

METAVERSE VE SANAL TAPINMA

Cahit ÇEKMEN, 8 Haziran 2022

<https://www.islamvemedya.com/yazarlar/cahit-cekmen/metaverse-ve-sanal-tapinma/22/>

Metaverse, görsel hazlar ile örülü sanal bir mabet oluşturarak bağlılarının tüm değerlerini yozlaştırmaktadır.

Dünya “Metaverse” denilen yeni bir uygulama ile sanal evrene taşınmaya hazırlanıyor. Bu işte başı iki milyar yedi yüz milyon abonesiyle bir sosyal medya platformu çekiyor. Metaverse denilen bu yeni platformun adının konuşulmaya başladığı günden beri nice sosyal bilimci ve düşünürün hayal dünyasını zorlayan tespitler yanında çeşitli araştırmalara da konu olmuştur.

İki boyutlu sanal dünyadan üç boyutlu sanal evrene geçişin adı olan “Metaverse” yani Türkçe’deki anlamıyla “sanal evren” geleneksel iki boyutlu (ses, görüntü) uygulamalara ilave edilen ve “temas” hissi oluşturacak göz, el ve ayak aparatlarının entegre edilmesi ile üç boyutlu ve daha gerçekçi yeni bir sanal evren vaat ediyor. Gerçeklik hissi oluşturacak üçüncü boyut aparatlarının yanı sıra kurgulanan ortamı daha gerçekçi hissettirecek ve görsellikler sunacak araçlarıyla; ses, görüntü ve temas özelliğiyle sanal ortamlar üretecek yeni ve büyümlü bir dünya vaat ediyor.

Bu teknoloji şu ana kadar gelişmiş tüm dijital imkanları kapsıyor olması yanında ilave özellikler ile de insanları dört bir taraftan etkisi altına alarak kuşatacağı ve dolayısıyla etkilerinin daha çok konuşulacağını bugünden söyleyebiliriz. Vadettiği iyilikler yanında kötülükleri hakkında elde çok veri olmasa da bu teknolojiyi üretenlerin ve kontrol edenlerin zihinsel kodlarına bakılırsa bu işlerin sonunu tahmin etmek çok da zor olmasa gerek.

Dijital dünyada başı çeken kazanmaya ve hükmetmeye yönelik ahlaksız ve acımasız kural ve sistemlerin kurucusu olan Batılı zihninin bugünlere nasıl geldiğinin itikadı yönünü izah etmekte fayda vardır. Batılıların aydınlanma ile tanrıya ihtiyaçlarının kalmadığını söyleseler de geçen zaman içinde oluşan boşluğa tanrı yerine koydukları şeyler ile ilgili ünlü sosyolog Abdurrahman Arslan’ın tespiti dikkate değerdir. Arslan, batının dört yüz yıl içinde tanrısını dört defa değiştirdiğini söyler. İlk tanrıyı Teslis ile insan kılığına sokarak “Hz. İsa’ya” tapındıklarını, sonra aydınlanma ile üretilen Hümanizma ile “insana” tapındıklarını, sonra Modernizm ile akli merkeze alarak “bilime” tapındıklarını ve son olarak da Post-truth^[1] dedikleri bilimsel hakikatlerin de ötesinde nice hakikatlerin olduğunun fark edilmesiyle, hakikatin artık nerdeyse kişiye özel bir yoruma kadar indirgedikleri ve tüm hakikat

dayanaklarını boşa çıkaran nihilist anlayışla da hedonizm dedikleri “haz” tanrısına tapınmaya başladıklarını söyler. Batılılar, artık bu büyük değişimlerden sonra hayatın yeni formülasyonunu “haz” üzerinden yeniden örgütlemeğe başlamışlardır. Haz, artık Batılı için hayatın merkezini işgal etmektedir. Hazza götüren her şey iyidir ve doğrudur. Yaşamın tek gayesinin hazza ulaşmak olduğu gibi hazza ulaşmaktan alıkoyan her şeyin kötü ve zararlı olduğuna enformasyon ağları aracılığıyla yaygınlaştırarak modern insanı da buna ikna ettikleri görünmektedir.

Söz konusu Batının yaşadığı bu tanrısal çelişkileri her ne kadar bizler yaşamadıysak da son tanrısı olan “haz” tanrısına kısmen de olsa iltisak ettiğimizi söyleyebiliriz. Sonuç olarak da bu uzun dönemin özeti olarak, Batılı insan tanrı rızasını kazanma gayesinden, kendi rızasının merkezi olan bedensel ve görsel hazlara yönelmiştir. Buradaki dönüşümde birçok sebep gösterilse de kuşkusuz medya ve iletişim teknolojilerinin rolü oldukça büyüktür.

Jean Baudrillard'ın “Simülasyon”^[2] kuramında “Hipergerçeklik”^[3] olarak kavramlaştırdığı ve gerçeğin herhangi bir kökenden yoksun, modeller ve semboller aracılığıyla yeniden üretilmesi olarak ifade ettiği durumun dijital medyada ağırlık kazandığını söyleyebiliriz. Bize ekranlarda gösterilen ile gerçeği arasında istenen farklılıkların (algıların) ortaya çıkmasında, planlanan ve hedeflenen ideolojik, siyasi ve ekonomik gerekçelerin yattığı bilinmektedir. Gerçek(miş) gibi algılatılan veya gösterilen görüntüler arkasında lunaparklardaki sihirli (yalancı) aynalardakine benzer bir aldatılma içermektedir. Aynada yansıyan her ne kadar gerçekten yansıyanlar olsa da görünen farklı bir forma sokulmuştur. Benzer aldatma ekranlarda gerçeği gibi algılatılan içerikler ile sağlanmaktadır. Bu da dijital otoritelerin istedik tutum ve davranışların elde edilmesinde kullandıkları yöntemler hakkında ipucu vermektedir. Burada karşılık bulunduğu şekliyle hipergerçeklik kısılacına sokulan insanın hakikat arayışı, Metaverse kılıfı ile ötelenerek farklı mecralara sürükleneyeceği tahmin edilmektedir. Bu evrende sahtesinin gerçek olarak algılandığı ve diğer bir ifade ile gerçekliğin sembol ve nesnelere arasında yok edildiği bu sanal evrenin bizlere neler getireceğinden çok bizden neleri götüreceği konusunda ciddi endişelerimizin olduğu da bir gerçektir.

Hakikatin akıl ve kalp bütünlüğünden koparılarak ekranlar vasıtasıyla sadece görselliğe indirgenerek ekranlardan enforme edildiği ve tek yaşamsal bağın dijital ekran sınırlarına mahkûm edileceği metavers ile insanlık yeni bir dünya tahayyülü ile karşı karşıya kalmıştır. Maneviyatını ve insani değerlerini süslü nesnelere ile tebdil eden, hazzı ve hızı yaşamın temel hedef ve dayanağına dönüştüren bu yeni insan modelinin tapınak ihtiyacını da Batılı dijital egemenler, şimdi de metaverse üzerinden sağlamaya hazırlanmaktadır.

Artık bu dünyanın yürürlükte olan geçer akçesi görsel hazlar üzerinden ifade edilmektedir. Ötesi olmayan, maddi süslerle çevrilmiş insan için dünya, kutsalı olmayan sadece rasyonel olarak algılanan ve hazlar ile hissedilen tefekkürden uzak adeta bir zevk bataklığına dönüşmüştür. Önceki yıllarda özenti duyulan örnek alınan insan modeliyle günümüzde özenti duyulan ve örnek alınan insan modeli arasında muazzam derecede farklar oluşmuştur. İnsanı insan yapan başlıca erdemlerden olan paylaşma, yardımlaşma, saygı, sevgi ve merhamet gibi insani erdemler dijital dünyada farklı değer ölçütleriyle yer değiştirmiştir. Artık görüntüler ile özendirilen maddi varlığı ve hazları ile övünen ve mücadele eden bu gayeye ulaşmak için legal, illegal her türlü çabayı meşru gören, acımasız, ahlaksız ve ruhsuz bir insan modeliyle karşı karşıya kalmış bulunmaktayız. Özellikler dijital dünyada geçerli en yüce değer süslü nesne ve semboller olduğundan insanının manevi ihtiyaçları bile maddi form ve sembollere sokularak insana ölüm ve ötesi unutturularak ölümsüzlük vaadi yine nesnelere yoluyla tebdil edilerek empoze edilmektedir. İşte Metaverse modern dünyada tek boyutlu işleyen bu mutluluk ve ölümsüzlük oyununa yeni bir kapı aralamak için yetiştiğini söyleyebiliriz.

Üretilen her teknoloji süslü vaatlerle kısıpaca alınan insana rahatlıkla pazarlanmakta ve o teknolojinin sürekli müşterisi olabilmesi için bin bir çeşit pazarlama ve bağımlılık taktikleri kullanılmaktadır. Modern dünyanın temel paradigması, eldekinin yetersiz ve yarın üretilecek olana karşı hep yeni beklentiler oluşturmaktır. Ve insanı daha güzeline, daha gelişmişine ve daha kalitelisine almaya yönlendiren vaatler ile hep oyalamaktadırlar. Eldeki nesnelere yetersizliğini ve daha iyisine ise yarınlarda ulaşmayı arzulayan beklentiyi reklam ve enformasyon ağlarıyla hep canlı tutmaktadırlar. Bu beklentileri hayatının merkezine alan kanaatsiz, doyumsuz ve yetersiz olduğunu hisseden bu kişiler sektörün terbiye ettiği ve kontrol ettiği en iyi müşteri durumundadır. Tüm vaatleri hep yarınlara ertelenen süslü vaatlere ulaşmak için maddi talepleri ve arzuları kısıpıtılan insanın maddi talepleri bu şekilde görsel dünyanın zindanlarında esir alınırken manevi yönü ise yalnızlığa ve çaresizliğe itilmektedir. Ölümlü olan insanın sadece maddi ihtiyaçlarını dikkate alan bu süslü nesnelere dünyasında manevi ihtiyaçları hep göz ardı edilmektedir.

Manevi bir varlık olan ve tapınma ihtiyacı ile yaratılmış İnsan, dünya ve dünya ötesi ile ilgili rotasını idrak etmekle hayatına gerçek bir anlam katabilir. Hayata anlam katabilmenin en kısa yoldan tanımı olan din, insanın varoluş nedenini hayatının başından, ölüm ile son bulacak ve ölümden sonra nasıl bir hakikatle karşılaşacağı ile ilgili akıbetini tanımlayarak, hayat yolculuğunu anlamlandırmaktadır. Metaverse ile yeni bir boyut kazanacak olan dijital dünyanın esaretine kurban edilen İnsanın görsel mutluluklar zindanına hapsedilmesi ve yaradılış gayesine

uygun hakikatlerle karşılaşmasının ölümüne kadar ertelenmesi belki de başına gelebilecek en büyük felakete onu razı etmekten başka bir şey değildir.

Dijital egemenler, dinin tanımladığı Allah, insan ve evren ilişkileri ile ilgili hakikatleri kendi hayat kurgusu altına alan bu sanal mecralar ile yeniden tanımlayarak adeta tanrıdan rol çalmaya çalışmaktadırlar. Allah'ın yaratıcı yetkilerini simule ederek sanal yaratmaları süslü imleçler aracılığıyla hipnotize edilen insanın Allah inancı da yavaş yavaş silinerek yerine sanal yaratıcılar ikame edilmektedir.

Her şeyi ticaretin nesnesine çevirebilme kapasitesinden dolayı mutluluğu nesnelere bağlayan ve oradan güç ve otorite devşiren dijital egemenlerin süslü spot ışıklar altında arzuları ve hazları kamçılanan insan için Metaverse yeni bir sahne düzeni olacaktır. Metaverse de ayrıca insanın sınırsız arzu ve isteklerine hatta tapınma ihtiyaçlarına cevap verecek yeni yeni cazibe alanları üretilmesi beklenmektedir. Metaverse'ün "Hayal ettiğini yarat" sloganıyla sanal evrenin hem yaratıcısı hem de kulu olmaya hazırlanan insanın dijital araçları ile tahayyülünün sınırlarını zorlayarak hayali cennetler yaratmanın da mümkün olacağı bu büyülü dünyada en azından kurgusal olarak her şey mümkün olacak gibi görünüyor...

İnsan bu dijital dünyada ikinci paralel bir hayat yaşayacak ve dijital dünyada en büyük vaatlerden biri de ölümsüzlük olacak. Yeni dünyada vaat edilen hayatı gözlere indirgeyen insan her şeyi ekranların oynayan süslü ışıkları arasında görecektir, yaşayacak ve hissedecektir. Bu evrende ölüm olmayacak, insanlar bedenlen ölse bile bu evrende isimleri ve görüntüleriyle yaşamaya devam edecektir. Bir anda bu evrende yeniden şekil bulan gerçeklerinin kopyalarıyla hayallerin sınırları zorlanacak ve meddi dünyada yapılamayacak elde edilemeyecek fanteziler, katliamlar, sapkınlıklar yine bu evrende mümkün olacaktır. Dijital para harcamak, gezmek, kumar oynamak, illegal ticaret, ülkeler-şehirler kurmak, yok etmek, savaşlar yapmak, kurgusal aileler ve ilişkiler kurmak, insanlara toplu veya bireysel işkence, katliam ve tecavüzler yapmak belki de bu büyülü dünyanın en büyük krimanal sorunlarından biri olacak gibi görünüyor.

Sayılan bu kötülükler yanında Metaverse'ün faydalı bir şekilde nasıl kullanılabileceği ile ilgili iyi yönlerinin de olacağını söylememiz gerekmektedir. Eğitim, tıp ve kültürel çalışmalarda da Metaverse'ün etkin kullanılacağı ve başarıyı artırıcı etkilerinin olacağını söyleyebiliriz. Uzaktan dersler, ameliyatlar ve aynı şehirde olmayanlar arasında tıbbi paylaşımlar hatta bizzat uzaktan robotik operasyonların yapılmasını mümkün kılacak köprüler oluşturması beklenmektedir. Gerek ulusal gerekse uluslararası konferans ve toplantılarda şehir değiştirmeden bizzat o mekanlarda bulunuyor gibi hem sunucu hem de dinleyici olarak bulunabilme fırsatı verecek. Dünyayı gezmek isteyenler içinde büyük fırsatlar sunacaktır.

Mesela mısır piramitleri uygulamasıyla piramitlerin üzerinde yürüne bilineceği gibi imkanı olan veya olmayanların kutsal beldelerde o mekanlarda gezme imkanı bulabileceklerini şuan ortaya çıkan açıklamalar ışığında söylenebilir.

Fakat her şeye rağmen Batılı zihnin kaptanlığını yaptığı diğer teknolojilerde olduğu gibi Metaverse'ün küresel pazardaki maddi ağırlığı ve bu pazardaki siyasi ve ideolojik beklentileri olan küresel güçlerin, Metaverse gibi bir teknolojiyi de yine kendi egemenlik hırsları için kullanacakları aşikârdır. Metaverse ile manevi insanı daha çok maddi zindanlarına tahakkümüne alarak kendi hakikatlerini dayatması/özümsetmesi ve büyük kitlelere bir şey pazarlamaktan çok kitleleri daha çok dijitalize ederek kendi egemenliğine razı edecek dönüştürücü bir etki yapacağını tahmin etmek çok da zor bir şey olmasa gerek.

Çağımızın son köleliği olarak tabir edilen “dijital kölelik”, ekran üzerinden vaz edilen komutların insanların algı dünyasında karşılık bulması ile yönlendirilebilmesi için daha çok rasyonel olmayan yani irrasyonel benliğe gönderme yapılarak istendik tavır ve davranışların yeniden üretilmesi ve bunların kişilerin kendi talepleri olarak algılatılması, kişinin öz benliğine yabancılaşması ile ortaya çıkmaktadır. Kredi kartı bilgilerinden sosyal medya hesaplarına kadar siyasi düşünce ve alışveriş alışkanlıklarından tuttuğu spor takımına kadar her türlü yönelimi takip edilen çağımız insanı, dijital egemenlerin an be an kontrolü ve etkisi altındadır. Kişisel veriler algoritmalar ve yapay zekâ sayesinde ticari ve siyasi kimlik analizleri yapılarak stratejik olarak hedeflenen komut ve etkileşimler kişisel ekranlara yansıtılmaktadır. Dijital dünyanın kötüler tarafından kuşatılmış zararlarına karşı nasıl bir çıkış yolu bulabileceğimizi sorgularken bile tüm yolların yine dijital ekranlara çıkması bu konudaki sorumluluk sahibi insanın maalesef çaresizliğini pekiştirmektedir.

Her teknolojik gelişme karşısında edilgen ve taklit dışında bir çabanın gösterilememesini teknolojiyi üretenlerin bu alandaki hâkim ve baskın kültürlerinden kaynaklandığını düşünsek te Metaverse'ün gelecek nesiller için yıkıma dönüşmeden sorumluluk sahibi aklı selim kişi, kurum ve kuruluşların profesyonel olarak özgün ve etkin çalışmalar yapması yegâne temenni ve beklentimizdir.

[1] Post truth(Hakikat sonrası): Doğruların ortak nesnel deliller yerine bir takım duygu ve inançlarla belirlenmesini anlatan felsefi ya da politik kavramdır. Hakikati anlamaya yarayan nesnel standartların yok olması ya da olgular, bilgiler, görüşler ve inançların birbirine girmesi şeklinde ortaya çıkabilir. (Vikipedi)

[2] Simülasyon: Bir şeyin benzeri veya sahtesi anlamında kullanılır.

[3] Hipergerçeklik: Gerçeğin herhangi bir kökenden yoksun olarak sembol modeller aracılığıyla yeniden üretilmesi.