

Metaverse ve Dijital Nefret Söylemi: Toksik İçeriğin Potansiyel Yayılım Örüntüleri ve Proaktif Çözüm Önerileri Hakkında Bir Tartışma

Metaverse and Digital Hate Speech: A Discussion on Potential Dissemination Patterns of Toxic Content and Proactive Solution Propositions

Oğuz Kuş, Arş. Gör. Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, oguz.kus@istanbul.edu.tr
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2593-4980>

Öz

Toplumsal bir tehdit olarak nitelendirilebilecek dijital nefret söyleminin Metaverse'ün sürükleyici etkileşim olanakları kanalıyla sunduğu siber toplumsal uzamda risk potansiyeli taşıdığını belirtmek mümkündür. Çünkü dijital nefret söylemi hem yeni teknolojilere adapte olma hem de gündeme eklenme eğilimindedir. Ağlı kamu kavramı ekseninde nefret söyleminin dolaşıma girmesi üzerine düşünüldüğünde, nefret söyleminin gündemde olan konulara ve gelişen teknolojilere adaptasyonunun, ağ bileşenlerini kullanarak bir kamuoyu yaratma riski ve kolektif bir dijital nefret fırtınasına yol açma tehlikesi oluşturduğundan söz etmek mümkündür. Bu çalışma bir literatür taraması gerçekleştirilerek Metaverse kavramının bileşenleri ve dijital nefret söyleminin doğasını koşut şekilde tartışmayı, Metaverse'te dijital nefret söyleminin yaratabileceği potansiyel riskleri ortaya koymayı ve proaktif çözüm önerileri geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda yeterli regülasyonun sağlanmadığı bir

Metaverse düzleminde nefret gruplarının kendilerine fon yaratmak üzere dijital paraları ve pazar yerlerini kullanması muhtemel risklerdendir; etkinlikler ve toplantılar nefret gruplarının fon oluşturması için bir araca dönüşebilme tehlikesi barındırmaktadır; nefret içerikli Non-Fungible Token'ların (NFT) mevcudiyetine ve alternatif kanallar aracılığı ile dağıtımına rastlanmaktadır; merkezizsiz yapılarda nefret söyleminin çerçevesinin çizilememesi ihtimali ortaya çıkmaktadır; dijital gerçeklik nefret söylemi travmasının daha derin bir şekilde deneyimlenmesi riskini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda kullanıcı kaynaklı karar alma mekanizmalarının geliştirilmesi, toksik içeriklere anlık müdahale etmek üzere çok kültürlü denetim mekanizmalarının oluşturulması ve kullanıcıların dahil edici bir kültürün parçaları olması yönünde eğitilmesi Metaverse'te nefret söyleminin engellenmesine yönelik önerilerdir.

Abstract

Digital hate speech, which can be described as a social threat, carries risk potential in the cyber social space that Metaverse offers through new immersive possibilities. Because digital hate speech tends to adapt to emerging technologies and to actual issues. Considering the circulation of hate speech in terms of the concept of networked public, it is possible to stress that the agenda and technological adaptation of hate speech poses the risk of creating a public opinion by using network components and causing a collective digital hate storm. By conducting a literature review, this study aims to reveal the potential risks of digital hate speech in Metaverse and develop proactive solutions by discussing the components of Metaverse concept and the nature of digital hate speech. In this context,

on the Metaverse where adequate level of regulation cannot be achieved, it is one of the possible risks that hate groups will use digital currencies and marketplaces to raise funds; events and meetings may be a threat as tool for raising funds; also hateful Non-Fungible Tokens (NFT) and their distribution through alternative channels exist; it is possible that the framework of hate speech cannot be drawn clearly in decentralized structures; digital reality technologies poses the risk of experiencing the trauma of hate speech deeper. Development of user-centred decision-making mechanisms, creation of multicultural control mechanisms to instantly respond to toxic content, and the training of users to be part of an inclusive culture are suggestions for prevention of hate speech in Metaverse.

Anahtar Kelimeler

Keywords

Metaverse, Nefret Söylemi, Ağlı Kamular, Dijital Toksik İçerik, Dijital Toksik Davranışlar
Metaverse, Hate Speech, Networked Publics, Digital Toxic Content, Digital Toxic Behaviours

Geliş Tarihi / Received: 09. 03. 2022, Kabul Tarihi / Accepted: 27. 05. 2022

Kuş, O. (2022). Metaverse ve dijital nefret söylemi: Toksik içeriğin potansiyel yayılım örüntüleri ve proaktif çözüm önerileri hakkında bir tartışma. *Yeni Medya*, 2022(12), 355-368. <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1085379>

Giriş

Metaverse, veya öte-evren, dijital dünyanın yeni geleceği olarak işaret edilmektedir. Metaverse kavramı büyük teknoloji şirketlerinin art arda gelen açıklamaları ve COVID-19 salgınıyla birlikte ortaya çıkan dijitalleşme fırtınası ardından yoğun şekilde tartışılan bir kavrama dönüşmüştür. Facebook'un adını Meta olarak değiştirmesi (Meta, 2021), Metaverse kavramının güncel teknoloji tartışmalarının merkezinde konumlanmasına sebep olmuştur (Bostancı & Uncu, 2021; Kocabay Şener, 2021; Kuş, 2021). Lee (2021) ise Metaverse'ün yükselişini COVID-19 pandemisi dönemindeki yüz yüze olmayan iletişimin sürekliliğiyle gerekçelendirmiştir. Kuş (2021: 248) Metaverse'ü iletişim perspektifinden "Yeni bir gerçeklik, anlam dünyası ve işbirliği fırsatları sunan; kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için altyapı ve etkileşim olanakları tanıyan; farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve entegre bir biçimde kullanıldığı; siber toplumsal bir düzlem" şeklinde tanımlamaktadır. Gartner Group (2022) ise Metaverse'ü "sanal olarak geliştirilmiş fiziksel ve dijital gerçekliğin yakınsaması ile yaratılan kolektif bir sanal açık alandır. Fiziksel olarak kalıcıdır ve gelişmiş sürükleyici deneyimler sağlar." şeklinde tanımlamaktadır. Gartner Group (2022) dijital paralar, pazar yerleri, NFT'ler, altyapı, aygıt bağımsızlığı, oyun, dijital varlıklar, etkinlikler (konserler, sosyal etkinlikler ve eğlence etkinlikleri), çevrimiçi alışveriş, iş yerleri, sosyal medya, dijital insanlar ve doğal dil işleme süreçlerini Metaverse'ün bileşenleri olarak tanımlamaktadır.

Metaverse, Web 2.0 ile gündelik hayata dahil olan dönüşümlerden daha radikal değişiklikler yaratma potansiyeli taşımakta ve Metaverse'te hayatta mevcut davranışların hiç olmadığı kadar gerçeğe yakın bir karşılığının söz konusu olabileceğine işaret edilmektedir (Bostancı & Uncu, 2021). Metaverse'ün teknik anlamda gerçek hayatı yansıtabilmesi için mevcut bilgisayar sistemleri ve teknolojilerin gelişmesi gerektiği vurgulanıyor olsa da (Wiederhold, 2022), Zuckerberg'in (2021) işaret etmiş olduğu "mevcudiyet/yan yana olma hissinin" Metaverse'ün varmak istediği nokta olduğunu öngörmek mümkün hâle gelmektedir. Bu noktadan hareketle dijital dünyadaki katılımcılık, yan yana olma hissi ve bununla birlikte (kullanıcı kaynaklı) içeriğin katılımcı/izleyici/kullanıcı üzerindeki etkisinin giderek artacağı bir dijital evren tahayyülü söz konusudur. Bu bağlamda, Metaverse'ün bir konsept olarak gündelik hayatın farklı katmanlarını dönüştüreceği öngörülmektedir. Örneğin, Meta'nın Horizon Home, Horizon Worlds ve Horizon Workrooms isimli konseptleri evde geçirilen zamanı, iş hayatını ve sosyalleşmeyi Metaverse dünyasına taşımayı iddia etmektedir (Kocabay Şener, 2021). Bahsi geçen örnekler ek olarak eğitimden ticarete uzanan farklı konseptlerin Metaverse bağlamında dönüşeceğini tartışmak mümkündür. Thomason (2021: 14) eğitimin, öğrenmenin eğlenceli olduğu, başarının ödüllendirildiği ve verinin isabetli öğrenmeyi mümkün kıldığı kapsayıcı bir deneyime dönüşebileceğini ifade etmektedir. Diğer yandan, blokzincir teknolojisini temel alan NFTkonseptinin dijital sanat, dijital varlık sahipliği ve dijital katılımcı kültüre yeni bir boyut getirdiğini tartışmak mümkündür. Arvas (2022: 67) "meta evreni projeleri ve NFT'ler arasında organik bir bağ bulunduğuna" işaret etmektedir. Metaverse konsepti bağlamında Decentraland gibi öncül yapılar göz önünde bulundurulduğunda NFT'ler arazi satın alım süreçlerinde rol üstlenmekte; OpenSea gibi Metaverse konseptiyle ilişkili olabilecek platformlarda dijital sanat eserlerinin alım-satım süreçlerinde işlevsellik kazanmakta ve şimdiye kadar gerçekleşen örneklerde markaların Metaverse kültürüyle ilgili olabilecek faaliyetler gerçekleştirmesi için altyapı sunmaktadır.

Metaverse, duyuşal olarak kapsayıcı bir deneyim sunmak iddiası taşımakta, blokzincir teknolojisini kullanan merkezizetsiz bir yapıyı esas almakta ve yeni olanaklar için kapı aralamaktadır. Fakat Metaverse'e yönelik endişeler de söz konusudur. Bu endişelerin regülasyonlara ve toplumsal sorunlara işaret ettiği gözlemlenmektedir. Örneğin dijital sanatın alım-satımı

noktasında Metaverse'teki sahiplik bir lisanslama veya hizmet sağlamadan daha fazlası olarak görülmektedir. Böylesi bir durumda gerçek sahiplik hâlâ sanat eserini yaratan kişidedir ve bu dijital sanat eserini satın alan kişi, gerçek sahibin izni olmadan başka birine satış gerçekleştiremez (Lean Lau, 2022). Bu önerme Metaverse'te sahiplik ve aidiyet kavramının temelini oluşturan NFT'lerin yasal bağlamda nasıl değerlendirileceğini sorgulamaya neden olmaktadır. Todd ve diğerleri (2021: 45) AB yasal çerçevesinin yapay zeka veya Metaverse'ü düzenlemediğine değinmekte ve unutulma hakkı gibi taleplerin işleyişi hakkında soru işaretleri ortaya koymaktadır. Metaverse'te toplumsal bir tehlike olarak betimlenebilecek sorunların dijital bir yansımasına rastlamak da mümkündür. Horizon Worlds'de bir kullanıcı başka bir kullanıcı tarafından taciz edildiğini bildirmiş ve sanal gerçeklik teknolojisinin bu olumsuz duruma bir yoğunluk katmanı eklediğine işaret etmiştir (Heath, 2021). Kullanıcıların Metaverse'teki toksik içerik risk potansiyeline de çekimser ve sorgulayıcı yaklaştığı gözlemlenmiştir (Kuş, 2021: 258). Hirsh-Pasek ve diğerleri (2022: 12) Metaverse'ün hâlihazırdaki teknolojilerde çevrimiçi nefret söyleminin hedefi hâline gelen gruplar için teknolojik bir ütopya olmayabileceğini ve Metaverse'te her kullanıcıyı güvende ve değerli hissettirecek çabanın gösterilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Cohen-Almagor (2011) tarafından sunulan perspektif göz önünde bulundurulduğunda nefret söyleminin bireyler ve grupları sahip oldukları özellikler dolayısıyla hedef hâline getiren bir yönü olduğu anlaşılmaktadır. Bu noktadan hareketle, nefret söyleminin hedefi olan grupların toplumsal hayata katılımının olumsuz yönde etkilendiğini belirtmek mümkündür. Bu bağlamda, yıkıcı bir yönü olan nefret söyleminin dijital yansımasının, nefret söyleminin hedefi olan kişi ve grupların dijital katılım ve görünürlüklerini olumsuz şekilde etkileyebileceği tartışılabilir.

Tahayyül edilen hâliyle Metaverse, gündelik hayatın temel konseptlerini dijital olarak dönüştürmek ve verimlilik bağlamında önemli katkılar sunmak noktasında güçlü bir zemin vademektedir. Fakat Metaverse'ü, mevcut örnekler de göz önünde bulundurulduğunda, toplumsal risklerden bağımsız bir uzam olarak betimlemek güçtür. İletişim alanında, Metaverse'ün güncel tanımı ve değer önermesiyle örtüşen çalışmalar sayıca sınırlıdır. Ayrıca, bu çalışmanın gerçekleştirildiği zaman aralığında, iletişim çalışmalarının yoğun bir şekilde odaklandığı toplumsal bir risk olan nefret söylemi tartışmalarının Metaverse ile ilişkisini irdeleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Bu bağlamda toplum için potansiyel bir tehdit olarak nitelenebilecek nefret söyleminin dijital boyutunun, Metaverse'ün sunduğu yeni sürükleyici etkileşim olanakları, siber toplumsal düzlem ve teknik altyapı çerçevesinde tartışılarak gelecek çalışmalar için düşünsel bir zemin yaratılması gerekmektedir. Çalışma çerçevesinde yürütülen kavramsal tartışmanın perspektifi oluşturulurken Sutton ve Staw'ın (akt. Fawcett vd., 2014: 3) "Kavramsal araştırmalar içgörümüzün bir olguya karşı olgunlaşmakta olan doğası sebebiyle ampirik verinin mevcut olmadığı, gelişmekte olan olaylara işaret etmek üzere mükemmel bir araçtır." görüşü göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda çalışma çerçevesinde nefret söylemi kavramsal olarak betimlenmiş, nefret söyleminin yeni teknolojiler ve ağıllı kamular bağlamındaki dijital dönüşümüne vurgu yapılmış, Metaverse'te dijital nefret söyleminin yeni konumuna yönelik riskler üzerine bir tartışma gerçekleştirilmiş ve Metaverse'te dijital nefret söylemini engellemek üzere geçmiş çalışmaların ışığında iletişim perspektifinden çözüm önerileri geliştirilmiştir.

Tekno-Sosyal Ekosistemde Dijital Nefret Söyleminin Doğası

Çağdaş teknolojilerle daha çevreleyici ve yüksek risk oluşturan bir potansiyele sahip olan dijital nefret söylemine kavramsal bir çerçeve çizilebilir üzere nefret söylemini tanımlamak elzemdir. Çünkü bu kavrama yönelik ortaya konulacak tanım nefret söyleminin ortaya çıkmasını ve dolaşıma girmesini mümkün kılan değişkenlerin somutlaşmasını ve anlaşılmasını

kolaylaştıracaktır. Bu durum ise dijital nefret söyleminin potansiyel riskleriyle mücadele etmek üzere çözüm önerileri üretmeyi ve bu önerilerin Metaverse'e nasıl uygulanacağını anlamayı mümkün kılacaktır. Anderson ve Barnes (2022), nefret söylemi tanımlanırken dört farklı tanımsal zeminin mevcudiyetinden söz etmektedir:

Tanımsal zeminler 1) zarar, 2) içerik, 3) yapısal özellikler ve 4) itibar gibi değişkenleri içermektedir. [...] Zarar merkezli tanımlar kurbanın maruz kalabileceği zararlar yönünden tanımlar üretmektedir. [...] İçerik merkezli tanımlar hangi türdeki içeriklerin nefret söylemi olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceğine değinmektedir. [...] Yapısal özelliklere dayalı nefret söylemi tanımları, genellikle söylenen söylemin türünü vurgulayan tanımlamaları ifade eder. Bu durum toplumun çoğunluğu arasında suç veya hakareti kışkırtmak için yaygın olarak bilinen sözlerin kullanılmasıdır. [...] İtibar merkezli tanımlar nefret söyleminin kurbanların itibarı üzerinde yol açabileceği zararları ele almaktadır.

Bu kavramsal tartışma bağlamında, yukarıda değinilen dört tanımsal zeminin bütünü mümkün olan en yüksek şekilde kapsayıcı bir şekilde barındıran bir nefret söylemi tanımı çıkış noktası olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda nefret söylemini tanımlamak üzere Cohen-Almagor'un (2011: 1, 2) perspektifi benimsenmiştir:

Nefret söylemi, mevcut veya doğuştan gelen özelliklerinden dolayı bir kişiye veya bir grup insana yönelik önyargı saikli, düşmanca, kötü niyetli ifadeler olarak tanımlanır. Cinsiyet, ırk, din, etnik köken, renk, ulusal köken, engellilik veya cinsel yönelim gibi özelliklere yönelik ayrımcı, göz korkutucu, onaylamayan, düşmanca ve/veya önyargılı tutumları ifade eder. Nefret söylemi hedeflenen grupları incitmek, dehumanize etmek, taciz etmek, korkutmak, küçük düşürmek, aşağılamak, mağdur etmek ve onlara karşı duyarsızlığı ve vahşeti körüklemeyi amaçlar.

Bu bağlamda, zarar verme, şiddete dönüşme ve belli kişi veya grupların sahip oldukları özellikler dolayısıyla insandışılaştırılmasına (dehumanization)¹ sebep olma eğilimi taşıyan ve dijital platformlar vasıtasıyla yayılan söylemi dijital nefret söylemi olarak isimlendirmek mümkündür. Dijital nefret söylemi kavramı günümüzde sıklıkla kullanılan bir kavram olmakla beraber, günümüze özgü bir kavram olmanın ötesinde bir geçmişe sahiptir. Çünkü nefret söylemi, yayılmasını mümkün kılacak teknolojilere hızlı bir şekilde adapte olabilen toplumsal bir risktir. Bu adaptasyon sürecinin geçmişteki örnekler ışığında göz önünde bulundurulması nefret söyleminin teknolojiyle uyumlanma örüntülerini anlamak üzere bir izlek sunmakta, Metaverse'e nasıl eklenilebileceğini anlamak noktasında da zemin yaratmaktadır.

Nefret söyleminin günümüze kadar farklı alternatif ve yenilikçi teknolojileri de içeren dağıtım kanallarına uyum göstererek, yayılım alanı bulduğu bilinmektedir: Geçmişte fanzinler (Dojčinović, 2014: 147; Rogers, 2021), Commodore 64 bilgisayar ve bir modem ile arayanların nefret mesajları indirmesine olanak tanıyan sofistike bir sistem (Duffy, 2003: 292), nefret odaklı çevrimiçi oyunlar (Daniels, 2008: 135) gibi formatlarda yayılabilen nefret söylemi, günümüzde sosyal medya platformları ve beraberinde gelen yenilikçi ve etkileşime müsait ağ kurma olanaklarıyla toplumun farklı bileşenlerine yönelik riskler oluşturmaktadır. Güncel çalışmalar bu duruma yönelik farklı örnekleri barındırmaktadır: Güney Afrika'da, Afrikalı göçmenlere yönelik yabancı düşmanı faaliyetlerin sosyal medya ve mesajlaşma uygulamaları üzerinden organize edilmesi, aşırı-sağ Hindu milliyetçi grupların çevrimiçi ortamlarda varlık göstererek "internet Hinduları" isimli bir birlik altında örgütlenmesi ve aşağılayıcı yorumlar üretmesi (Udupa, vd., 2021: 1) veya Türkiye'de Suriyeli mültecilere yönelik nefret söyleminin video temelli bir sosyal medya platformunda yayılma zemini bulması (Kurt, 2019) dijital nefret söyleminin sosyal medya

1 Dehumanizasyon kavramı, kurbanın onu özgün kılan bireyselliğinin ve kişilerarası ilişkilerini içeren topluluğunun reddine işaret etmektedir (Haslam & Loughnan, 2014).

platformları aracılığı ile nasıl yayılabileceğini ve nefret söyleminin yeni teknolojilere nasıl uyum sağlayabileceğini anlamak üzere ipuçları sunmaktadır.

Nefret söyleminin etkileşim yönünden gelişen ve yayılımı mümkün kılan dijital kanallara adapte olma özelliğinin yanı sıra, gündeme eklenme özelliğinin mevcudiyetinin de altı çizilmelidir. Bu noktada nefret söyleminin kurbanı olan kişi veya gruplar hakkında yaşanan gelişmeler sonucunda oluşan gündem, nefret söyleminin devamlılığını sağlamasına ve içerik bakımından tazeliğini korumasına sebep olmaktadır. Böylece etkileşim ve angajman aracılığıyla gruplararası kutuplaşmayı sürekli kılmak üzere kök salan tehlikeli bir boyuta evrilmektedir. Nefret söyleminin kimi ülkelerde hedeflerinin politika ve medyanın gündemiyle ilişkili olduğu bulgusu sunan araştırmalar da mevcuttur (Meza vd., 2018). Nefret söyleminin gündem adaptasyonu hususunu mülteciler hakkında gerçekleştirilen çalışmaların bulgularına değinerek kristalize etmek mümkündür. Ağustos 2015'ten itibaren göç karşıtı söylemlerin sosyal ağlarda dolaşıma girdiği ve Slovenya ölçeğinde kurulan "Slovenya, Sınırlarını Korum", "Radikal Ljubljana" ve "Slovenya'ya Göçmenleri Durdurun" gibi yeni kurulmuş gruplarda nefret söyleminin dolaşımda olduğu rapor edilmiştir (Bajt, 2018: 142). Bu bağlamda, Avrupa'da Mülteci Krizi olarak adlandırılan safhanın tepe noktasından itibaren bu tipteki gruplar ve göçmen karşıtı nefret söyleminin rapor edilmesi, nefret söylemi tehdidinin gündeme uyum sağlamasına örnek teşkil etmektedir. Aquarius isimli mültecileri taşıyan tekne 2018 yılında farklı limanlara yanaşmak istedikten sonra İspanya tarafından kabul edilmiştir. Sürecin öncesinde ve sonrasında toplanan 24 binden fazla tweet analiz edildiğinde, genellikle pozitif bir duygu durumu tespit edilmesine rağmen teknenin İspanya'ya kabulünden sonra nefret söylemi içeren yorumların fazlaştığına işaret edilmiştir (Arcila-Calderón vd., 2021). COVID-19 salgını bağlamında bir örnek vermek de mümkündür. Uluslararası haber kanallarının YouTube'da yayımlanmış oldukları ve salgın döneminde mültecileri konu edinen haberlere kullanıcılar tarafından yazılan yorumlar değerlendirildiğinde yorumların yüzde 29'unun nefret söylemi içerdiği, nefret söylemi içeren yorumlar az olmasına rağmen toplam kullanıcı etkileşiminin yüzde 49'unu aldığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda mültecilerin kişisel tercih/özelliklerine ve bir ülkeye gidiş amaçlarına yönelik veya gidilmek istenen ülke üstün bir şekilde konumlandırılarak nefret söylemi üretildiği gözlemlenmiştir (Kuş, 2021).

Nefret söyleminin dijital teknolojilere adaptasyonu ve gündeme adapte olarak yayılım alanı kazanmasının "ağlı kamu" kavramıyla ilişkili olduğunu tartışmak mümkündür. boyd (2010: 39) ağlı kamuları, kamuların ağ teknolojileriyle dönüşmüş hâli olarak betimlemekte, mekanın ağ teknolojileriyle inşasına işaret ettiğinin ve insanlar, teknoloji ve pratik arasındaki kesişimin tasavvur edilen bir kolektif yarattığının altını çizmektedir. Ağlı kamu kavramı ekseninde nefret söyleminin dolaşıma girmesi üzerine düşünüldüğünde, nefret söyleminin gündemsel ve teknolojik adaptasyonunun, ağ bileşenlerini kullanarak bir kamuoyu yaratma riski ve kolektif bir dijital nefret fırtınasına yol açma tehlikesi oluşturduğundan söz etmek mümkündür. boyd (2010: 39, 43) ağlı kamuların olanaklarının katılımcılara bir davranışı dikte etmediğini fakat katılımcı etkileşiminin gerçekleşeceği çevreyi düzenlediğini belirtmektedir. Bu çerçevede düşünüldüğünde, sosyal ağların ortaya çıktığı ilk dönemlerde, nefret içerikleri paylaşan kişilerin bir araya gelmesi, güncellemeler paylaşması ve etkileşim yoluyla grup formasyonu gibi bire bir veya tekil kişiden kitleye yönelik mesaj yayılmasını mümkün kılan bir teknolojik yapıdan bahsetmek mümkün hâle gelmektedir. Fakat ilerleyen süreçte gelişen teknik olanakların ağlı kamularda nefretin yoğunlaşmasına sebep olabilecek özelliklere sahip olduğu tartışılabilir. Çünkü sosyal ağların içerik kişiselleştirme algoritmalarını yoğun olarak kullanmaya başladığı, günümüze kadar uzanan bir tekno-sosyal ekosistemden bahsetmek mümkün hâle gelmektedir. Bu durumda nefret söylemi hem yayılabilmek hem de derin olumsuz etkiler yaratmak adına teknik bir zemine sahip olmaktadır. Bu noktada nefret söyleminin gündeme uyum özelliği

kanalıyla yaratabileceği risklerin de derinleşmesi söz konusudur. Çünkü kişiselleştirme algoritmalarının devreye girmesiyle ağılı kamuların birimleri olan kullanıcılar, algoritmik belirleyiciliğin gölgesinde oluşan filtre baloncuklarına (Pariser, 2011) sıkışma ve potansiyel bir şekilde nefret döngüsünden çıkamama riskiyle karşı karşıya kalmaktadır. Bu bağlamda homofili ve içerik öneri algoritmalarına değinmek önem taşımaktadır. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri ve Almanya ölçeğinde YouTube platformu göz önünde bulundurularak gerçekleştirilen bir çalışmada Kaiser ve Rauchfleisch (2020: 1), YouTube'un öneri algoritmalarının homofilin yüksek olduğu topluluklar oluşturmayı beslediğini belirtmektedir. Kaiser ve Rauchfleisch (2020: 10) ayrıca politikayla ilgilenen kullanıcıların içerik öneri süreçlerindeki yolculuğunun aşırı sağcı içerik önerilerine doğru yönlendiğini fakat aşırı sağcı içeriklerden nadir şekilde daha ana akım içerik önerilerine yönlendiğini belirtmektedir. Önerilerin otomatizasyonu, algoritmaların opak çalışma sistemi ve homofilin yüksek olduğu topluluklar nefret söylemine kullanıcı kaynaklı müdahaleyi azaltmaktadır. Çünkü müdahaleyi gerçekleştirebilecek kullanıcıların müdahale edilmesi gereken nefret içeriğiyle karşılaşma ihtimali potansiyel bir şekilde azalmaktadır. Ayrıca giderek radikalleşen içerikler gören kullanıcıların nefret söylemi içeren kimi bakışaçılarını ve ifade biçimlerini normalleştirilmesi ve bu durumun nefret söylemini kimi gruplara karşı sistematik hâle getirmesi muhtemeldir. Farklı yazarların ışığında mültecilere yönelik tartışmaları ağılı kamular bağlamında yorumlayan Ojala (2021) göç karşıtı kamuların insanî sesleri bastırmaya çalıştığını, nefret ve ırkçılık içeren söylemler yaydığını; göçmen yanlısı kamuların ise karşıtlarına yönelik çoğu zaman dışlayıcı retorik kullandığını belirtmektedir. Böylesi bir dijital çekişmeyi konsensüsle sonuçlandırmak algoritmik kişiselleştirme, nefret söyleminin gündemdeki konulara ve teknolojik gelişmelere adaptasyonunun mevcut olduğu durumlarda güçleşecektir.

Yukarıdaki tartışma dijital nefret söyleminin kapsam ve sınırlarını belirlemeye olanak tanıyan ve bu süreçte teknolojinin dahline ışık tutan bir tanım sunmayı mümkün kılmaktadır: Dijital nefret söylemi spesifik kişi veya grupları sahip oldukları özellikler sebebiyle, farklı toplumsal gündemlere eklenerek hedef alan ve bu süreçte dijital teknolojiler ile yayılıp derinleşen, ağılı kamular yaratan ve algoritmik yapılar sebebiyle müdahale edilmesi güç, toplumsal açıdan riskli bir söylemdir. Nefret söyleminin mevcut kavramsal yapısı ve günümüze uzanan teknolojilerin ağılı kamular yaratma gücü çerçevesinde ortaya konulan bu dijital nefret söylemi tanımının Metaverse evreninde kendine nasıl yer edinebileceğini anlamak; entegre, eş zamanlı ve sanal gerçeklik teknolojileri kanalıyla daha kapsayıcı bir tekno-sosyal ekosistem vadeden Metaverse'te ortaya çıkabilecek yeni risklere yönelik kavramsal bir çerçeve sunmak ve sunmuş olduğu dijital gerçeklik hissiyle nefret söyleminin etkilerini derinleştirme potansiyeli taşıyan bu teknolojik yapının beraberinde getirebileceği risklere proaktif çözümler geliştirmek elzemdir. Bu sebeple Metaverse'ü kavramsal olarak irdelemek, bileşenlerine ışık tutmak ve dijital nefret söylemi konsepti bağlamında tartışmak gerekmektedir.

Metaverse ve Dijital Nefret Söylemi: Potansiyel Dijital Toplumsal Tehlikeler

Dijital nefret söylemi, gündelik hayatın farklı katmanlarının parçası hâline gelmiş olan yeni medya platformlarında sıklıkla rastlanan toksik içerikler arasındadır. Bu platformlarda nefret söyleminin engellenmesine yönelik politikalar geliştirilmekte, otomatize veya doğrudan insan müdahalesiyle mücadele teknikleri uygulanmaktadır. Fakat dijital nefret söylemi yeni medya platformları kanalıyla ağılı kamulara yayılmaya ve toplumsal riskler oluşturmaya devam etmektedir. Metaverse kavramı betimlenirken farklı gelişmiş teknolojilerin eş zamanlı ve bir arada mevcudiyetinden bahsedilmiştir. Buna ek olarak sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi sürükleyici teknolojilerin Metaverse kanalıyla gündelik iletişim süreçlerine potansiyel dahil söz

konusudur. Bu durum dijital nefret söyleminin yeni bir yayılım boyutu kazanması ve derinleşme riskini beraberinde getirmektedir. Metaverse kavramının bileşenleri ve dijital nefret söyleminin doğasını koşturmuş şekilde tartışmak, Metaverse’te dijital nefret söyleminin yaratabileceği potansiyel riskleri ortaya koymayı mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda Gartner Group tarafından öne sürülen bileşenler, dijital nefret söylemi konsepti bağlamında tartışılacaktır.

Dijital paralar, çevrimiçi alışveriş ve pazar yerleri yeni bir konsept olmamasına karşın Metaverse’te daha kapsayıcı ve sürükleyici bir deneyim potansiyeli taşımaktadır. Bu bağlamda, yeterli regülasyonun sağlanamadığı bir Metaverse düzleminde nefret gruplarının kendilerine fon yaratmak üzere dijital paraları ve pazar yerlerini kullanması muhtemel risklerdendir. Hâlihazırda kripto paraların, aşırı sağcı, beyaz ırkın üstünlüğünü savunan gruplar ve nefret gruplarının fon oluştururken kullandığı araçlardan olduğu bilinmektedir. Bahsi geçen grupların kripto paraları gizli yöntemlerle bankaların, yasa koyucuların, mahkemelerin gözetiminden kaçmak üzere kullandığına işaret edilmektedir (Kinetz, 2021). Diğer yandan, nefret gruplarının 80’li ve 90’lı yıllarda müzik albümleri, CD’ler, kıyafetler satarak ve konser gibi etkinlikler düzenleyerek veya üyelik ücretleriyle kendilerine fon oluşturduğuna işaret edilmektedir (Carles, 2021). Bu bağlamda Metaverse evreninde kullanılan kripto paralar ve pazar yerleri yeterli regülasyon gerçekleştirilemediği takdirde nefret gruplarının fon oluşturmaya imkân tanıyacak olumsuz bir zeminin ortaya çıkmasına sebep olma potansiyeli taşımaktadır. Örneğin, NFT formatında satılan ve Metaverse evrenindeki kullanıcı avatarlarının giydiği kıyafetler nefret söylemi içeren bir yapıda olduğunda nefret söyleminin hedefi hâline gelen kullanıcıların tehdit altında hissetmesi veya diğer kullanıcılar tarafından da hedef hâline gelerek Metaverse’ün sunabileceği fırsatların bütününden faydalanamaması riski doğabilir. Diğer yandan, bu bağlamda nefreti önlemeye yönelik adımların atıldığını gözlemlemek mümkündür. Metaverse öncülü bir yapı olarak kabul edilebilecek Decentraland’de kullanıcılar giyilebilir eşyalar tasarlayarak satışa sunabilmektedir; Decentraland’in giyilebilir eşya yayımlama politikasında giyilebilir ürünler tasarlanırken spesifik grupları, hayvanları, birey özelliklerini hedef alan nefret öğeleri içeren giyilebilir eşyaların yayımlanamayacağına altı çizilmiştir (Decentraland, 2022).

Metaverse aynı zamanda büyük ölçekli etkinliklerin gerçekleştirilmesi için teknik bir altyapı sunmaktadır. Hâlihazırda Metaverse öncülü Decentraland veya Fortnite gibi platformlarda kalabalık sanal konserlerin düzenlendiği gözlemlenmiştir. Etkin bir şekilde regüle edilemeyen bir Metaverse evreninde etkinlikler, kripto paralar ve pazar yerlerine benzer şekilde nefret gruplarının fon oluşturmaya için bir araca dönüşebilme tehlikesi barındırmaktadır. Ayrıca, nefret gruplarının mesajlarını kalabalık kitlelere ulaştırma riski de beraberinde gelmektedir. Metaverse’te nefret içerikli mitinglerin nasıl ele alınacağına yönelik soruların hâlihazırda gündemde olduğu bilinmektedir (Adeyemo, 2021). Bu bağlamda aklı kamuların oluşması, etkileşime geçmesi ve dijital nefretin derinleşmesi riski söz konusudur. Buna ek olarak, Metaverse küresel ölçekte sınırlar ve zaman dilimleri ötesinde mevcudiyet hissi vaat eden bir yapıdır. Bu çerçevede nefret gruplarının zaman ve mekândan bağımsız şekilde bir araya gelmesi; iş birlikleri kurması riski doğmaktadır.

NFT ve dijital varlıkların dijital nefret söyleminin dolaşıma girmesine neden olabileceğini belirtmek mümkündür. Mevcut şartlar altında NFT’ler yaratıcı dijital üretimin omurgası olarak işlev görmektedir, Metaverse öncülü platformlardaki galerilerde NFT formatında sanat eserlerinin satıldığı ve sergilendiği gözlemlenmektedir. Diğer yandan, NFT’ler farklı pazar yerlerinde de satışa sunulmaktadır. Bu pazar yerlerinin aşağılayıcı veya nefret içerikli eserlerin paylaşımı noktasında sıkı tedbirler uyguladığı bilinmektedir. Örneğin OpenSea (2021) kullanım sözleşmesinde başkalarına karşı nefreti ve şiddeti teşvik eden NFT’lerin yaratılmamasını şart koşmaktadır.

Fakat nefret içerikli NFT'lerin mevcudiyetine ve alternatif kanallar aracılığı ile dağıtımına rastlanmaktadır. Örneğin *Floydies* isimli NFT koleksiyonunun Amerika Birleşik Devletleri'nde polis şiddeti sonucunda hayatını kaybeden George Floyd'u farklı aşağılayıcı biçimlerde betimlediği gözlemlenmektedir. Bu betimlemeler Amerika Birleşik Devletleri'nde siyahilere yönelik kalıpyargıları içerdiği gibi farklı kültürel ve dezavantajlı gruplara yönelik kalıpyargıları da George Floyd özelinde tekrar üretmektedir. Bu koleksiyon OpenSea'de listelendikten sonra engellenmiş olmasına karşın alternatif platformlarda dağıtılmaya devam edilmiştir (Colombo, 2022). Bu durum nefret söyleminin gündeme ve yeni teknolojilere adapte olması noktasında bir örnek teşkil etmektedir. Bu bağlamda Metaverse gibi geniş ölçekli ve merkeziyetsiz özellikler barındıran bir yapıda NFT gibi dijital varlıkların belirli kişi ve grupları dijital nefret söyleminin odağına koymasını engellemek üzere çözüm önerileri düşünülmelidir.

Gartner Group (2021) Metaverse'ü "Sanal olarak geliştirilmiş fiziksel ve dijital gerçekliğin yakınsaması ile yaratılan ortak bir sanal alandır. Başka bir deyişle, aygıt-bağımsızdır ve tek bir satıcıya ait değildir." ifadesiyle betimlemektedir. Merkeziyetsiz bir şekilde tahayyül edilen bu sistemde nefret içeriklerine karşı regülasyon ve yaptırımların nasıl sağlanacağına yönelik potansiyel belirsizlikler söz konusudur. Öncelikle nefret söylemi ve ifade özgürlüğü kavramları arasındaki çizginin belirginliği ülkeden ülkeye farklılıklar göstermektedir. Metaverse'te farklı ülkelerden kullanıcılar, regülasyonu sağlayan merkezi bir yapının olmadığı bir platformda radikal bir gerçeklik hissiyle bir araya gelmektedir. Bu durumda kullanıcıların nefret söyleminin çerçevesine yönelik anlayışları farklı olduğundan, nefret söyleminin betimlenmesi noktasında sorunların çıkması muhtemeldir. Bu bağlamda katılımcı bir sistem sağlanmış olsa dahi herkesin teknolojiye erişimi eşit olamayacağından dolayı temsiliyet noktasında sorunların yaşanması muhtemeldir.

Metaverse'ün dijital insanlar ve sosyal medya bileşenlerine nefret söylemi bağlamında değinmek gerekmektedir. Farklı girişimler kullanıcıların fiziksel dünyadaki benliklerini dijital olarak temsil edecek avaturların oluşturulmasına olanak tanımaktadır. Örneğin, Estonya merkezli Ready Player Me² Metaverse için uygulamalar-arası avatar yaratmaya olanak tanımaktadır. Meta ise kişilerin gerçekçi avaturlarını tasarlamaya odaklanmış Codec Avatar isimli sanal gerçeklik projesine sahiptir (Tech@Facebook, 2019). Kullanıcılara duygu ve jest gibi yeni ara yüzler aracılığıyla yeni bir var olma ortamı yaşatan dijital gerçeklik teknolojilerinin (Künüçen & Samur, 2021: 38) rolü dijital insanlar bileşeni bağlamında önemlidir. Radikal bir gerçeklik hissiyle bireylerin dijital yansımalarının sosyal medyanın dinamiklerini barındıran bir platformda karşı karşıya gelmelerinin nefret söyleminin olduğu ve dolaşıma girdiği bir bağlamda daha derin toplumsal zararlar yaratma riskinin söz konusu olduğu yorumunu gerçekleştirmek mümkündür. Bu durum nefret odaklı ağıllı kamuların oluşmasının yanı sıra, yukarıda da değinildiği üzere, dijital nefrete maruz kalan kurbanların dijital gerçeklik teknolojileri sebebiyle bu deneyimi günümüz platformlarında deneyimlenenden daha travmatik bir biçimde yaşaması riskini beraberinde getirmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Gerçekleştirilen kavramsal tartışma açık bir sonuca işaret etmektedir: Metaverse nefret söyleminin ortaya çıkması ve dolaşıma girmesi noktasında, bireyleri ve fikirleri birbirine bağlayan geçmiş iletişim teknolojilerine benzer kırılmalıklar içermektedir. Metaverse'ün sunmayı vadettiği çevreye ve gerçekçi deneyim ise nefret söyleminin kurbanlarının saldırıları daha derin bir şekilde deneyimlenmesi noktasında riskler barındırmaktadır. Marabelli ve Newell (2022: 24)

² readyplayer.me

Metaverse'ün getireceği zorlukları betimlerken ırkçılık, nefret söylemi gibi davranışların insanlarla yüz yüze gelinebildiği için etkisinin daha yüksek olabileceği ve tespit edilebilirliğinin daha düşük olabileceğine işaret etmektedir. Bu önerme, deneyimin sanal gerçeklik ile yoğunlaşmasının toksik söylem bağlamında gerçek bir risk olduğunu doğrular niteliktedir.

Ortaya çıkması muhtemel riskler nefret söyleminin tanımsal zeminin dört bileşeni (Anderson & Barnes, 2022) göz önünde bulundurulduğunda kristalize olmaktadır. Metaverse'te ortaya çıkabilecek nefret söylemi kurbanlara farklı ölçülerde zarar verme riskini beraberinde getirmektedir. Bu zararın boyutunun gerçek hayatın Metaverse'teki yansımalarının ne oranda olacağı ile ilişkili olduğu yorumu yapılabilir. Güncel tartışmalar ve önermeler ışığında gerçek dünyanın bir yansıması olarak tasavvur edilen Metaverse'te bu zararın boyutunun yüksek olabileceğini tartışmak mümkündür. Belirli kişilerin ve grupların sahip oldukları özellikler sebebiyle aşağılanması, izole edilmesi ve en son noktada dehumanize edilmesi tehlikelerini barındırmaktadır. Bu durum, nefret söyleminin hedefindeki kişi ve grupların dijital mevcudiyetlerinin devamlılığını sağlamak, görünürlük elde etmek ve nefret söylemine karşı organize olup çözümler üretmek noktasındaki alternatiflerini sınırlandırmaktadır. Bu çerçevede nefret söylemi, nefretin hedefindeki kişi veya grupların, gündelik hayatın pek çok farklı bileşeninin karşılığının olduğu dijital dünyadan yalıtılmasına sebep olma potansiyeli taşımakta, dezavantajlı grupların dijital teknolojilerden uzaklaşması durumu kökünü dijital nefretten alan yeni tipte bir dijital uçurum ve dezavantajlı olma riskini ortaya çıkarmaktadır.

Diğer taraftan Metaverse'ün kullanmış olduğu teknolojik altyapının nefret söyleminin içeriği ve yapısal özellikleri noktasında üzerinde düşünülmesi gereken bileşenler barındırdığı anlaşılmaktadır. Özellikle merkezizsiz bir yapıya sahip olması ve regülasyonları belirleyecek sabit bir otoriteden henüz bütünüyle bahsedilemiyor oluşunun hangi türdeki içeriklerin nefret söylemi olduğunu tanımlamak noktasında sorunlar yaratmaktadır. Belirli bir tanım konusunda karara varamamak kullanıcı kaynaklı bir çözümün üretilmesi için de engel teşkil etme potansiyeline sahiptir. Kullanıcı kaynaklı bir çözüm sürecinde ise gerçek dünyanın yansıması olabilecek bir evrende, gerçek dünyanın temsilinin nasıl gerçekleştirilebileceği üzerine soru işaretleri oluşmaktadır. Çünkü gerçek dünyada mevcut olan dijital uçurum belirgin bir sorundur.

Metaverse'teki içerik kişiselleştirme süreçlerinin dijital nefret söylemi bağlamındaki potansiyel yansımaları da irdelenmelidir. Metaverse öncülü yapılarda içerik kişiselleştirme farklı ölçülerde ve bağlamlarda kullanılmaktadır. Hâlihazırda Metaverse öncülü yapılarda sohbet akışındaki yazışmaların mekân-ilintili olduğu gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, benzer görüşteki kullanıcıların bulunduğu alanlarda benzer mesajları içeren, filtre baloncuğunu andıran, bir içerik akışını öngörmek mümkün hâle gelmektedir. Mekâna bağlı kişiselleştirilen içerikler nefret söylemi riski bağlamında düşünüldüğünde Metaverse evreninde kullanıcı-moderatörlerin nefret söylemini tespit etmek ve engellemek üzere görev alması elzemdir. Aksi bir senaryoda nefret gruplarının oluşması ve nefret söylemi barındıran içeriklere müdahale edilememesi riski ortaya çıkmaktadır. İçerik kişiselleştirme ve Metaverse'e entegre teknolojiler ile gelen nefret söyleminin etkisinin yoğunlaşma riskinin yanı sıra dijital gerçeklik uygulamaları ve Metaverse'ün temelini oluşturan diğer teknolojilerin de nefret söylemini derinleştirme riskinden bahsetmek mümkündür. Bu bağlamda NFT'ler kanalıyla yayılması muhtemel nefret söyleminin beraberinde ekonomik bir ekosistem oluşturması nefret söylemi etrafında kümelenen ağılı kamuların arasındaki ilişkinin yoğunlaşması potansiyelini beraberinde getirmektedir. Ayrıca, nefret odaklı grupların Metaverse'te fon toplaması ihtimali ortaya çıkmaktadır.

Metaverse evreni hâlihazırda var olan öncül yapılar ve geleceğe yönelik çizmiş olduğu vizyonla bireyin gündelik hayatında farklı boyutlarda etkilere sebep olmaktadır. Teknolojiyi merkez alan ağılı kamular ve ortaya çıkan olanakların katılımcılara bir davranışı dikte etmediğini fakat katılımcı etkileşiminin gerçekleşeceği çevreyi düzenlediğine (boyd, 2010) değinilmiştir. Bu

bağlamda ağıllı kamulara dahil olacak bireylerin Metaverse'ün vadettiği merkeziyetsiz yapının aktif bir katılımcısı olması ve etkileşimin gerçekleşeceği çevreyi düzenlemek üzere görevler üstlenmesi dijital nefret söyleminin bertaraf edilebilmesi için elzemdir. Bu bağlamda temsil gücü yüksek kullanıcı kaynaklı karar alma mekanizmalarının geliştirilmesi, toksik içeriklere anlık müdahale etmek üzere çok kültürlü denetim mekanizmalarının oluşturulması ve kullanıcıların dahil edici bir kültürün parçaları olması yönünde eğitilmesi Metaverse'te nefret söyleminin engellenmesine yönelik önerilerdir. Teknoloji ve gündeme hızlı bir şekilde adapte olabilen dijital nefret söylemini engellemek üzere teknoloji ve gündeme hızlı adapte olabilen ve nefret söylemiyle mücadele yetilerine sahip kullanıcıların mevcudiyeti bu noktada önem arz etmektedir. Son olarak gelecekte gerçekleştirilecek çalışmalara yönelik önerilerde bulunmak önem taşımaktadır. Gelecek araştırmalarda, araştırmacıların nitel veri temelinde yükselen kişisel araştırmalar gerçekleştirilmesi elzemdir. Bu çalışmalar bağlamında dijital etnografik yaklaşımların benimsenerek Metaverse öncülü platformlardaki kullanıcı kültürüne yönelik zengin içgörülerin elde edilmesi ve nitel yaklaşımlar sonucunda elde edilecek bulguların iletişim çalışmalarına içkin mevcut düşünsel zemindetartışılması Metaverse tahayyülüne yönelik toplumsal meseleleri çok boyutlu bir şekilde anlamayı mümkün kılacaktır. Bu yönüyle hem Metaverse öncülü yapıların hem de Metaverse tahayyülüne entegre teknolojilerin iletişim çalışmaları perspektifinden ve iletişim çalışmalarıyla ilintili güncel meseleler ışığında irdelenmesi bir gerekliliktir.

Kaynaklar

Adeyemo, B. (2021, December 15). I'm a Black woman and the metaverse scares me – here's how to make the next iteration of the internet inclusive. *The Conversation*. <https://theconversation.com/im-a-black-woman-and-the-metaverse-scares-me-heres-how-to-make-the-next-iteration-of-the-internet-inclusive-173310>.

Anderson, L. & Barnes, M. (2022, January 25). Hate Speech. *Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive Spring 2022 Edition*. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/hate-speech>.

Arcila-Calderón, C., Blanco-Herrero, D., Frías-Vázquez, M. & Seoane, F. (2021). Refugees welcome? Online hate speech and sentiments in Twitter in Spain during the reception of the boat aquarius. *Sustainability*, 13(5), 1-16. <https://doi.org/10.3390/su13052728>

Arvas, İ. S. (2022). Gutenberg Galaksisinden Meta Evrenine: Üçüncü Kuşak İnternet, Web 3.0. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 13(48), 53-71. <https://doi.org/10.5824/ajite.2022.01.003.x>

Bajt, V. (2018). Online Hate Speech and The Refugee Crisis in Slovenia. In I. Ž. Žagar, N. K. Šalamon ve Hacin M. L. (Editörler), *The Disaster of European Refugee Policy: Perspectives from the "Balkan Route"* (pp. 133 - 156). Cambridge Scholars Publishing.

Bostancı, M. & Uncu, G. (2021). Metaverse: Sanal mı Gerçek mi?. İçinde Y. Adıgüzel & M. Bostancı (Editörler), *Dijital İletişimi Anlamak 2* (ss. 58 - 69). Palet Yayınları.

boyd, d. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. In Z. Papacharissi (Editör), *Networked Self* (pp. 39 - 58). Routledge.

Carles, W. (2021, February 5). Crowdfunding hate: How white supremacists and other extremists raise money from legions of online followers. *USA Today*. <https://www.usatoday.com/story/news/nation/2021/02/05/bitcoin-crowdfunding-used-white-supremacists-far-right-extremists/4300688001/>.

Cohen-Almagor, R. (2011), Fighting Hate and Bigotry on the Internet. *Policy & Internet*, 3, 1-26. <https://doi.org/10.2202/1944-2866.1059>

Colombo, C. (2022, February 17). Telegram chat for site creating George Floyd NFT collection filled with racial slurs, derogatory image. Daily Dot. <https://www.dailydot.com/debug/george-floyd-nft-platform-racism-antisemitism/>.

Daniels, J. (2008). Race, Civil Rights, and Hate Speech in Digital Era. In A. Everett (Editör), *Learning Race and Ethnicity: Youth and Digital Media* (pp. 129-154). The MIT Press.

Decentraland. (2022). Publishing Wearables. <https://docs.decentraland.org/decentraland/publishing-wearables/>.

Dojčinović, I. (2014). An introductory report on legal matters regarding online hate speech in Croatia and Europe. *Pravnik: časopis za pravna i društvena pitanja*, 47(95), 145-158. <https://hrcak.srce.hr/file/199880>

Duffy, M. E. (2003). Web of hate: A fantasy theme analysis of the rhetorical vision of hate groups online. *Journal of Communication Inquiry*, 27(3), 291-312. <https://doi.org/10.1177%2F0196859903252850>

Fawcett, S. E., Waller, M. A., Miller, J. W., Schwieterman, M. A., Hazen, B. T., & Overstreet, R. E. (2014). A Trail Guide to Publishing Success: Tips on Writing Influential Conceptual, Qualitative, and Survey Research. *Journal of Business Logistics*, 1(35), 1-16. <https://doi.org/10.1111/jbl.12039>

Gartner Group (2022, January 28). What is Metaverse? Gartner. <https://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse>.

Haslam, N., & Loughnan, S. (2014). Dehumanization and Infrahumanization. *Annual Review of Psychology*, 65(1), 399-423. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115045>

Heath, A (2021, December 9). Meta opens up access to its VR social platform Horizon Worlds. The Verge. <https://www.theverge.com/2021/12/9/22825139/meta-horizon-worlds-access-open-metaverse>.

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Hadani, H. S., Golinkoff, R. M., Clark, K., Donohue, C. & Wartella, E. (2022). A whole new world: Education meets the metaverse. Center for Education at Brookings.

Kaiser, J., & Rauchfleisch, A. (2020). Birds of a feather get recommended together: Algorithmic homophily in YouTube's channel recommendations in the United States and Germany. *Social Media+ Society*, 6(4), <https://doi.org/10.1177%2F2056305120969914>

Kinetz, E. (2021, September 30). How cryptocurrency has become the 'currency of the alt-right,' white supremacists, hate groups. Chicago Sun Times. <https://chicago.suntimes.com/2021/9/30/22703200/bitcoin-cryptocurrency-andrew-anglin-white-surpemacists-alt-right-richard-spencer-daily-stormer>.

Kocabay Şener, N. (2021). Facebook Nasıl "Meta" laştı?. *Yeni Medya*, (11), 174-179. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yenimedya/issue/67044/1038310>

Kurt, G. (2019). Yeni medyada nefret söylemi: YouTube'da Suriyeli mültecilere karşı üretilen nefret söylemi üzerine bir araştırma. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 5(1), 1-20. <https://doi.org/10.34137/jilses.490129>

Kuş, O. (2021). Kovid-19 salgını ve mültecilere yönelik dijital nefret söylemi: Büyük veri perspektifinden metin madenciliği tekniği ile kullanıcı kaynaklı içeriklerin analizi. *TRT Akademi*, 6(11), 106-131. <https://doi.org/10.37679/trta.830736>

Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' Fırsatlar ve Endişelere Yönelik Algılar. *Intermedia International e-Journal*, 8(15) 245-266. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>

Künüçen, H. H., Samur, S. (2021). Dijital çağın gerçeklikleri: Sanal, artırılmış, karma ve genişletilmiş gerçeklikler üzerine bir değerlendirme. *Yeni Medya*, (11), 37-62. <https://doi.org/10.34189/ynd.2021.11.003>

Lean Lau, P. (2022, February 1). The metaverse: three legal issues we need to address. *The Conversation*. <https://theconversation.com/the-metaverse-three-legal-issues-we-need-to-address-175891>.

Lee, B. K. (2021). The Metaverse World and Our Future. *Review of Korea Contents Association*, 19(1), 13-17. <https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO202119759273785.page>

Marabelli, M., Newell, S. (2022, Mart 25). Everything you Always Wanted to Know About the Metaverse* (*But Were Afraid to Ask). https://www.researchgate.net/profile/marco-marabelli-2/publication/359472101_everything_you_always_wanted_to_know_about_the_metaverse_but_were_afraid_to_ask/links/623e2da78068956f3c4ba27e/everything-you-always-wanted-to-know-about-the-metaverse-but-were-afraid-to-ask.pdf.

Meta (2021, October 28). Introducing Meta: A Social Technology Company. <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta>.

Meza, R., Vincze, H. O. & Mogoş, A. (2018). Targets of online hate speech in context. A comparative digital social science analysis of comments on Public Facebook Pages from Romania and Hungary. *Intersections East European Journal of Society and Politics*, 4(4),26-50. <https://doi.org/10.17356/ieejsp.v4i4.503>

OpenSea. (2021, December 31). Terms Of Service. <https://opensea.io/tos>.

Ojala, M. (2021). The role of networked publics in immigration debates. In M. McAuliffe (Editör), *Research Handbook on International Migration and Digital Technology* (pp. 330 - 343). Edward Elgar.

Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble What The Internet Is Hiding From You*. Penguin Press.

Rogers, A (2021, May 14). Hate Zines: Understanding 40 Years of Neo-Nazi Self-Publishing. Broken Pencil. <https://brokenpencil.com/news/hate-zines-understanding-40-years-of-neo-nazi-self-publishing/>.

Tech@Facebook (2019, March 13). Facebook is building the future of connection with lifelike avatars. <https://tech.fb.com/codec-avatars-facebook-reality-labs>.

Thomason, J. (2021). MetaHealth - How will the Metaverse Change Health Care?. *Journal of Metaverse*, 1(1), 13-16. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jmv/issue/67581/1051379>

Todd, E., Gates, T., Avraham, N., Bartnick, W., Zanczak, H., Aw, C., Bruce, K. & Splittgerber, A. (2021). Data protection and privacy. In Reed Smith (Editör) *Reed Smith Guide to the Metaverse*. (pp. 41-46). Reed Smith.

Udupa, S., Gagliardone, I., & Hervik, P. (2021). Introduction: Hate Cultures in the Digital Age. In S. Udupa, I. Gagliardone ve P. Hervik (Editörler), *Digital Hate: The Global Conjuncture of Extreme Speech* (pp. 1 - 20). Indiana University Press.

Wiederhold, B. K. (2022). Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(1), 1-2. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29234.editorial>

Zuckerberg, M. (2021, October 28). Founder's Letter, 2021. <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>.

Extended Abstract

The fact that Facebook changed its name to Meta (Meta, 2021) has caused the concept of Metaverse to be positioned at the center of current technology discussions (Bostancı & Uncu, 2021; Kocabay Şener, 2021; Kuş, 2021). Lee (2021), on the other hand, justified the rise of the Metaverse with the continuity of non-face-to-face communication during the COVID-19 pandemic. Kuş (2021, p. 248) describes Metaverse from a communication perspective as "A cyber-social space, where different advanced technologies are used simultaneously and in an integrated manner, to offer a new reality, a world of meaning and opportunities for cooperation; providing infrastructure and interaction opportunities for cultural, intellectual and economic production." Gartner Group (2022) defines digital currencies, marketplaces, NFTs, infrastructure, device independence, gaming, digital assets, events (concerts, social and entertainment), online shopping, workplaces, social media, digital humans and natural language processing as components of the Metaverse.

The Metaverse has the potential to offer different opportunities, but there are also concerns. Todd et al. (2021, p. 45) mention that the EU legal framework does not regulate artificial intelligence or the Metaverse, and raises questions about the functioning of issues such as the right to be forgotten. In Horizon Worlds, a user reported that he was harassed by another user and pointed out that virtual reality technology intensified this negative situation (Heath, 2021). It has been observed that individuals are questioning about the toxic content risk potential in the Metaverse (Kuş, 2021, p. 258). Hirsh-Pasek et al. (2022, p. 12) emphasizes that Metaverse may not be a technological utopia for groups that have become the target of online hate speech in current technologies, and efforts should be made to make every user feel safe and valuable in Metaverse. In the field of communication, studies that coincide with the current definition and value proposition of Metaverse are limited in number. In addition, at the time of this study, there is no study that discusses the relationship between hate speech, a social risk on which communication studies focus heavily, and Metaverse. In this context, it is necessary to create an intellectual ground for future studies by discussing hate speech within the framework of the new immersive interaction possibilities offered by Metaverse as a cyber-social space and technical infrastructure.

Although the concept of digital hate speech is a frequently mentioned concept nowadays, it has a history beyond today. Hate speech is a societal risk that can quickly adapt to new technologies that make its spread possible. In addition to the adaptability of hate speech to technology, it should also be underlined that it also adapts to the agenda. At this point, adaptation of hate speech to the agenda, which is formed as a result of the developments about the people or groups that are the victims of hate speech, causes the continuity of hate speech. Thus, hate

speech evolves into a dangerous level that takes root to perpetuate social polarization through digital interaction and engagement. It is possible to argue that the adaptation of hate speech to digital technologies and its spread by adapting to the agenda are related to the concept of “networked public”. Considering the circulation of hate speech in terms of the concept of networked public, it is possible to stress that the agenda and technological adaptation of hate speech poses the risk of creating a public opinion by using network components and causing a collective digital storm of hate.

While describing the concept of metaverse, the simultaneous and integrated working process of advanced technologies is mentioned. This situation brings the risk of digital hate speech gaining a new dimension and deepening. In this context, the components introduced by the Gartner Group will be discussed in the context of the concept of digital hate speech. Although digital currencies, online shopping and marketplaces are not a new concept, they have the potential for a more immersive experience in Metaverse. In this context, it is one of the possible risks that hate groups may use digital currencies and marketplaces to raise funds in a Metaverse where adequate regulation is not provided. Metaverse also provides a technical infrastructure for the realization of large-scale events. In an unregulated Metaverse context, events run the risk of becoming a tool for hate groups to raise funds and disseminate hate messages. It is possible to state that NFTs and digital assets may also cause digital hate speech to circulate. Metaverse is envisioned as a decentralized system. Thus, there may be potential uncertainties about how to ensure regulation and sanctions against hate content. In Metaverse, users from different countries may come together with a radical sense of reality on a platform where there may be no central authority that provides regulation. In this case, since users’ understanding of the framework of hate speech is different, it is likely that problems may arise at the point of defining hate speech.

It is possible to argue that the extent of the harm of hate speech can be high in Metaverse, which is conceived as a reflection of the real world in the light of current discussions and propositions. This damage entails the dangers of humiliation, isolation and dehumanization of certain individuals and groups due to their characteristics. This situation limits the alternatives of individuals and groups targeted by hate speech to maintain their digital presence, gain visibility and organize and produce solutions against hate speech. The potential repercussions of content personalization processes in Metaverse in the context of digital hate speech should also be examined. Developing user-based representation-focused decision-making mechanisms to prevent hate speech in Metaverse, establishing multicultural control mechanisms to instantly respond to toxic content, and training users to be part of an inclusive culture are among the recommendations of this study. At this point, it is important to have users who can quickly adapt to technology and the agenda to prevent hate speech, and who can quickly adapt to technology and the agenda and have the skills to combat hate speech.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması Conflict of Interest: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None