

## DİJİTAL KİMLİK BAĞLAMINDA METAVERSE VE TOPLUMSAL DÖNÜŞÜM

**Doktora Öğrencisi Mehmet KAYMAZ**

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji ABD  
Muğla, Türkiye, [mehmetkaymz@gmail.com](mailto:mehmetkaymz@gmail.com), 0000-0003-4966-0934

**Dr. Öğr. Üyesi Hakkı KALAYCI\***

Çankırı Karatekin Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji ABD  
Çankırı, Türkiye, [hakkikalayci57@gmail.com](mailto:hakkikalayci57@gmail.com), 0000-0003-1139 5717

### Öz

Bu çalışmada, metaverse teknolojisi ile dijital kimliğin toplumsal yapılar üzerindeki dönüştürücü etkisi teorik olarak incelemektedir. Çalışmada, metaverse'in, eğitim, ekonomi, kamu ve sosyal etkileşimler bağlamında; bu alanlara dair muhtemel etkileri incelenmektedir. Avatarlar ve dijital profiller aracılığıyla sanal etkileşimlerin sağlandığı metaverse, bireylerin gerçek yaşamlarını tamamlayan ve bazen de aşan bir "ikinci yaşam" geliştirmelerine imkân sağlamaktadır.

Metaverse'in ödeme sistemleri, kimlik doğrulama, işe alım süreçleri, reklamcılık ve içerik üretimi gibi alanlarda devrim yaratması beklenirken, yeni sektörler ve mesleklerin ortaya çıkacağı öngörülmektedir. Ancak bu değişim, iş kayıpları ve yeni düzenlemelere duyulan ihtiyaç gibi zorlukları da beraberinde getirmektedir. Araştırma, dijital kimliklerin bu yeni ortamda nasıl şekillendiğini tematik bir analiz yöntemiyle inceleyerek dijital ve toplumsal normların etkileşimlerine ışık tutmaktadır. Bulgular, metaverse'in dijital ve fiziksel gerçekliklerin birleştiği hibrit bir toplumsal yapıya geçişi hızlandırarak bireysel ve kolektif kimlikleri yeniden tanımladığını göstermektedir. Ek olarak bu bilgiler ışığında hipergerçeklik vasıtasıyla gerçekleşen bir kimlik karmaşası problemi de öngörülebilir. Dijitalleşmenin toplumsal dönüşümdeki etkisi bu bağlamda çalışmada incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijitalleşme, Metaverse, Dijital Kimlik, Toplumsal Değişim.

## METaverse AND SOCIAL TRANSFORMATION IN THE CONTEXT OF DIGITAL IDENTITY

### Abstract

This study examines the transformative impact of digital identity within the metaverse on societal structures. The study explores how the metaverse affects areas such as education, economy, public administration, and social interactions. The metaverse, where virtual interactions are facilitated through avatars and digital profiles, enables individuals to develop a "second life" that complements and sometimes surpasses their real-world existence.

It is expected that the metaverse will revolutionize areas such as payment systems, identity verification, recruitment processes, advertising, and content creation, while also giving rise to new industries and professions. However, this shift also brings challenges, such as job losses and the need for new regulatory frameworks. The research explores how digital identities are shaped in this new environment through thematic analysis, shedding light on the interaction between digital and societal norms. The findings suggest that the metaverse accelerates the transition to a hybrid societal structure where digital and physical realities converge, redefining individual and collective identities. Additionally, based on these insights, a problem of identity confusion through hyperreality can also be foreseen. The impact of digitalization on social transformation will be examined within this context.

**Key Words:** Digitalization, Metaverse, Digital Identity, Social Transformation.

### 1. Giriş

Bireylerin ve toplumların yaşamış oldukları değişimler onların genel kimliklerini oluşturan önemli bir etkidir. Bir hikâye olarak tanımlanabilecek bu kimlikler zamanla değişme eğiliminde olmalarının yanı sıra, karşı tarafa kişiliğin en kısa gösterimi şeklinde de nitelendirilebilir. Toplumsal şartların değişmesi, modern yaşamın egemenliğinin artması, teknolojinin hızlı gelişimi ve enformasyon toplumunun başka bir boyuta evrilmesi ile kimlik kavramı da bu açıdan çeşitli değişimlerle farklı bir boyut kazanma eğilimine girmiştir. Tek bir kimlik ile karşısındaki bireye kişiliğin tanımının mümkün olduğu süreçlerden farklı olarak dijitalleşme bireylere başka bir kimlik yaratma imkânı sunmuştur. Hâlihazırda gerçek dünyada kullanılan kimlik anlayışı bu bağlamda tamamen değişerek günümüz modern toplumlarının ikinci kimliği "dijital kimlik" kavramıyla mümkün kılmıştır. Dijital kimlikler vasıtasıyla sanal dünyada kullanılan, profil, avatar ve bu gibi dijital işlemler vasıtasıyla bireylerin gerçek yaşamlarından ziyade dijital olan ikinci bir yaşamları ortaya çıkmaya başlamıştır.

Bireylerin sahip oldukları kimliğin dijital yansıması olarak da tanımlanabilen bu kavram teknoloji toplumları açısından kişinin öznel kimliğinden daha önemli bir seviyeye gelmeye başlamıştır. Bu kimlik türünün genel olarak var olduğu platformlar zamanla değişse de sosyal medya aracılığıyla kullanımının sağlandığı söylenebilir. Bu gibi sosyal medya platformlarıyla varlığını sürdüren ve sanal olarak kullanımın esas olduğu dijital kimlikler kendilerine “metaverse” olarak tanımlanan diğer bir kavramda yer bulmuştur. İngilizce’de "evren" ve Yunancada "ötesi, sonrası" anlamlarına gelen iki kelimenin birleştirilmesiyle oluşan “Meta-universe”ten türeyen bu kavram, "evren ötesi" olarak çevrilebilir (Baer, 2024). Buradan da anlayacağımız gibi metaverse, içinde yaşadığımız sosyal hayattan farklı bir evreni, 'gerçek ötesi' bir dünyayı tanımlıyor. Geçmişten bugüne bireylerin birbiriyle etkileşimi önem arz etse de günümüz dijital toplumlarında bu durum daha hızlı gerçekleşmektedir. Sanal platformların ve sosyal medya uygulamalarının çoğalmasıyla başlayan bu süreçte durum daha çok dijitalleşmenin mümkün kılındığı bir hal almaktadır. Bu açıdan dijitalleşmenin metaverse ve dijital kimlik kavramının temelini oluşturduğu söylenebilir.

Dijitalleşmenin temelli literatür incelendiğinde genellikle McLuhan’ın ‘küresel köy’ ve Castells’in ‘ağ toplumu’ teorilerinin bu kavram ile örtüştüğü söylenebilir. Öyle ki temelinde internetin küresel bir topluluk oluşturan bir dijital alan yarattığını ve gelecekte bu etkileşimin dijital kimlikler vasıtasıyla mümkün olacağını üzerinde durulduğu bu teoriler metaverse kavramını daha da anlamlandırmaktadır. Metaverse’in dijital ağlar ile hiyerarşilerin yerine geçtiği ve sanal etkileşimin temel olduğu bir ağ toplumu oluşturma eğiliminde olduğu gözlemlendiğinde teorilerin bu bağlamda anlam kazandığı söylenebilir.

"Metaverse" kavramı ilk olarak yazar Neal Stephenson tarafından 1992 tarihli bilimkurgu romanı Snow Crash’te ortaya atıldı. Romanda metaverse, insanların avatarlar aracılığıyla birbirleriyle ve dijital ortamlarla etkileşime girdiği sanal gerçeklik alanı olarak tanımlanıyor (Stephenson, 1992). Bu tanıma bağlı olarak oluşan sanal gerçeklik alanının McLuhan’ın belirttiği küresel köy teorisi ile benzerlik gösterdiği söylenebilir. Öyle ki McLuhan’a göre bireyler, teknolojinin gelişimiyle beraber yaşamlarını sürdürecekleri küresel bir köy inşa edeceklerdir (McLuhan, 1999; 2001). Sözü edilen küresel köyün Manuel Castells’in ağ toplumu kuramı ile benzediği düşünülürse, sözü edilen bu kuramların günümüz metaverse oluşumu ile paralellik gösterdiği söylenebilir. Sözü edilen bu küresel oluşum Castells’e göre bilgi öneminin üst düzey olduğu ve iletişimin teknolojileriyle sanal olarak gerçekleşecek bu toplum biçimi geleceğin toplumu olarak adlandırılmaktadır (Castells, 2004; 2008; 2010). Bu toplum biçiminin adından da anlaşılacağı üzere ağ odaklı olması, yukarıda

bahsi geçen dijital kimliğin de bu sistemde çalışma biçimini gözler önüne sermektedir. Öyle ki sanal olarak oluşması beklenen bu oluşumun içerisinde barındırdığı kişi ve nitelikler de kullanan kişinin kimliğini yansıtmak durumundadır.

Bu kişilik biçiminin yapay olarak oluşması ve bireylerin isteklerine göre düzenlenmesi durumu ise Goffman'ın dramaturjik yaklaşımıyla yorumlanabilir. Öyle ki metaverse'de bireyler, kendi tercih ettikleri avatar ve kişilik özellikleriyle bir persona oluşturma özelliğine sahiptirler. Bu durum bireylerin oldukları kişiden ziyade olmak istedikleri kişilik özelliklerini dijital kimliklerinde kullanma imkânı sunmaktadır. Bu bakımdan dramaturjik yaklaşımın üzerinde durduğu tiyatro oyunu benzetmesinin metaverse içerisinde uygulamalı olarak kullanımını mümkündür. Bu tiyatro oyununun ön sahnede, kimlik diğer bireyler tarafından kabul edilme ihtiyacı ile normlara uygun olarak sergilenebilir (Goffman, 1959). Yine aynı ön sahnede bireyler idealize edilmiş bir persona ile dijital kimlikleri vasıtasıyla kullanabilir. Bu ön sahne kavramı, metaverse içerisinde kullanıcı adı, avatar ve biyografi gibi seçeneklerle dijital personaların oluşmasında etkili olabilir. Aynı zamanda bireyin metaverse içerisinde yaptığı paylaşımlar da idealize edilen kimliğin yansıması olarak nitelendirilebilir.

Akışkan Modernite teorisi göz önüne alındığında ise Bauman, bireylerin sürekli değişim ve uyum içerisinde toplum ile bağdaşmaya çalıştıklarını savunur (Bauman, 2000). Bu teori ışığında dijital kimliklerin metaverse'deki rolü düşünüldüğünde bu kavramın kendine yer bulduğu söylenebilir. Öyle ki akışkan modernite ile bireylerin toplumsal normlara uyum sağlama süreci dijital kimliklerin de sürekli olarak değişime uğraması ifade eder. Esnek ve fazlasıyla değişken bir yapıda olan bu dijital kimlikler teorisinin metaverse'deki paralellliğini de bu açıdan ifade eder. Güncel trendlere ve toplumun pasif baskı biçimiyle değişim içerisinde olan dijital kimliklerin, yine toplumsal dinamikler yoluyla şekillenmesi farklı şekillerde kendisine yer bulabilir. Bazen avatar, bazen ise biyografi ile değiştirilebilen kimlikler paylaşımlar ile de şekillenebilir. Kimlik değişimi bu açıdan sadece uyum sağlama ihtiyacı ile değil, aynı zamanda farklı sosyal roller deneme isteği ile de metaverse'de uygulanabilir. Fakat dijital kimliğin her zaman bir değişim içerisinde olduğu bu anlamda söylenebilir. Dijital dünyada birey tarafından yaratılan bu kimlik türü, bireyin sosyal olarak tanımlanmasını ve yer bulmasını farklı açılardan mümkün kılmaktadır.

Dijital kimliklerin sürekli kullanılmasıyla sanal ve gerçek dünya arasındaki sınır giderek incelmektedir. Bireylerin dijital ekranlarda geçirdiği süre bunun en büyük göstergesidir. Metaverse'in gelişimi, yapay zekanın ilerleyişi ve sosyal medyanın daha yoğun kullanımı yakın gelecekte hiper bir dünyayı mümkün kılmaktadır. Dijital kimliklerin aktif kullanımı, bireyin

gerçek kimliğiyle olan bağını zayıflatabilir veya gerçek-dijital kimlik arasında kontrolsüz bir geçişe yol açabilir. Dijital kimliklerin toplumsal kabul görme aracı haline gelmesiyle bireylerin sosyal çevresi de bu açıdan dijital olarak değişmektedir. Dijital kimliklerin kullanımıyla oluşacak toplumsal normlar yakın gelecekte daha belirgin hale gelmesi bu bağlamda mümkün olabilir. Diğer taraftan modern toplumların ana kurumlarından olan; eğitim, din, ekonomi, siyaset ve sosyal alanlardaki dijital dönüşüm, toplumsal yapıların dijital süreçlerle var olabilme ihtimalini gündeme getirmektedir. Dijital kimlikler bu yeni dijital toplumun önemli bir parçası olarak varlığını hissettirme eğilimindedir. Bahsi geçen geniş dijital yapının nasıl şekilleneceği ise dijital ortamdaki sosyal dinamiklere bağlı olarak belirlenecektir.

İnsanlar tarihin başından beri etkileşim içerisinde yaşamaya yönelik tutum sergilemişlerdir. Bireyin çevresi ile kurduğu iletişim biçimi yapılan etkileşimin de türünü belirlemektedir. Öyle ki bireylerin çevresi ile kurduğu sosyal ve manevi ilişkiler yine kişinin kim olduğunu belirler. Bu etkileşim biçimi aynı zamanda bireyin kimliği üzerinde de etkili olmaktadır. Bu anlamda kimlik arayışı bireylerin içerisinde bulunan bir arayışın başlıca aktörlerinden biridir. Teknolojinin durdurulamaz gelişimi toplumların hangi yönde ilerleyeceklerine rehberlik eden bir araç olarak, etkili biçimde varlığını devam ettirmektedir. Teknoloji ile insan hayatına giren dijitalleşme, zaman içerisinde gelişerek toplumlarla ayrılmaz bir bütünlük sağlamıştır. Bu bakımdan dijitalleşmenin getirdiği bazı avantaj ve dezavantajlar da kaçınılmaz bir biçimde büyümüştür. İnsanların birbirleri ile etkileşim sağladığı bu araçlar bir süreden sonra kontrol edilemez bir biçime evrilmiştir. Öyle ki sanallaşmanın başlaması ve bireylerin bu sanallaşmanın başlıca aktörü olması, toplumsal değişimler bakımından etkili olmuştur. Bu bakımdan etkili bir araç olan internet, günümüz toplumlarında hem hayatı kolaylaştıran bir etken olmuş hem de geleceği kestirilemeyen bazı etkilere yol açmıştır. Aynı bağlamda incelendiğinde dijital bölünme kavramının bu dezavantajları temellendirme de önemli bir kaynak olduğu söylenebilir. Dijital bölünme, bireylerin veya toplulukların internet veya bu gibi kitle iletişim teknolojilerinin kullanımındaki eşitsizliği nitelendirmektedir (Van Dijk, 2006). Yaşanan bu bölünmenin birçok farklı faktörü olsa da genel olarak ekonomi ve dijital okuryazarlık gibi unsurlar başlıca sebepler arasında sayılabilir. Öyle ki coğrafi şartların dahi etkisinin bulunduğu bu dezavantajlı durum, dijital kimliklerin yayılması ve kullanımının çeşitlenmesi konusunda da etkili olmaktadır.

Yaşanan sanallaşma ile ortaya çıkan bazı kavramlar ise insanlığın geleceğinde söz sahibi olacak niteliklere sahiptir. Dijital kimlik olarak bilinen kavram ise sanallaşan ve dijitalleşen toplumda kimlik kazanma ihtiyacının yeni bilgi teknolojilerindeki yerini hazırlamaktadır.

Etkileşim ihtiyacı ve kimlik arayışının internet üzerinden gerçekleşmesi bu anlamda sürecin farklı şekilde ilerlemesine neden olmaktadır. Önceden yüz yüze yapılan sohbetler, etkinlikler ve bu gibi etkileşim araçları zamanla yerini sosyal medya ve sanal araçlara bırakmıştır. Böylece bireyin kendisi ve çevresi ile yapmış olduğu ve kazandığı kimlik türü bir nevi dijital kimliğe dönüşmeye başlamıştır. Sosyal medya ve bilgi iletişim uygulamaları ile başlayan bu süreç, yapay zekanın geliştirilmesi ve özellikle metaverse adı verilen sanal evrenin inşasıyla başka bir yola girmektedir. Metaverse gibi sanal dünyaların ortaya çıkması, bu bakımdan dijital kimliklerin rolünü daha da artırmaktadır.

Bu kimliklerin toplumsal olarak önemi ise bazı teoriler ışığında incelenebilir. Goffman'ın günlük yaşamda benliğin sunumu ele alındığında bireylerin persona yaratma ve bu personaları sahteleştirerek dijital dünyada başka bir birey gibi davranma eğilimi tehlike olarak nitelendirilebilir. Aynı zamanda halihazırda ağ toplumu teorisiyle bağdaştırdığımız bu durumun, Bauman'ın akışkan modernite kuramı ile dijital kimliklerin şekillendirilmesi gözlemlenebilir. Öyle ki dijital kimliklerin sosyal normlara uyum sağlama temelinde değiştirilebilir bir esnek yapıya sahip olması, bireyin gerçek hayatını da etkileyebilecek, yeniden şekillenebilen gerçek kişilikten uzak benlikler yaratabilir. Yine Foucault'nun üzerinde durduğu ve özel alanın olmadığı bir toplumsal düzenin varlığı da bu bakımdan tehlike yaratabilir (Foucault, 1977). Kullanıcıların sürekli birbirini izlediği dijital ortamlar ve bu ortamları disipline eden bir gücün bulunması, gücü tek bir kişi de bulundurma tehlikesini de beraberinde getirebilir. Bu açıdan tüm bu tehlikeleri dijital kimlik kavramıyla açıklamak ve nitelendirmek çalışmanın literatüre katkısı bakımından önem arz etmektedir.

Dijital kimlikler, kullanıcıların dijital dünyadaki varlıklarını temsil eden bilgilerdir. Bu bilgiler, kullanıcının kimliği, yetenekleri, özellikleri, sosyal medya hesapları ve diğer dijital varlıkları gibi birçok farklı faktörü içerebilir. Dijital kimlikler, kullanıcının dijital varlıklarını yönetmelerine, diğer kullanıcılarla etkileşim kurmalarına ve güvenliğini sağlamalarına yardımcı olur. 'Dijital kimlik' adı verilen adlandırma genel olarak bireylerin internet üzerinde gerçekleştirdiği tüm işlemler olarak betimlenebilir. Sanal dünyada kullanılan, paylaşılan ve gerçekleştirilen tüm işler bireyin profil olarak adlandırıldığı medya sisteminden gerçekleştirilmektedir. Böylece ziyaret edilen her site, sosyal medya hesaplarının tamamı ve alışveriş için yapılan ödemeler gibi en ufak işlemler bile dijital kimliğe etki etmektedir. İçinde bulunan enformasyon temelli modern toplumlarda ise kimliğin önemi toplumda yer kazanma açısından önemlidir. Bu bakımdan kimliğin dijital olarak değişmesi de toplumsal bir dönüşümün geçerli olacağını göstermektedir. Daha önce dijital olan ikinci yaşam olarak

nitelendirdiğimiz bu durumun, bireylerin daha fazla dijital alanlar da vakit geçirmesiyle karmaşık bir duruma evirildiği söylenebilir. Öyle ki gerçek ve sanal olan farklı yaşam tarzlarına sahip bireyler kontrolü kaybetme eğilimine ve yavaş yavaş kimlik karmaşası yaşamaya başlamaktadır. Bu durum ileri de daha da tehlikeli bir durum oluşturabilme potansiyeli olan hipergerçeklik yaratma eğilimindedir.

Hipergerçeklik teorisi bu bağlamda konunun şekillenmesine yardımcı olacak önemli bir teoridir. Öyle ki bireylerin sanal hayatlarını gerçekten ayırt edememesi, hatta sanal hayatlarını gerçek hayatlarının önüne koymaya başlaması gibi adımlar gerçeklik algısının kaybolmaya başlamasına neden olmaktadır (Kaymaz, 2022). Bireylerin sanal kimlikleri ile elde ettikleri başarı ve başarısızlıkları gerçek hayattan ayıramamaları sonucunda ortaya çıkan hipergerçeklik teorisi bu anlamda bireylerin kimlik karmaşaları ile de bağlantılıdır. Dijital kimlik her ne kadar bireyin sanal dünyada kendisini göstermesine yardımcı olsa da kimlik karmaşası gibi olasılıkları da beraberinde getirmektedir. Bireyin sosyal olarak dışarıya yansımaları dijital olarak mümkün olan bu kimlikler benliklerinin gelişmesini de aynı yönde etkilemektedir. Goffman'ın kimliğe bakış açısının iki tür olması göz önüne alındığında dijital ve gerçek hayatın iki farklı kimliği oluşturduğu söylenebilir. Buna ek olarak Mead'in ayna benlik teorisi de incelendiğinde benliğin dijital yansımaları örnek olarak verilebilir (Mead, 1934). Benlik kavramı ile beraber de nitelendirilebilen dijital kimlik, bulunulan platformun işleyişine göre de farklılık gösterebilir. Öyle ki bulunan sanal ortamın duygu seviyesi, yaş küçüldükçe bireyin benliği açısından da etkili olabilmektedir. Henüz kavrama çağındaki bireylerin bu tür ortamlara maruz kalması olumsuz olarak da bazı problemler yaratabilir. Yine de sanal olarak bir kimlik yaratan ve bunun üzerinden diğer sanal kimliklerle etkileşim sağlayan bireyler yeni tür bir dünyanın ortaya çıkmasını sağlamıştır. Geleceğin dünyası adı verilen bu dünya türü bazı otoriteler için korkutucu olsa da geleceğe yön verecek başlıca araçlardan birisidir.

Ortaya çıkan dijital kimlikler sosyal medya platformları, bankacılık uygulamaları ve alışveriş gibi alanlarda bireyi temsil ettiği için zararsız görünmekle beraber bununla sınırlı kalmamıştır. Öyle ki metaverse adı verilen sanal dünyaların ortaya çıkması ile dijital kimlik kavramı daha da önem kazanmıştır. Metaverse'deki dijital kimlikler, kullanıcıların dijital varlıklarını tanımlayan ve yöneten temel araçlardır. Kullanıcının dijital kimliği, avatar olarak da bilinen dijital bir temsilci aracılığıyla sunulur. Kullanıcının dijital kimliği, avatarının görünümü, yetenekleri ve özellikleri gibi faktörleri etkileyebilir. Bu, kullanıcıların dijital varlıklarının nasıl algılandığını ve diğer kullanıcılarla nasıl etkileşim kurduklarını belirler. Metaverse'deki dijital kimlikler aynı zamanda kullanıcının dijital varlıklarının güvenliği için de

önemlidir. Kullanıcının dijital kimliği, onların sanal dünyadaki varlıklarının kimliğini ve sahipliğini belirler. Bu nedenle, dijital kimliklerin korunması ve güvenliği, kullanıcının dijital varlıklarının güvenliğini de sağlar. Metaverse, birçok insan için sadece bir bilim kurgu kavramı olarak görünebilir, ancak aslında sanal bir dünya olarak tanımlanabilir. Bu sanal dünya, oyunlar, etkinlikler, eğitim ve iş fırsatları gibi birçok farklı alanda kullanılabilir. Bu nedenle, metaverse'in yükselişi, dijital kimliklerin önemini artırmaktadır.

Kişinin kendisini ve çevrelerindeki bireyleri tanımlamasını mümkün kılan kimlik kavramını içselleştirerek, onunla hareket etmesi toplumsal normlar açısından da önemli bir noktadır. Bauman'ın belirli bir amaç doğrultusunda çaba gösterilerek yapılan eylemler bütününe kişiye etkisi olarak adlandırılan kimliğin dijital olarak da aynı işlevi sürdürdüğü söylenebilir (Bauman, 2000). Bu durum toplumsal normlarla gerçek hayatta ne kadar şekillense de uzun süredir insan hayatının bir parçası olan teknolojiyle de şekillendiği düşünülebilir. Bu açıdan dijital olarak da kimlik şekillenmesinde belirli bir çabanın gerektiği söylenebilir. Öyle ki bireylerin dijital toplum ve grupların bir parçası olma isteği, dijital ortamda da çaba gerektiren bir kimlik kazanım şeklidir. Bu kazanım gerçek hayattaki kadar fiziksel aktiviteler vasıtasıyla olmasada, bireyin toplumsal normlara ayak uydurma şekli dijital aktivitelerle mümkün olmaktadır. Fiziksel kimliğin sanal yansıması olarak da adlandırılabilen bu süreç bireyin varlığını temellendiren ayrıca bir araçtır. Oluşturulan sanal dünyalardan olan metaverse'de bu kimliğin sanal yansımasını gözler önüne sunarak bireylere sanal dünyada varlık hissedebilecekleri bir kimlik bahşeder. Tam olarak bireyin kişiliğini sanal olarak aktarmamakla beraber, bireylere ayrıca bir sosyal maske takarak bir kişilik oluşturmalarını da sağlayan bu tür sosyal medya, sanal dünya araçları gelecekte daha önemli bir oluşum olarak insanların sık kullandığı bir kişisel alan olabilir. İnternetin dünyayı kaplama hızı göz önüne alındığında bu sürecin oluşumu ise kaçınılmazdır.

Bu bağlamda metaverse ve dijital kimlikler arasındaki ilişki, dijital dünyada bir kullanıcının varlığının tanımlanmasında kritik bir rol oynar. Metaverse, kullanıcıların dijital dünyada var olmalarına ve etkileşim kurmalarına olanak tanırken, dijital kimlikler bu etkileşimin başlıca aktörüdür. Parsons'un yapısal işlevselci yaklaşımı göz önüne alındığında metaversin bireylere sunduğu statü-rol bileşimi anahtar konumdadır. Öyle ki Parsons'un yapısal işlevselci yaklaşımına göre toplumun çekirdeği bireydir ve bireyler sistemin bütünlüğünün temelini oluşturmaktadır (Parsons, 1951). Bu anlamda bireyin olduğu her alanda toplum da varlığını her halükârda sürdürecektir. Bireyin asıl aktör konumunda olduğu bu yaklaşım temelinde toplumsal değişimin bütün halinde uyum gerektirdiği söylemi vardır. Metaverse ile



toplumsal dönüşümün başka bir seviyeye çıkması ve dijital kimlikler ile yeni dijital toplumların yaratılması ise bu temel yaklaşım ile ilişkilendirilebilir. Öyle ki bireyin olduğu her yerde var olan toplum, aynı şekilde toplumun diğer paydaşları ve kurumsal kültürleri de beraberinde barındırır. Bu açıdan toplum ve kimlikler dijital olarak değişse de temel toplumsal söylemler yine bu yapının paydaşlarından bir tanesidir. Kurumların varlığı ve toplumun bu köklerden hareketi başlıca aktörlerle beraber filizlenmektedir. Hipergerçeklik ile iç içe geçmiş dijital-gerçek ayrımı bu açıdan incelendiğinde dijital dönüşümün başlıca anahtarı yine toplumsal kurum ve fikirler olarak belirlenmektedir. Bu açıdan yapısal işlevselci yaklaşım ile ele alındığında dijital kimliklerin etkili şekilde kullanımı ve metaverse içerisinde yeni toplumsal dönüşüm sağlama fikri bu yaklaşımlar ile şekillenmektedir. Toplumun temelini oluşturan; Eğitim, ekonomi, siyaset, inanç ve sosyal yapılar ise dijital olarak dönüşen toplum modelinin başlıca aktörleri konumundadır.

## 2. Metaverse Bağlamında Dijital ve Toplumsal Dönüşüm

Bireylerin kolektif bir yapı sergilemesi sonucu ortaya çıkan toplumlar ve cemiyetler devamlılık temelli bir güdü benimsemektedirler. Bu devamlılık için gerekli olan temel etken ise bireyler arası iş birliği ve etkileşim biçimidir. Bu bakımdan bireyler arası iletişimin temel unsuru devamlılık üzerine inşa edilmektedir. Ortaya çıkan toplulukların ihtiyaçlar ayrımı farklı şekillerde temellendirilse de başlıca birkaç etken toplulukların inşa edilmesini kolaylaştırmaktadır. Bu etkenler üzerine inşa edilen toplumlar modernite ile büyüme eğilimindedirler. Bu bağlamda toplum gündelik veya dijital olsa da temel etkenler aynı şekilde varlığını sürdürmektedirler. Bireylerin kolektif yapı benimsemeleri ve yer edinme anlayışı sergileme ihtiyacı bu etkenlerin önemini daha da artırmaktadır. Bireyin toplum içerisinde kimlik kazanma ve yer edinme arayışı bu bakımdan sürecin dijital olarak da aynı doğrultuda ilerlemesini sağlamaktadır. Bu açıdan toplumların temel normları ve onlar üzerine inşa edilen değerler dijital olarak dönüşse de varlıklarını aynı şekilde devam ettirmektedirler. Genel olarak eğitim, ekonomi, siyaset, inanç ve sosyal olarak başlıklandırılan bu kavramların dijital yansımaları ve dijital kimlikler ile ilişkisinin yeri metaverse içerisinde farklı şekillerde ifade edilebilir. Aynı olarak dijital evrene çeşitli şekillerde uyarlanan bu kavramların ortak noktası ise birey temelli bir yapı sergilemeleri ve aktif olarak bireye rol atfetmeleridir. Öyle ki bireylerin bir arada kalma anlayışı açısından ihtiyaç duyduğu bu kavramların kontrol mekanizması metaverse içerisinde de işlemektedir. Süreç farklı işlese de bireylerin dijital kimlikleri ile inşa ettikleri metaverse evreninde de bu yapılar her alanda olduğu gibi varlıklarını daha da genişleterek devam ettirmektedirler. Bu açıdan yaşanan toplumsal dönüşümün çoğu

alanın da etkili olduğu söylenebilir. Bu bakımdan toplum alanlarının da değerlendirilmesi yaşanan değişimin etkilerini görünür kılabilir.

Günümüzde dijitalleşme, kitle iletişim araçları aracılığıyla toplumu dönüştüren temel bir etken haline gelmiştir. McLuhan'a göre, bu araçlar sanayi devriminden bu yana toplumu biçimlendirmiş ve bilgi odaklı bir yapı ortaya çıkarmıştır (McLuhan, 1994; Varol & Varol, 2019). Dijitalleşme, küreselleşme süreciyle birlikte bilginin hızla yayılmasını sağlayarak bireylere mekân ve zamandan bağımsız erişim imkânı sunmuştur (Bauman, 2017). Bu durum eğitim alanında, bilgi toplumu kavramının oluşumunu hızlandırmış ve eğitim sistemlerini dijital bir dönüşüme yönlendirmiştir (İrge, 2012). Eğitim sistemleri dijitalleşmenin etkisiyle e-öğrenme modellerine geçiş yaparak bireylerin bilgiye her yerden ulaşabilmesini mümkün kılmaktadır (Şentürk, 2008). E-öğrenme, bireylerin kendi hızında öğrenmesini sağlarken, geleneksel eğitim sistemini sorgulayan bir paradigma olarak ortaya çıkmıştır (Alkayış, 2021). Castells (Castells, 2004)'in 'ağ toplumu' teorisi, bilgiye dayalı bu küresel düzenin dijital toplumların temelini oluşturduğunu ifade ederken, McLuhan'ın 'küresel köy' kavramı, bilgi paylaşımını sanal toplumla özdeşleştirmektedir (McLuhan, 1994).

Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisine göre, dijitalleşmenin sunduğu sanal dünyalar – özellikle metaverse – simülasyonlar aracılığıyla gerçek dünyaya alternatif bir toplum yapısı sunmaktadır (Baudrillard, 2010). Bu bağlamda, dijital platformlar eğitim alışkanlıklarını değiştirirken toplumları da dijitalleşmeye dayalı yeni bir bilgi düzenine taşımaktadır (Kaas, 2010). Dijital dönüşüm, ekonomik yapıyı da derinden etkilemiştir. Dijital ekonomi, geleneksel üretim ve iş süreçlerini sanal ortamda gerçekleştirilen bir yapıya dönüştürmüş ve internet tabanlı bir ekonomik sistem oluşturmuştur (Pohjola, 2002). Bugün özellikle sanal para ve dijital varlıkların ortaya çıkışı, küresel ekonomik faaliyetleri yeni bir boyuta taşımaktadır. Bu sistemde UBER gibi şirketler, fiziksel varlık sahibi olmadan hizmet sunarak dijital kimlik üzerinden işlev görmektedir (İşler, 2021).

Metaverse'in ortaya çıkmasıyla birlikte sanal harcama modelleri yaygınlaşmış, bireylerin sanal nesnelere ve para birimlerine yatırım yapması sağlanmıştır. Özellikle e-ticaretin büyümesi ve ofis işlerinin sanal hale getirilmesi, dijital ekonominin yeni yapı taşlarını oluşturmaktadır (Karaçor & Karadoğan, 2020). Dijital kimlikler bu süreçte bireylerin ekonomik faaliyetlerinde etkin bir rol oynamakta, dijital para birimleri gibi yeniliklerle metaverse'de yer alan dijital ekonomi modelini desteklemektedir. Dijitalleşme, kamu kurumlarının işleyişini hızlandırmış ve verimliliğini artırmıştır. E-devlet uygulamaları, başvuru ve evrak işlemlerini dijitalleştirerek bürokrasiyi azaltırken, kamu hizmetlerine erişimde hız ve maliyet avantajı

sağlamaktadır (Akman & Çetin, 2019). Bu dijital dönüşüm, devlet-vatandaş ilişkisini güçlendiren bir yapı sunmaktadır.

Castells'in görüşüne göre, dijital devlet küresel dijitalleşmenin doğal bir sonucu olup, kamu hizmetlerinin etkinliğini artırarak toplumsal etki yaratır (Castells, 2013). Türkiye ve Avrupa'da yaygın olarak kullanılan e-devlet sistemleri, dijitalleşmenin kamu alanındaki en somut örneklerinden biridir. Bu sistemler, vatandaşların güvenlik taleplerini karşılarken dijital kamu hizmetlerini etkin kılmaktadır (Kıraç & Bayrakçı, 2021).

Dijitalleşme, bireylerin sosyal etkileşim anlayışını değiştirmiş, sosyalleşme süreçlerini dijital ortama taşımıştır. Metaverse gibi platformlar, bireylerin dijital kimlikleriyle sosyal bir çevre yaratmasını sağlarken, toplumun geleneksel normlarını da dijital dünyaya taşımaktadır (Sayar, 2016). Bugün artık sosyal medyada zaman geçirerek sosyalleşen bireyler, dijital dünyanın sunduğu yeni yaşam biçimlerini benimsemektedir.

Toplumun dini ve kültürel normları da bu dijital dönüşümden etkilenmiş, bireyler metaverse gibi sanal platformlarda sosyal ve dini gereksinimlerini gidermeye başlamıştır. Bu yeni dünyada, bireyler arası sosyal etkileşimler dijital kimlikler üzerinden gerçekleşirken, hipergerçekliğin karmaşık yapısı bireylerin dijital yaşama olan uyumunu artırmaktadır (Baudrillard, 2010). Dijitalleşme sayesinde, toplumsal normlar metaverse gibi platformlarda yeniden şekillenmekte ve bireylerin sosyal yaşam tarzları dijital dünyada yeni bir boyut kazanmaktadır.

Genel olarak dijitalleşme ile dijital kimliklerin toplumsal normlar etrafında şekillendiği bu bağlamda incelendiğinde, yine toplumsal olarak bazı çıkarımlar yapılabilir. Öyle ki metaverse adı verilen oluşumda kendine yer bulan kimliklerin dijital olarak dönüşmesi toplum yapısının kendi içerisinde değişmesiyle paralellik göstermektedir. Bir bakıma gerçek toplum hayatında yer alan faktörler ve değişimler dijital olarak da bireyin kişiliğini etkilemektedir. Hipergerçekliğin neredeyse en üst seviyelerine çıktığı günümüz toplumlarında bu ayrımın yapılıp yapılamaması ise bir soruya yol açmaktadır. Bu soru ise şu şekilde açıklanabilir; “Şu an ve yakın gelecekte bireyin gerçek veya sanal olan toplumsal kişiliği nasıl şekillenecek? Sonuçlar olumlu veya olumsuz nasıl olacak?” Bu sorular yeni teknolojik gelişmeler ekseninde incelendiğinde ise kesin olmasa da bazı ipuçları vermektedir.

Bu ipuçları ise şu şekilde açıklanabilir. Küresel etkiler düşünüldüğünde bireyin dijital kimliğiyle yeni yaratılan bir evrende sınırlama olmadan gezebilmesi, kişiliğini daha iyi şekilde ifade edebilmesi ve dünya vatandaşı olarak küresel yapının parçası olması gibi etkilerden söz

edilebilir. Bireyin kişisel hayatında bulamadığı özgürlüğü bu şekilde kazanarak belki de toplum nezdinde kabul görememe duygusunu da kazanabilmesi mümkündür. Olumsuz açıdan bakıldığında ise dijital kimliklerin belirli risk gruplarını barındıran devasa bir ağ sisteminin parçası olduğu söylenebilir. Öyle ki dijital olarak metaverse içerisinde kazanılan yeni kimliklerle inşa edilen toplumlar ve bu toplumların yarattığı normlar, gerçek hayattaki normları da paralel şekilde etkileyebilir. Kamu, eğitim, ekonomi ve sosyal yaşam gibi alanlarda kendisini gösterme potansiyeli olan bu dijital toplumsal normlar aynı şekilde bir kimlik karmaşasına yol açabilir. Halihazırda hipergerçeklik ekseninde şekillenen bu olgular mahremiyet, kültür ve aile yapısı gibi alanlarda da etkisini gösterebilir. Genel olarak toplumsal kimliklerin yeniden tanımlanmasının önünü açan bu yeniliğin hala gelişim içerisinde olduğu söylenebilir. Bu gelişimin nasıl tamamlanacağı ve kimliklerin toplumları nasıl şekillendireceği ise yakın gelecekte kendisini daha net gösterecektir. Tüm bu faktörler ise bireyin ve toplumun bu tür kimlikleri nasıl şekillendireceğiyle doğrudan bağlantılı olacaktır.

### Sonuç

Bireylerin kendilerini zihinsel olarak içinde hissettikleri yeni bir evren modeli olarak kurgusal bir biçimde tanımladıkları 'metaverse', günümüz teknolojisinin geldiği son noktaya işaret etmektedir. Geline bu noktada birçok uzman ve kurum tarafından internetin geleceği olarak görülen bu alan, siber gerçeklik ile insanoğlunun hayatına çok hızlı bir şekilde girmeye başlamıştır. İnternet ile fiziksel gerçekliğin bir adım ötesine geçilmiş bir dünyada metaverse ile bu geçiş daha da ötelere taşınarak, gerçek dünya ile siber dünya arasında ama her iki dünyanın da ötesinde bir noktaya yerleşmektedir. Artık geleneksel dünyadaki kimlikler ve onların edinimleri ve korunumları, metaverse dünyasında daha da girift hale gelecektir. Bütün bu alandaki gelişmeler bazen sorun ve çatışma alanları olarak düşünülen, kimi zaman birleştiren kimi zaman da ayırıştırıcı kimlik oluşturma modellerinin değişeceğine işaret etmektedir. Toplumlar ve bireylere çok alanlarda sınırsız erişilebilirlik sağlayacak metaverse, adem-i merkeziyetçi özelliğiyle özgün, özgür ve merkezlessiz bir dünya sunmasıyla; kimi zaman avantajlar ve kimi zaman da dezavantajlar getireceği muhakkak olan ama geleceğin teknolojisi olma potansiyelini üzerinde taşıyan bir alandır. Bu sayede insanlar, toplumlar ve kültürler arası ilişkiler ve etkileşimler günümüzün etkileşim modellerinden daha da farklılaşacak, kimilerine göre bir risk olan medeniyetler çatışmasını hızlandıracak ama daha iyimser başkalarına göre de çatışmaları, tanışma ve etkileşimler bağlamında sona erdirecek bir dünya imkânı da sunacaktır. Bu durumda yeni davranışların, yeni bilinçlerin, yeni kimliklerin, mekânların ve

yeni dünyaların oluşmasına yol açacak bu teknolojinin daha derinlikli olarak incelenmesi ve alanla ilgili yeni akademik ve bilimsel çalışmaların yapılmasına hız verilmesi gerekmektedir.

### **Araştırmanın etik yönü**

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Bu araştırmanın etik kurul izni gerektirmeyen araştırmalardan olduğunu beyan ederim.

### **Çıkar çatışması beyanı**

Bu çalışmada, sonuçları veya yorumları etkileyebilecek herhangi bir maddi veya diğer asli çıkar çatışması olmadığını beyan ederim.

### **Yazar katkı oranı**

Çalışmanın tüm aşamaları her iki yazar tarafından eşit katkı ile tasarlanmış ve hazırlanmıştır.

### **Kaynakça**

- Akman, E. ve Çetin, M. (2019). Yeni Kamu Yönetimi Anlayışının Bir Yansıması Olarak Dijital Dönüşüm Ofisi. *IV. Uluslararası Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Sempozyumu*, 5-6 Aralık 2019, Burdur, Türkiye, Sempozyum, ss. 223-231.
- Alkayış, A. (2021). Eğitim Felsefesi Perspektifinden Dijitalleşme ve Eğitim 4.0. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (USBED)*, 11(21), 221-237.
- Baer, J. (2024) *The metaverse: Everything you need to know*. Erişim tarihi: 27.11 2024  
<https://www.juliusbaer.com>
- Baudrillard, J. (2010). *Sanat komplosu*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Bauman, Z. (2017). *Küreselleşme*. (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Castells, M. (2004). *The network society: A cross cultural perspective*. Edward Elgar Publishing Limited. <https://doi.org/10.4337/9781845421663>.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: ekonomi, toplum ve kültür*. Çev. E. Kılıç. Ağ toplumunun yükselişi. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2013). *İsyan ve Umut Ağları İnternet Çağında Toplumsal Hareketler*, (çev. E, Kılıç). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları 36.

- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Pohjola, M. (2002). The New Economy: facts, impacts and policies. *Information Economic and Policy*, 14, s. 133-144.
- Karaçor, Z., Güvenek, B., & Karadoğan, E. (2020). Ekonominin Değişen Maskesi: Dijital Ekonomi. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6(34), 2140-2149.
- Kaas, M. J. (2010). Teaching in a technology-enhanced and web-connected world. *Journal of the American Psychiatric Nurses Association*, 16(2), 114-115.
- Kaymaz, M. (2022). *Dijitalleşme ile Gelişen Radyonun Eğitim Kurumuna Etkisi: Podcastler*.
- Kıraç, S. & Bayrakçı, E. (2021). E-Devlet Uygulamaları Bağlamında Türkiye’de E-Belediyecilik Anlayışı. *Balıkesir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 1(2), 106-128.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: Extensions of Man*, 369s.
- McLuhan, M. (1999). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*. (Çev: Gül Çağalı Güven). YKY yayınları, İstanbul.
- McLuhan, M. (2001). *Global Köy*. İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society from the standpoint of a social behaviorist*. University of Chicago Press.
- İşler, İ. (2021). Dijital Dönüşümün Ekonomiye Etkileri: Dijital Ekonomi. *Proceedings Book*, 219.
- İrge, N. F. (2012). Enformasyon toplumu ve toplumsal değişim sürecinde sosyal medya. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (17), 63-86.
- Parsons, T. (1951). *The Social System*. New York: Free Press.
- Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Bantam Books.
- Şentürk, İ. (2008). Pierre Bourdieu’nun Neoliberalizm Eleştirisi Bağlamında Eğitim Yönetimini Yeniden Düşünmek. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 73-98.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2006). Digital Divide Research, Achievements and Shortcomings. *Poetics*, 34(4-5), 221-235.
- Varol, E. & Varol, M. Ç. (2019). Kavram ve kuramlarıyla Marshall McLuhan’a bakış: Günümüzün egemen medya araçları ekseninde bir değerlendirme. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 5(1), 137-158.