



Araştırma Makalesi / Research Article

MERKEZİYETSİZ KAMUSAL ALAN: METAVERSE BAĞLAMINDA KAMUSAL ALANI YENİDEN DÜŞÜNMEK

Çağla GÜL ŞENKARDEŞ¹

Öz

Kamusal alan, vatandaşların siyasi, ekonomik ve toplumsal konuları bir araya gelerek tartışmasına olanak tanıyan bir alan olarak tanımlanmaktadır. Fikir paylaşımı ve bilgi akışına imkân veren kamusal alan ile mümkün olan etkileşime girme imkânı, bireylerin pasif dinleyicilerden potansiyel katılımcılara dönüşmesine olanak tanır. Günümüzde fiziki ortamların yanı sıra dijital ve sanal ortamlar da bireylerin siyasi ve kültürel konuları tartışması için platformlar sağlamaktadır. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki ve yazılım destekli platformlardaki hızlı gelişmeler, kamusal alanın fiziki ortamların yanı sıra dijital ve sanal ortamlara genişlemesine imkân verirken, kamusal alana erişimi de artırmıştır. Web2.0 tabanlı dijital ve sosyal medya platformları kamusal alanı mekânsızlaştırarak erişimi artırırken, büyük teknoloji şirketleri ve kamu kaynaklı kısıtlamaların da etkisi altında bırakmaktadır. Bu kısıtlamalar odağında, dijital iletişim platformlarının merkezi olmayan bir şekilde yönetilmesine imkân veren Web3.0 vizyonu, erişim ve ifade özgürlüğünün olduğu alternatif bir kamusal alanı tartışmaya açmaktadır. Merkeziyetsiz etkileşime imkân veren Web3.0 teknolojisi üzerinde geliştirilen metaverse platformları üzerine yapılan bu çalışmada, bu platformların sağladığı demokratik katılım ve özgür fikir paylaşımı potansiyeli incelenmektedir. Bu makalede, mekânsallığı sanal bir formda geri getirerek sansüresiz katılım ve fikir paylaşımına imkân veren blokzincir tabanlı açık metaverse platformlarının kamusal alan üzerinde tetiklediği yapıcı yıkım üzerine bir tartışma sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kamusal alan, dijital iletişim, yeni iletişim teknolojileri, metaverse, web3.0.

DECENTRALIZED PUBLIC SPHERE: RETHINKING THE PUBLIC SPHERE WITHIN THE CONTEXT OF THE METAVERSE

Abstract

Public sphere is defined as an area that allows citizens to discuss collectively political, economic, societal issues. The easy possibility of communicating effectively into the public sphere that allows a flow of information, also allows individuals to reorient themselves from passive readers and listeners to potential speakers and participants in a conversation. Today, in addition to physical environments, digital and virtual environments also provide platforms for individuals to discuss political and cultural issues. Rapid developments in information and communication technologies and software-supported platforms have allowed the public sphere to expand into digital and virtual environments as well as physical environments, while also increasing access to the public sphere. While Web2.0-based digital and social media platforms increase access by decentralizing the public sphere, they are also under the influence of large technology companies and public-sourced restrictions. In the focus of these constraints, the Web3.0 vision, which enables the decentralized management of digital communication platforms, opens up an alternative public sphere with permissionless access and freedom of expression. In this research on metaverse platforms developed on Web3.0 technology that enables decentralized interaction, the potential for democratic participation and free idea sharing provided by these platforms is examined. This article presents a discussion on the constructive destruction triggered on public sphere by blockchain-based open metaverse platforms that bring back spatiality in a virtual form and enable uncensored participation and sharing of ideas.

Keywords: Public sphere, digital communication, new communication technologies, metaverse, web3.0.

¹ Dr., İstanbul Bilgi Üniversitesi, caglasenkardes@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3109-3268

Başvuru Tarihi (Received): 14.11.2022 **Kabul Tarihi** (Accepted): 24.04.2023

Giriş

Bireyin kendisi ve kendi dışındaki bireylerin menfaatleri için güncel konuları sorguladığı ve ürettiği nitelikte katılımcı olduğu kamusal alan, birliktelik, bilgi alışverişi, müzakere ve tartışma unsurlarıyla kendini yaratır. Habermas (1964, s.49) tarafından “içinde kamuoyuna yakın bir şeyin, bireylerin tamamen özgür iradesi ve ifade özgürlüğüne dayalı fikir paylaşımları ile oluşturulabileceği bir toplumsal yaşam alanı” olarak kavramsallaştırılmış olan kamusal alan, 18. yüzyıl Avrupa’sında, burjuva kamusal alanı orta sınıftan bireylerin ve aristokratların günün meseleleri üzerine tartıştığı kahvehanelerdir. Özellikle devletin sosyal ilerlemeyi ve refahı sağlama rolünü yerine getiremediği durumlarda yapılan tartışmaların arttığı kamusal alan, devletin kurumlarının siyasi alanı ile bireyin özel alanı arasında bir bölge olarak ifade edilmiştir. Özünde bir araya gelme, fikir alışverişi yapma ve tartışma ile çözüm üretme olan kamusal alan üzerine farklı bilim insanları tarafından birçok tanım ortaya koyulmuştur. Rasool'a (2013) göre kamusal alan, bireyler arasındaki argüman alışverişinin, fikirlerin ve aydınlanmış görüşlerin yüzleşmesinin zenginliği ve olgunluğu için ortak bir kabulde kamusal tartışmaya izin veren devlet ve toplum arasındaki aracı bir alandır. Kamusal alanın başka bir özel tanımı da Kemp (1985) tarafından sosyopolitik veya pratik sorunları çözmek için değerler ve standartlar üzerinde özneler arası anlaşmaya varılabilen bir kamusal yaşam alanı olarak yapılmıştır. Keane (1984) kamusal alanı, üyelerin ne yaptıkları üzerine düşündükleri, birlikte nasıl yaşayacaklarını belirledikleri arena olarak tanımlamıştır. Yolmo’ya (2014) göre kamusal alan, özel ve bireysel önyargı veya kanaatin bir kamu kişiliğinin temelini oluşturduğu, dolayısıyla her kişinin özel görüş temelinde formüle edilmiş bir kamu kişiliğine sahip olduğu platformdur. Arendt (2021), kamusal alanı tanımlarken herkes tarafından görülen, meydana gelen olayların herkes tarafından duyulduğu ve bireylerin bir araya gelmesini sağlayan bir ortak dünya olduğu görüşünü savunmuştur. Bu tanımlara dayanarak kamusal alan, üyeleri tarafından yaratılan, geniş ölçüde toplumu ilgilendiren konulara dair fikirlerin tartışılmasına izin verilen ve etkileşim imkânı olan mekânlar olarak tanımlanabilir.

İnternet teknolojisi ile birlikte yapısal olarak dönüşen ve adetsel olarak artan iletişim mecraları, dijital ortamda da bilgi akışına imkân vermeye başlamıştır. Etkileşime imkân veren Web2.0 internet teknolojisi döneminde ortaya çıkan ve hızla yaygınlaşan dijital ve sosyal medya mecraları sağladıkları bilgi akışı ve etkileşim altyapısı ile geleneksel medya ile genişlemeye başlayan kamusal alana da yeni bir boyut kazandırmıştır. Kamusal alanın mekânsallığını dönüştüren çevrimiçi mecralar, daha geniş kitlelerin katılımına imkân vererek ve tartışma ortamlarının erişimini artırarak kamusal alanın genişleyerek küreselleşmesine de alan açmıştır. Günümüzde büyük teknoloji firmaları tarafından devletlerin regülasyonlarına bağlı yönetilen çevrimiçi kamusal alan giderek merkezileşmiş bir yapıya bürünmüştür.

Yeni teknolojilerden biri olan blokzincir teknolojisi, “dağıtık yapıda veri ve bilgi yönetimine imkân vermektedir” (Gül Şenkardeş, 2021). Blokzincir teknolojisi üzerinde geliştirilen iletişim platformlarında bilgi dağıtık yapıda ve merkeziyetsiz yönetilmektedir. Büyük teknoloji firmaları gibi merkezi bir otorite tarafından kontrol edilemeyen blokzincir tabanlı iletişim mecraları, kapsayıcı katılıma imkân vermeleri ve sansürsüz etkileşim sağlayabilmeleri ile dikkat çekmektedir. Blokzincir ağları üzerinde insanlar tarafından yazılımla geliştirilen açık kaynak kodlu metaverse platformları da sundukları farklı deneyim ortamları ile insanların izinsiz katılımını ve sansürsüz etkileşime girmelerini sağlayabilen yapılardır. Bu araştırmanın amacı, sahip oldukları bu özellikleri ile metaverse platformlarının kamusal alanın dönüşümü bağlamında taşıdıkları potansiyeli analiz etmek ve nasıl bir dönüşümü tetikleyeceklerini ortaya çıkarmak üzerine bir tartışma sunmaktır. Metaverse platformlarını yeni nesil sanal bir kamusal alan olarak ele alan bu araştırma, sosyal, ekonomik ve politik bağlamı dikkate alarak metaverse platformlarının merkeziyetsiz oluşu ve kapsayıcılığına odaklanmaktadır. Literatür ve ikincil kaynak taramasına dayalı bu nitel araştırma kamusal alanda güç politikalarının bilgi üzerindeki etkilerini sorunsallaştırarak gelecekteki araştırmalar için yeni yönelimler sunmaktadır. Kamusal

alanı yeni bir dönüşümün eşiğine getirme potansiyeli olan ve çok yeni teknoloji ürünlerinden biri olan metaverse platformları ile ilgili bilgi, araştırma ve literatürün kısıtlı olduğu günümüzde bu araştırma makalesi literatüre hem teknik hem de sosyal alanlardan sunduğu yeni tartışma ve bilgilerle katkı sağlamaktadır.

1. Yöntem

Kamusal alanın dijital dönüşümü ile ilgili kuramsal çerçevenin günümüzde dijital mecraların yaşadığı dönüşüme bağlı olarak yeniden gözden geçirilmesi ihtiyacı doğmuştur. Yeni bir teknolojiye bağlı olarak üretilen metaverse platformları ile ilgili literatür bugün için oldukça kısıtlıdır. “Toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek üzere geliştirilen bilgi üretme yollarından birisi nitel araştırmalardır” (Özdemir, 2010, s. 326). Literatürde limitli bilgi ve araştırma olan bu konuda yeni bilgiler üretmek üzere yapılan ve keşfedici özelliği olan bu araştırma, nitel araştırma yöntemine dayalı gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma, disiplinler arası bütüncül bir bakış açısını esas alarak, “araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen bir yöntemdir” (Karataş, 2015). Araştırma kapsamında ele alınan kamusal alan ve metaverse kavramları, insan, toplum ve teknolojiye odaklanarak incelenmekte ve farklı disiplinlerin kesişiminde tartışılmaktadır. Kamusal alanın yeni bir teknoloji ile yaşamaya başlayacağı dijital dönüşümünün derinliklerini keşfetmek üzere yapılan bu araştırmada, veri toplama ve analiz etme amacı ile nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi uygulanmıştır. Kamusal alan ve yeni bir dijital iletişim platformu inşa eden blokzincir teknolojisi tabanlı merkeziyetsiz metaverse platformları ile ilgili literatüre dayalı teorik bir araştırma olan bu çalışmada, öncelikle ilgili literatür gözden geçirilerek kavramsal çerçeve belirlenmiştir. Kavramsal çerçeve, bu araştırma kapsamında odaklanılan kamusal alan ve yeni iletişim teknolojileri kavramsal olarak incelenerek tanımlanmış ve aralarındaki ilişki üzerine derlenen verilerle bir tartışma sunulmuştur. Doküman incelemesinde veri kaynakları olarak literatür taramasının yanı sıra, ilgili kavramlarla ilgili raporlar, çevrimiçi örnek uygulamalara dair makaleler, metaverse platformlarına dair görsel arşivler özgünlüğü kontrol edilerek taranmış ve veri olarak kullanılmıştır. Verilerin analizi ile sunulan tartışma, çalışmanın odaklandığı kavramlar birbiri ile ilişkisine dair fikirleri bütüncül bir perspektiften ortaya koymaktadır.

2. Kamusal Alanın Dijital Dönüşümü

Habermas'a (1991) göre kamusal alan, özel alan ile devlet arasında, vatandaşların genel çıkarlarla ilgili endişelerini özgürce ifade edebilecekleri bağımsız bir alan olarak hizmet eder. Etkileşimler ve bilgi alışverişi yoluyla söylem etrafında şekillenen kamusal alan, radyo, televizyon ve gazete gibi kitle iletişim araçları ile kavramsal olarak genişlemiştir. İnternet teknolojisinin yaygınlaşması ile dijital ve sosyal medya kanallarının ortaya çıkması ve kitle iletişim araçları olan yeni mecraların yaygınlaşması ile birlikte kamusal alan dijital ortamlara taşınmıştır. Günümüzde geleneksel medyanın yanı sıra çevrimiçi medya da toplumdaki bireylerin fikir alışverişi yapabildiği platformlardan biridir. Yeni medya mecraları “sık kullanımı ile beraber giderek meşru bir bilgi kaynağı olarak kabul edilmekte ve kısmen televizyon, radyo ve gazete gibi geleneksel olarak anılan kitle iletişim araçlarının yerini almaktadır” (Mahlouly, 2013). İnternet tabanlı dijital ve sosyal medya uygulamaları kamusal alanı genişletmekle beraber daha fazla insan için erişilebilir hale de getirmiştir. İnternet aracılığı ile erişim sağlanan mecralar bireylerin fikir üretimlerini ve fikirlerini deş tokuş etmelerini de kolaylaştırmış ve kamusal alanı geleneksel sınırlarının ötesine genişletmiştir. İnternetin gelişi ve artan erişilebilirliği ile birlikte kamusal alan ve özel alan arasındaki sınırı belirleyen de internet kullanıcıları olmaya başlamıştır (Rasool, 2013).

“Fransız Devrimi'nden önceki dönemde tanıtım ve kamuoyu, burjuva seçkinlerinin üyeleri tarafından yönetilirken, internet ile birlikte artık her bireyin kamusal alana erişimi vardır” (Mahlouly, 2013). Habermas'ın, ifade özgürlüğüne dayalı fikir paylaşımları yapılabilen yaşam alanı şeklindeki kamusal alan yaklaşımını, 21. yüzyılın dijital kültürüne uygulamak, burjuva

kamusal alanı ile çevrimiçi kamusal söylemlerin liberalleşmesi arasındaki en önemli farklılıklardan birinin artan erişim imkânında yattığını göstermektedir. Web2.0 olarak anılan internet teknolojisi kullanılarak yaratılan çevrimiçi kamusal alanlar birçok yönden geleneksel medya ile yaratılan kamusal alandan farklılaşmaktadır. Web2.0, birlikte çalışabilir, kullanıcı merkezli çevrimiçi uygulamaların ve hizmetlerin sosyal bağlantıyı, bilgi paylaşımını, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriği ve bireyler ve kuruluşlar arasında işbirliğini teşvik eden, internetin ikinci neslini ifade eder. (Wilson, Lin, Longstreet ve Sarter, 2011) Web2.0 üzerinde dinamik olarak çalışabilen iletişim mecraları olan dijital gazete ve dergiler, bloglar, sohbet platformları ve bilgi paylaşım uygulamaları yazılı, sesli ve görüntülü bilgi ve fikir paylaşımlarına imkân verebilmektedir. Geleneksel medya ile sunulan dikey iletişim, internet tabanlı mecralarda yatay olarak gelişmeye başlamıştır. İnternet tabanlı iletişim mecraları, geleneksel medyanın sunduğu pasif tüketime alternatif olarak, bireyin fikirlerini etkileşime geçerek paylaşmasına imkân vermesi ile niteliksel olarak farklı bir kamusal alan da sunmaktadır. Bilgi paylaşımının hem gerçek zamanlı, hem de küresel erişime açık olarak yapılabilir olması ile öne çıkan internet tabanlı iletişim mecraları bilgi paylaşımı ve ifade özgürlüğü anlamında da önemli katkı sağlamıştır.

İletişim teknolojilerinin yeni iletişim biçimlerini ortaya koyması, kamusal alanı dijitalleşme çerçevesinde yeniden düşünmeyi zorunlu kılmış ve kamusal alan hem içerik hem görünüş bakımından farklı bir kimliğe bürünmüştür. (Avcil, 2021) Her ne kadar Web2.0 teknolojisi tabanlı çevrimiçi iletişim platformları kamusal alanı genişleterek dönüştürmüş olsa da, büyük teknoloji şirketlerinin ve bu platformlar üzerinde hükümetlerin stratejik yönetiminin riskleri üzerine halen devam eden bir tartışma vardır. Mevcutta yaygın olarak kullanılan Web2.0 teknolojisi üzerinde geliştirilen yazılımlarla erişilebilen dijital ve sosyal medya mecraları zaman içerisinde üretilen verilerin ve söylemlerin bu mecraları yöneten firmalar tarafından kullanımı sonucunda mahremiyetle ilgili endişeler oluşmasına neden olmaya başlamıştır. (Aggrawal ve Arora, 2016; Devmane ve Rana, 2012) Hizmet ve ürünlerini çoğunlukla ücretsiz olarak sunmakta olan bu mecralar, kullanıcılar tarafından oluşturulan verileri kapalı ve merkezi depolarda toplamaktadır. Bu mecralarda üretilen veriler ve bilgiler kullanıcı veya içerik oluşturucusu yerine platform sahiplerine aittir. Bu verilerden üretilen yeni bilgiler de ticari amaçlarla üreticisinin kontrolü dışında platformların sahibi kuruluşlar tarafından kullanılabilir. Verinin ticarileşmesi ile birlikte kullanıcıların internet üzerinden etkileşimde bulunduğu bu platformlar başlı başına birer güç merkezi olmaya başlamıştır. Verinin ticarileşmesi ile birlikte kullanıcıların internet üzerinden etkileşimde bulunduğu bu platformlar başlı başına birer güç merkezi olmaya başlamıştır. Ayrıca, bu merkezi platformlarda uygulanan sansür ve yasal kısıtlamalar, internetteki bilgiye eşit erişimin demokratikliğini de zorlamaya başlamıştır. Sansür, Web2.0'ın güç dengesizliğinin bir uzantısıdır ve sosyal medya platformlarına sahibi olan büyük teknoloji şirketleri, bilgileri uygun gördükleri şekilde sansürlüyor ve filtreleyebilir, sosyal medyayı dünya görüşleri demokrasiden ziyade bir otokrasi haline getirebilir. Gücün merkezileştirilmesiyle, siyasi gündemler, insanların erişebilecekleri bilgileri filtreleyenlerin merkezinde yer alır. Bu durum, hakikati gizleyen, kitleleri belirli görüş ve ilkeleri benimsemeye, gündeme uymayanları susturmaya zorlayan tehlikeli bir mekanizma haline dönüşme riskini de beraberinde getirmektedir. Web2.0 tabanlı sosyal medya platformlarının çevrimiçi kamusal alan, sansür ve kısıtlamalar olarak yeniden düşünülmesi kamusal alanda özgür katılımı ve toplu müzakereyi riske atmakta ve buna bağlı olarak özgür fikir paylaşımlarına dayalı kamuoyu oluşumu artık tam anlamı ile mümkün olmamaktadır. Devam eden bu sorunlar ve tartışmalar odağında, yeni nesil bir Web teknoloji üzerine çalışmalar başlamıştır. Web3.0 adı verilen bu teknoloji ilk zamanlarda Web2.0'ın iyileştirilmiş bir versiyonu olarak çalışılmaya başlamış olsa da, son yıllarda blokzincir tabanlı, çevrimiçi, merkeziyetsiz ekosistem olarak yeni bir vizyon kazanmıştır.

2.1 Web3.0 ve Merkeziyetsiz İletişim Platformları

Bugün hala kullanılmakta olan Web2.0 internet teknolojisinin altyapı olarak merkeziyetsiz bir versiyonu olarak Web3.0 teknolojisi kullanılmaya başlamıştır. Yeni bir teknoloji olmasının ötesinde yeni bir ekonomi ve toplum modeline de işaret etmekte olan Web3.0 teknolojisinin, Web2.0 teknolojisinden farklılaşan birçok özelliği bulunmaktadır. Web3.0 teknolojisinin temel olarak sahip olduğu en büyük farklılık merkeziyetsiz oluşudur. Web3.0 teknolojisini altyapı olarak kullanan uygulamalar, Web2.0’da olduğu gibi genellikle tek bir sunucuda çalışan veya verilerini tek bir veri tabanında depolayan şekilde çalışmamaktadır. Bu veri yönetim modelinden farklı olarak Web3.0 uygulamaları, blokzincir teknolojisini kullanarak ya da birçok eşler arası sunucunun merkezi olmayan ağlarında çalışırlar. Merkeziyetsiz bir yönetim modeli üzerine yoğunlaşan Web3.0 uygulamalarında altyapı olarak kullanılan blokzincir teknolojisi, verilerin çevrimiçi olarak, üretilme zamanlarına bağlı sıralı bir şekilde ve dağıtık yapıda kayıt altına alınması ve geriye dönük işlem yapılabilmesi için bu dağıtık yapıdaki veri kayıtlarının tamamının değiştirilmesi gerekliliğine dayalı çalışan bir veri yönetim altyapısı sunan teknolojidir. Temelde kriptografi bilimi metodolojileri ile geliştirilen dağıtık yapıda veri yönetimi altyapıları üzerine 1980’li yıllardan bu yana çalışmalar yapıyor olmakla beraber, 2009 yılında herkesin erişimine açık bir şekilde hayata geçen ve bugün hala kullanılmakta olan ilk blokzincir ağı ile birlikte bu teknoloji hızla yaygınlaşmaya başlamıştır. 2009 yılında çalışmaya başlamış olan ilk blokzincir protokolü olan Bitcoin blokzinciri, eşler arası para transferinin, merkezi olmayan kayıtlara dayalı olarak ve aracısız yapılmasını sağlamak amacı ile yazılımı geliştirilmiş bir sistemdir. Nakamoto (2008) blokzincir sistemini ilk kez anlattığı makalede, bu sistem dahilinde yapılan her işlem ile ilgili bilginin ağdaki işlemleri çözen, kontrol eden ve onaylayan düğüm adı verilen katılımcılar tarafından kaydedildiği ve diğer düğümler ile paylaşıldığı dağıtık bir veri yönetim defteri yapısı olduğunu ifade etmiştir. Bitcoin blokzincir protokolünün ardından kullanıma sunulan blokzincir protokolleri de ilave olarak programlanabilir özelliği de bulunmaktadır. Bugün Web2.0 üzerinde çalışan ve kamusal alanın genişlemesine neden olan dijital ve sosyal medya mecraları ile benzer işlevleri görebilen ve Web3.0 üzerinde geliştirilen mecralar, programlanabilir blokzincirler üzerinde geliştirilmektedir. İlk örneği Ethereum olan ve bugün onlarca farklı çeşidi olan programlanabilir blokzincirlerinde, para transferi dışında çok farklı işlemler isteyen herkes tarafından yapılabilir. Blokzincirlerin programlanabilir olmasına imkân veren ve akıllı sözleşme adı verilen yazılımlar, normal bir sözleşme gibi kurallar tanımlanabilen, kuralların kod aracılığıyla otomatik olarak uygulanabildiği ve her bir projeye özel bilgilere göre otonom bir şekilde çalışırlar. Bugün en yaygın şekilde kullanılan ve bireylerin etkileşime girmesine imkân veren blokzincir tabanlı sosyal medya mecraları da programlanabilir blokzincirler üzerinde çalışmaktadır. Bu mecralar kullandıkları alt yapının özelliklerine bağlı olarak etkileşim amacı ile paylaşılan verilerin merkeziyetsiz bir yapıda yönetildiği ve izin gerektirmeden her isteyen kullanıcının katılabildiği, merkezi bir otoritenin ya da ülkelerin yasal kısıtlamalarının sansür uygulayamadığı çevrimiçi iletişim platformlarıdır. Web2.0 teknolojisinin bilgi ve fikir paylaşımı bağlamında sansür, merkezileşme ve özgür katılımı riske atma tartışmalarında savunulan ve dijital kamusal alanı olumsuz etkileyen sorunlara yeni bir alternatif bu merkeziyetsiz sosyal medya mecraları ile getirilebilmektedir. Belirli özellikleri ya da tercihlerine göre farklı toplulukların oluşturulmasını, iletişim kurmayı, karşılıklı bilgi paylaşmayı mümkün kılan blokzincir tabanlı sosyal medya platformlarında paylaşılan içerikler tüm katılımcılar tarafından görüntülenebilmekte ve serbestçe yeni üretilen fikirlerle tartışılabilmektedir. Merkeziyetsiz olması ile geleneksel sosyal medya uygulamalarından ayrılan bu mecralarda sansürsüz, küresel ve gerçek zamanlı bilgi değiş tokuşu yapılabilmesi imkânı kamusal alanın yatay genişlemesine imkân verme potansiyeli taşımaktadır.

2.2 Metaverse Platformları

Çevrimiçi iletişim kurmayı ve bilgi değiş tokuşunu deneyim eşliğinde etkileşimle birleştirerek sağlayan yeni bir sanal iletişim mecrası olan metaverse platformları da Web3.0 tabanlı olarak geliştirilmeye başlamıştır. Metaverse, ölçeklenebilirlik, birlikte çalışabilirlik ve sürdürülebilir veri yönetimi temel prensipleri ile blokzincir protokolleri üzerine inşa edilmiş, kişiselleştirilmiş sanal deneyimleri gerçek zamanlı sunabilen ve kendi para birimi ve ekonomisi olan bilgisayar grafik protokollerine verilen genel isimdir. Fiziksel dünyada sahip olunabilen deneyimlerin sanal olarak yaşanabildiği, eğitimden eğlenceye, aktivizmden kültürel faaliyetlere ve farklı endüstrilerden ekonomik faaliyetlere kadar geniş bir yelpazede aktivitelerin gerçekleştirilmesine imkân veren bu sanal dünyalarda bireylere katılımcı, üretici ya da tüketici olma imkânı kapsayıcı bir şekilde sunulmaktadır. Bireylerin gerçek zamanlı etkileşim kurması ve bilgi değiş tokuşu yapmasına imkân veren metaverse üzerine ilk kavramsal tanım “gerçekte var olmayan ve insanlar tarafından geliştirilen bir sanal ortam sağlayan yazılım” olarak 1992 yılında yapılmıştır (Stephenson, s. 40). Bugün çoğunlukla Ethereum blokzinciri üzerinde yazılımla geliştirilmiş olan metaverse platformları isteyen herkesin izin gerektirmeyen bir şekilde katılımına ve eş zamanlı etkileşime girmesine imkân vermektedir. Yazılımla geliştirilmiş sanal metaverse ortamlarında fiziksel dünyadaki benzer mekânsal yapılar ya da tamamen hayal ürünü olan, gerçekte var olmayan mekânsal alanlar yaratılabilmektedir. Bu sanal mekânsal alanlarda insanlar çevrimiçi bağlantı kurarak birbirleri ile etkileşime girebilmekte, tartışmalar yapabilmekte ve fikirlerini birbirleri ile paylaşabilmektedir. Genel konularda herkese açık bir şekilde fikir paylaşımının yanı sıra metaverse platformlarında belirli temalarda fikir paylaşımı ve bilgi değiş tokuşu yapılabilecek etkinlikler ve mekânlar da yer almaktadır. İnsanlar tarafından yazılımla geliştirilen metaverse platformlarında erişim özgürlüğü sadece fikir paylaşımı ve deneyimlere katılım odağında gerçekleşmemektedir. Bu platformlara insanların etkileşime girebileceği, özgürce fikirlerini paylaşabileceği yeni sanal mekânlar üretilmesi imkânı da herkese açıktır. Geliştiriciler tarafından açık kaynak kodlu blokzincir tabanlı metaverse platformlarında gün geçtikçe yeni sanal ortamlar ve deneyimler tasarlanarak üretiliyor olması, bireylerin bu sanal ortamlarda bir araya gelecek fikir ve bilgi paylaşımı yapmaları imkânlarını artırmaktadır. Üretiminden kullanımına kadar kapsayıcı, özgür ve geniş bir şekilde katılımı teşvik eden metaverse platformları, fikirlerin bireyler tarafından özgürce paylaşımına da imkân vermektedir. Merkeziyetsiz bilgi yönetimi prensibi ile çalışan metaverse platformlarında sansür uygulaması ve stratejik yasaklamaların kaynağı olacak merkezi yapılar bulunmaması bu özgürlüğe potansiyel yaratmaktadır.

Bireylerin Web2.0 platformlarında olduğu gibi anonim olarak ve gerçek kimliklerinden farklı sanal kimlikler kullanarak iletişim kurmasına imkân veren fikir paylaşım modeli metaverse platformlarında da mümkündür. Blokzincirler üzerinde veri olarak kayıt altına alınan kimlikler, anonimliğe güvenilirliği ilave edebilme potansiyelini taşımaktadır. Blokzincirler üzerinde kriptografi temelli geliştirilen varlıklar olan kripto paraların bir çeşidi olan ve biricik kripto varlıklar NFT (non-fungible token) olarak anılmaktadır. Programlanabilir bir blokzincir protokolü olan Ethereum üzerinde yer alan ve ERC-721 adı verilen standarda göre kodlanarak üretilebilen biricik kripto varlıklar olan NFT’ler, benzersiz varlıkların blokzincir üzerinde değiştirilemez bir şekilde kayıt altına alınmasını ve transfer edilebilmesini sağlar. Transfer işlemleri sonrasında NFT ile temsil edilen varlığın sahiplik bilgileri değişecek, orijinalliğine dair kayıt değişmeyecektir. NFT’lerin sahip olduğu değiştirilemezlik ve benzersizlik özellikleri metaverse platformlarında güvenli anonimlik üzerine yaklaşımlar üretilmesine imkan vermektedir. Metaverse platformlarında sahiplik NFT’ler ile anonim hesaplara atanarak kaydedebildiğinden, tekilleştirilebilecek olan anonim kimliklerle güvenli bilgi paylaşımı yapılması imkanı sağlanabilmektedir.

3. Tartışma

İletişim teknolojilerinin yeni iletişim biçimlerini ortaya çıkarması kamusal alanın dijitalleşme çerçevesinde yeniden düşünülmesini zorunlu kılmıştır. Web2.0 teknolojisinin mümkün kıldığı dijital ve sosyal iletişim mecralarının kamusal alanın dijital dönüşümünü hızlandırdığı şüphesizdir. Kamusal alanın dijital ortamlara genişlemesi ile birlikte mekânsal kamusal-özel alan yaklaşımları da dönüşüm geçirmiştir. İletişim teknolojileri ve internet teknolojisinin gelişmesi ile birlikte, kamusal alanda mekânsızlık ön plana çıkmaya başlamıştır. Hem görünüş hem de içerik anlamında dönüşen kamusal alan dijitalleşmenin etkisi ile farklı bir kimlik kazanmıştır. Dünya genelinde internet ve internete erişim için kullanılan mobil cihazların sayısındaki artışa bağlı olarak çevrimiçi kamusal alana erişim ve kamusal alanın genişlemesi de artmaya devam etmiştir. Bu gelişmelerle birlikte kamusal alanın bir araya gelme, fikir beyan etme, mevcut fikirleri tartışma gibi kamu yararına bilgi üretme özelliklerini karşılayan çevrimiçi mecra ve platformların merkezi kurumlar tarafından yönetiliyor olması da beraberinde bazı olumsuzluklar getirmiştir. Bu merkezi yönetimin getirdiği sansür ve kısıtlamalar kamusal alana katılımın özgürlüğünü ve kamusal alanda ifade özgürlüğünü kısıtlamaya başlamıştır. Geleneksel medyada olduğu gibi Web2.0 tabanlı çevrimiçi platform ve medyalarda da bilgilerin hangi kontrol mekanizmalarından geçtiği veya hem içeriği hem katılımı kimin kontrol ettiği önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır.

Toplumlar sosyo-ekonomik gelişme sürecinde ilkel toplumdan tarım toplumuna, tarım toplumundan sanayi toplumuna, son olarak da sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş biçiminde farklı gelişme safhaları geçirmişlerdir (Aktan ve Tunç, 1998, s.119). Bugün içerisinde yaşadığımız bilgi toplumunun temel hammaddesi olarak ifade edilebilecek bilgi özellikle bilgi iletişim teknolojileri ve internet teknolojisindeki gelişmelere bağlı olarak çok hızlı ve yüksek hacimlerde üretilmekte ve tüketilmektedir. Bilgi toplumunda temel kaynak olan bilginin üretimi, depolanması ve pazarlanması üzerine gelişen yeni iş alanları olmuştur. Dijital ortamlarda internet üzerinden üretilen bilgilerin, bilginin en küçük parçası olarak tanımlayabileceğimiz veri olarak merkezi yapılar tarafından kayıt altına alınarak, yeni bilgiler üretmek ya da farklı ticari amaçlarla kullanılması, verinin ticarileşmesi ile sonuçlanmıştır. Ticarileşen verinin internet üzerinde büyük teknoloji firmalarının merkezi yönetiminde kayıt altına alınması bu firmaların ve platformların güçlenmesi ile sonuçlanmıştır. Günümüzde çevrimiçi kamusal alana erişim ağlarının güç merkezleri haline gelmiş olması, kamusal alanın yapısal ve üretilen içerik anlamında kontrol altında olması ve kısıtlanması üzerinde etkili olmaktadır. Bu koşullar altında çevrim içi kamusal alanın sınırsız bir özgürlük alanı yarattığı fikri oldukça iddialı bir argümandır.

Foucault'nun iktidar ve güç kavramlarına yaklaşımında dağıtık bir yapı fikri vardır. “Güç her yerdedir ve her yerden gelir, yani bu anlamda ne bir kişi, ne aracı ne de yapıdan güç odağında bahsedemeyiz” (Foucault, 1998, s.63). Her ne kadar gücün kullanımının yaygınlaşması görüşünü savunsa da, güç kavramını bilgi üzerinden tartıştığı görüşlerinde Foucault (1984, s.72) gerçekliğin bilgisinin güçten etkilenebileceği ve gerçek ya da doğru kabul edilen söylemlerin güç sahibi olanların izin verdiği limitlerde üretilme imkânı olduğu üzerine eleştirisini yapar ve Foucault (1984) gerçeğin çeşitli kısıtlamalara ve gücün etkisine bağlı olarak üretilmesi üzerine fikirlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Her toplumun kendi hakikat rejimi, hakikatin genel siyaseti vardır: Bunlar, kabul ettiği ve doğru olarak işlemlerini sağladığı söylem türleri; birinin doğru ve yanlış ifadeleri ayırt etmesini sağlamak üzere kurgulanmış mekanizmalar ve durumlar, her birinin onaylandığı araçlar; gerçeğin elde edilmesinde önem verilen teknikler ve prosedürler; ve neyin doğru sayıldığını söylemekle görevlendirilenlerin statüsüdür” (ss. 72-73).

Bu yaklaşım üzerinden internetin açık protokollerinin üzerine ikinci bir özel, kapalı protokol katmanı inşa ederek üretilen içerikler üzerinde kontrol sahibi olan ve güç otoritesi haline gelen kurumlar ve bu kurumlar tarafından bireylerin dijital kamusal alana eşit ve özgürce katılımının

önünde oluşturulan bariyer dijital kamusal alanın hakikat rejimi olarak tartışılabilir. Öte yandan merkezi bir kurum olmadan, toplulukların altyapısını ve katılım, etkileşim, içerik gibi süreçlerini belirlediği merkeziyetsiz Web3.0 tabanlı platformlar bu konuda yeni bir yaklaşım sunmaya başlamıştır. Merkezi olmayan teknolojiler, giderek büyük teknoloji şirketleri ve baskıcı rejimlerin egemenliğine giren dijital statükoya bir alternatif sunmaktadır. Açık, demokratikleştirilmiş sistemler ile çalışan ve merkezi güç otoriteleri yerine katılımcı yönetimini teşvik eden merkeziyetsiz metaverse platformlarının potansiyelinin fark edilmesi, gücün tek taraflı kontrolünün Foucault tarafından önerildiği şekilde dağıtık bir yapıya dönüşmesine imkân verecektir. Bu şekilde güç dengelerinin kamusal alan üyelerinin lehine dağılımı ile özgürce üretilen bilgilerin sansürsüz paylaşımı ile gerçekliğin inşası sağlıklı bir şekilde yapılabilecektir.

Blokzincir teknolojisinin imkân verdiği aracısız veri yönetimi işlemleri Web3.0 uygulamalarının merkeziyetsiz olmasını sağlayabilecektir. Bu teknolojilerle birlikte bilginin kontrolü aracı kurumların ve güç sahibi otoritelerin elinden alınabilecektir. Web3.0 teknolojisi ile sunulmaya başlayan metaverse platformları, merkeziyetsiz yönetim şekilleri ile dijital kamusal alana yeni bir boyut ve yaklaşım kazandırma potansiyeli önermektedir. Merkezi otoriteyi ve araçları ortadan kaldırma vaadi ile gelen blokzincir teknolojisi, verilerin dağıtık yapıda yani merkeziyetsiz bir şekilde yönetişimine imkân vermektedir. Güç dengelerinin değişimini tetikleyecek olan bu merkeziyetsizlik bilgi üretimi ve paylaşılmasını da dönüştürecektir. Blokzincir tabanlı çevrimiçi platform ve medyada da bilgiler merkezi otoritelerin kontrol mekanizmalarından geçmeden ve herkesin bilgi paylaşımına özgürce izin verildiğinden kamusal alan bağlamında önemli bir katkı sağlanmaktadır. Bu koşullarla blokzincirler üzerinde inşa edilen metaverse platformlarının sunduğu çevrimiçi alanlar, kamusal alanın özgürlükçü bir yaklaşımla genişleme potansiyeline işaret etmektedir.

Gerçek bilginin güç sistemleri ile ilişki içerisinde olmasını “gerçeğin rejimi” olarak tanımlayan Foucault, bu bilginin üretiminden dağıtımına kadar var olan prosedürler zincirinin de bu rejim dâhilinde olduğunu ifade eder. (Foucault ve Rabinow, 1984, s. 74) Foucault, gerçekliğin ve üretilen doğru bilginin tüm sistemlerden arındırılmasının ötesinde bir de bilgi üreticisinin sosyal statüsü ve entelektüel seviyesinin gerçekliğin inşasındaki etkisi üzerine konuyu ele almıştır. Habermas'ın kavramsal olarak tanımladığı kamusal alanın üç temel unsuru bulunmaktadır: Birincisi, kamusal alanın, genellikle aracılık edilen tartışma yoluyla oluşması, ikincisi, daha önce dışlanmış birçok kişi için yeni bir tartışma alanı temsil edebilmesi ve son olarak, kamusal alanda sunulan fikirlerin, konuşmacının sosyal konumuna göre değil, esasına göre değerlendirilmesidir. (Poor, 2005) Fikir tartışması olmadan kamusal alanın varlığından bahsetmek çok anlamlı olmayacaktır çünkü kamusal alanı var eden fikirlerin, tartışmaların ve fikirlerin yorumlarının özgürce ifade edilmesidir. Buna ilave olarak çok önemli bir unsur da fikir paylaşımında dezavantajlı konumdaki kişilerin aktif rol oynayabilmesi ve sosyal statüden bağımsız bireylerin fikir üretimi ve tartışmasına dâhil edilmesidir. Kamusal alanda kapsayıcılığın öneminin vurgulandığı bu unsurlar daha demokratik bir arenaya işaret etmektedir. Habermas'a göre özel alan ile devlet arasında, vatandaşların genel çıkarlarla ilgili endişelerini özgürce ifade edebilecekleri bağımsız bir alan olarak hizmet eden kamusal alan sınırsız bir bilgi akışına izin verir. Kamusal alanın dijitalleşmesi merkezi kontrol prensibi ile çalışan çevrimiçi mecralar ve platformlar üzerinde yaratılıyor olmasından dolayı tam anlamı ile kapsayıcılığa hizmet etmiştir demek çok da mümkün değildir. Kamusal alan, üyeleri veya katılımcıları tarafından yaratılır veya meydana getirilir. Arendt (1994) tarafından tanımlanan kamusal alanın temel özellikleri “açıklık/alenileşme mekânı” ve “ortaklaşa sahip olunan dünya” olmasıdır (ss. 74-75). Kamusal alan üyelerin gittiği başkaları tarafından yaratılmış bir yer değildir. Kamusal alan insanların duyulabilir fikirleri ile söz ve eylemle oluşturulan, yani etkileşimin kapsayıcı ve eşitlikçi olduğu bir yerdir. Bu potansiyelin gerçekleşebilmesi için tek taraflı güç sahibi otoritelerin baskısı altında yönetilmeyen ve açık bir şekilde katılımcıların yaratabileceği alanlar yaratılmasına imkân veren ve özgürce paylaşım

yapmayı mümkün kılan platformların yaratılabilmesine imkân veren bir altyapı gereklidir. Günümüzde kitlelerin internet tabanlı iletişim araçları kullanılarak anonim kimliklerle kısa sürede gerçekleştirilebildiği örgütlenmeler ve sanal aktivizm yapabilme imkânı yaratılabiliyor olması, kamusal alanın gücünü de artırmaktadır. Ancak çevrimiçi kamusal alana erişim ağlarının merkezi otorite konumunda küresel çok uluslu şirketler tarafından kontrol ediliyor olması, kamusal alanın özgürlük getiren bir alan olması görüşünü karşılayamamasına neden olmaktadır. Merkezi olmayan platformlar tam anlamı ile kamu malıdır. Kararları kontrol edecek ve kâr elde edecek merkezi bir güç otoritesi olmadan, bunların faaliyetlerini sürdürmesi kullanıcılarının ve topluluğunun elindedir. Web3.0, gücü şirketlerden ziyade toplulukların eline vermektedir. Merkezi olmayan ağlar, üretim vizyonu ve teknik altyapısı sayesinde tek taraflı karar ve kontrol noktalarını etkisiz hale getirebilir. Blokzincir tabanlı sosyal medya mecraları ve metaverse platformlarında, bireyler tartışma ve fikir paylaşımı ortamlarına anonim kimliklerle katılabilmektedir. Web2.0 tabanlı ortamlardan farklı olarak Web3.0' da kimlikler tamamen gizlilik ve güvenilirlik sağlanarak kayıt altına alınmaktadır. Statüden bağımsız tartışma ve bilgi üretimine katılabilme özelliği sağlaması ile kamusal alanın özgürleşmesi ve eşitlikçi bir alana dönüşmesi potansiyeli blokzincir teknolojisinin altyapı olarak sağladığı özelliklerle mümkün olabilmektedir. Merkeziyetsiz olarak anılan, blokzincir tabanlı sosyal medya platformlarında karar süreçlerinde kısıtlamasız dâhil olma imkânı da kamusal alanın eşitlikçilik odağında dönüşmesinde etkili olabilecektir.

Kamusal alanın dijitalleşme sürecinde yaşadığı önemli değişimlerden olan fiziksel mekân zorunluluğunun ortadan kalkması, blokzincir tabanlı açık metaverse platformları ile yeniden bir dönüşüm içerisine girebilecektir. Metaverse platformlarında fiziksel dünyada var olan mekânların bir uzantısı olabilen ya da tamamen hayal ürünü olarak tasarlanmış sanal mekânlara bireyler kendilerini temsil etmek üzere seçtikleri avatar adı verilen görsel sanal bireyler ile katılmaktadır. Bireyler tarafından kişiselleştirme yapılabilen metaverse platformlarının sunduğu avatarlar da yazılım ile geliştirilmiştir. Hem yazılı hem de sözlü iletişim kurulabilen metaverse platformlarında kişiler avatarları aracılığı ile diğer insanlarla sanal etkileşime girmektedir. Kamusal alan bağlamında fikir paylaşımı ve tartışma yapılacak mekânlar sanal olmakla birlikte, metaverse platformlarında belirli tema ve konularda planlanmış ve herkese açık ortamlar da sunulabilmektedir. Bugüne kadar farklı metaverse platformlarında kadın hakları, siyasi eleştiriler, cinsiyet ayrımcılığı ve savaş karşıtlığı temalı eylem ve söylemlere alan açan etkinlikler bu etkinliğe ayrılmış ve özel olarak tasarlanmış sanal mekânlarda gerçekleşmiştir. Her ne kadar sanal ortamlar da olsa, kamusal alanın yeniden mekânsallaşması bu yeni iletişim platformları ile gerçekleşmektedir. Mekânsallaşan kamusal alanda katılım hakkı, özgür fikir beyan etme hakkı, sansüresiz bilgi paylaşabilme imkanı gibi özelliklere alan açılmasına imkan veren metaverse platformları, kamusal alanı bir anlamda yeniden mekânlara taşımakla beraber herhangi bir merkezi otorite yada güç unsurunun bu mekânlarda üretilen söylemleri sansürleme, kısıtlama ya da eleştirme imkanı bulamamaktadır.

4. Sonuç

İnternet teknolojisinin gelişimi ile birlikte dijital ve sosyal medya mecraları ile çevrimiçi iletişimin hızla yaygınlaşması, hassas sosyal ve politik konuların kamuoyunda tartışılması için geleneksel medyaya alternatif yeni fırsatlar sağlamıştır. Kamusal alanın dijitalleşmesi bireyleri pasif okuyucu olmaktan aktif katılımcı olmaya taşımış ve fikir tartışmasının serbest olduğu etkin bir kamusal alanın inşasını mümkün kılmıştır. Siyasi ve kültürel her konuda fikir paylaşmak, bilgi üretmek ve tartışma yapmaya imkân veren dijital kamusal alanda mekânsızlık ön plana çıkarken izin gerektirmeyen örgütlenme hızlı bir şekilde yaygınlaşmıştır. İnternet üzerinde kapalı protokoller inşa ederek iletişim ortamları sunan teknoloji şirketleri ile başlayan merkezileşme dijital kamusal alanda kontrol, sansür ve kısıtlamaları da beraberinde getirmiştir. Web3.0 adı altında, blokzincir ve dağıtık defter teknolojilerinin altyapısı üzerinde inşa edilen yeni internet, kamusal alan bağlamında dijital statükoya bir alternatif sunmaktadır. Dijital çağda demokratik bir kamusal alan

yaklaşımını mümkün kılma potansiyeli olan merkeziyetsiz sosyal medya ve metaverse platformları kamusal alanın tarihsel süreçteki değişimine rağmen temelini oluşturan bir araya gelme, tartışma, müzakere etme, kamusal yararı gözetme ilkelerinin, sansürlü, güç otoritelerinin kontrolünden bağımsız ve özgürce hayata geçirilmesini mümkün kılan altyapıları ve vizyon ile önem arz etmektedir. Kamusal alanın dijital dönüşüm sürecinde öne çıkan mekânsızlaşma, bu yeni teknolojiler ile ortaya çıkan sanal mekânlarla birlikte yeniden bir dönüşüm geçirmenin eşliğindedir. Merkezi olmayan teknolojiler ile mümkün olan açık, demokratikleştirilmiş sanal kamusal alanın potansiyelinin fark edilmesi merkezi uygulamaların kırılganlığına karşı önemli bir önlemdir. Kapsayıcılık temelli bireylerin eşit ve özgürce kamu yararına fikir üretimini destekleyecek tartışmalar için uygun koşulları sağlayabilen yeni bir mecra olarak metaverse platformları kamusal alan bağlamında bilgi üretimi odağında takip edilerek bu alandaki literatür zenginleştirilerek yeni sorulara alan açılmalıdır.

Kaynakça

- Aggrawal, N. ve Arora, A. (2016). Vulnerabilities issues and melioration plans for online social network over Web 2.0. *Communications in Dependability and Quality Management*, 19(1), 66-73.
- Aktan, C. C. ve Tunç, M. (1998). Bilgi toplumu ve Türkiye. *Yeni Türkiye Dergisi*, 4(19), 118-134.
- Arendt, H. (1994). *İnsanlık durumu*, (B. S. Şener, Çev.). (10. Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları (Orijinal eserin yayın tarihi 1958).
- Devmane, M. A. ve Rana N. K. (2012). Privacy issues in online social networks. *International Journal of Computer Applications*. 41(13), 5-7.
- Foucault, M. (1984). *The foucault reader*. Paul Rabinow (Ed.) New York: Pantheon Books.
- Gul Senkardes, C. (2021). A discussion on the effects of blockchain technology within the context of sustainable development. *Journal of Information and Communication Technologies*, 3(2), 243-262. <https://doi.org/10.53694/bited.1021926>
- Habermas, J. (1964). The public sphere: an encyclopaedia article. *New German Critique* 3. 49-56. Erişim adresi: <http://thecheaprepositary.pbworks.com/w/file/68779135/habermas.pdf>
- Habermas, J. (1991). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80.
- Keane, J. (1984). *Public life and late capitalism: Toward a socialist theory of democracy*. New York: Cambridge University Press.
- Kemp, R. (1985). Planning, Public Hearings, and the Politics of Discourse. John Forester (Ed.), *Critical Theory and Public Life* içinde, (ss.177-201). Cambridge, MA: MIT Press.
- Mahlouly, D. (2013) Rethinking the public sphere in a digital environment: Similarities between the Eighteenth and the TwentyFirst Centuries. *Esharp*, 20, 1. Erişim adresi: https://eprints.soas.ac.uk/31127/1/Mahlouly_Rethinking_the_Public_Sphere.pdf
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.
- Nakamoto, S. (2008). Bitcoin: a peer-to-peer electronic cash system. Erişim adresi: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

- Poor, N. (2005) Mechanisms of an online public sphere: the website slashdot, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(2). Erişim adresi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2005.tb00241.x>
- Rasool, F. (2013). Analysis of the role of communication devices shared on the internet - web 2.0 in the process of emergence of public sphere and democratization of Pakistan civil society. *Computers and Society*. Erişim adresi: <https://www.semanticscholar.org/paper/Analysis-of-the-role-of-communication-devices-on-in-Rasool/3d02be7c6b3e4105f8b03cac1c6b1787dbd80c72>
- Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. New York: Bantam Books.
- Wilson, D.W., Lin, X., Longstreet, P. ve Sarker, S. (2011). Web 2.0: A Definition, literature review, and directions for future research. *17th Americas Conference on Information Systems. AMCIS 2011 Proceedings, All Submissions*, 368. Erişim adresi: http://aisel.aisnet.org/amcis2011_submissions/368
- Yolmo, U. T. L. (2014). Social media: The new public sphere. *International Conference on Arts & Humanities*. Erişim adresi: https://www.academia.edu/40416028/Social_Media_The_New_Public_Sphere