



**T.C.
HARRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DİJİTAL ÇAĞIN YENİ MEKÂNI: METAVERSE KULLANICILARI
ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ANALİZ**

MUSTAFA ÖZMEN

SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI

**Şanlıurfa
2025**



**T.C.
HARRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DİJİTAL ÇAĞIN YENİ MEKÂNI: METAVERSE KULLANICILARI
ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ANALİZ**

MUSTAFA ÖZMEN

**SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI
Tez Danışmanı: Prof. Dr. ŞEVKET ÖKTEN**

**Şanlıurfa
2025**

TEŞEKKÜR

Hayat, insana farklı dönemlerde farklı anlamlar yükleyen bir yolculuktur. Bu tez çalışması, benim için yalnızca akademik bir gereklilik değil, aynı zamanda hayata, zamana ve değişen sosyal dünyaya dair kişisel bir sorgulama oldu. Dijitalleşmenin her geçen gün bizi yeniden tanımladığı, sosyal etkileşimlerimizi ve kimliklerimizi dönüştürdüğü bir dünyada, metaverse gibi bir evrenin boş zaman pratiklerimiz ve sosyal yaşamımız üzerindeki etkilerini incelemek büyük bir anlam taşıyordu. Bu çalışmanın yalnızca akademik değil, aynı zamanda düşünsel ve duygusal bir keşif olduğunu belirtmek isterim.

Bu çalışmayı gerçekleştirirken, hayatımda bir şeylerin eksik olduğunu hissettiğim pek çok an oldu. Özellikle, hayatımın en kıymetli insanlarından biri olan rahmetli babam Kemal Özmen'i kaybetmek, bu süreçte beni derinden etkiledi. O, yalnızca bir baba değil, benim için bir yol gösterici, ilham kaynağı ve dosttu. Bana verdiği öğütler ve sevgisi, bu çalışmanın her aşamasında yanımdaydı. Bu nedenle, tezi onun aziz hatirasına ithaf ediyorum. Onun yokluğu derin bir boşluk bıraksa da, bana kattıkları bu boşluğu anlamla doldurmanızı sağladı.

Bu süreçte bana rehberlik eden danışman hocam Prof. Dr. Şevket Ökten'e en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Kendisinin bilgi birikimi ve eleştirel bakış açısı, bu çalışmanın şekillenmesinde büyük bir rol oynadı. Ayrıca, değerli katkıları, önerileri ve destekleriyle çalışmamı anlam katan Doç. Dr. Bekir Geçit'e, Doç. Dr. Hatice Şahin'e, Doç. Dr. Hakan Gülerce'ye ve Jeff Hual'e çok teşekkür ederim.

Her zaman yanımda olan sevgili annem Gülseren Özmen'e de sonsuz teşekkür ediyorum. Babamın yokluğunda hem bir anne hem bir baba gibi beni cesaretlendiren annemin sevgisi, bu sürecin en değerli dayanağıydı. Ayrıca, sevgili kardeşlerim Mehmet Özmen ve İbrahim Halil Özmen'e de teşekkürü bir borç bilirim. Onların varlığı, bu yolculuğu benim için çok daha anlamlı ve güçlü kıldı.

Son olarak, bu süreçte beni yalnız bırakmayan sevgili dostum Mehmet Şahin'e teşekkür ederim. Zor anlarımda verdiği destek ve samimi dostluğu, benim için önemli bir motivasyon kaynağı oldu.

Tez yazma süreci, kimi zaman yorucu kimi zaman düşündürücü olsa da, benim için dünyayı farklı bir açıdan gördüğüm öğretici bir deneyim oldu. Bu çalışmanın, metaverse ve dijital dünyayla ilgili gelecekte yapılacak akademik çalışmalara bir kapı aralmasını ve bu alanda bir referans kaynağı olmasını temenni ediyorum. Aynı zamanda, okurlar için yeni bir bakış açısı kazandırmasını da içtenlikle diliyorum.

Mustafa Özmen

29/12/2024

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
ŞEKİLLER DİZİNİ	iii
ÇİZELGELER DİZİNİ	iv
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Konusu ve Önemi	3
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Problemi	4
1.4. Kavramsal Çerçeve	5
1.4.1. Sanayi Devrimi	5
1.4.2. Dijital Alanlar	9
1.4.3. Milenyum Çağı	11
1.4.4. Metaverse	12
1.4.5. Boş Zaman	17
1.4.6. Dijital Kimlik	22
1.5. Kuramsal Çerçeve	25
1.5.1. Simülasyon	25
1.5.2. Benliğin Sahnelenmesi	29
2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR	32
3. GEREÇ VE YÖNTEM	38
3.1. Araştırmanın Yöntemi ve Tekniği	38
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme	39
3.3. Araştırmanın Sınırlılıkları	40
3.4. Araştırmanın Veri Analizi	41
4. BULGULAR	42
4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özellikleri	42
4.1.1. Yaş Bilgisi	45
4.1.2. Cinsiyet Dağılımı	45
4.1.3. Meslek Dağılımı	46
4.1.4. Kullanım Süresi Bilgisi	46
4.1.5. Uygulama Bilgisi	47
4.2. Avatar ve Dijital Kimlik	47
4.3. Dijital Mahremiyet	51
4.4. Metaverse Evrenin Sosyal Yapılara Etkisi	57
4.4.1. Eğitim	57
4.4.2. Sağlık	62
4.4.3. Aile Yapısı	66
4.4.4. İş ve Kariyer	69
4.5. Boş Zamanı Değerlendirme Biçimleri	72
4.5.1. Spor ve Meditasyon	72
4.5.2. Oyun ve Eğlence	78
4.5.3. Sanat ve Yaratıcılık	84
4.5.4. Sanal Tur	87
4.5.5. Sanal Topluluk ve Sosyalleşme	90
5. TARTIŞMA	97
6. SONUÇLAR	99
7. ÖNERİLER	101
KAYNAKLAR	103
ÖZGEÇMİŞ	116

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİJİTAL ÇAĞIN YENİ MEKÂNI: METAVERSE KULLANICILARI ÜZERİNE SOSYOLOJİK BİR ANALİZ

MUSTAFA ÖZMEN

HARRAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANA BİLİM DALI

Tez Danışman: Prof. Dr. ŞEVKET ÖKTEN
Yıl: 2025, Sayfa : 103

21. yüzyıl, dijital dönüşümlerin en yoğun yaşandığı dönemlerden biri olarak bilinir ve bu süreç, metaverse olarak bilinen sanal gerçeklik ortamında kullanıcıların boş zaman aktivitelerinin nasıl şekillendiği konusunda yeni perspektifler sunmaktadır. Bu çalışma, kullanıcıların boş zaman aktiviteleri bağlamında metaverse'ün nasıl anlamlandırdıklarını incelemektedir. Araştırma, çeşitli yaş, cinsiyet ve meslek gruplarından 22 katılımcı üzerinde yürütülmüştür. Araştırma, nitel yöntem kullanılarak, yarı yapılandırılmış görüşme aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Katılımcılar metaverse'de geçirdikleri zaman boyunca çeşitli sosyal etkileşimlerde bulunmuş ve bu süreçte dijital kimliklerini nasıl şekillendirdiklerini detaylı bir şekilde açıklamışlardır. Çalışma, metaverse'ün, kullanıcıların kendilerini daha özgürce ifade etmelerine olanak tanıdığını, ancak aynı zamanda sosyal kabul ve dışlanma gibi olumsuz sosyal dinamiklere de yol açabileceğini ortaya koymuştur. Araştırma, katılımcıların metaverse içindeki anonimlikten yararlanarak farklı sosyal rolleri deneyimlediklerini ve bu deneyimlerin çoğunlukla pozitif olmasına rağmen bazen sosyal gerilimlere de neden olduğunu belirtmiştir.

Araştırma bulguları, metaverse'deki etkileşimlerin, kullanıcıların sosyal davranışlarını ve grup dinamiklerini önemli ölçüde etkileyebileceğini göstermiştir. Katılımcılar, sanal ortamlarda oluşturdukları kimliklerle gerçek hayattaki sosyal çevrelerinden farklı olarak hareket edebildiklerini ifade etmişlerdir. Bu durum, sosyal izolasyon ve yalnızlık hissini azaltırken, bazı durumlarda çatışmayı artırabilmektedir. Ayrıca, metaverse'deki sosyal etkileşimlerin kullanıcıların gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerine nasıl yansıdığı üzerine detaylı bir analiz yapılmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışma, metaverse'ün kullanıcıların sosyal yaşamları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkilere sahip olabileceğini ortaya koymaktadır. Metaverse'ün sosyal yapılar ve kişisel kimlikler üzerindeki bu etkileri, dijital çağın sosyal politikalarına yön verecek önemli veriler sunmaktadır. Bu bulgular, metaverse teknolojilerinin toplumsal etkilerini anlamak ve bu etkileri yönetmek için politika yapıcılar ve araştırmacılar için değerli veriler sağlamaktadır.

ANAHTAR KELİMELER: Metaverse, Sanal gerçeklik, Dijital çağ, Boş zaman

ABSTRACT

MASTER THESIS

**THE NEW SPACE OF THE DIGITAL AGE: A SOCIOLOGICAL ANALYSIS OF
METAVERSE USERS**

MUSTAFA ÖZMEN

**HARRAN UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF SOCIOLOGY**

**Thesis Supervisor: Prof. Dr. ŞEVKET ÖKTEN
Year: 2025, Page : 103**

The 21st century is known as one of the most intense periods of digital transformations and this process offers new perspectives on how users' free time activities are shaped in the virtual reality environment known as the metaverse. This study examines how users make sense of the metaverse in the context of their free time activities. The research was conducted on 22 participants from various age, gender and occupational groups. The research was conducted using qualitative methodology through semi-structured interviews.

The participants engaged in various social interactions during their time in the metaverse and explained in detail how they shaped their digital identities in the process. The study revealed that the metaverse allows users to express themselves more freely, but can also lead to negative social dynamics such as social acceptance and exclusion. The study found that participants took advantage of the anonymity within the metaverse to experience different social roles, which, although mostly positive, sometimes led to social tensions.

The research findings showed that interactions in the metaverse can significantly influence users' social behavior and group dynamics. Participants reported that the identities they created in virtual environments enabled them to act differently from their real-life social circles. While this reduces the feeling of social isolation and loneliness, in some cases it can increase conflict. Furthermore, a detailed analysis of how social interactions in the metaverse are reflected in users' social relationships in the real world was conducted.

In conclusion, this study reveals that the metaverse can have both positive and negative effects on users' social lives. These effects of the metaverse on social structures and personal identities provide important data to guide social policies of the digital age. These findings provide valuable data for policymakers and researchers to understand and manage the social impacts of metaverse technologies.

KEYWORDS: Metaverse, Virtual reality, Digital age, Free Time

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özellikleri	44
---	----

1. GİRİŞ

21. yüzyıl, insanlık tarihi açısından teknoloji odaklı değişimlerin en yoğun yaşandığı dönemlerden biri olarak dikkat çekmektedir. Dijitalleşmenin ivme kazanmasıyla birlikte, bireylerin yaşam biçimlerinde köklü dönüşümler gerçekleşmiş ve bu süreç, yalnızca iş yaşamını veya ekonomik faaliyetleri değil, gündelik yaşam pratiklerinden sosyal ilişkilerin doğasına kadar birçok alanı kapsamlı bir şekilde etkilemiştir. Günümüzde teknoloji, bireylerin yalnızca ihtiyaçlarını karşılamak için kullandıkları bir araç olmaktan çıkmış, yaşamın merkezine yerleşerek bireylerin toplumsal bağlarını, iletişim biçimlerini ve hatta kişisel tercihlerini şekillendiren temel bir unsur haline gelmiştir. Dijital cihazların ve çevrimiçi platformların yaygınlaşması, bireylerin zaman ve mekân kavramlarını yeniden düşünmelerine olanak tanımış, gündelik yaşam pratiklerini yalnızca fiziksel alanlarla sınırlı olmaktan çıkararak sanal alanlara doğru genişletmiştir (Çiftçi ve Karakaş, 2019, s. 21). Bu genişleme, bireylerin sosyal rollerini, iletişim kurma yöntemlerini ve ilişkilerini şekillendirmiş, aynı zamanda boş zamanlarını nasıl geçirdikleri üzerinde de önemli bir etki yaratmıştır.

Dijitalleşme çağında, insanlar için boş zaman kavramı da anlam değişikliğine uğramış ve bu süreçte teknolojik araçlar, bireylerin bu zamanları değerlendirme biçimlerini yeniden tanımlamıştır. Geleneksel anlamda, boş zamanlar genellikle fiziksel aktiviteler, sosyal etkinlikler veya kültürel faaliyetlerle doldurulurken, dijitalleşme sayesinde artık bu zamanlar, sanal dünyalarda geçirilen deneyimlere, çevrimiçi sosyalleşmelere ve dijital içerik üretimi ya da tüketimine evrilmiştir (Elnur, 2024, s. 435). Bu, yalnızca bireylerin gündelik rutinlerini değil, aynı zamanda sosyal ilişkilerinin doğasını, eğlence alışkanlıklarını ve kişisel gelişim süreçlerini de doğrudan etkilemiştir.

Dijitalleşmenin hız kazandığı bu süreçte, bireylerin fiziksel ve sanal dünya arasındaki sınırları giderek daha fazla bulanıklaştırmıştır. Gündelik yaşamın geleneksel kalıpları, çevrimiçi platformlar ve dijital araçlar sayesinde yeniden şekillenmiş; insanlar, dijital dünyada hem kişisel hem de sosyal kimliklerini inşa eder hale gelmiştir. Özellikle sosyal medya platformları, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerini dönüştürerek, hem bireysel hem de kolektif anlamda kimlik oluşturma sürecinde merkezi bir rol oynamaktadır (Sönmezer ve Büyükbaykal, 2024, s. 755). Bu durum, bireylerin sosyal etkileşimlerini yalnızca fiziksel dünyada değil, aynı zamanda sanal ortamlarda da yoğun bir şekilde sürdürmesine olanak sağlamış, boş zamanların değerlendirilmesi konusunda yeni alışkanlıklar ve pratikler doğurmuştur.

Artık insanlar, boş zamanlarını fiziksel aktiviteler yerine dijital platformlarda geçirirken, bu durum onların sosyal bağlarını, kültürel tüketim alışkanlıklarını ve hatta zihinsel sağlıklarını etkileyen yeni bir yaşam biçimi oluşturmuştur.

Dijitalleşme ile birlikte bireylerin boş zamanları yalnızca eğlence veya dinlenme odaklı bir süreç olmaktan çıkarak, aynı zamanda öğrenme, üretim ve yaratıcı faaliyetlerle dolu bir alan haline gelmiştir. Bu dönüşümün en çarpıcı yansımalarından biri olan metaverse, dijitalleşmenin bireylerin yaşamlarına getirdiği yenilikleri ve dönüşümleri daha da ileriye taşıyan bir yapı olarak öne çıkmaktadır. Metaverse, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin birleşimiyle ortaya çıkan, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşimde bulunduğu, kendi topluluklarını oluşturabildiği ve sanal bir dünya içinde varlıklarını sürdürdüğü çok yönlü bir dijital evrendir. Özellikle Covid-19 pandemisinde yaşanan sosyal izolasyonlar sırasında gündeme gelen bu yeni evren, bireylerin yalnızca boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini değil, aynı zamanda sosyal ilişkiler, kimlik inşası ve kültürel etkileşim bağlamında da köklü değişimlere neden olmaktadır (Demircioğlu, 2023, s. 12).

Metaverse, fiziksel dünyanın sınırlarını aşarak bireylerin kendilerini ifade etmeleri, eğlenmeleri, öğrenmeleri ve üretmeleri için yeni bir alan yaratmıştır. Metaverse'ün sunduğu olanaklar, yalnızca bireylerin eğlenmesini sağlamakla sınırlı değildir; aynı zamanda sosyal etkileşimlerin doğasını yeniden tanımlamaktadır. Fiziksel dünyada sınırlı olan etkileşim fırsatları, metaverse sayesinde mekân ve zaman kısıtlamalarından bağımsız hale gelmiştir. Bireyler, dünyanın dört bir yanındaki diğer kullanıcılarla aynı anda bir etkinlikte bulunabilir, sanal bir toplantıya katılabilir ya da bir oyun ortamında takım arkadaşlarıyla etkileşim kurabilir (Büyükbaykal ve Sönmezer, 2022, s. 146). Bu bağlamda metaverse, bireylerin sosyal ağlarını genişletmelerine ve farklı kültürlerden insanlarla bağlantı kurmalarına olanak tanıyarak, sosyal ilişkilerin küresel bir boyut kazanmasını sağlamaktadır.

Araştırma, metaverse'ün bireylerin boş zaman değerlendirme pratiklerini nasıl etkilediğini anlamak için, sosyolojik bir perspektif sunmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, çalışma, bireylerin metaverse'de geçirdikleri boş zaman aktivitelerini, sosyal etkileşimlerini ve bu ortamların bireylerin toplumsal yaşamlarına olan etkilerini analiz etmektedir. Ayrıca, araştırma, metaverse'ün toplumsal bağlamda nasıl bir anlam kazandığını ve bu dijital platformların bireylerin sosyal ilişkilerini nasıl yeniden şekillendirdiğini irdelemektedir. Goffman ve Baudrillard'ın kuramsal yaklaşımları, bu yeni dijital evrenin toplumsal dinamiklerini anlamak ve bireylerin

bu ortamlarla olan ilişkisini kavramak açısından kritik bir çerçeve sunmaktadır.

Bu çalışmanın, dijitalleşme sürecinin sosyolojik boyutlarına ilişkin literatürdeki boşlukları doldurarak, metaverse ve benzeri dijital platformların bireylerin yaşamlarına etkilerine dair yeni bir bakış açısı kazandırması beklenmektedir. Metaverse gibi dijital platformların, bireylerin yalnızca boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini değil, aynı zamanda toplumsal yapıların ve sosyal ilişkilerin işleyişini de nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymak, dijital çağın toplumsal etkilerini anlamak açısından büyük önem taşımaktadır.

1.1. Araştırmanın Konusu ve Önemi

Teknolojinin evrimi, insanlık tarihindeki dönüşümün ana etkenlerinden biri olmuştur. Başlangıçta basit araçların icadından günümüzün dijital toplumunun ve metaverse'ün ortaya çıkışına kadar teknoloji, sosyal yapıları, boş zaman aktivitelerini, iletişim biçimlerini ve bilgiye erişim yöntemlerini sürekli olarak şekillendirmiştir. İnternetin yaygınlaşması, bilgi çağının başlamasına ve dijital toplulukların oluşumunun hızlanmasına zemin hazırlamıştır. Son yıllarda metaverse, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin bir araya gelmesiyle kullanıcıların sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaşamasını sağlayarak dijital toplumun sınırlarını daha da genişletmiştir. Bu gelişmelerin boş zamanlar, dijital kimlik oluşumu ve dijital alanda sosyal etkileşimler üzerinde derin etkileri vardır ve bilim ve teknoloji çalışmalarında yeni araştırma alanları açmaktadır.

Bu çalışmanın konusu, farklı kültürel arka planlara sahip bireylerin boş zamanlarında metaverse'de gerçekleştirdikleri sosyal etkileşimler üzerinden dijital dünyada boş zaman kurumunun nasıl değerlendirildiğini incelemektir. Metaverse gibi dijital platformlar, bireylerin kendilerini ifade etmelerine olanak tanırken, aynı zamanda sosyal etkileşimler yoluyla boş zaman aktivitelerinin yeni bir boyut kazanmasına zemin hazırlamaktadır. Metaverse'ün popüleritesinin artması, bu dijital evrenin sosyal etkileşimler, kültürel ifadeler ve boş zaman üzerindeki etkisinin incelenmesini önemli kılmıştır. Dolayısıyla bu çalışma, boş zaman aktiviteleri ve sosyal etkileşimleri Erving Goffman'ın dramaturji ve Jean Baudrillard'ın simülasyon teorisiyle bağlantılı olarak metaverse deneyimlerinin anlaşılması açısından da önem taşımaktadır. Çalışma için bu iki önemli düşünürün perspektifinin seçilmesinin sebebi, teorilerinin iki uç noktada bulunmasıdır. Goffman, bireylerin sosyal etkileşimlerdeki rol ve performanslarını gerçekçi bir çerçevede ele alırken, Baudrillard simülasyon kavramıyla gerçeğin yerini alan hipergerçekliklere vurgu

yapar. Bu bağlamda, metaverse'ün dinamikleri bu iki perspektif üzerinden çok boyutlu bir şekilde incelenebilmektedir. Çalışma, metaverse'ün sosyolojik yönünü ele alarak gelecekte yapılacak akademik araştırmalara zemin hazırlaması ve benzer çalışmalar için bir referans olması bakımından kıymetlidir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Dijitalleşmenin hızla yaygınlaşmasıyla birlikte, sanal ortamlar günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş, çalışma, eğitim ve eğlence gibi alanlarla birlikte bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini de köklü bir şekilde değiştirmiştir. Bu dönüşümün en dikkat çekici örneklerinden biri olan metaverse, sadece oyun oynamak ya da içerik tüketmek için değil, aynı zamanda sosyal etkileşimlerin, kimliklerin inşa edildiği ve bireylerin kendilerini ifade edebildikleri yeni bir dijital dünya olarak öne çıkmaktadır. Metaverse, bireylerin kimliklerini farklı biçimlerde deneyimleyebileceği ve sosyal ilişkilerini genişletebileceği çok yönlü bir platform sunarken, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde, fiziksel gerçeklikle sanal dünya arasındaki sınırların belirsizleştiği bir alan yaratmaktadır. Bu bağlamda, metaverse, klasik sosyal etkileşim biçimlerini yeniden düşünmeyi gerektiren alternatif bir gerçeklik sunmaktadır.

Bu hususlar dikkate alındığında çalışmanın temel amacı, boş zamanlarını metaverse'de geçiren bireylerin sosyal etkileşimlerini ve boş zaman değerlendirme pratiklerini sosyolojik olarak analiz etmektir. Araştırma, Baudrillard'ın simülasyon kuramı çerçevesinde, kullanıcıların boş zamanlarında metaverse ile etkileşimlerini incelemeyi hedeflemektedir. Bunun yanı sıra Goffman'ın dramaturji kuramı ile metaverse'deki sosyal aktivitelerin sanal ve fiziksel dünyalar arasındaki ilişkiye kattığı yeni boyutları da değerlendirecektir.

1.3. Araştırmanın Problemi

Metaverse'ün, dijital teknolojilerin gelecekteki gelişimi için önemli bir yapı taşı olacağı öngörülmekte olup, bu durum birçok alışkanlığımızın değişeceğine işaret etmektedir. Bu dijital dünyayı deneyimleyen kişilerin boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini anlamak, onları bu süreçte motive eden unsurları keşfetmek ve metaverse platformlarının bireylerin boş zaman pratikleri üzerindeki etkilerini analiz etmek, araştırmanın temel problemidir. Özellikle, metaverse evrenlerinde sosyalleşen, boş zamanlarını değerlendiren ve eğlenen bireyler açısından bu dönüşüm daha fazla ön plana çıkmaktadır. Günümüzde çokça konuşulmasına rağmen metaverse evrenleri üzerine yapılan araştırmalarda, yarı yapılandırılmış görüşme ve

tematik analiz yoluyla detaylı analizlerin henüz gerçekleştirilmediği görülmektedir. Bireylerin günlük yaşam alışkanlıklarını dönüştürme potansiyeli taşıyan bu teknoloji, onların dijital platformlarda yeni sosyalleşme biçimleri geliştirme, boş zaman alışkanlıklarını yeniden tanımlama ve çeşitli aktiviteler aracılığıyla zamanlarını değerlendirme süreçlerini şekillendirmektedir.

1.4. Kavramsal Çerçeve

1.4.1. Sanayi Devrimi

Sanayi Devrimi, özellikle 18. ve 19. yüzyıllarda, Batı dünyasında başlayarak dünya çapında etkiler yaratmış bir dönemdir ve bu süreçte üretim yöntemlerinin temelden değişerek mekanizasyona geçişi gözlemlenmiştir. İlk aşamada İngiltere'de başlayan bu devrim, elde yapılan üretimin yerini giderek daha fazla makinelerin almasına neden olmuş, buhar gücünün keşfi ve yaygınlaşmasıyla birlikte fabrika sistemleri ve ulaşım teknolojilerinde devrim niteliğinde yenilikler yaşanmıştır. James Watt'ın 1768 yılında buhar makinesini icat etmesi, üretim sistemlerinde devrim niteliğinde bir dönem başlamıştır. Bu dönem, Sanayi Devrimi olarak adlandırılmakta ve teknolojik yenilikler, hızlı şehirleşme, ekonomik ve kültürel yapıların kurumsallaşması gibi pek çok değişimi tetiklemiştir. Söz konusu endüstrileşme süreci devam ederken, üretim ilişkilerinin ötesinde, derin toplumsal dönüşümler de gerçekleşmiştir (Kocabaş, 2004, 6-9). Buhar makinesinin geliştirilmesi, buharlı gemilerin ve demiryollarının ortaya çıkışı, küresel ticaret ve ulaşım ağlarının genişlemesi gibi önemli genişlemelere yol açmıştır. Bu gelişmelerin yanı sıra demir ve çelik üretimindeki gelişmeler, madencilik tekniklerinin ilerlemesi ve otomatik makine tezgahlarının kullanıma girmesi gibi teknolojik ilerlemeler, üretim kapasitesini katlanarak artırmış ve böylece toplumsal ve ekonomik yapılar üzerinde derin etkiler yaratmıştır. Sanayi devrimi öncesi dönemde, dokuma tezgahlarında çalışan işçilerden yüksek teknik beceri ve deneyim beklenmekteydi; ancak sanayi devrimi ile birlikte, bu tür işlerde nitelikli ve deneyimli kişilere olan ihtiyaç azalmıştır (Koca, 2020, s. 4536). Tekstil sanayiindeki mekanik dokuma tezgahları, fabrikalarda üretimi hızlandırmış ve düşük maliyetlerle üretim yapma olanağı sağlamıştır. Bir diğer sektör olan tarım, kırsal nüfusun ana geçim kaynağı iken, zamanla makinelerin bu alana dahil olması işgücü gereksinimlerini düşürmüştür. Bu durum, yeni iş olanakları arayışıyla birlikte işçilerin şehirlere göç etmesine yol açmıştır. Ayrıca, tarım arazilerinin çeşitli sebeplerle bölünmesi sonucunda tarım işletmeleri daha küçük ve parçalı bir yapıya bürünmüş, bu da çiftçilerin yeterli gelir elde edememesine ve ekonomik sebeplerle kırsaldan kente göç etmelerine neden olmuştur (Yalçın ve Kara, 2016, s. 155). Bu durum, kırsal kesimden şehirlere kitlesel

göçleri daha da tetiklemiş, yeni şehirlerin kurulmasına ve mevcut şehirlerin hızla genişlemesine sebep olmuştur.

Çalışma koşulları ve toplumsal sınıflar arasındaki ilişkiler, zamanla büyük değişimlere uğramıştır. Fabrika işçilerinin uzun saatler boyunca zor koşullarda çalışmaları, işçi hakları ve sosyal adalet konularını gündeme getirmiş, bu da işçi sınıfının örgütlenmesi ve çalışma koşullarının iyileştirilmesi yönünde sosyal reform hareketlerini beraberinde getirmiştir. Bu gelişmeler işçi haklarını gözeten sendikalaşmaya zemin hazırlamıştır. Başlangıçta ekonomik liberalizm altında baskılarla zorlanan sendikal hareket, 19. yüzyılda yapılan kararlı mücadeleler sonucunda hak olarak kabul edilmiştir. Günümüzde, hem iç hukukta hem de uluslararası hukukta sendika hakkı temel bir insan hakkı olarak tanınmaktadır. İlk olarak işçiler tarafından örgütlenme aracı olarak kullanılan sendikalar, güçlenmeleriyle birlikte işverenler tarafından da benimsenmiş ve işveren sendikaları ortaya çıkmıştır (Özkiraz ve Talu, 2008, s. 109).

Ekonomik gelişmelerin yanı sıra, sanayi devrimi çevresel etkileri ve sürdürülebilirlik sorunları da ortaya koymuştur. Fabrikaların ve makinelerin yaygın kullanımı, hava ve su kirliliğinin artmasına yol açmış, bu da çevresel bilincin ve daha sonraları çevre koruma hareketlerinin doğuşuna zemin hazırlamıştır. Birçok ülkede, endüstriyel gelişimin uygun olmayan yapısı ve tarımsal ile kentsel gelişim stratejileri arasındaki tutarsızlıklar kentsel sorunlara yol açmaktadır. Yoğun sanayileşme sonucu artan çevre kirliliği ve bunun insan sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri, gelişmiş ülkelerde kamuoyunu harekete geçirmiş ve çevre sorunlarına olan ilgiyi artırmıştır. Özellikle 1960'ların ortalarından itibaren küresel düzeyde sıkça tartışılan çevre sorunları, ekolojik ve ekonomik sürdürülebilirlik açısından acilen çözülmesi gereken önemli meseleler haline gelmiştir (Deniz, 2011, s. 96). Kısaca, Sanayi Devrimi, modern ekonomilerin ve toplumların şekillenmesinde kritik bir dönemeç olmuş ve günümüzdeki sanayi, toplum ve çevre ilişkilerinin temellerini atmıştır.

20. yüzyılın ikinci yarısında, İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle birlikte teknolojik bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu dönemde, bilgisayar teknolojilerindeki ilerlemeler sayesinde dijital devrimin temelleri atılmıştır. Özellikle 1960'lar, bu alanda çığır açan gelişmelerin yaşandığı bir dönem olmuştur. ABD Savunma Bakanlığı'na bağlı İleri Araştırma Projeleri Ajansı (ARPA) tarafından geliştirilen ARPANET, dünya çapında bilgisayarlar arasında ilk kez bir ağ bağlantısı kurulmasını sağlamış ve bu, internet teknolojisinin öncüsü olarak kabul edilmiştir. Özellikle nükleer bir çatışma sonucu mevcut iletişim altyapılarının bozulması

ihtimaline karşı kesintisiz bir iletişim ağı oluşturma amacı güdülen ARPANET adı verilen yeni bir ağ üzerinde çalışmalar başlatılmıştır (Gönenç, 2012, s. 88). ARPANET, farklı coğrafyalardaki bilgisayarların birbirleriyle iletişim kurabilmesi için bir protokol olan TCP/IP'nin geliştirilmesine zemin hazırlamıştır. TCP/IP protokolü, internet bağlantısı bulunan çeşitli bilgisayarlar ve ağ yapıları arasında sağlıklı iletişim sağlamak amacıyla tasarlanmıştır (Kırçova, 1999, s.12).

1970'lerin sonlarına gelindiğinde, teknolojik ilerleme, kişisel bilgisayarların (PC) ortaya çıkışıyla yeni bir boyut kazanmıştır. Apple, IBM ve Microsoft gibi şirketler, kullanıcı dostu arayüzler sunarak kişisel bilgisayarları geniş kitlelere ulaştırmış, bu da teknolojiye erişimde demokratikleşmeyi sağlamıştır. Kişisel bilgisayarların piyasaya sürülmesi ile bilgisayarlar, daha önce sadece büyük şirketlerin veya üniversitelerin erişebildiği pahalı ve karmaşık makineler olmaktan çıkıp, evlerde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu durum, bireysel kullanıcıların bilgi işleme kapasitesini artırmış ve günlük yaşamın birçok yönünü dijitalleştirmiştir. Bu önemli gelişmeler, bilgi ve iletişim teknolojilerinin sosyal, ekonomik ve kültürel yapılar üzerinde derin etkiler bırakacak şekilde evrimleşmesine öncülük etmiştir. ARPANET'in başlangıcı ve kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, bilgiye erişimi küresel ölçekte yaygınlaştırmış ve bilgi tabanlı bir ekonomiye geçişi hızlandırmıştır. Böylece, bilgisayarlar ve internet teknolojisi, modern dünyanın temel taşlarından biri haline gelmiştir (Packard, 2020; Kanade, 2023).

1970'lerin sonları ve 1980'ler, bilgisayar teknolojisinin tüketici pazarına açıldığı ve yaygınlaştığı bir dönem olarak önem taşımaktadır. Bu evrede, Apple II ve IBM PC gibi öncü kişisel bilgisayar modellerinin piyasaya sürülmesi, bilgi işlem gücünü daha önceden erişimi kısıtlı olan büyük kuruluşlar ve devlet kurumlarından evde kullanılabilecek hale getirerek kullanıcılara taşımıştır. Apple II, 1977 yılında piyasaya sürüldü ve renkli grafikler sunabilmesi, kullanıcı dostu arayüzü ve açık mimarisi ile dikkat çekti (Dormehl, 2024). Bu özellikler, Apple II'yi hem eğitim kurumları için hem de ev kullanıcıları için cazip hale getirmiş, yazılım geliştiriciler için bir platform sunarak geniş bir yazılım ekosistemi oluşmasına yardımcı olmuştur.

IBM ise 1981'de kişisel bilgisayar piyasasına IBM PC ile adım atmıştır. IBM PC, endüstri standardı oluşturacak bir model olarak tasarlanmıştı ve bu bilgisayar, özellikle iş dünyasında hızla benimsenmişti. IBM PC, uyumlu modellerin ve çeşitli donanım bileşenlerinin üretimini teşvik eden açık bir mimari kullanmış, böylece donanım ve yazılım üreticileri için bir ekosistem oluşturmuştur. Bu açık sistem, çeşitli üçüncü parti bileşenleri ve yazılımları destekleyerek kullanıcıların

bilgisayarlarını ihtiyaçlarına göre özelleştirmelerine olanak tanımıştır (Cortada, 2021).

Kişisel bilgisayarların ve bilgi işlem teknolojisinin geniş kitlelere ulaşmasında, dönemin yenilikçi ürünleri büyük bir dönüm noktası oluşturmuştur. Bilgisayarlar artık yalnızca iş ve akademik çevrelerde değil, aynı zamanda evlerde de kullanılan araçlar haline gelmiştir. Bu durum, bireylerin bilgiye erişim biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmiş, bilgisayar kullanımını günlük yaşamın bir parçası haline getirmiştir (Kalafat, Koçak ve Toprak, 2021, s.186). Ayrıca, yazılım uygulamaları, oyunlar ve eğitim programları gibi içeriklerin artmasıyla birlikte, kişisel bilgisayarlar eğlence, öğrenme ve işlevsellik açısından daha da zenginleşmiştir. Bu yaygınlaşma, bilgi toplumuna geçiş sürecinde önemli bir adım olmuş ve dijital çağın temellerini güçlendirmiştir.

1980'lerin sonları ve 1990'lar, internet teknolojisinin ve dijital iletişim araçlarının hızlı bir gelişim gösterdiği ve toplumsal yaşamı dönüştürdüğü bir dönemdir. Bu dönemin en çığır açan yeniliklerinden biri, 1989 yılında Tim Berners-Lee tarafından CERN'de geliştirilen World Wide Web (WWW) olmuştur (home.cern, 2018). WWW, farklı bilgisayar sistemlerinde depolanan bilgilere hiper bağlantılar aracılığıyla erişilmesini sağlayan bir sistem olarak tasarlandı ve bu, bilgi paylaşımını radikal bir şekilde kolaylaştırmıştır. 1990'larda, web tarayıcılarının ortaya çıkışı ile internet kullanımı daha da geniş kitlelere yayılmış, Netscape Navigator ve Internet Explorer gibi tarayıcılar sayesinde kullanıcılar grafiksel kullanıcı arayüzleri üzerinden interneti keşfetmeye başlamışlardır.

Elektronik posta (e-mail) sistemleri, dijital iletişimde devrim yaratarak hem iş hayatının hem de günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuştur. E-mail, mektup ve telgraf gibi geleneksel iletişim yöntemlerine göre çok daha hızlı ve verimli bir alternatif sunarak, global iletişimi önemli ölçüde hızlandırmıştır. 1990'ların ortalarına doğru, IRC (Internet Relay Chat) gibi anlık mesajlaşma servisleri ve daha sonra ICQ, AOL Instant Messenger gibi platformlar, kullanıcıların gerçek zamanlı olarak iletişim kurmalarına olanak tanıyarak, sosyal etkileşimleri dijital ortama taşımıştır (Hudson ve Witt 2012).

Dijital iletişim araçlarının gelişimi, yalnızca metin tabanlı iletişimle sınırlı kalmayarak, çok yönlü ve zengin etkileşim biçimlerini de içerecek şekilde genişlemiştir. 1990'ların sonlarına doğru, sesli ve görüntülü iletişim için platformlar geliştirilmiş, Skype ve diğer VoIP (Voice over Internet Protocol) hizmetleri gibi

uygulamalar internet üzerinden sesli ve görüntülü görüşmeler yapmayı mümkün kılmıştır. Bu dönemde, dijital kamera teknolojilerinin ve mobil iletişim araçlarının yaygınlaşması ile birlikte, kullanıcılar metin ve e-posta yanında fotoğraf ve video gibi zengin medya içeriklerini de kolaylıkla paylaşabilir hale gelmiştir (Pourqasem, Karimi ve Edalatpanah, 2012, s. 55; Abut, 2019, s. 640).

Bu teknolojik ilerlemeler, bilgi ve iletişim teknolojilerinin günümüzdeki modern kullanım şekillerinin temellerini atmış, internetin sadece bilgi kaynağı olmaktan çıkıp, kültürel ve sosyal etkileşimlerin merkezi haline gelmesine zemin hazırlamıştır.

1.4.2. Dijital Alanlar

Dijital evrim, modern toplumların iletişim kurma, bilgi alışverişi yapma ve çeşitli etkinliklerde bulunma biçimlerini köklü bir şekilde değiştiren dinamik ve sürekli ilerleyen bir süreçtir. Bu süreç, yalnızca teknolojik yeniliklerle değil, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve ekonomik yapılarla karşılıklı bir etkileşim içinde şekillenmiştir (Teichert, 2019, s. 1674). Dijitalleşme, dijital teknolojilerin toplumsal yaşama entegrasyonunu ifade ederken, dijital evrim bu teknolojilerin sürekli gelişimini ve toplumsal yapılar üzerindeki değişen etkilerini kapsar. Dijital alanların evrimi, 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan bilgi ve iletişim teknolojileriyle başlamış, 21. yüzyıla gelindiğinde ise mobil cihazlar, sosyal medya platformları ve nihayetinde metaverse gibi geniş ölçekli sanal dünyalarla yeni bir boyut kazanmıştır. Ancak, dijital evrimin kesin bir tanımı veya sabit bir içeriği üzerinde görüş birliği yoktur. Farklı akademik disiplinler ve yaklaşımlar dijital evrimi farklı şekillerde ele almıştır. Örneğin, Haffke vd. (2016) ve Schallmo ve Williams (2018), dijitalleşmenin teknolojik ve ekonomik yönlerine vurgu yaparken; sosyologlar, dijital evrimin bireyler ve topluluklar üzerindeki sosyal ve kültürel etkilerine daha fazla dikkat çekmiştir. Manuel Castells gibi teorisyenler, dijital teknolojilerin toplumu nasıl bir "Ağ Toplumu" haline getirdiğine dair çığır açan açıklamalar sunmuş, bu çerçevede iletişim biçimlerinin köklü bir şekilde değiştiğini vurgulamıştır (Castells, 2010). Dijital evrim sürecinin ilk aşamaları, elektronik posta sistemleri, metin tabanlı sohbet platformları ve web 1.0 olarak bilinen statik internet siteleriyle şekillenmiştir. Bu erken dönem dijitalleşme, kullanıcıların sınırlı etkileşim imkanına sahip olduğu, tek yönlü bilgi akışını mümkün kılan bir yapıdaydı. Ancak, 2000'li yıllarla birlikte internet teknolojilerindeki gelişmeler, web 2.0 devrimiyle interaktif ve kullanıcı odaklı dijital alanların doğuşuna zemin hazırlamıştır. Sosyal medya platformlarının ortaya çıkışı, bireylerin sadece içerik tüketicisi değil, aynı zamanda içerik üreticisi

haline gelmesini sağlamıştır (O'Reilly, 2005). Bu, dijital alanların toplumsal yaşamı derinden dönüştürmesinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Bunu yanı sıra dijital evrimin en önemli dönüm noktalarından biri, mobil teknolojilerin yaygınlaşması olmuştur. Akıllı telefonlar ve mobil internetin evrimi, bireylerin neredeyse sürekli çevrimiçi olmalarına imkan tanımış ve dijital etkileşimler her an her yerden erişilebilir hale gelmiştir. Bu gelişmeler, dijital alanların sosyo-kültürel yapılar üzerindeki etkisini artırmış, bilgiye ve sosyal ağlara erişim hızını ve yaygınlığını kat kat artırmıştır (Schallmo ve Williams, 2018).

Dijital alanların evrimi, günümüzde metaverse gibi karmaşık ve bütünleşik sanal dünyalarla yeni bir döneme girmiştir. Metaverse, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerinin bir araya gelerek, kullanıcıların kendilerini fiziksel dünyadan ayırarak tamamen dijital bir ortamda var olmasına olanak tanıyan bir platform olarak tanımlanabilir. Metaverse'ün bu kadar önemli bir yenilik olmasının sebebi, yalnızca bir oyun alanı ya da eğlence platformu olmaktan ziyade, yeni iş olanaklarından sosyal etkileşimlere, eğitimden ticarete kadar geniş bir yelpazede dijital yaşam biçimlerinin merkezine yerleşmesidir (Lee, 2022). Bu dijital evrim süreci, bireylerin sosyal etkileşimlerini, kimlik inşa süreçlerini ve boş zaman aktivitelerini yeniden tanımlamaktadır. Baudrillard'a göre, dijital simülasyonlar giderek gerçeğin yerine geçmekte ve bireyler bu simülasyonlar içinde varlıklarını sürdürmektedir (Baudrillard, 2005, s. 249). Metaverse de tam olarak bu simülasyon dünyalarından biridir; bireyler, fiziksel dünyadaki kimliklerinden ayrılarak sanal dünyalarda yeni kimlikler ve sosyalleşme biçimleri geliştirmektedir. Bu yeni dönemde, dijital evrim yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda toplumsal bir olgudur. Dijital dünyaların bu kadar güçlü hale gelmesi, yalnızca bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini değil, aynı zamanda iş yapma, sosyalleşme ve hatta eğitim gibi kritik toplumsal faaliyetleri de dönüştürmektedir (Bailenson, 2018). Metaverse gibi dijital platformlar, insanlara yeni fırsatlar sunarken aynı zamanda dijital bağımlılık, mahremiyetin ihlali, siber zorbalık gibi yeni sorunları da gündeme getirmiştir (Turkle, 2011). Bu sorunlar, dijital evrimin eleştirel bir perspektiften de değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Dijital evrimin beraberinde getirdiği bu gelişmeler, yalnızca bireylerin etkileşim biçimlerini değil, toplulukların sosyo-kültürel yapılarını da köklü bir şekilde değiştirmiştir. Dijitalleşme, küresel çapta sınırları ortadan kaldırarak kültürel etkileşimlerin yoğunlaştığı bir alan yaratmıştır. İnternet ve mobil teknolojiler, kültürler arası iletişimi artırırken, aynı zamanda yerel kültürlerin küreselleşme karşısında zayıflamasına da neden olmuştur (Boyd, 2014, s.19). Bu durum, dijital

evrim süreçlerinde "dijital kolonizasyon" ve "kültürel hegemonya" tartışmalarını da gündeme getirmiştir. Örneğin, Amerikan kültürüne ait içeriklerin küresel dijital platformlar aracılığıyla dünyanın dört bir yanına yayılması, yerel kültürlerin marjinalleşmesine sebep olabilmektedir (Thompson, 2020).

Dijital evrim, tıpkı sanayi devrimi'nin toplumsal yapılar ve ekonomik süreçler üzerindeki etkisi gibi, insan hayatının neredeyse her alanını dönüştürmektedir. Sanayi devrimi, üretim yöntemlerini ve işgücünü köklü bir şekilde değiştirirken, dijitalleşme, bilginin üretimi, paylaşımı ve tüketiminde benzer bir devrim yaratmıştır. Endüstriyel devrimlerin fiziksel dünyadaki dönüşümleri nasıl tetiklediği göz önüne alındığında, dijital devrimin de toplumsal ve kültürel yapıları şekillendiren yeni bir aşama olduğu söylenebilir. Sanayi devrimi ile başlayan bu köklü değişim, dijitalleşme ile birlikte hızlanmış ve bugünün dijital toplumuna geçişin zeminini hazırlamıştır.

1.4.3. Milenyum Çağı

Yeni milenyum çağı olarak adlandırılan dönemin başlangıcı, dijital iletişimde ve sosyal etkileşimde bir devrimin başlamasına işaret etmiştir, özellikle sosyal medya platformlarının yükselişiyle bu değişim kendini göstermiştir. 2004 yılında Mark Zuckerberg tarafından kurulan Facebook (META), bu alandaki en çarpıcı örneklerden biridir. Başlangıçta sadece Harvard Üniversitesi öğrencilerine açık olan bu platform (Arık ve Arık, 2020, s. 448), kısa sürede tüm dünyaya açılarak milyarlarca kullanıcıya ulaşmış ve insanların birbirleriyle etkileşimde bulunma biçimlerini kökten değiştirmiştir. Facebook, kullanıcıların arkadaşlarıyla iletişim kurmalarını, fotoğraf ve video paylaşımlarını, etkinlikler oluşturup bu etkinliklere katılmalarını ve hatta çeşitli gruplar aracılığıyla ortak ilgi alanları etrafında toplanmalarını sağlamıştır. Twitter (X), 2006 yılında kurulduğunda, kullanıcılarına 140 karakterle sınırlı gönderiler yapma imkanı sunarak hızlı ve öz bilgi paylaşımının kapılarını aralamıştır (Yıldırım, 2014, s. 237). Bu platform, özellikle haberlerin hızla yayılması, politikacıların doğrudan halkla iletişim kurmaları ve acil durum bilgilerinin paylaşılması gibi konularda büyük bir etki yaratmıştır. Instagram ise, 2010 yılında piyasaya sürüldüğünde, görsel içerik paylaşımına odaklanarak kullanıcıların fotoğraflar ve videolar aracılığıyla kendilerini ifade etmelerine olanak tanımıştır (Varnalı, 2013, s. 96). Bu platform, özellikle görsel sanatlar ve kişisel marka oluşturma konularında insanlar için önemli bir araç haline gelmiştir.

Sosyal medya platformları aynı zamanda sosyal ve politik hareketlerin

organizasyonunda da kritik bir role sahip olmuştur. Arap Baharı gibi önemli siyasi olaylarda sosyal medya, bilgi yayılmasını hızlandırmış ve halkın mobilize olmasını sağlamıştır (Kırık, 2014, s. 94). Bu platformlar, kullanıcıların sadece pasif tüketiciler olmaktan çıkıp aktif katılımcılara dönüşmelerine olanak tanıyarak, toplumsal değişim süreçlerinde yeni bir dinamik oluşturmuştur.

Aynı dönemde, YouTube, Netflix ve benzeri video paylaşım ve yayın platformlarının ortaya çıkışı, dijital medya tüketiminin yapısını da değiştirmiştir. YouTube, kullanıcılara kendi videolarını yüklemelerini ve milyonlarca izleyiciye ulaşmalarını sağlayarak, geleneksel medya kanallarının tekeli kırılmıştır. Netflix ise, abonelik modeliyle televizyon izleme alışkanlıklarını değiştirmiş, kullanıcılara istedikleri zaman, istedikleri yerde film ve dizi izleme özgürlüğü sunmuştur. Bu platformlar, tüketicilerin içerik seçme özgürlüğünü artırmış ve kişisel tercihlere göre özelleştirilmiş bir izleme deneyimi sunmuştur. Böylece, yeni milenyum, medya tüketiminden sosyal etkileşime kadar geniş bir yelpazede dijital devrimin derinleştiği bir dönem olarak öne çıkmıştır.

1.4.4. Metaverse

21. Yüzyılın başlarından itibaren, dijital teknolojilerin evrimi, sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin gelişimiyle birlikte metaverse kavramını ön plana çıkarmıştır. Metaverse, 3D sanal ortamlarda kullanıcıların etkileşime girebildiği “Meta” ve “Universe” kelimeleri kökeninde, Türkçeye “Öte evren” olarak uyarlayabileceğimiz, sosyal etkileşimlerden ticarete, eğitiminde eğlenceye kadar çok çeşitli aktiviteleri gerçekleştirebildikleri geniş bir dijital evreni tanımlar (Çelik, 2022, s. 68). Bu kavram, özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısında yaşanan dijital devrimin temelleri ve internetin küreselleşmesi sayesinde mümkün hale gelmiştir. Bilgisayarların ve ağ teknolojilerinin gelişimi ile birlikte, bu sanal dünyaların altyapısı şekillenmiş ve giderek karmaşık bir yapıya bürünmüştür.

Metaverse kavramını kültürel ve popüler anlamda ilk tanıtan unsurlar olarak, 1990'ların başında edebiyat ve dijital medya aracılığıyla sunulmuştur. Özellikle 1992 yılında Neal Stephenson'ın "Snow Crash" adlı bilimkurgu romanı, metaverse kavramını geniş kitlelere tanıtmıştır (Stephenson, 1992). Bu eserde, birbirine bağlı sanal dünyalardan oluşan ve kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşimde bulunduğu bir metaverse detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir. Stephenson'ın eseri, metaverse fikrinin edebi bir ifadesi olarak, sonraki teknolojik gelişmelere ilham kaynağı olmuştur.

1998 yılında, yeni fikirlerden ve teknolojik gelişmelerden aldığı ilhamla, There adlı sanal dünya platformu geliştirilmiştir. Second Life'in öncülü olarak kabul edilen bu platform, kullanıcıların kendi avaturları üzerinden birbirleriyle etkileşime geçebilecekleri, sosyal ve ekonomik faaliyetlerde bulunabilecekleri bir ortam sunmuştur (Wikipedia, 2024). There, metaverse konseptinin uygulanabilirliğini gösteren öncü bir örnektir ve bu platform, sanal dünyaların nasıl işleyebileceği konusunda kullanıcılara deneyimler sağlamıştır.

Metaverse kavramının evrimi, 2000'lerin başında önemli gelişmelerle devam etti. Özellikle 2003 yılında Linden Lab tarafından piyasaya sürülen Second Life, metaverse anlayışının somut bir örneği olarak dikkat çekmiştir. Second Life platformu, kullanıcıların sanal mülkiyet satın alabilmeleri, avaturlarını özelleştirebilmeleri ve geniş çaplı sosyal etkileşimlerde bulunabilmeleri gibi özellikler sunarak, sanal dünya deneyimlerinin sınırlarını genişletmiştir. Second Life, bir avatar aracılığıyla sanal bir dünyada gezinme, sosyal faaliyetlerde bulunma ve hatta ekonomik işlemler gerçekleştirme imkanı tanıyarak, kullanıcıların dijital ortamda bir "İkinci kişilik/Farklı ben" algısı yaratmasına olanak sağlamıştır (Demirbağ, 2020, s. 103). Bu özellikleri ile Second Life, metaverse kavramını daha geniş kitlelere tanıtan ve bu fikrin potansiyelini gösteren bir platform olmuştur.

Bir yıl sonra, 2004'te, World of Warcraft ve Metin 2 gibi Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG), sanal dünya deneyimlerini bir adım daha ileri taşımıştır. Her iki örnekte, dünya çapında milyonlarca oyuncuyu bir araya getiren epik bir evrende, oyuncuların kendi karakterlerini yaratıp geliştirebildikleri, karmaşık görevler ve savaşlar yapabildikleri bir yapı sunmuştur (Özdoğru, Gökalp ve Kuşçu, 2020, s. 116-117). Bu tür oyunlar, sanal dünyalarda sosyal etkileşim ve işbirliği yapısını derinleştirerek, kullanıcıların birbirleriyle ve çevreleriyle etkileşimde bulunabilecekleri geniş katılımlı deneyimler sunmuştur. World of Warcraft ve Metin 2 örnekleri bu anlamda, metaverse kavramına yeni bir boyut getirerek, oyuncuların sanal ortamda sadece etkileşimde bulunmakla kalmayıp, aynı zamanda rolleri üstlenip hikayeye katılım göstermelerini sağlamıştır.

2010'ların başlamasıyla birlikte, internetin yapısı ve kullanım şekli büyük bir dönüşüm yaşamıştır. Web 2.0 olarak adlandırılan bu dönem, kullanıcıların internet üzerindeki etkileşimlerini ve içerik üretimini merkeze alarak sosyal medya platformlarının ve çevrimiçi oyunların yükselişine zemin hazırlamıştır. Bu dönemde internet, kullanıcıların aktif katılımıyla şekillenen, etkileşimli ve işbirlikçi bir

platforma dönüşmüştür. Özellikle Facebook, Twitter ve Instagram gibi sosyal medya platformları, kullanıcıların günlük yaşamlarını, düşüncelerini ve sanatsal ifadelerini paylaşmaları için geniş imkanlar sunarak sosyal ağların hızla genişlemesine olanak sağlamıştır (Çalışkan ve Mencik, 2015, s. 262). Bu platformlar, bireylerin birbirleriyle bağlantı kurmasına, gruplar ve topluluklar oluşturmalarına ve fikir alışverişinde bulunmasına imkan tanıyarak dijital sosyal etkileşimlerin önemli merkezleri haline gelmiştir.

Aynı zamanda, dünyanın en çok satan oyunu Minecraft'ta dahil olmak üzere Fortnite gibi çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, kullanıcıların sanal dünyalarda kendi karakterlerini yaratmalarını, kişisel kimliklerini bu sanal ortamlarda şekillendirmelerini ve geniş çapta sosyal ağlar kurmalarını mümkün kılmıştır. Bu oyunlar, kullanıcıların sadece oyun içinde etkileşimde bulunmalarını değil, aynı zamanda kendi oyun içi etkinliklerini yaratmalarını ve yönetmelerini de sağlayarak, kullanıcı odaklı bir deneyim sunmuştur (Sert, 2012, s. 128). Oyun içi topluluklar ve etkileşimler, gerçek hayatta karşılaşılan sosyal dinamikleri taklit ederken, bu ortamlar kullanıcılara alternatif gerçeklikler ve yeni kimlikler deneyimleme fırsatı vermiştir.

Bu süreçte, kullanıcılar tarafından üretilen içeriklerin artması, internetin yapısını ve işlevselliğini değiştirmiştir. Kullanıcılar artık yalnızca içerik tüketicisi değil, aynı zamanda içerik üreticisi olarak internetin şekillenmesine aktif olarak katkıda bulunmuşlardır (Uğurlu, 2016 s. 210). Bu etkileşimli ve katılımcı internet kullanımı, metaverse kavramının daha geniş çerçevede anlaşılmasına ve kabul görmesine önemli katkılar sağlamıştır. Böylece, sosyal medya platformları ve çevrimiçi oyunlar, kullanıcıların kendilerini ifade etme ve kimlik oluşturma süreçlerinde merkezi bir rol oynamaya başlamış, dijital kimlik ve topluluk oluşturma süreçlerinin temel taşlarından biri haline gelmiştir.

2010'ların ortasında, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojilerindeki ilerlemeler, metaverse deneyimini daha da ileriye taşıyan önemli adımlar olmuştur. Özellikle sanal gerçeklik başlıkları ve artırılmış gerçeklik uygulamaları, kullanıcıların gerçek dünya ile sanal dünya arasında sürükleyici ve etkileşimli bir geçiş yapmalarını sağlayarak, dijital ve fiziksel dünyaları bütünleştirici deneyimler kazandırmıştır (Künüçen ve Samur, 2021, s. 41). Bu teknolojiler, metaverse'ün sadece bir eğlence ve sosyal etkileşim platformu olmanın ötesinde, eğitimden perakendeye, endüstriyel tasarımdan sağlık hizmetlerine kadar geniş bir yelpazede uygulamalar sunabileceğini göstermiştir. Sürecin bir dönüm noktası, 2014

yılında Facebook'un o dönemin sanal gerçeklik başlıkları ve uygulamaları üretiminde öncü olan Oculus VR'ı satın almasıyla gerçekleşmiştir. Bu adım, Facebook'un sanal gerçeklik alanına ciddi bir yatırım yaparak bu teknolojinin sosyal medya ve iletişim platformlarıyla entegrasyonuna yönelik büyük bir ilgi gösterdiğinin bir işareti olmuştur diyebiliriz (Dönmez ve Dikkol, 2020, s. 758). Bu satın alma, sanal gerçeklik teknolojisine olan inancın ve metaverse vizyonunun, ana akım teknoloji şirketleri tarafından da benimsendiğini göstermiştir.

2016 yılında ise Pokémon GO'nun piyasaya sürülmesi, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kitlesel bir mobil oyun deneyiminde nasıl kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Bu oyun, dünya çapında milyonlarca kullanıcının gerçek dünyayı keşfederken sanal karakterleri yakalamak için mobil cihazlarını kullanmalarını sağlamış, böylece artırılmış gerçeklik teknolojisinin günlük yaşamda nasıl bir entegrasyon sağlayabileceği ve metaverse potansiyelinin somut örneklerinden birini sunmuştur (Ertel, Karakaş ve Doğru, 2017, s. 273).

2018 yılı, Fortnite'in metaverse tarzı deneyimlerle oyun dünyasında adından söz ettirdiği bir yıl oldu. Bu popüler oyun, sadece geniş katılımlı bir çevrimiçi savaş arenasını sunmakla kalmayıp, sanal konserler, interaktif sosyal etkinlikler ve çeşitli yenilikçi deneyimlerle oyun piyasasının geleneksel sınırlarını zorlamıştır. Fortnite bu yenilikçi etkinlikleriyle, kullanıcıların bir araya gelme biçimlerini ve dijital ortamda topluluk oluşturma süreçlerini tamamen yeniden tanımlamıştır. Örneğin, düzenlenen sanal konserler, dünya çapında milyonlarca katılımcıyı aynı anda çevrimiçi bir etkinlikte buluşturarak, oyun içi etkileşim ve topluluk hissini pekiştirmiş ve bu etkileşimler sayesinde kullanıcılar arası sınırları aşarak küresel bir topluluk duygusu yaratmıştır (Çelik, 2024, s. 283). Bu süreçte Cline'ın 2011 yılında yayımlanan "Ready Player One" (Başlat) adlı romanının, 2018 yılında sinema dünyasına uyarlanmasıyla birlikte, Metaverse kavramı insanlar için daha somut ve çekici bir konu haline gelmiştir (Göçen, 2022, s. 99). Bu uyarılmanın, sanal gerçeklik evrenlerinin geniş kitleler tarafından daha iyi anlaşılmasına ve ilgi duyulmasına önemli ölçüde katkıda bulunduğu düşünülmektedir. Ready Player One filmi de Fortnite gibi platformların genişleyen etkisine paralel bir fenomen olarak dikkat çekmiştir. 2018'de gösterime giren bu film, bir metaverse evreni içinde geçen ve kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşime girdiği, geniş çaplı bir sanal gerçeklik deneyimini konu alır. Film, metaverse'ün sadece fantastik bir kurgu olmadığını, aynı zamanda geleceğin teknolojik ve sosyal etkileşim alanı olarak nasıl şekillenebileceğini göstermiştir. "Ready Player One", sanal bir dünyada yaşanan maceraları ve orada kurulan derin ilişkileri anlatarak, dijital dünyaların insan

hayatındaki potansiyelini geniş bir izleyici kitlesine sunmuş ve bu tür sanal gerçeklik deneyimlerine olan ilgiyi artırmıştır. Filmin sunmuş olduğu vizyon, Fortnite'ın gerçekleştirdiği etkinliklerle de örtüşmektedir; her iki örnekte de görüldüğü üzere sanal dünyalarda sosyal etkileşimin ve kültürel katılımın nasıl derinleşebileceğini, nasıl yeni topluluklar kurulabileceğini ve bireylerin nasıl daha aktif katılımcılar haline gelebileceğini göstermektedir (Aydınalp, 2023, s. 481).

Metaverse'ün evrimi ve yaygınlaşması, 2020'lerin başında daha da hız kazanmıştır. Buna en büyük etkenlerden birinin pandemi süreci olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü koronavirüs pandemisi gündelik yaşamın pek çok yönünü derinden etkilemiştir; uzaktan eğitim, evden çalışma ve çevrimiçi sosyal etkinlikler bu değişikliklerin başlıca örneklerindedir. COVID-19 pandemisi sırasında, fiziksel mesafenin önemi ve bulaş riskinin azaltılması gerekliliği, dijital altyapıların hızla geliştirilmesini zorunlu kılmıştır. Bu durum, sanal gerçeklik ortamlarının ve genişleyen dijital etkileşim alanlarının önemini artırarak Metaverse gibi kavramların popülerleşmesine ve evrimleşmesine katkıda bulunmuştur. Özellikle, bu süreçte yaşanan teknolojik ilerlemeler ve kullanıcı alışkanlıklarındaki değişiklikler, sanal dünyaların sosyal, eğitim ve işlevsel potansiyelini maksimize etme yönünde bir ivme kazandırmıştır. Dolayısıyla, pandemi, Metaverse'ün yükselişi için gerekli koşulları hızlandırmış ve bu yeni dijital evrenin şekillenmesinde katalizör rolü oynamıştır (Demircioğlu, 2023, s. 12). 2021 yılında, önemli sosyal medya platformlarından biri olan Facebook, şirket adını Meta olarak değiştirmiş ve bu değişiklikle birlikte açıkça metaverse'e odaklanacağını duyurmuştur. Bu stratejik adım, şirketin teknoloji ve sosyal ağ hizmetlerinde yeni bir döneme giriş yaptığını ve sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi teknolojiler ile entegre bir dijital evren yaratma amacını önceliklendirdiğini göstermektedir (Bilgici ve Şişman, 2022, s. 377). Meta'nın bu yeni yönünü, metaverse kavramının sadece bir kurgusal dünya olmaktan çıkıp, teknoloji dünyasının merkezinde yer almasını sağlayacak önemli bir adım olarak değerlendirebiliriz.

2022 yılında Microsoft'un Activision Blizzard'ı satın almasıyla birlikte, metaverse yatırımlarının büyüklüğü ve ciddiyeti bir kez daha ortaya konmuştur. Bu satın alma, Microsoft'un oyun ve eğlence alanındaki geniş portföyünü daha da güçlendirirken, metaverse vizyonunu genişletme ve çeşitli platformlarda etkileşimli deneyimler sunma kapasitesini artırmıştır. Activision Blizzard, World of Warcraft ve Overwatch gibi oyunları ile tanınmakta olup, bu oyunların sosyal etkileşim ve sanal dünya deneyimlerine zaten önemli katkıları bulunmaktadır. Microsoft'un bu satın alımı, şirketin metaverse'de daha dinamik ve katılımcı bir rol almayı hedeflediğinin

bir göstergesi olarak kabul edilebilir (Dikmen, 2019, s.299).

2023 yılı itibariyle, metaverse alanında yapılan yatırımlar ve geliştirilen projeler, özellikle sanal dünya platformlarında yoğun bir ilgi görmeye devam etmektedir. Bu alanda öne çıkan platformlar arasında Decentraland ve Sandbox bulunmaktadır; her ikisi de kullanıcıların sanal araziler satın alabilmelerini, kendi dijital varlıklarını tasarlayıp oluşturabilmeleri ve çeşitli ekonomik aktivitelerde bulunabilmelerini mümkün kılan özelliklerle dikkat çekmektedir (Kırık ve Memmi, 2022, s. 163). Bu platformlar, blockchain teknolojisinin güvenli ve şeffaf bir yapıda metaverse ile entegrasyonunu sağlayarak, kullanıcıların sanal dünyalarda gerçek mülkiyet haklarına sahip olmalarını ve bu varlıkları alıp satmalarını veya kiralamalarını kolaylaştırmakta ve güvenli bir altyapı sunmaktadır. Bu özellikler, Decentraland ve Sandbox'ı sadece bir oyun veya sosyal platform olmanın ötesine taşıyarak, bir inovasyon ve girişimcilik merkezi haline getirmektedir. Bu gibi imkanlar, kullanıcıların sanal varlıklar üzerinden gerçek ekonomik değer yaratmalarına ve dijital içerik üreticileri olarak gelir elde etmelerine olanak tanımaktadır.

1.4.5. Boş Zaman

Boş zamanlar, modern yaşamın kaçınılmaz bir parçası olarak, bireylerin iş, uyku ve temel yaşam ihtiyaçlarının ötesinde kendilerine ayırdıkları zamandır (Toker, 2021, s. 1002). Sosyolojik açıdan ele alındığında, boş zaman kavramı yalnızca dinlenme ve eğlenceyle sınırlı bir alan olarak değerlendirilemez. Aslında, boş zamanlar, bireylerin kişisel ve sosyal kimliklerini keşfetmeleri, sosyal ilişkiler kurmaları ve kültürel değerlerle etkileşime girmeleri için önemli fırsatlar sunar. Bu zaman dilimleri, bireylerin kendi ilgi alanlarını ve hobilerini keşfetmelerine, bu süreçte yeni beceriler edinmelerine ve kişisel gelişimlerini ilerletmelerine olanak tanır (Akyürek vd, 2018, s. 4).

Akademik literatüre göre, boş zamanlar, bireylerin kendilerini ifade etme, özgürce hareket etme ve yaratıcılıklarını sergileme imkanı buldukları özgür zaman dilimleridir. Boş zaman tatmini, bireyin boş zaman etkinlikleri ile etkin bir şekilde meşgul olmasının ve boş zaman seçimlerinin sonucu olarak olumlu bir algı veya hissetme durumu olarak ifade edilir (Beard ve Ragheb, 1980; Misra ve McKean, 2000). Bu zamanlar aynı zamanda, bireylerin sosyal çevreleri ile etkileşimde buldukları ve sosyal destek ağlarını güçlendirdikleri dönemler olarak da işlev görür. Boş zamanda gerçekleştirilen aktiviteler, kişisel refah ve mutluluğun

artırılmasına katkıda bulunurken, toplumsal uyum ve bütünlüğün sağlanmasında da rol oynar. Ayrıca boş zamanların kültürel yönü, bireylerin farklı kültürel etkinliklere katılımıyla kendini gösterir (Avan ve Karaküçük, 2019, s. 10). Bu, sanat sergileri, tiyatro ve sinema gibi kültürel etkinliklerin yanı sıra, kitap okuma ve müzik dinleme gibi daha bireysel etkinlikleri de içerebilir. Kültürel aktiviteler, bireylerin geniş bir perspektif kazanmalarına, farklı düşünce ve yaşam biçimleriyle tanışmalarına ve kültürel çeşitliliği deneyimlemelerine olanak tanır. Bu deneyimler, bireylerin dünya görüşünü zenginleştirir ve toplumsal anlayışlarının gelişimine katkı sağlayabilmektedir.

Sanayi Devrimi öncesi dönemde, insanların boş zamanları oldukça sınırlıydı ve genellikle yoğun iş saatleri tarafından domine ediliyordu. Sanayi Devrimi'yle birlikte önem kazanan ve toplumların geleceklerini derinden etkileyen boş zaman kavramı, günümüz sanayi toplumlarının ana özelliklerinden biri haline gelmiştir (İlban ve Özcan, 2005, s. 49). Çoğu birey, tarlalarda uzun saatler boyunca zorlu fiziksel işler yapmakta veya küçük atölyelerde üretim faaliyetlerine katılmakta zorundaydı. Bu dönemde boş zaman kavramı, günümüzdeki anlamıyla büyük ölçüde mevcut değildi; boş vakitler genelde dini törenler, yerel festivaller ve aile içi faaliyetler gibi toplumsal ve kültürel etkinliklere ayrılırdı. Bu tür etkinlikler, toplulukların bir araya gelmesini sağlayarak sosyal bağları güçlendirir ve bireylerin yoğun çalışma hayatlarına kısa süreliğine ara vermesine olanak tanırdı (Şen ve Öztekin, 2017, s. 60).

Sanayi Devrimi, teknolojinin dönüm noktası olarak kabul edilir ve bu dönemde sürdürülebilir bir gelişim süreci başlamıştır. İmalathanelerden büyük fabrikalara geçiş yapılan sanayileşme döneminde, üretim gücünü oluşturan işçi sınıfının yeni koşullara uyum sağlaması gerekmektedir (Ören ve Yüksel, 2012, s. 45-46). Bu gelişmelerle birlikte iş dünyasında meydana gelen dönüşümler, çalışma saatlerinde önemli değişiklikler getirmiştir. Fabrikaların ve mekanize üretimin yaygınlaşması, çalışma süreçlerini daha verimli hale getirmiş ve buna bağlı olarak iş saatleri kısalma eğilimi göstermiştir. Bu değişiklikler, çalışanların günlük hayatlarında daha fazla boş zamana sahip olmalarını sağlamakta ve boş zamanlarını değerlendirebilecekleri yeni fırsatlar yarattı. Bu süreç, aynı zamanda eğlence endüstrisinin gelişmesine zemin hazırladı. Tiyatrolar, sinemalar ve daha sonra radyo gibi kitle iletişim araçları, geniş halk kitleleri için erişilebilir hale geldi (Şen ve Öztekin, 2017, s. 65). Kentleşme ve artan gelir düzeyleri ile birlikte orta sınıfın yükselişi, boş zaman etkinliklerine olan talebi artırdı. Spor müsabakaları, parklar, müzeler ve kütüphaneler gibi kamusal alanlar, boş zamanları değerlendirme

biçimlerini çeşitlendirirken, bu alanlar aynı zamanda bireylerin sosyal etkileşimde bulunmalarına ve topluluk içindeki yerlerini pekiştirmelerine olanak tanıdı (Yarcan, 1993, s. 67-68). Sanayi Devrimi'nin getirdiği bu değişiklikler, bireylerin boş zamanlarını anlamlandırma ve değerlendirme biçimlerinde köklü değişikliklere yol açmıştır. Artık bireyler, sadece çalışmakla sınırlı olmayan, sosyal, kültürel ve eğlence odaklı bir yaşam biçimini benimseme fırsatı bulmuşlardır. Bu dönüşüm, modern toplumların boş zaman kavramını ve yaşam kalitesini nasıl şekillendirdiğinin de bir göstergesi olarak karşımıza çıkmıştır diyebiliriz.

Metaverse, modern toplumlarda boş zamanların değerlendirilmesi ve yaşam kalitesinin iyileştirilmesi bağlamında yenilikçi bir rol üstlenmektedir. Bu geniş kapsamlı sanal ortam, geleneksel boş zaman etkinliklerinin sınırlarını zorlayarak yeniden şekillendirilmesine ve genişlemesine öncülük etmektedir. Metaverse başta olmak üzere diğer teknolojik araçların sunduğu imkanlar, özellikle COVID-19 pandemisi sürecinde fiziksel kısıtlamalar altında sosyal izolasyon yaşayan bireyler için alternatif bir sosyal ve kültürel etkileşim alanı olarak ön plana çıkmıştır (Demircioğlu, 2023, s. 14).

Pandemi sırasında dünya genelinde iptal edilen pek çok fiziksel etkinliğin yerini alan sanal konserler, Travis Scott'ın Fortnite platformu üzerinde gerçekleştirdiği ve milyonlarca katılımcıyı çeken "Astronomical" etkinliği gibi, izleyicilere benzersiz görsel ve işitsel deneyimler sunmuştur. Bu tür etkinlikler, sanal gerçeklik teknolojisinin estetik ve duyuşsal deneyimleri nasıl yeniden şekillendirebileceğinin canlı örneklerini teşkil etmektedir. Ayrıca, Metaverse, interaktif sanat galerileri ve dijital sergiler aracılığıyla sanat eserleriyle etkileşimde bulunma ve bu eserler hakkında bilgi edinme fırsatı sağlayarak, kullanıcıların sanatsal ve kültürel algılarını genişletmektedir (Aydoğan ve diğerleri, 2022, s. 62). Sanal spor etkinlikleri ve e-spor turnuvaları ise, rekabetçi oyunlarla ilgilenen geniş bir topluluğa ev sahipliği yapmaktadır. Pandemi döneminde iptal edilen fiziksel spor etkinliklerinin yerini alarak, sporseverlere alternatif bir rekabet ortamı sunmuş ve sosyal etkileşim ihtiyacını karşılamıştır. Kültürel festival ve etkinliklere erişim imkanı da Metaverse platformları üzerinden sağlanmaktadır (Cannavo ve Lamberti, 2021). Örneğin, Decentraland'de düzenlenen sanal moda haftaları veya Spatial platformunda yer alan sanat festivalleri, katılımcıların dünya çapında sanatçılar ve tasarımcılarla etkileşime geçmelerini ve kültürel deneyimlerini zenginleştirmelerini mümkün kılmaktadır. Bu tür etkinlikler, pandemi sırasında dünya çapındaki izleyicilere güvenli bir şekilde ulaşarak, onlara evlerinden kültürel etkileşim ve bağlantı imkanı sunmuştur (Aydemir, 2023, s. 61).

Dijital çağın hızla ilerlemesi ve dijital teknolojilerin yaygınlaşması, bireylerin boş zaman etkinliklerine katılımını ve sosyal etkileşim biçimlerini dönüştürmüştür. Günümüzde, dijitalleşmenin boş zaman üzerindeki etkileri, boş zaman çalışmaları alanında önemli bir araştırma konusu olarak öne çıkmaktadır. Bu alandaki çalışmalar, dijital çağda bireylerin boş zaman deneyimlerini ve bu etkinliklerin toplumsal etkilerini incelemeye yönelik yeni boş zaman sosyolojisi perspektifi sunmaktadır (Elnur, 2023, s. 288). Bu durum boş zaman kavramının yeniden tanımlanmasına neden olmuş ve bireylerin boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri ile ilgili algıları ve pratikleri üzerinde derinlemesine etkiler yaratmıştır. Geleneksel olarak boş zaman, aile ve arkadaşlarla fiziksel etkileşimlerde bulunma, hobi edinme ya da dinlenme gibi etkinlikleri kapsarken, dijitalleşme ile birlikte bu zaman dilimleri, sanal etkileşimler, dijital içerik tüketimi ve online oyunlar gibi yeni faaliyetlerle doldurulmaya başlanmıştır. Bu dönüşüm, boş zamanların değerlendirilmesi konusunda bireyler arası büyük farklılıklar yaratmıştır. Özellikle genç nesiller, sosyal medya platformları, video oyunları ve çevrimiçi topluluklar aracılığıyla sosyal bağlarını pekiştirmekte ve kültürel içeriklere erişimde bulunmaktadır. "Boş zamanların artışı, bireylerin bu zamanı etkili, iyi ve bilgece bir şekilde değerlendirmesini zorunlu hale getirmektedir. Zamanın yönetilmesi konusu bireylerin ilk olarak istek, ihtiyaç ve hedeflerini değerlendirmesini, belirlemiş olduğu hedefleri gerçekleştirebilmek amacıyla gerekli şeylere öncelik vererek, hedeflerini, isteklerini veya ihtiyaçlarını önem sırasına göre derecelendirmesini içerir." (Demirel ve diğerleri, 2022, s. 1294). Bu süreç, zaman yönetimi ve sosyal ilişkilerin kalitesi açısından yeni zorluklar ve fırsatlar sunmaktadır. Dijital araçların yaygınlaşması, bazı bireyler için zamanı daha verimli kullanma imkanı sağlarken, diğerleri için sürekli bağlantı hali ve bilgi karmaşası nedeniyle stres ve yalnızlık gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir (Biricik, 2022, s. 902).

Dijital çağ, ayrıca boş zamanların toplumsal işlevini ve bu zamanların bireylerin yaşam kalitesine olan katkısını da dönüştürmüştür. Giderek daha fazla birey, boş zamanlarını kişisel ve mesleki gelişim için çevrimiçi kurslar, webinarlar ve diğer eğitim platformlarına ayırarak, sürekli öğrenme ve beceri geliştirme fırsatını değerlendirmektedir (Tuncer ve Taşpınar, s. 129). Bu, özellikle bilgiye erişimin ve öğrenme olanaklarının arttığı bir dönemde, toplumun eğitim seviyesinin genel olarak yükselmesine katkı sağlamaktadır. Öte yandan, dijital teknolojilerin boş zaman üzerindeki bu etkisi, sosyal eşitsizliklerin yeni yüzlerini de ortaya çıkarmaktadır. İnternet erişimi ve dijital cihazlara sahip olmayan bireyler, dijital içeriklere ve bu içeriklerin sağladığı fırsatlara erişememekte, bu da dijital bölünmeyi ve toplumsal

adaletsizlikleri derinleştirmektedir. Ayrıca, sürekli çevrimiçi olma durumu, bireylerin psikolojik sağlığı üzerinde stres ve anksiyete gibi olumsuz etkiler yaratabilmekte, bu da toplum sağlığı üzerine ciddi soruları beraberinde getirebilmektedir.

Dijitalleşmenin ilk aşamalarında, internetin ve mobil cihazların hayatımıza girmesiyle birlikte bu teknolojilerin boş zaman miktarını artıracığı yönünde bir beklenti oluşmuştu. Bu öngörünün arkasında yatan ana fikir, teknolojinin iş süreçlerini ve günlük ev işlerini daha verimli hale getireceği ve böylece insanların zamanlarını daha verimli kullanmalarını sağlayacağı düşüncesiydi. Dijital araçlar, rutin görevlerin hızlanmasını, işlemlerin basitleştirilmesini ve böylece geleneksel olarak zaman alıcı olan iş ve ev işlerinin daha az zaman ve emek gerektirmesini vaat ediyordu (Ersöz ve Özmen, 2020, s. 175). Buna bağlı olarak, dijital iletişim araçları ve veri yönetimi teknolojileri iş dünyasında hızla yayıldı. Örneğin, e-posta kullanımının yaygınlaşması, belgelerin dijital ortamda hızla gönderilip alınmasını sağlayarak iş süreçlerinde önemli bir zaman tasarrufu yarattı. Benzer şekilde, ev ortamında, dijital teknolojiler sayesinde online alışveriş, uzaktan eğitim ve eğlence hizmetleri gibi imkanlar kolaylaştırıldı. Bu gelişmeler, teorik olarak, bireylerin günlük işlerini daha kısa sürede tamamlamalarına ve dolayısıyla daha fazla boş zamana sahip olmalarına olanak tanıyordu. Ancak, zamanla bu teknolojilerin beklenen faydalarının yanı sıra bazı olumsuz yönleri de ortaya çıktı (Özkalp, 1992, s. 382). Teknolojinin sürekli kullanımı ve erişilebilirliği, aslında iş ve boş zaman arasındaki sınırları bulanıklaştırdı. Mobil cihazlar ve sürekli bağlantı, işin sürekli mevcut olmasını sağladı ve bu durum, çalışanların iş dışı zamanlarında bile çalışma baskısı hissetmelerine neden oldu. Ayrıca, dijital medya tüketiminin artması ve sürekli bilgi akışı, insanların dikkat dağınıklığına ve zihinsel yorgunluğa yol açarak boş zamanlarının kalitesini düşürdü (Boksem ve diğerleri, 2005; Gruet ve diğerleri, 2013; Guo ve diğerleri, 2015; Romani, 2008).

Dijital teknolojilerin boş zaman kavramı üzerindeki etkisi ilk bakışta kolaylık ve erişim artışı gibi olumlu unsurlarla dolu gibi görünse de, gerçekte durum oldukça karmaşıktır. Teknoloji, aslında boş zamanın miktarını artırmaktan ziyade, boş zamanların nasıl kullanıldığını ve kullanıcılarının toplumsal algılarını derinlemesine dönüştürmüştür. Günümüzde birçok insan, geleneksel olarak daha aktif ve sosyal olarak kabul edilen boş zaman etkinliklerinin yerine, sosyal medya platformlarında gezinmek, çevrimiçi oyunlar oynamak veya çeşitli içerik akış servislerinden video izlemek gibi daha pasif dijital aktivitelere yönelmiştir (Ghali ve diğerleri, 2012, s. 4). Bu dijital aktiviteler, yalnızca teknolojik erişim ve kullanım kolaylığı sunmakla kalmayıp, aynı zamanda kullanıcıların sosyal etkileşimlerini ve dış dünya ile

bağlantılarını önemli ölçüde değiştirmektedir. Sosyal medya platformları üzerinde zaman geçirmek, özellikle genç kuşaklar arasında popüler bir aktivite haline gelmiş olup, bu platformlar arkadaşlar, aile ve hatta yabancılarla etkileşimde bulunma biçimimizi değiştirmiştir (Bayramoğlu ve Gültekin, 2023, s. 31). Ancak bu sanal etkileşimler, fiziksel sosyal etkileşimlerin yerini alarak bireylerin daha izole bir yaşam sürmelerine ve sosyal becerilerin erimesine neden olabilmektedir. Çevrimiçi oyunlar ve video içerikler de benzer şekilde, kullanıcıları saatlerce ekran başında tutarak fiziksel aktivitelerden ve doğrudan insan etkileşimlerinden uzaklaştırabilmektedir. Bu da bireylerin boş zamanlarını geçirme biçimlerine toplumsal ve kültürel yeni boyutlar eklemiştir. Dijital platformlar, kullanıcıların boş zaman aktiviteleri üzerinde belirleyici normlar ve beklentiler geliştirerek, sosyal medya etkinlikleri ve çevrimiçi trendlerin takip edilmesini yaygın bir beklenti haline getirmiştir. Bu durum, bireyler arasında sosyal dışlanma endişesi ve sürekli bir çevrimiçi bağlılık gereksinimi oluşturmuştur. Buna bağlı olarak bireylerin fiziksel ve sosyal aktivitelerden ziyade, ekran başında daha fazla zaman geçirmelerine neden olmaktadır diyebiliriz. İlerleyen dönemlerde, artan sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanımı, boş zaman deneyimlerini daha da daldırıcı ve etkileşimli hale getirebilir. Bu, kullanıcıların gerçek dünya etkinliklerine katılımını azaltabilirken, dijital dünyada daha zengin ve çekici deneyimler sunabilir. Buna karşın, dijital çağda boş zamanların geleceği, bu teknolojilerin yarattığı sosyal ve psikolojik etkilerle de şekillenecektir. Harari'ye (2018) göre gelecek nesiller, insan vücutları, beyinler ve zihinlerin tasarımı üzerinde çalışacak ve bu unsurlar 21. yüzyıl ekonomisinin temel ürünleri haline gelecek. Artık ana ürünler tekstil, araçlar veya silahlar olmayacak; insan bedenleri, zihinleri ve beyinleri olacak. Veriye hakim olanlar sadece insanlığın değil, yaşamın kendisinin de geleceğini belirleyecekler. Antik çağlarda en değerli varlık toprakken, günümüzde bu rolü veri üstlenmiştir. Bu durumun, 'dijital bir diktatörlük' doğurabileceği ön görülmektedir. Sürekli bağlılık ve bilgi karmaşası, bireylerin zihinsel sağlığını olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, teknoloji tasarımcıları ve politika yapımcılar, dijital araçların sağlıklı kullanımını teşvik edecek stratejiler geliştirmek zorunda kalabilir.

1.4.6. Dijital Kimlik

Sanal kimlik terimine basitçe, bireylerin dijital platformlar ve çevrimiçi ortamlarda sergiledikleri ve bu ortamlar tarafından şekillendirilen kişisel ve toplumsal kimliklerin toplamıdır diyebiliriz. Sanal kimlik, fiziksel dünyadaki kimlikten farklı olarak, internet üzerindeki etkileşimler, sosyal medya kullanımı, çevrimiçi alışveriş, forum katılımları ve oyun içi karakterler gibi çoklu dijital

etkinliklerden oluşur. Sanal kimliğin temel bileşenleri, kullanıcı adları, profil resimleri, paylaşılan içerikler ve kullanıcının çevrimiçi ortamlarda üstlendiği roller olarak sıralanabilir. Sosyal medya platformları, bireylerin internet üzerinde sosyalleşmelerini, başkalarıyla etkileşimde bulunmalarını ve istedikleri gibi bir sanal kimlik oluşturmalarını mümkün kılar (Kabar, 2024, s. 245). Bu bileşenler, sanal kimliğin her biri farklı dijital platform ve kontekstlerde farklı yönlerini vurgulayan çeşitli katmanlardan oluşmasını sağlar. Örneğin, bir kişi LinkedIn'de profesyonel bir kimlik sergilerken, aynı kişi Instagram ve Twitter gibi platformlarda daha rahat ve samimi bir tarz benimseyebilir. Bu çeşitlilik, bireyin dijital dünyada çok yönlü ve dinamik bir kimlik inşa etmesine olanak tanır. Sanal kimlik ayrıca, bireylerin çevrimiçi ortamlarda nasıl algılandığını belirleyen dijital izler ve kullanıcı etkileşimleri ile de sürekli olarak şekillenir ve gelişir. Fakat dijital kimlik yönetimlerinin, kimliğin güvenilirliğinin doğrulanmasının genellikle güvenilir bir aracıya bağlı olması ortak bir sorun olarak addedilebilir (Kavut, 2021). Sanal kimliklerin yönetimi, bireylerin dijital mahremiyetlerini koruma ve çevrimiçi itibarlarını kontrol etme yetisi barındırır. Bu süreç, kullanılan platformların gizlilik ayarlarını anlama, paylaşılan içeriklerin doğruluğunu ve uygunluğunu değerlendirme ve kişisel bilgilerin güvenliğini sağlama faaliyetlerini kapsar. Bireylerin sanal kimliklerinin yönetimi, dijital çağda giderek artan bir öneme sahip olup, hem bireysel hem de profesyonel hayatlarında gerçek kimlikten ayrı bir biçimde başarılı ve güvenli bir şekilde var olabilmeleri için kritik bir yetkinlik haline gelebilmelerini sağlamıştır.

İnsanlar günlük hayatlarında onaylanma arayışı içinde olabilirler. Sosyal medya platformlarının yaygınlaşması ile kullanıcılar, sanal ortamlarda da benzer bir onaylanma gereksinimi duyabilmektedirler. Bu durum, kullanıcıların birbirleriyle olan etkileşimlerini de etkilemektedir (Leskovec ve diğerleri, 2010). Sosyal onay, bireylerin sosyal çevreye uyum sağlama sürecinde, diğerlerinin beklentilerine göre davranışlarını şekillendirmeleriyle ilgili bir kavramdır. Onaylanma ihtiyacı, doğuştan gelen bir kabul edilme arzusu olarak kişinin hayatı boyunca sürekli olarak ortaya çıkabilir (Tuğtekin ve Dursun, 2021, s. 47). Gerçek kimlik ve sanal kimlik arasındaki farkları analiz etmek, bireylerin fiziksel ve dijital dünyalardaki varoluşlarını daha iyi anlamamız açısından oldukça önemlidir. Gerçek kimlik, bireyin fiziksel dünyadaki varlığını, doğumdan itibaren edindiği isim, yaş, cinsiyet, milliyet gibi sabit özellikler ve fiziksel görünüşü gibi özellikleri içerir. Bu kimlik, resmi belgelerle, kişisel tarihle ve toplum içindeki etkileşimlerle doğrulanır ve genellikle zamanla daha az değişiklik gösterir (Aşkın, 2010, s. 213). Sanal kimlik ise daha esnek ve dinamik bir yapıya sahiptir. İnternet üzerinde, bireyler farklı platformlarda farklı kimlikler sergileyebilir,

bu kimlikler gerçek kimliklerinden bağımsız olarak geliştirilebilir ve kolaylıkla değiştirilebilir. Sanal kimlik, kullanıcıların çevrimiçi etkileşimlerine, paylaştıkları içeriklere ve katıldıkları dijital topluluklara dayanır. Örneğin, bir birey sosyal medyada oldukça aktifken, aynı birey gerçek hayatta daha çekingen ve içe dönük olabilir. Bu iki kimlik arasındaki bir başka önemli fark ise, kontrol ve gizlilikle ilgilidir. Gerçek kimlik genellikle daha az kontrol edilebilirken, sanal kimlik, bireyin nasıl görünmek istediği, neyi paylaşacağı ve hangi bilgileri gizleyeceği konusunda daha fazla seçenek sunar (Dursun ve Barut, 2016, s. 4). Sanal kimlikler, bireylerin kendilerini farklı şekillerde ifade etmelerine olanak tanıırken, bu özgürlük aynı zamanda yanıltıcı olabilir ve gerçek kimliğin doğruluğunu sorgulamaya açık hale getirebilir.

Farklı sanal platformlarda kimlik oluşturma süreçleri, platformun özelliğine ve kullanıcıların ihtiyaçlarına göre büyük ölçüde değişiklik gösterir. Her bir platform, kimlik inşası için farklı araçlar ve ortamlar sunarak kullanıcıların kendilerini ifade etme biçimlerini şekillendirir (Kaya, 2021, s. 1404). Örneğin, sosyal medya platformları genellikle kullanıcılara profil oluşturma, gönderi paylaşma, yorum yapma ve beğenme gibi interaktif özellikler sunar. Bu özellikler, kullanıcıların hem kişisel bilgilerini hem de tercihlerini, ilgi alanlarını ve sosyal bağlantılarını sergilemelerine olanak tanır. Oyun platformları, avatarlar ve sanal karakterler aracılığıyla kimlik oluşturma merkezinde yer alır. Kullanıcılar, bu platformlarda karakterlerini geniş özelleştirme seçenekleriyle donatarak ve oyun içi etkileşimlere katılarak kendi benzersiz sanal kimliklerini inşa eder ve geliştirirler. Bu süreç, kullanıcılara çeşitli rolleri deneyimleme ve farklı kimliklere bürünme fırsatı tanır, böylece gerçek dünyanın ötesinde alternatif kimlik deneyimleri sunar (Sayar ve Özmen, 2022, s. 321). Özellikle metaverse gibi gelişen dijital ortamlar, bu tür etkileşimleri daha da ileriye taşıyarak kullanıcıların sadece tek bir oyun veya platformla sınırlı kalmadan, çok daha geniş ve bağlantılı bir sanal evrende çeşitli kimlikler arasında geçiş yapmalarını mümkün kılar. Forumlar ve tartışma grupları gibi platformlar ise daha çok fikir ve bilgi alışverişi üzerine kuruludur. Kullanıcılar, belirli konular hakkında bilgi edinmek, fikirlerini paylaşmak ve tartışmalara katılmak için bu platformları kullanır (Zafarmand, 2010, s. 32). Burada kimlik oluşturma, genellikle kullanıcıların uzmanlık alanlarına, katkılarına ve topluluk içindeki etkileşim tarzlarına göre şekillenir. Kullanıcılar, bilgi birikimlerini ve fikirlerini paylaşarak diğer kullanıcılar arasında saygınlık kazanabilir ve belirli bir konuda otorite olarak tanınabilir.

Sanal kimliğin sosyal etkileşimler ve ilişkiler üzerindeki etkisi, modern

toplumlarda giderek daha belirgin hale gelmektedir. Çevrimiçi platformlar ve sanal dünyalar, bireylerin sosyal ağlarını genişletmelerine ve farklı kültürel, coğrafi ve sosyal arka planlardan insanlarla bağlantı kurmalarına olanak tanır. Bireyler dijital ortamlarda kendi dijital kimliklerini oluştururken, geleneksel topluluk bağlarından ve sosyal normlardan uzaklaşma eğilimi gösterebilirler. Bu durum, onların farklı ilgi alanlarına sahip kişilerle veya benzer düşüncelere sahip topluluklarla etkileşimde bulunmalarını kolaylaştırır (Çankal, 2024, s. 327). Geniş ve çeşitli bağlantılar, bireylerin farklı perspektiflere ve yaşam deneyimlerine maruz kalmalarını sağlar, böylece empati kapasitelerini artırır ve kültürel anlayışlarını genişletir.

Sanal kimlikler aracılığıyla kurulan bu ilişkiler, bazen yüz yüze ilişkiler kadar derin ve anlamlı olabilir. Çevrimiçi ortamlarda insanlar, kendilerini daha rahat ifade edebilir ve bazen gerçek dünyada konuşmaktan çekindikleri konuları daha açık bir şekilde tartışabilirler. Ancak, bu tür etkileşimler aynı zamanda yanıltıcı olabilir; çünkü sanal kimlikler, bireylerin gerçek kimliklerini gizlemelerine veya idealize edilmiş versiyonlarını sunmalarına olanak tanır (İsmayılzada, 2017, s. 229). Bu durum, zaman zaman yanılgılara ve hayal kırıklıklarına yol açabilir, çünkü sanal ortamda kurulan bağların derinliği ve gerçekliği her zaman net olmayabilir. Sanal kimliklerin kullanımı, sosyal etkileşimlerde anonimlik ve gizlilik sağlama avantajına sahiptir (İsmayılzada, 2017, s. 230). Dolayısıyla bu özellik, özellikle hassas veya riskli konuların tartışılmasında bireylere bir güvenlik hissi verir. Ancak bu anonimlik, aynı zamanda sosyal etkileşimlerde yanlış anlamaların ve manipülasyonun artmasına neden olabilir. Kullanıcılar, gerçek kimliklerini gizleyerek farklı niyetlerle hareket edebilir ve bu, dijital ortamda güven sorunlarına yol açabilir.

1.5. Kuramsal Çerçeve

1.5.1. Simülasyon

Fransız filozof Jean Baudrillard, çağdaş toplumların karakteristik özelliklerinden biri olarak simülasyonu öne çıkaran post-modern düşünürlerdendir. Baudrillard'a göre, modern toplumlar gerçeklikten giderek uzaklaşmış ve kendilerini sürekli olarak yeniden üreten bir simülasyonlar ağına bürünmüştür (Baudrillard, 2008, s. 251). Bu simülasyonlar, kendilerini gerçeklik olarak sunarlar; fakat aslında gerçekliği gizler ve üzerini örterler. Baudrillard bu süreci, gerçekliğin yalnızca bir yansıması olan simülasyonlar aracılığıyla gerçekliğin kendisinin yerini alması ya da yok oluşu olarak tanımlar (Güzel, 2015, s. 69). Simülasyonlar, gerçeklikle özdeşleşerek, onun yerine geçer ve böylece orijinalin kendisi değil, onun bir kopyası

olarak işlev görürler. Bu bağlamda, modern dünya artık orijinal ve otantik deneyimlerden yoksun bir hale gelmiş, yerini tamamen kendini tekrar eden ve aslında var olmayan bir gerçeklik taklidi almıştır.

Baudrillard'ın teorisine göre, modern toplumun üretimden tüketime geçişi ile birlikte simülasyon evrenine adım atılmıştır. Simülakr, artık yalnızca gerçeği temsil eden bir kopya olmanın ötesine geçmiş, kendi başına bağımsız bir gerçeklik olarak var olmaya başlayıp, gerçeğin yerini almıştır (Baudrillard, 2005, s. 13). Bu durumda, simülakrlar gerçeklikle olan bağlarını koparmış ve gerçeklikten bağımsız bir varlık kazanmış işaretler haline gelmiştir. Baudrillard, simülakrların gerçekliğin sınırlarını aşarak gerçeklik algısının üzerine çıktığını vurgular. Hipergerçeklik, simülakrların bu son aşamaya ulaştığı bir durumdur; burada simülasyonlar gerçekliği taklit etmekle kalmaz, gerçekliği simüle eder ve hatta ondan daha gerçek bir deneyim sunar (Baudrillard, 2005, s. 13). Baudrillard'a göre, hipergerçeklik gerçek ve kurgu arasındaki geleneksel sınırların çözüldüğü, gerçeğin yerini simülasyonların aldığı bir evredir. Bu süreçte, toplumun üretimden tüketim ağırlıklı bir yapıya geçişiyle, insanlar gerçeklik ilkesinin mevcut olduğu dönemlerdeki toplumsal hedeflerden kopmuş, hayallerini ve ütopyalarını kaybetmişlerdir. Dolayısıyla “bireyler, günümüzde tüketim davranışları ile bir göstergeler nesnesini satın alırlar. Böylece tüketim, bir var olma modu haline gelir” (Metin ve Karakaya, 2017 s. 113). Artık kendileri de simülasyonun bir parçası olarak, kendilerinin ötesine geçmiş ve görünümüne, başka bir deyişle simülakra dönüşmüşlerdir. Baudrillard bu dönüşümü, gerçeklik ile temsili arasındaki ayrımın giderek kaybolduğu, gerçekliğin kopyalarıyla yarıştığı bir dünya olarak tanımlar. Bu dünyada, orijinal ve kopya arasındaki ilişki tamamen tersine dönmüş, kopya orijinalin yerini almış ve böylece her biri kendi gerçekliği olarak var olan simülakrlar, gerçekliğin kendisi haline gelmiştir.

Baudrillard'ın teorisinde vurgulandığı üzere, modern toplumda gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırlar giderek daha da bulanıklaşmaktadır (Baudrillard, 2005, s. 16). Bu bulanıklık, özellikle medya ve imge yoluyla körüklenir. Medyanın sürekli akışı ve görsel kültürün hakimiyeti altında, bireyler artık gerçek ve simüle edilmiş deneyimler arasındaki ayrımı yapmakta giderek daha fazla zorlanmaktadır. Baudrillard, bu fenomeni, toplumun hipergerçeklik adını verdiği bir aşamaya geçiş yaptığı şeklinde açıklar. Hipergerçeklik durumunda, simülasyonlar o kadar ikna edici ve bütünleyici hale gelir ki, onları gerçek olaylardan ayırt etmek neredeyse imkansızdır. Hipergerçeklik sayesinde insanlar, yeni medya platformlarında gerçek dünyadan ayırt edilmesi gittikçe zorlaşan gerçekçi görseller yaratabilmektedirler. Bu teknolojinin, o kadar ileri seviyesidir ki, gerçek bir dünyanın var olmasına ihtiyaç

duyulmamaktadır; adeta bu, gerçekliğin tek alternatifidir ve başka bir dünya olasılığı bulunmamaktadır (Baudrillard, 2015, s. 30). İnsanlar, sürekli olarak sunulan ve yeniden üretilen imgeler arasında yaşarken, bu imgelerin gerçekliği yansıtmayı yansıtmadığı sorusu önemini yitirmekte, yerini kabul edilmiş ve içselleştirilmiş bir simülasyonlar dizgesine bırakmaktadır. Bu durum, toplumsal algı ve deneyimler üzerinde derin ve kalıcı etkiler bırakır, bireylerin dünya ile olan etkileşimlerini temelden dönüştürür. Gerçeklikten ziyade, medya tarafından üretilen ve yönlendirilen bir simülasyonlar ağı, bireylerin günlük yaşantılarını ve dünya ile olan bağlarını belirler hale gelmiştir.

Simülasyonlar dünyasında yaşayan insanlar, kendi kimliklerinden ve gerçekliklerinden giderek daha fazla yabancılaşmaktadırlar. Çünkü teknoloji, bireyleri tamamen kurgusal, yalnızca imajlardan oluşan bir evrene yerleştirir. Birey bu evreni gerçek olarak algılar çünkü görebilmektedir; ancak bu, görsel temelli gerçekliklerin üretildiği ve tüketildiği bir dünyadır. Örneğin, televizyon gerçekliği görüntü olarak yansıtarak tek geçerli gerçeklikmiş gibi sunar ve kendisine bakmayı zorunlu kılar (Bayrı, 2011, s. 96). Bu yabancılaşma süreci, bireylerin sürekli değişen, belirsiz ve giderek daha karmaşık bir dünyada kendilerini kaybolmuş olarak hissetmelerine yol açar. Baudrillard'ın simülasyon teorisi çerçevesinde, bu durum kişisel kimliklerin ve bireylerin gerçek dünyayla olan etkileşimlerinin zayıflamasını ifade eder. Simüle edilmiş gerçekliklerin baskın hale gelmesiyle, bireyler kendi yaşamlarının gerçek öznesi olmaktan çıkarak, teknoloji ve medya tarafından yaratılan birer nesneye dönüşürler. Bu, kendilerini ve çevrelerini anlamlandırma biçimlerini derinden etkiler; kişisel kimliklerinin ve gerçeklikle olan bağlarının sürekli sorgulanmasına neden olur.

İnsan, bir varlığın mevcudiyetini tanımak için ilk olarak ondan gelen duyuşal verileri beyne ileterek hisseder. Daha sonra bu sinyaller, beyindeki işlem merkezlerince değerlendirilir ve bu sayede insan, karşısındaki objeyi veya nesneyi gerçek olarak algılar (Öngen, 2017, s. 2). Gerçekliğin ve kimliğin sürekli olarak medya ve teknoloji tarafından yeniden üretilmesi, bireylerin yaşamlarında anlam ve süreklilik hissini zayıflatırken, aynı zamanda toplumsal bağların ve ortak gerçeklik algısının gücünü kaybetmesini yol açar. Baudrillard, bu durumu "toplumsalın sonu" şeklinde nitelendirir. "Ne açıklaması yapılacak bir nesne ne de o açıklamayı yapacak bir özne bulunmaktadır" (Yıldırım, 2007, s. 87). Toplum, bilginin bir temeli olarak hem özne hem de nesne rolünden çıkarılır. Özne-nesne diyalektiğinin sona ermesi ve toplumsal yapının çözülmeye başlaması, "modern" açıklamalara olan güvenin azalmasının bir başka işaretidir (Güzel, 2015, s. 78). Bu simülasyonlar içinde

kendilerini yitiren insanlar, gerçek dünyadan ve kendi benliklerinden giderek daha fazla kopmaktadırlar. Bu bağlamda, simülasyonlar sadece bireyin kimliğini bunalıma sürüklemekle kalmaz, aynı zamanda toplumun bütünü üzerinde de yıkıcı bir etki yaratabilir. İnsanlar arasındaki gerçek iletişim ve etkileşimler azalırken, yalnızca sanal ve yüzeysel ilişkiler öne çıkar. Modern toplumda simülasyonlar ve hipergerçeklik, insanların kimliklerini ve gerçeklik algılarını belirleyen temel unsurlar haline gelmiştir, bu da sosyal yapının temel dinamiklerini değiştirerek yeni toplumsal gerçeklikler yaratmaktadır diyebiliriz.

Simülasyonların hakim olduğu dünyada insanların pasif ve aşırı tüketimci bireyler haline geldiğini vurgulayan Baudrillard, üretim sisteminin sadece ürünler değil, aynı zamanda bu ürünleri tüketen insanları da meydana getirdiği görüşünde Marx ile hemfikirdir (Baudrillard, 2009, s. 41). Dolayısıyla rahatlıkla diyebiliriz ki bu yeni sosyal düzen içinde, bireyler kendi hayatlarını aktif bir şekilde yönlendirme yetisinden giderek daha fazla uzaklaşır. Kendilerini, onlara sunulan ve sürekli üretilen simülasyonlar tarafından yönlendirilmiş olarak görürler. Tüketim düzeyinin, toplumsal itibar ve bireyin kendine değer vermesiyle ölçülmesi nedeniyle, daha fazla tüketim toplumsal itibarın devam ettirilmesi için bir ön şart haline gelmiştir (Oskay, 2017, s. 342). Bu simülasyonlar, bireylerin günlük yaşam tercihlerinden, uzun vadeli kararlarına kadar her alanda kendini gösterir, bu durum ise bireylerin hayatları üzerindeki kontrol hissini azaltır. Tüketim, bu sürecin merkezi bir parçasıdır; zira simülasyonlar dünyası, bireyleri sürekli olarak yeni ürünler ve deneyimler tüketmeye, yeniliklerin peşinden gitmeye teşvik eder. Bu teşvik, yalnızca ekonomik bir aktivite olarak kalmayıp, aynı zamanda sosyal bir norm ve beklenti haline gelir.

Bireylerin bu pasifliği, daha çok sunulan içerikleri ve ürünleri tüketmeye yöneldikleri bir duruş sergilemeleriyle netleşir. Aktif olarak üretken faaliyetlere katılım göstermek yerine, simülasyonların belirlediği ürün ve hizmetleri kabullenirler. Çünkü Çoğu tüketim aracı, simülasyon ortamları ya da simüle edilmiş ürünler sunmaktadır (Demir, 2019). Tüketim odaklı bu yaşam tarzı, bireylerin özgün düşünce üretme ve bağımsız hareket etme kapasitelerini büyük ölçüde zayıflatır. Bireyler, öngörülebilir ve yönetilebilir nesnelere haline gelir, ve bu durum toplumda bireysel özgürlüklerin ve yaratıcılığın törpülenmesine yol açar. Günümüzde, üretim ve sermaye her türlü sınırlamadan sıyrılarak uluslararası bir karakter kazanmış ve geç modern toplumlarında mutluluk simülasyonları yaratan tüketim kültürü hakimiyet kurmaya başlamıştır (Duman, 2016, s. 18). Bu pasif tüketimci durum, insanları yalnızca ekonomik birer varlık olarak konumlandırırken, onların sosyal ve kültürel gelişimlerini de olumsuz yönde etkiler. Bu bağlamda, Baudrillard'ın eleştirisi,

modern toplumun bu simülasyonlar tarafından belirlenen kalıplar içinde nasıl bir dönüşüm geçirdiğini ve bireylerin yaşam deneyimlerinin nasıl yozlaştığını detaylı bir şekilde ortaya koyar.

1.5.2. Benliğin Sahnelenmesi

Erving Goffman, benliğin sahnelenmesi teorisini, bireylerin sosyal etkileşimler sırasında kimliklerini nasıl sergiledikleri ve yönettikleri üzerine kurmuştur. Bu teori, Goffman'ın dramaturjik yaklaşımının bir parçası olarak, günlük yaşamın bir tiyatro oyununa benzediğini ve bireylerin bu sahnede aktörler gibi roller üstlendiğini ileri sürer (Goffman, 2009, s. 203). Dramaturjik yaklaşım, insanların gerçek kimlikleri yerine, idealize edilmiş kimliklerine odaklanır. Bu teori, yaşamı bir sahne olarak ele alır ve insanların bu sahnede nasıl davrandıklarını inceler. Goffman'a göre, bireylerin davranışları, onları izleyen kişiler üzerinde belirli etkiler yaratır ve bu bireyler, sürekli bir izleyici kitlesi önünde zaman içinde kendi varlıklarını sürdürerek hareket ederler (Hogan, 2010, s. 378). Goffman'a göre, her sosyal etkileşim, bireylerin birbiriyle etkileşime girdiği bir sahne performansıdır; bireyler, bu performanslar sırasında kendi kimliklerini oluşturan çeşitli rolleri oynarlar (Goffman, 2009, s. 28). Bu kavram, bireylerin kendilerini nasıl ifade ettiklerini, sosyal beklentilere nasıl uyum sağladıklarını ve çeşitli sosyal durumlarda nasıl farklı maskeler taktıklarını analiz etmeye yarar. Goffman bu süreci, bir tiyatro oyunundaki gibi düşünür; sahne önü ve sahne arkası olmak üzere iki farklı alan vardır ve bireyler bu iki alanda farklı davranışlar sergileyebilirler. Sahne önünde bireyler, izleyicilere yönelik kabul edilebilir davranış ve görünüm sergilerken, sahne arkasında ise daha samimi ve gerçekçi davranışlar sergileyebilirler. Bu yaklaşım, bireylerin sosyal dünyadaki yerlerini ve sosyal etkileşimlerdeki davranış biçimlerini daha derinlemesine anlamamızı sağlar.

Goffman'ın benliğin sahnelenmesi teorisine göre, bu süreç üç temel unsur üzerine kuruludur ve bunlardan ilki İzlenim Yönetimidir. Goffman, bireylerin sosyal etkileşimler sırasında başkalarında istedikleri izlenimi oluşturmak ve yönetmek için çeşitli yöntemlere başvurduklarını belirtir (Goffman, 2009, s. 179). Bireyler, sosyal ortamlarda karşısındaki kişilerde olumlu bir izlenim bırakmayı amaçlar ve bunu gerçekleştirmek için sözlü iletişim, sözsüz iletişim, giyim kuşam, beden dili ve mekân kullanımı gibi farklı araçlardan faydalanırlar (Cüceloğlu, 2010, s. 428). Örneğin, bir iş görüşmesinde veya sosyal bir toplantıda bireyler, kendi profesyonelliklerini ve uygunluklarını vurgulamak için özenle seçilmiş kıyafetler giyer ve kendilerini en iyi şekilde temsil edecek davranışlar sergilerler. Aynı

zamanda, mekânın düzeni ve kullanımı da bireylerin sosyal statülerini ve kişilik özelliklerini yansıtmak için kullanılır. Bu izlenim yönetimi, bireylerin sosyal etkileşimlerde istedikleri kimlikleri başarıyla sergileyebilmeleri için kritik bir rol oynar. Bu süreç, bireylerin sosyal algılarına direkt etki eder ve bu algıların yönetilmesi, sosyal etkileşimlerdeki başarılarını büyük ölçüde belirler.

Goffman'ın benliğin sahnelenmesi teorisinde ele aldığı ikinci önemli unsur Rol Oynamadır. Goffman'a göre, bireyler çeşitli sosyal bağlamlara ve durumlara uyum sağlamak için farklı roller üstlenirler. Bir kişi günlük hayatında eş, anne, sevgili, hobi olarak şiir yazan biri ya da profesyonel bir tenis oyuncusu rollerini üstlenebilir; ancak, kendi muayenehanesinde doktor olarak davranması gerekmektedir (Poloma, 1993, s. 203-204). Bu roller, genellikle yazılı olmayan toplumsal kurallar ve beklentiler çerçevesinde şekillenir ve bireylerin kimliklerini ve davranışlarını etkileyerek onları belirli bir şekilde hareket etmeye yönlendirir. Her bir rol, o bağlam için uygun davranış, konuşma tarzı ve hatta bedensel ifadeleri gerektirir. Bu roller, toplumsal etkileşimlerin düzenli ve öngörülebilir olmasını sağlar, çünkü herkes belirli bir durumda nasıl davranması gerektiğini bilir (Goffman, 2009, s. 219). Bu süreç, bireylerin sosyal uyumunu kolaylaştırırken, aynı zamanda kimliklerinin sosyal olarak kabul edilebilir bir biçimde ifade edilmesine olanak tanır. Daha önce de bahsettiğimiz gibi Goffman bu süreci, bireylerin farklı sosyal sahnelerde ve durumlarda kendilerini nasıl farklı şekillerde sunabileceğini gösteren bir tiyatro oyununa benzetir. Bu rol oynama süreci, bireylerin kimliklerini belirli bir sosyal çerçeve içinde inşa etmelerine ve korumalarına imkan verir, bu da toplumsal beklentilerle uyumlu bir şekilde hareket etmelerini sağlar.

Goffman'ın sosyal etkileşimlerin analizinde ortaya koyduğu bir diğer temel kavram, Ön ve Arka Sahne ayrımıdır. Goffman bu kavramla, bireylerin sosyal etkileşimleri iki farklı alana nasıl ayırdığını açıklar: ön sahne ve arka sahne. Ön sahne, bireylerin diğer insanlarla etkileşime geçtikleri, izlenim yönetimi için çaba sarf ettikleri ve sosyal beklentilere uygun davrandıkları halka açık alanı ifade eder (Dalmış, 2021, s. 50). Bu alanda, bireyler rol gerekliliklerine uygun davranışlar sergiler, belirli giyim tarzlarını tercih eder ve genellikle toplumsal kabul görme amacıyla belirli bir imajı sürdürmeye çalışırlar. Arka sahne ise tam tersine, bireylerin sosyal maskelerini çıkarıp rollerinden uzaklaşabildikleri, daha rahat ve özgür oldukları özel alandır. Bu alan, genellikle kameralardan ve dış gözlemlerden uzak, bireylerin kendilerini daha doğal ve samimi bir şekilde ifade edebildikleri yerdir (Gencer, 2023, s. 83-84). Arka sahne, bireylerin sosyal etkileşimlerindeki gerilimden kurtulup gerçek duygu ve düşüncelerini paylaştıkları, rollerin gerektirdiği

formalitelerden arındıkları bir sığınaktır.

2. ÖNCEKİ ÇALIŞMALAR

Henüz yeni gelişen bir teknoloji ürünü olmasına rağmen Metaverse ile ilgili pek çok çalışma bulunmaktadır. Metaverse kullanıcıları ve bu evrende gerçekleştirilen/gerçekleştirilebilecek faaliyetler hakkında yapılan literatür taramasında, özellikle akademisyenler, öğrenciler ve araştırmacılar, yayımlanmış oldukları makale ve tezlerde metaverse'ün farklı yönlerini çalışma konusu olarak tercih ettiği tespit edilmiştir. Metaverse ve bu alanda yapılan ulusal/uluslararası bazı çalışmalar aşağıda açıklanmıştır.

Özdemir ve Gıynaş'ın (2022) çalışmasında, Metaverse'ün din eğitimindeki kullanımı ve potansiyel etkileri ele alınmıştır. Metaverse, sanal ve karma gerçeklik unsurları barındıran bir teknolojik platform olarak tanımlanmaktadır. Bu platform, öğrencilere gerçek dünyada mümkün olmayan deneyimleri sanal ortamda sunarak din eğitimi konularını daha anlaşılır ve etkileşimli hale getirebilir. Özellikle anlaşılması zor dini konuların, sanal ortamda somutlaştırılması ve örneklendirilmesi öğrenmeyi kolaylaştırabilir. Metaverse'ün sağladığı bu imkanlar, öğrencilerin derslere olan ilgisini ve motivasyonunu artırma potansiyeline sahiptir. Ancak, dini eğitimde Metaverse kullanımı, dini doğruların mutlaklığı ve yorumlanamaz olması gerekliliği nedeniyle dikkatle ele alınması gereken bir konudur. Bu bağlamda, Metaverse kullanımının, dini eğitimde soyut kavramların öğretimini basitleştirebileceği, ancak dini inançların özüne uygun şekilde kullanılması gerektiği vurgulanmaktadır. Ayrıca, din eğitiminde yapılabilecek hataların düzeltilmesinin uzun zaman alabileceği ve bu nedenle konuların önceden iyi hazırlanması gerektiği belirtilmektedir.

Ergüney ve Tepe'nin (2023) araştırmasında, üniversite öğrencilerinin Metaverse'e yönelik algıları ve bu algıların metaforlar yoluyla ifade edilme biçimleri incelenmiştir. Araştırmaya Türkiye'deki çeşitli üniversitelerden 170 öğrenci katılmış, Metaverse ile ilgili algıları belirlemek için "Metaverse..... gibidir. Çünkü....." biçiminde bir ifade kullanılmıştır. Çalışmada, öğrencilerin Metaverse hakkında oluşturdukları metaforlar, içerik analizi yöntemiyle kategorilere ayrılmıştır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Metaverse'ü 'sanal odak' kategorisi altında değerlendirmiş ve bu kategoride Metaverse'ü dijital bir dünya, sanal gerçeklik gibi ifadelerle tanımlamışlardır. Ayrıca, 'dünya odağı' kategorisinde Metaverse, yeni bir dünya, dijital dünya gibi metaforlarla ele alınmış, Metaverse'ün sunduğu potansiyeller nedeniyle umut verici bir ortam olarak nitelendirilmiştir. 'Hayal odağı' kategorisinde ise, Metaverse hayal dünyası, fantastik bir evren olarak ifade edilmiş,

bu sayede kullanıcıların hayal gücünün sınırlarını zorlayabileceği bir ortam olarak tasvir edilmiştir.

Güler ve Savaş'ın (2022) araştırmasında, Metaverse ve geleceğine yönelik geniş kapsamlı bir çalışma yapılmıştır. Metaverse'ün beşinci boyut olarak tanımlanması ve insan hayatında yarattığı dönüşüm detaylı bir şekilde incelenmiştir. Metaverse evreni, eğitimden ticarete, sanattan mimariye kadar birçok farklı alanda kullanılmakta ve bu alanlarda ciddi yatırımlar yapılmaktadır. Araştırmada, Metaverse'e dair 3D teknolojileri, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve yapay zeka gibi teknolojik gelişmelerin ele alındığı görülmektedir. Bu gelişmeler, özellikle pandemi sonrası dönemde hız kazanmış ve Metaverse çalışmaları, özellikle oyun endüstrisinde olmak üzere giderek çeşitlenen alanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Çalışma, Metaverse'ün gelecekte milyarlarca kullanıcıya ulaşacağını ve bu evrende yer almak isteyen ülkelerin çalışmalarını hızlandırması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca, bu ülkelerin Metaverse'de kullanıcı mı yoksa üretici mi olacaklarına karar vermeleri gerektiği belirtilmektedir.

Mandal ve arkadaşlarının (2022) "Metaverse: Sanal Dünyadan Gerçek Gizlilik ve Güvenlik Problemlerine" başlıklı çalışmasında, Metaverse kavramı ve bu platformda karşılaşılabilecek veri güvenliği ve gizlilik sorunları ele alınmıştır. Metaverse'ün gerçek dünya benzeri yapay dünyalar veya 3D dünyalar kavramını temsil ettiği ve 1990'lardan beri var olduğu belirtilmiştir. Araştırmada, Metaverse'de kullanıcı profili oluşturma, kullanıcı gizliliği ve gizliliğe karşı önlemler gibi konular üzerinde durulmuş, kimlik yönetimi, kullanıcı bilgilerinin korunması ve toplum yönetimi konularında yapılan çalışmalar sunulmuştur. Metaverse platformlarında ortaya çıkabilecek güvenlik ve gizlilik sorunlarına yönelik çeşitli çözüm önerileri geliştirilmiş ve bu çözümlerin kullanıcılara sunduğu potansiyel faydalar ve riskler tartışılmıştır.

Bulut'un (2023) yüksek lisans tezinde, üniversite öğrencilerinin internet bağımlılığı, sosyalleşme taktikleri ve Metaverse farkındalık düzeylerinin incelenmesi ele alınmıştır. Araştırmada, öğrencilerin Metaverse farkındalığı ile internet bağımlılığı ve sosyalleşme taktikleri arasındaki ilişki üzerinde durulmuş, çeşitli anketler kullanılarak ilişkisel tarama modeli uygulanmıştır. Bulgulara göre, Metaverse farkındalık düzeyleri ile sosyalleşme taktikleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Ayrıca, sosyalleşme taktiklerinin ve internet bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasında düşük düzeyde pozitif ilişkiler bulunmuştur. Çalışma, Metaverse'ün öğrencilerin sosyalleşme süreçlerine olan

etkisini ortaya koymakta ve teknolojik bağımlılıklar ile sosyal etkileşimler arasındaki dinamikleri değerlendirmektedir.

Erdoğan'ın (2023) araştırmasında, Metaverse'de bireyin benlik inşası ve dini objelerin sanal gerçekliğe adaptasyonu detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışma, Metaverse teknolojisinin benlik üzerindeki olası etkilerini ve dini objelerin sanal gerçeklikle olan ilişkisini ele almıştır. Metaverse'ün, kişisel kimlik ve özdeşleşme süreçlerine nasıl yeni bir boyut kazandırdığı üzerinde durulurken, aynı zamanda dini objelerin bu sanal ortama entegrasyonunun nasıl gerçekleştiği araştırılmıştır. Çalışma, bu yeni teknolojik alanın hem teorik hem de pratik boyutlarına ışık tutarken, benlik kavramının psikolojik yapısı ile Metaverse'ün nasıl etkileşime girdiğini analiz etmiştir. Ayrıca, dini objelerin sanal ortama aktarılması sürecinde karşılaşılan zorluklar ve bu sürecin dini pratikler üzerindeki etkileri de değerlendirilmiştir.

Yıldız'ın (2023) çalışmasında, Metaverse kullanma niyeti psikososyal faktörler bağlamında incelenmiştir. Araştırma, Planlı Davranış Teorisi (PDT) ve Öz Belirleme Kuramı (ÖBK) çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, Metaverse'e yönelik tutumlar, temel psikolojik ihtiyaçlar, etkileşim kaygısı ve dijital bağımlılık gibi değişkenlerin Metaverse kullanma niyetiyle ilişkisi incelenmiştir. Türkiye'deki üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bu çalışmada, özerklik ve ilişki kurma ihtiyacı, Metaverse tutumları, etkileşim kaygısı ve dijital bağımlılık ile Metaverse kullanma niyeti arasında pozitif ilişkiler bulunmuştur. Kalıcı eser bırakma isteği ile Metaverse arasında bir ilişki bulunamamıştır. Araştırmada ayrıca, Metaverse tutumlarının Metaverse kullanma niyetini etkilediği gözlemlenmiştir.

Şeker'in (2023) yüksek lisans tezinde, Metaverse'de sanal topluluk deneyimleri üzerine bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Araştırma, 18-26 yaş aralığındaki gençlerin Metaverse deneyimlerini sosyolojik bir perspektiften ele almıştır. Çalışmada, Metaverse'ün gençler arasındaki sosyal etkileşim ve toplumsal yaşama adaptasyon süreçleri irdelenmiştir. Bu bağlamda, Metaverse'de kurulan sanal toplulukların, gündelik toplumsal yaşamın sosyokültürel ve sosyoekonomik yapılarıyla olan benzerlikleri ve farklılıkları vurgulanmıştır. Araştırmanın odaklandığı başlıca temalar; sanal topluluklar içindeki ilişkilerin yapılandırılması, bu toplulukların gündelik yaşam pratikleriyle etkileşimi ve sanal ortamın bireyler üzerindeki sosyal ve kültürel etkileri olmuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden amaçlı örneklem tekniği kullanılarak yapılan bu çalışma, Metaverse içerisindeki toplulukların, gençlerin sosyal etkileşimlerini ve toplumsal entegrasyon süreçlerini

nasıl şekillendirdiğine dair önemli bulgular sunmuştur.

Gülbol'un (2024) yüksek lisans tezi, Metaverse'ün toplumsal hayata olan etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemektedir. Bu çalışma, Metaverse'ün sosyal, ekonomik ve bireysel düzeyde nasıl bir dönüşüm yarattığını ele almaktadır. Metaverse, sanal ve fiziksel gerçekliklerin birleştiği, sürekli ve çok kullanıcı bir ortam olarak tanımlanmış ve bu ortamın, iş ve sosyal yaşam üzerindeki potansiyel etkileri detaylı bir şekilde tartışılmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden derinlemesine görüşme tekniğini, çeşitli sektörlerden uzmanlarla yapmıştır. Bu görüşmeler, Metaverse'ün iş yapış şekilleri, eğitim sistemleri ve günlük yaşam pratikleri üzerinde nasıl bir etki yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Özellikle Metaverse'ün sosyal hayata etkileri, kullanıcıların sanal ortamda nasıl bir etkileşim içinde olabileceği, sosyal norm ve ilişkilerin bu yeni ortamda nasıl şekilleneceği üzerinde durulmuştur.

Göçen'in (2022) çalışmasında, eğitimde Metaverse kullanımının önemi ve bu alandaki mevcut gelişmeler incelenmiştir. Bu çalışmada, Metaverse'ün eğitimde kullanılması için gerekli olan temel yapılar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamaları gibi konulara odaklanılmıştır. Ayrıca, Türkiye'deki politika yapıcılarının Metaverse teknolojisine özel ilgi göstermeleri gerektiği belirtilmiştir. Çalışma, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi teknolojilerin öğretim süreçlerinde nasıl entegre edilebileceği üzerinde durmakta, bu teknolojilerin eğitimdeki rolünü ve potansiyelini vurgulamaktadır. Metaverse yol haritası ve boyutları, Metaversal eğitim, ve güncel girişimler gibi başlıklar altında tartışılan konular, eğitim alanındaki dijital dönüşümü anlamak için kapsamlı bir bakış sunmaktadır.

Batu ve Kocaömer'in (2023) çalışmasında, Metaverse kavramının farklı ulusal ve uluslararası literatürlerde nasıl tanımlandığı ve bu tanımlamaların hangi kavramlar üzerinde yoğunlaştığı incelenmiştir. Metaverse, çeşitli yönleriyle ele alınmış ve içerik analizi yöntemi kullanılarak 89 tanım üzerinden bir içerik analizi yapılmıştır. Çalışmada Metaverse ile ilgili en sık kullanılan kavramlar "dünya", "sanal", "gerçeklik", "etkileşim", "dijital", "fiziksel", "3D", "insan", ve "kullanıcı" olarak tespit edilmiştir. Bu kavramlar, Metaverse'ün nasıl bir ortam sunduğu, kullanıcıların bu ortamda nasıl etkileşime girdiği ve bu dijital evrenin geniş kapsamlı tanımını yapma çabaları çerçevesinde ele alınmıştır.

Kuş'un (2021) çalışması, Metaverse kavramını, kültürel, entelektüel ve ekonomik üretim için olanaklar sunan bir sosyal-siber düzlem olarak

tanımlamaktadır. Araştırma, dijitalleşme sürecinde Metaverse'e yönelik kullanıcı algılarını keşfetmeyi amaçlar. YouTube platformunda "metaverse" kelimesi ile yapılan aramada en çok izlenen Türkçe videodan elde edilen yorumlar, kullanıcıların Metaverse'e dair fırsat ve endişe algılarını belirlemek için tematik olarak kategorize edilmiştir. Bu kategoriler arasında yapıtlarla anlamlandırma, içerik üreticiye geri bildirim, gerçek his ve deneyime odaklanma, olumsuz düşünce ve tehdit algısı, özgürlük tartışmaları ve ekonomik fırsatlara vurgu gibi temalar yer almaktadır. Çalışma, kullanıcıların Metaverse ile ilgili olarak en çok etkileşime girdikleri temaların ekonomik fırsatlar, sağlık sorunları potansiyeli ve gerçek his ve deneyimler olduğunu tespit etmiştir. Bu analiz, Metaverse'ün fırsatlarını ve endişelerini belirlemek için nitel tümevarımcı içerik analizi yöntemi kullanılarak yapılmıştır.

Duan ve arkadaşlarının (2021) çalışmasında, Metaverse için sosyal iyilik kavramı ele alınmış ve üniversite kampüsü prototipi üzerinden uygulamalar sunulmuştur. Çalışmada, Metaverse'ün gerçekleştirilmesi beklenen bir toplum olarak tanımlandığı ve ırk, cinsiyet ve fiziksel engellilik gibi kavramların bu ortamda zayıflayacağı vurgulanmıştır. Bu durumun toplum için büyük faydalar sağlayabileceği belirtilmiştir. Metaverse'ün hala gelişim aşamasında olduğu ve büyük potansiyele sahip olduğu, sanayinin bu potansiyeli erkenden fark ederek yatırım yapmaya başladığı ifade edilmiştir. Akademik dünyada ise Metaverse üzerine yeterli tartışma yapılmadığı ve bu alanda daha fazla bilimsel çalışma yapılması gerektiği belirtilmiştir. Çalışma, sosyal iyilik için Metaverse uygulamalarının temsilciliğini vurgulayarak, bu konuda üç katmanlı bir Metaverse mimarisi önermiştir. Bu mimari; altyapı, etkileşim ve ekosistem olmak üzere üç ana bölümden oluşmaktadır. Ayrıca, çalışma kapsamında gerçekleştirilen blockchain destekli üniversite kampüsü prototipinin tasarımı ve içgörüler üzerine detaylar sunulmuş, bu prototipin kullanıcı etkileşimini ve sosyal deneyimleri nasıl zenginleştirebileceği üzerinde durulmuştur.

Wang ve arkadaşlarının (2023) "Metaverse: Temeller, Güvenlik ve Gizlilik Üzerine Bir Araştırma" başlıklı çalışmalarında, Metaverse'ün temel yapıları, güvenlik ve gizlilik konuları kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır. Araştırma, Metaverse'ün sonraki nesil internetin evrimleşen bir paradigması olarak tanımlanmasını ve insanların oynamak, çalışmak ve sosyalleşmek için tamamen daldırıcı, hiper uzay-zamansal ve kendini sürdürebilir sanal paylaşılan bir alan oluşturma hedefini vurgular. Ancak, Metaverse'ün geniş çapta kullanımını engelleyebilecek ciddi gizlilik ihlalleri ve güvenlik ihlalleri mevcuttur. Bunlar, altta yatan teknolojilerden miras kalan veya yeni dijital ekolojide ortaya çıkan sorunlar olabilir. Çalışmada, Metaverse güvenliğinin sağlanmasında karşılaşılabilecek temel zorluklar ve bu zorluklar için

mevcut çözüm önerileri sunulmuş, Metaverse sistemlerini inşa etmek için açık araştırma yönleri çizilmiştir.

Aydın'ın (2024) yüksek lisans tezi, kurgusal mekan tasarımı ve Metaverse'ün etkileşimini ele almaktadır. Çalışma, Metaverse'ün, sanat, tasarım ve mimarlık disiplinlerinde meydana gelen dönüşümleri nasıl etkilediğini araştırmaktadır. Metaverse, teknolojik ilerlemelerin birleşimi olarak tanımlanmakta ve kullanıcıların sosyal ve ekonomik etkileşimler üzerindeki potansiyel etkileri incelenmektedir. Tez, Metaverse ve kurgusal mekan tasarımı arasındaki ilişkileri, bu iki alanın kullanıcı deneyimleri ve mekan algısı üzerinde nasıl bir etki yarattığını mimari bir perspektiften detaylı bir şekilde tartışmaktadır. Ayrıca, Metaverse'ün tarihsel gelişimi ve kurgusal mekan tasarımının kullanıcı deneyimlerine olan etkileri ele alınmaktadır. Tezin temel odak noktası, Metaverse deneyimlerine nasıl katkı sağladığı ve kullanıcıların mekan algısını nasıl şekillendirdiği üzerinedir. Tez, doğru uygulanan kurgusal mekan tasarım ilkelerinin, Metaverse'deki dijital mekanların algılanmasını ve deneyimini önemli ölçüde etkileyebileceğini ve daha anlamlı bir Metaverse deneyimi yaratma potansiyeline sahip olduğunu ileri sürmektedir.

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Yöntemi ve Tekniği

Sosyal bilimlerin önemli bir dalı olan sosyoloji ve diğer disiplinlerde yürütülen çalışmalarda, araştırmanın amacına, ele alınan konuya ve araştırma tasarımının yapısına göre nitel yöntemler, nicel yöntemler ya da bu iki yöntemin bir arada kullanıldığı karma yöntemler uygulanmaktadır. Çalışmada kullanılacak yöntemlerin seçimi, araştırmanın temel amaçlarını ve sorunsalını en iyi şekilde ortaya koyabilmek adına belirlenmektedir. Nitel yöntem, görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi tekniklerle veri toplamanın yanı sıra, gelişen olayları gerçekçi ve bütüncül bir bakış açısıyla inceleyen bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 41). Ayrıca, insana özgü bireysel özelliklerin karmaşık, çok katmanlı ve derin doğasını anlamaya odaklanır (Baltacı, 2019, s. 369). Nitel araştırma yöntemi kullanılan çalışmalarda, insan davranışları, düşünceleri, duyguları ve deneyimleri ele alınarak, bu unsurların arkasındaki anlamlar ve dinamikler derinlemesine incelenir. Bu çalışma, Baudrillard'ın simülasyon ve Goffman'ın dramaturji kuramları çerçevesinde metaverse'de vakit geçiren bireylerin sosyal etkileşimleri üzerinden, boş zaman değerlendirme pratiklerini inceleyerek sanal-fiziksel dünya ilişkisine kattığı yeni boyutları değerlendirmek temel amaç olduğu için bu amaç doğrultusunda nitel yöntem benimsenmiştir. Bunun temel nedeni, metaverse kullanıcılarının kendi bireysel perspektiflerinden hareketle deneyimlerini ve algılarını derinlemesine anlamaya yönelik bir çaba içinde olunmasıdır. Bu doğrultuda, fenomenolojik araştırma deseni tercih edilmiştir. Fenomenoloji, bireylerin belirli bir olgu ya da kavramla ilgili anlayışlarını, duygularını, bakış açılarını ve algılarını dile getirmelerine olanak tanıyan ve bu olguyu nasıl deneyimlediklerini betimlemeyi amaçlayan bir nitel araştırma desendir (Rose, Beeby ve Parker, 1995, s. 1124). Araştırmada veri toplama aracı olarak, yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme formu temel alınarak bireysel görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme formu, araştırma konusu hakkında detaylı bilgi elde edilmesini sağlayan açık uçlu sorular içerir ve birebir, yüz yüze yapılan görüşmelerle veri toplanmasına olanak tanır. Sosyal bilimlerin tüm alanlarında yaygın olarak kullanılan bu teknikte, görüşülen kişinin bilgi, duygu ve deneyimlerine görüşme yoluyla ulaşılması hedeflenir (Tekin ve Tekin, 2006, s. 101). Metaverse kullanıcılarına daha etkin bir şekilde ulaşabilmek amacıyla, bu araştırmada rastgele olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan amaçlı örnekleme tekniği ile ilk katılımcılara ulaşılmış, daha sonra bu katılımcıların referansıyla diğer katılımcılara ulaşıncaya araştırma kartopu (zincirleme) örnekleme tekniği ile devam ettirilmiştir. Kartopu örnekleme tekniği, evreni oluşturan birimlere ulaşmanın zor

olduğu veya evren hakkında yeterli bilginin bulunmadığı durumlarda kullanılmaktadır (Patton, 2005). Bu teknik, veri açısından zengin bilgi sunabilecek kişilere ve önemli durumlara odaklanarak, bu kişiler ve durumlar aracılığıyla evrene erişim sağlamayı amaçlar (Creswell, 2013). Kullanılan bu örnekleme stratejisi ile katılımcıların birbirlerini referans göstermesi yoluyla genişleyen bir ağ oluşturur, böylece araştırma için daha derin ve kapsamlı bilgiler elde edilmesi mümkün olur. Örneklem incelendiğinde, Metaverse’de aktif olarak kullanılan platformlardaki kullanıcıların, araştırmanın evrenin temsiliyetini sağladığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, bu araştırma metaverse kullanıcılarının edindikleri tecrübeleri çözümleyerek, bu deneyimlerin altında yatan nedenleri anlamaya çalışmaktadır. Bu bağlamda, katılımcıların kendi bakış açılarına odaklanılarak, onların deneyimlerine dair derinlemesine bir anlayış geliştirilmesi hedeflenmiştir.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Bu araştırmanın evreni, metaverse içerisinde faaliyet gösteren ve yüksek kullanıcı sayılarına sahip olan Meta Horizon World, BigScreen ve VRChat gibi platformları kapsamaktadır. Bu platformlar, geniş kullanıcı tabanları ve popülerlikleri nedeniyle diğer metaverse uygulamalarının dışında tutulmuştur, böylece araştırma evreninin net bir şekilde belirlenmesi sağlanmıştır. Araştırmanın örnekleme, bu uygulamaları aktif olarak kullanan bireyler arasından seçilmiştir ve bu seçim, kullanıcıların sosyal etkileşimlerini ve boş zaman değerlendirme pratiklerini detaylı bir şekilde incelemek amacıyla yapılmıştır. Görüşmecilerden elde edilen veriler temel alınarak temalar, kodlar ve kategoriler geliştirilmiştir. Çalışmada odaklanılan fenomene dayalı olarak seçilen görüşmecilerden toplanan veriler, doyum noktasına ulaşana kadar devam etmiştir. Yani, bulgular kendini tekrarlamaya başladığında ve yeni bir bilgi ortaya çıkmadığında araştırma sonlandırılmıştır. Katılımcı sayısı için belirli bir alt veya üst sınır yoktur; önemli olan, verilerin doyum noktasına ulaşmış olmasıdır (Çelik, Baykal ve Memur, 2020, s. 392).

Araştırma kapsamında toplam 22 kullanıcı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, Meta Quest 2 cihazı kullanılarak metaverse ortamında yapılmıştır. Katılımcılar arasında Türkçe bilen katılımcılarla Türkçe, İngilizce bilen katılımcılarla tercüman aracılığıyla İngilizce görüşmeler yapılmıştır. Bu kullanıcılar arasında, cinsiyet dengesine dikkat edilmiş olmasına rağmen, kadın kullanıcıların sınırlı olması nedeniyle 8 kadın ve 14 erkek kullanıcı ile görüşülmüştür. Bu örneklem büyüklüğü, incelenen platformlarda aktif olan ve farklı demografik özelliklere sahip kullanıcıların deneyimlerini yansıtacak şekilde

tasarlanmıştır. Örneklem seçimi, araştırmanın konusu doğrultusunda yeterli ve uygun verilerin toplanmasını sağlayacak katılımcılardan oluşmaktadır. Bu bağlamda, araştırma verilerinin analizi için tematik analiz tekniği kullanılmıştır. Tematik analiz, verilerden anlamlı temalar çıkararak bu temalar etrafında örüntüler belirlemeye olanak tanır (Braun ve Clarke, 2021) ve bu da kullanıcıların metaverse ortamındaki deneyimlerini daha derinlemesine anlamaya yardımcı olur. Nitel veri analiz teknikleri arasında yaygın olarak kullanılan bu teknik, adım adım izlenebilir olması ve anlaşılır bir yapıya sahip olması nedeniyle tercih edilmektedir (Braun ve Clarke, 2021). Araştırmada elde edilen bulgular, bu tematik analiz aracılığıyla belirlenen temalar üzerinden sistematik bir şekilde değerlendirilmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerin her biri ortalama olarak 45 dakika ile 1 saat arasında sürmüştür ve bu süre zarfında, önceden hazırlanmış tematik sorular yöneltilmiştir. Araştırma boyunca elde edilen veriler, bilimsel etik kurallara uygun bir şekilde işlenmiş ve katılımcıların gizliliği gözetilerek kullanılmıştır. Katılımcıların rıza formları alınmış ve görüşmeler sırasında istedikleri zaman görüşmeyi sonlandırabilecekleri konusunda bilgilendirilmişlerdir. Böylece katılımcılar, araştırma sürecinde kendilerini özgür ve rahat hissetmeleri sağlanmıştır. Çalışma, Harran Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu tarafından etik değerlendirmeye tabi tutulmuş ve gerekli onaylar alınmıştır (05/12/2022-186837).

3.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın en büyük sınırlılıklarından biri, metaverse platformlarında gerçekleştirilen görüşmelerin çevrimiçi ortamda yapılmasından kaynaklanan iletişim zorluklarıdır. Dijital platformların yapısı gereği, katılımcı ile araştırmacı arasındaki fiziksel uzaklık ve anonimlik, bazı durumlarda samimiyeti ve güveni azaltmış, bu da katılımcıların görüşlerini tam anlamıyla ifade edememelerine neden olmuştur. Ayrıca, farklı kültürel arka planlara sahip katılımcılar ile araştırmacı arasında dil farklılıkları ve iletişim tarzlarındaki farklılıklar, araştırmanın verimliliğini etkilemiştir. Görüşmeler sırasında tercüman ile çeviri gereksinimleri duyulması, bazı anlam kaymalarına yol açmış ve katılımcıların deneyimlerinin tam olarak aktarılmasını zorlaştırmıştır. Buna ek olarak, metaverse ortamındaki kullanıcıların dijital kimlikleri ile gerçek kimlikleri arasında oluşabilecek farklılıklar, verilerin doğruluğunu ve güvenilirliğini sınırlamıştır. Katılımcıların sanal dünyada kendilerini gerçekte olduklarından farklı bir şekilde sunma eğilimleri, elde edilen verilerin yorumlanmasını güçleştirmiştir. Ayrıca, cinsiyet dağılımı açısından kadın katılımcı

bulma süreci sahanın tahmin edilenden daha uzun sürmesine neden olmuştur. Tüm bu zorluklara rağmen, araştırma, belirlenen örneklem büyüklüğüne ulaşılarak ve veri doyumu noktası elde edilene kadar sürdürülmüştür. Araştırma bulguları, yalnızca çalışmada yer alan metaverse platformları ve bu platformlarda aktif olan kullanıcılarla sınırlıdır.

3.4. Araştırmanın Veri Analizi

Saha çalışması sonucunda elde edilen verilerin çözümlenmesinde tematik analiz tekniği kullanılmıştır. Sosyal bilimlerde yaygın olarak tercih edilen bu teknik, araştırma verilerinin anlamlı temalar çerçevesinde gruplandırılması ve bu temalar üzerinden yorum yapılmasını sağlar. Tematik analizin sıklıkla tercih edilmesinin sebeplerinin başında belirli adımları olan ve kolay takip edilebilir bir teknik olarak algılanması gelmektedir (Braun ve Clarke, 2021). Tematik analiz, çalışılan konunun ana eğilimlerini tespit etmede etkili bir araç olmasının yanı sıra, ilgili alanlarda gelecekte gerçekleştirilecek araştırmalar için de önemli bir yol gösterici olmaktadır. Bu teknik sayesinde, verilerin derinlemesine incelenmesi ve katılımcıların deneyimlerine ilişkin daha geniş bir perspektif kazanılması amaçlanır. Verilerin sistematik biçimde organize edilmesi ve analiz edilmesi süreci, araştırmacıya, elde edilen bulguların genel bir çerçeveye oturtulmasında önemli bir kolaylık sağlar (Hınız ve Yavuz, 2023, s. 390). Bu bağlamda, katılımcı görüşlerinde farklı temalar altında kapsamlı bir sınıflandırma yapılmıştır. Bu sınıflandırma sürecinde, avatar, eğitim, sağlık, aile, ekonomi, spor, oyun ve eğlence, sanat ve yaratıcılık gibi çeşitli başlıklar dikkate alınarak temalar oluşturulmuştur. Her bir tema, elde edilen bulguların daha derinlemesine incelenmesine ve anlamlandırılmasına olanak tanıyarak, araştırmanın kapsamını genişletmiş ve bulguların daha net bir şekilde ortaya konulmasına katkı sağlamıştır. Düzenlenen tematik yapı, verilerin daha düzenli bir biçimde analiz edilmesine imkan tanıyarak, araştırmanın genel bütünlüğünü ve tutarlılığını pekiştirmiştir.

4. BULGULAR

Bu bölümde, Metaverse kullanıcıları ile metaverse ortamında yapılan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla elde edilen nitel verilerin analizine ilişkin detaylı bulgulara yer verilmektedir. Araştırma kapsamında, katılımcılara önceden titizlikle hazırlanmış kırk ana soru yöneltilmiş ve bu sorulara ek olarak, gerektiği durumlarda konunun daha derinlemesine incelenmesini sağlamak amacıyla ek sorular sorulmuştur. Bu kapsamlı görüşme süreci boyunca elde edilen yanıtlar, sistematik bir şekilde değerlendirilmiş ve analiz edilerek ana temalar oluşturulmuştur. Bu temalar, katılımcıların verdikleri cevaplar ışığında şekillendirilmiş ve her bir temanın daha iyi anlaşılabilmesi için, katılımcıların ifadelerinden doğrudan yapılan alıntılarla desteklenmiştir. Elde edilen bulguların sunumunda, bu alıntılar dikkatle seçilmiş ve ilgili temaların altını çizmek amacıyla stratejik olarak kullanılmıştır. Böylelikle, araştırmanın bulguları, katılımcıların deneyimlerini ve görüşlerini doğrudan yansıtarak, derinlemesine bir analiz sunmaktadır.

4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özellikleri

Araştırmanın bir parçası olarak, Metaverse ortamında çevrimiçi olarak gerçekleştirilen derinlemesine görüşmelerden elde edilen veriler, bu sanal evreni kullanan bireylerin demografik profilleri hakkında kapsamlı ve detaylı bilgiler sağlamıştır. Çalışmada, Metaverse kullanıcılarının yaş aralıkları, cinsiyet dağılımları, yaşadıkları ülkeler, eğitim durumları ve meslekleri gibi temel demografik özellikleri ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Bununla birlikte, kullanıcıların bu sanal ortamla olan etkileşimlerinin derinliğini ve sıklığını anlamaya yönelik olarak, Metaverse'ü ilk kez ne zaman kullanmaya başladıkları, bu platformda geçirdikleri günlük ortalama süreler ve hangi spesifik Metaverse uygulamalarını tercih ettikleri gibi detaylı bilgilere de ulaşılmıştır.

Araştırma, yalnızca kullanıcıların genel demografik yapılarına ışık tutmakla kalmamış, aynı zamanda Metaverse kullanım alışkanlıklarını ve tercihlerini anlamak için de zengin bir veri seti sunmuştur. Örneğin, katılımcıların Metaverse uygulamalarıyla tanışma süreleri arasında önemli farklılıklar tespit edilmiş ve bu sürelerin bireylerin kullanım alışkanlıklarını nasıl şekillendirdiği üzerine çıkarımlar yapılmıştır. Ayrıca, günlük ortalama kullanım süresinin, kullanıcıların demografik özellikleriyle nasıl ilişkili olduğu incelenmiş ve bu sürelerin farklı yaş grupları, meslek grupları ve cinsiyetler arasında nasıl değişkenlik gösterdiği üzerine kapsamlı analizler gerçekleştirilmiştir.

Bunun ötesinde, görüşmeler sırasında, kullanıcıların hangi Metaverse platformlarını tercih ettiği de detaylı bir şekilde ele alınmış, her bir platformun ne tür kullanıcı profilleri tarafından daha fazla benimsendiği analiz edilmiştir. Örneğin, bazı kullanıcıların daha çok sosyal etkileşim odaklı platformları tercih ettiği gözlemlenirken, diğerlerinin iş veya eğitim amaçlı platformlarda daha fazla zaman geçirdiği tespit edilmiştir. Bu tercihlerin, kullanıcıların meslekleri, eğitim seviyeleri ve yaşadıkları ülkeler gibi faktörlerle nasıl ilişkilendirildiği de araştırmanın bir diğer önemli bulgusu olmuştur.

Çizelge 4.1. Katılımcıların Sosyodemografik Özellikleri

Katılımcılar	Yaş	Cinsiyet	Ülke	Meslek	Kaç Yıldır Metaverse Kullanıyor	Günlük Ortalama Metaverse Kullanım Süresi (Saat)	Görüşmenin Yapıldığı Metaverse Uygulaması
K1	42	E	Almanya	Elektrik-Elektronik Mühendisi	4	3	BigscreenVR
K2	40	E	Almanya	Turizm Rehberi	4	4	BigscreenVR
K3	36	E	Türkiye	Müziyen	5	5	BigscreenVR
K4	35	E	Türkiye	Tüccar	5	7	BigscreenVR
K5	41	K	İngiltere	Serbest	3	4	BigscreenVR
K6	32	K	Türkiye	Yazılım Mühendisi	3	4	Vrchat
K7	44	K	ABD	İngilizce Öğretmeni	4	5	BigscreenVR
K8	32	K	ABD	Fitness Eğitmeni	3	3	Vrchat
K9	29	E	Türkiye	İngilizce Öğretmeni	2	4	BigscreenVR
K10	25	E	İran	Spor Antrenörü	3	5	BigscreenVR
K11	23	K	Dubai	Jeoloji Mühendisi	4	3	Bigscreen Vr

				si			
K12	29	E	Türkiye	İşsiz	4	4	Vrchat
K13	23	K	Kanada	Öğrenci	1	3	Vrchat
K14	38	K	Türkiye	Ev Hanımı	1	5	BigscreenVR
K15	51	E	ABD	Akademisyen	5	4	Walkabout Mini Golf Vr
K16	29	E	Suudi Arabistan	Esnaf	1	2	Bigscreen Vr
K17	28	E	Irak	Esnaf	1	3	Bigscreen Vr
K18	30	K	Türkiye	Genel Müdür	5	2	Bigscreen Vr
K19	33	E	Hollanda	Kurye	3	4	Bigscreen Vr
K20	39	E	Almanya	Şoför	2	3	Bigscreen Vr
K21	26	E	Türkiye	Öğrenci	3	4	Black Hole Pool Vr
K22	29	E	Pakistan	Bilgisayar Mühendisi	1	2	Vrchat

4.1.1. Yaş Bilgisi

Araştırmaya katılan 22 kişinin yaşları 23 ile 51 arasında değişmektedir. Katılımcıların yaş ortalaması 33,6 olarak hesaplanmıştır. Bu durum, çalışmaya dahil olan bireylerin geniş bir yaş aralığına yayıldığını göstermektedir. Katılımcıların yaşlarının bu kadar farklılık göstermesi, Metaverse platformlarının yalnızca belirli bir yaş grubunun değil, farklı yaş gruplarından bireylerin ilgisini çektiğini ve kullanım alanı bulduğunu ortaya koymaktadır (Çizelge 4.1).

4.1.2. Cinsiyet Dağılımı

Araştırmaya katılan bireylerin cinsiyet dağılımı incelendiğinde, 14 katılımcının erkek, 8 katılımcının ise kadın olduğu tespit edilmiştir. Bu dağılım, araştırmaya erkek katılımcıların daha fazla dahil olduğunu ortaya koymakla birlikte, kadınların da bu alana olan ilgisinin azımsanamayacak düzeyde olduğunu göstermektedir. Erkek katılımcıların sayısal üstünlüğüne rağmen, kadınların da bu dijital platformlarla etkileşim kurması, Metaverse platformlarının farklı cinsiyetlerden bireyler arasında da ilgi uyandırdığına işaret etmektedir. Bu durum, Metaverse'ün yalnızca belirli bir cinsiyet grubuna değil, toplumsal çeşitliliğe hitap eden bir alan olduğunu vurgulamaktadır (Çizelge 4.1).

4.1.3. Meslek Dağılımı

Araştırmaya katılan 22 kişinin meslek dağılımı incelendiğinde, katılımcıların oldukça geniş bir mesleki çeşitliliğe sahip olduğu belirlenmiştir. Katılımcılar arasında 4 mühendis (elektrik-elektronik, yazılım, jeoloji, bilgisayar), 2 İngilizce öğretmeni, 2 esnaf, 2 öğrenci yer alırken; turizm rehberi, müzisyen, tüccar, serbest meslek sahibi, spor antrenörü, fitness eğitmeni, akademisyen, genel müdür, kurye, şoför ve ev hanımı gibi çeşitli mesleklerden de birer kişi bulunmaktadır. Ayrıca katılımcılardan bir tanesi de işsizdir. Ortaya çıkan bu çeşitlilik, Metaverse kullanıcılarının yalnızca belirli meslek gruplarıyla sınırlı kalmadığını, aksine çok çeşitli mesleki geçmişlere sahip bireylerin de bu sanal ortamda aktif olarak yer aldığını göstermektedir. Dolayısıyla, Metaverse'ün geniş bir kullanıcı kitlesine hitap ettiği ve farklı mesleklerden bireylerin ilgisini çektiği anlaşılmaktadır (Çizelge 4.1).

4.1.4. Kullanım Süresi Bilgisi

Metaverse kullanım süreleri üzerine yapılan incelemede, 22 katılımcının bu sanal ortamda farklı deneyim sürelerine sahip olduğu belirlenmiştir. Katılımcılardan 4'ü 5 yıldır, 5'i 4 yıldır, 6'sı ise 3 yıldır Metaverse'te aktif olarak yer almaktadır. Bunun yanında, 2 katılımcı 2 yıldır Metaverse kullanıcısıyken, en az deneyime sahip olan 5 kişi sadece 1 yıldır bu sanal dünyada bulunmaktadır. Elde edilen veriler, Metaverse'ün hem uzun süreli deneyime sahip kullanıcılar hem de daha yeni katılanlar arasında yaygın olduğunu ve kullanıcıların sanal gerçeklikte aktif kalma sürelerinin oldukça farklılık gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Günlük Metaverse kullanım süreleri üzerine yapılan incelemede, 22 katılımcının bu sanal ortamda gün içerisinde farklı aktif olma sürelerine sahip olduğu belirlenmiştir. Katılımcıların günlük kullanım süreleri değişkenleri 7 ila 2 saat arasında değişmektedir. Çizelge'de görüldüğü üzere 1 katılımcı 7 saat kullanırken, 4

katılımcı 5 saat kullandığını belirtmiştir. 4 saat kullandığını belirten katılımcı sayısı 8 iken, 3 saat kullandığını belirten katılımcı sayısı 6'dır. En az kullananılan süre olarak 2 saat kullandığını belirten 3 katılımcı bulunmaktadır. Metaverse gibi dijital platformların günlük yaşamda artan bir yer kapladığı görülmektedir. Katılımcıların farklı sürelerle bu sanal ortamda aktif olması, bireylerin dijital dünyayla etkileşimlerinde belirgin farklılıklar bulunduğunu ortaya koymaktadır. Sosyolojik açıdan, insanların Metaverse'de dijital kimlikler oluşturma, sosyal ilişkiler geliştirme veya eğlence arayışı gibi motivasyonlarla zaman geçirdiği anlaşılmaktadır. Katılımcıların büyük bir kısmının 4 saatten fazla Metaverse'de aktif kalması, dijital bağımlılık gibi olgulara işaret edebilir. Toplumsal dijitalleşme sürecindeki dönüşümün anlaşılması adına bu veriler önemli bir perspektif sunmaktadır.

4.1.5. Uygulama Bilgisi

Katılımcılarla görüşme yapılan Metaverse uygulamaları incelendiğinde, 22 katılımcı ile çeşitli sanal platformlar üzerinden görüşmelere katıldığı saptanmıştır. BigScreenVr uygulaması üzerinden, toplamda 15 kişiyle görüşme gerçekleştirmiştir. VrChat üzerinden görüşülen katılımcı sayısı ise 5'tir. Bunlara ek olarak Walkabout Mini Golf VR ve Black Hole Pool VR uygulamalarının her birinde birer katılımcı ile görüşülmüştür. Çalışmanın evren ve örneklem bölümünde bahsedilen Meta Horizon Worlds uygulamasının Türkiye'de erişilebilir olmaması nedeniyle, bu platform üzerinden herhangi bir katılımcıyla görüşme yapılamamıştır.

4.2. Avatar ve Dijital Kimlik

Dijital alanların sanal mekânlar olarak tanımlanması, bireylerin bu mekânlarda varoluş biçimleri ve etkileşim dinamiklerine dair önemli soruları gündeme getirmektedir. Dijital ortamlar, fiziksel mekânların sanal versiyonlarını temsil eder. Kullanıcılar, bu ortamlarda etkili bir şekilde yer alabilmek için dijital temsillere ihtiyaç duymaktadır. Bu da avatar kavramının önemini vurgulamaktadır (Şengün, 2014, s. 34). Avatar kavramı, kökeni Hindu felsefesine dayanan ve tarihsel olarak tanrıların yeryüzüne inmesiyle ilişkilendirilen bir terimdir. Hinduizm'de, bir tanrının belirli bir amaç için insan veya başka bir varlık formunda dünya üzerinde tezahür etmesi olarak kabul edilen avatar, bu bağlamda ilahi varlıkların fiziksel bir beden alarak görünür hale gelmesini ifade eder (Patridge, 2005, s. 148). Modern dönemde ise bu kavram, özellikle dijital kültürde, bireyin sanal ortamdaki kimliğini ve varlığını görsel olarak temsil eden bir simge veya karakter olarak yeniden anlam kazanmıştır. Günümüzde avatarlar, bireylerin dijital dünyada kendilerini ifade etmelerine ve etkileşimde bulunmalarına olanak tanıyan görsel temsiller olarak

kullanılmaktadır (Doğu, 2009, s. 256). Dolayısıyla diyebiliriz ki, avatar sadece basit bir görüntü değil, aynı zamanda bireyin dijital kimliğinin ve sanal dünyadaki varlığının somutlaşmış bir temsilidir. Bu bağlamda, avatarların seçimi ve özelleştirilmesi, sanal ortamların günlük hayatımızda yaygınlaşması ile birlikte bireylerin dijital dünyadaki varoluşlarının ve kimlik inşalarının kritik bir bileşeni haline gelmektedir.

Kullanıcılar, avatarlarını belirlerken genellikle kendi öz kimliklerini, ideallerini, toplumsal algılarını, imajlarını ve beklentilerini göz önünde bulundurarak bu unsurları seçer ve dijital temsilleri bu doğrultuda özelleştirirler. Bu süreç, sanal ortamda kendilerini nasıl temsil etmek istediklerine dair bilinçli ve stratejik bir karar alma süreci olarak yansımaktadır. Bu özelleştirme süreci, kullanıcının dijital kimliğini oluştururken sanal topluluklar içinde nasıl algılanmak istediğine dair derin bir düşünme sürecini de beraberinde getirir. Kullanıcılar, avatarlarını belirlerken fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak, idealleştirilmiş bir kimlik ya da tamamen farklı bir varoluş biçimi yaratma imkanına sahiptirler. Bu da avatarların, kullanıcıların sanal ortamdaki etkileşimlerini ve toplumsal ilişkilerini şekillendiren önemli araçlar haline gelmesine yol açmaktadır (Teng, 2017, s. 601). Böylelikle, avatarların seçimi ve özelleştirilmesi, sanal dünyada dijital kimliğin ifade edilmesi ve sosyalleşmenin bir aracı olarak karmaşık ve çok boyutlu bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır.

Araştırmanın odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında avatarlarını nasıl kullandıkları ve bu avatarları tasarlarken hangi kaynaklardan ilham aldıkları, incelemeye değer önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse içerisinde avatarlarını hangi amaçlarla kullandıkları ve bu dijital temsillerin tasarımı sürecinde neleri referans aldıkları ve ilham kaynaklarının neler olduğu sorulmuştur. Katılımcılar, avatarlarının kullanım amaçları ve tasarım süreçleriyle ilgili şu yanıtları vermişlerdir:

“Ege bölgesine özgü yöresel kıyafetler arasında özellikle çiçek desenli gömlekler çok yaygındır. Ben de sahneye çıkarken, ister konser olsun ister başka bir etkinlik, bu tarz kıyafetleri giymeyi seviyorum. Hem daha canlı, renkli bir görünüm sağlıyor hem de memleketimi yansıttığı için benim için anlamı büyük. Güneş gözlüğü de bu tarzımın bir parçası; sadece şık durduğu için değil, aynı zamanda günlük hayatımda da sıkça kullandığım bir aksesuar olduğu için. Avatarımda bu iki şeyi kullanmamın sebebi de aslında tamamen bu; gerçek hayattaki ben ile VR'daki yani Metaverse'deki ben arasında bir bağ kurmak istedim (K3, Erkek, 36, Müzisyen, Türkiye).”

“Ben spor antrenörü olarak çalışıyorum, özellikle vücut geliştirme ve fitness alanında uzmanlaştım. Vücudun kaslı ve estetik bir görünümüne sahip olması benim için oldukça önemli. Günlük hayatta da bu fiziksel özelliklerim kadın olduğum için genelde dikkat çeker, insanlar beni gösterişli buluyor. Genellikle kısa kollu ve vücudu saran kıyafetler tercih ediyorum, çünkü bu tarz, bendeki fiziği en iyi şekilde yansıtıyor. Burada da (Metaverse’de) kendimi tıpkı gerçek hayattaki gibi yansıtmak istiyorum. Nasıl ki gerçek dünyada kaslı ve fit bir görünümüne sahipsem, sanal dünyada da aynı şekilde görünmek benim için önemli. Kendimi olduğum gibi, yani fit, güçlü ve gösterişli biri olarak göstermek istiyorum; ne kilolu ne de zayıf, sadece gerçekte nasılsam öyle (K8, Kadın, 32, Fitness eğitmeni, ABD).”

Yukarıdaki katılımcıların aktarımlarında, metaverse'de tasarladıkları avatarların dijital kimlik oluşumundaki etkisi açıkça görülmektedir. K3, yaşadığı bölgeye özgü çiçek desenli gömlekler ve güneş gözlüğü gibi unsurları avatarına dahil ederek, dijital kimliğinin inşasında kültürel sembollerini nasıl kullanıldığını ortaya koymaktadır. Diyebiliriz ki birey, metaverse'deki sanal varlığını gerçek dünyadaki kültürel kökleriyle güçlü bir şekilde bağlantılandırma arzusunu göstermektedir. Dolayısıyla dijital kimlik, kültürel kimlik gibi hem kişisel bir anlam taşıyan hem de sosyal bir tanınma aracı olarak işlev görmektedir. Katılımcının yerel kıyafet unsurlarını avatarında kullanması, dijital kimliğini yerel kültürün simgeleriyle tanımlama ve bu bağlılığı dijital ortamda sürdürme arzusunu temsil eder. Benzer şekilde, K8'in aktardıkları da dijital kimlik oluşumunun beden ve fiziksel görünümle nasıl ilişkilendirildiğini göstermektedir. K8, spor antrenörü olarak çalışmakta ve vücut geliştirme ve fitness alanında uzmanlaşmıştır. Fiziksel olarak kaslı ve estetik bir görünüme sahip olması, onun için önemli bir kimlik unsurudur. Gerçek hayatta da bu fiziksel özellikleriyle dikkat çektiğini ve insanlar tarafından gösterişli bulunduğunu ifade eden K8, metaverse'deki avatarını da bu şekilde tasarlamıştır. Avatarının da gerçek dünyadaki bedenini yansıtmasını, yani fit, güçlü ve gösterişli görünmesini istemektedir. Bu durum, K8'in dijital kimliğini, fiziksel bedenine dayalı olarak inşa etme arzusunu ortaya koymaktadır. Tıpkı K3'ün kültürel kimliğini avatarı üzerinden ifade etmesi gibi, K8 de fiziksel kimliğini avatarı aracılığıyla sanal dünyada sürdürmek istemektedir. Her iki katılımcının da avatarlarını gerçek hayattaki kimliklerinin bir uzantısı olarak kullanmaları, dijital kimliğin kişisel anlam taşıyan ve sosyal tanınma sağlayan bir araç olduğunu göstermektedir.

Literatüre bakıldığında, dijital ortamlarda 568 katılımcının avatar oluşturma süreçleri incelenmiş ve bu avatarların kullanıcıların gerçek ve ideal kimlikleriyle

nasıl ilişkilendirildiği değerlendirilmiştir. Çalışmada, katılımcıların avatarları ile gerçek dünyadaki demografik ve fiziksel özellikleri arasında yüksek bir uyum olduğu, ancak avatarların kişilik özelliklerinin çevrimiçi aktivite bağlamında idealize edildiği görülmüştür (Zimmermann, Wehler ve Kaspar, 2023). Bir diğer benzer çalışmada, sanal gerçeklik ortamlarında 40 katılımcının avatar kişiselleştirme süreçleri incelenmiş ve bu avatarların kullanıcıların duygusal deneyimleri üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Çalışmada, katılımcıların kişiselleştirilmiş avatarları ile gerçek dünyadaki fiziksel ve kültürel kimlikleri arasında yüksek bir uyum olduğu görülmüştür (Radiah vd., 2023). Dijital ortamlarda kullanıcıların avatar oluşturma süreçlerini inceleyen bir diğer çalışmada, 34 farklı araştırma incelenmiş ve bu avatarların kullanıcıların gerçek ve ideal kimlikleriyle nasıl ilişkilendirildiği değerlendirilmiştir. Çalışmada, kullanıcıların avatarları genellikle gerçek dünyadaki kimlikleriyle yüksek bir uyum göstermekte, ancak belirli estetik ve kişilik özelliklerinin idealize edilerek dijital ortamlarda daha belirgin hale getirildiği görülmüştür (Gabarnet, Feixas ve Montesano, 2023).

“Normalde kullandığım avatar aslında bu değil, ama burada bilimsel bir görüşme yapacağımız için biraz daha ciddi ve resmi bir avatar tasarlayıp gelmeyi tercih ettim. Renkli, salaş kıyafetler ve genelde dikkat çekici saç tarzıyla oluşturduğum avatarım bana daha yakın hissettiriyor ama bu ortam için uygun olmayacağını düşündüm, daha profesyonel bir görünümle katılayım dedim (K4, Erkek, 35, Tüccar, Türkiye).”

K4'ün aktarımlarında, metaverse'de kullandığı avatarın dijital kimlik oluşumundaki etkisi net bir şekilde anlaşılmaktadır. Katılımcı, genellikle renkli ve salaş kıyafetlerle tasarladığı avatarını görüşme ortamında tercih etmeyip, kendi ifadesine göre daha ciddi ve resmi bir avatar tasarlayarak görüşmeye katılmayı seçmiştir. Katılımcının bu seçimi, bireyin dijital kimliğini farklı sosyal durumlara uyacak şekilde nasıl şekillendirdiğini ve avatar seçiminde sosyal normların nasıl etkili olduğunu göstermektedir. Katılımcının avatarını bu ortam için yeniden tasarlaması, dijital kimliğin sadece kişisel bir ifade aracı olmanın ötesinde, karşıdaki kişi tarafından kabul görme amacı taşıyan bir araç olduğunu göstermektedir. Benzer şekilde, katılımcının "renkli, salaş kıyafetler ve farklı saç stilleriyle oluşturduğu" avatarın ona daha yakın hissettirdiğini belirtmesi, dijital kimliğin bireyin kişisel tercihlerini nasıl yansıttığını gözler önüne sermektedir. Bunu Goffman'ın bir tiyatro sahnesine benzettiği sosyal hayattaki ön ve arka sahne kavramları ile bağdaştırabiliriz. Katılımcının, görüşme için daha ciddi ve resmi bir avatar seçmesi, ön sahne davranışına işaret eder. Bu seçim, katılımcının bu özel bağlamda nasıl

algılanmak istediği, yani "izleyici" (araştırmacı) üzerinde nasıl bir izlenim bırakmak istediği ile ilgilidir. Goffman'a göre, ön sahnede bireyler, sosyal normlara uygun davranmak ve belirli bir imaj sunmak için davranışlarını dikkatle yönetirler. Bir statü grubu, diğer statü grubundan oluşan bir izleyicinin gözünde kendisine bir imaj kazandırmayı başardığında, bu başarı, büyük ölçüde oyuncuların izleyiciyle kurduğu iletişim bağlarını ne kadar sınırlayabildiğine bağlıdır. Yani, bir grup ne kadar kendi sınırlarını koruyup izleyicilerle arasındaki mesafeyi yönetebilirse, o kadar etkili ve güçlü bir imaj oluşturabilir (Goffman, 2009, s. 225). Bu durumda da katılımcı, görüşmeye uygun olacağını düşündüğü "profesyonel" bir görünümle katılarak, metaverse ortamında bile sosyal beklentilere göre kimliğini şekillendirme eğiliminde olduğunu göstermektedir.

4.3. Dijital Mahremiyet

Mahremiyet, insan onurunu koruyan temel bir insan hakkıdır. Modern çağda, mahremiyetin en önemli insan haklarından biri olduğu vurgulanmaktadır. Ancak, mahremiyetin tanımı, tüm insan hakları arasında en karmaşık ve anlaşılması zor kavramlardan biri olarak kabul edilmektedir (Bennett, 2009). Bu zorluk, mahremiyetin hem kişisel hem de toplumsal düzeyde farklı biçimlerde algılanması ve teknoloji ile sürekli değişen bir bağlama sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Mahremiyet kavramı, farklı bağlamlarda çeşitli şekillerde tanımlansa da, hukuki alanda en yaygın ve ortak olarak kabul gören tanımlar, bedensel, mekânsal, bilgi ve iletişim gizliliğine odaklanmaktadır (Eroğlu, 2018, s. 132). Bu kavram, bireylerin yalnız kalma, düşüncelerini serbestçe ifade etme ve başkalarıyla hangi düzeyde ilişki kuracaklarına kendilerinin karar verme özgürlüğünü temsil eder (Yüksel, 2003, s. 182). Mahremiyet, kişisel sınırların belirlendiği ve bireylerin bu sınırları koruma hakkına sahip olduğu bir alan olarak değerlendirilir. Mahremiyetin temel bir insan hakkı olarak kabul edilmesi, teknolojiyle birlikte algılar ve uygulamalar açısından dönüşüme uğramaktadır (Eroğlu, 2018, s. 131). Teknolojinin geniş çapta kullanımı, sıklıkla özel yaşam ve kamusal alan arasındaki sınırları bulanıklaştırarak mahremiyet ve gizlilik açısından tehditler ortaya çıkarabilmektedir.

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı ilerlemeler, dijital dünyada bireylerin mahremiyetine yönelik tehditleri daha yaygın ve erişilebilir hale getirmiştir. Web 2.0'ın ilerlemesi, bilgi ve iletişim teknolojilerinin toplumsal etki gücünü önemli ölçüde artırmıştır (Şimşek, 2023 s. 54). Artık iş hayatından günlük rutinelere, boş zaman aktivitelerinden eğlenceye kadar her alanda internet kullanımı vazgeçilmez bir zorunluluk haline gelmiştir. Dijital ortama uyum sağlamak, kişisel verilerin

gizliliğini korumayı zorlaştırmakta ve bireyleri çeşitli mahremiyet ihlalleri karşısında savunmasız bırakmaktadır (Çetin, 2014, s. 5). Modern teknolojiler, bireylerin hayatlarını sürekli gözetim altında tutarak inceleme ve değerlendirme imkânı tanımakta; bu süreç de şahsi mahremiyetin giderek ortadan kalkmasına yol açmaktadır. Mahremiyet artık durağan bir kavram olmaktan çıkmış, gizlilik ve gözetim, internet ağları aracılığıyla aktarılan imgeler ve iletilerle akışkan bir hale gelmiştir (Şimşek, 2023, s. 56). Teknolojinin hayatın her alanına bu derece entegre olması, özel bilgilere erişimi kolaylaştırarak mahremiyetin korunmasını daha da zorlaştırmaktadır. Özellikle akıllı telefonlar, sosyal medya platformları ve metaverse gibi dijital araçların yaygınlaşması, kişisel verilerin toplanması, işlenmesi ve depolanması süreçlerini karmaşık hale getirirken, bireylerin mahremiyet haklarını tehdit etmektedir (Quach vd., 2022, s. 1308). Verilerin izinsiz kullanımı, siber saldırılar ve gözetim teknolojileri, dijital dünyada gizlilik endişelerini her zamankinden daha fazla artırmaktadır. Bu bağlamda, dijital çağda mahremiyetin korunması hem bireyler hem de toplumlar için kritik bir önem taşımaktadır. Hızla gelişen teknolojiler, mahremiyetin tanımını ve kapsamını yeniden şekillendirirken, bu alandaki yasal düzenlemelerin ve toplumsal bilinç düzeyinin artırılması gerekliliği kaçınılmazdır.

Araştırmanın odak noktası doğrultusunda, metaverse ortamının güvenilirliği, katılımcıların bu dijital evreni ne ölçüde benimsedikleri ve burada ne kadar güvenli hissettikleri açısından kritik bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse'ün altyapısının güvenilir olup olmadığına dair görüşleri sorulmuş ve bu sanal ortamda karşılaştıkları güvenlik sorunları ya da güvenlik hissini etkileyen faktörler değerlendirilmiştir. Elde edilen bulgulara göre katılımcıların görüşleri iki farklı boyuta ayrılmaktadır: Metaverse'ün güvenilir bir altyapıya sahip olduğunu düşünen katılımcılar ve metaverse'ün güvenilir bir altyapıya sahip olmadığını belirten katılımcılar.

Metaverse'ün güvenilir bir altyapıya sahip olduğunu düşünen katılımcıların bu konudaki görüşleri, sanal dünyada karşılaştıkları deneyimler, bu deneyimlerin güvenlik açısından değerlendirilmesi ve metaverse'ün sunduğu teknolojik altyapıya duydukları güven temelinde şekillenmiştir. Bu katılımcılar, metaverse'ün mevcut altyapısının güvenilir olduğu yönündeki düşüncelerini, yaşadıkları olumlu deneyimlerle ve bu dijital ortamda sağlanan güvenlik önlemlerinin yeterliliğiyle desteklemektedirler. Katılımcıların görüşleri genel hatlarıyla şu şekildedir:

"Kız arkadaşımın bu başlığı aldığımda, ilk olarak BigScreenVR'da film ve

videolar izlemeye çalıştık. Ancak oda kurduğumuzda, sürekli birileri girip çıkıyor, özellikle de çocuklar geldiğinde çok gürültü oluyordu. Orayı kendi özel alanımız olarak gördüğümüz için bizi rahatsız etti. Daha sonra öğrendim ki, sadece davet ettiğimiz kişilerin girebileceği bir özellik varmış. Mesela senin şu an yaptığın gibi odayı sadece belirli kişilere açıp davet koduatabiliyorsun izinsiz kimse buraya girmesin diye. Biz de senin yaptığın gibi yaptıktan sonra rahatça izleyebildik. Sonradan fark ettim ki birçok sosyalleşme uygulamasında da benzer mahremiyet özellikleri varmış. Birçok Metaverse uygulamasının aslında güvenli bir altyapıya sahip olduğunu ve bu özellikler sayesinde özel bir şekilde kullanılabilirdiğini gördüm (K6, Erkek, Yazılım Mühendisi, Türkiye)"

"Ben güvenli olduğunu düşünüyorum. Zaten buraya girerken de günlük hayatta kullandığımız sosyal medya hesaplarından farklı bilgiler paylaşmıyoruz. Üstelik bu platform genel olarak Meta şirketine ait ve Facebook hesabı ile giriliyor. Yillardır Facebook kullanan biriyim. Facebook'ta ya da Meta'nın diğer platformlarında güvenlik açığı buradan daha yüksek diye düşünüyorum. Başlığımı ele geçirmeyen kimse kolay kolay içindeki özel resim ve videolarıma ya da kredi kartı gibi önemli bilgilerime erişemez. Ayrıca özel resim ya da video bu cihaza depolanmasını mantıklı bulmuyorum. Nasıl diyeceğimi bilmiyorum bu cihazın doğasına aykırı bir şey bence. Herhangi bir gözetim altında olduğumu da düşünmüyorum (K20, Erkek, 39, Şoför, Almanya)."

Yukarıdaki katılımcıların aktarımlarında, metaverse platformlarındaki güvenlik ve dijital mahremiyet konularının katılımcılar için ne denli önemli olduğu açıkça görülmektedir. K6, metaverse'de özel alan yaratma ihtiyacını vurgularken, K20 de platformun güvenlik protokollerine duyduğu güveni dile getirmektedir. K6, BigScreenVR'da yaşadığı deneyimler üzerinden, dijital ortamda kişisel sınırlarını koruma arzusunu ifade etmektedir. Başlangıçta, odasına izinsiz giren kullanıcıların yarattığı rahatsızlık, onun dijital dünyada da mahremiyetin ne kadar önemli olduğunu fark etmesine neden olmuştur. Bu ihtiyacı karşılamak için odasını sadece belirli kişilere açma imkânını keşfetmesi, dijital dünyada sosyal ilişkilerini güvenli ve kontrollü bir ortamda sürdürme isteğini yansıtmaktadır.

Benzer şekilde, K20 de metaverse platformunun güvenliği konusunda güçlü bir düşünce geliştirmiştir. Meta gibi büyük bir teknoloji şirketine ait olan bu platformun, güvenlik açıklarına karşı daha korunaklı olduğunu düşünmektedir. K20'nin, kişisel içeriklerini cihazda depolamaktan kaçınması ve platformun gözetim altında olmadığına dair düşüncesi, dijital mahremiyetini koruma konusundaki

bilincini göstermektedir. K6 ve K20'nin aktarımları, dijital güvenliğin sağlanmasının metaverse'deki özgür sosyal etkileşimler için kritik bir öneme sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Katılımcıların dijital dünyada kendilerini güvende hissetmeleri, platformların sunduğu güvenlik özelliklerine duydukları güven ve bu ortamlarda kendi sınırlarını belirleme istekleri ile doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla, dijital güvenliğin sağlanması, metaverse deneyiminin sürdürülebilirliği açısından vazgeçilmez bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ürettiği sanal gerçeklik gözlükleri ile bağlanılan Metaverse ve diğer sosyal medya platformları ile ilgili güvenlik ve kullanıcı deneyimi konularında önemli adımlar atan Meta, sanal gerçeklik başlıkları olan Meta Quest ile ilgili kullanıcıların güvenliğini artırmak amacıyla çeşitli önlemler almaktadır. Şirket, Meta Quest ve Meta Portal cihazlarının deneyimlenebileceği fiziksel bir mağaza açarak, kullanıcıların bu teknolojileri daha yakından tanımasını ve güvenli kullanım yöntemlerini öğrenmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, Meta Quest 2 ve diğer cihazların, interaktif deneyimler aracılığıyla kullanıcılarla buluşturulması planlanmaktadır. Bu sayede kullanıcılar, cihazların güvenlik özelliklerini ve işlevselliğini doğrudan test ederek, dijital kimliklerini inşa ettikleri bu sanal ortamların güvenilirliği konusunda bilinçli kararlar verebileceklerdir (Facebook, 2022). Ayrıca, Meta'nın kullanıcı güvenliğini sağlamak amacıyla attığı bir diğer önemli adım, kullanıcı verilerine erişim sağlayacak araştırmacıların sıkı bir denetimden geçirilmesidir. Bu yaklaşım, verilerin kötüye kullanımını önlemeyi ve araştırmaların yalnızca toplumsal yarar sağlamak amacıyla gerçekleştirilmesini garanti altına almayı hedeflemektedir. Meta, araştırma gruplarının ve bireylerin, metaverse platformlarında veri toplamak için belirli araştırma projeleri doğrultusunda onay alması gerektiğini vurgulamaktadır (Teknolojioku, 2023). Bu tür önlemler, dijital mahremiyetin ve güvenliğin korunmasına yönelik olarak şirketin güvenlik ve etik standartlarına ne denli önem verdiğini ortaya koymaktadır. Bu da araştırma bulgularında K8'in görüşlerini destekler niteliktedir.

Ayrıca, literatüre bakıldığında ise, dijital çağda metaverse ve siber güvenlik üzerine yapılan bir çalışmada bulgular, metaverse'ün dijital teknolojilerin gelecekteki önemli bir yeniliği olduğunu ve çok oyunculu çevrimiçi senaryolarda kullanım için uygun özelliklere sahip olduğunu göstermektedir (Jaipong vd., 2022).

Metaverse'ün güvenilir bir altyapıya sahip olmadığını düşünen katılımcıların bu konudaki görüşleri, sanal dünyada karşılaştıkları olumsuz deneyimler, güvenlik açıklarıyla ilgili yaşadıkları endişeler ve bu dijital evrende sağlanan mevcut güvenlik

önlemlerinin yetersizliği üzerine şekillenmiştir. Bu katılımcılar, metaverse'ün altyapısının güvenilir olmadığını düşündüklerini, karşılaştıkları güvenlik sorunları, veri ihlalleri ve bu sanal ortamda yaşadıkları belirsizlikler üzerinden ifade etmektedirler. Katılımcıların görüşleri genel olarak şu şekildedir:

“Meta platformuna da, içinde yer alan uygulamalara da açıkçası çok güvenemiyorum. Zaten internet ortamında dolaşırken de genelde kendimi tam olarak güvende hissetmiyorum. Metaverse için de durum pek farklı değil (K5, Kadın, 41, Serbest, İngiltere.)”

“Özellikle anonim kullanıcılar açısından düşündüğümüz zaman ben de gerçek kimliğimi hiçbir zaman paylaşmıyorum. Platforma da gerçek bilgilerimi vermedim. Bu güvensizlik metaverse özgü değil ama buraya giriş yaptığım zaman ekstra bir tedirginlik hissediyorum. Güvenlikle ilgili herhangi bir protokol de okumadım. (K17, Erkek, 28, Esnaf, Irak)”

Katılımcıların görüşleri, metaverse platformlarında dijital güvenlik ve mahremiyet konusundaki farklı algıları yansıtmaktadır. K5, internet ortamında genel bir güvensizlik duygusu taşıdığını ve bu durumun metaverse gibi platformlara da taşıdığını ifade etmektedir. Katılımcı, yalnızca metaverse özelinde değil, internetin bütününe dair tedirginlik yaşamakta ve dijital dünyada kendini güvende hissetmemektedir. Bu durum, kullanıcıların metaverse'e dair güven algısının yalnızca teknik özelliklerle değil, genel dijital deneyimlerinden ve geçmişlerinden de etkilendiğini göstermektedir. K5'in bu yaklaşımı, platformların yalnızca teknik olarak güvenli olmasının yeterli olmadığını, aynı zamanda bu güvenlik algısının kullanıcıya etkili bir şekilde aktarılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Benzer şekilde, K17 de metaverse platformlarına karşı duyduğu güvensizliği dile getirmektedir. Ancak K17'nin yaklaşımı, daha çok bireysel bir önlem alma stratejisine dayanmaktadır. Katılımcı, gerçek kimlik bilgilerini paylaşmamayı tercih ederek platformlarda anonim kalmayı seçmiştir. Bununla birlikte, güvenlikle ilgili protokolleri incelemeyi belirtmesi, kullanıcıların platformların sunduğu güvenlik önlemlerine dair farkındalığının düşük olabileceğini göstermektedir. Bu durum, metaverse platformlarının güvenlik politikalarını kullanıcılarına daha anlaşılır ve erişilebilir bir şekilde sunmasının önemini vurgulamaktadır.

Hem K5 hem de K17'nin görüşleri, dijital güvenlik ve mahremiyetin metaverse deneyimi açısından temel bir unsur olduğunu göstermektedir.

Kullanıcıların dijital ortamda kendilerini güvende hissetmemesi, bu platformlara duyulan güvenin azalmasına ve kullanımda tedirginlik yaşanmasına neden olmaktadır. Bu bağlamda, metaverse platformlarının yalnızca güvenlik altyapısını geliştirmekle kalmayıp, kullanıcıların bu güvenlik özelliklerini anlamalarını ve içselleştirmelerini sağlamak için çaba göstermesi gerekmektedir.

K6'nın "BigScreenVR" deneyimi, Baudrillard'ın simülasyon evreninin toplumsal ilişkiler üzerindeki etkisine dair fikirlerini akla getirmektedir. Baudrillard'a göre, dijital ortamlar ve simülasyonlar, kullanıcıların gerçeklikten uzaklaşarak farklı bir hipergerçeklik içinde kendi gerçekliklerini yeniden üretmelerine olanak tanır. K6'nın "kendi özel alanı" olarak gördüğü dijital oda, aslında bir simülasyon olmasına rağmen, birey için gerçek bir mahremiyet alanı hâline gelmiştir. Ancak bu alanın, davetsiz kullanıcılar tarafından ihlal edilmesi, bireyin kendi hipergerçekliğini koruma çabasını öne çıkarmaktadır (Baudrillard, 2005, s. 7). Baudrillard burada, dijital mahremiyetin simülasyon ortamında dahi ne kadar önemli olduğunu ve bireylerin dijital ortamı fiziksel gerçekliğin devamı gibi algıladığını vurgulamaktadır. K6'nın odanın sadece belirli kişilere açılması talebi, bireyin bu hipergerçeklikte sınırlarını koruma isteğini yansıtmaktadır. Ayrıca, K6'nın BigScreenVR ortamında "başkalarının izinsiz girişi" nedeniyle rahatsızlık hissetmesi, Goffman'ın ön sahne kavramıyla ilişkilendirilebilir. Birey, dijital ortamda bir performans sergilemekte ve bu performansın belirli bir mahremiyet içinde gerçekleşmesini istemektedir (Dolgun, 2008, s. 144). Ancak odasına izinsiz girişlerin olması, K6'nın sosyal performansını kontrol edememesine neden olmaktadır. Goffman'a göre, bireyler, dijital ya da fiziksel olsun, sosyal alanlarında mahremiyeti kontrol ederek kimliklerini ve ilişkilerini düzenlerler. K6'nın sadece davet kodu aracılığıyla belirli kişileri odasına alması, "arka sahneye geçiş" yaparak daha kişisel bir alan yaratma çabası olarak görülebilir.

Literatüre bakıldığında, Metaverse'de güvenlik ve gizlilik mevzuları üzerine yapılan çalışmada, bu sanal evrenin sürekli gelişen bir aşamada olduğu ve bu ortamda gerçekleştirilecek güvenlik ihlalleri ve gizlilik saldırılarına karşı çeşitli zorluklar ve çözümler sunulmuştur. Çalışmada, metaverse'ün özgün yapısı gereği, geleneksel internet güvenlik sistemlerinden farklı ve daha kapsamlı güvenlik önlemlerinin gerekli olduğu belirtilmiştir. Özellikle, kullanıcı kimlik doğrulaması, veri bütünlüğü ve gizlilik koruma mekanizmalarının metaverse'ün özgün dinamiklerine uygun şekilde tasarlanması gerektiği vurgulanmıştır (Wang vd., 2022). Bir diğer Metaverse'de güvenlik ve mahremiyet konularının derinlemesine incelendiği çalışmada, metaverse teknolojilerinin mevcut uygulamaları ve bu sanal

ortamların geleceği üzerinde durulmuştur. Chen ve ekibinin 2022 yılında yaptığı araştırmada, metaverse'ün gelişiminde önemli rol oynayan temel teknolojiler ve bu teknolojilerin güvenlik ve gizlilik sorunlarını nasıl etkileyebileceği tartışılmıştır. Çalışmada, metaverse'ün gizlilik ve güvenlik sorunlarına yönelik mevcut çözümler sunulmuş, ayrıca metaverse'ün potansiyel güvenlik zafiyetlerine dair çözümlenmemiş sorulara dikkat çekilmiştir (Chen vd., 2022).

4.4. Metaverse Evrenin Sosyal Yapılara Etkisi

4.4.1. Eğitim

Eğitim alanında metaverse, geleneksel sınıf temelli öğrenme modellerini aşarak, öğrencilere sürükleyici ve interaktif bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Örneğin, pandemi sırasında metaverse, öğrenci etkileşimini ve akademik performansı artırmıştır, özellikle tıp, mühendislik ve yönetim alanlarında etkili olmuştur (Chamorro-Atalaya vd., 2023, s. 210). Sanal laboratuvarlar ve tarihî olayların yeniden canlandırıldığı simülasyonlar, fiziksel mekânlara bağımlılığı ortadan kaldırarak öğrenmeyi daha esnek ve erişilebilir hale getirmektedir. Metaverse, karmaşık teorilerin görselleştirilmesi ve uygulamalı eğitim gerektiren alanlarda öğrencilerin birebir deneyimleyerek öğrenmelerini mümkün kılarak büyük potansiyel sunar (Karadağ, Uyar ve Şan, 2024, s. 155). Bunun yanında, metaverse üzerinden düzenlenen uluslararası sanal sınıflar, öğrencilerin farklı kültürlerle etkileşim kurarak küresel bir bakış açısı geliştirmelerine de olanak sağlamaktadır. Ancak, bu yenilikler dijital eşitsizlik gibi önemli sorunları da beraberinde getirmektedir. Metaverse tabanlı eğitim platformlarına erişimin, dijital araçlara sahiplik, internet bağlantısı kalitesi ve teknik bilgi gibi faktörlerle sınırlı olması, toplumun dezavantajlı kesimleri için yeni bir ayrışma riski oluşturmaktadır (Yıldırım ve Keçeci, 2024, s. 1644).

Araştırmanın odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında eğitim süreçlerini nasıl deneyimledikleri, bu sanal evrenin eğitim faaliyetlerinde sunduğu avantajlar ve karşılaşılan zorluklar incelemeye değer önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse'ün eğitim süreçlerinde ne tür kolaylıklar sağladığı, sanal ortamın öğrenme üzerindeki etkileri ve metaverse tabanlı eğitim uygulamalarına dair genel görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün eğitimdeki rolü ve bu platformlar üzerinden edindikleri deneyimler hakkında şu yanıtları vermişlerdir:

“Burada eğitim verdiğim üç tane öğrencim var. Onların ikisiyle burada tanıştım birisi de gerçek hayatta tanıdığım kişilerden biri. İngilizce öğretmenliğine

ek olarak onlara BigScreenVR'da özel ders veriyorum. Ekran yansıtma özelliği sayesinde burayı bir sınıf gibi kullanabiliyoruz. Ayrıca burada çok sevdiğim özelliklerden biri de şimdi içinde bulunduğumuz toplantı salonunu sınıfa dönüştürebiliyoruz. Bu platformun sadece ders işlemek için bile oluşturduğu sanal ortam var. Yani hem bana ek bir iş oluyor hem de teknolojinin nimetlerinden faydalanıyoruz. Daha çok yaygınlaşması gerekiyor ama nedense bizim toplumumuz bundan baya bir habersiz. Burada ben öğrencilerime öğrettiğim İngilizce ile bu platformu kullanan diğer yabancı kullanıcılarla diğer odalarda pratik yapma imkanı buluyorlar. Keşke daha yaygınlaşsa (K9, Erkek, 29, İngilizce Öğretmeni, Türkiye). “

“Metaverse'ü daha çok interaktif öğrenme için kullanıyorum. Ben bir öğrenci olarak, üniversitemin sağladığı metaverse ortamında tarihi mekanların sanal turlarını deneyimleme şansı buldum. Mesela Roma dönemi mimarisiyle ilgili bir ders alırken, sanal gerçeklik gözlüğümü takıp kendimi antik Roma'da geziniyor gibi hissettim. Bu tarz bir öğrenme ortamı, sadece kitaplardan okumaktan çok daha etkili oluyor ve dersler çok daha akılda kalıcı hale geliyor. (K13, Kadın, 23, Öğrenci, Kanada)”

“Üniversitedeki bir proje kapsamında metaverse kullanarak grup çalışmaları yaptık. Herkes kendi avatariyla bir araya geldi ve bir toplantı odası oluşturduk. Bence fiziksel bir araya gelmek kadar etkiliydi, hatta daha bile etkili olabilir, çünkü herkes iş birliğine daha odaklıydı. Sunum yapmak da çok kolaydı, çünkü platformda görselleri, grafikleri ve hatta simülasyonları anında paylaşabiliyorduk (K15, Erkek, 51, Akademisyen, ABD).”

“Geçenlerde bir platformda ücretsiz bir İngilizce dil kursuna katıldım. Farklı ülkelerden insanlarla pratik yapabildiğim bir ortam vardı. Eğitimle birebir iletişim kurmak ve aksanımı geliştirmek için çok faydalı oldu. Ayrıca grup aktiviteleri, diğer kurslardan daha samimi bir atmosfer yaratıyor. Bu platform olmasaydı böyle bir imkana sahip olamazdım diye düşünüyorum (K12, Erkek, 29, İşsiz, Türkiye).”

Katılımcıların görüşleri, metaverse teknolojilerinin eğitim süreçlerine ve toplumsal etkileşim biçimlerine getirdiği yeni boyutları sosyolojik bir perspektiften inceleme fırsatı sunmaktadır. Bu deneyimler, bireylerin dijital dünyada nasıl yeni öğrenme pratikleri geliştirdiğini, eğitim ve iş birliği süreçlerinde fiziksel sınırların nasıl aşıldığını ve teknolojinin toplumsal yapılar üzerindeki etkisini anlamamıza olanak tanımaktadır. Metaverse'ün eğitim bağlamında ele alınışı, bireysel faydaların

ötesinde, toplumsal dönüşüm ve dijital eşitsizlik gibi sosyolojik boyutları da barındırmaktadır.

K9'un deneyimi, metaverse'ün bireylerin mesleklerini dijital ortama taşıyarak ekonomik ve sosyal rollerini yeniden tanımlamalarına olanak tanıdığını göstermektedir. K9, BigScreenVR platformunda sanal bir sınıf ortamı yaratırken, dijital dünyanın iş gücü piyasasına ek bir gelir kaynağı sunduğunu ifade etmektedir. Bu durum, bireylerin dijitalleşme sürecinde hem teknolojik yeterliliklerini artırdığını hem de mesleki pratiklerini yeniden yapılandırıldığını göstermektedir. Ancak K9'un, Türkiye'de metaverse teknolojilerine dair farkındalık eksikliğinden şikayet etmesi, teknolojik eşitsizlik ve dijital uçurum kavramlarını gündeme getirmektedir. Türkiye gibi dijital dönüşümün henüz sınırlı olduğu toplumlarda, bu tür teknolojilerin yaygınlaşmaması, bireylerin bu platformlardan eşit bir şekilde faydalanamamasına neden olmaktadır. K9'un vurguladığı bu durum, dijital erişim ve teknoloji kullanımındaki toplumsal farklılıkların belirgin bir örneğidir. K13'ün antik Roma mimarisini keşfetme deneyimi, metaverse'ün eğitimde soyut bilgileri somutlaştırma yeteneği sayesinde, bireylerin bilgiye olan erişimini dönüştürdüğünü göstermektedir. Bu bağlamda, metaverse'ün bilgi üretimi ve aktarımı süreçlerinde önemli bir araç haline geldiği söylenebilir. K13'ün deneyiminde, dijital platformların sadece bireysel öğrenme süreçlerini geliştirmekle kalmayıp, aynı zamanda kültürel ve tarihsel bilginin yeniden üretimini mümkün kıldığı görülmektedir. Bu durum, kültürün dijitalleşmesi ve bilgiye erişimde mekânsal sınırların ortadan kalkması ile ilgilidir. Ancak, Kanada gibi dijital altyapının gelişmiş olduğu bir ülkede yaşaması, K13'ün bu deneyimi yaşamasını mümkün kılmıştır. Dolayısıyla, K13'ün deneyimi, dijital teknolojilere erişim konusunda küresel ölçekte var olan fırsat eşitsizliğini bir kez daha gündeme getirmektedir.

K15'in metaverse ortamında grup çalışması ve iş birliği yapma deneyimi, fiziksel mekânların artık kolektif çalışmanın temel gerekliliği olmaktan çıktığını göstermektedir. Akademik bağlamda, avatarlar üzerinden kurulan etkileşim ve sanal sunum araçlarının kullanımı, metaverse'ün geleneksel çalışma biçimlerini nasıl dönüştürdüğünü gözler önüne sermektedir. K15'in aktardığı deneyim, Weber'in rasyonelleşme kavramıyla ilişkilendirilebilir; metaverse, iş birliğini daha organize, etkili ve pratik hale getirerek zaman ve mekân kullanımını optimize etmektedir. Bununla birlikte, bireylerin fiziksel toplantılara nazaran daha fazla odaklanabildiğini ifade etmesi, dijital ortamlarda fiziksel engellerin ve sosyal normların azalmasının etkileşim üzerindeki etkisini göstermektedir. Weber'in rasyonelleşme teorisini K15'in metaverse ortamındaki grup çalışması deneyimiyle ilişkilendirirken,

Weber'in bürokrasi ve modern toplumların özelliklerini tanımlama şeklini ele alabiliriz. Weber, rasyonelleşmenin, toplumsal ve ekonomik hayatı daha tahmin edilebilir ve verimli hale getirdiğini savunur. Bu bağlamda, metaverse içindeki grup çalışmaları ve iş birlikleri, geleneksel çalışma biçimlerinin zaman ve mekân sınırlamalarını aşarak nasıl dönüştüğünü açıkça sergiler. Metaverse, Weber'in rasyonelleşme sürecinin bir uzantısı olarak, iş süreçlerini daha verimli hale getirme potansiyeline sahiptir. Fiziksel mekân gerekliliklerinin azalması, iş birliği ve etkileşim süreçlerini daha organize ve pratik hale getirerek, bireylerin ve grupların zamanlarını daha etkin kullanmalarını sağlar. Bu dönüşüm, Weber'in bürokrasinin özelliklerine ve modern toplumların çalışma biçimlerine yönelik gözlemleriyle paralellik gösterir. Weber, modern bürokrasinin etkinliğini, belirli kurallar ve prosedürlerle işlerin sistematik bir şekilde yürütülmesine dayandırır, bu da metaverse ortamında teknolojik araçlar ve dijital etkileşimlerle desteklenmektedir (Weber, 2021).

K12'nin İngilizce öğrenme amacıyla metaverse'ü kullanması, dijital platformların bireylerin kişisel gelişimine ve kültürler arası iletişimine sunduğu katkılara önemli bir örnek teşkil etmektedir. Farklı ülkelerden insanlarla dil pratiği yapma imkânı, metaverse'ün sosyal etkileşimleri fiziksel sınırların ötesine taşıma kapasitesini gözler önüne sermektedir. Ayrıca, dil kursunda birebir iletişim kurma ve aksan geliştirme olanaklarının, geleneksel yöntemlere kıyasla daha etkileşimli ve samimi bir öğrenme ortamı yarattığı belirtilmiştir. Bu durum, metaverse'ün, bireylerin dil öğrenimi gibi spesifik eğitim hedeflerine ulaşmalarını destekleyen etkili bir araç olduğunu göstermektedir. K12'nin grup aktivitelerine yönelik olumlu değerlendirmesi, bu platformların bireyler arasında dayanışma ve kolektif bir öğrenme atmosferi yaratma potansiyelini de ortaya koymaktadır.

Metaverse'ün sağladığı bu olanaklar, yalnızca bireylerin dil öğrenme süreçlerini geliştirmekle kalmayıp, aynı zamanda küresel bağlamda kültürler arası anlayışın ve etkileşimin artmasına da katkı sağlamaktadır. Katılımcıların görüşleri, metaverse teknolojilerinin toplumsal yapılar üzerindeki dönüştürücü etkilerine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Metaverse, bireylerin bilgiye erişim biçimlerini, mesleklerini icra etme süreçlerini ve sosyal etkileşimlerini yeniden tanımlamaktadır. K9 ve K12'nin deneyimleri, dijital platformların bireysel ve toplumsal eşitsizlikleri nasıl şekillendirebileceğini gözler önüne sererken, K13 ve K15'in deneyimleri, bu teknolojilerin bilgi üretimi ve iş birliği süreçlerini nasıl dönüştürdüğüne ışık tutmaktadır. Ancak, bu dönüşüm süreci, küresel ölçekte var olan dijital eşitsizliklerin aşılmasını ve teknolojinin daha geniş toplumsal kitlelere erişimini gerektirmektedir.

K9'un BigScreenVR'ı bir sınıf gibi kullanarak öğrencilerine özel ders vermesi, Baudrillard'ın gerçeğin yeniden üretimi fikriyle ilişkilendirilebilir. K9'un yarattığı bu sanal sınıf, fiziksel bir sınıf ortamını taklit ederken, aynı zamanda bireyler için yeni bir hipergerçeklik oluşturur. Baudrillard'a göre, simülasyon, gerçeği yalnızca yansıtmakla kalmaz; gerçeğin yerini alır (Güdüm ve Erdinç, 2023, s. 25). K9 için bu dijital sınıf, geleneksel sınıf ortamının yerini almış ve yeni bir eğitim gerçekliği yaratmıştır. K13'ün sanal gerçeklik gözlüğüyle antik Roma'yı deneyimleme fırsatı bulması, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramını somut bir şekilde göstermektedir. Fiziksel bir şekilde Roma'da bulunmadan, bu mekanları gerçekmiş gibi deneyimlemesi, simülasyonun bireylere sunduğu yeni gerçeklik biçimini temsil eder. K13 için bu deneyim, salt bir bilgi aktarımının ötesine geçerek, dijital ortamda yeniden üretilen bir tarihin somut bir deneyime dönüşmesini sağlamaktadır. Ancak, bu deneyimin Kanada gibi dijital altyapının gelişmiş olduğu bir ülkede mümkün olması, Baudrillard'ın kapitalizmin simülasyonu bir meta haline getirdiği düşüncesiyle örtüşür. Simülasyon evreninde, insanın ihtiyaçları, duyguları, kültürü, bilgisi ve tüm insana özgü yetileri sistem içinde birer metaya dönüşmüştür. Bu çerçevede her şey bir gösterge niteliği kazanır. Dolayısıyla, özellikle duygular başta olmak üzere tüm kavramlar ticari birer unsur haline gelerek alınıp satılabilir hale gelir (Baudrillard, 2020, s. 263). Buna göre dijital teknolojilere erişimin, ekonomik ve coğrafi faktörlerle sınırlı olması, bu hipergerçeklik deneyimini yalnızca belirli bireyler için ulaşılabilir kılmaktadır. K12'nin, metaverse üzerinden dil öğrenimi ve pratik yapma fırsatı bulması, simülasyonun dilsel ve kültürel bariyerleri nasıl aşabileceğini göstermektedir. Farklı ülkelerden bireylerle bir araya gelerek dil pratiği yapabilmesi, sanal gerçeklik platformlarının fiziksel coğrafyayı önemsizleştirdiği bir hipergerçeklik yaratmaktadır. Ancak, Baudrillard'ın kapitalist üretim ve tüketimle bağlantılı simülasyon eleştirisi, bu deneyime dair bir başka bakış açısı sunar. K12'nin bu deneyimi, büyük ölçüde ücretsiz bir kursun varlığına bağlıdır, bu da, dijital teknolojilerin ticarileşme ile sınırlı bir şekilde erişim sunduğunu göstermektedir.

K9'un sanal sınıf ortamı, Goffman'ın ön sahne kavramını somut bir şekilde açıklamaktadır. K9, burada bir öğretmen olarak bir rol üstlenmiş ve ön sahnede öğrencileriyle profesyonel bir kimlik sergilemiştir. Ancak, bu sınıf ortamı aynı zamanda K9'un ekonomik bir kazanç sağladığı bir platform olduğundan, arka sahnede mesleki becerilerini geliştirip, dijital yeterliliklerini kullanarak bu performansı hazırladığı söylenebilir. Goffman'a göre, bireyler, ön sahnede toplumsal beklentilere uygun bir şekilde rol oynarken, arka sahnede bu rolleri hazırlamak için

gerekli çalışmaları yaparlar. K9'un sanal sınıfı, bu iki alan arasındaki geçişin dijital ortamda nasıl gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. K12'nin grup aktivitelerinde samimi bir atmosfer hissetmesi, Goffman'ın bireyler arası etkileşimlerde karşılıklı performans fikriyle ilişkilendirilebilir. K12, burada dil öğrenimi için bir öğrenci rolünü üstlenmiş ve diğer bireylerle bu rol çerçevesinde etkileşimde bulunmuştur. Dil kursunun sanal bir ortamda gerçekleşmesi, bireylerin fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak yeni bir sosyal bağlamda birbirleriyle etkileşim kurmasını sağlamıştır. Goffman'a göre, grup içindeki bireyler, kendi rollerini oynarken, diğerlerinin performansını da destekleyen bir etkileşim sergiler (Yıldız ve İpekoğlu, 2021, s. 64). Bu durum, K12'nin deneyimindeki grup dinamiklerinin samimi ve destekleyici bir atmosfer yaratmasıyla paralellik göstermektedir.

4.4.2. Sağlık

Sağlık alanında metaverse, hasta ve sağlık hizmeti sunucuları arasındaki etkileşimi köklü bir şekilde dönüştürmektedir. Sanal gerçeklik destekli rehabilitasyon programları, hastaların fiziksel terapilerini evlerinden çıkmadan sürdürmelerine olanak tanırken, artırılmış gerçeklik tabanlı cerrahi simülasyonlar, cerrahların operasyon öncesi detaylı planlama yapmalarını ve yetkinliklerini geliştirmelerini sağlamaktadır (Söyler ve Averbek, 2022, s. 150). Psikolojik destek hizmetlerinde ise metaverse, sosyal kaygı, travma sonrası stres bozukluğu veya fobiler gibi sorunların tedavisinde sanal ortamları kullanarak etkili bir terapi aracı sunmaktadır (Ağaoğlu, Ekinci ve Tosun, 2022, s. 99). Özellikle pandemi süreciyle birlikte, metaverse üzerinden uzaktan tedavi ve danışmanlık hizmetleri büyük bir ivme kazanmıştır. Hastaların kişisel sağlık bilgilerinin toplanması ve saklanması süreçlerinde güvenlik açıklarının oluşması, metaverse tabanlı sağlık hizmetlerinin etik ve yasal boyutlarının yeniden değerlendirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır (Başol, Dömbekci ve Öztürk, 2023 s. 285).

Araştırmanın temel odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında sağlık temelli uygulamalara yönelik deneyim ve algıları önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse platformlarında sağlıkla ilgili hangi etkinliklere katıldıkları, bu dijital ortamların fiziksel ve zihinsel sağlıklarına nasıl etkilerde bulunduğu ve sağlık uygulamalarına ilişkin görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün sağlık üzerindeki etkileri ve bu sanal dünyaların kullanımına dair yaşadıkları deneyimleri şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Burada uygulamalı ilkyardım uygulamalarına rastladım gerçekten çok faydalı buldum. Daha sonra burada gençlik merkezinde ilkyardım eğitimi almak için gittiğimde eğitmen benim birçok şeyi zaten bildiğimi söyledi. Sanal gerçeklikte öğrendiğimi söyleyince bayağı bi şaşırmıştı. Bu kadar etkili olacağını sanmıyordum (K6, Erkek, 32, Yazılım Mühendisi, Türkiye).”

“Birçok ameliyat simülasyon uygulamalarına denk geldim. Tıp öğrencileri için pratikte çok faydalı olacağını düşünüyorum. (K19, Erkek, 33, Kurye, Hollanda)”

“Ben daha çok zihinsel olarak faydalanmaktan keyif alıyorum. Birçok farklı zihinsel rahatlama terapisi uygulamaları var. Uygun fiyata aylık abonelik alıyorum. Genelde her gün on beş dakika bile olsa bu terapilere başvuruyorum (K13, Kadın, 23, Öğrenci, Kanada).

“Metaverse’te deneyimlediğim en çarpıcı şeylerden biri, sanal ameliyat simülasyonları oldu. Bir sağlık personeli değilim ama bu tarz şeyleri deneyimlemek ilginçti. Bu simülasyonların tıp öğrencileri için müthiş bir eğitim aracı olduğunu düşünüyorum. Gerçek bir ameliyata hazırlık yaparken hataların risksiz bir şekilde yapılmasına olanak tanıyor. Ancak bir yandan da düşündüğümde, bu ortamın güvenilir olup olmadığı konusunda endişelerim var. Özellikle bu tarz teknolojilerin yanlış kullanımı gibi bir olasılık, sağlık personelleri için risk yaratabilir bence (K21, Erkek, 26, Öğrenci, Türkiye).”

“Burada bir sağlık seminerine katılım sağladım. İnsan ve hayvanların anatomisini ve organlarını 3D şeklinde incelenemediğini gördüm. Düşün yani bir insan kalbini ellerinizde gibi detaylı bir şekilde inceleyebiliyorsunuz. Hatta sigara içen ve içmeyen kişilerin akciğerlerini karşılaştırabildiğimiz bir kısım da vardı. Mesela bir yıl boyunca sigara içerseniz sağlıklı bir akciğer nasıl bir dönüşüm yaşar, on yıl sigara içerseniz nasıl bir dönüşüm yaşar gibi şeyler de deneyimledim. Sigara bağımlıları için böyle somut şeyler bırakmaları konusunda az da olsa faydalı olabilir belki (K4, Erkek, 35, Tüccar, Türkiye).”

Katılımcıların aktardığı deneyimler, metaverse teknolojilerinin sağlık hizmetleri ve sağlık eğitimi üzerindeki dönüştürücü etkilerini toplumsal bir bağlamda anlamamıza olanak tanımaktadır. Görüşmeler, metaverse’ün sağlıkla ilgili deneyimler sunarken bireylerin bilgiye erişim, toplumsal sağlık okuryazarlığı ve sağlık hizmetlerine erişim süreçlerinde bir dönüşüm yarattığını göstermektedir. Bu bağlamda, sağlık boyutu altında incelenen görüşmeler, bireylerin bu teknolojilerle

nasıl etkileşime geçtiği ve bu etkileşimlerin toplumsal sağlık pratiklerini nasıl şekillendirdiği üzerinde durmaktadır.

K6'nın sanal gerçeklik üzerinden ilkyardım eğitimi olarak fiziksel bir ortamda eğitim aldığı sırada bu bilgiyi kullanması, sağlık eğitiminde metaverse'ün bir araç olarak ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir. Bu durum, sağlık eğitimi alanında fırsat eşitliğine katkı sağlama potansiyeli taşımaktadır. Geleneksel sağlık eğitimi, genellikle maliyetli ve belirli coğrafi konumlarla sınırlıdır; ancak K6'nın aktardıklarına göre, metaverse gibi dijital ortamların bu sınırlamaları aşarak bilgiye erişimi demokratikleştirdiğini ortaya koymaktadır. Bu, toplumsal olarak bireylerin sağlık becerileri geliştirmesi ve kriz anlarında müdahale kapasitesinin artması gibi olumlu sonuçlar doğurabilmektedir.

K19 ve K21'in ameliyat simülasyonlarına dair görüşleri, sağlık profesyonellerinin yetiştirilmesinde metaverse teknolojilerinin ne kadar önemli bir rol oynayabileceğini vurgulamaktadır. Ameliyat simülasyonları gibi araçlar, özellikle hata yapma riskini azaltarak tıp öğrencilerinin pratik becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Ancak K21'in dile getirdiği kullanıcı deneyimine dayalı hatalar, bu teknolojilerin yanlış kullanımının sağlık sektöründe yaratabileceği riskleri göz ardı edemeyeceğimizi göstermektedir. Bu durum, teknolojik yeniliklerin sadece sağlık eğitimi açısından değil, aynı zamanda toplumsal sağlık güvenliği açısından da ele alınması gerektiğine işaret etmektedir.

K13'ün zihinsel sağlık uygulamalarından faydalanma deneyimi, metaverse'ün bireysel sağlık pratiklerine dair farklı bir perspektif sunmaktadır. Zihinsel sağlık terapilerinin erişilebilir fiyatlarla bireylere sunulması, ekonomik engellerin var olduğu toplumlarda ruh sağlığı hizmetlerine erişim sorununu çözme potansiyeline sahiptir. Sosyolojik açıdan, metaverse gibi platformlar, bireylerin zihinsel sağlık sorunlarına yönelik damgalamayı azaltarak bu konunun normalleşmesine katkı sağlayabilir. Ayrıca, bireylerin ruhsal sağlıklarını koruma ve güçlendirme yönündeki bu tür pratikler, metaverse'ün yaygınlaşmasıyla toplum genelinde refah seviyesini artırma potansiyeli taşımaktadır.

K4'ün, insan ve hayvan anatomisini 3D olarak inceleme deneyimi, metaverse'ün sağlık eğitimi açısından sunduğu somutlaşmış öğrenme fırsatlarını gözler önüne sermektedir. İnsan kalbini ya da organları detaylı bir şekilde inceleyebilmek, sağlık okuryazarlığını artırmakla kalmaz, aynı zamanda bireylerin sağlık konusundaki farkındalıklarını güçlendirebilir. Bu tür uygulamalar, bireyleri

yalnızca sağlık alanında profesyonel olmayan katılımcılar değil, bilinçli ve bilgi sahibi bireyler olarak da güçlendirebilir. Bu da toplumda genel sağlık bilincinin ve kişinin bireysel sağlık sorumluluklarının artmasına katkıda bulunabilir.

Metaverse’te sağlık teması altındaki bu görüşler, sağlık hizmetleri ve sağlık eğitiminin dijitalleşmesiyle ortaya çıkan toplumsal dönüşümleri anlamamız açısından büyük önem taşımaktadır. Görüşler, metaverse’ün sağlık okuryazarlığını artırma, bireylerin sağlık hizmetlerine erişimini kolaylaştırma ve ruh sağlığına dair farkındalığı güçlendirme gibi olumlu etkilerini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, teknolojinin yanlış kullanımına dair endişeler, kullanıcıların bu dönüşümleri nasıl düzenleyeceği ve yöneteceği sorusunu da beraberinde getirmektedir.

Literatüre göre, metaverse teknolojilerinin sağlık eğitimindeki etkileri üzerine yapılan çalışmalar çeşitli bulgular sunmaktadır. Bansal ve arkadaşlarının (2022) çalışmasında metaverse ortamında yapılan tıp eğitimlerinin öğrencilere gerçek dünya deneyimlerini simüle etme ve pratik yapma olanağı sağladığı belirtilmektedir, bu da eğitim süreçlerini zenginleştirmektedir. Bansal ve arkadaşlarının çalışması, sanal gerçeklik ortamlarının öğrencilere sağladığı risksiz öğrenme ortamının, gerçek hayatta karşılaşacakları risklerden uzak bir şekilde beceri kazanmalarını mümkün kıldığını vurgulamaktadır. Başol, Dömbekçi ve Öztürk’ün (2023) derleme çalışmasında Metaverse ile ilgili yapılan akademik araştırmalar, sağlık hizmetlerinde verimliliğin artacağına, iş yükünün, maliyetlerin ve zaman kaybının azalacağına işaret etmektedir. Musamih ve arkadaşlarının (2022) çalışması da aynı şekilde Metaverse’ün her geçen gün sağlık hizmetleri ile ilgili yenilikler ortaya koyduğunu ve bu alanda olumlu sonuçlar aldığını vurgulamaktadır. Çalışmalar, Metaverse’ün tedavi, eğitim ve rehabilitasyon hizmetleri üzerinde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymaktadır.

Sağlık alanında sundukları büyük potansiyel faydalara rağmen, bu teknolojilerin bireysel ve fiziksel sağlık üzerindeki olası yan etkileri de göz ardı edilmemesi gereken bir konudur. Çalışmaya katılan katılımcılardan sağlık ile ilgili rahatsızlığını bildiren bir katılımcının görüşü şu şekildedir:

“Çok faydalı yönlerinin olduğunu düşünüyorum ama ben fiziksel rahatsızlıklar hissetmeye başladım. VR başlığının ağırlığı yüzünden uzun süre kullanımda baş ağrısı ve boyun ağrısı yaşıyorum. Özellikle gözlüğün ön kısmındaki baskı, burnumda ve alında iz bırakacak kadar rahatsız edici hale gelebiliyor. Ayrıca, lenslerin gözlerime çok yakın olması, göz yorgunluğunu ciddi anlamda artırıyor.

Birkaç saat kullandıktan sonra, gözlerimde yanma ve kuruluk hissediyorum. Gözlerin uzun süre dijital bir ekrana bu kadar yakın odaklanması, görme sorunlarını tetikleyebilir diye düşünüyorum (K1, Erkek, 42, Elektrik-Elektronik Mühendisi, Almanya).”

K1'in aktardığı deneyim, metaverse teknolojilerinin kullanıcılar üzerindeki fiziksel etkilerine işaret etmektedir. VR başlıklarının ağırlığı ve tasarımı nedeniyle uzun süreli kullanımda baş ağrısı, boyun ağrısı ve göz yorgunluğu gibi fiziksel rahatsızlıkların ortaya çıkması, bu teknolojilerin ergonomik olarak iyileştirilmesi gerektiğini göstermektedir. Özellikle sağlıkla ilgili içerikler sunan bir teknolojinin, kullanıcıların fiziksel sağlığını olumsuz etkileyebilmesi, metaverse deneyimlerinin sürdürülebilirliği açısından önemli bir etki yaratmaktadır. Bu durum, teknolojinin tasarım ve mühendislik boyutunda daha fazla çalışmaya ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

K1'in VR başlıklarının göz yorgunluğu, kuruluk ve yanma gibi belirtilere yol açtığına dair ifadeleri, metaverse teknolojilerinin uzun süreli kullanımı sonucunda göz sağlığı üzerindeki olumsuz etkilerine de dikkat çekmektedir. Kullanıcıların lenslerin ekranına yakın mesafede uzun süre odaklanması, göz kaslarında aşırı yüklenmeye ve görme sorunlarının tetiklenmesine neden olabilmektedir. Sosyolojik açıdan, bu durum yalnızca bireysel bir sağlık problemi değil, aynı zamanda dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte toplumda artan teknolojiye bağlı sağlık sorunlarına yönelik genel bir eğilimi de yansıtabilir. Bununla birlikte, metaverse'ün toplumsal sağlık üzerindeki etkilerini değerlendirirken, yalnızca sunduğu olanaklar değil, bu tür fiziksel risklerin de dikkate alınması gerektiği açıktır.

K1'in VR başlıklarının tasarımına yönelik şikayetleri, teknolojinin yeterince kapsayıcı ve kullanıcı dostu olmaması halinde toplumun farklı kesimlerinde eşitsiz etkiler yaratabileceğini açıkça ortaya koymaktadır. Örneğin, fiziksel rahatsızlıklar nedeniyle metaverse uygulamalarını uzun süre kullanamayan bireyler, sağlık eğitimi ya da zihinsel sağlık hizmetlerinden tam anlamıyla yararlanamayabilir. Bu da, sağlık teknolojilerinde erişim ve eşitlik kavramlarının yalnızca ekonomik ya da coğrafi sınırlamalarla değil, fiziksel rahatlık ve kullanıcı deneyimi bağlamında da ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır.

4.4.3. Aile Yapısı

Aile yapısına olan etkileri bağlamında metaverse, bireyler arasındaki iletişim

ve etkileşim dinamiklerini önemli ölçüde yeniden şekillendirmektedir. Sanal gerçeklik teknolojileri sayesinde, fiziksel olarak bir arada bulunamayan aile üyeleri metaverse üzerinden bir araya gelme fırsatı bulmakta ve mesafe kavramını büyük ölçüde ortadan kaldırmaktadır. Farklı şehirlerde veya ülkelerde yaşayan aileler için sanal ortamlarda yapılan buluşmalar, dijital bağların güçlenmesine katkı sağlamaktadır (Büyükbaykal ve Sönmezler, 2022, s. 140). Ancak, metaverse'ün sunduğu bu avantajların yanında, fiziksel etkileşimlerin azalması ve bireylerin sanal dünyaya aşırı bağımlı hale gelerek gerçek dünyadaki ilişkilerden kopmaları gibi riskler bulunmaktadır. Bu durum, özellikle sosyal bağların derinliği ve kalitesi üzerinde tartışmalara neden olmaktadır (Demir ve Değerli, 2022, s.187). Ayrıca, ebeveynlerin metaverse kullanımına ilişkin çocuklarıyla olan ilişkilerinde dijital bir kontrol mekanizması geliştirmesi gerekliliği, aile yapısındaki yeni sorumluluk alanlarını gündeme getirmektedir. Dijital ortamların aile bireyleri üzerinde yarattığı etkiler ve bu etkilerin sosyal bağların derinliğini nasıl şekillendirdiği konusu, mevcut araştırmalarda da ele alınmaktadır ve bu konu üzerine daha fazla çalışma yapılması gerektiği belirtilmektedir (Çalapkulu ve Alp, 2013, s. 135).

Çalışmanın odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında aile yapısına yönelik deneyim ve algıları önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse platformlarında aile üyeleriyle hangi etkinlikleri gerçekleştirdikleri, bu dijital ortamların aile içi iletişim ve sosyal bağlar üzerindeki etkileri, fiziksel ve sanal etkileşim arasındaki dengeyi nasıl kurdukları sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün aile içi ilişkiler üzerindeki avantajları ve riskleri, özellikle sanal ortamlarda bir araya gelmenin bağları güçlendirmesi ya da fiziksel ilişkilerden uzaklaşmaya yol açması gibi konularda yaşadıkları deneyimleri şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Yani ailemizle bayramda falan bir araya gelmek için kullanıyoruz. Geçen yıl bayramda kardeşimle bayram metaverse'de buluştuk bayramlaştık. Bence telefonda görüntülü görüşmek ile canlı bir şekilde yanımızda olması gibi bir durum (K6, Erkek, 32, Yazılım Mühendisi, Türkiye).”

“Ben ilk gözlüğü aldığımda eşim çok sıcak bakmamıştı ama sonradan o da alıştı ona da bir tane satın aldık. Birlikte burada BigScreenVR'da bize özel sinema salonumuzu açıyoruz istediğimiz gibi izliyoruz. Ekonomik olarak bakarsak daha cazip aslında. Biz sinemaya gitmek istesek en az kırk beş dakika yol gitmemiz gerekiyor İstanbul'da. Bu ayrı sinema ücretleri ayrı. Bizim için en cazip olanı bu severek kullanıyoruz. Kısaca hem daha özgürüz hem de daha rahatız diyebilirim.

Eşim de mutlu ben de (K9, Erkek, 29, İngilizce Öğretmeni, Türkiye)."

"Metaverse'ün kullanımı başlıkta on üç yaş ve üzeri için yazıyor. Ben oğluma ve kızıma ortak kullanacakları bir başlık aldım. Sırayla ve bizim kontrolümüzde birlikte kullanıyorlar. Biri kullanırken diğeri telefondaki uygulamadan onun neler yaptığını izleyebiliyor. Çoğu zaman biz de yanlarında olup onları izliyoruz ve eğlenceli vakit geçiriyoruz. Bence telefondan, sosyal medyadan ya da diğer bilgisayar oyunlarını oynamaktansa burada en azından hepimizin dahil olabildiği bir etkinliğimiz oluyor (K16, Erkek, 29, Esnaf, Suudi Arabistan)."

Katılımcıların aktarımlarında, Metaverse platformlarının "aile" bağlarını güçlendiren ve aile içi etkileşimleri dönüştüren bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir. Dijital platformların, özellikle Metaverse gibi yenilikçi teknolojilerin, aile içi ilişkilerde nasıl bir rol oynadığına dair önemli bulgular sunmaktadır.

K6'nın aktarımı, fiziksel birlikteliğin mümkün olmadığı durumlarda Metaverse'ün, aile bireylerini bir araya getiren bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Katılımcının Metaverse üzerinde kardeşiyle gerçekleştirdiği bayramlaşma, coğrafi mesafelerin neden olduğu ayrılıkları aşarak, dijital platformların fiziksel yakınlık hissini yeniden yaratabileceğini kanıtlamaktadır. Bayram, Türk toplumunda güçlü bir kültürel ve ailevi ritüel olarak görüldüğünden, K6'nın deneyimi teknolojinin bireysel bir araç olmaktan çıkıp kolektif değerleri de sürdürebileceğini vurgulamaktadır. Giddens'in "Zaman ve mekân sıkışması" kavramı, modern teknolojilerin, geleneksel aile ilişkilerini ve toplumsal yapılarıdaki diğer bağları nasıl dönüştürdüğünü açıklar. Giddens, küreselleşmeyi, dünya çapında toplumsal ilişkilerin artan bir yoğunluk kazanması ve birbirinden uzak coğrafyalarda gerçekleşen olayların karşılıklı etkileşim içinde olması olarak tanımlar. Bu süreci aynı zamanda "zaman ve mekân sıkışması" olarak ifade ederek, coğrafi mesafelerin önemini yitirdiği, uzaklardaki olayların birbirlerini anında etkileyebildiği bir duruma işaret eder (Suğur, 2010). Fiziksel olarak ayrı düşen aile üyeleri, Metaverse gibi platformlar sayesinde bu mesafeyi dijital olarak kapatma imkânına sahip olmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal ve kültürel ritüellerini sürdürme fırsatını da bulurlar. Bu süreç, Giddens'in kavramıyla örtüşerek, dijitalleşmenin zaman ve mekan algısını nasıl yoğunlaştırdığını ve değişim yarattığını desteklemektedir.

K9'un görüşü, çiftlerin Metaverse teknolojisini nasıl bir ortak deneyim alanı olarak kullanabileceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Başlangıçta eşinin bu

teknolojiye mesafeli yaklaşmasına rağmen, zamanla onun da bu ortama adapte olması ve birlikte bir sinema salonu yaratmaları, dijital teknolojilerin çiftler arasında yeni bir sosyal alan oluşturduğunu göstermektedir. Eşlerin, bu ortamı ekonomik ve rahat bir alternatif olarak görmesi, dijitalleşmenin yalnızca bir tüketim aracı olmadığını, aynı zamanda sosyokültürel bir dönüşüm aracı olduğunu da göstermektedir. Bu durum Bauman'ın "Akışkan modernite" kavramı çerçevesinde değerlendirilebilir. Modern yaşamda çiftlerin hem mekânsal hem de zamansal kısıtlamalar nedeniyle karşı karşıya kaldığı zorluklar, dijital ortamların sunduğu esneklik sayesinde aşılmaktadır. K9'un deneyiminde, çiftin kendilerine özel bir alan yaratması, dijital mahremiyet kavramının önemini de ortaya koymaktadır. Bu mahremiyet, hem toplumsal normların hem de fiziksel dünyadaki kısıtlamaların ötesine geçerek, bireylerin kendi kurallarını koyabildiği bir alan yaratmalarına olanak tanımaktadır. Bauman'ın 'Akışkan Modernite' analizi, modern hayatın sıvı doğasının bireylerin geleneksel sosyal normlar ve fiziksel sınırlamaları aşan özel alanlar yaratmalarına olanak tanıdığını öne sürer. Bu dijital mahremiyet, mekansal ve zamansal sınırların ötesinde yeni bağlantı ve yakınlık biçimlerini mümkün kılar (Alpdoğan, 2023, s. 416). Ek olarak, dijital ortamın çiftler için bir eğlence ve bağlanma alanı olarak kullanılması, teknolojinin duygusal bağları destekleyici bir araç olarak da işlev gördüğünü göstermektedir. K9'un "eşim de mutlu ben de" ifadesi, teknolojinin aile içi mutluluğu artırma potansiyelini ve çiftlerin ortak bir amaç doğrultusunda bir araya gelme isteğini yansıtmaktadır. Bu tür bir kullanım, dijitalleşmenin yalnızca bireysel bir deneyim olmadığını, aynı zamanda kolektif yaşamın ve ilişkilerin bir parçası olduğunu göstermektedir.

K16'nın aktarımları, Metaverse'ün ebeveynler ve çocuklar arasındaki ilişki dinamiklerini nasıl etkilediğine dair çarpıcı bir örnek sunmaktadır. Katılımcı, çocukları için ortak bir Metaverse başlığı aldığını ve bu cihazın kullanımını hem kontrol altında tuttuğunu hem de bir aile etkinliği haline getirdiğini ifade etmektedir. Burada, dijital platformların yalnızca bireysel bir kullanım aracı olmaktan ziyade, aile bireylerinin birlikte vakit geçirdiği, eğlendiği ve etkileşimde bulunduğu bir alan haline geldiği görülmektedir. K16'nın, çocuklarının cihaz kullanımını denetlemesi, ebeveynlerin dijital dünyada güvenliği sağlama kaygılarını yansıtırken; aynı zamanda teknolojinin, aile içi bağları güçlendiren bir unsur haline geldiğini göstermektedir.

4.4.4. İş ve Kariyer

Metaverse, iş ve kariyer alanında, uzaktan çalışma kavramlarını yeniden

tanımlayarak önemli deęişimlere öncülük etmektedir. Çalışanlar, metaverse platformları üzerinden düzenlenen sanal toplantılar aracılığıyla mekân bağımsız bir şekilde işlerini yürütebilmekte ve küresel iş birliklerine katılabilmektedirler. Bu yeni çalışma modeli, iş gücü piyasasının mekânsal sınırlarını ortadan kaldırmakta ve pandemi süreciyle birlikte artan uzaktan çalışma eğilimini daha kalıcı hale getirmektedir (Hamurcu, 2022, s. 30). Ayrıca, sanal kariyer etkinlikleri ve iş görüşmeleri sayesinde bireyler daha geniş bir iş ağına ulaşma imkanı bulmaktadır. Bununla birlikte, metaverse'ün sunduğu bu esnek çalışma modelleri, çalışanlar üzerinde sürekli çevrimiçi olma baskısı yaratarak tükenmişlik sendromu gibi sorunlara yol açabilmektedir. Dijital ortamlarda iletişim ve iş birliği becerileri, çalışanlar için yeni ve önemli beceri setleri haline gelmektedir. Bu durum, iş dünyasında yetkinliklerin ve kariyer yollarının yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmaktadır (Şimşek, Erkul ve Er, 2024, s. 1348). Metaverse, bu süreçte hem mevcut iş modellerini dönüştürmekte hem de yeni iş olanakları yaratmaktadır. Bu yeni ekonomik paradigmada, dijital göçebelik gibi kavramlar hızla yaygınlaşmakta ve pandemi ile birlikte bu süreci daha da hızlandırmıştır. Metaverse, iş dünyasında ve kariyer yapılanmalarında köklü deęişiklikler getirerek, esnek ve yerden bağımsız çalışma imkanlarını genişletmekte, aynı zamanda yeni yetkinlikler ve beceriler talep etmektedir (Hamurcu, 2022, s. 28).

Araştırma doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında iş ve kariyer alanındaki deneyim ve algıları önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse platformlarında işlerini nasıl yürüttükleri, bu dijital ortamların kariyer gelişimlerine ve iş hayatına olan etkileri, ayrıca yeni çalışma modellerine ilişkin görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün iş dünyasına sunduğu olanaklar, karşılaştıkları zorluklar ve bu sanal dünyaların kullanımına dair yaşadıkları deneyimleri şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Daha önce de belirttiğim gibi İngilizce öğretmenliğine ek olarak burada İngilizce özel ders veriyorum. Üç tane öğrencim var. Gözlüğü takıyorum ve evimde oturduğum yerde rahat bir şekilde işimi yapabiliyorum. Çalışma ortamımızı istediğim şekilde deęiştirebiliyorum. Bazen sınıfta çalışıyoruz bazen sinema salonunda bazen kafede gibi farklı farklı yerlerde ders çalışıyoruz. Sürekli bir mekânda olmanın monotonluğu yok. Ayrıca burada başka ülkeden insanları derse davet edebiliyorum hem öğrencilerimin hem de kendim için pratik yapabiliyoruz. Ek olarak burada tanıştığım birkaç ülkeden meslektaşlarım var. Kafama takılan bir konu olduğu zaman onlardan destek alıyorum (K9, Erkek, 29, İngilizce Öğretmeni, Türkiye).

“Burada iş ve yaşam dengemi daha rahat kurduğumu düşünüyorum. Diğer şirketlerimizdeki müdürlere de birer tane başlık gönderdik. Zoom üzerinden yapılan toplantıların yanı sıra burada da toplantılar yapıyoruz. Çok uzun sürecek olan toplantıları genelde zoom üzerinden gerçekleştiriyoruz. Çünkü uzun süre kullanımda başlık rahatsız edebiliyor (K18, Kadın, 30, Genel Müdür, Türkiye).

Katılımcıların metaverse deneyimleri, iş hayatının dijitalleşmesi ve teknolojik araçların toplumsal yaşam üzerindeki etkileri bağlamında önemli sosyolojik çıkarımlar sunmaktadır. K9 ve K18’in ifadeleri, iş dünyasında sanal gerçeklik araçlarının sunduğu esneklik, çeşitlilik ve küreselleşme olanaklarına dair toplumsal bir dönüşümün ipuçlarını vermektedir. Bu dönüşüm, bireylerin çalışma pratiklerinde mekân ve zamana dair geleneksel sınırlamaların aşılmasını sağlamaktadır.

K9’un deneyimleri, öğretmenlik gibi geleneksel olarak fiziksel etkileşim gerektiren bir mesleğin, metaverse teknolojileri sayesinde dijital bir bağlama taşınabildiğini göstermektedir. Sanal gerçeklik ortamında ders yapabilmek, eğitimin mekânsal sınırlarını aşarak uluslararası bir niteliğe kavuşmasını mümkün kılmaktadır. Bu durum, eğitim süreçlerinde artan dijitalleşme ve küreselleşme eğilimlerinin somut bir örneğini oluşturmaktadır. K9, dünyanın farklı yerlerinden insanlarla çalışabilme ve meslektaşlarıyla iş birliği yapabileme olanaklarından bahsederek, metaverse platformlarının bireyler arasında sosyal sermaye ve ağ oluşturma süreçlerini nasıl desteklediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, K9’un deneyimi, toplumsal olarak dijitalleşen meslek pratiklerinin bireylerin sosyal kimliklerini nasıl yeniden tanımlayabileceğine işaret etmektedir. Ayrıca, ders ortamlarının sanal dünyada çeşitli temsillerle değiştirilmesi (sınıf, kafe, sinema gibi), bireylerin iş süreçlerini daha yaratıcı ve özelleştirilebilir hale getirebilmesiyle ilgilidir. Bu tür bir esneklik, monotonluğu azaltarak bireylerin iş memnuniyetini artırabilir. Bu da modern toplumlarda artan yaratıcılık ve bireyselleşme beklentilerinin iş süreçlerine nasıl entegre edildiğini göstermektedir.

K18’in açıklamaları, kurumsal iş hayatındaki dijital dönüşüm ve bu dönüşümün bireylerin yaşam tarzı üzerindeki etkileri açısından önemlidir. K18’in, metaverse platformlarında yapılan toplantıları "Zoom" gibi araçlarla karşılaştırması, farklı dijital platformların iş dünyasında sosyalleşme ve iletişim biçimlerini dönüştürme gücünü göstermektedir. Metaverse ortamında gerçekleştirilen toplantılar, daha fazla etkileşim ve katılım imkânı sunarken, bireylerin çalışma ve sosyal hayat dengesi kurmasına da olanak tanımaktadır. Bu, modern toplumlarda iş hayatının

yalnızca bir üretim süreci değil, aynı zamanda bireylerin toplumsal ve kültürel kimliklerini şekillendiren bir alan olduğuna işaret etmektedir. Öte yandan, K18'in uzun süreli kullanımda başlıkların rahatsız edici olduğuna dair eleştirisi, dijitalleşme sürecindeki teknolojik altyapının henüz ideal seviyede olmadığını göstermektedir. Bu durum, dijitalleşmenin toplumsal kabulü önündeki teknik engellere ve bireylerin bu tür platformlara yönelik adaptasyon sürecinin zorluklarına işaret etmektedir. Ayrıca, K18'in farklı şirket müdürlerine VR başlık gönderdiğini belirtmesi, metaverse teknolojilerinin kurumsal düzeyde yaygınlaşma potansiyelini ve iş dünyasında yeni bir norm haline gelme eğilimini ortaya koymaktadır.

Literatüre göre, metaverse teknolojilerinin eğitim ve iş dünyasındaki etkileri çeşitli çalışmalarla incelenmiştir. Latino ve arkadaşlarının (2024) çalışmasında, metaverse'ün eğitimde kullanımının, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş hale getirdiği belirtilmektedir. Eğitim teknolojileri, geleneksel öğrenim metodlarına alternatif, yenilikçi çözümler sunarak, mesafe eğitimiyle ilgili zorlukları ele almakta ve öğrenme sürecini zenginleştirmektedir. Ayrıca Mahindru ve arkadaşlarının (2023), metaverse platformlarının iş eğitiminde yaratıcılığı ve inovasyonu teşvik ettiği, öğrenci katılımını, eleştirel düşünme, iş birliği yapma ve problem çözme yeteneklerini geliştirdiği kaydedilmiştir. Ancak bu teknolojilerin entegrasyonunda teknolojik altyapı, etik meseleler ve öğretim kadrosunun geliştirilmesi gibi zorluklar da mevcuttur. Ünal ve Tarhan'ın (2022) çalışması, eğitim alanında Metaverse teknolojisinin entegrasyonunu incelemekte ve bu teknolojinin eğitim uygulamalarını nasıl dönüştürebileceğini tartışmaktadır. Metaverse'ün, öğretim yöntemlerine etkileşim ve katılımı artırarak yenilik getirme potansiyeli vurgulanmakta. Eğitimcilerin, öğretim ve öğrenme süreçlerini yenilemek için Metaverse teknolojisini anlamaları ve benimsemeleri gerektiği üzerinde durulmaktadır.

4.5. Boş Zamana Değerlendirme Biçimleri

4.5.1. Spor ve Meditasyon

Dijitalleşen spor aktiviteleri, bireylerin fiziksel egzersizlerini sanal dünyalarda gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır. Sanal gerçeklik spor simülasyonları, bireyleri fiziksel bir spor alanına gitmeden, evlerinin konforunda egzersiz yapabileme imkanıyla buluşturmaktadır. VR teknolojisi kullanan platformlar, bireylerin gerçekçi bir tenis maçı yapmalarına, boks ringinde antrenman yapmalarına veya sanal bir doğa yürüyüşüne katılmalarına olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, dijital oyunlaştırma unsurları spor aktivitelerine entegre edilerek, bireylerin motivasyonunu

artırmakta ve sporu daha eğlenceli hale getirmektedir (Oh ve Lee, 2019). Bu uygulamalarda bireyler, başarılarını sanal rozetler, puanlar veya ödüllerle taçlandırarak kendi performanslarını ölçebilmekte ve diğer kullanıcılarla rekabet edebilmektedir. Metavers, spor aktivitelerini tamamen dijital bir boyuta taşımaktadır. Örneğin, bireyler metaverse içinde sanal spor salonlarında avatarları aracılığıyla egzersiz yapabilir, yoga derslerine katılabilir veya sanal koçlar eşliğinde bireysel spor antrenmanları gerçekleştirebilirler. Bu tür uygulamalar, özellikle fiziksel alanlara erişimi kısıtlı olan bireyler için spor yapma fırsatlarını artırmaktadır. Ancak bu durum, fiziksel spor aktivitelerinin toplumsal ve fiziksel boyutlarını kısmen ortadan kaldırarak, bireyleri yalnızca dijital bir deneyime yönlendirebilir.

Meditasyon, zihinsel sağlığı destekleyen en eski pratiklerden biri olarak, dijitalleşmeyle birlikte dönüşüm geçiren bir diğer önemli boş zaman aktivitesidir. Geleneksel olarak sessizlik, doğa ve fiziksel mekâna bağımlı bir şekilde gerçekleştirilen meditasyon, dijital platformlar sayesinde mekândan bağımsız bir hale gelmiştir. Mobil uygulamalar, VR deneyimleri ve sanal meditasyon toplulukları, bireylerin meditasyon pratiklerini dijital ortamlarda gerçekleştirmelerine olanak tanımaktadır.

Meditasyon uygulamaları, kullanıcılara rehberli meditasyon seansları, nefes alma teknikleri ve uyku düzenini iyileştirmeye yönelik programlar sunmaktadır. Bu uygulamalar, bireylerin meditasyon deneyimlerini kişiselleştirerek, belirli hedeflere (örneğin stres yönetimi, odaklanma artırma veya uyku kalitesini iyileştirme) ulaşmalarını desteklemektedir. Sanal gerçeklik tabanlı meditasyon deneyimleri ise bireyleri, fiziksel dünyada ulaşması zor olan huzurlu ve sakinleştirici ortamlara taşıyarak meditasyon pratiklerini daha derin ve etkili hale getirmektedir. Örneğin, kullanıcılar bir dağ zirvesinde meditasyon yapıyormuş gibi hissedebilir veya okyanus kıyısında bir sessizlik içinde nefes alma tekniklerini uygulayabilirler. Bu tür deneyimler, bireylerin zihinsel rahatlama süreçlerini güçlendiren ve gerçek dünyada elde edilmesi zor bir duyuşal derinlik sunmaktadır (Freeman ve diğerleri, 2017).

Dijital meditasyon toplulukları da bireylerin bu pratiği sosyal bir deneyim olarak yaşamalarına olanak tanımaktadır. Çevrimiçi platformlar, bireylerin dünyanın dört bir yanından diğer meditasyon meraklılarıyla bağlantı kurmasını sağlayarak, meditasyonun yalnızca bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda kolektif bir eylem olarak da benimsenmesini teşvik etmektedir. Metaverse, bu süreci daha da ileri taşıyarak, bireylerin sanal bir ortamda grup meditasyonu yapmasına olanak tanımaktadır. Örneğin, avatarlar aracılığıyla gerçekleştirilen toplu meditasyon

seansları, bireylere hem bireysel hem de topluluk içinde bir bağlantı hissi sunmaktadır. Ancak bu tür deneyimler, meditasyonun dijitalleşme yoluyla ticari bir pratik haline gelmesi ve meditasyonun geleneksel anlamda ruhani boyutunun kaybolması gibi eleştirilere de açık hale gelmektedir. Spor ve meditasyonun dijitalleşmesi, bireylerin boş zaman aktivitelerine dair algılarını da dönüştürmektedir. Fiziksel ve zihinsel sağlık pratiklerinin dijitalleşmesi, bireylere esneklik ve erişilebilirlik sunarken, bu aktivitelerin anlamını ve toplumsal bağlamını yeniden şekillendirmektedir. Örneğin, meditasyon gibi ruhani bir pratik, dijitalleşmeyle birlikte ticari bir ürün haline gelirken; spor, bireylerin rekabet ettiği ve performanslarını sürekli ölçtüğü bir araç haline dönüşebilmektedir. Dolayısıyla bu, dijitalleşmenin bireylerin boş zaman deneyimleri üzerindeki çok boyutlu etkilerini açıkça gözler önüne sermektedir.

Araştırmanın odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında spor ve meditasyon süreçlerini nasıl deneyimledikleri, bu sanal evrenin fiziksel ve zihinsel sağlık pratiklerine sunduğu avantajlar ve karşılaşılan zorluklar incelemeye değer önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse'ün spor ve meditasyon faaliyetlerinde ne tür kolaylıklar sağladığı, sanal ortamın fiziksel ve zihinsel sağlık üzerindeki etkileri ve metaverse tabanlı spor ve meditasyon uygulamalarına dair genel görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün bu alandaki rolü ve bu platformlar üzerinden edindikleri deneyimler hakkında şu yanıtları vermişlerdir:

“Burada bir buçuk ayda tam on sekiz kilo verdim. Daha önce spor salonuna da gidiyordum fakat burada keşfettiğim bir spor uygulaması çok etkili bir şekilde kalori yakmamı sağlıyor. Karşımda üzerime doğru gelen taşlara hızlı şekilde yumruk atarak ve sağa sola hareket ederek spor yapıyorum. Bunu günde bir saat kadar yapıyorum ve normal spor salonunda üç dört saatte yakabileceğim kadar kalori yakıyorum (K15, Erkek, 51, Akademisyen, ABD)”

“Benim metaverse ile tanışma hikayem spor üzerinden oldu. Arkadaşlarımdan biri buradaki deneyimlerinden bahsedince ben onun başlığı üzerinden buradaki spor uygulamalarını deneyimleme fırsatı buldum. Gerçekten etkili ve yaratıcı olduklarını görünce spor salonuma iki adet VR başlığı alarak bu uygulamalara abonelikler başlattım. Bazen spor salonuma gelen kişiler sadece bu başlıkları takarak spor yapıyor. Hem eğlenerek spor yapıyorlar hem de bizim salonumuzun aktifliğini artırıyor (K8, Kadın, 32, Fitness eğitmeni, ABD).”

“Ben aktif bir şekilde buradaki uygulamalarda spor egzersizlerini kullanıyorum. Eğer amacınız kalori yakmak ve enerji harcamaksa buradaki uygulamalar fazlasıyla yeterli oluyor. Hem de normalde spor salonu fiyatlarına bakarsak buradaki abonelikler onlara göre çok daha ucuz (K13, Kadın, 23, Öğrenci, Kanada).”

“Buradaki uygulamalar sayesinde evimde kolaylıkla spor yapıyorum. Yani evden çıkıp spor salonuna gitmeme gerek kalmıyor evimde de istediğim gibi yapabiliyorum (K1, Erkek, 42, Elektrik-Elektronik Mühendisi, Almanya).”

“Benim çok yoğun bir iş tempom var. Özellikle yaz aylarında çok fazla yoğunluk oluyor. Günde 15 16 saat çalışmak zorunda kalıyorum bazen. Dolayısıyla spor salonuna falan gitme durumum olmuyor. Evde birkaç antrenman yaptıktan sonra Metaverse’deki antrenmanlarımı da yapıyorum bana yetiyor. Yani benim için o spor salonu açığını ya da daha doğrusu evden çıkıp zaman ayırmam gereken spor açığını fazlasıyla tamamlıyor. Bir yıldır fırsat bulduğum her spor programımda buraya girip spor yapıyorum (K3, Erkek, 36, Müzisyen, Türkiye).”

“Burada profesyonel geliştiricilerin ve kullanıcıların oluşturduğu muhteşem doğa simülasyonları mevcut. Uygulamalarda meditasyon için muhteşem ortamlar ve egzersizler var. Günde yarım saat burada egzersiz yapmak bana çok iyi geliyor (K5, Kadın, 41, Serbest, İngiltere).”

Katılımcı görüşleri, Metaverse platformlarının spor ve meditasyon pratiklerini nasıl dönüştürdüğüne ve bireylerin yaşamlarında yeni bir anlam kazandırdığına dair çarpıcı ipuçları sunmaktadır. Sosyolojik açıdan bu dönüşümü, modern toplumda fiziksel mekan, zaman yönetimi, teknolojinin insan üzerindeki etkisi ve bireysel sağlık anlayışı bağlamında analiz etmek mümkündür.

K15’in ifadesi, Metaverse platformlarının spor yapmayı hem daha verimli hem de daha eğlenceli hale getirme potansiyelini vurgulamaktadır. Karşısına çıkan taşlara yumruk atarak ve hareket ederek kalori yakmasını sağlayan uygulamalar, sporun dijitalleşmesinin bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür etkileşimli ve oyunlaştırılmış spor deneyimleri, spor aktivitelerini bireyler için bir görev ya da zorunluluktan çıkarıp bir eğlence unsuru haline getirmektedir. Teknoloji burada sadece spor aktivitelerini kolaylaştırmakla kalmamakta, aynı zamanda bireylerin motivasyonunu artırmak ve spor yapma süreçlerini süreklileştirmek gibi bir işleve de sahiptir. Spor salonlarındaki geleneksel rutinlerin yerini, kişiselleştirilebilen ve

bireylerin ev konforunda gerçekleştirebileceği uygulamalar almıştır. Bu durum, bireylerin zamana ve mekâna olan bağlılığını azalttığı gibi, bireysel sağlık ve beden algısında da teknoloji merkezli bir dönüşüm yarattığını göstermektedir.

K8'in görüşü, Metaverse'ün spor alanındaki yenilikçi rolüne dikkat çekmektedir. Fitness eğitmeni olarak K8, VR başlıklarının spor salonundaki kullanımını bir ticari fırsat olarak değerlendirmiş ve bu yenilik, spor salonunun popülaritesini artırmıştır. Bu durum, spor deneyiminin sadece bireysel bir sağlık aktivitesi olarak değil, aynı zamanda bir hizmet ve ticari ürün olarak şekillendiğini ortaya koymaktadır. Metaverse, spor salonlarının fiziksel mekanlarını genişleten bir araç haline gelmiş ve bu yeni teknolojiler, spor salonlarını yalnızca fitness merkezi olmaktan çıkarıp birer dijital deneyim alanına dönüştürmüştür. Bu bağlamda, sporun ticarileşmesi ve metaverse'ün bu sürece entegre edilmesi, fiziksel sağlık ile dijital teknolojilerin nasıl birleşebileceğine dair önemli bir örnek sunmaktadır.

K13 ve K1'in ifadeleri, Metaverse'ün spor yapmayı zamandan bağımsız ve erişilebilir hale getirme potansiyeline işaret etmektedir. Modern toplumlarda bireyler, yoğun çalışma saatleri ve diğer yaşam sorumlulukları nedeniyle spor aktivitelerine yeterince zaman ayıramamaktan şikayetçidir. Metaverse'ün sunduğu spor uygulamaları, bireylerin zaman yönetimini kolaylaştırarak, spor salonlarına gitme zorunluluğunu ortadan kaldırmakta ve fiziksel aktiviteleri bireylerin yaşam tarzlarına daha uygun bir şekilde entegre etmektedir. Özellikle K1'in evinde spor yapmaya ilişkin ifadesi, spor aktivitelerinin mekânsal olarak özgürleştiğini ve bireylerin fiziksel mekan kısıtlamalarından bağımsız olarak spor yapabildiğini göstermektedir. Metaverse, bireylerin fiziksel dünyadaki mekânsal kısıtlamalarını ortadan kaldırarak spor aktivitelerini hızlandırmakta ve daha erişilebilir hale getirmektedir.

K3'ün görüşü, Metaverse platformlarının yoğun iş temposuna sahip bireyler için spor yapmayı nasıl mümkün kıldığını göstermektedir. Günde 15-16 saatlik çalışma temposu nedeniyle spor salonuna gitmeye fırsat bulamayan K3, Metaverse'ün bu açığı kapattığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, dijital spor uygulamaları, bireylerin iş-yaşam dengesini sağlamada önemli bir araç olarak görülmektedir. Sosyolojik açıdan bu durum, dijital teknolojilerin bireylerin yaşam kalitesini artırmaya yönelik sağladığı fırsatların bir örneği olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, Metaverse'ün bireylerin zaman ve mekân esnekliğini artırması, spor yapmayı sadece bir fiziksel aktivite değil, aynı zamanda bir zihinsel rahatlama aracı haline de getirebilir.

Katılımcıların görüşlerinden, Metaverse'ün spor ve meditasyon kavramlarını yeniden tanımladığı anlaşılmaktadır. Geleneksel olarak spor, fiziksel mekânlara bağlı bir aktivite olarak görülürken; meditasyon ise genellikle sessiz, izole ve belirli bir ortamda gerçekleştirilen bir ruhsal pratik olarak kabul edilmiştir. Ancak Metaverse, bu kavramları dijital ortama taşıyarak, bireylerin bu aktiviteleri yeni biçimlerde deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Bu dönüşüm, spor ve meditasyonun bireylerin dijital kimliklerinin bir parçası haline geldiği ve fiziksel sınırların ötesinde kültürel olarak yeniden inşa edildiği bir sürece işaret etmektedir.

Baudrillard'ın simülasyon teorisi perspektifinden bakıldığında, Metaverse'de gerçekleştirilen spor ve meditasyon pratikleri, hipergerçeklik kavramının bir uzantısı olarak değerlendirilebilir. Baudrillard'a göre, modern toplumlar gerçeklikle temsilleri arasındaki sınırları aşmış, simülasyonların gerçekliğin yerine geçtiği bir hipergerçeklik evresine ulaşmıştır. Bu bağlamda, K15'in fiziksel bir spor salonunda gerçekleştirebileceği aktiviteleri sanal bir spor uygulaması aracılığıyla yapması veya K5'in meditasyon için dijital bir doğa simülasyonunu tercih etmesi, Baudrillard'ın "gerçeklik ilkesinin yitimi" (Baudrillard, 2011, s.12) olarak tanımladığı sürecin somut bir örneğidir. Metaverse, burada fiziksel bir spor salonu ya da doğal bir çevreyi sadece taklit etmekle kalmaz; bu ortamların hipergerçek bir versiyonunu sunarak kullanıcıya fiziksel gerçeklikten "daha gerçek" bir deneyim vadeder. Baudrillard'ın simülakr kavramı, bu durumu anlamlandırmak için kritik bir araçtır. Metaverse'deki spor ve meditasyon deneyimleri, artık fiziksel dünyaya referans vermeyen, kendi başına bir gerçeklik üreten simülakrlardır. Bu süreçte, bireyler yalnızca bedenlerini ve zihinlerini korumak için spor ve meditasyon yapmazlar; aynı zamanda dijital kimliklerini ve varlıklarını sürdürebilmek için de bu sanal aktivitelerle etkileşime girerler. Spor ve meditasyon, yalnızca fiziksel ve ruhsal bir gereklilik olmaktan çıkarak, bireylerin simülasyon evrenindeki dijital varlıklarını inşa eden birer "görünüm" haline gelir. Bu, Baudrillard'ın işaret ettiği gibi, artık gerçek ile temsili arasındaki ayrımın tamamen silindiği ve sanalın, gerçeğin yerini aldığı bir dünyayı işaret etmektedir (Güzel, 2015, s. 68).

Goffman'ın dramaturjik yaklaşımı doğrultusunda, Metaverse'de gerçekleştirilen spor ve meditasyon uygulamaları, bireylerin kendilerini belirli bir izleyiciye veya toplumsal bağlama göre nasıl "sahnelediklerini" anlamak için incelenebilir. Goffman'a göre, sosyal etkileşimler, insanların bir sahnede rol oynadığı, belirli bir izlenim yaratmak için davranışlarını sergilediği bir tiyatro oyununa benzer. Bu bağlamda, K15'in sanal ortamda kilo verme sürecini paylaşması, bir "başarı hikayesi" olarak sahnelenen bir performans niteliği taşır. Burada birey,

Metaverse platformunda kendisine yönelik bir izleyici kitlesi oluşturmakta ve spor pratiğiyle ilgili bir uzmanlık ve azim imajı sunmaktadır. Benzer şekilde, K8'in spor salonunda VR başlıklarını kullanarak bir yenilik sunması, sadece bir işletme sahibi olarak değil, aynı zamanda teknolojik ve modern bir lider kimliğini sahnelemek olarak değerlendirilebilir. Goffman'ın ön ve arka sahne ayrımı bu bağlamda oldukça açıklayıcıdır ki K3 gibi yoğun bir iş temposu olan bir birey için evde spor yapmak "arka sahne"de gerçekleşen bir aktivite olarak görünse de, Metaverse'de bu pratiklerin sahnelenmesi, izleyici karşısında (örneğin sanal platformdaki diğer kullanıcılar "ön sahne"de sergilenen bir performansa dönüşmektedir. Burada birey, spor ve meditasyon uygulamalarıyla yalnızca fiziksel veya zihinsel faydalar sağlamakla kalmaz, aynı zamanda dijital bir topluluğa karşı sağlıklı, aktif ve disiplinli bir birey imajını sürdürmek için bir performans sergiler. Ayrıca, K5'in meditasyon pratiği sırasında doğa simülasyonlarını tercih etmesi, Goffman'ın mekân kullanımına verdiği önemi yansıtır. Fiziksel bir doğa ortamında gerçekleştirilen meditasyonun sanal bir alternatifle edinilmeye çalışılması, bireyin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda mekânsal olarak da kendi deneyimini sahnelediğini gösterir. Bu, bireyin bir izleyiciye veya kendine yönelik bir "uygun ruh haline" ulaşma çabasının parçasıdır.

Literatüre bakıldığında, Metaverse platformlarının spor ve meditasyon uygulamalarında yarattığı dönüşümü çeşitli çalışmalarla desteklemek mümkündür. Huang ve arkadaşlarının (2022) çalışmasında, metaverse'ün spor deneyimlerini nasıl zenginleştirdiği ve bireysel performansa olan etkisini vurgulamaktadır. Özellikle, Metaverse tabanlı sanal gerçeklik deneyimlerinin, genç sporcuların dayanıklılık performansını mental sağlık ve performans kaygısı üzerinden etkilediğini göstermektedir. Bu bağlamda, sanal gerçeklik deneyimlerinin sporcuların motivasyonunu artırarak fiziksel ve zihinsel performanslarını iyileştirebileceği üzerinde durulmaktadır. Kalkan (2021) çalışmasında, metaverse'ün spor üzerine etkilerini ele alan bir çalışma, sanal gerçeklik ve Metaverse uygulamalarının spor bilimleri alanında nasıl farklı perspektifler ve yeni metodolojiler sunabileceğini vurgulamaktadır. Özellikle, sanal gerçeklik uygulamaları sayesinde sporcuların antrenman metodolojileri ve performans ölçüm tekniklerinde yenilikler geliştirebileceği belirtilmektedir.

4.5.2. Oyun ve Eğlence

Boş zamanın dijitalleşmesi sürecinde, oyun ve eğlence, bu dönüşümün en belirgin biçimde kendini gösterdiği alanların başında gelmektedir. Dijital

teknolojilerin yaygınlaşması, bireylerin eğlence pratiklerini kökten değiştirmiş; oyun, yalnızca bireysel bir hobi olmaktan çıkarak küresel bir kültürel fenomen ve dijital bir topluluk deneyimine dönüşmüştür. Günümüzde video oyunları, sanal gerçeklik oyunları, e-spor müsabakaları ve oyunlaştırılmış sosyal platformlar, bireylerin eğlence arayışlarında merkezi bir rol oynamaktadır. Bu, oyun ve eğlenceyi, hem bireysel bir etkinlik hem de sosyal bir paylaşım alanı olarak yeniden tanımlamıştır. Oyun sektörü, dijitalleşmenin en hızlı gelişen alanlarından biri olarak, bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini şekillendirmiştir. Bilgisayar oyunları, mobil oyunlar, konsol oyunları ve özellikle metaverse tabanlı oyunlar, kullanıcıların dijital ortamda etkileşim kurmasına ve yeni sosyal bağlar geliştirmesine olanak tanımaktadır. Metaverse platformlarında gerçekleştirilen oyunlar, bu etkileşimleri daha da ileriye taşıyarak, oyunculara sanal avatarlar aracılığıyla daha gerçekçi ve sürükleyici bir oyun deneyimi sunmaktadır. Örneğin, sanal gerçeklik oyunlarında kullanıcılar, yalnızca ekrana bakmak yerine, oyun dünyasının içinde hareket ederek fiziksel ve dijital bir deneyimi bir arada yaşayabilmektedir. Bu durum, bireylerin eğlence aktivitelerine olan katılımını artırmakta ve onları, dijital dünyaya daha fazla entegre etmektedir. Metaverse platformları, oyun ve eğlenceyi fiziksel ve dijital gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran bir deneyim olarak yeniden tanımlamaktadır. Bu platformlarda bireyler, yalnızca oyun oynamakla kalmayıp, çok boyutlu eğlence aktiviteleri gerçekleştirebilmektedir. Örneğin, kullanıcılar bir metaverse dünyasında sanal bir müzik festivaline katılabilir veya bir oyun dünyasında yarışlara dahil olabilir. Bu tür etkinlikler, bireylerin eğlence anlayışını dönüştürerek, fiziksel mekâna bağımlılığı azaltmaktadır. Dolayısıyla diyebiliriz ki Metaverse'te gerçekleştirilen eğlence aktiviteleri, bireylerin kimlik inşasına ve sosyal bağ kurma süreçlerine de etki etmektedir. Dijital oyun ve eğlence, bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini dönüştürürken, toplumsal bağlamda önemli sosyolojik etkiler yaratmaktadır. Dijital eğlencenin yaygınlaşması, bireylerin mekânsal bağımlılıklarını azaltmakta ve eğlence aktivitelerine erişimi daha kapsayıcı hale getirmektedir. Örneğin, fiziksel engellere sahip bireyler veya kırsal alanlarda yaşayan kullanıcılar, dijital platformlar sayesinde eğlence aktivitelerine daha kolay katılım sağlayabilmektedir.

Araştırmanın odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında oyun ve eğlence süreçlerini nasıl deneyimledikleri, bu sanal evrenin bireylerin boş zaman aktivitelerine sunduğu avantajlar ve karşılaşılan zorluklar incelemeye değer önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse'ün oyun ve eğlence faaliyetlerinde ne tür katkılar sağladığı, sanal ortamın sosyal etkileşimler ve keyif alma deneyimleri üzerindeki etkileri ve metaverse tabanlı

oyun ve eğlence uygulamalarına dair genel görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün bu alandaki rolü ve bu platformlar üzerinden edindikleri deneyimler hakkında şu yanıtları vermişlerdir:

“Arkadaşlarımla fırsat buldukça boş zamanım olunca metaverse’de mini golf oyunu var onu oynuyoruz. Burada her yerde golf oynama imkanı yok. Olsa da bir araya gelmemiz çok zor. Birkaç arkadaşım farklı bir şehirde yaşıyor. O yüzden metaverse bizim için bir vazgeçilmez haline geldi artık (K15, Erkek, 51, Akademisyen, ABD).”

“Metaverse’de oyun oynamanın en sevdiğim yanı, gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri deneyimleyebilmek. Mesela burada kendimi Iron Man yerine koyup uçabildiğim oyunları oynayabiliyorum. Ya da canım sıkıldığında gecenin bir yarısında hiç tanımadığım bir kullanıcıyla bilardo, tenis vb. oynayabiliyorum (K12, Erkek, 29, İşsiz, Türkiye).”

“Bazı oyunlar, sadece oyun oynamak değil, aynı zamanda strateji geliştirmek ve ekip çalışması yapmak için çok iyi. Özellikle takım oyunlarında yabancılarla bile etkili bir şekilde çalışmak zorunda kalıyorsunuz (K22, Erkek, 29, Bilgisayar Mühendisi, Pakistan).”

“BigScreenVR’da, arkadaşlarımla birlikte boş zamanlarımızda sinema gecesi düzenlemek bize çok iyi geliyor. Türkiye’de olan farklı şehirlerde yaşayan ve başka ülkelerde yaşayan arkadaşlarım da var. Fiziksel olarak bir araya gelemiyoruz, ama bu platform sayesinde aynı odadaymışız gibi birlikte film izleyebiliyoruz. Eğlence benim için artık sadece tek başına yapılan bir aktivite değil diyebilirim metaverse bunu daha kolay paylaşılabilir hale getirdi (K6, Kadın, 32, Yazılım Mühendisi, Türkiye).”

“Metaverse etkinlikleri, pandemi sürecinde hayatımı kurtardı diyebilirim. O dönemde Türkiye’deydim. Evde otururken boş zamanlarda bir yandan dünyanın dört bir yanından insanlarla oyun oynayıp, konserlere katıldım. Fiziksel olarak sınırlı kaldığım bir dönemde, bu tür deneyimler bana büyük bir özgürlük hissi verdi. Gerçek hayatta yaşadığım kısıtlılığı metaverse’de telafi ettim (K5, Kadın, 41, Serbest Meslek, İngiltere).”

“Stresli bir işim var. İşten eve geldikten sonra gerçek dünyada pek fazla bir şey yapacak enerjim olmuyor. Ama burada arkadaşlarımla oyun oynayabiliyorum ya

da arkadaşlarımla ya da tek başıma bir sinema odasında dinlenebiliyorum (K20, Erkek, 39, Şoför, Almanya)."

"Normalde boş zamanlarımda dışarı çıkıp dolaşmayı severdim ama pandemiyle birlikte bu pek mümkün olmadı. Metaverse, bu boşluğu doldurdu. Şimdi ise hem eğlenmek hem de arkadaşlarımla iletişim kurmak için tercih ettiğim bir alan haline geldi (K21, Erkek, 26, Öğrenci, Türkiye)."

"Boş zamanlarımda sürekli aynı şeyleri yapmaktan sıkıldığım için metaverse'i keşfetmeye başladım. Burada, gerçek hayatta yapamayacağım kadar çeşitli aktiviteler bulabiliyorum. Hem eğleniyor hem de farklı bir dünyada olmanın keyfini yaşıyorum (K18, Kadın, 30, Genel Müdür, Türkiye)."

Katılımcıların metaverse üzerindeki oyun ve eğlence deneyimleri, günümüz dijital çağında bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini anlamak için zengin bir sosyolojik perspektif sunmaktadır. Katılımcıların yanıtları, metaverse'ün sunduğu olanakların, bireylerin fiziksel, sosyal ve kültürel sınırlılıklarını nasıl aştığını ve bu dijital alanların giderek daha fazla anlam kazandığını göstermektedir. Sosyolojik açıdan bu yanıtlar; mekânsal sınırlılıkların aşılması, sosyal bağlantıların sürdürülmesi, öznel deneyimler ve hayal gücünün özgürleştirilmesi, kolektif katılım ve sosyalleşme ile teknolojinin özgürlük ve kaçış aracı olarak işlevi gibi kavramlar etrafında analiz edilebilir.

Katılımcıların ifadeleri, metaverse'ün fiziksel dünyada mümkün olmayan sosyal ve mekânsal bağları koruma aracı olarak görüldüğünü göstermektedir. Örneğin, K15'in, "arkadaşlarının farklı şehirlerde yaşaması nedeniyle bir araya gelmenin zor olduğu" vurgusu, metaverse'ün mekânsal mesafeleri anlamını yitirdiği bir platform olarak işlev gördüğünü ortaya koyar. Aynı şekilde K6'nın, BigScreenVR üzerinden arkadaşlarıyla sinema gecesi düzenlemesi, metaverse'ün fiziksel sınırları aşarak bireylerin sosyal bağlarını sürdürmesine olanak tanıdığını göstermektedir. Bu bağlamda, metaverse'ün sunduğu sanal alanlar, bireylerin sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamada etkili bir araç olarak değerlendirilebilir.

Baudrillard'ın hipergerçeklik teorisi çerçevesinde bu durum, sanal ortamların, fiziksel dünyanın eksikliklerini gidermesi ve hatta gerçeklikten daha doyurucu sosyal deneyimler sunması şeklinde yorumlanabilir. Metaverse, yalnızca mekânsal sınırlılıkları aşmakla kalmamakta, aynı zamanda bireylerin "bir arada olma" duygusunu dijital olarak inşa etmektedir. Bu, bireylerin fiziki dünyada sahip

olamayacağı bir tür özgürlük ve birliktelik algısı yaratır.

Katılımcılar, metaverse'ün sosyal ilişkileri sürdürmede sağladığı kolaylıkları vurgulamışlardır. K6'nın, "farklı şehirlerde ve ülkelerde yaşayan arkadaşlarıyla aynı odadaymış gibi film izleyebildiklerini" belirtmesi, metaverse'ün bireylerin yalnızlık hissini azaltan bir araç haline geldiğini göstermektedir. Aynı şekilde K21, pandemi döneminde dışarı çıkmanın zor olduğu bir dönemde, metaverse'ün sosyal bağlantıları sürdürmek ve eğlenmek için bir çözüm sunduğunu ifade etmiştir.

K12'nin, "gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri metaverse'de deneyimleyebilmekten" bahsetmesi, metaverse'ün bireylerin hayal gücünü özgürleştiren bir alan olarak algılandığını ortaya koyar. Katılımcının kendisini "Iron Man yerine koyarak uçabilmesi" veya "gecenin bir yarısında hiç tanımadığı bir kullanıcıyla bilardo oynayabilmesi", fiziksel dünyada mümkün olmayan bir özgürlük ve yaratıcılık alanına işaret etmektedir. Benzer şekilde, K18 de metaverse'ü monotonluktan kaçış ve farklı deneyimler sunan bir alan olarak tanımlamaktadır.

Katılımcılar, metaverse'ün yalnızca bireysel bir eğlence alanı olmadığını, aynı zamanda kolektif katılımı ve işbirliğini teşvik ettiğini vurgulamışlardır. Örneğin, K22'nin, "takım oyunlarında yabancılarla etkili bir şekilde çalışmanın gerekliliğini" ifade etmesi, metaverse'ün kolektif strateji geliştirme ve ekip çalışması yapma becerilerini geliştiren bir alan sunduğunu göstermektedir.

K5'in, pandemi döneminde metaverse etkinliklerini "hayat kurtarıcı" olarak tanımlaması, metaverse'ün bireyler için fiziksel dünyada yaşanan kısıtlamalardan kaçış sağladığını ortaya koymaktadır. Aynı şekilde K20'nin, "gerçek dünyada yapacak enerjisi kalmasa bile arkadaşlarıyla oyun oynayabilmesini" ifade etmesi, metaverse'ün bireyler için zihinsel rahatlama ve kaçış işlevini vurgulamaktadır. Kullanıcılar, dijital dünyada kendilerini daha rahat ifade edebilir ve gerçek dünyadaki yetersizliklerini telafi edebilir.

Baudrillard'a göre, içinde bulunduğumuz yeni çağ, hipergerçeklik çağı olarak tanımlanabilir. Ancak bu durum bir illüzyon olarak değerlendirilmemelidir; çünkü Baudrillard'a göre artık gerçek diye bir şey kalmamıştır. Simülasyonun ürettiği hipergerçeklik, gerçeğin her yerde onun bir yansımasına dönüşmesine neden olmaktadır (Baudrillard, 2015, s. 28-31). Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramı üzerinden metaverse'ü değerlendirdiğimizde, bu sanal alanın fiziksel dünyayı aşan bir gerçeklik yarattığını söyleyebiliriz. Metaverse, bireylerin fiziksel dünyada

karşılaştıkları sınırlılıkları ortadan kaldırarak birçok alanda alternatif bir deneyim sunmaktadır. Katılımcıların, metaverse’de fiziksel dünyada mümkün olmayan sosyal bağlar kurmaları veya hayal gücünü özgürleştiren aktivitelerde bulunmaları, Baudrillard’ın “gerçekliğin yerini alan simülasyonlar” tezini doğrular niteliktedir. Mesela, K12’nin metaverse’de “İron Man gibi uçabilmesi”, bireylerin sanal ortamda gerçek dünyada erişemeyecekleri bir özgürlük algısı geliştirdiğini göstermektedir. Ancak Baudrillard’a göre bu özgürlük, yalnızca bir yanılsamadan ibarettir. Metaverse, yalnızca bir eğlence alanı değil, aynı zamanda bireylerin hipergerçek bir dünyada kendilerini tüketim ve simülasyon ilişkileri üzerinden yeniden tanımladığı bir sahnedir. Katılımcıların pandemide metaverse’ü "hayat kurtarıcı" olarak tanımlaması, fiziksel dünyanın eksikliklerinin bu dijital ortamda telafi edildiğini gösterse de, Baudrillard’ın eleştirisi, bu tür deneyimlerin gerçekliğin yerini tamamen alarak bireyleri sahte bir anlam dünyasında hapsettiği yönündedir (Baudrillard, 2014, s.16). Böylece metaverse, bireyler için hem bir kaçış hem de modern dünyanın simülasyon düzeninde bir kayboluş alanına dönüşmektedir.

Goffman’ın dramaturjik yaklaşımı üzerinden oyun ve eğlence boyutunu değerlendirdiğimizde, Metaverse, bu anlamda, bireylerin sosyal kimliklerini esnek bir şekilde inşa edebildiği bir sanal ön sahne olarak değerlendirilebilir. Goffman’ın teorisinin yüz yüze iletişim bağlamında geliştirildiği dikkate alındığında, metaverse evrenlerinde gerçeklik ne kadar ileri düzeyde simüle edilirse edilsin, bireyin sahne önü ile sahne arkası arasındaki düşünce ve davranış kalıplarının tamamen örtüşmeyeceği gerçeği göz ardı edilmemelidir. Örneğin, K12’nin metaverse’de kendini İron Man gibi hayal ederek uçması ya da K6’nın arkadaşlarıyla BigScreenVR üzerinden sinema gecesi düzenlemesi, metaverse’ün bireylerin farklı kimlikleri performans yoluyla sergileyebileceği bir alan olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, metaverse, bireylere hem fiziksel dünyadaki toplumsal normlardan kaçış hem de kendilerini yeniden ifade etme özgürlüğü sunar. Ancak Goffman’a göre her sosyal sahne, bireylerden belirli bir rol beklentisi yaratır. Katılımcıların, metaverse’de sosyal bağlar kurarken ya da kolektif oyunlarda işbirliği yaparken belirli davranış kalıplarını takip etmesi, Goffman’ın rol performansı kavramıyla ilişkilendirilebilir. Örneğin, K22’nin takım oyunlarında yabancılarla işbirliği yaparken sergilediği stratejik davranışlar, bu dijital sahnede yeni rollerin oynandığını gösterir. Goffman’ın perspektifinden, metaverse, bireylerin toplumsal maskelerini daha esnek ve yaratıcı bir biçimde değiştirebildiği, ancak yine de bu maskelerin altında toplumun beklentileriyle şekillenen performansların sürdüğü bir sahnedir. Bireylerin metaverse’de kendilerini özgür hissetmesi, aslında bu yeni sahnenin kurallarına uyum sağlayarak kendilerine yeni anlamlar yüklemesiyle mümkündür.

Literatüre bakıldığında, Mete'nin (2023) makalesi, Metaverse teknolojilerinin fiziksel gerçeklikle sanal ortamı nasıl birleştirdiğini özellikle dijital oyunlar üzerine yoğunlaşarak, Metaverse'ün dijital oyun dünyasının geleceğindeki yerini tartışmakta ve Metaverse oyunlarının gelişimini, bu dönüşümün özelliklerini ve dijital oyun sektörüne sunduğu fırsatları değerlendirmektedir. Cheremnykh'nin (2024) çalışmasında, Metaverse'de eğlence ve oyunun nasıl geliştiğini analiz eden bu çalışma, Fortnite ve Roblox gibi popüler platformların bu evrimdeki rolünü inceler. Bu platformlar, geniş sanal dünyalar ve etkileşimli oyunlarla kullanıcı etkileşimini artırdığına değinir.

4.5.3. Sanat ve Yaratıcılık

Sanat ve yaratıcılık, dijitalleşme ile yalnızca dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda bu süreçleri daha erişilebilir, interaktif ve çok boyutlu hale getirmiştir. Dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte, artık sadece fiziksel materyallerle üretilen bir olgu olmaktan çıkmış ve dijital ortamda tamamen sanal bir şekilde var olabilen bir ifade biçimine dönüşmüştür. Geleneksel sanat üretim araçlarının yerini dijital platformların ve teknolojilerin alması, bireylerin boş zamanlarında yaratıcılıklarını ifade etme biçimlerini de değiştirmiştir. Dijital sanatın yükselişi, bireylerin yalnızca tüketici olarak değil, aynı zamanda üretici olarak da aktif roller üstlenmesine olanak tanımıştır. Metaverse içinde bireyler, sanal galeriler gezebilir, eserlerini sergileyebilir ve diğer sanatçılarla işbirliği yapabilirler. Örneğin, metaverse ortamında düzenlenen sanal sergiler, geleneksel galerilere fiziksel olarak erişemeyen bireyler için yeni bir etkileşim alanı oluşturmaktadır. Bu durum, sanatın mekânsal sınırlarını ortadan kaldırarak, bireylerin boş zamanlarında sanatla daha fazla etkileşim kurmalarına olanak tanımaktadır.

Araştırmanın temel odak noktası doğrultusunda, katılımcıların metaverse ortamında sanat ve yaratıcılık temelli etkinliklere yönelik deneyim ve algıları önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara metaverse platformlarında sanatla ilgili hangi aktivitelere katıldıkları, bu dijital ortamların yaratıcılıklarını ifade etme biçimlerine nasıl katkıda bulunduğu ve sanat deneyimlerine ilişkin görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, metaverse'ün sanat üretim süreçleri üzerindeki etkileri ve bu sanal dünyaların bireysel yaratıcılıklarına sağladığı olanaklara dair deneyimlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“İlk olarak Spatial uygulamasında sanal bir sergiye katılma şansım oldu.

Dünyanın en meşhur tablolarını sergiliyorlardı. Hayatımda ilk defa burada bir sanal resim sergisine katıldım (K14, Kadın, 38, Ev Hanımı, Türkiye)."

"Bir Art Plunge adında bir uygulama vardı çok ilgimi çekmişti. Dünyada en çok bilinen sekiz tane tablonun içerisine girebiliyorsunuz. Bildiğin tablonun içerisine giriyorsun yani. 3D ve 360 derece şeklinde hazırlanmış bir uygulama. Kendinizi o tabloların içinde buluyorsunuz bir anda. Harika bir deneyim benim için (K19, Erkek, 33, Kurye, Hollanda)."

"Vermillion VR adlı uygulamayı satın aldım. Çocukluktan beri ilğim var boş zamanlarımda burada resim çiziyorum. Ve resim çizerken uygulama içinden istediğim müziği dinleyebiliyorum. Ayrıca çizdiğim resimleri sosyal medyadan paylaşabiliyorum. En güzel yanıysa muhteşem ortamlarda sınırsız boya, tuval, fırça vb. var. Ben uygulamayı aldığım fiyata gerçek hayatta resim defteri ve boya bile alamam. O yüzden benim boş zamanlarımda en aktif kullandığım uygulamadır diyebilirim. Kim bilir belki bir gün burada ben de bir resim sergisi açarım ilerleyen zamanlarda (K1, Erkek, 42, Elektrik-Elektronik Mühendisi, Almanya)."

Metaverse'ün sanat ve yaratıcılık alanında bireyler üzerindeki etkisini anlamak, dijital teknolojilerin kültürel ve estetik deneyimleri nasıl dönüştürdüğüne dair önemli sosyolojik bulgular sunmaktadır. K14'ün görüşü, metaverse ortamlarının sanata erişimi nasıl kolaylaştırdığını ve kültürel katılımın demokratikleşmesini vurgulamaktadır. K14, bir ev hanımı olarak daha önce fiziksel bir sanat galerisine gitmemiş olabilir ya da buna erişim imkanları sınırlı olabilir. Ancak Spatial gibi bir metaverse uygulaması, bu eksikliği gidererek bireylere küresel sanat eserlerine erişim imkanı sunmaktadır. Bu durum, Bourdieu'nun kültürel sermaye kavramıyla ilişkilendirilebilir. Bourdieu'ya göre, kültürel etkinliklere katılım genellikle sınıfsal farklılıklarla ilişkilidir; bireylerin sınıfsal konumları, maddi zorunluluklardan kurtulma derecelerini ve bu doğrultuda bir sınıfın habitusunu ya da kültürel pratiklerini şekillendirir. "Hayatın stilizasyonuna odaklanan üst veya orta sınıflar ile maddi zorunluluğu olan alt sınıf birbirine uzak kültürel biçimleri tercih eder" (Bourdieu, 2015, s. 16-17). Buna göre ekonomik ve sosyal sermayesi daha yüksek olan gruplar, sanata ve kültüre daha fazla erişim sağlayabilir. Ancak metaverse gibi dijital ortamlar, fiziksel ve ekonomik sınırlamaları ortadan kaldırarak daha geniş bir kitleye kültürel sermaye edinme fırsatı sunmaktadır. K14'ün, dünyanın en ünlü tablolarını sanal bir sergi aracılığıyla deneyimlemesi, kültürel katılımın fiziksel sınırlardan bağımsız hale geldiğini ve metaverse'ün kültürel eşitlik sağlama potansiyelini göstermektedir.

K19'un deneyimi, metaverse'ün yalnızca sanata erişim sunmakla kalmadığını, aynı zamanda sanatla etkileşim biçimini de radikal bir şekilde dönüştürdüğünü ortaya koyuyor. K19'un "tablonun içine girmek" olarak tarif ettiği deneyim, immersive (daldırıcı) teknoloji sayesinde sanatı daha çok duyuşal ve deneyimsel bir hale getiriyor. Baudrillard'ın bakış açısından, metaverse'te tablonun içine girme deneyimi, sanatın bir simülasyon düzeyinde yeniden üretilmesi ve bu üretimin orijinal gerçekliği aşmasıdır. Bahsi geçen uygulamada olan orijinal bir tablo, fiziksel dünyada yalnızca iki boyutlu olarak deneyimlenebilir ve izleyici, tabloya belirli bir mesafeden bakar. Ancak metaverse içinde, o tablonun içine girilmesi, eserin üç boyutlu bir dünyaya dönüştürülerek izleyicinin bir aktöre dönüştüğü bir etkileşim yaratır. Bu, Baudrillard'ın gerçekliğin simülasyon tarafından yutulması tezine paralel bir durumu işaret eder. Metaverse, bu anlamda, sanat eserinin gerçekliğini değil, onun hipergerçek bir simülasyonunu üretmektedir. fiziksel dünyada bir tabloya bakarken sadece onun görsel özelliklerini algılamak, metaverse'te eserin içine girerek çevresel sesler, dokunsal unsurlar ve üç boyutlu alanlarla desteklenmiş bir deneyim yaşanır. Bu simülasyon o kadar tamamlanmış ve hissettirici olabilir ki, Baudrillard'ın deneyimiyle artık gerçekliğin kendisini aramak anlamsız hale gelir. Çünkü bu deneyim, gerçeğin yerine geçmiş ve onu aşmıştır.

K1'in metaverse deneyimi, bireysel yaratıcılığın ekonomik eşitsizlikleri aşarak nasıl desteklenebileceğini ve bireylerin toplumsal statülerini yeniden inşa etme fırsatı sunduğunu göstermektedir. Fiziksel dünyada yüksek maliyetli sanat malzemeleri, ekonomik sermayesi sınırlı bireyler için bir engel oluştururken, metaverse'ün düşük maliyetli sanal araçları bu engelleri ortadan kaldırarak teknolojik eşitlik sağlama potansiyeline sahiptir. K1'in bir gün sanal bir sergi açma hayali ise metaverse'ün bireyleri yalnızca birer tüketici olmaktan çıkarıp aktif üreticiler haline getirebileceğini ve kimliklerini yaratıcı biçimde ifade edebilecekleri yeni sosyal alanlar sunduğunu ortaya koymaktadır. Ancak bu fırsatların gerçek anlamda eşitlikçi olabilmesi, metaverse'e erişimin kapsayıcı ve demokratik bir şekilde sağlanmasına bağlıdır.

Literatürde, Ünlü'nün (2022) çalışmasında, teknolojinin gelişimiyle birlikte internet ve blok zincirlerin ekonomi, kültür ve sanatla sentezlenerek "Metaverse" kavramının uygulamaya konulmasını ele alır. Metaverse'ün, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki geçişkenliği sağlayan süreç tabanlı bir oluşum olduğu vurgulanır. Ayrıca, Metaverse'te estetik bakışın sanal ortamlarda insanın hayal gücüyle yer almasıyla sanal dünyayla etkileşim kurmanın mümkün olduğu belirtilir. Sanatın

Metaverse'teki yeri; galeriler, konser ve tiyatro salonlar üzerinden incelenmektedir. Eker ve Demir'in (2024) çalışmasında, Metaverse içerisindeki kamusal sanat eserlerinin toplumsal katılım, kültürel çeşitlilik ve punk estetiği konularındaki rollerini inceler. Nitel bir yaklaşım benimsenerek doküman analizi ve görsel çözümleme yöntemleri kullanılmıştır. Metaverse'ün, postmodern sanatın sınırlarını zorlayan ve dijital kamusal alanları genişleten bir ortam sunduğu tartışılır. Demir'in (2022) çalışmasında, sanat ve sanat platformları içinde Metaverse'ün nasıl konumlandığı, kullanıcı arayüzü ve deneyimi tasarımı bağlamında ele alınır. Metaverse ortamlarında sanat ve tasarımın yeni boyutları, kullanıcı etkileşimleri ve deneyimleri üzerinden değerlendirilir.

4.5.4. Sanal Tur

Dijitalleşmenin bireylerin boş zaman pratiklerine getirdiği yeniliklerden biri de sanal tur deneyimidir. Sanal tur, kullanıcıların fiziksel olarak bir mekâna gitme zorunluluğu olmadan, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve 360 derece görüntüleme teknolojileri aracılığıyla bu mekanları keşfetmesine olanak tanır. Bu teknolojik gelişme, müze ziyaretlerinden doğal alanlara, tarihi yapılardan modern şehir turlarına kadar geniş bir yelpazede deneyimler sunmaktadır. Sanal turlar, hem eğlence hem de eğitim amaçlı olarak kullanılarak bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini de dönüştürmektedir.

Sanal turlar, yalnızca boş zamanın bir değerlendirilme biçimi olmaktan öte, eğitim alanında da güçlü bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle okullar ve üniversiteler, bu teknolojiyi tarih, coğrafya, sanat ve bilim alanlarında öğretim materyali olarak kullanmaktadır. Örneğin, öğrenciler, Roma İmparatorluğu'nun tarihi mekanlarında sanal bir gezinti yaparak dönemin mimarisini ve yaşam tarzını deneyimleyebilmektedirler. Özellikle metaverse'ün en popüler olduğu dönemlerden olan koronavirüs pandemisi gibi seyahat kısıtlamalarının olduğu dönemlerde ise sanal turlar, seyahat etme imkanı bulamayan bireyler için bir alternatif haline gelmiştir. Sanal tur platformları, bireylere dünyanın farklı yerlerini dijital olarak keşfetme olanağı sunarken, aynı zamanda turizm sektörüne de yeni bir iş modeli sağlamaktadır.

Çalışmanın temel odak noktası doğrultusunda, katılımcıların dijitalleşmenin boş zaman pratiklerine etkisi bağlamında sanal tur deneyimlerine yönelik algı ve deneyimleri önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara sanal tur platformlarında hangi etkinliklere katıldıkları, bu dijital

ortamların boş zaman değerlendirme alışkanlıklarına ve eğitim amaçlı kullanım süreçlerine nasıl etkilerde bulunduğu ve sanal turlara ilişkin görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, sanal turların bireylerin boş zamanları üzerindeki etkileri, eğitimdeki rolü ve pandemi dönemlerinde bir alternatif olarak sunduğu imkanlara dair yaşadıkları deneyimleri şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Yaşadığım bölgede istediğim gibi doğa ile iç içe olabileceğim yerler yok. Bir defa Türkiye’de Trabzon Uzungöl’e gittim ve çok beğendim. VR başlığını takınca oraya ya da benzer yerlere tekrar tekrar gidebiliyorum buradayken. Gerçekten orada olmak başka bir his ama buradan ayrılamadığım zamanlarda Metaverse ile oralara gitmek gerçekten beni dinlendiriyor (K16, Erkek, 29, Esnaf, Suudi Arabistan)”

“Tur rehberi olan çok yakın bir arkadaşım var. Antalya ve İzmir’de birçok yerde çalıştı. Boş zamanlarında fırsat buldukça Metaverse’de antik kentleri 3D bir şekilde tasarladı, kendi uygulamasını yaptı ve makul bir ücrete satışa koydu. Yurtdışından çok fazla talep var uygulamaya fakat Türkiye’de ilgi görmedi. Burada bir Almanyalı tur rehberi ile tanıştı ve Almanya’da iş teklifi aldı. Şuan orada çok güzel bir pozisyonda çok güzel bir maaşla çalışıyor. Biz kendi içimizdeki cevherleri keşfedemiyoruz ve başka yerlere kaptırıyoruz (K9, Erkek, 29, İngilizce Öğretmeni, Türkiye).”

“Eskiden boş zamanlarımda bilgisayar üzerinden Google maps aracılığıyla farklı ülkeleri gezmeye çalışırdım. Ama metaverse girdikten sonra Wander adında bir uygulama keşfettim. Orada başka insanlarla beraber geziler yapabiliyoruz. Hatta geçen gün bir odaya dahil olduğumda göbeklitepe hakkında konuşuyorlardı. Biraz konuştuktan sonra oda yöneticisi bizi göbeklitepeye ışınlandı ve 3D olarak göbeklitepeyi gezdik. Zaman ve fırsat buldukça kullanmaya devam ediyorum. Bu sayede gezdiğim çok fazla yer oldu. Gerçek hayattaki gibi olamaz ama büyük ölçüde benim ihtiyacımı karşılıyor ve tatmin ediyor (K21, Erkek, 26, Öğrenci, Türkiye).”

K16, ikamet ettiği ülkedeki yaşam koşulları nedeniyle doğayla iç içe olma imkanı bulamadığını belirtmekte ve metaverse sayesinde Trabzon Uzungöl gibi doğa alanlarını sanal ortamda tekrar tekrar deneyimleyebildiğini ifade etmektedir. Bu durum, yine Baudrillard’a göre, simülasyonlar gerçeğin bir kopyasını değil, onun yerine geçen hipergerçek bir deneyim sunar (Baudrillard, 2011, s.74). K16 için Uzungöl’ün metaverse’deki temsili, fiziksel olarak orada olmanın yerini tutmasa da, ona bir tatmin ve huzur kaynağı sağlamaktadır. Bu deneyim, bireyin yaşam alanındaki sınırlamaları aşarak doğa ile ilişki kurmasını ve estetik bir tatmin elde

etmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda, bu durum bireylerin coğrafi kısıtlamaları aşmalarını ve dijital teknolojiler aracılığıyla kendi mikro gerçekliklerini yaratabilmelerini de göstermektedir. Dolayısıyla, K16 için metaverse, Uzungöl gibi gerçek bir alanın sanal bir simülasyonu'nu sunar. Katılımcının bu simülasyonu kullanarak rahatladığını belirtmesi, gerçeklik ile hipergerçeklik arasındaki sınırın giderek bulanıklaştığını göstermektedir. K16 için fiziksel gerçeklikte doğayı deneyimleme imkanı olmadığına, sanal gerçeklik bu ihtiyacı tatmin edebilir hale getirebilmektedir. Ancak katılımcının ifadesinde "gerçekten orada olmak başka bir his" cümlesi, simülasyonun doğrudan bir ikame olmadığını, onun için fiziksel deneyimin hala daha değerli görüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu durum, bireyin fiziksel ve sanal gerçeklik arasındaki karşılaştırmalı algısını yansıtmaktadır.

K9'un paylaştığı görüşte ise, metaverse'ün yalnızca bireysel yaratıcılığı teşvik etmekle kalmayıp, bu yaratıcılığın ekonomik değer üretebilmesine olanak tanıdığını göstermektedir. K9'un arkadaşı, metaverse'de antik kentler tasarlayarak bu çalışmalarını bir uygulama aracılığıyla yurtdışına pazarlamış, ancak Türkiye'de bu çalışmalara yeterli ilgi gösterilmemiştir. Bu durum, yerel kültürel sermayenin fark edilmemesi ve yeterince desteklenmemesi sorununu ortaya koymaktadır. K9'un arkadaşı, küresel pazarda değer gören bir ürün geliştirmiş, ancak yerel düzeyde bu potansiyel değerlendirilmemiştir. Bu örnek, metaverse'ün bireylerin sanatsal ve ekonomik üretimlerini küresel düzeyde görünür kılma potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Ancak bu süreç, aynı zamanda "dijital göç" olarak adlandırılabilir bir yetenek kaybını da beraberinde getirebilir. Bireyin Almanya'dan iş teklifi alması, yerel destek eksikliğinin yaratıcı bireyleri yurtdışına yönlendirdiğini ve ulusal kültürel sermayenin kaybına yol açabileceğini açık ve net bir şekilde göstermektedir.

K21'in deneyimi K16'nın deneyimleri ile benzerlik taşımaktadır. K21 metaverse'ün kültürel keşif ve sosyalleşme olanaklarını nasıl dönüştürdüğünü vurgulamaktadır. Katılımcı, metaverse'de kullandığı seyahat uygulaması aracılığıyla, daha önce yalnızca Google Maps gibi araçlarla erişebildiği yerleri artık daha interaktif ve kolektif bir şekilde deneyimleyebildiğini ifade etmektedir. Göbeklitepe gibi kültürel miras alanlarını sanal gerçeklik aracılığıyla gezme imkanı, bireylerin fiziksel olarak erişemediği yerlere dijital bir pencereden bakabilmelerini ve bu süreçte kültürel sermayelerini artırabilmelerini sağlamaktadır. Bu durum, kültürel katılımın dijital platformlar aracılığıyla nasıl demokratikleştiğini göstermektedir. Bu da metaverse'de, bireylerin sanal topluluklar içinde bir araya gelerek kolektif öğrenme ve paylaşma deneyimleri yaşamalarını mümkün kılar. Ayrıca, K21'in

"gerçek hayattaki gibi olamaz ama büyük ölçüde tatmin ediyor" ifadesi, K16'nın aktarımlarındaki gibi metaverse'ün fiziksel gerçekliğin tam bir ikamesi olmadığını, ancak bireylerin kültürel ve estetik tatminlerini karşılamada önemli bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Son olarak K21'in deneyimi simülasyon açısından Göbeklitepe'nin metaverse'te 3D bir simülasyon olarak yeniden üretilmesi, fiziksel dünyadaki kültürel deneyimin sınırlarını aşan ve onu yeniden yorumlayan bir hipergerçeklik yaratmaktadır.

Literatüre bakıldığında, Ercan (2022) çalışmasında, uzman görüşlerine dayanarak metaverse teknolojisinin gelecekte turizm sektörü üzerindeki olası etkilerini tespit etmektir. Araştırma, yarı yapılandırılmış görüşmeler kullanılarak 22 katılımcıdan birincil veriler toplamış ve bu veriler tematik olarak analiz edilmiştir. Bulgular, metaverse teknolojisinin turizmde özellikle seyahat alanında, turist rehberliği mesleğinde ve ek gelir sağlama kapasitesinde etkili olacağını göstermektedir. Ayrıca, metaverse'ün turizm pazarlamasında ön deneyim oluşturma potansiyeline sahip olduğu ve bu ön deneyim ile güven unsurlarının turizmde gerçek satın alma davranışını önemli ölçüde etkileyebileceği belirlenmiştir. COVID-19 pandemisi, turizm sektöründe metaverse teknolojisine adaptasyon sürecini hızlandırmıştır. Çalışma, sınırlı sayıda birincil veriye dayalı araştırmalar nedeniyle önemli bulgular sunmakta ve metaverse'ün turizm sektörüne etkilerini anlamada özgün bir değer katmaktadır. Babur (2022) çalışmasında, metaverse'deki turizm endüstrisinin rolünü ve bu sanal evrenin turizm sektörü üzerinde nasıl bir dönüşüm yaratabileceğini ele almaktadır. Özellikle COVID-19 pandemisi sırasında fiziksel hareket ve insan temasının kısıtlanması nedeniyle metaverse, turizm endüstrisinde büyük bir ilgi görmüştür. Çalışma, Metaverse evreninin sürekli gelişen ve büyüyen dijital dünya ile uyum sağlaması gereken turizm sektörü için yeni iş imkanları yaratacağını ve turistik işletme sahiplerine büyük kazançlar sağlayabileceğini öngörmektedir. Sanal turistik işletmelerin inşası ile yeni iş fırsatlarının oluşacağı, bu yeni platformların turizm sektörünü farklı bir noktaya taşıyacağı vurgulanmaktadır.

4.5.5. Sanal Topluluk ve Sosyalleşme

Dijitalleşmenin bireylerin boş zaman pratiklerini dönüştürmesinin en çarpıcı yönlerinden biri, sanal toplulukların ortaya çıkışı ve bu toplulukların sosyalleşme süreçlerini şekillendirmesidir. Geleneksel anlamda sosyalleşme, fiziksel mekânlarda gerçekleşen yüz yüze etkileşimlere dayanırken, sanal topluluklar, bireylerin farklı coğrafi, kültürel ve sosyal bağlamlarda bir araya gelmesine olanak tanıyan tamamen dijital bir bağlamda ortaya çıkmaktadır. Bu topluluklar, kullanıcıların benzer ilgi

alanlarını paylaşan bireylerle bağlantı kurduğu, kolektif bir kimlik geliştirdiği ve sosyal bağlar oluşturduğu alanlar olarak tanımlanabilir. Özellikle metaverse gibi dijital platformlar, sanal toplulukların etkileşim dinamiklerini daha yoğun ve sürükleyici bir deneyime dönüştürmektedir. Metaverse, bu dinamikleri bir adım daha ileri taşımaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi aracılığıyla oluşturulan topluluklar, bireylere avatarlar aracılığıyla fiziksel varlıklarını temsil etme ve dijital mekânlarda birlikte zaman geçirme imkânı sunmaktadır.

Sanal topluluklar, bireylere coğrafi sınırlamalardan bağımsız olarak sosyalleşme imkânı sunar. Bu durum, özellikle fiziksel mekânlara erişimde zorluk yaşayan bireyler için büyük bir avantajdır. Örneğin, engelli bireyler, metaverse platformları aracılığıyla sosyal hayata daha aktif bir şekilde katılabilir. Benzer şekilde, pandemi gibi küresel krizler sırasında sosyal izolasyona maruz kalan bireyler, sanal topluluklar sayesinde yalnızlık duygusunu azaltabilir ve sosyal bağlarını sürdürebilir. Dijital platformların sunduğu bu erişilebilirlik, farklı yaş gruplarından, mesleklerden ve kültürlerden bireylerin bir araya gelmesine olanak tanır ve bu çeşitlilik, sanal toplulukların zenginliğini artırır. Sanal toplulukların bir diğer önemli avantajı ise bireylerin ortak ilgi alanlarına dayalı olarak daha güçlü bağlar kurabilmesidir. Gerçek hayatta birbirlerini tanımaları zor olan bireyler, dijital platformlarda ortak hobiler, hedefler veya değerler etrafında bir araya gelerek güçlü sosyal bağlar geliştirebilirler. Bu tür etkileşimler, bireylerin hem kendilerini ifade etmelerine hem de öğrenme ve keşfetme süreçlerini zenginleştirmelerine olanak tanır.

Araştırmanın temel odak noktası doğrultusunda, katılımcıların dijitalleşme süreci ile birlikte sanal topluluklara katılım deneyimleri ve bu toplulukların sosyalleşme pratiklerine etkileri çok önemli bir inceleme alanı olarak öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, katılımcılara sanal topluluklar içerisinde hangi etkinliklere katıldıkları, bu dijital ortamların sosyal bağlar kurma ve sürdürme süreçlerine nasıl etkilerde bulunduğu ve sanal topluluklara ilişkin görüşleri sorulmuştur. Katılımcılar, dijitalleşmenin sosyalleşme dinamikleri üzerindeki etkilerini ve özellikle metaverse gibi platformların sanal topluluklar aracılığıyla sağladığı olanakları şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Farklı ülkelerden insanlarla bağ kurabiliyorum. Birlikte oyun oynuyoruz, çeşitli etkinlikler düzenliyoruz ve bu da zamanla güçlü dostluklara dönüşüyor. Yüz yüze sosyalleşmeden daha az zahmetli ama bir o kadar etkili bir deneyim (K3, Erkek, 36, Müzisyen, Türkiye).”

“Engelli bir birey olarak, metaverse benim için gerçek dünyada erişemediğim birçok imkâna erişim sağladı. Hareket kabiliyetimin sınırlı olduğu durumlarda bile sanal etkinliklere katılarak sosyalleşebiliyorum. Bu, yalnızca sosyal hayatımı iyileştirmekle kalmadı, aynı zamanda kendimi daha özgür hissetmemi de sağladı (K12, Erkek, 29, İşsiz, Türkiye).”

“Pandemi sırasında, fiziksel olarak hiçbir yere gidemediğim için sanal topluluklar adeta bir kurtarıcı oldu. Özellikle, hobilerime yönelik gruplara katıldım ve bu süre boyunca yalnızlık hissim azaldı. Normalde çevremde böyle bir grup bulmam zor olurdu, ancak sanal platformlar sayesinde kendimi tamamen ait hissettiğim bir çevre oluşturabildim (K15, Erkek, 51, Akademisyen, ABD).”

“Yoğun bir iş gününden sonra, metaverse benim için bir kaçış aracı haline geldi. Oyun gruplarına katılıyorum, sanal etkinliklere gidiyorum ve bu, günlük hayatın stresinden uzaklaşmamı sağlıyor. Gerçek hayatta bu tür aktiviteler için hem vakit hem de maddi imkan bulmak zor olurdu, ama sanal topluluklar bunu çok daha kolaylaştırıyor (K1, Erkek, 42, Elektrik-Elektronik Mühendisi, Almanya).”

Görüşler bağlamında, sanal topluluklar; fiziksel dünyadaki engellerin aşılması, aidiyet hissinin güçlendirilmesi, zaman ve mekân kısıtlamalarının ortadan kaldırılması gibi birçok açıdan bireylerin sosyal yaşamlarını dönüştürmektedir. K3’ün görüşüne göre, metaverse, küresel ölçekte bireyler arasındaki sınırları ortadan kaldırarak sosyal ilişkilerin daha kapsayıcı, erişilebilir ve çeşitliliğe açık bir hale gelmesine olanak sağlamaktadır. K3, metaverse sayesinde farklı coğrafyalardan, kültürel ve sosyal geçmişlere sahip bireylerle kolaylıkla bağlantı kurabildiğini ve bu sanal etkileşimlerin zamanla derinleşerek güçlü dostluklara dönüştüğünü vurgulamaktadır. Bu bağlamda, metaverse’ün sunduğu sanal etkinlikler ve oyunlar, bireyler arası bağların güçlenmesi için birer köprü işlevi görmektedir. K3 ayrıca, metaverse’te düzenlenen etkinliklere ve oyunlara katılım sağlayarak, dijital bir topluluğun aktif bir üyesi haline geldiğini ifade etmektedir. Bu süreç, bireylerin kimliklerini ve varlıklarını sanal ortamda ifade edebilme ve yönetebilme kabiliyetlerini artırmaktadır. Yüz yüze sosyalleşmenin bazı durumlarda bireyler için zahmetli ve sınırlayıcı olabileceği düşüncesi, metaverse’ün sosyal bir kolaylık ve aynı zamanda bir kaçış aracı sunduğunu göstermektedir. Bu platform, fiziksel dünyada yaşanabilecek zorlukları, çekinceleri veya sınırlamaları aşma konusunda bireylere alternatif bir alan yaratmaktadır. Metaverse’ün bireylere sunduğu bu dijital sosyalleşme deneyimi, geleneksel fiziksel etkileşimlerde yaşanan mesafe, zaman ve

erişim gibi engelleri ortadan kaldırarak, insanların sosyal çevrelerini daha kolay bir şekilde genişletmelerine imkân tanımaktadır. Bunun yanı sıra, K3'ün tecrübeleri, metaverse'ün bireyler arasında yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda duygusal bağlar kurmayı ve sürdürmeyi mümkün kılan bir platform olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, metaverse'ün sadece bir teknoloji ürünü değil, aynı zamanda bireylerin sosyal ihtiyaçlarına yanıt verebilen bir ekosistem olarak da değerlendirilebileceğini göstermektedir. Baudrillard'ın perspektifinden bu durum, gerçekliğin bir yitimi veya yerinden edilmesi anlamına da gelebilir; zira bireyler, fiziksel dünyadaki toplumsal bağlardan uzaklaşarak, bu yeni “sanal gerçekliği” gerçekliğin kendisi gibi deneyimlemeye başlayabilmektedir. Baudrillard ayrıca hipergerçekliğin bireylerin kimliklerini ve toplumsal rollerini yeniden şekillendirdiğini belirtir (Güdüm ve Erdiñ, 2023, s. 18). K3'ün metaverse'te kendi varlığını sanal olarak yeniden inşa edip yönetmesi, Baudrillard'ın simülakr (gerçekliğin modeline dayanmayan bir temsili) kavramıyla açıklanabilir. K3, fiziksel dünyada sahip olduğu sosyal kimlikten bağımsız olarak, metaverse içerisinde yeni bir sosyal kimlik inşa etmekte ve bu kimlik, fiziksel gerçeklikten tamamen kopuk bir şekilde varlık göstermektedir. Bu durum, Baudrillard'ın simülasyonların, bireylerin gerçek kimliklerini değil, birer temsil veya kopya olan kimlikleri sergilediği tezini doğrular niteliktedir.

K12'nin ifadesi, metaverse'ün fiziksel engelleri ortadan kaldırarak bireylerin sosyal katılımını artıran bir araç olarak işlev gördüğünü ve özellikle engelli bireyler açısından yeni fırsatlar sunduğunu ortaya koymaktadır. Engelli bireylerin toplumsal hayata katılma, sosyalleşme ve kendilerini ifade etme olanaklarının fiziksel dünyada sınırlı olduğu durumlarda, metaverse gibi sanal platformlar, bu bireyler için özgürleştirici bir deneyim sunmaktadır. Bu bağlamda, dijital teknolojilerin modern toplumlarda kapsayıcılık yaratma potansiyeli, metaverse gibi ortamlar üzerinden somut bir şekilde anlaşılabilir. Metaverse, bireylerin fiziksel dünyada karşılaştıkları kısıtlamaların ötesine geçerek, onlara toplumsal rollerini yeniden tanımlayabilecekleri, aktif birer katılımcı olabilecekleri ve eşit koşullarda varlık gösterebilecekleri alternatif bir sosyal alan sunmaktadır. Metaverse'ün engelli bireyler için sunduğu bu özgürleştirici olanaklar, Baudrillard'ın simülasyon teorisinin bir boyutunu da gösterir; fiziksel gerçeklik ile dijital gerçeklik arasındaki sınırların giderek bulanıklaşması. Engelli bireyler açısından metaverse, yalnızca bir kaçış ya da geçici çözüm sunmakla kalmaz, aynı zamanda fiziksel dünyanın yerine geçen bir hipergerçeklik olarak algılanabilir. Burada bireyler, fiziksel dünyada erişemedikleri sosyal roller ve topluluk aidiyetlerini, metaverse ortamında yaşayarak gerçeğin bir simülasyonunu değil, yeni bir gerçekliği deneyimlemektedirler. K12'nin ifade ettiği

gibi, metaverse, bireylerin dijital dünyada fiziksel engellerden bağımsız bir şekilde topluluklara dahil olmalarını sağlarken, toplumsal katılımın fiziksel gerçeklikten koparak simüle edilmiş bir bağlamda yeniden üretildiği bir sürece işaret etmektedir. Bu durum, Baudrillard'ın hipergerçeklik kavramını destekler nitelikte, dijital teknolojilerin bireylerin gerçeklik algısını ve toplumsal hayata katılım biçimlerini nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. Goffman'ın dramaturjik perspektifinden bakıldığında, metaverse, bireylerin sahne önünde ve sahne arkasında sergiledikleri kimlik performanslarını yeniden kurgulayabilecekleri bir platform olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda metaverse, bireylerin, özellikle fiziksel dünyada karşılaştıkları engeller nedeniyle kimlik performanslarını tam anlamıyla sergileyemedikleri durumlarda, alternatif bir sahne sunmaktadır. Engelli bireyler, metaverse'te fiziksel kısıtlamalardan bağımsız olarak, kimliklerini gerçek hayatla bağlantılı olmayacak avatarlar aracılığıyla daha özgür ve kontrol edilebilir bir şekilde ifade edebilir. Bu durum, onların sahne önünde idealize edilmiş bir rol oynama fırsatını artırırken, sahne arkasında fiziksel dünyada yaşadıkları zorlukları gizleyebilmelerine de olanak tanır. Böylece metaverse, Goffman'ın sosyal etkileşimdeki izlenim yönetimi kavramına uygun olarak, bireylerin kendilerini yeniden inşa edebilecekleri ve sosyal rolleri üzerinde daha fazla kontrol sahibi olabilecekleri bir oyun alanı haline getirebilmektedir (Bayad, 2016, s. 83).

K15'in pandemi sürecindeki deneyimleri, metaverse'ün bireyler için yalnızlık duygusunu hafifleten ve sosyal bağlar kurmayı kolaylaştıran bir platform olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Katılımcının, metaverse aracılığıyla kendi ilgi alanlarına ve hobilerine uygun gruplara katılarak fiziksel dünyada erişemediği bir sosyal çevre oluşturması, dijital teknolojilerin bireylerin toplumsal ihtiyaçlarını karşılamadaki rolüne dair önemli bir örnek sunmaktadır. Bu durum, metaverse'ün, bireylerin kendilerini ait hissettikleri toplulukları bulmalarını ve bu topluluklarla anlamlı bağlar kurmalarını destekleyen kapsayıcı bir sosyal alan yarattığını göstermektedir.

Metaverse'ün bu işlevi, bireylerin fiziksel dünyada karşılaştıkları sosyal sınırlamaları aşmalarına ve sosyal kimliklerini sanal ortamda yeniden inşa etmelerine olanak tanır. Pandemi gibi bireylerin fiziksel temas ve yüz yüze sosyalleşme olanaklarından büyük ölçüde yoksun bırakıldığı bir dönemde, metaverse'ün sağladığı bu dijital sosyalleşme ortamı, toplumsal aidiyet hissinin korunmasında ve bireylerin yalnızlık duygusunu azaltmada kritik bir rol oynamıştır. K15'in deneyimi, metaverse'ün bireylerin coğrafi sınırları, fiziksel mesafeleri ve sosyal izolasyonu aşarak, dijital platformlarda ortak ilgi ve değerler etrafında bir araya gelmelerini nasıl

kolaylaştırdığını göstermektedir.

K1'in görüşleri, metaverse'ün bireyler için günlük hayatın stresinden uzaklaşmayı mümkün kılan bir "sığınak" işlevi gördüğünü ortaya koymaktadır. K1, yoğun bir iş gününün ardından metaverse'e girerek oyun grupları ve sanal etkinlikler aracılığıyla stresini azalttığını ifade etmektedir. Bu durum, bireylerin metaverse aracılığıyla günlük hayatın baskılarından ve toplumsal rollerin getirdiği yüklerden kurtularak kendilerini daha özgür bir şekilde ifade edebildikleri bir alan bulduklarını göstermektedir. Goffman'ın "sahne arkası" kavramı ile ilişkilendirildiğinde, metaverse, bireylerin toplumsal rollerini geçici olarak bir kenara bırakıp rahatlayabildikleri, yargılama ve performans beklentilerinden uzak bir alan olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, metaverse, bireylerin günlük hayatın taleplerine ve sosyal sorumluluklarına ara verebilecekleri, yeniden enerji toplayabilecekleri ve psikolojik olarak rahatlayabilecekleri bir ortam sunmaktadır. K1'in metaverse'ün maddi ve zamansal kısıtlamaları aşma potansiyeline dikkat çekmesi, dijital teknolojilerin bireylere sağladığı ekonomik ve sosyal avantajları gözler önüne sermektedir. Metaverse, fiziksel dünyada erişimi zor veya masraflı olan deneyimleri bireylere kolay ve erişilebilir bir şekilde sunarak, ekonomik ve mekânsal sınırlamaları aşmaktadır. Örneğin, bir konser etkinliğine fiziksel olarak katılmanın zorluklarını aşan bir sanal konser deneyimi ya da dünyanın farklı yerlerinden bireylerle etkileşime geçme imkânı, metaverse'ün bireyler için bir tür dijital kaçış alanı oluşturduğunu göstermektedir. Bu dijital alan, bireylerin fiziksel dünyada sınırlı imkânlarla ulaşabilecekleri deneyimleri, daha düşük maliyet ve zaman harcayarak elde etmelerine olanak tanımaktadır.

Literatüre bakıldığında, Büyükbaykal ve Sönmezler'in (2022) çalışmasında, çalışmada, Metaverse'ün toplumsal yaşam üzerindeki etkileri ve sanal ile fiziksel gerçekliklerin birleşimi üzerine odaklanılıyor. Metaverse'ün, özellikle artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) teknolojileri kullanarak kullanıcılara sunduğu yenilikçi deneyimler incelenmektedir. Bu teknolojiler, kullanıcılara fiziksel dünyanın ötesinde bir toplumsallaşma deneyimi sunmakta ve farklı aktiviteler yapma imkanı tanımaktadır. Güven ve Güven (2022) çalışmasında, Metaverse'ün sosyal ve kültürel dinamiklerini, sanal kimlikler ve mekân kavramları üzerinden ele alıyor. Metaverse, kullanıcılara üç boyutlu bir sosyal etkileşim alanı sunarken, aynı zamanda yeni topluluk bilinçlerinin ve kimliklerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Türk ve Darı (2022) çalışmasında, metaverse'ün, geleneksel ve modern toplulukların özelliklerini birleştirerek nasıl yeni bir toplumsallaşma türü oluşturduğunu tartışmaktadır. Sanal cemaatler, samimi ilişkiler sunarken aynı

zamanda modern topluluklar gibi esnek üyelik olanakları sunmaktadır. Metaverse, Web 2.0'dan Web 3.0'a geçişi hızlandıran bir araç olarak görülmekte ve sanal dünya içinde sosyalleşme, eğitim, alışveriş gibi etkinlikler daha gerçekçi bir biçimde sunulmaktadır.

5. TARTIŞMA

Bu çalışma, metaverse evreninde bireylerin boş zamanlarını değerlendirme pratiklerini sosyolojik bir perspektiften ele almış ve dijital çağın yeni sosyal etkileşim platformlarından biri olan metaverse'ün boş zaman kavramını nasıl dönüştürdüğünü incelemiştir. Araştırmanın bulguları, metaverse'ün bireylerin boş zaman etkinliklerini yalnızca fiziksel dünyadan dijital bir boyuta taşımakla kalmadığını, aynı zamanda bu etkinliklere dair algıları ve beklentileri de köklü bir şekilde değiştirdiğini göstermektedir. Bu dönüşüm, bireylerin metaverse ortamında zaman geçirirken sosyal bağlantılar kurma, eğlenme, öğrenme ve hatta üretim yapma gibi çeşitli aktiviteleri gerçekleştirebildiklerini ortaya koymaktadır.

Metaverse'de boş zaman aktiviteleri, geleneksel anlamda dinlenme ve eğlenceden öte, bireylerin sanal topluluklarla etkileşim kurdukları, yeni deneyimler yaşadıkları ve bireysel gelişimlerine katkıda buldukları bir alan haline gelmiştir. Örneğin, spor ve meditasyon gibi fiziksel aktivitelerin dijitalleşmesi, bireylerin metaverse ortamında bedensel ve zihinsel sağlıklarını desteklemelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca, oyun ve eğlence etkinlikleri, kullanıcıların hem bireysel hem de grup düzeyinde keyif alabilecekleri bir alan sunarken, sanal turlar ve sanal topluluklarla sosyalleşme gibi etkinlikler, boş zaman kavramını küresel bir bağlama taşımaktadır. Bu bulgular, boş zaman aktivitelerinin, dijitalleşme sayesinde fiziksel sınırların ötesine geçerek farklı kültürlerden bireyleri bir araya getiren bir köprü işlevi gördüğünü ortaya koymaktadır.

Metaverse'deki boş zaman aktivitelerinin bireyler üzerindeki etkilerinin çiftyönlü bir yapıya sahip olduğu tespit edilmiştir. Bir yandan, bu ortam, bireylerin yaratıcı ifade biçimlerini destekleyen ve özgürleşmelerini sağlayan bir platform sunmaktadır. Örneğin, sanat ve yaratıcılık etkinlikleri, kullanıcıların kendi eserlerini sergilemelerine veya dijital sanat üretmelerine olanak tanımakta, böylece bireylerin boş zamanlarını daha üretken bir şekilde değerlendirmelerini sağlamaktadır. Diğer yandan, bu dijital ortamın sunduğu aşırı olanaklar ve yoğun içerik akışı, bireylerde dijital bağımlılık riskini artırabilmektedir. Bu durum, bireylerin boş zamanlarını verimli bir şekilde değerlendirmesini zorlaştırabilir ve sosyal ilişkilerde izolasyona yol açabilir. Araştırma, bu tür olumsuz etkilerin önlenmesi için dijital okuryazarlık becerilerinin artırılması ve metaverse kullanımının bilinçli bir şekilde düzenlenmesi gerektiğine işaret etmektedir.

Metaverse'ün boş zaman aktivitelerine sağladığı katkıların yanı sıra, bu

platformların bireylerin sosyal çevresi ve toplumsal yapı üzerindeki etkileri de dikkate değerdir. Çalışmanın bulguları, metaverse'ün bireyler arası etkileşimleri artırdığını ve sosyal bağları güçlendirdiğini göstermektedir. Örneğin, metaverse ortamında sanal topluluklar aracılığıyla bireyler, ortak ilgi alanları etrafında bir araya gelmekte ve fiziksel dünyada zorlanabilecekleri sosyal bağları dijital dünyada daha kolay kurabilmektedir. Ancak bu durum, geleneksel topluluk yapılarının zayıflamasına ve yüz yüze sosyal etkileşimlerin azalmasına da yol açabilir. Bu nedenle, metaverse'ün bireyler arası ilişkiler üzerindeki etkilerinin hem fırsat hem de risk boyutlarıyla ele alınması önemlidir.

Bulgular ayrıca metaverse ortamında gerçekleştirilen boş zaman aktivitelerinin toplumsal eşitsizlikler üzerindeki etkilerine de ışık tutmaktadır. Metaverse'ün sunduğu olanaklara erişim, dijital uçurumun varlığı nedeniyle her birey için eşit olmamaktadır. Özellikle düşük gelir grupları veya teknolojik altyapıya erişimi sınırlı bireyler için metaverse'deki boş zaman etkinlikleri erişilebilir bir seçenek olmaktan uzaklaşmaktadır. Bu durum, dijitalleşme ile toplumsal eşitlik arasındaki ilişkinin daha kapsamlı bir şekilde ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Çalışma, metaverse'ün daha kapsayıcı bir şekilde yapılandırılması ve dijital eşitsizliklerin azaltılması için sosyal politikaların geliştirilmesi gerektiğine dikkat çekmektedir.

Sonuç olarak, bu araştırma, metaverse'ün bireylerin boş zaman değerlendirme pratiklerini nasıl dönüştürdüğünü ve bu dönüşümün sosyal, ekonomik ve kültürel boyutlarını kapsamlı bir şekilde ele almıştır. Bulgular, dijital çağda boş zaman kavramının yalnızca bireysel bir deneyim olmaktan çıkıp, toplumsal bir olgu haline geldiğini göstermektedir. Metaverse'ün sunduğu olanaklar, bireylerin boş zamanlarını daha anlamlı ve üretken bir şekilde değerlendirmelerine olanak sağlarken, bu ortamın sunduğu fırsatların bilinçli bir şekilde yönetilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Çalışma, metaverse'de boş zaman aktiviteleri üzerine yapılan literatüre katkıda bulunmayı ve bu alandaki gelecekteki çalışmalara ışık tutmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, dijitalleşmenin hızlandığı bir çağda, bireylerin boş zaman değerlendirme biçimlerini destekleyecek politikaların ve uygulamaların geliştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

6. SONUÇLAR

Bu araştırma, dijital çağın ortaya çıkardığı yeni bir sosyal ve etkileşim alanı olan Metaverse'de, bireylerin boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerine dair derinlemesine bir inceleme sunmuştur. Araştırmanın sonuçları, Metaverse'ün, kullanıcıların sosyal etkileşimler, kimlik inşası ve kültürel ifadeler üzerinde önemli etkilere sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bulgular, Metaverse platformlarının, sanal gerçeklik teknolojileri ve interaktif özellikler sayesinde, kullanıcı deneyimlerini zenginleştirerek sosyal etkileşim kalıplarını ve kişisel ifade biçimlerini dönüştürdüğünü göstermektedir.

Araştırmaya katılan bireyler, Metaverse ortamında kurdukları sosyal ilişkiler ve katıldıkları etkinlikler hakkında detaylı bilgiler vermişlerdir. Bu etkileşimler, sürükleyici ve çeşitli sosyal aktiviteler aracılığıyla, katılımcıların sosyal çevrelerini genişletmelerine ve farklı kültürel arka planlardan insanlarla etkileşimde bulunmalarına olanak tanımıştır. Bu tür etkileşimler, özellikle pandemi gibi sosyal izolasyonun yaşandığı dönemlerde, bireylerin yalnızlık hissini azaltmada ve sosyal destek ağlarını güçlendirmede önemli bir rol oynamaktadır.

Metaverse'ün, dijital kimlik ve sosyalleşme süreçleri üzerindeki etkileri, kullanıcıların kendilerini yeni ve yaratıcı yollarla ifade etmelerine imkan tanıyan dinamik bir ortam sunmaktadır. Katılımcıların raporları, sanal ortamlarda sergiledikleri kimliklerin, fiziksel dünyadaki sınırlamalardan bağımsız olarak daha özgür ve çeşitli olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda, Metaverse platformları, bireylerin kendilerini keşfetmeleri ve farklı sosyal roller deneyimlemeleri için benzersiz fırsatlar sağlamaktadır.

Araştırma ayrıca, Metaverse teknolojilerinin eğitim ve öğrenme süreçlerine katkıda bulunabileceğini de göstermektedir. Sanal dünyalarda gerçekleştirilen eğitim etkinlikleri, interaktif ve sürükleyici özellikleri sayesinde öğrenme motivasyonunu artırarak, katılımcıların yeni bilgileri daha etkili bir şekilde özümsemelerine yardımcı olmaktadır. Bu etkinlikler, geleneksel eğitim metodlarına alternatif olarak, özellikle genç kullanıcılar arasında popüler hale gelmiş ve öğrenme deneyimlerini daha keyifli ve etkileşimli hale getirmiştir.

Sonuç olarak, Metaverse, dijital çağda bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini köklü bir şekilde dönüştürmekte ve genişleyen teknolojik olanaklarla sosyal etkileşimleri yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda,

Metaverse platformlarının daha da geliştirilmesi ve kullanıcı deneyiminin zenginleştirilmesi, bu yeni sosyal, kültürel ve eğitim potansiyellerini maksimize etme yönünde önemli adımlar olarak görülmektedir. Dolayısıyla, gelecekteki teknolojik yeniliklerin, kullanıcı ihtiyaç ve beklentileri doğrultusunda şekillendirilmesi, Metaverse'ün sosyal ve kültürel dinamiklere olan katkılarını artırarak dijital toplumun sınırlarını daha da genişletecektir.

7. ÖNERİLER

1- Dijital Okuryazarlık Eğitimlerinin Artırılması: Metaverse'deki boş zaman aktivitelerinin güvenli ve bilinçli bir şekilde gerçekleştirilmesi için, kullanıcıların dijital okuryazarlık düzeylerinin artırılması önemlidir. Bu eğitimler, özellikle genç kullanıcılar başta olmak üzere, sanal dünyaların potansiyel tehlikeleri hakkında farkındalık yaratmalı ve gizlilik ayarlarının etkin kullanımını kapsamalıdır.

2- Metaverse Ortamında Sosyal Etkileşim Politikalarının Geliştirilmesi: Araştırmadan elde edilen verilere göre, metaverse platformları üzerindeki sosyal etkileşimler, kullanıcıların psikolojik refahı üzerinde önemli etkiler bırakabilmektedir. Bu bağlamda, sosyal etkileşimleri destekleyici ve olası zararları minimize edici politikaların geliştirilmesi gereklidir.

3- Gizlilik ve Güvenlik Protokollerinin Güçlendirilmesi: Kullanıcı verilerinin korunması ve gizlilik ihlallerinin önüne geçilmesi için metaverse platformlarının güvenlik protokollerinin sürekli olarak gözden geçirilmesi ve güçlendirilmesi gerekmektedir. Ayrıca, kullanıcıların bu protokoller hakkında bilgilendirilmesi önem arz etmektedir.

4- Kültürel ve Sosyal Etkileşimleri Destekleyen İçeriklerin Geliştirilmesi: Metaverse, farklı kültürel arka planlardan bireyler için zengin sosyal etkileşim fırsatları sunmaktadır. Bu çeşitliliği destekleyici ve farklı kültürler arası diyalogları teşvik edici içeriklerin geliştirilmesi gerekmektedir.

5- Metaverse'ün Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşvik Edilmesi: Bulunan sonuçlar, metaverse platformlarının eğitim alanında etkili bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Bu nedenle, politika üreticilerinin bu konu üzerinde özellikle eğitim-öğretim materyalleri ve interaktif öğrenme modülleri ile zenginleştirilmiş eğitim programlarının geliştirilmesi ve bu tür kullanımların teşvik edilmesi çok önemlidir.

6- Metaverse Kullanıcılarının Sağlık ve Refahının İzlenmesi: Metaverse kullanımının uzun süreli psikolojik ve sosyal etkileri üzerine düzenli araştırmalar yapılması ve kullanıcı refahının izlenmesi önerilmektedir. Bu tür veriler, metaverse'ün insan sağlığı üzerindeki etkilerini anlamak ve gerekli düzenlemeleri yapmak için kritik öneme sahiptir.

7- Çok Dilli Destek ve Çeviri Hizmetlerinin Sağlanması: Metaverse platformlarında çok dilli destek ve anında çeviri hizmetlerinin sağlanması, farklı dilleri konuşan kullanıcıların etkileşimini kolaylaştırabilir. Bu, kültürlerarası anlayışın ve etkileşimin artırılmasına yardımcı olacaktır.

8- Sanal Gerçeklik (VR) Erişilebilirlik Standartlarının Geliştirilmesi: Tüm kullanıcıların metaverse deneyimlerinden tam olarak faydalanabilmesi için, engelli bireylerin ihtiyaçlarını karşılayacak erişilebilirlik standartlarının genişletilmesi önerilmektedir.

9- Yaşa Uygun İçeriklerin Geliştirilmesi ve Denetlenmesi: Metaverse platformlarındaki içeriklerin yaşa uygun olması ve çocuklar için güvenli bir çevre sağlaması gerekmektedir. Bu nedenle, yaşa uygun içeriklerin geliştirilmesi ve bu içerikler üzerinde düzenli denetimler yapılması önerilir.

10- Sanal Dünya Etik Kurallarının Belirlenmesi ve Uygulanması: Metaverse kullanıcıları arasında saygılı ve adil bir ortamın sağlanması için etik kuralların belirlenmesi ve bu kuralların uygulanmasına yönelik mekanizmaların geliştirilmesi gerekmektedir. Bu, kullanıcıların birbirlerine karşı sorumlu davranışlar sergilemelerini teşvik edecektir.

KAYNAKLAR

- Abut, F. (2019). User-level Performance Evaluation of VoIP under Different Background TCP Traffic Conditions in ns-2. *Avrupa Bilim Ve Teknoloji Dergisi*(16), 638-645. <https://doi.org/10.31590/ejosat.585736>
- Ağaoğlu, F. O., Ekinci, L. O., & Tosun, N. (2022). Metaverse ve sağlık hizmetleri üzerine bir değerlendirme. *Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 4(1), 95-102. <https://doi.org/10.46482/ebyuifbdergi.1133902>
- Akyürek, G., Kars, S., & Bumin, G. (2018). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman ile ilişkili tutum, yönetim ve memnuniyetlerinin incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 1-12.
- Alpdoğan, F. F. (2023). Zygmunt Bauman sosyolojisi: Akışkan modernite özgür olduğunu zanneden köleler mi üretiyor?. *İçtimaiyat*, 7(2), 413-430. <https://doi.org/10.33709/ictimaiyat.1222635>
- Arık, B., & Arık, E. (2020). Facebook'un dönüşen mahremiyet yaklaşımı: "Gelecek mahremiyettir". *Intermedia International E-Journal*, 7(13), 447-461.
- Aşkın, M. (2010). Kimlik ve giydirilmiş kimlikler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 213-220.
- Aydın, Ö. C. (2024). *Metaverse: Kurgusal mekan tasarımının geleceği* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul.
- Aydınalp, P. D. Ş. G. I. (2023). Gerçek Dünya'da Kendini Evinde Hissetmeyenlere Yeni Bir Dünya: "Başlat: Ready Player One" Filmine Bir Bakış. *TRT Akademi*, 8(17), 488-495. <https://doi.org/10.37679/trta.1245306>
- Aydoğan, D., Yengin, D., & Bayrak, T. (2022). Sanatın hibrit gerçeklik alanı: 'Metaverse'. *Yedi*, 28, 53-66.
- Babur, Y. (2022). Metaverse ağında turizm endüstrisinin rolü. *Turizm Ekonomi Ve İşletme Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 91-101.
- Bailenson, J. N. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. W. W. Norton & Company.
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Bansal, G., Rajgopal, K., Chamola, V., Xiong, Z., & Niyato, D. (2022). Healthcare in Metaverse: A survey on current metaverse applications in healthcare. *IEEE Access*, 10, 119914–119946. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3219845>
- Barut Tuğtekin, E., & Dursun, Ö. (2021). Sosyal ağlarda sanal kimlik kullanımının incelenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2021(55), 146-160.
- Başoğlu, R. (2023). Siyasal iletişimde Metaverse'ün kullanılma potansiyeli: Fırsatlar ve tehditler. *Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Gaziantep, Türkiye*.
- Başol, Ş., Akman Dömbekci, H., & Öztürk, Y. E. (2023). Metaverse evreninde sağlık

- hizmetleri. *IGUSABDER*, 275-289.
- Batu, M., ve Kocaömer, C. (2023). Metaverse Nedir? Literatür Art Alanı Bağlamında Yeni Bir Tanım Önerisi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(51), 92-112.
- Baudrillard, J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri* (O. Adanır ve A. Bilgin, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Baudrillard, J. (2005). *Simülakrlar ve simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2015). *Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2008). *Tüketim toplumu (söylenceleri / yapıları)* (H. Deliceçaylı, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2020). *Nesneler Sistemi*. (Çev. O. Adanır, A. Favaro). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bayramoğlu, G., ve Gültekin, F. (2023). Z Kuşağının Sosyal Medya Bağımlılığının Yaşam Doyumu Üzerine Etkisi. *Turkuaz Uluslararası Sosyo-Ekonomik Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 5(1), 27-53.
- Bayrı, D. (2011). Gözün egemenliği tarihin sonu mu? *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14, 96.
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20-33.
- Bennett, L. (2009). Reflections on privacy, identity and consent in on-line services. *Information Security Technical Report*, 14(3), 119-123. <https://doi.org/10.1016/j.istr.2009.10.003>
- Bilgici, C., & Özkök Şişman, Ö. (2022). Metaverse Dinamikleri Bağlamında Sosyal Medya ve Dijital Reklamcılığın Geleceği Üzerine Bir İnceleme. *Yeni Medya*, 2022(12), 369-394.
- Biricik, Z. (2022). Dijital bağımlılıklar ve dijital bağımlılıklardan kurtulma yolu olarak dijital minimalizm. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12(3), 897-912.
- Boksem, M., Meijman, T., & Lorist, M. (2005). Effects of mental fatigue on mental fatigue on attention: an ERP study. *Cognitive Brain Research*, 25(1), s. 107-116. <https://doi.org/DOI: 10.1016/j.cogbrainres.2005.04.011>
- Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). One size fits all? What counts as quality practice in (reflexive) thematic analysis? *Qualitative Research in Psychology*, 18(3), 328-352.
- Bulut, Y. (2023). Üniversite öğrencilerinin sosyalleşme taktikleri ve internet

bağımlılığı ile metaverse farkındalık düzeylerinin incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ağrı.

- Cannavò, A., & Lamberti, F. (2021). How blockchain, virtual reality, and augmented reality are converging, and why. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 10(5), 6–13.
- Castells, M. (2005). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum ve kültür, ağ toplumunun yükselişi, Cilt 1* (Çev. E. Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society* (2nd ed.). Blackwell Publishers.
- Chamorro-Atalaya, O., Olivares-Zegarra, S., Sobrino-Chunga, L., Guerrero-Carranza, R., Vargas-Diaz, A., Huarcaya-Godoy, M., Rasilla-Rovegno, J., Suarez-Bazalar, R., Poma-Garcia, J., & Cruz-Telada, Y. (2023). Application of the Chatbot in University Education: A Bibliometric Analysis of Indexed Scientific Production in SCOPUS, 2013-2023. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(7). <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.7.15>
- Chen, Z., Wu, J., Gan, W., & Qi, Z. (2022). Metaverse Security and Privacy: An Overview. *IEEE BigData 2022*, 10 pages, 2 figures. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2211.14948>
- Cheremnykh, P., & Pedcharat, N. (2024). Title of the document. Retrieved from https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/850495/Cheremnykh_Pedcharat.pdf?sequence=2
- Cortada, J. W. (2021). How the IBM PC won, then lost, the personal computer market. *IEEE Spectrum*.
- Creswell, J. W. (2013). Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni (3. Baskıdan Çeviri). Çev. Edit.: M. Bütün ve S. B. Demir. Ankara: Siyasal yayın dağıtım.
- Cüceloğlu, D. (2010). İnsan ve Davranışı. İstanbul: Remzi Yayınevi. Çalışkan, M., ve Mencik, Y. (2015). Değişen Dünyanın Yeni Yüzü: Sosyal Medya. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*(50), 254-277.
- Çalapkulu, Ç., & Alp, F. (2020). Dijital Ebeveynler İle Çocukların Sosyal Medya Kullanımı Üzerindeki Mahremiyet İlişkisi. *Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 132-144.
- Çalışkan, M., & Mencik, Y. (2015). Değişen dünyanın yeni yüzü: Sosyal medya. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, 50, 254-277.
- Çankal, S. (2024). Dijital platformlarda kimlik inşası ve sunumu: Z kuşağı üyeleri üzerine bir araştırma. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 61, 325-342.
- Çelik, F. (2024). Post-Truth Çağda Post-Reality Sanat Deneyimi: Metaverse Konseri Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 11(1), 283-304. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1341622>

- Çelik, H., Baykal, N. B., & Memur, H. N. K. (2020). Nitel veri analizi ve temel ilkeleri. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 379-406. <https://doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.8c.1s.16m>
- Çelik, R. (2022). Metaverse nedir? Kavramsal değerlendirme ve genel bakış. *Balkan ve Yakın Doğu Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 67-74.
- Çetin, H. (2014). Kişisel veri güvenliği ve kullanıcıların farkındalık düzeylerinin incelenmesi. *Akdeniz İİBF Dergisi*, 14(29), 86-105.
- Çiftçi, A., & Karakaş, Y. (2019). Dijitalleşen zamanın izdüşümünde: Kimliğin, bedeninin ve iletişimin dönüşümü. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 10(37), 7-30. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2019.2.001.x>
- Dalmış, A. B. (2021). İzlenim Yönetimi Taktiklerinde Bireysel Performans Algısının Rolü: Kamuda Bir Araştırma. *İş ve İnsan Dergisi*, 8(1), 49-58. <https://doi.org/10.18394/iid.745886>
- De Felice, F., Petrillo, A., Iovine, G., Salzano, C., & Baffo, I. (2023). How does the metaverse shape education? A systematic literature review. *Applied Sciences*, 13(9), 5682. <https://doi.org/10.3390/app13095682>
- Demir, H. (2022). Metaverse ağında sanat ve tasarım: Kullanıcı arayüzü tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımı. *JASS Studies - The Journal of Academic Social Science Studies*, 15(90), 169-182.
- Demir, R., & Değerli, A. S. (2022). Fotoğraftan Metaverse' e Gerçeğin Dijital Temsili ve İmge. *Sanat ve İnsan Dergisi Özel Sayı*, 179-187.
- Demir, T. (2019). Büyüsü bozulmuş dünyayı büyülemek. *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 45, 165-169.
- Demirbağ, İ. (2020). Üç boyutlu sanal dünyalar. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(4), 97-112.
- Demircioğlu, Z. (2023). Pandemiden Metaverse' e: Veri odaklı toplumun yükselişi ve riskleri. *İnsan ve İnsan*, 10(36), 11-23. <https://doi.org/10.29224/insanveinsan.1283746>
- Demirel, M., Er, Y., Kaya, A., & Çuhadar, A. (2022). Dijital bağımlılık ve boş zaman yönetiminin günlük hayata etkisinin incelenmesi. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(3), 1292-1306.
- Deniz, M. (2011). Sanayileşme Perspektifinde Kentleşme ve Çevre İlişkisi. *Journal of Geography*(19), 95-105.
- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk İletişim*, 12(1), 294-311. <https://doi.org/10.18094/josc.470961>
- Doğu, B. (2009). Yeni bir türün inşası: Gerçek yaşam simülasyonları. İçinde M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü, & I. B. Fidaner (Haz.), *Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu* (ss. 247-274). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Dolgun, U. (2008). *Şeffaf hapishane yahut gözetim toplumu*. İstanbul: Ötüken

Yayınları.

- Dormehl, L. (2024). Today in Apple history: Apple's war with IBM commences. *Cult of Mac*.
- Dönmez, S. C., & Dikkol, S. (2020). Dijital Gerçeklik ve İnsan Sonrası Düşünce Bağlamında Facebook Horizon Uygulaması. *Selçuk İletişim*, 13(2), 750-774. <https://doi.org/10.18094/josc.698433>
- Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. In Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia (MM '21), October 20–24, 2021, Virtual Event, China.
- Duman, Z. (2016). Tüketimci kapitalizmin ve tüketim kültürünün eleştirisi. *Sosyoloji Dergisi*, 33, 15-36.
- Dursun, Ö. Ö., & Barut Tugtekin, E. (2016). Sosyal Medyanın Yeni Sorunsalı: Sanal Kimlikler. Inonu University.
- Eker, M., & Demir, H. (2024). Metaverse'de punk estetiği: Kamusal sanat ve kültürel çeşitlilik. *Kent Akademisi*, 17(6), 2380-2403. <https://doi.org/10.35674/kent.1491012>
- Elnur, A. (2024). Dijital çağda boş zaman: Boş zaman olgusunun dijitalleşmesi bağlamında 'Ready Player One' filminin incelenmesi. *Mevzu – Sosyal Bilimler Dergisi*, 11, 431-462. <https://doi.org/10.56720/mevzu.1428798>
- Elnur, A. (2023). İletişim süreçlerinin dijitalleşmesi bağlamında boş zaman sosyolojisinin dönüşümü. *Akademik Hassasiyetler*, 10(23), 287-311.
- Ercan, F. (2022). Metaverse Teknolojisinin Gelecekte Turizm Sektörüne Olası Etkilerini Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(4), 1063-1092. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1225882>
- Erdoğan, N. (2023). Metaverse'de benliğin yeniden inşası ve dini objelerin sanal gerçekliğe adapte edilme çabaları (Yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Ergüney, M., & Tepe, N. (2023). Metaverse: Bir metafor çalışması. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 12(2), 1178-1195.
- Erken, F. (2022). Sosyo-dijital eşitsizlik ekosisteminde sanal gerçeklikten Metaverse'e erişilebilirlik: İçeridekiler ve dışarıdakiler. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 22(1), 84-99. <https://doi.org/10.54961/uobild.1133333>
- Eroğlu, Ş. (2018). Dijital yaşamda mahremiyet (gizlilik) kavramı ve kişisel veriler: Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğrencilerinin mahremiyet ve kişisel veri algılarının analizi. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 35(2), 130-153. <https://doi.org/10.32600/huefd.439007>
- Ersöz, B., & Özmen, M. (2020). Dijitalleşme ve bilişim teknolojilerinin çalışanlar üzerindeki etkileri. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 11(42), 170-179.

- Ertel, R., Karakaş, O., & Doğru, Y. B. (2017). Pokemon Go Oyunu Bağımlılığını Destekleyen Bileşenlerin Kalitatif İncelenmesi. *AJIT-E: Academic Journal of Information Technology*, 8(30), 271-289. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2017.5.012.x>
- Esen, F. S. (2023). Metaverse: Geleceğin dünyalarını inşa edecek teknolojiler, fırsatlar ve tehditler. *TRT Akademi*, 8(17), 480-487. <https://doi.org/10.37679/trta.1245293>
- Freeman, D., Reeve, S., Robinson, A., Ehlers, A., Clark, D. M., Spanlang, B., & Slater, M. (2017). Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders. *Psychological Medicine*, 47(14), 2393-2400. <https://doi.org/10.1017/S003329171700040X>
- Gabarnet, A., Feixas, G., & Montesano, A. (2023). What is the psychological role of the virtual self in online worlds? A scoping review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(12), 109.
- Gencer, M. (2023). Dramaturjik yaklaşım perspektifinden sosyal medya: Sahnenin önu ve arkası. *Disiplinlerarası Medya ve İletişim Çalışmaları, Nisan 2023*. Serüven Yayınevi.
- Ghali, N., Panda, M., Hassanien, A. E., Abraham, A. and Snasel, V. (2012). Social networks analysis: Tools, measures and visualization. A. Abraham (Yay. haz.). Computational social networks içinde, 3-23.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Goffman, E. (2009). Günlük yaşamda benliğin sunumu (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.
- Göçen, A. (2022). Eğitim bağlamında Metaverse. *Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 6(1), 98-122.
- Gönenç, E. Ö. (2012). İnternet ve Türkiye'deki Gelişimi. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal(16). <https://doi.org/10.17064/iüifhd.17565>
- Gruet , M., Temesi, J., Rupp, T., Levy, P., Millet, G., & Verges, S. (2013). Stimulation of the motor cortex and corticospinal tract to assess human muscle fatigue. *Neuroscience*, 231(12), s. 384-399. <https://doi.org/DOI:10.1016/j.neuroscience.2012.10.058>
- Guo, W., Ren, J., Wang, B., & Zhu, Q. (2015). Effects of relaxing music on mental fatigue induced by a continuous performance task: Behavioral and ERPs evidence. *PLOS ONE*, 10(8).
- Güdüm, S., & Doğan Erdiñç, E. (2023). Hipergerçeklik çağında medya ve tüketim. *İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi)*, 8(1), 9-29. <https://doi.org/10.47107/inifedergi.1146320>
- Gülbol, D. (2024). Metaverse'ün toplumsal hayata etkileri (Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.

- Güler, O., & Savaş, S. (2022). Tüm yönleriyle Metaverse çalışmaları, teknolojileri ve geleceği. *GMBD*, 8(2), 292–319.
- Güven, F., & Güven, İ. (2022). Metaverse Toplumu: Kimlik, Mekân ve Yeni Topluluk Bilinci. *Erciyes Akademi*, 36(4), 1792-1812. <https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1159046>
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik İlkesinin Yitimi: Baudrillard'ın Simülasyon Teorisinin Temel Kavramları. *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (19), 65-84.
- Haffke, I., Kalgovas, B., & Benlian, A. (2016). The role of the CIO and the CDO in an organization's digital transformation. *In ICIS 2016 Proceedings* (pp. 1–20).
- Harari, Y. N. (2018). Davos 2018 Konuşması. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=bg27nJb7Rck>.
- Hınız, G., & Yavuz, A. (2023). Yansıtıcı tematik analiz: Bir doktora tez çalışması örneği. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 19(2), 388-408. <https://doi.org/10.17244/eku.1300330>
- Hogan, B. (2010). The presentation of self in the age of social media: Distinguishing performances and exhibitions online. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(6), 377–386.
- Huang, Z., Choi, D.-H., Lai, B., Lu, Z., & Tian, H. (2022). Metaverse-based virtual reality experience and endurance performance in sports economy: Mediating role of mental health and performance anxiety. *Frontiers in Public Health*, 10, 991489. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.991489>
- Hudson, J. M., & Witt, P. L. (2012). Internet Relay Chat (IRC). *In Encyclopedia of Social Networks* (pp. 57). <https://doi.org/10.1002/9781118256107.ch57>
- İlban, O., & Özcan, K. (2005). Demografik özelliklerine göre boş zaman değerlendirme tercihleri ve etkileri üzerine bir araştırma. *Pazarlama Dünyası Dergisi*, 19(1), 49–57.
- İlgaz Büyükbaykal, A. C., & Sönmezer, Z. (2022). Metaverse ile toplumsal yaşam arasındaki ilişki. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 139-148. <https://doi.org/10.46442/intjcss.1099798>
- İsmayılzada, L. (2017). Sanal Dünyada Sanal Dönüşüm. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(3), 227-236.
- Kabar, P. (2024). Sanal dünyada maskelerimiz: Sanal kimlik, benlik saygısı ve internet bağımlılığının ilişkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 25(3), 244-253.
- Kalafat Çat, A., Koçak, M. . C., & Toprak, Ö. (2021). Sosyal Medya Bağımlılık Düzeyinin Yaşam Memnuniyetine Etkisi Üzerine Saha Araştırması. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 2021(56), 185-202. <https://doi.org/10.47998/ikad.999223>
- Kalkan, N. (2021). Metaverse Evreninde Sporun Bugünü ve Geleceğine Yönelik Bir Derleme. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 163-174.

<https://doi.org/10.30769/usbd.1027728>

- Kanade, V. (2023). What is ARPANET? Definition, features, and importance. *Spiceworks*.
- Karadağ, T., Uyar, A., & Şan, İ. (2024). Eğitimde Metaverse kullanımına yönelik araştırmalar üzerine metasentez çalışması. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 11(22), 137-159. <https://doi.org/10.29129/inujse.1503763>
- Kavut, S. (2021). Digital Identities in The Context of Blockchain and Artificial Intelligence. *Selçuk İletişim*, 14(2), 529-548. <https://doi.org/10.18094/josc.865641>
- Kaya, S. (2021). Sosyal medya kullanıcılarının dijital kimlik inşası sürecinde kültürel faaliyet ve sanat ile ilgili paylaşımlarının rolü. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(4), 1403-1419.
- Kırçova, İ. (1999). *İnternette Pazarlama*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Kırık, A. M. (2014). Arap Baharı bağlamında sosyal medya-birey etkileşimi ve toplumsal dönüşüm. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 1(3), 87-98.
- Kırık, A. M., & Memmi, M. A. (2022). İnternetin geleceği: Metaverse teknolojisine Türkiye perspektifinden bakış. *Asya Studies*, 6(22), 159-166.
- Koca, D. (2020). Sanayi devrimlerinin tarihsel arka planı ve işgücü becerileri üzerindeki yansımaları. *OPUS International Journal of Society Researches*, 16(31).
- Kocabaş, F. (2015). Endüstri İlişkilerindeki Dönüşüm. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(10).
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital büyük patlamada' fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International E-Journal*, 8(15), 245-266. <https://doi.org/10.21645/intermedia.2021.109>
- Kül Avan, S., & Karaküçük, S. (2019). Farklı kültürlerde boş zaman davranışları: Aleviler örnekleme. *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 9-20.
- Künüçen, H. H., & Samur, S. (2021). Dijital Çağın Gerçeklikleri Sanal, Artırılmış, Karma ve Genişletilmiş Gerçeklikler Üzerine Bir Değerlendirme. *Yeni Medya*, 2021(11), 38-62.
- Laato, S., Islam, A. K. M. N., & Laine, T. H. (2020). The effect of Pokémon GO on physical activity: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Medical Internet Research*, 22(6), e19527. <https://doi.org/10.2196/19527>
- Lee, J. (2022). A study on the intention and experience of using the Metaverse. *JAH*, 13(1), 177-192.
- Leskovec, J., Huttenlocher, D. and Kleinberg, J. (2010). Predicting Positive And Negative Links in Online Social Networks. In *Proceedings Of The 19th International Conference On World Wide Web*, s.641-650.
- Mahindru, R., Kumar, A., Bapat, G., Rroy, A. D., Kavita, & Sharma, N. (2023).

- Metaverse Unleashed: Augmenting Creativity and Innovation in Business Education. *Engineering Proceedings*, 59(1), 207. <https://doi.org/10.3390/engproc2023059207>
- Mandal, T., Sađır, A. B., Öztürk, M. N. A., & Uysal, M. Y. (2022). Metaverse: Sanal dünyadan gerçek gizlilik ve güvenlik problemlerine. *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 100-106.
- Mete, M. H. (2023). Dijital oyunların geleceğinde Metaverse etkisi. *TRT Akademi*, 8(17), 294-317. <https://doi.org/10.37679/trta.1198870>
- Metin, O., & Karakaya, Ş. (2017). Jean Baudrillard Perspektifinden Sosyal Medya Analizi Denemesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(2), 109-121.
- Misra, R., & McKean, M. (2000). College students' academic stress and its relation to their anxiety, time management, and leisure satisfaction. *American journal of Health studies*, 16(1), 41-51.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *O'Reilly Media*.
- Odabaş, E. (2024). Metaverse evreninin öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine etkisi (Yüksek lisans tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale, Türkiye.
- Oh, Y., & Lee, K. M. (2019). The effects of virtual reality fitness games on physical activity and motivation: Game refinement approach. *Computers in Human Behavior*, 91, 62-73. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.020>
- Oskay, Ü., (2017). Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Öngen, O., (2017). Sosyal Medya Kullanıcılarının Gerçeklik Yanılgısı. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 1(1), 1-14.
- Ören, K., ve Yüksel, H. (2012). Geçmişten günümüze çalışma hayatı. *HAK-İŞ Uluslararası Emek ve Toplum Dergisi*, 11(1), 1.
- Özdemir, S., ve Gıynaş, A. Y. (2022). Metaverse ve Din Eğitimi. *Turkish Academic Research Review*, 7(4), 1080-1112.
- Özdođru, A., Gökalp, M. Y., & Kuşcu, H. (2020). Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Takım Çalışma ve Problem Çözme Becerilerine Etkisi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 8(22), 114-135.
- Özgören Şen, F., ve Öztekin, M. Y. (2017). Boş Zaman Pazarlaması Kapsamındaki Faaliyetlere Genel Bir Bakış. *Kırklareli Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(3), 58-71.
- Özkalp, E. (1992). Teknoloji ve Çevre. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, X(1-2).
- Özkerem, A., & Talu, N. (2008). Sendikaların Doğuşu; Türkiye ve Batı Avrupa

- Ülkeleri Karşılaştırması. Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 3(2), 108-126.
- Packard, N. E. (2020). The ARPANET into the Internet: A tale of two networks. *Studies in Media and Communication*, 8(1), 37–59. <https://doi.org/10.11114/smc.v8i1.4783>
- Partridge, C. H. (2005). *Introduction to world religions*. Minneapolis, MN: Fortress Press.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. New York: John Wiley & Sons, Ltd.
- Poloma, M. M. (1993). *Çağdaş sosyoloji kuramları*. (H. Erbaş, Çev.). Ankara: Gündoğan Yayınevi.
- Pourqasem, J., Karimi, S., & Edalatpanah, S. A. (2012). A survey of voice over internet protocol (VOIP) technology. *IJCMSA: International Journal of Computer and Mathematical Sciences Applications*, 6(3–4), 53–62.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Quach, S., Thaichon, P., Martin, K. D., & Weaven, S. (2022). Digital technologies: Tensions in privacy and data. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 50, 1299-1323. <https://doi.org/10.1007/s11747-022-00845-y>
- Radiah, R., Roth, D., Alt, F., & Abdelrahman, Y. (2023). The influence of avatar personalization on emotions in VR. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(4), 38.
- Ritzer, G., & Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13–36. <https://doi.org/10.1177/1469540509354673>
- Rodríguez, P. (2021). Metaverso: Hay otros mundos, pero están en éste. *Fundación Telefónica*. <https://telos.fundaciontelefonica.com/lacofa/metaverso-hay-otros-mundos-pero-estan-en-este/>
- Rojek, C. (1995). *Decentring leisure: Rethinking leisure theory*. SAGE Publications.
- Romani, A. (2008). The treatment of fatigue. *Neurological Sciences*, (29), s. 247-249. <https://doi.org/doi: 10.1007/s10072-008-0952-z>.
- Rose, P., Beeby, J. & Parker, D. (1995). Academic rigour in the lived experience of researchers using phenomenological methods in nursing. *Journal of Advanced Nursing*. 21(6), 1123-1129.
- Sayar, T. E., & Özmen, S. (2022). Dijital oyunlarda avatar-kimlik ilişkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(1), 320-341.
- Schallmo, D. R., & Williams, C. A. (2018). *Digital transformation now!: Guiding the successful digitalization of your business model*. Springer.
- Sönmezer, Z., & İlgaz Büyükbaykal, A. C. (2024). Dijital medya ve teknolojinin kolektif kullanımı. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*,

14(3), 753-762. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1464676>

- Söyler, S., & Sula Averbek, G. (2022). Sağlık Teknolojileri ve Metaverse: Potansiyel Uygulama Alanları ve Mevcut Engeller. *International Anatolia Academic Online Journal Health Sciences*, 8(2), 138-166.
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.
- Sürmeli, D., Türkmen, N. C., & Fırat, E. G. (2024). Sanat ve eğitimde Metaverse kullanımının ekonomik etkileri: SWOT ve PEST analizi. *Journal of Business and Trade*, 5(1), 55-73. <https://doi.org/10.58767/joinbat.1493649>
- Şeker, D. D. (2023). Metaverse’de sanal topluluk deneyimleri: 18-26 yaş gençlik örneği (Yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Şengün, S. (2014, Ekim). Dijital avatarlar için semiyotik bir okuma ve avatarların dijital iletişimde belirsizlik azaltma rolleri. *Dijital İletişim Etkisi Uluslararası Akademik Konferansı Bildiri Kitabı* (s. 33-44). İskenderiye Kitap.
- Şimşek, E. (2023). Dijital mahremiyet: Z kuşağının mahremiyet algısının, benlik sunumu inşasındaki rolüne ilişkin bir analiz (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı.
- Şimşek, S., Erkul, İ. N. & Er, H. (2024). Metaverse’in Psikososyal Riskler Açısından Değerlendirilmesi, *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 16 (3), 1342-1354.
- Tekin, H. H. & Tekin, H. (2006). Nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme. *İstanbul University Journal of sociology*, 3 (13), 101-116.
- Teng, C. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 36(6), 601-610.
- Thompson, J. B. (2020). Mediated interaction in the digital age. *Theory, Culture & Society*, 37(1). <https://doi.org/10.1177/0263276418808592>
- Toker, A. (2021). Boş zaman ve rekreasyonun tarihsel perspektiften sosyolojik bir değerlendirmesi. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 4(10), 1000-1013.
- Tunçer, M., ve Taşpınar, M. (2008). Sanal Ortamda Eğitim ve Öğretimin Geleceği ve Olası Sorunlar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 126-142.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Tutgun-ünal, A., & Tarhan, N. (2022). Metaverse Awareness and Generation to Transform Education. *International Journal of Academic Research in Education*, 8(1), 64-73. <https://doi.org/10.17985/ijare.1153663>
- Türk, G. D., & Darı, A. B. (2022). METAVERSE’DE BİREYİN TOPLUMSALLAŞMA SÜRECİ. *Stratejik Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(1), 277-297. <https://doi.org/10.30692/sisad.1074030>

- Uğurlu, S. (2016). Marka İletişiminde, Yeni ve Sosyal Medyada İçerik Yönetimi. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(2), 203-227
- Ulubaş Hamurcu, A. (2022). Dijitalleşen Dünyada Yeni Çalışma Koşulları: Metaverse ve Çevrimiçi Mobil Çalışma. *İDEALKENT*, 14(Özel Sayı), 26-45. <https://doi.org/10.31198/idealkent.1147706>
- Ünlü, M. M. (2022). Metaverse ve Görsel Sanat. *AKRA Kültür Sanat Ve Edebiyat Dergisi*, 10(28), 47-70. <https://doi.org/10.31126/akrajournal.1067714>
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- van Dijck, J. A. G. M. (2005). *The deepening divide: Inequality in the information society*. SAGE Publications.
- Varnalı, K. (2013). *Dijital tutulma: Pazarlama iletişimi ve insan*. İstanbul: MediaCat.
- Wajcman, J. (2015). *Pressed for time: The acceleration of life in digital capitalism*. University of Chicago Press.
- Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Liu, D., Xing, R., Luan, T. H., & Shen, X. (2022). A survey on Metaverse: Fundamentals, security, and privacy.
- Weber, M. (2021). *Ekonomi ve toplum I*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Wikipedia contributors. (2024). **There (virtual world)**. *Wikipedia* ."[https://en.wikipedia.org/wiki/There_\(virtual_world\)](https://en.wikipedia.org/wiki/There_(virtual_world))" adresinden edinilmiştir.
- Yalçın, G. E., & Öcal Kara, F. (2016). Kırsal Göç ve Tarımsal Üretime Etkileri. *Harran Tarım Ve Gıda Bilimleri Dergisi*, 20(2), 154-158. <https://doi.org/10.29050/harranziraat.259106>
- Yarcan, Ş. (1993). *Seyahat yönetimi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Yıldırım, A. (2014). Bir Halkla İlişkiler Aracı Olarak Twitter: T.C. Sağlık Bakanlığı Örnek İncelemesi. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 2(4), 234-253
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Basım.
- Yıldırım, E. (2007). *Bilginin sosyolojisi*. Bursa: Ekin Yayınları.
- Yıldırım, P., & Keçeci, G. (2024). Metaverse ve eğitim: Yeni bir dönem başlıyor! *Milli Eğitim Dergisi*, 53(243), 1635-1654. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1240070>
- Yıldırım, P., & Keçeci, G. (2024). Metaverse ve eğitim: Yeni bir dönem başlıyor! *Milli Eğitim Dergisi*, 53(243), 1635-1654. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1240070>
- Yıldız, G., & Sarıççek İpekoğlu, A. (2021). Performansın İdealize Edilme ve Yeniden Üretilme Sürecinde Bireyin Konumu. *Toplum Ve Kültür*

Arařtırmaları Dergisi(8). <https://doi.org/10.48131/jscs.1030176>

- Yıldız, G., & Sarıççek İpekođlu, A. (2021). Performansın idealize edilme ve yeniden üretilme sürecinde bireyin konumu. *Toplum ve Kültür Arařtırmaları Dergisi*, 8. <https://doi.org/10.48131/jscs.1030176>
- Yıldız, M. E. (2023). Metaverse kullanma niyetinin bazı psikososyal deđişkenler açısından incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Yüksel, M. (2003). Mahremiyet hakkı ve sosyo-tarihsel gelişimi. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 58(01). https://doi.org/10.1501/SBFder_0000001619
- Yüksel, M. (2003). Mahremiyet hakkı ve sosyo-tarihsel gelişimi. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 58(01). https://doi.org/10.1501/SBFder_0000001619
- Zafarmand, N. (2010). Halkla ilişkiler alanında yeni mecra ve uygulamaların yeri ve önemi: Sosyal medya ve PR2.0 (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Zimmermann, D., Wehler, A., & Kaspar, K. (2022). Self-representation through avatars in digital environments. *Current Psychology*, 42(21775), 21775–21789.
- Zygmunt, B. (2023). *Akışkan modernite: Toplum üzerine düşünceler*. (Çev. D. Fırat). İstanbul: Heretik Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

İsim Soyisim : MUSTAFA ÖZMEN
Doğum Tarihi : 0000-00-00
Doğum Yeri : ŞANLIURFA
Telefon : 0500 000 00 00
E-Posta : mustafaozmen99@hotmail.com