



Yeni Bir Kamusal Alan Olarak Meta Evren

Meta Universe As a New Public Space

Dr. Öğr. Üyesi Hacer FİLİZ¹

Öz

Günümüzde kamusal alanlar, tüm bireylerin kolaylıkla erişebildiği, düşüncesini paylaşabildiği, sosyal, siyasi ya da kültürel faaliyetlerin gerçekleşmesine olanak tanıyan fiziksel ya da sanal platformlardır. Sokaklar, meydanlar, müzeler gibi mekanlar fiziksel olarak kullanılan kamusal alanlar olmakla birlikte, internet tabanlı var olan çeşitli dijital platformlarda mevcuttur ve bireyler bu sanal ortamlarda bir araya gelerek etkileşimde bulunabilmektedirler. Meta evren ise yine internet tabanlı oluşturulan sanal bir platformdur. Bu sanal platformda bireyler bir araya gelip karşılıklı etkileşimde bulunabilir, çeşitli içerikler meydana getirebilir ve bu içerikleri paylaşabilir. Bu açıdan bakıldığında bazı görüşlere göre yeni bir dijital platform olan meta evren kamusal olarak adlandırılabilir. Bu yeni sanal dünyada bireyler, dijital toplantılara, çeşitli etkinliklere katılabilir ve bu etkinlikleri düzenleyebilir, oyunlar oynayabilir ya da ticari birtakım faaliyetlerde bulunabilirler. Fakat bu yeni sanal dünyanın sahip olduğu sınırsızlık ve bu durumun getirdiği yönetim ve güvenlik gibi konular meta evrenin kamusal bir alan olup olmadığı yolundaki tartışmaları ve araştırmaları arttırmaktadır. Bu çalışma ile, tarihsel süreç içerisinde kamusal alan olgusu ekseninde meta evren kavramının yeni bir kamusal alan oluşturup oluşturmadığı araştırmanın problemi olarak ortaya konulmuştur. Bu bağlamda, antik yunandan günümüze kadar olan tarihi süreçte kamusal alan kavramı irdelenmekte, meta evren ve kullanım alanları ortaya konulmakta ve meta evren olgusunun bir kamusal alan oluşturup oluşturmadığı fikrine alan açılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kamusal alan, meta evren, sosyal mecralar

Makale Türü: Araştırma

Abstract

Today, public spaces are physical or virtual platforms that all individuals can easily access, share their thoughts, and allow social, political or cultural activities to take place. Although spaces such as streets, squares and museums are public spaces used physically, they are available on various internet-based digital platforms and individuals can come together and interact in these virtual environments. The meta universe is a virtual platform created on the Internet. In this virtual platform, individuals can come together, interact, create various contents and share these contents. From this perspective, the metaverse, which is a new digital platform, can be called public. The limitlessness of this new virtual world and the issues such as management and security brought by this situation increase the discussions and research on whether the metaverse is a public space. With this study, the problem of the research has been put forward as to whether the concept of metaverse creates a new public sphere in the historical process, on the axis of the public sphere phenomenon. The concept of public space is examined in the historical process from ancient Greece to today, the metaverse and its usage areas are revealed, and an attempt is made to open up the idea of whether the metaverse phenomenon constitutes a public space.

Keywords: Public space, metaverse, social media

Paper Type: Research

Giriş

Kamusal alanın sözlük anlamı, halkın ortak faydasını belirlemek ve oluşturmak adına çeşitli fikir, söylem ve hareketlerin üretildiği toplumsal faaliyet alanını belirtmek için kullanılan

¹Pamukkale Üniversitesi, İletişim Fakültesi, hfiliz@pau.edu.tr

bir olgu olarak ifade edilebilir (Wikipedia, 2023). Kamusal alan toplum, halk ifadelerini içerisinde barındıran kamu kelimesinden türemiştir ve toplumun yani kamunun olan anlamını taşımaktadır.

Kamusal alan, toplumun geneli tarafından ulaşılabilir ve toplumu oluşturan bireylere sosyal anlamda yararlı olması amacıyla kurulmuş yapılardır. Günümüzde bireylerin sosyal, kültürel ya da siyasal açıdan birbirleriyle etkileşimde bulundukları alanlar olan kamusal alanlar çarşı, pazar, konferans salonları, okullar, parklar gibi fiziksel ortamlar olabileceği gibi çeşitli sanal ortamlarda sıklıkla kamusal alan vazifesi görmektedir. Çeşitli sanal mecralar bireylerin sıklıkla siyasi, sosyal ya da kültürel açıdan hem fikir beyan ettiği hem de fikir alışverişi gerçekleştirdiği etkileşim ortamları olabilmektedirler. Kamusal alanlarda üretilen sosyal, siyasi aynı zamanda kültürel söylem ve hareketler var olan toplumu daha ileri götürme amacı taşımaktadır.

Kamusal alan toplumsal hayatın gözler önüne serildiği bir tiyatro sahnesi gibidir. Bir şehrin sokakları, meydanları ve parkları bireylerin fiziksel aktivitelerine şahitlik eder (Carr, 1992, s. 3)

Kamusal alanın amacı gerçekleştirilen iletişim vasıtasıyla toplum üyelerinin sosyalleşmesini, bilgilenmesini ve bazen de eğlendirilmesini sağlamak olabilir. Antik yunandan başlayıp günümüz toplumlarına kadar oluşturulan kamusal alanlar gelişim seyri içerisinde teknolojiye meydana gelen çeşitli gelişimlerle birlikte değişime uğramıştır. Sanal dünyanın özellikle gelişmiş ülkelere ciddi anlamda etkisiyle birlikte kamusal alanlar park, bahçe, meydanlar vs. gibi fiziki ortamlardan internet vasıtasıyla oluşturulan sanal ortamlara kaymıştır.

Günümüzde kamusal alanlar yani insanlar siyasi, sosyal ya da kültürel anlamda paylaşımda bulunduğu mekanlar genellikle dijital platformlar olmaktadır. Antik dönemden modern döneme kadar kültürel anlamda içerisinde kültürel çeşitlilik barındıran kamusal alanlar günümüzde dijital platformlar aracılığıyla yozlaşmaktadır.

Günümüzde ise yeni bir dijital kavram olan Metaverse yani Türkçe karşılığı sanal evren olan olgu yeni bir kamusal alan yaratma çabasıdır. “Meta evren, birden fazla sanal dünyayı bir araya getiren kalıcı, çevrimiçi, 3D bir dünya konseptidir. Meta evren; bu 3D dünyalarda kullanıcıların çalışmasına, buluşmasına, oyun oynamasına ve sosyalleşmesine imkân tanıyacaktır.” (Binance, 2023). Yapılan araştırmalara göre, Metaverse’ün ekonomik potansiyelinin 2025 yılına kadar 800 milyar ABD dolarına, 2030 yılına kadar ise 2,5 trilyon ABD dolarına ulaşması bekleniyor. Gartner’ın tahminlerine göre, 2026’dan itibaren insanların %25’i, günlük işlerini gerçekleştirmek için Metaverse’te günde en az bir saat harcayacaklar (Pektaş ve Kırdar, 2023, s. 97).

İçinde yaşadığımız sanal dünyaya bu kadar derinlemesine dalmışken ve iletişim tarzlarımızdan algılarımıza kadar birçok konuda dönüşüm yaşarken, metaverse’ün sunduğu yeni evrende yalnızca ekrana dokunup kaydırmakla kalmayıp, doğrudan deneyimleyerek ve hissederek etkileşimde bulunmamız, iletişim şekillerimizin nasıl değişeceği ve bu durumun bizden neleri alıp götüreceği üzerine düşünmek son derece önemlidir (Karasar ve Eldem Anar, 2022, s. 29). Henüz metaverse bütünüyle hayata geçirilmemiş olsa da, teknolojinin hızla ilerlemesi ve bu alanda yapılan çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda, kısa bir süre içinde tüm yönleriyle aktif hale geleceği öngörülmektedir. Şu anki haliyle bile, bireyler ve toplumlar üzerinde sanal bir kamusal alan oluşturma çabası içinde olan metaverse, derin etkiler yaratma potansiyeline sahiptir.

Araştırma Yöntemi

Yapılan açıklamalardan ve tanımlardan yola çıkarak bu çalışmada meta evrenin geçmişten günümüze gerçekleştirilen kamusal alanlara dahil olup olmadığı ve kamusal alan olarak tabir edilen tanımsal çerçevelere uyup uymadığı literatür taraması yöntemi kullanılarak incelenmeye ve açıklanmaya çalışılmıştır.

Aynı zamanda bu çalışma, meta evrenin kamusal alanlar kavramı çerçevesinde nasıl konumlandırılabileceğini ve bu dijital alanların kamusal alan olarak tanımlanan özellikleri taşıyıp taşımadığını incelemektedir. Araştırma, nitel bir metodoloji kullanılarak ve çok yönlü bir yaklaşım benimsenerek gerçekleştirilmektedir. İncelemenin temelini literatür taraması oluşturmaktadır.

Tarama süreci, meta evrenin evrimi, işlevleri ile kamusal alanların tarihsel gelişimi, işlevleri ve toplumsal rollerini içermektedir. Veri tabanlarından ve kütüphane arşivlerinden elde edilen kaynaklar, meta evrenin kamusal alan tanımına uygunluk derecesini belirlemek adına irdelenmiştir.

Ayrıca araştırma, meta evrenin kamusal alan tanımına uyan özelliklerini belirlemek amacıyla kavramsal bir çerçeve etrafında yapılandırılmıştır. Elde edilen bulgular, meta evrenin kamusal alan olarak tabir edilen tanımsal çerçevelere ne derece uyduğunu ortaya koymak için değerlendirilmiştir. Kavramsal analiz yöntemi, meta evrenin kamusal alanlar bağlamında nasıl bir yer tuttuğunu anlamak ve dijital çağda kamusal alan kavramının nasıl evrilebileceği üzerine kapsamlı bir bakış açısı sunmayı amaçlamaktadır.

1. Antik Yunandan Günümüze Kamusal Alan Kavramı

Kamusal alan, modern dönem öncesindeki zamanlarda kamuoyunun hakimiyet alanı olarak benimsenmiştir (Aydoğan, 2004, s. 14). Günümüzde oluşturulan kamusal alanlar ise Antik Yunan döneminde kurulan kamusal alanlardan oldukça farklıdır. Yunanlılarda iki temel alan var olmuştur; tek tek kişilere ait olan ve genellikle ev hayatının kastedildiği özel alan ve sadece özgür yurttaşların alanı olarak kabul gören kamusal alan bulunmaktaydı. Bireyler özel alanlarında yani evlerinde kendilerine ait olan bir hayatı devam ettirmişlerdir. Aynı zamanda özel alanlarında kamusal ortamlarda konuşulan siyasi konulardan uzak durmuşlardır.

Siyasal etkileşim haklarından yararlanacak vatandaşların ise yalnızca vatandaş olmaları kafi değildir. Kamu hizmetlerine katılma hakkı için belirlenen şart, erkek vatandaş olmaktır (Koç Başar, 2021, s. 1333). Antik Yunan'da yurttaş olmanın en önemli şartı özgür erkek bir birey olmaktır. Kadınlar, çocuklar ve köleler kamusal alanda söz sahibi değillerdir. Yani yurttaş statüsünde kabul edilmemektedirler. Özgür erkek ise hem özel alanın hâkimi ve en üstündeki kişisi hem de kamusal alanın bir üyesi yani yurttaşdır. Kadınlar ise yurttaş kabul edilmekle birlikte özellikle siyasal meclislerde yer alamamaktadırlar ve söz söyleme hakkına sahip olamamaktadırlar.

Antik Yunan döneminde yurttaşlar tarafından kullanılan en önemli kamusal alan “agora”lardır. Agora, hukuk durumlarının, savaşın ve spor etkinliklerinin yaşandığı alanlar olarak bilinirdi (Yılmaz, 2006, s. 362-363). Bu dönemde agoralar şehrin ortasında halkın katılımıyla çeşitli etkinliklerin gerçekleştirildiği bir ortamdı. Ayrıca agoralar Pazar yeri niteliği de taşımaktaydılar. Yani agora Antik Yunan'da bir kamusal alandı. Bu kamusal alan ticaret, politika ve çeşitli kamusal etkinliklerin ve tartışmaların olduğu bir açık meydan ve Pazar alanı olarak değerlendirilmekteydi. Agora, Antik Yunan'da kültürel, siyasal ve finansal yaşamın merkezi olarak bilinirdi.

Antik Yunan'da agora demokratik siyasal anlayışın en önemli yapılarından bir tanesiydi. Yurttaşlar, agorada bir araya gelir, siyasal konuları masaya yatırır, halk için kararlar verir ve ticaret gerçekleştirirlerdi. Bununla birlikte agora, yurttaşların kültürel faaliyetlerine olanak tanıyan ve tiyatral gösterileri, spor faaliyetleri ve dini faaliyetler gibi çeşitli etkinliklerin gerçekleştirildiği ortamlardır.

Diğer bir kamusal alan örneği ise forumlardır. Roma İmparatorluğundaki forumlar Antik Yunandaki agoralarda olduğu gibi kamusal hayatın devam ettirildiği alanlardı (Bektaş, 2000, s. 16). Özellikle Roma İmparatorluğu döneminde görülmeye başlayan forumlar ekonominin ve politikanın gerçekleştiği, toplumun birbiriyle buluştuğu kamusal alanlardı.

Şehir meydanları toplum için önemli kamusal alanlardır. Örneğin, taksim meydanı, sultan Ahmet meydanı, kızılai meydanı, gibi meydanlar günümüzde ve tarihi süreç içerisinde sıklıkla tercih edilen kamusal alanlara örnek olarak gösterilebilirler. Dünyanın çeşitli ülkelerinde yer alan ve önemli kamusal meydanlardan bazıları ise şöyledir; Trafalgar Meydanı (Londra-İngiltere), Times Meydanı (New York City-ABD), Kızıl Meydan (Moskova-Rusya), Piazza San Marco (Venedik-İtalya).

Yukarıda sıralamaya çalıştığımız meydanlar sadece sınırlı sayıda örnek teşkil etmekle birlikte dünyanın farklı kentlerindeki meydanlar, tarihsel, politik, kültürel ve sosyal önemleriyle farkındalık oluşturan kamusal alanlardır. Dolayısıyla her meydan kendine özgü özellikleri içerisinde barındırır ve hem yerel hem de sıklıkla uluslararası bireylerin ve toplumların bir araya gelme ve etkileşimde bulunma noktaları olabilir.

Meydanlara ek olarak parklarda toplum tarafından kullanılan, sosyalleşme ve kültürel etkileşimin sıklıkla yaşandığı kamusal alanlardır. Ülkemizdeki önemli birkaç parktan bahsedecek olursak, Göztepe Parkı (İstanbul), Gençlik Parkı (Ankara), Kültürpark (İzmir). Yurtdışındaki önemli parklar ise; Central Park (New York City-ABD), Hyde Park (Londra-İngiltere), Jardin du Luxembourg (Paris- Fransa). Yukarıda sıralamaya çalıştığımız parklar sadece sınırlı örnek teşkil etmekle birlikte Türkiye ve dünyanın çeşitli bölgelerinde bireylere ve topluluklara kamusal alan teşkil eden çok fazla park bulunmaktadır. Tüm parklar kendine özgü özelliklere sahiptir, bu bağlamda özellikle sosyal ve kültürel anlamda kamusal alan oluşturmaya daha elverişli ortamlardır.

Kamu binaları, kafeler ve restoranları, alışveriş merkezleri yine toplum tarafından sıklıkla kullanılan kamusal alanlara örnek olarak gösterilebilir. Kamu binalarına örnek olarak kütüphaneler, tiyatro ve müzeler gösterilebilir. Bu oluşumlar özellikle kültürel, sosyal paylaşımların yoğun bir şekilde gerçekleştiği kamusal alanlardır. Kamusal alanları daha fazla çeşitlendirecek olursak Köprüler, plajlar, tapınaklar, stadyumlar, üniversite kampüsleri gibi alanlar kamusal alana örnek verilebilir.

Televizyon, radyo, gazeteler, dergiler, kitaplar, sinema gibi çeşitli kitle iletişim araçları ise bir diğer önemli kamusal alanlardır. Bireylerin ve toplulukların sosyal, siyasi, kültürel ya da ekonomik olarak bilgi sahibi olabileceği bu tür kitle iletişim araçları önemli birer kamusal alanlardır. Bu iletişim araçları aracılığı ile bireyler sadece bilgi sahibi olmaz aynı zamanda sahip oldukları bilgileri diğer bireylerle paylaşırlar. Bu bilgi paylaşımı çoğu zaman karşılıklı olmaktadır. Yani kitle iletişimi toplumda bir etkileşim yaratma potansiyeli açısından da önem arz etmektedir.

Bireylerin ortak bir şekilde tecrübelerini paylaştıkları bir ortam olan kamusal alan kavramı tarihi süreç içerisinde hem fiziksel hem de içerik bakımından değişiklikler göstermiştir. Bu bağlamda söylenebilir ki, kamusal alan her durumda fiziki bir ortamla çevrili olmayı mecbur kılmaz (Türkoğlu, 2004, s. 240). Kamu alanının sınırları, yalnızca fiziksel mekanlarla belirlenmiş değildir. Kamusal alanlar aynı zamanda dijital teknolojilerin etkisiyle de şekillenmektedir (Filibeli vd. ,2022, s. 141).

Şimdiye kadar bahsettiğimiz kamusal alanlar genellikle insanların ya da toplumların fiziki olarak bir araya gelip oluşturdukları kamusal alanlar idi. Fakat günümüzün post modern yaşam şekline baktığımızda kamusal alanlar olarak bahsettiğimiz oluşumlar genellikle internet aracılığıyla oluşturulan sosyal mecralardır. İnternet ortamındaki kamusal alanlar, bireylerin çevrimiçi olarak etkileşimde olabileceği, içerik bulabileceği hem de bulduğu bu içerikleri paylaşabileceği ve bilgi elde edebileceği sanal ortamlar ve sitelerdir. İnternet ortamındaki kamusal alan olarak bahsedilen bu sosyal mecralara örnek verecek olursak;

Sosyal medya: Sosyal etkileşimin çeşitli kanallar vasıtasıyla oluşturulması ve iletişimin çok hızlı ve kesintisiz bir şekilde sunulduğu sanal platformlardır (İralı, 2016, s. 416).Sosyal medya platformları: Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn gibi daha sıralayabileceğimiz birçok

sosyal medya platformları, bireylerin sanal olarak bir araya gelerek paylaşımlar meydana getirdiği, finansal, sosyal, kültürel etkileşimlerde bulunabildiği ve çeşitli haberleri takip edebildiği popüler kamusal alanlardır.

Forum siteleri: Ekşi Sözlük, İnci Sözlük, Reddit gibi forum siteleri, bireylerin konular hakkında tartışabileceği, fikir beyan edebileceği, soru sorabileceği ve edindiği çeşitli bilgileri paylaşabileceği kamusal alanlardır.

Çevrimiçi Tartışma ve Topluluk Siteleri: Mynet Forum, Kadınlar Kulübü Forum, Anne Forum, Doktor takvimi Forum, Wattpad gibi platformlar, farklı alanlarda kullanıcıların bilgi paylaşımını ve paylaşılan bu bilgi sonucunda bireylerin etkileşimde bulunduğu kamusal alanları temsil etmektedir.

Bilgi ve Kaynak Paylaşım Siteleri: Wikipedia, TED Talks, TÜBİTAK E-Kütüphane, Türk Dil Kurumu (TDK) Türkçe Sözlük, Memurlar.Net gibi platformlar, bireylerin bilgi sahibi olabileceği, eğitim araçlarına erişebileceği ve çeşitli öğrenim kaynaklarını paylaşabileceği kamusal alanlardır.

Video Paylaşım Siteleri: YouTube, Vimeo, Dailymotion, TikTok gibi video paylaşım siteleri, bireylerin videolarını yayınlatabileceği, diğer kullanıcıların paylaştığı çeşitli videoları izleyebileceği ve bu şekilde başka bireylerle etkileşimde bulunabileceği kamusal alanlardır.

E-Ticaret Platformları: Amazon, Alibaba, Trendyol, Hepsiburada, n11, Gittigidiyor, Morhipo gibi e-ticaret Platformları, bireylerin çeşitli ürünleri satın alabileceği ve ürünlerini satabileceği ve bu süreç içerisinde birbirleriyle etkileşimde bulunabildikleri kamusal alanlardır.

Antik Yunan döneminden internetin toplumlar arasında yaygınlaşmasına kadar olan dönem içerisinde bireylerin ve toplumların fiziki olarak bir araya gelip sosyal, kültürel ve siyasi birtakım konuları tartıştıkları birbirleriyle yüz yüze iletişim kurdukları ve etkileşimde bulundukları kamusal alanlar bulunmaktaydı.

İnternetin artık her eve girmesiyle birlikte internet ortamındaki kamusal alanlar oldukça yaygınlaşmaya ve çeşitlilik göstermeye başlamıştır. İnternet ortamındaki bu kamusal alanların her biri farklı amaçlar için kullanılmakla birlikte bu kamusal alanlar bireylerin çevrimiçi olarak iletişim kurmasına, etkileşimde bulunmasına ve bilgiye kolayca ulaşarak aynı zamanda sosyal, kültürel, ekonomik, siyasal gibi daha birçok alanda içerik paylaşmasına olanak sağlamaktadır.

2. Meta Evren ve Kullanım Alanları

“Metaverse veya Türkçe tabiriyle sanal evren geleneksel kişisel bilgisayarların yanı sıra sanal ve artırılmış gerçeklik cihazları aracılığıyla kalıcı çevrimiçi 3 boyutlu sanal ortamları destekleyen, İnternetin varsayımsal bir yinelemesidir” (Wikipedia, 2023).

Meta evren kavramından ilk defa 1992 senesinde Neal Stephenson’ın Snow Crash adını verdiği bilimkurgu romanında bahsedilmiştir. (Wikipedia, 2023). Meta evren, sanal gerçeklik teknolojileri ve dijital platformlar üzerinde gelişen bir kavramdır. Aynı zamanda dijital dönüşüm sürecinin devam ettiği günümüzde, gerçek dünya ile dijital dünya arasındaki çizgiler giderek bulanıklaşmaktadır. Facebook’un kurucusu Mark Zuckerberg’in şirketin adını “Meta” olarak değiştirmesi, internetin yerini alabilecek bir yapı oluşturma potansiyelini ortaya koyan görüşleri beraberinde getirmiştir. Bu gelişme, gerçek ve dijital dünyaları birleştirmeyi amaçlayan “metaverse” kavramının öne çıkmasına ve küresel gündemde önemli bir yer edinmesine katkı sağlamıştır (Yıldırım ve Keçeci, 2024, s. 1637).

Meta evrenin amacı, kullanıcılarının özellikle görsel duyularına hitap ederek zaman ve mekân olgularının geleneksel sınırlarının ortadan kaldırılarak bireylere açık ve sürükleyici bir ortam sağlamaktır (Jaynes vd, 2003, s. 116). İnsan ve toplum hayatına yavaş yavaş adapte edilmeye çalışılan bu yeni iletişim platformu bilgisayar ya da çeşitli işletim sistemleri aracılığıyla zaman ve mekan algısını neredeyse ortadan kaldırmaktadır. Bu nedenle meta evren kişilerarası

iletişim ve kitle iletişimini farklı noktalara taşımaktadır. Örneğin çevrimiçi sosyal ağlarda bireylerin gerçek fotoğraflarına, videolarına ulaşılabiliriz. Ya da çevrimiçi bir e- ticaret sitesinden ürünün gerçek fotoğrafını görerek bankadan para transferi yaparak alışveriş yapabilmekteyken meta evrende durum farklıdır. Bu evrenin kendi para birimi mevcuttur. Ve aynı zamanda kişilerin kendi fotoğrafları yerine onları temsil eden sanal avaturları bulunmaktadır.

Günümüzde meta evren henüz başlangıç aşamasındadır fakat hızla yeni teknolojiler eklenerek ilerlemektedir. Endüstriyel anlamda hızla ilerlemesine rağmen meta evren kavramı hakkında henüz yeteri kadar akademik bilgi bulunmamaktadır (Duan vd, 2021, s. 1). İçinde yaşadığımız dönemde dünya genelinde çok hızlı bir biçimde yayılan meta evren kavramı 2021 senesinde Facebook'un adını "Meta" olarak değiştirmesiyle bireylerin ve toplumların daha çok dikkatini çekmiştir (Güncan, 2023, s. 113). Meta evrende, çeşitli sanal oyunlar, kültürel platformlar ve çeşitli sanal deneyimler bir araya getirilmektedir. Bu yeni sanal evrende, bireyler kendilerini temsil eden avaturları aracılığıyla iletişim kurabilmektedirler ve başka kişilerle etkileşimde bulunabilmektedirler.

Meta evren, gerçek dünyanın bir uzantısı olarak düşünülebilir. Kullanıcılar, sanal dünyalarda farklı deneyimler yaşayabilir, etkinliklere katılabilir, ticaret yapabilir ve sosyal ilişkiler kurabilir. Meta evren, kullanıcılara daha derin bir varoluş hissi ve etkileşimli deneyimler sunar.

Tablo 1. Metaverse'ün geliştirilmesi sürecinde önemli rol oynayacak teknolojiler

Teknoloji	Açıklama
Yapay Zeka	Metaverse'deki kullanıcı deneyimlerini ve etkileşimleri optimize etmek için kullanılacak.
Nesnelerin İnterneti (IoT)	Fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki bağlantıyı kurarak cihazların etkileşimini sağlayacak.
Genişletilmiş Gerçeklik (XR)	Kullanıcılara daha gerçekçi ve sürükleyici deneyimler sunmak amacıyla artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri.
Beyin-Bilgisayar Arayüzleri	Kullanıcıların düşünce ve sinirsel sinyallerle dijital dünyayla etkileşim kurmasını sağlayacak.
3B Modelleme ve Yeniden Yapılandırma	Metaverse'de gerçekçi ve detaylı sanal ortamların oluşturulmasını mümkün kılacak.
Mekânsal Bilgişlem	Kullanıcıların sanal dünyadaki konum bilgilerini ve mekânsal ilişkilerini yönetmeye yardımcı olacak.
Blokzincir	Sanal dünyada dijital mülkiyet ve güvenli veri alışverişini sağlayacak temel bir yapı olarak görev yapacak.

Kaynak: Baltacı, 2023, s. 475-476

Bu tablo, yedi temel teknolojinin Metaverse gelişimi üzerindeki etkilerini açıklamaktadır (Baltacı, 2023, s. 475-476). Bu eksenden bakıldığında meta evrenin kapasitesi bir hayli büyüktür. Sanal sergiler, sanal konserler, sanal tiyatrolar, etkileşimli oyunlar ve sanal alışveriş deneyimleri gibi daha önce keşfedilmemiş ve kullanıcıyı etkileyici deneyimler ortaya koyabilir. Ya da sanal sınıflar, simülasyonlar ve etkileşimli öğrenme ortamları gerçekleştirerek öğrenme olgusunu daha da geliştirebilir.

İletişim açısından bir değerlendirme yapılacak olursa; Meta evren, değişik bölgelerden bireylerin bir araya gelerek interaktif bir şekilde sanal toplantılar ve sanal etkinlikler düzenlemelerine olanak tanıyabilir. Ekonomik olarak ise, sanal mağazalar ve dijital ekonomiler meydana getirerek yenilikçi iş fikirleri ortaya konulabilir.

Meta evrenin kullanım alanlarından bahsedecek olursak, meta evrenin çok geniş ve çeşitli kullanım alanları mevcuttur. Bu yeni sanal evren farklı birçok sektöre adapte edilebilir ve

uygulanabilir. Bu sektörlerden en yaygın olarak kullanılma potansiyeline sahip olanlar aşağıda sıralanmıştır:

1. Sanat ve Yaratıcılık: Bilgisayarın hayatımıza dahil olmasıyla birlikte dijital bir dönem başlamıştır. Bilgisayar öncesi dönemlerde karşılaşılan sorunların çözümü, o dönemin koşullarına uygun olarak insanın el becerilerine dayanırken, dijital çağda bu süreçler bilgisayar teknolojileri ve yetenekleriyle şekillenmiştir (Ergen, 2022, s. 12). Bu ekseninde bir değerlendirme yaptığımızda meta evren, sanat alanında da çokça tercih edilmektedir. Özellikle meta evrende gerçekleştirilen sanal sergiler, sanal sanat eserleri, dijital müzik videoları meta evrenin kullanım alanlarına örnek olarak gösterilebilir.



Kaynak: Indytürk, 2023

Yukarıda paylaşılan görselde Amrit Pal Singh isimli tasarımcının meta evrende açtığı galeriye yer verilmiştir. Açtığı bu sanal sergide ise çeşitli sanatçıların eserlerini sergilemiştir.

2. İletişim ve Sosyal Ağlar: Meta evren, fiziksel olarak farklı yerlerde bulunan bireylerin aynı ortamda bir araya gelerek sanal toplantılar, faaliyetler düzenlemelerine olanak sağlayacak alt yapıya sahip bir platformdur. Aynı zamanda sosyal ağların kullanımı içinde çeşitli olanaklar gerçekleştirebilir.

3. Ticaret ve İş Dünyası: Metaverse dünyası henüz tam anlamıyla hayata geçirilmemiş olsa da, günümüzde bu dünyaya dair önemli uygulamalar bulunmaktadır. Bu uygulamalar, gelecekte metaverse'ün nasıl şekilleneceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu yeni evrende, AR, VR, MR ve XR gibi teknolojiler kullanılarak sanal mağazaları gezmek, alışveriş yapmak, moda gösterilerini izlemek ve dijital ürün lansmanları gerçekleştirmek mümkün hale gelmektedir (Günay, 2023, s. 168). Bu bağlamda, meta evren, firmaların pazarlama stratejileri bağlamında müşterilerine daha etkileşimli farklı deneyimler sunma ve müşteri bağlılığı oluşturmak adına her geçen gün firmalar tarafından daha fazla tercih edilir konuma gelmektedir.



Kaynak: Türkiye İş Dünyası, 2023

4. Eğitim: Günümüzde modern toplumlar, öğrenme ve öğretme süreçlerine yönelik yenilikçi yaklaşımlar geliştirmek amacıyla bilimsel çalışmalar yürütmektedir. Eğitimde yaşanan sorunların geleneksel yöntemlerle çözülmesinin yetersiz kaldığı durumlarda, bu problemlere çözüm getirmede en etkili araçlardan biri olarak bilgi teknolojileri öne çıkmaktadır. Bu teknolojilerden biri olan sanal gerçeklik, eğitim faaliyetlerine yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır (Talan ve Batdı, 2022, s. 36). Bu bağlamda, meta evren, eğitim alanında da kullanılabilir. Sanal sınıflar, tercih edilebilen çeşitli simülasyonlar ve etkileşimli öğrenme seçenekleri, kişilerin öğrenme seviyelerini yükseltebilir. Fakat aynı zamanda yüz yüze iletişimden yoksun olan bu sistem bireylerde sosyal izolasyon da meydana getirebilir.



Kaynak: Anadolu Ajansı, 2023

Örneğin Ortadoğu Teknik üniversitesinde görev yapan araştırmacılar her bir öğrencinin kendi avatarlarıyla katılabildikleri aynı zamanda üç boyutlu olan bir meta evrende derslerin gerçekleştirilebileceği bir sanal okul projesi ortaya koymuşlardır.

5. Sağlık Hizmetleri: Yaşlanan nüfus, kronik hastalıkların artışı, yükselen sağlık maliyetleri ve sınırlı kaynaklar gibi etkenler, sağlık hizmetlerinde yeni bir yapı arayışını zorunlu kılmaktadır. Bu sebeplerle, Metaverse'ün sağlık sektöründe kullanımı ve bu alanda yapılan araştırmalar her geçen gün artış göstermektedir (Kaya ve Şahin, 2022, s. 8). Bu bağlamda, meta evren, sağlık hizmetleri konusunda da kullanılabilir. Örneğin eğitici simülasyonlar kullanılarak ya da artırılmış gerçeklik teknolojileri kullanılarak sağlıklı bir yaşam hakkında etkileşimli deneyimler ortaya konulabilir. Fakat sağlık hizmetleri gerçek dünyada var olan birçok etkenle iç içedir. Bu nedenle Meta evrende kullanımının ne kadar faydalı olabileceği araştırmaya tabi tutulabilir.



Kaynak: Haber Türk, 2023

Ankara Üniversitesi İbni Sina Hastanesinde çalışmakta olan doktorlar tarafından Metaevren teknolojisi yardımıyla görüntüleme gerçekleştirerek yapılan 6. Ameliyatla, 50 yaşında olan kişinin beyin tümörü alınmıştır.

6. Eğlence ve Oyun: Metaverse'ün ilk örnekleri, sanal dünyalardan oluşan bilgisayar oyunları şeklinde ortaya çıkmıştır. Oyun firmaları, kullanıcılarına daha özgün deneyimler sunabilmek için rekabet halindeydi. Sosyal medya devleri ve büyük teknoloji şirketlerinin Metaverse'ü internetin geleceği olarak tanımlamalarıyla birlikte, bu kavram daha geniş kitleler tarafından ilgi görmeye başladı. Günümüze geldiğimizde ise etki alanının gücü ve kapsamı sayesinde, Metaverse artık oyun dünyasının geleceğinde merkezi bir konuma yerleşmiş ve kilit bir rol üstlenmiştir (Hürol Mete, 2023, s. 302). Bu bağlamda, meta evren özellikle oyun sektöründe büyük bir kapasiteye sahiptir. Sanal gerçeklik oyunları, avatarlar arasında etkileşim meydana getiren deneyimler sunmaktadır. Eğlence sektörüne değinecek olursak, sanatçıların meta evrende gerçekleştirdiği sanal konserler ve daha birçok farklı eğlence faaliyetleri meta evrenin kullanım alanlarına örnek olarak gösterilebilir.



Kaynak: Onedio, 2023

Dünyaca ünlü bir sanatçı olan Justin Bieber meta evrende kendi avatarını kullanarak izleyicilerin etkileşimde bulunduğu bir konser gerçekleştirdi. Dinleyiciler interaktif olarak gerçekleştirilen bu konser ile meta evrende bir araya geldi.

Yukarıda bahsetmeye çalıştığımız örnekler ile meta evrenin kullanım alanları genel hatlarıyla ortaya konulmaya çalışılmıştır. Günümüzde Meta evrenin kullanım alanları hızlı bir şekilde artmaktadır. Özellikle teknolojinin gelişimine paralel olarak, çok daha fazla sektörde meta evrenin ortaya koyduğu değerler ve özellikler kullanıcılar tarafından keşfedilmeye açık olacaktır.

3. Farklı Bir Kamusal Alan Olarak Kullanılan Meta Evren

Metaverse, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR), yapay zeka (AI) ve blok zinciri (blockchain) teknolojilerinin bir araya geldiği bir olgudur. Bu olgu, gerçek dünyanın dijital bir yansıması olarak ifade edilebilir. Metaverse, sanal bir evren ya da kapsamlı bir dijital platform şeklinde ele alınabilir (Yıldız, 2023, s. 37-38). Meta evren, kelime anlamı olarak öte evren, evrenin ötesi gibi kelimelerle de ifade edilebilir. Bahsi geçen öte evren maddi evrenin ötesinde bilgisayar donanımları ile olgunlaştırılmış ve internet mecrasının gelecekteki yüzü olarak ifade edilen sanal bir dünyayı kastetmektedir (Averbek ve Türkyılmaz, 2021, s. 100).

Meta evren, fiziksel dünyanın dijital alanlarla entegre olduğu bir evren yapısıdır (Özkaynar, 2022, s. 132). Meta evren genellikle sanat, oyun, eğlence, ticaret ya da edebiyat gibi konularda oluşturulan kurgusal ve sanal dünyaları göz önüne sermektedir. Antik Yunandan günümüze gelene dek incelemeye çalıştığımız kamusal alanlar ise genellikle bireylerin ve büyük ölçekten bakıldığında toplumların fiziki olarak bir araya gelerek siyasi, ekonomik, sosyal, kültürel olarak etkileşimde bulundukları birbirleriyle bilgi ve deneyim alışverişinde oldukları alanlar olarak karşımıza çıkmıştır. Fakat meta evren kullanıcılarına sanal, kurgusal bir dünya sunmaktadır. Bu nedenle tarihi süreç içerisinde karşımıza çıkan kamusal alan örneklerinden farklı bir içerikte ve şekilde olmasına rağmen meta evren, kurgusal bir dünyanın içerisinde yer alan değişik karakterler, öyküler ve olaylar içerisinde bağlantı ve bütünlük oluşturarak bir çerçeve ortaya koymaya çalışır. Ortaya çıkan bu meta evrenler, bireylerin bu kurgusal evrenlere ait olan içeriklere ulaşabildiği, paylaşabildiği ve etkileşimde bulunabildiği bir kamusal alan oluştururlar. Bireyler, oluşturulan bu meta evrenlerle alakalı olan tartışmalara katılabilir, farklı olan bu evrenleri keşfedip aynı zamanda kendi içeriklerini de oluşturup diğer katılımcılarla paylaşabilirler. Böylece meta evren de tıpkı geçmişte agoralarda, forumlarda, sinemalarda, radyo ve televizyonlarda, sosyal medyada oluşturulan tartışmaların, eleştirilerin, bilgi paylaşımının yapıldığı kamusal alanlar olarak karşımıza çıkar.

Kamusal alan, genel itibariyle toplumdaki her bireyin erişebildiği, bilgi paylaşımı yapabildiği ve karşılıklı etkileşim gerçekleştirebildiği bir mekân ya da ortam olarak tanımlanabilir. Kamusal alanlar, demokratik tartışma ortamları sunma, düşüncelerin özgürce ifade edilmesi, toplumsal katılım sağlanabilmesi ve sosyal, kültürel etkileşim oluşturulabilmesi gibi önemli işlevlere de sahiptir. Bu bağlamda, meta evren de bir kamusal alan olarak kabul edilebilir çünkü, bireyler bu kurgusal dünyalara ait olan içeriklere kolayca ulaşabilir, onlarla karşılıklı etkileşimde bulunabilir ve aynı zamanda bu dünyaları kendilerine göre anlamlandırabilirler.

Kurgusal ve sanal bir dünyanın temsilcisi olan meta evren, kendi içerisinde bir sanal oyun evreni ya da sinema evreni oluşturabilir. Oluşturulan bu farklı evrenlere ait içerikler kamusal alan olarak kullanıcılara sunulabilir. Yani kullanıcılar bu yeni kamusal alanda istedikleri bir tartışmaya katılabilir, paylaşım yapabilir, diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunabilirler.

Meta Evren olgusunun düşünsel temellerini anlamak adına meta iletişiminin yüz yüze iletişimden değişik olarak ölçümlenemez oluşu ve internet aracılığıyla etki oranlarının ölçümlenememesi önemli bir perspektif sunmaktadır (Arıcı, 2022, s. 32). Bu bağlamda günümüzde yeni bir kamusal alan olarak karşımıza çıkan meta evren, yönetilmesi ve düzenlenmesi zor bir mecradır. Özellikle yeni bir teknoloji olduğu için yönetme ve düzenleme işlemleri çok daha zor gözükmetedir. Bu duruma bağlı olarak yeni bir kamusal alan olma çabasında olan meta evren çeşitli güvenlik risklerini de içerebilir. Çok fazla kullanıcının bir araya geldiği bir platform olduğu için çeşitli kişi ya da kurumların manipülatif hamlelerine maruz kalabilir. Kamusal alanlarda bireylerin ve toplumların belirli bir fikre ve davranışa yönlendirilebilmesi ise tarihi süreç içinde karşımıza sıkça çıkmaktadır. Yeni bir kamusal alan olan meta evrende ise aynı durum söz konusudur.

Günümüzde az gelişmiş toplumlarda hala internete erişim sorunları yaşanabilmektedir. Meta evren ise internet erişimi olan bireyler tarafından kullanılabilen bir araçtır. Bu nedenle dünya genelinde değerlendirildiğinde meta evren internet erişimi sınırlı olan ülkelerde yaşayan bireyler için erişilmesi zor ya da kısıtlı olabilen bir kamusal alan olabilir.

Bireylerin özel alanda ya da toplumsal olarak katılımın sağlandığı genel alanlarda zor olmayan basit hedeflere ulaşmakta yaşadığı zorluk ekran bağımlılığı olarak tanımlanabilir. Bu tür bir bağımlılık şekli ise bireyin kişiliğinde, zihinsel faaliyetlerinde ve duygusal yetilerinde problemlere sebep olabilmektedir (Lynn ve Johnson, 2018, s. 207). Meta evrenin bireyleri oldukça etkileyebileceği konuların başında gerçeklik algısı gelmektedir. Meta evren gerçek dünya ile sanal dünya arasında bulunan çizgiyi bulanıklaştırabilir. Ve böylece bireyde meydana gelen bulanıklaşmış gerçeklik algısı gerçek dünyada var olan sorunlara karşı duyarsızlaşmasına neden olabilir. Gerçeklik algısını kaybeden kullanıcılarda ise bir bağımlılık meydana gelebilir. Bu durum ise kişilerin gerçek dünyada var olan etkileşimlerden kopmalarına yani sosyal izolasyona sebep olabilir.

Yukarıda bahsettiğimiz sebeplerden dolayı meta evrenin sanat, eğitim ya da sosyal bazı konularda kamusal bir mecraya olarak kullanılmasının olumlu yönleri olabileceği gibi birey ve toplum için olumsuz ve ciddi sonuçları da olabilir. Fakat mevcut ya da öngörülebilen sorunların çözüme kavuşturulması aynı zamanda denetlenebilir bir platform olarak düzenlemeler yapılması yeni bir kamusal alan olarak değerlendirilen meta evreni daha güvenilir ve faydalı bir kamusal mecraya dönüştürecektir.

Sonuç ve Öneriler

Kamusal alan, bireylerin topluluk halinde yaşamaya başladığı dönemden itibaren var olmaya başlayan bir kavramdır. Bireyler meydanlarda bir araya gelip karşılıklı konuşma, tartışma yani kısacası etkileşimde bulunma arzusunu tarih boyunca ortaya koyarak gerçekleştirmeye çalışmıştır. Bu nedenle geçmişten günümüze kamusal alanlar toplumlar için hep önemli olmuştur.

Antik Yunan döneminde kamusal alanlar yani agora adı verilen meydanlar, Pazar yerleri halkın ekonomik faaliyetlerini gerçekleştirebildiği, siyasi ya da edebi tartışmalar yapabildiği

siyasi birtakım kararların alındığı yerlerdi. Tarihi süreçler içerisinde forumlar, meydanlar, parklar, alışveriş merkezleri, müzeler, kitle iletişim araçları ve en nihayetinde internetin yaygınlaşması ile birlikte toplum hayatını derinden etkilemeye başlayan sosyal medya mecraları bireylerin ve toplulukların çeşitli alan ve konularda etkileşimde bulundukları kamusal alanlar olmuştur ve olmaya da devam etmektedir.

Kamusal alanlar tarih boyunca bireylerin ve toplumların ihtiyaçları ve kültürel değişimleri doğrultusunda evrilerek var olmuştur. Ve bu ihtiyaçların meydana getirdiği iletişim teknolojilerindeki çeşitli ilerlemeler sosyal medya platformlarını ve en nihayetinde yeni bir sosyal medya platformu olan meta evreni ortaya çıkarmıştır. Meta evren, çeşitli sanal gerçeklik platformlarının bir araya geldiği ve bu sayede bireylerin etkileşimli olarak bu sanal dünyaya katılabildiği bir platformdur. Özellikle günümüzde teknolojinin gelişmesine paralel olarak bu yeni sanal gerçeklik platformu bireyler arasında daha da yaygınlaşmıştır.

Sonuç olarak, değişik sanal mecraların bir araya getirildiği ve bireylerin etkileşimde bulunabildiği bir sanal platform olan meta evren, sınırları belirli olmayan dolayısıyla denetlenebilirliği zorlaşan, gizlilik ve güvenlik riskleri bulunabilen yeni sosyal mecraadır. Bu nedenle kullanıcılar tarafından bu tür risklere karşı farkındalık edinilerek kullanılmalıdır.

Meta evren ile ilgili bir diğer önemli konu ise kullanıcılarının sosyal izolasyona maruz kalabilmesidir. Bilgisayar ya da telefon gibi araçlarla sosyal medyaya erişim sağlayan bireyler uzun saatler boyunca bu mecralarda vakit geçirmektedirler. Bu nedenle yeni bir sosyal mecra olan meta evren bireylerin gerçek dünyadan izole olmalarına neden olabilir. Sanal iletişim, yüz yüze yapılacak olan iletişimin yerini alabilir ve bu durum bireyin sosyal çevresinden yani ailesinden, arkadaşlarından ya da iletişimde olduğu diğer gruplardan kopmasına neden olacaktır. Bu durum ise bireyin gerçek dünyadaki aile ve toplumsal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyecektir. Aynı zamanda meta evren kullanımı için ayrılan uzun zaman dilimleri bireyde bağımlılık da meydana getirebilir. Bunun sonucunda ise yine kişide çeşitli sağlık sorunları meydana gelebilir. Örneğin, göz ağrısı, uzun saatler hareketsiz oturmaının getirdiği çeşitli hastalıklara yol açabilir.

Meta evreni yoğun bir şekilde kullanan bireyler arttırılmış sanal gerçeklik uygulamaları karşısında sanal gerçeklik ile gerçek dünya arasında ayırım yapmakta zorlanabilirler. Bu nedenle bireyler gerçeklik algısını kaybetmemek ve bu yeni sanal mecradan olumlu anlamda faydalanmak için daha temkinli ve eleştirel bir bakış açısına sahip olmalıdırlar.

Meta evrenin kamusal bir alan olup olmadığı görüşü ise farklı tartışma alanlarına neden olabilir. Bireyler bu yeni sanal evrende toplumsal olarak etkileşim içinde olabilir, sosyal, kültürel ya da siyasi olarak deneyimlerini paylaşabilir ve aynı zamanda çeşitli alanlarda etkinlikler düzenleyebilirler. Fakat yönetim, güvenlik, sosyal izolasyon ve erişilebilirlik gibi konular meta evrenin kamusal bir alan olarak işlev görmesini engelleyebilir. Özellikle erişilebilirlik konusu önemlidir. Çünkü kamusal alanların en belirgin özelliklerinden bir tanesi tüm kamuya açık, bireylere eşit ve özgür katılım hakkı sağlayan alanlar olmasıdır. Bu bağlamda meta evrende teknolojiye bağlı olan bir takım erişim engelleri de yaşanabilmektedir. Böylece sanal gerçeklik teknolojilerine erişimi olmayan ve bu teknolojileri kullanma becerisine sahip olamayan bireyler meta evrenin sağladığı erişimden uzak kalabilirler. Bu da meta evrenin yeni bir kamusal alan olma çabasını sekteye uğratabilir. Bu nedenle erişilebilirlik konusunda daha birçok araştırma ve çeşitli düzenlemeler yapılabilir. Ve sonuç olarak yukarıda ortaya koymaya çalıştığımız tüm bilgiler ışığında günümüzde teknolojinin hızla geliştiği bir dönemde meta evren gelecekteki kamusal alan olgusunun yeni bir boyuttaki temsilcisi olabilir.

Kaynakça

Anadolu Ajansı (2023). *Türk araştırmacılarından okulları metaverse ortamına taşıyan teknoloji*. <https://www.aa.com.tr/tr> (Erişim tarihi :21.07.2023).

- Aydoğan, F. (2004). *Medya ve popüler kültür üzerine yazılar*. İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri.
- Baltacı, Ş. (2023). Metaverse üzerine bir değerlendirme. *TRT Akademi*, 8(17), 472-479. <https://doi.org/10.37679/trta.1245282>
- Baş, M. ve Erdoğan Tarakçı, İ. (Ed.). (2021). *Sosyal bilimlerde multidisipliner çalışmalar teori, uygulama ve analizler*. İstanbul: Akademi Yayınları.
- Bektaş, A. (2000). *Kamuoyu, iletişim ve demokrasi*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık
- Büyükaslan, A. ve Kırık, A. M. (2016). *Sosyal medya araştırmaları 3*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Carr, S. (1992). *Public space*. United States of America: Cambridge University Press.
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X. ve Cai, W. (2021). *Metaverse for social good: A university campus prototype*. In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia, p.1-9
- Ergen, İ. (2022). *Yapay zeka ile gelişen tasarım: Grafik ve oyun tasarımı, otonom sanat, metaverse ve NFT olasılıklarını keşfetmek*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Filibeli, T. E., Ertuna, C., ve Cenberli, Y. (2022). Medyada çoğulculuk: Bir Türkiye analizi. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, (37), 136-163. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.1180984>
- Günay, M. A. (Ed.). (2023). *İletişim bilimlerinde yapay zeka*. İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Haber Türk (2023). *Metaverse destekli 6. Beyin ameliyatı*. <https://www.haberturk.com> (Erişim tarihi :21.07.2023).
- Wikipedia (2023). *Kamusal alan*. <https://tr.wikipedia.org>. (Erişim tarihi :15.07.2023).
- Wikipedia (2023). *Metaverse*. <https://tr.wikipedia.org>. (Erişim tarihi :15.07.2023).
- İndytürk (2023). *Sanal dünyadan 1 milyon dolar kazanan genç tasarımcı metaverse evreninde*. <https://www.indyturk.com>. (Erişim tarihi :21.07.2023)
- Jaynes, C., Seales, W. B., Calvert, K., Fei, Z. ve Griffioen, J. (2003). *The metaverse – A networked collection of inexpensive , self-configuring , immersive environments*. The Eurographics Association, p. 115–124.
- Karasar, Ş. ve Eldem Anar, Ü. İ. (Ed.). (2022). *Meta dünyada dijital yerli olmak*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Kaya, H. ve Şahin, K. E. (Ed.). (2022). *Sağlık ve bilim 2022: Güncel tıp – IV*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Koç Başar, C. (2021). Antik Yunanda cinsiyet rolleri. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 23(1), 1329-61. <https://doi.org/10.33717/deuhfd.998236>
- Lynn, G. T. ve Johnson, C. C. (2018). *Ekran bağımlılığı* (F. Yolaçan, Çev.). İstanbul: Destek Yayınları.
- Mete, M. H. (2023). Dijital oyunların geleceğinde metaverse etkisi. *TRT Akademi*, 8(17), 294-317. <https://doi.org/10.37679/trta.1198870>

- Onedio (2023). *Metaverse konserleri hız kesmeden devam ediyor: Justin Bieber metaverse evreninde konser verdi*. <https://onedio.com> (Erişim tarihi : 15.08.2023)
- Özkaynar, G. K. (2022). Metaverse işletmeleri sanal takımlara sürükler mi ?. *Giresun Üniversitesi İdari Ve İktisadi Bilimler Dergisi*, 8(1), 132-145. <https://doi.org/10.46849/guiibd.1121257>
- Pektaş Öz, H. ve Kırdar, Y. (Ed.). (2023). *Dijitalleşme ve görsel çalışmalar*. Çanakkale: Holistence Publications.
- Talan, T. ve Batdı, V. (Ed.). (2022). *Teknoloji çağında eğitim ve güncel yaklaşımlar*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.
- Tezcan, E. ve Kusan, O. (Ed.). (2023). *Rekreasyonda güncel konular ve yeni trendler*. İstanbul: Akademi Yayınları.
- Türkiye İş Dünyası (2023). *Damat Tween fiziki dünyadaki moda gücünü sanal dünyaya aktardı*. <https://turkiyedeisdunyasi.com> (Erişim tarihi : 21.07.2023)
- Türkoğlu, N. (2004). *İletişim bilimlerinden kültürel çalışmalara toplumsal iletişim: Tanımlar, kavramlar, tartışmalar*. İstanbul: Babil Yayınları.
- Uğurhan, Y. Z. C. (Ed.). (2022). *Dijitalleşme bağlamında birey toplum ve iletişim*. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Yıldırım, P. ve Keçeci, G. (2024). Metaverse ve eğitim: yeni bir dönem başlıyor!. *Milli Eğitim Dergisi*, 53(243), 1635-1654. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1240070>
- Yıldız, E. P. (Ed.). (2023). *Eğitim teknolojilerinde yeni eğilimler: Kuram, uygulama ve modellemelerin değerlendirilmesi*. İstanbul: Efe Akademi Yayınları
- Yılmaz, Z. (2006). Özel alan-kamusal alan ayrımının tarihsel temelleri “Antik Yunan”. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (14), 359-371.

ETİK ve BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Bu çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde etik kurallara ve bilimsel atıf gösterme ilkelerine riayet edildiğini yazar(lar) beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi’nin hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.