

# Ütopya ve Karşı-Ütopya Kavramları Bağlamında Metaverse

**Buğra ÇAVUŞOĞLU**

Doktora Öğrencisi

Sakarya Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

bugracavusoglu@gmail.com

ORCID: 0000-0001-8664-0997

## Özet

İlkçağdan günümüze kadar insanoğlu içinde yer aldığı toplumun mevcut işleyişinden rahatsız olmuş ve daha iyi bir toplumsal düzen arayışına girmiştir. Bireyin sahip olduğu bu arayış bir yandan daha iyi bir toplum düzenine ulaşmasını sağlarken bir yandan da sorunsuz bir toplumun özelliklerinin düşünülmesine neden olmuştur. Sorunsuz, bütün bireylerin mutlu olduğu daha iyi bir toplum düşüncesi ütopyaların doğmasına neden olmuştur. Ütopyalar tasarlanırken toplumun bazı özellikleri göz ardı edilmiş ya da çeşitli kurallar ile engellenmiştir. Ütopyaların eksik kaldığı durumlar dikkate alınarak da karşı-ütopyalar oluşturulmuştur. Ütopya ve karşı-ütopya kavramları birer kurgu olmanın ötesinde birbirinden beslenen ve toplumların daha iyiye ulaşmasını amaçlayan sistemlerdir. Metaverse kullanımı ile birlikte ütopya ve karşı-ütopya kavramları birer metin olmanın ötesine geçerek gerçek hayatta var olmaya başlamışlardır. Metaverse ortamları bir yandan gönüllü katılım, bireyler arası eşitlik ile kullanıcılara ütopyalar sunarken bir yandan da sürekli kayıt altına alınma, davranışların izlenmesi özellikleri ile de kullanıcılara karşı-ütopyalar sunmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Ütopya, karşı-ütopya, metaverse, sanal dünya, internet teknolojileri.

•••••

Makale geliş tarihi: 16.10.2024 • Makale kabul tarihi: 25.11.2024

Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi • © 2024 • 11 (2) • güz: 176-192

# Metaverse in the Context of Utopia and Anti-Utopia Concepts

**Buğra ÇAVUŞOĞLU**

Ph.D. Student

Sakarya University

Institute of Social Sciences

Department of Communication Sciences

bugracavusoglu@gmail.com

ORCID: 0000-0001-8664-0997

## Abstract

From ancient times to the present, human beings have been disturbed by the current functioning of the society they are in and have sought a better social order. While this search of the individual has enabled them to reach a better social order on the one hand, it has also led to the consideration of the characteristics of a problem-free society on the other. The idea of a better society without problems, where all individuals are happy, has led to the emergence of utopias. While utopias were being designed, some characteristics of the society were ignored or prevented with various rules. Anti-utopias were also created by taking into account the situations where utopias were incomplete. The concepts of utopia and anti-utopia are systems that feed on each other and aim to make societies better, beyond being fiction. With the use of the metaverse, the concepts of utopia and counter-utopia have gone beyond being texts and have begun to exist in real life. While metaverse environments offer utopias to users with voluntary participation, equality between individuals on the one hand, they also offer anti-utopias to users with the features of continuous recording and monitoring of behaviors on the other.

**Keywords:** Utopia, anti-utopia, metaverse, virtual world, internet Technologies.

•••••

Submission date: 16.10.2024 • Acceptance date: 25.11.2024

Maltepe University Faculty of Communication Journal • © 2024 • 11 (2) • fall: 176-192

## Giriş

Mevcut toplumsal sistemin işleyişi sırasında yaşanan sorunlar ve bu sorunların giderilmesi için üretilen çözümler ütopya ve karşı-ütopya eserlerinin ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Ütopya genel olarak toplumsal yapıda yaşanan aksaklıklardan hareketle toplumsal düzenin nasıl daha iyi olabileceğinin düşünülmesi sonucunda ortaya çıkarılan ideal toplumun yer aldığı eserlerdir. Ütopyalarda toplumsal bir düzen ve eşitlik mevcuttur. Karşı-ütopyaların ortaya çıkışında ise ütopyalarda tasarlanan toplum ve iktidar yapısının özgürlükleri sınırlandıran bir yapısının olduğu ve bireysel tercihlerin ortadan kalktığı düşüncesi etkili olmuştur.

Ütopya, tasarlandığı dönem itibari ile mükemmel ve en doğru olan sistemi ortaya çıkarmayı amaçladıkları için iyi ve güzel olanı ifade etmektedirler. Dolayısıyla bu özelliği ile ütopya kusursuz ve uygulama imkânı olmayan şeylerin ifade edilmesinde de kullanılmaktadır (Kumar, 2005: 9 – 11). Ütopyanın ilk örnekleri olarak Platon'un Devlet eseri, Thomas More'un Ütopya eseri, Tommaso Campanella'nın Güneş Ülkesi eseri Francis Bacon'ın Yeni Atlantis eserleri Batı'da yazılan ilk örnekler olarak değerlendirilirken Doğu'da ilk eserler olarak ve Fârâbî'nin Medînetü'l-Fâzıla (Faziletli Şehir) ve 'İbn-i Tufeyl'in Hayy Bin Yakzan eserleri ele alınabilir (Yumuşak, 2012: 49-50). Ütopya tasarlanırken mevcut toplum düzeninin sorunlarına dikkat çekmektedir ve oluşturulan ütopyalarda mevcut toplumsal düzensizliğin nasıl ortadan kaldırıldığına yönelik çalışmalar yer almaktadır. Karşı-ütopyalarda toplumsal yapı üretim odaklı bir işleyişe sahipken ütopyalarda birey vardır ve toplumun temel amacı bireyin mutlu ve huzurlu bir ortamda yaşamasını sağlamaktır. Karşı-ütopyaların ilk örnekleri olarak Yevgeni Zamyatin'in Biz eseri, Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya eseri, George Orwell'in 1984'ü ve Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451 adlı eseri gösterilebilir (Yumuşak, 2012: 49-50).

Gerçek ötesi üç boyutlu bir evren olan metaverse, kullanıcıların avatarlar aracılığı ile oluşturulan sanal ortam üzerinde var olabilme, diğer kullanıcılar ile etkileşim kurabilmelerine olanak tanımaktadır (Aydınalp, 2023: 489). Kişilerin alışveriş yapma, satın alma ya da kiralama gibi gerçek yaşamda yapabilecekleri birçok şeyi yapmalarına olanak tanıyan ve günümüzde birçok şirketin eğlence, eğitim ve ticaret gibi alanlarda varlıklarını sergilediği metaverse dijital bir ekonomi olarak karşımıza çıkmaktadır (Kim, 2021: 44). Algımızın ötesinde bir evrende var olma imkânı sunan metaverse ortamları internet altyapılarında meydana gelen gelişmeler ve taşınabilir bilgisayarlar ile birlikte popülerlik kazanmaya başlamış ve daha fazla kullanıcı bu ortamlara dahil olmuştur (Bostancı ve Uncu, 2021: 59).

Gerçek dünyadan bağımsız ama aynı zamanda da onun bir devamı gibi varlığını sürdüren bu ortamlar bazı özellikleri ile gerçek dünyanın eksikliklerini giderirken bazı özellikleri ile de içinde yer aldığımız fiziksel dünyadan daha sert ve katı bir ortam oluşturmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak da karşımıza hem bir ütopya hem de bir distopya çıkmaktadır.

### **Kavram Olarak Ütopya**

Ütopya kelimesi, ilk olarak 16. Yüzyılda Sir Thomas More tarafından 1516 yılında yazılan *De Optima Reipublicae Statu Deque Nova İnsula Utopia* adlı eserinde kullanılmıştır (Bunnin ve Yu, 2004: 726). Kumar (2006: 46), Thomas More'un Yunanca *europos* (iyi yer) ve *outopos* (hiçbir yer) kelimelerini bir araya getirip ütopya kavramını ortaya çıkarmakla kalmadığını, aynı zamanda hem bir edebi form hem de bireylere ve toplumsal yapıya dönüşüm imkânı sunan bir anlayışı da ortaya çıkardığını söylemektedir. Bir kurgu olan ütopyalar, tamamen kusursuz bir toplumu ve ideal bir devlet düzenini ifade etmektedirler (Marshall, 2005: 780). Dolayısı ile de ütopyanın sadece daha iyi olan hakkında düşünmenin ötesinde toplumsal ve bireysel olarak değişim imkânı sunan bir sistem olduğu söylenebilir.

Kelime anlamı olarak “hiçbir yerde” ya da “olmayan yer” anlamlarına gelen ütopya, hayal edilerek oluşturulmuş olan, eşitlikçi bir yapıya sahip, mutlu ve güzel bir toplum düzenidir (Bezel, 1984: 7). *Topia* sözcüğü gerçek yaşamda var olan, gerçeklik ile ilişkisi bulunan toplumsal düzeni ifade etmektedir. Bu noktadan hareketle ütopya kavramının geleceğe dönük istek ve amaçları dile getiren, büyük değişimleri amaçlayan düşünceler bütünü olarak ifade edebilir (Manheim, 1936: 192). Temel olarak ütopya gerçekleşmesi olası olmayan ya da gerçekleşmesi çok zor olan sistemler olarak tanımlanabilir.

Bireyin sahip olduğu düşünme ve hayal kurma özelliğinin bir sonucu olarak ütopya, insanın istek ve arzularının gelecek hakkındaki düşüncelerini kuşatması ve bunun sonucu olarak insanın geleceği kendi isteği doğrultusunda şekillendirme çabasıdır (Tandaçgüneş, 2013: 19). Birey, dünyaya geldiği ilk andan itibaren sürekli olarak hayal kurmuş ve her zaman içinde yer aldığı koşulların daha iyi olmasını istemiştir. Bireyin bu istek ve arzusu nasıl daha kaliteli bir yaşam elde edeceğine yönelik fikirler geliştirip bunlar üzerine odaklanmasını beraberinde getirmiştir. Ütopyacılık yaklaşımı, toplumların daha iyi yönetilmesini amaçlar ve bu düşünce sistemine yön veren bir ilerleme ve değişimler programı oluşturur (Rothstein, Muschamp, Marty, 2003: 3). Ütopyalar bireylerin egemen sistemin yaptıklarına karşı verdiği bir yanıt olarak ele alınabilir.

Kumar (2005: 71-72), ütopyalara yönelik iki farklı görüşün olduğunu dile getirmektedir. Birinci görüşe göre ütopyalar sabittir ve değişmezdir. Bu görüşü benimseyenler de kendi içinde ikiye ayrılmaktadır. İlk bakış açısında ütopyanın Platon tarafından icat edildiği ve iki bin yıldan daha uzun bir süredir değişmeden devam ettiğini savunurlar. İkinci bakış açısında ise ütopyanın Thomas More tarafından icat edildiği ve beş yüz yıla yakın bir süredir değişmediğini savunmaktadır. Bu iki bakış açısı ütopyanın mucidi konusunda farklı görüşlere sahip olsalar da ütopyaların değişmezliği konusunda ortak bir yaklaşıma sahiptirler. İkinci görüş ise ütopyanın sahip olduğu mükemmel ve kusursuz düzeninin bilinçli olarak tarihi yok saydığını ve onu zamansız bir hale getirdiğini savunmaktadır.

Usta (2015: 18 – 19), ortaya çıkan ilk ütopyaların eski toplulukların doğa ile iç içe olduğu, insanlığın ortak bir yaşam sürdüğü ve doğa ile bir uyum içinde olduğu döneme vurgu yaptığını ifade eder. Ütopyaların ortaya çıkması için öncelikli olarak toplumsal bir çatışmanın ve düzensizliğin ortaya çıkması gerekmektedir. Yaşanan bu çatışma sonrasında toplumsal düzenin yeniden sağlanması ve daha iyi bir şekilde oluşturulması için ortaya çıkan fikirler ütopyanın meydana gelmesini sağlamaktadır. Dolayısı ile de ütopyaları kurulan hayaller sonrasında oluşan ve insanların daha huzurlu ve mutlu olmak için neler yapması gerektiğini söyleyen düşünceler bütünü olarak tanımlamak mümkündür.

Ütopya konusunda yapılan çalışmalara baktığımızda 1516 yılında, Thomas More tarafından yazılan “Ütopya”nın alanın ilk eseri olma özelliğine sahip olduğu söylenebilir (Kumar, 2006: 188 – 189). Platon tarafından yazılan “Devlet” Thomas More’un Ütopya’sından daha eski olmasına rağmen türün ilk eseri olarak değerlendirmek çok da doğru olmamaktadır çünkü Devlet eserinde ideal kent ve devlet yönetimine dair bir plandan daha ziyade yöneticilerin sahip olması gereken nitelikleri ele alan bir eserdir (Bezel, 1984: 49). Dolayısı ile de Devlet türün öncülerinden olsa da bütün özellikleri ile ilk ütopya olarak Thomas More’un Ütopya eserini değerlendirmek daha doğru olacaktır.

Hümanist bir yaklaşımı benimseyen More, ütopyasında Rönesans dönemine ait düşünceler ve ideal bir toplum anlayışı ortaya koymuştur (Urgan, 2020: 117 – 136). Thomas More’un Ütopya’sında kilisenin baskısı ve din merkezli bir yaşam biçimi yer almamaktadır; insanlar istedikleri dine mensup olma özgürlüğüne sahiptir. İki bölümden oluşan Ütopya’nın ilk bölümünde kitabın hayali kahramanı olan Portekizli Raphael Hythloday’e yer verilir ve denizci Hythloday’in aktarımı ile İngiltere’nin gerek siyasal gerekse toplumsal yaşam olarak içinde bulunduğu durum anlatılır. Kitabın ikinci bölümünde ise Thomas More, İngiltere’nin bu durumundan nasıl kurtulabileceği düşüncesinden hareketle bir çözüm olarak ütopyasını

sunar (Jameson, 2009: 70). Thomas More Ütopya'sında özel mülkiyet ve sınıf ayrımı yoktur ve toplumda yaşayan bütün bireyler eşit haklara sahiptir. Ailenin toplumun temeli olarak ele alındığı ütopyada paranın ve değerli mücevherlerin hiçbir anlamı yoktur. Uyulması gereken çok az kural ve yasa vardır ve bunlar da toplumun düzenin sağlanması noktasında oldukça etkilidir. Farklı dine inanan bireyler arasında karşılıklı hoşgörünün olduğu bu düzende savaş kötü sayılmıştır (More, 2020: 39 – 109). Eserin yazıldığı döneme bakıldığında Avrupa'da sosyal ve ekonomik sorunların yaşandığı ve özel mülkiyet kavramının büyük önem taşıdığı görülmektedir. Yazarın eserinde mülkiyet kavramını ortadan kaldırması ve sosyal ve ekonomik olarak özgür bireyleri tasvir etmesi yaşadığı dönemin bir eleştirisidir.

Genel olarak ütopya, ütopya dünyası ve gerçek dünya arasındaki ayrımı net bir şekilde ortaya koyabilmek ve bireylerin yaşadıkları dünya ve diğer dünya arasında karşılaştırma yapamayacakları bir ortam oluşturulabilmesi için ada olarak tasarlanmaktadır (Göktür, 2020: 10-12). Oluşturulan ada tasarımları bir yandan içinde yaşayan bireylerin dış dünya ile etkileşim kurarak mevcut toplumsal düzenden şaşmalarını engellerken bir diğer yandan da tasarımın daha kolay olduğu güvenli bir ortam oluşturmaktadır. Bireylerin kişisel özelliklerine hiçbir şekilde vurgunun yapılmadığı ütopyalarda önemli olan toplum ve toplumun devamı için bireylerin sahip olması gereken değerlerdir (Göktür, 2020: 32). Böylece ütopyalarda toplumun devamlılığının sağlandığı, bireylerin huzur içinde yaşadıkları bir dünya tasviri ortaya konulmuş olur.

Toplumsal düzende yaşanan mevcut aksaklıklardan yola çıkarak oluşturulan ütopya, toplumsal ve siyasi düzeni geliştirmeyi amaçlar ve bu yaklaşımı ile de felsefe ile bir ilişki içerisinde yer almaktadır. Ütopya toplumsal yapıyı derinden incelemeleri, ekonomik düzenin nasıl sağlanması ve nasıl bir politik yaklaşımın benimsenmesi gerektiği gibi konularda sundukları görüşler ile de siyaset felsefesine yön vermişlerdir (Bal, 2010: 2). Ütopya siyaset ve ahlak kavramlarının birbirleri ile ilişki içinde oldukları ve devlet yöneticilerinin sahip oldukları ahlak yapısının toplum üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Kusursuz bir düzenin kurulduğu ütopyalarda bu düzenin nasıl oluşturulacağına yönelik herhangi bir yönlendirme bulunmamaktadır. Ütopya daha çok mevcut düzende yer alan aksaklıklardan yola çıkarak mükemmel düzenin nasıl olması gerektiğini ortaya koymaya çalışmaktadır.

### **Kavram Olarak Karşı-Ütopya**

1950'li yıllardan sonra Soğuk Savaş döneminin başlaması ile birlikte ütopyaların yerini karşı ütopya almaya başlamıştır. Distopya, kakotopya, negatif ütopya, eleştirel ütopya

kavramlarının yerini geniş anlamda karşı-ütopya (antiütopya) kavramı almaktadır (Kumar, 2006: 172). İlk olarak ütopyaların karşısında yer alan evreni tanımlamak için Jermy Bentham tarafından kötü yer anlamına gelen kakotopya kavramı kullanılmış, daha sonra ise John Stuart Mill tarafından ise Yunanca kötü ya da zor anlamlarına gelen distopya kavramı kullanılmıştır (Kumar, 2005: 157). Daha genel bir ifade ve tanımlama olan karşı-ütopya ütopyacı bir yaklaşım ve bakış açısı ile toplumsal düzende meydana gelebilecek olumsuz ve baskıcı düzeni ifade etmektedir (Bezel, 2001: 7). Kumar (2006: 172), karşı-ütopyaların, ütopyacılık düşüncesinin hayal kırıklığına uğraması sonucunda doğduğunu dile getirmektedir. Temelde karşı-ütopyalar, ütopyaların aksi yönde bir bakış açısı sunmanın ötesinde, ütopyalar oluşturulurken dikkate alınmayan ve göz ardı edilen olumsuz düşüncelerin ön plana çıkarıldığı sistemlerdir.

Karşı-ütopyalar ve ütopyalar uç noktalarda yer alan iki farklı yapı gibi görünse de temelde her ikisi de birbirinden beslenmektedir. Kusursuz bir toplum düzeni sunan ütopyaların kritiğini yapan ve okuyucunun içinde yer aldığı döneme göre daha olumsuz bir yaşam biçimi içeren karşı-ütopyalar, toplumların yaşamlarını sürdürmek zorunda oldukları bu olumsuz düzeni ayrıntılı bir şekilde sunmaktadır (Fitting, 2009: 126). Karşı-ütopyaların ortaya çıkmasındaki en temel etmen olarak ütopyaların gerçekleşmesi düşüncesi gösterilebilir. Çünkü ya ütopyaların gerçekleşmeleri beraberinde birçok eksikliği ve sorunu barındırmaktadır ya da ütopyalar tam anlamı ile gerçekleşemedikleri için bir ütopya kavramı bulunmamaktadır. Aynı zamanda ütopyalarda oluşturulan kusursuz düzenin işleme yaşıyan bireylerin sorgusuz bir şekilde bu sisteme dahil olması demektir ancak bu noktada insan iradesi yok sayılmaktadır (Canbaz, 2012: 52). Bu noktada ütopyaların insan iradesini yok sayması başlı başına bir karşı-ütopya oluşmasına neden olmaktadır.

Oluşturulan bütün karşı-ütopyaların ortak noktası toplumların gelecekte karşılaşılabilecekleri tehditleri sunmasıdır. Çoğu zaman bu tehlike makineleşme sonucunda insani duyguların yok olmaya başlaması ile birlikte kişisel düşünce ve değer yargılarının ortadan kalkması olarak yorumlanır. Birçok eserde ise bu tehdit mevcut toplum düzeninde teknolojik olarak hiçbir değişiklik olmadan sadece devletin bireylerin demokratik haklarını elinden alması olarak ifade edilir (Canbaz, 2012: 54). Karşı-ütopyalarda oluşturulan bu olumsuz yaşam düzeni hayal ürünü olsa da ilginç bir şekilde birçok olumsuz görüş gerçek dünyada kendisine yer bulmuştur (Clays, 2010: 107). Ütopyalar, modernitenin geleceğe dair sahip olduğu iyimser yaklaşımları bünyesinde barındırırken; karşı-ütopyalar toplumsal bağlarından kopmuş olan bireyin yaşamında gelebileceği uç noktaları ve sergileyebileceği davranışları ele almaktadır

(Hazır, 2016: 422). Buradan hareketle karşı-ütopyaların, ütopyalardan farklı olarak tamamen bir hayal ürünü olmaktan öteye geçerek, olma ihtimali yüksek olan olumsuz durumları ifade eden eserler olduğu söylenebilir.

Ütopyalarda toplumun düzeni ve eşit bir şekilde yönetilmesi için kurulan baskı ortamının aslında bireylerin özgürlüğünü kısıtladığından hareketle oluşturulan karşı-ütopya toplum düzeninde diktatörlük noktasına varan baskıcı bir yönetim sistemi vardır. Mutluluğun ve huzurun olmadığı bu toplumlarda bireyler tutsak bir yaşam sürdürmektedir (Mikesell ve Suggs, 1982: 99). Karşı-ütopyanın ilk örneği olarak Yevgeni Zamyatin tarafından yazılan *Biz* gösterilebilir ancak Platon'un *Devlet*'inde olduğu gibi bu eserde bir toplum kurgulamaktan ziyade mevcut düzenin olumsuz yönlerini ele alan bir eser olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısı ile ilk karşı-ütopya olarak Aldous Huxley tarafından yazılan *Cesur Yeni Dünya* gösterilebilir. Huxley'den sonra George Orwell'ın 1984'ü ve Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451*'i karşı-ütopyanın ilk eserlerinin arasında yer almaktadır (Kumar, 2005: 100-101).

*Cesur Yeni Dünya*'da mevcut bir düzen vardır ve bu düzenin sürekliliği için gerekli olan insanlar fabrikalarda belirlenen özellikler çerçevesinde üretilir ve koşullandırma merkezlerinde büyütülürler. Gerekli olan insan ihtiyacı tamamen fabrikalar aracılığı ile sağlanır ve bunun gerçekleşmesinde bilim ve teknolojinin gücünden bahsedilir (Bezel, 2001: 98). Bütün toplum Alfa, Beta, Gama, Delta ve Epsilon olmak üzere beş farklı sınıfa ayrıldığı ve bu sınıflarda yer alacak olan bireylerin fabrikalardaki üretim ve koşullanma sonucunda ortaya çıktığı sistemde bireyler içinde yer aldıkları sınıftan hiçbir şekilde rahatsızlık duymamaktadırlar. Teknolojinin durmaksızın ilerlediği dünyada fizik, kimya ve mühendisliğin bir zaferinden bahsedildiği bu toplumsal düzenin devamlılığı ve istikrarı ise bilim ile sağlanmaktadır (Huxley, 2016: 23). Fordist sistemin getirdiği yenilikler ve yeni dünya düzenine uygun olarak yaşayan bireylerin yer aldığı *Cesur Yeni Dünya*'da teknolojiden tamamen uzak, ilkel ve pis insanların yaşadığı, acılarla dolu mutsuz insanların bulunduğu bir bölgede tanımlanmıştır (Huxley, 2016: 73-74).

Ütopyalarda mükemmel olarak ifade edilen şeyler bireylerin gündelik yaşamlarında sahip oldukları eksiklikler ve bu eksikliklere bağlı olarak bireylerin yaşamlarında ortaya çıkan sorunlardır (Cioran, 2013: 85). Dolayısı ile ütopyalarda ele alınan kusursuz toplum düzenine ulaşmak insan ruhunun sahip olduğu kusurlu yapının ortadan kalkmasına ve beraberinde bireyin yaratıcılık duygusunu ortadan kalkmasına neden olacaktır (Kumar, 2006: 175). Ütopyalarda, kusursuz ve mükemmel bir toplum düzeninin elde edilebilmesi için bireylerin sürekli olarak iyimser tercihlere yönlendirilmesi ve bu sürecin yürütülebilmesi için katı bir



kural sisteminin hakim olması ütopyaların içinden karşı-ütopyaların doğmasına neden olmaktadır. Bütün tercihlerin gönüllülük esasına dayalı olarak yapıldığı ütopyalardan farklı olarak karşı-ütopyalarda devlet ya da baskıcı güçler mevcuttur ve bireylerin tercihleri bu güçler tarafından zorunlu olarak yaptırılmaktadır (Oktan, 2017: 142). Karşı-ütopyalarda bireylerin kişisel özgürlükleri ikinci planda tutulmuştur. Amaç her zaman mevcut düzenin ne pahasına olursa olsun korunması olmuştur.

### **Ütopya, Karşı-Ütopya ve Metaverse**

Kentler, insanların birbirleri ile buluşmalarına imkân veren, bireylerin ihtiyaçlarının karşılanması için mal değiş tokuşunun yapıldığı ve aynı zamanda kişiler arasında kurulan ilişkiler ile çeşitli fikirlerin yayılmasına aracılık eden alanlardır (Hout, Thalmann, Valbelle, 2000: 14). İlk çağdan itibaren mükemmelliğin temsili olan ideal kentler giriş kapısından kentin içinde yer alan ibadet alanlarına, tiyatrolara ve birçok yapıya kadar bütün bir site uyum içinde tasarlanmış, Tanrısal olarak görevlendirilmiş krallar tarafından yönetilen ve insanları manevi doyuma ulaştıran yerler olmuşlardır (Kumar, 2005: 25). Kendine has özelliklere sahip olan kentler, toplumsallaşma işlevinin yerine getirilmesinde etkili olan alanlardır. Ancak meydana gelen teknolojik gelişmelere bağlı olarak günümüzde metaverse ortamları geleneksel sosyalleşme alanlarının yerini almıştır (Dionisio, Burns ve Gilbert, 2003: 34).

İlk olarak 1992 yılında bilim kurgu yazarı Neal Stephenson tarafından Snow Crash (Parazit) isimli romanda kullanılan metaverse kavramı insanların içinde yaşadıkları distopik ortamdaki uzaklaşmak için çeşitli teknolojik araçlar ile dahil oldukları sanal bir dünyayı tanımlamak için kullanılmıştır (Joshua, 2017: 26). Genel bir ifade ile metaverse, insanların çeşitli teknolojik cihazlar kullanarak fiziksel olarak büyük eylemler sergilemelerine ihtiyaç kalmadan var olabildikleri ve diğer insanlar ile iletişim kurabildikleri sanal ortamlar olarak tanımlanabilir (Alang, 2021). Merkezinde artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri yer alan metaverse, bu teknolojiler aracılığı ile kullanıcıların çeşitli aktiviteler gerçekleştirilebilme imkanına sahip olduğu üç boyutlu ortamları ifade etmektedir.

İnternet altyapılarının gelişimi ve Facebook CEO'su Mark Zuckerberg'in 2021'de Facebook platformunun adını Meta olarak değiştireceğini açıklaması ile birlikte daha da popüler bir hale gelen metaverse ortamları insanlara içinde buldukları ortamlardan, zaman sorunundan ya da fiziksel sınırlılıklardan dolayı gerçekleştiremedikleri durumları deneyimleme, onlara yönelik görüşler elde etme fırsatı sunmaktadır. Metaverse ortamları ile kullanıcılar bir yandan fiziksel dünyanın sınırları içinde o dünyayı deneyimlerken bir yandan da fiziksel dünyadan bağımsız olarak yeni bir evrenin içinde yer alabilmektedirler. Bilgisayar teknolojilerine bağlı olarak

gelişen ve kullanıcılara da bu teknolojiler aracılığı ile deneyim elde etme imkanı sunan metaverse, bireyler arasında etkileşimin sağlanabildiği, sanal toplulukların oluşturulabildiği çevrimiçi bir dünyadır (Farjami vd., 2011: 500). Bireyler bu çevrimiçi dünyada sahip oldukları avaturları ile var olabilmekte ve bütün eylemlerini avaturları ile gerçekleştirebilmektedirler (Suh ve Ahn, 2022: 1). Bireylerin avaturları ile var oldukları gönüllü katılım ile dahil olunan, sınıf ayrımının olmadığı, sürekli bir denetimin ve kaydın olduğu metaverse ortamları hem ütopya hem de karşı-ütopyanın özelliklerini barındırmaktadır.

Toplumsal düzenin ve mevcut sistemin devamlılığının temel amaç olduğu ütopya ve karşı-ütopyalarda mekanlar düzenin ve sürekliliğinin sağlanması için yaşam alanının ötesinde tasarımlara sahip olmuştur (Foucault, 1992: 178). Mevcut mekanların tasarımında sahip olunan özgürlüğün ütopyaların ve karşı-ütopyaların oluşturulmasında önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir. Metaverse ortamlarının sunduğu coğrafi özellikler, ulaşım, şehir planlamasına yönelik Schroder ve arkadaşları (2001) tarafından yapılan çalışmada kullanıcıların bu sistemler üzerinde arazilerin kullanımı ve coğrafi alanların şekillendirilmesi konusunda sınırsız seçeneğe sahip oldukları ve bu fırsatların kullanıcılara kendi favori mekanlarını oluşturarak istedikleri gibi sosyalleşme imkanının olduğu tespit edilmiştir. Sahip olduğu bu fırsatlar ile metaverse ortamlarının ütopyaları ve karşı-ütopyaları oluşturması mümkün olmaktadır.

Mevcut dünya düzeninin aksayan yönlerinden hareket eden ütopyalar tasarlanırken bu düzenin aksayan yönlerini ve eksikliklerini dikkate alarak ulaşılması istenen daha iyi bir dünya düzeni ortaya koymayı hedeflenmektedir. Ütopyalarda yer alan bireylerin yaşam tarzlarına ve toplumsal yapıya bakıldığında, herhangi bir sosyal sınıf farkının olmadığı ve bu ayrımın beraberinde getirdiği köylü-şehirli, bedensel emek-zihinsel emek gibi ayrımların ortadan kalktığı; mutlak eşitliğin ve evrensel bir barışın hakim olduğu görülmektedir (Tandaçgüneş, 2013: 19). Bu anlamda metaverse ortamlarında bütün bireylerin sisteme girdikleri an itibari ile eşit olduğu, sınıf ayrımının olmadığı bir düzen karşımıza çıkmaktadır. Bütün kullanıcılar sistem tarafından kendilerine sunulan imkanlara aynı oranda erişebilmekte ve kendilerini mevcut ortamlarda istedikleri gibi var edebilmektedirler. Teknolojik bir altyapıya bağlı olan bu düzende kullanıcıların var olabilmeleri için herhangi bir bedensel emek harcamaları da gerekmemektedir.

Ütopyalarda oluşturulan toplumlar tıpkı manastırlarda olduğu gibi kendini soyutlamış ve dış dünyadan bağımsız bir yaşam sürmektedirler (Kumar, 2006: 37-38). Fiziksel dünyadan

bağımsız olarak var olan, yeni bir ortam sunan metaverse üzerinde de kullanıcılar tamamen soyutlanmış ve kendi kuralları olan ve çoğu zaman bu kuralların tıpkı manastırdaki rahipler tarafından belirlendiği gibi kullanıcılar tarafından belirlendiği bir düzenin içinde yer almaktadır. Manastırdaki sisteme dış dünyadan bakıldığında her ne kadar katı kuralların yer aldığı bir yaşam düzeni gibi görünüyorsa da içinde yaşayan bireyler tarafından bu yaşam biçimi gönüllü olarak tercih edilmekte ve kurallar eksiksiz bir biçimde uygulanmaktadır (Kumar, 2006: 37-38). Benzer durum metaverse ortamlarında da karşımıza çıkmaktadır çünkü bireyler sisteme katılmak için çeşitli kuralları kabul etmekte, çeşitli izinler vermekte ve bu düzenin işleyişi için kurallara eksiksiz bir şekilde uymaktadırlar.

Metaverse ortamları, mülkiyet konusunda sahip olduğu yaklaşımlarla ütopyalar ve karşı-ütopyaların özelliklerini bünyesinde barındırmaktadır. Öncelikli olarak metaverse ortamlarında içerik üreticisi bireylerin sahip olduğu mülkiyet ve sistem üreticilerinin sahip olduğu mülkiyet olmak üzere iki farklı mülkiyet kavramından söz edilebilir (McFarlane, 2022: 23-33). Bireylerin sahip olduğu mülkiyet yaklaşımına göre üretilen her türlü içerik üreticisine aittir ve dolayısı ile de içerik üreticisinin mülkiyetindedir (Nejaim ve Novikov, 2022: 63). Sistem üreticilerinin sahip olduğu mülkiyet yaklaşımına göre ise metaverse ortamlarında gerçekleştirilecek her türlü içerik üretimi için sistem sağlayıcılarından izin alınması gerekmektedir ve içerik üretimi onların belirlediği sınırlar doğrultusunda gerçekleşmektedir (Belk vd., 2022: 3). Mülkiyet yaklaşımları ile metaverse ortamları bireylerin bağımsızlığını ve düşünceleri üzerinde kontrol sahibi olup olmamaları noktasında bir yandan ütopya olarak değerlendirilebilirken bir yandan da karşı-ütopya özelliğine sahip olmaktadır. Bu ortamlarda yapılan her türlü içerik üretimi için platform sağlayıcılarından izin alınması gerekmektedir (Belk vd., 2022: 3). Dolayısı ile de metaverse ortamlarında tıpkı ütopyalarda olduğu bir mülkiyet kavramının olmadığını söyleyebiliriz. Diğer taraftan metaverse ortamlarında üretilen her türlü içerik üreticisine aittir ve dolayısı ile de içerik üreticisinin mülkiyetindedir (Nejaim, 2022: 63). Bu noktada da metaverse ortamları karşı-ütopyalarda gerçekleştirilen her türlü üretimin devletin kontrolü altında bireylerin mülkiyetinde olduğu gibi bir özerklik sunarak karşı-ütopyalarla benzerlik göstermektedir.

Metaverse ortamlarında avatar kullanımına bağlı olarak iletişim kurulan kişinin gerçekte kim olduğunun bilinmemesi bireyler arası iletişimi etkileyerek olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (Papagiannidis vd. 2008: 619). Karşıdaki kişinin kimliğine dair bilgi sahibi olunmaması bireylerin davranışları üzerinde bir baskı oluşturabilmekte ve davranışların sınırlandırılmasına neden olabilmektedir. Bireylerin mutlu olmadığı, karamsar bir gelecek

düzenin yer aldığı karşı-ütopyalarda baskıcı bir rejim hakimdir ve bireylerin düşüncelerini dile getirerek mevcut rejime karşı gelmeleri engellenmiştir (Karaca, 2010: 66-67). Ütopyalarda bireylerin devletin kurallarına gönüllü katılımı söz konusuysen karşı-ütopyalarda devlet sahip olduğu gücü kullanarak bireylerin mevcut sisteme katılımı için her türlü baskıyı uygulamaktadır ve çoğu zaman toplumun diğer bireyleri tarafından yapılan ihbarlar bu baskı gücünün merkezinde yer almaktadır (Bezel, 1984: 8). Metaverse ortamlarındaki belirsizlik sonucunda ortaya çıkan baskı ortamı bir karşı-ütopya meydana getirmektedir.

Ütopyalar, insanlığın daha iyiye gitmesi için bireylerin iyiliğine yönelik oluşturulmuş düşlerdir ancak ya tam anlamı ile gerçekleşmemişlerdir ya da çeşitli noktalarda eksik kalmışlardır. Ütopyalarda mükemmel olarak ifade edilen şeyler bireylerin gündelik yaşamlarındaki eksikliklerdir ve bu eksik noktalar bireyler için sıkıntı yaratan şeylerdir (Cioran, 2013: 85). Ütopyaların ortaya çıkış süreçlerinde eksik kalan ya da gerçekleşmesi durumunda göz ardı edilen gerek bireysel gerekse toplumsal özellikler karşı-ütopyaları oluşturmuştur. Karşı-ütopyalarda toplum düzeni bürokrasi ve teknoloji temelinde kuruludur. Bürokrasi ile toplumun düzeni sağlanmaya çalışılır ve bu düzenin kontrolü için teknolojiden yararlanır. İnsan, toplum bürokrasi ve teknolojinin iç içe geçtiği bu düzenin devamını sağlamakta kullanılan bir araç olmanın ötesine geçmemektedir (Bezel, 2001: 9). Metaverse ortamlarında kullanıcılar her ne kadar özgür olduklarını düşünseler de aslında sahip oldukları özgürlükleri mevcut düzenlemelerin sunduğu imkanlar ile sınırlıdır. Metaverse ortamlarında da karşı-ütopyalarda olduğu gibi çeşitli topluluk kuralları, devlet politikaları, yasal düzenlemeler aracılığı bürokratik sistemler oluşturulmuş ve topluluk düzeni sağlanmaya çalışılmaktadır. Bu yapının işleyişindeki en temel unsur olarak ise karşımıza teknoloji çıkmaktadır.

Karşı-ütopyaların merkezinde mekanların olumsuz yöndeki değişimi ve bu süreçte bireylerin yalnız bir şekilde var olması ele alınır (Farca ve Ladeveze, 2016: 3). Ütopyaların merkezinde bireyin yer aldığı temel yaklaşımlarını yok eden karşı-ütopyalarda birey ya da toplum yoktur, önemli olan sistemin devam etmesidir (Bezrukov ve Bohovyk, 2022: 52). Metaverse ortamlarda herkes bireysel olarak var olmaktadır ve bireylerin bireyselleşen bireyler bu ortamlarda daha uzun bir süre geçirmektedir. Üretim ilişkilerinin ön planda olduğu toplumsal yapıya sahip metaverse platformlarında aile ve arkadaşlık ilişkileri giderek zayıflamakta, insanların birbirlerine karşı duydukları güven azalmakta ve bireyselleşme ön plana çıkmaktadır. Bireylerin metaverse ortamlarında var olabilmesi ortamın gerektirdiği üretim sürecine dahil olarak sisteme katkısına bağlıdır ve bireyler bütün bu süreç boyunca bir

denetim ve gözetim altındadır. Yapay zeka uygulamaları, kullanıcı davranışlarının gözetilmesi, verilerin depolanması gibi metaverse ortamlarında gerçekleştirilen uygulamalar ve kullanıcıların sistemi kötüye kullanmaları ya da mevcut açıklardan kaynaklı kitlesel olarak güvenlik ihlallerinin yaşanması metaverse ortamlarında olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Tirole, 2021: 2007). Sürekli gözetim ve gözetim sonucunda elde edilen bilgilerin kimi zaman bireyler kimi zaman da sistem tarafından kullanılması metaverse ortamlarında bir karşı-ütopya ortaya çıkarmaktadır.

Yaşanan teknolojik gelişmelere bağlı olarak bireylerin ve toplumların gündelik yaşamlarında dönüşümler yaşanmaya başlamış ve teknoloji odaklı bir hayat tarzı benimsenmeye başlamıştır. Teknoloji sonucunda meydana gelen dijitalleşmenin hem olumlu hem de olumsuz özellikleri bünyesinde barındırarak teknolojik ütopya ve teknolojik karşı-ütopyayı aynı anda oluşturduğu yapı karşımıza dijitopya olarak çıkmaktadır (Tambini, 2001: 116). Dijitopya temel olarak teknolojik gelişmelere bağlı olarak günümüz toplumundaki olumlu ve olumsuz özelliklerin neler olduğunu ve teknoloji ve toplum arasındaki sürecin nasıl ilerlediğini ifade eder (Aksu, 2018: 3-4). Teknolojinin birey ve toplum üzerindeki olumlu etkilerini, teknolojinin bireyi olumlu olarak şekillendirdiğini ifade ettiği durumlarda dijitopyalar bir ütopya özelliğine sahip olurken; birey ve toplum üzerindeki olumsuz özelliklerden bahsettiği durumlarda da bir karşı-ütopya olmaktadır. Metaverse ortamlarının da bireyler ve toplu üzerinde aynı anda olumlu ve olumsuz özelliklere sahip olduğunu düşündüğümüzde metaverse ortamları karşımıza ütopya ve karşı-ütopya olmanın yanı sıra bir dijitopya olarak da çıkmaktadır.

### **Sonuç ve Değerlendirme**

Ütopyalarda bireysel yaşam ve toplumsal yaşam kusursuz olarak ifade edilmektedir ve hem devlet hem de bireyler bu toplumsal yaşamın sorunsuz bir şekilde işleyebilmesi için ellerinden geleni yapmaktadırlar. Düzen, devletin katı kuralları tarafından korunmaktadır ve bu kurallar vatandaşlar tarafından benimsenmiştir. Çünkü toplumun her bir kesimi bu kusursuz sistemin devamı için bu kuralların gerekli olduğunu kabul etmiş ve kendi istek ve tercihleri ile bu kuralları benimsemişlerdir. Temel sistemin eşitlikçilik üzerine kurulu olduğu ütopyalardaki ideal kent ve eşitlikçi toplum düzeninin devamlılığının sağlanması gönüllülük esas olsa da sınıf ayrımının oluşmasına neden olmaktadır. Ütopyalarda ortaya çıkan bu sınıf ayrımı sorunu ve çeşitli eksiklikler karşı-ütopyaların kurgulanmasını sağlamıştır. Karşı-ütopyalar, ütopyalarda kurgulanan ideal toplumların doğurabileceği olumsuz sonuçlardan hareketle

ortaya çıkmış mükemmel olana ulaşma çabasının doğuracağı olumsuz sonuçlara odaklanan bir toplum düzenini ortaya koymaktadır.

Ütopyalar ve karşı-ütopyalar, gerçek dünyadan hareket ederek onun eksik ve güçlü yanlarını dikkate alıp, yeni bir dünya kurgulamaktadırlar. İçinde yaşadığımız gerçek dünyadan bağımsız, ona benzer, kendi kuralları olan bir dünya sunması ile metaverse hem bir ütopya hem de bir karşı ütopya olmaktadır. Bütün kullanıcıların için eşit bir kullanım imkanına sahip olması, bireylerin fiziksel ve çevresel özelliklerinden bağımsız, birey olarak değerlendirilmesi ve sınıf ayrımının olmaması metaverse ortamlarını ütopya haline getirmektedir. Ütopya olan metaverse ortamlarında aynı zamanda gönüllü bir katılım ve özgürlükçü bir ortam söz konusudur. Mevcut özgürlük ortamının platformun sunduğu imkanlar ve kurallar ile sınırlı olması metaverse ortamlarını karşı-ütopya yapmaktadır. Karşı-ütopya olan metaverse ortamlarında aynı zamanda kullanıcılar izlenmekte ya da verileri sürekli olarak kayıt altına alınmaktadır. Metaverse ortamlarında bir aile yaşamından da söz etmek mümkün değildir. Bütün kullanıcılar bireysel olarak burada var olmakta ve karşı-ütopyalarda olduğu gibi kendileri için üretim yapmaktadırlar.

Metaverse platformlarını sahip olduğu özellikleri ile değerlendirdiğimizde tam anlamı ile bir ütopyadan ya da tam anlamı ile bir karşı-ütopyadan söz etmemiz mümkün değildir. Ütopyalar ve karşı-ütopyalar birbirine zıt iki kavram gibi görünse de aslında ikisi de varlığını birbirine borçludur ve her iki kavram da içinde zıt olanı barındırmaktadır. Karşı-ütopyalar, ütopyalarda kurgulanan düzenin olumsuz yanlarına odaklanırken ütopyalarda gerek mevcut düzen gerekse karşı-ütopyalarda kurgulanan yapıdan hareketle nasıl daha iyi bir toplumsal düzenin oluşturulabileceğini kurgular. Metaverse ortamları da gerçek dünyanın kusurlarından bağımsız yeni bir dünya düzeni sunarken aynı zamanda da kendi sistemindeki olumsuzluklardan hareketle de yeni bir düzen oluşturmaktadır. Dolayısı ile de metaverse ortamları bir yandan tek başına ütopya ya da tek başına karşı-ütopyayken bir yandan da her ikisi birden olabilmektedir.

### **Kaynakça**

Aksu, Halil (2018) Dijitopya: Dijital Dönüşüm Yolculuk Rehberi, İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık A.Ş.

Alang, Navneet (2021) “Facebook Wants to Move to ‘The Metaverse’ - Here’s What That is, and Why You Should be Worried” (Çevrimiçi)

<https://www.thestar.com/business/opinion/2021/10/23/facebookwants-to-move-to-the->

metaverse-heres-what-that-is-and-why-youshould-be-worried.html (Erişim Tarihi: 9 Mart 2022).

Aydınalp, Güzin (2023) “Gerçek Dünya’da Kendini Evinde Hissetmeyenlere Yeni Bir Dünya: "Başlat: Ready Player One" Filmine Bir Bakış”, TRT Akademi. 8 (17), 488-495.

Bal, Metin (2010) “Ütopyanın Siyaset Felsefesi Tarihinde Evrimi” ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar, 3 (1). <https://ethosfelsefe.com/sites/default/files/2021-09/Ethos-6-Utopya.pdf>

Belk, Russell, Humayun, Mariam ve Brouard, Myriam (2022) "Money, Possessions, And Ownership İn The Metaverse: Nfts, Cryptocurrencies, Web3 and Wild Markets", Journal of Business Research, 153.

Bezel, Nail (2001) Yeryüzü Cennetlerinin Sonu: Ters Ütopyalar, İstanbul: Güldikeni Yayıncılık.

Bezrukov, Andrii ve Bohovyk, Oksana (2022) “Mutation of Dystopian Identity in The Age of Posthumanism: Literary Speculations” Respectus Philologicus, 42(47), 52-64.

Bostancı, Mustafa ve Uncu, Gonca (2021) “Metaverse: Sanal mı Gerçek mi?”, Dijital İletişimi Anlamak-2, Y. Adıgüzel ve M. Bostancı (Ed.), Konya: Palet Yayınları.

Bunnin, Nicholas ve Yu, Jiyuan (2004) The Blackwell Dictionary of Western Philosophy, Oxford: Blackwell.

Canbaz – Yumuşak, Firdevs (2012) “Ütopya, Karşı-Ütopya ve Türk Edebiyatında Ütopya Geleneği” Bilig Dergisi, Bahar 2012, Sayı 61, 47 – 70.

Cioran, Emil Michel (2013) Tarih ve Ütopya, Haldun Bayrı (Çev.), İstanbul: Metis Yayınları.

Clays, Gregory (2010) “The Origins of Dystopia: Wells, Huxley and Orwel” The Cambridge Companion to Utopian Literature, Gregory Claeys (Ed.), Cambridge: Cambridge University Press.

Dionisio, John D. N.; Burns III, William G. ve Gilbert, Richard (2013) “3D Virtual Worlds And The Metaverse: Current Status And Future Possibilities”, ACM Computing Surveys, (45) 3, 34-71.

Farca, Gerald ve Ladeveze, Charlotte (2016) “The Journey to Nature: The Last of Us As Critical Dystopia”, Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, (p. 1-16).

Farjami, Sahar; Taguchi, Ryosuke; Nakahira, Katsuko; Nunez Rattia, Rodrigo; Fukumura, Yoshimi ve Kanematsu, Hideyuki (2011) “Multilingual Problem Based Learning in Metaverse”, Knowledge-Based and Intelligent Information and Engineering Systems, Berlin, Heidelberg.

Fitting, Peter (2009). “A Short History of Utopian Studies”, Science Fiction Studies, 36 (1), 121 – 131. <http://www.jstor.org/stable/25475211>

Göktürk, Akşirt (2020) *Ada: İngiliz Yazınında Ada Kavramı* (4. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hazır, Mesut (2016) “Formation of Counter Society As a Consequence of Modern Impositions”, Humanities and Social Sciences Reviews, 6 (1), 421-432.

Hout, J. Louis; Thalmann, Jean Paul ve Valbelle, Dominique (2000) *Kentlerin Doğuşu*, Ali Bektaş Girgin (Çev.), Ankara: İmge Yayınları.

Jameson, Fredric. (2009). *Ütopya Denen Arzu*, Ferit Burak Aydar (Çev.). İstanbul: Metis.

Joshua, Judy (2017) Information Bodies: Computational Anxiety in Neal Stephenson’s Snow Crash. *Interdisciplinary Literary Studies*, 19(1), 17-47. <https://doi.org/10.5325/intelitestud.19.1.0017>

Karaca, Birsen (2010) “Yevgeni Zamyatin Ütopya Algılarını Yeniden Kurarken”, *Folklor/Edebiyat*, (63), 65-70.

Kim, Jooyoung (2021) "Advertising in The Metaverse: Research Agenda", *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144.

Kumar, Krishan (2005) *Ütopyacılık*, Ali Somel (Çev.), Ankara: İmge Yayınları.

Kumar, Krishan. (2006) *Modern Zamanlar Ütopya ve Karşı Ütopya*, Ali Galip (Çev.), İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Mannheim, Karl (1936) *İdeology and Utopia*. New York: Harcourt.

Marshall, Gordon (2005) *Sosyoloji Sözlüğü*, Osman Akınhay, Derya Kömürcü (Çev.), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

McFarlane, Ben (2022) "Property: Duties, Diversity, and Limits", *King’s Law Journal*, 33(1).

Mikesell, Mikesell Lael ve Suggs, Jon Christian (1982) “Zamyatin's We and the Idea of the Dystopie”, *Studies in 20th Century Literature*, 7 (1), 89-102.



More, Thomas. (2020). *Ütopya* (32. Baskı), Mine Urgan (Çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Nejaim, Bernardo ve Novikov, Ilya (2022) "On The Digital Singularity: Recognising Virtual Property Through The Eyes Of New Jurisprudence Over The Conflicts Of Digital Goods", *International Journal of Law in Changing World*, 1(1).

Oktan, Akyol, Kevser (2017) "Ütopya ve Distopya Anlatılarında Tarih İnşası: Yeni Atlantis ve Cesur Yeni Dünya Örnekleri", *Uhive (Dergi)*, Sayı 16, 139 – 165.

Papagiannidis, Savvas; Bourlakis, Michael ve Li, Feng (2008). "Making Real Money in Virtual Worlds: Mmorpgs And Emerging Business Opportunities, Challenges And Ethical Implications In Metaverses," *Technological Forecasting and Social Change*, 75 (5), 610–622,

Rothstein, Edward; Muschamp, Herbert; Marty, Martin (2003) *Visions of Utopia*. New York: Oxford University Press.

Schroeder, Ralph, Huxor, Avon ve Smith, Andy (2001) "Activeworlds: Geography and Social Interaction in Virtual Reality," *Futures*, 33 (7), 569-587.

Tambini, Damian (2001) "Roads to Digitopia", *The Political Quarterly*, 72, 1, 114-118.

Tandaçgüneş, Nilnur (2013) *Ütopya*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tirole, Jean (2021). "Digital Dystopia", *American Economic Review*, 111(6), 2007-2048.

Urgan, Mina (2020). *Thomas More'un Yaşamı ve Utopia'nın İncelenmesi*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Usta, Sadık (2015) *İlkçağ Ütopyaları /Mükemmel Toplum ve İlk Devlet Teorileri*, İstanbul: Kaynak Yayınları.