan olarak yaşadığımız çağ ile eşgüdümlü hareket etmek, mevcut teknolojiyi kültür varlıklarımıza uyarlamak ve yaptığımız sentezi ergonomik yapıyla uyumlu bir şekilde ortaya koymak, böylece dünyanın metaverse çevrim içi dijital yaşama hazırlık aşamasına dâhil olmak öncülenmesi gereken eylemlerin başında gelmektedir. Bu anlamda bugüne kadar yazılı tarihte mevcut olan ve sözlü tarih ile derlenen kültürel birikimi bir araya getirerek metaverse platformlarına aktarmak hem geçmişten bugüne tarihi gelişimi hem de tarihe bakış açısını ortaya koymak bakımından önem arz etmektedir. Çalışmamız bu anlamda örnek oluşturma amacı taşımaktadır.

Kaynakça

- Alpdağ, Özden. *Barış İçin Savaş*. Yeni Asır Yayınları, İzmir 1974.
- Çevikel, Nuri. *Kıbrıs Eyaleti 1750-1800*. Doğu Akdeniz Üniversitesi Yayınları, KKTC Gazimağusa 2000.
- Çobanoğlu, Özkul. *Türk Dünyası Edebiyat Tarihi I*. AKM Yayınları, Ankara 2001.
- Çobanoğlu, Özkul. *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemlerine Giriş*. Genişletilmiş 13. Baskı, Akçağ Yayınları, Ankara 2024.
- Çobanoğlu, Sacide. Metaethic Theory of Folklore with Dede Korkut Culture Metaverse Desings. *Asia Pacific Academy of Science Metaverse*, 2025, 6(2): 3457.
- Çobanoğlu, Sacide. “Kültürel Ekolojik Kuram ile Yeni Bir Kavram Olarak ‘Ekolojik Performans’ Bağlamında Bursa Mesken Semti Halkhayatında: Lodos”, *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2024, 26 (48), s. 303-329.
- Çobanoğlu, Sacide. *Halkbilimi ve Metaverse Yeni Dünyaların Beşiğinde*. Genişletilmiş Baskı, Paradigma Akademi Yayınları, Çanakkale 2023.
- Erdilek, Neşe. *Türkiye’de Göç Araştırmalarında Sözlü Tarih Metodu*. Ed, Aynur İlyasoğlu, Gülay Kayacan, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul 2006.
- Eroğlu, Hamza. *Kıbrıs Uyuşmazlığı ve Kıbrıs Barış Harekâtı*. Emel Matbaacılık, Ankara 1975.
- Emek, Faruk, Akın. “1958-1974 Yılları Arasında Kıbrıs’ta Yerel Basında Rum Mezalimi.” Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, 2014.
- Freund, J. *Beşerî Bilim Teorileri*. Çev. B. Yediyıldız, Türk Tarih Kurumu Yayınları, VII Dizi-Sa, Ankara 1997.
- Hasgüler Mehmet/Uludağ, Bülent. *Devletlerarası ve Hükümetler-Dışı Uluslararası Örgütler*. Alfa Yayınevi, İstanbul 2004.
- Jenkins, J. G. Field-Work and Documentation in Folk-Life Studies, *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 90(2), 1960, s. 259-271.
- Keser, Ulvi. “Kıbrıs’ta Göç Hareketleri ve 1974 Sonrasında Yaşananlar”, *Çağdaş Türkiye Araştırmaları Dergisi*, 2006, C. 5, S. 12, s. 111-112.
- Kim, J. G. “A Study on Metaverse Culture Contents Matching Platform”, *International Journal of Advanced Culture Technology*, 2021, 9 (3), s. 232-237.
- Kuş, O. “Metaverse: Dijital Büyük Patlama’da Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar”, *Intermedia International e-Journal*, 2021, S. 8 (15), s. 245-266.
- Ong, Walter, J. *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüñ Teknolojileşmesi*. Çev. S. P. Banon, Metis Yayınları, İstanbul 1993.
- Özersay, Kudret. *Kıbrıs Sorunu Hukuksal Bir İnceleme*. Ankara Üniversitesi Avrupa Toplulukları Araştırma ve Uygulama Merkezi Araştırma Dizisi, Ed. Çağrı Erhan, Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara 2002.
- Öztürk Adil Adnan/Çetin, Necat. “Harp Edebiyatımızda Hatırların Önemi ve Torbalı’dan Kıbrıs Barış Harekâtına Katılan Askerlerin Hatıralarından Örnekler”, *Türk Halk Edebiyatı Konulu I. Uluslararası Türkiyat Sempozyumu (1-3 Kasım) Bildiriler Kitabı*, 2013, s. 763-784.
- Pedrosa, J. M. *Oral Tradition*. Ed. John Miles Foley, Oral Tradition as a Worldwide Phenomenon, 18/2, Slavica Publishers, Inc., Bloomington: Indiana University, 2003, s. 166-168.

Thompson, Paul. *Birinci Sözlü Tarih Atölyesi Kayıtları*. Atölye, I. Gün, I. Oturum, (6-7 Haziran), Ed. Neşe Erdilek Tunçay, Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul 1993.

Toluner, Sevin. *Kıbrıs Uyuşmazlığı ve Milletlerarası Hukuk*. İstanbul Üniversitesi Yayınları, İstanbul 1977.

Uçarol, Rifat. *1878 Kıbrıs Sorunu ve Osmanlı-İngiliz Anlaşması*. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, İstanbul: 1978.

İnternet Kaynakları

URL-1: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0262407921014500?> (Erişim Tarihi: 21.08.2021).

URL-2: <https://www.theverge.com/22749919/mark-zuckerberg-facebook-meta-company-rebrand> (Erişim Tarihi: 09.02.2022).

URL-3: <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/yazarlar/ergi-sener/metaverse> (Erişim Tarihi: 14.04.2022).

URL-4: <https://www.btchaber.com/guney-kore-den-metaverse> (Erişim Tarihi: 12.04.2022).

URL-5: <https://www.gaziantep.bel.tr/tr/haberler/gaziantep-zeugma-dionysos> (Erişim Tarihi: 17.04.2022).

URL-6 (Görsel 1, 2, 3): https://www.google.com/search?sca_esv=f7594868fc1f6aef&sxsrf (Erişim Tarihi: 03. 12. 2024).

URL-7 (Görsel 4, 5): https://www.google.com/search?sca_esv=8cd3aeb25 (Erişim Tarihi: 12.04.2024).