



## METaverse VE İZLENİM YÖNETİMİ: 1984 KİTABI ÜZERİNDEN BİR ANALİZ

METaverse AND IMPRESSION MANAGEMENT: AN ANALYSIS OF THE  
BOOK 1984

### Berk FUL

Yüksek Lisans Öğrencisi, Ege  
Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla  
İlişkiler ve Tanıtım Bölümü,  
Kişilerarası İletişim,  
İzmir/Türkiye.  
Master's Degree Std., Ege University,  
Faculty of Communication,  
Department of Public Relations and  
Publicity, Interpersonal  
Communication,  
İzmir/Türkiye.  
[berkful35@gmail.com](mailto:berkful35@gmail.com)  
**ORCID:** 0000-0002-3620-5601

### Didem ÖZŞENLER

Doç., Dr. Ege Üniversitesi, İletişim  
Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım  
Bölümü, Kişilerarası İletişim,  
İzmir/Türkiye.  
Assoc., Prof., Ege University, Faculty  
of Communication, Department of  
Public Relations and Publicity, Faculty  
Member of the Department of  
Interpersonal Communication,  
İzmir/Türkiye.  
[selma.didem.ozsenler@ege.edu.tr](mailto:selma.didem.ozsenler@ege.edu.tr)  
**ORCID:** 0000-0003-4627-7948

### Makale bilgisi | Article Information

**DOI:** 10.47994/usbad.1332069

**Makale Türü / Article Type:** Araştırma Makalesi / Research Article

**Geliş Tarihi / Date Received:** 24.07.2023

**Kabul Tarihi / Date Accepted:** 03.11.2023

**Yayın Tarihi / Date Published:** 20.12.2023

**Yayın Sezonu / Pub Date Season:** Aralık / December

**Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article:** Ful, B., & Özsenler, D. (2023).  
Metaverse ve İzlenim Yönetimi 1984 Kitabı Üzerinden Bir Analiz. *USBAD  
Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 5(13), 540-566.

**İntihal:** Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.  
**Plagiarism:** This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.



**İletişim:** Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbad>  
mail: [usbaddergi@gmail.com](mailto:usbaddergi@gmail.com)

**Öz:** İzlenim yönetimi kişinin, karşı tarafın kendisine ilişkin izlenimlerini kontrol etme ve yönetme sürecidir. İzlenim yönetimi sosyal hayatın bir parçası olmak, yaşanan topluma ait hissetmek, maddi ve manevi faydaları arttırmak, saygınlık kazanmak ve herkesin kabul ettiği bir birey olmak için kullanılmaktadır. Metaverse ise fiziki olmayan, dijital bir yaşam alanı, sanal bir evrendir. İnsanlar bu sanal evrende kişinin kendi yarattığı avatarlar aracılığıyla temsil edilmektedir. İnsanların artan sosyal medya platformları neticesinde maruz kaldığı "farklı olmak, sıra dışı olmak, kendini var etmek istediği biçimde davranmak" gibi söylemler gündelik hayatta aşırılıkları da beraberinde getirmiştir. Günümüzde her alanda olduğu gibi sosyal ortamlarda ve Metaverse gibi sanal ortamlarda da aşırılığı deneyimlemek, "farklı" olmak, sürüden ayrılmanın sarsılmaz bir kuralına dönüşmüştür. Görülme, duyulma, izlenme, dikkat çekme, onaylanma, beğenilme gibi arzular sosyal medyadaki izleyiciler yoluyla tatmin edilmesi gereken sıradan, günlük hayatın rutin bir parçası olmuştur. Günümüzde gittikçe artan karşı tarafın izlenimlerini yönetme isteği ve sanal bir evrende, kendi istediğin gibi bir görüntü ile var olabilme meselesi bu durumların insanlığı bir ütopyaya mı yoksa bir distopyaya mı götüreceğini sorgulamaktadır. Ancak insan hayatının giderek distopyalaştığı düşünülmektedir. Bu bağlamda Metaverse ve izlenim yönetimi kavramları 1984 romanı üzerinden incelenmekte; persona, gözetim toplumu ve panopticon, eril bakış ve dişil bakış kavramları üzerinden analiz edilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Metaverse, İzlenim Yönetimi, 1984

**Abstract:** Impression management is the process of controlling and managing the other party's impressions of oneself. Impression management is used to be a part of social life, to feel belonging to the society, to increase material and moral benefits, to gain respect and to be an individual accepted by everyone. Metaverse is a non-physical, digital living space, a virtual universe. People are represented in this virtual universe through the self-created avatars. The discourses such as "being different, being extraordinary, behaving in the way they want to exist" that people are exposed to as a result of increasing social media platforms have brought about extremes in daily life. Today, as in every field, in social environments and virtual environments such as the Metaverse, experiencing extremism, being "different" has become an unshakable rule of separation from the herd. Desires such as being seen, heard, watched, attracting attention, being approved, being liked have become an ordinary, routine part of daily life that needs to be satisfied through the audience on social media. Nowadays, the desire to manage the impressions of the other party and the issue of being able to exist in a virtual universe with an image as you want questions whether these situations will lead humanity to a utopia or a dystopia, but it is thought that human life is becoming increasingly dystopian. In this context, the concepts of Metaverse and impression management are analysed through the novel 1984, the concepts of persona, surveillance society and panopticon, masculine gaze and feminine gaze are emphasised.

**Key Words:** Metaverse, Impression Management, 1984 Novel

## 1. Metaverse Kavramı ve Tarihçesi

Metaverse terimi ilk olarak 1992 yılında yayımlanan ve Neal Stephanson tarafından yazılan "Snow Crash"<sup>\*</sup> adlı romanın yirmi ikinci sayfasında kullanılmıştır. Meta ve verse kelimelerinin birleştirilmesi ile oluşmuştur. Meta; öte, öteki anlamına gelirken, verse kelimesi ise esasen evren anlamına gelen universe kelimesinin

\* Türkçeye "Parazit" adıyla çevrilmiştir.

kısaltılmış halidir. Bu bağlamda Metaverse kelimesinin öte evren veya öteki evren şeklinde tanımlamak mümkündür. Metaverse'ü "Belirsiz bir konsept" olarak ifade edenler de vardır (Bogost, 2021). Metaverse'de bahsedilen evren; fiziki dünyanın ötesinde, bilgi iletişim teknolojileri ile geliştirilmiş ve internetin gelecekteki hali olarak görülen sanal bir evrendir (Dionisio vd., 2013: 1-38). Metaverse'de bireyler zaman ve mekân sınırı olmadan avatarları - dijital temsilleri- ya da "MetaHuman"lar aracılığıyla varlık göstermektedirler (Cammack, 2010: 53-55; Song&Hong, 2021: 9-11; Fang vd., 2021: 4). Metaverse birbirine bağlı deneyimlerde sürekliliği sağlayan üç boyutlu ve çok kullanıcı bir yayın ağı olarak da tanımlanabilmektedir (Seidel vd., 2022: 6699) Aynı zamanda Metaverse, tematik olarak birbiriyle ilişkili kapsayıcı deneyimleri gerçekleştirmeyi hedeflemektedir (Seidel vd., 2022: 6699-6670). Metaverse için üzerinde uzlaşmış ortak bir tanım mevcut değildir. Başka yazar ve araştırmacılar da kavram için farklı tanımlamalar kullanmışlardır. Literatürden derlenmiş tanımlar aşağıda gösterilmektedir.

Tanım	Yapılan Çalışma
Doğrudan ya da dolaylı olarak fiziki dünyayla iletişimi olan, hızlı gerçekleşen, yaşayan yerlerdir.	Papagiannidis v.d. 2008
Gerçek dünya ile iç içe olan bağlı ve kalıcı sanal bir evren oluşturmak için bir araya gelen üç boyutlu, çok kullanıcının olduğu sanal alanların birleşimidir.	Di Pietro ve Cresci, 2021
Fiziki dünyanın sanal dünyaya doğru bir dönüşümüdür.	Sriram, 2022
Dijital unsurların üretiminin ve tüketiminin gerçekleştirildiği, sürekli ve eksiksiz bir ekonomik sistemdir.	Yang v.d. 2022
Fiziksel ve dijital dünyayı bir araya getiren görsel bir dünyadır.	Y. Zhao v.d. 2022

Tablo1: Metaverse Kavramının Tanımları

Kaynak: Literatürde bulunan araştırmalar, yazarlar tarafından tablolştırılmıştır.

Görüldüğü üzere son yıllarda kavram üzerinde daha çok tartışılmış ve tanımlamalar yapılmıştır. Bazı araştırmacılar ise Covid-19 salgınının insanları belirli bir dönem eve kapatmasıyla birlikte Metaverse çalışmalarının hız kazandığını vurgulamaktadır. Bunun sebebi olarak da Covid-19 döneminde giderek yaygınlaşan dijital uygulamalar, dijital ağlar üzerinden kurulan iletişim, iş ve okul yaşamlarının dijital dünyaya taşınması olarak gösterilmektedir. Covid-19 salgını dünyanın dijitalleşme yolculuğunu hızlandırmıştır (Kang, 2021: 1263).

1999 yılında gösterime girmiş olan Matrix serisi de sanal gerçeklik, gerçeklik ötesi ve öteki evren kavramlarını geniş ana akım izleyici kitlesiyle buluşturması bakımından önemlidir. İçinde bulunduğu dünyanın aslında gerçek olmadığını bir tür sanal gerçeklikte yaşadığını anlayan hacker Neo'nun hikayesi anlatılmaktadır. Matrix bu seride, ana akım izleyici kitlesine yapay zekâ aracılığıyla yaratılan bir

Metaverse evren olarak sunulmaktadır (Öztat, 2019: 313-315). Bu bağlamda Metaverse'ün Matrix serisinin düşünsel altyapısını oluşturduğu söylenebilir.

Bunların yanı sıra, Web 3 kavramıyla birlikte Metaverse evreni ile bir bağlantı kurularak ayrı bir yaşam formunun kurulacağı yönündeki görüşlerin yaygın olduğu görülmektedir. Nikolaidis (2007)'e göre Metaverse, web tabanlı iletişimin 2D web'den 3D web'e olan uzantısıdır. 2000'li yılları büyük bir değişime uğratan ve bilgiyi çift akışlı bir yöne kaydıran web 2.0 teknolojisinin aksine web 3.0 yapay zekâ ile hem akıllı hem de sanal olan dünyayı kitlelerle buluşturmuştur. Bu aşamada üretim, tüketim ve hatta ödemeler bile yapay zekâya sahip uygulamalar aracılığıyla yapılmaktadır. Bir başka ifade ile kişilere ya da kurumlara duyulan ihtiyaçlar yerini yapay zekâ uygulamalarına bırakmıştır.

2000'li yıllarda hayatımıza giren Facebook ve 2010'lu yıllarda hayatlarımıza giren Instagram, Twitter gibi uygulamalar da Metaverse'ün habercisi niteliğindedir. Nitekim Facebook, Metaverse olma yolunda adımlar atmaktadır. Dolca&Gabbana ilk avatar kreasyonunu ise 2021 yılının sonunda NFT olarak satışa çıkarmıştır (Murray vd. 2023: 198). İnternetin bu dönüşümü ve web 3.0 yapay zekânın önünü açmış ve bu alandaki yatırımların artmasını sağlamıştır.

Metaverse'ün oluşturulabilmesi için üç aşamadan geçmesi gerekmektedir. Bunlar; dijital ikizler, dijital yerliler ve fiziksel sanal gerçekliktir. Bu üç unsurun bir arada bulunması ve ardışık olarak bu üç aşamadan geçilmesi gereklidir.

Aşamalar	Özellikler
Dijital İkizler	Fiziksel çevrelerin ve nesnelerin; çok sayıda var olacak olan sanal dünyalarda dijital olarak çoğaltılmasıdır. Dijital ikizinin ya da bir başka ifadeyle dijital kopyalarının oluşturulmasıdır. Karar verme ve kontrol etme amacıyla kullanılan, gerçek dünyadaki değişiklikleri sanal dünyadaki karşılıklarına iletebilen fiziksel varlıkların, süreçlerin ya da sistemlerin dijital birer kopyasıdır.
Dijital Yerliler	İnsanların suretleri, bir başka deyişle avaturları aracılığıyla sanal dünyada, gerçek dünyadaki bir benzeri ya da yalnızca dijital dünyada var olacak olan düzeni oluşturmak için dijital yerliler ile ilgili çalışmaların yapılması gerekmektedir.
Fiziksel Sanal Gerçeklik	Oluşturulan sanal dünyaların hem birbirleriyle hem de fiziki dünyayla bağlantı kurması gerekmektedir. Gerçek ve sanal dünyaların birleşmesiyle ise de fiziksel ve sanal gerçekliğin bir arada bulunduğu Metaverse ve Metaverse'ler oluşacaktır.

Tablo 2: Metaverse'ün Aşamaları

Kaynak: Vatn, 2018; Han v. d. 2021; Lee v. d. 2021'den yararlanılarak oluşturulmuştur.

Metaverse'ü oluşturmak için bazı temel teknolojilere ihtiyaç vardır (Lee v.d. 2021: 1). Bunlar;

- Genişletilmiş Gerçeklik (Extended Reality)

- Kullanıcı Etkileşimi Teknikleri (User Interactivity Techniques)
- Nesnelerin İnterneti ve Robotik (Internet of Things /Robotics)
- Blok zinciri (Blockchain)
- Bilgisayarla görme (computer vision)
- Yapay Zekâ (Artificial Intelligence)
- Uç ve Bulut (Edge and Cloud)
- Ağ (Network)
- Donanım (Hardware)'dır. (Lee, vd. 2021: 1)

Bu temel teknolojiler ve altyapılar kullanıcıların Metaverse' e olan erişimini sağlarken Metaverse evreni içerisindeki çeşitli etkinlikleri yönetmek için kullanıcılarla birlikte çalışmaktadır. Bu teknolojilerle birlikte kullanıcı deneyim ve performanslarının yükseltilmesi amaçlanmaktadır (Lee, vd. 2021: 20).

Metaverse evrenine distopik bir anlam da yüklenmektedir. Metaverse' e yönelik distopik söylemler ve teoriler, sınırları görünmez hale getirebileceği konusundaki endişelere yönelik kullanıcı yorumları mevcuttur (Kuş, 2021: 256). Schmitt (2022) Metaverse evreninin distopya mı yoksa ütopya mı olacağı meselesinin tamamen insanoğlunun elinde olduğunu söylemektedir.

## 2. İzlenim Yönetimi

Postmodern toplum yapısı teknolojinin oluşturduğu ve simgeler dünyasından esinlenen bilgi çağının sonucudur (Güvendi ve Ay, 2020) İzlenim yönetimi ise post modern toplum yapısının temel kaygılarından birisidir. İlk kez Goffman tarafından ifade edilen düşünceye göre, insanlar başkalarının kendileri hakkındaki izlenimlerini, başka insanlarla bir araya geldiklerinde neyi açıklayıp neyi gizleyeceklerini seçerek, "yönetir" veya kontrol ederler (Goffman, 1959).

Sosyal hayattaki etkileşimlerle birlikte ortaya çıkan izlenim yönetimi kavramı, bireylerin pek çok farklı nedenden dolayı başkaları tarafından beğenilmek, takdir edilmek, ilgi görmek için tasarladıkları kendilik imajlarının yönetilmesi şeklinde açıklanmaktadır. Leary ve Kowalski (1990)' a göre bireyler, karşı tarafa ilettikleri izlenimleri sürekli olarak izlemekte ve aynı zamanda yönetmektedir. Bu bağlamda izlenim yönetimi kavramını bireylerin başkaları tarafından nasıl algılandıklarını kontrol etmeye çalıştığı bir süreç olarak da tanımlamak mümkündür. İzlenim yönetimi bütün sosyal olgular gibi tarihsel ve toplumsaldır. Schneider (1981) ise izlenim yönetimi kavramını evrensel ve sosyal yaşamın bir özelliği olarak tanımlamaktadır. İzlenim yönetimi yapmanın önemini ise ilk kez 1514 yılında yazmış olduğu Prens adlı kitabında Machiavelli ortaya koymuştur.

Machiavelli, Prens adlı romanında prensin sayılan niteliklere sahip olmasa dahi merhametli, sözüne sadık, dürüst, insancıl ve dindar gibi görünmesi gerektiğinden bahsetmektedir. Kitapta bu niteliklere sahipmiş gibi görünmenin dışında hiçbir özelliğin önemli olmadığına vurgu yapılmaktadır. Prens, insanların gözündeki izlenimi hangi yönde ve nasıl yönetmesi gerektiği hakkında okura

bilgiler verilmektedir (Machiavelli, 2022: 119-124). İnsanların bağlılığını ve güvenini kazanmak için onların gözündeki izlenimi yönetmenin neden önemli olduğunu açıklayan "Prens" romanı bu bağlamda izlenim yönetiminin toplumun her kesimi için geçerli ve etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Literatürde ise birden fazla izlenim yönetimi tanımı bulunmaktadır. Bunlar aşağıda listelenmiştir.

Yazarlar	Tanım
<b>Leary ve Kowalsky</b>	Bireyin, karşı tarafın kendisi hakkındaki izlenimlerini kontrol etme sürecidir.
<b>Erving Goffman</b>	Kişi, tanımadığı insanların olduğu bir ortama girdiğinde, diğerleri onun hakkında bilgi edinmek isteyeceklerdir. Eğer diğerleri, kişi hakkında daha önceden bir bilgi sahibi iseler o bilgiyi işlemeye başlayacaklardır. İnsanlar, karşısındaki bireylerin kendileri hakkındaki düşüncelerini ya yönetirler ya da denetlerler.
<b>Montagliani ve Giacalone</b>	Sosyal statü ve güç kazanmak için sosyal etkileşime dayalı olan izlenimi, bilinçli ve aktif olarak yönlendirmektir. İzlenim yönetimi, kişilerarası etkileşimi kolaylaştırmak için otomatik olan yöntemlerdir.
<b>Kacmar ve Carlson</b>	Bir bireyin, diğerlerinin kendisine ilişkin izlenimlerini kontrol altına almak için belirli bir imajı bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde oluşturması ve bu imajı diğerlerine sergilemesidir.
<b>Bozeman ve Kacmar</b>	Kişilerin kendi imajlarına yönelik olarak diğerlerini etkilemek be istedikleri sonuca ulaşmak için sözlü ya da sözsüz davranışları aktif olarak kullandıkları bir süreçtir.

Tablo 3: İzlenim Yönetimi Tanımları

Kaynak: Leary ve Kowalsky 1990; Kacmar ve Carlson, 1994; Bozeman ve Kacmar, 1997; Montagliani ve Giacalone, 1998; Goffman, 2018'den yararlanılarak oluşturulmuştur.

İzlenim yönetimini; bilinçli izlenim yönetimi ve bilinçsiz izlenim yönetimi olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür. Bilinçsiz izlenim yönetiminde birey, başkalarının kendisi hakkındaki izlenimlerin sürekliliğini istemektedir. Bireyin amacı karşı tarafın algılarını değiştirmeye çalışmak değil; kendisi hakkında belirli bir izlenime sahip olmaya devam etmesini sağlamaktır. (Baumeister, 1982: 4-7). Bilinçli izlenim yönetimi ise bilinçli bilişsel süreçler gerektirmektedir. Bu nedenle de bilinçli izlenim yönetiminde birey, karşısındakinin algılarını değiştirmeye yönelik davranışlar sergilemektedir. Bireyin amacı, karşısındakinin kendisi hakkındaki tutum, düşünce ve davranışları etkilemek ve değiştirmektir. Bireyler psikolojik açıdan patolojik bir boyuta ulaştığı zaman kendi izlenimlerini olumlu kılabilmek için başkalarının izlenim ve imajını yönetme yolunu seçmektedir. Larry ve Kowalski

(1990)'a göre bireyler, bilinçli izlenim yönetimi taktiklerini kullanarak kendileriyle ilgili karşı tarafta olumlu izlenimler yaratmak istemektedir.

Bilinçli izlenim yönetiminde bireyi motive eden güdülerden biri de bir izlenim yaratma arzudur. İzlenim motivasyonu, bireyin karşı taraf üzerinde yapacağı bilinçli izlenim yönetimi girişimlerini harekete geçirmek için son derece önemlidir (Larry ve Kowalski, 1990: 34-38). Birey, diğerlerinin gözünde sahip olduğu kimlik, statü ve imajı korumak ve geliştirmek için izlenim yönetimi uygulamakta ve sergilemektedir.

### 3. İzlenim Yönetimi ve Metaverse

İzlenim; kişinin karşı tarafta çizdiği imajdır. Her insan karşı tarafın kendisini olumlu özellikler ile anmasını ister. Tüketim kültürünün hayatlarımıza entegre ettiği herkes tarafından beğenilme ve sevilme arzusu bireyler için hayati bir öneme sahiptir. Performanslar çağı olarak adlandırılan günümüzde insanlar tam da bu arzu nedeniyle diğerlerine karşı kendi performanslarını sergilemekte ve kendi imajlarını yaratmaktadır. Bir diğer ifadeyle günümüzde insanlar beğenilmek ve sevilme için sürekli bir performans halindedir. İzlenim yönetimi, bireyin belirlenen hedefler doğrultusunda kendi imajları hakkında diğerlerinin bakış açılarını olumlu yönde etkilemeyi amaçladıkları bir süreçtir (Schlenker, 1980: 352-359; Rosenfeld v.d. 1995: 219; Wayne ve Liden, 1995: 232-240; Özdemir, 2016: 115-117).

Yeni medya teknolojileri aracılığıyla mikro alanlara kadar sızan beğenilme ve sevilme arzusunun olumlu olduğu kadar yıkıcı sonuçları da vardır. Charles Taylor (1995) ise bu durumu modern insanın kendi kimliğini doğrudan kendisinin belirlediği bir tavır olarak ele almaktadır. İnsanın tanınmak için verdiği mücadele izlenimlerin ön plana çıktığı günümüzde insanın kim olduğundan daha çok kendini nasıl sunduğuyla ilişkili hale gelmiştir. Geçtan (2020) bu durumunu şöyle tanımlamaktadır; "(...) Kendini var hissedebilmenin tek yolu da beğenilmenin sürekliliğini sağlamaya yönelik bir hayat tarzıdır" (Geçtan, 2020: 64). Günümüzde insanlar beğenilmek ve sevilme için sürekli bir performans halindedir.

Horning (2011) sosyal medya alanlarını birer "Sosyal Fabrika" olarak adlandırmaktadır. Horning (2011)'e göre sosyal medya unsurları farklı kanallardan gelebilecek olan toplumsal dışlanma tehdidi yüzünden kaçınılması mümkün olmayan bir yetersizlik hissini birleştirmektedir. Toplumsal yaşam ise bir şeye sahip olmaktan çok görüntü üzerine yoğunlaşmıştır (Debord, 1996, 13-25). Yeni medya teknolojileri ise gün geçtikçe kendimizi diğerlerine sunduğumuz platformlar olarak şekillenmektedir. Metaverse, bu kendini sunma ve izlenimleri yönetme pratiğinin uygulandığı en önemli platformlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Beğenilme ve sevilme kaygısının ilişkilerimizde merkezi bir yere konumlandığı günümüzde Metaverse insanlara bambaşka bir deneyim şansı sunmaktadır.

Yeni medya araçlarında izlenim yönetimi sayesinde yüz yüze olan iletişimden farklı olarak aynı anda birden fazla benlik geliştirilebilir ve karşı tarafa sunulabilir. Yüz yüze olan iletişimde insanların genel algısı, performans sergileyenin dış görünüşü, mimikleri gibi fiziki özelliklerine odaklanmaktadır. Ancak yeni medya

araçlarında profiller oluşturan bireyler gerçek hayatta olduklarından daha farklı bir izlenim performansı sunabilir. Bu deneyimlerin en iyi gözlemlendiği mecra ise günümüzde Metaverse'dür. İnsanların günlük hayattaki davranışlarını yeni medya araçları ile izlenim yönetimi için sergiledikleri ve performanslarını buna göre şekillendirdikleri ortaya konmuştur (Moisio ve Arnould, 2005: 247-252; Schulz, 2012: 88; Yıldırım, 2022: 397-400).

Metaverse aynı zamanda izlenim yönetimi yapılan bir arena olması bakımından da gelecek yıllarda insanlara bir ütopya mı yoksa distopya mı sunacağı muğlaktır. İnsanların hayatlarını kolaylaştıran bir teknoloji yani bir ütopya da olabilir, tam tersi bir şekilde insan hayatını korkunç derecede kötü etkileyecek durumların da yaşanmasını sağlayan bir distopya da olabilir. Yeni medya teknolojilerinde beden dışarıda olduğundan doğrudan seyirciye sunulmamaktadır ancak gelişen teknolojiyle birlikte suni bir gerçeklik oluşturulmakta ve insanlar gerçeğe çok yakın deneyimler yaşamaktadır Siber uzay kavramından uzaklaşarak günümüzde distopya ve ütopya tartışmalarının yanı sıra aslında şimdilerde gerçek ve sanal dünyaları birleştirme misyonu vardır (Çelik, 2022: 68).

Ütopya ve distopya tartışmaları devam ederken kavramla ilgili başka alanlara kayan yeni görüşler de literatüre eklenmeye devam etmektedir. Metaverse, yeni bir gerçeklik kurarak post-postmodern dönem kültür endüstrisinin başlangıcını yapmıştır. Baudrillard bu durumu "Gerçek simülasyona dönüştü. Buna yol açarsa kültür endüstrisinin kendisidir" (Baudrillard, 2022: 43) şeklinde ifade etmiştir. Metaverse, meta-insan olarak da adlandırılan avatarlar aracılığıyla insanları sanal bir karaktere dönüştürerek, gerçekliği arttırılmış gerçek olmayan bir dünyada bulunmaları ve diğer meta-insanlarla yani diğer avatarlarla iletişim halinde olmaları üzerine kurulu bir evrendir (Anil ve Alankuş, 2022: 138). Kişilerarası ilişkilerde iletişim yüz yüze yapılırken yeni medya araçlarıyla sosyal medyaya taşınmakta ve izlenim yönetimi tamamen sosyal medya gönderi ve mesajlarıyla yapılmaktadır. Ancak Metaverse evreninin ortaya çıkmasıyla birlikte beden ve görüntü önemini kaybetmiş, yerlerine avatarlar gelmiştir. Metaverse maddi gerçeklik ve sanal gerçeklik arasında konumlanmaktadır. Gelecek distopya evreninin bir kolu olarak da görülmektedir.

Metaverse evreninde insanlar derinlik ve üç boyutluluk algısı ile kullanıcıların fiziki dünyadaki deneyimleriyle eşdeğer deneyimler yaşamaktadır (Calandra ve Chiu, 2021: 20-32). Calandra ve Chiu 2021 yılında yayınladıkları raporda kullanıcıların günlük hayattaki rutinlerini Metaverse evrenine taşıdığını ve bu sebeple fiziksel gerçekliğimizin, dijital gerçekliğimizle birleştirildiğini ifade etmiştir (Calandra ve Chiu, 2021: 17-20). Bu sebeple gerçeğe yakın hissedilen ve hatta algılarda gerçek olduğu düşünülen bu evrende insanların izlenim yönetimi yapmak için daha fazla zaman ve para harcaması olasıdır. Bu nedenle distopik yönünün ağır bastığı da söylenebilir.

Metaverse evreni ve izlenim yönetimi "1984" romanında persona kavramı, gözetim toplumu ve panoptikon kavramı, eril bakış, dişil bakış kavramları



temelinde söylem analizine tabi tutularak incelenmiştir. İncelemeye geçmeden önce kısaca bu kavramların anlamlarına aşağıda yer verilmektedir.

#### 4. Persona Kavramı

Persona kelimesinin Türkçe karşılığı "maske"dir. Antik dönemlerdeki oyuncuların yüzlerine taktığı maskeler olarak da bilinmektedir. Persona, Jung tarafından ortaya atılan bir arketiptir. Jung persona kavramını "Persona, bireyin dış dünyaya karşı genel olarak sergilediği ruhsal davranış biçimidir" (Jung, 2006: 39) şeklinde açıklamaktadır. Jung aynı zamanda arketip kavramını insanın özü, olarak tanımlamakta ve kişiliğin oluşumunda çok önemli bir yeri olduğunu vurgulamaktadır (Geçtan, 2014: 166). Yüzündeki maskeyle özdeşleşen bir insana, toplumda özgün bir birey olmanın karşıtı anlamında persona denir.

İnsan, personasını diğerlerinin beklentilerine karşılık vermek için inşa etmektedir (Magnavita, 2016: 93). Dolayısıyla insanların persona yaratmaktaki asıl amacı karşı tarafın izlenimlerini yönetmek ve beğenilme arzudur. Bir başka deyişle toplumun onayını, beğenisini ve sevgisini kazanabilmek için topluma karşı takınılan tavidir. Persona yaratarak, diğerlerinin beklentilerine karşılık vererek beğenilme ve sevilme arzusunu gerçekleştirmek istemektedir. Bu durum kişinin bilinçaltındaki arketiplerle özdeşleşmesi yoluyla gerçekleşmektedir.

Sosyal yaşamında ve sosyal medyada insan gerçekte olduğundan farklı davranışlar sergilemektedir. Bunun temel nedeni insanın çeşitli maskeler takması yani çeşitli personalarının olmasıdır. Yeni medya teknolojilerinin hayatımıza girmesiyle birlikte kendimizi diğerlerine sunduğumuz ve bu sunumun karşılığı olarak beğenilmek istediğimiz bu yeni sistemde persona kavramı bu sistemin bir ihtiyacıdır. Metaverse evreninde de fiziksel bedenlerimizin değil meta-insan formunda avatarlarımızın olması da günümüzde personanın önemini daha da arttırmaktadır. Günümüzde insanların beğenilme ve sevilme arzuları için verdiği mücadele, imajların dolayısıyla personaların hakimiyet ve önemini arttırmaktadır. Gerçek olmayan ama gerçeğe yakın bir evren olan Metaverse'de gerçek olmayan sonsuz bir akış mevcuttur. Dolayısıyla Metaverse evreninde sonsuz bir persona akışından da bahsetmek mümkündür.

#### 5. Gözetim Toplumu ve Panoptikon

Dünyayı algılamanın en önemli yolu olan göz, bireyin temel yapı taşlarından biridir çünkü birey konuşmadan önce görmeye ve çevresini tanımaya başlamaktadır. İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana var olan gözetim olgusu, insanların sürekli diğerlerinin ne yaptığını merak etme dürtüsü ile devamlılığını sağlamıştır. Toplumsal değişimlerle birlikte farklı bir boyuta evrilerek bireylerin hayatındaki varlığını sürdürmektedir. En basit ifadeyle gözetim; bireyin ya da bir topluluğun hal ve hareketlerini yakından takip etmekte ve izlemektir.

Gözetim iktidarın temel denetim biçimi ve bir toplum tasarımıdır. İktidarın gözünün altında, bireylerin hayatlarını bir bakıma hapisane düzenine mahkûm etmektedir (Bentham, 2008: 7). Giddens (2008) gözetimin iki farklı anlamının olduğunu ifade etmektedir. Giddens (2008)'e göre gözetim toplumunun ilk anlamı

insanların davranışlarını yönetmek ve yönlendirmek için onlar hakkındaki bilgilerin şifrelenmesi ve saklanmasıdır. İkinci anlamı ise insanların kendileri üzerinde tahakküm kuran veya kurabilecek olan diğer insanlar tarafından doğrudan gözetlenmesidir. Gözetim aynı zamanda özel hayatın sınırlarını daraltmaktadır.

Toplumsal gözetime yönelik olarak yapılan uygulamaları tarih boyunca kabileler, krallıklar, monarşiler, totaliter rejimler ve dini yönetimler başlıca tahakküm mekanizması olarak görmüştür (Uğur, 2015: 21). Günümüzde ise artan bilgi iletişim teknolojileri sayesinde hızla gelişen kitle iletişim araçlarının gündelik hayatta önemli bir rol oynamasıyla birlikte birey, dijital dünya tarafından da gözetim altına alınmaktadır.

Panopticon sözcüğü pan ve opticon sözcüklerinin birleşimiyle oluşmuştur. Pan sözcüğü "bütün\bütünü" anlamına gelirken opticon sözcüğü ise "gözetim\gözetlemek" anlamına gelmektedir. Panopticon kavramı 1791 yılında İngiliz filozof ve toplum kuramcısı Jeremy Bentham'ın yeni ve teknolojik olarak gelişmiş bir hapisane tasarımı ile karşımıza çıkmaktadır (Facoult, 1980: 148). Bentham'ın bu tasarım konsepti insanları gözetleme üzerine kuruludur (Koskela, 2003: 293). Bir başka deyişle panoptikon aslında hem toplum içinde bireyi hem de bireyin içinde yaşadığı toplumu gözetleme modelidir. Bentham (1791) bu tasarladığı hapishaneye Panopticon adını vermiştir. Bentham'ın hapisane tasarımının suçluları rehabilite ve kontrol etmek için etkili bir araç olarak topluma fayda sağlamaktan ziyade iktidarın kendi hegemonyasını kurması için bir araç olacağı düşünülmektedir (Okmeydan, 2017: 58).\*

Panoptikonda tek taraflı, asimetrik, hiyerarşi temelli ve zorlamaya dayalı bir denetim vardır (Özdemir, 2020: 84). Sürekli denetim altında bulunan birey ise gözetim altında olmadığı zamanlarda bile bir şey yapmaya cesaret edemeyecek bir konumda tutulmaya çalışılır (Canalp, 2018: 14). Toplum içerisindeki düzenin ancak disiplin ile sağlanabilir ve korunabilir olduğu ifade edilmektedir.

## 6. Eril Bakış

Toplumsal cinsiyet, belirli toplumlar tarafından erkeklere ve kadınlara atanmış olan roller, davranışlar ve özelliklerdir (Güvendi, 2023: 95). Toplumsal cinsiyet rollerinin inşası ve bu rollerin sınıflandırılması toplumun kendisine olan bakışı ile alakalıdır. Feminist teorisyenlere göre toplumsal gerçeklik; kadınlık ve erkeklik olarak oluşturulan kategoriler ışığında var edilen biçimlerin bir temeli varmış gibi gösterilse de aslında temsiller yoluyla kurgulanmaktadır (Timisi, 2011: 157). Eril bakış, ataerkil, ideolojik ve erkek merkezli olarak tanımlanmaktadır (Kar,1989: 30). Bir başka deyişle eril bakış; objeleştirme, röntgencilik, fetişizm, skopofili<sup>†</sup>, erkek zevkinin nesnesi şeklinde karakterize edilebilmektedir (Kar, 1989: 30).

\* Bentham'ın geliştirdiği bu hapisane tasarımı merkezden tüm noktaların görüldüğü, hapisane müdürünün hem astlarını hem de mahkumları aynı anda izleyebildiği bir hapisane modelidir. Tasarımda kullanılan akustik tüpler en ufak bir fısıltının bile merkezi kuleden duyulmasına olanak sağlamaktadır. Bentham'ın her şeyi gören göz olarak tasarladığı bu sistemde kişinin olduğu varsayılacak hiçbir özel alanı ve hiçbir özel anı bulunmamakta, her şey sürekli olarak denetlenmektedir (Strub,1989:40). Bu örneklere 1984 romanında da sıklıkla rastlanılmaktadır.

<sup>†</sup> Bir şey bakaran cinsel haz almak olarak tanımlanmaktadır.

Freud ise erkek bakışını, nesnesini kontrol etmeye çalıştığı için fallik bir özellik olarak değerlendirmiştir. Nixon (1992)'ye göre tüketim geleneksel olarak kadını bir gösteri ve erkek bakışı için bir yem olarak üretmiştir.

Erkek bakışı ile yapılan çalışmaların çoğu Mulvey'in sinema alanında yaptığı araştırmalarla ortaya çıkmıştır. Mulvey 1975 yılında yaptığı çalışmada ana akım filmlerdeki kadın temsillere ilişkin analizinde psikanalitik ve feminist bakış açılarını birleştirmiştir. Bununla birlikte filmde temsil edilen kadınların erkek bakışının nesnelere olarak inşa edildiğini söylemiştir (Patterson ve Elliott, 2002: 263). Mulvey (1989)'a göre erkek bakışı; rasyonel, röntgenci, mesafeli, sadist ve kontrollüdür. Bu bağlamda erkek bakışının bir tahakküm unsuru olarak totaliter bir nitelik taşıdığı söylenebilir. Aynı zamanda erkek bakışı gözetim toplumu yaratmak için de vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

## 7. Dişil Bakış

Dişil bakış, kadın deneyiminden yola çıkan, kadın sorunlarına odaklanıldığı, eril bakışın yapı bozuma uğratıldığı bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Beauvoir "(...) Kadın doğaldır; doğal olandır." şeklinde tanımlamıştır (Beauvoir, 2019: 97). Bir başka deyişle eril ve yapay bir tahakküm nesnesi olan eril bakışa karşı, dişil bakış son derece doğal ve içgüdüselidir. Dişil bakış eril bakışın tam tersi niteliklere sahiptir.

Mulvey (1989)'e göre dünyada cinsel bir dengesizlik hakimdir ve bakıma zevki aktif olan erkek ile pasif olan kadın arasında ikiye ayrılmaktadır. Erkek bakışı belirleyicidir. Fantezisini ona göre şekil alan kadına yansır (Mulvey, 1989: 62). Dişil bakış ise, eril bakışa bir başkaldırıdır (Riebe, 2020: 3). Dişil bakış açısı algıları, düşünceyi ve dili dönüştürmekte ve olumlu yönde geliştirmektedir. Aynı zamanda dişil bakış açısı totaliter rejimlerin ve gözetim toplumu inşa etmek isteyen yapıların karşı çıktığı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

## 8. Araştırmanın Yöntemi

Metaverse ve İzlenim yönetimi kavramları bir arada incelenirken Metaverse'ün doğuracağı distopya baz alınarak bu roman seçilmiştir. Konu edilen distopyanın izlenim yönetimi inşası ve toplumsal kodlar bakımından nasıl şekillendiği betimsel olarak gösterilmesi amaçlanmıştır.

Bu çalışmada örneklem yöntemlerinden araştırma amacına uygun olarak amaçlı ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı ölçüt örnekleme, Örneklemin problemle ilgili olarak belirlenen niteliklere sahip kişi, olay, nesne veya durumlardan oluşmasıdır (Rubin ve Babbie, 2016). Amaçlı örnekleme, bilgi edinme olanakları açısından zengin kaynaklara sahip durumların derinlemesine çalışılmasına imkân tanımaktadır. Araştırmacı, araştırmaya konu edinilen durum veya durumlar bağlamında toplum olaylarını anlamaya çalışmaktadır (Can ve Arslan, 2018: 199). Ölçüt örnekleme kullanılan araştırmalarda ise önceden belirlenen tüm olgular çalışılmaktadır (Türkmenoğlu ve Baştuğ, 2017: 41). Bahsi geçen ölçüt ya da ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005: 112).

Verilerin analizinde ise eleştirel söylem analizi yöntemi kullanılmıştır. Van Dijk, eleştirel söylem analizinin sosyo-bilişsel boyutunun kurucusu kabul edilmektedir. Eleştirel söylem çözümlemesi sosyo psikolojik bir perspektifte incelenip sosyal temsil kuramı ile de ilişkilendirilir. Aynı zamanda Van Dijk söylem ve toplum arasında da bir etkileşim kurmakta, güç otoritelerine sağlanan kaynak söylemin kontrol noktasına odaklanmaktadır. Bu söylem analizi stereotipleştirme, etnik kökenlerin kötüye kullanımı, egemen grupların baskısı ve direnme ile ilgilenmektedir (Yardım ve Doğruel, 2019: 141).

Van Dijk metinleri 6 boyutta incelemektedir (Şah, 2020: 218-219).

1. Semantik Makro Yapıların Analizi: Metin başlıkları ve temel önermeler, başlıca durumlar incelenir.
2. Yerel Anlamların Analizi: Kelimelerin doğrudan ve dolaylı anlamları, kelimelerin birbiri ile kurduğu anlam, alıcının zihnindeki temsil gibi değerler incelenir.
3. Göze Çarpmayan Formal Yapıların Analizi: Söz edilen olayların ve eylemlerin devamlılığı ve tutarlılığı gibi kıstaslara bakılan adımdır.
4. Genel ve Yerel Söylem Formlarının ve Formatların Analizi: Söylem şekilleri, cümle yapıları incelenmektedir.
5. Belirli Dilbilimsel Tercihlerin Analizi: Metinde yer alan biz ve onlar kavramlarının nasıl temsil edildiği incelenmektedir.
6. Bağlam Modellerinin Analizi: Olayın yaşandığı kültürel, tarihi, sosyal politik yapılar ve anlık etkileşim gerektiren durumlar takip edilmektedir.

Bu çalışmada 1984 romanı üzerinden bir distopyadaki izlenim yönetimi söylemleri incelenmektedir. Kitaptaki olaylar Van Dijk'in eleştirel söylem çözümlemesi (ESC) ile analitik perspektifte incelenmektedir. Distopya kodlarının sıklıkla görüldüğü kitap içerikleri Van Dijk'in eleştirel söylem çözümlemesi ile "Persona", "Gözetim Toplumu ve Panopticon", "Eril Bakış" ve "Dişil Bakış" alt başlıkları incelenmiştir.

## 9. Bulgular

### Persona

"Tele-ekran aynı anda hem alıcı hem de verici işlevi görüyordu. Fısıltıyla konuşmadığı sürece Winston'ın çıkardığı her ses tele-ekran tarafından alınıyordu; dahası, madeni levhanın görüş alanında kaldığı sürece Winston işitilmekle kalmıyor, görülebiliyordu da. Hiç kuşkusuz, ne zaman izlendiğinizi anlamanız olanaksızdı."

"İki Dakika Nefret'in en korkunç yanı, insanın katılmak zorunda olması değil, katılmaktan kendini alamamasıydı. Otuz saniye sonra en küçük bir zorlamaya gerek kalmıyordu. Tüm topluluk, elektrik akımına kapılmışçasına, ürkünç bir kin ve nefretle azgınlaşıyor, öldürme, işkence yapma, yüzleri bir balyozla yamyassı etme isteğine kapılıyor, insanlar ellerinde olmadan yüzleri kaskatı kesilerek çılgınlar gibi bağırıp çağırıyorlardı."

"Sevişmeleri bir savaş, doyumun doruğuna varışları bir zafer olmuştu sanki. Parti'ye indirilmiş bir darbeden farksızdı. Siyasal bir eylemdi."
"Winston bir an büyük bir öfkeye kapılmıştı. Julia'yla tanıştığı ay içerisinde ona duyduğu isteğin niteliği değişmişti. Başlangıçta bu istek pek o kadar şehvetli değildi. İlk seferinde inadına sevişmişlerdi. Ama ikinci sevişmeden sonra her şey değişmişti."
"Bu odadan içeri girdiğimde, Partili bir yoldaş değil, bir kadın olacağım."
"İstem dışı bir şey bu. Anımsamamak insanın elinde değil. Belleği nasıl denetim altında tutabilirsiniz? Benimkini denetleyemediniz!"

1. Semantik Makro Yapıların Analizi: 1984 romanındaki temel önermelerden biri partiyi desteklemek ve izlenimleri yönetmektir. Bireyler izlenim yönetimi yapabilmek için personalara ihtiyaç duymaktadır ve bu doğrultuda çeşitli personalar oluşturmaktadırlar. Oluşturulan bu personaların ise hangi durumlarda hangi izlenimi vermek için kullanılacağı bireyin kendisi tarafından belirlenmektedir. Örneğin kitabın içinde geçen "İki Dakika Nefret'in en korkunç yanı, insanın katılmak zorunda olması değil, katılmaktan kendini alamamasıydı. Otuz saniye sonra en küçük bir zorlamaya gerek kalmıyordu. Tüm topluluk, elektrik akımına kapılmışçasına, ürkünç bir kin ve nefretle azgınlaşıyor, öldürme, işkence yapma, yüzleri bir balyozla yamyassı etme isteğine kapılıyor, insanlar ellerinde olmadan yüzleri kaskatı kesilerek çılgınlar gibi bağırıp çağırıyorlardı." bu cümle Winston'ın oluşturduğu persona ile yönettiği izlenimler hakkında okura bilgi vermektedir.
2. Yerel Anlamaların Analizi: 1984 romanının çoğu yerinde okurun zihninde "persona" kavramını çağrıştırdığı söylenebilir. Örneğin "Bu odadan içeri girdiğimde, Partili bir yoldaş değil, bir kadın olacağım." cümlesi okurun zihninde temsil ettiği değerler bağlamında incelendiğinde cinsiyetsiz bir yoldaş olmak ve kadın olmak arasında farkı ortaya koymaktadır.
3. Göze Çarpmayan Formal Yapıların Analizi: 1984 romanında Winston karakterinin yarattığı persona roman boyunca devamlılık göstermekte olup tutarlıdır.
4. Genel ve Yerel Söylem Formlarının ve Formatların Analizi: Söylem şekilleri ve cümle yapıları incelendiğinde 1984 romanı yazarı Orwell'ın, persona kavramı bağlamında Winston'ın ağızından dolaylı anlatımlar yaptığı görülmektedir. "Sevişmeleri bir savaş, doyumun doruğuna varışları bir zafer olmuştu sanki. Parti'ye indirilmiş bir darbeden farksızdı. Siyasal bir eylemdi." örneğin sevişme eylemi bu alıntıda parti otoritesine karşı bir devrim, bir protesto anlamında kullanılmış olsa da ifade ediliş biçimi olarak dolaylı bir anlatıma sahiptir.
5. Belirli Dilbilimsel Tercihlerin Analizi: 1984 romanında "ben", "siz", "biz" ve "onlar" kavramları sıklıkla doğrudan ve dolaylı yoldan vurgulanmaktadır. "İstem dışı bir şey bu. Anımsamamak insanın elinde değil. Belleği nasıl denetim altında tutabilirsiniz? Benimkini denetleyemediniz!" örneği ile

görüldüğü üzere kitap boyunca siz kipiyle bahsedilen şey "parti" iken ben kipi ile bahsedilen şey ise Winston'ın ta kendisidir. Düşünce suçu işleyenler ise Winston'ın anlatısına göre "biz" kısmını oluşturmakta olup bu durumda parti ise kötücül manada "onlar" anlatısını taşımaktadır. Winston ve diğerlerinin biz ve onlar anlatısına dahil olabilmeleri oluşturdukları personalar ile mümkündür.

6. Bağlam Modellerinin Analizi:1984 romanı incelendiğinde Orwell'ın oluşturduğu evren ile ilgili okura nitelikli ve yeterli bilgiler verdiği görülmektedir. "Tele-ekran aynı anda hem alıcı hem de verici işlevi görüyordu. Fısıltıyla konuşmadığı sürece Winston'ın çıkardığı her ses tele-ekran tarafından alınıyordu; dahası, madeni levhanın görüş alanında kaldığı sürece Winston işitilmekle kalmıyor, görülebiliyordu da. Hiç kuşkusuz, ne zaman izlendiğinizi anlamamız olanaksızdı." Kitabın bu alıntısı ile olayların yaşandığı yerin bir başka deyişle Okyanusya'nın kültürel, sosyo-politik ve anlık etkileşimler gerektiren durumları hakkında okur bilgilendirilmektedir. Persona kavramı oluşturulan bu evren ve evrenin dinamikleri için oldukça önemlidir.

### Gözetim Toplumu ve Panopticon

"Her katta, asansörün tam karşısına asılmış olan posterdeki kocaman yüz duvardan ona bakıyordu. Resim öyle yapılmıştı ki, gözler her davranışınızı izliyordu sanki. Posterin altında, BÜYÜK BİRADER'İN GÖZÜ ÜSTÜNDE yazıyordu."
"Büyük Birader' in gözleri paranın üstünden bile sizi izliyordu. Paraların, pulların, kitap kapaklarının, bayrakların, posterlerin, sigara paketlerinin üstünden ... her yerden. Hep sizi izleyen o gözler ve sizi sarıp kuşatan o ses. Uykuda ya da uyanık, çalışırken ya da yemek yerken, içeride ya da dışarıda, banyoda ya da yatakta ... kaçış yoktu. Kafatasınızın içindeki birkaç santimetreküp dışında, hiçbir şey sizin değildi."
"Parti geçmişe el koyabiliyor ve şu ya da bu olayın hiçbir zaman olmadığını söyleyebiliyorsa, bu hiç kuşkusuz işkenceden de, ölümden de beter bir şeydi."
"Herkesin ortasında ya da tele-ekranın görüş alanı içindeyken düşüncelerinizi başıboş bırakmak çok tehlikeliydi. En ufak bir şey sizi ele verebilirdi. Sürekli gözünüzün seğirmesi, farkında olmadan yüzünüzün kaygılı bir anlatıma bürünmesi, kendi kendinize söylenip durmanız, olağandışı belirtileri gösteren ya da bir şeyler gizlediğiniz izlenimi uyandıran herhangi bir şey. Kaldı ki, yüzünüzde belirecek uygunsuz bir anlatım bile (örneğin, bir zafer açıklanırken inanmamış görünmek) cezayı gerektiren bir suçtu."
"Gerçi buralarda hiç tele-ekran yoktu, ama bir yerlere yerleştirilmiş olabilecek gizli mikrofonlardan sesinizi kaydedip tanıyabilirlerdi..."
"Heykeller, yazıtlar, anıtlar, sokak adları...geçmişe ışık tutabilecek her şey sistemli bir biçimde değiştirilmişti."

1. Semantik Makro Yapıların Analizi: Gözetim toplumu ve panopticon 1984 romanında temel önermelerden olup, diğer temel önermeleri de doğrudan ve dolaylı yoldan etkilemektedir. "Herkesin ortasında ya da tele-ekranın

görüş alanı içindeyken düşüncelerinizi başıboş bırakmak çok tehlikeliydi. En ufak bir şey sizi ele verebilirdi. Sürekli gözünüzün seğirmesi, farkında olmadan yüzünüzün kaygılı bir anlatıma bürünmesi, kendi kendinize söylenip durmanız, olağandışılık belirtisi gösteren ya da bir şeyler gizlediğiniz izlenimi uyandıran herhangi bir şey. Kaldı ki, yüzünüzde belirecek uygunsuz bir anlatım bile (örneğin, bir zafer açıklanırken inanmamış görünmek) cezayı gerektiren bir suçtu.” örneğinden de görüldüğü üzere Okyanusya halkının eylemleri gözetim altındadır. İzlenimleri yönetmek adına denetlendiği bilinen her davranışın dikkatli bir şekilde yapılması gerekmektedir.

2. Yerel Anlamların Analizi: Kitabın yazarı Orwell kelimeler, kelimelerin anlamları ve okuyucunun zihninde canlandırdıkları bağlamında gözetim toplumu ve panopticon kavramlarını doğrudan ve dolaylı anlatımlarla okurlara sunmaktadır. “Parti geçmişe el koyabiliyor ve şu ya da bu olayın hiçbir zaman olmadığını söyleyebiliyorsa, bu hiç kuşkusuz işkenceden de, ölümden de beter bir şeydi.” örneğin bu alıntıda tarihin bile değiştirilmek suretiyle denetlendiği ve dolayısıyla tarihin olağan akışı içinde olan şimdiki zamanda yaşanan olayların da değiştirilebileceği okura sunulmaktadır.
3. Göze Çarpmayan Formal Yapıların Analizi: Gözetim toplumu ve panopticon kitap boyunca sürekli ve tutarlı bir şekilde okuyucuya yansıtılmaktadır. “Gerçi buralarda hiç tele-ekran yoktu, ama bir yerlere yerleştirilmiş olabilecek gizli mikrofonlardan sesinizi kaydedip tanıyabilirlerdi...” örneğinden de görüldüğü üzere kitap akışında parti yönetimi ve bu yönetimin uygulamaları hakkında okur sıklıkla bilgilendirilmektedir. Bu bilgilendirilmelerle birlikte gözetim toplumu ve panopticon kavramları kitap içerisinde pekiştirilmektedir.
4. Genel ve Yerel Söylem Formlarının ve Formatların Analizi: Gözetim toplumu ve panopticon ile ilgili söylem şekilleri kitabın genelinde hemen hemen aynıdır. “Her katta, asansörün tam karşısına asılmış olan posterdeki kocaman yüz duvardan ona bakıyordu. Resim öyle yapılmıştı ki, gözler her davranışınızı izliyordu sanki. Posterin altında, BÜYÜK BİRADER’İN GÖZÜ ÜSTÜNDE yazıyordu.” örneğinden de görülebileceği üzere kitapta partinin otoritesi ve eylemlerinden sürekli olarak gözetim vurgusu ile bahsedilmektedir.
5. Belirli Dilbilimsel Tercihlerin Analizi: Gözetim toplumu ve panopticon kavramları ile ilgili kitapta gözetleyen yani onlar; gözetlenen yani ben ve biz vurgusu hakimdir. “Büyük Birader’ in gözleri paranın üstünden bile sizi izliyordu. Paraların, pulların, kitap kapaklarının, bayrakların, posterlerin, sigara paketlerinin üstünden ... her yerden. Hep sizi izleyen o gözler ve sizi sarıp kuşatan o ses. Uykuda ya da uyanık, çalışırken ya da yemek yerken, içeride ya da dışarıda, banyoda ya da yatakta ... kaçış yoktu. Kafatasınızın içindeki birkaç santimetreküp dışında, hiçbir şey sizin değildi.” örneğinde de bahsedildiği gibi o veya onlar hep gözetleyen, Winston ve diğerleri de hep gözetlenen taraftır.

6. Bağlam Modellerinin Analizi: Orwell'ın 1984 romanı dünyası hakkında okura verdiği bilgiler ışığında Okyanusya'nın kültürel ve sosyo-politik olarak bir gözetim toplumu ve panopticon etkisi ile yaşanan bir yer olduğu ortaya çıkmaktadır. "Heykeller, yazıtlar, anıtlar, sokak adları...geçmişe ışık tutabilecek her şey sistemli bir biçimde değiştirilmişti." parti anlık etkileşim gereken durumları sürekli olarak izliyor ve takip ediyor aynı zamanda kültürel ve sosyo-politik bilinci de istediği gibi şekillendirebilmektedir.

### Eril Bakış

"SAVAŞ BARIŞTIR ÖZGÜRLÜK KÖLELİKTİR CAHİLLİK GÜÇTÜR."
"Parti, tümüyle bastırılması olanaksız içgüdülerin giderilebilmesi için, fahişeliği el altından özendiriyordu bile. Fuhuş, gizlice ve zevk almadan yapıldığı, yalnızca aşağı ve horlanan sınıftan kadınları kapsadığı sürece o kadar önemli değildi"
"Evliliğin kabul gören tek bir amacı vardı, o da Parti'ye hizmet edecek çocuklar dünyaya getirmektir."
"Proleterlerin güçlü siyasal düşüncelerinin olması istenen bir şey değildi. Onlardan tek istenen, çalışma saatlerinin uzatılmasını ya da tayınların kısıtlanmasını kabullenmeleri gerektiğinde kışkırtılabilecek ilkel bir yurtseverlikti."
... "Parti gözle görülür eylemlerle ilgilenmez; bizi ilgilendiren tek şey düşüncedir. Biz düşmanlarımızı yok etmek için uğraşmayız, onları değiştiririz. Bilmem, anlatabiliyor muyum?"
"Bize özgür iradenle teslim olmalısın. Biz, sapkınları bize direniyor diye yok etmeyiz; direndikleri sürece asla yok etmeyiz. İnançlarından döndürür, kafalarının içini ele geçirip yeniden biçimlendiririz. İçlerindeki tüm kötülükleri, tüm yanlılıkları silip atar, lafta değil, canı gönülden saflarımıza katılmalarını sağlarız. Öldürmeden önce bizden biri yaparız."

1. Semantik Makro Yapıların Analizi: Roman anlatısında gözetim toplumu ve panopticon kavramlarının desteklediği temel önermelerden biri de eril bakıştır. "SAVAŞ BARIŞTIR ÖZGÜRLÜK KÖLELİKTİR CAHİLLİK GÜÇTÜR." kitabın genel bir özeti gibi olan bu alıntıdan hareketle eril eylemlerin parti yönetiminin kullandığı unsurlar olduğu söylenebilir.
2. Yerel Anlamların Analizi: 1984 romanı boyunca kitabın yazarı Orwell kelimeler aracılığıyla kurduğu anlamlarda partinin temsil ettiği eril bakışı dolaylı anlatımlarla okurlara sunmuştur. "Proleterlerin güçlü siyasal düşüncelerinin olması istenen bir şey değildi. Onlardan tek istenen, çalışma saatlerinin uzatılmasını ya da tayınların kısıtlanmasını kabullenmeleri gerektiğinde kışkırtılabilecek ilkel bir yurtseverlikti." örneğinden hareketle eril bakışın kitapta ideolojik bir noktadan da okura sunulduğu görülmektedir.
3. Göze Çarpmayan Formal Yapıların Analizi: 1984 romanında parti yönetimi ve büyük birader mateforu hiç değişmediği için kitabın içerisindeki anlatı tutarlı olup devamlılık arz etmektedir. ... "Parti gözle görülür eylemlerle ilgilenmez; bizi ilgilendiren tek şey düşüncedir. Biz düşmanlarımızı yok etmek için uğraşmayız, onları değiştiririz. Bilmem, anlatabiliyor muyum?"



kitap anlatısı içerisindeki olaylar incelendiğinde partinin her zaman halkın düşünceleri üzerinde bir hegemonya kurduğu görülmektedir. Bu alıntıda da görüldüğü üzere parti yönetimi son ana kadar düşünce üzerinde tahakküm kurmak istemektedir.

4. Genel ve Yerel Söylem Formlarının ve Formatların Analizi: 1984 kitabındaki söylem biçimleri eril bakış açısından dolaylı yoldan okura sunulmaktadır. "Parti, tümüyle bastırılması olanaksız içgüdülerin giderilebilmesi için, fahişeliği el altından özendiriyordu bile. Fuhuş, gizlice ve zevk almadan yapıldığı, yalnızca aşağı ve horlanan sınıftan kadınları kapsadığı sürece o kadar önemli değildi" örneğinden hareketle kitaptaki ortamın özgürlük ortamını değil tahakküm ortamı bir başka deyişle eril bakışın hakim olduğu bir ortam olduğu görülmektedir.
5. Belirli Dilbilimsel Tercihlerin Analizi: Orwell 1984 kitabında eril bakışa sahip olanların parti yönetimi olduğunu okuyucuya dolaylı yoldan anlatılmaktadır. Bir diğer ifadeyle kitaptaki siz ve onlar eril bakış açısına sahiptir. "Evliliğin kabul gören tek bir amacı vardı, o da Parti'ye hizmet edecek çocuklar dünyaya getirmektir." örneğinden biz kavramı evlilik üzerinden burada partiye yani onlara hizmet etmek için dünyaya çocuk getirenler olarak okura sunulmuştur.
6. Bağlam Modellerinin Analizi: Okyanusya'nın kültürel ve sosyo-politik yapısı parti ve Büyük Birader üzerinden eril bakış açısıyla okura anlatılmıştır. "Bize özgür iradenle teslim olmalısın. Biz, sapkınları bize direniyor diye yok etmeyiz; direndikleri sürece asla yok etmeyiz. İnançlarından döndürür, kafalarının içini ele geçirip yeniden biçimlendiririz. İçlerindeki tüm kötülükleri, tüm yanlıgıları silip atar, lafta değil, canı gönülden saflarımıza katılmalarını sağlarız. Öldürmeden önce bizden biri yaparız." eril bakış örnekte görüldüğü gibi partinin uygulamaları aracılığıyla okura sosyo-politik ve kültürel bir düzlemde sunulmaktadır.

### **Dişil Bakış**

"Bir umut varsa proleterlerde, diye yazdı Winston."
"Burada söz konusu olan, cinsel içgüdü'nün, Parti'nin denetleyemediği, kendine özgü bir dünya yarattığı için elden geldiğince yok edilmesi gerektiği değildi yalnızca. Daha da önemlisi, cinselliğin bastırılması isteriyi tetikliyordu; bu da Parti'nin istediği bir şeydi, çünkü savaş coşkusuna ve öndere tapınmaya dönüştürülebiliyordu."
"Seviştiğin zaman içindeki enerjiyi boşaltırsın; sonra da kendini mutlu hisseder ve hiçbir şeyi iplemezsin. Ama senin bu halin onların hiç hoşuna gitmez. Her zaman enerji yüklü olmanı isterler. Bütün o yürüyüşler, bağrını yırtarcasına bağırış çağırışlar, bayrak sallamalar, ekşiyip bozulmuş cinsellikten başka bir şey değildir" ...
"... Hiçbir yararı olmayacağını bile bile insan kalmanın çok önemli olduğunu düşünüyorsan, onları yendin demektir."
"Onlardan nefret ederek ölmek, özgürlük buna denirdi."

1. Semantik Makro Yapıların Analizi: Roman anlatısında gözetim toplumu ve panopticon kavramlarının dolaylı yoldan desteklediği temel önermelerden biri de dışil bakıştır. "Seviştiğin zaman içindeki enerjiyi boşaltırsın; sonra da kendini mutlu hisseder ve hiçbir şeyi ipelemezsin. Ama senin bu halin onların hiç hoşuna gitmez. Her zaman enerji yüklü olmanı isterler. Bütün o yürüyüşler, bağrını yırtarcasına bağırış çağırışlar, bayrak sallamalar, ekşiyip bozulmuş cinsellikten başka bir şey değildir" ... alıntısı incelendiğinde dışil bakışın dolaylı yoldan anlatıldığı ve Okyanusya halkını kapsadığı anlaşılmaktadır.
2. Yerel Anlamların Analizi: 1984 romanı boyunca kitabın yazarı Orwell kelimeler aracılığıyla kurduğu anlamlarda Winston ve diğerlerinin temsil ettiği dışil bakışı dolaylı anlatımlarla okurlara sunmuştur. "Bir umut varsa proleterlerde, diye yazdı Winston." örneğinden hareketle dışil bakışın kitapta parti ideolojisinin zıttı olarak okura sunulduğu görülmektedir.
3. Göze Çarpmayan Formal Yapıların Analizi: 1984 romanında Winston ve Julia'nın yakalandıktan sonra dahi eylemlerinden pişman olmamaları kitabın içerisindeki anlatının tutarlı ve devamlılık arz ettiğini göstermektedir. "Onlardan nefret ederek ölmek, özgürlük buna denirdi." kitap anlatısı içerisindeki olaylar incelendiğinde partiye bir kez başkaldırdıktan sonra bu başkaldırının devamlılığının geldiği ve Winston örneği ile parti karşıtlığının başladığı söylenebilir.
4. Genel ve Yerel Söylem Formlarının ve Formatların Analizi: 1984 kitabındaki söylem biçimleri dışil bakış açısından dolaylı yoldan okura sunulmaktadır. "... Hiçbir yararı olmayacağını bile bile insan kalmanın çok önemli olduğunu düşünüyorsan, onları yendin demektir." eril bakışın hakim olduğu parti yönetiminin Okyanusyasında dışil bakış dolaylı yoldan karakterlerin davranışlarından çok diyalogları ile okuyucuya sunulmaktadır.
5. Belirli Dilbilimsel Tercihlerin Analizi: Orwell 1984 kitabında dışil bakışa sahip olanların kendisi gibi parti yönetimine karşı gelenler olduğunu okuyucuya dolaylı yoldan anlatmaktadır. Bir diğer ifadeyle kitaptaki ben ve biz dışil bakış açısına sahiptir. "Seviştiğin zaman içindeki enerjiyi boşaltırsın; sonra da kendini mutlu hisseder ve hiçbir şeyi ipelemezsin. Ama senin bu halin onların hiç hoşuna gitmez. Her zaman enerji yüklü olmanı isterler. Bütün o yürüyüşler, bağrını yırtarcasına bağırış çağırışlar, bayrak sallamalar, ekşiyip bozulmuş cinsellikten başka bir şey değildir" ... örneğinde olduğu gibi ben ve biz kavramlarının parti yani siz ve onlar tarafından bastırıldığı sonucuna ulaşılmaktadır. Orwell bu örnekte dışil bakış açısını kullanarak parti uygulamalarının sevişme yerine konulduğunu ve cinsel isteğin bastırıldığını anlatmaktadır.
6. Bağlam Modellerinin Analizi: Okyanusya'nın kültürel ve sosyo-politik yapısı Winston ve Julia karakterleri üzerinden de dışil bakış açısıyla okura anlatılmıştır. "Burada söz konusu olan, cinsel içgüdünün, Parti'nin denetleyemediği, kendine özgü bir dünya yarattığı için elden geldiğince yok edilmesi gerektiği değildi yalnızca. Daha da önemlisi, cinselliğin bastırılması isteriyi tetikliyordu; bu da Parti'nin istediği bir şeydi, çünkü savaş coşkusuna

ve öndere tapınmaya dönüştürülebiliyordu.” kültürel ve sosyo-politik düzlemde Okyanusya'nın eril bakış uygulamaları okura Winston ve Julia üzerinden dişil bakış açısı ile de aktarılmaktadır.

## 10. Tartışma

Bulgular bölümünde verilen örneklerden 1984 romanının ana kahramanı Winston'ın, Parti'nin beklentilerini karşılayarak kendisine verilen her görevi yerine getirmekte, çoğunluğa uymakta ve hatta mimiklerine kadar kontrol etmektedir. Bu bağlamda 1984 romanındaki Parti yönetimi, Metaverse evreninden ayrılmaktadır. Metaverse evreninde herkes istediği şekilde davranabilmektedir bir başka deyişle Metaverse'de herkes özgürdür ancak Okyanusya'daki özgürlük son derece kısıtlanmıştır ve insan zihni bile denetlenmektedir. Okyanusya'da aykırı düşüncelere sahip olma özgürlüğü bu düşünceleri denetleyebilmekten ve izlenimleri yönetebilmekten geçmektedir.

Okyanusya'da “nefret” dışındaki her duygu gibi aşktan da bahsetmek söz konusu değildir. “İki Dakika Nefret” adını verdikleri yayınlarda insanların katılmak zorunda olmaktan ziyade katılmaktan kendini alamaması, Parti'nin insanlara duygu olarak yalnızca nefret duygusu pompaladığına ve Winston'ın da bu yayınları onaylamasa bile çoğunluğa uyum sağlayarak diğerlerinin izlenimlerini Parti'nin istediği şekilde, kendi yarattığı bir personayla yönettiği görülmektedir.

Winston'ın Julia'ya karşı duyduğu aşk ve bu aşkı herkesten gizli saklı yaşama çabaları da persona kavramına örnektir. Persona insanın kamusal alanda kendini nasıl var ettiğidir. İnsan oluşturduğu personayı yüzüne bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde de takabilir (Snowden, 2012: 87). Okyanusya'da “nefret” dışındaki her duygu gibi aşktan da bahsetmek söz konusu değildir. Winston çoğunluğa uyarken beğenilen ve sevilen bir “yoldaş” iken aykırı düşüncelerinin gün yüzüne çıkmasıyla birlikte insanların nefretini kazanan bir zavallı konumuna düşmüştür.

Büyük Birader ve Parti'nin yarattığı Okyanusya denetim ve gözetleme esaslı bir ülkedir. Okyanusya'da yaşayan her bir vatandaşın düşünceleri bile denetim altında tutulmaktadır. Panopticon temel olarak bireylerin zihinleri ve düşünceleri üzerinde hakimiyet kurmayı amaçlayan yeni bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Mattelart, 2012: 13). Okyanusya halkının Parti tarafından evlerine yerleştirilen tele ekranlar, sokaklardaki düşünce polisleri, düşünce polislerinin olmadığı yerlere yerleştirildiğine inanılan dinleme cihazları gibi denetim unsurları ile toplum gözetim altında tutulmaktadır. Birey olmanın en önemli koşullarından özgür olmayı fiilen ortadan kaldıran tele-ekranlar sürekli ve kalıcı bir gözetim mekanizmasıdır.

1984 romanı temel olarak Winston ve Okyanusya halkının her eylemini izleyen, her eylemi gözetleyen ve her eylemi kayıt altına alan Parti ve Büyük Birader figürünün oluşturduğu bir gözetim ağını anlatmaktadır. Bu gözetim ağı içerisine hapsolmuş ve totaliter bir rejimin altında yaşayan insanların hikayesi Winston aracılığı ile okuyucuya anlatılmaktadır. Gelecekte Metaverse kullanımının artmasıyla birlikte insanların her şeyi Metaverse evreninde yapabileceği düşünülürken, çok da uzak olmayan bir gelecekte gözetim ağına hapsolabilme ihtimalimiz oldukça

fazladır. 1984 romanında iktidarın aleyhinde düşünmenin suç kabul edildiği, korkuya, baskıya ve itaate dayalı bir toplum yapısı karşımıza çıkmaktadır. Baskı, denetim ve gözetimin sınırsızca uygulandığı; hafıza, düşünce, dil, demokrasi ve aşkın iğdiş edilerek özgürlük ve özgürlüğe dair her türlü şeyin ortadan kaldırıldığı, sınırlandırıldığı ve hatta yasaklandığı bu toplum yapısında aykırı düşünmenin sonu Sevgi Bakanlığı'nda çektirilen işkencedir.

Gözetim, tüm toplumu kapsayacak şekilde kesin olarak yayılan bir olgudur (Lyon, 1997: 82). Parti devriminden önceki heykellerin, yazıtların ve sokakların adlarının bile değiştirilmesi de bu durumu desteklemektedir. Okyanusya halkının düşünce bilinciyle birlikte tarih bilinci de elinden alınarak sadece Parti'nin sözlerinin gerçek kabul edildiği bir toplum yapısı oluşturulmuştur.

1984 romanında toplumsal rollerin inşası, bu rollerin nasıl olması gerektiği Parti, yani eril bakış tarafından belirlenmektedir. Cinselliğin, inancın ve sosyal bir varlık olan insanın temel haklarından biri olan iletişim kurma olanağını dahi iğdiş edildiği bu yönetim, insanların zihinlerine kendi doğrularını yerleştirmektedir.

Winston ve Julia ilişkisiyle birlikte kitapta dişil bakış açısı yansıtılmaktadır. 1984 romanında Parti'nin tahakkümü Winston tarafından yapı bozuma uğratılmak istenmektedir. Proleterlerin başkaldırma olasılığı Winston'a göre Parti'nin hegemonyasını bitirmek için oldukça önemlidir. Winston sık sık Parti yönetiminin tersi bir Okyanusya düşlemekte, eski Londra'yı ve geçmiş anılarını hatırlamaktadır.

Julia, cinselliğin neden yasak olduğunu, cinsellikle boşaltılması gereken enerjinin Parti tarafından kurnazca organize edilen nefret eylemlerinde boşaltıldığını ifade etmektedir. Cinselliğin iğdiş edilmesine bir başkaldırı olarak Winston ve Julia kitapta çeşitli mekanlarda sevişmektedir. Winston düşünce polislerinden korkmasına karşın proleterlerin bulunduğu sokaktaki eskici ile anlaşarak üst kattaki odayı gününbirlik kiralamakta ve orada Julia ile sevişmektedir. Hem de o üst kattaki oda da Julia ile defalarca sevişmişlerdir oysa diğer seviştikleri mekanları sürekli olarak değiştirmektedirler. Buradan hareketle Winston'ın zaman içerisinde aykırı düşüncelerini bastırmaktan ve izlenim yönetimi yapmaktan vazgeçtiği ve Parti'ye başkaldırdığı söylenebilir. Winston kendi dünyasında Parti'nin eril dünyasını yapı bozuma uğratmış ve bunun bedelini ödemiştir.

## SONUÇ

İnsani bir olgu olan izlenim yönetimi bir iletişim biçimidir ve insan hayatının her alanında etkisi hissedilmektedir. İçinde bulunduğumuz postmodern ve post-truth (gerçek ötesi) bu çağda izlenim yönetimi son derece önem kazanmış, kişilerin diğer insanların gözündeki beğeni ve onay alma ihtiyacı maskelenmiş kimlikler yaratmaktadır. Aynı şekilde Metaverse evreninde de yaratılan avatarlar izlenim yönetimi taktikleri çerçevesinde şekillendirilmekte, gerçekten çok daha farklı karakterler yaratılmaktadır. İzlenim yönetiminin arttığı bir dünyanın distopya mı yoksa ütopya mı olacağı kesin olmamakla birlikte aynı şey Metaverse evreni için de geçerlidir.

Bu çalışmada 1984 romanında geçen olaylara izlenim yönetimi ve Metaverse evreninden yola çıkarak Winston karakterinin başından geçen olaylar ve yaratılan parti sistemi Van Dijk'in eleştirel söylem analizi ile incelenmiş, kitap içerisindeki bulgular persona, gözetim toplumu ve panoptikon, eril bakış ve dişil bakış üzerinden incelenmiştir.

Yapılan çalışmada tasvir edilen yönetim anlayışına ve kurallara karşı Winston karakterinin yapmış olduğu izlenim yönetimi faaliyetleri belirlenmiş, bir distopyada izlenim yönetimi yapmanın ne kadar zor ve hayati olduğu, onlardan olmasan bile -miş gibi yapmak zorunda olduğun tespit edilmiştir. Metaverse evreninin ileride bir distopyaya dönüşeceği düşünüldüğünde 1984 romanı ışığında bir çözüm yolu aranabilir.

Bu çalışmada yazarın tasvirlerine ve diyaloglara yer verilmiştir. İncelenen cümleler analiz edilerek açıklanmış, günlük hayatta aslında farkında olmadan tüm insanlığın bir gözetim toplumunda ve panopticonda yaşadığı anlaşılmıştır. Panopticon'un amacı kişinin her an gözetlenebileceği inancını üretmek olduğu düşünüldüğünde, günümüzde insanların her an gözetlendiği inancıyla yüzlerinde sürekli bir maskeyle, bir diğer ifadeyle personalarıyla diğerlerinin karşısına çıkması oldukça doğaldır. Metaverse için yaratılan avatarlar da bu persona kavramını desteklemektedir. 1984 romanından hareketle eril ve dişil bakış arasındaki farkın totaliter bir rejim altında bile ne kadar farklı olduğu görülmektedir. Yapılan bu çalışmayla birlikte sonraki çalışmalarda izlenim yönetimi ve Metaverse arasındaki ilişki diğer boyutlarda da araştırılabilir ya da sosyal bilimlerdeki yeni araştırma alanlarına ışık tutabileceği düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Alankuş, Z. & Anıl, F. (2022). Metaverse Evreninde Pazarlama: 7p Pazarlama Karması Üzerinden Bir Değerlendirme. *Uluslararası Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 134-168.
- Baudrillard, J. (2022). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev.). Oğuz Adanız. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baumeister, R. F. (1982). A Self-Presentational View of Social Phenomena. *Psychological Bulletin*, 91(1), 3-26.
- Beauvoir, S. (2019). *İkinci Cinsiyet*. (Çev.) Gülnur Acar Savran. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Bentham, J. (1791). Panopticon: Postscript: Part II: Containing a Plan of Management for a Panopticon Penitentiary-house. by Jeremy Bentham,.. (Vol. 2). T. Payn.
- Bentham, J. (2008). *Panoptikon- Gözün İktidarı*. (Çev.). Zeynep Özarslan & Barış Çoban. İstanbul: Su Yayınları.
- Bitirim Okmeydan, S. (2017). Postmodern Kültürde Gözetim Toplumunun Dönüşümü: 'Panoptikon'dan 'Sinoptikon' ve 'Omniptikon'a. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 8(30), 45-69.
- Bogost, L. (2021). *The Metaverse is Bad*. The Atlantic, October 22.

- Bozeman, D. P., & Kacmar, K. M. (1997). A Cybernetic Model of Impression Management Processes in Organizations. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 69(1), 9-30.
- Calandra, C., & Chiu, E. (2021). Into the Metaverse. Wunderman Thompson Intelligence.
- Cammack, R. G. (2010). Location-based service use: a Metaverse investigation. *Journal of Location Based Services*, 4(1), 53-65.
- Can, E., & Arslan, B. (2018). Öğretmenlerin Sınıf Yönetimi Yeterliklerine İlişkin Öğrenci Görüşleri . *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(18) , 195-219.
- Çelik, R. (2022). Metaverse Nedir? Kavramsal Değerlendirme ve Genel Bakış. *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 67-74.
- Debord, G. (1996). *Gösteri Toplumu*. (Çev.). Ayşen Ekmekçi & Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Di Pietro, R., & Cresci, S. (2021, December). Metaverse: Security and Privacy Issues. In 2021 Third IEEE International Conference on Trust, Privacy and Security in Intelligent Systems and Applications (TPS-ISA) (pp. 281-288). IEEE.
- Dionisio, J. B., & W. Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 45(3), 1-38.
- Ergül Güvendi, N. (2023). Moda ve Reklam Bağlamında "Nesne Olarak Kadın Bedeni" Dönemlere Göre İlişkisel Analiz. *İBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(15), 92-114.
- Ergül Güvendi, N., & Ay, A., (2020). Post modern Kadın İmgesi: Reklamda Cinsel Metalaşma Üzerine Bir Değerlendirme. *Iksad Kongre*, Erzurum, Turkey.
- Fang, Z., Cai, L., & Wang, G. (2021). MetaHuman creator the starting point of the metaverse. *2021 International Symposium on Computer Technology and Information Science (ISCTIS)*, Guilin, China. 4-6 June 2021.
- Geçtan, E. (2014). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Geçtan, E. (2020). *Hayat*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Giddens, A. (2008). *Ulus Devlet ve Şiddet*. (Çev.). Cumhur Atay. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, N.Y.: Doubleday.
- Goffman, E. (2018). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (Çev.). Barış Cezar. İstanbul: Metis Yayınları.
- Han, Y., Niyato, D., Leung, C., Miao, C., & Kim, D. I. (2021). A dynamic resource allocation framework for synchronizing Metaverse with Iot service and data. *Computer Science and Game Theory*, 1-6.
- Horning, R. (2011). Social Media, Social Factory. <https://thenewinquiry.com/social-media-social-factory/> Son Erişim Tarihi: 28.01.2023.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji*. (Çev.). Ender Gürol. İstanbul: Payel Yayınları
- Kacmar, K. M., & Carlson, D. S. (1994). Using Impression Management in Women's Job Search Processes. *American Behavioral Scientist*, 37(5), 682-696.
- Kang, Y. M. (2021). Metaverse Framework and Building Block. *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, 25(9), 1263-1266.

- Koskela, H. (2003). 'Cam Era'—the Contemporary Urban Panopticon. *Surveillance & Society*, 1(3), 292-313.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia Uluslararası E-dergi*, 8(15), 245-266.
- Leary, M. R., & Kowalski, R. M. (1990). Impression management: A literature review and two-component model. *Psychological bulletin*, 107(1), 34-47.
- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C. & Hui, P. (2021). All one needs to know about Metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14(8), 1-66.
- Lyon, J. F. (1997). *Postmodern Durum Bilgi Üzerine Bir Rapor*. (Çev.). Ahmet Çiğdem. Ankara: Vadi Yayınları.
- Machiavelli, N. (2022). *Prens*. (Çev.). Kemal Atakay. İstanbul: Can Yayınları.
- Magnavita, J. J. (2016). *Kişilik Kuramları*. (Çev.). S. Erdem Türközü, Mirel Benveniste ve Menekşe Arık. İstanbul: Psikoterapi Enstitüsü.
- Mattelart, A. (2012). *Gözetimin Küreselleşmesi: Güvenlileştirme Düzeninin Kökeni*. Çev. Onur Gayretli & Su Elif Karacan. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Moisio, R., & Arnould, E. J. (2005). Extending the dramaturgical framework in marketing: Drama structure, drama interaction and drama content in shopping experiences. *Journal of Consumer Behaviour: An International Research Review*, 4(4), 246-256.
- Montagliani, A., & Giacalone, R. A. (1998). Impression Management and Cross-Cultural Adaption. *The Journal of Social Psychology*, 138(5), 598-608.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16: 3, 6-18. 1981. *Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' Inspired by Duel in the Sun,* " *Framework*, 15, 16-17.
- Mulvey, L. (1989). British Feminist Film Theory's Female Spectators: Presence and Absence. *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, 7(2-3), 68-81.
- Murray, A., Kim, D., & Combs, J. (2023). The Promise of a Decentralized Internet: What is Web3 and How Can Firms Prepare?. *Business Horizons*, 66(2), 191-202.
- Özdemir, Ş. (2020). Post-panoptikon çağı: Gözetimin dijitalleşmesi ve çevrimiçi kimliğin gizliliği üzerine bir analiz. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(3), 81-108.
- Özdemir, Z. (2016). Sosyal Medyada Kimlik İnşasında Yeni Akım: Özçekim Kullanımı. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 112-131.
- Öztat, F. (2019). Gerçeklik, İktidar ve Beden Kavramları Işığında Matrix Filmi. *Selçuk İletişim Dergisi*, 12(1), 312-324.
- Papagiannidis, S., Bourlakis, M., & Li, F. (2008). Making real money in virtual worlds: MMORPGs and emerging business opportunities, challenges and ethical implications in Metaverses. *Technological Forecasting and Social Change*, 75(5), 610-622.
- Patterson, M., & Elliott, R. (2002). Negotiating masculinities: Advertising and the inversion of the male gaze. *Consumption, Markets and Culture*, 5(3), 231-249.
- Riebe, E. (2020). 'The Feminine Gaze: The Re-imagination of Cinematic Female Sexual Experiences in a Post# metoo World. *UWL Journal of Undergraduate Research (XXIII)*, 1-19.

- Rosenfeld, P., Giacalone, A. R., & Riordan, C. A. (1995). *Impression Management in Organizations*. New York: Routhledge.
- Rubin, A. & Babbie, E. R. (2016). *Empowerment Series: Research Methods For Social Work*. Boston: Cengage Learning.
- Schlenker, B. R. (1980). Impression management: The self-concept. *Social Identity, and Interpersonal Relations (Brooks/Cole, Monterey, CA)*.
- Schmitt, M. (2022). Metaverse: Bibliometric review, building blocks, and implications for business, government, and society. *Building Blocks, and Implications for Business, Government, and Society (July 21, 2022)*.
- Schneider, D. (1981). "Tactical Self-Presentations: Toward a Broader Conception". In J. T. Tedeschi (Ed.). *Impression Management Theory and Social Psychological Research (23-40)*. New York: Academic Press.
- Schulz, K. B. (2012). New Governance and Industry Culture. *Notre Dame L. Rev.*, 88, 2515.
- Seidel, S., Berente, N., Nickerson, J., & Yepes, G. (2022, January). Designing the Metaverse. In *HICSS* (pp. 1-10).
- Snowden, R. (2012). *Jung Kilit Fikirler*. (Çev.). Kemal Atakay. İstanbul: Optimist Kitap.
- Song, Y., & Hong, S. (2021). Build a secure smart city by using blockchain and digital twin. *International Journal of Advanced Science and Convergence*, 3(3), 9-13.
- Sriram, G. K. (2022). A comprehensive survey on Metaverse. *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology*, 4(2), 772-775.
- Strub, H. (1989). The theory of panoptical control: Bentham's panopticon and Orwell's Nineteen Eighty-Four. *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 25(1), 40-59.
- Şah, U. (2020). Eleştirel Söylem Analizi: Temel Yaklaşımlar. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7, 210-231.
- Taylor, C. (1995). The politics of recognition. In *Campus wars* (pp. 249-263). Routledge.
- Timisi, N. (2011). *Sinemaya Feminist Müdahale: Laura Mulvey'de Psikanalitik Seyirciden Teknolojik Seyirciye*. Editör: Murat İri. *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Türkmenoğlu, M., & Baştuğ, M. (2017). İlkokulda Akran Öğretimi Aracılığıyla Okuma Güçlüğü'nün Giderilmesi . *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(3), 36-66.
- Vatn, J. (2018). Industry 4.0 and real-time synchronization of operation and maintenance. 28th International European Safety and Reliability Conference, Norway. 17-21 June 2018.
- Wayne, S. J., & Liden, R. C. (1995). Effects of impression management on performance ratings: A longitudinal study. *Academy of Management journal*, 38(1), 232-260.
- Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., & Zheng, Z. (2022). Fusing blockchain and AI with Metaverse: A Survey. *arXiv preprint*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2201.03201>
- Yardımcı, G., & Doğruel, H. (2019). Eleştirel Söylem Çözümlemesi Bağlamında Haber Metinlerinin İncelenmesi: Pippa Bacca Cinayeti Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(1), 137-148.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (5. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.



Yıldırım, O. (2022). Dijital Kapitalizm Ekseninde Metaverse: "Örnekler ve Uygulamalar". *Fenerbahçe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(2), 392-408.

Zhao, Y., Jiang, J., Chen, Y., Liu, R., Yang, Y., Xue, X., & Chen, S. (2022). Metaverse: Perspectives from graphics, interactions and visualization. *Visual Informatics*, 6, 56-67.

**GENİŞLETİLMİŞ ÖZET:** Terim olarak ilk defa Neal Stephanson'un 1992 yılında yayınlanan "Snow Crash" adlı romanında kullanılan Metaverse; meta ve universe kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Metaverse'de bahsedilen evren; fiziki dünyanın ötesinde, bilgi iletişim teknolojileri ile geliştirilmiş ve internetin gelecekteki hali olarak görülen sanal bir evrendir (Dionisio vd., 2013: 1-38). Metaverse üzerine çok fazla tartışılmış ve çeşitli tanımlamalar yapılmıştır ancak araştırmacılar günümüzde hala net bir tanımda uzlaşamamıştır. Metaverse evrenine yüklenen distopik bir anlam da vardır. Metaverse için yapılan distopik söylem ve teoriler; sınırların görünmez hala gelebileceği konusundaki kaygılara yönelik kullanıcı yorumlarıyla da gözler önüne serilmektedir (Kuş, 2021: 256). Schmitt (2022) ise metaverse evreninin distopya mı yoksa ütopya mı olacağı konusunun tamamen insanoğlunun elinde olduğunu vurgulamaktadır. Sosyal hayat içerisindeki etkileşimler yoluyla ortaya çıkan izlenim yönetimi kavramı ise farklı nedenlerden ötürü beğenilmek, onaylanmak, taktir toplamak, sevilme için bireylerin kendilik imajlarını yönetmesi şeklinde açıklanmaktadır. Leary ve Kowalski (1990)'a göre bireyler, karşı tarafa ilettikleri izlenimleri sürekli olarak izlemekte ve aynı zamanda yönetmektedir. Bu çalışmada 1984 romanı üzerinden izlenim yönetimi ve metaverse kavramları günümüzde artarak devam eden karşı tarafın izlenimlerini yönetme isteğini; sanal bir evrende, bireylerin kendi istediği bir görüntüyle var olabilme olgusu üzerinden ele alınmaktadır. Bu var olabilme meselesinin insanlığı bir distopyaya mı yoksa bir ütopyaya mı götüreceği tartışılmakta ve sanal dünyalara olan bağ arttıkça dünyanın distopyan bir hal alacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada metaverse gibi sanal ortamların insanların yaşadığı dünyayı bir distopyaya çevireceği baz alınarak 1984 kitabı seçilmiştir. Van Dijk'in eleştirel söylem analizi kullanılarak 1984 kitabı deşifre edilmiştir. Araştırmaya konu edilen distopyan romanın izlenim yönetimi inşası ve toplumsal kodlar bakımından nasıl şekillendiğini betimsel olarak gösterilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örnekleme olan 1984 romanı belirlenen kavramlar üzerinden incelenmiştir. Bu çalışmada 1984 romanı üzerinden bir distopyadaki izlenim yönetimi söylemleri incelenmektedir. Bu söylem analizi stereotipleştirme, etnik kökenlerin kötüye kullanımı, egemen grupların baskısı ve direnme ile ilgilenmektedir (Yardımcı ve Doğruel, 2019: 141). Kitaptaki olaylar Van Dijk'in eleştirel söylem çözümlemesi (ESC) ile analitik perspektifte incelenmektedir. Metaverse ve izlenim yönetimi arasındaki ilişkiyi analiz edebilmek için 1984 romanı üzerinden "Persona", "Panopticon", "Gözetim Toplumu", "Eril Bakış", "Dişil Bakış" kavramları incelenmiştir. Sonuç olarak 1984 romanında yola çıkarak metaverse ve izlenim yönetimi arasında doğrudan bir ilişki olduğu görülmektedir. Çalışmada 1984 romanının yazarı George Orwell'in romanındaki tasvirleri ve diyaloglarına yer verilmiştir. Araştırmada incelenen cümleler "Persona", "Panopticon", "Gözetim Toplumu", "Eril Bakış", "Dişil Bakış" başlıkları altında açıklanmıştır. Persona kavramının Türkçe karşılığı "Maske" kelimesidir ve antik dönemlerde oyuncuların performanslarını sergilerken yüzlerine taktıkları maskeler olarak da bilinmektedir. Jung persona kavramını "Persona, insanların diğer insanlara karşı genel olarak performe ettiği ruhsal davranış biçimidir" şeklinde açıklamaktadır (Jung, 2006: 39). Sosyal yaşamında ve sosyal medyada bireyler gerçekte sergiledikleri davranışlardan arınarak daha farklı davranışlar sergilemektedir. Bunun temel nedeni insanın çeşitli maskeler takması yani çeşitli personalalarının olmasıdır. Bir başka deyişle bu maskeler, bireylerin karşı tarafın izlenimlerini yönetmesi için kusursuz birer araçtır. Panopticon kavramı ise 1791 yılında İngiliz filozof ve toplum kuramcısı Jeremy Bentham tarafından oluşturulan yeni ve teknolojik olarak gelişmiş

bir hapisane tasarımı ile karşımıza çıkmaktadır (Facoult, 1980: 148). Bir başka deyişle panoptikon aslında hem bireyi hem de bireyin içinde yaşadığı toplumu gözetleme modelidir. Gözetim toplumu ise herhangi bir iktidarın temel denetim biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bentham (2008)'e göre bireylerin hayatını bir bakıma hapisane düzenine çevirmektedir. İktidar ve yeni bilişim teknolojilerin arasındaki ortaklıkla birlikte gözetim pratikleri günlük yaşamın her alanına nüfuz etmiş ve gözetim toplumunun egemenliği artmıştır. Eril bakış; ataerkil, ideolojik ve erkek merkezli olarak tanımlanmaktadır (Kar, 1989: 30). Eril bakışta önemli olan erkek zevk nesnesidir. Aynı zamanda erkek bakışı gözetim toplumu yaratmak için de vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Dişil bakış ise kadın deneyiminden yola çıkan, kadın sorunlarına odaklanıldığı, eril bakışın yapı bozuma uğratıldığı bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda dişil bakış; gözetim toplumu inşa etmek isteyenlerin de karşı çıktığı bir olgudur. Gündelik hayatlarımızda aslında tüm insanların farkında olmadan belirli gözetim toplumu pratiklerinde yaşadıkları ortaya konmuştur. Lyon (1997)'ye göre gözetim tüm toplumu kapsayan bir olgudur. Yapılan araştırmada seçilen romanla birlikte metaverse evreninin de tüm toplumu kapsayan bir gözetim mekanizması olduğu da görülmektedir. Mattelar (2012)'ye göre Panopticon'un amacı bireyin her an gözetim altında olduğunu düşünmesini sağlamaktır. Buradan hareketle günümüz insanının her an gözetlendiğini düşünerek duygu ve davranışlarını buna göre yönettiği ortaya çıkmıştır. Bir başka deyişle çeşitli personalarla diğer insanların karşısına çıkması günümüzde artık oldukça doğal bir olaydır. İnsanların oluşturdukları personayı bilinçli ya da bilinçsiz olarak takındığı da bir gerçektir (Snowden, 2012: 87). Metaverse evreninde yaratılan avatarlar da persona kavramını desteklemekte ve panopticon kavramının artık sanal dünyalara da sirayet ettiğini göstermektedir. 1984 romanı üzerinden incelenen eril bakış ve dişil bakış kavramları ise bir gözetim toplumun içerisinde, panopticon kültü ile birlikte yaşarken dahi iki bakış arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Bireylerin günümüzde hem fiziki hem de sanal ortamlarda -miş gibi yaparak beğenilme, onaylanma, taktir toplama ve sevilme ihtiyaçlarını karşılamaya çalıştıkları düşünülmektedir. Gelecek çalışmalarda daha çeşitli analizler için izlenim yönetimi ve metaverse arasındaki ilişkinin diğer boyutları da araştırılabilir ya da iki kavram farklı kavramlar üzerinden açıklanarak sosyal bilimler alanına yeni araştırma olanakları sunulabilir.

**EXTENDED ABSTRACT:** Metaverse, which was first used as a term in Neal Stephanson's novel "Snow Crash" published in 1992, is a combination of the words meta and universe. The universe mentioned in the Metaverse is a virtual universe beyond the physical world, developed with information communication technologies and seen as the future state of the Internet (Dionisio et al., 2013: 1-38). The metaverse has been much discussed and various definitions have been made, but researchers still cannot agree on a clear definition today. There is also a dystopian meaning attached to the Metaverse universe. Dystopian discourses and theories about the Metaverse are also revealed by user comments about concerns that borders may become invisible (Kuş, 2021: 256). Schmitt (2022) emphasises that whether the metaverse universe will be a dystopia or utopia is entirely in the hands of human beings. In this study, through the novel 1984, the concepts of impression management and metaverse are discussed through the phenomenon of the desire to manage the impressions of the other party, which continues to increase today; in a virtual universe, individuals can exist with an image of their own choice. It is discussed whether this issue of existence will lead humanity to a dystopia or a utopia, and it is thought that the world will become dystopian as the connection to virtual worlds increases. In this study, the book 1984 was chosen on the basis that virtual environments such as the metaverse will turn the world where people live into a dystopia. Van Dijk's critical discourse analysis

was used to decipher the book 1984. It is aimed to descriptively show how the dystopian novel subject to the research is shaped in terms of impression management construction and social codes. The 1984 novel, which is the sample of the research, was analysed through the determined concepts. This study analyses the discourses of impression management in a dystopia through the novel 1984. This discourse analysis deals with stereotyping, abuse of ethnic origins, oppression of dominant groups and resistance (Yardımcı & Doğruel, 2019: 141). The events in the book are analysed in an analytical perspective with Van Dijk's critical discourse analysis (CDA). In order to analyse the relationship between Metaverse and impression management, the concepts of "Persona", "Panopticon", "Surveillance Society", "Masculine Gaze", "Feminine Gaze" are examined through the novel 1984. As a result, there is a direct relationship between metaverse and impression management based on the novel 1984. In the study, the depictions and dialogues of George Orwell, the author of the novel 1984, are included. The sentences analysed in the research were explained under the titles of "Persona", "Panopticon", "Surveillance Society", "Masculine Gaze", "Feminine Gaze". The equivalent of the concept of persona is the word "Mask" and it is also known as the masks that actors wore on their faces while performing in the ancient times. Jung explains the concept of persona as "Persona is the form of psychological behaviour that people generally perform towards other people" (Jung, 2006: 39). In social life and social media, individuals exhibit different behaviours by being free from the behaviours they actually exhibit. The main reason for this is that people wear various masks, that is, they have various personas. The concept of Panopticon is a new and technologically advanced prison design created by the British philosopher and social theorist Jeremy Bentham in 1791 (Facault, 1980: 148). In other words, the panopticon is actually a model of surveillance of both the individual and the society in which the individual lives. Surveillance society appears as the basic form of control of any power. According to Bentham (2008), it turns the lives of individuals into a kind of prison order. With the partnership between power and new information technologies, surveillance practices have penetrated every aspect of daily life and the dominance of the surveillance society has increased. The masculine gaze is defined as patriarchal, ideological and male-centred (Kar, 1989: 30). What is important in the masculine gaze is the male pleasure object. At the same time, the male gaze is an indispensable element for creating a surveillance society. The feminine gaze, on the other hand, is a concept based on women's experience, focusing on women's problems and deconstructing the masculine gaze. The avatars created in the Metaverse universe also support the concept of persona and it is seen that the concept of panopticon has now spread to virtual worlds. Analysed through the novel 1984, the concepts of masculine gaze and feminine gaze reveal the difference between the two gazes even while living in a surveillance society with the cult of the panopticon. In future studies, other dimensions of the relationship between impression management and metaverse can be researched for more diverse analyses or offer new research opportunities can be presented to the field of social sciences by explaining the two concepts through different concepts.