**DİJİTAL HAYATLARA FEDA EDİLEN GERÇEK YAŞAMLAR:**

**METAVERSE İLE GERÇEK VE SANAL NASIL BAĞLANIYOR?**

**Göknur TANIYAN**

**Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans**

**taniyangoknur@gmail.com**

 Günümüzde internet ve iletişim alanında köklü gelişmeler yaşanırken bu süreçte en çok konuşulan ve işlenen kuşkusuz Metaverse kavramıdır. Özellikle dijital oyun endüstrisinde öne çıkan metaverse, henüz çok yeni ve kesin tanımlamalarla açıklanamamış bir olgudur. Arttırılmış ve sanal gerçeklik teknolojilerinin oluşturduğu metaverse; fiziksel ve sanal dünyanın birleştiği, kendine ait ekonomik sistemi olan, dijital avatarlar aracılığıyla bu evrende bulunarak sosyalleşip, gündelik yaşam pratiklerini gerçekleştirebildiğiniz sanal dünya anlamına gelen ve bu bağlamda sürekli gelişip yenilenen dinamik bir pratiktir.

 Gerçeğin benzeri kurgusal bir evren olarak tanımladığımız Metaverse, Jean Baudrillard’ın kuramında işlediği simülasyon evreninin bir örneğine benzemektedir. 1981 yılında Fransız sosyolog Baudrillard “Simülakrlar ve Simülasyon” teorisini geliştirerek gerçek ve sanal arasındaki ilişkiyi irdelemiştir. Baudrillard’a göre, simülasyonlar gerçeği taklit edip gerçekliğin yerine geçmektedir. Ona göre gerçeklik ve simülasyon birbirine karışabilmekte ve insanlar bu karışıklık karşısında gerçeklik algılarını yitirebilmektedir. Baudrillard, kuramını oldukça karamsar şekilde ele almaktadır. Ona göre, gerçeklik algısı sakatlanan bir toplum bu algıyla sağlıklı düşünemez, böylelikle tepkisizleşir ve sessiz yığınlara dönüşür” (Akt: Ferhat, 2016: 741). Baudrillard’ın bahsettiği gerçeğin yitimi, sanal gerçekliğin en tehlikeli yanlarından biri olarak görülmektedir.

 Bu bağlamda bu çalışma aracılığıyla Jean Baudrillard’ın simülasyon teorisi kapsamında, teknolojinin olası sonuçlarını distopik şekilde aktaran dijital platform dizisi “Black Mirror” serisinden amaca yönelik örneklem ile “Fifteen Million Merits” adlı bölümü çözümlenmektedir. Seçilen dizi bölümü, nitel araştırma yöntemlerinden Betimsel İçerik Yöntemi ve diyaloglar bağlamında Söylem Analizi yöntemi kullanılarak incelenmektedir. Bu inceleme sonucunda, simülasyonların insanların gerçeklik algısı üzerindeki etkisi, metaverse sayesinde insanların gerçek yaşamlarının dijital yaşamlarla nasıl değişip dönüştüğü, toplumsal yaşam üzerindeki rolü ve etkisi gibi savlar aktarılmaktadır. Yaklaşık otuz yıl içinde artık tüm dünyanın bu evren içinde bulunacağı ön görülmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Metaverse, Jean Baudrillard, Simülasyon Kuramı, Sanal Gerçeklik