

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

METaverse’de YENİ KİMLİK İnşası ve Benlik Sunumu:
Türkiye’de Metaverse’ü Kullanan Bireyler
Üzerinde Uygulamalı Bir Nitel Araştırma

Sümeyye KAYA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Doç. Dr. Handan AKYİĞİT

MAYIS - 2024

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**METaverse’de Yeni Kimlik İnşası ve Benlik
Sunumu: Türkiye’de Metaverse’ü Kullanan
Bireyler Üzerinde Uygulamalı Bir Nitel
Araştırma**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sümeyye KAYA

Enstitü Anabilim Dalı: Sosyoloji

“Bu tez 30/05/2024 tarihinde online olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan
jüri üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ
Doç. Dr. Handan AKYİĞİT	Başarılı
Dr. Öğr. Üyesi Meryem KÜÇÜK	Başarılı
Dr. Öğr. Üyesi Ebru AÇIK TURGUTER	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet ☒

Hayır ☐

(Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar.)

Sümeyye KAYA

30/05/2024

ÖN SÖZ

Bu araştırmayı yaparken desteğini her zaman hissettiğim, katılımcı gözlem yapmam için beni cesaretlendiren, her defasında ufuk açıcı fikirleriyle bakış açımı zenginleştiren kıymetli danışman hocam Doç. Dr. Handan Akyiğit'e teşekkürü bir borç bilirim. Tez savunma jürisine katılmayı kabul eden Dr. Öğr. Üyesi Meryem Küçük ve Dr. Öğr. Üyesi Ebru Açık Turğuter hocalarıma titiz bir okuma ile tezime yaptıkları kıymetli katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Akademik yolculuğumda her zaman yanımda olan, benim kararlarıma saygı duyan ve benim akademik hedeflerim için çok fedakarlık yapan babam Ayhan Kaya'ya, annem Nurten Kaya'ya, kardeşim Emre Kaya'ya çok teşekkür ediyorum. Kendisi farkında olmasa bile tüm günümü güzelleştiren, bunaldığım zaman bir ötüşüyle şenlendiren minik kuşum maviş'e minnettarım.

Tezimin örnekleme uygun kişilerle buluşmamda yardımcı dokunan sayın Dr. Metin Çengel hocama teşekkür ederim.

Tezimin konusunu seçerken beni cesaretlendiren, çok yeni bir alan olması nedeniyle yaşayacağım zorluğun üstesinden geleceğime inanan arkadaşım Sosyolog Salih Canbaz'a, tezimi yazarken yoluma ışık tutan Bayram Turidi ve Yusuf Çapan'a, desteğini her zaman hissettiğim canım dostum Gözdenur Polat Köse'ye, benim her zaman yanımda olan, desteğini ve sevgisini her zaman hissettiğim dostlarıma, tez yazma sürecimin çoğunu geçirdiğim Genç Mekan çalışanlarına teşekkür ederim.

Sümeyye KAYA

30/05/2024

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iii
TABLO LİSTESİ	iv
ŞEKİL LİSTESİ	v
GÖRSEL LİSTESİ	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE	8
1.1. Metaverse Evreninin Sosyal Gerçekliği ve Yeni Kimlik İnşası	8
1.1.1. Zaman ve Mekân Kısılcığında Gerçeklik Olgusu.....	9
1.2. Kimlik ve Benlik	11
1.2.1. Metaverse’de Benlik Sunumu	16
2. BÖLÜM: METAVERSE KAVRAMI, METAVERSE’ÜN TARİHSEL GELİŞİMİ VE KULLANIM ALANLARI	19
2.1. Metaverse Kavramı.....	19
2.2. Metaverse’ün Tarihsel Gelişimi	20
2.3. Popüler Metaverse Evrenleri	30
2.4. Metaverse Evreninde Yapılmış Güncel Gelişmeler	31
2.4.1. Kurumsal Firmaların Metaverse’e Yaptığı Yatırımlara Örnekler.....	31
2.4.2. Metaverse’de Sosyalleşme Faaliyetlerine Örnekler	41
3. BÖLÜM: BULGULAR	46
3.1. Araştırma Problemi	46
3.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	46
3.3. Araştırmanın Yöntemi	47
3.4. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	48
3.5. Araştırmanın Veri Toplama Tekniği ve Analiz Süreci.....	48
3.6. Bulgular ve Yorum	51
3.6.1. Fırsatları Yakalama Arzusu ve Tekinsizlik.....	51
3.6.2. Metaverse’de Kimliksiz Olma Özgürlüğü	57
3.6.3. Katılımcı Gözlem Kapsamında Yapılanlar	59

3.6.4. Akışkan Mekan ve Zamansız Zaman	62
3.6.5. Metaverse’ün Avantaj ve Riskleri.....	67
SONUÇ	78
KAYNAKÇA.....	83
EK.....	90
ÖZ GEÇMİŞ	93



KISALTMALAR

AR	: Artırılmış Gerçeklik
VR	: Sanal Gerçeklik
MR	: Karma Gerçeklik
XR	: Genişletilmiş Gerçeklik
AI	: Yapay Zeka



TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Metaverse'ün Tarihsel Gelişimi.....	21
Tablo 2: Web 1, Web 2 ve Web 3 Özellikleri	25



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Metaverse Özellikleri.....	23
Şekil 2: Metaverse'ün Bileşenleri.....	24
Şekil 3: Web Topluluklarının Açıklayıcı Gelişimi	25
Şekil 4: Metaverse Gelişiminin Zaman Çizelgesi	31
Şekil 5: Metaverse'ün Yedi Katmanı	32



GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: Marshmello ve Travis Scott Fortnite Konseri.....	22
Görsel 2: Hologram Ağ Sistemi	28
Görsel 3: Metaverse Pazar Haritası	33
Görsel 4: Lüks Markanın Dijital Kıyafetlerinin Denenmesi	34
Görsel 5: T.Verse'de Düzenlenen Turkcell'in Çalışanlarına Yönelik Düzenlediği Toplantı.....	35
Görsel 6: Decentraland Tarafından Düzenlenen 2023 Moda Haftası Defilesi	35
Görsel 7: TECNO Firmasının Decentraland'de Telefon ve Dizüstü Bilgisayarlarının Lansmanı.....	36
Görsel 8: İş Bankası'nın GoArt Metaverse'deki Girişimcilik Şubesi	38
Görsel 9: Kabe-i Mukerreme	40
Görsel 10: Notre Dame Katedrali/Second Life	41
Görsel 11: Beymen Markasının Tasarladığı Meta Influencer'ı Bella	42
Görsel 12: Metaverse'de İlk Düğün Merasimi/ Gagnon Çifti.....	43
Görsel 13: DEVA Partisi Genel Başkanı Ali Babacan'ın Sanal Mitingi	45
Görsel 14: Aris888 Metaverse Evreninin Toplantı Odasında Mülakat	61
Görsel 15: Notre Dame Katedrali/Second Life	62

ÖZET	
Başlık: Metaverse’de Yeni Kimlik İnşası Ve Benlik Sunumu: Türkiye’de Metaverse’ü Kullanan Bireyler Üzerinde Uygulamalı Bir Nitel Araştırma	
Yazar: Sümeyye KAYA	
Danışman: Doç. Dr. Handan AKYİĞİT	
Kabul Tarihi: 30/05/2024	Sayfa Sayısı: viii (ön kısım) + 89 (ana kısım) + 3 (ek)
Bu çalışmada Metaverse’ü deneyimleyen bireylerin yeni kimlik inşası ve benlik sunumları araştırılmıştır. Nitel araştırma yöntemi ile on bir kişiyle derinlemesine yarı yapılandırılmış mülakat yapılmış ve katılımcı gözlem tekniği kullanılmıştır. Metaverse’de kendini avatarıyla gerçekleştiren birey, sosyal yaşamdan ekonomiye pek çok ihtiyacını bu platformlar üzerinden giderebilmektedir ve metaverse’ün geleceği düşünüldüğünde de etki alanının çeşitleneceği öngörülmektedir. Alan yazında metaverse’ün fırsat ve risklerini ve teknik kullanımını ele alan pek çok çalışma olduğu görülmüştür. Fakat metaverse’de yeni kimlik inşasını ve benlik sunumunu uygulamalı bir biçimde araştıran bir çalışma olmadığı görülmüştür. Bu nedenle bu çalışmanın alana önemli bir katkı sunacağı düşünülmektedir.	
Anahtar Kelimeler: Metaverse, Sanal Gerçeklik, Kimlik, Dijital Kimlik, Benlik Sunumu	

ABSTRACT	
Title of Thesis: New Identity Construction and Self-Presentation in the Metaverse: An Applied Qualitative Research on Individuals Using Metaverse in Turkey	
Author of Thesis: Sümeyye KAYA	
Supervisor: Assoc. Prof. Handan AKYİĞİT	
Accepted Date: 30/05/2024	Number of Pages: viii (pre text) + 89 (main body) + 3 (add)
In this study, individuals experiencing the Metaverse have been investigated regarding their construction of new identities and self-presentations. In-depth semi-structured interviews were conducted with eleven participants using a qualitative research method, supplemented by participant observation technique. Individuals who realize themselves with their avatars in the Metaverse can meet many needs ranging from social life to economy through these platforms, and it is anticipated that the scope of influence of the Metaverse will diversify in the future. In the literature, it has been observed that there are many studies addressing the opportunities and risks of the Metaverse, as well as its technical usage. However, it has been noted that there is no study that empirically investigates new identity construction and self-presentation in the Metaverse. Therefore, it is believed that this study will make a significant contribution to the field.	
Keywords: Metaverse, Virtual Reality, Identity, Digital Identity, Self-Presentation	

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca pek çok dönüm noktaları olmuştur. Kimlik inşa süreci kolay değildir, sancılıdır ve pek çok değişikliğin çıktısıdır. Geleneksel dönemlerdeki kimlikler modernizm ile birlikte yeni bir hüviyet kazanmış ve pek çok yönden dönüşmüştür. Benzer şekilde internetin icadı ve kullanımının yaygınlaşmasıyla yeni bir kimlik inşa süreci olmuştur. Dijitalleşme süreci geleneksel kimlik üretim süreçlerini de belirli ölçüde değiştirmiştir. Kimlik üretimi ve iletişimlerde farklılıklar olmuştur. Dolayısıyla arzu edilen-öykünülen benlik oluşumu aktarımı daha olanaklı hale gelmiştir. İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla pek çok değişimin meydana geldiği yadsınamaz. Çünkü önceki dönemlerde internetin yaptığını yapan özelliğe sahip bir teknoloji yoktu. Günümüzde de metaverse, geleceğin internetidir ve pek çok duyuyu aktif kullanmasıyla gerçekliğe hiç olmadığı kadar yakın bir hüviyettir. Dolayısıyla böyle üç boyutlu ve pek çok duyuyu harekete geçiren metaverse’de yeni kimlik inşa süreci ve bu evrenlerde gerçekleştirilen benlik sunumları incelenmek durumundadır.

Kimlik, bireyin kendisini dışarıya nasıl sunduğu ve dışarıdan nasıl algılandığının bir bütünüdür denebilir. İnternet ağının teknolojik gelişimi, genişlemesi ve yaygınlaşması kimlik inşa sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Birey kendi bedeninden bağımsız istediği şekilde oluşturabileceği bir avatar aracılığıyla bambaşka kimliklere bürünebilecek durumdadır. Dijital kimliklerimiz ile gündelik yaşamdaki gibi yaşamak, yaşamamak, öykündüğümüz hayatı yaşamak, belki de avatarımızı kendimize benzetip benlik sunumumuzun içeriğini değiştirmek tamamen bizim hayal dünyamızın sınırı ile ilişkilidir. Gündelik yaşamda bizi sınırlayan pek çok şey orada bir sınırlayıcı hüviyetine sahip değildir. Bu tür gelişmelerle birlikte yeni iletişim imkanlarının doğduğu metaverse evreni ile benliğin sunumu arasındaki ilişkinin incelenmesi oldukça önemlidir.

Benlik, etkileşimlerle oluşan dinamik bir süreçtir. Bu yüzden benlik, bireysel olduğu gibi aynı zamanda toplumsal bir süreçtir. Goffman benliği ve benlik sunumunu bir tiyatroya benzetir. Sahne önü ve sahne arkası olduğunu ve bireyin sahne önünde sadece sergilemek istediklerini sergilediğini, asıl kişiliğin, duyguların ve kimliğin ise sahne arkasında olduğunu belirtir (Goffman, 2009: 112; Kızılcılık, 2018: 214). *Benlik Yanılsaması* kitabında Bruce Hood benliği, anı ve duygu gibi düşünsel olgularla oluşan ve hayatı algılamak için deneyimlerle oluşturduğumuz bir yanılsama olarak açıklar (Hood, 2014: 26). Benlik yeniden yeni mekanlarla, yeni insanlarla kendi içinde kendini

üreten bir mekanizmadır diyebiliriz. Hood aynı kitabının son bölümünde ise bireyin ait olma duygusundan bahsetmektedir. Bireylerin ait olma duygusunu yaşamak için dijital ağlara nasıl bağlandığını açıklar (Hood, 2014). Bireyin kendisini bir sosyal ortama-gruba aidiyet sağlayarak kendini güvende hissettiğini söylemek mümkündür. Dijital mecralarda gizil benlikler, gerçek olmayan profiller veya dijital benlikler kendini gösterebilmektedir. Metaverse dünyasında ise kişi benlik sunumunu yaparken artık gizil benliklerden ziyade gerçek kimliği ile orada varlığını sürdürmek istemektedir. Fakat o zaman da yeni bir kimlik inşası sürecine girilmektedir. Hood'un da dediği gibi bu olay artık başkalarından öğrenmekten ziyade başkaları gibi olmayı da beraberinde getirmektedir (Hood, 2014). Bu yüzden bu çalışmada metaverse'ü kullanan bireylerin benlik sunumları araştırılacağı gibi yeniden kimlik inşası sürecini de detaylı analiz etmek amaçlanmaktadır. Metaverse'ün birey ve toplum üzerindeki etkileri öncelikle kimlik üzerinden şekillenmektedir (Güven, F. & Güven, İ., 2022). Bu bağlamda bu çalışma metaverse'ü deneyimlemiş bireylerin yeni bir kimlik inşa sürecine girip girmediklerini ve benlik sunumlarını nasıl yaptıklarını araştırmaktadır.

Metaverse etki alanını öncelikle kimlikten buluyorsa peki kimlik nedir? Klasik sosyoloji bağlamında baktığımızda Marx'ın kimliği sınıflar üzerinden açıkladığını, Durkheim'ın kolektif bilinçle açıkladığını, Tönnies'in ise cemaat ve cemiyet kavramlarıyla açıkladığını görürüz. Bu kavramsallaştırmalar bütünüyle kolektif bakış açılarıyla tasarlanmıştır. Daha dar bir şekilde bakarsak önemli birkaç kimlik tanımlamalarıyla karşılaşırız. Örneğin Jenkins kimliği; "Bireyin ve kolektiflerin sosyal ilişkilerinde, diğer bireyler ve kolektiflerle aralarında bulunan ayrım şekilleri" olarak tanımlamıştır. Castells, kimliklerin inşasının tarihten, coğrafyadan, biyolojiden, üretken ve üremeye yönelik kurumlardan, kolektif hafızadan, kişisel fantazilerden, iktidar aygıtlarından ve dinsel vahiylerden malzemeler kullandığını belirtir (Castells, 2006: 14). Görüldüğü gibi bu açıklamada kimliği açıklarken genellikle sınıf, etnik köken, ırk, cinsiyet ve cinsellik gibi yapılar ele alınmıştır. Marshall bu farklı kimliklerin birbiriyle etkileşim halinde olduğunu ve birbirlerinden etkilendiklerine vurgu yapmaktadır (Marshall, 1999: 406). Kimlik tanım ve açıklamaları görüldüğü gibi çok çeşitli olabilmektedir. Bireysel olarak bakıldığında üç tür kimlik yapısı olduğu bilinmektedir. Bunlar bireysel, sosyal ve dijital kimliktir. Bireysel kimlik, kişinin özgün olduğu yöndür ve onu diğerlerinden farklı kılan değerler bütünüdür. Kısaca söylemek gerekirse "Ben kimim?" sorusuna verilen

cevaptır. Sosyal kimlik kişinin ait olduğu grup veya grupların benimsediği değer, norm ve ideallerle kendini bütünleştirmesidir (Evren, 2013: 9). Goffman, kimlik teorisinde bireylerin günlük yaşamlarında tiyatral bir yaklaşım içinde olduklarını ve hangi rolü daha önemli görürlerse o role büründüklerini ifade eder (Goffman, 1959). Hatta bireyin aidiyet bağı olan grup sayısı kadar farklı sosyal kimliğe sahip olduğunu da söylemek mümkündür (Ünür ve Duman, 2016: 42). Dijital kimlik ise bireylerin dijital ortamlarda sergilediği, bireyin kontrol edebileceği bir yapıya sahip olan kimlik türüdür (Ada ve Meder, 2022). Dijital kimlik, girilen çeşitli dijital platformlar ile birlikte değişebileceği gibi bireye yeni bir kimlik edinme çabası da sağlayabilmektedir. Bu çalışma ile bu yeni kimlik inşasının seyri analiz edilmiş olacaktır.

Metaverse'ü tanımlamak hiç kolay değildir ve üzerinde uzlaşmış tek bir tanım da bulunmamaktadır. Yine de önemli birkaç tanıma bakmakta fayda vardır. Metaverse, dijital teknolojilerle üretilmiş sanal bir “öte evren” olarak tanımlanabilmektedir. Philippe Brown’a göre Metaverse, aralarında sonsuz geçiş yapılabilen açık kaynaklı, bağlantılı bir dünyalar kümesidir. Alexander Fernandez öte evreni, fiziksel kişiliğin ve dijital kişiliğin birleşik bir gerçeklik haline geldiği yer olarak tanımlamaktadır. Leon Ng ise Metaverse'ü tanımlarken etkileşime vurgu yapar ve Metaverse'ü, dünyamızın bir ikizi olarak tanımlar (Calandra ve Chiu, 2021: 17-20). Clogne vd. (2013)’ne göre Metaverse, bireylerin sosyalleştiği, içerik ürettiği, fikirlerini paylaştığı ve sosyal kimlik geliştirmek için bir araya geldikleri çevrimçi sanal bir alandır. Bireyler Metaverse'teki ortamlara katıldıkça sosyal kimlik fikrini kabul edeceklerdir ve bu ortamları keşfedip öğrendikçe güçlenen bir sosyal kimlik geliştireceklerdir (Calongne vd., 2013).

Araştırmanın Konusu

Araştırmanın konusu en genel ifadeyle, Metaverse'ü deneyimleyen bireylerin yeni kimlik oluşumları ve bu evrenlerde benliklerini nasıl sunduklarıdır. Yeni ve yükselen bir fenomen olan metaverse, dijital dünyalarda bireylerin sanal varlıklar aracılığıyla etkileşime girdiği ve yeni ilişkiler kurduğu bir evren sunmaktadır. Metaverse'ün yaygınlaşmasıyla birlikte dijital ortamlarda yeni bir kimlik inşa süreci yaşanıp yaşanmadığını anlamak ve bu sürecin bireylerin benlik sunumları üzerindeki etkisini incelemek önem arz etmektedir. Bu çalışma, metaverse kullanıcılarının dijital dünyalarda deneyimlediklerini ve bu deneyim sonucundaki değişimleri derinlemesine

anlamayı, dijital kimliklerin gelişimini daha iyi kavramayı hedeflemektedir. Ayrıca metaverse evrenlerinin gelişim sürecinde avantaj ve riskleri gün yüzüne çıkartılmış olacaktır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, metaverse'e adım atmış ve metaevrenlerde pratikler kazanmış bireylerin yaşam pratiklerindeki değişimi araştırmak, yeni bir kimlik inşa süreci yaşanıp yaşanmadığını incelemek ve benlik sunumlarındaki dönüşümü anlamaya çalışmaktır. Bu amaçlara ulaşabilmek adına bazı hedefler belirlenmiştir. Bu hedefleri anlayabilmek için araştırma sorularına bakmamız iyi olacaktır:

- Metaverse dünyasının ana ilkeleri ve işleyişi nasıldır?
- Bireylerin metaverse dünyasına girme nedenleri nelerdir?
- Metaverse'ü deneyimlemiş bireylerin gündelik yaşam pratiklerinde ne gibi değişimler olmuştur?
- Bu bireyler için dijital kimlikleri ne ifade etmektedir?
- Bireylerin gözünden metaverse'ün fırsatları ve riskleri nelerdir?
- Metaverse'ün geleceğinde bizleri neler bekliyor?
- Kişilerin benlik sunumları değişkenlik göstermiş midir? Kimlik dönüşümü nasıl ve ne şekilde meydana gelmektedir?
- Metaverse'ü deneyimleyen bireylerin duyguları ele alındığında hangi güdüler onları metaverse'e itmiştir ve metaverse dünyası duygusal olarak onları nasıl etkilemiştir?

Kısaca ifade etmek gerekirse bireylerin neden metaverse evrenlerine dahil olduklarını anlamak, metaverse'ün gündelik yaşam pratiklerinde ne gibi değişimler getirdiğini anlamak, dijital kimliklerinin onlar için önemini anlamak, bireylerin avatarlarını ne şekilde tasarladıklarını ve metaevrenlerde nasıl davranışlar sergilediğini anlamak, bu davranışların metaevrenlerin kategorilerine göre farklılık gösterip göstermediğini anlamak, bireylerin benlik sunumlarının gerçek dünyadakinden farklılık gösterip göstermediğini anlamak ve metaverse'ün avantaj ve risklerini analiz etmek hedeflenmiştir. Ayrıca bu araştırmada keşfedici araştırma deseniyle gelecekte yapılabilecek olan araştırmaların sorunlarını da tespit etmek amaçlanmıştır.

Araştırmanın Önemi

Metaverse'ü arařtıran pek ok alıřma bulunmaktadır. Bunlardan bazıları nft, para sirkulasyonu, metaverse'ün teknik kısmı gibi ynlerini arařtırırken bir kısmı uygulama alanlarının zellięi, geniřlięi, etki alanı gibi alanlara alıřmıř, ok azı ise metaverse'ün bireyler zerine etkisine bakmıřtır. Fakat zellikle Trkiye'de metaverse'n insanların gndelik pratiklerindeki yerine ve kimliklerinin dnřmne etkisini arařtıran ok az alıřma mevcuttur. Bu nedenle bu alıřma sonraki alıřmaların da nn ama nitelięine sahip olduęundan ve var olacak sorunların da ortaya ıkartması itibarıyla literatre katkıda bulunmayı amalamaktadır.

Web tabanlı sistemlerin gnmzde var olan biimi olan Metaverse, tm dnyada ciddi bir etki bırakmıřtır. Pandemi'ye kadar oyun sektrnde, gzlk sektrnde ve sanal konserlerle bilinen faaliyetler Pandemiyle birlikte artık Metaverse teknolojisinin geliřmesiyle benzersiz bir alana doęru ilerlemektedir. Bu durum bireylerin yařamını derinlemesine etkilemektedir ve daha ok etkileyeceęi de ngrlmektedir. Bu alıřma ile Metaverse' kullanan bireylerin yařamlarına etkileri arařtırılarak yeni bir kimlik inřa srecinin nasıl gerekleřtięi, benlik sunumunun mahiyetinin nasıl deęiřtięi, metaverse'n bireyleri duygusal aıdan nasıl etkiledięi, gelecekte bizleri bekleyen fırsatların ve risklerin neler olduęu arařtırılacaktır. Uluslararası ve ulusal literatr tarandıęında Metaverse'n bileřenlerinin neler olduęunun, zelliklerinin neler olduęunun, NFT ve Blok Zincir gibi teknolojilerin nasıl kullanıldıęının, para sirkulasyonunun, sanatsal faaliyetlerdeki metaverse kullanımının, benlik sunumunun metaverse'le iliřkisinin arařtırıldıęını grmekteyiz. Benlik sunumu ve Metaverse iliřkisini arařtıran tek bir arařtırma olduęu grlmřtr ve bu arařtırma teorik bir arařtırmadır.

Bu alıřma ile yapılmak istenen uygulamalı bir nitel arařtırma yapıp katılımcı gzlem teknięini kullanarak ve yarı yapılandırılmıř derinlemesine grřme soruları ile Metaverse' kullanan bireylerin zerinde birebir etkiyi betimsel analiz yntemi kullanılarak analiz etmek hedeflenmiřtir. Bu yapıldıęında hem ulusal hem uluslararası literatre nemli bir katkıda bulunulmuř olacaktır. Yeni geliřtirilen Web 3 teknolojisinin geleceęinde bizleri bekleyen fırsatlar ve riskler gn yzne ıkartılmıř olacaktır. Daha nce yeni bir kimlik inřası olarak ve benlięin sunumunun dnřmn metaverse zerinden arařtıran uygulamalı bir arařtırma yapılmamıřtır. Bu anlamda bu arařtırmada, metaverse evrenlerini deneyimleyen bireyler zerinde yarı yapılandırılmıř

görüşme yapılması nedeniyle ve metaverse evrenlerinde katılımcı gözlem kullanılan ilk araştırma olması nedeniyle özgün ve önemli bir katkı sunmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Sosyal bilimlerde genel olarak pozitivist ve anlamacı/yorumlayıcı paradigma kullanılmaktadır. Pozitivist paradigmada nicel yönteme başvurulurken, anlamacı/yorumlayıcı paradigmada nitel yönteme başvurulmaktadır. Pozitivist paradigma, gözlemlenebilir ve ölçülebilir fenomenlere odaklanmakta, deneysel ve analitik yöntemleri kullanmakta, nesnellik ve bağımsızlık ilkesini ön planda tutmaktadır. Yorumlayıcı paradigma ise derinlemesine anlama, açıklamaya ve yorumlamaya önem vermekte, öznelcilik ve bağlamsallık özelliğini ön planda tutmaktadır. Bu çalışmanın temelini oluşturan metaverse'ü deneyimlemiş bireylerin yeni kimlik inşası ve benlik sunumu konusunu işlemek bireylerin anlam dünyasının ve düşüncelerinin analizini gerektirdiğinden yorumlayıcı paradigmanın araştırma yöntemlerinden nitel araştırma yöntemi bu çalışma için en uygun yöntem haline gelmektedir. Türkiye'de metaverse'ü kullanan bireyler evreni oluşturmaktadır. Türkiye'de metaverse'ü kullanan erkek ve kadınlardan 11 kişi ise örneklemi oluşturmaktadır. Bu bireylere kartopu örneklem tekniğiyle erişilmiştir. Görüşmeler doyum noktasına ulaşınca, cevapların tekrara düştüğü noktada görüşmelere son verilmiştir. Türkiye'de metaverse'ü deneyimleyen bireyler üzerinde yapılan çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ve katılımcı gözlem tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tercih edilmesinin nedeni katı-net bir şekilde soru cevap olması durumunda katılımcının gerilebileceği ve konuyla ilgili olan anılarını ve düşüncelerini ifade etmekten kaçınabileceği içindir. Ayrıca metaverse pek çok alanda aktif olunan bir yapıya sahip olduğundan birey bir tecrübesini aktarırken başka bir alanda yaşadığı bir tecrübeyi dile getirmek isteyebilir. Veri kaybı riskiyle karşılaşmamak adına ve katılımcının rahatça cevaplar verebilmesi adına yarı yapılandırılmış görüşme tekniği tercih edilmiştir. Yapılandırılmamış bir görüşmede ise soruların cevaplarına odaklanmaktan ziyade konunun amacını aşması risk olarak görüldüğü için en uygun yöntemin yarı yapılandırılmış mülakat olduğu düşünülmüş ve bu tercih edilmiştir. Kaç kişiyle görüşme yapılacağı doyum noktasına ulaşıldığında belirlenmiştir. Artık cevapların tekrara düştüğü anlaşıldığı noktada saha araştırması sona erdirilmiştir.

Metaverse, sanal evrenler ağıdır denebilir. Bireylerin bu evrenler üzerindeki deneyimleri önemli olduğundan yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine ek olarak katılımcı gözlem ile metaevrenlerin işleyişi daha iyi öğrenildiği gibi, bu evrenlerde bireylerin davranış şekilleri ve hangi duygularla hareket ettikleri daha iyi analiz edilmiştir. Metaverse evrenleri üzerinden yapılan araştırmada katılımcı gözlem yapmak katılımcıların dedikleri hususları anlama noktasında da önemlidir. Araştırma kapsamında gerçekleştirilen derinlemesine görüşme bulguları betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Betimsel analiz, araştırma bulguları incelenirken bulguların yorumlanması ve bulgular arasındaki neden sonuç ilişkisinin kurulmasını sağlayan bir nitel veri analiz türü olduğundan tercih edilmiştir. Bu şekilde katılımcılar tercihlerini, algılarını ve bakış açılarını daha net bir biçimde ortaya koymuşlardır.

1. BÖLÜM: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Metaverse Evreninin Sosyal Gerçekliği ve Yeni Kimlik İnşası

İnternetin ilk çıktığı zamanlardan bu yana internetin bireyler üzerindeki etkisi ve bireylerin kimliklerindeki değişiklikler araştırılmıştır. Günümüzde internetin geleceği olarak görülen Metaverse’de de bu tartışmalar şüphesiz devam edecektir. Bu tartışmanın ilerletilmesinin pek çok sebebi vardır. Bu bölümde bu unsurlar detaylı bir şekilde ele alınacaktır.

İnternet üzerinde kimlik inşası çalışmalarının öncülerinden Sherry Turkle, ‘Ekrandaki Hayat: İnternet Çağında Kimlik’ çalışmasında şöyle der: “Gerçek olgusu direnmektedir. Ekranda paralel hayatlar yaşayan insanlar yine de arzuları, acıları ve fiziksel benliklerinin ölümlülüğü ile sınırlanmaktadır. Sanal cemaatler de İnternet çağında insan kimliğini göz önünde bulundurmak için yeni ve dramatik bir bağlam sunmaktadır.” (Turkle, 1995: 267). Peki geleceğin interneti dediğimiz Metaverse, gerçeklik olgusu üzerinde nasıl bir rol oynamaktadır? Metaverse evreni birçok VR, AR gözlükleriyle erişim sağlanabilen bir internettir. Gözlükler başlı başına bir bilgisayar görevi görmektedir diyebiliriz. Bireyler birçok deneyimi aynı anda yaşayabilmektedir. Birbirine geçilebilen pek çok evreni bir arada barındıran bir yapı söz konusudur. İnsanların oyun oynayabildikleri, oyun üretebildikleri, gerçekte spor yaparken metaverse evreninde ormanda yürüyüş yapabildikleri, pazarlama sektöründe çalışabildikleri, tanıtım fuarlarının kurulduğu, akademik faaliyetlerin yürütüldüğü, sağlık alanında pek çok yerde ölü insan bedeni ile deneyler yapılabildiği, tanıtım fuarlarında malzemelerin en ufak parçasına kadar ayrılıp tekrar birleştirilebildiği, arsa alım satımının yapılabildiği, gerçek paraya dönüştürülebilen yatırımların yapılabildiği, yeni meslek alanlarında çalışılabildiği, sosyalleşme faaliyeti altında bireylerin arkadaşlarıyla veya tanımadıkları bireylerle kamp yapabildiği, kafede oturup sohbet edebildiği, müze gezebildiği, konserlere katılabildiği bir metaverse evreni oluşturulmuştur. Ki biraz daha ileri gidecek olursak şu anda Metaverse’de koku, tat ve doku-dokunma duyularına hitap eden yeni teknolojiler ile birlikte gerçeklik olgusunun hiç olmadığı kadar direncini zayıflattığını söylemek mümkündür. Turkle ve birçok bilim insanının internetin ilk yaygınlaşmaya başladığı zamanlardaki gerçeklik olgusu üzerine, kimlik ve benlik üzerine tartışmaları günümüz Metaverse dünyasında da yerini

korumaya devam edeceği gibi çok daha çetrefilli bir tartışma sürecinin kapısı aralanacaktır.

Yine internet üzerine yapılan çalışmalara ithafen John Perry Barlow şöyle demiştir: “Biz artık insanların üstünde (yeni) bir iletişim ilişkisi kurabilecekleri bir gezegen yaratıyoruz. Ben benimle iletişim kurmaya çalışan bilinç ile tamamen etkileşimde olabilmek istiyorum.” (Barrow, 1995: 40). İnternetin yeni yaygınlaşmaya başladığı dönemde insanların beklentilerinin ne kadar yüksek olduğu görülmektedir. İnternet pek çok beklentiyi karşılarsa da teknolojinin sürekli gelişmesiyle bu etkileşim alanını ve ağını daha da ilerletmek şüphesiz bir ihtiyaç haline gelmiştir. Fakat bu durumu salt teknolojik gelişmelerle de açıklayamayız. Metaverse’ün temellerinin çok önce atılmasına rağmen en çok yaygınlaştığı dönemin Covid-19 pandemi sürecinde eve kapanmalar sırasında olması da bir tesadüf değildir. Bu etkileşim ihtiyacının zirvede olduğu Pandemi döneminde Metaverse’de de etkileşimli içeriklerde eş zamanlı bir artış olmuştur. Gerçek dünyada sıkışan toplumlar için tam da aynı dönemde çözüm olarak sanal dünya sunuluyorsa bu konuda bilimselliğin getirdiği şüphecilikle metaverse evrenlerine salt bir teknolojik ilerlemenin getirdiği sonuç biçimiyle bakılması ve değerlendirilmesi eksik ve yanlış bir tutum olacaktır (Söğüt, 2022: 95). Hem teknolojik ilerlemeler sonucu hem de insanların bir ihtiyacı doğrultusunda ilerleme kateden ve yaygınlık kazanan Metaverse evrenleri pek çok tartışma konularına da kapı aralamıştır. Metaverse gerçeklik olgusunu nasıl etkilemiştir? Bireylerin yeni bir kimlik inşa sürecini sağlamış mıdır? Bireyler benlik sunumlarını nasıl ve hangi parametrelerle Metaverse evrenlerinde sunmaktadırlar? Bunlar önemli tartışmaların bir kısmıdır.

1.1.1. Zaman ve Mekân Kıskaçında Gerçeklik Olgusu

‘Göç, Kültür, Kimlik’ kitabında gerçeklik inşası üzerine duran Chambers, gerçek dünya ile yapay dünya arasındaki ortadan kalkan sınırları vurgulamaktadır. Bilgisayarı hem bir son hem de yeni bir başlangıç olarak gören Chambers, modern dünyada bilgisayarın müphemliğine vurgu yapmıştır. Kontrolsüz otoriteye sahip olabilen data, gerçeğin yerini almaktadır. Tam da burada müphemlik kendisini göstermektedir. Chambers gerçeklik üzerine kitap bölümünü yazdığında henüz Metaverse evrenlerinden bahsetmek mümkün değildi. Buna rağmen Chambers, veri dalgalarında sörf yapıldığını ve ağ toplumunun artık ortaya çıktığını söylemektedir (Chambers, 2005: 81). Chambers “bedensiz sevinç”

kavramıyla belki de hayal dahi edemeyeceği geleceğin internetine de bir atıfta bulunmuş oldu. Günümüzde Metaverse evrenlerinde bireyler avatarlarıyla -gerçek olmayan bedenleriyle- sevincini ve hüznünü yaşamaktadır. Öyle ki ilk bölümlerde ele alındığı gibi bireyler konsere ve sergiye gitmek gibi sosyalleşme faaliyetlerini de oradan gerçekleştirmektedirler. Simülasyon, hız, eş zamanlılık yasaları altında imgeler mutasyona uğramakta ve anlam göçmenleşmektedir (Chambers, 2005: 83). Baudrillard'ın ortaya attığı simülakr ve simülasyon kavramları da benzer bir durumu ifade etmektedir. Simülakr yani gerçekliğin yerine temsillerinin koyulması ile birlikte bireyin gözündeki gerçek ve gerçek olmayan arasındaki ince çizgi silikleşmektedir. Hiper-gerçeklikte imajlar ve simülasyon hakimdir. Ürünler daha var olmadan satılır, sanal benlikler her yere yayılır. Ljubisa Bojic (2022) “paralel sanal ve doğrudan gerçekliklerde yaşamının insanlığın gelecekteki seyri olacağını, dijitalin fiziksel gerçekliğe o kadar entegre olacağını ve ona hükmedeceğini, tersinin olmayacağını” belirtmektedir (Akt. Mitrushchenkova, 2022: 795).

Gerçek ve yapaylığın birbirine geçtiği bu çağda gerçek hiç olmadığı kadar direniyor mu diyeceğiz yoksa yeni bir gerçeklikten mi bahsedeceğiz? Aslında her ikisi de diyebiliriz. Bir “gerçek”ten bahsediyoruz bir de siber gerçeklik, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, karma gerçeklik gibi kavramlardan bahsediyoruz. Gerçeklik herkes için aynı olan, herkesin eriştiği ve yaşadığı dünyadaki gerçekliktir. <...>'nın gerçekliği ise insan eliyle üretilmiş-oluşturulmuş dünyaların gerçekliğini kastetmektedir. Tüm bunların yanında <...>ların gerçekliği bizim esas gerçek yaşamımızı ve gerçeklik algımızı da etkilemektedir. Bu yüzden yeni teknolojilerle birlikte gelişen Web 3, metaverse ve bu insan eliyle oluşturulmuş gerçeklikleri kendi içinde değerlendirmeli ve aynı zamanda gerçek hayata etki düzeyini de irade ve sabırlılıkla incelemeliyiz.

Mitrushchenkova bir çalışmasında metaverse, gerçeklik, zaman ve mekan ile ilgili şöyle demiştir: “Zaman çok önemlidir ve eskisinden daha hızlı akmaktadır. Yaşamın her saniyesi hayati önem taşıyor ve zamanın ötesine geçtiğinde tam anlamıyla önem kazanıyor. Aslında, metaverse'ü aşkın ve çekici kılan şey ölüm korkusudur. Her gerçek yaratıcı eylem, bir parça ‘benliği’ sonsuzlukta tutmayı amaçlar. Bildiğimiz gerçek dünya yaratıcılığı sınırlar çünkü bu amaca ulaşma olasılığını engelleyen hem doğal hem de geleneksel bazı sınırlar vardır. Hiçbir şey ebedi değildir ve hiçbir şey gerçek değildir.” (Mitrushchenkova, 2022: 804). Günümüzde zaman pek çok şeyden daha

kıymetlidir. Metaverse dünyaları da kısıtlı ve hızlı akan zamanı daha aktif kullanmak için kullanışlı bir araçtır. Örneğin işe gitmek için saatlerce trafikte durmayı gerektirmez, yatırım yapmanın hızlı yollarını gösterir, tasarım için daha hızlı ve daha gerçekçiliği yüksek araçlar sunar. Tüm bunlar metaverse'ün zaman yönünden avantaj sağladığı yönlerdir. Bunun yanında saat zamanını ortadan kaldıran bir sistemdir. İstenilen zamanda aktif olunabilen ve içine girildikten sonra zaman ibarelerinin çok kullanılmadığı bir yapıya sahiptir. Castells'ın da dediği gibi saat zamanı uzama ve topluma hakim olma olarak anlaşılabilmektedir. Metaverse'de zaman algısı olsa bile saat zamanı yoktur (Castells, 2006: 575).

Metaverse'de saat zamanı olmadığı gibi mekan da yoktur. Birey istediği yerden istediği metaverse evrenine katılabilir. Metaverse evrenlerinin bir mekanı yoktur, mekan algısı oluşturulmuş yerleri vardır. Örneğin tek bir tuş ile kamp alanından toplantı alanına geçilebilir. Bu hızlı geçişken yapı trafikte kalmamak, zamanı boşa harcamamak gibi pek çok fayda getireceği gibi bazı dezavantajları da beraberinde getirebilir. Örneğin mekanların bir his oluşturduğu, hafızayı tetikleyen unsurlar taşıdığı ve bir ruh taşıdığı düşünüldüğünde metaverse alanları en azından şimdilik bunu karşılayamamaktadır.

Küresel enformasyon ağının gelişimiyle birlikte Paul Virilio çalışmasında mekanın boyutlardan yoksun olduğunu, anlık bir yayılmanın bireysel zamansallığı içine kazındığını belirtmiştir. Bu noktadan sonra, insanları artık fiziksel engeller ya da zamansal uzaklıklar ayıramaz. Bilgisayar terminalleri ile video monitörlerinin birbirine bağlanmasıyla birlikte, mesafeler arasındaki ayırım artık anlamsız hale gelmektedir. (Virilio, 1991: 13).

1.2. Kimlik ve Benlik

Dijitalleşme gündelik yaşam pratiklerimizin doğasını değiştirmektedir. Yaşanılan toplumsal dönüşümler kimliğe ve benlik sunumuna da şüphesiz etki etmektedir. Tüm bu gelişmeler aileyi, değerleri, kişisel kimliği, iş alanlarını, insanların ilişki biçimlerini, kişisel ve mahrem yönleri tekrar tanımlamaya zorlamaktadır. Son dönemlerde yükselişte olan Metaverse, dijital gelişmenin zirvesinde bir teknolojidir ve pek çok alan ile insanları kendisine çekmesinin de elbette yaygın bir etkisi olacaktır. Kimlik ve benliğin ne olduğu ve hangi yönleri itibarıyla Metaverse'den etkilenebilecekleri bu bölümde incelenecektir.

Sosyolojik açıdan kimlik tanımlamalarına bakacak olursak Jenkins kimliği , “minimal olarak bireyin ve kolektiflerin sosyal ilişkilerinde, diğer bireylerle ve kolektiflerle aralarında bulunan ayırım şekilleri” olarak tanımlamaktadır ve “Kimlik, kimin kim olduğu meselesidir” der (Jenkins, 2016: 160). Kimlik, bireyin dürtü, duygu, inanç, beceri ve geçmişte yaşanmışlıklarının dinamik bir örgütlenmesidir (Kartopu, 2016: 483). Klasik sosyoloji bağlamında kimlik konusunu ele alırsak yaklaşımların daha çok kolektif bakış açısıyla ele alındığını görürüz. Örneğin Marx kimliği sınıflar üzerinden açıklarken, Durkheim kolektif bilinç ile açıklamıştır. Tönnies ise cemiyet ve cemaat kavramlarıyla açıklamıştır. Castells çalışmasında kimliklerin inşasının tarihten, coğrafyadan, biyolojiden, üretken ve üremeye yönelik kurumlardan, kolektif hafızadan, kişisel fantazilerden, iktidar aygıtlarından ve dinsel vahiylerden malzemeler kullandığını vurgulamıştır (Castells, 2006: 14).

Üç tür kimlik yapısından söz etmek mümkündür. Bu kimlik yapıları bireysel kimlik, sosyal kimlik ve dijital boyutlarda şekillenip, anlamlı kılınabilen kimliklerimizdir (Meder, Ada, 2022: 405). Bireysel kimlik, kişiyi özgün kılan, kendisini diğerlerinden farklılaştıran değerler bütünüdür. Bu kimlik, bireyin “kendi bilincinde olma”sı anlamındadır. Benliğin “kimliği”, genel bir olgu olarak benliğin aksine, refleksif farkındalığı gerektirir. Bireysel kimlik sadece bireye has bir özellik, hatta özellikler bütünü değildir. Bireysel kimlik, kişinin kendi biyografisinden hareket ederek refleksif olarak kavradığı benliktir (Giddens, 2010: 74). “Sosyal kimlik ise kişinin ait olduğu grupların idealleri ve kimliği ile dayanışma içerisinde olması bireysel kimliği ile bulunduğu grubun normlarını, değerlerini bütünleştirmesidir.” (Evren, 2013: 9). Tajfel (1972), bireylerin toplumdaki yerlerini nasıl yarattıklarını ve bu yerleri nasıl tanımladıklarını, kendilerini gruplar arasında nasıl ifade ettikleri konusunu teorileştirmek amacıyla sosyal kimlik fikrini ortaya atmıştır (Hogg, 2001: 186). Sosyal kimlik kuramına göre, bireyler içinde bulundukları sosyal grubun statüsünü, etkinliklerini, görünürlüğünü önemserler. İçinde bulundukları gruba diğer gruplardan pozitif yönde ayrıştırarak olumlu bir sosyal kimliğe sahip olmak isterler (Ulutaş, 2020: 101). Üçüncü kimlik türü ise dijital kimliktir. Dijital kimlik, bireyin dijital mecralarda sergilediği, bireyin kontrol edebileceği bir yapıya sahip olan kimlik türüdür (Merder, Ada, 2022: 405). Dijital kimlik, bir kişinin gerçek benliğinin çevrimiçi bir temsilidir (Mitrushchenkova, 2022: 806). Nasıl ki gerçek hayatta kimlik kartımız varsa metaverse

evreninde de bir metamask cüzdanımız var ve ileriki zamanlarda bireylerin oradaki aktifliği çeşitli alanlarda arttıkça bu daha önemli bir hal alacak. Bununla birlikte metamask cüzdanları kural ve yasaları ihlal eden bireyleri tespit edebilmek için de önemli bir işlevde olacaktır.

Kısaca kimlik, bireyin kendisini dışarıya nasıl sunduğu ve dışarıdan nasıl algılandığının bir bütünüdür diyebiliriz. İnternet ağının teknolojik gelişimi, genişlemesi ve yaygınlaşması kimlik inşa sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Birey kendi bedeninden bağımsız istediği şekilde oluşturabileceği bir avatar aracılığıyla bambaşka kimliklere bürünebilecek durumdadır. Dijital kimliklerimiz ile gündelik yaşamdaki gibi yaşamak, yaşamamak, öykündüğümüz hayatı yaşamak, belki de avatarımızı kendimize benzetip benlik sunumumuzun içeriğini değiştirmek tamamen bizim hayal dünyamızın sınırı ile ilişkilidir. Gündelik yaşamda bizi sınırlayan pek çok şey orada bir sınırlayıcı hüviyetine sahip değildir. Bu tür gelişmelerle birlikte yeni iletişim imkanlarının doğduğu metaverse evreni ile benliğin sunumu arasındaki ilişkinin incelenmesi oldukça önemlidir.

İnsanlık tarihi boyunca pek çok dönüm noktaları olmuştur. Kimlik inşa süreci kolay değildir, sancılıdır ve pek çok değişikliğin bir çıktısıdır. Geleneksel dönemlerdeki kimlikler modernizm ile birlikte yeni bir hüviyet kazanmış ve pek çok yönden dönüşmüştür. Benzer şekilde internetin icadı ve kullanımının yaygınlaşmasıyla da yeni bir kimlik inşa süreci olmuştur. Dijitalleşme süreci geleneksel kimlik üretim süreçlerini de belirli ölçüde değiştirmiştir. Kimlik üretimi ve iletişimlerde farklılıklar olmuştur. Dolayısıyla arzu edilen-öykünülen benlik oluşumu aktarımı daha olanaklı hale gelmiştir. İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla pek çok değişimin meydana geldiği yadsınamaz. Çünkü önceki dönemlerde internetin yaptığını yapan özelliğe sahip bir teknoloji yoktu. Günümüzde de metaverse, geleceğin internetidir ve pek çok duyuyu aktif kullanmasıyla gerçekliğe hiç olmadığı kadar yakın bir hüviyettedir. Dolayısıyla böyle üç boyutlu ve pek çok duyuyu harekete geçiren metaverse'ün benlik sunumları ile ilişkisi incelenmek durumundadır.

Teknolojik gelişmelerden bahsederken teknoloji ile birlikte pek çok kavramın da değiştiğini unutmamak gerekir. Örneğin Castells, tüm bu değişmelerin kişisel kimlik ve günlük hayat üzerinde etkilerinden bir hayli bahsetmektedir. Ağ toplumuyla birlikte artık kişisel kimlik daha açık bir mesele haline gelmiştir. Artık kimliklerimizi geçmişten

almıyoruz çünkü kimliklerimizi başkalarıyla etkileşime girerek yaratmak durumundayız (Giddens, 2010: 159).

Metaverse’de yeni kimlik inşası, benlik ve benlik sunumu konusu çok önemli bir konudur. Tarihsel olarak pek çok kez değişime tabi tutulan kimlik biçimleri bu sefer de Metaverse ile belirli değişimlere uğrayacaktır. Kimlik oluşumlarındaki benlik yapılarının kavramsallaştırılması tam olarak oluşmamıştır. Bu alanda yapılan çalışmalarda kimlik ve benlik arasındaki ilişki tam olarak belirtilmemiştir. Hatta iki kavramı birbirlerinin yerine kullanan çalışmalar da mevcuttur (Merder, Ada, 2022: 406). Örneğin sosyal inşacılık, sembolik etkileşimciliğin kimlik/benlik hakkındaki önermelerini geliştirmiş ve kimliği, sosyalliğin içerisinde kurulan ilişkilerin tezahürü olarak açıklamayı hedeflemiştir (Alpman, 2018: 1). Hortaçsu’ya göre benlik, bireyin kendisiyle ilgili görüşlerini, düşünce ve değerlendirmelerini kapsamaktadır ve bireyin kendisini tanımlamak için kişiliğine en uygun olarak atfettiği özelliklerdir (Kavut, 2018: 2).

Mead’e göre bizler “beni/bana”yı “ben”den ayırt ettiğimiz ölçüde kendimizin farkına varabiliriz. Mead, “ben”i toplumsallaşmamış bir bebek olarak, “beni/bana”yı ise toplumsal benlik olarak görmektedir (Giddens, 2010: 202). Yani toplum ile etkileşim içinde olarak kazanılan ‘şey’lere toplumsal benlik, bireyin bizzat kendisinde var olan ‘şey’lere ise benlik denilebilmektedir. Toplumsal etkileşimlerin değişen bağlamı, kişinin benlik algısında meydana gelmekte olan dönüşümleri hızlandırabilir (Giddens, 2012: 313). Etkileşim içerisinde kazandıklarımızı analiz ederek ancak ‘kendi’imiz hakkındaki bilinçlilik haline/düzeyine ulaşabiliriz. Bu da şüphesiz ötekiyle etkileşim sonucu ortaya çıkan bir şey haline gelmektedir. Kimliğimiz hem bizim farkında olduğumuz hem de dışarıdan bizim nasıl görüldüğümüz ile oluşurken, benlik bizim olabildiğince kendimiz oluşunda gizlidir. Fakat benliği salt bireyde meydana gelen şeyler olarak algılamak yanlış olacaktır çünkü diğer bireylerle etkileşim içerisinde olduğu zaman anlaşılabilir. Ayrıca benlik durağan bir yapıya sahip değildir. Sosyal ortam, çevre, dönemsel ve tarihsel değişim ve dönüşümler, teknolojinin gelişimi gibi etmenler benliğin değişimine sebep olabilmektedir.

Benlik kavramından bahseden bir diğer kişi ise Freud’dur. Freud benliği, ego kavramı ile ifade etmektedir. Bireyin deneyimlediği dünyadan aldıklarını yorumladığını ve kendine göre benliği oluşturduğunu öne sürmektedir (Ersevimi, 2008: 205). Freud,

benlik oluşumunu sadece ego ile sınırlamayıp id ve süper egodan da bahsetmiştir. İd ve süper ego arasında çok ince bir çizgi olduğunu fakat yine orta yol anlamında egonun ön plana çıktığını vurgulamıştır (Freud, 2001:85).

Literatüre bakıldığında yaygın olarak iki tür benlikten söz edilmektedir. Bunlardan ilki bireyin kendini olduğu gibi sandığı “gerçek benlik”, ikincisi “ideal benlik”tir (Kocabıyık, 2014: 262). Kişinin kendini gördüğü, tanımladığı, fikir ve görüşlerini sürdürdüğü, kendine dair benlik algısı “gerçek benlik”tir. Olmak istediği, dışarıdan da kişinin olması gereken kişi olarak görüldüğü benlik türü ise “ideal benlik”tir. Rogers da benzer şekilde benlikleri ayırmış ve bu iki benliğin birbiriyle ne kadar uyumlu olursa bireyin o kadar sağlıklı, ne kadar uyumsuz olursa da o kadar problemli olabileceğini vurgulamıştır (Gürcan, 2015: 14).

Cooley benlik tanımlamasını ‘ayna benlik’ üzerinden yapmıştır. Ayna benlik, etkileşimde bulunduğumuz bireylerin bize aktardıkları gözlemlerle kendimiz hakkında bilgi sahibi olabilmemizdir (Merder, Ada, 2022: 406). Kısaca çevremizin bizi bize göstermesi ve bizim kendimizi bu yolla görebilmemizdir diyebiliriz. Bu benlik tanımında insanlarla etkileşim ön plana çıkmaktadır. Bu bizim aile üyelerimiz de olabilir, iş arkadaşımız, dostumuz veya sokaktaki bir dilenci de olabilir. Bu insanlarla etkileşime girdikçe tepkilerimizi ölçeriz ve çeşitli kişilere karşı nasıl davrandığımızı analiz ederiz. Bu konuda Cooley ile benzer düşüncelere sahip Harry Stack Sullivan da bireyin toplumdan ayrı düşünülemeyeceğini, etkileşimin her zaman olduğunu ve olması gerektiğini vurgulamıştır. Sosyal çevre bireyin benlik oluşumuna büyük katkılar sağlamaktadır çünkü bireyler etkileşim halinde oldukça her zaman birbirlerinden etkilenecekleri ve kişilik oluşumlarını etkileyecek şeylerle karşı karşıya olurlar (Değer, Sine Nazlı, 2022: 30).

Pek çok kimlik ve benlik tanımlarından ve türlerinden bahsettik. Bireyin kimliğinin ve benliğinin sosyal olaylarla ve sosyal gelişmelerle şekillendiğini vurguladık. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte sosyal ağlar ile birey kendine farklı bir alan inşa etmiştir. Son gelişmelerden Metaverse bunun en iyi örneğidir. Metaverse evreninde bireyler kendilerine özel bir alan kurmaktadır. Bu alanı iş için de kullanabilirler, oyun için de kullanabilirler, sağlık veya eğitim için de kullanabilirler. Böylesine yeni bir oluşum ile insanların sınırsız geçiş yapabilecekleri yüzlerce dünyada elbette kimlik ve benlikleri bu durumdan etkilenecektir. Gerçek dünyadaki kimliklerimiz orada bir Nickname veya bir

sayıya indirgenerek kendini göstermekte, kişilerin görünümüleri avatarlarıyla kendini göstermekte, yaptıkları işler görünmektedir. Kimlik ve benlik üzerine yapılan tüm tartışmalar Metaverse dünyası üzerinden de yapılmak durumundadır. Bizim oradaki dijital kimliğimiz şimdiye kadar olduğundan çok daha fazla hayatlarımızı şekillendirici özelliğe sahiptir. Buna örnek vermek gerekirse işlerimizi online bir şekilde metaverse üzerinden yürüteceksek, yeni meslek tanımlamaları ortaya çıkacaksa, aile kurumu büyük ölçüde etkilenecekse, bu camiada sosyalleşme yöntemlerini kullanacaksa bizim hayatımızın büyük çoğunluğunun burada geçirilmesi planlanıyorsa elbette görünür bir şekilde kimliklerimiz ve benliğimiz de bu süreçten etkilenecektir. Bedenden bağımsız bir şekilde yeni kimlik ve benlik inşası ile birey, özgürce kendini çevrimiçi ortamlarda tanıtabilmektedir. Fakat bu durum sanal kimlikler vasıtasıyla yansıtılan benliğin gerçeklik algısını yıkması itibarıyla ve mahremiyet ihlalleri oluşturması itibarıyla eleştirilmektedir (Kalafat Çat, 2021: 178).

1.2.1. Metaverse’de Benlik Sunumu

Benlik, kişiler arası etkileşim ve iletişime kaynaklık etmektedir. Benlik sunumu, bireyin başkalarının kendisiyle ilgili oluşturduğu izlenimleri kontrol edebilme çabasıdır (Leary ve Kovalski, 1990: 35). Sosyolojik olarak bakıldığında benlik sunumu sosyal bir varlık olan bireyin toplum içerisindeki ilişkilerini şekillendirmesine ve sosyal ihtiyaçlarının giderilmesine kaynaklık eden bir süreçtir (Şeker, 2023: 19). “Bireyin toplumsal konumu, grup aidiyet kimlikleri ve kabulü benliğin sosyolojik yönünü ortaya çıkarmaktadır.” (Şeker, 2023: 20).

‘Kişi’ (person) sözcüğünün ilk anlamının “maske” olmasını basit bir tarihsel rastlantı olarak görmemek lazım. Bu, herkesin her zaman ve her yerde, az çok farkında olarak belli bir rolü oynadığı gerçeğinin kabulüdür. Birey hem kendini bu rollerle tanır hem de diğer bireyleri rollerinden tanır (Park, 1950: 249).

Benlik sunumu sırasında birey, gizli ya da sahte benlik gibi farklı sunumlarla kendini sergileyebilir. Goffman, bireyler arasındaki iletişim ve etkileşimleri bir tiyatro sahnesine benzeterek ele almaktadır. Sahne önü ve sahne arkası terimlerini kullanan Goffman, arka bölgeyi belli performanslarla çizilen izlenimle çelişen bir görüntünün yer aldığı bölge olarak tanımlamaktadır. Ön bölge veya sahne önü ise insanlara gösterdiğimiz yüzümüzdür, izlenimdir. Aynı zamanda sahne önü, belli oranda hazırlık yaptığımız,

izleyiciyi ayakta tutan sunmak-göstermek istediğimiz yüzümüzdür. Seyircinin kendilerine nasıl davranıldığı ile hangi şekillerde davranılabileceği arasında bir karşılaştırmayı hiçbir zaman yapamayacakları şekilde davranılır (Goffman, 2004: 120). Bireyin duruma göre değişen davranışları kendi toplumsal cinsiyet kavramlarına, ortama, başkalarının beklentilerine uygun davranma kararına bağlıdır (Dökmen, 2010: 87). Kısacası büyük ölçüde görünmek istediğimiz şekilde görünürüz. Burada bireyin kendini ve faaliyetlerini başkalarına nasıl sunduğunun yanında izleyici konumundaki kişilerin izlenimlerinin nasıl denetlendiği ve yönlendirildiği de bir o kadar önemlidir. Çünkü ciddi bir analiz ve faaliyetlerin ona göre düzenlenmesini gerektirir.

Goffman benlik sunumunu kişilerarası iletişim bağlamında yüz yüze ilişkilerde değerlendirmiştir. Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle ve toplumsallaşmanın dönüşümüyle, yeni bir mahiyet kazanan bu konu Metaverse evrenlerinde benlik sunumunu da beraberinde getirmektedir. Goffman nasıl yüz yüze iletişim için kuramının içini doldurduysa bu internet için de sosyal medya için de ve metaverse için de geçerlidir. Hatta gündelik yaşam pratiklerimizi gerçekleştirirken bireylerin fiziksel olarak direkt karşındayken bile sahne arkasındaki tüm davranış, istek, beklenti vb. davranış kalıplarımızı gösteremiyorsak bunu bilinçli bir şekilde istiyorsak bazen de rolüne fazla kaptırmış bir birey gibi istemsizce ayak uyduruyorsak Metaverse dünyasında da bunu yapabiliriz. Hatta metaverse dünyasında benlik sunumumuzu sergilerken çok daha fazla sahne arkamız aktif hale gelecektir. Fakat metaverse hayatımızın içine girdikçe koku, doku, tat, beden yerine avatarlarımızla birçok konumda aktif oldukça sahne önü ve sahne arkası biraz daha birbiriyle özdeşleşmiş olacaktır. Fakat yine de benlik sunumunun ortadan kalkacağını söylemek mümkün değildir. Goffman'ın "Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu" kitabının metaverse tartışmalarından çok daha önce yazıldığı ve gündelik yaşamda sergileyeceğimiz pek çok şeyi de metaverse ortamında sergileyeceğimizi unutmamak gerek.

Goffman bireyin her ortamda farklı bir performans sergilediğini ve girdiği her ortamda o an sunduğu benliğin onaylamasını arzuladığını vurgulamaktadır (Goffman, 2009: 65-66). Bireyin eş, anne, baba, kardeş, çocuk, arkadaş, çalışan, işveren gibi pek çok rolü bulunmaktadır. Tüm bu rollerin gerektirdiği davranış modeli bireyin düşüncesinde farklı olabilmektedir. Bu yüzden girdiği her ortamda farklı davranış kalıpları sergilemektedir. Her ne kadar Goffman benlik sunumunu yüz yüze ilişkiler için ele almış olsa da benlik

sunumu bireyin girdiği her ortam için geçerli bir konumdur. Metaverse hayatımızın pek çok yönünü etkileyen geleceğin interneti denilen bir teknolojidir. Bireyin metaverse evrenleri içerisinde de pek çok farklı rollere sahip olması onun benlik sunumunu gerçekleştirmesi açısından önemlidir. Örneğin bir ressam Metaverse evreninde sergi açabilir ve gelen misafirleri karşıladığı zamanki rolü, avatarının kıyafeti, ses tonu, yaklaşımı iş yaparkenki davranış kalıplarından farklı olacaktır. Metaverse evrenlerinde bireyler avatarları ile görünümelerini, kıyafetlerini, ses tonlarını yansıtmaktadırlar. Birey kendini ne kadar açmak isterse ve ne kadar farklı ortamlara girmek isterse o kadar da seçeneği olacaktır. Tüm bu rolleri düşündüğümüzde bunlar Goffman'ın rol teorisinin sanal bir türü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Metaverse'deki benlik sunumunda, gerçek hayattan farklı olarak aynı anda birden fazla benlik sunabilme özelliği karşımıza çıkmaktadır. Evrenler arası geçiş çok kolaydır ve birey, gerçek hayatının dışında orada pek çok ortamda aktif rol alıp performans gösterebilmektedir. Metaverse evrenindeki benlik sunumlarının yanında gerçek hayatta da tamamen farklı bir benlik sunma biçimine sahip olunabilmektedir. İletişim yüz yüze olduğunda muhatap alınan kişilerin bedenleri çok önemli bir rol oynarken, Metaverse evreninde beden dili okuması yapılamadığından kişi orada performans sergilerken aynı anda başka bir şeylerle de ilgilenebilmektedir. Arttırılmış gerçeklik gibi teknolojiler daha fazla geliştikçe metaverse evrenlerinin gerçeklik algısı arttırılmış olacaktır. Bunun bir sonucu olarak da bireyin aynı anda pek çok meşguliyet içerisinde olması kısıtlandığı için mekansal olarak sergilediği roller daha gerçekçi olabilecektir. Fakat bunu 'metaverse'ün gerçekliği artıyor' diye düşünmenin yanlış bir algı olacağı kanaatindeyiz. Çünkü Goffman'ın teorisinin yüz yüze iletişim için ele alındığını ve metaverse evrenlerinin gerçekliği ne kadar arttırılırsa arttırılsın yine de bireyin sahne önü ve sahne arkasındaki davranış ve düşünce kalıplarının birebir aynı olmayacağını göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

2. BÖLÜM: METAVERSE KAVRAMI, METAVERSE'ÜN TARİHSEL GELİŞİMİ VE KULLANIM ALANLARI

2.1. Metaverse Kavramı

Metaverse, dijital teknolojilerle üretilmiş sanal bir “öte evren” olarak tanımlanabilmektedir. Philippe Brown’a göre Metaverse, aralarında sonsuz geçiş yapılabilen açık kaynaklı, bağlantılı bir dünyalar kümesidir. Alexander Fernandez öte evreni, fiziksel kişiliğin ve dijital kişiliğin birleşik bir gerçeklik haline geldiği yer olarak tanımlamaktadır. Leon Ng ise Metaverse’ü tanımlarken etkileşime vurgu yapar ve Metaverse’ü, dünyamızın bir ikizi olarak tanımlar (Calandra ve Chiu, 2021:17-20). İsmail Hakkı Metaverse’ü, gerçek ve sanal dünyanın bilim kurgu ile birleştiği bir dijital dünya olarak tanımlamıştır (Aydın, 2022:187). Matthew Ball’e göre ise Metaverse dünyaları “birbirine bağlı deneyimler ve uygulamalar, cihazlar ve ürünler, araçlar ve altyapı ağı” olarak tanımlanmıştır (Ball, 2021). Clogne vd. (2013)’ne göre Metaverse, toplulukların fikirlerini paylaşmak, sosyalleşmek, içerik üretmek ve grup içindeki davranışlarını tanımlayan sosyal kimlik geliştirmek için bir araya geldikleri çevrimiçi bir alandır. Metaverse, yalnızca sanal değil, fiziksel ve sanal dünyaların birleşimi şeklinde ifade edilebilmektedir (Smart ve ark., 2007). Metaverse, dijital ikizlerin ve milyonlarca insanın gerçek zamanlı etkileşimde olduğu çok büyük bir sanal dünya olarak tanımlanabilir (Karababa, 2023: 119). Metaverse, simüle edilmiş ekosistemler ile gitgide tesir alanını genişletmektedir.

Bireyler Metaverse’teki ortamlara katıldıkça sosyal kimlik fikrini kabul edecek ve keşfedip öğrendikçe güçlenen bir sosyal kimlik geliştireceklerdir (Calongne vd., 2013). Günümüzdeki kullanımlarına ve gelecek için hazırlanan uygulamalarına baktığımızda Metaverse, yapay zeka ve blockchain teknolojisiyle geliştirilen, Web 3 tabanlı olması sebebiyle merkeziyetsiz ve sürekli-kesintisizdir.

Metaverse, yani yeni nesil internette bir ‘sanal başlık’ veya ‘sanal gözlük’ sanal aleme geçiş yapmak için yeterlidir. Bu teknolojiye hologram, artırılmış gerçeklik, sanal gözlük ve blockchain kripto para ile herkesin dijital kimliği olan avatarını oluşturması ve bu avatar ile istediği işi-şeyi yapabilmesi, alışverişten eğitime, pazarlamadan sosyalleşmeye kadar pek çok alanda aktif olup haz alması mümkündür. İnsanlar, bu

sanal alemde kalıp gerçek dünyaya ve hayata geçiş yapmak istemeyeceklerdir (Aydın, 2022: 187).

2.2. Metaverse'ün Tarihsel Gelişimi

Yıl	Edebiyat /Anlatı/ Olay	Önemi
1954	Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği (Lord of the Rings The Fellowship of the Ring)	Tolkien'in 20. yüzyıl fantezi edebiyatının temel eseri, birçok oyun ve sanal dünya ortamı için bir ilham kaynağı olarak hizmet ediyor.
1974	Zindanlar ve Ejderhalar (Dungeons and Dragons)	Orijinal olarak Gary Gygax ve Dave Arneson tarafından tasarlanan masa üstü rol yapma oyunudur ve modern rol yapma oyunlarının başlangıcı olarak kabul edilir.
1979	Multi-User Dungeon (MUD)	Roy Trubshaw ve Richard Bartle tarafından oluşturulan öncelikle metin olarak tanımlanan çok oyunculu, gerçek zamanlı çevrimiçi oyundur.
1981	Gerçek İsimler (True Names)	Vernor Vinge'nin bilimkurgu romanı, siber uzayın tamamen ete kemiğe bürünmüş bir versiyonunu sunmaktadır. Neuromancer ve Snow Crash gibi sonraki klasikleri de etkilemiştir.
1984	Neuromancer (Matrix Avcısı)	William Gibson'un ufuk açıcı siberpunk romanı, erken dönem siber uzay kavramını "Matrix" olarak popülerleştirmiştir.
1986	Habitat (1986)	Lucas Arts tarafından geliştirilen çok oyunculu bir çevrimiçi rol yapma oyunudur 2D grafik gösterimleri kullanmıştır ve "avatar" terimini kullanan ilk ticari çok kullanıcı ortamıdır.
1990'lar	- Reality Built For Two, - CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), - Artificial Reality	Prototip sanal gerçeklik sistemleri ve sürükleyici ortamlar artmaya başlamıştır.
1992	Parazit (Snow Crash)	Metaverse terimi, Neal Stephenson'un bilim kurgu romanında, İnternetin sanal gerçeklik tabanlı halefini tanımlamak için kullanıldı.
1994	Web Dünyası	On binlerce kişinin sohbet edebileceği, inşa edebileceği ve seyahat edebileceği ilk 2.5D (izometrik) dünyadır. Önceden oluşturulmuş ortamlardan gerçek zamanlı olarak katılımcılar tarafından katkıda bulunulan, değiştirilen ve oluşturulan ortamlara bir paradigma kayması başlatmıştır.
1995	World Inc..	Halka açık ilk 3B sanal kullanıcı ortamlarından biridir. Kullanıcıların 3B alanlarda sosyalleşmesini sağlayan oyun tabanlı olmayan türüdür ve insan davranışının tüm kapsamını ifade etmek için alternatif bir yol olarak geliştirilmiştir.
1995	Activeworlds	Tamamen Snow Crash'e dayanarak, gerçek bir Metaverse yaratma projesini popüler hale getirmiştir.

		Sanal dünyanın ilk örneği Active World oyununun yayımlanmasıdır.
1996	Onlive! Traveler	Kullanıcıların 3D sanal dünyalarda seyahat edebildikleri bir VRML tarayıcısıdır.
2003	Second Life (İkinci Hayat)	(1) dünya çapında canlı düzenleme, (2) harici olarak oluşturulan 3B nesneleri sanal ortama aktarma yeteneği ve (3) gelişmiş sanal ekonomi ile popüler açık uçlu ticari sanal ortam. Kurumsal ve eğitim kurumları için birincil sanal dünya.
2008	Kokua/ Imprudence	Mevcut bir sanal dünya sunucusu (Second Life) için en eski alternatif açık kaynak görüntüleyicilerden biridir.
2009	Blue Mars	Blue Mars, Hawaii merkezli Avatar Reality tarafından geliştirilen 3D devasa çok oyunculu bir sanal dünya platformudur.
2010 ve sonrası	Metaverse'ün Gelişimi	Sanal dünya protokolleri, biçimleri ve dijital kimlik bilgileri aracılığıyla sunucular ve istemciler ile birlikte çalışabilirler.
2011	Minecraft	Minecraft oyununun piyasaya çıkması.
2016	Pokemon Go	Çizgi film Pokemon'un sanal ikizi Pokemon Go oyununun artırılmış gerçeklik destekli sürümünün piyasaya çıkması.
2017	VRChat	VR Chat sosyal platformunun sanal gerçeklik sistemleriyle entegre olması
2020	Blockchain	Oyna-Kazan temelli, Blockchain entegrasyonu ile donatılmış oyunların yaratılması.
2021-günümüz	ARGE (Araştırma-Geliştirme) ve ÜRGE (Ürün Geliştirme)	Dev şirketlerin sanal gerçeklik ile ilgili yatırımlarını artırması VR-Metaverse boyutunda ARGE ve ÜRGE çalışmalarına başlanması

Tablo 1: Metaverse'ün Tarihsel Gelişimi

Kaynak: Dionisio ve ark. (2013). Çilesiz, E.; Aydın, N. (2022) çalışmalarından uyarlanmıştır.

Gibson'ın on yıllar önce yazdığı “Burning Chrome” romanında Metaverse'ün esintilerini görmek mümkündür. Bu romanda Gibson, görebildiğimiz, dokunabildiğimiz ve deneyim sahibi olabildiğimiz başka bir gerçeklik katmanından bahseder ve onunla ara yüz kurmak için geliştirilmiş veya fizyolojik olarak olanlara erişimi sınırlayan ayrı bir alemden söz eder. İlk kez Gibson'ın bahsettiği “kitlesele rızaya dayalı halüsinasyon” kavramı için insanın duyuusal deneyiminin başka bir düzeye açılan kapı olan “özel bir siber uzay alanında” sağlanması gerekir. Burada bahsedilen iki diğer kavram ise “alternatif gerçeklik” ve “matrix”dir (Gibson, 1984: 6). Burada Metaverse teriminden bahsedilmese de onun içini dolduran pek çok özelliğe değinilmiştir. Metaverse terimi ilk kez, Amerikalı roman yazarı Stephenson tarafından 1992'de yayınlanan Parazit (*Snow Crash*) adlı romanda, ‘sanal dünya’ anlamında kullanılmıştır (Emrem, 2022: 264). Stephenson, bu romanında fizik, arttırılmış gerçeklik ile sanal gerçekliğin internet ortamında paylaşıldığı teorisini işlemiştir. 1990’larda web tabanlı sistemlere geçişle

birlikte kullanıcı tabanlı içerik üretimi mümkün kılınmıştır. Örneğin 1996’da “OnLive! Traveler” sunucusu, kullanıcı tabanlı sanal bir alem oluşturmada ilk adımlardan biri olmuştur. Metaverse fikrini hayata geçirmeyi kafasına koyan Philip Roseda ise 1999’da önemli bir adım atarak Web 2 teknolojisinde olan “Second Life” adlı oyunu hayata geçirmeye çalışmıştır. Nitekim 2000’lerin başında da dijital kimlikler, sanal gayrimenkul, dijital ekonomiler ve çevrimiçi çok oyunculu ekosistem fikri devrim niteliğinde hayata geçmiştir (techcrunch.com). Second Life, 2008’de U2 müzik grubunun canlı konserine ev sahipliği yapmıştır. Avatarlarıyla konsere katılan bireyler, sosyal etkileşime girmişlerdir. Benzer şekilde 2019’da Travis Scott ve Marshmello konserlerine bireylerin Fortnite isimli oyunun sanal aleminden katıldığı bilinmektedir (Bkz. Şekil 1). Fortnite platformu 350 milyon kişinin oynadığı bir hayatta kalma oyunu olarak metaverse’le ilişkilidir. Bazı oyun şirketleri Metaverse dünyasını uygulamaya geçirmiş durumdadır. Bunlardan biri Metaverse sisteminin temel alındığı askeri tatbikat oyunu olan Roblox’dur. Bu platform çoğunluğunu çocukların ve gençlerin oluşturduğu sayısız oyundan oluşmaktadır.



Görsel 1: Marshmello ve Travis Scott Fortnite Konseri

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=WnctvPE_-2s
<https://www.youtube.com/watch?v=NBsCzN-jfvA> E.T. 08/04/2024

Şekil 1’de de görüldüğü gibi 2019’da artık sanal alemde konser vermeye kadar gelinmiştir. 2021’de ise Facebook’un CEO’su Mark Zuckerberg, Facebook şirketinin adını “Meta” olarak yenilemesiyle pek çok kişi ve şirket tarafından öte evren fikrinin

yeniden canlanmasını sağlamıştır. Zuckerberg Metaverse'ü, sosyal bağlantının bir sonraki evresi olarak tanımlamıştır ve Meta'yı da 3D olarak bağlanabileceğimiz bir yer olarak ifade etmiştir. Yine 2021 yılında Zuckerberg, Metaverse'ü inşa etmek ve geliştirmek için on bin mühendis işe alacağını duyurmuştu.

Apple, Google, Microsoft, Roblox, Tiktok, Nvidia, Epic Games gibi şirketler milyarlarca dolar yatırıp Metaverse için kıyasıya bir rekabet içerisinde diyebiliriz. Peki globalde Metaverse neden bu kadar göz önünde oldu ve neyi amaçlamaktadır? Metaverse dünyası çok geniş bir dünyadır. Sosyalleşme, para kazanma, popüler olma, yetenekleri sergileme, iş yapma, gündelik yaşam pratiklerini sağlama gibi pek çok işleve sahiptir. Metaverse'ün özelliklerini ve etki alanını görmek için tabloları inceleyebiliriz. Bu işlevleri ve özellikleriyle yeni bir dünya tasavvur edildiği açıkça görülmektedir. Bu da şüphesiz yeni ekonomik sistemleri, yeni iş tanımlamalarını ve yeni hukuk sistemlerini beraberinde getirecektir.



Şekil 1: Metaverse Özellikleri

Kaynak: Chiu (2021: 22) (Şekil içeriğe sadık kalınarak yazar tarafından oluşturulmuştur).



Şekil 2: Metaverse'ün Bileşenleri

Kaynak: Gartner (2022) (Şekil içeriğe sadık kalınarak yazar tarafından oluşturulmuştur).

Şekillere baktığımızda da Metaverse'ün çok geniş bir alan olduğunu görürüz. Sürekli, reaktif, uyumlu, sosyal, sınırsız, gündelik yaşam ile birlikte olma, merkeziyetsiz olma, kullanıcı tanımlı olma ve yaratıcı olma gibi pek çok özelliğe sahiptir. Metaverse'ün bileşenlerine baktığımızda ise sağlıktan sosyallığe, para kazanmadan günlük hayat pratiklerine birçok alanda etki yarattığını görürüz. Pandemi ile birlikte evlere kapanan insanlar dijital mecralarda çok daha aktif hale geldiler ve pek çok işlerini dijitalden hallettiler. Ofislerini dijitale taşıyanlar, online alışveriş yapanlar, yeni oyunlar oynayanlar, dijital ortamda sosyalleşenler, sanalda konserlere, sergilere, müzelere ve kütüphanelere gidenlere şahit olduk. Metaverse dünyasının temelleri çok önce atılmış olsa da insanları en çok çektiği dönem pandemi ile başlamıştır diyebiliriz. Şu ana kadar Metaverse tanımlarını, Metaverse'ün tarihsel gelişimini ve metaverse'ün özelliklerini inceledik. Bundan sonraki kısımda da Metaverse'ü metaverse yapan özelliklerden bahsedip bu konuda yapılan önemli birkaç çalışmadan bahsetmek önemli olacaktır.

1990'larda web tabanlı internet teknolojisine geçildiğinden bahsetmiştik. Web 1, Web 2 ve Web 3 kıyaslandığında hangi özelliklerin ön plana çıktığına bakmakta fayda vardır. Web 1; 1990'lar, Web 2; 2000'lerden günümüze olan süreç, Web 3 ise hayali kurulan ve belli ölçüde yapılandırılan ve yapım aşaması devam eden teknolojiyi ifade etmektedir. Web tabanlı teknolojilerin farklarını daha iyi anlayabilmek için aşağıdaki tabloya bakabiliriz.

	Web 1	Web 2	Web 3
Etkileşim	Okuma	Okuma-Yazma	Okuma-Yazma-Sahiplik
Araç	Statik Metin	İnteraktif İçerik	Sanal Ekonomiler
İş Organizasyonu	Firmalar	Platformlar	Ağlar
Altyapı	Kişisel Bilgisayarlar	Mobil ve Bulut	Blok Zinciri Bulutu
Kontrol	Merkeziyetsiz	Merkezi	Merkeziyetsiz

Tablo 2: Web 1, Web 2 ve Web 3 Özellikleri

Kaynak: Grider ve Maximo, (2021).



Şekil 3: Web Topluluklarının Açıklayıcı Gelişimi

Kaynak: Grayscale Metaverse Report Nov <https://techcrunch.com/2022/01/13/second-life-philip-rosedale-returns-linden-lab-high-fidelity/2021.pdf> E.T. 10/03/2024

Görüldüğü gibi 1990’lardan beri Web tabanlı teknolojiler gelişmiş ve günümüz itibarıyla yerini Web 3 tabanlı teknolojilere bırakmıştır. Web 3’ü diğerlerinden ayıran en önemli özellikler çoklu sanal yapılara sahip olması, merkeziyetsiz ve sahihsiz olması ve anında istenilen pencereye-dünyaya geçiş yapılabilir özelliğinin olmasıdır. Metaverse’ü metaverse olarak nitelendirebilmek için üç unsuru barındırması gerekiyor.

- Kalıcı olmalı
- Sürükleyici ve sürekli olmalı (kesintisizlik)
- Kültürleri değiştirebilme kabiliyetine sahip olmalı.

Metaverse'ün kapsayıcılık ilkesiyle herkese kucak açtığını ve özgürlükçü bir yanının olduğunu anlamaktayız. Aynı zamanda merkeziyetsiz olması ile otoritelere de bir başkaldırının var olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Çünkü Web 3 teknolojisiyle üretilen Metaverse, eşitlikçi, özgürlükçü, otoritesiz ve sahipsiz, geçiş için sınırsız dünyalara sahip olan veya olması istenen, bireyin neredeyse tüm ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlayan bir yapıdadır. Bunları da Sanal Gerçeklik (Virtual Reality- VR), Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality- AR), Karma Gerçeklik (Mixed Reality- MR), akıllı gözlükler, giyilebilir teknolojiler, blokzincir ve NFT ile gerçekleştirmeyi hedefler. Sanal Gerçeklik, Artırılmış Gerçeklik ve Karma Gerçeklik kavramları birbirinden farklıdır. Artırılmış Gerçeklik, fiziksel ve sanal dünyanın birleşimidir ve bir kullanıcıya bağlıdır, kullanıcıdan bağımsız düşünülemez. Yaşanılanlar fiziksel ortamda gerçekleştirilmektedir. Pokemon Go, Artırılmış gerçekliğe en iyi örnektir. Sanal gerçeklik, inşa edilmiş tamamen sanal bir ortamı ifade etmektedir. Mutlaka giyilebilir teknolojiyle kullanılmaktadır. Karma gerçeklik ise bilgisayar grafiklerine dayalıdır. Ve aynı uygulamada aynı anda hem sanal hem artırılmış gerçekliği bir arada kullanabilmektedir. Karma Gerçeklikte, HoloLens gibi donanımlardan faydalanılmaktadır. Fiziki olan ile sanal olanın sürekliliği karma gerçekliktir (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022). Bu teknolojilere biraz daha yakından bakmakta fayda vardır.

a) Sanal Gerçeklik (VR)

Sanal gerçeklik teknolojisi, kullanıcılarını tamamen sanal bir ortama taşımaktadır. VR başlıkları ve gözlükleri kullanılarak kullanıcıların gerçek dünyadan tamamen ayrılıp sanal bir deneyim yaşamalarını sağlamaktadır. Sanal gerçeklik kavramı “gerçeğin yeniden inşa edilmesi”ni ve bilgisayar ortamında oluşturulan 3 boyutlu resim ve animasyonların teknolojik araçlar yardımıyla gerçek bir ortamda bulunma hissini oluşturmaktadır (Karababa, 2023: 124). Bununla birlikte insanların bu objelerle etkileşim içerisinde olmalarını sağlayan teknolojidir. Sanal gerçekliğin, gerçek dünyadaki bir hususun bilgisayar aracılığıyla oluşturulmuş üç boyutlu bir simülasyon ortamı olduğunu söyleyebiliriz. Bu simülasyon ortamı mekanın, eşyaların gerçeğe çok yakın tasarlanmasıyla, görüntü kalitesinin iyileştirilmesiyle ve en önemlisi daha fazla duyuya hitap edecek teknolojik aletler geliştikçe bireyin sanal gerçeklikteki etkinliği artacaktır ve gerçeğe oldukça yakın bir deneyim sağlamış olacaktır. Tabii bu durumun

avantajları olduğu gibi dezavantajları da vardır. Bu kısım ‘Metaverse Evreninin Sosyal Gerçekliği ve Yeni Kimlik İnşası’ bölümünde ele alınmıştır.

b) Artırılmış Gerçeklik (AR)

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, gerçek dünyayı dijital içeriklerle zenginleştirmektedir. Kullanıcılar akıllı telefonlar, tabletler veya AR gözlükleri aracılığıyla gerçek dünyayı gördükleri esnada sanal nesneleri ve bilgileri deneyimleyebilir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi, gerçek dünyayı daha iyi kavrama noktasında etkin bir teknolojidir. Sanal nesnelerin veya bilgi ipuçlarının gerçek dünyaya konumlandırılmasıyla kullanıcıların algılarının iyileştirilmesini sağlamaktadır (Behringer ve ark., 2001). Sanal gerçeklikle artırılmış gerçeklik bazen karıştırılmaktadır. İkisi amaç ve işlevsel olarak birbirlerinden farklıdır. Sanal gerçeklik tümüyle sanal ortamda işlev gösterirken ve o alana yönelik gelişmeler gösterirken, artırılmış gerçeklik gerçek dünya ile sanal dünyayı birleştirmektedir. Gerçek dünyada kullanmak üzere kullanışlı ve kolaylaştırıcı teknolojiler sunmaktadır. Buna ses ve GPS konum bilgisinin birleşimini örnek verebiliriz. Veyahut bir şirketin yüz yüze toplantılarında bilgisayar sunumu yapmak yerine artırılmış gerçeklik yapılarını kullanarak sunumlarını gerçekleştirmesini örnek verebiliriz. Sanal gerçeklikte ise gerçek dünyadan olabildiğince irtibat kesilerek tamamen oranın içindeki bir ortamı deneyimlemek ön plana çıkmaktadır.

c) Karma Gerçeklik (MR)

Karma gerçeklik, Sanal (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin birleşimi olarak tanımlanabilir. Bu teknoloji, gerçek dünyayı dijital içeriklerle birleştiren ve kullanıcılarına hem gerçek dünyayı hem de sanal dünyayı bir arada sunmaktadır. Kullanıcılar gerçek dünya ile etkileşimde bulunurken bir yandan da sanal nesneleri ve ortamları deneyimleyebilmektedirler.

Karma gerçeklik (MR), gerçek dünya ile sanal dünya arasında sürekli bir geçiş sağlayarak kullanıcılarının daha etkileşimli ve özgün deneyimler kazanmasını sağlar. Karma gerçeklik, oyun, eğitim, simülasyon, mimari, sağlık hizmetleri gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. Örneğin bir kullanıcı gerçek bir masanın üzerine sanal bir obje yerleştirerek bu objeyi fiziksel ortamla etkileşim içinde kullanabilir/görüntüleyebilir (Çengel, 2023: 38). Sanal nesnelerin gerçek ortamlarda gerçek nesneler gibi konumlandırılması karma gerçekliği artırılmış gerçeklikten ayıran özelliktir.

Karma gerçeklik kullanılarak yapılan bir teknoloji de hologramlardır. Holografi tekniği karma gerçeklik gözlüklerine entegre edilmiştir. Üç boyutlu görüntü işleme tekniği olan holografi, lazer ışınlarının eş zamanlı hareket ettirilmesi sonucunda üç boyutlu görüntünün elde edilmesini ve aktarımını sağlamaktadır (Öztürk, 2023: 71).



Görsel 2: Hologram Ağ Sistemi

Kaynak: Hologram Nedir, Hologram Türleri Nelerdir? (webtekno.com) E.T. 08/04/2024

d) Genişletilmiş Gerçeklik (XR)

Genişletilmiş gerçeklik (XR), bilgisayar grafikleri ve giyilebilir cihazların oluşturduğu tüm gerçek ve sanal ortamları ifade etmektedir (Çengel, 2023: 39). Teknoloji ve giyilebilir cihazlar 'X'tir. Yani mevcut veyagelecekteki herhangi bir uzamsal hesaplama teknolojisi için bir değişkeni temsil etmektedir. Bu teknoloji, Sanal Gerçeklik (VR), Artırılmış Gerçeklik (AR), Karma Gerçeklik (MR) dahil bilgisayarlarla değiştirilmiş gerçekliğin tüm çeşitli biçimlerini kapsayan şemsiye niteliğindedir.

e) Yapay Zeka (AI)

Metaverse'de yapay zeka, kullanıcıların etrafındaki ortamı anlamaları ve tepki vermeleri için kullanılır. Yapay zeka, sanal karakterlerin/avatarların akıllıca davranmasını, dil ve ses tanıma özelliklerini geliştirmesini ve kullanıcıların kişiselleşmiş deneyimler sunmasını sağlamaktadır.

f) Blokzincir Teknolojisi

Metaverse'ün bileşenlerinden birini oluşturan Blokzincir teknolojisi, Metaverse'de güvenlik, kimlik doğrulama, dijital varlık sahipliği ve sanal ekonomi gibi konular için kullanılmaktadır (Çengel, 2023: 39). Açık kaynaklı yazılım ve merkezi olmayan temeller üzerinde kurulu blokzincir teknolojisi, günümüzde sıklıkla bahsi geçen kripto paraların altında yatan teknolojidir (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022). Ancak kripto paralar blok zincirinin sadece bir kısmıdır, Blok zincir, kripto paradan çok daha büyük bir uygulama alanına sahiptir. Iansiti ve Lakhani'ye göre Blokzincir'in altında yatan beş ilke vardır: Dağınık veritabanı, denkler arası aktarım, takma adlı şeffaflık, kayıtların geri çevrilmezliği ve bilgisayarımsal mantıktır (Iansiti ve Lakhani: 136-137).

Metaverse'ü sürekli kılmanın bir yolu da kullanıcılarının kullanması için yeni alanlar yaratmasıdır. Ürün, eser, koleksiyon vb. şeylerle kullanıcılar enerji ve zamanlarını daha çok Metaverse'de geçirmektedirler. Bunu da sağlayan NFT'dir. NFT teknolojisi, kripto para jetonlarıdır. Bir arzı karşılamak için vardır. Bir talepte bulunmaz, ihtiyacı karşılamak için üretilmiştir. Dijitalde ve sanal ekonomilerde geçerli bir maddi değeri karşılamaktadır. NFT'ler eşsiz ve değiştirilemezdir. İngilizce'de Non Fungible Token (NFT), Türkçe'de "değiştirilemeyen token" (CNNTürk, 2022) ve "değişmesi mümkün olmayan para" (Akı, 2022) gibi çevirilerle kullanılmaktadır. TDK ise NFT'nin karşılığına "Nitelikli Fikri Tapu" denmesini uygun görmüştür (Birgün, 2022). NFT'ler; dijital koleksiyon, sanat eserleri, resimler, videolar, ses dosyaları satın almak için kullanılır (Das vd., 2021). NFT'ler ile alınıp satılan şeyler tüm dünya üzerinde görülebilmekte ve kanıtlanabilmektedir.

Tüm bunlardan anlaşılacağı üzere metaverse yeni bir yapı değildir. Tarihi arka planı çok eski zamanlara dayanmaktadır. Kaba tabirle geleceğin interneti denmektedir. Metaverse'ün, eşitlikçi, özgürlükçü, otoritesiz ve sahipsiz, geçiş için sınırsız dünyalara sahip olan veya olması istenen, bireyin neredeyse tüm ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlayan bir yapıda olduğundan bahsetmiştik. Teknolojik olarak da pek çok bileşenin bir araya gelmesiyle oluşan metaverse'ün kuşkusuz belli hedefleri ve amaçları vardır. Bu hedefleri gerçekleştirirken insanların duygu dünyalarını, kişiliklerini, benlik sunumlarını nasıl etkilemektedir bu konular üzerine eğilinecektir. Diğer konu başlıklarına geçmeden önce metaverse'ün güncel kullanımlarından önemli birkaç örnek vermek yerinde olacaktır.

2.3. Popüler Metaverse Evrenleri

Metaverse evrenleri, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle oluşturulan etkileşimli, geniş, çok oyunculu, merkeziyetsiz dijital dünyalara denmektedir. Metaverse evrenleri, gerçek dünyanın simülasyonlarından da tamamen hayal ürünü dünyalardan da oluşabilmektedir. Bireyler bu evrenlerde avaturları aracılığıyla etkileşime geçebilir, etkinliklere katılabilir, ticaret yapabilir, işini bu evrenler üzerinden yürütebilir. Metaverse evrenleri sosyal medya, oyunlar, eğitim platformları, sanat ve eğlence gibi pek çok alanda kullanılabilir.

Second Life: 2003 yılında piyasaya sürülen Second Life, ilk ve en tanınmış sanal dünyadır. Kullanıcılarına sanal dünyada avaturlarıyla etkileşimli deneyimler sunmaktadır. Kullanıcılar burada mülk-arsa satın alabilir, çeşitli etkinliklere katılabilir, kendileri içerik oluşturabilir ve ticaret yapabilir.

Decentraland: Blokzincir tabanlı olan Metaverse evreni Decentraland, kullanıcılarının sanal toprak parçası satın alabildiği, sosyal etkileşime girebildiği, yatırım yapabildikleri Ethereum tabanlı sanal gerçeklik platformudur.

Roblox: Çocuklar ve gençler arasında daha çok popüler olan Roblox, sanal dünyada oyun oluşturma ve paylaşma imkanı sunan bir platformdur. Bu platformda kullanıcıların kendileri de içerik oluşturabilir, oyun oluşturabilir ve bu oyunları paylaşabilir.

VRChat: Sanal gerçeklik (VR) başlıkları ile kullanıcıların bir araya gelip etkileşimli bir şekilde sohbet ettikleri, oyun oynadıkları ve içerik oluşturdukları bir metaverse evrenidir.

Facebook Horizon: Facebook'un geliştirdiği beta aşamasında olan bir platformdur. Kullanıcılarının 3D dünyalar oluşturmaya ve var olanları keşfetmesine imkan tanır.

Sandbox: Kullanıcıların kendi oyunlarını oluşturabildiği ve paylaşabildiği bir oyun oluşturma platformudur. Ethereum tabanlı merkezi olmayan bir yapıdadır. Oyuncular, NFT'ler (Non- Fungible Token) aracılığı ile dijital varlıkları satın alabilir veya satabilir. Topluluk tarafından yönlendirilen bir platformdur ve geliştiricileri, blok zincirinde kreasyonlarından ve oyun deneyimlerinden para kazanabilir. Korumalı alan, yaratıcılığınızı sanal alanınızda sergilemek pazarlamak için tam bir özgürlük sunmaktadır. Sergilere, partilere ev sahipliği yapabilir ve kullanıcıları bir ülke yaratırsa çok daha fazlası yapılabilir (Çengel, 2023: 39).

Somnium Space: 2017 yılında oluşturulan Somnium Space, kullanıcılarına arazi alım satımı, bina ve ev inşası, konserler, iş kurma ve oyun oynama gibi pek çok imkan sunan bir platformdur.

Star Atlas: Bilim kurgu filmlerinin metaverse evreninde uyarlanmış hali diyebiliriz. NFT'ler aracılığıyla katılımcılar oyun için gerekli uzay gemileri vb. satın alıp gezegenleri ve galaksileri gezebilmektedir. Oyunda kazanılan tokenler gerçek hayatta kazanca çevrilebiliyor.

HyperVerse: Gezegenler koleksiyonunun metaverse dünyasındaki yansımasıdır. Gezegenler ve evrenler arasında bir yolculuk deneyimi sunar. Burada kullanıcılar birbirleriyle iletişim kurabilmekte ve gruplar halinde evreni keşfedebilmektedirler. Platform, kullanıcılarına voyager adını vermiştir.

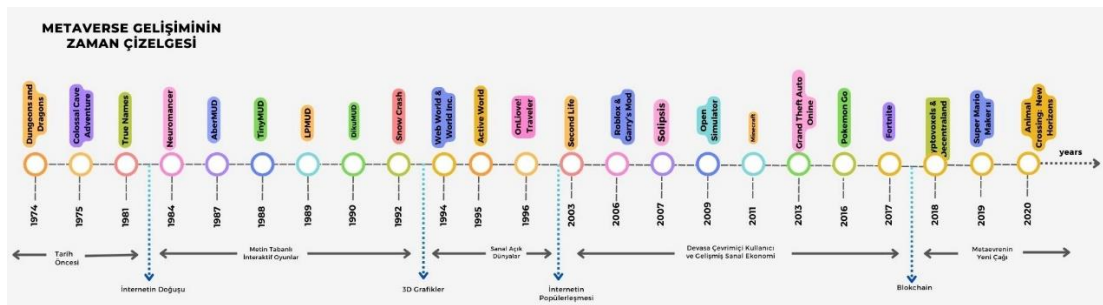
Entropia Universe: Bu evren, sanalda gerçek para birimleriyle ekonomik etkileşim sağlamaktadır. Kullanıcılar bu platformda yatırım yapabilir, ticaret yapabilir, işletmeler kurabilir ve gerçek para kazanabilirler.

Sansar: Linden Lab tarafından geliştirilen bu platformda kullanıcılar kendi sanal dünyalarını oluşturabilirler ve paylaşabilirler. Sanat, eğlence ve pek çok etkinlik için kullanılabilen bir platformdur.

The Sandbox: Metaverse oyun platformudur. Kullanıcılar pek çok oyuna erişebilecekleri gibi kendi oyunlarını da oluşturma imkanına sahip olurlar. NFT ile dijital varlıklar satın alınıp satılabilmektedir.

2.4. Metaverse Evreninde Yapılmış Güncel Gelişmeler

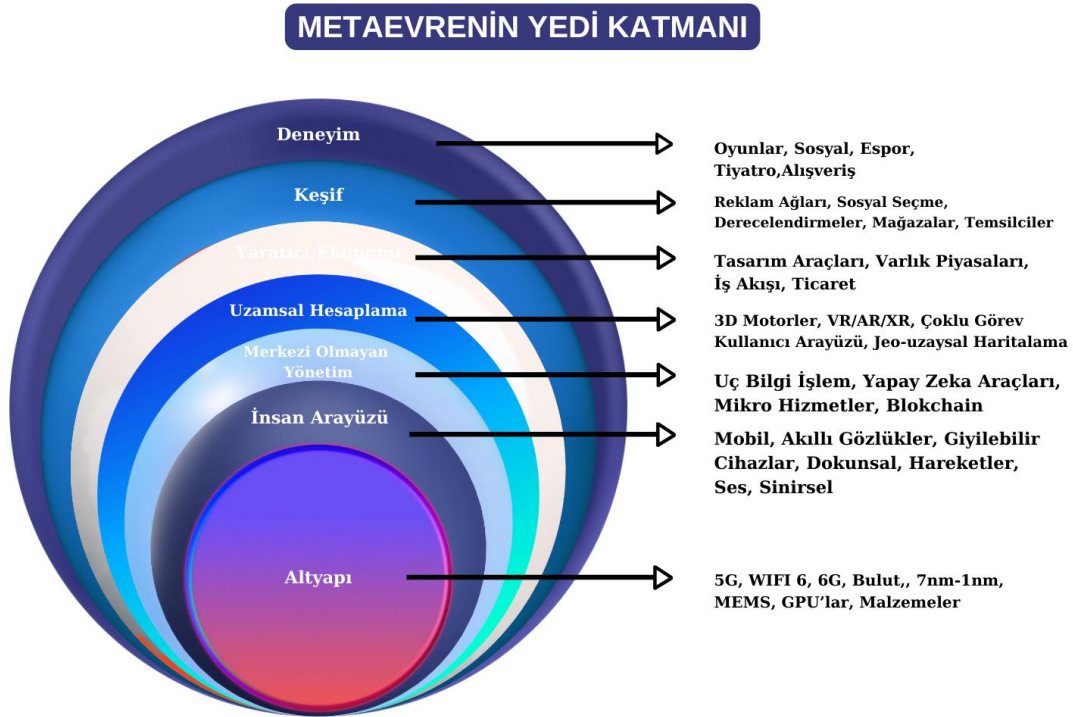
2.4.1. Kurumsal Firmaların Metaverse'e Yaptığı Yatırımlara Örnekler



Şekil 4: Metaverse Gelişiminin Zaman Çizelgesi

Kaynak: (Duan vd., 2021) (Şekil yazar tarafından oluşturulmuştur).

Önceki bölümde geçmişten günümüze metaverse'ün gelişim süreci detaylı bir biçimde ele alınmıştır. Tabloda da görüldüğü gibi metaverse'ün temeli on yıllar önce atılmıştı. Fakat global çapta tanınırlığı olan Facebook firmasının 2021 yılında firmanın adını 'meta' olarak değiştirmesi tüm dünyada büyük ses getirmiştir. Bu alandaki çalışmaların da hızlanmasını beraberinde getirmiştir. Çalışmamızın bu bölümünde yoğunlukla son üç yılda gerçekleşen güncel metaverse kullanım alanlarına örnek teşkil eden faaliyetlere yer verilmiştir.

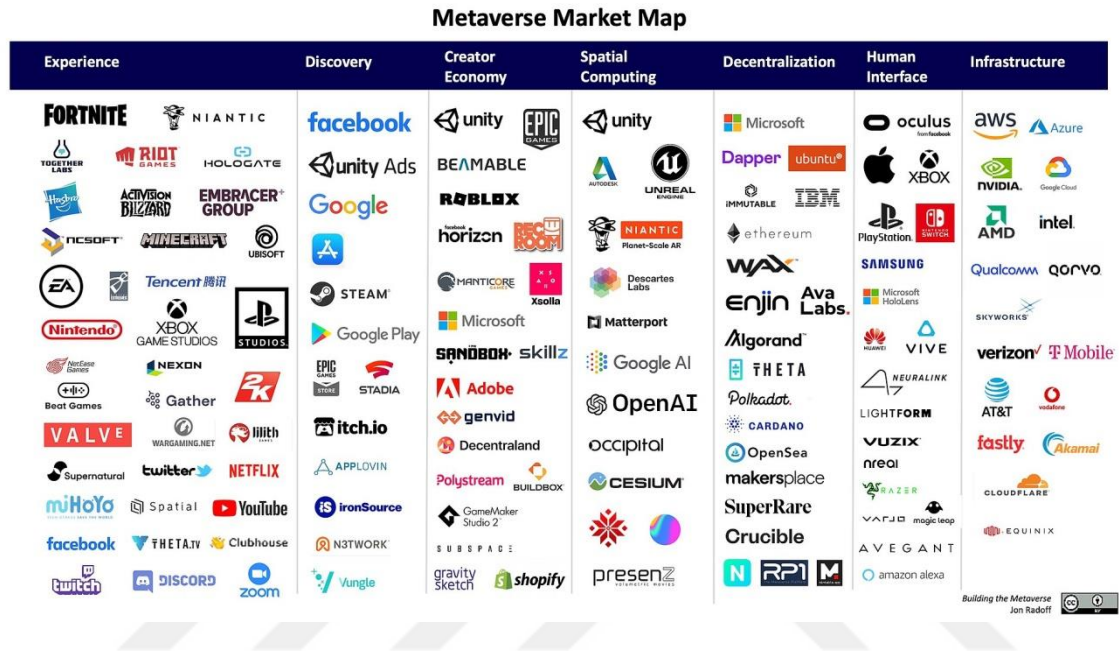


Şekil 5: Metaverse'ün Yedi Katmanı

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/192777447@N08/51101793602/in/photostream/> E.T. 08/04/2024 (Yazar tarafından türkçeye çevrilmiş ve içeriğe sadık kalınarak yeniden tasarlanmıştır.)

Metaverse kabaca bakıldığında yedi katmandan oluşmaktadır. Metaverse'ün altyapısında 5G, 6G, Wifi 6, Cloud, 7 nm'den 1.4 nm'e, MEMS, GPUs, Materyaller bulunmaktadır. İnsan Arayüzü katmanında; Mobil, akıllı gözlükler, giyilebilir cihazlar, dokunma teknolojisi, hareketler, ses ve nörolojik yapılar bulunmaktadır. Merkezi olmayan yönetimde; uç bilgi işlem, yapay zeka araçları, mikro hizmetler, Blokzincir yer almaktadır. Uzamsal hesaplama katmanında; 3D motorlar, sanal gerçeklik-artırılmış

gerçeklik-karma gerçeklik, çoklu görev kullanıcı arayüzü ve Jeo-uzaysal haritalama yer almaktadır. Yaratıcı ekonomi katmanında; tasarım araçları, varlık piyasaları, iş akışı ve ticaret yer almaktadır. Keşif katmanında; reklam ağları, sosyal ortamlar, seçme kısmı, derecelendirmeler, mağazalar ve temsilciler yer almaktadır. Deneyim katmanında ise; oyunlar, sosyal ortamlar, E-spor, tiyatro ve alışveriş yer almaktadır.



Görsel 3: Metaverse Pazar Haritası

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/192777447@N08/51115182865/in/photostream/> E.T. 08/04/2024

Metaverse evrenlerinde bireylerin ilk önce bir hesap, isim, kimlik ve avatara ihtiyaçları vardır. Bunları oluşturduktan sonra bireyler pek çok alanda aktif olabilirler. Avatar yapımının öncülerinden biri Meta'dır. Meta CEO'su Mark Zuckerberg, Meta Avatars Store'un duyurusunu 17 Haziran 2022'de Instagram'ın moda ortaklarından sorumlu başkan yardımcısı Eva Chen'in Instagram hesabı üzerinden Instagram Live'a katılarak yapmıştır. Bu avatar "canlı avatar defilesi" olarak tanımlanmıştı. Zuckerberg avatarında Balenciaga, Prada ve Thom Browne markalarının sanal kıyafetlerini denemiştir (Şişman ve Bilgici, 2023: 55). Bu defile fotoğrafları şekil 8'de mevcuttur.



Görsel 4: Lüks Markanın Dijital Kıyafetlerinin Denenmesi

Kaynak: [Introducing the Meta Avatars Store | Meta \(fb.com\)](#) E.T. 08/04/2024

Günümüzde metaverse alanları eğitimde, ekonomide, sağlıkta, tanıtım ve pazarlamada, modada ve sosyal faaliyetlerde oldukça etkin bir hale gelmiştir. Meta firması metaverse'ün sosyal alanında öncü firmalardan biri olarak şunları amaçlamaktadır; iş toplantılarının metaverse evreninde yapılması, çeşitli organizasyonlara katılım sağlama, aile ve arkadaş buluşmaları düzenleme, yeni kişilerle tanışma, sosyalleşme faaliyetleri düzenleme. Bunları yapmak için de bireylere Horizon Home, Horizon World ve Horizon Workrooms olmak üzere üç platform sunmaktadır (Öztürk, 2023: 94).

Microsoft firması da metaverse'ün yükselişinin farkında olan bir firma olarak sektöre yatırım yapmıştır. Şirketin CEO'su Satya Nadella, metaverse ortamlarını önemli bir fırsat olarak görmektedir. Sadece sosyal ortamlarda buluşmak için ya da iş toplantıları için değil, oyun sektörü için de önemli fırsatlar barındırmış olduğunu vurgulamaktadır.

Google firması da sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gelişmesi adına atılım yapan ilk firmalardan biridir. Firma, "Magic Leap" adlı teknoloji firmasına 542 milyon dolarlık bir yatırım yapmıştır. 2015 yılında "Google Ventures" aracılığıyla sanal gerçeklik için oyunlar geliştiren Resolution Games'e yatırım yapmıştır. 2020 yılında 'North' adında akıllı gözlük girişimi olan Raxium şirketini satın alarak sanal ve artırılmış gerçeklik üzerine çalışmaları ilerlettiği görülmektedir (Öztürk, 2023: 95).

Türkiye merkezli bir iletişim firması olan Turkcell, metaverse sanal evreninde mağaza açan Türkiye'deki ilk firmalardan biridir. Bu mağaza ile firma, online satış deneyimini sunmaktadır. Kendi çalışanlarına yönelik düzenlediği toplantıyı da metaverse üzerinden

yapmıştır. Bu toplantı Türkiye’de sanal ortamda yapılan en geniş katılımlı sanal toplantı olarak kayıtlara geçmiştir (Öztürk, 2023: 96).



Görsel 5: T.Verse'de Düzenlenen Turkcell'in Çalışanlarına Yönelik Düzenlediği Toplantı

Kaynak: Turkcell kendi metaverse evreni T.Verse'de etkinlik düzenledi | DonanımHaber (donanimhaber.com) E.T. 08/04/2024



Görsel 6: Decentraland Tarafından Düzenlenen 2023 Moda Haftası Defilesi

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=fj5Te3rOxf0&list=LL&index=2> E.T. 08/04/2024

Görsel 6'da görüldüğü gibi 2023'te Decentraland tasarımcıları ile birlikte Dolce ve Gabbana, Tommy Hilfiger, COACH, Adidas, DKNY, Vogue Singapore, Monnier Parts, DUNDAS, Phupcode Dress, Rubio Singer ve diğerleri Moda haftasında metaverse evreninde ünlü bir defile düzenlemişlerdir. Sonrasında YouTube'a atılan video kaydı ile oldukça yoğun bir katılım olduğu da görülmüştür.

2023'ün başında Singapur Devlet Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı Metaverse'ün parmaklar ile hissedilebilecek yeni eldivenlerinin duyurusunu yaptı. HaptGlove adlı bu eldiven, sıradan VR kontrolcülerini ve eldivenlerinden çok daha fazla hassas motorlar olmakla birlikte makine öğrenimi destekli bir algoritma ile çalışmaktadır. Her bir parmak için ayrı geri bildirim modülü bulunuyor. Mikroakışkanlar yardımıyla çalışan bu modüller yarı yarıya daha küçükler. Ele takıldığında çok ağırlık hissedilmeyecek şekilde üretilmişlerdir. Ürünün patentini alan araştırmacılar, HapGlove'un yakın zamanda satışa sunulabileceğini ve bir çift eldivenin 3.700-15.000 dolar arasında değişebileceğini belirtmişlerdir (Webtekno, 2024).

TECNO, popüler bir metaverse ekosistemi olan Decentraland'de Türkiye lansmanı gerçekleştirdi. Bu lansmanda CAMON 19 ve CAMON 19 Pro isimli akıllı telefonlarını ve Megabook T1 isimli dizüstü bilgisayarını tanıttı.



Görsel 7: TECNO Firmasının Decentraland'de Telefon ve Dizüstü Bilgisayarlarının Lansmanı

Kaynak: [TECNO'dan Metaverse'te Türkiye Lansmanı! \(webtekno.com\)](https://webtekno.com) E.T. 09/04/2024

Vestel firması da ‘Meta’ şirketiyle birlikte çalışmaktadır. Vestel firması metaverse ortamında düzenlenecek showroom’da potansiyel müşterilerin ürünlerini bu evrende üç boyutlu olarak deneyimleyebilecekleri, bilgi alabilecekleri ve alışveriş yapabileceklerini belirtmiştir. Kısa bir zaman sonra da metaverse mağazalarını açacaklarının duyurusunu yapmıştır (Durdak, 2022).

Siemens ve NVIDIA da metaversede görünür olan firmalardandır. Siemens ve NVIDIA, NVIDIA GTC Konferansı’nda üretken yapay zekanın karmaşık verilerinin görselleştirilmesinde fotogerçekçiliği mümkün kılmanın yollarını göstermiştir. Siemens endüstriyel metaverse çalışmalarını geliştirmek amacıyla NVIDIA ile yaptığı işbirliğini genişletmiştir. Artık mühendislik verilerinin gerçek dünyada görünecekleri şekilde bağlama oturtulması sayesinde günler süren işler saatler içinde, saatler süren işler dakikalar içinde gerçekleştirilebilecek. Bununla birlikte satış ve pazarlama ekibi, müşteriler ve diğer paydaşlar içgörü ve kavrayış ile ürünü derinlemesine inceleyip daha fazla bilgiye ve deneyime dayalı kararlar alabileceklerdir (Özdemir, 2024).

Sony, tüm insan vücudunu metaverse’e aktarmak için Mocopi adlı teknolojisini tanıttı. Mocopi, metaverse’de ve diğer tüm teknoloji alanlarında kullanılabilecek bir hareket takip sensörüdür. AirTag büyüklüğündeki bu teknolojiyle artık metaverse’de bireyler sadece yüz, kafa, el kol değil tüm vücut hareketlerini bu mecraya aktarabilecekler. Tam bir vücut taraması için 6 sensör gerekli ve her bir sensörün fiyatı 358 dolardır. Tam bir Mocopi sensör seti ise 2148 dolar olarak 2023’ün ocak ayında satışa sunulmuştur (Yıldırım, 2022).

İş Bankası, GoArt Metaverse Platformu’nda ‘Girişimcilik Şubesi ve Nays Alanı’ açıyor. Girişimcilik Şubesi’nde teknoloji odaklı, inovatif ve katma değer yaratan startuplara özel bankacılık ürün ve hizmetlerini metaverse ortamında tanıtmakta ve Girişim Şubesi’nin gerçek temsilcileriyle de haftanın belirli gün ve saatlerinde canlı görüşme yapılabilmektedir. Nays Alanında da ‘play to earn’ ile bireyler tanımlanan görevleri tamamladıklarında indirim kodu içeren NFT kazanmaktadırlar. İş bankası aynı zamanda Nisan 2022’de ‘Tablolarla Boğaziçi’nde bir Gezinti’NFT sergisini de açıp fiziki ve

dijital deneyimlerini birleştirilmesini sağlamıştı (Garip, 2023).



Görsel 8: İş Bankası'nın GoArt Metaverse'deki Girişimcilik Şubesi

Kaynak: Anadolu Ajansı: <https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/finans/is-bankasi-metaversede-girisimcilik-subesi-ve-nays-alani-aciyor/682557> E.T. 10/04/2024

Aris888, Türkiye’de kurulan öncü bir metaverse teknoloji şirkettir. 2021 yılında vizyoner girişimciler tarafından kurulan şirket, Türkiye’nin pek çok alanda sanal gerçeklik deneyimini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Metaverse evreninin içerisinde Meta Cadde, Meta Eğitim Konferans Salonu, Meta Ofis, Meta Showroom & Fuar Alanı bulunmaktadır. İnternet sitesinde ise üyelerinin avatar tasarımlarını sağlayan sekmesi, NFT market sekmesi bulunmaktadır. Tüm bu faaliyet alanları ile Aris888 hem iş dünyasını, hem eğitimcileri ve öğrencileri hem de sosyalleşmek isteyenleri kendisine çekmektedir (<https://www.aris888.com/> E.T. 10/04/2024).

Metaverse örneklerinin bir diğeri de KKTC’de geliştirilen Elektrikli araba markası GÜNSEL’dir. Decentraland’de açacağı Showroom ile seri üretim öncesinde B9 VE J9 model arabasını sunacak ve testsürüşlerinin oradan yapılmasına imkan tanıyacağını duyurmuştur (Milliyet.com.tr, 2022. E.T. 17/04/2024).

Görüldüğü gibi pek çok şirket metaverse’e yönelmiş durumdadır. Eğitim, spor, ticaret, ve sosyalleşme platformları gibi pek çok alana şirketler yatırım yaparken bir yandan da bu alana dair bilgi ve fikir sahibi olmayan insanlara eğitimler de düzenlenmektedir. Buna bir örnek olarak Türkiye’de ilk ve tek spor ve blockchain içerikli akademik eğitim programının üçüncüsünün 16 Nisan’da başlayacağını duyurusu yapılmıştır.

Socios.com Türkiye ve Kadir Has Üniversitesi Spor Çalışmaları Merkezi iş birliği ile düzenlenen bu eğitimin içeriğinde spor endüstrisinin geleceği, değişen ve dijitalleşen dünyanın yeni pazarlama ve iletişim trendleri, blockchain dünyasındaki iş modelleri, NFT’ler, Metaverse dünyası ve Fan Tokenlar yer almaktadır (Erol, 2024).

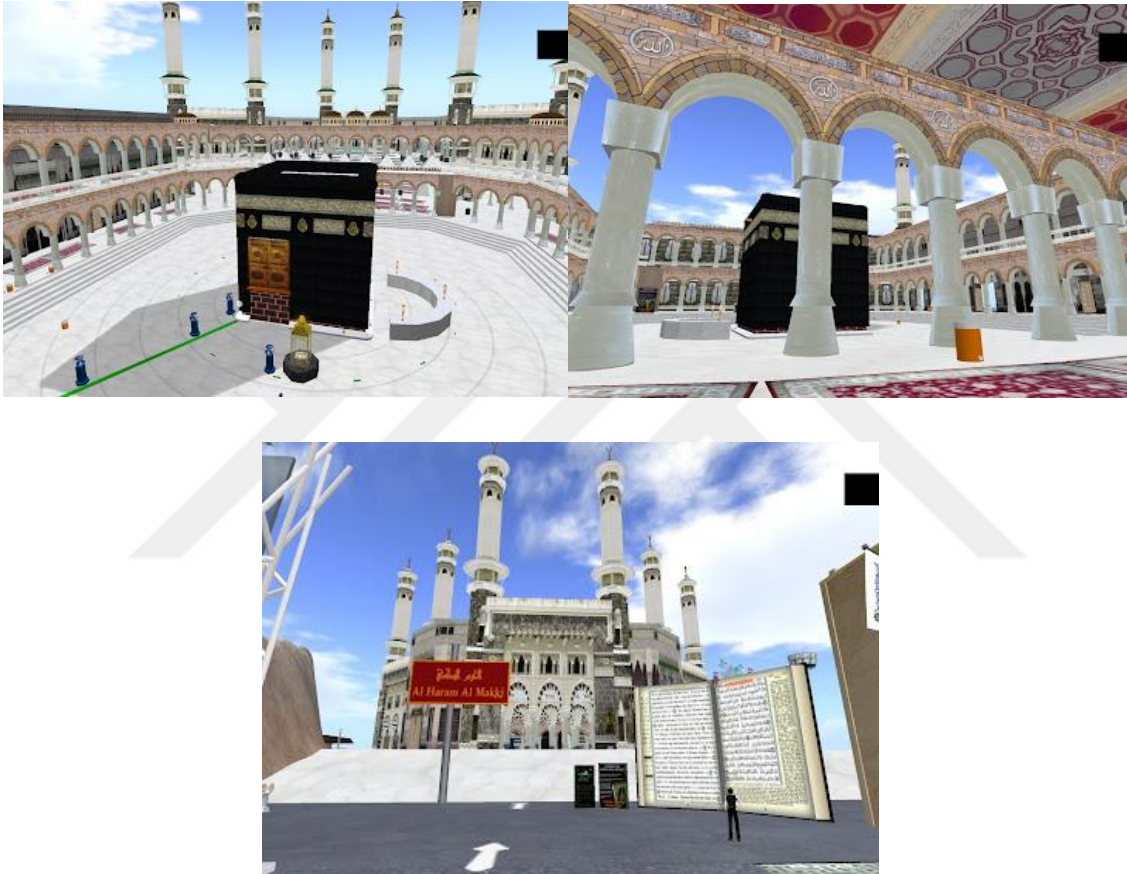
Dünyanın müfredata giren ilk Metaverse dersi de ‘Tazefikir Group’ ile birlikte özel sertifika şeklinde 2022 Bahar döneminde Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi’nde başlamıştır. Tazefikir Group kurucusu Yapay Zeka ve Teknoloji Derneği Genel Sekreteri Çağlar Gözüaık, bu derslerde işlenen konuları řu řekilde sıralamıştır:

- Blockchain Teknolojisi/ Kripto Varlıklar/ NFT
- Metaverse/ Yazılım/ Donanım/ İçerik Konuları
- Web 3.0/ 5G
- Metaverse Platformları
- Giyilebilir Sensörler/ Vücut Çipleri
- Metaverse Marketplace
- Robotlar ve Metaverse Etkileşimi
- Metaverse’de Aktif Markalar ve Örnekler
- Direct to Avatar (D2A)
- Massive Interactive Live Events (MILES)
- Metafluencer ve Geleceğın İş Yaşamı
- Metaverse Hukuku/ Etiğı
- Neuralink ve Metaverse’ün Geleceğı
- Rüya Reklamcılığı (<https://tazefikirmetaverse.com/> E.T. 14/04/2024).

Tüm bu yatırım örneklerine bakıldığında hem dünyada hem de Türkiye’de metaverse’ün gittikçe gelişeceğı ve kullanıcı pratikleri için alanların gittikçe çeşitleneceğı öngörülmektedir.

Günümüzde bireyler sanal dünyalara dini mekanları da tasarlayıp eklemişlerdir. Pek çok birey metaverse evrenleri üzerinden dini mekanları ziyaret edebilmektedir. Bu ihtiyaç hem meraktan doğmuştur hem de gerçekte gitmeden önce bir ön hazırlık yapmak amacıyla doğmuştur. Bunun dışında dini mekanları ziyaret etmek isteyen fakat maddi imkansızlıklar, sağlık engellerinden dolayı ziyaret edemeyen bireyler de metaverse üzerinden ziyaretlerini gerçekleştirmişlerdir.

Müslümanlar için oldukça önem taşıyan Umre ve Hac ziyareti, artık metaverse üzerinden yapılabilmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri ile bireyler kendi evlerinden Kabe'yi sanal olarak ziyaret edebilmektedirler. Suudi Arabistan, Kabe'nin duvarındaki Hacerülesved (siyah parlak taş)'in de ziyaret edilmesi için metaverse girişimi başlatmıştır. Mekke'deki Ulu Camii İmamı Abdurrahman Sudeysi'nin 2022'de yaptığı bu girişim Ümmü'l-Kurra Üniversitesi ile Sergiler ve Müze İşleri İdaresi'nin ortak projesi olarak doğmuştur (Üren, 2022).



Görsel 9: Kabe-i Mükerrreme

Kaynak: SecondLife, Kabe; <https://www.indyturk.com/node/464451/bi%CC%87li%CC%87m/suudi-arabistandan-metaverse-giri%C5%9Fimi-kabe-sanal-olarak-ziyaret-edilebilecek> E.T. 11/04/2024

Müslümanların dini mekanlarına diğer bir örnek Ross Camii'dir. Ross Camii, Second Life'da Jessica Ornitz tarafından inşa edilmiştir. İsmini ABD'nin Kuzey Dakota eyaletindeki Ross kasabasında bulunan, ABD'deki ilk camiden almıştır. Metaverse evrenindeki bu camii, aslına oldukça uygun ve benzerdir. Camide düzenli olarak saba makamında ezan sesi dinletilmekte ve namazın nasıl kılınacağı ile ilgili bir yazılım bulunmaktadır (Erdoğan, 2023: 81).

Paris'teki ünlü katedral Notre Dame de Second Life'da yerini almıştır. Gotik mimari tarzın en güzel örneklerinden biri olan yapı, 2019'da çıkan yangında büyük hasar almıştır. Bunun üzerine katedrali temsilen gerçektekiyle oldukça benzer şekilde metaverse ortamında tasarlanmıştır. Sanal Katedralde Hristiyanlığın en önemli sembollerinden Haç, İncil, İsa ve Meryem Ana heykelleri, son akşam yemeği tablosu gibi pek çok obje bulunmaktadır. Sanal ortamda ziyaretçi kabul edilmekte ve ritüelleri tanıtmaya ve gelenleri Hristiyanlık'a davet etme gibi pek çok amaca hizmet etmektedir (Erdoğan, 2023: 82).



Görsel 10: Notre Dame Katedrali/Second Life

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

2.4.2. Metaverse'de Sosyalleşme Faaliyetlerine Örnekler

Bireyler günümüzde gerçek hayatta veya sosyal medya platformlarında sosyalleşmenin yanında metaverse evrenlerinde de sosyalleşmektedirler. Oyun alanları, dini mekanlar, kafeler, müzeler, meta ofisler, gruplar, alışveriş mağazaları gibi pek çok yerde bireyler birbirleriyle etkileşime girmektedirler. Bu bölümde metaverse evrenlerinde sosyalleşme örneklerine birkaç örnek verilmiştir.

İnstagramla birlikte çok fazla duyduğumuz influencer'lık kendisini metaverse dünyasında da göstermektedir. "Etkileyen" pozisyonundaki kişi, kıyafetleriyle, düşünceleriyle, aldığı ürünlerle, görünüşüyle, hayatını açık bir şekilde yaşamasıyla pek çok insanı peşinden sürükleyebilmektedir. Buna metaverse dünyasında bir örnek olarak Beymen markasının sanal influencer'ı Bella verilebilir. Beymen markası ürünlerini bu

kendi yarattığı/tasarladığı influencer üzerinden tanıtmayı tercih etmiştir (Yanık, 2022). Yeni tasarlanan bu influencer’a bakıldığında geleneksel influencer anlayışının da oldukça değişeceği öngörülmektedir. Günümüzde influencerlar ürünleri pazarlamak için çaba gösterecekler de tek amaçlarının bu olmadığı aşîkardır. Kendi işlerini, özel hayatlarını, düşüncelerini de paylaşmaktadırlar. Fakat influencer’lığın geleceğine bakıldığında sanallığın ve pazarlamanın daha ön planda olduğu göze çarpmaktadır. Öyle ki sırf satış için insanları etkileyen surette biri tasarlanmıştır.



Görsel 11: Beymen Markasının Tasarladığı Meta Influencer'ı Bella

Kaynak: <https://www.pazarlamasyon.com/turkiye-nin-ilk-meta-influencer-i-bella> E.T. 15/04/2024

Sosyalleşme faaliyetleri LGBT gruplarında ve misyonerlik faaliyetlerinde de kendini göstermektedir. Digital Fashion and the Circular Fashion Summit tarafından 2021 yılı için hazırlanan “Kendim, Avatarım, Kimliğim: Sanal Dünyalarda Çeşitlilik ve Kapsayıcılık” başlıklı raporda kullanıcıların benliklerini doğru yansıtan avatarlar seçtikleri ve mutlu oldukları ortaya konulmuştur. Bu raporda LGBT, engelli bireyler, etnik ırklar ve kadınlar gibi dezavantajlı grupların gerçek hayattaki fiziksel görünümünden çok, olmak istedikleri şekillerde avatarlarını tasarladıkları görülmüştür. Bu şekilde hem kendilerini zorbalıktan koruduklarını hem de özgür olduklarını dile getirmişlerdir (Representation in the metaverse (vml.com)).

Sosyalleşme faaliyetlerinin bir örneği de düğün merasimlerinde karşımıza çıkmaktadır. Pandemi ile birlikte evlere kapanan bireyler ya küçük bir nikah ile yollarını birleştirmişler ya da nikah tarihlerini ertelemişlerdi. Dave ve Traci Gagnon ise

metaverse evreninde evlenmeye karar verdiler. Metaverse evreninde düğün yapan ilk çiftin konukları bir yazılım indirip avaturları ile törene katıldılar.

“Covid-19 salgını nedeniyle, artık teknoloji de törenlere dahil ediliyor. Amerikalı bir çift popüler video oyunu Animak Crossing’de bir tören düzenledi. 52 yaşındaki Traci “Gagnon ve 60 yaşındaki Dave Gagnon, eXp Realty’de çalışmaktadır. Çift yüz yüze görüşmeden önce avaturları 2015 yılında Las Vegas’ta bir şirket etkinliğinde tanıştı. 2019’da nişanlandıklarını açıkladıklarında iş arkadaşları Virbela’yı ücretsiz olarak bir düğün mekanına dönüştürmeyi teklif etti. Sanal çalışmayı ve metaverse’ü benimseyen ve Virbela’nın da sahibi olan eXp World Holdings’in parçası olan şirket, çalışanlarının mutlu gününe hem tanık oldu hem de bu defa onları yakınlarıyla bir araya getirmek için imkânlarını sundu...Metaverse evrenindeki düğünleri sayesinde Traci’nin baş nedimesi gerçek düğününe katılamasa da metaverse’de koridorda avatru sayesinde yürüyebildi. Dave’in yakın arkadaşı ise sağlık sorunları nedeniyle gerçek düğüne katılamazken metaverse’te çiftin şerefine kadeh kaldırıabildi.” (Sözcü, 2021, Erişim Tarihi: 17.04. 2024).



Görsel 12: Metaverse’de İlk Düğün Merasimi/ Gagnon Çifti

Kaynak: <https://www.sozcu.com.tr/metaverse-evreninde-dugun-yaptilar-wp6818710> E.T. 17/04/2024

Sabancı Holding’in teknoloji şirketi SabancıDx, kampüsünü metaverse’e taşımıştır. SabancıDx Satış ve Pazarlama Genel Müdür Yardımcısı Özlem Kalkan Habertürk.com.tr’de şunları söylemiştir:

“Hibrit çalışma düzeninin, büyüme gösteren şirketlerin yüzde 63’ü tarafından benimsenmiş olduğunu görüyoruz. Bu açıdan baktığımızda, işe yeni başlayan çalışanların şirket uygulamalarına adaptasyonlarını hızlandırmak, sosyalleşebilecekleri ortamlar yaratmak ve iş aktarımını doğru yapabilmek adına fark yaratan uygulamaların ortaya koyulması oldukça önemli bir hale geliyor...Şirketlerin günlük işleyişinde metaverse ile etkileşimli olan online görüşmeler, toplantılar, eğitimler, sosyal aktiviteler için oyunlaştırılmış deneyimler kurgulayarak burada geçirilen sürenin daha keyifli ve verimli hale geleceğini öngörüyoruz ve hatta gözlemlemeye başladık bile. Metaverse, yeni bir iş yapış şekli. SabancıDx olarak, şirketler ve topluluklar için özerk meta evrenler yaratmak, bu evrenlere entegre yenilikçi ürünler geliştirmek ve kendi iş süreçlerimizde de kullanmak üzere AR-GE çalışmalarımızı sürdürüyoruz. Bu projenin içinde olmak bizler için çok gurur verici.”
(<https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/sabancidx-metavesete/> E.T. 17/04/2024).

Türkiye’de siyasi partilerin de metaverse’de yer aldıkları görülmektedir. 2022 Mart ayında Ak Parti ‘Forum Metaverse’ toplantısında Metaverse’de yer almanın öneminden, fırsat ve risklerden bahsedilmiştir. Toplantıya katılan Cumhurbaşkanı Erdoğan,

"Metaverse ve benzeri mecralar belki torunlarımızı da aşip onların çocuklarının hayat biçimlerinin ayrılmaz birer parçası olacak. Meta projeler; web üç sıfır denilen çok daha kapsamlı, çok daha kuşatıcı, karmaşık bir teknolojik dönüşümün üzerinde inşa edilen mecralardan yalnızca biridir. Bu süreç öncelikle 5G- 6G gibi yeni alt yapı teknolojilerinin ve elbette yatırımlarının hızla inşa edilmesini, yaygınlaştırılmasını gerektiriyor. Her ne kadar koronavirüs salgını dönemi, dijital tüketimi artırarak bu teknolojilerin cazibesini artırmışsa da böylesine büyük yatırımların öyle kısa sürede gerçekleştirilebilmesi mümkün değildir. Bu teknolojileri geliştiren şirketler, vaat ettikleri yeni dijital dünyayı önce kendi ülkelerinin vatandaşları hatta onların da belirli bir kesimi için erişilebilir kılacak zamanla da yaygınlaştıracaklardır. Fakat gerçek şu ki dünya dijital teknolojiler üzerinden inşa edilen yeni bir döneme doğru dolu dizgin gidiyor. Ülkelerin yöneticileri olarak bizlere düşen görev, kendi insanlarımızı, kendi gençlerimizi özellikle bu kaçınılmaz geleceğe en doğru, güvenli, güçlü, en donanımlı şekilde hazırlamaktır" demiştir. (Milliyet.com.tr, 2022, Erişim Tarihi: 18/04/2024).

Türkiye’de metaverse evrenleri kapsamında öne çıkan siyasi partilerden biri de DEVA Partisi’dir. DEVA Partisi Genel Başkanı Ali Babacan, 2023’te Decentraland’da ilk

siyasi mitingi düzenlemiştir. Ali Babacan'ın konuşmalarında dikkat çeken nokta şu şekildedir:

“Bugün hep beraber bir tarihe tanıklık ediyoruz. DEVA Partisi olarak dünyada bir ilkin altına imza atıyoruz. Metaverse'deki ilk siyasi mitingi gerçekleştiriyoruz. NFT hediyesi veren ilk siyasi parti olarak, Ethereum blokzincirinde ilk biz buluşuyoruz. Metaverse evreninde genel merkez binası satın alan ilk parti de biz olmuştuk. Metaverse'ü bugün hep beraber DEVAVERSE yapıyoruz.”
(Sözcü.com.tr, 2022, Erişim Tarihi: 18.04.2024)



Görsel 13: DEVA Partisi Genel Başkanı Ali Babacan'ın Sanal Mitingi

Kaynak: Sozcu.com.tr, 2022, E.T. 18/04/2024

Elbette dünyada ve Türkiye’de metaverse’de bulunan, bu mecraya yatırım yapan pek çok şirket ve oluşum vardır. Fakat çalışmamızın odak noktası metaverse’de yeni kimlik inşası ve benlik sunumu olduğundan güncel gelişmelerden önemli görülen sadece birkaç örneğin dahil edildiğini belirtmek gerekir.

3. BÖLÜM: BULGULAR

3.1. Araştırma Problemi

Geleceğin interneti olarak nitelendirilen metaverse ile birlikte artık pek çok alışkanlığımızın güncelleneceği aşıkardır. Özellikle de metaverse evrenleri üzerinden iş yapan, yatırım yapan, sosyalleşen bireyler için bu daha çok ön plana çıkmaktadır. Maddi olarak orta-üst gelir düzeyine sahip bireylerde metaverse, işlevlerini daha çok göstermektedir. Günümüzde çok fazla konuşulan fakat çok az bilgi sahibi olunan metaverse evrenleri hakkında araştırmalar yapılmış olsa da uygulamalı bir biçimde katılımcı gözlem ile bir araştırma yapılmadığı görülmüştür. Bireylerin hayatını dönüşüme uğratmayı hedefleyen böylesine yeni bir teknolojinin bireylerin yeni bir kimlik inşa sürecine girmelerini sağlama ve benlik sunumlarını dönüştürme potansiyeline sahip olduğu düşünülmüştür. Reaktif, sosyal, birlikte çalışmaya uyumlu, yaratıcı, kullanıcı tanımlı, sınırsız, sürekli ve dağınık/merkeziyetsiz olma özellikleriyle metaverse’de birey, dijital ikizini tasarlamaktadır ve günlük yaşamında sergilediği gibi orada da performanslar sergilemektedir. Bu evrenleri deneyimlemiş bireylerin yeni bir kimlik inşa süreci yaşayıp yaşamadıklarını incelemek, yaşadılarsa bu yeni kimlik inşasını belirleyen unsurların neler olduğunu incelemek ve benlik sunumlarındaki dönüşümü analiz etmek araştırma problemini oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Araştırmanın amacı, metaverse’e adım atmış ve metaevrenlerde pratikler kazanmış bireylerin yaşam pratiklerindeki değişimi araştırmak, yeni bir kimlik inşa süreci yaşanıp yaşanmadığını incelemek ve benlik sunumlarındaki dönüşümü anlamaya çalışmaktır. Bu ana amaçlar çerçevesinde bireylerin neden metaverse evrenlerine dahil olduklarını anlamak, metaverse’ün gündelik yaşam pratiklerinde ne gibi değişimler getirdiğini anlamak, dijital kimliklerinin onlar için önemini anlamak, bireylerin avatarlarını ne şekilde tasarladıklarını ve metaevrenlerde nasıl davranışlar sergilediğini anlamak, bu davranışların metaevrenlerin kategorilerine göre farklılık gösterip göstermediğini anlamak, bireylerin benlik sunumlarının gerçek dünyadakinden farklılık gösterip göstermediğini anlamak ve metaverse’ün avantaj ve risklerini analiz etmek

hedeflenmiştir. Ayrıca bu araştırmada keşfedici araştırma deseniyle gelecekte yapılabilecek olan araştırmaların sorunlarını da tespit etmek amaçlanmıştır.

Geleceğin interneti olarak nitelendirilen metaverse, şüphesiz insanların yaşamlarında büyük dönüşümlere neden olacaktır. Günümüzde metaverse'ün bireylerin kimliklere etkisini ve benlik sunumlarının ne yönde değişimler sergilediğini araştıran uygulamalı bir araştırma mevcut değildir. Bu anlamda çalışma alana önemli bir katkı sunacaktır. Ayrıca katılımcı gözlem ile metaevrenlerin işleyişi daha iyi öğrenildiği gibi, bu evrenlerde bireylerin davranış şekilleri ve hangi duygularla hareket ettikleri daha iyi analiz edilmiştir. Metaverse evrenleri üzerinden yapılan araştırmada katılımcı gözlem yapmak katılımcıların dedikleri hususları anlama noktasında da önemlidir.

3.3. Araştırmanın Yöntemi

Sosyal bilimlerde genel olarak pozitivist ve anlamacı/yorumlayıcı paradigma kullanılmaktadır. Pozitivist paradigmanda nicel yöntemlere başvurulurken, anlamacı/yorumlayıcı paradigmanda nitel yöntemlere başvurulmaktadır. Pozitivist paradigma, gözlemlenebilir ve ölçülebilir fenomenlere odaklanmakta, deneysel ve analitik yöntemleri kullanmakta, nesnellik ve bağımsızlık ilkesini ön planda tutmaktadır. Yorumlayıcı paradigma ise derinlemesine anlama, açıklamaya ve yorumlamaya önem vermekte, öznelcilik ve bağlamsallık özelliğini ön planda tutmaktadır. Yorumlayıcı paradigmanda kullanılan yöntem olan nitel araştırma yöntemleri, kullanıcılarının kişisel deneyim ve pratiklerine, duygu ve düşüncelerine, anlam dünyalarına ulaşmaya olanak sağlaması bakımından literatüre önemli bir katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda sosyal bilimler alanındaki çalışmalarda nitel araştırma yöntemi olarak derinlemesine mülakat, katılımcıların motivasyonları, düşünceleri, yaşam pratikleri ve yaşadığı dönüşümleri analiz etmede sıklıkla tercih edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 129). Bu çalışmada metaverse evrenlerini deneyimleyen bireylerin kimlik oluşumlarındaki dönüşümler ve benlik sunumları incelendiğinden bu evrenleri deneyimlemiş bireylerin davranışları, hisleri, yaşam pratikleri, motivasyonları önemlidir. Bu nedenle çalışmada nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

3.4. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Türkiye’de yaşayan 18 yaş ve üstü metaverse kullanıcıları oluşturmaktadır. Araştırma örneklem türü ise kartopu örneklemdir. Türkiye’de metaverse kullanıcıları az sayıda olduğundan ulaşılması zor popülasyonlardandır. Bu yüzden kartopu örnekleme kullanılmıştır. Başlangıç noktasında metaverse’ün pek çok alanında aktif olan ve diğer kişilerle bağlantı kurabilecek bireyler belirlenmiştir. Sonrasında bu bireylerle görüşme yapılmış ve bu bireyler araştırmanın kriterlerine uyan diğer bireyleri önermişlerdir. Önerilen bireylerle görüşmeler peşi sıra devam ederek kartopunu oluşturmuştur. Bu süreç doyum noktasında ulaşana kadar devam etmiştir. Nitekim 11 kişiyle son bulmuştur. Özellikle metaverse evrenlerine girme nedenleri kısmında ve yeni bir kimlik inşa sürecine girilip girilmediği ve benlik sunumlarının ne şekillerde olduğunun anlaşılması itibarıyla 11 kişi ile doyum noktasına ulaştığını söylemek gerekir. Araştırma sınırlılıkları çerçevesinde örneklem seçiminde katılımcıların bazılarının metaverse’ü kullanıcı rolünde bazılarının ise hem geliştirici hem kullanıcı rolünde olmalarına dikkat edilmiştir. Hem kadın hem erkeklerle görüşmeye dikkat edilmiştir. Fakat metaverse kullanıcı profillerine bakıldığında erkeklerin alanda daha yoğun olduğu görülmüştür. Bu yüzden katılımcılarımızın 8’i erkek 3’ü kadından oluşmaktadır. Ayrıca metaverse’ün çeşitli araçlarını kullanan kişilerle görüşme yapmak öncelenmiştir. Katılımcıların Metaverse’ü en az iki farklı kategoride deneyimlemiş olmalarına dikkat edilmiştir. Katılımcılar NFT ile ilgilenen, oyun oynayan ve geliştiren, metaverse’de mimari tasarım yapan, iş sağlığı ve güvenliğinde metaverse’ü kullanan, metaverse şirketinde metaverse tasarımı yapan, blokzincirde geliştirici olan, metaverse’de yatırım yapan, metaverse evrenlerinde projeler geliştiren, gezi deneyimini yaşayan, metaverse’de eğitim kampusleri geliştiren, metaevrenlerde tanıtım ve pazarlama üzerine çalışan, konferans ve toplantı salonlarını deneyimleyen bireylerdir. Görüşmeler yüz yüze, zoom üzerinden online ve metaverse evreni Aris888 üzerinden gerçekleştirilmiştir.

3.5. Araştırmanın Veri Toplama Tekniği ve Analiz Süreci

Bireylerin deneyimleri, zaman içerisinde edindikleri tecrübeler bireyin anlama ve anlamlandırmasını, dünyaya bakış açısını ve hatta günlük yaşam pratiklerini

etkilemektedir. Nitel araştırmanın belirgin özelliklerinden biri de bireyin anlama ve anlamlandırma sürecini ele alması ve bireyi anlamayı öncelemesidir.

Bu çalışmada veri toplamak için yarı yapılandırılmış mülakat tekniği ve katılımcı gözlem tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tercih edilmesinin nedeni katı-net bir şekilde soru cevap olduğunda katılımcının gerilebileceği ve konuyla ilgili olan anılarını ve düşüncelerini ifade etmekten kaçınabileceği içindir. Ayrıca metaverse pek çok alanda aktif olunan bir yapıya sahip olduğundan birey bir tecrübesini aktarırken başka bir alanda yaşadığı bir tecrübeyi dile getirmek isteyebilir. Veri kaybı riskiyle karşılaşmamak adına ve katılımcının daha rahatça cevaplar verebilmesi adına yarı yapılandırılmış mülakat tekniği tercih edilmiştir. Yapılandırılmamış bir görüşmede ise soruların cevaplarına odaklanmaktan ziyade konunun amacını aşması risk olarak görüldüğü için en uygun yöntemin yarı yapılandırılmış mülakat olduğu düşünülmüş ve bu tercih edilmiştir. Görüşme katılımcıların yaşantısını, algısını, anlam dünyasını ortaya çıkartmada kullanılan etkili tekniktir. Görüşme yapılırken süreç sözlü iletişimle gerçekleştirilir ve yapılan konuşmalarla bilgi toplamak amaçlanmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016: 42). Bu çalışmada görüşmeler yüz yüze, zoom üzerinden online ve Aris888 metaverse evreni üzerinden gerçekleştirilmiştir. Aris888 evrenleri üzerinden görüşülen bireylerle yüz yüze de görüşme yapıldığını belirtmek gerekir. Ayrıca zoom üzerinden görüşme yapılan bireylerle de öncesinde bir ön görüşme yapılmıştır.

Metaverse kullanım bakımından yeni bir alan olduğu için metaverse'ü ancak deneyimleyip kullanıcılarının deneyimlerinin daha iyi anlaşılacağı düşünülmüştür. Araştırma kapsamında gerçekleştirilen derinlemesine mülakat bulguları betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Betimsel analiz, araştırma bulguları incelenirken bulguların yorumlanması ve bulgular arasındaki neden sonuç ilişkisinin kurulmasını sağlayan bir nitel veri analiz türü olduğundan tercih edilmiştir. Bu şekilde katılımcılar tespit ve bakış açılarını daha net bir biçimde ortaya koyabileceklerdir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu çalışmada geliştirilen ve gelişimi devam eden Metaverse dünyasının bireylerin yaşam pratiklerinde getirdiği dönüşümler incelenmiş olup, bireylerin kimliklerindeki dönüşüm tespit edilmeye çalışılmış ve bireylerin benlik sunumunun ne şekilde olduğu araştırılmıştır. Bunların sonucunda ise gelecekteki Metaverse dünyasının fırsat ve riskleri görüldüğü gibi bireylerin yaşamını ne yönde etkilediği de gün yüzüne çıkartılmıştır. Bu bağlamda nitel araştırma deseni olarak keşfedici araştırma deseni

kullanılmıştır. Çünkü bu desen, daha önceki araştırmalarda kapsanmayan veya yeterince kapsanamamış bir olgu veya sorunun araştırılmasını gerektirmektedir (Ponelis, 2015). Keşfedici araştırma desenini kullanmak, gelecekte yapılabilecek araştırmaların odaklanabileceği sorunları belirlemeyi amaçlamaktır (Suveren, 2022: 66).

Görüşmeler sırasında katılımcılara yarı-yapılandırılmış açık uçlu sorular sorulmuştur. Sorular katılımcılar tarafından anlaşılmadığında farklı şekillerde tekrar sorulmuştur. Verilen cevaplar yetersiz geldiğinde “Biraz daha açar mısınız?”, “Bu konuya örnekler verir misiniz?” gibi ek sorularla daha kapsamlı bilgi edinilmiştir. Ayrıca bu hususta katılımcı görüşmenin başındaki sorularda başka soruların cevaplarını verdiyse veya ileride sorulacak başka bir soruya örnek niteliğinde cevaplar verdiyse ilgili soruya gelindiğinde cevapları hatırlatılmıştır. Bu esnada katılımcıların yaşadıkları başka deneyimler de hatırlandığından daha kapsamlı bir bilgi elde edilmiştir. Bu hususta görüşmeye hakimiyet önem arz etmektedir. Görüşmeye başlamadan önce katılımcıların kimliklerinin gizli kalacağı konusunda katılımcılar bilgilendirilmiş ve ses kaydı almak için de izin istenmiştir. Bu doğrultuda 15.12.2023- 15.04.2024 tarihleri arasında en az 20 dk en fazla 1 saat 40 dk süren görüşmelerle araştırma verileri toplanmıştır. Araştırma esnasında sessiz bir ortam tercih edilmiş, katılımcı ile birebir görüşme yapmak öncelenmiştir. Nitel araştırmanın özelliği itibarıyla cevapların içeriğinin yanında katılımcının duygu durumu, jest ve mimikleri, yükseldiği-sinirlendiği noktalar, sustuğu noktalara dikkat edilmiştir.

Görüşme soruları hazırlanırken metaverse ortamını pek çok yönüyle deneyimlemiş bireyin anılarını, duygu ve düşüncelerini anlamaya ve ortaya çıkartmaya yönelik sorular hazırlanmaya dikkat edilmiştir. İlk başta yaş, cinsiyet, eğitim, yaşadığı şehir, çalışma durumu gibi sorular sorulmuş, sonrasında deneyimlerini ve duygularını ortaya çıkartmayı hedefleyen deneyim soruları sorulmuştur.

Katılımcı gözlem tekniği kapsamında 2023’ün Mayıs ayında ilk defa VR gözlükleri denenerek metaverse deneyimlenmeye başlanmıştır. Kocaeli’de TeknoFest alanında bir oyun oynayarak ilk adım atılmıştır. Aralık 2023- Mayıs 2024 tarihleri arasında aktif bir şekilde metaevrenlerde katılımcı gözlem yapılmıştır. Araştırmacı olarak katılımcı gözlem kapsamında Decentraland, Second Life, Spatial ve Aris888 evrenlerine üye olunmuş ve gezi, konferans, oyun, toplantı gibi pek çok aktivite yapma imkanı

bulunmuştur. Metaverse gibi çok yeni bir alanda bireylerin deneyimleri ancak benzer deneyimleri yaşayarak anlaşılabilmiş ve anlamlandırılabilmiştir.

Nitel veri analizi, elde edilen verilerden anlam üretmek ve veri tabanına neyin yansıtıldığına dair açıklamalar geliştirebilmek için yapılan sınıflandırma ve yorumlama sürecini ifade eder (Çelik, Başer Baykal & Kılıç Memur, 2020: 380). Nitel araştırmalarda görüşme tekniğinde veriler genellikle kayıt altına alınan ve sonrasında analize tabi tutulan verilerdir. Fakat burada bir tek sonrası için bir analizden bahsetmek mümkün değildir, nitel araştırmacı görüşme esnasında sorularını sorarken gözlemci rolünü de aktif tutmalıdır. Bireylerin ne söylediği önemli olduğu gibi nasıl söylediği de bir o kadar önemlidir. Görüşmeyi yapan kişi katılımcının ifadelerinde geçen söylemek istediği şeyi, vurgulamak istediği şeyi, gizlemek istediği şeyi anlamak durumundadır. Katılımcının jest mimikleri, davranış şekli, konuşma tarzı, susması çok önemli bir husustur.

3.6. Bulgular ve Yorum

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinin veri toplama araçlarından hem yarı yapılandırılmış mülakat tercih edilmiş hem de katılımcı gözlem tercih edilmiştir. 8 erkek, 3 kadın olmak üzere toplam 11 kişi ile yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat yapılmıştır. Yaklaşık bir yıldır –son 6 ayı aktif bir şekilde- metaverse evrenlerinde katılımcı gözlemle de desteklenmiştir. Katılımcılarımızın hepsi 2 yıldır metaverse evrenlerinde aktif rol oynamaktadır. 8’i erkek 3’ü kadın olan katılımcılarımızın ikisi ön lisans mezunu, üçü lisans öğrencisi, beşi lisans mezunu, bir kişi ise Doktor Öğretim Görevlisidir. Görüşmeler kadın ve erkek sayısı eşitlenerek yapılmak istense de bu şekilde yapılamamıştır. Bunun nedeni metaverse evrenlerinde aktif olanların çoğunluğunun erkeklerden oluşmasıdır. Katılımcılarımızın hepsinin maddi durumu orta-üsttür. Metaverse için sanal gözlükleri satın almak oldukça maliyetli olduğunu belirtmek gerekir. Görüşmelerimiz yüz yüze, zoom üzerinden online ve metaverse evreni Aris888 üzerinden gerçekleştirilmiştir.

3.6.1. Fırsatları Yakalama Arzusu ve Tekinsizlik

Araştırma bulgularına bakıldığında katılımcıları metaverse’e dahil olmaya iten unsurların neler olduğu sorulduğunda, metaverse’e girerken neler hissettiği, ne amaçla

ve nasıl girdikleri sorulduğunda büyük bir çoğunluğu merak ve heyecanla girdiğini belirtmiştir. Merak ve heyecanı takip eden endişe, ‘piyasada tutunabilecek miyim?’, ‘Rakiplerim neler yaptı ve yapıyor?’ endişesidir. 11 katılımcımızın hepsi metaverse evrenlerinde geliştirici olmak, iş yapmak veyahutta var olan işinde metaverse evrenlerinden faydalanabilmek amacıyla metaverse’ü kullanmış kimselerdir. Şu anda hem kullanıcı hem geliştirici rolünde olan ise yedi kişidir. Merak, heyecan, endişe gibi duyguları bir arada yaşayan bireylerin hepsi de bu alanda bir şekilde iş yapmayı amaçlayan kimseler olmuşlardır. Bir katılımcımız konuyla ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Beni metaverse’de mesleğimle ilgili projeler geliştirebilmek motive etti aslında. Bazı alanlara yeniyken girmek ve yer edinmek gerekiyor. Sonrasında girseniz de ilk baştaki yatırımların ve girişimlerin yerini tutamayabiliyor. Bu yüzden biz de iyi projelerle bu sektörde yer edinmek istedik. Bu sektöre çoğunlukla para odaklı giriliyor aslında. Mesela oyun oynayan insanlar bile yatırım amacı güdüyor. Oyunda silah alıyor mesela gerçek para vererek bunu satın alıyor. Sonrasında silahın değeri artınca satıyor. Nerede fırsat var nasıl yatırım yapabilirim düşüncesine giriyorlar insanlar. Bir tek yazılımcılar değil fırsatları takip eden herkes kendi alanına göre bir şey bulabiliyor metaverse’de. Mesela ekonomi kısmı var tasarım kısmı var oyun kısmı var sağlık kısmı var, görsel sanatlar okuyanlara yönelik birçok fırsat var. Yani bir tek bilgisayar mühendislerinin veya yazılımcıların atıldığı bir yer olarak görmemek gerekiyor.”(K2, 21 yaş)

Diğer bir katılımcımız ise metaverse’e ilk girerkenki düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“İnsan bilmediği şeye karşı çok fazla çekingen olur ve soru işareti çok olur. Ama ben metaverse’e uzak bir insan değildim. Sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik çalışmaları yapıyordum. Benim için metaverse o çalışmalarımın devamı gibi oldu. Ama insanlar engel oluşturur mu, farklı engeller karşıma çıkar mı diye de düşündüm elbette. Mesela ilahiyat hocalarıyla özellikle görüşmeler yaptım. Bireyleri, öğrencilerini bilgi eksikliği yaşayarak olumsuz etkilemelerini, bu konuda fetva vermelerini istemedim. Ben veya bu konularda bilgisi olan başka bir arkadaştan bilgilendirici bir eğitim almalarını istedim.” (K10, 63 yaş)

Bir başka katılımcımız ise neden metaverse’e dahil olduğunu ve metaverse’e ilk girerken neler hissettiğini şöyle ifade etmiştir:

“Yeni bir teknoloji yeni bir sektör. Bizi çok heyecanlandırdı. Bu sektöre baştan girip yer edinmek istedik. Bizi gözlükler kendine çekti daha önce bilmediğimiz bir

şey ve yenilik yaratacağını anladık. Üniversiteden mezun olmadan önce bir ekip oluşturduk ve bu ekiple birlikte iyi olduğumuz yönleri birleştirerek ilerledik aslında. Ben şu an NFT pazar kısmındayım. Oyun oynadım, toplantılara katıldım. Günlük yaşamımda da ihtiyaç duyuyorum tabii. İşlerimi oradan yürütüyorum.”

(K9, 21 yaş)

Katılımcılarımızın 7’si metaverse evrenlerinin hem kullanıcısı hem geliştiricisi rolündeyken, 4’ü sadece kullanıcı rolündedir. Tüm katılımcılarımız yaklaşık iki yıldır metaverse ile ilgilenmektedir. Fakat önemli bir farklılık olarak 7 kişi öncesinde de algı olarak metaverse’e girmelerini kolaylaştıracak işlerle meşgul olmuşlardır. Bunlara örnek vermek gerekirse metaverse ortamında yatırım yapan bir katılımcımız metaverse’den önce de kripto paralarla ilgilenmiştir. Metaverse şirketinin yönetim kurulu üyesi olan bir diğer katılımcımız metaverse’e bilfiil adım atmadan önce de sanal gerçeklik üzerine araştırmaları ve bilgisi olan hatta bunun üzerine akademik çalışmaları olan biridir. Kendisi metaverse’e girmeden önce yaptıklarını şöyle ifade etmektedir:

“Dünyadaki bu anonsla birlikte ülkemizde de çalışmalar başladı. Ben daha önceden 2014-2015’te sanal gerçeklik çalışmaları yapıyordum. Sporda ve kültürel alanlarda bunu yaptık. 2015’te insanların bulunduğu ortamların dışındaki alanları insanlara göstererek onlarda bir algı değişmesi olabilir mi diye farklı disiplinlerden 20 kişilik bir grup ile böyle bir çalışma yaptık. Yürüme bantlarındaki insanlar sanal gerçeklik ve arttırılmış gerçeklik gözlüklerini taktılar ve spor yaparken farklı ortamda geziniyormuş algısı yaratıldı. Örneğin amazon ormanlarında yürüdüler, yağmur sesi aldılar ve yürürken o ortamdaymış algısı yaratıldı. O zamanlar belki çok fazla düşünülmüyordu ama şu anki çalışmalar tat, koku ve dokuyu da getirmeye yönelik yapılıyor.” (K10, 63 yaş)

“Sanal gerçeklik alanında farklı spor alanlarında da çalışmalarımız oldu. Ben o zaman Eğitim Fakültesi’nde hocaydım ve teknolojik gelişmeleri de yakından takip ediyordum. O dönemde öğrenci grupları kurduk. Metaverse literatüre girdiğinden beri bizim de o alanda araştırmalarımız arttı ve bizim yaptığımız çalışmalara çok yakın olduğunu gördük. Bu yüzden sektöre girerken kendi metaverse firmamızı kurarken de çekincemiz olmadı. Zaten 2015’te bir yazılım şirketim vardı pandemide ara vermiştik. Pandemi sonrasında da 2021’in ortalarına doğru bu metaverse şirketini kurduk. Biz o dönemde lisans yüksek lisans ve doktora öğrencilerimizin olduğu bir ekip kurduk ve neyi nasıl yapabiliriz, hangi teknolojileri kullanarak proje geliştirebiliriz diye düşündük ve ekip işiyle bu

projeyi yapıp demo haline getirdik. Başkalarının ne yaptığımızı duymalarını istemedik, duyurusunu yapmadık, web sitesini dahi kurmadık ta ki ürünümüz son halini alıncaya kadar. Çünkü biliyorsunuz çok yeni bir alan ve fikir hırsızlığı da çok duyuluyor. Biz hiçbir zaman yapacağız demedik, yaptık dedik. Bu gelişim aşamasında da ben projemizi anlatmadan metaverse hakkında bilgilendirici ve bilinçlendirici birçok konferans verdim üniversitelerde ve bazı kurumlarda. Şu anda bizim projemiz çıktı zaten Web sitemizde de duyurusunu yaptık. Aris888.io ve aris888.com ile çok yakında herkes aplikasyonlarını da kullanıyor olacak. Bilgisayar, telefon ve tabletlerle giriş yapabilecekler kayıtlı oldukları bölgelere. Bu süreçte de hem eğitimle ilgili hem de sanayi ve ticaretle ilgili sunumlarımız oluyor. Kısa bir süre sonra bu sunumlarımızın bir çoğunu metaverse üzerinden gerçekleştireceğiz. Hatta geçen hafta Gaziantep Üniversitesi'ndeki sunumumuzu metaverse üzerinden gerçekleştirdik.” (K10, 63 yaş)

Diğer bir örnek olarak metaverse’de aktif diğer bir katılımcımız öncesinde de tasarım işleri ile ilgilenmiş ve metaverse’e girdikten sonra da bu becerilerini geliştirerek ilerlemiştir. Bu bağlamda bakıldığında metaverse evrenlerine girmeden alt yapısı olan ve araştırmalarla destekleyen kimselerin ön yargısız bir biçimde metaverse evrenlerine dahil oldukları ve kaygı düzeylerinin daha alt seviyelerde olduğu ortaya çıkmıştır. Bu kişilerin kaygıları aile üzerine, sosyalleşme üzerine, ekonomi üzerine veyahut iş kaybetme üzerine olmaktan ziyade ‘Piyasada yer edinebilecek miyim?’ ‘Var olan işime metaverse’ü yeterince etkili bir biçimde entegre edebilecek miyim?’ ‘Fikrim çalınabilir mi?’ üzerinedir.

“Metaverse’e başlarkenki duygu ve hisleriniz nasıldı? Metaverse’ü kullanmaya başladıktan sonra neler hissettiniz?” sorusuna verilen cevaplara bakıldığında katılımcılarımızın metaverse’e adım atmadan önce farklı şekillerde alt yapısı yoksa Metaverse’e girmeden önceki tutumuyla girdikten sonraki tutumu çok değişkenlik göstermektedir. Bu durumda olan bir katılımcımız düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

“Daha önce de bilgisayar oyunları oynayan bir insan olduğum için bu alana çok uzak değildim. Fakat metaverse, Facebook firmasının adını meta olarak değiştirmesinden sonra bir anda çok duyulur hale geldiği için –basında, sosyal medyada vs.- ne bu şimdi nerden çıktı hayatımızı dönüştürmek mi istiyorlar diye düşündük. Gereksiz bir biçimde insanları sanala çekme durumu olduğu söylentileri vardı, ben de ilk başta öyle düşünenlerdendim. Biz sadece Facebook’a ait bir yer var, herkes orada arsa, iş yeri vs. oluşturuyor sanıyorduk. Fakat alakası yok,

metaverse evrenlerinde herkes kendi yerini mekanını oluşturabilir, yatırım yapabilir. Zaten merkezi olmayan bir yapı ve hangi işlevini kullanmak istiyorsanız onu kullanıyorsunuz. İşin içine girdikten sonra biraz işleyişi öğrendikten sonra ön yargım kırıldı zaten.” (K1, 34 yaş)

Görüldüğü gibi bireyler merak ve heyecanla metaverse’e atılmaktadırlar. Ön yargıyla yaklaşanların metaverse’e girdikten sonra tutumları değişmiştir. Çoğunlukla fırsatları değerlendirmek ve piyasada yer edinmek amacıyla sektöre girilmektedir. Ayrıca metaverse’e dahil olan bireyler çoğunlukla mühendislik bölümleri okuyan bireyler olduğundan metaverse’ün işleyişine daha hakimlerdir. Bu yüzden de bu alana girerken endişe duysalar dahi heyecan, merak ve fırsatları zamanında yakalama motivasyonu onları saran ve alanda ilerlemelerini sağlayan duygulardır. Diğer bir katılımcımız da konuyla ilgili şöyle demiştir:

“İlk bir AVM’de denk gelmiştim, metaverse’ü ilk orada deneyimlemiştim. Metaverse oyunu oynadım ve bu çok keyifliydi aynı gerçekmiş gibiydi. Şimdi bunu VR gözlükleri takarak yapıyoruz ama ileride daha da kolay hale gelebilir örneğin bir lensle yapılabilir. Metaverse ile iki yıldır ilgileniyorum. Nft ile büyüyen bir çiçek tasarlamıştık. İlk geliştiriciliğim de orada başladı.” (K2, 21 yaş)

“Bir an önce alana girmek istedim. Alana çabuk girip öğreneyim ki insanlara ileride fark atayım diyordum.” (K2, 21 yaş)

Görüldüğü gibi bireyleri ilk metaverse’ü deneyimlemeye iten şey yeni teknolojinin çıktısı olan VR gözlüklerini denemek, deneyimlemek olmaktadır. İlk denedikten sonra bireyler merak ve heyecan duygularıyla devam edip metaverse’e geliştirici rolüyle devam etmişlerdir. Fakat bu bireyler daha önce mühendislik proje geçmişleri olan, fırsatları zamanında yakalamayı önemseyip geçmişteki deneyimlerinden güç alan bireylerdir. Fakat metaverse’ü deneyimlemiş ve bu sektörde iş yapmış olsa dahi sektöre girmeden önce alanda aktif olmamış bireylerin, mühendislik geçmişleri yoksa veya belki projelerin içine dahil olmamışlarsa endişe ve korku duyguları daha ağır basmaktadır. Bu duyguları yaşayan başka bir katılımcımız düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Şu an metaverse’e ve NFT’ye firma olarak yatırımlar yaptık. Ama benim işim farklı bir alanda olsaydı ben bireysel olarak metaverse evrenleri üzerinden veya hatta kripto paralarda tek kurş yatırım yapmazdım ki şu anda bile bireysel yatırımlarım yoktur. Çünkü alana karşı henüz bir kanun ve yasa bulunmadığından dolandırıcıları da ayırt etmek çok zor. Beni biraz ürküten bir alan.” (K4, 34 yaş)

Bu konuda başka bir katılımcımız da birkaç farklı metaverse evrenini deneyimlemesine rağmen ve geliştirici rolde olmasına rağmen bu ortamları tekinsiz bulmaktadır. Düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Ben geliştirici olmama rağmen henüz tam olarak bu aleme güvenmiyorum, güven vermiyor bana. Nickname kullanıyorum. Gerçeklik olayı tam olarak oturtulmadığı için soyut geliyor ve bu durumda benim de gerçek olmamam gerekiyor algısı oluşuyor insanda. İleride mesela kamu farkındalığı oluştuğunda metaverse yaygınlaştığında pek çok kişi işlerini de oradan yürüteceği için kimliklerini de gerçek yansıtmak isteyecektir ama diğer evrenlerde buna gerek duymazlar yine de. Hele ki şu an devlet bile tam olarak tanınamışken kanun ve yasa yokken kişiler özellikle sosyal ortamlarda nickname kullanmayı tercih ediyor ve kendilerini de farklı sunuyorlar. Bu bir nevi kimliksiz olmanın verdiği bir özgürlük de getiriyor.”

(K11, 21 yaş)

Bu hususta Sigmund Freud’un tekinsizlik kavramını kısaca incelemek faydalı olacaktır. Sigmund Freud, 1919’da yayınlanan “The Uncanny- Unheimlich” (Tekinsiz) başlıklı makalesinde tekinsizlik kavramını açıklamış ve tekinsizlik hissinin oluşum durumlarını ortaya çıkartmayı amaçlamıştır. Almanca bir kelime olan “unheimlich”, sade, basit anlamında kullanılan “heimlich” ile yerli, bilindik, tanıdık anlamlarına gelen “heimisch” kelimelerinin tam tersini oluşturmaktadır (Freud, 1919: 2). Dolayısıyla sade ve basit olmayana, yerli olmayana, bilinmeyene tekinsiz gözüyle bakılmaktadır. Bu her zaman böyle olmasa da yeni olanın bahsedilen rollere girmesi ve ona tekinsiz gözüyle bakılması daha olasıdır. Freud’a göre tekinsizliğin ortaya çıktığı iki durum vardır. Birincisi zihinsel belirsizliktir. Yabancılaşma hissinden ve ait hissetmemekten kaynaklı zihinsel belirsizlik daha çok çevresiyle aidiyet bağları kuramamış, haliyle o aidiyet ortamında oluşacak nesnelere ve olaylara da aidiyet benimseyememiş kişilerde meydana gelmektedir. İkincisi bastırılanın geri dönüşünü mümkün kılan şeydir. Bireyin bilinçaltında bastırdıklarının geri dönmesiyle ortaya çıkan korku ve kaygıyı ifade eder (Freud, 1919). Freud’un çalışması metaverse evrenleri kapsamında incelendiğinde, metaverse’ü deneyimleyen kişiler ele alındığında metaverse’den önce sanal gerçeklik çalışmalarına dahil olmamış kimseler, kripto para ile ilgilenmemiş veya oyunlarla ilgili olmayan kimseler metaverse’de kendini gerçekleştirmeyi erteleyen ve yatırım konusunda daha çekingen bireylerdir. Bilindik olmadığından metaverse ortamlarına karşı korku ve kaygı beslemektedirler. Bu konuda yasa ve kanun hükmü de

olmadığından kaygılarını bastırarak etmenleri yetersiz bulmaktadırlar. Ayrıca metaverse’ün diğer ortamlarında da kendilerini gizleyerek daha temkinli hareket etmek isterler. Bu da Freud’un tekinsizliği doğuran ilk faktörüne atıfta bulunmaktadır. Bireyler zihinsel belirsizlik ile metaverse ortamlarını bir şekilde deneyimleseler dahi tekinsiz bulacak ve hayatlarını etkileyecek davranışlarda, yatırımlarda bulunmayacaklardır. Bu durumda benlik sunumlarını gerçekleştirirken de kendilerini olabildiğince gizleyecekler ve isimleri yerine nickname kullanarak, avatarlarını da kendilerine benzemeyen şekillerde sunacaklardır. Nitekim yarı yapılandırılmış mülakatların sonuçları analiz edilirken de bu durum göze çarpmaktadır.

3.6.2. Metaverse’de Kimliksiz Olma Özgürlüğü

Bireylerin benlik sunumlarını etkileyen başkaca bir etmen de kimliksiz olma özgürlüğünü tatma istencidir. Bireyin kendini gizleme istenci hem özgürlük istencinden hem de korunma istencinden kaynaklanmaktadır. Bu da insanları deneyim özgürlüğüne itmektedir. Ön yargılı yaklaşan bireyleri dahi kendisine çeken şey metaverse’de gizlenme özgürlüğünün olmasıdır. Goffman’ın sahne önü sahne arkası kavramlarıyla ifade ettiği durum günümüzde metaverse ile birlikte dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm köktenci bir yapı sökümden ziyade revize edilen rollere atıfta bulunmaktadır. Gerçek yaşamda birey pek çok düşüncesini, hissini, amacını, hedefini gizlerken, herkese açık ortamlarda kendisini her zaman olduğu gibi değil, görünmek istediği gibi sunarken metaverse ortamlarında da bu durum geçerliliğini sürdürmektedir. İş yaparken bireyler hem görünüş olarak hem davranış olarak kendilerini olduğu gibi göstermeyi daha çok önemsemektedirler. Fakat bu durumda dahi yine içlerinden geldiği gibi davrandıklarını ve kendilerini oldukları gibi yansıttıklarını söylemek mümkün değildir –günlük yaşamdaki bir iş toplantısında olabileceği gibi-. Fakat iş dışındaki –oyun, gezi, dini mekanların ziyareti, alışveriş vb. gibi- alanlarda bireylerin kendilerini gizledikleri, oldukları gibi değil de olmak istedikleri gibi gösterdikleri görülmektedir. Goffman bireyin her ortamda farklı bir performans sergilediğini ve girdiği her ortamda o an sunduğu benliğin onaylanmasını arzuladığını vurgulamaktadır (Goffman, 2009: 65-66). Bu arzu metaverse evrenleri için de geçerlidir. Kendisini her metaverse evreninde farklı şekillerde sunma özgürlüğüne sahip birey, o evrenlerde benliğinin onaylanmasını ve kabul görmeyi bekler. Nitekim bu nedenle katılımcı gözlem yapılırken çocukların

yoğunlukta olduğu oyun ve metaverse ortamlarında avatar tasarımı daha canlı, renkli olacak şekilde spor kıyafetler tercih edilmiştir. Davranışlarımız da oyun oynarken daha rahattır.

Bir katılımcımız kimliksiz olmanın özgürlüğü hakkında düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

“Şu an devlet bile tam olarak tanımamışken kanun ve yasa yokken kişiler özellikle sosyal ortamlarda nickname kullanmayı tercih ediyor ve kendilerini de farklı sunuyorlar. Bu bir nevi kimliksiz olmanın verdiği bir özgürlük de getiriyor.” (K11, 21 yaş)

Görüşme yapılan pek çok kişi ile konuşulduğunda benzer düşünceler ile iş yapacakları avatarları kendilerine benzetmişler, oyun oynarken, gezerken veya yatırım amaçlı bir alana girerken avatarlarını kendilerinden oldukça farklı tercih etmişlerdir. Bu farklılık gerçekte olmayıp olmak istedikleri görüntülerdir. Bu konuda bir katılımcımız düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Şu anda insanlar kendilerini çoğunlukla oldukları gibi göstermeye çalışıyorlar - özellikle iş yapanlar- zaten tasarım olarak aynısı olmuyor. Ama ileride teknoloji iyice geliştikçe insanlar gerçekte olmak isteyip olamadıkları şekillerde kendilerini gösterecekler. Çünkü çok kolay bir şekilde o karaktere bürünebilecek o yüzden gerçeklikten uzaklaşacak. Mesela insanlar burnunu güzel bulmuyorsa orada daha güzel gösterebilir, gerçekte saç yoksa orada istediği saç modelini gösterebilir. Estetik anlayışını oraya yansıtabilir. Şu anda avatarların imkanları sınırlı ama ileride daha detaylı ve çeşitli olduktan sonra insanlar kendilerini daha iyi daha güzel gösterip yeteneklerini de pazarlayacak. Önemli bir iş yaparken daha şeffaf olmak gerekir, tabii ki olduğun gibi görünürsün güvenilirliği arttırmak için ama onun dışındaki her şeyde ben insanların kendilerini birebir yansıtmadıklarını görüyorum imkanlar geliştikçe de daha çok olmak isteyip olamadıkları insanlar gibi kendilerini yansıtacaklardır. Mesela Roblox’da kimse kendisi gibi değil oyun platformu olduğu için. Hem kendini koruyor hem de gizli olmak insanların hoşuna gidiyor.” (K9, 21 yaş)

Katılımcımızın dediği hususa metaverse evrenlerini deneyimlerken de şahit olunmuştur. Toplantı yaparken kendime olabildiğince benzeyen bir avatar tasarlamama rağmen bire bir aynı olmadığı görülmektedir. Oyun ve gezi platformlarında da benzer olacak mı diye denenmiş ama teknolojinin henüz o denli gelişmediği görülerek birebir aynı avatar orada da oluşturulamamıştır. O halde bana hiç benzemeyen ama gezerken hoş

görünecek bir kadın avatar karakteri tasarlanmıştır. Katılımcılarımızın kendi avatarlarını gerçekteki kendilerine benzetip benzetmedikleri sorulduğunda, metaverse ortamlarında iş yapanların hepsinin avatarlarını olabildiğince kendilerine benzetmeye çalıştıkları ortaya çıkmaktadır. İş, yatırım, sosyalleşme ve oyunların hepsinde aktif olan bireylerin ise iş ortamı dışındaki yerlerde farklı avatarlar oluşturdukları ortaya çıkmıştır. İleride teknoloji daha çok geliştiği zamanda da iş için girilen ortamlarda avatarların benzetileceği onun dışında arzu edilen benlik öncelenerek bireylerin gerçekte olamadıkları görünümlere sahip olacakları öngörülmektedir. Görünüşün yanında metaverse evrenlerindeki davranış modelleri irdelendiğinde bireylerin özellikle oyun ve sosyalleşme ortamlarında daha hırslı, daha saldırgan, hedef odaklı ve gerçekte olduklarından daha farklı davranışlar sergiledikleri katılımcı gözlem sırasında ve görüşmeler sonucunda ortaya çıkmıştır.

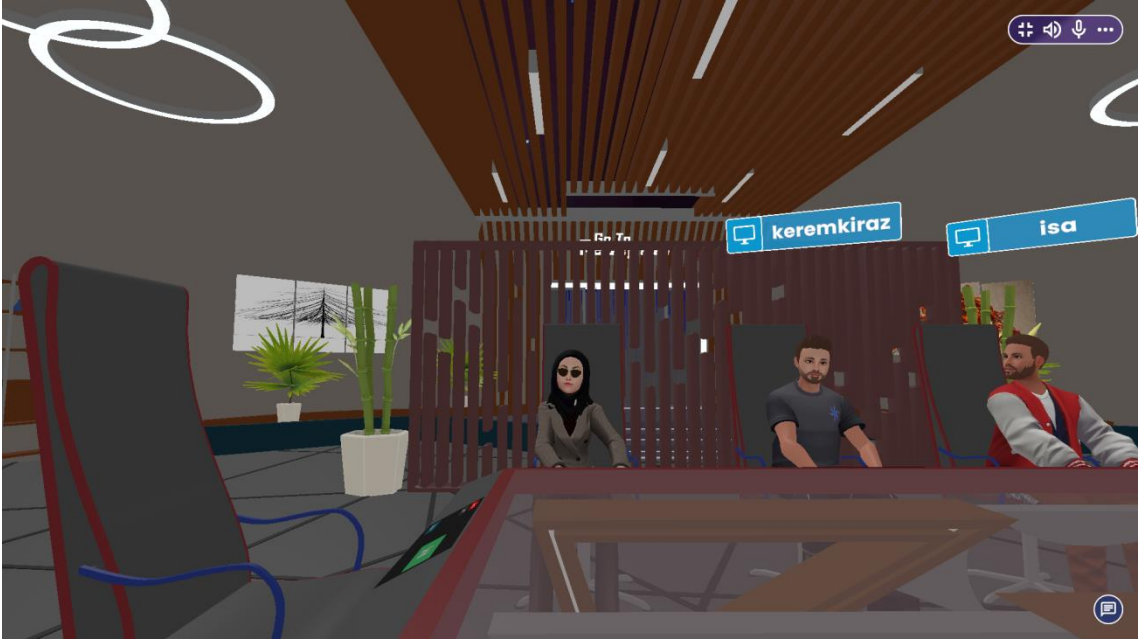
Metaverse’de kimliksizlik, yani kullanıcıların gerçek kimliklerini gizleyerek veya anonim olarak metaverse evrenlerinde aktif olmaları, bireylere özgürce hareket etme ve deneyim kazanma fırsatı sunmaktadır. Kimliksizlik belirli toplumsal ve kültürel kısıtlamaları geride bırakıp yeni bir kimlik inşa sürecini beraberinde getirmektedir. Bu, özellikle baskıcı rejimler altında yaşayan bireyler için önemli bir yer tutmaktadır. Çünkü birey ifade özgürlüğünü elde etmiş bir şekilde hareket eder. Fakat bu kimliksizlik, kötü niyetli bireylerin aksiyon göstermesini de beraberinde getirmektedir. Sanal taciz, dolandırıcılık veya topluma zarar verebilecek etkinlikler düzenlemek gibi suç teşkil edebilecek veya bireyleri ve toplumu olumsuz etkileyebilecek durumlarla da karşılaşılabilir. Bu yüzden pek çok bireyin kimliksizlik özgürlüğü ile yapıp ettiklerini kötüye kullanma ihtimali göz ardı edilmemelidir.

3.6.3. Katılımcı Gözlem Kapsamında Yapılanlar

Katılımcı gözlem kapsamında 2023’ün Mayıs ayında ilk defa VR gözlükleri denenerek metaverse deneyimlenmeye başlanmıştır. Kocaeli’de TeknoFest alanında bir oyun oynayarak ilk adım atılmıştır. Çok heyecanlı olduğumu ve çok iyi hissettiğimi belirtmeliyim, oradaki çocuklar da yeni bir şey deneyimlemekten ve oyunları daha gerçekçi oynamaktan mutlu görünüyordular. Sonrasında literatür taraması yaparken pek çok bilgi edinildi, bir yandan metaverse deneyimlenmeye devam edildi. Araştırmacı olarak katılımcı gözlem kapsamında Decentraland, Second Life, Spatial ve Aris888

evrenlerine üye olduğumu ve gezi, konferans, oyun, toplantı gibi pek çok aktivite yapma imkanı bulunmuştur. Her evrene girerken aynı sosyal medya hesapları gibi ayrı kaydolma biçimleri olduğu ve ayrı ayrı avatarlar yapıldığı öğrenilmiş ve bu şekilde evrenlere dahil olunmuştur. Bu durum biraz şaşkınlığa uğratmıştır. Bunun nedeni metaverse üzerine yazılmış makaleler okunduğunda, arsa alım satım haberleri okunduğunda ve VR gözlükleri ilk denendiğinde sanki metaverse'ün tek bir çatı olarak düşünülmesiydi. Metaverse'e ilk dahil olunduğunda merak, heyecan, korku, endişe ve bilinmezlik duygusunu hissettim. Pek çok alanın deneyimlenmesine rağmen yatırım yapmaktan her zaman çekinilmiştir. Bu alanda net bir düzenin olmaması, kanun ve yasaların olmaması ve merkeziyetsizlik, yatırım yapma hususunda beni ürküttü diyebilirim. Oyun oynamak da beni çok keyifli hissettirmede çünkü kendimi çok yalnız ve yabancı hissettim. Oyunlara girdiğimde birçok grup vardı ve her şeye hakimlerdi. Fakat ben oraya hakim olmadığım için ve eş zamanlı, gerçeğe yakın bir deneyim sunduğu için yavaş yavaş oyun kısmına dahil oldum. Fakat diğer kısımlarda konferans yapmak, toplantı düzenlemek ve gerçekte gezmek istediğim mekanları metaverse üzerinden gezmek inanılmaz keyif vericiydi. Gezdiğim mekanlara gerçekte gitmenin tadını vermese de detaylı bir biçimde oranın içindeymiş gibi hissetmek beni çok mutlu etti. Metaverse oyunlarına yavaş adapte olmayı, normal bilgisayar oyunlarının çok fazla oynanmamış olması da şüphesiz etkilemiş olabilir. Çünkü gözlem sırasında oyunlardan en çok keyif alanların, metaverse öncesinde de uzunca bir süre bilgisayar oyunları oynama deneyimleri olan kişiler olduğu ortaya çıkmıştır.

Katılımcı gözlem yapılırken toplantı ve konferans odası için kullanılan Aris888'de avatarımın gerçek hayattaki dış görünüşüme olabildiğince benzemesi tercih edilmiştir. Mülakat toplantısı 2 katılımcı ile metaverse evreni üzerinden gerçekleştirilmiştir.



Görsel 14: Aris888 Metaverse Evreninin Toplantı Odasında Mülakat

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur. (15.04.2024)

Notre Dame Katedrali gibi ünlü pek çok yerin ziyareti Second Life üzerinden gerçekleştirilmiştir. Tesettür kıyafetleri aranılrsa da bulunamamıştır. Bunun üzerine gezerken biraz daha farklı bir görüntüye sahip olmak istenilmiştir. Bu hem korunmak amacıyla hem de evrensel bir görüntüye sahip olma istenciyle tercih edilmiştir.



Görsel 15: Notre Dame Katedrali/Second Life

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Gözlem esnasında karşılaşılan ve analiz edilen hususlar bulgular kısmının tamamında kendini göstermektedir.

3.6.4. Akışkan Mekan ve Zamansız Zaman

Mekan, farklı disiplinler tarafından çeşitli yaklaşımlarla ele alınan bir kavramdır. Her defasında yeni anlamlar yüklenen bir kavram olan mekan, metaverse ile daha başkaca bir role ve anlama bürünmektedir. Kimi zaman doğayı taklit ederek kimi zaman ise doğaya karşı koyarak var edilen mekanlar kişinin kendine aidiyet barındırmasını ve tekinsizlik kavramını bir arada barındırır. Kişi en aşina olduğu, en çok bildiğini düşündüğü kendisinden bile uzaklaşabilir ve bu noktada varoluş biçimi sarsıntıya uğradığında birey korku, endişe ve belirsizliğe sürüklenebilir.

Metaverse ortamlarında mekan artık fiziksel olarak mimari bir yapı olması hasebiyle değil, insanın algısını yönlendiren, duygularının ve değerlerinin yansıdığı, belki de gerçekte olduğundan daha farklı bir dünyada yaşama fırsatı sunan, özgürlük vaadeden bir hüviyete sahiptir.

Metaverse evrenleri ele alındığında Bauman'ın akışkan modernite kavramı dikkat çekici bir hüviyete sahiptir. Bauman, modernite ve postmodernite kavramlarını kullanmak yerine katı modernite ve akışkan modernite kavramlarını ortaya atmıştır. Klasik moderniteyi ifade eden katı moderniteyi temiz, güzel ve düzenli görür. Gözetimin açık ve en sıkı halini ifade ettiğini belirtir. Akışkan modernite ile de düzensizliği, çeşitliliği,

anındalığı, bireysel farklılıkların üst düzeyde olduğu, çok anlamlılığın olduğu bir döneme işaret etmiştir (Bauman, 2019: 54). Akışkan modernitede değişim en üst seviyesini yaşar ve kesin olan tek şey de belirsizliktir. Bu ifadeler düşünüldüğünde akışkan modernite kavramı geleceğin interneti olarak görülen Metaverse çağını açıklayan bir kavram özelliğini taşımaktadır. Bauman çalışmasının bir kısmında şöyle der: “Sıvıların katılar gibi belli bir şekli yoktur. Deyim yerindeyse ne mekansal ne zamansal olarak sabit bir konumları vardır. ... Akışkanlar belli bir şekli uzun süre koruyamazlar; her an şekil değiştirmeye hazırdırlar.” (Bauman, 2019: 12-13). Nitekim sıvıların belli bir şeklinin olmaması, zamansal ve mekansal olarak sabit konumda olmamaları tam olarak Metaverse’ü ifade etmektedir. Metaverse’de her şey değişebilir, sürekli gelişebilir ve geleceği de belirsizdir. Metaverse ortamında bir mekana girildiğinde bu mekan tasarlanmış ve değiştirilebilir mekanlardır, mekanlarda zaman ibareleri bulunmaz, sabit bir zamandan da bahsetmek mümkün değildir. Aynı zamanda metaverse evrenleri ve bu evrenlerdeki deneyimler post-truth çağının bir izdüşümüdür. Post-truth kavramı türkçeye “hakikat sonrası” olarak geçse de buradan çıkarılması gereken anlam, hakikatin dikkate alınmadığıdır. Oxford Dictionary’nin yaptığı çeviride de kavramın hakikat sonrasını imlemediği, hakikatin göz ardı edildiği, dikkate alınmadığı ifade edilmiştir. Buradaki tehlikelerden biri insanın tarihine, geçmişine, değerlerine yabancılaşmasıdır. Bir diğer tehlike ise bireylerin kanaatlerine uygun düşmediğini düşündükleri olguları hiçe saymayı tercih etme tehlikesidir (Mcintyre, 2019: 33). Bu durumun günümüzde sosyal medya ile yaşandığı gibi metaverse evrenlerinde daha çok yaşanabileceği düşünülmektedir.

Zaman ve mekan algısı konusunda metaverse’e bakıldığında Castells’in Harold Innis’in geleneğinden devam ederek savunduğu “Zamanın zihninin, zamanı reddeden zihin olduğu” düşüncesiyle zaman rejiminin -iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte varlığı ve anlamı artarak devam etmektedir (Castells, 2006: 572). Zamanı reddeden zihin düşüncesi doğrultusunda zamansız zaman kavramı kendini göstermiştir. Modernlik maddi bakımdan, saat zamanının uzama ve topluma hakim olmasıdır denilebilir. Bu düşüncüyü Giddens, Lah, Urry ve Harvey geliştirmiştir. Giddens’in ileri sürdüğü şekliyle zaman; gündelik rutinin tekrarı, Lash ve Urry’nin ileri sürdüğü şekliyle de; “her tür olgu, pratik ve mekan zamanın merkezileştirici, evrenselleştirici ve çözücü yürüyüşüne tabi hale gelirken, doğanın efendisi olarak” zaman hem sınai kapitalizmin

hem de devletçiliğin özü olarak görülmüştür. Fakat post modern toplumda veyahut akışkan modernite çağında bu böyle olmaktan çıkmıştır. Uzam, zaman üzerinde söz sahibi ve belirleyici roldedir. Nitekim dijital çağın son adımı geleceğin interneti olarak nitelendirilen Metaverse çağında bu durum gitgide artarak kendini göstermektedir ve gösterecektir. Bu düşüncenin temellerinde metaverse'ün özelliklerinin iyi analiz edilmesi yatmaktadır. Farkı anlamak adına birkaç örnekle açıklamak gerekirse, saat zamanı pek çok amaca hizmet etmek için öne sürülen bir mefhumdur. Örneğin fabrika düzeninde saat ve dakiklik çok önemlidir. Birçok kişi hayatını saate göre düzenlemek durumundadır. Bir başka örnek vermek gerekirse, Büyük Petro, Rusya'yı Avrupa'ya benzetmeye yönelik reformcu amaçları ile ülkesinin Jülyen takvimine geçmesi için büyük mücadeleler vermişti, kendisine gelen eleştirilere karşılık olarak küresel zaman coğrafyasını öğretme çabasına bile girişmişti (Castells, 2006: 573). Bunlar ele alındığında geleceğin interneti metaverse'ü bu şekilde bir zaman mefhumuyla ele alamayız. Metaverse, süreklidir. Bireyler çevrim içi olsun veya olmasın hayat orada devam eder ve bir akış içerisinde. Reaktif, sosyal, birlikte çalışmaya uyumlu, yaratıcı, kullanıcı tanımlı, sınırsız, sürekli ve dağınık/merkeziyetsiz olma özellikleriyle metaverse, katı modernitenin karşısında konumlanmaktadır. Bu bağlamda katı modernitenin özellikleri olan ilişkilerdeki sürekli gözetim metaverse'de bulunmamaktadır. Üretmenin tüketmekten daha üstün görüldüğü dönemde panoptikon eli sopalı haliyle işçileri ve haliyle toplumu yönlendiren ve itaat ettiren bir araçtı. Gözetim mekanizmasına sahip politikacılar birbirlerine kolayca meydan okuyabiliyor, toplumsal düzeni tahsis etmek amacıyla birbirlerine karşı aşırı söylemlere yönelebiliyorlardı (Alpdoğan, 2024: 427). Günümüzde ise bunların yavaş yavaş aşıldığını, metaverse ile birlikte daha özgürlükçü ve merkeziyetsiz yapının geldiğini söylemek mümkün görünüyor. Bauman'ın akışkan modernite kavramını akışkan mekan kavramı ile yorumlayan ve kavramın olumsuzluklardan ziyade olumlu ve avantaj sağlayan yönlerine odaklanan Novak, sivilleşmanın bir fırsat olabildiğini vurgulamaktadır. Çünkü akışkan mekanlar sürekli, duyarlı, geçişken, etkileşimli, eş zamanlıdır (Novak, 1992). Metaverse'de tasarlanan -ister gerçek dünyanın yansıması olarak ister olmayan bir mekan olarak tasarlansın- mekanların bu özellikleri barındırdığını belirtmek gerekir. Fakat akışkan modernitenin özelliklerini taşıması ile de metaverse çağının insanı yüzeysel, imaja düşkün, rekabet ve hırstan başı dönmüş,

yenilikçi olmanın avantajlarından yararlandığı gibi her yeninin peşine de düşebilen bir insana bürünmüştür. Ayrıca günümüzün belirsizliği toplumsal olanı bireyselleştirmesi bakımından da önemli bir güçtür. Belirsizlik beraberinde merak getirebileceği gibi korku ve endişe de getirir. Akışkan modern dünyada enformasyon çağını zirvede yaşayan birey, kendi kabuğuna çekilmiş, bireyselleşmeyi tercih eden bir bireye dönüşmüştür. Metaverse evrenlerindeki kurmaca mekanlarda da birey ilk başta yeniliğin cazibesine kapılıp devam etse de kendini hiç bilmediği ortamlara girerken tekinsizlik durumunu yaşaması çok muhtemel ve normaldir. Sosyal alanın da kurgu alanı olduğunu düşünmekten kendini alıkoyamayan bireyin güven algısı da şüphesiz değişecektir. Bu durumda her şeyin yenisinin makbul olduğu böyle bir ortamda değişmeyen şeylere ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir. Bunun uzun vadede değerler, kısa vadede ise kanun ve yönergeler olduğu düşünülmektedir. Değerlerin ve kanunların metaverse ortamlarında oluşturulması elzemdir. Fakat bu durumun metaverse'ün ana ilkelerine uygun olarak nasıl dizayn edileceği ve kabul edileceği hususunda sosyal bilimciler ve hukukçulara büyük iş düşmektedir.

Belki bu çalışmanın başlığında yeni kimlik inşası yazısını görünce 'nasıl oluyor, insanların kimliklerinin değişmesi öyle kolay mı?' diye düşünülmüş olabilir. Fakat internetin ilk çıktığı dönem düşünüldüğünde de bireyler hayatlarında bu kadar değişim olacağını tahmin edemezlerdi. Geleceğin interneti olarak nitelendirilen metaverse çağında da bireyler fiziki çıktılarını görmeden metaverse'ün etkilerini görmezden gelmek isteyeceklerdir. Kimlik inşa sürecini de Baudrillard'ın kimlik ve benlik arasındaki ilişkiyi açıkladığı Narkissos mitiyle ele almak uygun görülmüştür (Baudrillard, J., 2014). Narkissos susuzluğunu gidermek için berrak bir pınara eğilir ve suda kendisinin yansımını görür. Gördüğü şey öteki değil, kendisini baştan çıkaran yüzeyidir. Dolayısıyla sudaki yansıma bir nevi kendisinin ideal hali değil, bir çeşit soğurmasıdır (Bulut, L., Zararsız, Ö. F. & Seyhan, A. S., 2022: 261). Bireyler, medyanın etkisiyle artık doğrudan gerçeklikle değil, medya tarafından sunulan imgelerle etkileşim kurmaktadır. Bu da kimlik ve benliğin kaygan bir zeminde şekillenmesine yol açmaktadır. Baudrillard'ın medyanın etkisini açıklama şekli çok daha kuvvetli şekliyle metaverse'de de kendini göstermektedir. Birey kendisinin tasarladığı avatari ile artık gerçek kendisini göremez hale gelmiştir. Haliyle bu davranış kalıplarına da yansımaktadır. Marshall McLuhan'ın "Biz araçlarımızı şekillendiririz ve

sonra onlar bizi şekillendirir” sözü yeni nesil teknolojinin insanlar üzerindeki etkisinin önemli bir ifadesidir (McLuhan, 1962). Bu konu kapsamında bulgular kısmının devamında metaverse oyunu oynayan kimseler hakkında da analizler bulunmaktadır.

Hız çağında her şey gibi iletişimin de olabildiğince hızlı işlediği bu dönemde, muhakeme etme ve düşünme gücü işlevlerini hiç olmadığı kadar kaybetmektedir. Castells büyük ölçüde bu hızın getirdiği yenilik bolluğundan hayıflanırken Baudrillard, anlamın ve toplumsalın çözülüp yenilik bolluğuna yol açmadığını aksine toplumun durgunluğuna ve işlevsizliğine yol açtığını ve toplumu boş bir kütleye çevirdiğini ileri sürmüştü (Best & Kellner, 2011: 148). Bu çalışma ile yenilik bolluğunun hiç olmadığı kadar çoğalıp çeşitlendiği ortaya çıkartıldığı gibi bireyin düşünmesine gerek kalmayacak kadar seçeneğin geliştirildiği ve geliştiriliyor olduğu ortaya çıkmıştır. Bir önceki paragrafta değerler ve kanunlar önerisi gerçekleştiğinde bireyin düşünce ve muhakeme gücünün önündeki engellere bireyin yine kendisinin engel olabileceği mefhumlar koymasının önü açılmış olacaktır.

Öztürk, tam yirmi üç yıl önce yüksek lisans tezinde teknoloji ve yeni iletişim biçimleri hakkında şöyle söylemiştir:

“Atomlar yerine baytlar, görüntüler yerine imajlar, kimlik yerine markalar, kültür yerine tüketim, insani iletişim yerine araçsal iletişim, aşk ve sevgi yerine sanal pornografi, tümcü, disiplinli, analitik ve derinlemesine düşünme yerine sathi, dağınık ve karesel düşünme biçiminin yer almaya başladığı söylenebilir. Görsel duyurunun hakimiyeti cisimsizlik güdüsüyle, deneyimden uzak olan bir tipolojiyi yaratmaktadır.” (Öztürk, 2001: 95).

Metaverse ve yapay zeka uygulamalarının yaygınlaşma sürecinden çok önce yazılmasına rağmen pek çok husus aynen geçerliliğini korumaktadır. Bir tek metaverse evrenleri için sadece görsel duyurunun hakim olmadığını, deneyimin gerçekliğini pek çok duyu aktif kullanılarak sağlandığını vurgulamak önemlidir. Artık metaverse çağında bireyler, hiç olmadıkları kadar gerçek ve sanalı bir arada görece ve gerçeklik algılarında bir bulanıklaşma yaşayacaklardır. İlişkilerin, yatırımın, işin, tasarımın, sosyal faaliyetlerin pek çoğunu içinde barındırmasıyla pek çok avantaj ve dezavantajı beraberinde getirmektedir.

Metaverse evrenleriyle gerçeğin yerini alan simülakrların, gerçeğin yeniden üretilmesi konusundaki hız ile devasa boyutlara ulaştığı söylenebilir. Hipergerçeklik söz konusu olduğunda gerçeklikten bahsetmek anlamsız ve saçma olacaktır (Coşkun, 2021: 263).

Çünkü artık insan, bir simülasyonda tüm hayatını idame ettirecek ortamı bulur. Bu insanın elbette tercihiine bağılıdır, hangi alanda aktif olup olmayacağı değışkenlik gösterebilir. Fakat simülasyonun gerçeğın yerini alması zor değıldir. Simülasyonda birey toplumsal gerçeklikten ve kendi hayatının acı gerçekliğinden bir kaçış yolu olarak sanal gerçeklikte ilerlemekte bir sorun görmeyecektir. Gerçekte yaşadığı zorluklardan ve memnuniyetsizliklerden kaçmak ister. Birey bir an olsun mutlu ve özgür olmak için haz ve doyum alacağı bu alana yönelebilir. Nitekim de görüşmeler sonucunda da buna ulaşılmıştır. Bir katılımcımız, bireyin (arzu edilen benlik ile) bir avatar tasarlayıp gerçekte olmak isteyip olamadığı davranışları metaverse evrenlerinde sergilediğini belirtmiştir. Bu düşüncayı metaevrenin oyun alanında aktif olmuş katılımcılarımız daha fazla dile getirmiştir. Katılımcı gözlem esnasındaki deneyim esas alınarak bir tek arzu edilen benlik değıl aynı zamanda bireyin gerçek hayatta elde edemediğı düşünce özgürlüğünün de bir çıktısı olarak metaevrenlerde sansürlenmemiş fikirlerini de açık seçik ortaya koyduğı görülmüştür.

3.6.5. Metaverse’ün Avantaj ve Riskleri

Metaverse’ün avantaj ve riskleri konusu çok detaylı analiz edilmesi gereken bir konudur. Metaverse’ün avantajları öncelikle hayatı kolaylaştırmaya yöneliktir ve gerçek yaşamda bulunamayan, çözülemeyen durumları çözmeye konusunda inanılmaz avantajlar sağlayabilen bir teknolojidir. Önce avantajlarına değinilip sonra riskler tartışılacaktır. Eğitim konusunda hiç olmadığı kadar etkili araçlar kullanılarak öğrencilerin hem odaklanma problemini ortadan kaldıracak hem de etkili öğrenme süreçlerini destekleyecek metaverse ortamları tasarlanmış ve hala tasarlanmaktadır. Örneğın bir lise öğrencisi coğrafya dersinde dağları ovaları metaverse üzerinden sanki oradaymış gibi görebilir, özelliklerini anlayabilir. Veyahutta tarih dersinin öğrencisi geçmişte gerçekleşmiş bir savaşı, o savaşın içinde savaşıyormuşçasına derin bir şekilde hissedebilir. Felsefe dersinin öğrencisi filozoflar arasındaki konuşmaları VR gözlüklerini takarak o dönemde yaşıyormuş gibi deneyimleyebilir. Mekanların simülasyonları bu anlamda gerçekmiş gibi yaşatmaya/ hissetmeye yönelik tasarlanmıştır. Bu konularda bir katılımcımız düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

“Eğitim açısından da metaverse etkili kullanılabilir. Örneğın tarih ve coğrafya derslerini düşünelim şu anda kitaplardan öğreniyoruz okuyoruz. Ama metaverse ile tarihteki bir olayın gösterimi yapılabilir, sanki o anın içindeymişsiniz hissi

yaratılabilir. Coğrafya dersinde ovalar dağlar konusunu kitaptan okuyoruz mesela. Metaverse’de örneğin Endonezya’daki bir dağı ders anında gezip görebilirsiniz.”

(K9, 21 yaş)

Eğitim kısmında öğretmenler ve akademisyenler derslerini meta evrenler üzerinden de gerçekleştirebilmektedirler. Halihazırda konferans salonları, sınıflar, toplantı odaları günümüz imkanlarına göre çok daha iyi tasarlanmıştır. Bir katılımcımız eğitimin metaverse üzerinden gerçekleşmesi konusunda şunları demiştir:

“Eğitim modeli ters düz olacak. Öğretmen öğretici rolde değil rehberlik etme rolünde olacaklar. Öğrenciler kendi kendilerine deneyerek öğrenim biçimleri geliştirecekler. Mesela bir tarih öğretmeni savaşı anlatırken ya da bir coğrafya öğretmeni dağları anlatırken onları yaşatarak anlatacak, öğrenci deneyim sahibi olarak öğrenmiş olacak. Öğretmen sadece rehberlik edip yol gösterecek. Bireylerin bu şekilde daha etkili ve kalıcı öğrenme biçimine sahip olacağını düşünüyorum ve bir şeyi öğrenmek için çok uzun süre zaman da harcamayacaklar. Sınıf modelinden ziyade kişiselleştirilmiş öğrenme olacak, herkesin kendi yeteneğine, seviyesine ve anlama biçimine göre öğrenim modelleri olacak.” (K10, 63 yaş)

Metaverse, sağlık eğitimi için de çok avantajlı imkanlar bulunmaktadır. Buna örnek olarak katılımcılarımızdan biri deneyimlerini şöyle aktarmıştır:

“Şu anda sağlık alanında da metaverse çok aktif kullanılıyor. Ben bir sağlıkçı olmasam da sağlıkçıların kullanabileceği teknolojileri onlara göstermek amacıyla işin içine giriyorum. Aynı zamanda onların da ihtiyaç alanını söylemesiyle gerekli teknolojiler daha çok geliyor. Örneğin metaverse ortamında bir sağlıkçı kadavranın/cesedin tüm parçalarını birbirinden ayırıp tekrar birleştirebiliyor, gerçekte yapamayacağı işlemleri onun üzerinde deneyebiliyor ve özellikle sağlık eğitimi kısmı için bu inanılmaz bir önemde. Gerçekte birçok sebepten dolayı bunu yapmaları çok olanaklı değil.” (K10, 63 yaş)

Görüldüğü gibi metaverse sağlık eğitiminde daha çok bir ihtiyacı karşılamak için işlevsel kullanılmaktadır. Sağlık hizmetlerinde ise artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik daha çok ön plana çıkmaktadır. Gerçek dünyadaki bir eşyanın içinin görülmesi için, özelliklerinin anlaşılması için, insan vücudunun içini anlık olarak görebilmek için –kuramsal çerçevede de örnekleri verilmiştir- sağlık alanında metaverse çok aktif bir şekilde kullanılmaktadır.

Tedavi şekli olarak da metaverse ülkemizde yeni yeni kullanılmaya başlanmaktadır. Örneğin psikolojik tedavi yöntemlerinden biri olarak işlev görmektedir. Alanda aktif bir katılımcımız deneyimlerinden şöyle bahsediyor:

“Psikolojik tedavi yöntemleri de metaverse’de kullanılıyor. Uzmanlardan buna yönelik çok talep de var. Çünkü bireylerin normalde deneyimlemek istemediği istemeyeceği ortamları orada deneyimlemelerini sağlayarak birçok korkusunun üstesinden gelmesi olanaklı hale geliyor. Psikoterapide fobilerin yenilmesi için maruz kalmak gerekiyor. Köpek korkusu, asansör korkusu, yükseklik korkusu gibi fobilerin üstesinden gelinebilir. Psikoterapide şu an nasıl ‘gözlerini kapat hayal et’ deniyor biz öyle demeyeceğiz direkt gözlükleri takıp deneyimlemesini sağlayacağız. Tabii biz yapmıyoruz bunu uzman kişi yönlendirici konumda oluyor.” (K10, 63 yaş)

Görüldüğü gibi metaverse, tedavi yöntemi olarak da oldukça işlevsel bir şekilde kullanılmaktadır.

Dini, tarihi ve kültürel alanları ziyaret etmek için özellikle Second Life üzerinden bireyler ziyaretlerini gerçekleştirebilmektedir. Bir katılımcımız Kabe ziyareti için düşüncelerini dile getirmiştir:

“Metaverse’de dini yerler de ziyaret edilebiliyor şu anda. Dini boyutu hakkında bana söz söylemek düşmez ama hasta ya da yaşlı birini düşünün...Kabe’yi çok ziyaret etmek istiyor ama hem sağlığı el vermiyor hem maddi zorluk çekiyor bu kişinin hiç olmazsa metaverse ortamında buraları ziyaret etmesi çok güzel bir şey.”

(K9, 21 yaş)

Katılımcı gözlem sırasında Kabe ziyareti yapılmak istenmiş ama bir türlü yapılamamıştır. Kiliselere kolayca erişim bulunmuş ve dünyaca ünlü tarihi ve kültürel mekanlar ziyaret edilmiştir. Özellikle Notre Dame Kilisesi ziyaret edildiği esnada içindeki tabloların ne anlattığına dair bilgilendirici notlar dikkat çekmiştir. Objelerin tasarımı oldukça iyidir. Fakat avatarın komut mekanizmasının daha fazla gelişmeye ihtiyacı olduğu söylenmelidir. Dini yerlerin ziyaretinde bir bireyin ziyaretinin ibadet yerine geçip geçmeme hususu bir kenara dursun, bu mekanların gerçekte neye benzediğini görmesi, kendini oradaymış gibi hissetmesi çok güzel bir gelişmedir. Örneğin her yıl binlerce müslüman Hac ve umre görevi için Kabe’yi ziyarete gitmektedir. İçlerinden bir çoğu ilk defa yurt dışına çıkıyor. Bu durumda gitmeden önce nerelere gidileceğini görüp planını programını ona göre yapması büyük bir kolaylıktır.

Metaverse bireylerin bir tek dini değil normal gezi rotalarını planlamaları için de çok işlevsel bir yapıya sahiptir.

Metaverse'ün avantajlarına bakıldığında ön plana çıkan husus kolaylaştırıcı ve etkili araçlar sunmasıdır. Bunlara örnek olarak bir katılımcımız şöyle demiştir:

“Ben pek çok yönden bayağı avantajlı görüyorum, dezavantajlı yönü çok azdır. Uzun yol ve trafik çekmeden insanlarla görüşebiliyorsunuz, iş yapabiliyorsunuz, konferanslar yapabiliyorsunuz. Yol masrafı, yeme içme masrafı da olmuyor. İşverenler için de büyük bir kolaylık bence. Oyunlar daha gerçekçi bu yüzden daha çok keyif veriyor. Dezavantajını düşünecek olursam eğitimin tamamen buradan olmasını istemem mesela çünkü küçük çocukların sabahdan akşama kadar oturması, çok uzun saatler bilgisayarın başında olması ya da o gözlükleri takması zarar verebilir. Okuldaki sosyalleşme ortamını da birebir karşılayacağını sanmıyorum.”
(K8, 22 yaş)

Bir diğer katılımcımız metaverse'ün sosyalleşme üzerine etkilerini şöyle değerlendirmektedir:

“Sosyalleşmeyi olumlu anlamda etkileyeceğini düşünüyorum çünkü günlük hayatta yapmak isteyip yapamadığımız pek çok şeyi orada yapabiliriz. Arkadaşlarımızla kamp yapabiliriz, kafede oturabiliriz, müze gezebiliriz, dünyaca ünlü bir sanatçının konserine katılabiliriz. İnsanlar şu an yabancı dil öğrenme zorluğu çekiyor bu bir kısıtlılık getiriyor mesela ama metaverse evrenlerinde dil bir engel olmayacak. Sen hangi dili konuşursan konuş karşıdaki birey kendi ana dilinde seni anlayabilecek ya da yabancı dilini geliştirmek istiyorsan bu özelliği kapatıp kolaylıkla farklı bir dilde konuşma pratiği de yapabileceksin.” (K10, 63 yaş)

Görüldüğü gibi metaverse, kolaylaştırıcı ve etkili araçlar sunmaktadır. Hem dil engelini ortadan kaldıracak hem de sosyalleşme faaliyetlerini arttıracak özelliklere sahiptir. Bir başka katılımcımız da içinde bulunduğu çalışmaların bazılarından şöyle bahsetmiştir:

“Beni metaverse iten unsur gerçek dünyada deneyimleyemediğim şeyleri deneyimlemek oldu. Biz ilk 2022’de mimari ve dekor işine girdik. Mimari yapıyı tanıtmak için metaverse ortamında bunu tasarladık ve insanların o yapıyı deneyimlemelerini sağladık. Gerçekten de işimize çok yaradı. İnsanların akıllarında bir soru işareti kalmayınca satış oranları da arttı. Daha sonra biz metaverse’ü iş

sağlığı ve güvenliği alanında geliştirdik. İşçiye şu şu kazalar olabilir, şurada parmağın kopar demek yerine ya da sadece slayttan anlatmak yerine bir önlem alınmadığında başlarına gelebilecek şeyleri metaverse ortamında deneyimlemelerini sağladık. Kısmen de başarılı olduk ama şirketin bütçesi yetersiz hale gelince proje yarıda bırakıldı.” (K7, 24 yaş)

Görüldüğü gibi pek çok iş sektörüne yeni bir vizyon kazandıracak nitelikte metaverse projeleri geliştirilmektedir. Aynı katılımcımız yaptığı çalışmalara devam etmiştir:

“Sosyal anlamda da metaverse oyunları oynamıştım. Masa tenisi çok severim mesela orada da oynuyordum. Metaverse’de bir sanal gerçeklik bir de artırılmış gerçeklik var. Artırılmış gerçeklikte teknolojiyi gerçek dünyada görürsün, sanal gerçeklikte tamamen sanal ortamlarda olursun. Bir arkadaşımızın projesi vardı mesela uzayı ve gezegenleri gezip onları seyredip deneyimliyorduk.”

“Blokzincir odaklı olduğum için kripto para ile alım-satım yatırım da yapıyorum. Avax, Ethereum, Solana gibi yerlere yatırım yaptım. Kazandığım da oldu kaybettığım de oldu. Bu platformların hepsinin ayrı laboratuvarları var ve sistemleri kendilerine göre farklı.” (K7, 24 yaş)

Katılımcılarımızın da ifade ettiği gibi metaverse evrenlerinde pek çok işlem aynı anda yapılabilir. Metaevrenlerde iş, eğitim, mimari, gezi, oyun, yatırım, sosyalleşme gibi pek çok işlev aynı anda bulunmaktadır. Aynı zamanda metaverse ve yapay zeka uygulamaları ile pek çok iş mazide kalacak bazıları güncellenecek bazıları ise yerini yeni iş alanlarına bırakacak. Geleceğin işleri enformasyon çağının zirvesini tadacak şekilde bilgisayarlara bağlı gerçekleştirilecek. Avantaj ve dezavantajları değerlendirirken bir katılımcımız şöyle demiştir:

“Metaverse’ün fırsatları da var riskleri de elbette. Sizin hangi kısımlarla ilgilendiğinizle alakalı olarak değişir. Yatırım kısmını hiç bilmeyen bir insan dolandırıcılarla çok fazla karşılaşabilir. Ama iş olarak düşünürsek de kendini geliştiren iyi pazarlamayı yapan insanın da önü çok açıktır. Normalde ulaşamayacağı kadar çok insana ulaşabilir. Mesela bir fabrika sahibi ürünlerini uluslararası önemli bir konumda olan bir firmaya satabilir. Metaverse üzerinden ürünlerini belki de gerçektekinden çok daha iyi pazarlayabilir. Ama kendini olduğu gibi göstermeyip dolandırıcık yapan insanlar da var elbette.” (K9, 21 yaş)

Metaverse ortamında yatırımlar çok daha fazla kar getirebilir, konserler uluslararası bir şekilde düzenlenmekte ve gerçekte sanatta yeteneği olan bir bireyin hiç elde edemeyeceği prestiji kazandırabilmektedir. Bireyler kendi nft’lerini oluşturabilirler,

kendi resim sergilerini açabilirler ve kendilerini çıkmazda hissedener ve rutinininden sıkılmış kimseler yeni bir yer tasarlayabilir, metaverse’de hiç tanımadığı kimselerle sosyalleşebilir, kamp yapabilir, kafede oturup sohbet edebilir veya gezebilir. Nitekim araştırma yaparken de sosyalleşme ortamlarına sıkça girilmiştir.

Metaverse evrenlerinin pek çok avantajından bahsettik. Peki nedir bu insanları ürküten şey? Pek çok insan hiç bilmediği, yabancı olarak adlandırdığı şeyi kötü kategorisine koyabilir. Fakat metaverse evrenlerinin eleştirisi bir tek bu bildik olmama korkusu mu tartışmaya açalım. Bizim kanaatimizce böyle değil. Çünkü hem kısa vadede hem uzun vadede ciddi riskler taşıyor. Örneğin gerçek ile sanal arasındaki ince çizgi gitgide bulanıklaşıyor. Bu insanlarda psikolojik sorunlara yol açabilir. Ayrıca fiziki ortamlar yerine bu mekanları tercih eden insanlar gerçek dünyada hiç olmadıkları kadar güçlü, güzel, söz sahibi kimseler haline geliyorlar. Bir katılımcımız bu konuyla ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Bir de bu alanda iş yapanlar hariç içine kapanan insanların daha çok metaverse’de aktif olduğunu gördüm. Belki geçici çözümler üretebilir ama uzun vadede psikolojik sıkıntılara da sebep olabilir. Örneğin kişi ailevi sorunlar yaşıyor metaverse’e yöneliyor gerçekte yapamadığı davranışları sergiliyor. Kralım burada hükümdar benim diyor oyunlara fazla kendini kaptırıyor o doyumunu oradan almaya çalışıyor ama gerçekte bu böyle değil ki gerçeklik algısını bir süre sonra yitirebilir.” (K7, 24 yaş)

Arzu edilen benlikleri yüzeye çıkınca bireyler inşa ettikleri avatarlar içinde daha önce hiç deneyimlemedikleri kendilerinin ilk versiyonlarıyla yüzleşiyorlar. Birey oyun oynarken çok saldırgan olabiliyor, verilen görevi canı pahasına yerine getirmek zorundaymış gibi davranışlar sergileyebiliyor. Goodman’ın da kitabında bahsettiği gibi bireyler orayı gerçek birincil yaşamları, gerçek dünyayı da ikinci yaşamları olarak görebiliyorlar (Goodman, 2020: 408). Yalnız Goodman’ın kitabında bahsi geçen konuları birebir Türkiye’de de yaşanmış olduğunu düşünmek yanlış olacaktır. Çünkü Güney Kore, Japonya ve bazı batı ülkelerinin gelişmiş teknolojileri kendini metaverse’de de göstermektedir. Bu çalışmanın kapsamı Türkiye ile sınırlı olsa da dünyadan da bir iki örnek vermek yerinde olacaktır. Örneğin Güney Kore’de bir çift, Prius olarak bilinen online dünyada evlat edindikleri sanal kızlarına bakmak için internet kafede o kadar çok vakit geçirmişler ki üç aylık gerçek bebekleriyle ilgilenmek

için eve dönmediler ve nihayetinde bebekleri hayatını kaybetti (Goodman, 2020: 408). Bir diğer örnek olarak terör örgütleri oyun platformlarını kullanarak bağış toplamakta ve kendilerine üye toplamaktadırlar. Hizbullah, Special Force 2 adında kendine ait birinci şahıs nişancı oyunu çıkartarak oyunu genç cihatçılar için bir radikalleşme aracı olarak kullanmıştır. Bu oyunun oyuncuları belirli şehirlere Katyuşa roketleri atarak puan topluyor ve intihar bombacısı olduklarında ise oyunu kazanıyorlardı (Goodman, 2020: 408). Bu iki örnek ülkemizde olmasa da gelişen teknoloji ve metaverse evrenlerinin risklerini gözler önüne sermektedir. Türkiye henüz bu tür olaylarla karşılaşmamışken belirli önlemler almak elzemdir.

Bu çalışmanın kapsam ve örnekleminde hareketle devam edersek, metaverse evrenlerini aktif kullanmış bireylerde mahremiyet algısının değişime uğraması endişesi olduğu görülmüştür. Bununla birlikte güvenlik sorunları artarak devam etmektedir. Bu alanda henüz bir kanun ve yasa bulunmadığından yatırım kısmı için dolandırıcılığa çok fazla denk gelinmiştir ve tüm katılımcılarımız da bunu vurgulamıştır. Bireylerin bir anlamda kendilerini baştan tasarladıkları avatarlarının başına bir şey geldiğinde –bu NFT hırsızlığı, yatırımın dolandırılması, taciz, zorbalık vs. olabilmekte- psikolojik olarak da kötü etkilenecekleri aşıkardır. Bu konuda veri güvenliği mevcut görünse bile bunun ihlali her zamankinden daha kolaydır.

Avatarları ile bireylerin metaverse’de pek çok şeyi yaptıkları belirtilmişti. Buna ilişkinin de dahil edildiğini söylemek gerekir. Tat, koku ve doku teknolojileri geliştirilmektedir. Bu teknolojiler piyasada yaygınlık gösterdiği zaman cinsel ilişki hazzının karşılanması da yaygınlaşacaktır. Bu durumda aile kurumunun zedeleneyeceği öngörülmektedir. Bu konuda alanda uzman bir hocamız düşüncelerini şöyle dile getirmektedir:

“Kadın erkek ilişkilerine ciddi zararlar vereceğini düşünüyorum. Çünkü metaverse’de sosyal etkileşimi arttırmak için pek çok etkinlik yapacak ortam gelişirken aynı zamanda kıyafet teknolojisi de geliştiriliyor ve sensörler ile insanlar birbirine dokunma hissini yaşayacaklar. Bu durum evlilik oranlarının düşmesine neden olabilir. İnsanlar evlenmeye ihtiyaç duymayabilirler, evlilikteki pek çok duyguyu ve doyumunu oradan yaşarlarsa evlenmek istemeyebilirler ve bu da sağlıklı bir toplum olma yolunu zedeleyebilir.” (K10, 63 yaş)

Belki bu kadar da değil diyebileceğimiz pek çok durum halihazırda doku teknolojisinin başındayken bile gerçekleşmektedir. Bu durumda metaverse'ün riskleri dikkate alınıp gerekli önlemler alınmak durumundadır.

Metaverse'ün psikolojik riskleri değerlendirilmişti. Fiziksel olarak da pek çok sıkıntıya yol açabileceği ön görülmektedir. Katılımcılarımızdan VR gözlüğünü aktif kullananların hepsi göz ve baş ağrısı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcı gözlem esnasında gözlük kullanılacağı zaman kısıtlı vakit olduğundan bir günde en fazla yarım saat kullanılmıştır. Gözlüklerin ağırlığı ve hantallığı dikkat çekmektedir. Bu hususu katılımcılarımızın da hepsi dile getirmiştir. Katılımcılarımızdan birkaç örnek vermekte fayda vardır.

“Gözlükler çok hantal mesela hem büyük hem ağır, işletim sisteminin geliştirilmesi lazım, bir de gözleri ister istemez ağrıtıyor. Yeni takan insanlarda baş ağrısı da yapıyor. Biz sürekli takmak durumunda olduğumuz için alıştık ama çok kullanışlı bir gözlük değil açıkçası. Metaverse'ün yaygınlaşması için hem maliyetin biraz daha düşük olması lazım hem gözlüklerin daha işlevsel hale gelmesi lazım.”

(K8, 22 yaş)

Metaverse'ün düşünme ve muhakeme gücünü zayıflattığını daha önce de belirtmiştik. Halihazırda riskleri tartışırken tekrar vurgulamakta fayda vardır. Avantajları ele aldığımız kısımda metaverse'ün psikolojik tedaviler için de kullanılabildiğinden bahsetmiştik. Pek çok rahatsızlığa çözüm olabileceği gibi uzman yardımı olmadan bu tedaviler yapılmaya kalkılırsa geri dönüşü olmayan hasarlar da bırakabilir. Psikolojik tedavi için kullanılacağı zaman mutlaka uzman kontrolünde yapılması gerekmektedir.

Görüşmeler sonucunda ve katılımcı gözlemin en çok oyun oynarken dikkat çeken yönü ise metaverse'ü aktif kullanan genç nesil ile metaverse'den bihaber olan anne babası ve büyükleri arasında kuşak çatışması doğurabileceğidir. Sosyal bilimcilerin bu konuyu dikkate alıp üzerinde çalışmalar yapmaları önerilmektedir. Örneğin Roblox oyun platformunda genelde ortaokul öğrencileri aktiftir ve 12-13 yaşlarındaki bir çocuk metaverse'ü küçükken öğrendiğinden gençlik yaşlarında daha çok bu evrenin içindeki bir yaşamı (gerçek yaşamın ikinci plana atılması) benimsemesi işten bile değildir.

Bir diğer önemli husus bireylerin ölümsüzlük arzusudur. İnsanoğlu geçmişten günümüze kendisinin hatırasının yaşatılmasını hep istemiştir. Bazı insanlar hayır niyetiyle han, hamam, çeşme, okul, camii yaptırmış, bazı insanlar kitap, tez, proje ve makale bırakmış, kimisi neslinin devamı için iyi yetişmiş çocuklar bırakmak istemiştir.

Bazı insanların ölü cesetlerinin mumyalandığını da duymuşuzdur. Metaverse çağında bu duruma da yeni bir güncelleme gelmiştir. Black Mirror’da geçen bazı şeylerin gerçeğe dönüştüğünü söylemek mümkün hale geliyor. Artık ölümsüzlük arzusu ile insanlar arkalarında avatarlarını bırakabilmektedir. Bunun daha da ileri boyutu olarak yaşayan insanlar ölmüş kimselerin avatarlarını oluşturabilmektedirler. Somnium Space adlı metaverse şirketi, ölen kişilerin dijital evrende yaşamasını sağlayacak bir özellik çıkartacağını 2022’de duyurmuştu. Geçen yıl (2023) da bunun duyurusunu yapmışlardır. “Live forever” modu kullanıcıların verilerinin toplanmasıyla geliştiriliyor. Şirketin kurucusu ve CEO’su Artur Sychov, yaklaşık yedi yıl önce babasına kanser teşhisi konduğunu söyledi. Birkaç yıl içinde babasının hayatını kaybettiğini ve bunun ardından çocuklarının, büyükbabalarıyla sohbet etmesinin bir yolu olup olmadığını araştırdı. Nitekim metaverse şirketinde “live forever” modunu geliştirmişlerdir.

“Somnium Space, ‘sonsuz kadar yaşa modu’ adı verilen yeni bir özellik sunuyor. Nasıl konuştuğunuzu ve davrandığınızı öğrenen bir yapay zeka aracı. Böylece siz öldükten sonra sizi kopyalayabilir. Kendinizi VR’a kaydedebilir, hareketlerinizi, sesinizi, hatta biyometrinizi kaydedebilir. Ardından dijital ikizinizi sanal alanda yeniden yaratabilir. İster hayatta olun ister ölmüş olun, dijital ikiziniz aslında o alanın içinde yaşamaya devam edebilir ve diğerleri onunla etkileşime girebilir.” (Somnium Space’in kurucu ve CEO’su Artur Sychov) (<https://www.indyturk.com/node/498581/ya%C5%9Fam/somnium-space-duyurdu-%C3%B6lenler-metaversete-ya%C5%9Fayacak> E.T. 03/05/2024)

Bu teknolojiyle insanlar özlem duydukları kişiyle buluşup gerçekmiş gibi onunla sohbet edebilirler. En ufak mimiğin bile dijital ikize aktarılması ile bireyler gerçek ve simülasyon farkını ayırt edemez hale gelebilirler. Psikolojik sorunlarla baş etmek uzun vadede zor bir hal alabilir. Ayrıca bu modun verilerin toplanması ile elde edilmesi etik kaygılara da yol açmaktadır. Bu konudaki düşüncelerini metaverse alanında uzman bir katılımcımız şöyle ifade etmektedir:

“Psikolojik sorunlara sebep olabilir. Örneğin ölmüş kimselerin özelliklerini, mimiklerini aktararak avatarının yapılması bireylerde nasıl bir psikolojiye neden olur henüz tam olarak araştırılmış değil. Düşünsenize ölmüş annenizle metaverse ortamında bir kafede çay içiyorsunuz, sohbet ediyorsunuz, mimikleri, gülüşü, konuşma tarzı annenize çok benziyor. Bu durum insanlarda duygu durum karmaşasına sebep olabilir belki de. İyi bir araştırma yapılarak önlem ve tedbirlerin

de baştan alınması gerekir. Sanalla gerçek çok girift bir duruma gelebilir ve insanlarda algı sorunu da yaratabilir.” (K10, 63 yaş)

Son olarak metaverse evrenlerine erişim eşitsizliğinden bahsetmek gerekir. Dünyada pek çok ülke 6 G teknolojisini kullanmaktadır. Haliyle bu teknolojiyi kullanan ülkelerdeki bireyler Web 3’e ve metaverse’e daha hızlı bir giriş yapmaktadır. Teknolojinin hem kullanıcısı hem geliştiricisi rolündedirler. Teknolojik gelişme düzeyi bakımından bu ülkelere geride kalmış ülkeler her ne kadar metaverse merkezli bir yapıya sahip olsa da birkaç şirketin öncülüğünde hareket etmek durumundadır. Türkiye’de de metaverse üzerine kurulmuş şirketler ve STK’lar çok kısıtlıdır. Bu konuda kamuoyu oluşturmak elzemdir. Ayrıca Türkiye’de metaverse’ü üç boyutlu deneyimlemek için kullanılan VR gözlüklerinin hem nitelik olarak daha çok geliştirilmeli hem de herkes tarafından erişilebilmesinin önü açılmalıdır. Bir katılımcımız konuyla ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

“Bu teknoloji esas 6 G teknolojisi geldikten sonra atılım yapabilir çünkü o zaman bir çok şeyin önü açılmış olacak ve yaygın erişim sağlanabilecek. Kalın ve ağır gözlükler şu anda çok kullanışlı olmuyor açıkçası bunların tasarım ve teknolojileri de geliştikçe Metaverse’ün daha çok yaygınlaşacağını düşünüyorum.” (K7, 24 yaş)

İnternetin çekim gücü her yerde aynı değildir ve maddi imkansızlıklardan dolayı gözlükleri satın alamayan ve alamayacak olan çok sayıda insan mevcuttur. Türkiye’de alanında uzman her bireyin metaverse fırsatlarını öğrenmesi gerektiği düşünülmektedir. Eğer alanında uzman bireyler belli hususlardan kendilerini bu teknolojiye uzak tutarlarsa hem çağın gerisinde kalacaklar hem de işlerindeki inovatif gelişmelerin gerisinden gideceklerdir. Bununla da kalmayıp uzman olmayan kişilerin geliştirdiği pek çok teknolojiye eksikliklerle ve hatalarla karşılaşma durumunu yaşabileceklerdir. Çünkü araştırma esnasında bilgi sahibi olmadığı halde o alanda uzmanmış gibi davranan kimselerle de karşılaşmıştır. Kimlik algısı hukuki açıdan da değişime uğramaktadır. Tek bir kimlik varken artık hukuki süreçte dijital kimlik önemli bir roledir. Ayrıca sosyal bilimci ve hukukçuların metaverse evrenleri üzerinde etik tartışmalar yürütüp alanlarında bazı önlemleri almaları da oldukça önemli görülmektedir.

Katılımcılarımıza metaverse’ün gündelik yaşamlarını etkileyip etkilemedikleri sorulduğunda birçoğunun yaptığı yatırımlar ile ekonomik düzeylerini geliştirdiği ortaya çıkmıştır. Katılımcılarımızın 10’u metaverse oyunları oynamıştır. Bazısı NFT kısmında daha aktifken bazısı blockchain kısmında daha aktiftir. Bir arkadaşımız geçmişte de

tasarımla ilgilendiğini ama metaverse ile birlikte alanda daha aktif olarak kendisini gerçekleştirdiğini belirtmiştir. Dört katılımcımız metaverse’le ilgilendiğinden beri gerçek hayattaki sosyalleşme pratiklerinin oldukça azaldığından ama metaverse ortamlarında bu ihtiyaçlarını karşıladıklarını belirtmişlerdir. Üç katılımcımız metaverse ile ilgilendiklerinden beri gerçek hayattaki sosyalliklerinin de arttığını vurgulamışlardır. Bunun nedeni özellikle blokzincir ile ilgilenen insanların geliştiricilik ile ilgili projeleri beraber yürütecekleri insanlarla kurduğu ilişkilerdir. Bu konularda az bilgisi olup kendini geliştirmek isteyen bireyler de öğrenci gruplarına ve ekiplerine daha çok dahil olmaktadırlar. Metaverse ve blokzincir projelerinde iş birliği ve ekip çalışması oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Sosyalleşme konusunda günlük yaşamlarındaki sosyal faaliyetleri etkilemediğini söyleyen geri kalan dört katılımcımız da ilerleyen süreçte internet alt yapısı ve hızı daha çok geliştikçe, his, koku ve doku teknolojileri yaygınlaştıkça ve VR gözlükleri daha efektif hale gelince sosyal yaşamlarının orada daha çok gelişeceğini düşünmektedirler.

SONUÇ

İlk olarak 1992 yılında Neal Stephenson tarafından yazılan ‘Snow Crash’ adlı bilim kurgu romanında ortaya atılan Metaverse kavramı günümüzün internetinin evrimleştiği noktada yer almaktadır. Bu çalışmada, metaverse çağında yeni kimlik oluşumları ve benlik sunumunun nasıl evrildiği incelenmiştir. Geleneksel toplumsal ve fiziksel sınırların aşılmasıyla birlikte dijital alanlarda kimliklerin nasıl şekillenebileceği ve benlik sunumunun nasıl olacağı önemli bir tartışma haline gelmiştir. Şimdiye kadar fiziki bir biçimde benliğin sunumunu yapan birey, artık metaverse evrenlerinde dijital kimliğiyle avatarının da benlik sunumunu yapmaya başlamıştır. Benlik, etkileşimlerle oluşan dinamik bir süreçtir. Dijital kimlik ise bireylerin dijital ortamlarda sergilediği, bireyin kontrol edebileceği bir yapıya sahip olan kimlik türüdür (Ada ve Meder, 2022). Dijital kimlik, girilen çeşitli dijital platformlar ile birlikte değişebileceği gibi bireye yeni bir kimlik edinme çabası da sağlayabilmektedir. Bu çalışma ile bu yeni kimlik inşasının seyri analiz edilmiştir. Metaverse, dijital teknolojilerle üretilmiş sanal bir “öte evren” olarak tanımlanabilmektedir. Philippe Brown’a göre Metaverse, aralarında sonsuz geçiş yapılabilen açık kaynaklı, bağlantılı bir dünyalar kümesidir. Metaverse’ün sürekli, reaktif, sosyal, birlikte çalışılabilir/uyumlu, yaratıcı, sınırsız, gündelik yaşam için kullanışlı, kullanıcı tanımlı ve dağınık/merkeziyetsiz özellikleri düşünüldüğünde birey pek çok ihtiyacını metaverse üzerinden giderirken hayatının pek çoğunu da bu evrenlerde geçirmeye çok elverişlidir. Bu çalışma kapsamında yapılan görüşmelerde bireylerin henüz tüm ihtiyaçlarını o evrenler üzerinden gerçekleştirmedikleri ortaya çıkmıştır. Fakat birkaç yıl içinde gerçek dünyanın ikinci plana atılıp metaverse evrenlerindeki yaşamın birinci planda olacağı öngörülmektedir.

Teknolojik gelişmelerden bahsederken teknoloji ile birlikte pek çok kavramın da değiştiğini unutmamak gerekir. Örneğin Castells, tüm bu değişmelerin kişisel kimlik ve günlük hayat üzerinde etkilerinden bir hayli bahsetmektedir. Ağ toplumuyla birlikte artık kişisel kimlik daha açık bir mesele haline gelmiştir. Artık kimliklerimizi geçmişten almıyoruz çünkü kimliklerimizi başkalarıyla etkileşime girerek yaratmak durumundayız (Giddens, 2010: 159).

Bu çalışmada, Türkiye’de metaverse’ü deneyimlemiş 8’i erkek, 3’ü kadın olmak üzere 11 kişiyle yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat yapılmıştır. Metaevrenlerin kullanıcı profillerine bakıldığında erkek oranı kadınlardan çok olduğu için

görüşmelerimizde de bu oran kendini göstermiştir. Kartopu örneklem türü kullanılmıştır. Görüşmelerimiz yüz yüze, zoom üzerinden online ve metaverse evreni Aris888 üzerinden gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılan kişilerin 7'si hem kullanıcı hem geliştirici rolünde, 4'ü sadece kullanıcı rolündedir. Yaklaşık bir senedir katılımcı gözlem ile de alanda deneyim sahibi olunmuştur. Katılımcı gözlem kapsamında Decentraland, Spacial, Second Life ve Aris888 metaverse evrenlerine üye olunmuştur. Oyun, gezi, dini mekanları ziyaret, eğitim platformları ve toplantı salonları, tanıtım fuarları deneyimlenmiştir. Yine katılımcı gözlem kapsamında -literatür taramasına ek olarak- metaverse üzerine yüzlerce video izlenmiş ve yorumları okunmuştur. Bir metaverse şirketi ile görüşmeler yapılmış, bir STK lideri ile görüşülmüş, Saü Blockchain grubuna üye olunmuş ve twitter üzerinden metaverse grupları/oluşumları takibe alınmıştır. Alanda aktif bireylerin hem metaverse üzerinden hem de gerçek dünyadaki faaliyetleri gözlemlenmiştir. Daha önce metaverse'de yeni kimlik inşası ve benlik sunumu üzerine uygulamalı bir araştırma yapılmamıştır. Bu yönüyle çalışma, alana önemli bir katkı sunmaktadır.

Araştırma bulgularına bakıldığında katılımcıları metaverse'e dahil olmaya iten unsurların neler olduğu sorulduğunda, metaverse'e girerken neler hissettiği, ne amaçla ve nasıl girdikleri sorulduğunda büyük bir çoğunluğu merak ve heyecanla girdiğini belirtmiştir. Merak ve heyecanı takip eden endişe, 'piyasada tutunabilecek miyim?', 'Rakiplerim neler yaptı ve yapıyor?' endişesidir. Metaverse'e dahil olmadan önce hiçbir alt yapıya sahip olmayan bireylerde 'tekinsizlik' düşüncesi ağır basmaktadır. Metaverse'e dahil olmaya iten unsurların başında çağa ayak uydurma, fırsatları zamanında yakalama, alanda yer edinme ve gerek metaverse'de gerekse blockchain alanında iş yapma, projeler üretme motivasyonu gelmektedir. Metaverse'e dahil olmada bir diğer itici güç kimliksiz olma özgürlüğünü tatma istencidir. Bireyin kendini gizleme istenci hem özgürlük istencinden hem de korunma istencinden kaynaklanmaktadır. Bu da insanları deneyim özgürlüğüne itmektir. Ön yargılı yaklaşan bireyleri dahi kendisine çeken şey metaverse'de gizlenme özgürlüğünün olmasıdır.

Goffman'ın sahne önü-sahne arkası kavramlarıyla ifade ettiği durum günümüzde metaverse ile birlikte dönüşüme uğramıştır. Bu dönüşüm köktenci bir yapı sökümden ziyade revize edilen rollere atıfta bulunmaktadır. Gerçek yaşamda birey pek çok düşüncesini, hissini, amacını, hedefini gizlerken, herkese açık ortamlarda kendisini her

zaman olduđu gibi deđil, görünmek istediđi gibi sunarken metaverse ortamlarında da bu durum geçerliliđini sürdürmektedir. Metaverse ortamlarında bireyler iş yaparken hem görünüş olarak hem de davranış olarak kendilerini olduđu gibi göstermeyi daha çok önemsemektedirler. Fakat bu durumda dahi yine içlerinden geldiđi gibi davrandıklarını ve kendilerini oldukları gibi yansıttıklarını söylemek mümkün deđildir –günlük yaşamdaki bir iş toplantısında olabileceđi gibi-. Fakat iş dışındaki –oyun, gezi, dini mekanların ziyareti, alışveriş vb. gibi- alanlarda bireylerin kendilerini gizledikleri, oldukları gibi deđil de olmak istedikleri gibi gösterdikleri görülmektedir.

Görünüşün yanında metaverse evrenlerindeki davranış modelleri irdelendiğinde bireylerin özellikle oyun ve sosyalleşme ortamlarında daha hırslı, daha saldırgan, hedef odaklı ve gerçekte olduklarından daha farklı davranışlar sergiledikleri katılımcı gözlem sırasında ve görüşmeler sonucunda ortaya çıkmıştır.

Metaverse evrenleri, özellikle eğitim, sağlık hizmetleri ve eğitimi, alışveriş, ticaret, tanıtım ve pazarlama, iş toplantıları ve anlaşmaları açısından çok efektif ve kullanışlı özellikler sunmaktadır. Oyun deneyiminde gerçekçiliđin artmasıyla bireylere daha fazla haz ve doyum sağlamaktadır. Gündelik yaşamda iş gücü ile yapılan pek çok işi geride bırakacak ve yeni iş alanları ortaya çıkaracak potansiyele sahiptir. Günümüzde para ve zaman tasarrufu yaptırabilecek pek çok niteliđe sahip olduđu ortaya çıkmıştır. Örneđin konferans salonları kullanılarak binlerce hatta milyonlarca insanın hiçbir yol masrafı olamadan, yiyecek ve kalacak yere ihtiyaç duymadan çok gerçekçi bir deneyimle önemli bir toplantıya katılma imkanı vardır. Belki gerçekte gidemeyeceđi dünyaca ünlü bir sanatçının metaevrenler üzerinden konserine katılma imkanı bulunmaktadır. Bireyler yeteneklerini sergileyeceđi sergiler açabilmekte, gerçekte gitmek isteyip gidemedikleri dini ve kültürel mekanları metaevrenler üzerinden gezebilmektedirler. Bu imkanlar geleceđin interneti olarak nitelendirilen metaverse’de Web 3 teknolojisi ile üç boyutlu bir şekilde gerçekleştirilir. Bu teknolojide gerçekliđin artırılması için duyu organlarını uyaran uyarıcıları giderek arttıracak teknolojiler geliştirilmektedir.

Metaverse pek çok avantaja sahip olduđu gibi dezavantaj ve riskleri de bünyesinde barındırmaktadır. Metaevrenlerde gerçekçiliđin zirvesini yaşayan bireyde bir süre sonra gerçek ve simülasyon arasındaki o ince çizgi buğulaşmaya başlayacaktır. Nitekim görüşmeler ve katılımcı gözlem esnasında da bu gözlemlenmiştir. Bununla birlikte metaverse evrenlerini aktif kullanmış bireylerde mahremiyet algısının deđişime

uğraması endişesi olduğu görülmüştür. Çünkü gerçek dünyada olduğunda çok daha cesur, hırslı ve özgür olan bireylerin hepsi bunu olumlu anlamda kullanmayacaktır. Bununla birlikte güvenlik sorunları artarak devam etmektedir. Bu alanda henüz bir kanun ve yasa bulunmadığından yatırım kısmı için dolandırıcılığa çok fazla denk gelinmiştir ve tüm katılımcılarımız da bunu vurgulamıştır. Bireylerin bir anlamda kendilerini baştan tasarladıkları avatarlarının başına bir şey geldiğinde –bu NFT hırsızlığı, yatırımın dolandırılması, taciz, zorbalık vs. olabilmekte- psikolojik olarak da kötü etkilenecekleri aşıkardır. Bu konuda veri güvenliği mevcut görünse bile bunun ihlali her zamankinden daha kolaydır. Metaverse evrenlerine özgü yasa ve kanunların çıkartılması çok önemlidir.

Metaverse’de duyuları uyaran teknolojiler geliştikçe -özellikle doku/dokunma teknolojisiyle giyilebilir kıyafetler üzerinde yoğun bir çalışma yapılmaktadır- aile kurumunun zedeleneyeceği düşünülmektedir. Alanda aktif olan katılımcılarımızın görüşleri ve katılımcı gözlem esnasındaki gözlemler sonucunda bu endişenin hiç de yabana atılır bir düşünce olmadığı görülmüştür.

Görüşmeler sonucunda azınlıkta kalan bir düşünce olarak Metaverse’deki eğitimin günümüzde okullardaki sosyalleşme ortamını karşılamayacağı yönünde endişeler vardır. Bu düşünce azınlıkta kaldığı için kısaca bahsedilmek istenmiştir. Fakat aynı yeni alanlarının ortaya çıkacağı gibi eğitimin mekanının ve etkisinin tamamen yenileneceği düşüncesinin altı çizilmelidir.

Bu çalışma ile metaverse evrenlerinin düşünme ve muhakeme gücünü zayıflattığı ortaya çıkmaktadır. Yenilik bolluğunun hiç olmadığı kadar çoğalıp çeşitlendiği ortaya çıkartıldığı gibi bireyin düşünmesine gerek kalmayacak kadar seçeneğin geliştirildiği ve geliştiriliyor olduğu ortaya çıkmıştır.

Metaverse ortamlarında psikoloji ve psikoterapi alanlarından da bir talep olduğu ve metaverse’ün tedavi yöntemlerinde kullanışlı ve etkili çözümler sunması hasebiyle kullanılabileceği düşüncesi vardır. Bu tedavi yöntemleri uygulanırken metaaverse’ün mutlaka bir uzmanın yönlendirmesiyle kullanılması elzemdir. Eğer psikoloji ve psikoterapi alanlarında uzman olmayan kişilerin yönlendirmesi ile gerçekleşirse geri dönüşü olmayan psikolojik rahatsızlıklara yol açabileceği düşünülmektedir. Bu konuda bilgisi olan üç katılımcımız da hemfikirdir.

Metaverse evrenlerinin halkın geneli tarafından aktif kullanılmamasının nedenleri internet hızı ve erişiminin yeterli olmaması, VR gözlüklerinin efektif ve kullanışlı olmaması ve VR gözlüklerinin maliyetli olması belirtilmelidir. Bu fiziki durumlara ek olarak daha önce alt yapısı olmayan bireyin yaşadığı tekinsizlik duygusu onu metaverse ortamlarına girmekten alıkoymaktadır.

Sonuç olarak metaverse ortamlarını aktif deneyimlemiş bireylerde yeni kimlik inşa sürecinin başladığı belirtilmelidir. Bireyin dijital kimliği bireysel kimliğini dönüşüme uğratan baskın bir role bürünmüştür. Bunun nedeni metaverse'ün pek çok alanda kullanılabilmesinin yanında bir tek araç olarak değil orada oluşturulmuş dijital bir ikiz ile yeni bir dünya tasarlanmasıdır. Bireyin metaverse evrenleri üzerindeki benlik sunumunda iş yaparken ve iş dışındayken olmak üzere iki değişken ortaya çıkmıştır. Birey iş dışında sergilediği performansları kendine benzemeyen bir avatar ile, nickname kullanarak ve gerçektekiyle birebir aynı olmayan davranış modelleri geliştirerek sunmaktadır. Metaverse pek çok ülkede gelişmiş olsa da ülkemizde yeni yeni duyulmaya başlanan bir alan olduğundan deneyim sahibi olan bireyler oldukça azdır. VR gözlükleri daha çok geliştirildiğinde, 6 G internet tüm ülkede kullanıldığında metaverse kullanıcılarının artacağı düşünülmekte ve bu süreçte bu çalışmanın tekrarlanması önerilmektedir. Bununla birlikte suç ve ihlaller artmadan metaverse evrenlerine özgü yasa ve kanunların çıkartılması önemlidir. Bir öneri olarak, bireylerin - özellikle uzmanlık alanlarında- metaverse üzerinden uzman oldukları alanı daha da geliştirmeleri ve uzmanlıklarını sürdürmeleri teşvik edilmelidir. Bu alanda yapılacak gelecekteki araştırmalar için katılımcı gözlem tekniği önerilmektedir. Bu sayede metaverse ile ilgili deneyimler daha iyi anlaşılmış olacak ve görüşme yapılacak kişilerin anlattıkları terimlere daha çok vakıf olup bireylerin anlam dünyaları ve düşünceleri daha iyi anlaşılmış olacaktır. Son olarak, geleceğin interneti olarak nitelendirilen metaverse'e karşı korkusuzca yaklaşılarak faydalarından yararlanılmalı ve beraberinde gelen riskler için de önlemler alınmalıdır.

KAYNAKÇA

- Ada, C. & Meder, M. (2022). Benlik Sunumunun Dijitalleşmesi. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (51), 403-411. DOI: 10.30794/pausbed.992546
- Akı, V. (2023). NFT dünyası yeni başlıyor. <https://www.dunya.com/kose-yazisi/nft-dunyasi-yenibasliyor/645611> Erişim Tarihi: 12/09/2023
- Alpdoğan, F.F. (2023). Zygmunt Bauman Sosyolojisi: Akışkan Modernite Özgür Olduğunu Zanneden Köleler mi Üretiyor? İctimaiyat, 7(2), ss. 413-430.
- Alpman, P. S. (2018). Sosyoloji Araştırmaları Dergisi, 21(2), 1-28.
- Aydın, İ. H. (2022). Beyin Siziniz 5.0 Metaverse Holistik Çağ. İstanbul: Girdap Kitap.
- Ball, M. (2021). The Metaverse Primer (Çevrimiçi). <https://www.matthewball.vc/the-metaverse-primer>. Erişim Tarihi: 11/03/2024
- Barrow, J. P. (1995). What are we doing online?. Harper, August.
- Baudrillard, J. (2014). Baştan Çıkarma Üzerine. (A. Sönmezay, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal Basım Tarihi 1988).
- Bauman, Z. (2019). Akışkan Modernite. (Çev. Sinan Okan Çavuş), İstanbul: Can Yayınları.
- Behringer, R., Mizell, D. and Klinker, G. (2001). International Workshop on Augmented Reality. VR Newa, 8(1).
- Best, S. & Kellner, D. (2011). Postmodern Teori, (Çev. Mehmet Küçük), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Birgün, (2023). NFT'ye Türkçe karşılık belirlendi. <http://www.birgun.net/haber/nft-ye-turkcekarsilik-belirlendi-385270> Erişim Tarihi: 12/09/2024
- Bojic, L. (2022). Güç ve Bağımlılık Prizmasından Metaverse: Sanal Dünya Gerçeklikten Daha Çekici Hale Geldiğinde Ne Olacak? European Journal of Future Research, 10, 22, doi: 10.1186/s40309-022-00208-4.
- Bulut, L. Zararsız, Ö. F. & Seyhan, A. S. (2022). Kimlik, Haz ve Metaverse: Ready Player One Filmi Göstergebilimsel Çözümlemesi. Yeni Medya, 2022(12), 258-282. <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1115859>
- Calandra, C. & Chiu, E. (2021). Into The Metaverse. Wunderman Thompson Intelligence.
- Calongne, C., Sheehy, P., & Stricker, A. (2013). Gemeinschaft identity in a gesellschaft Metaverse.

- Castells, M. (2006). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, Kimliğin Gücü, Cilt 2 (Çev. E. Kılıç). İstanbul: Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 51, Temmuz 2022 M. Meder, C. Ada 411 İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chambers, I. (2005). Göç, Kültür, Kimlik. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Chiu, E. (2021). Into the Metaverse. wunderman Thompson. Eylül 10, 2023 tarihinde alındı.
- CNNTurk, (2023). NFT nedir, ne demek, nasıl yapılır? NFT token nasıl oluşturulur? <https://www.cnnturk.com/ekonomi/nft-nedir-ne-demek-nasil-yapilir-nft-token-nasil-olusturulur/> Erişim Tarihi: arissariss09/09/2023
- Coşkun, A. (2021). Dijital Medya Çağında Yalnızlık. Ankara: İksad Yayınları.
- Çelik, H., Başer Baykal, N., & Kılıç Memur, H. (2020). Nitel Veri Analizi ve Temel İlkeleri. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi, 8(1), 379-406. doi:10.14689
- Çengel, M. (2023). 3D Teknolojilerinin Eğitim Alanında Kullanımı. Yıldız, E. P. (Der.) Eğitim Teknolojilerinde Yeni Eğilimler: Kuram, Uygulama ve Modellemelerin Değerlendirilmesi (35-55). İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Çilesiz, E., ve Aydın, N. (2022). Metaverse ve Turizm: Kavramsal Bir Yaklaşım. *Journal of Academic Tourism Studies*, 3(1): 32-44.
- Das, D., Bose, P., Ruaro, N., Kruegel, C., & Vigna, G. (2021). Understanding security issues in the NFT
- Değer, B.E., Sine Nazlı, R. (2022). Sosyal Medyada Influencer Etkisi Bağlamında Benlik Sunumu. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 2, 25-45.
- Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G. VE Gilbert, R. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45 (3), 1-38.
- Donanım Haber Sitesi, (2022). *T.Verse Metaverse Evreni* Nisan 8, 2024 tarihinde [Turkcell kendi metaverse evreni T.Verse'de etkinlik düzenledi | DonanımHaber \(donanimhaber.com\)](https://www.donanimhaber.com/Turkcell-kendi-metaverse-evreni-T-Verse-de-etkinlik-duzenledi-DonanımHaber-donanimhaber.com) adresinden alındı.
- Dökmen, Z.Y. (2010). Toplumsal Cinsiyet. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Durdak, A. (2022). Vestel Metaverse Evreninde Yerini Alıyor. Nisan 9, 2024 tarihinde [Vestel, Metaverse evreninde yerini alıyor \(aa.com.tr\)](https://www.vestel.com.tr/Vestel-Metaverse-evreninde-yerini-aliyor-aa.com.tr) adresinden alındı.
- Ecosystem. In Proceedings of Association for Computing Machinery. <http://arxiv.org/abs/2111.08893>
- Emrem, E. (2022). Dijital Teknolojilerle Üretilen Metaverse [Öte Evren] Kavramı ve Etik Üzerine Bir Tartışma.. *Global Media Journal TR Edition*, 12(24), 263-285.

- Erdoğan, N. (2023). Metaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve Dini Objelerin Sanal Gerçekliğe Adapte Edilme Çabaları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Doku Eylül Üniversitesi.
- Ersevîm, İ. (2008). Freud ve Psikanalizin Temel İlkeleri. 4. Baskı. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Evren, I. (2013). Sosyal Medya Pratiklerinde İslami Kimlik Temsilleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Galatasaray Üniversitesi SBE
- Freud, S. (1919). The Uncanny. <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>
- Freud, S. (2001). Haz İlkesinin Ötesinde Ben ve İd. Çev. Ali Babaoğlu. 1. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.
- Gartner, (2022). What is a metaverse? <http://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse/> Eylül 10, 2023 tarihinde alındı.
- Gibson, W. (1984). Neuromancer. London.
- Giddens, A. (2010). Modernite ve Bireysel-Kimlik: Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum. İstanbul: Say Yayınları.
- Giddens, A. (2012). Sosyoloji. İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. New York: Doubleday Publishings.
- Goffman, E. (2009). Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu. Çev. B. Cezar. 1. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.
- Goodman, M. (2020). Geleceğin Suçları Dijital Dünyanın Karanlık Yüzü. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Grider, D. (2021). The Metaverse: Web 3.0 Virtual Cloud Economies. Grayscale Research.
- Gürçan, D. (2015). “Benlik Farklılıklarına Rogers’ın Danışan Odaklı Terapisi ile Yaklaşım: Vaka Çalışması”. Ayna Klinik Psikolojisi Dergisi, Cilt 2, Sayı 1,13-26.
- Güven, F. & Güven, İ. (2022). Metaverse Toplumu: Kimlik, Mekân Ve Yeni Topluluk Bilinci. Erciyes Akademi, 36 (4), 1792-1812. DOI: 10.48070/erciyesakademi.1159046
- Hogg, M. A. (2001). A Social Identity Theory of Leadership. Personality and Social Psychology Review, 5(3), 184-200.
- Hood, B. (2014). Benlik Yanılsaması: Sosyal Beyin, Kimliği Nasıl Oluşturur? Çev. Eyüphan.

<https://techcrunch.com/2022/01/13/second-life-philip-rose-dale-returns-linden-lab-high-fidelity/> Erişim Tarihi: 10/03/2024

<https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/egitim/turkiyenin-ilk-ve-tek-sporblokchain-egitim-programinin-ucuncusu-baslayacak/686479> Erişim Tarihi: 10/04/2024

<https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/finans/is-bankasi-metaversede-girisimcilik-subesi-ve-nays-alani-aciyor/682557> Erişim Tarihi: 10/04/2024

<https://www.aris888.com/> Erişim Tarihi: 10/04/2024

<https://www.pazarlamasyon.com/turkiye-nin-ilk-meta-influencer-i-bella> Erişim Tarihi: 15/04/2024

<https://www.vml.com/insight/representation-in-the-metaverse>

Fortnite Travis Scott Konseri, (2023). https://www.youtube.com/watch?v=WnctvPE_2s Erişim Tarihi: 08/04/2024

Iansiti, M. & Lakhani, K. R. (tarih yok). Blok Zinciri Gerçeği. Yapay Zeka. içinde Optimist.

Independent Türkçe İnternet Sitesi, (2022). Suudi Arabistan'dan Metaverse girişimi: Kabe sanal olarak ziyaret edilebilecek. <https://www.indyturk.com/node/464451/bi%CC%87li%CC%87m/suudi-arabistandan-metaverse-giri%C5%9Fimi-kabe-sanal-olarak-ziyaret-edilebilecek#:~:text=Suudi%20Arabistan%2C%20M%C3%BCsl%C3%BCmanlar%C4%B1n%20Kabe%20%C3%BCzerindeki,parlak%20ta%C5%9F%2C%20M%C3%BCsl%C3%BCmanlarca%20kutsal%20say%C4%B1%C4%B1yor.> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 11/04/2024

Independent, (2022). Ölenler Metaverse'de Yaşayacak. <https://www.indyturk.com/node/498581/ya%C5%9Fam/somnium-space-duyurdu-%C3%B6lenler-metaversete-ya%C5%9Fayacak> Erişim Tarihi: 03/05/2024

Jenkins, R. (2016). Bir Kavramın Anatomisi Sosyal Kimlik (Çev. G. Bostancı). İstanbul: Everest Yayınları.

Kalafat Çat, A. (2021). "Virtual Identities and Self-Presentation in Social Media Instagram Mothers". New Paradigms within the Communication Sciences. Ed. Enes Emre Başar, Pınar Bacaksız. UK: Cambridge Scholars Publishing.

Karababa, B. (2023). Metaverse Conceptual Framework. IN: Kırıl Çevik, N. (ed.), Research on Social Sciences-I. Özgür Publications. DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub96.c449>

Karşınızda Metaverse'ü Hissedeceğiniz Eldivenler: HaptGlove (webteknolojileri) <https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/finans/is-bankasi->

- Kartopu, S. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Öz Yeterlilik ve Kimlik Duygusu Kazanım Düzeylerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi: Gümüşhane Üniversitesi Örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(45), 481-500.
- Kavut, S. (2018). Goffman'ın Benlik Sunumu Kuramı Bağlamında Sosyal Medyada Kimlik İnşası: İnsagram Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, (1), 1-12.
- Kızılçelik, S. (2018). Çağdaş Sosyal Teorisyenler 1. 1. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kocabıyık, O. O. (2014). Benlik ve Ahlaki Kimlik. *Değerler Eğitimi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 27, 261-280.
- Leary, M.R. ve Kowalski, R.M. (1990). Gösterim Yönetimi: Bir Literatür Taraması ve İki Bileşenli Model. *Psikolojik Bülten*, 107 (1), 34-47. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.107.1.34>
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev. O. Akınhay, D. Kömürcü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mcintyre, L. (2019). *Hakikat-Sonrası*, (Çev. Mehmet Fahrettin Biçici), İstanbul: Tellekt.
- McLuhan, M. (1962). *The gutenbergalaxy: the making of typographic man*. University of Toronto Press.
- Merder, M. ve Ada, C. (2022). Benlik Sunumunun Dijitalleşmesi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 51, Denizli, ss. 403-411.
- Milliyet, (2022). KKTC'nin Yerli Otomobili GÜNSEL, Metaverse Dünyasına Giriyor. <https://www.milliyet.com.tr/otomobil/kktcnin-yerli-otomobili-gunsel-metaverse-dunyasinagiriyor-6680141> Erişim Tarihi: 17/04/2024
- Mitrushchenkova, A. N. (2022). Metaverse'de Kişisel Kimlik: Zorluklar ve Riskler. *Kutafin Hukuk Dergisi* Cilt 9, Sayı 4.
- Novak, M. (1992). *Liquid Architecture*, M. Benedikt/Cyberspace: First Steps (225-254), Cambridge: The MIT Press.
- Özdemir. 1. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Özkök Şişman, Ö., & Bilgici, C. (2023). From Social Media to Metaverse: Evaluation of Meta Avatars Store in The Context of Avatars, Self-Presentation and Luxury Brand. *TRT Akademi*, 8(17), 38-65. <https://doi.org/10.37679/trta.1208292>
- Öztürk, A. (2001). *İmajoloji (Teorik Bir Deneme)*. Muğla Üniversitesi Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi. (Daha sonra kitap olarak basılmıştır).

- Öztürk, T. (2023). Sosyal Medya ve Metaverse Evreninde Kamusal Alan ve Benlik Sunumu: Blok Zinciri Teknolojisi, NFT(non-fungible token) ve Kurumsal Davranışlar. (Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi).
- Park, R. E. (1950). Race and Culture, Glencoe. Illinois: The Free Press.
- Ponelis, S. R. (2015). Using interpretive qualitative case studies for exploratory research in doctoral studies: A case of information systems research in small and medium enterprises. *International of Doctoral Studies*, 10(1), 535-550. <http://dx.doi.org/10.28945/2339>
- Sabancı Eğitim Kampüsünü Metaverse'ye taşıdı. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/sabancidx-metavesete/> Erişim Tarihi: 17.04.2024
- SecondLife Kabe Görüntüleri, (2024). <https://slturkiye.blogspot.com/2009/06/second-life-dan-kabe-goruntuleri.html> Erişim Tarihi: 17/04/2024
- Siemens ve NVIDIA "endüstriyel metaverse" işbirliğini genişletiyor (aa.com.<https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/finans/is-bankasi-metaversede-girisimcilik-subesi-ve-nays-alani-aciyor/682557r>). Erişim Tarihi: 10/04/2024
- Smart, J. Cascio, J. And Paffendorf, J. (2007). Pathways to the 3D Web: A cross-industry public foresight project.
- Sony, Mocopi İsimli Sensörlerini Tanıttı (webtek<https://www.aa.com.tr/tr/sirkethaberleri/finans/is-bankasi-metaversede-girisimcilik-subesi-ve-nays-alani-aciyor/682557no.com>) Erişim Tarihi: 10/04/2024
- Söğüt, Y. (2022). Metaverse Dünyasında Kimlik ve Heterotopya Kavramı Üzerine. International 'Communication in New World' Congress.
- Sözcü İnternet Sitesi, (2021). Metaverse Evreninde Düğün Yaptılar. <https://www.sozcu.com.tr/metaverse-evreninde-dugun-yaptilar-wp6818710> Erişim Tarihi: 17/04/2024
- Sözcü, (2022). DEVA Partisi 'Metaverse Mitingi' düzenledi- Teknolojiden Son Dakika Haberler. <https://www.sozcu.com.tr/deva-partisi-metaverse-mitingi-duzenledi-wp7143230> Erişim Tarihi: 18/04/2024
- Suveren, Y. (2022). Sosyolojik Araştırma Pratiği Temel Konu ve Sorunlar. Ankara: Nobel Yayınları.
- Şeker, D.D. (2023). Metaverse'de Sanal Topluluk Deneyimleri: 18-26 Yaş Gençlik Örneği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

- Tajfel, H. (1972). Social Categorisation. English manuscript of 'La categorisation sociale. In S. Moscovici (Ed.), Introduction a la Psychologie Sociale Vol.1, 272-302. Paris: Larousse.
- Tazefikir İnternet Sitesi, (2023). Tazefikir Metaverse Web Sayfası Arayüzü. <https://tazefikirmetaverse.com/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 14/04/2024
- Turkle, Sherry (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster.
- Türk, G. D. , Bayrakcı, S. & Akçay, E. (2022). Metaverse Ve Benlik Sunumu. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (2) , 316-333 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/68757/1064587>
- Ulutaş, M. (2020). Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Alanında Akademik Çalışmalar II Cilt 5- Sosyal Kimlik Kuramı (pp. 98-110). Gece Kitaplığı: Ankara.
- Ünür, E., & Duman, D. D. (2016). Sosyal Kimlik Olarak İslam'ın Sosyal Medyaya Yansıması: Gerçek İslam. Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi Cilt, 16(3), 37-61.
- Virilio, P. (1991). The Lost Dimension, Semiotext(e), New York.
- Webtekno İnternet Sitesi, (2021). *Hologram Teknolojisi*. <https://webtekno.com/hologram-nedir-turleri-h114289.html> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 08/04/2024
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayınları.

EK

Ek 1: Görüşme Soruları

Mülakat Soruları

Metaverse’de Yeni Kimlik İnşası ve Benlik Sunumu: Türkiye’de Metaverse’ü Kullanan Bireyler Üzerinde Uygulamalı Bir Nitel Araştırma

Demografik Sorular

Yaş:

Cinsiyet:

Hangi şehirde yaşıyorsunuz?

Eğitim durumu:

Ana Sorular

1. Sizi metaverse’ü deneyimlemeye iten unsurlar nelerdir?

- İlk nereden kimlerden duydunuz?
- Bunun için nasıl bir araştırma yaptınız?
- Metaverse’e başlamanızda etkili olan kimseler var mıydı?

2. Ne zamandır Metaverse ile ilgileniyorsunuz?

3. Metaverse’te oyun, iş dünyası, sanat ve sanatçılar, sosyal bağlamda interaktif gruplar ve eğitim grupları mevcut. Peki siz metaverse’ün hangi alanlarıyla ilgileniyorsunuz? Deneyimlerinizden bahseder misiniz?

...alanına günlük yaşamınızda da ilgi duyuyor muydunuz?

Evetse: Metaverse’te bu alanı deneyimlemenizle, metaverse girmeden önce bu alandaki deneyimlerinizi karşılaştırır mısınız?

Hayırsa: Peki neden daha önce ilgi duyduğunuz alanlarda değil de yeni bir alan ile metaverse’e girmek istediniz? (ekonomik, sosyal, iş, vb. sebeplerle olabilir).

4. Metaverse’te insanlar benliklerini nasıl sunuyor? Kendilerini sunma biçimleri nasıl?

(olduğu gibi mi, olmak istediği gibi mi, yoksa hiç olmadığı gibi mi?)

5. Peki siz metaverse’te kendinizi nasıl sunuyorsunuz/tanıtıyorsunuz?

6. Metaverse başlarkenki duygu ve hisleriniz nasıldı? Metaverse'ü kullanmaya başladıktan sonra neler hissettiniz?

7. Metaverse günlük hayatınızı nasıl etkiledi?

8. Fırsatlar ve riskleri düşündüğünüzde Metaverse'ün geleceği hakkında neler düşünüyorsunuz?



Ek 2: Katılımcılar Listesi**Katılımcılar**

Rumuz	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Durumu	Yaşadığı Yer
K1	34	Erkek	Lisans Mezunu	Kocaeli
K2	21	Kadın	Lisans Okuyor	Sakarya
K3	32	Erkek	Lisans Mezunu	İstanbul
K4	34	Kadın	Yüksek Lisans Mezunu	İstanbul
K5	24	Erkek	Lisans Öğrencisi	Sakarya
K6	30	Kadın	Lisans Mezunu	İstanbul
K7	24	Erkek	Lisans Mezunu	Kocaeli
K8	22	Erkek	Önlisans Mezunu	Sakarya
K9	21	Erkek	Önlisans Mezunu	Sakarya
K10	63	Erkek	Lisansüstü Mezunu	Sakarya
K11	21	Erkek	Lisans Öğrencisi	Sakarya

ÖZ GEÇMİŞ

Ad Soyad: Sümeyye KAYA	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Bartın Üniversitesi
Fakülte	Edebiyat Fakültesi
Bölümü	Sosyoloji
Makale ve Bildiriler	
1. Kaya, S. (2023). Bartın Üniversitesinde Okuyan Yabancı Uyruklu Öğrencilerin Türkiye'nin Kültürüne Bakış Açılıarı. Sosyal Ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (SKAD), 9(19), 52-73. https://doi.org/10.25306/skad.1371819	
2. Kaya, S. (2022). Baba Otoritesi/ Bir Aile Sosyolojisi Denemesi Kitap Değerlendirmesi. Sakarya Üniversitesi Kadın Araştırmaları Dergisi, 1(1), 90-97.	