

## METVERSE TOPLUMU: KİMLİK, MEKÂN VE YENİ TOPLULUK BİLİNCİ

 Filiz GÜVEN<sup>a</sup>

 İlkin GÜVEN<sup>b</sup>

### Özet

İlk olarak 1992 yılında kurgusal bir biçimde tanımlanmış olan “Metaverse”, günümüz teknolojisi ile bir arada düşünüldüğünde bireylerin kendilerini zihinsel olarak içinde hissettikleri yeni bir evren modelidir. İlk örnekleri dijital oyun teknolojisi üzerine kurulu siber deneyimlerden başlayarak gündelik yaşama dâhil edilen bu evren, büyük teknoloji şirketlerinin ilgisinin bu alana kayması ile birçok uzman ve kurum tarafından “internetin geleceği” olarak kabul edilmiştir. Siber gerçeklik ile insanoğlunun yaşamına girmeye başlayan çevrimiçi yaşam, “Metaverse” ile bir boyut daha atlayarak gerçek dünya ile siber dünyanın kesiştiği ancak ikisinin de ötesinde bulunan bir noktaya yerleşmiş, fiziksel gerçekliği dahi ele geçirmiştir. Özellikle Yeni Koronavirüs Pandemisiyle birlikte yaşamın tüm alanlarına dâhil edilen çevrimiçi sürecin devamı olarak kabul edilen Metaverse; fiziksel bilgi, beceri ve tecrübelerin bilişsel bir aktarımıdır. Kullanıcılarına tıptan sanata birçok alanda işlevsel deneyim alanları açan Metaverse, merkeziyetsiz olması nedeniyle geleneksel toplum düzenine alternatif yeni bir toplum yaratabilir. Bu yönüyle kimlik, mekân gibi toplumsallığı belirleyen unsurları da merkeziyetsiz kılmaktadır. Belirtilenler ekseninde çalışma, Metaverse teknolojisini ve getirdiği yenilikleri, toplumsal oluşturan öğeler çerçevesinde bireyden topluma; mekân, kimlik ve toplum eksenli bir çerçevede literatür taraması ile sorgulamıştır. Literatür taraması için kullanılan veri tabanları Ebscohost, Scopus, Web of Science ve ProQuest’tir. Bu veri tabanlarında yer alan 82 adet yayın ele alınmış ve Metaverse’te kimlik ve mekân çalışmaları ile ilgili olarak belirlenmiştir. Bu çalışmalardan hareketle Metaverse’ün kültürlerarası etkileşimi artırma potansiyeli dikkate sunulmuş ve yeni topluluk bilincinin eskisinden çok daha farklı bir alanda ve tamamıyla farklı değerler etrafında oluşacağı sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Kimlik, Literatür taraması, Mekân, Metaverse, Toplum, Topluluk bilinci.



### METVERSE SOCIETY: IDENTITY, SPACE AND NEW COMMUNITY AWARENESS

#### Abstract

<sup>a</sup>Dr. Öğr. Üyesi. Sinop Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, filiz\_\_guven@hotmail.com.

<sup>b</sup>Arş. Gör., Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık, ilkim.guven@ozal.edu.tr.

Makale Geliş Tarihi: 08.08.2022, Makale Kabul Tarihi: 09.11.2022

First defined fictionally in 1992, "Metaverse" is a new universe model in which individuals feel themselves mentally when considered together with today's technology. This universe, which has been included in daily life starting from cyber experiences, the first examples of which are based on digital game technology, has been accepted as the "future of the internet" by many experts and institutions as the attention of big technology companies has shifted to this field. Online life, which started to enter the life of human beings with cyber reality, has taken another dimension with the "Metaverse" and settled at a point where the real world and the cyber world intersect, but beyond both, even taking over the physical reality. Metaverse, which is considered as the continuation of the online process included in all areas of life, especially with the New Coronavirus Pandemic, can be defined as a cognitive transfer of physical knowledge, skills, and experiences. Metaverse, which opens functional areas of experience to its users in many fields from medicine to art, can create a new society that is an alternative to the traditional social order due to its decentralization. In this respect, it also decentralizes the elements that determine sociality such as identity and space. In line with what has been stated, the study has questioned the Metaverse technology and the innovations it brings, with a literature review within the framework of the elements that make up the social, from the individual to the society, in the axis of space, identity, and society. Databases used for literature search are Ebscohost, Scopus, Web of Science and ProQuest. 82 publications in these databases were discussed and identified in relation to identity and space studies in Metaverse. Based on these studies, considering the potential of Metaverse to increase intercultural interaction, it has been concluded that the new community consciousness will be formed in a very different area and around completely different values than before.

**Keywords:** Identity, Literature review, Space, Metaverse, Society, Community awareness.



## Giriş

İsteyen herkesin üç boyutlu modeller oluşturabileceği ve bunları kontrol etmek üzere komut dosyaları yazarak yeni nesnelere ekleyebileceği bir alan olan Metaverse (Terrace vd., 2012), İnternet teknolojisinin yakın geleceği olarak bugünlerde adından sıkça söz ettirmektedir. "Meta" sözcüğü ve "verse" eklentisinden oluşurken "meta", "öte" anlamına gelir; "verse" ise İngilizce'de "evren" anlamı taşıyan "universe" sözcüğünden gelir. Bu manada sözcük, fiziki dünyanın ötesindeki bir evrene referans verir. Ancak bir başka evrenle kastedilen ruhani bir evren değildir. Onu, metafizik ya da diğer ruhani evrenlerden ayıran yönü ise bilgisayarlar tarafından oluşturulan bir dünyaya atıfta bulunmasıdır (Dionisio vd., 2013). Genel olarak "kolektif siber paylaşımlı alan" olarak adlandırılan meta veri tabanı, tüm siber dünyaları içerecek olan İnternet'in bir sonraki sürümünün (Web 3.0) temeli olarak kabul edilmektedir (Moneta, 2020).

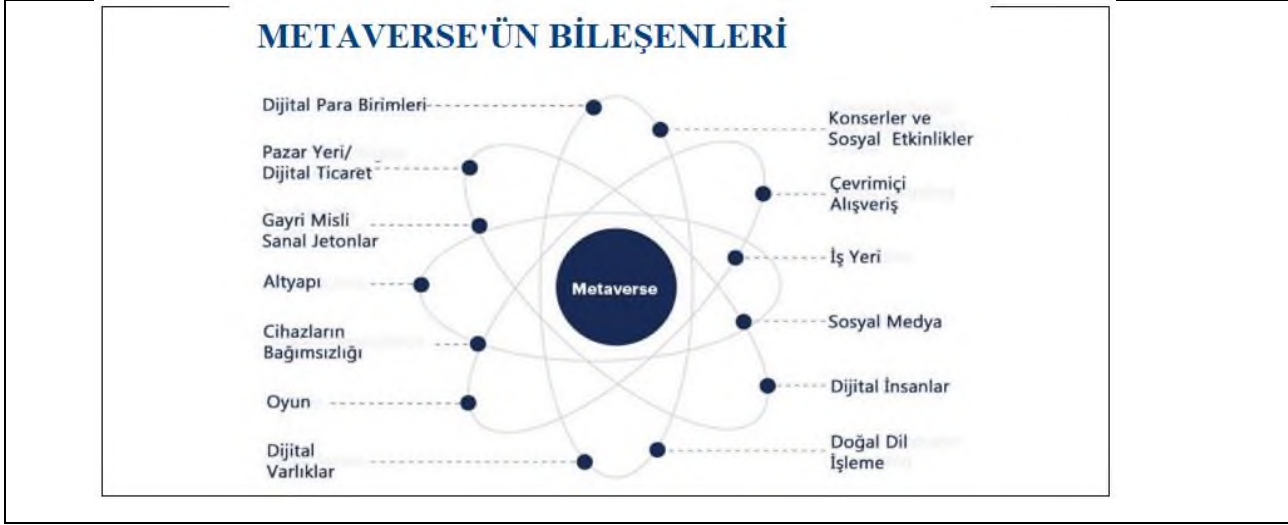
"Metaverse" ilk olarak 1992'de yayınlanan bilim kurgu romanı Snow Crash'te bahsedilmiş ve uzun dönemler siber gerçeklik öncülerini etkilemiştir. 1999 yılında "eXistenZ" (Varoluş) filmiyle beyaz perdede yer edinen kavram, başlangıçta çeşitli eleştirilere maruz kalsa da süreç içerisinde teknolojik gerçekliğe dönüşmüştür. Etkileşimin bu boyutu "bilgi" denen nesne birimlerinin bir yerden başka bir yere aktarımı olarak gerçekleştiğini ve birimlerin yeniden yaratım üzerindeki gücünü gösterse de bir tek kullanıcı arabirimi aracılığıyla erişilebilen ve çok sayıda birbirine bağlı siber dünyalardan oluşan bir sistem (Frey vd., 2008) Metaverse'ün deneyim alanının genişliğini göstermektedir. Onun fiziksel zaman

ve mekânın dayattığı kısıtlamalardan kurtulmayı (yani merkeziyetsizliği) vadeden bir içerik olması ve anlamsal ağ (semantik web) olarak bilinen Web 3.0'a geçiş için önemli aşamalardan biri olarak görülmesi, onu büyük şirketler ve medya devlerinin son yatırım alanlarından biri haline getirmiştir.

Çevrimiçi sosyal deneyimlerin en yeni karışımı olarak değerlendirilebilecek Metaverse, başlangıçta VR tasarımlar aracılığıyla oyun endüstrisinin önemli bir parçasıdır. İlerleyen süreçte geliştirilen avatar modellemesiyle birbirinden farklı birçok sektör tarafından yakın gelecekte aktif bir biçimde kullanılacak bir teknolojiyi içerisinde barındırmaktadır. Gerçek dünya ile siber mekânın sınırlarına dahil olmayan, her ikisinin de ilerisinde fiziksel zaman/mekânın dayattığı her türlü kısıtlamalardan kurtulma potansiyeli olan (Choi & Kim, 2017) bu öneri; kullanıcılarına Decentraland (MANA), Enjin (ENJ), Sandbox (SAND) gibi platformlarda siber para birimleri aracılığıyla ticaret, alışveriş, eğlence gibi birçok sektörde hizmet vermeyi planlamaktadır. Siber para birimlerini kullanması yönüyle de birçok araştırmacı tarafından geleneksel yatırım araçlarına ve geleneksel davranışlara güçlü bir alternatif olarak kabul edilen Metaverse; fiziksel yaşamı bilişsel bir ortama taşımayı hedeflerken iş dünyası, ekonomi, tıp, sosyokültürel hayat gibi birçok alanda potansiyel barındırmaktadır (Narin, 2021).

Satoshi Nakamoto (2008) tarafından programlanan Bitcoin (Coinmarketcap, 2021)'in yer aldığı blok zinciri teknolojisi, Metaverse'ün vadettiği merkeziyetsizlik fikrinin altyapısını oluşturmuştur. Ancak alt yapısı doksanlı yıllarda duyulmaya başlanan Metaverse teknolojisinin yaşamın içine hızlı bir biçimde dâhil edilmesi Bitcoin ile eş zamanlı olarak yaşanmamıştır. Bunun nedeni olarak, Yeni Koronavirüs (Covid-19) Pandemisiyle başlayan zorunlu sosyal izolasyon ve buna bağlı gelişen çevrimiçi süreç gösterilebilir. Yeni Koronavirüsün yayılmasıyla yüz yüze iletişimin zorlaşması, yalnızca iş ve ekonomide değil sosyal, kültürel hatta dini yaşamda dahi temassız bir toplum kurulabileceği fikrini ortaya çıkarmış (Jun, 2020; Torun ve Torun, 2022), sadece çevrimdışı olarak yapılabileceği düşünülen faaliyetler çevrimiçi ortamlara aktarılabilir olarak sanallaştırılmıştır (Kye vd., 2021). Belirtilen ihtiyaçlar ekseninde Metaverse, zorunlu sosyal izolasyonun ortaya çıkardığı farklı sosyal gereksinimlere hizmet etmek amacı ile bir erişilebilirlik imkânı yaratacak (Duan vd., 2021) ve pandemi sonrasında da yüzbinlerce insanın bir festival ya da kültürel bir faaliyet için bir araya gelmesine olanak tanıyacaktır. Örneğin, Roblox ve Zepeto gibi siber gerçeklik evrenleri, Yeni Koronavirüs Pandemisi sebebiyle dışarı çıkamayan insanlara toplantı ve dinlenme sağlayan yeni bir sosyal alan olmuştur (Kye vd., 2021). Bu noktada Bitcoin ile başlayan merkeziyetsizlik algısı, yaşamın tüm alanlarına yayılmaya başlamıştır.

Tarihte ilk Metaverse kullanımı CitySpace'tir ve 1993 ile 1996 yılları arasında kullanılmıştır. Sonrasında Active Worlds ve There gibi birçok Metaverse ortaya çıkmıştır. En popülerleri ise 2003 yılında geliştirilen Second Life adlı evrendir (Narin, 2021). Metaverse, tamamıyla dijital bir tasarım olması ve İnternet'in fişine bağlı kalıcılık sağlayıp sağlamaması yönüyle bir "kurgusal evren" olarak da tanımlanabilir. Bazı araştırmacılara göre bu yeni sistem, binlerce ve milyonlarca insanın aynı anda hareket edebildiği ve farklı platformlar arası geçiş yapabildiği kalıcı ve dijital bir dünyayı destekleyecek şekilde gelişmektedir (Narin, 2021). Gartner adlı saygın piyasa araştırmaları enstitüsünün öngörülerine göre 2026 yılına kadar insanların %25'inin iş, alışveriş, eğitim, sosyal medya ya da eğlence için Metaverse'te günde en az bir saat geçirmeleri beklenmektedir (Gartner, 2022).



**Görsel 1.** Metaverse'ün bileşenleri (Gartner, 2022).

Görsel 1'de ifade edildiği üzere Metaverse; konserler ve sosyal etkinliklerin gerçekleştirildiği, çevrimiçi alışveriş yapılan, sosyal medya kullanılan, doğal dil işleme özelliği bulunan, dijital para birimleri aracılığı ile dijital ticaret yapılan, oyun oynanan hatta dijital varlıkların depolandığı bir alandır. Gartner'ın araştırmasında görüldüğü gibi Metaverse fiziksel yaşamın her alanında hizmet sağlayabilecek bir potansiyele sahiptir. Ball (Ball, 2020)'ın da belirttiği gibi Metaverse'ün içinde insanlar yaşar; Metaverse her zaman açık olan, her zaman insan varlığının hissedildiği ve her zaman iş yapmaya, oyun oynamaya, arkadaşlarla buluşmaya hazır bir ortamdır. Bu siber dünya; yepyeni dijital yapıyı çevre, gerçek dünyanın sadece fiziksel bir görünümü değil; aynı zamanda kültürel ve sosyal etkileşimi, estetik takdiri ve felsefi katılımını içeren bir uzantısı olarak düşünülebilir (Moneta, 2020). Bu uzantı, fiziksel yaşamın yapılandırılmış bir taklidi olması nedeniyle gerçek yaşamla sadece zamansal bir koşutluk ilişkisi kurmamakta, aynı zamanda fiziksel dünyada değerli kabul edilen ve benimsenen her türlü şeyin de aynı derecede değerli bulunduğu bir alandır. Özellikle bu niteliği nedeniyle Metaverse, ekonomik kazanç aracı olarak da kullanılmaktadır. Metaverse'te tarihi, kültürel ya da siyasi değeri olan bir mekânın alınıp satılması ya da arsa alımları oldukça yaygındır. OVRland (Görsel 2) isimli platformun verilerine göre satın alınan arsaların %95'i Türklere aittir. Ayrıca İstanbul Boğazı, Kadıköy Moda sahili gibi bölgelerin tamamının satın alındığı belirtilmektedir (Uyan, 2022).



**Görsel 2.** OVRLand Platformu Galata Köprüsü Civarındaki Arazi Satışları (Marketplace, 2022).

Bir gazete haberinde Cumhurbaşkanlığı Külliyesinin Metaverse evreninde satıldığı, duruma ivedilikle müdahale edilerek arsanın tekrar yetkili birimlerce alınması gerektiği, aksi durumda ise bunun olumsuz etkilerinin olacağı üzerinde durulmuştur (Medyatava, 2022). Bu içerikteki en önemli detay, Metaverse aracılığıyla alınan arsanın fiziksel dünyada sosyopolitik bir değeri olmasıdır. Arsanın farklı bir devlet veya farklı bir siyasal yapı tarafından alınması, siyasal bir polemige kaynak oluşturabileceği için önemlidir. Siyasal platformda ulusal ve siyasal kimlik ile değerlendirilecek bu alım, alıcısına maddi değerinden ziyade manevi değeri nedeniyle ekonomik katkı sağlayacaktır. Alıcısı bu yatırımı yaparken muhtemelen sosyopolitik değerinden daha ziyade bu anlam etrafında gelişen ekonomik getirisine odaklanmış ve yatırım aracı olarak arsayı almıştır. Ancak kullanıcının Cumhurbaşkanlığı Külliyesini alma nedeni ne olursa olsun Metaverse'ün merkezizsiz finansla olan ilgisi alıcı/kullanıcıyı anonimleştirirken Metaverse alanında yapılacak/geliştirilecek davranışların günlük yaşamdaki davranışların "taklidi" olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda çalışmanın çıkış noktası, Yeni Koronavirüs Pandemisi ile hızlanan çevrimiçi etkileşim sürecinin, Metaverse teknolojisi ile daha ileri taşınacağı ve bu teknolojinin bugüne kadar benimsenmiş; bilgisayar, cep telefonu gibi yaygın dijital aygıtları birer "nostaljik iletişim teknolojisi" olarak kabul ettirebileceği düşüncesidir. Ancak çalışma, geleneksel medya ya da teknolojik aygıtlardan daha ziyade Metaverse teknolojisinin merkezizsizlik özelliğinin getirilerine odaklanmakta ve bu etkileri bireyden topluma; mekân, kimlik ve toplum eksenli sorgulamayı amaçlamaktadır. Literatür taramasından elde edilen veriler, meta-sentez yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Literatürdeki çalışmaların bulgu ve sonuçlarının incelenmesi sonrasında çalışmanın, 5 başlık altında ele alınması uygun görülmüştür. Bu başlıklar: mekân ve bellek, kimlik oluşumu, bireyin temsili, toplum: çevrimiçi topluluklar ve "yeni" topluluk bilinci ve Metaverse'ün kültürlerarası etkileşimi artırmadaki potansiyeli olarak belirlenmiştir. Mekân, bellek, kimlik ve bireyin ayrı başlıklar altında sorgulanma nedeni, herhangi bir topluluğun bir araya gelebilmesi ve üretime geçebilmesi (kimlik oluşturmak) için bireye, mekâna ve ortak bir geçmişe yani belleğe olan ihtiyaçtır.

## A. YÖNTEM

Meta-analizi, ele alınan çalışmalardaki özet bulguların birleştirilmesi ve bu bulgular ile özetlenmiş bir ortak yargıya varılması ile gerçekleştirilir. Aynı çalışmalar bir araya getirilerek yeniden gözden geçirilir (Akgöz vd., 2004). Bu yöntemin açıklanmasında tek bir doğru tanım yoktur. Bu sebeple çalışmanın adımlara ayrılması, yöntemin açıklanmasını kolaylaştıracaktır. Bu adımlar ise: problemin kavramsallaştırılması, verilerin toplanması ve işlenmesi, verilerin analizi ve raporlamadır (Shelby vd., 2008).

Bu çalışmada kullanılan meta analizinin temel amaçları:

- Literatürde yeni yer alan bir teknoloji olan Metaverse ile ilgili güncel kaynakları araştırmak,
- Metaverse’te mekân, bellek ve kimlik kavramlarını incelerken bireyin temsilini irdelemek,
- Metaverse aracılığıyla değişen toplum bilincini anlamak ve bu yeni toplum bilincini tanımlamak,
- Metaverse ortamlarının kültürlerarası etkileşime etkilerini belirlemektir.

Çalışmada Ebscohost, Scopus, Web of Science ve ProQuest veri tabanlarından çeşitli çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmaların bulunmasındaki anahtar kelimeler: (“Metaverse”) ve (“Kültür” veya “Toplum” veya “Bellek” veya “Kimlik”) olarak belirlenmiştir. Ele alınan 82 adet çalışmanın bulguları, Metaverse platformu örnekleri ile güçlendirilerek meta-analizi ile belirlenen başlıklar altında sunulmuştur.

## B. METAVERSE’TE MEKÂN VE BELLEK

Mekân, sosyal ilişkilerin cereyan ettiği; insanların buluştukları/toplaştıkları, ortak yaşamışlıklar ve hatıralar bıraktıkları yerdir. Günlük hayattaki müze, sanat galerileri, tiyatro, sinema, konser salonu, alışveriş merkezi, üniversite, kafe, bar, restoran gibi mekânlar aracılığıyla birey ve kent kimliği gelişir (Aytaç, 2013). Bahsi geçen mekân ve paylaşımlar ne sadece fiziksel ne de sadece sanal bir mekân olarak tanımlanabilen Metaverse’te mevcuttur. Dolayısıyla orada gerçekleştirilecek olan benzer aktivitelerin birey ve kimliğe dair geliştirici özellikte olup olmayacağı sorgulanabilir.

Bellek, ortak bir geçmişi paylaşmakla şekillenir ve ortak bir geçmişin paylaşımı; bir topluluğa ait kültür, kimlik, gelenek ve inanışları özümseyerek o toplumun bir üyesi olmayı kabul etmeyi gerektirir. Çünkü bir toplumun üyesi olduğunda onunla ortak olarak paylaşılan değerler de paylaşılmaktadır (Doğu ve Deligöz, 2017). Latince memoria sözcüğü, “bellek” ve “hatıra” anlamlarına gelmektedir. Aynı kökten gelen memorial sözcüğü ise “hatıra” anlamının yanında “yazılı kayıt” anlamına da gelmektedir (Draaisma, 2007). Assmann (2018)’a göre mekânın toplumsal ve kültürel belleği pekiştirmede önemli bir yeri bulunur. Yani eski zamanlardan bugüne bellek, hatıralarımızın bir şekilde kayıt altına alınması ile ilişkilendirilebilir. Ancak eskinin kayıt altına alma biçimi ile şimdinin kayıt altına alma biçimi birbirinden oldukça farklıdır. Bu durum kültür çağları ve onların iç dinamikleriyle ayrıca değerlendirilebilir. Metaverse’ün bir mimari tasarım/üretim olduğu düşünüldüğünde; kolektif belleğin kayıt altına alınması için büyük bir faydası olabileceği öne sürülebilir. Ayrıca Metaverse’ün yüksek kayıt kapasitesi, unutulmaya yüz tutmuş kolektif bellek verilerini depolama ya da yeniden kullanıma sunmaya yardımcı

olabilir. Örneğin bireylerin belleklerinde yer etmiş ancak mekânsal karşılığı bulunmayan tarihi olaylar, mimari destekle siber ortamda canlandırılabilir. Fiziksel dünyanın kötü hava koşulları, kültürel kalıntıları hasara uğratabilir. Maddî kültür yapıları, olumsuz çevre şartlarına karşı oldukça dirençsizdir. Bu sebeple Metaverse, bazı araştırmacılar (Duan vd. 2021) tarafından kültürlerin mekân aracılığı ile korunmasında mükemmel bir yaklaşım olarak görülmektedir. Bu yaklaşımlar bugüne kadar sözel, simgesel ya da yazılı kayıt araçlarıyla korunan bellek unsurlarını bilişsel bir ortama taşımak olarak yorumlanabilir.

Mimari mekânların tasarlanmasında çeşitli tasarım yaklaşımları arttıkça kurgusal mekânlar ile gerçek hayattaki fiziksel üretimler arasındaki sınır muğlaklaşacaktır (Bulu ve Kavut, 2021). İnsan eliyle oluşturulmuş her şey, toplum için önemli deneyim ve anıları biçimlendirip canlı tutarak ilerleme halindeki şimdiki zamanın ufkuna, bir başka zamanın görüntülerini ve öykülerini katarak dünle bugünü birleştirmektedir (Assmann, 2018). Bu sebeple Metaverse’te şekillenecek olan bellek, içinde bulunulan bağlamdan ayrı düşünülemez. Belleğin doğrudan mekân ile ilişkisi olmalıdır. Mekân üretimleri çerçevesinde yeni bir bellek inşası sağlanacaktır. Çünkü toplumsal ya da bireysel kimlik inşasının tamamlanması, mekândan bağımsız düşünülemez. Bu kimliğin oluşumu mekâna dair bir aidiyet hissinin varlığına ya da tam tersi şekilde mekâna olan aidiyeti reddetme duygusuna bağlıdır. Ancak kimlik inşası için her zaman fiziksel dünyadaki mekânın varlığı gerekmemektedir. Bu dünya siber bir üretim olsa dahi kimliğin inşası için yeterlidir. Öte yandan Metaverse pratiklerine geçiş aşamasında bu evren, toplumdaki bireylerin alışkanlıklarına hizmet ettiğinden ilhamını fiziksel evrenden alacaktır. Moneta (2020)’ya göre siber dünya; kitaplardan, filmlerden, televizyondan ve dinden hayali bir düzeyde etkilenebilir. Bu tür hayaller siber dünyalardaki karakterlerin, anlatıların ve mekânların tasarımı için güçlü bir arka plan sağlayabilir. Bunca bilgisayar oyununun eski mitlerle, ünlü romanlarla ve fantastik kitaplarla ilişkili olması ve mimarilerinin bir tür peri masalını yansıtmalarının sebebi budur. Tasarlanan ve şekillendirilen mekân ve mimariler; mitler, romanlar, kitaplar gibi kolektif belleğe ait atıflar da taşıyacaktır. Her bellek tekniğinin ilk aracı mekânlaştırmadır, böylece mekânsal kimlikler ve aidiyet çerçeveleri yaratılır (Assmann, 2018). Nitekim tarihte birçok toplum, yukarıda da örneği verildiği üzere, mekânı bellek inşasının bir parçası yapmıştır. Toplumsal bellek inşasının pek de doğal olmayan bu yanı, toplumsal olanın inşasına mekân aracılığıyla hizmet eder. Ancak mekân, sadece sosyokültürel bir gösterge ya da toplumsal bellek alanı değil aynı zamanda farklı gruplar ya da aidiyet kümelerinden gelen bireylerin sosyal karşılaşmalarını düzenleyen bir araçtır. Bu yönüyle sosyal ilişki, alışveriş ve paylaşım alanıdır (Aytaç, 2013).

Bir mekânın müdavimi olduğunda, sembolik bile olsa o mekânın taşıdığı kültürel ve psikolojik eğilimlere de yaklaşılabilecektir. Mekânın sahip olduğu ortak algı ve kimlik üretme gücü, mekân müdavimlerinin bu mekân üzerinden aidiyetlik ve sosyal çevre edinmelerini sağlayacaktır (Aytaç, 2013). Bu durumda Metaverse, içerisinde zaman geçirildikçe bireylerin hayatlarının bir parçası haline gelirken onlarda bir aidiyet hissi üretecektir. Metaverse ’teki mekân ve aktiviteler aracılığı ile üretilen yeni kimlik ile bireyler için yeni bir bellek oluşumu tetiklenecektir. Bu anlamda Metaverse’te oluşacak “yapay” ve “kısmi zamanlı” (Öztürk, 2019) kimlikler, “başına buyruk” bir üretim alanı oluşturacağı için kullanıcıların toplumsal ve ulusal kimlikleri anlamında tehlike oluşturacak ve bugünkü değerler yitime uğrayabilecektir.

Günümüzde mimari üretimlerin bellek ve kimlik inşasına olan olumlu etkisine karşıt görüşler de mevcuttur. Özellikle toplumun çoğunluğu için “yeni” bir teknoloji olan ve fiziksel ya da sanal olarak tanımlanamayan bir evrende, inşa edilmiş bir kimlikten bahsetmek oldukça risklidir. Henüz bu gelişmeler yaşanmadan önce dahi Ibelings (1998); otomasyon, bilgi teknolojisi ve dördüncü sanayi devriminin ortaya çıkışındaki büyük ilerlemeler, mimarlığın küreselleşmesini ilerleterek mevcut mekân niteliklerini ve kültürel kimliği ortadan kaldırdığını ifade etmiştir. Sennett ise kent içerisinde inşa edilen mekânların sosyal ilişkiden arınmış olduğunu, metalaştığını ve bu şekilde mekânın kişisizleştirildiğini ifade eder. Ona göre mekân yalnızca tüketimi teşvik etmekle meşguldür (Sennett, 1999). Geleneksel dönemlerde mekân kimlik –burada bahsedilen kimlik daha çok toplumsal veya ulus kimlik- inşasının önemli bir argümanıyken bilişsel bir ortamda mekân bireysel bir yaratım etrafında tasarlanabilir. Bu durum her ne kadar birey yaratımının da kolektif bellekle ilgili yanı olabileceğini düşündürse de dördüncü sanayi devrimi insanı için aynı ölçüde geçerli olmayabilir. Bu noktada Metaverse’te mekân ve bellek aracılığıyla inşa edilmiş arı bir kimlikten bahsetmek mümkün olmayabilir. Ancak toplumsal kimliğin ya da ulus kimliğinin ön plana çıkmaması onu tamamıyla kimliksiz bir konuma taşır mı, bu kimlik oluşumu süreciyle birlikte sorgulanabilir.

### C. METAVERSE VE KİMLİK OLUŞUMU

Kimlik (identity), Latince aynılığı ve sürekliliği içeren “idem” kökünden gelmektedir (Marshall, 2005). Sözcük, Türkçede "toplumsal bir varlık olarak insana özgü olan belirti, nitelik ve özelliklerle, birinin belirli bir kimse olmasını sağlayan şartların bütünü" (Sozluk, 2022) olarak tanımlanmıştır. Uzun bir tarihi olduğu halde, yirminci yüzyıla kadar popüler bir terim olarak kullanılmaya başlanmayan sözcük (Marshall, 2005), 1980’lerin başında sosyolojinin ve sosyal antropolojinin yorumsal ve teknik söz dağarcığına girmiş, kısa süre içinde sosyal bilimlerin birçok alanında terim olarak tartışılmıştır (Kaypakoğlu, 2000). Kimlik tartışmaları vurguyu genel olarak onun yaratılmış ve kurulmuş karakterine yapmışlardır (Marshall, 2005). İlk çalışmalarda kimlik daha çok ulus kavramıyla birlikte ele alınırken özellikle yirminci yüzyıl sonrasında etnik, cinsel ve alt kimliklerden bahsedilmeye başlanmıştır. Tartışmalara paralel bir biçimde kimliğin sonradan yaratılmış bir olgu olduğu düşünülürse; bu durum onun her türlü değişkenden bağımsız bir biçimde gelişmediğini ve bunlara bağlı olarak yeniden biçimlendiğini gösterirken dijital medya ya da yeni oluşturulacak herhangi bir siber platformda da yeni ve eskisinden daha farklı değerler etrafında kimliğin yeniden yaratılabileceğini düşündürür.

Modernite sonrası sanayileşme ve kitle iletişim araçlarının yeni bir boyut kazanması, insan davranışlarında dış müdahaleleri artırmıştır. Soğuk Savaş’ın hız kazandığı 1970’lerde nükleer saldırı halinde haberleşmenin ve iletişimin devam etmesi için ABD’de ortaya çıkan İnternet sonrasında, bilgisayar ve mobil teknolojiler hızla gelişmiş ve sanayi toplumunun üçüncü aşaması olan bilgi toplumunu meydana getirmiştir. Bu devrimsel dönüşüm kültürel hayatın dokusunu değiştirmekle kalmamış, bireylerin kimlik katmanlarını da daha karmaşık ve birbirine benzer hale getirmiştir (Öztürk vd. 2018). Tarihsel süreçte hayatlarının çoğunu yerel kültür ağlarında ve bu ağlar tarafından belirlenen etkileşimlerde geçiren insanlık, İnternet ve siber uzam sayesinde küresel kitle kültürüne geçiş yapmış ve kimlik farklı bir uzamda yeniden şekillenmiştir. Geleneksel toplum üyeliğinden küresel topluluğun kurulması yolundaki bu muhtemel geçişin toplumsal kimlik/sosyal kimlik üzerindeki etkisi farklı



araştırmacılarca irdelenmiştir. Bu bağlamda ilk bakışta birçok avantajı olan Metaverse'ün sosyokültürel soru işaretlerinden biri, kimlik oluşumu ve toplum üzerinde yaratabileceği olası değişimdir. Metaverse'te kimliğin oluşma süreci, bireyin gerçek kimliğini sosyal kimliğine kısmen ya da tamamen aktarması ile başlar. Bireyler kendilerini bu evren içerisinde "konumlandırır" (Parmentier & Rolland, 2009). Calogne vd. (2013)'ye göre Metaverse; toplulukların fikirlerini paylaşmak, sosyalleşmek, içerik oluşturmak ve grup içindeki davranışlarını tanımlayan sosyal kimlik geliştirmek için bir araya geldikleri çevrimiçi bir alandır. Bireyler Metaverse'teki ortamlara katıldıkça, bir topluluk ve/veya sosyal kimlik fikrini kabul edecek, keşfettikçe ve öğrendikçe güçlenen bir sosyal kimlik geliştireceklerdir (Calogne vd., 2013). Calogne, Metaverse'ü sosyalleşmenin yeni aracı olarak görmüş ve daha çok sosyal kimlik üzerinde durmuştur. Augé (1995) ise Metaverse'ün ilişkisel, tarihsel ya da kimlikle ilgili herhangi bir tanım taşımadığını düşünmektedir. Augé'yi destekleyen diğer bir görüş Ayiter'e aittir. Ayiter (2019)'e göre ise Metaverse kişisiz ve kimlisizdir, aidiyet duygusundan yoksundur. Bu sebeple ilk aşamalarda işlevinden başka hiçbir sıfatı olmayan ve yalnızlık, anonimlik, tüketim gibi yapıların bir araya geldiği bir dünya olarak algılanması mümkündür. Ayrıca yaratımında geçiciliği ya da büyük anlamlar taşıması amaçlanmamıştır (Ayiter, 2019). Augé ve Ayiter de Calogne gibi Metaverse'ü yeterince gelişmiş bir teknoloji olarak görmemektedir, onlara göre Metaverse daha çok günlük yaşam içinde sosyalleşmenin yeni aracıdır. Metaverse, doğrudan ve fiziksel etkileşimlere sahip gerçekçi bir toplum yaratmalıdır. Irk, cinsiyet ve hatta fiziksel engeller ortadan kalkmalı/zayıflatılmalıdır, aksi takdirde toplum için bir fayda üretmemiş olacaktır (Duan vd. 2021). Bu görüşle Duan ve diğerleri, Metaverse'ü mevcut durumu itibarıyla gerçekçi bulmamakta ve güçlenmesi, faydalı hale gelebilmesi için birtakım değişiklikler yapılması gerektiği görüşünü paylaşmaktadır.

Yukarıda bahsedildiği gibi fiziksel dünyada kapsamlı bir benlik duygusunun oluşumu ve devamlılığı noktasında hem birey hem de bağlı bulunduğu toplumsal yapı için benzerlik duygusu yaratan bağlayıcı unsurlara ihtiyaç duyulur. Metaverse'ün fiziksel dünyanın yapılandırılmış bir örneği olması benzer yaratım sürecinin bu alanda olacağı düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. İnsan eliyle oluşturulmuş her tasarımın temsil özelliği olduğu da hatırlanmalıdır. Bellek ve mekân bölümünde de değinildiği gibi fiziksel veya kurgusal herhangi bir alandaki maddi veya manevi tasarım ürünleri, üreticisinin sosyokültürel değerlerinden bağımsız bir biçimde şekillenmez. Dolayısıyla fiziksel sınırların kalkmış olması ya da birbirinden bağımsız karma bir toplum oluşturulmaya çalışılması Metaverse'ü kişisiz/kimlisiz yapmaz. Ayrıca belli bir mekânda -bu mekân sanal olsa bile- iki ya da daha fazla kişinin bir araya gelmesi, ortak bir mekân aracılığıyla kurulan iletişim birlikteliği sağlayacaktır. Dil ve mekân birlikteliği ile bilinen ve bilen arasında, yakın duygudaş ve ortaklaşa bir özdeşleşmenin sağlanması (Ong, 2018) ise topluluk gelişimine zemin hazırlayacak ve bu süreç topluluk üyeleri arasında sosyal kimlik gelişimiyle sonuçlanacaktır. Ong tarafından sözlü kültür ortamı için yapılmış bu çıkarım çevrimiçi topluluklar için aynı oranda geçerli olmasa da kullanıcıların siber dünyalarda deneyimledikleri pek çok manzaranın arkasında genellikle yakın tarihin yattığı bilinmektedir. Bu nedenle bireyler sanal dünyada, geçmişe ait kolektif hafızaya dayalı ortak bir kültüre bağlanarak kimlik duygusunu sürdürebilirler (Moneta, 2020). Kültürel unsurların bu yanı onların kendilerini sadece eski metinlerde ya da bir geleneksel mimaride göstermediğini, eskisinden tamamen farklı yeni bir teknolojik yaratımda da ortaya çıkabileceklerini göstermektedir. Bu hatırlatma, kimlik ve kültürel süreklilik ile ilgili olsa da tüm

bunların herhangi bir dönemde herhangi bir tasarım içine yerleştirilmesi insanın kendini bulma ve kimliğini koruma güdüsüyle birlikte değerlendirilebilir. Ancak çevrimiçi alanda kimlik oluşumu hususunda dikkate sunulması gereken bir diğer unsur, çevrimiçi ortamda bireylerin kendilerini daha özgür, daha sınırsız hissedebilmeleri ve kendilerini açıkça ifade edebilmeleridir (Öztürk, 2019). Anonim bir kimlik etrafında kullanıcılar istedikleri şekilde davranabilecekler ve gündelik hayatta karşılaştıkları sosyal normlardan bağımsız bir kimlik yaratabileceklerdir. Dolayısıyla siber bir alanda kimlik üretimi geleneksel ve fiziksel dünya kurallarıyla koşut bir biçimde ilerlemeyebilir. Belirtilen noktalarda dikkate sunulması gereken bir diğer şey, bugün için emekleme aşamasında olan bu tasarımın bir sonraki aşamasının içine doğacaklar üzerindeki etkilerinin neler olacağı noktasındadır. Fiziksel dünyayı yeterince deneyimlemeyen çevrimiçi sürecin içine doğan bireyler, Metaverse evreninin işlevsel yanından faydalanma konusunda şu anki kuşaktan daha iyi olacakken çevrimiçi toplulukla elde edilen siber ya da sosyal kimlik dışında kimlik gelişimleri zayıf kalacaktır.

#### D. BİREYİN TEMSİLİ

İnternet kullanımının yaygınlaşması ve Metaverse'ün günlük yaşantıda daha çok yer etmesi ile bugün yeni medya olarak bilinen ortam belki de geleceğin geleneksel medyası haline gelecektir (Erkal, 2021). Bu yeni medya ortamında, geleneksel medyada rastlanmayan temsil biçimleri yer almaktadır. Sosyal ağlarda bulunan kullanıcılar, kimliklerini kendi istekleri doğrultusunda oluşturabilirler (Demir, 2019). Avatarlar ise bu dünyada, kullanıcılar ve onları siber dünyada temsil eden aktörler arasındaki bağlantının ifadesidir.

Kullanıcılar kendilerini temsil edebilmek için avatar görünümünü değiştirebilirler. Giyimin yalnızca bireylerin algılanma biçimlerini değil nasıl hareket ettiklerini dahi etkilediği çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur (Frank & Gilovich, 1988; Johnson & Downing, 1979). Avatar kullanan kullanıcıların da "sanal kostümleri" giymeleri, bireyselleşmelerini ve toplum ile etkileşim kurmalarını sağlayacaktır (Merola & Pena, 1970). Avatar (seçimi ve değişimi) bütün özellikleriyle gerçek bir bireyle benzer biçimde oluşturulmuş olabileceği gibi gerçeklikten tamamen uzak, hayalî veya geleneksel bir kahramanın özelliklerini de taşıyabilir. Üç boyutlu siber dünyalarda insanları temsil edecek olan avatarlar için önemli olan; biçimsel olarak mevcut olmak, başkalarıyla iletişim ve uyum halinde olmak ve etkileşim kurabilme hakkı tanıyan bir ortamda bulunma duygusuna sahip olmaktır (Slater vd., 2000). Metaverse teknolojisi sayesinde avatar; tepeden tırnağa tüm iletişim kanallarını kullanmakta ve iletişimlerini görsel-işitsel unsurlarla ve beden dili, jest-mimikler olmak üzere benzersiz iletişim kanallarıyla desteklenmektedir (Davis vd., 2009). Siber dünya uygulamaları arttıkça kullanıcıların seçtikleri/oluşturdukları avatarlarından nasıl etkilendiklerini anlamak üzere çalışmalar devam edecektir (Merola & Pena, 1970).

Yüz yüze iletişim kurulurken bireyler genellikle sergiledikleri sözel olmayan ipuçları hakkında düşünmedikleri için sözel ipuçlarını takip etmekte zorlanırlar. Metaverse'te, insanlar tarafından kontrol edilen avatarların davranışsal etkileşimleri aracılığıyla kişilere sözlü olmayan ipuçlarını kontrol etme fırsatı sunulur. Böylece yüz yüze bir ortamda mümkün olmayacak kadar bilinçli olarak etkileşimde bulunabilir ve iletişim kurabilirler. Bu kontrol; güven oluşturmak için kullanılabilir, ancak sözel olmayan ipuçları yoluyla ifade edilecek gerçek duygular başkalarını aldatmak için gizlenebileceğinden, güvenmeme davranışına da yol açabilir (Davis vd., 2009). Avatarlar aracılığı ile işlenen ve sunulan kişisel

özellikler, kültürel özelliklerin bir uzantısı olarak ele alınabilir. Kullanıcılar hem kendi kültürlerini tanıtmak için hem de kendileri gibi olan diğer kullanıcıların dikkatlerini çekebilmek için bu kültürel özellikleri göstermeyi seçebilirler. Bu bilinçli ya da bilinç dışı bir tercih olabilir. Öte yandan literatürde de belirtildiği gibi avatarların kullanıcıların dilediği özellikleri ekleyip çıkarmasına olanak sağlaması, kullanıcıların kendilerine uygun gördükleri sahte kimlikleri yaratma imkânı sağlar. Bu kimlikler bireylerin gerçek hallerinden uzak yeni karakterlere bürünmelerine, kültürlerini değiştirebilmelerine ortam sağlarken herhangi bir tutarsızlık yaşanması durumunda hem Metaverse içerisinde hem de kullanıcılar arası iletişimde bir güvensizliğe yol açacaktır.

### E. TOPLUM: ÇEVİRİMİÇİ TOPLULUKLAR VE “YENİ” TOPLULUK BİLİNCİ

Çevrimiçi topluluklar, ortak ilgi alanlarına sahip insanları bir araya getiren ve bu insanların bilgisayar aracılı mekanizmalar aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurmasını sağlayan sanal bir alanı temsil eder (Kim vd., 2008). Topluluğa ait olmak ya da kendini o topluluğa ait hissetmek, yaşamın diğer özellikleriyle çelişmemelidir. İnsanlar arasında farklılıklar olması beklenebilir. Bu durumda topluluklar, üyeleri arasındaki farklılıkları pozitif olarak korumalı ve değer vermelidir. Bu gibi farklılıklar, topluluğa geniş bir beceri ve kaynak yelpazesi sağlarken aynı zamanda toplumda bazı zorluklar ve potansiyeller yaratır. Ancak tüm bunlar topluluk yaşamının ve deneyiminin birer parçasıdır (Wiesenfeld, 1996).

İnsanların bilgiye erişme ve iletişim kurma ihtiyaçlarına cevap olarak günümüze kadar birçok çevrimiçi topluluk ortaya çıkmıştır. Bu topluluklar amaçlarına, niteliklerine ya da sınırlılıklarına göre sınıflandırılabilir; belli bir ilgi alanı, bir demografik grup, bir coğrafi bölge tarafından organize edilebilir. Ayrıca bir endüstri, belirli iş kategorileri ya da işletme türleri etrafında tanımlanabilir. Her durumda toplulukların amacı, benzer endişe ve gereksinime sahip kullanıcıları bir araya getirmek amacıyla ortak bir odak oluşturmaktır (Hagel, 1999). Örneğin topluluk üyelerinin merak ettikleri sorulara yanıt aradıkları Google Answers, Yahoo Answers, Askville, gibi bazı platformlar bulunmaktadır. Tripadvisor, Trivago gibi platformlar tüketicilerin ürün ve hizmetler ile olan ilişkisini temel alarak kullanıcı incelemelerini içerir. 2019'da Türkiye Cumhuriyeti Anayasa Mahkemesi tarafından erişimi engellenen ve sonrasında 15 Ocak 2020'de fiilen erişime açılan (Kılınç, 2021) Wikipedia gibi bazı çevrimiçi topluluklarda ise site içeriği, topluluğu oluşturan üyeler aracılığı ile oluşturulur.

Hagel'in faks makinesi üzerinden anlattığı örneğe bakılacak olursa; dünyada yalnızca bir faks makinesi varsa onun negatif değeri vardır. Cihazı alırsınız ancak sonra onunla hiçbir şey yapamazsınız. Eğer iki adet faks makinesi varsa o zaman bir diğer kişiye faks gönderilebilir. Yüzlercesi olduğunda son derece kıymetli hale gelecektir. Bu durum siber topluluklardaki profili de açıklamaktadır. Çünkü siber toplulukların değeri, katılan insan sayısı ile doğru orantılıdır. Belirli bir alanda uzmanlık sahibi yüzlerce insan olduğunda o yer daha kıymetli ve çekici hale gelir (Hagel, 1999). Bu sebeple Metaverse'ün yeni bir topluluk oluşturma ve topluluklar arasındaki bağları güçlendirme konusundaki başarısı, toplum tarafından benimsenmesi ve kullanımının artması ile doğru orantılı olacaktır.

İletişim için çevrimiçi bir araç kullanıldığında üyeler arası bağlantının kurulması ve topluluk faaliyetlerinin katılımları gibi konular, topluluk dinamiklerinin gelişimine katkıda bulunurken sosyal bağları güçlendirir ve daha sürekli ilişkilerin kurulmasına yardımcı olur (Damsio vd., 2012). Çevrimiçi

topluluklar, sahip oldukları üyeler ile etkileşim kurmak için yeni değerler yaratırlar (Liu & Bakici, 2019). Zheng ve Boh, çevrimiçi topluluklara katılmada kritik olan iki temel sosyal faktörün aidiyet ve güven duygusu olduğunu ifade eder (Zheng & Boh, 2021). Üyelerin katılım ve katkılarının teşvik edilmesi, mevcut platforma olan güvenin inşası ve üyelerinin aidiyet hissini sağlanması ile mümkündür. Kullanıcıları tarafından güven kazanamamış platformlar ve o platformlarda oluşturulan içerik güvenilir olmayacaktır.

Metaverse’te topluluk oluşturmanın bir yolu; kullanıcıları belirli bir ürün, eser, temsil ya da koleksiyon etrafında toplamaktır. Metaverse’teki bu kaynaklar, NFT’ler aracılığı ile sahiplerine eriştirilir. İngilizcede Non Fungible Token (NFT), Türkçe’de “değiştirilemeyen token” (CNNTurk, 2022) ve “değişmesi mümkün olmayan para” (Akı, 2022) gibi çevirilerle kullanılmaktayken TDK tarafından NFT için Türkçe karşılık "Nitelikli Fikri Tapu" olarak belirlenmiştir (Birgün, 2022). Nitelikli Fikri Tapular; dijital koleksiyon ve sanat eserleri, resimler, ses dosyaları, videolar satmak için kullanılmaktadır (Das vd., 2021). Nitelikli Fikri Tapular, dijital ürünlerin kime ait olduğunu kanıtlayabilen ve biricik bir tanımlayıcıyı ifade eder. Bu konsept ile kullanıcılar, bir eserin haklarına sahip olurlar. Bu aşamalar oldukça karmaşık süreçler içerir, ancak makalede ele alınacak olan kısımda, NFT aracılığı ile satın alınan koleksiyonların ve o koleksiyonlar etrafında oluşturulan çevrimiçi toplulukların etkileşimleridir.

Birçok topluluk; yasadışı ticaret, sosyal hareketleri desteklemek gibi sebeplerle kimliklerini gizlemeyi seçmiştir. Bu gizleme işlemi, çevrimiçi aktivitelerin gerçekleştirilmesini kolaylaştırırken onu kullanan topluluklar ise kriptografinin önemi etrafında bir ideoloji inşa etmişler ve bu ideoloji ile birlikte “kripto toplulukları” oluşmuştur (Goanta, 2020). Nitelikli Fikri Tapular aracılığı ile el değiştiren eserler ve koleksiyonlar da bu toplulukların oluşumunu sağlamaktadır. Koleksiyonlar, benzer ya da ortak temaya dayanan eserlerin bir arada olduğu ailelerdir. Ve bu koleksiyonlardan ürünler satın alındığında, kullanıcıları için birer övgü kaynağı haline gelirler (Das vd. 2021). Koleksiyonlardan ürün satın alarak onların bir parçası olmak, kullanıcıların siber dünyadaki yalnızlık hislerini engelleyecektir. Bu sebeple toplulukların oluşması kaçınılmazdır. Bugün popüler olan CryptoPunks, Bored Ape Yacht Club, Clone X - X Takashi Murakami, Doodles gibi koleksiyonlar bulunmaktadır. Ayrıca Cryptokitties ve Decentraland gibi merkezi olmayan uygulamalar, topluluk bilinci üretmekte etkili sistemlerdir (Ducuing, 2019). Bu koleksiyonların özelliklerinden biri, kullanıcılarının bir topluluk oluşturmasıdır ve vaatleri arasında bu topluluklara sağlayacakları ayrıcalıklar bulunmaktadır.

Örneğin Bored Ape Yacht Club adlı topluluk, ürettikleri koleksiyondan herhangi bir ürüne sahip kullanıcılarına çeşitli olanaklar sağlamaktadır. Bu topluluğun üyelerine bir üye kartı tanımlanır ve grafiti panosu olarak kullanılan ünlü bir İnternet sayfasına erişimi olan üyelere özel avantajlar sağlar. Ayrıca topluluğun sağlayacağı yeni avantajlar da yol haritasında zamanla aktif edilecek ibaresiyle eklenmiştir (Wikipedia, 2021). Bu durumun üyelerin koleksiyon parçaları satın almaları üzerinde etkisi olduğu düşünülmektedir. Ayrıca topluluk üyelerinin anonim hesapları için kullandıkları görsellere bakıldığında genel olarak satın alınmış olan koleksiyon ürününü kullandıkları görülmektedir. Bir Bored Ape satın alındığında yalnızca bir avatar ya da nadir bir sanat eseri satın alınmaz, avantajları ve teklifleri zamanla artacak bir kulübe üyelik erişim hakkı da kazanılır. Bored Ape, dijital kimliği dijital kapılar açabilir (Boredapeyachtclub, 2022). Doodles adlı koleksiyonda ise kullanıcılara kendi tasarladıkları yeni

deneyimler sunulmaktadır. Topluluk üyeleri en son ürünlere ve etkinliklere özel erişim imkânı kazanırlar. Bir Doodle sahibi olduğunda topluluk odaklı özelliklere, ürünlere, etkinliklere oy verme hakkı doğar. Ayrıca bu ekibin bir de Doodlebank adlı proje ile iş birliği vardır ve çeşitli finansal ayrıcalıklar sağlamaktadır (Doodles, 2022). LinksDAO adlı projede ise "golfta yeni bir çağ" sloganı ile Metaverse'te bir golf kulübü kurulur. Üyelerine yönetim, oyun ve başka avantajlar sağlar. Projenin yol haritasına göre 2022 yılının ortalarında LinksDAO topluluğu dünyanın en büyük golf sahalarından birinin alınmasını destekleyecektir. Bu durum bu evrenin fiziksel dünyadaki etkilerini de doğrular niteliktedir. Topluluk üyeleri fiziksel hayatta da ayrıcalık sahibi olurlar. EventDAO ise üyelerine dünyanın en büyük etkinliklerini ve konserlerini düzenleme vaadi verir. Üye kartları arasında bir hiyerarşi bulunmaktadır. Örneğin Pass Card sahibi olanlar oy kullanabilecek, etkinliklerden kâr payı alabilecek, çekilişlerle bilet kazanabilecek ya da indirim haklarına sahip olabileceklerdir. Ayrıca yol haritalarında reklam ve organizasyon firmalarıyla anlaşmalar yapılacağı, potansiyel bir ortaklık duyurusunun olacağı ve çeşitli hediyeler dağıtılacağı gibi avantajlardan söz edilmiştir (Eventdao, 2022). Bu gibi toplulukların üyeleri Twitter, Discord gibi iletişim kanallarından güncel bir şekilde toplantılar, yarışmalar, çekilişler düzenleyerek kullanıcıları ile iletişim haline geçmekte ve kullanıcılarının ilgisini aktif tutmaktadır.

Metaverse'teki topluluklara ait bir etiket altında yaşamaya devam etmek, fiziksel hayattaki topluluk fikri ile benzer özellikler taşımaktadır. Ancak bu kez toplulukların özellikleri değişecektir. Coğrafi sınırlamaların ortadan kalkması ile fiziksel hayatta yan yana gelmesi mümkün olmayan kullanıcılar sanal ortam aracılığı ile bir araya gelecek ve üye oldukları topluluğun kuralları gereğince iletişim kurarak birbirlerine destek olacaklardır. Kullanıcılar anonimliklerini korumaktan vazgeçtiklerinde bu durum, fiziksel hayatta da iletişim kurmaya evrilebilir. Metaverse'teki topluluklar fiziksel dünyada da bir araya gelerek çeşitli etkinlikler düzenleyebilirler. Öte yandan anonimlik adı altında gerçek kimliğini gizleyen ya da değiştiren kullanıcılar ile de etkileşim kurulması kaçınılmazdır. Anonimliğin getirdiği özgürlükler ile bu kişiler yanıltıcı davranışlarda bulunabilirler. Bu gibi durumların yasal yaptırımları henüz tam olarak kararlaştırılmadığından güven kırıcı bir atmosfer oluşacaktır. Ayrıca bu durum çeşitli dolandırıcılık/hırsızlık ve taklit gibi problemlerin de önünü açmaktadır.

## F. METAVERSE'ÜN KÜLTÜRLERARASI ETKİLEŞİMİ ARTIRMADAKİ POTANSİYELİ

Siber dünyanın kişisel ve kolektif alanların daha geniş bir ifadesi haline geldiği ve kullanıcıları onu şekillendirirken aynı zamanda onun da kullanıcılarını şekillendirdiği etkileşimli bir uzamsal boyuta dönüştüğü kabul edilmelidir (Moneta, 2020). Web 3.0 teknolojisi insanlar ve kültürlerarası iletişim potansiyelinin gün geçtikçe arttığının bir göstergesidir. Bu teknolojiler ile her ne kadar coğrafi mesafeler ortadan kaldırılmış, yeni endüstriler yaratılmış, hizmetlerin dağıtımı kolaylaştırılmış ve bireysel istihdam güçlendirilmiş olsa da neyin gerçek neyin sahte olduğu, eğer birisi sahte yorumlar gönderirse ne yapılacağı, yalan haberlerden kim sorumlu tutulacağı yeni bir emek sömürsü dalgasının nasıl önleneceği gibi yeni sorular türemeye başlamıştır (Goanta, 2020).

Ülkeler ve toplumlar arasındaki iletişim, küreselleşme ile birlikte artmış olsa da coğrafi uzaklıklar bu süreçteki maliyeti artırıcı nesnel bir engel oluşturmaktadır. Bu manada Metaverse sanal ekip üyelerine, iş birliğinin önündeki coğrafi ve diğer engelleri yönetmenin ve aşmanın yeni yollarını sağlar.

Bu ortamlar, zengin ve ilgi çekici iş birliği potansiyeline sahiptir, ancak yetenekleri henüz derinlemesine incelenmemiştir (Davis vd. 2009). Sağlıkta turizme kadar birbirinden farklı alanları ilgilendiren ve birçok alanda kolaylık sağlayacak Metaverse, yukarıda bahsedildiği gibi sosyal bağlantı biçimlerine etkisi bakımından tartışmaya açıktır. İlk Metaverse denemelerinden biri olan Second Life üzerine yapılan bir çalışmada Second Life'a katılımın çoklu dil kullanımına, kültürlerarası karşılaşma ve arkadaşlıklara ve yeni kültürel bakış açıları kazanmak konusunda teşvik edici olduğu ve birçok yönden katılımcıların kültürlerarası okuryazarlığının geliştiği ortaya konmuştur (Diehl & Prins, 2008). Örnek bir Metaverse olarak Second Life'ta kullanıcılar, belirli hareket veya sesleri kullanarak beden dilleri aracılığıyla iletişim kurar. Evet ya da hayır anlamında başını sallama, omuz silkme ya da gülümseme gibi yazılı jestlerin tümü kültürlerarası iletişim yetkinliğinde rol oynayan görsel ipuçları içerir (Molinsky vd., 2005).

İletişimin öznel arası bir olgudur ve insanların mesajlarıyla karşısındaki insanların zihnine ulaşması, zihninde bir yer bulunması gerekmektedir. Bu manada Metaverse, kullanıcılar arasında bir "sosyal bağlantıyı" mümkün kılar. Ancak bu sosyal bağlantılar gerçek dünyadaki etkileşimlerden daha zayıftır. Çünkü "olan kişi" yerine olunmak istenilen kişi profilinde gerçek bilgilerin silindiği bir "gösterilen kişi" oluşturulur (Kye vd., 2021). Ayrıca meta verilerin temel özelliği olan "anonimlik" sebebi ile insanların suçlarla ilgili suçluluk duygusu azalacağından (Kye vd., 2021) mevcut kanunların tasarlanması, yeniden düzenlenmesi gerekmektedir.

Metaverse, gelişen bir küresel bakış açısını şekillendirmek için farklı kültürleri ve cinsiyetleri harmanlayan fikirlerin eridiği bir pota sunar (Calogne vd., 2013). Sosyal iletişim biçimlerinin karma gerçeklik üzerine şekillendirmeyi hedefleyen bu yeni evren, tarihin tüm dönemlerinde kişiyi saran toplumsal yapının yeniden inşa edilmesi olarak da okunabilir. Ancak Owens ve diğerlerinin yaptığı çalışmada, üç boyutlu sanal dünyalardaki iş birliğinin geleneksel teknolojilerden farklı olduğu ortaya konulmuştur. Ayrıca katılımcıların üç boyutlu görsel eserler üretirken kurdukları iletişimin geleneksel metinsel veya sözlü iletişime olan güveni azalttığı ifade edilmiştir (Owens vd., 2011).

Metaverse'ün maddi kültürel varlıkların korunmasındaki potansiyeli önemlidir. Fiziksel dünyadaki kültürel kalıntılar kırılığandır, bu sebeple Metaverse'te modellenecek olan mimari eserler, kültürleri korumada önemlidir (Duan vd., 2021). Kültürel her türlü unsur Metaverse aracılığı ile modellenecek ve bir bulut ortamına kaydedilecek veriler ile de kültürel miras korunabilecektir. Ayrıca Metaverse'te farklı avatar görünümlerinin kültürel farklılıkların bu ortama yansması ve kültürlerin tanınırlığı için bir fırsat bulunmaktadır. Avatarlar sadece farklı etnik kültürleri temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda kıyafet veya görünüm yoluyla farklı toplumsal alt kültürleri de temsil edebilirler (Davis vd., 2009).

Ancak İnternet teknolojisinin geleceği olarak görülen yapılandırılmış Metaverse, özellikle bu dünyanın içine doğacaklar için gerçekliğin kurgusal karşısında bulanıklaşmasına neden olabilir. Kye vd. (2021)'ne göre sanal ve gerçek dünya arasındaki ayırım bulanıklaştıkça kullanıcılar kendi kimlikleriyle ilgili kafa karışıklığı yaşarlar. Metaverse, yeni kültürler tanıma ve bu kültürlerin bilgi alışverişinde bulunması açısından verimli görünse de Metaverse aracılığıyla farklı kültürlerle ait özelliklerin mekânlar ya da belleğe dair aktarımlarla fiziksel ve sanal dünyanın ötesinde birlikteliğini sağlamak, bireylerin sosyal ve kültürel birlikteliklerini sağlayabilmekle eşdeğer değildir. Öte yandan,

Damsio ve arkadaşlarının yaptığı araştırmada, çevrimiçi faaliyetlerin çevrimdışı eylemlere vesile olduğu sonucuna ulaşılmış, çevrimiçi etkileşimlerin bireylerin yüz yüze ilişkilerini güçlendirdiği ve onları topluluk içi faaliyetlere katılmaya teşvik ettiği görülmüştür (Damsio vd., 2012). Bu durumda yüz yüze ya da sanal olarak kurulmuş toplulukların birbirlerini etkileme konusunda doğrusal bir sonucu olmadığı çıkarımı yapılabilir. Ancak sanal gerçeklikteki ilişkilere fazla odaklanıldığında ve o ilişkilerden memnun olduğunda kişinin gerçek dünyadaki ilişkilerini ihmal etme ya da hiç ilişki kurmamayı seçme ihtimali de bulunmaktadır (Kye vd., 2021).

### Değerlendirme ve Sonuç

Bitcoin'e ait teknik raporun ilan edilmesi ve blok zinciri teknolojisinin tanıtılması ile başlayan merkeziyetsizlik fikri Metaverse'ün vadettiği teknolojik altyapıyı oluştururken 2019 yılında başlayan Yeni Koronavirüs Pandemisiyle birlikte hükümetler ve karar sahipleri, bireylerin toplumdan izole bir şekilde yaşamalarını kapsayan çeşitli kısıtlamalar getirmiş ve bireyler, kendi sağlıkları için toplum içerisinde bedenen yer almayı tercih etmemişlerdir. Bu sürecinin getirmiş olduğu sosyal sınırlara çözüm bulma baskısı, beraberinde merkeziyetsiz bir yapıya duyulan ihtiyacın artmasına ve metin merkezli yazılımın görsel-işitsel unsurlarla geliştirilmesine katkı sağlamıştır.

Metaverse teknolojisinin birey ve toplum üzerindeki etkileri, öncelikle kimlik üzerinden şekillenecektir. Metaverse'te kimlik, fiziksel dünyadaki kimlikten farklıdır. Literatürde sosyal kimliğin Metaverse içerisinde gelişimine dair bazı çalışmalar bulunmaktadır. Fiziksel dünyada sosyal kimliğin inşası, ulus kimliğinin etkisi ile gerçekleşmektedir ancak Metaverse'te ulus kimliğe bağlı olarak gelişen sosyal kimlik konusunun pratikte henüz bir karşılığı olmadığından, Metaverse, dünyanın dört bir yanından katılımcıların aynı alan içerisinde yer alabileceği bilişsel bir alandır. Gordon'a göre Metaverse'te birey, kendi kimliğinin kontrolünü kendi elinde tutmaktadır. Kim olmayı seçeceğine kendisi karar verir (Gordon, 2021). Katılımcıların her birinin farklı kültürel temsillerden olmaları Metaverse'ü çokkültürlü bir alan haline getirmektedir. Bu özelliği ile Metaverse, katılımcıların fiziksel evrende sahip oldukları kültürel kodları; avatar tasarımı, mekân tasarımı, simge gibi araçlarla belli bir orana kadar taşıyabilecekleri ve kendilerini yansıtabilecekleri bir ortamdır. Metaverse platformları hayatımızın bir parçası haline geldikçe, kabul edilmiş normlar değişecek ve uyumsuz parçaların bir arada bulunabildiği mekânlar yaratarak günümüzde absürt kabul edilen fikirleri gelecek yaşamımızın bir parçası haline getirecektir (Turan ve Kavut, 2022). Ancak Metaverse evreni "merkeziyetsiz" bir yapıya sahip olduğundan, bir araya gelen yeni kimliklerin oluşturacağı yeni topluluklar, "eski" bağamlarından kopup kendi sosyokültürel değerleri etrafında "yeni" topluluklar üretecektir. Ayrıca Metaverse'teki giriş-çıkışlarda, fiziksel dünyada olduğu gibi bürokratik izinlere gerek olmaması; birbirinden farklı kitleler tarafından kullanılmasına, yeni bir alanda yeni topluluk ve kimlik bilincinin oluşmasına katkı sağlar.

Kimlik katmanları arasında keskin ayırım unsurlarının olmaması, karmaşık görünse de birbirine benzer davranışların görülmesi, kişiyi eskisinden daha barışçıl bir dünyanın olabileceği ümidiyle karşı karşıya bıraksa da kolektif korunma araçlarının kaybı bireysel/toplumsal krizlere neden olabileceği için önemlidir. Eğer literatürdeki görüşlerde vurgulandığı gibi (Calogne vd., 2013; Ayiter, 2019; Duan vd. 2021) Metaverse kimliksiz ise bunca zamandır kimliğe dair yapılan söylemler bugün için geçerli

olmayacak, ırksal ve ulusal gruplara dayalı toplumsal kimlikler yitim yaşayacak ve kimlik tanımı özellikle bireysel ve toplumsal mânâda yeniden tasarlanacaktır. Bunun aksine eğer Metaverse her bireyin ya da grubun kendi özgünlüğü üzerine inşa edilecekse bu kez de birden fazla Metaverse kurulması riski doğacaktır. Aynı ya da benzer evrenlerden birden fazla üretilebileceği için kullanıcılar, dahil olacakları topluluk konusunda yanılığa düşebilecek hatta kullanıcı davranışları kötü niyetli kişi veya gruplarca manipüle edilebilecek duruma gelecektir ve bu durum Metaverse’te yapılacak kimlik için bir kriz işaretidir.

Belirtilen unsurlar etrafında merkeziyetsizlik vadederek insan iletişimini şu an için en üst seviyeye taşıyan bu teknolojinin geleneksel toplum yapısının üzerine itinayla durduğu kimi zaman tabulaştırdığı kimlik üzerindeki etkisi tartışılmıştır. Öte yandan toplum/topluluk bilincini oluşturan bir diğer unsur dil olmasına rağmen çalışmada dile vurgu yapılmamıştır. Bunun nedeni tarihin erken dönemlerinde insanın başka dili konuşan bir başka milletten insanla iletişim kurabilmek için dili etrafından oluşturduğu tabuyu belli oranda yıkması ve çok dilli olmasıdır. Dolayısıyla bu çalışmada Metaverse’ün dil üzerinde yaratabileceği etki üzerinde durulmamıştır.

İnternetin bulunmasıyla beraber bilişsel bilgi birçok alanda kapsamlı transformasyona imkân sağlamıştır. Tarihin diğer dönemlerinde yaşanan tüm karmaşık geçişlerde olduğu gibi Metaverse’ün de genişleme ve dışarıya aktarımının diyalektiği, gelecekte keskin bir biçimde ortaya çıkacaktır. Teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla birlikte her kuşağın fiziksel dünya deneyimi bir önceki kuşağa kıyasla azalmaktadır. Bugün için geçerli olan fiziksel dünya deneyimi, gelecek için öngörülen deneyimlerle aynı olmayacağı için Metaverse aracılığı ile yaşanacak sanal üretimler ve bu üretimlerin fiziksel dünya ile kurdukları iletişim değişecektir. Bir diğer ifadeyle, Metaverse teknolojisine doğan bireylerin gerçeklik algıları, bugün bu teknolojiyi büyük bir yenilik olarak gören bireylerle aynı olmayacaktır. Dahası, bugün modern teknoloji olarak kabul edilen araçlar (bilgisayar, televizyon, cep telefonu vd.) nostaljik iletişim yöntemleri olarak kabul görecektir sonuçları ortaya konmuştur.

Sonuç olarak günlük yaşamın birçok alanında bireylere sınırsız erişilebilirlik sağlayacak Metaverse, merkeziyetsiz olması ile özgün; kullanıcılarına özgürlük sağlaması özelliği ile de geleceğin teknolojisi olma potansiyelini üzerinde taşımaktadır. Bu teknoloji, başta insanlar arası iletişim olmak üzere toplulukları ve kültürleri de bir araya getirerek kullanıcılarının etkileşime girebilecekleri bir ortam sağlayacaktır. Bu ortamda inşa edilen yeni davranışlar, bugün aşına olunmayan mekânların, davranışların ve geleneklerin oluşmasına yol açma durumları incelenerek yeni bilimsel çalışmalar üretilmelidir.

### **Etik Kurul İzni**

Bu makale, etik kurul izni gerektiren bir çalışma grubunda yer almamaktadır.

### **Katkı Oranı Beyanı**

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sağlamış olduklarını beyan eder.

### **Çıkar Çatışması Beyanı**



Makale yazarları aralarında herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan eder.



**Kaynakça**

- Akgöz, S., Ercan, İ., & Kan, İ. (2004). Meta-analizi. *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 30(2), 107–112.
- Akı, V. (2022, Ocak 12). NFT dünyası yeni başlıyor. <https://www.dunya.com/kose-yazisi/nft-dunyasi-yeni-basliyor/645611>
- Assmann, J. (2018). *Kültürel bellek*, (Çev. Ayşe Tekin). Ayrıntı Yayınları.
- Aşkın, M. (2010). Kimlik ve giydirilmiş kimlikler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 213-220. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisosbil/issue/2820/38014>
- Augé, M. (1995). *Non-places, s. Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (trans. J. Howe). Verso Publishers.
- Aydoğdu, H. (2004). Modern kimlikte öznenin ölümü. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (10), 115-147.
- Ayiter, E. (2019). Non-place and storyworlds, Intimate spaces for metaverse avatars. *Technoetic Arts: a Journal of Speculative Research*, 17, 155–169. <https://doi.org/10.1386/tear>
- Aytaç, Ö. (2013). Kent mekânları ve kimlik/farklılık sorunu. *Ideal Kent- Journal of Urban Studies*, 4(9), 138–169.
- Ball, M. (2020). *The Metaverse: what it is, where to find it, who will build it*. [www.matthewball.vc/all/themetaverse](http://www.matthewball.vc/all/themetaverse)
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik*, (Çev. Mesut Hazır). Heretik Yayınları.
- Birgün, (2022, Nisan 22). NFT'ye Türkçe karşılık belirlendi. <http://www.birgun.net/haber/nft-ye-turkce-karsilik-belirlendi-385270>
- Bored ape yacht club, (2022, Ocak 09). *Roadmap Activations*. <http://boredapeyachtclub.com/#/home#roadmap>
- Bulu, A. & Kavut, E. 2021. Kurgusal Mekanlarda Morfogenez Etkisinin İncelenmesi. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi Journal of Architecture and Life* 6(3), 2021, (831-844).
- Calongne, C., Sheehy, P., & Stricker, A. (2013). Gemeinschaft identity in a gesellschaft Metaverse. İçinde R. Teigland & D. Power (Eds.). *The Immersive Internet: Reflections on the Entangling of the Virtual with Society, Politics and the Economy* (ss. 180-191). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137283023>
- Choi, H. S., & Kim, S. (2017). A research on metaverse content for history education. *Global Culture Contents*, 26(7), 209-226.
- CNNTurk, (2022, Ocak 09). *NFT nedir, ne demek, nasıl yapılır? NFT token nasıl oluşturulur?* <https://www.cnnurk.com/ekonomi/nft-nedir-ne-demek-nasil-yapilir-nft-token-nasil-olusturulur/>
- Coinmarketcap (2021, Aralık 30). <https://coinmarketcap.com/>
- Damáσιο, M., Henriques, S., & Costa, C. (2012). Belonging to a community: Forms of technological mediated belonging. *Observatorio*, 127–146. <https://doi.org/10.15847/obsOBS000604>
- Das, D., Bose, P., Ruaro, N., Kruegel, C., & Vigna, G. (2021). Understanding security issues in the NFT ecosystem. In *Proceedings of Association for Computing Machinery*. <http://arxiv.org/abs/2111.08893>
- Davis, A., Murphy, J., Owens, D., Khazanchi, D., & Ziguers, I. (2009). Avatars, people, and virtual worlds, s. Foundations for research in metaverses. *Journal of the Association for Information Systems*, 10(2), 1-29.

- Demir, M. C. (2019). *Sinemada sanal gerçeklik ve gerçekliğin dönüşümü*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Diehl, WC., Prins, E. (2008). Unintended outcomes in second life: Intercultural literacy and cultural identity in a virtual world. *Language and Intercultural Communication*, 8(2), 101-118.
- Dionisio, J. D. N., Burns, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45(3), 1-38.
- Doğu, T., & Deligöz, M. V. (2017). Memory Box: an experiment on urban collective memory. *MEGARON/Yıldız Technical University, Faculty of Architecture E-Journal*, 12(4), 545-552. <http://doi.org/10.5505/megaron.2017.09226>
- Doodles, (2022, Ocak 09). <https://doodles.app/>
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. *MM 2021 - Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, 153-161. <http://doi.org/10.1145/3474085.3479238>
- Ducuing, C. (2019). How to make sure my cryptokitties are here forever? The complementary roles of blockchain and the law to bring trust. *European Journal of Risk Regulation*, 10(2), 315-329. <http://doi.org/10.1017/err.2019.39>
- Erkal, A. (2021). Avrupa insan hakları mahkemesinin yeni medyada ifade özgürlüğü içtihadı. *Asya Studies*, 18, 307-316. <https://doi.org/10.31455/asya.654343>
- Eventdao, (2022, Ocak 09). *What's EventDAO?*. <http://eventdao.medium.com/whats-eventdao-44f9247cf5c9>
- Frank, M. G., & Gilovich, T. (1988). The dark side of self- and social perception: Black uniforms and aggression in professional sports. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 74-85.
- Gartner, (2022, Ocak 09). *What is a metaverse?* <http://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse/>
- Goanta, C. (2020). Selling LAND in Decentraland: The regime of non-fungible tokens on the ethereum blockchain under the digital content directive. İçinde A. Lehavi, R. Levine-Schnur (Eds.), *Disruptive technology, legal innovation, and the future of real estate* (ss. 139-154). Springer. [http://doi.org/10.1007/978-3-030-52387-9\\_8](http://doi.org/10.1007/978-3-030-52387-9_8)
- Gordon, P. (2021). *Regulators are coming for crypto: is digital identity the answer?* <http://cointelegraph.com/news/regulators-are-coming-for-crypto-is-digital-identity-the-answer>
- Hagel, J. (1999). Net gain : Expanding markets. *Journal of Interactive Marketing*, 13(1), 55-65.
- Ibelings, H. (1998). *Supermodernism: Architecture in the age of globalization*. NAi Publishers.
- Frey, D., Royan, J., Piegay, R., Kermarrec, A. M., Anceaume, E., & Le Fessant, F. (2008). Solipsis: A decentralized architecture for virtual environments. *1st international workshop on massively multiuser virtual environments, Mart 2008, (ss. 29-33). Reno, NV, United States*. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.163.2404&rep=rep1&type=pdf>
- Johnson, R. D., & Downing, L. L. (1979). Deindividuation and valence of cues: Effects on prosocial and antisocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1532-1538.
- Kaypakoğlu, S. (2000). *Kimlik sorunları ve iletişim*. Der Yayıncılık.
- Kılınç, Ş. (2021, Aralık 30). *Özlemiştik: Wikipedia, Türkiye'de tekrar erişime açıldı*. <http://web.archive.org/web/20200116104037/https://www.webtekno.com/wikipedia-wikipedia-erisim-acildi-h83732.html>

- Kim, J. W., Choi, J., Qualls, W., & Han, K., (2008). It takes a marketplace community to raise brand commitment: The role of online communities. *Journal of Marketing Management*, 24(3-4), 409–431.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: Possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18, 1–13.
- Liu, Y., & Bakici, T., (2019). Enterprise social media usage: The motives and the moderating role of public social media experience. *Computers in Human Behavior*, 101, 163–172.
- Medyatava, (2022, Şubat 02). *Hande Firat duyurdu! Cumhurbaşkanlığı Külliyesi Metaverse’de satıldı. Alan kişi bilinmiyor.* [http://www.medyatava.com/haber/hande-firat-duyurdu-cumhurbaskanligi-kulliyesi-metaversede-satildi-alan-kisi-bilinmiyor\\_244983/](http://www.medyatava.com/haber/hande-firat-duyurdu-cumhurbaskanligi-kulliyesi-metaversede-satildi-alan-kisi-bilinmiyor_244983/)
- Marketplace, (2022, Ocak 09). *Lands.* <http://marketplace.ovr.ai/map/lands/>
- Merola, N., & Peña, J. (1970). The effects of avatar appearance in virtual worlds. *Journal For Virtual Worlds Research*, 2(5), 3-12. <http://doi.org/10.4101/jvwr.v2i5.843>
- Molinsky, A., Krabbenhoft, M., Ambady, N., & Choi, Y. (2005) Cracking the nonverbal code: Intercultural competence and gesture recognition across cultures. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 36(3), 380-395.
- Moneta, A. (2020). Architecture, heritage and metaverse: New approaches and methods for the digital built environment. *Traditional Dwellings and Settlements Review*, 32(2), 37–49.
- Nakamoto, S. (2021, Ekim 25). *Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system.* [https://www.uscc.gov/sites/default/files/pdf/training/annual-national-training-seminar/2018/Emerging\\_Tech\\_Bitcoin\\_Crypto.pdf](https://www.uscc.gov/sites/default/files/pdf/training/annual-national-training-seminar/2018/Emerging_Tech_Bitcoin_Crypto.pdf)
- Narin, N. G. (2021). A content analysis of the metaverse articles. *Journal of Metaverse*, 1(1), 17–24. <http://lens.org/132-852-388-772-732>
- Ong, W. J. (2018). *Sözlü ve yazılı kültür, sözlü ve yazılı kültür: Sözüün teknolojileşmesi*, (Çev. Sema Postacıoğlu Banon). Metis Yayınları.
- Owens, D., Mitchell, A., Khazanchi, D., & Zigungs, İ. (2011). An empirical investigation of virtual world projects and metaverse technology capabilities. *The DATA BASE for Advances in Information Systems*, 42(1), 74–101.
- Öztürk, E., & Çalıcı, C. (2018). Modern toplumda kimlik, “siber dissosiyasyon” ve “siber alter”: Teorik ve klinik bir yaklaşım. İçinde E. Öztürk (Ed.), *Ruhsal travma ve dissosiyasyon* (ss. 39-47). Türkiye Klinikleri.
- Öztürk, E. (2019). Dijital iletişim, siber kimlik, siber alter kişilik ve siber dissosiyasyon. 2. *Türk Adli Bilimler Kongresi ve 10. Adli Tıp Çalıştayı*, 11 Nisan, 2019. Kaş/Antalya.
- Parmentier, G., & Rolland, S. (2009). Consumers in virtual worlds: identity building and consuming experience in Second Life. *Recherche et Applications en Marketing*, 24(3), 43-55.
- Sennett, R. (1999). *Gözün vicdanı: kent tasarımı ve toplumsal yaşam*. (Çev. S. Sertabiboğlu & C. Kurultay). Ayrıntı Yayınları.
- Shelby, L. B., Vaske, J. J., Shelby, L. B., & Vaske, J. J. 2008. Understanding Meta-Analysis : A Review of the Methodological Literature. *Leisure Sciences: An Interdisciplinary Journal*, Kasım 2014, 37–41. <http://doi.org/10.1080/01490400701881366>
- Slater, M., Sadagic, A., Usoh, M., & Schroeder, R. (2000). Small-group behavior in a virtual and real environment: A comparative study. *Presence*, 9(1), 37-51.

- Sozluk, (2022, Şubat 02). <https://sozluk.gov.tr/kimlik>
- Terrace, J., Cheslack-postava, E., Levis, P., & Freedman, M. J. (2012). Unsupervised conversion of 3D models for interactive Metaverses. *IEEE International Conference on Multimedia and Expo*. <http://doi.org/10.1109/ICME.2012.186>
- Torun, N. K. & Torun, T. (2022). Metaverse ve Din Kavramlarının Sosyal Medya Madenciliği Yolu ile İncelenmesi. *Alanya Akademik Bakış Dergisi* Yıl: 2022, C:6, S:2, ss.2511-2526.
- Turan, T. & Kavut, İ. E. (2022). An investigation of the surrealist art movement's contribution to fictional spaces and the concept of the metaverse in the context of the norm. *Journal of Architectural Sciences and Applications*, 7 (1), 346-363.
- Uyan, G. (2022). *Türkiye en çok Metaverse arsası satın alan ülke oldu: iyi de neden?* <https://www.webtekno.com/turkiye-en-cok-metaverse-arsasi-satin-alan-ulke-h119684.html>
- Wiesenfeld, E. (1996). The concept of “we”: A community social psychology myth? *Journal of Community Psychology*, 24(4), 337–346. [http://doi.org/10.1002/\(SICI\)1520-6629\(199610\)24:4](http://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6629(199610)24:4)
- Wikipedia, (2021, Kasım 15). *Sosyal kimlik teorisi*. [http://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal\\_kimlik\\_teorisi/](http://tr.wikipedia.org/wiki/Sosyal_kimlik_teorisi/)
- Yıldız, S. (2007). Kimlik ve ulusal kimlik kavramlarının toplumsal niteliği. *Milli Folklor*, 19(74), 9-16.
- Zheng, Y., & Boh, W. F. (2021). Value drivers of blockchain technology: A case study of blockchain-enabled online community. *Telematics and Informatics*, 58 (December 2020), 101563. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101563>

