



# Din ve İnsan Dergisi


مجلة الدين والإنسان - Journal of Religion and Human

ISSN: 2980-1117

Cilt: 3  
Volume / المجلد: 3

Sayı: 6  
Issue / العدد: 6

Aralık 2023  
December / كانون الأول 2023

Turgay KOÇ  
Erciyes Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri ABD  
Din Sosyolojisi Doktora Öğrencisi  
kocturgay@gmail.com  
 ORCID: 0000-0002-3435-3694

SANAL ALEMİN GELECEĞİNDE İNSAN  
VE POSTMODERN GÖRÜNÜMLER:  
METAVERSE'DE KİMLİK  
HUMAN AND POSTMODERN  
APPEARANCES IN THE FUTURE OF  
CYBERSPACE: IDENTITY IN THE  
METAVERSE


**Atıf:** Koç, T. (2023). Sanal alemin geleceğinde insan ve postmodern görünüm: Metaverse'de kimlik. *Din ve İnsan Dergisi*, 3 (6), 65-76.

## Makale Türü / Article Information: Araştırma Makalesi / Research Article

Yükleme Tarihi / Received Date: 17.09.2023  
Kabul Tarihi / Accepted Date: 09.10.2023  
Yayımlanma Tarihi / Published Date:  
İlk-Son Sayfa / First-Last Page: 65-76

## İntihal

Plagiarism / انتحال

Bu makale intihal programında taranmıştır.  
This article was checked in the plagiarism program.   
تم مسح هذه المقالة في برنامج الانتحال

Yayımlanan makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine riayet edilmiş; COPE (Committee on Publication Ethics)'un Editör ve Yazarlar için yayımlanmış olduğu uluslararası standartlar dikkate alınmıştır.

Research and Publication Ethics were complied with in the published articles; International standards published by COPE (Committee on Publication Ethics) for Editors and Authors have been taken into account.

## SANAL ALEMİN GELECEĞİNDE İNSAN VE POSTMODERN GÖRÜNÜMLER: METAVERSE'DE KİMLİK

### HUMAN AND POSTMODERN APPEARANCES IN THE FUTURE OF CYBERSPACE: IDENTITY IN THE METAVERSE

#### Özet

Postmodern dünyanın “temelsiz”, “merkezsiz” ve “ne olsa gider” karakterlerine uygun görünüm arz eden metaverse evreninin insan yaşamını ne yönde etkileyeceği belirsizliğini korumaktadır. İletişim teknolojilerindeki gelişmeyle beraber internetin web 3.0 düzeyinde hayat bulacağı düşünülen metaverse uygulamaları bugün için başlangıç düzeyinde olup dijital para, sanal arsa satışları ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile kendini göstermektedir. Zamandan, mekandan ve bedensel sınırlılıklardan bağımsız sanal dünyanın özgürleştirici doğasının kullanıcıları cezbetmekle beraber birtakım sorunları da beraberinde getirmesi muhtemeldir. Sanal dünya ile gerçeğin etkileşimsel olarak şekillendirdiği yeni insan tipinin bundan sonraki süreçte nereye evrileceği merak konusudur. İletişim teknolojilerinin hızlı gelişimi ve yaygınlaşması yerel yaşam formlarını da dönüştürmektedir. Küreselleşen dünyada kültürel etkileşimin ana kaynağını oluşturan sanal ortam olanakları, yeni düşünme ve davranış kalıplarının oluşmasına neden olmaktadır. Bu çalışmada metaverse evrenin yarattığı belirsizliğin kimlik oluşumu üzerindeki etkileri üzerinde durulmuştur. Özellikle gençlik kimliğinin oluşum sürecinde postmodern kültür ile temasını sağlayan internet kullanımının rolünü analiz edebilmek amacıyla “metaverse”, “postmodernite” ve “kimlik” kavramlarını konu alan literatür taraması yapılmıştır. Çalışmada nitel araştırma türlerinden biri olan doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmadan hareketle metaverse teknolojisinin bireye, fiziksel dünyanın sınırlayıcı ve belirleyici niteliklerinden bağımsız olarak kimliğini belirleme veya tercih etme imkanı sağladığı görülmektedir. Birey ve toplum kimliğinin, bilineninden farklı bir mecrada ve eskisinden farklı değerler etrafında şekilleneceği sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Din Sosyolojisi, Metaverse, Kimlik, Postmodernite, Dijital Teknoloji.

#### Abstract

It is still unclear how the metaverse universe, which is suitable for the “baseless”, “decentralised” and “anything goes” characters of the postmodern world will affect human life. Metaverse applications, which are thought to come to life at the web 3.0 level of the internet with the development in communication technologies, are at the initial level today, and manifest themselves with digital money, virtual land sales and augmented reality applications. The liberating nature of the virtual world, which is independent of time, space and physical limitations, attracts users, but it is likely to bring along some problems. It is a matter of curiosity where the new human type shaped interactively by the virtual world and reality will evolve in the future. The rapid development and spread of communication technologies also transforms local life forms. Virtual environment opportunities that constitute the main source of cultural interaction in the globalising world lead to the formation of new patterns of thinking and behaviour. In this study, the effects of the uncertainty created by the metaverse universe on identity formation are discoursed. A literature review based on the concepts of “metaverse”, “postmodernity” and “identity” is conducted in order to analyse the role of internet use which provides contact with postmodern culture, especially in the formation process of youth identity. Document analysis method, one of the qualitative research types, is used in the study. Based on this study, it is seen that the metaverse technology provides the individual with the opportunity to determine or prefer his/her identity

independently from the limiting and determining qualities of the physical world. It is concluded that the identity of the individual and society will be shaped in a different course and around different values than before.

**Keywords:** Sociology of Religion, Metaverse, Identity, Postmodernity, Digital Technology.

## Giriş

Metaverse kavramı gerçekte sanalın birleştiği bir geleceğe atıf yapar. Sanal gerçeklik ya da artırılmış gerçeklik olarak tanımlanan kavram, dünyada ilk kez 1990'lı yılların başlarında kullanılmaya başlanır. Eğitim, eğlence, tıp, spor, ekonomi gibi birçok alanda kendini göstermektedir. Metaverse, iletişim teknolojisinin geldiği nokta itibarıyla kişisel bilgisayarların yanı sıra sanal ve artırılmış gerçeklik cihazlarının birlikte kullanımıyla hayat bulan, sanal ile gerçeğin bir arada olduğu dünyayı ifade eder.

Metaverse, dijital alandaki hızlı gelişmeyle beraber Türkiye'de de giderek artan bir biçimde gündemdeki yerini almaktadır. 17 Ocak 2022'de AK Parti Meclis Grubu'nda ilk defa bir siyasi parti "metaverse" toplantısını gerçekleştirdi. Ulusal basın ve sosyal medyada sıkça gündeme gelen sanal arsa satışlarıyla ilgili haberler şaşkınlıkla takip edilirken çeşitli isimlerle alım-satımı yapılan dijital paralar tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Google Analytics'e göre 2021'de metaverse kelimesi için yapılan aramaların sayısının, geçmiş yıllara göre on kattan fazla artışı gözlenmiştir (Narin, 2021, s. 17). Dijital teknoloji alanında faaliyette bulunan küresel ölçekli şirketlerin bu alana yönelik yatırım ve çalışmalar yapması önümüzdeki dönem hakkında fikir vermektedir. Apple, Google, Microsoft, Roblox, Tiktok, Nvidia, Epic Games gibi şirketler milyarlarca dolarlık yatırımlarla "metaverse" için hazırlanmaktadır (Damar, 2021, s. 176). 28 Ekim 2021 tarihinde Facebook'un kurucusu Mark Zuckerberg'in, şirketlerini "Meta" isimli bir çatı firmada birleştireceğine ve metaverse alanına 10 milyar dolarlık bir yatırım yapacağına yönelik açıklaması dünya gündeminde günler boyu üst sıralarda yer almıştır (Kalkan, 2021, s. 164). Dünya iletişim şirketlerinin bu alana yönelmesi yoğun bir ilgiyi de üzerine çekmesine sebep olmuştur. Kimi araştırmacılar metaverse'ün gündemde giderek daha fazla yer kaplamasını COVID-19'un dijitalleşmeye olan etkisiyle açıklamaktadır (Kuş, 2021, s. 248).

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle beraber kültürler arası etkileşim yoğunlaşırken buna bağlı olarak sosyal yapıda köklü değişimler ortaya çıkmıştır. Bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojiyi ileri düzeyde kullanan ve dijital yaşamı simgeleyen araçlar, internet altyapısını kullanmak suretiyle kültürler arasında geçişkenliği sağlayan "kültürel ağ toplumu"nu inşa etmektedir (Ölçekçi, 2020). Bu etkileşim sürecinden en fazla etkilenen kavramlardan biri de "kimlik"tir. Özellikle genç kimliğinin oluştuğu asli sosyalizasyon sürecinde yerel dinamikler yanında küresel etkilerin de kimlik oluşumunda önemli bir belirleyici olduğu görülmektedir. Birçok değişken gençlik kimliğinin oluşumunu şekillendirmekte, genç birey bu değişkenlerin

oluşturduğu kolaj bir desen içerisinde kimlik edinme sürecini tecrübe etmektedir. Bu desenlerin en belirginlerini ise “kültürel/yerel”, “küresel” ve “küyerel” desenler olarak ifade edebiliriz (Doğan, 2023, s. 17). İnternet teknolojisinin henüz kullanılmadığı bir toplumda insan, belli bir zaman diliminde, belli bir bedende ve belli bir mekanda yaşamını sürdürür. Gündelik hayatın merkezinde olan zaman ve mekan, insanın dünyaya bakışını doğrudan belirleyen unsurlar olarak göze çarpar (Dereli, 2020, s. 25). İçine doğulan kültürün, zamanın, mekanın kimlik üzerinde belirleyici olduğu bir yaşam biçiminden, zaman-mekan ve bedensel sınırlılıkların olmadığı metaverse dünyaya geçişte, kimliğin istenildiği gibi şekillendirildiği bir sanal dünya söz konusudur. Yaşanan çağ insanların algı, idrak ve davranışlarını az ya da çok dönüştürmektedir. Her teknoloji beraberinde kendi ahlâkını getirmektedir (Yapıcı, 2020, s. 15). Yapıcı'nın teknoloji ithali ile ilgili bu tespiti, Berger'in “Paketlerin nakledilmesi” (2000, s. 133-154) anlatısıyla örtüşmektedir. Bütün bunlar sanal ya da dijital dünyanın insan yaşamında bir gerçekliğe dönüşen boyutuna işaret eder.

Son otuz yılda insanlığın gündemine yeni bir kavram olarak giren “metaverse” ile ilgili çalışmalar oldukça azdır. Literatürde bulunan çalışmaların çoğu metaverse kavramını açıklamıştır. Bazıları metaverse'de eğitim, sanat, din ve sosyo-kültürel etkileşimleri kurgusal olarak incelemiş, bazıları ise belirli alanlarda metaverse uygulamalarını gerçekleştirmiştir (Gökçe, 2021, s. 23). Bu makalede “metaverse” kavramının kimlik ile olan ilişkisi değerlendirilerek toplumları nasıl bir geleceğin beklediği hususu üzerinde durulmuştur.

## 1. Yöntem

Nitel araştırma yaklaşımının kullanıldığı bu çalışmada doküman analizi yapılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 187). Meta-analiz araştırmaları, belirli bir konuda yapılan çalışmaların nitel bulgularının yorumlanması ve değerlendirilmesi sonucunda yeni çıkarımların yapılmasını amaçlar. Bu doğrultuda “metaverse” ve “kimlik” kavramını konu alan birçok güncel makale, blog yazısı ve açık erişimli web kaynaklarından elde edilen çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmada yapılan meta-analiz ile şunlar amaçlanmıştır:

- a) Metaverse kavramı ve kullandığı teknoloji ile ilgili güncel kaynakları incelemek.
- b) Kimlik oluşumunun sanal alemdeki görünümünü araştırmak.
- c) Postmodernite ile metaverse dünya arasındaki kavramsal benzerlikleri belirlemek.

## 2. Metaverse Kavramı

İnternet ilk kullanılmaya başlandığı zamanlardan bugüne kadar hızlı bir gelişim süreci yaşamıştır. Web 1.0 başlangıç döneminde sınırlı sayıda web sitesi bulunurken, kullanıcılar sadece bu bilgiyi alan kişi durumundaydılar. Bugünle kıyaslandığında, düşük bir erişim hızı ve bilgisayar teknolojisi ile statik durumdaki web sitelerinden tek yönlü bir bilgi akışı söz konusuydu. Web 2.0 ile birlikte kullanıcılar artık içerik üretebiliyordu. Youtube, Twitter (X), Instagram, Facebook (Meta), Whatsapp ve bunun gibi birçok uygulama etkileşimsel olarak kullanılmaya başladı. Metaverse dünyasının sahnesi olması beklenen internet alanını ise web 3.0 oluşturmaktadır. (Dereli, 2020). Web 3.0'ın en temel özelliği merkezsiz olmasıdır. Metaverse uygulamalarının web 3.0 ile hayata geçmesinin en temel gereksinimi, sanal gerçekliğin oluşturulmasında kullanılacak cihazların kullanıcılar tarafından edinilmesidir.

İlk olarak yazar Neal Stephenson'un 1992'de yayımlanan "Snow Crash" adlı romanında tanımlanan metaverse, insanların fiziksel olmadan birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşime girdiği üç boyutlu sanal dünyaları tanımlamak için kullanıldı (Gökçe Narin, 2021, s.17). Daha sonra uzun yıllar bilgisayar oyunlarında kullanıldığı görülmektedir. Artırılmış gerçeklik olarak sunulan oyunlar bu alana ilgiyi artırmıştır. Askeri eğitim simülatörleri, inşaat ve mimarlık tasarımları, grafik ve çizimlerde de kullanılmaya devam etmektedir. Romanlarda başlayan metaverse kullanımı, sinemada popülerlik ve yaygınlık kazanmıştır.

Artırılmış gerçeklik, yeni nesil gerçekliğe dayalı bir arayüz yaratmak için geliştirilen teknoloji olmakla birlikte; bugün dünyanın farklı yerlerindeki laboratuvarlardan çeşitli endüstriler ve tüketici pazarlarına doğru ilerlemektedir. Artırılmış gerçeklik, gerçek dünyayı, gerçek dünya ile aynı yerde var olan sanal (bilgisayar tarafından üretilen) nesnelere destekler (Bingöl, 2018, s. 46). Bilgisayar ortamında üretilen ses, görüntü, animasyon gibi dijital ürünlerin sanal gerçeklik gözlükleri ya da üretilmesi düşünülen sensörler ile donatılmış lens, eldiven, başlık, elbise, pelerin vs. sayesinde gerçek zamanlı, yeni bir algı ortamı oluşturulur. Elektronik cihazlarla zenginleştirilmiş bu ortamda "gerçek" algısı tecrübe edilir.

Metaverse yeni kültürel üretim, ifade ve öğrenme biçimleri için potansiyel bir zemin sunmaktadır. NFT'den kripto paralara uzanan çeşitlilikteki blokzincir teknolojileri, eş zamanlı kullanılabilen artırılmış gerçeklik uygulamaları, yeni eğitim süreçlerinin tasarımının mümkünlüğü ve mekândan bağımsızlığın etkin iş birliği potansiyeli barındırması gibi değişkenler metaverse'ün siber uzaydaki düşünsel ve kültürel bir üretim zemini şeklinde tanımlanmasını olanaklı kılmaktadır (Kuş, 2021, s. 249). Dünyada birçok üniversite, daha etkin bir eğitim ortamı yaratmak amacıyla tıp, mühendislik, mimari gibi bölümlerinde artırılmış gerçeklik gözlükleri sayesinde öğrencilerine, gerçek hayatta görme veya deneyimleme imkânları olmayan ortam ve uygulamaları tecrübe etme şansı vermiştir (Bingöl, 2018, s. 53).

Kripto paralar blokzincir teknolojisini kullanarak dağınık bir ağ sisteminde kullanıcıların birbirlerine aracıya gerek duymadan gönderebildikleri fiziksel bir karşılığı olmayan veriler olarak tanımlanabilir. Kripto paralar belirli bir merkeze bağlı olmadıkları için küresel bir para birimidir (Toraman, 2021, s. 126). Kripto paralar, mevcut paralara karşı yeni bir seçenek olarak ortaya çıkmış ve günümüz itibarıyla kullanım sınırları giderek genişlemiştir. Ayrıca para basımı devlet tekelinden çıkararak merkezi bir sistemden uzaklaşmıştır (Özay ve Mirgen, 2021, s. 40).

Her yaştan kitleye hitap etmesi ise bu alanın ilgi çekici tarafıdır. Nitekim sanal oyunlarla çocukları; alışveriş, eğlence, aktivite vb. içerikleriyle genç nesli ve dijital para kazandırabilen tarafla tüm insanlığı etki altına alan bir metaverse alanı söz konusudur (Yüksel, 2022, s. 238). Bütün bunların doğal sonucu olarak metaverse alem, insanlığın gelecek yaşamında köklü değişimlere neden olabilecek nitelikler barındırmaktadır. Metaverse dünyası fayda veya zarar getirebilir. Bununla birlikte siyasal,, ekonomik, kültürel ve sosyo-psikolojik açıdan nasıl bir etki yaratacağı belirsizliğini korumaktadır.

### 3. Postmodernite, Metaverse ve Kimlik

II. Dünya Savaşı sonrası toplum yaşamında birtakım köklü değişimler yaşanmıştır. Değişimi tanımlamak için çeşitli terimler kullanılır: “medya toplumu”, “gösteri toplumu”, “tüketim toplumu”, “bürokrasi toplumu”, “sanayi sonrası toplum” (Sarup, 2019, s. 189). Modernliğin insanlığa -daha doğrusu bütün insanlığa- vaadini gerçekleştirememesi; refahı, eşitliği, insan haklarını, barışı sağlayamaması; açlık, sefalet, savaş ve katliamların yaşanmasını önleyememesi gibi birçok alanda memnuniyetsizliğe bir tepki olarak postmodernliğin gelişinden bahsedilir. Postmodernlik tüm bu sorunlara çare olarak değil, modernliğin eleştirisi olarak kendini tanımlar. Aydın (2017) postmodernitenin özelliklerini şöyle özetler: “Merkezin kaybolduğu, görüntünün belirsizleştiği, kuralın yitirildiği, mega anlatıların terk edildiği, mantıksal ve etiksel doğruluğa bile ihtiyaç duymayan eleştirel bir görüş biçimidir” (s. 181).

Postmodernite küresel bir olgudur ve Batı merkezli olan modernitenin aksine merkezsizdir. Postmodernitenin bu niteliği, ona “karşı olma” ya da “kapalı olma” seçeneğini bize sunmaz. İletişim teknolojilerindeki gelişme küreselleşmenin dünya üzerindeki etkilerini kaçınılmaz hale getirmiştir. Bunun yanında metaverse’ün geleceği nasıl şekillendireceği hakkında birtakım “ön kestirim”lerde bulunulsa da kuralsızlığın ve temelsizliğin egemen olduğu postmodern anlayışta, yarının nasıl şekilleneceğinden emin olamayız. Kesin olarak değerlendirebileceğimiz tek şey; bugüne kadar olandan farklı bir dünyada yaşayacağımızdır. Metaverse dünyası hızlı adımlarla insanların fiziki ve dijital dünyasına doğru yaklaşırken, yansımaları tam da beklendiği gibi fayda ve zarar taşıyabilir. Nasıl ki sosyal ağların olumlu ve olumsuz yönleri varsa, metaverse’ün de bu yönleri var olabilir (Damar, 2021, s. 7).

Hazırlığı yapılan dünya, insanoğlunun daha önce hiç tecrübe etmediği bir yaşam formunu ihtiva etmektedir. Üç boyutlu bir gözlük veya özel donanımlı bir kask yardımıyla insanlar “metaverse” evreninde gerçek hayatta yapıyormuş gibi alışveriş yapacak, buluşma ve toplantılara katılacak, yolculuğa çıkacak, kutsal mekânlara ya da müzelere gidecek, türlü aktivitelere katılabilecektir. Chul Han’a (2020) göre yakında her şeyin ağ bağlantısıyla birbirine bağlı olduğu akıllı şehirlerde yaşamaya başlayacağız (s. 37). Bize ulaşan enformasyonla market alışverişinden sağlık kontrollerine kadar yönlendirilmiş bir dünyada yaşamaya devam edeceğiz. Ayrıca birey, bedensel ve zihinsel sınırların kaybolduğu bu sanal alemde dilediği kimliğe ve bedensel özelliğe sahip olma imkanı bulabilecektir. Bunun yanında bireyin kendi hakikat zeminini, kask başındayken mi yoksa çıkardığında mı oluşturacağı en önemli sorulardan biridir.

Zaman ve mekan, bilhassa internetle birlikte çok daha keskin bir şekilde ayrışmayla karşı karşıya kalmış ve bunun sonucu olarak bedenler de görece önemsiz hale gelmiştir (Dereli, 2021 s. 32). Sanal dünyada, alıştığımız sınırlar artık yoktur. Çünkü zaman ve mekân, bildiğimiz anlamını kaybetmektedir. Şeyler ve insanlar, üretilmiş nesnelere gibi, yeni bir kimlik kazanmaktadır. İlişkiler, yeni kimlikle yeni biçimde ve farklı bir varlık boyutunda gerçekleşmektedir (Işıklı ve Küçükvardar, 2016, s. 91).

“Siborg”u teknolojik olarak desteklenmiş insan manasında kullanırsak, hepimiz teknolojik olarak desteklenmiş, iyileştirilmiş insanlarız. Diz kapaklarında plakalar, dişlerde implantlar, kulaklarda işitme cihazı, kalbe pil ya da stent en sık rastlanan teknolojik desteklerden bazılarıdır (Şişman, 2021, s. 8). Dijital teknolojinin giderek daha hızlı gelişmesiyle, insan ve makinenin ayrılmaz bir şekilde yeni bir birleştirilmiş gerçekliğin parçası olduğu hipergerçekliğin ötesinde yeni bir çağa girdiğimizi söyleyebiliriz (Çiğdem, 2022, s. 11). Böylesi bir dünyada din ve ahlakın nasıl şekilleneceği, ölümün ya da ölümsüzlüğün nasıl bir anlama bürüneceği üzerinde tartışılan konulardandır. Avatarlar üzerine kurulan dijital yaşamın ölümsüzlük vaadi tüm insanların ilgisini çekmektedir. Sanal ağlarda toplanan veriler aracılığıyla kişinin sanal bir kopyası yaratılarak, onun gibi konuşan, onun gibi tepki veren ve yapay zeka sayesinde onun kimliğine bürünen, avatarlar sayesinde dijital dünyada yaşamaya devam eden, ölümsüz karakterlerin yaratılmasının teknik olarak mümkün olacağı bildirilmektedir (Akkaya, 2022).

Geleneğin, huzur ve güven veren kuşatıcılığının kaybolmaya yüz tuttuğu günümüzde insanlar, belirsizliklerle gelen sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Yaşamdaki belirsizlik ve düzensizliklere vurgu yapan Bauman’a (2003) göre müphemlik, modern insanın yaşamak durumunda kaldığı krizlerden biridir. Modernliğin akıl ve düzen üzerine inşa ettiği varlığı, bilinemez olana, yani müphem olana bir tahammülsüzlük içermektedir (Bauman, 2003, s. 204). Metaverse dünya ise postmodern karakterler taşıyan; belirsizliğin ve çoklu kimliklerin, çoklu inançların, çoklu yaşayış biçimlerinin hakim olduğu bir dünyadır. Küresel bir olgu olarak böyle bir

dünyanın bireyin günlük yaşamını, din anlayışını veya hayata bakışını nasıl etkileyeceği soruları muallakta kalmaktadır.

Geleneksel dünyada bir kültür içinde de verili kimliklerle doğar ve yaşarız. Postmodern dünyada ise kimliğin oluşumu kişinin kendi iradesindedir. Dijital dünya, bireye kendisini istediği gibi şekillendirme ve sunma olanağı sağlar. “Herkes istediği şekilde adeta oyun oynar gibi bir ilişki kurabilir ve dilediği zaman da bu ilişkiyi bitirebilir. Tam da Postmodernitenin ‘her şey uyar / her şey gider’ sloganıyla uyumlu şekilde, olmayacak bir şey yoktur; yani her şey uyar” (Dereli, 2020, s. 24). Postmodern anlayışın, metaverse’ün doğasıyla uyumlu bir nitelik arz etmesi dikkat çekicidir. Bauman (2017), ömür boyu sürecek olan kimlik oluşumunu “yap-boz” metaforu ile izah eder. Yap-bozdan hangi resmin çıkacağını bilebiliriz ancak yaşam süreci içinde oluşturulan kimliğin neye dönüşeceğini bilemeyiz. Ona göre “Akışkan Modernite” kimliği de akışkan hale getirmiştir. Sanal kimlikler parçalı, oynak, değişken ve merkezlessiz olması itibariyle postmodern karaktere uygundur. Her iki kavramda da bireyin inşa ettiği bir kimlik ve gerçeklik anlayışı hakimdir. Bununla birlikte gerçek kimlikle sanal kimlik arasındaki fark zamanla belirsizleşir. Sanal ile gerçek birbirine geçmiş; hipergerçekliğin dünyası gerçekten daha gerçek hale gelmiştir (Baudrillard, 2018, s. 188). Arzu edilen her şey insana bir gerçeklik gibi sunulabilir hale gelmiştir. Söz konusu bu suni gerçeklik, gerçekliği de aşarak hipergerçek bir hal ile hipergerçeğin hakikat mertebesine ulaştığını göstermektedir (Karapınar, 2017, s.518).

Modern öncesi dönemin zaman-mekân birlikteliği dijital dünyada parçalanmıştır. “Belli bir zaman diliminde, bir bedenle ancak bir yerde var olunabileceği temel sayılısının ötesine geçildiği bu yeni döneme ise adım adım ilerlenişine şahit olunan teknoloji damga vurmuştur” (Dereli, 2020, s. 27). İnsanın zamandan, mekândan ve bedenden bağımsız olarak metaverse alemde var olması, kimliğin farklı bir formda hayat bulması anlamına gelir. Halbuki insan, mekan üzerinden varlık anlayışını yansıtır; duygu, düşünce ve ideallerini onunla açığa vurur ve hayatını tahkim eder (Çelik, 2021, s. 167). Modernleşmeyle beraber yaşanan mekânın kaybı, metaverse ile birlikte farklı bir boyuta taşınmıştır. Simülasyon ürünü hipergerçeklik, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olurken gerçeğin sanal alana taşınması söz konusu olur (Baudrillard, 2018, s. 44). Ortaya çıkan simülasyon ya da hipergerçeklik çağında, bundan böyle gerçeğin yerini alan ve gerçekten daha gerçek hale gelen simülakrlar var olacaktır (Baudrillard, 2018, s. 14).

Sanal dünyanın insan üzerine etkileri konusunda Baudrillard ile aynı düşünceye sahip olan Zizek, bilgisayar ve internetin, gerçek hayat ile simülasyon arasındaki ayrımı ortadan kaldırma tehdidiyle bizi karşı karşıya bırakacağını farkında olmamız gerektiğine vurgu yapar (Zizek, 2011, s. 166). Metaverse evreni içerisinde, kişinin fiziksel ve dijital kişilikleri ise tamamen birleşmektedir. Fakat sanal dünyada olanlar gerçek dünyayı etkilediği gibi bunun tersi de geçerli



olabilir. Artık bireyin dijital kimliği, o kişinin fiziksel kimliği kadar önemlidir, çünkü çok fazla günlük aktivite çevrimiçi olarak gerçekleşmektedir (Yüksel, 2022, s. 253). Yeni postmodern evren taklitçiliğe odaklıdır. "...yeni evrenle Baudrillard'ın anlatmak istediği, hepimizin de belli taklitçileri kullandığımız, bunların dışında ayrıca taklidi yapılacak hiçbir orijinalin bulunmadığı bir dünyadır. Gerçek dünya denecek bir dünya yoktur artık" (Sarup, 2019, s. 231). Tüm sanal gerçeklik biçimleri gerçekliğin ortadan kaybolup gitmesine neden olmuştur (Baudrillard, 2019, s. 14).

İnsanların dijital evrende beğenilme isteği, değer arayışı, gösterişçi tüketim, görünerek var olma (Derviş, 2020) gibi eğilimlerle sanal âleme dahil olmaları ve kendilerini olmak istedikleri kimlikle sunabilmeleri, onları cezbeden noktalardan biridir. İletişim teknolojilerinde görülen hızlı gelişme ile birlikte her geçen gün biraz daha küreselleşmiş bir dünyada yaşamaya devam ediyoruz. Egemen kültürün bize dayattığı yaşam biçimi bizi doğal sınırlarımızın ötesine geçmeye zorlamaktadır. İdeal vücut ölçüleri, giyim ve yeme tarzı, mesleki konum ve sosyal statü, boş zaman etkinlikleri gibi birçok alanda günlük yaşamımızı belli kalıplar içinde şekillendirmeye yöneltmektedir. Popüler kültürün idealize ettiği insan tipine karşın, ekonomik ve kültürel sınırlar içinde kalan günümüz insanı, bilişsel çelişki ile bu ikilemin huzursuzluğu içinde kalmaktadır. İşte bu noktada sanal dünyanın cezbeden teklifi kendini göstermektedir. Metaverse alemde birey kendini istediği formda gerçekleştirebilmektedir. İstenilen beden imajı, filtrelenmiş görseller, manipüle edilmiş sosyal statü ve günlük yaşam biçimi oluşturulabilmektedir. Bireyin kendini değerli ve önemli olarak sunabilmesinin yanında idealize edilmiş beğenilen bir tip olma imkanına da sahip olabilmektedir. Özellikle yaşamında ideallerine ulaşamamış, istediği eğitimi ve sosyal statüyü elde edememiş veya hayatında bir değer üretememiş, öz saygısı düşük insanların bu yolla kendilerini gerçekleştirme imkanına sahip olmaları, bu alana ilginin önemli nedenleri arasında sayılabilir. Sanal ve gerçeğin birbirine geçtiği bu dünyada hangi kimliğin belirleyici olduğu belirsiz olarak kalmaktadır. Ancak kesin olan bir şey var ki o da sanal ve gerçek dünyanın birbirini etkiliyor olmasıdır. Sanal uzam ile beraber din, mahremiyet ve varlık alanlarında da değişimler olmuştur. "Metalaşmanın ve nesneleşmenin yeni zamanlarında 'görünmek'le var olmaya çalışan yeni bir insan vardır artık karşımızda. Bugün 'görünmek', tarihin hiç bir zamanında olmadığı kadar değerli ve arzulanan bir şey olmuştur. Varoluş görünmeye indirgenmiş, lakin görmenin varlıkla irtibatı ve anlamı sendelenmiştir" (Çelik, 2020).

Tartışılan konulardan biri de kişisel bilgilerin güvenliği hususudur. Kendimiz hakkındaki her türlü veriyi ve bilgiyi gönüllü olarak ağa koyuyor ve hakkımızda kimin, ne zaman, hangi vesileyle, hangi bilgiyi edineceğini bilmiyoruz (Chul Han, 2020, s. 34). Gelişmiş dijital teknoloji tarafından, sanal dünyadaki etkinliklerimizin izlenmesi ve depolanması bugünden yaşadığımız bir durumdur. Google arama motorundan yaptığımız herhangi bir arama üzerinden ilgi alanlarımızın,

ihtiyaçlarımızın, tüketim alışkanlıklarımızın hatta siyasi ve dini tercihlerimizin farklı algoritmalar vasıtasıyla analize tabi tutularak, tutum ve davranışlarımız üzerinde değerlendirmelerin yapıldığı bilinmektedir. Sanal dünya ile gerçeklik arasındaki farkların ve sınırların şeffaflaştığı bu alemde esasen işlevsel sanal bir hafızanın oluşumuna teslim olunmaktadır (Çelik, 2020). Toplumsal düzeyde bu bilgilerin farklı amaçlarla kullanılabilmesi, en azından günümüzde ticari amaçlarla belli şirketlere servis edildiği bilinen bir gerçektir.

## Sonuç

Geleneksel norm ve değerlerin insanlığa anlam ve istikamet veren dinginliğinin yerini, modern insanın yüzleşmek durumunda kaldığı sekülerleşme, bireyselleşme ve çoğulcu yapıların ortaya çıkardığı anlam krizleri almıştır. Anlam arayışı içinde olan modern insanın tüketim odaklı, bencil ve hırslı yönelimlerinin metaverse alemde din, hukuk, ahlak, aile, cinsellik, yaşam ve ölüm gibi kavramları nasıl şekillendireceği belirsizliğini korumaktadır. Metaverse dünyada var olabilmek için gerekli olan kask, gözlük ve sensörlerle donatılmış çeşitli giysiler üretilmiş olmasına karşın henüz kullanıcıya ulaşmamıştır. Artırılmış gerçekliği sağlayacak bu cihazların teknolojik gelişiminin ne yönde olacağı kadar, onun insanlar tarafından kullanılıp kullanılmayacağı da ayrıca düşünülmesi gereken bir konudur. Önümüzdeki süreçte metaverse aleme yönelik beklentiler, öngörüldüğü şekliyle gerçekleşirse bile, internet web 3.0 ile beraber insanlığın şimdiye kadar olandan farklı bir yaşam formu ile yüzleşmesi kaçınılmazdır.

Kültürel bir zeminde mekana bağlı olarak gerçekleşen “sosyal kimlik inşası” sanal dünyada “bireysel” inşaya yönelmiştir. Sanal ve gerçek kimlikler birbirini etkilemektedir. Metaverse alemde kullanılan avatarlar ya da dijital teknolojinin geliştirdiği filtre vb. uygulamalar insanlara idealize edilmiş vücut ölçülerine sahip olma imkanı sunmaktadır. Gerçek yaşamda, estetik cerrahinin gelişmesi ve kolay erişilebilir olmasının yanında sanal dünyadan etkilenerek sıkça yaptırılmaya başlanan saç ekimi, burun estetiği, dolgu, kaş kaldırma gibi işlemler ayrıca üzerinde durulması gereken konulardır. İnsanlar cep telefonlarında oluşturdukları gibi bir vücut imajına sahip olmak istemektedirler.

Dijital iletişim teknolojisinin bir ürünü olan metaverse, katılımcılarına yeni kimlikler edinebilme imkanı sunmaktadır. Yeni medya araçlarında kişi kimliğini gerçek yaşamından bağımsız olarak şekillendirebilmektedir. Farklı platformlarda farklı kimlikler edinebilme imkanı çoklu ve değiştirilebilir kimlikleri beraberinde getirir. İnsanın gerçek kimliğinden bağımsız olarak gerçekleştirdiği bu kimlik inşası aslında bir kimlik krizini de gündeme getirmektedir. Tüm bunların yanında ahlaki ve hukuki sınırların buharlaştığı metaverse alemde insanların bu alana dair bilgi sahibi olmaları elzemdir.

### Kaynakça

- Akkaya, Ü. H. (2022). Ölümsüzlük arzusu ve dijital çağda yeni açılımlar: "Upload" televizyon dizisi örneği. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (Mediad)*, 5(1), s. 201-226.
- Aydın, M. (2017). *Moderniteye dışardan bakmak*. Pınar Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve simülasyon*. Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2019). *Neden her şey hala yok olup gitmedi?* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Kimlik*. Heretik Yayınları.
- Berger, P.L. (2000). *Modernleşme ve bilinç*. Pınar Yayınları.
- Bingöl, B. (2018). Yeni bir yaşam biçimi: artırılmış gerçeklik (AG). *Etkileşim*, (1), 44-55.
- Chul Han, B. (2020). *Kapitalizm ve ölüm dürtüsü*. İnkı Kitap.
- Çelik, C. (2023, 30 Ocak). "Siber Uzamda Görünerek Var-Olmak: Sosyal Ağlarda Mahremiyetin ve Benliğin Dönüşümü". <https://fikircografyasi.com/makale/siber-uzamda-gorunerek-var-olmak-sosyal-aglarda-mahremiyetin-ve-benligin-donusumu>.
- Çelik, C. (2021). *Şehrin halleri*. Ketebe Yayınları.
- Çiğdem, S. (2022). Dijital Dönüşüm Sürecinde Metaverse Olgusunu Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Çerçevesinde Değerlendirmek. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24 (3), 1156-1175.
- Damar, M. (2021). Metaverse shape of your life for future: A bibliometric snapshot. *Journal of Metaverse*, 1 (1), 1-8.
- Dereli, M.D. (2020). *Sanala veda: sosyal medya ve dönüşen dindarlık*. Nobel Yayıncılık.
- Dereli, M.D. (2021). *Bir Müslüman sosyal medya'ya nasıl bakmalı*. Beyan Yayınları.
- Doğan, M. (2023). Ülkemiz dindar gençliğinin kimlik kolajında kültürel, küresel ve küyerel etkiler; dini sosyolojik tartışma alanları ve bazı öneriler. *İhya Uluslararası İslam Araştırmaları Dergisi* 9 (1), 238-267.
- Gökçe Narin, N. (2021). A content analysis of the metaverse articles. *Journal of Metaverse*, 1 (1), 17-24.
- Işıklı, Ş. ve Küçükvardar, M. (2016). *Bilişim devrimi: teknolojinin felsefi ve sosyolojik analizi*. Birleşik Yayınevi.

- Kalkan, N. (2021). Metaverse evreninde sporun bugünü ve geleceğine yönelik bir derleme. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 163-174.
- Karapınar, A. (2017). Gerçeklik ve hiper gerçeklik; Baudrillard ve G. Debord anlatılarından hareketle” hakikatin yeniden inşası. *Journal of International Social Research*, 10 (53).
- Kocabay Şener, N. (2021). Facebook nasıl “meta”laştı? *Yeni Medya*, 2021 (11), 174-179.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: Dijital büyük patlamada’ fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International E-journal*, 8 (15), 245-266.
- Manço, U. A. (2014). Küreselleşme bağlamında gençlik ve kimlik. Şişman, B. Düzenli, M (Ed), *Gençlik ve Kültürel Mirasımız Uluslararası Kongre II*, 295-313.
- Narin, N. G. (2021). A content analysis of the metaverse articles. *Journal of Metaverse*, 1 (1), 17-24.
- Ölçekçi, H. (2020). Dijital iletişim ve küresel kültürel etkileşimin homojenleşme, kutuplaşma ve melezleşme süreçleri. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 50, 146.
- Özay, M. A. & Mirgen, Ç. (2021). Kripto para yatırımcılarının bilgi düzeylerine etki eden faktörler ve algı düzeyleri üzerine bir inceleme. *Uluslararası Ekonomi ve Siyaset Bilimleri Akademik Araştırmalar Dergisi*, 5 (13), 39-55.
- Sarup, M. (2019). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm*. Pharmakon Yayınevi.
- Şişman, N. (2021). *Kaderle tasarım arasında yeni insan*. İnsan Yayınları.
- Toraman, Y. (2021). E-para ve tokenler (dijital türk akçesi) ile borçlanma: dijital türk lirası (dtl) üzerine bir çalışma. *Bilge Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5 (2), 124-134.
- Yapıcı, A. (2020). Şüphe ve inanç kıskacında gençlerin din ve dindarlık algıları. *İlahiyat Akademi*, 12, 1-44
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yüksel, H. (2022). Yeni medya ve dijital dönüşümün ötesi “metaverse. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 29, 237-258 .
- Zizek, S. (2011). *Kırılğan Temas*. Metris Yayınları.