**Kültür Endüstrisi Bağlamında Metaverse Ekosistem ve Dijital Oyun Bağımlılığı**

**Bilal SÜSLÜ[[1]](#footnote-1)\***

**Öz**

Kültür endüstrisi klasik sanayi üretim mantığının kültürel alanda da işlevsel hale gelmesidir. Bu kültürel alanlardan biri de digital oyunlara teknolojik gelişmeler doğrultusunda yeni alanlar açan meta evrendir. Metaverse olarak tanımlanan bu alan fiziksel dünyadaki hemen hemen her aktiviteyi ve eylemi mümkün hale getiren sanal bir evrendir. Aynı zamanda bu evren, kullanıcıları açısından küresel bağlamda katılımı olanaklı kılan, çok parametreli dijital oyun ihtiyacını karşılayan işlevselleğiyle öne çıkar. Metaverse’de geçerli para birimi üzerinden yapılan alışverişler yoluyla dijital varlıklara sahip olabilen ve oyunlar tasarlayabilen kullanıcılar dijital kültürün gelişmesine ve yeniden üretilmesine de ayrıca katkı sunmaktadırlar. Ne var ki, metaverse evrenin oyun kullanıcıları için sunduğu olanaklar kullanıcılar açısından bir takım olumsuz sonuçlar barındırmaktadır. Fizyolojik ve psikolojik etkiler olarak öne çıkan bu sorunlardan biri de ‘oyun bağımlılığı’dır. Çünkü sanal evrene bağımlılık gerçek yaşam işlevlerinin önüne geçerek kullanıcı açısından hayati tehlikeye dönüşebilmektedir (Üstün, 2022).[[2]](#footnote-2) Metaverse oyun kullanıcılarının bağımlılık sonucu tıpkı seri üretim fabrika işçilerinin yaşadığına benzer biçimde kendilerine ve fiziksel dünyaya ‘yabancılaşma’ları yakın zamanlı olası bir problem olarak belirmektedir.

Bu çalışma, bir endüstrinin ihtiyaç duyduğu tüm yapıları –üretim, mülkiyet, satın alma gibi- içinde barındıran metaverse’de oyun kullanıcılarını makinanın dişlisine dönüştürme tehdidi üzerinden tematik bir analiz yapmayı vaad etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür endüstrisi, metaverse, dijital oyun, bağımlılık, yabancılaşma.

**Metaverse Ecosystem and Digital Game Addiction in the Context of the Culture Industry**

**Abstract**

The culture industry is the functionalization of the classical industrial production logic in the cultural field. One of these cultural areas is the meta universe, which opens new areas for digital games in line with technological developments. This space, defined as the metaverse, is a virtual universe that makes almost every activity and action possible in the physical world. At the same time, this universe stands out with its functionality that makes it possible for its users to participate in a global context and meets the need for multi-parameter digital games. Users who can own digital assets and design games through purchases made in valid currency in Metaverse also contribute to the development and reproduction of digital culture. However, the possibilities offered by the metaverse universe for game users have some negative consequences for users. One of these problems, which stand out as physiological and psychological effects, is 'game addiction'. Because addiction to the virtual universe can turn into a life-threatening danger for the user by preventing real life functions (Üstün, 2022). The 'alienation' of Metaverse game users from themselves and the physical world as a result of addiction, just like mass production factory workers, appears as a possible problem in the near future.

This study promises to make a thematic analysis through the threat of turning game users into the gear of the machine in the metaverse, which contains all the structures that an industry needs – such as production, ownership, purchasing.

**Keywords:** Culture industry, metaverse, digital game, addiction, alienation.

1. \* Dr. Öğr. Üyesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, bilalsuslu@beun.edu.tr [↑](#footnote-ref-1)
2. #  Üstün, B. (2022). Metaverse Sanal Evrene Bağımlılık Doğurabilir mi? https://livetobloom.com/metaverse-sanal-evrene-bagimlilik-dogurabilir-mi/

 [↑](#footnote-ref-2)