

METaverse: İNSANLIĞIN SIĞINAĞINDA YABANCILAŞMANIN İZLERİ

Elif Dilan KARA*

ÖZ

Metaverse 21. yüzyılda teknolojik gelişmelerle insan yaşamında hızlıca yer edinmiştir. Bugün yalnızca eğlence alanında değil, eğitim, sağlık gibi alanlarda da metaverse'ün kullanılabildiği görülmektedir. Farklı teknolojilerin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan metaverse insanlara kendi istekleri doğrultusunda düzenleyebilecekleri bir dünya vaat etmektedir. Günümüz insanı metaverse'ün sunduğu bu imkânı, özgürce yaşayabilmek için bir çıkış yolu görme eğilimindedir. Zira içinde bulunduğu gerçeklik, onu kendine yabancılaştıran piyasa sisteminin ilkelerinin gerçekliğidir. Metaverse'te istekleri doğrultusunda yaratabildiği avatarlar, insanlar adına eylemlerde bulunabilmekte, dolayısıyla insanlar gerçeklikte yapamadıklarını avatarlar aracılığıyla meta evrende gerçekleştirebilmektedirler. Bu eylemlerin başında hiç kuşkusuz sahip olmak gelmektedir. Piyasa sisteminde kendisini sahip oldukları ile tanımlayan insan, bu alışkanlığını meta evrende de devam ettirebilmektedir. Bu, metaverse'ün gerçeklikle olan bağıını gösterir. Her teknolojik gelişme gibi metaverse de piyasa sisteminin etkisinden kurtulamamış görünmektedir. Bu durumda, insanların kendi gerçekliklerinden kaçmak için bir şans olarak gördüğü metaverse'ün insanın yabancılaşmasını engelleyen veya azaltan bir şans olup olmadığı sorusuna bir cevap bulmak önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, İnsan, Yabancılaşma, Piyasa Sistemi

METaverse: TRACES OF ALIENATION IN THE SANCTUARY OF HUMANITY

ABSTRACT

The metaverse has rapidly gained a place in human life with technological developments in the 21st century. Today, it is seen that the metaverse can be used not only in the field of entertainment but also in areas such as education and health. The metaverse, which emerged with the use of different technologies together, promises people a world that they can organise according to their own wishes. Today's people tend to see this opportunity offered by the metaverse as a way out to live freely. Because the reality he is in is the reality of the principles of the market system that alienates him from himself. The avatars that he can create in the metaverse in line with his wishes can perform actions on behalf of people, and therefore, people can realise in the metaverse through avatars what they cannot do in reality. Possession is undoubtedly the most important of these actions. People who define themselves with what they own in the market system can continue this habit in the metaverse. This shows the connection of the metaverse with reality. In this case, it is important to find an answer to the question of whether the metaverse, which people see as a chance to escape from their own reality, is a chance that prevents or reduces human alienation.

Keywords: Metaverse, Human Being, Alienation, Market System

* Araştırma Görevlisi, Maltepe Üniversitesi Felsefe Bölümü, E-Posta: elifdilankara@maltepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3789-4231, İstanbul/Türkiye.

Makalenin geliş tarihi: 16.05.2025

Submission Date: 16 May 2025

Makalenin kabul tarihi: 21.11.2025

Approval Date: 21 November 2025

Giriş

Metaverse, insanlığın en büyük başarılarından biri olarak kabul edilen teknolojinin bize en yeni armağanıdır ve öyle bir armağandır ki, insanların hiçbir fizik kuralına tabi olmadan istedikleri gibi düzenleyebilecekleri, gerektiğinde silip yeniden yaratabilecekleri bir dünya, bir kimlik ve hatta yeni bir gelecek kurma imkânı sağlamayı vaat eder insanlara. Piyasa sistemi içerisinde var olma mücadelesi verirken kendine, türünün olanaklarına yabancılaşmış insan için bu vaatler, ona kendini yeniden tanımlama imkânı sunması nedeniyle önemlidir. Metaverse bundan 20-30 yıl öncesine kadar insanların yalnızca bilim-kurgu romanlarında okuyabildiği bir kurgu evreniyken bugün bizzat deneyimleyebildikleri bir tür ‘gerçeklik’ haline gelmiştir.

Bu çalışmada insan yaşamının bir parçası haline gelen metaverse’ün, piyasa sistemi içinde yabancılaşmış insana sunduğu bu vaatlerin ona gerçekten olanaklarını gerçekleştirebilecek bir alan sağlayıp sağlayamadığı sorusuna cevap aranmaktadır.

376

Metaverse nedir?

Günümüzde kullanılan metaverse uygulamalarının ilk örneği Second Life adlı oyundur. Bu oyunun adı oldukça dikkat çekicidir. Second Life yani “İkinci Hayat”. Bu adla sunulan oyun adeta oyunculara yaşadıkları gerçekliğin dışında ikinci bir hayat vaat etmektedir. Second Life ile başlayan metaverse macerası bugün Decentraland, Axie Infinity, Sandbox ve CryptoKitties gibi popüler metaverse örnekleriyle devam etmektedir.

Her ne kadar bugün metaverse terimi sanal dünya ile birlikte teknolojinin bir kavramı olarak kullanılıyor olsa da, ortaya çıkışı teknolojiyle bağlantılı olmamıştır. Metaverse kelimesiyle ilk karşılaştığımız yer bir romandır; bu nedenle ilk şekillenişinin “felsefi ve edebi alanda” olduğunu söylemek mümkündür.¹ Neal Stephenson tarafından 1992 yılında yazılan *Parazit (Snow Crash)* adlı romanda metaverse şöyle tanımlanır “(...) görme, duyma ve koklama dahil olmak üzere birçok duyuşal girdi üzerine kurulmuş bir sanal gerçeklik

¹ Hakan Kayakökü, “Sanal Dünyaların ve Metaverse’ün Tarihi ve Gelişimi”, içinde *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler*, ed. Fatih Sinan Esen, Ankara: Nobel Akademik Yayınları, 2022, 36-37.

ortamı.”² Metaverse’ün tanımına yer veren araştırmalara bakıldığında da genellikle bu kavramın ilk kullanımı için verilen referansın bu esere yapıldığı görülmektedir. Ancak bu kavramı ilk kullananın Stephenson olduğunu söylemekle birlikte kavramın işaret ettiği ‘teknolojiyle yaratılan ikinci bir yapay evren’ düşüncesinin Stephenson’la birlikte ortaya çıkmadığını, bu düşüncenin 20. yüzyılın başına kadar geriye götürülebileceğini iddia edenler de vardır. Bu bağlamda, metaverse tarihinin, E.G. Wells’in gerçeklikten bağımsız, gerçek dünyaya paralel ve en önemlisi “gerçek dünyanın ideal bir versiyonu”nu anlatmak için yazdığı *A Modern Utopia* eserinde eleştiri maiyetinde E.M. Foster tarafından 1909 yılında yazılmış olan *The Machine Stops* adlı kısa öyküyle –bu öyküde direkt olarak ‘metaverse’ kelimesi kullanılmamış olsa da– başlatılabileceği söylenmektedir.³ Eğer Forster’ın öyküsünü temel alacaksak, metaverse düşüncesinin 100 yıllık bir tarihinin olduğunu söylememiz mümkün.⁴ Ancak kavramın ortaya çıkışına odaklanılacaksa, metaverse kavramının oldukça yeni bir kavram olduğunu da akılda tutmak gerekir.

Metaverse’ün ne olduğuna dair literatür taraması yapıldığında farklı tanımlarla karşılaşılmaktadır. Son yıllarda yapılan metaverse’le ilgili çalışmalarda kavramın farklı tanımlarına rastlanmaktadır. Bu tanımlardan biri şöyledir: Metaverse, “(...) hepimizin özelleştirebildiğimiz dijital avatarlarımızla görünür olduğumuz, farklı sanal dünyalarda gezmeye gidebilecek, oyun oynayabilecek, konser izleyebilecek, sanal olarak sosyalleşebilecek veya ortak çalışma yapılabilecek sanal evrendir.”⁵ Bu çalışmada metaverse’ün bu tanımı esas kabul edilmiştir. Bununla birlikte metaverse için yapılan tanımlara şu örnekler verilebilir: “Avatarların yeni dünyası olarak tasarlanan Metaverse, artırılmış sanal gerçeklik cihazları sayesinde insanların herhangi bir fiziksel çaba sarf etmeden tamamen gerçekliğin içine daldığı algısal evrendir.”⁶ Metaverse, insanların avatarla temsil edildiği, artırılmış gerçeklik, sanal dünya gibi

² Terry Winters, *Metaverse: Sanal Dünyanın Devrimine Hazır Olun!*, çeviren: Mina Zeynep Çamoğlu, İstanbul: KODLAB Yayın Dağıtım, 2022, 4.

³ A.K. Stelios Ioannidis ve Alexios – Patapios Kontis, “The 4 Epochs of the Metaverse”, *Journal of Metaverse* 3, no 2 (2023): 153.

⁴ Bu düşüncenin tarihsel gelişimi için ilgili kaynağa bakınız Ioannidis ve Kontis, “The 4 Epochs of the Metaverse”.

⁵ Bahadır Avşar, “Web 1.0’dan Metaverse’e Tarihsel Süreç ve Teorik Temeller” içinde *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler*, ed. Fatih Sinan Esen, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022, 20.

⁶ Harun Serpil ve Damla Karaca, “The Metaverse or Meta-Awareness”, *Journal of Metaverse* 3, no 1 (2023): 1, doi: 10.57019/jmv.1093347.

teknolojilerin kullanılarak oluşturulmuş ve insanların birbirleriyle etkileşim halinde bulunabildikleri bir tür “sanal dünyalar ağı” olarak da tanımlanabilir.⁷

Bu tanımlara bakıldığında bazı sosyal medya platformlarının da metaverse olarak ele alınabileceği düşünülebilir. Ancak daha yakından bakıldığında sosyal medya ile metaverse’ün birbirine karıştırılmaması gerektiği görülecektir: “Metaverse’ün sosyal medya ve internetten farklı tarafı sanal ve üç boyutlu görselliği ön plana çıkarmayı amaçlaması ve böylece gerçek ile sanal dünyanın iç içe geçtiği yeni bir dünyaya adım atılmasını sağlamasıdır.”⁸ Dolayısıyla metaverse, sosyal medya teknolojisinden daha komplike bir teknolojiye ihtiyaç duymaktadır. Bu teknolojileri şu şekilde sıralayabiliriz: Artırılmış gerçeklik, sanal dünya, ayna dünyalar ve yaşam günlükleri.⁹ Ronald T. Azuman’a göre artırılmış gerçeklik, “gerçek ve sanal nesneleri bir ortamda birleştirir, gerçek ve sanal nesneleri kaydeder ve etkileşimli, üç boyutlu ve gerçek zamanlı olarak çalışır.”¹⁰ Ayna dünyalar, yaşadığınız gerçekliğin bilgisayar yazılımlarıyla oluşturulmuş, gerçekliğin tıpkı aynadaki yansıması gibi olan, gerçek dünyayı algıladığınız gibi algılayabileceğiniz bir versiyonudur.¹¹ Yaşam günlükleri kamera, giyilebilir teknoloji vb. teknolojilerin kullanılarak kişilerin gerçeklikte deneyimlediklerini bilgisayar ortamına kaydetmeleriyle oluşturulan günlüklerdir.¹² Sanal dünyanın ise tanımlanmasının zor olduğu ancak en geniş haliyle şöyle bir tanım yapılabileceği belirtilmektedir: Sanal dünya “avatar olarak temsil edilen sakinlerinin yaşadığı ve şekillendirdiği, paylaşılan, simüle edilmiş alanlar”dır.¹³ Bu teknolojiler, insanların metaverse’ü gerçeklik gibi deneyimlemesine neden olmaktadır. Sorun da buradan kaynaklanmaktadır. Metaverse’ün gerçek yaşama en yakın olacak şekilde tasarlanan bir evren olduğu düşünüldüğünde, insanların avatar olarak var

⁷ Mikail Batu ve Celal Kocaömer, “Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım” *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, no 51 (2023): 107.

⁸ Atiye Pınar Ateş, “Psikoloji ve Sosyoloji Bilimi Işığında Metaverse Evreninin Değerlendirilmesi”, içinde *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler*, ed. Fatih Sinan Esen, Ankara: Nobel Akademik yayıncılık, 2022, 265.

⁹ Serdar Kuzey Yıldız ve Gülsün Bozkurt, “Sanal Gerçekliğin Yeni Anakarası: Metaverse”, *TRT Akademi* 8, no 12 (2023), 283.

¹⁰ Anton Nijholt, “Toward a New Definition of Augmented Reality”, *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*, no 118 (2023), 30, doi: 10.54941/ahfe1004438.

¹¹ David Gelernet, *Mirror Worlds: Or: The Day Software Puts the Universe in a Shoebox...*, New York: Oxford University Press, 1992, 3.

¹² Cathal Gurrin, Alan F. Smeaton ve Aiden R. Doherty, *LifeLogging: Personal Big Data*. Boston: Now Publishers, 2014, 3; Amel Ksibi et al., “Overview of Lifelogging: Current”, *IEEE Access*, no 9 (2021): 62630.

¹³ Carina Girvan, “What is a Virtual World? Definition and Classification”, *AECT*, no 66 (2018): 1099, doi: 10.1007/s11423-018-9577-y.

oldukları bu evreni kendi bedenleriyle deneyimledikleri bir gerçeklik gibi görmeleri, onların yaşadıkları gerçekliğe karşı yabancılaşmalarına neden olabilir. Bu noktada bir insanın metaverse'teki temsili olan avatarın da ne olduğuna bakmak da önemlidir.

Bir İnsan Temsili Olarak Avatar

İnsanların bu yeni evrendeki temsilleri oldukları için avatarı tanımlamak adeta metaverse'te insanı tanımlamak gibidir.

Mariam-Webster sözlüğüne göre avatar: “1) Bir Hindu tanrısının enkarnasyonu; 2) insan formunda enkarnasyon, (bir kavram veya felsefe gibi) bir şeyin bir kişide vücut bulması; 3) devam eden temel bir varlığın değişken bir aşaması veya versiyonu; 4) bilgisayar kullanıcıasını temsil eden ve onun tarafından değiştirilebilen elektronik bir görüntü”dür.¹⁴ Avatarın “bir şeyin kişide vücut bulması” anlamı özellikle ilginçtir. Zira metaverse, avatarın bu anlamını tersine çevirmiş görünmektedir. Artık bu kelime bir kavramın bir kişide temsil edilmesini değil, aksine bir insanın yapay dünyadaki bir görüntüde temsil edilmesini, o görüntüyle var olmasını ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu anlamı taşıyacak şekilde “avatar” kelimesi, ilk defa Habitat adlı oyunda kullanılmıştır.¹⁵

İlk bakışta insanların avatarlar olarak var olabilmesi, her istenildiğinde farklı bir kimliğe, tipe bürünebilme imkânı sağladığından, insana sunulan büyük bir lütuf gibi düşünülebilir. Ancak bu imkânların, beraberinde bazı sorunları da getirdiğini görmek gerekir. Etik sorunlar, bu bağlamda çıkan sorunlardan yalnızca biridir.

Etik, insan eylemleriyle ilgili bir kavramdır. Dolayısıyla insan eylemlerinin olduğu her yerde etiği ilgilendiren bir durumun olduğu söylenebilir. Gelgelelim insanların ‘avatarlar’ olarak var olduğu bir evrende etikle ilgili çıkmazlar, gerçeklikte olanlardan daha fazladır. ‘Eylem kimin eylemi?’ sorusu gerçek yaşamda daha kolay cevaplanabilirken, metaverse'te bu sorunun cevabını vermek o kadar kolay değildir.

¹⁴ Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>, erişim tarihi: 10.05.2025.

¹⁵ Kayakökü, “Sanal Dünyaların ve Metaverse'ün Tarihi ve Gelişimi”, 32.

Metaverse’te “avatarların eylemi kimin eylemidir?” sorusuna cevap ararken karşımıza çıkan önerilerden biri sanal vekil (fictional proxy) teorisidir. Carlson ve Taylor tarafından ortaya atılan sanal vekil teorisinin temeli için MacPherson’ın ‘biri adına’ ve ‘biri için’ ayrımı kullanılmaktadır. Carlson ve Taylor’ın aktarımına göre MacPherson, “in behalf of (için)” ve “on behalf of (adına)” arasında önemli bir ayrım olduğunu, ilk ifadenin, A kişinin bir eylemi B kişinin yararı için yaptığına işaret ederken, ikinci ifadenin A kişinin eyleminin B kişinin adına yaptığını, onun yararına değil onun eylemiymiş gibi yaptığına işaret etmektedir.¹⁶ Bu farkı, emlakçı-ev sahibi ve anne-çocuk ilişkilerinde daha açık görebiliriz. Örneğin bir annenin çocuğu için yaptığı bir eylemde, eylemden faydalanan çocuk olmasına rağmen; eylemi bilerek ve isteyerek başlatan ve sonuçlandıran annedir. Burada annenin çocuk için yaptığı eylem “in behalf of”tur. Emlakçı-ev sahibi ilişkisi bu bakımdan farklıdır. Bir evi ‘satın alma’ eylemi vekalet verilen emlakçı tarafından gerçekleştirilir gibi görünür. Ancak eylemin gerçekleştirilmesini ve sonuçlandırılmasını isteyen irade emlakçının değil, evi satın almak isteyen kişinin iradesidir. Eylem, emlakçı tarafından gerçekleştiriliyor olsa da bu gerçekleştirilişin asıl sahibi, vekalet veren kişi, yani ev sahibidir. Emlakçı, satın alan adına bu eylemi gerçekleştirdiğinden emlakçının eylemi “on behalf of” olarak nitelendirilebilir. Sanal vekil teorisi, insan ve avatarı arasındaki ilişkiyi emlakçı-ev sahibi arasındaki ilişki gibi görmektedir. Bu teoriye göre, avatarlar insanları sanal ortamda temsil ederler, yani bir bakıma insanların metaverse’teki vekilleridirler ve bu nedenle bir avatarın eylemi ancak, vekil adına gerçekleştirilen eylem olarak “on behalf of” olabilir.¹⁷ Tıpkı emlakçının ev sahibi adına işlem yapması gibi, avatar da insan adına metaverse’te eylemektedir. Üstelik metaverse’te bütün yetki oyuncularadadır; çünkü avatarlar “(...), eylemlerin sonuçları da dahil olmak üzere, oyunculara aittirler.”¹⁸ Oysa gerçek hayattaki vekillerimizin üzerinde bu tip bir sınırsız yetkimiz yoktur. Örneğin bir emlakçıya vekâlet verdiğimizde, onun bizim adımıza yaptığı eylemler bizim eylemlerimiz olsa da, onun her eylemi bize ait değildir. En önemlisi ise emlakçı her zaman size vekalet etmekten vazgeçebilir. Ancak avatarların şu anki teknoloji kapsamında böyle bir yetisinin olmadığını söylemek mümkündür.

¹⁶ Aktaran: Matthew Carlson ve Logan Taylor, “Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”, *Journal of the Philosophy of Games*, no 1 (2019): 13, doi: 10.5617/jpg.6230.

¹⁷ Carlson ve Taylor, “Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”, 16.

¹⁸ Carlson ve Taylor, “Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy”, 17.

Eylemin asıl sahibinin insan olması ve metaverse’te avatarların insanlara vekâlet ediyor olması, insanların gerçeklikte bir sebeple gerçekleştir(e)medikleri eylemleri metaverse’te gerçekleştirebilme imkanını bulması demektir. Bu imkan insanlara her istediklerini yapabilme özgürlüğü tanır. Örneğin metaverse’te avatarımın sahip olduğu her şey, o, benim adıma yaptığı için aslında ‘benim’dir, onun sahip olması benim sahip olmam, dahası kaynaklar sınırlı olmadığı için bunu sınırsız bir şekilde yapabileceğim anlamına gelmektedir. Her istediğini yapabilme özgürlüğü, kendi gerçekliğinde sınırlandırılmış, kendi gerçekliğine yabancılaşmış bir insana verilen bir hediye gibidir; zira ona, içinde bulunduğu dünya tarafından konan bütün sınırlardan muaf olacağı vaat edilmektedir.

Avatarlar insanlara yalnızca eylem özgürlüğü tanımaz; istediği kadar farklı kimliğe sahip olabileme imkanı da sağlar. Ancak bütün bu farklı kimliklere rağmen ekranın karşısında duran beden hala aynı bedendir ve tektir. Üstelik bu, metaverse’te sahip olunabilen özelliklerin, ekran karşısında oturan ve bu kimlikleri üreten insanda bulunan özellikler olduğu anlamına da gelmemektedir; güvenilir, cesur bir avatara sahip olan bir insanın, avatarının özelliklerine bakarak gerçeklikte de güvenilir ve cesur olduğu sonucu çıkarılmamalıdır ¹⁹ Ancak kesin olan şey, bir insanın yarattığı avatarının özelliklerine sahip olamasa bile, o avatarın sahibi olduğudur.

381

Sahip Olmak ve Metaverse

Buraya kadar söylediklerimizden yola çıkarak metaverse’ten söz edildiğinde bu kavrama eşlik eden bir eylemin olduğu görülebilir: sahip olma. Hatta metaverse için, “(...) sahip olma üzerine kuruludur” da denilebilir.²⁰ Metaverse evreninde sahip olabileceğimiz ürünlerin başında NFT (Non-Fungible Token)’lerin ve bitcoin’in geldiği görülmektedir. Bitcoin, gerçeklikte insanlar tarafından kullanılan paranın sanal ortamdaki versiyonu olarak düşünülebilir. Bitcoin 2008’de Satoshi Nakamoto’nun kurduğu “ilk sanal para birimi”dir.²¹ NFT’lerin yapısı ise biraz daha farklıdır.

¹⁹ Xiangping Shen, “Metaverse: The Latest Sign of Human Existence,” *Metaverse* 3, no. 1 (2022): 5, doi: 10.54517/met.v3i1.1794.

²⁰ Serpil ve Karaca, “The Metaverse or Meta-Awareness,” 4.

²¹ Francisco Javier García-Corral ve ark. “A Bibliometric Review of Cryptocurrencies: How Have They Grown?”, *Financial Innovation*, 8, no: 2 (2022): 2, doi: 10.1186/s40854-021-00306-5.

İngilizcesi non-fungible token olan ve Türkçeye “takas edilemeyen jeton” veya “takas edilemeyen token” gibi çevrilebilen NFT, blokzincir teknolojisiyle yaratılmış olan, ancak adından da anlaşılacağı üzere birbirleriyle değiştirilebilir olmayan tokenler olarak tanımlanabilir.²² NFT’ler “(...) dijital varlıklara ait, kendine has benzersiz koda veya meta veriye sahip dijital sertifikalardır”; dolayısıyla bu tip bir özelliğe sahip olan her şey –şarkı, avatar, resim gibi- bir NFT olabilir.²³ NFT’lerin, değiştirilebilen yani misli olan şeylerde olmayan bazı özellikleri taşımaları gerekir: bu varlığın benzersiz, izlenebilir, nadir, bölünemez ve programlanabilir olması gerekmektedir.²⁴ Her insanın metaverse’te var olabilmek için yarattığı avatarlar, benzersiz bir kod taşıdığından dolayı NFT olarak kabul edilmektedir. Bütün bunlar göz önüne alındığında avatarlar bir insanın sahip olma arzusunu, sırf farklı kimliklere bürünebilme imkânı sağlayarak değil, aynı zamanda alış-veriş objesi olduklarından alınıp satılabilme özellikleriyle de tatmin edebilmektedirler.

382

Hiç kuşkusuz fikirlerin özel mülk olması, metaverse’le birlikte ortaya çıkmış değildir. Bugün hukukta yer alan ‘fikri mülkiyet hakları’, fikirlerin mülk olduğu düşüncesi neticesinde ortaya çıkan ve bu tarz özel mülklerin korunabilmesini amaçlayan yasal uygulamaları ifade eder. NFT’ler ise, günlük yaşamımızın bir gerçekliği olan bu uygulamaların metaverse’e taşınmasını sağlayan –belki de neden olan- mülk olarak tanımlanan “şey”lerdir. Bu bakımdan, sahip olma arzusuyla güdülenmiş modern bireyin merkezde olduğu kapitalist ekonomik sistemin işlediği bir dönemde yeni tip sahip olabilmek imkânı sunan “(...) NFT’ler için bir sosyal devrim ve yenilikçi model” olduğu düşünülmektedir.²⁵ Çünkü gün geçtikçe dünyadaki kaynakların tükenme tehlikesiyle karşı karşıya kalan yalnızca insanlık değil, aynı zamanda piyasa sisteminin ta kendisidir. Bu nedenle piyasa sistemindeki sermayedarlar kendilerine yeni çıkış noktaları aramakta, artı-değer üretimini devam ettirebilecek yeni kaynakları bulma arayışına girmektedir. Teknoloji işte bu

²² Sevgi Ayşe Öztürk, “Yeni Bir Dijital Varlık Olarak NFT: Pazarlama Dünyasındaki Yeri Üzerine Değerlendirmeler,” *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22, no 4 (2022): 1153.

²³ Şebnem Özdemir, “Nitelikli Fikrî Tapular (NFT), Sanal Taşınmazlar ve Dijital Varlıklar, Kültür-Sanat Eserleri,” içinde *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler*, ed. Fatih Sinan Esen, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022, 177,179.

²⁴ Erhan Ustaoglu et al., “NFT (Non-Fungible Token) ve Uygulama Alanları,” *Dokuz Eylül Üniversitesi* 24, no 4 (2022): 1808.

²⁵ Aysun Devrim Yemenici, “Entrepreneurship in The World of Metaverse: Virtual or Real?,” *Journal of Metaverse* 2, no 2 (2022): 74.

fırsatı sunmaktadır sermayedara: bitmeyen bir kaynak. Metaverse öyle bir şekilde kurgulanmıştır ki yatırımcılar bu evrende yatırımlarını tıpkı gerçeklikte olduğu gibi yapabilecek olanaklara sahiptir ve tam da bu nedenle yeni alanlara açılmak isteyen yatırımcıların ilgisini üzerine çekmektedir.²⁶ Sonuç olarak metaverse insanlara yeni olanaklar sunuyormuş gibi görünse de, içinde yer aldığımız piyasa sisteminin kurallarından bağımsız bir evren olarak var olabilmesi, ondan etkilenmemesi ve onu etkilememesi pek mümkün görünmemektedir.

Yabancılaşma ve Metaverse

Metaverse, gerçekliği neredeyse birebir kopyalayabilen bir yapay evrense eğer, onun, gerçekliğin daha iyi bir versiyonu olup olmayacağı sorusu cevaplanması gereken önemli bir soru olarak karşımıza çıkmaktadır. Acaba metaverse gerçekliği kopyalarken piyasa sisteminin insan yaşamında yarattığı sorunları da kopyalıyor ve hatta bu sorunlara çözüm bulmak yerine bu sorunları perçinliyor olabilir mi?

383

Modern dönemde “yaşamla ilgili her şeye örneğin, yitirilmiş yetenekler, yitirilmiş vücutlar, yitirilmiş toplumsallık ya da eski tadını yitirmiş yiyeceklere kısaca her alanda her şeye eski işlevi yeniden kazandırılmaya çalışılmaktadır.”²⁷ Ancak bu işlevler yeniden kazandırılmaya çalışılırken yaratılmaya çalışılan dünyanın insan hazlarını tatmin etme üzerine kurgulanmış bir dünya olduğu unutulmamalıdır. İnsanların bizzat kendileri tarafından yaratılan avatarlar aracılığıyla adım attıkları bu evrenin, tamamen bireysel istekler ve hazlar doğrultusunda şekillendirilebiliyor oluşu, insanların kendilerini gerçeklikte birer “tanrı” gibi görmelerine neden olmaktadır; gelgelelim olumlu bir eğilim olarak sunulan insanın kendine olan bu yeni bakışıyla insanlar, gerçeklikte yaşamın olumsuzluklarını göz ardı etmekte, acıyı –acı var olmasına rağmen- yok saymaktadırlar; bütün bunlar ise bize metaverse’te de insanların, daha çok haz elde edebilme özgürlüğü yanılgısına düştüklerinin ve gerçekte düşüncelerinin ve duygularının daha çok kontrol edilebilir hale getirildiğinin işaretini vermektedir.²⁸ İçinde bulunduğumuz çağ insan için “dijital ölümsüzlük çağı”na dönüşme yolunda ilerlemektedir; şu anda bu tarz bir ölümsüzlükten fiilen söz edemiyor olsak da teknolojinin son birkaç yılda aldığı yol hesaba katıldığında

²⁶ Yemenici, “Entrepreneurship in The World of Metaverse: Virtual or Real?,” 75.

²⁷ Jean Baudrillard, *Simülarklar ve Simülasyon*, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2024, 33.

²⁸ Serpil ve Karaca, “The Metaverse or Meta-Awareness,” 3.

gelecekte insanların, sahip oldukları avatarlar aracılığıyla öldükten sonra da metaverse'te varlıklarını devam ettirebildiği -örneğin sevdiğimiz bir insanla o öldükten sonra avatari aracılığıyla iletişim kurmaya devam edebildiğimiz- bir dünyada yaşama ihtimalimiz tamamen bir bilim kurgu olmaktan çıkmak üzeredir.²⁹ Belki de ilk defa insan, insanlık tarihi boyunca bir çözüm bulmaya çalıştığı ancak bulamadığı, kaçınılmaz son olan ölüme, ölümle baş etmeye bir çare üretebilmeye bu kadar yakındır. Ancak bütün bu gelişmeler içimize bir kuşku tohumu da yerleştiriverir: Peki ya bu çözüm aslında insanlığın gerçek ölümüyse? İnsanlık tarihi boyunca insan, ne kadar çare ararsa arasın yenemediği ölümü yaratıcılığıyla yenmeye çalışmıştır.³⁰ İnsanı insan yapan ve diğer canlı varlıklardan ayıran da yaratıcılık değil midir? Onu diğerlerinden ayıran ölüm korkusunun getirdiği yaratıcılığa -artık ölümden korkmasına gerek kalmadığına göre- ihtiyacı kalacak mıdır insanın? Yaratıcılığa ihtiyacı olmayan insan, kendine daha da uzak, kendine daha da yabancı olmayacak mıdır? Oysa Friedrich Nietzsche için kültürel anlamda en üstün toplum olan Antik Yunanlılar ölümlü olduklarını bile bile yaratıcılıklarıyla yaşamlarını güzelleştirmiş; ölümlülüğe karşı ölümsüz eserler vererek kendilerini var etmişlerdir.³¹ Ancak avatarlar söz konusu olduğunda, sanal dünyada ölümsüz olma düşüncesi, insanın yaşadığı dünyayı güzelleştirme, kendini var etme çabasını da elinden alacak; insanı hem kendine hem de dünyaya daha çok yabancılaştıracaktır.

Erich Fromm da modern insanın hastalığının “yabancılaşma” olduğunu dile getirmektedir; bugün modern insanda görülen hastalıkların birçoğunun kökeninde insanın yabancılaşması sorunu yattığını söylemektedir.³² Elbette insanın yabancılaşması 20. yüzyılda ortaya çıkmamıştır, kökenleri piyasa kapitalizminin kuruluş aşamalarına kadar gitmektedir. Karl Marx, bu kavramı ortaya attığında, piyasa sistemi henüz insan yaşamının bütün alanlarını içinde bulduğumuz çağda olduğu gibi ele geçirmemişti. Yabancılaşmanın ilk görünümü üretim süreciyle sınırlı kalmış, insanın kendi el emeğiyle ürettiği ürüne yabancılaşmasıyla başlayan bu süreç, üretim sürecinde gerçekleştirdiği eyleme, daha sonra insan olma haline, yani insan türüne ve neredeyse kaçınılmaz

²⁹ Vaibhav Raina et al., “Metaverse - The New Age Empire,” *International Conference on Futuristic Technologies*, Karnataka, 2022, 7-8, doi: 10.1109/INCOFT55651.2022.10094401.

³⁰ Friedrich Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*, 7. Baskı, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2018, 27-30.

³¹ Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*, 24-25.

³² Erich Fromm, *Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum*, 12. Baskı, İstanbul: Say Yayınları, 2019, 62.

bir biçimde insan türünün diğer üyelerine yabancılaşması şeklinde ilerlemiştir.³³ İnsanın yabancılaşması süreci, onun türünden uzaklaşarak birer ‘şey’e dönüşme sürecidir. Piyasa kapitalizmi, daha önce meta olarak kabul edilmeyen emeği – emeği ortaya koyan insan olduğu için dolayısıyla insanı- metalaştırarak, aslında meta olmayan “hayali metalar”dan biri haline dönüştürür.³⁴ Böylece emek alınıp satılabilen bir ‘şey’ olarak kabul edilmeye başlanır. Piyasa kapitalizminin insanı metalaştırmasıyla başlayan yabancılaşma, üretim biçiminin değişmesine paralel olarak farklı görünümlemlerle insan yaşamındaki varlığını devam ettirmiştir.

20. yüzyıl itibariyle üretim aşamalarına makinelerin daha çok hakim olmasıyla birlikte insanın makine karşısındaki statüsünün değiştiği görülmektedir. İnsan artık sadece makineyi kullanan emek olarak sürece dahil olmaz. Üretimin daha verimli, daha hızlı gerçekleştirilebilmesi için “insanın makineye uyumu” bir zorunluluk olmuştur.³⁵ Herbert Marcuse’nin “uyum mekaniği” adını verdiği bu yeni insan-makine ilişkisinde insanın yabancılaşması, insan için daha konforlu bir üretim ve hatta yaşam süreceği öne sürülerek sürece dahil edilen makineye uyumu ile ortaya çıkar.³⁶ Üretim sürecindeki insanın şeyleşmesi, artık sadece emeğin alınıp satılabilen bir meta olmasıyla değil; makineye uyum sağlaması gereken parçalardan biri olarak kabul edilmesiyle gerçekleşir. Ancak piyasanın her geçen gün daha hızlı bir şekilde gelişen teknolojiyi kendine entegre etme çabasındaki kararlılığı, makine için uygun bir parça olma görünümüne bürünen yabancılaşmayı başka bir boyuta taşır: “küresel ağ” a uyum sağlama. 20. Yüzyılın ikinci yarısı itibariyle piyasanın temel meta kabullerini de değiştirmiştir. Piyasa sistemi için yeni meta ‘enformasyon’dur. Manuel Castells’in “enformasyon ekonomisi” olarak adlandırdığı yeni sistemin farkı, bilginin bizzat kendisinin bir meta olarak üretilebiliyor oluşudur.³⁷ Enformasyonel ekonomiyle birlikte değişen tek şey üretilen meta değil, aynı zamanda üretime katılan insanın sürece katılım biçimidir. Enformasyonel ekonominin katalizörü somut mal üretimi değil bilgi üretimidir; üretim “ağ

³³ Karl Marx, 1844 *El Yazmaları*, İstanbul: İletişim Yayınları, 2018, 79-83.

³⁴ Karl Polanyi, *Büyük Dönüşüm: Çağımızın Siyasal ve Ekonomik Kökenleri*, 15. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları, 2020, 114-124.

³⁵ Herbert Marcuse, “Some Social Implications of Modern Technology,” in *The Essential Frankfurt School Reader*, ed. Andrew Arato and Eike Gebhardt, New York: Urizen Books, 1978, 144.

³⁶ Marcuse, “Some Social Implications of Modern Technology,” 145.

³⁷ Manuel Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, I. Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi, 2. Baskı*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008, 20.

sistemi”nde gerçekleşir.³⁸ Emek, yani insan, varlığını devam ettirebilmek için ağ sistemine uyum sağlamalıdır. Ancak piyasaya uyum bununla sınırlı kalmaz, çünkü teknoloji ilerlemeye devam etmektedir.

Metaverse, ağ sistemine geçilen yeni ekonomik düzen için yeni alanların açılmasını sağlayan bir imkan olarak düşünülmektedir. Metaverse, sermayedarlar ve tüketiciler arası ilişkilerin boyutunu değiştirerek fiziksel bağlamlarla sınırlı kalmadan ilişki kurulabilmelerini sağlamaktadır.³⁹ Bu, arz-talep arasındaki alışverişin fiziksel pazarlarla yapılma zorunluluğunu ortadan kaldırarak, gerek tüketicilerin gerekse sermaye sahiplerinin mekandan bağımsız şekilde piyasa sistemine dahil olması demektir. Ancak metaverse’ün piyasa sistemi için sağladığı faydalar mekandan bağımsız bir pazar yaratmayla sınırlı değildir. Avatarlar kapitalist piyasa sisteminin devamlılığını sağlayan araçlardan biridir: insanın sahip olma eğilimini teşvik eden ve onun verileştirilmesine neden olan bir araç.

386

Avatarların insanlara farklı kimliklere bürünebilme imkanı sunması, insanların bedava olarak bu imkanlardan faydalanabileceği anlamına gelmemektedir. Örneğin Second Life oyununda görünüş ve yeteneklerin bir kısmı ücretsiz olarak sağlanırken daha üst seviyede görünüş ve yeteneğe sahip olabilmek için kullanıcıların para ödemeleri gerekmektedir.⁴⁰ Başka bir ifadeyle, sınırsız kimliğe sahip olma imkanı yalnızca bu imkanı satın alabilecekler için geçerlidir.

Teknoloji çağında insan sadece üretici bir emek değildir; artık o verileştirilebilen bir varlıktır. İnsanın duyguları, düşünceleri, ilişkileri kısacası insan yaşamındaki her şey teknoloji aracılığıyla verileştirilebilmektedir.⁴¹ İnsan sadece emek olarak alınıp satılabilen bir meta değil, artık verileştirilebildiği için de ağ üzerinden üretilebilen bir metadır. Piyasadaki metalardan biri olduğundan “veriler, metaverse’de temel bir rol oynar ve işlevselliğini, kişiselleştirilebilirliğini ve sürükleyici deneyimlerini besleyen can damarı görevi

³⁸ Castells, *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, I. Cilt: Ağ Toplumunun Yükselişi*, 278.

³⁹ Mitchell Goldberg, ve Fabian Schär, “Metaverse Governance: An Empirical Analysis of Voting Within Decentralized Autonomous Organizations,” *Journal of Business Research*, 2023, 2, doi: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.113764>.

⁴⁰ Andrea Stevenson Won ve Z. Davis Donna, “Your Money or Your Data: Avatar Embodiment Options in the Identity Economy,” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 30, no. 2 (2024), 891.

⁴¹ Victor Mayer-Schönberger ve Kenneth Cukier, *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

görür.”⁴² Metaverse için önemli olan veriler avatarlar aracılığıyla toplanır. Zira insanlar, verilerini kullanarak avatarlarını oluşturur.⁴³ İnsanların avatarlarını oluşturmak için kendi verilerini kullanması, bu verilerin metaverse’te saklanabilmesi demektir. Metaverse’te kullanıcılar tarafından eklenen bu verilerin biriktirilmesi, deneyimlerin kişiselleştirilebilmesi bakımından önemlidir; metaverse teknolojileri sayesinde hem kimlik verileri hem de biyolojik veriler toplanabilecektir, örneğin AR ve VR aracılığıyla vücut hareketlerinin izlenmesi ve verileştirilebilmesi gibi.⁴⁴ Metaverse’te kullanıcıların, deneyimlerini kişiselleştirebiliyor oluşu, kendilerini yeniden var edebilme fırsatı gibi görünebilir. Ancak metaverse’le elde edilen verilerin şirketlerin kâr etmek için kullanabilecekleri “ücretsiz hammede” olduğu unutulmamalıdır.⁴⁵ Yani veriler metalaşır. Piyasa sisteminde önce ürettiği şeye kendi değerini aktarması daha sonra makineye uygun bir parça olması beklenerek yabancılaştırılan insan ilk defa kendi yarattığı evrende biricikliğe kavuşur gibi görünmektedir. Ancak bunun, modern insanın yabancılaşmasının yeni bir yüzü olup olmadığı metaverse’ün sağladıklarına ve yabancılaşmanın yeni biçimlerine yakından bakılıp değerlendirilerek görülebilir.

387

Fromm 20. yüzyılda yabancılaşmanın üç biçiminden söz etmektedir: yalancı büyük aşk, düşünce yabancılaşması ve umut yabancılaşması.⁴⁶ Yalancı büyük aşk, bir insanın kendi varlığını başka bir insan üzerinden anlamlandırabilmesi ve bu insanı kaybettiğinde de kendi varlığının anlamını yitirmesidir.⁴⁷ Düşünce yabancılaşması bir insanın, başka bir insanın düşüncesini kendi düşüncesinin yerine koyarak kendisi öyle düşünüyormuş gibi davranması; umut yabancılaşması, bir insanın, umudun gelecekte olduğunu, belirli bir geleceğin gelmesiyle, hiçbir eylemde bulunmadan her şeyin düzeleceğine inanmasıdır.⁴⁸ Aslında her üç görünüm aynı noktada

⁴² David Palmer, *The Business of Metaverse: How organizations can optimize the opportunities of Web3 and AI*, London: Kogan Page, 2024, 41.

⁴³ Jiacheng Wang et al., “Wireless Sensing Data Collection and Processing for Metaverse Avatar Construction.” arXiv Preprint (November 2022). Erişim tarihi: Kasım 15, 2025. <https://arxiv.org/abs/2211.12720>, 2.

⁴⁴ Palmer, *The Business of Metaverse: How organizations can optimize the opportunities of Web3 and AI*, 222.

⁴⁵ Simon Elias Bibri ve Zaheer Allam, “The Metaverse as a Virtual Form of Data-Driven Smart Cities: The Ethics of the Hyper-Connectivity, Datafication, Algorithmization, and Platformization of Urban Society,” *Computational Urban Science*, 2022, 18, doi: <https://doi.org/10.1007/s43762-022-00050-1>.

⁴⁶ Fromm, *Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum*, 62-65.

⁴⁷ Fromm, *Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum*, 62-63.

⁴⁸ Fromm, *Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum*, 63-65.

buluşmaktadır: kendi varlığımızın başlı başına bir anlamı, kendi düşüncelerimizin ve kendi eylemlerimizin ‘olmayışı’. Bu yokluk hali ya bir başka insana, ya bir başkasının düşüncesine ya da geleceğe ‘sahip olmak’ üzerinden giderilmeye çalışılmaktadır. Peki metaverse bu durumun neresinde yer almaktadır? Metaverse’te avatarlar aracılığıyla istenilen her özelliğe sahip olunabilmekte, istenilen her eylem neredeyse sınırsızca gerçekleştirilebilmektedir; üstelik sahip olunan avatarlarla metaverse’te gerçekleştirilen eylemin kimin eylemi olduğu –avatarın mı o avatara sahip olan insanın mı?- sorusuna ise hala net bir cevap bulunamamışken. Ayrıca metaverse’te de, Fromm’un yabancılaşma biçimlerinde olduğu gibi, kendi düşüncelerimizden çok belirli kişilerin düşüncelerini benimseme eğiliminde olduğumuzun altı çizilmelidir. Bu yapay evrendeki tartışmalar, tıpkı gerçeklikte olduğu gibi, şirket sahipleri tarafından belirlenen sınırlar içerisinde ve sadece önceden belirlenmiş düşüncelerin insanlar arasında yayılmasını sağlamak amaçlıdır.⁴⁹ Her insan kendi avatarını kendisi yaratıyor, yani avatarlar o kişiye ‘özel’ oluyorsa da, metaverse’te tıpkı gerçeklikte olduğu gibi tek tip bir düşüncenin yaratılması, insanların biricikliğini ortadan kaldırılarak benzer düşünceler için benzer eylemlerin gerçekleştirilmesi sağlanmaya çalışılmaktadır.

Deleuze ve Guattari modern insanın temel sorununun Fromm gibi piyasa sistemi ve insanın yabancılaşması olduğuna dikkat çekmekte, benzer bir ilişkiyi kapitalizm ve şizofreni üzerinden kurmaktadır. Deleuze ve Guattari’ye göre, şizofreninin modern dönemin hastalığı olarak adlandırmasının nedeni, kapitalizmin insan üzerindeki etkileriyle şizofreninin etkilerinin benzerlik taşımasıdır. Şizofrenisi olan bir insan anlam yitimi veya yaşamı anlamlandırma konusunda bir “anlam kayma”sı yaşamaktadır; kapitalizm ise kendi elleriyle yarattığı bu anlam kaymasını perdeleme çabasına rağmen, bu çabayla üretim sürecinde “korkunç bir şizofrenik yük birikimini” yeniden üretir.”⁵⁰ Piyasa tarafından bir imkan olarak sunulan metaverse’ün gerçek deneyimlerin yerini alması benzeri bir anlam kaymasına neden olabilir. Yabancılaşarak anlamını yitiren insan, anlam arayışında metaverse’ü yaşamın yerine koyabilir, kendi var oluşunu metaverse üzerinden kurgulayabilir, ki bu insanın yaşamındaki anlam kaymasına işaret etmektedir. İnsan, kendisini yeniden üretebilir hale getirmeye çalışan piyasa sisteminde kurgulanan metaverse’e sığındıkça, kendisinden daha

⁴⁹ Shen, “Metaverse: The latest sing of human existence,” 6.

⁵⁰ Giles Deleuze ve Félix Guattari, *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni-1*, Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları, 2020, 57.

da uzaklaşmakta, daha çok yabancılaştırmaktadır. İnsan bu süreçte sadece yabancılaşmaz aynı zamanda yalnızlaşır.

Yabancılaşmış “modern insan yapayalnız ve kaygılıdır.”⁵¹ İnsan bir yandan yalnızlaşmakta, diğer yandan da bu yalnızlığından kurtulma ve diğer insanlarla bir arada olma isteği de devam etmektedir: modern dönemde “dışta kalmanın üstesinden gelerek yalnızlığının hapishanesinden kurtulması insanın en büyük ihtiyacıdır.”⁵² Bu ihtiyacı karşılamak için hemen yanı başımızda duran, metaverse’tür. O, bir sığınak olarak insanların gerçeklikte yapmayı isteyip de yapamadıklarını yapabilir hale gelmelerini sağlar gibi görünür. Bir insanın bulunduğu yer ve zamandan memnun olmaması nedeniyle bambaşka bir yerde ve zamanda bulunmayı istemesinden doğan “kaçış deneyimi”ni sağlayan en iyi örneklerin Decentraland gibi metaverse oyunları olduğu söylenebilir.⁵³ Ancak bu kaçış gerçek bir kaçış değil, sistem içerisinde boyut değiştirir. Decentraland ve Second Life gibi oyunlar 20. Yüzyılın Disneyland’ını hatırlatır.

Disneyland’ın sunduğu düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçek adlı kurmacayı ona simetrik bir şekilde yeniden üretmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir. Bu düşselliğin sefaleti ve kendisine kazandırılan o çocuksu yoz görünümünün nedeni de zaten budur. Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmek istenmesinin nedeni de zaten bu yanı, yetişkinlere özgü “gerçek” ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzusudur. Disneyland çocuksuluğun gerçek anlamda her yere hâkim olduğunu gizleyebilmek amacıyla kurulmuş minik bir evren olup, yetişkinlerin de buraya gelerek çocuklaşmalarına olanak tanımakta ve gerçekte çocuk olmadıklarına inandırılmaya çalışılmaktadır.⁵⁴

Nasıl ki Disneyland insanlara gerçek gibi görünen masalsi bir dünya sunuyorsa metaverse de insanlara kendi gerçekliklerini istedikleri gibi inşa edebilecekleri bir evren sunar. Aradaki fark, metaverse’e katılmak için bilgisayar ve internetinizin olmasının yeterli olmasıdır. Disneyland’a gitmek için bir bedene ihtiyacınız varken, metaverse sizi bu zorunluluktan kurtarır, oturduğunuz koltuktan bedeninizden azade olarak bu evrende var olabilmenizi sağlar.

⁵¹ Erich Fromm, *İnsan Olmak Üzerine*, 5. Baskı, İstanbul: Say Yayınları, 2023, 19.

⁵² Erich Fromm, *Sevme Sanatı*, 10. Baskı, İstanbul: Say Yayınları, 2023, 31.

⁵³ Öztürk, “Yeni Bir Dijital Varlık Olarak NFT: Pazarlama Dünyasındaki Yeri Üzerine Değerlendirmeler,” 1156.

⁵⁴ Baudrillard, *Simülarklar ve Simülasyon*, 32.

Gerçekliğin önümüze koyduğu sınırlardan bağımsız var olabilme imkânı, artık herkesin ayağına kadar gelmiş durumdadır: Bedenlerimizin bile bizi sınırlayamadığı bir evren. Öyle ki gelişen teknoloji ve makinelerle “(...) insan bedeni artık günümüz teknolojisinin hızlı zekâsına pek uygun olmayan, daha çok eski moda insanbiçimli bir motor izlenimi yaratıyor.”⁵⁵ İnsanların kendi bedenlerine bile yabancılaştığı bir realitede, insanların bedenleriyle sınırlandırılmadığı bir dünyada yaşama isteği anlaşılabilir görünebilir. Oysa insan bedeni, insanların “gerçeklik algısını oluşturmalarını” sağlamaktadır.⁵⁶ Yani insan kendi gerçekliğini veya kendi dünyasını bedeniyle kurmaktadır; insan sırf zihniyle değil aynı zamanda bedeniyle de var olmaktadır. Oysa metaverse’te var oluşu temsil eden avatarlar, beden temsillerinden fazlasıdır. Avatarlar insanlara sadece daha fazla kimlik imkanı sunan araçlar değildir; NFT türlerinden biri olduklarından alınıp-satılabilirler. Başka bir ifadeyle insan bedenini temsil eden avatarlar aynı zamanda alış-veriş nesneleridir. İnsan yeni bir evrende yeniden var olmak isterken tekrar nesneleşmektedir. Ayrıca avatarların insan verilerinin metaverse’te işlenebilmesi ve kullanılabilmesini sağlayan bir araç olduğu hatırlandığında nesneleşmenin nasıl ileri boyutlara varabileceği açıkça görülebilir.

Bir kaçış yolu olarak metaverse’ü deneyimleyen insanlar, yani metaverse kuşağı, metaverse kullanımıyla birlikte gerçekliği bir tür “ters-yüz edilmiş” haliyle deneyimlemektedir.⁵⁷ Gerçek deneyimlerin yerini metaverse deneyimleri aldığına gerçeklik ve sanal olanın arasındaki sınırın kaybolma riski vardır. İstenildiği gibi şekillendirilebilen bir evren deneyimi yaşayan insan, şekillendiremediği, kontrol edemediği bir gerçeklik deneyimini yaşamaktan kaçınılabilir ve bu nedenle gerçek dünyada bir tür sıkışmışlık hissedebilir. Gerçek dünyada hissettikleri bu sıkışmışlık hali onları metaverse’te daha çok kalmaya itebilir.

Her şeye rağmen metaverse alanında insanın, odak noktası olması gerektiğine dair düşüncelerin de dile getirildiği görülmektedir. Bu görüş çerçevesinde metaverse’ün insan deneyimlerini, duygularını temel alan, ihtiyaçlarını karşılamayı amaç edinen, teknolojik bir ürün olmakla birlikte piyasa şirketlerinin sahip olduğu bir ürün değil, insanın gerçek yaşamından ayrılabilir bir ürün olabileceğine vurgu yapılarak metaverse’ün esasında “sanal dünya-

⁵⁵ Rosi Braidotti, *İnsan Sonrası Bilgi*, İstanbul: Kolektif Kitap, 2021, 27.

⁵⁶ Gül Dilek Türk et al., “Metaverse ve Benlik Sunumu,” *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12, no 2 (2022): 324.

⁵⁷ Shen, “Metaverse: The Latest Sign of Human Existence,” 2.

gerçek dünya-insan toplumu” üçlemesinin bütününden oluştuğuna işaret edilmektedir.⁵⁸ İnsan merkezli metaverse görüşü insan deneyiminden yola çıkılmasına özen göstermektedir. Ancak insan deneyiminden ne anlaşılması gerektiği muğlak kalmaktadır. Kendisine ve türüne yabancılaşmış bir insanın deneyiminden yola çıkarak oluşturulan bir metaverse’ün insan merkezli olduğunu söylemek ne kadar doğrudur? Üstelik metaverse’ün gerçek hayattan bağımsız bir yapı olmama özelliğine vurgu yapılmaktadır. Gerçeklikle olan bu bağ eğer insan deneyimlerinin tamamını kapsıyor ise, o halde insan yaşamının gerçeği olan kapitalist piyasa sisteminin ve insan yaşamında yarattığı sorunların metaverse’te de karşımıza çıkmayacağının garantisi verilebilir mi? Piyasa sisteminin başarısının altında yatan nedenlerden biri yapay ihtiyaçlar yaratabilme kapasitesidir. Piyasa, temelde insan ihtiyacı olmadığı halde “konfor” vaadiyle birer temel ihtiyaç olarak sunduğu ürünlerin/hizmetlerin insanlar tarafından da birer temel ihtiyaç olarak kabul edilmesine ve hatta kimliklerini sahip oldukları üzerinden tanımlamaya başlamasına neden olmaktadır.⁵⁹ Daha önce de değinildiği üzere metaverse gerek NFT’lerle gerekse NFT’lerin özel bir türü olan avatarlarla farklı kimlikler başta olmak üzere insanlara daha fazlasına daha konforlu bir şekilde sahip olmayı vaat etmektedir. Avatar olarak var olan insan klasik piyasa sisteminde var olan insandan farklıdır. O kendini tanımlamak için daha fazla maddi şeye sahip olmak zorunda değildir; zira o artık istediği karakter, tip ve özelliklere ama aynı zamanda kendini tanımlamak için elde etmesi gerektiğini düşündüğü bütün “zorunlu ihtiyaç”larına tek tuşla sahip olabilmektedir. Dahası, avatarların, geleceğin zorunlu ihtiyaçları arasında olup olmayacağını kim bilebilir? Gelineen noktada “insan merkezli metaverse” iddiasının, insan yaşamında her geçen gün yenisi türeyen ihtiyaçların gerçekten ihtiyaç olup olmadığının tartışması yürütülen bir dönemde hangi ihtiyaçların metaverse’ün kurgulanmasında temel alınacağı ve neyin bir ihtiyaç olup olmadığını kimin belirleyeceği sorusuna nasıl cevap vereceği de ayrı bir önem arz ettiği açıkça görülmektedir.

Sonuç

Modern insan yabancılaşmış, yalnız, ama bütün bunlara rağmen kendisine var olabilmek için bir çıkış yolu arayan insandır. Ne yazık ki bu insan için “kendi

⁵⁸ Riyan Yang et al., “The Human-Centric Metaverse: A Survey,” *ACM Web Conference*, April 30-May 4, 2023, 1-4, erişim tarihi: Kasım 15, 2025. <https://arxiv.org/abs/2303.11123>.

⁵⁹ Herbert Marcuse, *Tek Boyutlu İnsan*, 2. Baskı, İstanbul: May Yayınları, 1975, 24.

adını kaybetmekten duyulan en eski korku şimdi gerçekleşiyor.”⁶⁰ Metaverse tam da bu korkunun insanı sardığı bir dönemde insanın kendini yeniden ve üstelik kurallar olmadan istediği her şekilde var edebildiği yeni dünyalar vaat etmektedir. Piyasa sisteminde sistemin işlemesi için çalışan, çalıştıkça varoluşunun anlamını kaybeden, yabancılaşmış, insan olmaktan giderek uzaklaşarak başka bir şeye dönüşen insan bu kez metaverse aracılığıyla yeni varoluşlar keşfetmeye çalışmaktadır. İlk bakışta insanın istediği biçime büründürebildiği avatarlarla keşfettiği bu yeni var oluş biçiminin, onun kendi anlamını bulmasına, yani yabancılaşmadan kurtulmasına bir çözüm olabilir gibi düşünülebilir. Ancak metaverse teknolojisinin pratikteki işleyiş biçimi bunun tam tersini işaret etmektedir. Metaverse’ün sunduğu tek şey istenilen biçim ve özelliklerde var oluş imkanı değildir. O aynı zamanda insanın hiçbir sınıra tabi olmadan istediği kadar şeye sahip olabilmesini sağlar. İnsanların var oluşlarını temsil eden avatarların alınıp satılabilen NFT’ler olarak kabul edilmesi, gerçeklikte piyasa sisteminin yarattığı yabancılaşmanın metaverse’te farklı bir biçimde sürdürülmeye devam ettiğine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Kapitalist piyasa sisteminin insan yaşamına girmesinden bu yana kendine, türüne, türünün diğer üyelerine her geçen gün biraz daha yabancılaşmış olan insanın bir kaçış yolu olarak gördüğü, ancak piyasa sisteminin kurallarının geçerli olduğu metaverse, varoluşları başlıca NFT’lerden biri olan avatarlar üzerinden kurgulanan insanların neredeyse bütün yaşamları verileştirilerek sistemin daha iyi işleyebilmesi amacını taşır. Bu prensiplerle işleyen bir metaverse’ün insanın yabancılaşmasına çare olamayacağı açıktır. Piyasa sisteminin labirentlerinde kendini, yaşamının anlamını kaybetmiş olan insanların kendilerini, insan olduklarını yeniden hatırlamak için sığındıkları güvenli bir liman gibi görünen metaverse, onların piyasa çarklarına yeniden ve bu sefer farklı biçimlerde dahil edilmesine neden olmaktadır. İnsan yaşamına dair her şeyi metaverse’te kullanılıp işlenebilecek birer veri haline getirmek insanı yabancılaştırmaktan kurtarmamakta, aksine daha fazla nesneleştirilmektedir. Bu kaçış, piyasanın yarattığı bir illüzyondur; yabancılaşma da üretim ve ürünler gibi biçim değiştirmiştir: metaverse’te insan var olmak için kendi bedenine ihtiyaç duymayan bir canlıdır. O artık sadece varoluşuna değil, bedenine de tamamen yabancıdır.

⁶⁰ Max Horkheimer ve Theodor W. Adorno, *Aydınlanmanın Diyalektiği-I*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1995, 49.

Bütün bu söylenenler göz önüne alındığında metaverse'ü insan yaşamının bir parçası haline getirmeden önce bu teknolojinin hayatımızı nasıl ve ne şekilde değiştireceğini yeniden düşünmek gerektiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Metaverse yaşadığı hayata ve kendine yabancılaşmış insana bir nefes alma imkânı sunar gibi görünürken, onun yabancılaşmasını daha ileri boyutlara da taşıyabilir. Çünkü “teknoloji esasen nötrdür; onun nasıl kullanılacağına karar veren insandır.”⁶¹ Dolayısıyla metaverse'ün insan yaşamına olumlu mu yoksa olumsuz mu etki edeceği insanların kararlarına bağlıdır. Ancak bu kararı verecek olan insanın, kendisine yabancılaşmış olduğu ve piyasa sisteminin özellikle teknolojik gelişmeleri bir ürün haline dönüştürme eğilimi göz önüne alındığında, başlangıçta nötr olan bu teknolojinin olumsuz yöne kayma eğilimi gösterdiği söylenebilir. Sonuç olarak, piyasa ilkelerinin işlemesi gerektiği anlayışıyla üretilen bir metaverse'ün, insanın yabancılaşmışlığına bir çözüm olamayacağı; tam aksine onu daha çok insan olmaktan uzaklaştıracağı unutulmamalıdır. Bu haliyle metaverse insanda yabancılaşmanın en derin izlerini bırakmaktadır ve insanlığın sığınağı olmaktan çok uzaktır.

⁶¹ Micheal, Wooldridge, *Bilinçli Makinelere Giden Yol: Yapay Zekanın Dünyü, Bugünü, Yarını*, çeviren: Özge Çelik, İstanbul: Metis Yayınları, 2021, 228.

KAYNAKÇA

- Ateş, Atiye Pınar. "Psikoloji ve Sosyoloji Bilimi Işığında Metaverse Evreninin Değerlendirilmesi." *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler* içinde, yazan Fatih Sinan Esen, 263-282. Ankara: Nobel Akademik yayıncılık, 2022.
- Avşar, Bahadır. "Web 1.0'dan Metaverse'e Tarihsel Süreç ve Teorik Temeller." *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler* içinde, yazan Fatih Sinan Esen, 3-28. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Batu, Mikail, ve Celal Kocaömer. "Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım." *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, no. 51 (2023): 92-112.
- Baudrillard, Jean. *Simülarklar ve Simülasyon*. 17. Baskı. Çeviren Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2024.
- Bibri, Simon Elias, ve Zaheer Allam. "The Metaverse as a Virtual Form of Data-Driven Smart Cities: The Ethics of the Hyper-Connectivity, Datafication, Algorithmization, and Platformization of Urban Society." *Computational Urban Science*, 2022: 1-22. doi: <https://doi.org/10.1007/s43762-022-00050-1>.
- Braidotti, Rosi. *İnsan Sonrası Bilgi*. Çeviren Seyran Sam ve Eda Çaça. İstanbul: Kolektif Kitap, 2021.
- Carlson, Matthew, ve Logan Taylor. "Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy." *Journal of the Philosophy of Games*, no. 1 (2019): 1-19. doi: 10.5617/jpg.6230.
- Castells, Manuel. *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür, I. Cilt:Ağ Toplumunun Yükselişi*. Çeviren Ebru Kılıç. 2. Baskı. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2008.
- Deleuze, Giles, ve Félix Guattari. *Anti-Ödipus: Kapitalizm ve Şizofreni-1*. 4. Baskı. Çeviren Fahrettin Ege, Hakan Erdoğan ve Mustafa Yiğitalp. Ankara: Bilim ve Sosyalizm Yayınları, 2020.
- Fromm, Erich. *İnsan Olmak Üzerine*. 5. Baskı. Çeviren Şükrü Alpagut. İstanbul: Say Yayınları, 2023.
- . *Sevme Sanatı*. 10. Baskı. Çeviren Işıtan Gündüz. İstanbul: Say Yayınları, 2023.

- . *Yeni Bir İnsan Yeni Bir Toplum*. 12. Baskı. Çeviren Necla Arat. İstanbul: Say Yayınları, 2019.
- García-Corral, Francisco Javier , José Antonio Cordero-García, Jaime de Pablo-Valenciano, ve Juan Uribe-Toril. "A Bibliometric Review of Cryptocurrencies: How Have They Grown?" *Financial Innovation* 8, no. 2 (2022): 1-31. doi: <https://doi.org/10.1186/s40854-021-00306-5>.
- Gelernet, David. *Mirror Worlds: Or: The Day Software Puts the Universe in a Shoebox...* New York: Oxford University Press, 1992.
- Girvan, Carina. "What is a Virtual World? Definition and Classification." *AECT*, no. 66 (2018): 1087-1100. doi: <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>.
- Goldberg, Mitchell, ve Fabian Schär. "Metaverse Governance: An Empirical Analysis of Voting Within Decentralized Autonomous Organizations." *Journal of Business Research*, 2023. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.113764>.
- Gurrin , Cathal, Alan F. Smeaton, ve Aiden R. Doherty. *LifeLogging: Personal Big Data*. Boston: Now Publishers, 2014.
- Horkheimer, Max, ve Theodor W. Adorno. *Aydınlanmanın Diyalektiği-I*. Çeviren Oğuz Özgül. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1995.
- Ioannidis, Stelios A.K. , ve Alexios - Patapios Kontis. "The 4 Epochs of the Metaverse." *Journal of Metaverse* 3, no. 2 (2023): 152-165.
- Kayakökü, Hakan. "Sanal Dünyaların ve Metaverse'ün Tarihi ve Gelişimi." *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler* içinde, yazar Fatih Sinan Esen, 29-43. Ankara: Nobel Akademik Yayınları, 2022.
- Ksibi, Amel, Ala Saleh D. Alluhaidan , Amina Salhi, ve Sahar A. El-Rahman. "Overview of Lifelogging: Current." *IEEE Access*, no. 9 (2021): 62630-62641. doi: [10.1109/ACCESS.2021.3073469](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3073469).
- Marcuse, Herbert. "Some Social Implications of Modern Technology." *Essential Frankfurt School Reader* içinde, yazar Andrew Arato ve Eike Gebhardt, 138-162. New York: Urizen Books, 1978.
- . *Tek Boyutlu İnsan*. Çeviren Afşar Timuçin ve Teoman Tunçdoğan. 2. Baskı. İstanbul: May Yayınları, 1975.

- Marx, Karl. *1844 El Yazmaları*. 2. Baskı. Çeviren Murat Belge. İstanbul: İletişim Yayınları, 2018.
- Mayer-Schönberger, Victor, ve Kenneth Cukier. *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- Nietzsche, Friedrich. *Tragedyann Doğuşu*. 7. Baskı. Çeviren Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2018.
- Nijholt, Anton. "Toward a New Definition of Augmented Reality." *Augmented, Virtual and Mixed Reality Simulation*, no. 118 (2023): 30-39. doi: 10.54941/ahfe1004438.
- Özdemir, Şebnem. "Nitelikli Fikrî Tapular (NFT), Sanal Taşınmazlar ve Dijital Varlıklar, Kültür-Sanat Eserleri." *Metaverse: Geleceğin Dünyalarını İnşa Edecek Teknolojiler, Fırsatlar ve Tehditler* içinde, yazan Fatih Sinan Esen, 177-196. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Öztürk, Sevgi Ayşe. "Yeni Bir Dijital Varlık Olarak NFT: Pazarlama Dünyasındaki Yeri Üzerine Değerlendirmeler." *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22, no. 4 (2022): 1151-1164.
- Palmer, David. *The Business of Metaverse: How organizations can optimize the opportunities of Web3 and AI*. London: Kogan Page, 2024.
- Polanyi, Karl. *Büyük Dönüşüm: Çağımızın Siyasal ve Ekonomik Kökenleri*. Çeviren Ayşe Buğra. 15. Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 2020.
- Raina , Vaibhav, Jayapriya Srinivas , ve Shilpa M.S. "Metaverse - The New Age Empire." *International Conference on Futuristic Technologies*. Karnataka: 1-8, 2022. doi: 10.1109/INCOFT55651.2022.10094401
- Serpil, Harun, ve Damla Karaca. "The Metaverse or Meta-Awareness?" *Journal of Metaverse* 3, no. 1 (2023): 1-8. doi: 10.57019/jmv.1093347.
- Shen, Xiangping. "Metaverse: The Latest Sign of Human Existence." *Metaverse* 3, no. 1 (2022): 1-10. doi: 10.54517/met.v3i1.1794.
- Türk, Gül Dilek, Serkan Bayrakçı, ve Elif Akçay. "Metaverse ve Benlik Sunumu." *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 12, no. 2 (2022): 316-333.

Ustaoglu, Erhan, Selçuk Kiran, Mahmut Bağcı , ve İlkin Ecem Emre. "NFT (Non-Fungible Token) ve Uygulama Alanları." *Dokuz Eylül Üniversitesi* 24, no. 4 (2022): 1801-1821.

Winters, Terry. *Metaverse: Sanal Dünyanın Devrimine Hazır Olun! Çeviren Mina Zeynep Çamoğlu*. İstanbul: KODLAB Yayın Dağıtım., 2022.

Won, Andrea Stevenson, ve Z. Davis Donna. "Your Money or Your Data: Avatar Embodiment Options in the Identity Economy." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 30, no. 2 (2024): 882-903.

Wooldridge, Micheal. *Bilinçli Makinelere Giden Yol: yapay Zekanın Dünyası, Bugünü, Yarını*. Çeviren Özge Çelik. İstanbul: Metis Yayınları, 2021.

Yemenici, Aysun Devrim. "Entrepreneurship in The World of Metaverse: Virtual or Real?" *Journal of Metaverse* 2, no. 2 (2022): 71-82.

Yıldız, Serdar Kuzey, ve Gülsün Bozkurt. "Sanal Gerçekliğin Yeni Anakarası: Metaverse." *TRT Akademi* 8, no. 12 (2023): 268-292.

İnternet Kaynakları

"Merriam-Webster Dictionary". Erişim Tarihi: Mayıs 10, 2025. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>.

Wang, Jiacheng, Hongyang Du, Xiaolong Yang, Dusit Niyato, Jiawen Kang, and Shiwen Mao. "Wireless Sensing Data Collection and Processing for Metaverse Avatar Construction." arXiv Preprint (November 2022). Erişim tarihi: Kasım 15, 2025. <https://arxiv.org/abs/2211.12720>.

Yang, Riyan, Lin Li, Wensheng Gan, Zefeng Chen, ve Zhenlian Qi. "The Human-Centric Metaverse: A Survey." arXiv Preprint (March 2023). Erişim Tarihi: Kasım 15, 2025. <https://arxiv.org/abs/2303.11123>.

METaverse: İNsanlİĖİN SİĖİNAĖINDA YABANCILAŞMANIN İZLERİ
METaverse: TRACES OF ALIENATION IN THE SANCTUARY OF HUMANITY
Elif Dilan KARA