



SSAD

Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi

ISSN 2587-2621

Volume 6 Issue 1, March 2022

sisaddergi@gmail.com

Makale Türü/Article Type: Arařtırma/Research

Makale Gönderim Tarihi/Received Date: 15.02.2022

Makale Kabul Tarihi/Accepted Date: 04.03.2022

DOI: 10.30692/sisad.1074030

METaverse’DE BİREYİN TOPLUMSALLAřMA SÜRECİ

The Socialization Process Of The Individual In The Metaverse

Gül Dilek TÜRK

Dr. Arş. Gör.

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

İletişim Fakültesi

ORCID ID: 0000-0002-8610-7153

g.turk@adu.edu.tr

Abdülhakim Bahadır DARI

Dr. Öğr. Üyesi

Yalova Üniversitesi

İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi

ORCID ID: 0000-0003-3525-5823

daribahadir@gmail.com

Atıf/Citation: Gül Dilek Türk & Abdülhakim Bahadır Darı, (2022), “Metaverse’de Bireyin Toplumsallařma Süreci”, *Stratejik ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, C.6, S.1 Mart 2022, s.277-297.

Öz: Her geçen gün popülerleřen, ancak çok yeni bir kavram olan Metaverse; Web 2’den Web 3’e geçiřii habercisi olarak, sanal gerçeklik, artırılmıř gerçeklik, karma gerçeklik ve NFT gibi yeni iletişim teknolojileri içeren, gerçekliğin fiziksel dünyada yařanıyormuřçasına algılandığı üç boyutlu bir dijital toplumsallařma alanı olarak karřımıza çıkmaktadır. İnternetin geleceđi olarak adlandırılan Metaverse, kullanıcılara ait ve deđerli hissetmek, toplum tarafından onaylanmak ve dıřlanmamak, sosyalleřmek ve er tür duyguyu deneyimlemek imkanı sunmaktadır. Bunun yanında NFT’ler ve avatarları aracılıđıyla kendi statülerini, sosyoekonomik sınıflarını, kimliklerini, imajlarını oluřturdukları toplumsallařma süreçlerini de gerçekleřtirecekleri dijital bir alan yaratmaktadır. Arařtırma sonucunda kullanıcıların fiziki dünyadaki toplumsallařma süreçleri ile oldukça benzer ama çok daha hızlı ve çok daha çeřitli bir şekilde toplumsallařma türlerini deneyimleyebildikleri görülmüřtür. Kullanıcılar fiziki dünyada yařadıkları tüm deneyimleri, Metaverse’de de gerçeđe yakın bir şekilde deneyimleme imkanı bulmaktadır. Bu da göstermektedir ki geleceđin dünyasında fiziksel yařam Metaverse’de tekrar yaratılacak gibi görünmektedir. Çalışmada nitel arařtırma yöntemlerinden durum analizinin kullanılmıřtır. Metaverse’de toplumsallařmanın nasıl olacađı konusunda yapılan ilk çalışmalardan olması sebebiyle, alana katkısı bakımından önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kiřilerarası İletişim, Birey, Toplumsallařma, Metaverse, Dijital İltişim, İletişim sosyolojisi.

Abstract: Metaverse, which is getting popular day by day but is a very new concept; As a harbinger of the transition from Web 2 to Web 3, it appears as a three-dimensional digital socialization space, which includes new communication technologies such as virtual reality, augmented reality, mixed reality and NFT, where reality is perceived as if it were experienced in the physical world. Metaverse, which is called the future of the internet, offers users the opportunity to feel belonging and valuable, to be approved by the society and not be excluded, to socialize and to experience all kinds of emotions. In addition, it creates a digital space where they can realize their socialization processes, where they create their own status, socioeconomic class, identities and images through NFTs and their avatars. As a result of the research, it has been seen that users can experience socialization types that are quite similar to the socialization processes in the physical world, but much faster and in a much more diverse way. Users have the opportunity to experience all their experiences in the physical world, in Metaverse, in a way that is close to reality. This shows that in the world of the future, physical life seems to be recreated in the Metaverse. In the study, situation analysis, one of the qualitative research methods, was used. Since it is one of the first studies on how to socialize in the Metaverse, it is important in terms of its contribution to the field.

Keywords: Interpersonal Communication, Individual, socialization, Metaverse, Digital communication, sociology of communication.

GİRİŞ

İnsanoğlu ilkel çağlardan itibaren aciz tabiatı gereği daima diğer insanların yardımına ihtiyaç duymuş, bu uğurda doğa halindeki özgürlükten vazgeçerek toplumsallaşma yolunda ilk adımı atmıştır. Bu süreç her insanoğlu doğduğunda sembolik olarak psiko-gelişimsel süreçte tekrar edilmektedir. Bebek doğduğu anda tüm ihtiyaçları karşılanıp, bakım verenlerinin odağında büyüdüğü süren kesilme, tuvalet eğitimi gibi özerkleşme süreçlerinde aslında o sorgulanmaz, yargılanmaz özgürlüğünden de uzaklaşmakta, sorumluluklar yüklenerek terbiye altına alınmaktadır.

Çocuk büyürken içine doğduğu aile ve toplumun değer yargılarını, norm ve ahlaki kurallarını, gelenek-göreneklere ve kültürü de öğrenmekte ve içselleştirmektedir. Bu öğrenme süreci toplumsallaşma ile birlikte ilerlemektedir. Çocuk ilk önce annesi, daha sonra baba ve kardeşleri ile zaman içerisinde de akraba, komşu, tanıdıklarıyla birincil yakın ilişkiler kurarak, okul yaşına geldikten itibaren tüm hayatı boyunca da ikincil formel ilişkiler kurarak bir toplumsal formasyondan geçmektedir. Toplumsallaşma hem bireyi topluma uygun hale getirmekte hem de bireyin duygusal, zihinsel, bilişsel, sosyal, fiziksel, ekonomik ihtiyaçlarını gidermesine yardımcı olmaktadır. Toplumsallaşma hem bireyin hem de toplumun sürdürülebilir bir yaşama ve yaşam standartlarına sahip olmasına yardım etmektedir. Toplumsallaşma hem bireylerin davranışları ile şekillenerek oluşmakta hem de genelleşen davranışları bireylerin içselleştirmesini sağlayarak toplumun homojen bir yapıya ulaşmasını mümkün kılmaktadır. Toplumsallaşma insana özgüdür ve insanla birlikte gelişip dönüşmektedir. Dolayısıyla insan ve toplumsal dönüşümler toplumsallaşma süreçlerini de değiştirmektedir.

Geleneksel cemaatten modern topluma geçiş bireyin toplumsallaşma süreçlerini samimiden resmiye göre dönüştürürken, ilişki biçimlerini de şekillendirmiştir. Geleneksel topluluklar birbirine bağlı ve içe kapalı, grup üyesi olmanın ve grupta çıkmanın katı kurullarla belirlendiği toplum türleri olarak, üyelerinin toplumsallaşması üzerinde çok daha yüksek yaptırımlara sahiptir. Modern topluluklar ise rasyonel ilişkilere dayanan, yarar ve çıkar bittiğinde kolayca sonlandırılıp bir başkasına başlanan, aynı anda birden fazla grubun üyesi olunabilen topluluklardır. Toplum sosyokültürel ve teknolojik gelişmelerle dönüştükçe yeni toplumsallaşma biçimleri kendini göstermektedir.

İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile sosyal ağların yaygınlaşması sanal cemaat denilen yeni toplumsallaşma türlerini ortaya çıkararak geleneksel cemaat ile modern toplulukların sentezi bir tür oluşturmuştur. Sanal cemaatler, geleneksel cemaatler gibi samimi ve yakın ilişkilerin olduğu,

modern topluluklar gibi kolayca üyesi olunup ayrılabilen, birden fazla grubun üyesi olunabilen toplumsallaşma alanları olarak var olmuştur.

Web 2'den Web 3'e geçişin en büyük katalizörü olarak Metaverse karşımıza çıkmaktadır. Metaverse ile birlikte 2 boyutlu bir toplumsallaşma sunan internet teknolojileri artık 3 boyutlu bir evrende insanlara avatarlar ve artırılmış gerçeklik araçları ile gerçeğe daha yakın bir toplumsallaşma imkânı sunmaktadır. Fiziki dünyadakine yakın bir deneyim vaadi sunan Metaverse, 1990'lı yıllardan beri artırılmış gerçeklik oyunlarında oyuncuların toplumsallaşması için dijital bir ortam sunmaktadır. Artık sosyal ağlarla birleştirilerek, COVID 19 pandemisinden beri provası yapılan çevrimiçi hayatın kapılarını tamamen kullanıcılara açmaktadır. Kullanıcılar özel giysi ve aparatlar aracılığıyla yarattıkları avatarlar ile 3 boyutlu kurgusal evrende seyahat, eğitim, alışveriş, kültürel ve sportif etkinlikler, çalışma hayatı, sosyalleşme gibi fiziki dünyada deneyimledikleri tüm toplumsallaşma eylemlerini gerçekleştirmektedirler.

Araştırmada Metaverse kavramının ne olduğu, ortaya çıkan yeni teknolojiler bağlamında tartışmaya sunulmuş ve Metaverse ile dönüşen bireyin toplumsallaşma sürecinin nasıl olduğu, toplumsallaşma kavramı, türleri ve teorileri (Tönnies, Durkheim, İbn Haldun) ile sosyal psikoloji teorileri (sosyal etki, sosyal kimlik, sosyal uyum, Erikson, Cooley, Moreno) bağlamında ele alınmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni tercih edilerek mevcut durum örnekler üzerinde betimlenmeye çalışılmıştır. Çok yeni bir alan olan Metaverse ve toplumsallaşma konusunda yapılan bu güncel çalışmayla alanda bir boşluk doldurulması ümit edilmektedir.

Toplumsallaşma Kavramı

İnsan sosyal bir varlıktır. İnsanoğlu ilk insandan bugüne daima öteki insanlara ihtiyaç duymuştur. İnsan doğa durumunda ihtiyaçlarını gidermek üzere toplum sözleşmesi ile diğer insanlarla bir araya gelip, iş bölümü yaparak topluluklar kurmuş ve toplumsallaşma sürecine girmiştir. Evrimselci kurama göre de homosapiens doğa durumunda tek başına korunma, barınma ve gıda ihtiyaçlarını gideremediği için diğerleri ile bir araya gelerek toplumsallaşmak zorunda kalmıştır. İnsan doğası gereği hem biyolojik ihtiyaçlarını hem de psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamak için başkalarına muhtaçtır. Bebek doğduğunda en temel insani ihtiyaçlarını dahi tek başına karşılayamayan, süreç içerisinde yeteneklerini geliştiren eksik bir varlıktır. Öncelikle ana karnında, doğumdan sonra ise ölene kadar insanoğlu fiziksel, zihinsel, duygusal, davranışsal yeteneklerini toplumsal yapıda egemen olan ilişkiler ağı içerisinde geliştirmek, her evrede "normal insan" olabilmesi, gelişimini yaşam boyu sürdürmesiyle mümkün olmaktadır (Borlandi ve Boudun, 2011, s. 830-833). Böylece toplum içerisinde toplumun devamlılığına katma değer sağlayan ve bunun karşılığında da ihtiyaçlarını karşılaması için destek ve yardım alan, toplumun bir parçası olan sosyal bir varlık haline dönüşmektedir.

Toplumsallaşma bireyin toplumun bir parçası olarak toplumun kabullerini içselleştirerek insani kabul edilen değer, tutum, beceri ve davranışları öğrenme sürecidir (Sezal, 2002; Dönmezer, 1994). Bu süreç interaktif olarak işlemekte ve sonraki kuşaklara aktarılmaktadır. Böylece hem kendini ve kendilik sürecini keşfetmekte hem toplum etkisi ile kişiliğini oluşturarak (Arslantürk ve Amman, 2000) hem de toplumun diğer fertleri ile benzeşerek toplumun homojen yapısının bir parçası haline gelmektedir (Coser, 1987). İnsan doğduğu andan itibaren toplumsallaşma sürecinin içinde, toplumsallaşma araçları ile iç içe büyümektedir. İnsanın toplumsallaşma süreci içine doğduğu aile ve çevre tarafından şekillendirilmektedir (Tezcan, 1993).

Bireyin içine doğduğu toplumun gereklerine uygun bir biçimde davranması süreci olan toplumsallaşma, toplumsal yaşamın düşünce tarzlarını içererek, ortak yaşam kuralları ile

pratiklerini öğrenip uygulamayı ve bunun için de iletişim kodlarını ve araçlarını içselleştirmeyi ifade eden topluma entegre olma (Bilgin, 2003, s. 351), sosyal deneyimler yoluyla bireylere, toplumla bütünlük bir kişilik kazandırma sürecidir (Bahar, 2009, s. 71). Toplumsallaşma bir ömür süren dinamik bir süreçtir. Bu süreçte teknoloji ve iletişim, bilgi üretmek ve paylaşmak oldukça önemli parametrelerdir. Çünkü bireyin toplumun diğer üyeleri ile etkileşim, iletişim ve ilişki kurma süreçleri paylaşım, bilgi alış veriş ile ve bunu sağlayan teknolojiler ile gerçekleşmekte, birey toplumsal bir kimlik ve kişilik kazanmaktadır. Karşılıklı bilgi paylaşımı ve aktarımı bireylerin karşılıklı olarak dönüştürerek toplumsal devamlılığı sağlamaktadır (Erkal, 2000, s. 80-82). Sözlü ve sözsüz iletişim başta olmak üzere, toplumsal kurumlar ve iletişim teknolojileri başat rol oynamaktadır (Kurt ve Ağayev, 2009). Bu araçlar yardımıyla birey, çevresinde gördüğü insanlara benzemeye ve onlar gibi olmaya çalışmaktadır. Emilio Willems (1905-1997), “*Bireyin yalnızca biyolojik bir varlık olmaktan çıkıp belli bir topluma ve belli kümelere bütünlendirilmesi sürecine sosyalleşme süreci denir. Bu süreç aracılığıyla birey kimlik ve kişilik kazanır. Böylelikle belli bir toplumda yaşamasını mümkün kılan özellikleri kazanır*” (Willems, 1961) diyerek toplumsallaşmanın önemini vurgulamıştır.

Toplumsallaşma bireyin bir toplum ve kültürün parçası olmak üzere sosyal ve kültürel bir varlık olmayı öğrenip, toplumun norm ve değerlerini, ona verilen toplumsal rolleri içselleştirerek, toplumun gereklerini yerine getirmeyi öğrendiği süreçtir (Edgar ve Sedgwick, 2007, s. 337). Toplumsallaşma insanın biyolojik bir organizmadan sosyokültürel bir varlığa dönüşme, kısaca toplumsal insan olma sürecidir. Toplumun pastörizasyon sürecine tabi tutulan bireyin, toplumun norma ve kuralları tarafından kabul edilen bir forma dönüşmesidir (Marshall, 1999, s. 760; Edgar ve Sedgwick, 2007, s. 337). Toplum sözleşmesi yapan bireyler toplumun kültürünü içselleştirirken toplum da bu bireyler üzerinden süreklilik kazanmaktadır. Toplumsallaşma deneyimle kazanılan, yaşarken edinilen bir süreçtir. İnsan doğuştan getirdiği bu yeteneği içinde bulunduğu toplum özelliklerine göre geliştirmektedir. Bu yüzden kişiden kişiye değişim gösterebilmektedir. Toplumsallaşma sürecinde pek çok parametre etkili olmaktadır. Genetik faktörler, kişilik özellikleri, aile yapısı, içinde bulunulan grup, topluluk ve toplumların norm, değer ve kuralları, kültür, sosyopolitik yapı, coğrafya, demografik özellikler, ekonomi, teknolojik gelişmişlik düzeyi gibi faktörler belirleyici olmaktadır. Sağlıklı, zihinsel ve duygusal gelişimini sağlıklı sürdüren her birey toplumsallaşma ihtiyacı duymaktadır. Ötekilerle toplumsallaşma bireyin duyguların eşlik ettiği ilişki deneyimleri kazanmasını sağlamaktadır (Tolan, 1991, s. 32-33).

Toplumsallaşma aile, toplum, din, eğitim kurumları gibi birimler yanında hem yapısal hem de işlevsel olarak toplumsal gelişime bağlı olarak ortaya çıkan yeni birim ve kurumlar ile şekillendirilmeye devam etmektedir. İlkel topluluklarda avcılık, göçebe yaşam unsurları, yerleşik yaşamla değişime uğramıştır. Yerleşik yaşam birimleri sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmelerle yine değişime uğramıştır. Bazı birimler ortadan kalkarken bazı yeni birimler bireyler ve toplumlar üzerinde etkili olmuştur. Ruhban sınıfının kalkıp hukukun gelmesi, aile formunun genişten çekirdeğe dönüşmesi, geleneksel cemaatlerin cemiyetlere ve sanal cemaatlere dönüşmesi, medyanın ortaya çıkması ve iletişim teknolojileriyle birlikte Web'in, sosyal ağların ve Metaverse'ün ortaya çıkması gibi değişimler kişilerin toplumsallaşma tür ve biçimlerini de dönüştürmüştür.

Aile bireyin ilk toplumsallaşma tohumlarının atıldığı kurumdur. Toplumun yapı taşı kabul edilen aile, bireyi toplumsal norm ve değerlere göre yetiştirmekte, toplumun kültürünü kuşaktan kuşağa aktararak toplumsal devamlılığı sağlamaktadır. Okul aileden sonra bireyin toplumsal değerleri öğrenmesi için eğiten, toplumdaki diğer bireylerle kaynaştıran ve topluma hazır hale getiren bir kurumdur. Din, ekonomi, kitle iletişim araçları gibi diğer unsurlar ise bireylerin toplumsal

deneyim, tutum ve dünya görüşlerini şekillendirerek, toplumla bireyi bütünleştiren, kamusal düzenin inşasından sorumlu, toplumun beklentilerinin ve toplumsal ideolojilerin içselleştirmesine hizmet eden kurumlardır.

Psikanalist Eric Erikson'un (1984) geliştirdiği "insanın 8 psiko-gelişimsel aşaması" kuramına göre birey doğduğu andan ölene kadar bir gelişim süreci içerisinde. Öncelikle anneyle, daha sonra ailenin diğer fertleri ile etkileşime girerek kendi benlik inşasını gerçekleştirmektedir. Ardından önce cinsel kimliğini, ilkökul çağlarında ise toplumsal cinsiyet rollerini ve toplumsal görevlerini öğrenmektedir. Birey tüm hayatı boyunca toplumla uyumlu olmak üzere toplumun belirlediği kurallara, norm ve değerlere, toplumsal beklentilere göre yetiştirilmekte ve yaşamını bu şekilde sürdürmesi beklenmektedir. Çünkü doğası gereği yalnız yaşaması mümkün olmayan insan, diğerleri ile bir arada olmaya ihtiyaç duymaktadır. Model kuşaklararası aktarıma odaklanarak hem çocuklara hem de yetişkinlere gelişimsel ödevler vermiştir. Erikson'un gelişim aşamalarının başarılı olması ve bireyin sağlıklı psikososyal bir kişiliğe ulaşması için diğer kuşakların ve toplumun desteğine ihtiyacı bulunmaktadır. Bireyin bilişsel, sosyal, duygusal, manevî gelişimi kişilerarası olumlu ilişkiler aracılığıyla oluşmaktadır (Erikson, 1984, s. 12-48).

Toplum bireyle var olan ve bu şekilde sürdürebilirliğini sağlayan sosyal bir organizmadır. Bireyler eylemleri ile toplumsal hayatın gerçekliğini oluşturmaktadır. Birey toplumsal gerçekliği oluşturmakta ve ondan etkilenmektedir. Bunu dil vasıtası ile gerçekleştirmektedir (Metin, 2011, s. 75). Peter Berger ve Thomas Luckmann bireylerin toplumsal hayatın gerçekliğinin üretilmesinde ve içselleştirilmesinde dışsallaştırma, nesnelleşme ve içselleştirme adımlarına ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir (2008, s. 55). Bireyler eylemlerini dışsallaştırarak sürekli yinedediklerinde bu durum toplum tarafından içselleştirilerek norm haline getirilmektedir. Toplum bu eylemleri kendi kurumsal işleyişi içerisinde meşrulaştırarak diğer bireylerin de içselleştirmesini sağlamaktadır. Bu içselleştirilerek kalıcı hale getirilen eylemler artık bireyin öznel eylemi olmaktan çıkıp nesneleşmiştir. Nesneleşen be eylem, bireyin öznel nedenleri ve sonuçlarında artık kopmuş ve nedensizce her toplum ferdi tarafından tekrarlanan bir kurala dönüşmüştür. Bir anlamda "insansızlaştırılmıştır" ve sonraki kuşaklara aktarılan bir değer haline gelmiştir. Yeni kuşak bireyler bu nesneleşen eylemleri aile ve toplum kurumları tarafından içselleştirerek büyütülmekte ve topluma uygun bir forma dönüştürülmektedir (Metin, 2011, s. 75-76). Tahtaya vurma, merdiven altından geçmeme gibi başlangıçta bireysel olarak başlayan batıl inanışların toplum tarafından nesneleştirilip sonraki kuşaklara bir kural olarak öğretilmesi gibi. Toplum onu oluşturan bireylerin eylem ve etkileşimleri ile şekillendirilmekte ve zamanla kabul alan eylemler sonraki kuşaklara değer ve norm olarak aktarılmakta, genellikle sorgulanmaksızın uygulanmaktadır. Bireyin toplum içinde kimlik, statü ve roller edinmesi de yine Berger ve Luckmann'ın gündelik hayatın oluşum süreci aşamaları ile belirlenmiştir. Çocuk nesneleşen eylemleri içselleştirerek kendinden beklenen kimliğe uygun olarak varlık geliştirmektedir. "*Birey, rolleri yerine getirmek suretiyle bir sosyal dünyaya iştirâk eder. Bu rolleri içselleştirdiğinde ise, aynı dünya onun için nesnel anlamda gerçek hâle gelir*" (Berger ve Luckmann, 2008, s. 109). Toplumsal cinsiyet rolleri de yine bu süreçlerin bir ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. "*Kurumların şekleşmesinin yanı sıra rollerin şekleşmesi de mümkündür*" (Berger ve Luckmann, 2008, s. 133). Toplumsal kültür bireylerin eylemleri ile şekillendiği için her toplumun kendine has bir yapısı bulunmaktadır. Toplumu oluşturan bireylerin özellikleri, iklim, coğrafya, teknolojik gelişmişlik seviyesi gibi pek çok unsur etkili olmaktadır. Doğu toplumları ile batı toplumları farklı kültüre sahiptir. Hatta aynı toplum ve kültür içerisindeki komşu iki köyün bile kendi yerel kültürü diğerinininkinden farklıdır.

Toplumun genel kabulü ve onayı anlamına gelen meşruiyet, toplumsal değer ve normların her kes tarafından içselleştirilmesini sağlamaktadır. Bireyler sosyal varlık olduğu ve dışlanmaktan

korktuğu için bu kuralları içselleştirerek, bu şekilde yaşamlarını sürdürmeye gönüllü olmaktadır. Sosyal psikolog Solomon Asch 1953 yılında bir deney yaparak insanların bu uyma davranışını ölçmüştür. Bir grup denek odaya alınmıştır. Bu deneklerden sadece biri gerçek denektir. Diğerleri Asch'in asistanlarıdır ve deneyim bir parçası olarak gerçek deneğin görüşleri üzerinde ne kadar etkili olacaklarını ölçmek üzere deneye bilinçli olarak yerleştirilmiştir. Denekler iki kart gösterilmiştir. Kartlardan birinde kısa, orta ve uzun boyda 3 çizgi bulunmaktadır. İkinci kartta ise tek çizgi bulunmakta ve birinci karttaki çizgilerden hangisine benzediği sorulmaktadır. Deneklerin hepsine kartlar gösterilip cevapları alınmıştır. Asistanlar önceden belirlenen yanlış cevabı vermiştir. İlk soruları doğru cevaplayan asistanlar, sonraki sorularda yanlış cevap vermiştir. En son gerçek deneğe sıra geldiğinde denek de gruba katılarak yanlış cevap vermiştir.

Sosyal Psikolog Stanley Miligram (1974) da bu deneyden etkilenerek "Miligram deneyini", Philipp Zimbardo (1971) "Hapishane deneyini", Muzaffer Sherif (1935) de "otokinetik etki deneyi" ile insanların uyma ve itaat davranışını ölçmüştür. İnsanların cevabın yanlış olduğunu bilse de gruba uyma eğilimi gösterdiği ölçülmüştür. Gustave Le Bon (1895) ve Freud (1921) bunu "kitle psikolojisi" olarak kavramsallaştırmıştır. Buna göre bireyler gruptan dışlanmamak için grupla beraber davranmakta, bir suç işlenmesi durumunda bireyler bu suçun sorumluluğunu gruba mal ederek, bireysel anlamda bir rahatsızlık hissetmemektedir.

Toplum ve Toplumsallaşma Türleri

Sosyal Psikolog Charles Horton Cooley 1909 tarihli "Social Organization: A Study of the Larger Mind" adlı kitabında toplumsallaşmayı birincil ve ikincil olmak üzere ikiye ayırmıştır. İkincil toplumsallaşma ise "yeniden toplumsallaşma", "tersine toplumsallaşma", "beklentisel toplumsallaşma", "gelişimsel toplumsallaşma" aşamalarından oluşmaktadır. Bunlara ek olarak kültürel, sosyal, dini, siyasi toplumsallaşma kategorileri de bulunmaktadır (Ritzer, 2011, s. 201-202; Coser, 2011, s. 275). Cooley'e göre (1983) birincil toplumsallaşma, bireyin güçlü duygusal bağlar kurduğu, yüz yüze iletişimin olduğu, fedakârlığın önem taşıdığı, karşılıklı etkileşimin çok güçlü olduğu, ilişkilerin geleneksel kurallara göre belirlendiği, gruba aidiyetin benliğin önünde olduğu; aile, eş, sevgili, yakın çevre, yakın arkadaşlar gibi gruplarla gerçekleşmektedir. Birincil toplumsallaşmada birey toplumla ilk ve temel ilişkilerini gerçekleştirmektedir. Kişiyi topluma hazırlamaktadır. Öncelikli olarak anne-baba, aile bireyleri, geniş aile ile başlayıp çocukluk arkadaşlarına uzanan, bireyin doğumundan okula başlama sürecine kadar uzanan toplumsallaşmanın en temel aracı dilin olduğu, öğrenildiği, toplumsal değerlerin aşılandığı dönemde birincil toplumsallaşma aşaması oldukça etkindir. Toplumsal değerler, ahlaki normlar, ailenin kendi kültürü, hayat görüşü ve kurallarının öğretilerek, çocuğun topluma hazırlandığı ilk aşamadır. Çünkü insan öğrenme yolu ile toplumsallaşmaktadır. Toplumun beklentilerini öğrenerek kendiliğini bu beklentilere uygun rollere göre şekillendirmektedir. Toplumsal normları öğrenemeyen ya da içselleştiremeyen bireylerde yabancılaşma görülebilmekte, birey asosyal olmaya meyilli, mutsuz, ihtiyaçlarına yetemeyen bir bireye dönüşebilmektedir (Sezal, 2003, s. 268; Ergenç, 2011, s. 48). Bireysel toplumsallaşma aşamasında bireyin hem insani ihtiyaçları karşılanmakta hem de sosyal, psikolojik ve kültürel ihtiyaçları şekillendirilmektedir. Bu nedenle bu aşamanın sağlıklı işlemesi, sağlıklı bir toplum için elzemdir.

İkincil toplumsallaşma Cooley'e göre (1983) ikincil toplumsallaşmada bireylerin kendiliklerini oluşturmuş, toplumsallığın temeli atılmış bir biçimde toplumun diğer fertleri ile etkileşime girdiği aşamadır. Burada okul dönemi ile başlayan, yaşam boyunca kendi öznel değeri ve çıkarlarını geri plana atmadan rasyonel ilişkiler kurduğu süreçtir. Birincil toplumsallaşmanın aksine kişinin beklentileri karşılanmadığında kendini feda etmek yerine, ilişkiyi sonlandırarak başka bir muadil ilişki kurması oldukça kolaydır. Burada bireyin rasyonel beklentileri ile kurulan ilişkileri

merkezdedir. Örneğin çalıştığı işyerinde emeğinin karşılığını alamıyorsa istifa edip başka bir işte çalışmaya başlaması gibi. Bu aşamada okul, işyeri, siyasal parti, sendika, vakıf, dernek gibi kurumlarla gerçekleşen etkileşim ve iletişim gerçekleşmektedir. Hukuki kuralların, ödev, sorumluluk ve yaptırımların da devrede olduğu ilişki ağlarıdır. İkincil toplumsallaşmanın bireyin mevcut toplumsal statü ve rollerinin değişerek –evlenmesi, boşanması, ülke ya da şehir değiştirmesi, yeni işe başlaması, emeklilik vb- yeniden bir toplumsal adaptasyon sürecine girdiği “yeniden toplumsallaşma”, bireyin toplumda etkilenen değil etkileyen olması, bir tür kanaat önderine dönüşmesini ifade eden “tersine toplumsallaşma”, siyasal parti üyeliği ya da destekçiliği gibi siyasal tutum ve davranışların edinildiği ve siyasi bir görüşe sahip olduğu “siyasal toplumsallaşma”, bireyin ait olmak istediği bir toplumsal grubun ideolojisini ve davranışlarını benimsediği “beklentisel toplumsallaşma”, kariyer alanında makamla birlikte değişen yeni çevreye uyumun gerçekleştiği “gelişimsel toplumsallaşma” gibi alt aşamaları da bulunmaktadır (Vatandaş, 2020, s. 820).

1947 yılında Psikodrama kurucusu Jacob Levy Moreno bireyin toplumsallaşma aşamalarını “sosyal atom” kavramı ile açıklamıştır. Sosyal atom kişinin merkezinde yer aldığı en yakın ilişkilerden en resmi ilişkilere doğru halkalar şeklinde büyüyen sosyal gruplardan oluşmaktadır. Hollander’e (1974) göre sosyal atom kişinin merkezinde olduğu psikolojik halkadan başlayarak bireysel ve kolektif halka ve son olarak nesne halka olmak üzere üç alandan oluşmaktadır. Psikolojik halka, bireyin duygusal dünyasını oluşturan, kişiye güven, duygusal ve ruhsal bütünlük sağlayan yakın çevresini ifade etmektedir (Remer, 2009; Dökmen, 2005). En yakın, en sevilen gerekirse bireyin uğruna kendini feda edeceği kişilerden oluşmaktadır. Bireysel halka, kolektif halka içerisinde yer alan bireyin sosyal çevresini içeren (komşu, tanıdık ya da henüz tam olarak ilişki kurmadığı potansiyel çevre) ve daha formel ilişkilerin yer aldığı ikincil toplumsallaşmanın daha çok görüldüğü kolektif halkadır. Nesne halkası ise kişinin hayvan, ev, araba, kitaplar, para, bilgisayar gibi önem verdiği nesnelere içermektedir (Moreno, 1947; Moreno, 1993; Kumar ve Treadwell, 1985).

Birey kendi bireysel kimliğini, duygu, düşünce, tutum ve becerilerini keşfettikten sonra toplumsallaşma süreci içerisinde gruplara ait olma ihtiyacı gütmektedir. Sosyal psikolog Henri Tajfel ve John Turner “sosyal kimlik kuramı”nı geliştirerek bireyin toplumsallaşma süreçlerini incelemişlerdir (Wetherell, 1996, s. 6; Hogg ve Abrahams, 1990, s.12). Sosyal kimlik, “*bireyin benlik algısının, bir sosyal gruba ya da gruplara üyeliğine ilişkin bilgisinden ve bu üyeliğe yüklediği değerden ve duygusal anlamlılıktan kaynaklanan parçasıdır*” (Tajfel, 1982, s. 2). John Turner’a göre (1978, s. 105), “*bir bireyin benlik kavramı ve dolayısıyla da benlik saygısı, onun sosyal sınıf üyeliğine, yani algıladığı sosyal kimliğine demirlenmiştir*” ve “*Olumlu bir benlik saygısı gereksinimi*” (Turner, 1982, s. 33). Bireyin ait olduğu topluluklar tarafından bilişsel, duygusal ve ruhsal olarak etkilendiğini ileri sürmüşlerdir (Wetherell, 1996, s. 26). Sosyal kimlik kuramına göre bireyler bir gruba ait olduklarında artık bireysel kimlikleri ile değil, sosyal kimlikleri ile var olmaktadır (Kelly, 1993, s. 60; Meşe, 1999, s. 19; Michener vd., 1990, s. 98). Bireyler ait oldukları topluluklardan edindikleri bilgiler, değerler ve bunlara yükledikleri anlamlardan ve duygusal bağlardan yola çıkarak ben-kavramlarının bir parçası olan sosyal kimliklerini oluşturmaktadırlar (Mummendey ve Schreiber, 1983, s. 390). Birey olarak değil, bir grup üyesi olarak ben-tanımlamalarını/kendiliklerini sosyal sınıflara üyeliklerinin bilinciyle oluşturmaktadır (Mlicki ve Ellemers, 1996, s.98). Kendilerini ve diğerlerini tanımlamakta, toplumdaki yerlerini konumlandırmaktadırlar. Böylelikle topluluğu/grubu özümsemekte, onlarla özdeşleşmektedirler (Turner, 1987, s. 30). Özdeşleştiği grubun iç grup, bu grup dışında kalanları da dış grup olarak kabul etmekte, olumlu bir sosyal kimlik edinmek ve benlik saygılarını yükseltmek adına kendi grubu ile ötekileri kıyaslayarak iç grup yanlılığını oluşturup kendi grubunu kayırmaktadır (Doosje ve Ellemers, 1997, s. 70). Toplumun devamlılığı için bireylerin

olumlu bir sosyal kimlik edinerek, bu kimliğe sahip olmaktan mutluluk ve haz duyması beklenmektedir.

Bireyler sosyal çevresi tarafından etkilenmektedir. Bu etkiyi inceleyen ve Asch deneyinden esinlenerek oluşturulan “sosyal etki kuramı”na (Latene, 1981) göre bireyin tutum ve davranışları özellikle kişiler arası iletişimin doğrudan yapıldığı çevresi tarafından şekillenmektedir. Bireyler yeni olan, belirsiz durumlarda sergileyecekleri doğru davranışı bulmak üzere çevresinden destek almaktadır (Shore, Tashchian ve Forrester, 2015). Bunun altında bireylerin uyma, özdeşleşme ve içselleştirme motivasyonlarının olduğu, bireyin ödüllendirilmek, onaylanmak, ceza almamak, dışlanmamak, özdeşleşerek grubun parçası olmak gibi nedenlerle topluma uygun olarak rica, zorlama veya grup baskısı gibi nedenlerle toplum tarafından onaylanan davranışı seçmeye ve sosyal uyma davranışı göstermeye itmektedir (Bagozzi ve Lee, 2002; Kelman, 1958).

Toplum türleri sosyologlar tarafından genellikle geleneksel ve modern olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Toplum, insanın ihtiyaçlarını tek başına karşılayamadığı için ötekilerle iş bölümü yapmak üzere doğa hayatından toplum sözleşmesi ile vazgeçerek bir arada yaşamayı seçmesi ile oluşmuştur. İnsanoğlu önce bir lider önderliğinde toplu olarak hareket etmiş, avlanmış, aidiyet duygusu oluşturarak birlikte göç etmiştir. Güçlü bir aidiyet/asabiye duygusunun olduğu, kendini grubun diğer üyeleri için feda etmeye hazır, kan bağına dayalı bu topluluğa Alman Sosyolog Ferdinand Tönnies (1855-1936) cemaat, Modern tarih, sosyoloji ve iktisatın öncüsü İbn Haldun bedevi, Alman Sosyolog Durkheim mekanik topluluk demiştir. Cemaatler kendi kendine yeten, uzmanlığı olmadığı, üye sayısı az ancak bağlılığın yüksek olduğu ortak kültür ve biz duygusu olan topluluklardır (Tönnies, 2001, s. 22-28). Zaman içerisinde yerleşik hayata geçip tarım ile uğraşmaya başladıklarında topluluğun devamı için lider önderliğinde, iletişim biçiminin yüz yüze samimi ilişkilerden oluştuğu, toplumsal ilişkilerin organik olarak yürütüldüğü, toplumsal denetim aracı olarak totem ve tabular kullanılmıştır (Timisi, 2003, s. 90). İbn Haldun asabe kavramı üzerinden toplumsallaşmayı açıklamıştır (İbn Haldun, 2009, s. 353). İnsanların bağlı olmak anlamına gelen asabe ve yoğun aidiyet duygusu anlamına gelen asabiye ile toplumsallaştığını, birlik olduğunu ve toplumların temelini oluşturduğunu ileri sürmüştür. Tönnies'in cemaati ile aynı özelliklere sahip olan bedevi topluluklarda, cemaatler gibi yoğun bir asabiye duygusu ve topluluk çıkarlarının her şeyin üstünde olduğu bir dayanışmanın olduğu görülmektedir (Hassan, 1982, s. 208). İbn Haldun da soy bağıнын (neseb asabiyesi) asabiyenin temeli olduğunu, zamanla soy bağıнын yerini sebep asabiyesine yani toplumun devamlılığı için gerekli iş bölümü ve uzmanlığa bıraktığını belirtmiştir (İbn Haldun, 2009, s. 334-335). Durkheim'in mekanik topluluk dediği cemaat, “*duygusal ilişkilerin hâkim olduğu ve kendiliğinden ortaya çıkan, belirli bir alanı ya da coğrafyayı paylaşan bireylerin oluşturduğu, birebir, samimi, doğal ilişkilerin var olduğu ortak inanç ve değer yargılarının paylaşıldığı, kendilerine has yapıları, örgütlenme biçimleri, eylem ve etkinlikleri, dilleri/jargonları, kültür ve kimlikleri olan*” (van Dijk, 2006, s. 166). Cemaat ortak bir mekân üzerinde, kendine has dili, kültürü, ortak tutum, davranış, düşünce, değer ve normları olan, içe kapalı, homojen, kişilerarası iletişimin, güçlü bir aidiyet ve dayanışma duygusunun olduğu, üyelerinin aynı davranış örüntülerini aynı şekilde tekrarladığı topluluklardır. Bireyin içine doğduğu aile, mahalle, yakın çevre ile olan birincil toplumsallaşma aşamasının gerçekleştiği alana tekabül etmektedir. Yoğun bir denetim ve dışlanma korkusu olduğu için bireyler uyma davranışı göstermekte ve sosyal kimlik ve görevler, bireysel kimlik ve arzuların önde tutulmaktadır (Bottomore, 1998, s.102- 103). Cemaat üyelerinin bilişsel, ruhsal, duygusal, fiziksel, sosyal her türlü ihtiyacını karşılamaktadır. Tönnies'e göre “*cemaat tüm bölücü faktörlere rağmen birleşik (united) kalan; cemiyet ise tüm birleştirici faktörlere rağmen bölünmüş olan bir varlıktır*” (Sarıbay, 1995, s. 158).

Cemiyet ise Tönnies'e (2001, s. 52-55)'e göre yerleşik hayata geçerek büyüyen, kurumsallaşan, kentleşen, bireyciliğin akılcılığın öne çıktığı, bürokrasi, modern endüstriyel ve ticari ilişkilerin hüküm sürdüğü, iş bölümü, dinamizm ve mesleki uzmanlığın merkezde olduğu, daha profesyonel ve rasyonel ilişkilerin kurulduğu dakiklik, hız ve hesaplanabilirliğin olduğu toplum türleridir. İkincil aşama toplumsallaşmanın gerçekleştiği alandır. İbn Haldun hazeri, Durkheim ise organik toplum olarak adlandırmıştır. Cemiyetlerde ahlak, totem, tabu, toplumsal dışlanmanın yerini yasalar, hukuk kuralları, adli ve idari cezalar almaktadır. Birey kendini diğerleri için feda etmemekte aksine kendi yararını ön planda tutarak profesyonel ve rasyonel ilişkiler kurmaktadır. Daha formel bir sosyalleşme söz konusudur. Eğitim kurumları, iletişim araçları ve yasalar ile modern toplum üyeleri formasyon sürecine tabi tutularak topluma uygun olarak eğitilmektedir. Cemiyet *"insan davranışını hem özgürlüğe kavuşturan hem de sınırlandıran, bir yandan karşılıklı yardımlaşmalara imkân verirken, diğer yandan gruplaşmalara ve bölünmelere neden olan, değişen bir toplumsal örgütlenme ve ilişkiler ağıdır"* (Bilgiseven, 1982, s. 4). İkincil toplumsallaşma aşaması olan bu toplum tipinde birey özgürleşmekte ancak, birincil toplumsallaşmadaki yakınlığı, dayanışmayı ve korunmayı bulamayı yalnızlaşmaktadır. Burada saygınlık ve yakınlık soydan değil, bireysel eğitim, yetenek, statü ve toplumsal roller aracılığı ile sağlanmaktadır. Cemiyetler başarıyı gruptan alarak bireye vermiştir. Simmel (2005, s. 182) bu durumun bireyi yalnızlaştırdığını, organik dayanışmanın rasyonel dayanışmaya dönüştüğünü, ancak daha fazla grubun üyesi olunabildiğini belirtmiştir. Organik toplumlarda bir gruba üye olmanın da gruptan ayrılmanın da oldukça zor ve katı kuralları olduğunu belirten Simmel (2005, s. 172), rasyonel toplumlarda bireylerin birden fazla gruba sadece tek bir nedenle bile üye olup, kolayca üyelikten ayrılabilme, duygusal değil bilinçli tercihler yapabilme imkânı sunduğunu ifade etmiştir. Cemiyet *"heterojen eğilim gösteren, bireyselliğin hâkim olduğu, geçici, resmi ve profesyonel iletişimin gerçekleştirildiği, üyelerinin cemaate oranla daha hızlı, rekabetçi ve dinamik bir yaşam sürdükleri"* (Slattery, 2008, s. 60) toplumsal birimlerdir. Ortak mekâna bağlılığın azaldığı (Şentürk, 2005, s. 133) iş bölümü arttıkça, çıkarlar doğrultusunda üyelerin birbirine olan bağımlılığı artmaktadır. Durkheim'e göre *"mekanik dayanışmanın tersine, organik dayanışma "tür türünü arar" ilkesi temelinde değil, işlevsel insani farklılıklar temelinde kurulmaktadır"* (Loo ve Reijen, 2006: 18-19). Cemaat ve cemiyet iç içe yaşamaya devam etmektedir.

"Bir toplumsal münasebette mensuplar birbirine karşı subjektif bir aidiyet hissi duyuyorlarsa ve toplumsal davranışlarını da bu aidiyet hissi üzerine bina ediyorlarsa bu toplumsal münasebete 'cemaatleşme' adı verilir. Bir toplumsal münasebette toplumsal davranış akılcı saiklerle belirlenmiş karşılıklı menfaat teminine veya yine aynı saiklerle kurulmuş bir menfaat birliğine dayanıyorsa, bu toplumsal münasebete cemiyetleşme' denir. Cemiyetleşme, bilhassa karşılıklı muvafakat yoluyla kurulan akılcı bir anlaşmaya dayanabilir" (Weber, 2002, s. 79).

İbn Haldun (2009) hazerilik olarak adlandırdığı cemiyette asabiye bağlarının zayıfladığını, bu durumunda zamanla devletin sonunu getireceğini, çünkü asabiye insanlara şecaat, cesaret ve bağlılık duygusu verdiğini, bu kaybedildiğinde toplum üyelerinin tembel, pasif ve korkak olacağını söylemektedir. Tembelleşen üyelerin toplumu koruyamayacağını, bu yüzden bedevi toplumlar tarafından yıkılmalarının doğal olduğunu ileri sürmektedir. İbn Haldun'a göre yıkılan topluluklar tekrar eski hale dönmezler. Çünkü insan bir kere lüksü ve rahatlığı tattığında, tekrar geri dönük bir yaşam biçimine geçmeyecek, yeni düzene uygun olarak toplumsal bir yapı inşa edecektir. Bu yüzden internet teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla sosyal ağlar üzerinde pek çok sanal cemaat de oluşmuştur. Ancak bu sanal cemaatler geleneksel cemaatler gibi değil aksine cemiyetler gibi kolayca üye olunup, üyelikten çıkılabilen, kendini feda etmediğin ancak aidiyet duygusu ve sosyal kimlik ile üyesi olmaktan haz ve mutluluk alınan toplum türleridir (Bkz Türk,

2020). Dolayısıyla Metaverse’de de kullanıcıların sıfırdan sosyalleşmelerine rağmen, geleneksel cemaat ve birincil toplumsallaşmadan ziyade daha çok sanal cemaatlerdeki gibi rasyonel ilişkilerin kurulduğu gruplar oluşturacağı öngörülmektedir.

Metaverse ve Toplumsallaşma

Metaverse ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson tarafından kaleme alınan Snow Crash (Kar Çöküşü) adlı bilim kurgu romanında kullanılmıştır. 2021 yılında Facebook’un Meta ismini alması ile birlikte tekrar gündeme gelmiş ve popülerleşmiş bir kavramdır. Öte anlamına gelen Meta ve evren anlamına gelen universe kelimelerinin birleşimi ile oluşturulmuştur. Metaverse evren ötesi/öte evren anlamına gelmektedir. Fiziki dünyanın ötesinde sanal gerçeklik araçlarıyla ve avatarlar aracılığıyla yer alınan üç boyutlu kurgusal bir gerçekliktir. İlk olarak “Second Life” oyunu ile karşımıza çıkan Metaverse oyun dünyasının da ötesinde insanlara, fiziksel dünyanın sanal versiyonunu sunan yeni bir toplumsallaşma alanı olarak ortaya çıkmaktadır (Duan, Li, Fan, Lin, Wu ve Cai, 2021, s. 153; Ko, Chung, Kim ve Shin, 2021, s. 331; Lee ve diğerleri, 2021, s. 5; Lee, 2021, s. 72; Seok, 2021, s. 13). Metaverse’de kullanıcılar kripto para birimleri ve NFT (non-fungible token) kullanarak adeta gerçek dünyadaki gibi alışveriş ve ticaret yapabileceği, ev ve arazi alabileceği, konser, sinema, kafelere gidebileceği, seyahat edip sadece dünyayı değil galaksileri dolaşabileceği, sosyalleşebileceği, eğitim alabileceği, çalışabileceği yani fiziksel dünyada deneyimlediği her şeyi artırılmış gerçeklikte avatarları ile deneyimleyebileceği sürekliliğin yani canlılığın devam ettiği 3 boyutlu (3D) sanal dünyalar kümesidir (Chiu, 2021). İnsan etkileşimini odak noktasına alan Metaverse Alexander Fernandez’e göre Metaverse, “fiziksel kişiliğiniz ve dijital kişiliğinizin birleşik bir gerçeklik haline geldiği yer”dir (Calandra ve Chiu, 2021, s. 17-20). Grider’e göre ise “Metaverse, dijital ve fiziksel dünyaları kapsayan kalıcı, kullanıcıya ait bir internet ekonomisi oluşturmak için herhangi bir yerde bulunan insanların gerçek zamanlı olarak sosyalleşebilecekleri, birbirine bağlı, deneyimsel, üç boyutlu sanal dünyalar kümesidir” (Grider, 2021, s. 2).

Lee ve arkadaşları (2021, s.5) Metaverse’ün artırılmış gerçeklik teknolojileri ve sanal ekonomi, sosyal kabul edilebilirlik ve güveni içeren Metaverse ekosisteminden oluşan iki ayağı olduğunu ifade etmiştir. Duan ve arkadaşları (2021, s. 155) ise Metaverse’ün teknolojik alt yapı, kullanıcı deneyimi, dijital ikizler, içerik yaratım ara yüzünden oluşan kesişim ve dijital içerik, ekonomi, yapay zekâdan oluşan sanal dünya ile üç katmanlı bir mimariye sahip olduğunu belirtmektedir. Ball (2021) ise Metaverse’ün donanım, ağ kurma, sanal platformlar, kullanıcı davranışı, içerik, hesaplama (compute), değişim araçları/standartları, ödemeler olmak üzere 8 kademeli bir sistem olduğunu söylemektedir.

Metaverse’de sanal gerçeklik ile fiziksel dünyanın birleştiği, yaratıcılığın sınırsız olduğu Epic Games’ten Microsoft’a, Facebook ve SK Telecom’a kadar pek çok büyük şirketin Metaverse evrenleri inşa etme projelerini duyurduğu, Channel, Luis Vittorio, Nike, Adidas, Gucci gibi markaların NFT’lerini satışa sunduğu bir platform dizayn edilmektedir. Özellikle Covid-19 sürecinde neredeyse tüm hayatımızı tam kapanma dönemlerinde çevrimiçi yaşadığımız süreçten geçtik. Metaverse’de özel giysiler, gözlükler ve araçlar yardımıyla tüm deneyimler 2 boyutlu sosyal medyadan daha gerçekçi ve fiziksel deneyime yakın bir şekilde gerçekleşecektir. Şu an bazı oyunlarda, sinemalarda kullanılan artırılmış gerçeklik (VR) araçlar, Metaverse’ün uzantısı haline gelecektir. Avatarlarımız, avatarlar için satın alınacak NFT kıyafet, çanta, ayakkabı ve aksesuarları adeta gerçekten bedenimize giyiyormuş hissi duyulacaktır. Kullanıcılar rutinlerini, ilgi alanlarını ve takıntılarını dijital dünyalara kopyalayarak kullanacakları arabalarını seçeceği, sanal ilişkileri ve yakınlığı hissedeceği, dijital arazilere evler, AVM’ler inşa edeceği, sanal alışveriş merkezinde arkadaşlarla buluşacağı, holografik toplantılara ev sahipliği yapacağı

dünyanın dijital bir ikizi oluşmaktadır. Şu an oyunlar ve oyuncu avatarları ile bu evren varlık sürdürmekte olup, sosyal ağlar gibi tüm kullanıcıların artırılmış gerçeklik deneyimi yaşamaları için hazır hale getirilmektedir (Calandra ve Chiu, 2021). Kullanıcılar ikincil toplumsallaşma aşamasında artırılmış gerçeklik oyunlarında diğer kullanıcılarla tanışıp arkadaş olmakta ve sosyalleşmektedir. Tmall, Taobao, JD.com, WeChat, Ling, Tesla gibi şirketler de Animal Crossing, Sea of Thieves ve Fortnite gibi oyun şirketleri ile ortaklıklar kurarak Metaverse girmeye, NFTler dizayn ederek oyuncu avatarlarına satış yapıp, kullanıcıların diğer kullanıcılar karşısında bireysel ve sosyal kimliklerini inşa için benlik sunumlarına katkı sağlamaktadır. Xbox Mayıs 2021’de yaptığı araştırmada tam kapanma döneminde İngiltere’de yetişkinlerin %61’inin aile ve arkadaşları ile sanal oyunları oynadığını ortaya koymuştur (Clandra, 2021). Temmuz 2021’de Fortnite, Netflix, içinde etkileşimli bir Stranger Things dünyası yaratmıştır. Fortnite ve Roblox gibi şirketler de oyun platformlarıyla sosyal medyayı birleştirerek, film festivalleri ve konser projelerini duyurmaya başlamıştır (Calandra, 2021).

Kültürel etkinliklerin en önemli örnekleri “Second Life” oyunu ile başlamış, oyun içerisine kalıcı dijital müzeler, galeriler açılmıştır (Tasa, 2009, s. 30). Covid 19 sürecinde de müzeler simülasyonları sanal gerçekliğe taşıyarak, kullanıcıların ziyaretine açmıştır (Bkz. Bozkuş, 2021). Fortnite oyuncularına artırılmış gerçeklikte konser düzenlemiştir (Rubin, 2019), Decentraland isimli Ethereum blok zinciri tabanlı sanal gerçeklik platformunda artırılmış gerçeklik partileri, açılışlar ve tartışmaları içeren sanat etkinlikleri düzenlenmektedir (Aydoğan, 2021, s. 165). Decentraland’de düzenlenen 4 günlük Metaverse Festivalinde de adeta fiziki dünyadaki müzik festivalleri gibi dijital konser alanı ve sahnelerin olduğu, Metaverse dünyasına özel NFT eşyaların satın alınabildiği stantların bulunduğu yarışmalar, balta atma, selfie standı, go-kart gezileri ve tüm festivalin ve sanal şehir merkezinin drone turlarıyla kuşbakışı görünümünün sunulduğu bir toplumsallaşma alanı yaratılmış ve kullanıcı deneyimine sunulmuştur (Decentraland, 2021). Dvision Network de Binance Smart Chain ekosisteminin ilk yıldönümünü kutlamak üzere artırılmış gerçeklikte dijital bir konferans düzenlemiştir (Bloomberg, 2021). Artırılmış gerçeklik VR araçları ile kişilere gönderdiği yoğun uyarıcılar ile gerçeklik ve bir aradalık hissi yaratmaktadır (Bkz Türk, 2022; Türk vd., 2022). Bireyler bu gerçeklik algısı ile fiziki dünyadaki ikincil aşama toplumsallaşma süreçlerini Metaverse’de de deneyimleme imkânı bulmaktadır.



Resim 1: South by South West (SXSW) 2021 Konferansı (Calandra, 2021, s. 43-44)

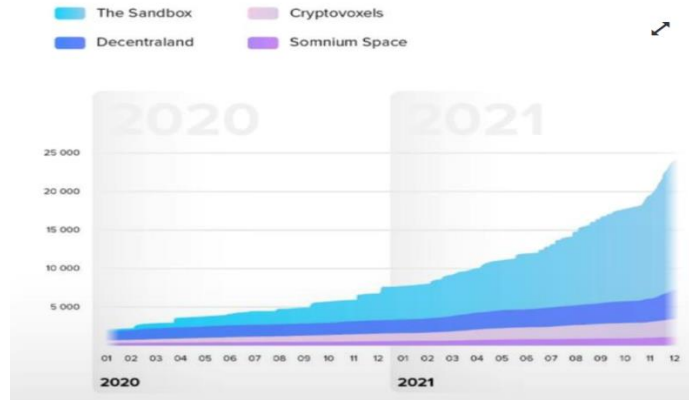
Artırılmış gerçeklik hayal ve fantezinin görselleştirilerek, somut gerçekliğin bir taklidi olarak kullanıcı deneyimine sunulması neticesinde, bireyler evren ötesine geçerek fiziki dünyada erişilebilir olmayan nesne ve durumlar arasındaki ilişkiyi bilimsel sorgulamalar tasarım ve yaratıcılık yetenekleri ile deneyimleme imkânı bulabilmektedir (Rodrigues ve Bidarra, 2014, s. 45). Tıp öğrencileri için sanal ameliyathalar, askeri okul öğrencileri için savaş simülasyonları da Metaverse ile işlevsel kampüslere sahip olacaktır (Gronstedt ve Ramos, 2014, s. 9).

“Bu kampüs Metaverse’ün altyapı, etkileşim ve ekosistem bileşenlerinin eğitim sürecinde nasıl kullanılacağına de ışık tutmaktadır. Kampüs öğrencilere gerçek

çevredeki davranışların sanal çevredekini; sanal çevredeki davranışların gerçek çevredekini etkilediği bir karma çevre sunmayı amaçlamaktadır. Bilgisayar, telefon ve bulut tabanlı sistemlerde çalışması planlanan sanal kampüsün ekosistemi blokzincir teknolojisi üzerine inşa edilmiştir. Öğrenciler Metaverse’teki kampüse bağlandıklarında gerçek dünyadaki konumlarına en yakın sohbet odasına dâhil olabilmektedir (örn. Kütüphanedeysse kütüphane sohbet odası). Araştırmacılar içerik üretiminin Metaverse’in temel bileşenlerinden olduğunu savunduklarından, Metaverse’teki kampüse diğer kullanıcıların da tasarımlarıyla katkıda bulunabilmesi için bir tasarım platformu entegre etmişlerdir. Bu platformun çıktıları ticaret ve koleksiyon amacıyla da kullanılabilmeleri için NFT formatındadır. Kampüsün teknik altyapısında blokzincir kullanılmasıyla şeffaflığın sağlanması amaçlanmaktadır. Kampüste kullanılan tokenlar ticaret, akıllı kontratlar veya oylama gibi faaliyetlerle kazanılmaktadır. Kampüsün yönetiminde temsiliyeti sağlayacak öğrenci birliklerinin kurulması teşvik edilmektedir, ayrıca mevcut kurallar oylanarak değiştirilebilmektedir. Ayrıca Metaverse’teki kampüste olan gelişmeler yapay zekâ yönelimli bir izleyiciyle takip edilmektedir, bu sistem kampüsteki ilgi çekici etkinlikleri öğrencilere önerebilmektedir” (Duan vd., 2021, s. 7-8’den aktaran Kuş, 2021, s. 250).

Metaverse ile kullanıcılar birincil ve ikincil toplumsallaşma aşamalarını fiziki dünyadaki gibi bir arada deneyimleme imkânı bulacaktır. Fiziki dünyada var olan ve toplumsallaşmanın en önemli araçlarından olan dini kurumlar da yine bu artırılmış gerçeklik ortamlarında yerini almıştır. Hristiyanlara ait kutsal alanların gezilebilmesi ve misyonerlik için VR Church (vrchurch.org) (Jun, 2020, s.299) kurulmuştur. 2022 Ocak ayında Suudi Arabistan da Kabe’nin artırılmış gerçeklikte gezilebilmesi için simülasyon oluşturarak hizmete sunduklarını duyurmuştur (Habertürk, 2022/a).

Fiziksel dünyanın Metaverse taşınması ile birlikte dijital paralar ve NFT’ler önem kazanmaya başlamıştır. Kullanıcılar bu kripto paralarla Metaverse’de araziler satın almakta, bir nevi kendi kültürlerini de bu alana taşımaktadır. Türk toplumunda var olan “geçmiş kuşakların satın almadığı araziler yüzünden kaçırılan fırsatlar” travmaları yoğun şekilde Metaverse’den arazi alma çılgınlığına dönüşmüş (Bkz. Youtube, 2022), Ocak 2022’de Türkiye’deki kullanıcılar tarafından Metaverse’den 30 bin parsel, toplamda ise 500 milyon dolarlık arazi satın alınmıştır (Birgün, 2022; Habertürk, 2022/b). En çok arazi alan ülkeler arasında Türkiye birinci sırada yer almaktadır (Akşam, 2022). Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü üç boyutlu şehir modelleri, üç boyutlu kadastro ve tapu bilgileri, binaların mimari projeleri üç boyutlu hale getirilerek gayrimenkul değer bilgileri ve adres bilgileri ile birleştirilmiş entegre edilen veriler ile, pilot il olarak seçilen Amasya projesiyle Metaverse gibi dijital teknolojilerle akıllı şehirler ortamına hazır hale getirmeye başlamıştır (Tunçer, 2022).



Grafik 1: Metaverse'de Satın Alınan Araziler (Habertürk, 2022/b).

Metaverse ekonomik olarak da bir toplumsal kurum olarak insanın toplumsallaşma sürecini etkileyecek bir unsur olarak olgunlaşmaktadır. Kullanıcılara hem satın alma hem üretim hem satış hem çalışıp iş sahibi olma deneyimi sunmakta, hem de yeni mesleklerin doğuşuna imkân sağlamaktadır. Metaverse emlak danışmanlığı, Metaverse avukatlığı, NFT tasarımcıları, stilistleri (bkz. GQ, 2021; Chitrakorn, 2021; Ulukan, 2021; Macdowell, 2021; Haberglobal, 2021), yatırım danışmanları, tur rehberleri, Metaverse reklam ve pazarlama danışmanları, meta gazeteciler (Şahin, 2022), artırılmış gerçeklik etkinlik organizatörlüğü gibi yeni meslek dallarının doğuşuna da şahit olmaktayız (Ma, 2021). İbn Haldun'un (2009) ileri sürdüğü gibi insanlar toplumsallaşmaya sıfırdan başlamaz. İnsanlar devletleri yıkılsa dahi, ilkel hallerine dönemezler. Metaverse örneğinde de görüldüğü üzere insanlar alıştıkları toplumsallaşma süreçlerini organik bir biçimde yeni yaşam alanlarına ve kurgusal gerçekliklere taşımakta, fiziki dünyadaki alışkanlık ve rutinlerini, tüm konforlarını bu alanlara taşımaktadırlar. Kendini sunma biçimleri, uyma alışkanlıkları, sosyal kimlik oluşturma süreçleri fiziki yaşamları ile paralel olarak bu dünyada da sürdürülmektedir. Kendilerine fiziki dünyadakinden çok farklı bir kimlik ve yaşam inşa etseler bile, bu inşa süreci fiziki dünyadaki kural ve aşamalar üzerinden yinelenmektedir. Kullanıcıların daha tamamlanmamış bir kurgusal dünyadan arazi, NFT'ler, kripto paralar almaları süreçlerin fiziki dünya kurallarına göre paralel işlediğinin en önemli örnekleridir. Şu an Metaverse için hukuk kuralları olmasa da şirketlerin kullanıcılar için hazırladığı kurallar geçerli olmaktadır. Kurallara uyulmadığı takdirde uyarı, engellenme, atılma gibi yaptırımlar uygulanabilmektedir.

Kullanıcılar NFT kıyafet, aksesuar, ayakkabı, sanat eseri ve avatarlarına bir dünya kurmak üzere ihtiyaç dijital duydukları ev, araba ve eşyalara fiziksel dünyadakinden çok daha yüksek meblağlar ödemekten kaçınmadıkları görülmektedir (Calandra, 2021). Fast Company'yi CEO'su Ryan Mullins, gerçek dünyada bir kendini ifade etme veya statü biçimi olarak giysilerin dijital dünyada da aynı işleve sahip olduğunu bu yüzden Metaverse'deki satın alma davranışının fiziksel dünyadakinden farklı olmadığını ileri sürmektedir (Calandra, 2021, s. 25). Birey toplumsal onay için sanal gerçeklik dünyasında da aynı toplumsallaşma süreçlerini ve uyma davranışını göstermektedir. Murphy, tüketimin geleceğinin sanal ürünlerde yattığını tahmin etmekte ve insanların bu dijital öğelerde değer görmeye başladığını ve etkileşim kurmayı tercih etmesiyle birlikte dijital moda ürünlerinden oluşan sonsuz bir gardıroba sahip olacağını öngörmektedir (Calandra, 2021, s. 26). Kullanıcılar fiziksel dünyadaki alışkanlıklarını sosyal ağlarda da (bkz. Türk, 2020), Metaverse'de de kopyalama alışkanlığına sahiptir. Guardian'ın oyun editörü Keith Stuart, "Alfa ve Z kuşağı için kişiselleştirme ve oluşturma, oyun deneyiminin karmaşık bir parçası. Onlar için kişiselleştirme ve oyun öğesi aynı şeyin parçasıdır: kendini ifade etme ve keşfetme" (Calandra, 2021, s. 32) diyerek fiziksel dünyadaki toplumsallaşma süreçlerinin sanal dünyaya taşındığını belirtmiştir. Çünkü insan geldiği yaşa kadar edindiği tüm bilgi ve deneyimlerle hem

kendini hem de dış dünya gerçekliğini algılamakta ve yorumlamaktadır. Dolayısıyla gittiği her yere de bu sahip olduğu duygusal-ruhsal repertuarı ile gitmekte, kültürünü de beraberinde götürmektedir. Kişilerarası iletişim ve ilişki biçimlerini ve toplumsallaşma süreçlerini de bu repertuara göre temellendirmektedir.



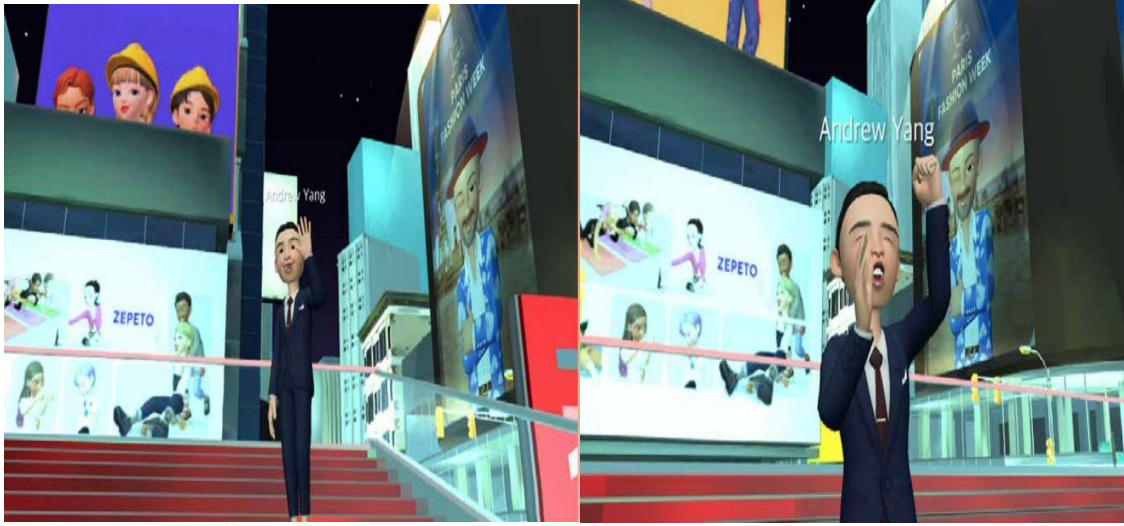
Resim 2: Metaverse NFT kıyafet ve ayakkabı (Calndra, 2021, s. 26-27)

İnsanlar sosyal medya ile ilişkiler kurmuş, geleneksel cemaatlerden farklı olarak tek bir beğeni, ortak yön ile sanal cemaatler oluşturmuş ve toplumsallaşma süreçlerini 2 boyutlu, bazen de fiziksel dünyaya taşıyarak birincil aşamaya almıştır. Metaverse'de ilişkiler artırılmış, karma ve sanal gerçeklik araçları ile avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Sosyal ağlarda kullanıcılar kendi fotoğraf, video ve kimlikleriyle profiller oluşturabildiği gibi anonim olarak da var olabilmektedir. Metaverse'de kullanıcılar tasarladıkları avatarları ile var olmakta, bu avatarlar kullanıcının hayal gücüne göre insan suretinden fantastik imajlara kadar geniş bir yelpazede oluşturulmaktadır. Sosyal ağlardan farklı olarak kullanılan özel giysi ve aparatlar yardımıyla sadece görme ve işitme değil, dokunma, tatma, ısınma, nemlenme gibi uyarıcılar vasıtasıyla gerçeğe yakın bir algılama oluşmasına dolayısıyla bir aradalık yanılığını çok daha derinden yaşanmasına ve daha güçlü bağlar kurmasına imkân vermektedir. Second Life'da oyuncular avatarlarını evlendirmekte, hatta çocuk sahibi olmaktadır (Uzun, 2011). Bu durum da gerçek hayatta evli olan kullanıcılar için Metaverse'de kurulan ilişkilerin hukuki tarafının tartışılmasına neden olmaktadır. Facebook Horizon Venues metaverse'üne giren 43 yaşındaki bir kadının avatarının 3 erkek kullanıcının tacizine uğraması (CNNTurk, 2021) ve bu eylemin suç olup olmadığının tartışmaları gündeme oturmuş, hukukçular “fiziki dünyada suç olan her şeyin, Metaverse'de de suç olduğu”nun altını çizmiştir (Özyurt, 2022). Rusya'da Minecraft sanal gerçeklik oyununda kendi yaptığı hükümet binasını patlatan 16 yaşında bir oyuncunun hapis cezası alması da bir diğer örnek olarak gösterilebilir (Denli, 2022).

Sanal kıyafet üreticisi The Fabricant'ın kurucu ortağı ve yaratıcı yönetmeni Amber Slooten, “bugün ve çağda dijital kimliğimiz neredeyse fiziksel olandan daha önemli” diyerek, özellikle Covid 19 ile birlikte insanlar çevrimiçi ortamlarda çok daha fazla zaman geçirmiş, insanların %70'i işini dijital dünyaya taşımıştır. Bu nedenle de kullanıcıların %88'i kurgusal dijital takma adlar kullanmak yerine çevrimiçi benliklerinin gerçek hayattaki etiklerini yansıtmaları gerektiğini düşünmektedir (Calandra, 2021, s. 86). Küresel kullanıcıların %83'ü teknolojinin insanları bir araya getirdiğine inanmakta ve ikincil toplumsallaşma süreçlerini ve bireysel atom alanlarını dijital ortamlarda yeni ve anlamlı ilişkiler kurmak için ayırdığı görülmektedir. Gelişimsel ve yeniden toplumsallaşma süreçleri de Metaverse'te fiziksel dünyadaki ile benzer şekilde ilerlemektedir.

Bunlara ek olarak aktivistlerin ve siyasilerin de artık Metaverse'ü kullanmaya başladığı ve tersine toplumsallaşmaya örnek oldukları görülmektedir. 2020 baharında pandemi ile ilgili sokağa çıkma

kısıtlamalarının kaldırıldığı süreçte dijital grevler başlamış, Greta Thunberg ünlü olarak iklim çağrısını yapmış, IMVU (3D Avatar Social App) uygulaması LGBTQ+ kişilerin, Black Lives Matter'ın ve COVID-19 yardım taleplerinin yapıldığı kendini ifade etme ve topluluk oluşturma yeri haline gelmiştir. Tsui, bu durumu “kullanıcılar gerçek hayattaki tuhaflıklarını sanal dünyaya aktarıyor” diye açıklamıştır (Calandra, 2021, s. 83). Kullanıcılar New York Belediye başkan adayı Andrew Yang, Haziran 2021'de bir metakampanya başlatmış, Avatar-Yang metarealm'de bir basın toplantısı düzenlemiştir (Forbes, 2021).



Resim 3: Yang Metakampanyası (Calandra, 2021, s. 83)

Türkiye’de Metaverse üzerinden ilk toplantı yapan parti AK Parti olmuş, toplantıda NFT ve kripto varlıklar konuşulmuştur. DEVA Partisi ise parti merkezinin arazisini Metaverse üzerinden satın almıştır (Habertürk, 2022/c). Siyasal toplumsallaşma gerçekleştirmek amacıyla Z kuşağının toplantıya yoğunlukla katıldığı gözlemlenmiştir.

Görüldüğü üzere Metaverse kullanıcılara, fiziki dünyada deneyimledikleri toplumsallaşma biçimi ve süreçlerini 3 boyutlu evrene uygun bir formatla ancak fiziki dünya ile paralel olarak sunmaktadır. İnsanın ve teknolojinin gelişimi, toplumu ve toplumsallaşma süreçlerini de geliştirip değiştirmektedir. Metaverse geliştikçe insani deneyimleri kolaylaştıracak biçimde toplumsallaşma süreçlerini dönüştürmeye devam edecektir.

SONUÇ

İnsan doğumdan ölüme kadar bilişsel, duygusal, zihinsel, fiziksel, sosyal, maddi ve manevi tüm ihtiyaçlarını gidermek ve “insan” olabilmek adına toplumsallaşma süreci içerisinde. Toplum insanla var olan, insanla gelişen ve değişen, yine insanı var eden bir yapıdır. Toplumsallaşma insanın toplumun parçası olma sürecidir. İnsan ve toplumun birbirini şekillendirmesi birbiri ile iç içe ilerlemektedir. Toplum gelişip dönüştükçe bireyi, bireyler gelişip değiştikçe toplumu ve topluma dair tüm unsurları değiştirip dönüştürmektedir. İnsanın geleneksel toplumdan Metaverse’ye uzanan sürecinde toplum türleri de, toplumsallaşma biçimleri de paralel olarak insanın ve toplumun ihtiyacına göre dönüşmüştür. Yüz yüze iletişimden kitle iletişim araçlarına, bilgisayar aracılı sosyal medyadan sanal gerçeklik aracılı Metaverse’de evrilen kişilerarası iletişim ve toplumsallaşma süreçlerini de değişime uğratmıştır.

Metaverse, insanlara üç boyutlu artırılmış gerçeklik dünyasında toplumsallaşma deneyimi sunmaktadır. Sosyal medya dediğimiz Web 2.0’ın 2 boyutlu dünyasından daha derin, derinlik

algısı ile üçüncü boyut hissi veren ve birden fazla duyu organını uyaran yeni hibrit platform olan Web 3.0 Metaverse, kişilere fiziksel gerçeklik hissi yaşattığından adeta yüz yüze iletişimdeki gibi kullanıcılarda sosyal kimlik oluşturma, sosyal etki ve uyma davranışları ile dışlanma korkusuyla fiziki dünyadaki toplumsallaşma deneyimini yaşatmaktadır.

Metaverse son günlerin en popüler konusu haline gelmesi Google Analytics'e göre bu yıl en çok araştırılan kavram olmasına neden olmuştur. Metaverse fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği, fiziksel konuma bağlı kalmadan insanların dijital temsilcileri "avatarı" vasıtasıyla bir araya gelip sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği, alışveriş yapıp elbise deneyebileceği yani gündelik yaşamlarını sürdürebileceği bir evrendir. Sosyal medya ile artırılmış gerçeklik oyunlarının birleştirildiği üç boyutlu kurgusal bir âlemdir. Burada sınır kullanıcıların hayal gücüdür. Metaverse fikrini 1999'da Second Life adlı oyun ile hayata geçirmeye çalışan Philip Rosedale "sanal dünyalar distopyalar olmak zorunda değil. *Second Life*, henüz 2000'li yılların başında dijital kimlikler, sanal gayrimenkul, dijital ekonomiler ve çevrim içi çok oyunculu ekosistem fikri ile devrim yaratmıştı" açıklaması ile Zuckerberg ise Facebook Meta için "3D olarak oynayacağımız ve bağlanacağımız bir yer" (Hatmaker, 2022) diyerek Metaverse'ün vaadini kullanıcılarla paylaşmıştır. Kullanıcılar fiziksel kişiliği ile dijital kişiliğini birleştirerek bu evrende yer almaktadır. Diğer kullanıcılarla avatarlar ve özel araçlar vasıtasıyla gerçekten bir aradymış hissi ile toplumsallaşmaya devam etmektedir. Birden fazla evrenin iç içe geçeceği Metaverse'de kullanıcılar farklı toplumsallaşma türlerini bir arada ve çok hızlı geçişlerle deneyimleme imkanı bulacaktır. Philippe Brown Metaverse'ü, "aralarında sorunsuz bir şekilde geçiş yapıp hareket edebileceğiniz açık kaynaklı, bağlantılı bir dünyalar kümesi"dir. Diyelim ki Farmville'desiniz, o zaman bir kapı açıp Grand Theft Auto'ya geçebilirsiniz" örneğini vermektedir (Calandra, 2021). Bir anda eğitmenken, birkaç saniye sonra seyahatteki bir kâşif, arkadaşlarıyla kafede sosyalleşen biri ya da bir öğrenci olmanız oldukça mümkündür. Burada sahip olunan dijital sosyal kimlik ile aynı anda hem birincil hem ikincil toplumsallaşma aşamalarını yaşamaya imkân vermektedir. Sosyal medyada da benzer bir hız olmakla birlikte bu deneyim anonim ve 2 boyutlu olarak gerçekleşmektedir. Metaverse fiziksel dünyadaki gerçeklik algısına yakın bir deneyim sunmaktadır. Ancak fiziki dünyadakinden çok daha hızlı kimlik, rol ve toplumsallaşma geçişlerine imkân sağlamaktadır.

Metaverse hala gelişen, daha çok yeni bir gerçeklik ve toplumsallaşma alanı olarak gündemimize oturmuştur. Metaverse deneyimlendikçe adeta fiziksel dünyadaki gibi kullanıcılarla birlikte değişip gelişecektir. Eski teknolojiler hazır bir şekilde kullanıcılara sunulup, kullananları dönüştürmesi amaçlanmıştır. Özellikle ana akım dediğimiz kitle iletişim araçları eleştirel teorisyenler tarafından devletin ideolojik aygıtı olarak tanımlanmış ve toplum üyelerinin formasyonu için kullanılmıştır. Ancak web 2.0 ile birlikte kullanıcıyla birlikte değişen ve gelişen, kullanıcıyı da değiştirip dönüştüren organik bir yapı kazanmıştır. Fiziki dünyada insanla gelişen ve insanı geliştiren toplumlar gibi yeni internet teknolojileri geliştikçe ve fiziki dünyanın gerçekliğine yaklaştıkça daha da organik bir beceri kazanması öngörülmektedir.

Henüz kavramsal çerçevesi çizilememiş internetin geleceği olarak adlandırılan Metaverse gerçekliği yepyeni, tamamlanmamış bir süreçtir. Dolayısıyla Metaverse ve insan ilişkisi üzerine çalışmak için çok geniş bir veri havuzu da sunmaktadır. Deneyimler arttıkça, gözlemlendikçe Metaverse ve insan, fiziki dünya ve Meta dünyası arasındaki ilişkiler üzerine pek çok çalışmaya kaynak olacaktır.

KAYNAKÇA

- Akşam (2022). En çok sanal arsa satın alan ülkeler açıklandı: Türkiye kaçınıcı sırada?. Erişim Tarihi: 01.02.2022 <https://www.aksam.com.tr/teknoloji/en-cok-sanal-arsa-satin-alan-ulkeler-aciklandi-turkiye-kacinci-sirada/haber-1235084>
- Arslantürk, Z. ve Amman, T. (2000). *Sosyoloji*. İstanbul: Kaknüs.
- Aydoğan, D. (2021). Pandemi Sürecinde Sanat Sergileri. İçinde, *CTC 2021: 3rd Communication and Technology Congress*, (s. 159-166). İstanbul: Aydın Üniversitesi.
- Bagozzi, R. P. ve Lee, K. H. (2002), Multiple Routes for Social Influence: The Role of Compliance, Internalization, and Social Identity. *Social Psychology Quarterly*, 65(3): 226-247.
- Bahar, H. İ. (2009). *Sosyoloji*. Ankara: USAK Yayınları.
- Berger, P. L. ve Luckmann, T. (2008). *Gerçekliğin Sosyal İnşası, Bir Bilgi Sosyolojisi İncelemesi*. İstanbul: Paradigma Yayınları
- Bilgin, N. (2003). *Sosyal Psikoloji Sözlüğü, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Bilgiseven, A. K.(1982). *Genel Sosyoloji*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları
- Birgün. (2022). Metaverse dünyasında Türkiye'den 30 bin parsel satıldı. Erişim Tarihi: 01.02.2022 <https://www.birgun.net/haber/metaverse-dunyasinda-turkiye-den-30-bin-parcel-satildi-376525>
- Bloomberg (2021). Division Hosts Metaverse Conference for BSC's Anniversary. Erişim tarihi: 10.01.2022 <https://www.bloomberg.com/press-releases/2021-09-01/division-hosts-metaverse-conference-for-bscs-anniversary>
- Borlandi, M v.d (2011). *Sosyolojik Düşünce Sözlüğü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bozkuş, Ş.B. (2021). Covid 19 Pandemisi Döneminde Türkiye'deki Müzelerin Kurumsal İletişim ve Sosyal Medya Stratejilerinde Dijital Kültürün Etkisi. Gül Dilek Türk (Ed). içinde, *Sosyal Medyada Marka ve İtibar Yönetimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Calandra, C., ve Chiu, E. (2021). Into The Metaverse. Wunderman Thompson Intelligence. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.wundermanthompson.com/campaign/wunderman-thompson-metaverse-experience>
- Chitrakorn, K. (2021). Prada teams up with Adidas to launch first NFT: Hint, its Beeple-style.. Erişim Tarihi: 10.01.2022 https://www.voguebusiness.com/technology/prada-teams-up-with-adidas-to-launch-first-re-source-nft#intcid=_voguebusiness-uk-right-rail_6176cbd8-749a-4aa6-8768-3ba49ee9869f_popular4-1
- Chiu, E. (2021). Into the Metaverse. *Wunderman Thompson*. <https://www.wundermanthompson.com/campaign/wunderman-thompson-metaverse-experience>
- Cooley, C. H. (1909/1983). *Social Organization: A Study of the Larger Mind*. Transaction publishers
- Coser, L. , Nock, S., Steffan, P., Rhea, B. ve Merton R. (1987). *Introduction To Sociology*. USA.

- CNNTürk (2021). Metaverse'te taciz skandalı!. Erişim Tarihi: 10.01.2022
<https://www.cnnturk.com/dunya/metaversete-taciz-skandali>
- Decentraland (2021). Metaverse Festival: Frequently Asked Questions. Erişim Tarihi: 10.01.2022
<https://themetaversefestival.io/MusicFestivalFAQs.pdf>.
- Denli, İ (2022). Minecraft'ta Kendi Yaptığı 'Hükümet Binasını' Patlatma Planı Yapan 16 Yaşındaki Genç, Hapis Cezası Aldı. Erişim Tarihi: 10.02.2022
<https://www.webtekno.com/rus-genc-minecraft-hapis-cezasi-h120676.html>
- Doosje, B. ve Ellemers, N. (1997). Stereotyping under threat: The role of group identification. R. Spears (Der.) in, *The social psychology of stereotyping and group life*. v. d. Oxford: Blackwell. Ss. 257-27.
- Dökmen, Ü. (1993). Sosyal-Atom Ölçeği: Geliştirilmesi, güvenilirliği ve geçerliği. *Psikoloji Dergisi*, 8(30), ss. 2-6.
- Dökmen, Ü. (2005). *Sosyometri ve Psikodrama*. İstanbul: Sistem Yayıncılık .
- Dönmezer, S. (1994). *Toplumbilim*. İstanbul: Beta.
- Duan, H., Li, J.; Fan, S.; Lin, Z.; Wu, X. ve Cai, W. (2021, October). Metaverse for social good: A university campus prototype. In, *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia* ss 153-161.
- Edgar, A. ve Sedgwick, P. (2007). *Kültürel Kuramda Anahtar Kavramlar*. İstanbul: Açılım Kitap Yayınları.
- Erikson, E. (1984). *İnsanın Sekiz Çağı*. Ankara: Toplum Yayınları.
- Erkal, M.E. (2000). *Sosyoloji*. İstanbul: Der Yayınları.
- Forbes (2021). Andrew Yang Turns Himself Into An Avatar And Campaigns In The Metaverse. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2021/06/11/andrew-yang-turns-himself-into-an-avatar-and-campaigns-in-the-metaverse/>
- GQ (2021). Moda Dünyasının Yeni Takıntısı: Metaverse. Erişim Tarihi: 10.01.2022
<https://gq.com.tr/guncel/moda-dunyasinin-yeni-takintisi-Metaverse>
- Gronstedt, A., ve Ramos, M. (2014). Learning through transmedia storytelling. *Association for Talent Development*. Vol. 1401
- Haberglobal (2021). Hiç giymeyeceğiniz bir kıyafete para verir misiniz?. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://haberglobal.com.tr/teknoloji/hic-giymeyeceginiz-bir-ayakkabiya-para-verir-misiniz-141655>
- HaberTürk (2022/a). Suudi Arabistan Kabe ziyaretini Metaverse üzerinden yapma çalışmalarına başladı. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.haberturk.com/kabe-ziyareti-icin-metaverse-projesi-3327102>
- Habertürk (2022/b). Metaverse arazi satışları 500 milyon doları aştı. Erişim Tarihi: 10.01.2022
<https://www.haberturk.com/metaverse-arazi-satislari-500-milyon-dolari-asti-3332594->
- Habertürk (2022/c). Siyaset metaverse dünyasına giriyor Erişim Tarihi: 10.01.2022
<https://www.haberturk.com/siyaset-metaverse-dunyasina-giriyor-3317183>

- Hassan, Ü. (1982). *İbn Haldun Metodu ve Siyaset Teorisi*. Ankara: AÜ. SBF Yayını.
- Hatmaker, T. (2022). Second Life's creator is returning to advise the original metaverse company. <https://techcrunch.com/2022/01/13/second-life-philip-rosedale-returns-linden-lab-high-fidelity/>
- Hogg, M. A., ve Abrams, D. (1990). Social Motivation, Self-Esteem and Social Identity. D. Abrams, & M. A. Hogg (Eds.), *Social Identity Theory: Constructive and Critical Advances* London: Harvester Wheatsheaf. Ss.. 28-47.
- Hollander, S. (1974). Social atom An alternative to imprisonment. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama, & Sociometry*, 47 ss. I - 18
- İbn Haldun (2009). *Mukaddime Cilt 1*. İstanbul:Dergâh Yayınları.
- Kelly, C. (1993). Group identification, intergroup perceptions and collective action. *European Review of Social Psychology*. vol. 4. (Der.) W. Stroebe ve M. Hevstone. Chichester: John Wiley ve Sons. Ss 59-85.
- Kelman, H. C. (1958). Compliance, Identification, and Internalization: Three Processes of Attitude Change. *Journal of Conflict Resolution*, ss. 51-60.
- Ko, S. Y., Chung, H. K., Kim, J. I., ve Shin, Y. (2021). A Study on the Typology and Advancement of Cultural LeisureBased Metaverse. *KIPS Transactions on Software and Data Engineering*, 10(8), ss. 331-338.
- Kumar, V.K. ve Treadwell, T.W. (1985). *Practical socioertry for psychodramatists*. West Chester. PA: West Chester University Press
- Kurt, İ. ve Ağayev, E. (2009). Bilgisayar ve İletişim Teknolojilerinin Kullanımı Sosyal Pedagojiye Karşı (Mı?). *The 3rd International Conference on Application of Information and Communication Technologies Conference Proceedings*, 14- 16 Oct. 2009. ss.154-156.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar Ve Endişelere Yönelik Algılar *Intermedia International e-Journal*, December, 2021; 8(15), ss.245-266.
- Latane, B. (1981). The Psychology of Social Impact. *American Psychologist*, 36(4), s.. 343-356.
- Lee, B. K. (2021). The Metaverse World and Our Future. *Review of Korea Contents Association*, 19(1), ss. 13-17.
- Lee, J. Y. (2021). A Study on Metaverse Hype for Sustainable Growth. *International journal of advanced smart convergence*, 10(3), ss.72-80.
- Lee, L., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., vd. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, *Virtual Ecosystem, and Research Agenda*.
- Ma, V. (2021). 5 Futuristic Jobs of The Metaverse. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://hackernoon.com/5-futuristic-jobs-of-the-metaverse>.
- Marshall, G. (1999), *Sosyoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Macdowell, M. (2021). Shaping online avatars: Why our digital identities differ. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.voguebusiness.com/technology/shaping-online-avatars-why-our-digital-identities-differ>

- Metin A. (2011). Kimliğin Toplumsal İnşası Ve Geleneksel Kadın Kimliğinin Aktarımı. *Çankırı Karatekin Üniversitesi SBE Dergisi* 2(1), ss. 74-92
- Meşe, G. (1999). Sosyal Kimlik ve Yaşam Stilleri. (Basılmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Michener, H. A., v. d. (1990). *Social psychology*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- Mlicki, P. P. ve Ellemers, N. (1996). Being different or being better? National stereotypes and identifications of Polish and Dutch students. *European Journal of Social Psychology*, 26, ss. 97-114.
- Moreno, J.L. (1947). The organization of the social atom *Sociometry*, 10, ss.287-297.
- Moreno, J.L. (1953/1993). *Who shall survive? Foundations of sociometry, group psychotherapy and sociodrama* (Student edition). Roanoke, VA: Royal.
- Mummendey, A.ve Schreiber, H. J. (1983). Better or just different? Positive social identity by discrimination against, or by differentiation from outgroups. *European Journal of Social Psychology*, 13, ss. 389-397
- Özyurt, V. (2022). Metaverse'te suç işleme özgürlüğü yok!. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.sabah.com.tr/pazar/2022/02/13/metaversete-suc-isleme-ozgurlugu-yok>
- Remer, R. (2009). Social Atom Theory Revisited: SAT Redux. Erişim Tarihi: 10.01.2022 www.uky.edu/~rremers/sociometry/SATRDX.DOC
- Rodrigues, P., ve Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning-(iJET)*, 9, ss. 42-48.
- Rubin, P. (2019). Fortnite's Marshmello Concert Is the Future of the Metaverse. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.wired.com/story/fortnite-marshmello-concert-vr-ar-multiverse/>.
- Sarıbay, A.Y. (1995). *Postmodernite, Sivil Toplum ve İslam*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Seok, W. H. (2021). Analysis of Metaverse Business Model and Ecosystem. *Electronics and Telecommunications Trends*, 36(4), ss. 81-91
- Sezal, İ. (der.), (2002). *Sosyolojiye Giriş*, Ankara: Martı Yayınları.
- Shore, T., Tashchian, A. ve Forrester, W. R. (2015). Effects of Peer Ratings on Supervisor Ratings of Job Performance. *Journal of Business and Economics Research (Online)*, 13(1), s.s.57-64.
- Simmel, G. (2005). *Metropol ve Zihinsel Yaşam, Şehir ve Cemiyet*. İstanbul: İz Yayıncılık.
- Slattery, M. (20089). *Sosyolojide Temel Fikirler*. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Şahin, A. (2022). Web 3 nedir. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://journo.com.tr/web-3-nedir>
- Şentürk, Ü. (20059). Değişim Sürecinde Cemaatleşme ve Yeni Cemaatler. Yaşar Kaya (Ed) içinde, *Toplumsal Yapı*, İstanbul: Turan Yayınları.
- Tajfel, H. (1982). Social psychology of intergroup relations. *Annual Review of Psychology*, 33, ss.1-39

- Tasa, U. B. (2009). *İçeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan 3 boyutlu sanal dünyalarda sanat ve mimari tasarım: Second Life® üzerine bir vaka çalışması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, İstanbul
- Tezcan, M. (1993). *Eğitim Sosyolojisinde Çağdaş Kuramlar ve Türkiye*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi
- Timisi, N. (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*. Ankara: Dost Yayınları
- Tönnies, F. (2001). *Community and Civil Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tunçer, C. (2022). Tapu ve Kadastro Genel Müdürlüğü'nden metaverse hazırlığı . Erişim Tarihi: 10.02.2022 <https://www.log.com.tr/tapu-ve-kadastro-genel-mudurlugu-nden-metaverse-hazirligi/>
- Turner, J. (1987). *Rediscovering the social group: A self categorization theory*. Oxford: Basil Blackwell.
- Türk, G.D. (2020). *Sanal Cemaatler ve Türkiye'de Siyasal Kutuplaşma*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Türk, G.D. (2022). Yönelimsel İletişim (Intentionality), Yapay Zeka ve Metaverse İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme. *Uluslararası İktisadi Ve İdari Akademik Araştırmalar Dergisi (IJER)* 2(1).
- Türk, G.D., Bayrakçı, S. ve Akçay, E. (2022). Metaverse ve Benlik Sunumu. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC* 12(2), ss.1-19
- Ulukan, E. (2021). Nike, NFT'lere ve metaverse teknolojisine odaklanan sanal ayakkabı şirketi RTFKT'yi satın aldı. Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://webrazzi.com/2021/12/14/nike-nft-lere-ve-metaverse-e-odaklanan-sanal-ayakkabi-sirketi-rtfkt-yi-satin-aldi/>
- Uzun, K. (2011). Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinde Etnografik bir Yaklaşım. (Basılmamış Doktora Tezi). Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Wetherell, M. (der.) (1996). *Identities, groups and social issues*. London: Sage.
- Willems, E. (1961). *Dictionnaire de sociologie*, Paris: Librairie Marcel Rivière.
- van Dijk, J. (2002). *Sosyolojinin Temel Kavramları*. İstanbul: Bakış Yayınları
- Vatandaş, S. (2020). Sosyalleşme ve Sosyalleşmenin Sosyal Medya Mecralarındaki Anlamsal ve İşlevsel Dönüşümü. *Erciyes İletişim Dergisi* 7(2), ss. 813-832.
- Youtube (2022). Teke Tek Metaverse Erişim Tarihi: 10.01.2022 <https://www.youtube.com/watch?v=c7Am8OccYqM&t=6938s>