



FÜTÜRİSTİK BİR KAMUSAL ALAN ALTERNATİFİ OLARAK METAVERSE METAVERSE AS A FUTURISTIC PUBLIC SPHERE ALTERNATIVE

Emre SAVUT¹



1. Dr. Öğr. Üyesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy
Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi,
esavut@mehmetkif.edu.tr,
<https://orcid.org/0000-0002-5671-1771>

Makale Türü Article Type
Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Tarihi Application Date
14.12.2022 12.14.2022

Yayına Kabul Tarihi Admission Date
23.03.2023 03.23.2023

DOI
<https://doi.org/10.30798/makuiibf.1218913>

Öz

Kamusal alan, en basit şekliyle, rasyonel, eşit ve özgür bireylerin politik bir konuda herhangi bir otoriteden bağımsız şekilde iletişime geçtikleri alanı ifade eder. Antik Yunan'dan günümüze değişen sosyo-ekonomik koşullara ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak kamusal alanın içeriği de değişime uğramıştır. Özellikle 20. Yüzyılın sonlarında ortaya çıkan internet teknolojisi kamusal alan tartışmaları için yeni bir başlık açmıştır. Yeni medya olarak adlandırılan dijital platformları, özgür kamusal iletişimi herkese açık kıldığı için kamusal alan olarak kabul eden görüşler söz konusudur. Ancak yeni medya platformlarının mekân ve eylem konusunda eksikliklere sahip olması bu mecraların kamusal alan olarak tanımlanamayacağı fikrini ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada, yeni nesil internet platformları arasında en popülerlerinden biri olan metaverse uzamının kamusal alan oluşturma potansiyeli incelenmiş ve bu uzamın klasik yeni medya platformlarının mekân ve eylem konusundaki eksikliklerine bir alternatif oluşturabileceği değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Siyasal İletişim, Kamusal Alan, Yeni Medya, Metaverse.*

Abstract

The public sphere, in its simplest form, refers to the space where rational, equal and free individuals communicate independently of any authority on a political issue. From Ancient Greek to present, the content of public sphere has changed depending on the socio-economic conditions and technological developments. Especially the internet technology that emerged at the end of the 20th century has opened a new topic for public sphere discussions. Some digital platforms which called new media, are defined as public sphere because they open the independent public communication to everyone. However, because of the deficiencies of new media platforms about space and action, the idea of these platforms cannot be defined as public sphere has also revealed. In this study, the potential of metaverse which is the one of the most popular new generation internet platforms, to create a public sphere has been examined and it has been evaluated that this space can create an alternative to the deficiencies of classical new media platforms in terms of space and action.

Keywords: *Political Communication, Public Sphere, New Media, Metaverse.*

EXTENDED SUMMARY

Research Problem

The thought of public sphere contains open, equal, independent and rational communication. In this communication process, mass media plays an important role. However, since traditional communication instruments are determined by capital, the autonomy of information in public sphere is problematic. At this point, internet technology has brought public sphere discussions to a different dimension in terms of the emergence and transmission of public information. Especially the new media platforms represent an extremely important milestone in terms of independent and equal participation to public communication. However, it is also thought that new media cannot be a public sphere since lack of place and action. In this study, it is aimed to examine the metaverse virtual universe which is a popular new media platform, in terms of public sphere thought.

Research Questions

The main research question of the study is whether the metaverse application has the potential to create an alternative public sphere or not. From this point of view, the pluses and minuses of the platforms within the scope of new media in terms of being able to be defined as public sphere will be evaluated and the hypothesis that the metaverse fictional universe is closer to the ideal public sphere compared to other new media applications will be defended.

Literature Review

It is possible to proceed through 3 sub-headings while scanning the literature on the scope of the study. The first one is the public sphere studies, which occupy a very large place in the literature. Due to the large number of studies on public space, a special evaluation will not be made on the content of these studies. The second sub-title states to studies that examine new media platforms within the scope of the public sphere. In the literature, it is possible to encounter studies that deal with both new media in general and various social media platforms specifically. In these studies, which focus on the relationship between social media and the public sphere in both national and international literature, the main research topic is whether social media platforms will be defined as public spaces or not (Papacharissi, 2002; Trenz, 2009; Malkoç, 2018; Yedekçi ve Yedekçi, 2021; Avcil, 2021). ; January, 2016; Yazıcı and Tuerxun, 2017; Köseleli, 2017; Badel and Baeza, 2021; Yegen, 2013 etc.). The last sub-title examined in the literature review is the studies on metaverse. It is a fact that the number of studies on the subject has increased rapidly, although it is seen that the subject is discussed at the beginning level in academic studies in both national and international literature. Studies on the metaverse are largely examined in the context of information technologies and the first studies are generally on the introduction of the application (Novak, 2022; Wunder Thompson Intelligence, 2021; Duan et al., 2021). In the field of social sciences, it is possible to say that the handling of the subject is very limited. At this point, it has been seen that the title of metaverse is the subject of studies within the discipline of sociology. There are studies that emphasize the socialization process of the individual

through the metaverse (Türk and Darı, 2022; Büyükbaykal and Sönmezer, 2022), and the formation of identity in the digital environment (Türk, Bayrakçı, and Akçay, 2022). In addition to these, social science studies on the dimensions of the application such as marketing, advertising, consumer behavior, financial structure, education, art, health services have also been encountered. However, in both national and international literature, no study has been encountered that deals with the metaverse title in general within the scope of political communication and in particular the public sphere. In this sense, the study aims to contribute to the literature by considering the evaluation of new generation digital universes within the scope of the public sphere, specifically to the metaverse.

Methodology

In this study, which was written with the qualitative research method, situational analysis and interpretive analysis methods were preferred. In addition, literature research was preferred as the primary data collection method in the study and information on news sites was used.

Results and Conclusions

The new communication instruments called the new media, opened up participation in public communication to everyone in the broadest sense; ensured absolute equality among users. With these features, the idea that new media platforms can be described as public spaces has a wide acceptance. However, new media platforms; There are also opinions that do not qualify as public sphere on the grounds that they virtualize the space, allow visual sharing only on screens, and have deficiencies in the reliability and autonomy of information. The metaverse universe on the other hand, has the potential to partially find solutions to these deficiencies in the definition of new media as public sphere. To put it in general terms, like other new media platforms the metaverse space has the potential of public sphere to provide equal and free communication open to everyone. Metaverse space, besides equal and open communication, offers a new alternative to the element of space, which is considered as one of the important shortcomings of new media. The most important aspect that enables the spaces created in the metaverse space to be described as public sphere is the existence of wearable technologies. Thanks to wearable technologies, the user will have the opportunity to take action. Finally, it should be noted that just as in new media platforms, the reliability and autonomy of information is also problematic in the metaverse space.

1. GİRİŞ

Siyaset ilişkisellik üzerine kuruludur. Bu ilişkisellik, insanın toplumsal bir varlık olmasından kaynaklanır. Bir diğer deyişle toplumsal bir varlık olarak insan, toplum içerisindeki diğer birey ve kurumlarla iletişim içerisinde olmak zorundadır. Sahip olduğu toplumsal konum itibarıyla insan, etkin bir yurttaş olma arayışı içinde olmuş ve siyaset oluşturma sürecinde dönem dönem aktif bir rol üstlenmek istemiştir. Kamusal alan tartışmaları da Antik Yunan'dan günümüze niteliği değişmekle birlikte, bireyin siyasal iletişimin bir aktörü olma ve bu bağlamda karar alma süreçlerini etkileme arayışlarını/potansiyelini konu almaktadır.

Kamusal alana yönelik tanımlamalar Aydınlanma düşüncesi, Sanayi Devrimi ve modernite ile birlikte dönüşüme uğramıştır. Günümüzde ise kamusal alanı tarihsel süreçteki mekân ve eylemlerle açıklamak mümkün değildir. Özellikle iletişim ve bilgi teknolojilerindeki gelişmeler, dünyanın farklı bölgelerinde farklı inanışlara, dillere, kültürlere, eğitime, siyasal yapıya vb. sahip insanlar arasındaki sınırları kaldırarak kamusal alanın merkezinde yer alan "iletişimsel eylem" düşüncesinin küresel bir nitelik kazanmasını sağlamıştır.

Geleneksel medya, 20.yüzyıl'ın özellikle son on yılında bilişim ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelere de bağlı olarak kamusal alan idealine cevap verme gücünü kaybetmiştir. Bu durumun birinci nedeni televizyon, gazete gibi geleneksel medya araçlarının küreselleşen iletişim teknolojilerine yetişememesidir. İkinci ve daha belirleyici neden ise bu konvansiyonel medya araçlarının ekonomik çıkar gruplarının istekleri doğrultusunda hareket etmeleridir (Curan, 2014). Dolayısıyla fiziksel coğrafyaları dijital alana taşıyan ve bireylerin siyasal alana aktif katılımını mümkün kılan yeni medya mecraları, kamusal alan tartışmaları için farklı bir kapı aralamıştır. Yeni medya, web 2.0 özelliğine sahip, çift yönlü iletişime imkân veren bilgisayar tabanlı dijital uygulamaları ifade eder. Bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet, sanal gözlükler vb. gibi araçlarla kullanılan yeni medya uygulamaları sağlamış oldukları çift yönlü iletişim imkânı sayesinde insanlar arasındaki etkileşimi esas almaktadırlar. Bu nedenle yeni medya uygulamalarının "sosyal medya" olarak da adlandırıldığı görülmektedir (Girgin, 2017; Şeberoğlu, 2020). İnternet, e-mail, bloglar, Facebook, Twitter, Instagram, WeChat, Tiktok, dijital evrenler vb. uygulamalar yeni medya örnekleri olarak sıralanabilir ve bu uygulamaların büyük bir çoğunluğu genelde siyaset bilimi ve özelde de kamusal alan çalışmalarına konu olmuştur. Çalışmada, öznel niteliği ve dijital evrenler arasında en bilineni olması nedeniyle metaverse uygulaması incelenmiştir. Bu anlamıyla çalışmanın metaverse sanal evrenini kamusal alan kapsamında incelemesi noktasında özgün olduğu ve alan yazımına katkı sağlamayı amaçladığı düşünülmektedir. Ancak bu noktada önemle belirtmek gerekir ki metaverse uzamının kamusal alan olarak tanımlanıp tanımlanamayacağı noktasında kesin bir yargıya ulaşma amacı söz konusu değildir. Metaverse uzamı, sahip olduğu özellikler ve yeni medya organlarının kamusal alan noktasındaki eksikliklerinden hareketle değerlendirilmiştir. Çalışma başlığında fütüristik ifadesinin kullanımı bu nedenle tercih edilmiştir.

Çalışmada öncelikle genel hatlarıyla kamusal alan kavramı ortaya konacak ve ardından literatürde kamusal alan ile yeni medya arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalardan hareketle bu ilişkinin desteklenmesini ve eleştirilmesini sağlayan hususlar işlenecektir. Üçüncü bölümde popüler bir yeni medya uygulaması olarak metaverse kurgusal evreni hakkında bilgi verilecek ve bu uygulamada kamusal alan kapsamında değerlendirilebilecek örnekler aktarılacaktır. Bu bağlamda metaverse evreninin gelecekte ideal bir kamusal alan alternatifi olabilme ihtimali tartışılacaktır. Çalışma, tartışma ve önerilerle sonuçlandırılacaktır.

2. KAMUSAL ALANIN KAVRAMSAL SINIRLARI

Kamu kelimesinin günlük dildeki kullanımı kamusal alan kavramının içeriğinin de muğlaklaşmasına neden olmaktadır. Bir diğer ifadeyle kamu kelimesinin devlet/devlete ait olan şekilde kullanılması kamusal alanın da devletin kontrolündeki alan olarak algılanmasını beraberinde getirir. Ancak sözlük anlamı itibariyle kamu, herkes; kamusal alan ise herkes için ortak olan anlamındadır. Bu kullanımıyla kamusal alan, özel ve siyasal alanın dışında konumlandırılır (Aydın, 2002). Meral Özbek, bir ilke olarak kamusal alan tanımlaması yaparken devlet otoritesinin dışında olma durumuna özellikle vurgu yapmaktadır. Buna göre devlet gücünün belirleyici olmadığı kamusal alan için "demokratik katılım ve eleştirel söylem alanı" ifadesini önermektedir (Özbek, 2004a). Ancak devlet dışı her alanı da kamusal alan olarak nitelendirmek doğru değildir. Kamusal alan, siyasal nitelik taşımak zorundadır. Birbirlerini tanıyan ya da tanımayan insanlar siyasal bir mesele etrafında bir araya gelmedikçe, bu birlikteliği kamusal alan olarak nitelendirmek mümkün değildir (Minarlı, 2019).

Kamusal alan kavramının tarihsellik içerisinde açıklanması, etimolojik ilişkiselliğin Antik Yunan'a kadar geri götürülmesini beraberinde getirir. Bu perspektiften bir tanımlama yapan Gordon Marshall, kamusal alanı, siyaset alanı olarak tanımlamış ve bu alanın karşısında da ekonomik zorunluluklardan ve aile yaşantısından oluşan özel alanı konumlandırmıştır (Marshall, 1999). Benzer şekilde, Antik Yunan'a referansla kavramı açıklamaya çalışan Hannah Arendt'in düşüncesinde kamusal alan ile özel alan arasındaki ayrışma Antik Yunan'daki Oikos ile Polis arasındaki ikiliğe işaret etmektedir. Buna göre Oikos yani hane özel alana; Polis ise kamusal alana karşılık gelmektedir. Arendt'in ayrımında özel alan; barınma, beslenme, üreme gibi doğal zorunlulukların alanıdır. Doğal zorunlulukların karşılanabilmesi ise polisin ortaya çıkışının temel şartıdır. Bir diğer ifadeyle kamusal alanın ortaya çıkabilmesi için bireyin özel alandaki zorunlu ihtiyaçlarını karşılayabilir durumda olması gerekmektedir. Arendt kamusal alan kavramını insan tarafından oluşturulan ve herkesin katılımına açık olan ortak dünya şeklinde tanımlamıştır (Arendt, 1994). Richard Sennett de kamusal alan tasvirinde Arendt ile paralel bir çizgide ilerleyerek kamusal alanı insan yaratımı; özel alanı ise insanlık durumu olarak özetlemiştir. Buna göre kamusal alan herkese açık bir alanı ifade ederken, özel alan kişinin kendisi, ailesi ve yakın çevresinden oluşan gizli yaşam alanına işaret eder. Kamusal alandaki insan, siyasal anlamda bir aktör olduğunun bilincindedir ve duygularını bu alanda sahnelemeyi tercih

etmektedir (Sennett, 2010). Düşüncenin öncü isimlerinden Jurgen Habermas ise kavramı, tüm yurttaşların erişimine açık olan, özgürlük ve eşitliğin tam anlamıyla sağlandığı kamuoyu oluşturma alanı şeklinde tanımlamıştır (Habermas, 2004).

Özel alanın zorunluluklar alanı olarak tanımlanması şiddeti de içermesi anlamına gelmektedir. Birey, özel alandaki zorunluluklarını karşılayabilmek adına şiddete başvurmayı tercih edebilir. Şiddetin varlığı ise özgürlüğü ortadan kaldırmaktadır. Dolayısıyla özgürlüğün olmadığı bir ortamda siyasetten bahsedilemez ve bu anlamıyla kamusal alanın ortaya çıkması mümkün değildir (Pehlivan, 2011). Arendt'e göre yaşamın sürdürülebilmesi adına temel zorunlulukların karşılanması ve özgürlüğün sağlanması ile bir araya gelen bireylerin karşılıklı iletişimi bir örgütlenme olarak polisi ortaya çıkarır ve bu da kamusal alanın ortaya çıkışının ilk işaretidir (Arendt, 1994). Ancak bu noktada bir parantez açarak belirtmek gerekir ki Arendt, Antik Yunan'da polisin kadın, köle ve yabancılara kapalı olmasıyla ideal kamusal alanı tam olarak karşılamadığının farkında olmakla birlikte onu bir çıkış noktası olarak kabul etmektedir.

Arendt'in özel-kamusal alan ayrımında özel alanın temel belirleyicisi zorunluluklar iken, kamusal alanın temel belirleyicileri özgürlük, söz ve eylemdir. Bir diğer ifadeyle kamusal alandaki birey, söz ve eylem özgürlüğüne sahip olmalıdır. Hannah Arendt, dünyevi özgürlük ile içsel özgürlüğü birbirinden ayırarak dünyevi özgürlüğü, "insanın hareketini, evden uzaklaşmasını, dünyaya girmesini ve sözle, edimle başka insanlarla bir araya gelmesini mümkün kılan bir statü/durum" şeklinde tanımlar (Arendt, 1996). İfadeden de anlaşılacağı üzere kamusal alandaki özgürlüğün tam anlamıyla sağlanabilmesi için eşit bireylerin oluşturduğu çoğulluk içerisinde söz ve eylemin gerçekleşmiş olması gerekmektedir. Daha açık bir ifadeyle eşit bireylerden oluşan çoğulluk arasında iletişim ve eylemin hayata geçirilmesidir (Onat, 2013).

Kamusal alan denildiğinde akla gelen ilk isim olan Jurgen Habermas, burjuva kamusunun yükselişi ile değişen ekonomik sistemin bir sonucunu ifade etmektedir. Ona göre orta çağdaki temsili kamu; siyasal otorite, hükümet ile ilgili olan anlamına gelmektedir (Habermas, 2005). Burada temsili kamu ile kastedilen, kutsal iktidarın halk önünde temsil edilmesidir (Habermas, 2004). Modern kamusal alan ise orta çağın temsili kamusunun temel kurumlarının (feodal beyler, kilise, prens) zayıflaması ile başlamıştır. Temsili kamunun başat kurumları zayıflarken; bürokrasi, ordu, yargı gibi unsurlar kamu otoritesinden bağımsız bir kimlik kazanmaya başlamışlardır (Habermas, 2004; Habermas, 2005). Bu durumu ortaya çıkaran temel neden ise kapitalist sistemin güçlenmesi ile birlikte ekonomik alan ile siyasal alanın birbirinden ayrılma zorunluluğudur. Özellikle burjuvazi, artan ekonomik gücünün bir yansıması olarak siyasal alanda da belirleyici bir rol üstlenmeye başlamış ve siyasal alan sadece temsili kamunun aktörlerinin etkili olduğu bir alan olmaktan çıkıp farklı aktörlerin müdahale edebileceği bir alan haline gelmiştir (Taylor, 2002). Burjuvazinin artan gücü, kralın gücünün halk önünde temsil edildiği kamusal alan anlayışını, devlet otoritesinin halk tarafından bilinçli ve eleştirel bir şekilde

denetlendiği kamusal alan anlayışına dönüştürmüştür (McCarthy, 2004). Burjuva kamusunun ortaya çıkışında en önemli araç dönemin gazeteleri olmuştur. Bu yayınlar aracılığıyla bireyler sosyal, ekonomik, siyasal, kültürel vb. gelişmelerden haberdar olarak, bu gelişmeleri çeşitli toplantı mekânlarında tartışmaya ve böylelikle kamuoyu oluşturmaya başlamışlardır. Ancak tam da bu noktada belirtmek gerekir ki, kamusal alanı ifade eden mekânlar salt fiziksel bir alanı temsil etmemektedir (Avcil, 2021). Kamusal alandaki iletişim sürecinin en önemli özelliği ise bireylerin herhangi bir sınıf ayrımına uğramaksızın tamamen eşit biçimde bir aktör olarak konumlanmalarındadır (Onat, 2013). Ayrıca, farkındalık sahibi bireylerin meydana getirdiği kamusal alan siyasal otoritenin belirleyiciliğinden soyutlanmış durumdadır (Habermas, 2005).

Habermas'ın düşüncesinde, özgür bireylerin iletişim yoluyla oluşturduğu burjuva kamusu toplumsal taleplerin siyasal otoriteye iletildiği mekanizmayı ifade eder. Ayrıca burjuva kamusu, sahip olduğu tüm özelliklerle mahremiyetin temsilini içeren özel alandan da ayrılır (Habermas, 2005). Habermas'ın orta çağın temsilî kamusuna karşılık ortaya koyduğu ve gücünü devlet-toplum ayrımından alan burjuva kamusu anlayışı, 18.yüzyıl'ın ikinci yarısı itibarıyla özellikle de sanayi devriminin yarattığı sosyo-ekonomik koşulların etkisiyle değişmeye başladı. Yeni sosyo-ekonomik koşulların devletin toplumsal yaşama müdahalesini beraberinde getirmesi üzerine kamusal alan; eşitlik, eleştirelilik, özgürlük gibi ilkelerden hareketle devlet karşısında yer almaya başlamıştır (Hasdemir ve Coşkun, 2008).

Yapılan tüm bu genel anlatımdan hareketle, ideal bir kamusal alanın sahip olduğu temel özellikleri şu şekilde sıralamak mümkündür:

- Öncelikle ideal kamusal alanın devlet ve sermaye dışı bir alandır. Bir diğer ifadeyle kamusal alanda devletin ve sermayenin belirleyiciliğinden söz edilemez.
- Kamusal alan bir iletişim alanıdır.
- Kamusal alandaki iletişimin konusu politik ve toplumsal sorunlardır.
- Kamusal alan ırk, din, dil, servet gibi herhangi bir ayrım gözetmeyen, mutlak bir eşitlik alanıdır.
- Kamusal alanda yer alan aktörlerin rasyonel hareket ederler ve eleştirel düşünme yeteneğine sahiptirler.

Kamusal alana ilişkin yukarıda çizilen genel çerçevede, ideal kamusal alanın mekânları, pazar yerleri, agoralar, kahvehaneler, mahkeme salonları, üniversiteler, tiyatro salonları vb. şeklinde örneklendirilebilir. Ancak modern dönemde kamusal alanın yaşadığı değişim bu verili mekânların dışında da kamusal alanların oluşabileceğini ve bu noktada iletişim araçlarının çok önemli bir işleve sahip olduğunu göstermektedir. Bu cümleden hareketle internet teknolojisi, kamusal bilginin ortaya çıkması ve iletilmesi açısından kamusal alan tartışmalarını farklı bir boyuta taşımıştır. Ayrıca, kamusal alanın kavramsal çerçevesi çizilirken özel alan ile kamusal alan arasına net bir ayrım konması ve kamusal alanın net bir biçimde özel alanın dışında tanımlanması aslında geleneksel anlamıyla kamusal

alan düşüncesinin çağımız gereklerini karşılamadığı eleştirilerinin de çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bir başka ifadeyle, internetin yaygın kullanımı ve sosyal medya platformlarının kullanım yoğunluğu özel alandan yani hane içerisinde de kamusal alana dâhil olunabileceği düşüncesini beraberinde getirmiştir ve bu bağlamda yeni medya ile kamusal alan arasındaki ilişki tartışmaya açılmıştır.

3. KAMUSAL ALAN VE YENİ MEDYA

Modernleşme süreci ve iletişim teknolojilerindeki hızlı büyüme, bireyleri toplumsal yaşamın tüm alanlarında kapsamlı bir etkileşim sürecinin içerisine sokmuştur. Böylelikle iletişimin önündeki sınırlar ortadan kalkmış ve dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan insanlar sanal dünyalarda bir araya gelebilme imkânına sahip olmuşlardır. İletişim teknolojileri modern toplumun belirleyici öğelerinden biri hâline gelmiştir (Ozan, 2009). Küreselleşmenin bir sonucu olarak değerlendirilebilecek bu süreç kamusal alanın belirsizleşmesini beraberinde getirmiştir (Giddens, 2018). Diğer bir deyişle, modern öncesi dönemde fiziksel mekânlar üzerinden tanımlanabilen kamusal alan, iletişim teknolojilerindeki gelişmelere bağlı olarak dijital dünya için de tartışılır duruma gelmiş; dijital platformların kamusal alan olarak tanımlanıp tanımlanamayacağı yeni bir sorun alanını oluşturmuştur (Volkmer, 2003).

Yeni medya platformları, geleneksel kamusal alan teorisinin olmazsa olmaz koşulları olarak kabul edilen özgürlük, siyasal denetimden nispeten daha uzak olma, bireysel hareket edebilme gibi nitelikleri karşılayan platformlar olmaları ile kamusal alan tanımlamasına uygun kabul edilmektedirler (Friedland, Hove ve Rojas, 2006). Yeni medya platformlarının kamusal alan olarak tanımlanması, kamusal alanın "mekân" öğesinin farklı bir boyuta evrilmesini sağlamıştır. Geleneksel yaklaşımlarda kamusal alan, fiziksel bir mekânda ortaya çıkmaktadır. Ancak 20.yüzyıl'ın son çeyreği ile birlikte iletişimin küresel boyutunun kesinlik kazanmasıyla artık, günlük yaşam alanlarının da küresel bir nitelik taşıdığı kabul görmektedir. Örneğin, Manuel Castells, bireylerin kısa mesajlar, e-mailler, blog yayınları, video paylaşımları vb. aracılığıyla kendi aralarında ve tüm dünyayla bağlantı kurduğunu, bunun da yeni bir kamusal alan ağı oluşturduğunu belirtmektedir (Castells, 2008). Bu düşüncenin kabul edilmesi durumunda ortaya çıkan yeni kamusal alan, ulusal sınırları aşan ve bu anlamıyla ulus ötesi iletişim alanı kuran bir kamusal alanı ifade eder (Volkmer, 2003; Hansen, 2004).

Yeni medya platformlarının kamusal alan olarak nitelendirilmesine imkân veren bir diğer husus da kamusal alanı gerçek anlamda "herkes"e açık hale getirmesidir. Her ne kadar kamusal alan teoride herkesin katılımına açık kabul edilse de Antik kamudan burjuva kamusuna oradan da modern kamusal alana kadar yaşanan süreçte kamusal alana katılımın önünde sosyal, kültürel, siyasal, ekonomik vb. kısıtlar söz konusudur (Küçükşen, 2016). Örneğin kadınlar yüzyıllarca kamusal alanın dışında tanımlanmış; siyasal temsil fırsatı belirli gelir seviyesine sahip olanlara verilmiştir. Ancak, her ne kadar mutlak nitelikte olmasa da iletişim ve bilişim teknolojilerindeki gelişim ve internetin yayılma hızı düşünüldüğünde yeni medya platformları "herkes" in en geniş çaplı ifadesine imkân vermektedir ve

herhangi bir ayırım gözetmeksizin kamusal alandan dışlanan kesimlere bu alanda rol oynayabilme fırsatı sağlamıştır (Trenz, 2009).

Yeni medya platformları, bireylere eşit iletişim imkânı tanınması ve özgür ilişkiler ağını ortaya koyması noktasında da kamusal alan olarak değerlendirilebilirler. Daha açık bir şekilde söylemek gerekirse yeni medya, devletin ya da sermayenin egemenliği söz konusu olmadan, küresel düzeyde, çok merkezli, çoğulcu, esnek bir kamusal iletişim mekanizmasının oluşturulmasına fırsat vermektedir (Kellner, 2004). Bu düşünceyi destekler şekilde Hubertus Buchstein, yeni medya organlarının evrensel erişim, özgür iletişim, ifade özgürlüğü, serbest gündem, geleneksel siyasal kurumların dışında katılım ve tartışma fırsatları gibi özellikleri sayesinde Habermas tarafından idealize edilmiş kamusal alan tanımlaması içerisinde yer alabileceğini ifade etmiştir (Buchstein, 1997).

Yeni medya platformları, kendilerinin birer kamusal alan olarak nitelendirilmesinin yanında, devlet otoritesinin belirleyiciliğinden azade bir iletişim ağı yaratarak yeni kamusal alanların ortaya çıkışı noktasında da işlevseldir. Özellikle yakın dönem uluslararası siyaset arenasında yaşanan örnekler de dikkate alındığında yeni medya araçlarının kamusal iletişimde ve toplumsal hareketlerin örgütlenmesinde önemli bir rol oynadığı görülmektedir (Hasdemir ve Coşkun, 2008).

Yeni medya uzamlarının kamusal alan oluşturma potansiyeline yönelik bahsedilen olumlu yaklaşımların yanında, bu platformların çeşitli nedenlerle kamusal alan olarak nitelendirilemeyeceğine yönelik fikirler de söz konusudur. Öncelikle yeni medya platformları üzerinden oluşturulan kamusal alanın, belirsizliği de içerdiği unutulmamalıdır. Bu da yeni kamusal alanlarda yer alacak aktörlerin de belirsizliğini doğurmaktadır. Geleneksel kamusal alan tasavvurunda mekânlar ve bu mekânlarda rol oynayacak aktörlerin kimlikleri bellidir. Örneğin bir Antik Yunan polisinde oluşabilecek kamusal alanın mekânı agora/pazar yeri vb., aktörü ise yurttaşlardır. Bu örneği tarihsel süreçte kamusal alanın değişen niteliklerine göre farklı mekân ve aktörlere uyarlamak mümkündür. Ancak yeni medyanın oluşturduğu kamusal alanlarda verili bir mekân ve kimliği net aktörler söz konusu değildir. Bahsedilen belirsizlik yeni medyanın kamusal alan olarak nitelendirilemeye gerekçelerinden biridir (Gökçe, 2012). Bir diğer gerekçe ise yeni medya platformlarının Arendt'in kamusal alanın belirleyicileri olarak sıraladığı özgürlük, söz ve eylem unsurlarından ilk ikisini sağladığı ancak eylem noktasında eksik kaldığıdır. Arendt, kamusal alandaki özgürlüğün kendisini ancak sohbet, toplantı, kültürel etkinlik vb. gibi bir eylemde ifade edebileceğini savunmaktadır (Berktaş, 2004). Benzer şekilde Anthony Giddens de özgür konuşma durumunun yaygınlaşması durumunda özerk eylemlere dayalı bir toplumun ortaya çıkabileceğini ifade etmiştir (Giddens, 2010). Yeni medya her ne kadar iletişimin başlatılmasında ve sürdürülmesinde özgürlüğü sağlasa da bu özgürlük ekranlar arasında gidip gelen kelime ve görsellerden ibaret kalmaktadır. Bu da kamusal alandaki aktörler için gerçek manada bir eylemin söz konusu olmamasını yani "eylemsizlik" durumunu ortaya çıkarmaktadır (Budak, 2016). Bu eylemsizlik durumu slaktivist bireyleri ortaya çıkarmaktadır. Slaktivizm en basit ifadeyle "dijital bir eylemi durduğu yerden

desteklemek" anlamına gelmektedir. İngilizce tembel, miskin anlamındaki slacker kelimesinden türetilen kavram, herhangi bir eyleme fiziksel katılımı destek vermeyi değil, dijital platformlardan paylaşımlar aracılığıyla destek vermeyi ifade eder (Yegen, 2014). Slaktivizmin bu yönüyle kamusal alandaki eylemsizlik durumunu pekiştirdiği değerlendirilebilir.

Yeni medya-kamusal alan ilişkisinin olumsuz bakış açısıyla ele alınmasının bir diğer gerekçesi de yeni medyanın yarattığı eşitlik üzerinden dile getirilmektedir. Bu düşünceye göre, yeni medyanın sağladığı düşünülen mutlak eşitlik aslında farklı görüşlerin kitlesel söylem içerisinde erimesine neden olmakta ve böylelikle birey pasifleşmektedir. Habermas'ın tanımlamasından hareketle söylemek gerekirse, kamusal alanın kamuoyu oluşturma gücü yeni medyadaki paylaşımların benzeşmesi nedeniyle niteliksel değil niceliksel bir karakter göstermektedir (Budak, 2016). Bir diğer ifadeyle yeni medyada oluşan kamuoyunu ne söylendiği değil ne kadar söylendiği belirlemektedir. Ayrıca her ne kadar yeni medya küresel bir kamusal alanın oluşmasına imkân verse de uygulamada bireylerin yine kendi dünya görüşlerine yakın kullanıcılarla bir araya geldikleri ve bu anlamıyla "sanal cemaatler" yarattıkları görülmektedir (Çaycı ve Karagülle, 2014).

Yeni medyanın, yaygın iletişim ağı oluşumuna imkân vermesi ve böylelikle kamusal iletişime katkı sağlamasına rağmen, sanal dünyadaki bilginin güvenilirliği de yeni medya-kamusal alan ilişkilerine yönelik kuşku bir başka nedenidir. Çünkü internet ortamındaki bilgilerin büyük bir çoğunluğu "gerçeklik" bakımından bir analize tabi tutulmadan yayılmaktadır. Buna bağlı olarak bilginin doğruluğu, zamanlaması, gerekliliği vb. açısından soru işaretleri oluşmaktadır. Bu durumun rasyonel iletişimi merkezine alan kamusal alan için ciddi bir problem olduğu ve yeni medyanın aslında siyasallaşması gereken bireyi yalancı bir sosyalleşmenin içerisine sürüklediği düşünülmektedir (Göker, 2015). Aynı zamanda birey, kendisi için oluşturduğu bu yalancı cemaatin dışındakileri adeta "düşman" olarak nitelendirmekte ve kendi görüşlerine aykırı fikirleri kabul edilmez görmektedir. Bu da kamusal alanın temelindeki uzlaşmacı, rasyonel iletişimi zaafa uğratmaktadır (Çobanoğlu, 2019).

Son olarak yeni medyanın kamusal alan olarak nitelendirilmeme gerekçelerinden bir diğeri de gelişen kapitalist sistemde büyük şirketlerin bu alanlarda faaliyet göstermesidir. Bir ilke olarak kamusal alan, devletin ve sermayenin denetiminden azadeliği ifade eder. Ancak küresel şirketlerin varlığına bağlı olarak yeni medya alanlarının çok büyük oranda ticarileşmeye başlaması eleştirel söylemi beraberinde getirmektedir (Budak, 2016). Örneğin Zizi Papacharissi, yeni medya teknolojilerinin kapitalist üretim çağının ürünleri olduğuna ve siyasal sistemlerin de kapitalist sisteme bağımlılığına dikkat çekerek, bu alanlarda üretilen bilginin eleştirel bir bilgi olmaktan ziyade statükoyu meşrulaştırıcı nitelikte olacağını ve toplumsal eşitsizliği ortadan kaldıramayacağını belirtmiştir (Papacharissi, 2002). Ayrıca, tıpkı geleneksel medyada bilginin egemen sınıflar tarafından denetlenebilmesi gibi yeni medya uzamlarında da bireyin, kullanıcı geçmişi üzerinden oluşturulan algoritmalarla belirli konularla sınırlı bir alanda bilgi

akışı elde etmesi ve böylelikle "kendisine sunulan" bir kamusal alanın aktörü konumuna gelmesi söz konusudur. (Loader ve Marcea, 2011).

Yeni medya-kamusal alan ilişkisine yönelik olumsuz başlıklar; belirli mekân ve kimliğin yokluğu, mutlak eşitliğin katılımın niteliğini zedelemesi, eylemsizlik, dezenformasyon ve sermayenin belirleyiciliği olarak sıralanabilir. Buna rağmen özgürlük ve küresel iletişim üzerinden yeni medyanın kamusal alan olarak nitelendirilmesi gerektiği düşüncesi oldukça yaygındır. Ayrıca yeni medya-kamusal alan ilişkisinde sorun alanı olarak beliren bazı hususları ortadan kaldıracak yeni sanal ortamlar da söz konusudur.

3.1. Metaverse ve Kamusal Alan

Metaverse, iletişim teknolojilerindeki gelişmelere bağlı olarak dijital dünyayı sanal gerçeklik boyutuna taşımayı amaçlayan bir yeni medya platformudur. Metaverse'ün genel hatlarıyla ne olduğunu tanımlamak bu mecranın kamusal alan için bir alternatif oluşturup oluşturamayacağına ışık tutacaktır.

Kelime anlamı itibariyle evren ötesi/öte evren olarak ifade edilebilecek metaverse aslında ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson tarafından Snow Crash adlı romanda kullanılmıştır. Eserdeki kullanımıyla metaverse, gerçek hayattaki insanların avatarlarının üç boyutlu sanal bir uzamda yansıtıldığı bir dünyayı ifade eder (Çelikkol, 2022). 2018 yılındaki Ready Player One filmi ise sanal evrenleri yeniden gündeme taşımıştır. Filmde, herkesin, avatarları üzerinden katılabileceği OASIS adlı sanal dünyada istediğini yapılabilmek özgürlüğüne sahip olduğu fikri işlenir. Filmde ayrıca, giyilebilir teknolojiler sayesinde bireyin dokunsal geri bildirim de alabilmesi ve böylelikle fiziksel dünyanın modellemesinin yaratılabileceği anlatılmıştır (Duan vd., 2021).

Sanal evrenlerin günümüzdeki popülerliğini onlara kazandıran gelişme ise 2021 yılında, bünyesinde birçok yeni medya uygulaması barındıran Facebook Inc. şirketinin isminin Meta olarak değiştirilmesi oldu. Konuya ilişkin bir açıklama yapan şirket CEO'su Mark Zuckerberg, değişiklik gerekçesini "Metaverse" adıyla bir üç boyutlu bir sanal dünya yaratma hedefi olarak açıklamıştı (Medyabar, 2021).

Metaverse uzamının net bir tanımlaması söz konusu değildir ve dolayısıyla konuyu farklı açılardan ele alan çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Örneğin Keith Stuart, metaverse platformunu kullanıcının içeriğini belirlediği bağımsız bir dijital alan olarak tanımlamıştır. Kerry Murphy'e göre ise metaverse, gerçek hayatlarımızın dijital dünyadaki uzantısını ifade eder. Ryan Mullins tarafından ortaya konan bir başka tanımlamada ise metaverse, gerçek dünya üzerine oturan, sanal dünya ile gerçek dünyanın birlikteliğine dayanan yeni bir boyut şeklinde ifade edilmiştir. Benzer şekilde Leon Ng de metaverse uygulamasını gerçek dünyamızın dijital ikizi olarak tanımlamıştır. Kai Bond'un tanımlamasında da gerçek dünyanın dijital temsili ifadesine yer verilerek Fortnite'daki Travis Scott konserinden örnekle bireyin sosyalleşme mekânı şeklinde bir kullanım söz konusudur. Son olarak

Alexander Fernandez'in tanımlamasına baktığımızda metaverse, çeşitli giyilebilir teknolojik ekipmanlar sayesinde fiziksel kişilik ile dijital kişiliğin birleştiği yer olarak ifade edilir (Wunderman Thompson Intelligence, 2021). Tüm bu tanımlamalar dikkate alındığında metaverse uzamının kullanıcı tarafından biçimlendirilen, giyilebilir teknolojiler sayesinde gerçek dünyadaki mekân ve kişilerin sanal ikizinin yaratıldığı bir sosyalleşme platformu olduğunu söylemek mümkündür. Bu kapsamda metaverse, gerçek dünya ile sanal dünya arasında çok sayıda aynılığın yer aldığı bir yakınsama olarak ifade edilebilir (Collins, 2008). Ayrıca, kullanıcıların belirleyiciliğinden hareketle metaverse yapay dünyaların da kurgulandığı bir platformdur (Bozkurt ve Gümü, 2022). Dolayısıyla metaverse hem gerçek dünya ile çok sayıda aynılığı hem de tamamen kurgusal dünyayı bünyesinde barındırır.

Tanımlamalardan hareketle metaverse uzamının temel unsurlarını şu şekilde açıklamak mümkündür (Wunderman Thompson Intelligence, 2021):

- *Süreklilik*: İnsanların online ya da offline olmasına bakmaksızın hayatın devam edeceği kalıcı bir yerdir.
- *Etkinlik*: Sanal ortamdaki kullanıcılar, diğer kullanıcıların eylemlerine gerçek zamanlı olarak yanıt verme şansına sahiptir.
- *Uyumluluk*: Kullanıcı herhangi bir platforma bağlı kalmadan, deneyimleri, mülkleri ve kimlikleriyle platformlar arasında seyahat edebilir.
- *Yaratıcılık*: Kullanıcılar pasif birer tüketici değil, karşılıklı yaratıcı etkinliklere başvurabilecek kimliklere sahiptir.
- *Kullanıcı Odaklılık*: İçinde yaşayan, bağlantı kuran, yaratan ve ona katılan insanlar tarafından sahiplenilir ve şekillendirilir.
- *Merkeziyetsizlik*: Mülkiyetin tek bir merkezde toplanmadığı, dağınık sahiplik yapısı söz konusudur.
- *Olağanlık*: Kullanıcıların günlük yaşamdaki görev ve etkinlikleriyle sorunsuz bir şekilde örtüşebilmektedir.
- *Sınırsızlık*: Kullanıcı ve etkinlik sayılarında bir sınır yoktur.
- *Sosyallik*: Sosyalleşmek, yeni insanlarla tanışmak, yeni deneyimler yaşamak, mevcut ilişkileri güçlendirmek mümkündür.

Sanal dünya ile gerçek dünya arasındaki yakınsamanın sağlanmasında artırılmış gerçeklik; sanal gerçeklik; gözlük, başlık, kıyafet gibi giyilebilir teknoloji araçları vb. faktörlerin belirleyici olduğunu söylemek gerekir. Bu araçlar, kullanıcıların dış dünya hakkında bilgi toplamasını ve o dünyayı kontrol etmesini sağlarlar (Smart, Cascio, ve Paffendorf, 2007). Bireyler bu araçlar sayesinde gerçek fiziksel deneyime yakın hisler yaşama ve aktivitelerde bulunma fırsatına sahip olmaktadır. Bu araçlar sayesinde sanal dünyadaki avatar için tercih edilecek çanta, ayakkabı, kıyafet gibi aksesuarların gerçek hayatta giyildiği hissi uyandırılacak; kişi yine bu araçlar sayesinde duyu organları aracılığıyla elde edilecek

uyarıcıları gerçeğe yakın bir şekilde hissedecektir. Benzer şekilde gerçek kullanıcıların üzerine yerleştirilecek sensör, kamera vb. araçlar sayesinde kullanıcının doğal durumunun kopyalanması ile dijital ikizinin yaratılması söz konusudur. Bu dijital ikizler kişinin fiziksel görüntüsünü, davranışlarını ve hatta mimiklerine yansıyan duygularını bile temsil edebilir durumda olacaktır (Demir ve Değerli, 2022). Yine kullanıcılar bu platformda, gerçek dünyadaki konumlarının aynısında binalar inşa edebilecek, araziler satın alabilecektir (Türk ve Darı, 2022a).

Metaverse uzamının en yaygın kullanımı oyun ve eğlence sektöründedir. Roblox, Minecraft gibi oyunlar sanal evrenin en fazla tercih edildiği oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle online oyunlar sayesinde binlerce kişi eşzamanlı olarak bir araya gelmektedir (Kamel, 2015). Ancak bu evreni sadece oyun ve eğlenceden ibaret düşünmek yanlış olur. Metaverse uzamının gerçek dünya ile benzeşmesi din, sanat, eğitim, gibi alanlarda da kendisini net bir şekilde göstermektedir. Gerçek müzelerin sanal benzetimlerinin yaratılması, konserler, sanat panelleri, festivaller, sanal ameliyatlara, savaş benzetimleri, dinî mekânların ziyarete açılması gibi etkinlikler sanal evrende gerçek dünyanın yansıtılma örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum metaverse platformunun kamusal alan olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceği sorusunu akıllara getirmektedir.

3.1.1. Metaverse'ün Kamusal Alan Potansiyeli

Metaverse, Web 3.0 teknolojisine dayanmaktadır. Bu teknoloji en temel düzeyde merkezsiz bir internet kullanımını ifade eder. Yani kullanıcılar Google, Facebook vb. gibi herhangi bir servis sağlayıcı olmadan internete ulaşma şansına sahiptirler. Web 3.0 teknolojisi internetin kullanımında "izin" gerektirmez. Web 3.0 teknolojisinin bu merkezsiz ve izin gerektirmeyen yapısı rasyonel, liberal iletişimin güvencesi olarak kabul edilmektedir. Hem sermayenin kontrolündeki yeni medya platformlarının hem de devletin kontrolü olmadan aşağıdan yukarıya doğru bir yenilenme sürecinin Web 3.0 sayesinde gerçekleşebileceği düşünülmektedir (Wood, 2018). Bu cümleden hareketle Web 3.0 teknolojisi üzerine kurulu metaverse platformunun kamusal alan düşüncesinin merkezinde yer alan rasyonel ve özgür iletişime olanak verdiği değerlendirilebilir.

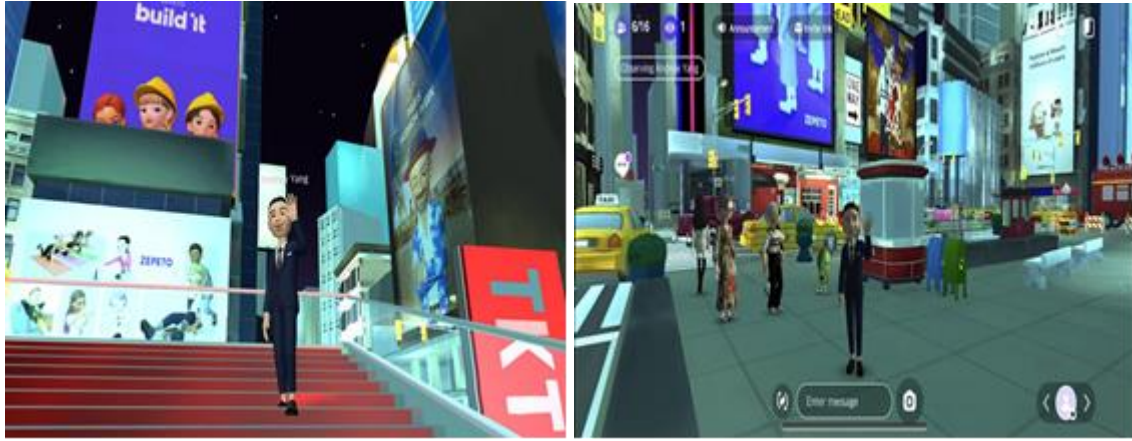
Kamusal alan düşüncesinin merkezinde yer alan bir diğer husus da herkese açık olma durumudur. Daha önce de belirtildiği gibi yeni medya platformları bu hususu karşılama noktasındaki yetkinlikleri nedeniyle kamusal alan olarak tanımlanmaktadırlar. Metaverse ise bu husus da bir adım daha ileriye giderek, kullanıcılar arasındaki coğrafi mesafeyi ortadan kaldırmaktadır. Birçok etkinlik, metaverse tarafından sanal biçime dönüştürülerek erişilebilir duruma getirilmiştir. Örneğin pandemi döneminde mezuniyet töreni, konser, festival gibi etkinliklerin metaverse uzamında gerçekleştirilmesi kitlelere sosyal gereksinimleri karşılayacak bir alternatif oluşturmuştur (Duan vd., 2021). Birey, evinden yani özel alanının içinden kısmen fizikî varlığı ile çeşitli sosyal etkinliklerin aktörü olabilmektedir.

Teknolojik değişmelere bağlı olarak kamusal alan tartışmalarında, daha önce de belirtildiği gibi, mekân unsurunun etkisini kaybettiği düşünülmektedir. Buna karşın Michel Foucault, 19.yüzyıl'ın

mekânlarından farklı olduğunu kabul etmekle birlikte, çağdaş mekânların da halen zıtlıklar üzerinden tanımlandığını ve bu zıtlıklar arasında kamusal-özel mekân ayırımının da önemini koruduğunu belirtmiştir. Bunun yanında aile mekânı ile toplumsal mekân, boş vakit mekânı ile yararlı mekân gibi karşıtlıklar da varlığını sürdürmektedir (Foucault, 2014). Metaverse uzamı bu noktada yeni medyanın mekânsızlığı ile mekânın kutsiyetinin sürekliliği arasında yeni bir alan açmış ve dijital alandaki gerçek mekânların kamusal alan olarak nitelendirilmesine imkân vermiştir. Bu olanağı sağlayan husus sanal evrende bu dünyadaki fiziksel mekânların birebir aynısının oluşturulabilmesi ya da mekânların sanal ortama aktarılabilmesidir. Örneğin 2022 yılının Ocak ayında Suudi Arabistan Kabe'nin sanal dünyada ziyarete açılabilmesi için çalışmalara başlandığını duyurmuş (Haberturk, 2022a); Çin, Fransa gibi ülkelerin önemli kültürel mirasları 3 boyutlu olarak sanal evrene taşınmış (Duan, vd., 2021); Tapu Kadastro Genel Müdürlüğü tarafından Amasya'nın pilot il seçildiği proje kapsamında şehirlerin ve binaların 3 boyutlu sanal modelleri oluşturulmuş (Tunçer, 2022); Demokrasi ve Atılım (DEVA) Partisi, gerçek dünyada Ankara/Çankaya Atatürk Mahallesi'nde yer alan genel merkezinin iç ve dış tasarımıyla aynısını metaverse Atatürk Mahallesi'nde inşa etmiştir (DEVA İstanbul İl Başkanlığı, 2022). Bu tip örneklerin sayısını artırabilmekle birlikte, genel itibarıyla metaverse uzamının yeni medya-kamusal alan ilişkisindeki mekânsızlık durumuna alternatif bir çözüm oluşturduğu söylenebilir.

Mekân unsuruna benzer bir çözüm eylemsizlik durumu için de geçerlidir. Hatırlanacağı üzere yeni medya platformları sadece ekranlar üzerinden bir katılıma imkân verdiği için kamusal alanın başat koşullarından eylem unsurunu sağlayamamakla eleştirilmekteydi. Ancak metaverse uzamında kullanıcılar giyilebilir teknoloji araçları sayesinde, katıldıkları bu etkinliklerde "fiziksel olarak da o mekânda var olma" duygusunu hissetmekte ve bu mekânlarda eylemde bulunabilmektedirler. Kişinin gerçeklik algısının beden üzerinden gerçekleştiği düşünüldüğünde sanal evrenler yeni bir gerçeklik algısı ortaya çıkarmaktadır. Bir diğer deyişle söylemek gerekirse bireyler, giyilebilir teknoloji ürünleri aracılığıyla yer aldıkları sanal uzamdaki avatarları ile dans edebilmekte, ameliyat gerçekleştirebilmekte, özçekim yapabilmektedir. Dolayısıyla birey, fiziksel hissiyata dayalı eyleme geçebilme potansiyeline sahiptir. Böylelikle bireyler slaktivizmden kurtulma imkânına sahip olacaklardır.

Bahsedilen tüm bu özellikleri ile metaverse uzamının toplumsal bir içeriğe sahip olduğunu; bireyin dijital toplumsallaşmasına ve dijital bir benlik oluşturmasına imkân sağladığını söylemek mümkündür. Ancak iletişimin içeriğinin siyasal meseleler olması nedeniyle metaverse ile kamusal alan arasındaki ilişkiyi kurabileceğimiz somut örnek sayısı sınırlıdır. Metaverse uzamının siyasal aktivizme konu olması büyük oranda 2020 yılının baharında başlamış ve pandemi nedeniyle sokağa çıkma yasaklarının uygulandığı dönemde dijital grevler gerçekleştirilmiştir. Metaverse uzamının siyasal alana da hitap edebilirliği hızla yayılmaktadır. 2021 yılının haziran ayında New York Belediye Başkan Adayı Andrew Yang sanal evren üzerinden bir kampanya başlatmış ve bu kampanya başta Z kuşağı olmak üzere geniş kitlelerce kabul görmüştü (Wunderman Thompson Intelligence, 2021).

Şekil 1. Sanal Kampanya

Kaynak: (Forbes, 2021).

Sanal evrenin siyasal alandaki yansıması Türkiye'de de kendinse yer bulmaya başlamıştır. Bu noktada ilk faaliyete geçen parti sanal evrenden arsa alımı yapan DEVA Partisi oldu. Etkinlik olarak ilk girişim ise Adalet ve Kalkınma Partisi (AK Parti) tarafından gerçekleştirildi. Lokasyon olarak parti genel merkezinin tercih edildiği ve AK Parti Grup Başkanvekilleri Mahir Ünal ve Mustafa Elitaş ile Genel Başkan Yardımcısı Ömer İleri'nin katıldığı toplantıda blockchain, non-fungible token (NFT), kripto para piyasası ele alındı (Haberturk, 2022b). Türkiye özelinde metaverse evreninde bu dünyadaki gerçek mekanın dijital ikizini ilk kuran parti ise daha önce belirtildiği gibi DEVA Partisi oldu. DEVA Partisi böylelikle gerçek dünyadaki kamusal alanın mekân ögesinin dijital ikizinin yaratılmasında önemli bir işe imza attı. Parti ayrıca eylem ögesi açısından da önemli bir adım atarak Türkiye siyasetinde sanal evrende miting düzenleyen ilk parti oldu. Bizzat Genel Başkan Ali Babacan'ın katılımıyla gerçekleştirilen mitinge kullanıcılar kendi avatarlarıyla katıldılar (Sözcü, 2022).

Şekil 2. DEVA Partisi Sanal Kampanya

Kaynak: (Sözcü, 2022).

Sanal evrenlerin kamusal alan olarak tanımlanabileceğini gösteren en güncel örneklerden biri 2022 yılının Ekim ayında Yıldız Teknik Üniversitesi'nde (YTÜ) yaşandı. Üniversitenin kendi adından yola çıkarak oluşturduğu "YTÜ Starverse" isimli metaverse platformunda öğrenciler derse artırılmış gerçeklik gözlükleriyle ve kendi avatarlarıyla katıldı. Rektör Tamer Yılmaz tarafından verilen ilk derste Sanayi Devrimi anlatılırken, öğrenciler buhar makinesinin çalışma sistemini 3 boyutlu olarak inceleme; tarım toplumu anlatılırken kendilerini o mekânda hissetme imkânına sahip oldular (Şenbük, 2022). Bu örnek her ne kadar eğitim alanında gerçekleşmiş olsa da metaverse uzamının kamusal alan açısından eylem ve mekân alternatifi oluşturduğunu göstermektedir.

Son olarak belirtmek gerekir ki tıpkı yeni medya-kamusal alan ilişkisine yöneltilen eleştiriler gibi metaverse-kamusal alan ilişkisinin de eksileri söz konusudur. İlk elde her ne kadar Web 3.0 teknolojisinin merkeziyetsizlik ve özgürlük sağladığı kabul edilse de metaverse uzamının da bir ekonomik sisteme sahip olduğu göz ardı edilmemelidir. Sanal evrendeki ekonomi ise kripto para piyasaları üzerinden işlemektedir. Dolayısıyla kripto para gibi kapitalist sistemin yeni unsurlarının sahipleri sanal evrenin de kontrolünü elinde bulundurma gücüne sahiptir (Büyükbaykal ve Sönmezer, 2022). Nitekim, Coca-Cola, Gucci, Tommy Hilfiger, Adidas, Nike gibi çok sayıda küresel marka sanal evrende kendisine yer açmış ve kullanıcılar avatarlarını bu küresel markaların tüketim döngüsü içerisine sokarak kamusal meselenin dışında kalmıştır. Bu hususa bağlı bir diğer eksiklik de sanal evrendeki bilginin içeriğinin ve güvenilirliğinin zayıflamasıdır (Kuş, 2021).

4. SONUÇ

Kamusal alanın tarihsel anlatısının başlangıç noktası Antik Yunan olarak kabul edilir. Antik Yunan kamusunun temel belirleyicisi ise hane içerisini temsil eden özel alan ile hane dışını temsil eden kamusal alan ayrışmasıdır. Kamusal alanın oluşabilmesi için, bireyin hane içindeki zorunluluklarını karşılaması ve özgür bir yurttaş kimliğiyle hane dışındaki siyasal meselelere katılabilmesi gerekir. Her ne kadar Antik Yunan kamusu, kamusal alanın "herkese açık olma" şartını yerine getiremiyor olsa da yurttaşlar arasındaki iletişime siyasal ve toplumsal meselelerin konu olması ve özel alanın kamusal iletişimin dışında tanımlanması noktasında kamusal alan yazınına önemli bir kaynak sağlamıştır.

Orta çağın temsili kamusu ise dinî, ekonomik, siyasal koşulların etkisi nedeniyle ideal bir kamusal alan anlatımına imkân vermemektedir. Bir başka anlatımla, Orta çağ boyunca siyasal denetimden bağımsız ve herkesin katılımına açık bir kamusal iletişim söz konusu değildir. Bu durum Habermas'a göre Aydınlanma düşüncesi, Rönesans, Reform gibi süreçlerin etkisiyle ve daha da belirleyici şekilde burjuva sınıfının siyasal alanda etkin bir aktör olarak varlığıyla değişime uğramış ve burjuva kamusu ortaya çıkmıştır. Burjuva kamusu olarak adlandırılan bu yeni kamusal alan, eşit ve rasyonel tüm bireylerin siyasal meselelerde özgürce oluşturdukları iletişim alanını ifade eder. Bireyler özgür iletişim sonucu kamuoyu oluşturmakta ve eyleme geçmektedir. Ancak yine Habermas'a göre burjuva kamusu da kapitalist ekonomi nedeniyle "olması gereken" özelliklerini kaybetmiş ve

sermayenin belirleyiciliğinde şekillenen iletişim alanları yaratılmıştır. Antik Yunan'dan modern döneme kadar anlatılan bu özellikleri ile kamusal alanlar kahvehane, sinema, üniversite, agora, pazar yeri, kent meydanı vb. gibi somut fiziksel mekânları ifade eder.

İletişim ve bilişim teknolojilerindeki gelişmeler, kamusal alan tartışmalarını farklı bir boyuta taşımıştır. Öncelikle radyo, televizyon gibi geleneksel iletişim araçları kamusal alan için yeni bir boyut açsa da Habermas'ın burjuva kamusunun çöküşü olarak nitelendirdiği süreçte, bu araçların kontrolü sermayenin elinde olduğundan, özgür iletişimin sağlanması problemlidir. 20.yüzyıl'ın son 10 yılında ortaya çıkan internet teknolojisi bu noktada yeni bir iletişim kanalı açmış ve bu iletişim kanalında mekân ve medya açısından geleneksel koşulların ötesine geçilerek eşit, özgür ve herkese açık yeni bir kamusal alan türü oluşmuştur. Yeni medya olarak adlandırılan bu yeni iletişim araçları, kamusal iletişime katılımı en geniş anlamıyla herkese açmış; kullanıcılar arasında mutlak bir eşitlik sağlamıştır. Bu özellikleri ile yeni medya platformlarının kamusal alan olarak nitelendirilebileceği düşüncesi son derece geniş bir kabule sahiptir. Bununla birlikte yeni medya platformlarını; mekânı sanallaştırmaları, sadece ekranlar üzerinden görsel paylaşımına imkân vermeleri ve bilginin güvenilirliği ve özerkliği noktasında eksikler barındırdıkları gerekçesiyle kamusal alan olarak nitelendirmeyen görüşler de söz konusudur. Metaverse uzamı ise yeni medyanın kamusal alan olarak tanımlanmasındaki bu eksikliklere kısmen de olsa çözüm bulma potansiyeline sahiptir.

Metaverse uzamı, merkeziyetsiz ve özgür iletişim imkânı sağlayan Web 3.0 teknolojisinin bir ürünüdür. Bu platformda kullanıcılar, kendi iradeleriyle bir dünya yaratma ve bu dünyada özgürce eylemde bulunup sosyalleşme fırsatına sahiptir. Genel anlatımla söylemek gerekirse metaverse uzamı, tıpkı diğer yeni medya platformları gibi eşit, herkese açık özgür iletişimi sağlamak noktasında kamusal alan potansiyeline sahiptir. Ancak eklemek gerekir ki, metaverse uzamı yeni medyanın kamusal alan açısından olumlu niteliklerini geliştirecek özelliklere sahiptir.

Metaverse uzamı, eşit ve herkese açık iletişimin yanında, yeni medyanın önemli eksikliklerinden bir olarak kabul edilen mekân unsuruna yeni bir alternatif sunmaktadır. Buna göre metaverse uzamında, yeni dijital mekânlar yaratarak ya da gerçek dünyadaki mekânların sanal ikizlerini oluşturarak sadece ekranlar arasında gidip gelen mesajlardan ibaret olan bir iletişim mekanizmasının ötesine geçilmektedir. Yaratılan dijital ikiz mekânlar her ne kadar gerçek bir mekân olmasa da gerçeğe yakın mekân algısı sunarak yeni medyaya yöneltilen mekânsızlık eleştirisini kısmen de olsa giderme şansına sahiptir.

Metaverse uzamında yaratılan mekânların birer kamusal alan olarak nitelendirilmesini sağlayan en önemli husus ise giyilebilir teknolojilerin varlığıdır. Bu teknolojik ekipmanlar kullanıcının içerisinde yer alacağı dijital mekânlarda duygu birliği de yaşamasını sağlayacaktır. Daha açık bir şekilde söylemek gerekirse, giyilebilir teknolojiler kişinin acıyı, kokuyu, sesi hissetmesine imkân verecek ve böylelikle kişi kendisini "neredeyse" o mekânda hissedecektir. Ayrıca, yine giyilebilir teknolojiler sayesinde kullanıcı eylemde bulunma şansına sahip olacaktır. Örneğin birey, dijital evrende oluşturulmuş bir

konsere katılıp orada şarkı söylemek, bir partinin genel merkezine gidip orada sohbet etmek, bir grevde slogan atmak gibi eylemlerde bulunabilecektir. Hem mekân hem de eylem açısından düşünüldüğünde metaverse uzamı güçlü bir kamusal alan alternatifi olarak gözükmemektedir. Ek olarak belirtmek gerekir ki metaverse uzamının sunduğu olanaklar, kamusal alanın genel tanımlanışındaki özel alan dışılığını da ortadan kaldırma fırsatı vermektedir. Kullanıcılar, doğrudan özel alanlarının içerisinde yer aldıkları bir zamanda eş anlı olarak farklı bir mekânda eylemde bulunma olanağına sahip olacaktır. Tüm bu bilgiler, teknolojik gelişmeler ile birlikte değerlendirildiğinde metaverse geleceğin kamusal alanı olarak nitelendirilebilir.

Son olarak belirtmek gerekir ki tıpkı yeni medya platformlarında olduğu gibi metaverse uzamındaki bilginin de güvenilirliği ve özgürlüğü problemlidir. Her ne kadar Web 3.0 teknolojisi merkezli bir dijital platformu ifade etse de sermayenin bu alanda da belirleyici olması ve kişinin sanal evrenlerde oluşturacağı avatari gerçek hayattaki benliği ile özdeşleşmesi, kullanıcının sanal evrenlerde de tüketim döngüsü içerisine hapsolmesini ve politik meselelerden uzaklaşmasını beraberinde getirmektedir. Bu da rasyonel kamusal iletişim konusunda soru işaretleri yaratmaktadır. Ayrıca dijital evrenlerin çok büyük oranda oyun platformları olarak kullanılması, mutlak bir kamusal alan nitelendirmesi yapmamızı zorlaştırmakta ve dolayısıyla bu nitelendirmeyi fütüristik kılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Arendt, H. (1994). *İnsanlık Durumu*. (B. S. Şener, Çev.) İletişim.
- Arendt, H. (1996). *Geçmişle Gelecek Arasında*. (B. S. Şener, Çev.) İletişim.
- Avcil, C. (2021). Kamusal Alanı Dijitalleşme Çerçevesinde Yeniden Okumak. *Liberal Düşünce Dergisi* (103), s. 81-100.
- Aydın, M. (2002). Bir Siyasal Mahremiyet Alanı Olarak Kamusal ve Kılık Kıyafet Sorunu. *Umran*, s. 77-81.
- Badel, F., ve Baeza, J. L. (2021). Digital public space for a digital society: a review. *ArtGRID-Journal of Architecture, Engineering & Fine Arts*, 3(2), 127-137.
- Berktaş, F. (2004). Hannah Arendt: 'Çoğulluk, Yeryüzünün Yasasıdır'. *Kamusal Alan*. içinde Hil Yayınları.
- Bozkurt, Ö., ve Gümüş, İ. H. (2022). Metaverse ve Metagirişimcilik: Kavramsal Bir Çerçeve. *Girişimcilik ve Kalkınma Dergisi*, 17(1), 75-85.
- Buchstein, H. (1997). Bytes that Bite: The Internet and Deliberative Democracy. *Constellations*, 4(2), 248-263.
- Budak, H. (2016). Kamusal Alanda Dönüşen Yapılar: Agoradan Sanal Uzama. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 36, 507-530.
- Büyükbaykal, A. C., ve Sönmezer, Z. (2022). Metaverse ile Toplumsal Yaşam Arasındaki İlişki. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 139-148.
- Castells, M. (2008). The New Public Sphere: Global Civil Society, Communication Networks and Global Governance. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 116(1), 78-93.

- Collins, C. (2008). Looking to the future: Higher education in the Metaverse. *Educause Review*, 43(5), 51-63.
- Curan, J. (2014). Medya ve Demokrasi: Yeniden Değer Biçme. *Medya kültür siyaset*. içinde Rharmakon Kitap.
- Çaycı, B., ve Karagülle, A. e. (2014). Mobil İletişim Teknolojileriyle Değişen Örgütlenme Biçimleri: Ağlarda Örgütlenen Toplumsal Hareketler. *Journal of Yasar University*, 9(36), 6261-6380.
- Çelikkol, Ş. (2022). Metaverse Dünyası'nın, Tüketici Satın Alma Davranışları Açısından Değerlendirilmesi. *İstanbul Kent Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, 3(1), 64-75.
- Çobanoğlu, Y. (2019). Değişen Kamusal Alanın Yeni "Siyaset Yapma" Mekânı Olarak Sosyal Medya – (Politik Kimlikler ile Kamusal Haklar İlişkisi Bağlamında Twitter Örneği). *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10(17), 696-737.
- Demir, R., ve Değerli, A. S. (2022). Fotoğraftan Metaverse'e Gerçeğin Dijital Temsili ve İmge. *Sanat ve İnsan Dergisi*(Özel Sayı), 179-187.
- Duan, H., Lin, Z., Li, J., Wu, X., Fan, S., ve Cai, W. (2021). Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, (153-161).
- Forbes. (2021). *Andrew Yang Turns Himself Into An Avatar And Campaigns In The Metaverse*. Forbes: <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2021/06/11/andrew-yang-turns-himself-into-an-avatar-and-campaigns-in-the-metaverse/?sh=1ead70bd2460> adresinden alınmıştır
- Foucault, M. (2014). *Özne ve İktidar*. Ayrıntı yayınları.
- Friedland, L. A., Hove, T., ve Rojas, H. (2006). The Networked Public Sphere. *Javnost-The Public/European Institute for Communication & Culture*, 13(4), 5-26.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel-Kimlik Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. (Ü. Tatlıcan, Çev.) Say Yayınları.
- Girgin, Ü. H. (2017). Yeni Medya Teknolojileri, Pornografi ve Kültürel Dönüşüm. *Atatürk İletişim Dergisi*(12), 69-98.
- Gökçe, O. (2012). Yeni Medya-Kamuoyu-Demokrasi. *Hepimiz Globaliz Hepimiz Yereliz: Gutenberg Galaksi'den Zuckerberg Galaksi'ye*. içinde Alfa.
- Göker, G. (2015). İletişimin Mcdonaldlaşması: Sosyal Medya üzerine Bir İnceleme. *Turkish Studies International Periodical for The Languages*, 10(2), 389-410.
- Habermas, J. (2004). Kamusal Alan. M. Özbek (Dü.) içinde, *Kamusal Alan* (M. Özbek, Çev., 95-105). Hil Yayınları.
- Habermas, J. (2005). *Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü*. (T. Bora, & M. Sancar, Çev.) İletişim.
- Haberturk. (2022). *Siyaset Metaverse Dünyasına Giriyor*. Haberturk: <https://www.haberturk.com/siyaset-metaverse-dunyasina-giriyor-3317183> adresinden alınmıştır
- Hansen, M. (2004). Yirmi Yılın Ardından Negt ve Kluge'nin "Kamusal Alan ve Tecrübesi": Değişken Kavramlar ve Genişleme Alanlar. *Kamusal Alan*. içinde Hil Yayınları.
- Hasdemir, T. A., ve Coşkun, M. K. (2008). Kamusal Alan ve Toplumsal Hareketler. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 63(1), 121-149.

- Intelligence, W. T. (2021). *In To The Metaverse*. New Realities: Into the Metaverse and Beyond: <https://www.wundermanthompson.com/insight/new-trend-report-into-the-metaverse> adresinden alınmıştır
- Kamel, L. E. (2015). For a Better Exploration of Metaverses as Consumer Experiences. N. Wood, & M. Solomon (Dü) içinde, *Virtual Social Identity and Consumer Behavior*. Routledge.
- Kellner, D. (2004). Tabandan Küreselleşme: Radikal Demokratik bir Teknopolitikaya Doğru. *Kamusal Alan*. içinde Hil Yayınları.
- Köselerli, B. B. (2017). Yeni Medya Ortamının Yeni Kamusal Alan Olarak Kullanımı. *Humanities Sciences*, 12(1), 51-64.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International E-journal*, 8(15), 245-266.
- Küçükşen, K. (2016). Perception Of Gender Equality in New Media. *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 1285-1292.
- Loader, B., ve Marcea, D. (2011). Networking democracy? Social media innovations and participatory politics. *Information, Communication & Society*, 14(6), 757-769.
- Malkoç, İ. B. (2018). Makro Bir Siber Kamusal Alan Olarak Twitter: Türkiye'nin "Trending Topic"leri Analizi. *Sosyoloji Notları*, 2(1), 100-126.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (O. Akınhay, & D. Kömürcü, Çev.) Bilim ve Sanat Yayınları.
- McCarthy, T. (2004). Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü'nün 1989 İngilizce Baskısına Giriş. *Kamusal Alan*. içinde Hil Yayınları.
- Medyabar. (2021). Facebook Inc.'in yeni adı "Meta": <https://medyabar.com/haber/8079631/facebook-incin-yeni-adi-meta#> adresinden alınmıştır
- Metaverse'de DEVA Partisi Genel Merkez Binasının Kurulumunu Gerçekleştirdik!...* (2022, 1 5). DEVA İstanbul İl Başkanlığı: <https://istanbul.devapartisi.org.tr/haber/metaversede-deva-partisi-genel-merkez-binas%C4%B1n%C4%B1n-kurulumunu-ger%C3%A7ekle%C5%9Ftirdik> adresinden alınmıştır
- Mınarlı, M. A. (2019). Kamusal Alanın Kavramsal Sınırları. *İnsan&İnsan*(21), 573-595.
- Novak, K. (2022). Introducing the Metaverse, Again! *TechTrends*(66), 737-739.
- Ocak, M. Ş. (2016). Kamusal Alan, Sosyal Medya ve Toplumsal Hareketler Üzerine Bir İnceleme. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Onat, N. (2013). *Kamusal Alan ve Sınırları*. Durak İstanbul Yayınları.
- Özbek, M. (2004). Kamusal Alanın Sınırları. *Kamusal Alan*. içinde Hil Yayınları.
- Papacharissi, Z. (2002). The virtual sphere: The internet as a public sphere. *New Media & Society*, 4(1), 9-27.
- Pehlivan, B. (2011). Hannah Arendt'in temel kavramları ve kötülüğün sıradanlaşması. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sennett, R. (2010). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. (S. Durak, ve A. Yılmaz, Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Smart, J., Cascio, J., ve Paffendorf, J. (2007). *Metaverse Roadmap Pathways to the 3D Web*. Metaverse Roadmap: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf](https://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf) adresinden alınmıştır

- Sözcü. (2022). *DEVA Partisi 'Metaverse mitingi' düzenledi.* Sözcü: <https://www.sozcu.com.tr/2022/teknoloji/deva-partisi-metaverse-mitingi-duzenledi-7143230/> adresinden alınmıştır
- Suudi Arabistan Kabe ziyaretini Metaverse üzerinden yapma çalışmalarına başladı.* (2022, 01 27). Habertürk: <https://www.haberturk.com/kabe-ziyareti-icin-metaverse-projesi-3327102> adresinden alınmıştır
- Şeberoğlu, A. (2020). Yeni Medya ve Etkileşimli Yeni Sinema. *Yeni Medya, 2020*, 77-85.
- Şenbük, B. (2022, 10 28). *Metaverse'te ilk derse katıldık: Avatarımı ışınladım hocam.* Hürriyet: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/metaversete-ilk-derse-katildik-avatarimi-isinladim-hocam-42160813> adresinden alınmıştır
- Taylor, C. (2002). Modern Social İmaginaries. *Public Culture, 14*(1), 91-124.
- Trenz, H.-J. (2009). Digital Media and The Return of The Representative Public Sphere. *Journal of the European Institute for Communication and Culture, 16*(1), 33-46.
- Tunçer, C. (2022, 2 14). *Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü'nden metaverse hazırlığı LOG:* <https://www.log.com.tr/tapu-ve-kadastro-genel-mudurlugu-nden-metaverse-hazirligi/> adresinden alınmıştır
- Türk, G. D., ve Darı, A. B. (2022). Metaverse'de Bireyin Toplumsallaşma Süreci. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6*(1), 277-297.
- Türk, G. D., Bayrakçı, S., ve Akçay, E. (2022). Metaverse ve Benlik Sunumu. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 12*(2), 316-333.
- Volkmer, I. (2003). The Global Network Society and Global Public Sphere. *Development, 9*-16.
- Wood, G. (2018). *Why We Need Web 3.0.* Medium: <https://gavofyork.medium.com/why-we-need-web-3-0-5da4f2bf95ab> adresinden alınmıştır
- Yazıcı, T., ve Tuerxun, X. (2017). Dijital kamusal alanda grup iletişimi: WeChat örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research, 3*(3), 966-980.
- Yedekçi, E. U., ve Yedekçi, E. (2021). Sosyal medyanın kamusal alan oluşturma potansiyeli üzerine: Bookstagram örneği. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 23*(1), 109-140.
- Yegen, C. (2013). Demokratik ve Yeni Bir Kamusal Alan Olarak Sosyal Medya. *ANEMON Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 1*(2), 119-135.
- Yegen, C. (2014). Bir Dijital Aktivism Biçimi Olarak Slaktivizm: Change.org Örneği. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi, 4*(2), 84-108.