

# METAVERSE KAVRAMI VE TÜRKÇE KARŞILIKLARI ÜZERİNE

Âdem Terzi

- Gündelik hayata etkisi bakımından geçen yüzyılın en önemli buluşlarından biri kuşkusuz televizyondur. Onun Doğu'nun bir kasabasına gelişi üzerinden dönemi anlatan *Vizontele* filminde bu buluş, ancak bir öncekinin yardımıyla tanımlanabilir: "*Radyonun resimlisidir.*" Her kasabada mutlaka biri bulunan *deli* dâhileri temsilen de Emin, heyecanını "*Yaptılar mı sonunda? Şerrefsizim benim aklıma gelmişti!*" biçiminde gösterir.

Benzer bir söylem *metaverse* için de geliştirilebilir zira dillendirilişi eskiye dayandığı gibi öyle akla gelmeyecek bir fikir de değildir. Dolayısıyla bu kavram da önceki buluşların yardımıyla kabaca "*Resimlinin üç boyutlusudur.*" biçiminde tarif edilebilir.

Son günlerde daha sık gündeme gelmesi ise distopik anlatılarda konumlandırıldığı uzak geleceğe hemen hemen erişilmiş olmasındandır. Bu *hemen hemen* belirtecinden ötürü şu aşamada dört dörtlük bir tanımını vermek zorsa da hem varılmak istenen menzile az çok kesirilmiş hem de bu yolda önemli adımlar atılmıştır. Buna göre amaç "*İnsan biliş ve davranışlarının üç boyutlu kurgusal bir ortamda kalıcı ve etkileşimli olarak işler duruma getirilmesi.*" biçiminde özetlenebilir. İşbu ortam da *metaverse* olarak adlandırılmaktadır.

Bu ortamın inşası ve işleyişine dair uygulamalar ile orada bulunmak için gerekli araç ve yöntemlere dair gelişmeler ayrı ayrı kollarından ve art zamanlı olarak ortaya çıktığından *metaverse* kavramıyla ilişkilendirilebilecek çok sayıda başka adlandırma da göze çarpmaktadır. Konuyu dallandıran da aslında bu ilintili kavram zenginliğidir ki çoğu yine yabancı kökenli sözlerle kurulmuş bu kavramlar için de kimi öneriler getirilmektedir. Bunlar ise bu yazının hacmine girmemektedir.

Önceki kimi çalışmalarda etrafından dolaşmış olsa da bir sistem olarak adının *Snow Crash* romanında konulduğu söylenebilir.<sup>1</sup> Türkçeye *Parazit* adıyla çevrilen eserde *metaverse* sözü yerine *metaevren* karşılığı kullanılıyor. Zaten kavrama bir karşılık bulmadaki zorluk da ön eksiz bir dilde karşılanması kolay olmayan bu *meta* yapısından kaynaklanıyor.

Adlandırmadaki *verse* yapısı ise *universe* sözüden kısaltmadır ve bu söz için Türkçede farklı dillerden gelen *kâinat*, *âlem*, *kozmos* gibi karşılıklar bulunmaktadır. Aynı anlama gelen *evren* sözünün kökeni hakkında ise; geçmiş metinlerden canlandırıldığı, Dil Devrimi'nden sonra türetildiği gibi iki farklı görüş var.

Bu söz için *Güncel Türkçe Sözlük*'te “*Gök varlıklarının bütünü.*” temel anlamı veriliyor. *Evren* sözü aynı zamanda “*Düzenli ve uyumlu bir bütün olarak düşünülen bütün varlıklar.*” ve “*Kişinin içinde yaşadığı, ilişkide bulunduğu ortam.*” anlamlarını da içermekte.

Eş ve yakın anlamlılarından *âlem* sözü, *sanal* sözüyle birlikte *sosyal medya* için kullanılmaktadır. Aynı alan *sanal dünya* biçiminde de adlandırılmaktadır. Buna koşut olarak *metaverse* kavramı için *yeni sanal dünya* yakıştırmasının yapıldığı da görülmekte. Dolayısıyla *âlem* ve *dünya* sözlerinin *sanal* sözüyle *metaverse* kavramı için kullanılması anlam karışıklığına yol açabilecektir. Yaygın kullanılan öneriler içinde *kozmos* ve *kâinat* sözleri bulunmamaktadır. Böylelikle *metaverse* yapısının ikinci parçası için *evren* karşılığı anlam, kullanım yaygınlığı ve köken bakımından uygun düşmektedir.

Yunanca kaynaklı *meta* ön eki ise Türkçede daha çok öte yapısıyla karşılanmıştır. *Metafizik* sözü için bulunan *doğa ötesi/fizik ötesi* karşılıkları güzel örneklerdendir. Ancak aynı söz *meta* dışındaki ön ekleri karşılamak için de kullanılmaktadır: *morötesi* (*enfra*), *kızılötesi* (*ultra*), *ulusötesi* (*trans*) gibi. Her durumda ek gibi adın başında değil bir addan sonra yine ad olarak tamlama kurduğu görülüyor. Bu tamlama yapısına öte sözünün anlam katkısı ise, sınır ötesi örneğinde olduğu gibi, belirli bir noktayı işaret etmektense bir noktanın dışına, ötesine gönderme yapmasıyla sınırlı kalıyor.

Oysa öte yapısının ön ad olarak başa alınması anlam vurgusunu sonraki söze kaydıracaktır. Söz gelimi ağızlardaki *ahiret* anlamındaki adlandırma, *dünya ötesi* biçiminde ad tamlaması olarak değil öte *dünya* biçiminde kurulmuştur. Benzer olarak öte sözünün ön ad olarak yer almasıyla kurulacak yapının da var olan evrenin bilinmez bir biçimde ötesini değil, başka bir evreni açık olarak tanımlaması beklenir. Zaten önerilerin çoğunda bu yapı tercih edilmişse de öte yerine kullanılan farklı ön adların sayısı fazladır. Bunları tek tek değerlendirmek yerine iki grupta ele almak daha işlevsel olacaktır:

1 “The words ‘avatar’ (in the sense used here) and ‘Metaverse’ are my inventions, which I came up with when I decided that existing words (such as ‘virtual reality’) were simply too awkward to use. [‘Avatar’ (burada kullanıldığı hâliyle) ve ‘Metaevren’ kelimeleri benim icatlarımdır; var olan kelimelerin (‘sanal gerçeklik’ gibi) yetersiz olduğuna karar verdiğim için bulduğum kelimelerdir.]” (Stephenson, 2016: 413-İlk Baskı: 1992)

İlk gruptakiler var olan evren odak alınarak konumlandırılmış başka bir evreni işaret eder: *art evren, ardıl evren, alt evren, paralel evren, yan evren*.

Anlam bakımından *art, ardıl, alt, yan, paralel* gibi sözlerinin kavrama öte sözünden çok farklı bir anlam katacağı söylenemez. Yanı sıra *paralel evren* sözü *metaverse* kavramından önce Çoklu Evren Kuramı'yla ortaya çıkmış ve bugüne kadar bu kuramla ilintili olarak belli bir anlamda kullanılmıştır.

İkinci gruptakiler ise bu yeni evrenin yapısını, niteliğini esas alır: *düş evren, kurgusal evren, sanal evren*.

Bunlardan da Türkçenin tamlama yapısına aykırı *düş evren* sözü dışarıda bırakılırsa geriye kalan *kurgusal evren* ve *sanal evren* yapıları ile ilk gruptan diğerlerine göre daha yaygın kullanılan öte *evren* karşılıkları tartışmaya değerdir.

Ayrıca, *metaverse* için Türk Dil Kurumuna bugüne kadar şu öneriler yollanmıştır: *birleşik evrenler, evren birleşikliği, evrenler dolaşıklığı, zincirleme evrenler, kod âlem, okin, geleceğin karşılığı, kıyamet, dünya evreni, görünenin ötesi, öte dünya, ötegen, evren ötesi, usay, karma evren, dijital evren, sanal dünya, metevren, yarı evren, meta veriler boyutu, sanalane/sanalhane, üst evren, evren ertesi, öte bağ, yapay evren, üst gerçeklik, yansı evren, bağıl evren, ikili evren, aşkın evren, özgen evren, evren öte, ara dünya, iç deneyim dünyası, gerçeklik ötesi, arav, arev (ara evren), imgeler evreni, beşerî evren, sanalem, bilgi evreni, yeni net, hayal evren, gerçeklik simülasyonu, boyutlar arası*.

Türkçe kelime yapma yollarına aykırı karşılıklar ile yukarıda zaten değinilenler bir yana, gönderiler arasında yine *öte evren* ve *sanal evren* karşılıklarını yeğleyenlerin çoğunlukta olduğunu söylemek gerek. Öyleyse yine üç karşılık üzerinde durmak daha yararlı olacaktır.

Öte dünya örneğinde olduğu gibi *öte evren* yapısı, *bu* ve öteki ayrımlarından ötürü birbiriyle ilintili ikili (düalist) bir evren modeli düşündürmeye yatkındır. Bu da ileride gündeme gelebilecek başka bir *evren* modelini adlandırmayı zorlaştıracaktır. *Kurgusal evren* önerisi ise asıl olarak *fictional universe* sözü için bulunmuş bir karşılıktır ki "*Gerçekte var olmayan, öykü, senaryo, video oyunu gibi kurgu ürünleri için üretilen evren.*" anlamında kullanılmaktadır. Bu "*kurgusal evren*"ler gerçek hayat ile benzeşebilse de böyle bir zorunluluk bulunmamakta, ayrıca bunlar herhangi bir çalışmaya özgü genellikle bir seferliğine tasarlanmaktadır. *Metaverse* kavramı için bir benzeşme zorunluluğundan söz edilmese de bu alana yönelik arsa satışları, giyecek tasarımları, sanal para, telif hakları vb. uygulamalar, bu evrendekine benzer bir yaşam alanı ve yaşam biçimi öngörüldüğünü düşündürmektedir. Ayrıca *metaverse* kavramının omurgasını ilgili "*evren*"in kalıcılığı oluşturmaktadır.

*Sanal* sözü Türkçede ilk olarak *sanal sayı* biçiminde *mevhum adet* karşılığı olarak *Türkçe Terimler Cep Kılavuzu*'nda (1941) görülmektedir. Dildeki Doğu kökenli sözlere Türkçe karşılıklar sunmak için hazırlanan *Osmanlıcadan Türk-*

çeye Söz Karşılıkları Tarama Dergisi'nde (1934) ise *mevhum* için *sanılsa*; aynı amaçla hazırlanan *Osmanlıcadan Türkçeye Cep Kılavuzu*'nda (1935) ise *mu-hayyile* için *sanay* karşılıkları verilmektedir. Bunlara göre *sanal* sözünün *san-*kökünden türetildiği söylenebilirse de türetme biçiminin Türkçeye uygun olmadığı yönünde görüşler de bulunmaktadır. Nasıl olursa olsun; *evren* sözü gibi, yaygın kullanımıyla bugün artık Türkçe sayılabilecek bu söz "*Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan.*" temel anlamını taşımaktadır.

Bu temel anlamından hareketle başta matematik, fizik gibi alanlarda farklı sözlerde birleşik yapılar kurarak kullanılsa da yaygınlığı daha çok bilişim ve *metaverse* kavramıyla ilintili alanlarda yoğunlaşmaktadır: *sanal para*, *sanal mağaza*, *sanal kart*, *sanal alışveriş*, *sanal ofis*, *sanal santral*, *sanal tur*, *sanal bahis*, *sanal dergi*, *sanal gerçeklik gözlüğü*, *sanal kampüs*, *sanal gezinti*, *sanal müze*, *sanal parsel*, *sanal arsa*, *sanal deneme*, *sanal basın* vb.

Dolayısıyla, *metaverse* kavramının işleyişi için gerekli araç ve yöntemlerin birçoğunu adlandırmada kullanıldığı görülen *sanal* sözünün bütün bunların bir araya getirilmesiyle oluşturulacak "*evren*"i de nitelenmesi daha işlevsel olacak ve karşılığının yaygınlaşmasına yarayacaktır.

Ancak, yukarıdaki örneklerde görüldüğü üzere *sanal* sözünün kullanımındaki bu artış artık sözlükte verilen tek bir anlama sığmamaktadır. Söz gelimi *sanal para* bilinen anlamda somut değilse de belli ki "*sanal evren*"de çok önemli bir işlev üstlenecektir. *Sanal dergi*, *sanal müze* gibi yapılar da "*Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan.*" anlamıyla açıklanabilecek oluşumlar değildir. Bu bakımdan *sanal* sözüne mutlaka birkaç yeni anlam eklenmelidir.

Söz gelimi, *Vizontele*'de kasabaya gelen televizyon nihayet çalıştırıldığında ekrana düşen ilk *resim* Siti Ana'nın Kıbrıs Harekâtı'na katılıp dönemeyen oğluna aittir. Orada defnedilen Rıfat'ı temsilen mezara televizyonu yatıran Siti Ana, bu *temsili* mezarı her gün ziyaret eder ve mezarın başında yaş döker. Benzer biçimde "*sanal evren*"in geleceğinde hayatın çeşitli safhalarına dair temsillerin yer alacağı şimdiden kestirilebilir. Öyleyse *sanal* sözünü yüklenecek anlamlardan biri de bu durumla ilgilidir: *temsili*.

Vizontele'nin devamı olan *Vizontele Tuuba*'da ise çalıştırılmak üzere mezar-dan çıkarılan televizyon yerine Siti Ana'yı teskin için Rıfat'ın çok sevdiği kavak dikilir. Bu durumda ise temsilden öte, bugün kullanılan anlamıyla, bir *avatar* olarak da düşünülebilir artık bu ağaç.

Bilgisayar oyunlarına katılmaya yarayan ögeler olarak ortaya çıkan günümüzün "*avatar*"ları ise giderek bir kişilik temsili işlevini de üstleniyor görünmektedir: "*Dijital oyunlar aracılığıyla oluşturulan avatarlar kişilerin kimlik yapılarına da etkide bulunmaktadır. Bu etkiler zaman zaman kişilerin gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki ayrımı anlayamamalarına neden olmaktadır.*" (Sayar-Özmen, 2022: 337)

---

*Dövüş Kulübü* başat örnek olmak üzere, özellikle doksanlı yıllardan sonra postmodernizmin bireyin benliği üzerindeki parçalayıcı etkisini konu edinen kurgusal ürünler giderek arttı. Bunların çoğu sinemaya da aktarıldı. Bu yıl Türkiye’den gösterime giren *Uysallar* dizisinde de benzer bir etki işleniyordu. Ancak dizideki durum, postmodernizm eleştirilerinin yanı sıra, *Uygarlığın Huzursuzluğu* çalışmasıyla ilintili gibiydi daha çok. Freud bu incelemesiyle henüz yüzyılın başında çağın kazanım olarak görülen kimi yönlerinin insan doğasına aykırı olduğunu ve bu çatışmanın insanın ruhsal yapısında zorlanmalara yol açtığını söylemekteydi: “Sanırım var olan uygarlığa duyulan derin ve uzun süreli hoşnutsuzluk, belli tarihsel koşullar fırsat verdiğinde bu suçlamanın yeşereceği toprağı hazırlar.” (2014: 46).

Bu öngörü ve yorumlara bakarsak, çağın huzursuz benliklerinin başka bir evrende yepyeni kimlikler kurmaya girişebilmesi için doğrudan Freud’un yeşermiş topraklarına çıkan *sanal* bir kapı açılıyor gibi görünmektedir. Öyleyse mitolojik çağlarla ilintili *avatar* motifi çok uzun yıllar sonra yeni bir işlevle hayata tekrar dâhil olacak gibidir. Bu bakımdan *metaverse* kavramı kadar *avatar* kavramına da yeni bir ad bulmak gerekecektir.

\*\*\*

“Gerçek hayatta balıkçı mıydın?” demişti bana başka bir asker, Obüsleri arazide alalamak için kullanılan ağları elden geçirirken. Bir boy üniforma ve ona dair kimi pratiklerle yalnızca beş on aylığına uzak kaldığımız ortama göndermeyle.

Dolayısıyla; bu çağın bireyine dair çıkarımlarda biraz haklılık payı varsa, parçalanmaya yatkın benliklerin askerlikten çok daha uzun süreler bambaşka formların içindeyken arada nirengi alması için orası kadar burayı, bu evreni de adlandıracak yeni bir karşılık daha gerekebilecektir.

**Kaynaklar**

- Atay, Tayfun, "Toplumun Travestileşmesi: Uysallar", *Gazete Pencere*, 4 Nisan 2022.
- Beyaz, Nevnihal, *Açıklamalı Yeni Kelimeler Sözlüğü*, Akçağ Yayınları, Ankara 2006.
- Freud, Sigmund, *Uygarlığın Huzursuzluğu*, Çev.: Haluk Barışcan, Metis Yayınları, İstanbul 2014.
- Karaduman, Sibel, "Modernizmden Postmodernizme Kimliğin Yapısal Dönüşümü", *Journal of Yasar University*, S 17(5), İstanbul 2010, s. 2886-2899.
- Maarif Vekâleti, *Türkçe Terimler Cep Kılavuzu*, Maarif Matbaası, İstanbul 1941.
- Sayar, Tahsin Eren-Özmen, Seçkin, "Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma", *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, C 11, S 1, İzmir 2022, s. 320-341.
- Sertalp, Ezgi, "Parçalanmış Benlikler, Parçalanmış Hayatlar ve Parçalanmış Filmler: Bir Dövüş Kulübü Okuması", *HÜ İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, S 3(2), Ankara 2016, s. 385-408.
- Stephenson, Neal, *Parazit*, Çev.: Sibel Hacıoğlu, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul 2016.
- Şahin, Hatice, "Türkçe'de Ön Ek", *ÜÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S 10, Bursa 2006, s. 65-77.
- TDK, *Güncel Türkçe Sözlük*, <https://sozluk.gov.tr>. (Erişim: Temmuz 2022)
- T.D.K., *Türkçeden Osmanlıcaya Cep Kılavuzu*, Devlet Basımevi, İstanbul 1935.
- T.D.T.C., *Osmanlıcadan Türkçeye Söz Karşılıkları Tarama Dergisi*, Devlet Basımevi, İstanbul 1934.
- Türk, G. D., Bayrakcı, S. & Akçay, E., "Metaverse ve Benlik Sunumu", *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12 (2), İstanbul 2022, s. 316-333.