

Subject Area  
Sociology

Year: 2022

Vol: 8 Issue: 97

PP: 1558-1570

Arrival

28 February 2022

Published

30 April 2022

Article ID Number

62156

Article Serial Number

40

Doi Number

<http://dx.doi.org/10.29>

228/sss.62156

**How to Cite This****Article**

Özbe, A.U. &amp; Tan, Z.

(2022). "Sanallığın

Sosyolojisi:

Simülasyon, Yapay

Zekâ, Metaverse,

Metahuman"

International Social

Sciences Studies

Journal, (e-ISSN:2587-

1587) Vol:8, Issue:97;

pp:1558-1570



Social Sciences Studies Journal  
is licensed under a Creative  
Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0  
International License.

**Sanallığın Sosyolojisi: Simülasyon, Yapay Zekâ, Metaverse, Metahuman**

Sociology of Virtuality: Simulation, Artificial Intelligence, Metaverse, Metahuman

Ali Ulvi ÖZBEY<sup>1</sup>  Zekiye TAN<sup>2</sup> <sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Bingöl Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, Bingöl, Türkiye<sup>2</sup> Bingöl Üniversitesi, sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı Tezli YL Öğrencisi, Bingöl, Türkiye**ÖZET**

Teknoloji insan yaşamında var olduğundan beri toplumlar hızlı değişim evrelerinden geçmektedir. Teknolojinin ilk çalışmaları bilgisayar, telefon, televizyon gelişmeler ile olmuştur. Başlangıçta insan yaşamını kolaylaştırma amaçlı yapılan teknolojik gelişmeler, kısa zaman içerisinde farklı boyutlara gelmiş bulunmaktadır. Başta yapay zekâ çalışmaları olacak şekilde farklı amaçlar barındıran gelişmeler yaşanmaktadır. Teknolojinin de beraberinde gelen sosyal ağlar, birçok uygulama ile sanallığın hâkim olduğu bir yaşam söz konusu olmuştur. Sanal evren günümüzde hızla büyüyen Metaverse evreni ile tahmin edilemeyen bir yaşam getirebilir. Metaverse gerçeklik algılarını yıkmış ve kendi nüfusu olan Metahumanlar ile insanı sadece bedeniyle değil düşünceleriyle de tamamen köleleştirmeye gidebilir. Metaverse ve Metahuman benzeri bir gerçeği çağdaş kuramcılardan olan Jean Baudrillard'ın Simülasyon ve Simülakr kuramında karşımıza çıkmaktadır. Bunlar sanal evrenler ve sanal bireylerdir. Tüm bunlar dikkate alındığında insanlığın geleceğinde bazı tehditler olduğu söylenebilir. Bireyin makinevari bir köleye dönüştüğü ve insan yaşamının sanal evrende Metahumanlar tarafından devam edildiği bir insanlık söz konusu olabilir. Tüm bu gelişmeler sosyolojide yeni bir kapı açmıştır; Sanallığın Sosyolojisi. Bu alanda yaşamın önemli bölümünün geçtiği sanal alanda bireyin sanallaştığı, toplumsal etkileri, değişimleri, normal hayatımıza etkileri gibi konular tartışılabilir. Bu makalede kısaca bu süreçler ele alınmış ve tartışılmıştır. Ancak sadece bununla sınırlı olacak kadar küçük etkileri olan bir dönem değildir. Bu çalışmanın amacı teknolojinin var ettiği sanal evrenin günümüzde gelinen son noktası olan Metaverse ve bu evrenin bireyi olan Metahumanın insanlığın geleceğine dair geçmiş teknolojik gelişmelerin sonuçları da temel alınarak var olabilecek sonuçlar hakkında öngöründe bulunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Simülasyon, Metaverse, Metahuman, Yapay Zekâ.**ABSTRACT**

Since technology has existed in human life, societies have been going through phases of rapid change. The first studies of technology have been with the developments in computers, telephones and televisions. Technological developments, which were initially made to facilitate human life, have come to different dimensions in a short time. There are developments with different purposes, especially artificial intelligence studies. With social networks and many applications that come with technology, a life dominated by virtuality has been in question. The virtual universe can bring an unpredictable life with the rapidly growing Metaverse universe today. The Metaverse has destroyed their perception of reality and with its own population of Metahumans, it can go to enslave the human not only with his body but also with his thoughts. A reality similar to Metaverse and Metahuman appears in Jean Baudrillard's Simulation theory who is one of the contemporary theorists. These are virtual universes and virtual individuals. Considering all these, it can be said that there are some threats in the future of humanity. There may be a humanity in which the individual is transformed into a machine-like slave and human life is continued by Metahumans in the virtual universe. All these developments have opened a new door in sociology; Sociology of Virtuality. In this area, subjects such as the virtualization of the individual, its social effects, changes, and its effects on our normal life can be discussed in the virtual space where a significant part of life takes place. In this article, these processes are handled and discussed as possible. However, it is not a period with such small effects as to be limited to this. The aim of this study is to predict the possible outcomes of the Metaverse, which is the last point of the virtual universe created by technology, and the future of humanity, Metahuman, the individual of this universe, based on the results of past technological developments.

**Keywords:** Simulation, Metaverse, Metahuman, Artificial Intelligence.**1. GİRİŞ**

Sosyal bilimciler yıllarca içinde buldukları dönemle ilgili bazı açıklamalarda bulunmuş ya da gelecek hakkından önemli varsayımlarda bulunmuşlardır. Çağdaş sosyoloji teorisyenlerinin de genel olarak karşılaştıkları konu teknoloji ve onun beraberinde gelen değişimlerin bireyleri toplumları nasıl değiştirdiği ile ilgili olmuştur. Yaşamın sanallık üzerine inşa edildiği günümüz için sosyolojide sanallığın sosyolojisi adı altında çok fazla konu ele alınabilir. Bu dönem ile birlikte birçok kavram yeni anlamlar kazanmaya başlamış ya da evrilmiştir. Gültekin'e göre (2021b, s. 11) yeni dünya teknoloji ile şekillenmektedir bu yüzden geleneksel olan hemen her şeyin yeniden yorumlanması gerekmektedir. Teknoloji beraberinde gelmiş olan yapay zekâ ve sanallık gibi kavramlar kendi içlerinde çok büyük değişimler yaşanmıştır. Yapay zekâ bugün insan davranışlarını ve insan bedeninin kopyalamış olduğu robotlar icat etmiştir. Sanal ortamdaki gelişmeler ise çoğunlukla bireylerin fotoğraf, video ve yazı gibi paylaşımları çerçevesinde oluşurken gelinen son noktada avatarlar oluşmuştur. Avatarlar sayesinde bireyler daha gerçek hissedebilmekte ve bu durumda daha uzun süreler online kalabilmelerini sağlayabilmektedir. Günümüzde teknoloji nedenli değişen birçok kavrama, gelişime, bireye ve topluma etkileri üzerine bazı çalışmalar yapılmaktadır. Sosyal bilimlerde de önemli düşüncüler bu değişim ve gelişim ile ilgili etkilerini değerlendirmiş ve

varsayımlarda bulunmuşlardır. Jean Baudrillard önemli çağdaş sosyoloji teorisyenlerinden olup teknoloji ve beraberinde gelen bazı dönemlerle ilgili çalışmalar yapmış ve varsayımlarda bulunmuş bir isimdir. Teknoloji geldiği nokta itibarıyla sadece insan yaşamını kolaylaştırmanın yanında başka alanlarda da kullanılmaya başlanmıştır. Yapay zekâ ve sanal evren teknolojinin geldiği son noktada önemli bazı örnekleri bulundurmaktadır. İnsansı robotlar ve Metaverse bu gelişmelerin son noktası halindedirler. Yapay zekâ insan yaşamını konforlu yapmaktan çıkıp çok farklı gelişmeler kaydetmiştir. Metaverse ise uzun yıllardır, sosyal mecraların bireyi hazırladığı sanal dünyanın en sınırsız hali olarak ortaya çıkmıştır. Kurgu evren olarak tanımlanan Metaverse Jean Baudrillard'ın gerçeklik algısının yok olduğunu tarif ettiği simülasyon evreninin pratik iz düşümüne benzemektedir. Bu evrenlerde insan ve yaşam tamamen sanal olarak yaşanmaktadır. Bu projede gerçek hissettirecek yenilikler yapılmaya çalışılmaktadır. Bu sayede bireyler burada zaman geçirirken rahatsızlık duymayacaklardır. Metahuman ise sanal evrendeki sanal birey olan avatarlar olup, insan yaşamında önemli bir yer edinebilir. İnsanın kendisi ise onun istediklerini yerine getiren bir mekanik köle olarak yaşamını sürdürebilir. Tüm bunlar günümüz için fazla ütopyik gelebilir ancak bundan yıllar önce telefonun şimdi ki hali de en az bu fikir kadar ütopyik gelmekteydi.

Çalışma boyunca teknolojinin evrimi ve geldiği son noktayı ele alıp, bazı varsayımlarda bulunmuş ve sanallığın sosyolojisinin de kendi içindeki her gün daha da artan konularına da dikkat çekilmiştir.

## 2. SANAL VE SANALLIK ÜZERİNE

Toplumlar yıllar içerisinde birçok gelişim ve dönüşüm ile beraber iletişimsel anlamda kopukluklar yaşamıştır. Toplumumuzda da bu durum tebaa olarak adlandırılan bir arada olan halktan, bireyci bir topluma değişim ve dönüşüm yaşamıştır. Bireyci bir tutumun oluşmasında teknolojinin de büyük bir etkisi olduğu söylenebilir. Özellikle sanal ortamlara olan bağlılık arttıkça iletişimde önemli kopukluklar yaşanmıştır. Sanal kavramı ile ilgili çok fazla tanım olmasıyla birlikte bu tanımlardan bazıları onu gerçek dünyanın yapay bir deneyimi olarak görmektedir. Sanal kavramı gerçek olanında dışında öğrenmeyi destekleyen sanal bir deneyim için kullanılmaktadır (Demirbağ, 2020, s. 99). Gerçeklikten kopuk, ancak gerçeğe benzeyen bir evren olarak tanımlanabilir. Üç boyutlu sanal dünyalar için kullanılan terimlere bakıldığında gerçek dünyanın benzeri ve sanal bireylerle kendi içinde bir etkileşim alanı oluşturulabileceği söylenebilir (Demirbağ, 2020, s. 99). Tanımlar bazı sosyal bilimciler tarafından da evrenin, bireyin etkileşiminin hayali bir boyutundan söz etmektedir. Genel olarak bakıldığında ise sanal veya sanallık gerçek dünyanın bireylere bazı duyguları veya hayatı sunmadığı noktada bireyleri bunun kolaylıkla deneyimleyeceği bir alan olarak da kullanılabileceği ve burada bireyin istediği gibi yönetebileceği, gerçeğe benzer algoritmalarla oluşan bir evren olarak tanımlanabilir. Sanallık gerçeğine genel olarak bakıldığında ise fiziksel olan gerçekliğe, etkileşim ve iletişime bazı noktalarda zarar verebilmektedir.

İletişim yüz yüze olmaktan çıkmış ve bu durum genel olarak bireyler arası bir mesafeye sebebiyet vermiştir. Geleneksel dönemde iletişim ve etkileşim gerçek mekânlarda var olurken teknolojinin getirdiği sanal ortamlar ile birlikte sosyal bağlar burada oluşmaya başlamıştır (Koçer, Elçin, & Yürüyen, 2018, s. 563). Sanal ortamdaki bağ ise büyük bir mesafe ortaya çıkarmıştır. İletişimde teknolojiye olan bağlılık ve kullanım arttıkça bireyler arasındaki mesafe de artış göstermiştir. Sanal dünyanın özellikleri bireyler arasındaki mesafeyi açmakta doğrudan etkili olmuştur (Koçer, Elçin, & Yürüyen, 2018, s. 568). Ancak sanallığın sosyal medyadaki hali ele alındığında birçok birey kopukluğun olmadığını iddia edebilir. Bu durum biraz çoğunluktaki yalnızlık olarak ele alınabilir ve bireyler çoğu zaman buradaki yalnızlık kısmının farkında olmayabilir.

Birey, toplum ve bilim arasında var olan sınırları kaldırmanın en önemli aygıtı olarak görülen sanallık aslında gerçekliğin yok edilmesinin de başlıca sebebi olarak görülebilir. 20 yüzyılın sonlarına doğru internetin hayatımıza dâhil olması ile birlikte iletişim tarihinde çok büyük değişimler yaşanmakla birlikte toplumsal anlamda çoğuldan tekile doğru bireysel yalnızlaşmanın uç boyutlara vardığına şahit olmaktadır. Toplumsal olan ağ iletişiminin karşısında zayıflayıp küçülmüş global anlamda ise teknotip ilişki şekilleri inşa ederek farklı örgütlenmelerin temeli atılmıştır. Kendisiyle birlikte kullanıcılarını da meta haline dönüştürebilen internet kendisinden uzak yaşanmayacağına dair sloganlarıyla adeta yüzyıl büyüleyip hipnotize edebilen en önemli teknolojik buluşlardan biri olarak değerlendirilebilir. Her ne kadar hızına yetişemiyor olsak da hayatın bütün tabakalarına etki ettiğini bununla birlikte evrenselden yerele genel bütün değer yargıları da alt üst ettiğini müşahade edebilmekteyiz.

Sanallığın insan hayatına girişi bir defada gerçekleşmiş bir olay değildir. Belli aşamaların kat edilmesi sonucu aşama aşama gerçekleşen ama geçmiş yıllara oranla daha hızlı bir şekilde somutlaşan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanallık ve insanlığın ilk buluşmasını sinema ile başlayan Merter, beyaz perdenin hayaller âlemine kapı araladığını vurgular ve sonrasında ikinci aşamanın televizyonla devam ettiğini belirtir. Zira haftada bir yaşanan tecrübenin televizyon ile birlikte bütün güne yayılarak ekrana ve sanallığa olan bağlılığın arttığının da altını çizer. Son aşama olarak ise Merter, sanallığın internet ile birlikte kolay kolay yıkılmayacak bir güce ulaştığını

ifade eder. Artık internetle birlikte insan ve makine ilişkisi sınır tanımaksızın kol kola uzun bir seyir hali alacaktır. Bununla birlikte internette geçirilen zaman televizyona oranla iki kat daha artmıştır. Zira bu noktada sanallığın ilk zaferinin zaman üzerinden gerçekleştiği de görülmektedir. Dördüncü aşamada ise cep telefonlarının internetle desteklenmesi ile birlikte sanallık milimetre cinsinden hayatımıza tamamen yerleşmiş ve insanın tabiri caizse vazgeçilmez bir organı halini almıştır. Onsuz yaşamın imkânsız olduğunu düşünen insanları dinleyince vakanın nasıl hal aldığını daha iyi anlamlandırabilmekteyiz (Merter, 2014). Beşinci ama büyük ihtimalle son aşama olmayacak diğer bir seviye artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik aygıtlarının farklı birçok kulvarda hayatımıza giriş yapması olarak ifade edilebilir. Bu aygıtların teknoloji ile geliştirilip desteklenmesi insan ve toplum için yepyeni deneyimlerin ilk adımı kabul edilmektedir. Özellikle his algılamalarının da eklenmesiyle sanal âlem gerçeklikten neredeyse tümüyle izole edilmiştir.

Sanallaşma günümüzde birçok alana nüfuz etmiş durumdadır. Günümüz dünyasında hemen hemen her meca sanallıktan bir nebze yararlanmaktadır (Koçer, Elçin, & Yürüyen, 2018, s. 568). Bunun en önemli sebeplerinden biri sanallık büyük bir kolaylık ve esneklik sağladığı düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Sanallık bir süre sonra sınırları kaldırabilir ve daha rahat bir ortam sağlayabilmektedir (Baysal & Baraz, 2017, s. 124). Çoğu sektörde önemli bir iş gören sanallık çalışanlar tarafından da tercih ediliyor. Kuruluşlara getirdiği kolaylık çalışanlar tarafından da böyle karşılanmaktadır. Çalışanlar için sanallığın özgür ve avantajlı tarafından dolayı ayrıca verimli ve geniş fırsatlar sunması ondan yararlanmak üzere kullanmalarını sağlıyor (Baysal & Baraz, 2017, s. 124-125).

Sanal dünya sadece bireyler arası iletişime zarar vermemiştir. Bireyler sanal dünya da var olma endişesi taşımaya başlamıştır. Bireyler artık sanallığın içinde sürekli görülmeye çalışmakta ve bu durum da onu gözetlenebilir bir nesne haline getirmiştir (Öztürk, 2013, s. 147). Sürekli görülme çabası son zamanlarda önemli bir etkiye sahip olan Metaverse içerisinde mümkün olabilmektedir. Bireylere fotoğraf, videonun yâda yazının ötesinde bir evren oluşturmuşlardır. Bu evrende bireye Metahuman olup sonsuza kadar görülebilme imkânı vermektedirler. Evrenin gerçekliğe yakınlığı ve buna hazır bulunuşluktan ötürü bireyler için zor olmayabilir. Sanal dünyalar gerçek dünyanın yanında bir alan olarak oluşturulmuşken çoğu zaman bireye gerçeklik hissini de verebilmektedir (İlic, 2013, s. 10). Metaverse sanal evreni sanallaşmanın günümüzdeki son hali olarak çıkmıştır. Sanallık konusunda daha ne kadar ileri gidilebileceği bilinmemektedir. Ancak son proje olan Metaverse tek başına bireyleri tamamen gerçeklikten koparabilecek güçte olduğu söylenebilir.

### 3. SANAL BENLİK VE ÇAĞDAŞ SOSYOLOJİ

Benlik kavramı uzun sürelerdir, sosyal bilimciler tarafından dikkat çeken bir konu haline gelmiştir. Özellikle bireyci bir toplum tipi oluşmaya başlaması üzerine sosyal bilimciler bireyin kendisi, benlik, kimlik gibi kavramlarla ilgili çalışmalar yapmaya başlamışlardır. Bu çalışmaların son yıllarda dikkat çektiğinin bir göstergesi de çağdaş sosyoloji kuramcılarının da kimi zaman benlikle ilgili kuramlar olduğu söylenebilir. Bu kuramlardan biri, Mead benliği bilen benlik ve bilinen benlik olarak ele alıp bilen benlik, davranış kısmı iken bilinen benlik toplum tarafından görülenleri içselleştirildiği yöndür (Özen & Gülaçtı, 2010, s. 34). Mead benliği açıklarken başkalarının davranışlarıyla şekillenen ve bireyin içinden gelen davranışlar şeklinde ikiye ayırmıştır. Diğer bir kuram ise, Erving Goffman'ın ikiye ayırarak sahne metaforu üzerinden açıklamıştır. “Erving Goffman’ a göre, uzlaşım (consensual) benlik etkileşim sırasında ortaya konan hem icracı hem de izleyen pratikleri sonucu şekillenen benlik ile oyun oynayan (player) benlik aynı anda her bireye içkin bir şekilde vardır” (Bayad, 2016, s. 83). Goffman da yine çalışmasında benlik kavramını iki farklı şekilde ele almıştır. Genel olarak benlik kavramının tanımına bakılacak olursa, “The self kavramı olan “benlik” ve the selfconcept olan “öz-kavram” ve “ego” tanımlamalarıdır. Ayrım yapmamız gereken birinci kavram the self-concept olarak tanımlanan ve Türkçeye “öz-kavram” ya da “benlik kavramı” olarak çevrilen kavramdır” (Sevim & Artan, 2021, s. 110). Self-concept olan kavram Türkçeye benlik kavramı olarak çevrilmiştir. Benlik genel olarak bireyin kendini tanımlama şekli olarak ele alınabilir. Birey kendisini ismi, kişisel özellikleri ve yahut duygularıyla tanımlayabilir, tüm bunlar bireyin kendisiyle ilgili tanımı “benlik” ve “kimlik” içerisinde göstermektedir (Salderay & Erten, 2021, s. 118). Bireyin kendini tanımlama ve ifade etme şeklide zamanla değişmiştir. Sanal dünya ile birlikte bireyler toplum tarafından kendilerine atfedilen bakış açısını burada görüyor ve kendilerini de burada tanımlıyorlar. Bu durum beraberinde yeni bir benlik olan sanal benlik kavramını doğurmaktadır.

19. yüzyılların sonlarında ele alınmaya başlanan benlik, günümüz literatürüne de bir temel olmuştur (Sevim & Artan, 2021, s. 111). Benlik kavramı günümüzde bireyin kendini tanımlama şekli olarak ele alınmaktadır. Ancak benlik kavramı son dönemde kendi içinde bazı değişimler yaşamıştır. Bunlardan biri kişi kendini tanımladığı şeylerde tamamen tekilleşmiştir. Günümüzde kendilik kavramı, toplumsal ve dışa bağımlı olmaktan, bireysel, özel ve daha içe doğru olarak değişmiştir (Çiftçi, 2018, s. 203). Daha bireysel olan bireyin, kendisiyle ilgili tutumu da bu şekilde olmaktadır. Benlik anlayışı da bu dönemde sosyal ağlarda gerçekleşecek ve bireylerin kendilerini ifade ettiği yerlerde bu mecralar olmuştur. Sosyal ağlar günümüz internet kullanıcılarının en yoğun kullandığı ortamlar

olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla sanal ortamdaki onay gereksiniminin de yoğun olarak sosyal ağlarda karşılandığı söylenebilir (Tuğtekin & Dursun, 2021, s. 147).

Birey doğası gereği onaylanma ihtiyacı duymaktadır. Bireylerin onaylanma ihtiyacı doğuştan kabul edilme gibi, bireysel ve yaşam boyunca görünen bir ihtiyaçtır (Tuğtekin & Dursun, 2021, s. 147). Bireyler çoğu zaman buna bağlı olarak bazı davranışlar içerisinde bulunabilmektedirler. Söz konusu içinde bulunduğu toplumun gerçeklerine uyararak da bu onaylanma ihtiyaçlarını gidermeye çalışabilmektedirler. Günümüzde bu beklentinin en çok karşılanabileceği ortamda sanal ortam olarak görülmektedir. Sanal benlik bu beklentinin karşılanma hali olarak da çıkabilmektedir.

Toplumdaki değişimlerle ve var olan durumlarla ilgili sosyal bilimciler bazı kuramlar geliştirmektedirler. Çağdaş sosyoloji kuramcıları da özellikle teknolojinin gelişimi ile birlikte değişen dünya hakkında açıklamalarda bulunmakta ya da bazı kuramlar geliştirmektedirler. Daha öncede değindiğimiz gibi bazı kuramcılar benlik kavramını açıklamaya çalışmışlardır. Sosyal bilimlerde benlik kavramı genel olarak bireyin kendisinin farkında olması ve tanımlayabilmesidir (Sevim & Artan, 2021, s. 112). Bireyin kendini algılama yöntemi son yıllarda bazı sanal platformlara taşınmaya başlamıştır. Bireyler toplumun içinde bulunduğu şartlara göre kendini tanımlama şekilleri ve tanımladıkları şeylerde değişim gösterebilmektedir. Sanal dünyada kendini tanımlayan bireyin tanımlama biçimi de sanal alanda olmaya başlamıştır. Kendini giydikleriyle, yedikleriyle, gittiği mekânlarla vb. durumlarla tanımlayan bir benlik anlayışı geliştirmişlerdir. Daha öncede bahsedilen onay beklentisi de bu dönemde de daha çok sosyal ağlar üzerinden gerçekleşmektedir. Bireyler bu platformlarda kendilerini algılayıp bu doğrultuda bir tanım belirlemektedir. Bu benlik anlayışına sanal benlik demek yanlış olmayacaktır.

Akılsal seçim kuramları, insanların amaçları doğrultusunda kullanılabilir araçları kullanan akılsal varlıkları olduklarını ifade etmektedir (Aras, 2020, s. 85-86). Teknolojinin her gün gelişiyor olması eldeki araçlarla amaca ulaşmaya çalışmak olarak ele alınabilir. Kendini tamamlama ya da tanımlama teknoloji ile sağlanmaya çalışılmaktadır. Teknoloji kapalı dünyada, insanların anlayamadığı bazen de bilgisizliği üzerine kuruludur (Ellul, 2003, s. 105). Bireyleri de ve insan yaşamını da bir süre sonra bunun bir parçası haline getirir. Teknolojide ki değişim toplumdaki hemen hemen her şeyi değiştirdiği gibi ve yahut etkilediği gibi benlik kavramına da yeni bir kapı açmış denilebilir.

Sanal benlik, normal dünyada ki tatminlerini, kendini var etmeyi, tanımlamayı bireye sunmaktadır. Sanal dünya maddi arzuların dışında yabancılaşmış olmasının önemi olmayan tamamen tatmin olmuş bir birey modeli oluşturur (Baudrillard, 2018, s. 55-56). Sanal benlik Metaverse ile daha da ön plana çıkacaktır. Bireyin bir süre bu sanal evrende kendini tanımlayacağı her şey sanallaşmış olacaktır. Çünkü Metaverse evreni ve bireyleri olan Metahuman nasıl ki sanal ise buradaki sanal bireyin kimliği ve benliği de sanal olacaktır. Ancak sanal benlik sadece Metaverse ile geleceğini söyleyemeyiz. Sanal benlik bireylerin uzun süre önce sosyal ağlarla tanıştığından beri var ettiği ve geliştirdiği bir benliktir.

#### 4. SİMÜLASYON, SİMÜLASYON KURAMI VE BAUDRİLLARD

Çağdaş sosyolojinin önemli isimlerinden biri olan Jean Baudrillard önemli kuramlara sahiptir. Çoğu sosyal bilimci gibi içinde bulunduğu çağın sorunlarına açıklamalar ya da bazı varsayımlar getirmiştir. Teknoloji ile birlikte kitle ve kitle iletişimi araçları bazı araştırmacıların konuları haline gelmiştir. Bu isimlerden biri de Jean Baudrillard' dır (Aydın, 2019, s. 349). Çağının problemlerine karşı bazı varsayım ve açıklamalarda bulunan her sosyolog gibi Baudrillard da önemli çalışmalara sahiptir. Özellikle teknoloji ve teknolojinin beraberinde gelen konularda önemli öngörülerde bulunmuş bir isimdir. Baudrillard' ın kuramlarından biri olan "Simülakr ve Simülasyon Kuramı" (Baudrillard, 2014) dır. Bu kuram günümüz sanal dünyanın geldiği son noktaya önemli açıklamalar getirebilecek bir kuramdır. Batı toplumlarını anlamak ve içinde oldukları kültürel, ekonomik ve politik konularını anlayabilmek adına Fransız düşünür olan Jean Baudrillard tarafından öne sürülmüş simülasyon kuramıdır (Girgin, 2019, s. 197). Baudrillard bu kuramda bazı önemli kavramlar üzerinden sanal gerçekliği anlatmaktadır. Bu kavramlardan biri olan gerçeklik kavramını başlangıç olarak açıklamak kuramın genelini kavrama açısından önemli olacaktır. Baudrillard' ın gerçeklik kavramına büyük önem verdiğini söylenebilir. Baudrillard gerçekliğin yokluğundan bahsederken bunun yerine gelen alternatif gerçeklikten de bahsetmektedir. Baudrillard gerçeklik için ortadan kaybolan gerçeğin fiziksel değil metafizik (zihinsel) bir kayboluştan bahsetmektedir. Gerçekliğin devam ettiği ancak sahip olduğu özelliği kaybetmiştir (Baudrillard, 2005, s. 14). Gerçeklik algısının farklı bir boyutundan bahsedilmektedir. Sanal evrende olan gerçeklik algısı aslında bir yanılsama durumudur. Baudrillard genel olarak gerçekliğin bir yok oluşundan değil değişiminden bahsetmektedir. Yeni gerçeklik ise varılacak son noktada yanılsamanın gerçekliğine kavuşacaktır (Aydın, 2019, s. 351). Sadece -miş gibi bir evren hâkim olmaya başlamıştır. Baudrillard anlamını kaybetmiş gerçeklik için yeni bir kavram sunmaktadır. Hipergerçek ve simülasyon kavramlarını öneren Baudrillard simülasyon için gerçekliğin yeniden inşası olarak alırken, gerçekten

daha gerçek olan yeni algı içinde hipergerçeklik kavramını önermektedir (Aydın, 2019, s. 351). Baudrillard sanal evrendeki gerçekliği simülasyon olarak ele alırken bunun gerçeklik kavramının yeniden anlam kazanmış hali içinde hipergerçeklik kavramını kullanmıştır. Gerçeklik algısını değiştirerek sisteme karşı olan farklı tutumlar içinde ses sistemi, gerçek dünyaya benzeyen motifler vb. birçok şey ile gerçeklik hissi verilmektedir. Ancak bu bilinen bir gerçeklik değildir. Baudrillard, siteme karşı olan şüpheli tutumlardan dolayı bir hırsızlık gerçekleştirilir ve hırsıza ceza verilir, bu durumun gerçeklikten uzak olmadığını göstermenin bir yolu olduğunu ifade eder (Girgin, 2019, s. 205). Gerçeğe benzer sistemler ile insanlarda gerçeklik hissi yaşatılmasına karşı Baudrillard 'a göre sistem suç ceza gibi yöntemlerle onu daha da gerçek göstermektedir.

Simülasyon evreni her şeyin sanal ve algoritmalara bağlı olduğu bir evrenden bahsetmektedir. Her şey gerçeğe benzer şekilde tasarlanarak gerçeklik algısı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Teknoloji ile birlikte gelişen kitle iletişim araçlarının mümkün kıldığı yeni bir gerçeklik anlayışıdır (Aydın, 2019, s. 355). Kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve birçok alana hizmet eder olması ile birlikte kendi içinde yeniden bir gerçeklik oluşturmuştur. Simülasyon evreninde hayal, düş, yapay, gerçek gibi tüm kavramlarının farklı anlamları da aldığı söylenebilir. Baudrillard simülasyonun gerçeğin, sahtenin ve düşsel olanın arasındaki ayrımları bitirdiğini ifade etmektedir (Baudrillard, 2014, s. 16). Gerçek kavramı simülasyon ile birlikte hayal düş gibi kavramlarla iç içe geçmiştir. Simülasyon evreninde insan yaşamının her yerinde her eşyada simülasyon gerçeği mevcuttur (Güzel, 2015, s. 75). Hiçbir şeyin var olmadığı bir evrenden bahsetmektedir. Bu evrende ne insanın kendisi ne eşyalar ne de bir mekân gerçekten var değildir. Simülasyon evreninde artık büyük bir ayırım olmuştur. İnsanlık için gerçeklikle aralarında kapatılamayacak bir mesafe söz konusudur. Bu mesafenin yeni adı "sanal gerçekliktir" (Aydın, 2019, s. 352). Tüm bu sanallığın içerisinde Baudrillard gerçeklik içinde yeni bir seçenek sunmuştur. Baudrillard' a göre, sistemin her türlü gerçeklikten uzak olduğu bir hipergerçeklikten bahsedebileceğini ifade eder (Baudrillard, 2014, s. 15). Hipergerçeklik simülasyon evrenindeki yeni gerçek algısının karşılığıdır. Gerçek kavramı simülasyon evreninde karşıladığı anlamın dışına çıkmıştır. Gerçek olarak kabul edilenler bu sanal evrende yok olarak anlam değiştirmiştir (Aydın, 2019, s. 353). Simülasyon evreni günümüzde Metaverse evrenini karşılamaktadır. Metaverse evreninde tıpkı simülasyon kuramındaki gibi sanal bir evren olup gerçeklik biline anlamını yitirmiştir..

Bu kuramın diğer bir parçası olan simülasyon evreninin bireyleri simülakrlardır. Simülakrl için teknolojinin değişim süreci bu sanal birey modelini de etkileme süreci farklı olmuştur. Baudrillard üç simülakrl düzeninden bahseder: Bunların ilki Rönesans'tan sanayi devrimi sürecine kadar olan klasik dönemi kopyalama, ikincisi Tanrı'nın yarattıklarının aynısını yapmayı amaçlayan imgeleme ve son olarak taklit ve kopyalamayı amaç eden doğal simülakrlardır (Girgin, 2019, s. 201-202). Bu evrelerin her biri teknolojide etkilenmiş olup, başka şeylere hizmete etmiştir. Her simülakrl bir sonraki evrede daha da gelişmiş bir şekilde ortaya çıkmıştır. Her simülakrl ayrıca kendi içinde bir yasa benimsemiştir. İlk adımdakiler doğal değer yasası, ikincileri ticari değer yasası ve üçüncüler ise yapısal değer yasasını benimsemişlerdir (Güzel, 2015, s. 68). Simülakrlar her dönem kendinden sonraki döneme göre daha etkisiz olmaktadır. Her simülakrl dönemi kendinden önceki dönemin önüne geçmiştir. Bu dönemlerin her biri kendinden önceki döneme boyun eğmiştir. Kopya dönemi, seri üretim dönemine ve o da işlemsel dönemine boyun eğmiştir (Dağ, 2021). Sonuç olarak tüm sistemin sanal evrenin kendisine boyun eğmesi, projenin artık insanların üstünde büyük bir etkisi olduğu söylenebilir. Son evredeki simülakrl Metahuman ile benzer özellikler göstermektedir. Simülakrl güçlü bir sanal bireydir. Metaverse evreninin bireyi olan Metahuman içinde aynı şey söylenebilir.

Bu evrenin bağlayıcı çok fazla özelliği bulunmaktadır. Bunlar, gerçeğe benziyor olması, her yaşa hitap etmesi, bireyi hayatından memnun olmadığı noktada kapı açabiliyor olması ve bunun gibi birden fazla özelliği bulunmaktadır. simülakrl her şeyin gerçek gibi gösterirken beraberinde onu sıradanlaştırmaktadır (Güzel, 2015, s. 80). Simülakrlardan dolayı sosyal ağlar gerçekliğe benzemeye çok yaklaşmışlardır. Bu durumda beraberinde gerçeklik algısını farklı bir noktaya getirmiştir. Birey gerçek hissi yaşadığı bu sınırsız ve kualsız evrende yaşayabilmektedir. Sanal dünya bireylerin tercihleri yönünde bir hareket içinde olduğundan ötürü de tercih edilmektedir (Şentürk & Tos, 2021, s. 1607). Simülasyon evreninin tercih edilmesinin sebeplerinden biri de bireylerin burada istedikleri gibi hareket edebiliyor olmalarıdır. Ancak sadece bireylerin tercihleriyle değil bazı zamanlarda bireylerin tercihleri gibi görünenler aslında etkilendikleri oluyor. Sanal dünyadaki algoritmalar her yaş grubuna göre içerikle herkesin ilgisini çekebilmektedirler. Her yaşa uygun oluşu bireyleri sisteme dâhil etmekte ve onları birçok konudan etkileyebilmektedir (Şentürk & Tos, 2021, s. 1607). Ayrıca bu süreç bireylerin kendi hayatlarından uzaklaşabilmeleri için de bir ortam sunmaktadır. Simülasyon ile birlikte bireyler kendi yaşamlarının dışında dinlenebiliyor ve bazı hayallerini gerçekleştirmektedirler (Şentürk & Tos, 2021, s. 1609). Kapitalizmde hâkim olduğu dönemde insan yaşamı biraz daha stresli bir hal almasıyla bireyler yaşantılarından uzaklaşıp, sanal da olsa hayallerini gerçekleştirebildikleri bu alanda bulunmayı tercih etmektedirler. Kimi insan burada para kazanırken, kimisi olmak istediği kişi gibi davranabilmektedir. Hatta bazı zamanlar istedikleri tarzı, evi, çiftliği tasarlayabildikleri oyunları oynamaktadırlar. Metaverse veya Baudrillard' ın simülasyonunda yapılmış her hamle

bireylerin istekleri ve ihtiyaçları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Bu evrenler zamanla kendi kültürlerini, kuralarını oluşturabilecektir. Baudrillard'a göre, sanal dünyalar içinde gerçek algoritmalarla şekillenecek ve burada değerler ve anlamlar yeniden oluşturulacaktır (Aydın, 2019, s. 353). Algoritmalar ve sayısal düzen üzerine kurulu sanal evren yeni bir dünya olma yolunda hızlı bir gelişme yaşamaktadır. Bu evrenin önceki sanallık evrelerinden farkı gerçek dünyadan önemli ölçüde bir kopuşa sebep olabilir. Teknolojinin geldiği bu nokta her ne kadar iyi olarak görülse de bırakacağı sonuçlar bazı yıkımlar olabilir. Bununla birlikte Batı var ettiği ve her gün biraz daha güçlendirdiği teknoloji ile birlikte kendi sonunu getirmektedir. Batı gelişim adına attığı bu adımlarla hem kendine hem de dünyaya büyük tehlike oluşturmuştur. Baudrillard' a göre batı modernliğin içerisinde sosyal, ekonomik alanlarda önemli bir yol almış ancak tüm bunların sonuçları dönüşü olmayan bir simülasyon evreninin var olmasına neden olmuştur (Girgin, 2019, s. 197). Son olarak oluşturdukları sınırları olmayan sanal bir evrenle yaşamı bir hiper gerçekliğe maruz bırakma noktasına getirmiştir. J. Baudrillard' a göre batı toplumu sonuna geldikleri gerçeklikten sıyrılmış bir hipergerçeklik yaşamaktadırlar (Kurttaş, 2018, s. 2015). Batı bir noktadan sonra kendi kendini üretmeye başlamış ve bunun sonucunda sanal evren ve sanal birey projeleri gerçekleştirmiştir. J. Baudrillard, batının artık üretecek bir şeyi kalmadığından kendi kendini ürettiğini ve bunda kendi sonuna yol açacağından bahsetmektedir (Kurttaş, 2018, s. 2014). Baudrillard kitle toplumlarının amaçsız toplumlar olduklarından söz etmektedir. Baudrillard kitle toplumu anlamsız ve içi boş yapmış durumdadır bu sebeple anlamsız olduğu kadar gayesiz bir durumdadır (Aydın, 2019, s. 354). Bu konudaki en büyük eleştirilerini de batı için yaptığı görülmektedir. Öte taraftan insanlık kendi kendinin sonunu getirmeyi ancak tamamen canlı bedenlerinden ayrılınca bırakacakları öngörebilir bir sonuçtur. Baudrillard tüm bu durumların içinde ancak yapay dünyalar diriltince son bulabilir (Baudrillard, 2014, s. 171). Bir şeyleri simüle ederek bireyleri daha fazla buraya bağlıyor ve sonu daha da hızlandırıyor olabilirler.

## 5. YAPAY ZEKÂ, TOPLUM VE GELECEK ÜZERİNE

Yapay zekâ tarihi eski olmakla birlikte son yıllardaki hızlı gelişimi ve toplumsal etkileri bakımından sosyal bilimciler tarafından ele alınan bir konu haline gelmiştir. "Yapay zekâ" kavramına baktığımızda geçmişin modern bilgisayarları kadar eski olduğunu söyleyebiliriz. Alan Mathison Turing öne attığı "Makineler düşünebilir mi?" sorusuyla yapay zekâ konusuna dikkat çekmiştir (Sucu & Ataman, 2020, s. 42). Kavram ise ilk defa John McCarthy tarafından 1956 yılında kullanılmıştır (İnce, İmamoğlu, & İmamoğlu, 2021, s. 53). Makinelerle zekâ ilişkisine dikkat çeken ilk kişi Turing iken, kavramı ilk defa kullanan kişi ise McCarthy'dir. Yapay zekâ öncelikle hayatı konforlu hale getirmek, bazı konularda çözümler üretmek gibi sebeplerle geliştirilirken, günümüzde gelenen son noktada farklı sebepleriyle ortaya çıkmaktadır. Yapay zekâ (Artificial Intelligence) kavramı, bilgisayar aracılığıyla insan davranışlarına benzer davranışları yapması olarak anlaşılmaktadır (Gültekin, 2021a, s. 134). İnsana özgü davranışlar üzerinden geliştirilen yapay zekâ uygulaması, algoritmalar ile oluşturulmaktadır. Yapay zekâ insanın bedenini meydana getiren sinir sistemi, kaslar ve zihin vasıtasıyla hissetme, öğrenme, mantık kurma, eyleme geçme gibi görevleri yerine getirmesinden esinlenen bir bilim, teknoloji ve mühendislik alanıdır (Adaş & Erbay, 2022, s. 329). Gültekin'e göre (2021d, s. 711) yapay zekânın tüm bu etkinlikleri yerine getirmesinin bilimsel alt yapısı bulanık mantık sayesinde. Özellikle son yıllarda bu alanda yapılan gelişmeler yapay zekânın bu tanımını açıklar niteliktedir. Dünyada özellikle insan yaşamını etkileyen bazı önemli dönemler yaşanmıştır. Bunlardan bir tanesi de yapay zekânın çıkışıdır. Tarihte üç büyük olay ele alınacak olursa bunlar kâinatın oluşumu, burada bir yaşamın olması ve yapay zekâ olarak ele alınabilir (Pirim, 2006, s. 82). Yapay zekâ önemli bir dönem olup, günümüze bakıldığında insanlığa zarar verebilecek bir süreç izlediği söylenebilir. Yapay zekâ özellikle 2000'li yıllarda etkisi artmaya başlamıştır. Özellikle, 2000'li yıllar yapay zekânın bir teknoloji olarak toplumsal hayata etki etmeye başladığı dönemdir. Yapay zekâ ve 'düşünebilen' makineler kitlelerin gözü önüne ilk kez bu dönemde gerçek anlamıyla ortaya çıkmıştır (Adaş & Erbay, 2022, s. 329). 21. yüzyılda bilgi konusunda önemli gelişmeler yaşanmıştır. Teknolojik ilerlemeler neredeyse dünyanın her alanına etki eder hale gelmiştir. Özellikle bilgisayarın gelişimi yapay zekâ ve insanlık için önemli bir adım olmuştur. İnsanlık için kullanışlı birçok gelişme yaparken sonuçları yıkıcı olabilecek bir gelişimdir. Yapay zekâ uygulamaları çok sayıda element ve değişkenin bulunduğu karmaşık durumlarda veri toplayıp, düzenleyerek ve bu verileri işleyip analiz ederek alternatifler arasında seçim yaparak karar vermeye yardımcı olmaktadır (İnce, İmamoğlu, & İmamoğlu, 2021, s. 59-60).

Yapay zekâ alanında son yıllarda önemli gelişmeler yaşanmıştır. Bunlardan bazılarını bakıldığında fayda amaçlı çalışmalar olarak sunulmuş olsa da sonuçlarının tehlikesi görülebilir. Bunlardan biri olan bir yapay zekâ uygulaması olan deepfake uygulamasının önemli tehditler oluşturduğu görülmektedir. Deepfake uygulamasının amacı yüzü kullanılacak kişilerin bir görüntüsünden yüzü alınıp başka bir resim veya videoda kullanmaktır (Berk, 2020, s. 1512). Uygulamanın kişilerin kötüye kullandığı birçok örneği mevcuttur. Oyun uygulamaları da yine büyük zararlar vermektedir. Özellikle oyunlara olan bağlılığın küçük yaşlarda yoğun olması tehdit olmayı daha da artırmaktadır. Oyun uygulamaları yüzünden daha önce intihar eden çok fazla çocuk olmuştur. Sanal dünya bir noktadan sonra bireylerin sağlığını bozmaktadır. Online platformdaki bu bağımlılık oyunları, sosyal medya, web sitesi

gibi alanlarla ortaya çıkmaktadır (Özcan & Keskin, 2020, s. 2220). Bağımlılık yapan sanal âlem ve yapay zekâ bazı zamanlar bağımlılıkları ve sonuçlarıyla da korkutucu olabilmektedir. Yine son yıllarda icat edilen robot sophia verdiği cevaplar ile insanları korkutmuştur. İnsanlarla iletişim kurabilen bir yapay zekâ örneği olan Sophia kendisine sorulan “İnsanları yok etmek istiyor musun?” sorusuna “Evet” cevabı vermesinden dolayı korkutucu bazı soruları beraberinde getirmiştir (Sucu & Ataman, 2020, s. 46). Yapay zekâ çalışmalarında her ne kadar insanlara fayda sağlamak gibi amaçlar benimsemiş olsa da sonuçlar ürkütücü olabilmektedir. Haraway Yeni Dünya Düzenindeki Sanal Spekulum makalesinde, yapay zekâ ile anne karnındaki bir ceninin görülebilmesini aslında dünyada var olanları görebilmenin pedagojisi olarak açıklamıştır (Bozok, 2019, s. 137). Tabii ki tüm yapay zekâ uygulamaları bu kadar aynı sonuçları doğurmamaktadır. Çin robot balık tasarlayıp, kanalizasyon borularındaki hasarları tespit eden bir yapay zekâ icat etmişler (Sucu & Ataman, 2020, s. 44). Tüm yapay zekâ uygulamalarının tehlike arz edip etmemesinin yanı sıra, yapılan şey çoğu zaman bazı olumsuz sonuçları da beraberinde getirmektedir.

Tarih boyunca yaşanan birçok gelişme, değişim insanoğluna beklemediği sonuçlarında gerçekleşebileceğinin mümkün olduğunu göstermiştir. Tarih insanlığa yapılabilecek şeylerin bazı istenmeyen engeller sebebiyle gerçekleşmediğini ve beraberinde beklenmeyen sonuçları getirdiğini göstermiştir (Harari, 2018, s. 404). Teknoloji konusundaki bazı gelişmeler de buna örnek teşkil etmektedir. Tüm gelişmeler beraberinde toplumsal alanda önemli değişimlere de sebep olmaktadır. Teknolojideki gelişmeler aynı zamanda insan yaşamında ve toplumsal düzende bazı değişimleri de beraberinde getirmektedir (Gültekin, 2021a, s. 130-131). İnsana davranışlarına benzer şekilde oluşturulan bazı yapay zekâ uygulamaları yeni bir gelişim ile beraber bazı değişimlerde getirmiştir. Yapay zekâ, canlı bir organizmadan yararlanmadan, tümüyle yapay araçlar ile oluşturulmakta ve insana özgü davranışlar ve hareketler göstererek makinelerin çalışma sistemiyle çalışan teknolojik bir özelliktir (Sucu & Ataman, 2020, s. 41). Harari’ye göre, yüksek zekâ gelişmiş bir bilinçle açıklanırken, artık bu görevi yapan zekâ türleri geliştirdik ve tüm bunlar bir noktadan sonra insan bilincini aşabilecek bir duruma gelmektedir (Harari, 2019, s. 323-324). Başta organizmanın davranışlarının örnek alıp yapılan yapay zekâlar, artık insan bilincine kadar örnek almaya başlanılmıştır. Baudrillard’ a göre yapay zekâ günümüzde önemli bir gelişim alanı olmakla birlikte sonuçları en ağır olan proje olacaktır (Baudrillard, 2018, s. 114). Robotik gelişme olan yapay zekâ küçük ya da büyük gelişmeler olmakla kalmayıp öngörülemeyen bazı sonuçları da beraberinde getirmektedir. Yapay zekânın en tehlike arz etmeyen ürünü bile büyük yıkımlara sebep olması mümkündür (O’Connell, 2021, s. 87). Son yıllarda gelene noktada yapay zekâyı karşı bir korku da söz konusu olmuştur. 21. Yüzyıldaki gelişmeler ile birlikte teknolojinin insanlık için büyük bir tehdit olabileceği düşünülmektedir (Gültekin, 2021a, s. 133). Yapay zekâ uygulamaları şu anda daha çok ekonomik temeli ilerlerken beraberinde bu sektörlerdeki insanları da etkilemektedir. Yapay zekânın kullanımı dünya genelinde hızla artmakta olup dünya ekonomisinde 1,2 milyar insanın bundan etkilenmesi beklenmektedir (Adaş & Erbay, 2022, s. 330).Yapılan tüm gelişmeler ile insanlar arası eşitsizliği bu kez algoritmalar üzerinden yapıldığı gözlemlenmektedir. Yapay zekâyı bir teknik olarak ele alan sosyolojik çalışmaların yöneldiği bir diğer önemli alan da yapay zekânın temel çalışma prensiplerinden biri olan algoritmalar ve onların toplumsal eşitsizliklerin yeniden üretimindeki işlevlerinin ortaya çıkarılmasıdır (Adaş & Erbay, 2022, s. 332).

## 6. METAVERSE VE METAHUMAN

Toplumlar yaşam boyu sürekli bir değişim içerisinde olmuşlardır. Teknoloji de bu değişim süreçlerinin bir parçası olmuştur. Teknoloji ile birlikte her gün değişen dünya için yaşanabilecek sorunlar çoğu zaman tahmin edilememektedir. Teknolojiyle birlikte insan yaşamında yerini alan sanallık, günümüzde çok farklı bir boyuta gelmiş bulunmaktadır. Sanal alanlardan biri olan Metaverse, bu boyutun en önemli mecralarından biridir. Metaverse toplumsal alandaki önemli etkileri ve sonuçlarının öngörülememesi üzerine sosyal bilimciler tarafından son zamanlarda sıklıkla ele alınan ve tartışılan bir konu haline gelmiştir. “Metaverse kelimesinin açılımı, Yunancada ötesi, sonrası anlamına gelen Meta ve evren anlamına gelen universe sözcüklerinin birleşimi ile yapılmaktadır” (İlic, 2013, s. 11). Evren ötesi anlamına gelen Metaverse gerçeklik alanının dışına çıkıp sanal bir evren oluşturmuştur. Metaverse’ ü diğer sanal alanlardan ayıran önemli bir özellik gerçeklikten büyük bir kopuş söz konusudur. Metaverse içinde bulundurduğu mekânlarla, avatarlarla ve sınırsız seçenekleriyle gerçeklik algısına zarar verebilmektedir. Metaverse, gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir bütünleştirme oluşturur ve bunu kendi sanal avatariyle, sosyal alanıyla ve ticari anlamdaki çalışmalarıyla bu evreni daha da zengin bir içeriğe getirmektedir (Yang, Zhao, Huang, & Zheng, 2022, s. 1). Hologramlar ile hayatın tüm akışını bu sanal evrende gerçekleştirme özelliği sunmaktadır. Metaverse telefonlardan, bilgisayarlardan farklı olarak, düşünülenlerin ötesinde yan yana olma hissi verecek ve eğlence alanı, alışveriş yapma hatta hologramlar ile işe oturduğunuz yerde gidebilmeyi sunmaktadır (Kuş, 2021, s. 248). Bu evrenin içinde insanlar kendi oluşturdukları avatarlarıyla yaşayacaktır. Kendi içindeki faaliyetlerden biri de kendi sanal bireyleri olan avatarlardır (Land, Schouten, Hooff, & Feldberg, 2011, s. 5). Avatarlarla alışveriş yapılıp, arkadaş görüşmeleri, iş toplantıları gerçekleşebilecektir. Praksis

bir proje olan Metaverse için internetin geleceği fikriyle temellendirilmiştir. Konformist: Zuckerberg ayrıca, “Metaverse, insanlarla etkileşim kurabileceğiniz sanal bir ortam. Bunun mobil internetin geleceği olacağını düşünüyoruz” (donanimhaber, 2022). Sanal evren olan Metaverse evreni internetin gelişmiş, gelecekteki hali olarak sunulmaktadır. Daha önce sinema sektöründe Hollywood çıkışlı filmlerde tecrübe ettiğimiz fiziksel bir gayret göstermeden bütünüyle görsel ve sanal dünyada, artırılmış gerçeklik gözlükleri gibi en son teknolojik aygıtlar sayesinde dizayn edilen kurgusal alternatif evren olarak tanımlanabilecek Metaverse, başta yeni dünya düzenini oluşturma düşüncesinde olan teknoloji markalarının ve araştırma geliştirme kurumlarının yeni gözdesi olmuştur. Bununla birlikte bazı düşünür ve uzmanlara göre yakın bir gelecekte gündelik yaşamımıza dâhil olacak Metaverse, yeni teknolojik tabanlı çalışma ve iş fırsatlarını da beraberinde getirirken önceki bazı mesleklerin de sonunu getirerek yeni uzmanlaşma alanları oluşturacaktır.

Ancak, Metaverse sadece ileri düzey oyunlarda veya sanal gerçeklikte (VR) kullanıcı etkileşimi anlamına gelmesinden çok daha öte bir kavram olarak düşünülmelidir. Oluşturulan kurgu evrende sosyal ve kültürel faaliyetler gerçekleştirip ifade edilen düzlemde ekonomik değerler üretilmektedir. Derinlemesine analize tabi tutulduğunda katılımcıların mal sahibi olduğu, çeşitli yatırımların yapıldığı ve çeşitli ödüllerin alındığı görülecektir. İçinde bulunduğumuz an itibarıyla Metaverse ortamında siyasi seçim kampanyaları ve propagandalar, gala törenleri, çeşitli konserler, ulusal ve uluslararası sergiler, konferanslar vb. düzenlenip bununla birlikte ünlü markaların mağazalarında alışveriş yapılabilmektedir. Bu anlamda Metaverse reel dünyanın bir uzantısıdır önermesine ulaşabiliriz.

Metaverse gördüğü talep ile birlikte, sahip olduğu sınırsız teknoloji ile bu faaliyetleri gerçekleştirebilmektedir. Metaverse 3B sayesinde kendisine sağlanan yardımla artırılmış bir gerçeklik hizmetini sunmaktadır (Damar, 2021, s. 1). Metaverse daha çok bir eğlence aracı iken son zamanlarda birçok sektör tarafından önemli bir talep görmeye başlamıştır. Bu gelişme özellikle, Covid-19 pandemisinde hız kazanmıştır. Covid-19'dan önce Metaverse sadece bir oyun ve eğlence alanıydı (Nalbant & Uyanık, 2021, s. 10). Birçok sektör tarafından dikkat çeken Metaverse evrenindeki gelişmeler onun sadece bir eğlence platformu olmadığını gösterir niteliktedir. Metaverse sadece teknolojik bir gelişmenin ürünü değil, çok daha fazlasını ifade etmektedir (Damar, 2021, s. 2). Metaverse içindeki çeşitlilik her geçen gün artmaktadır, bununla birlikte çok fazla sektörün yerini alabilir. Bunu şunda konser, sergi, müze, alışveriş, iş toplantıları vb. birçok alanı bu evrene taşıdığı görülmektedir. Bu sanal evrendeki sınırsızlık ve kuralsızlık bazı tehlikeli sonuçları ve yıkımları da beraberinde getirebilir güçte olduğu görülmektedir. Yaratıcı olan bir alan olmasından dolayı da kendi sosyal kuralları gerçek hayattakilerin ötesinde kurallardır (Lee, ve diğerleri, 2021, s. 25). Eğitim, kültür, ekonomi gibi alanlara etki eden Metaverse evreni beraberinde bazı tehditleri de getirmektedir. Teknolojideki değişimler her zaman içerisinde bazen az bazen de çok fazla toplumsal hasara sebep olmuştur. Metaverse ise başlı başına insanın kendisini sanallaştırıyor olması, önemli tehditleri de beraberinde getireceği öngörülmektedir.

Metaverse evreni kendi içinde bireylerini de oluşturmuştur. Metaverse evrenin ötesi olan sanal evrenden bahsederken, bireyleri de Metahuman olarak nitelendirilebilir. Metahuman kelimesini açılımı, Yunancada sonrası, ötesi anlamına gelen meta ve Latince gelen humanus insani anlamına gelen kelimelerden türetilmiştir. İnsan ötesi, insan sonrası anlamlarına gelmektedir. Metaverse evreni nasıl ki bir sanal evrendir, bireyleri de aynı şekilde sanal bireylerdir. Avatarlar diğer bir deyişle Metahuman var olabilmesi için, ona olabildiğince gerçeklik hissi verilmektedir. Normal dünyada yapılabilecek birçok şeyi yapabilmeye özelliği mevcuttur. Bu özellik her gün biraz daha geliştirilmektedir. Avatar tabanlı etkileşim, ekip içinde iletişim desteğini geliştiren yetenekler sunarak, avatar temelli etkileşimin sunduğu sosyal mevcudiyet, var olma hissini artırır. Bu durum da beraberinde paylaşım yapma isteğini artırır (Land, Schouten, Hooff, & Feldberg, 2011, s. 10). Burada yapılabilecek her şey var olma hissini daha da artıracak ve bir süre sonra geriye sadece sanal bireyler yani Metahumanlar kalması muhtemel bir sonuçtur denilebilir. İnsanların bir araya gelebileceği, alışveriş yaptıkları ve seyahat edebildikleri etkinliklerin olduğu bir alan sunmaktadır (Özcan B. , 2021). Bu onun neredeyse gerçeğe yakın bir evren olabileceği anlamına gelmektedir. Avatarlar sayesinde neredeyse gerçek dünya ya yakın tecrübeler yaşanabilmektedir (Nalbant & Uyanık, 2021, s. 9).

Birey artık zaman ve mekânın da dışında bir insanlık halini almaktadır. Hareket içinde olan bireylerin olmadığı sadece gerçekte birer nokta olarak görülen bireylerin varlığı olan bir dünya söz konusu olabilir (Ellul, 2003, s. 348). Metahuman algoritmalarından ve sayılardan ibarettir. Baudrillard sanal bireyden, hesaplama ile bedeni radikal bir biçimde kesip ayırmak ve bu temele dayanarak kesin hayalet bir beden icat etmek; her tür tensel ve cinsel benzersizlikten azade dışrak bir beden, ten, dokunma katmanı halinde ekrandan yola çıkılarak yeniden yaratılmış ve her tür organik duyarlılıktan uzak ve derinliği olmayan bir beden (Baudrillard, 2018, s. 119) olarak bahsetmektedir. Bu varoluş, Metahuman bir tanrılaşma kimliği olarak da ele alınabilir. Zaman ve mekâna bağlı olmamak yaratıcının özelliğidir. Metahuman içinde aynı durum söz konusudur. Aynı zamanda Metahuman ölümsüz olabilmenin bir yolu olarak kullanılmaktadır. İnsan bedeninin ölümü gerçekleşse bile onun yerine avatari kişiyi ölümsüz yapacaktır. Bu artırılmış gerçekliğin içinde birey sonsuza kadar yaşayabilir yani ölümsüz olabilir (Çifteci,



2018, s. 204). Metahuman bir süre sonra kendi içinde hızlı bir şekilde bir kültür oluşturabilir. Sanal Metaverse evreni ve bireyleri olan Metahumanlar bir süre sonra kendi normlarını ve kültürlerini oluşturabilir. Bunun örnekleri daha yavaş bir şekilde birçok sosyal mecrada görülmüştü. Metaverse bunu temelden ve çok hızlı bir şekilde uygulayabilme gücüne sahiptir. Kitle iletişim araçları gelinen noktada kendi kültürünü oluşturması olası bir durumdur (Maalouf, 2017, s. 104). Ortak bir kültür uzun yıllardır oluşturulmaya çalışılmaktadır, Metahuman yeni sınırsız evrenin yeni bireyleri olarak kendi kültürünü inşa edebilir. Metaverse evreni, Metahumana sosyal medyadan daha güçlü bir bağ sunacaktır. Gerçekliğe yakın oluşu bireyleri Metahuman olarak yaşamaya teşvik etmektedir. Metaverse şimdiden kendi evrenindeki nüfusu artırmış bulunmaktadır. Sanal birey olmayı şimdiden önemli boyutlarda yaşayan bireyler oluşmuştur. Robux uygulaması Gucci markası ile olan anlaşmasından sonra, uygulamada bahçe içinde satılan bir Gucci çanta, gerçek fiyatı 3400\$ iken uygulamadaki sanal hali 350.000 Robux'a yani 4115\$'a satılmıştır (Özcan B. , 2022). Sanal insanı ve insanlığı hedefleyen Metaverse her geçen gün kendi insanını Metahuman sayısını artırmaya biraz daha yaklaşmaktadır.

Metahuman bir kurala, bir cinsiyete veya organlara sahip değildir. "Deleuze felsefesinde organsız beden kavramı, üretken olmayan bir süreye, işlevi olmayan bir arzu makinesine ve bilinçdışı süreçlere karşılık gelir" (Barış, 2019, s. 541). Deleuze'nin felsefesi Metahumanın önemli özelliklerinden birine değinmektedir. Organları olmayan bilinçdışı yaşayan bir insanlığa vurgu yapılmaktadır. Metahumanın başında onu yönlendiren bedenler ise kullanmak zorunda olduğu bilgisayar, sanal gözlük ve diğer teknolojik aygıtlarla bütünleşip birer Siborg' a dönüşebilir. Metahumanın yaratılışı teknolojinin ilk zamanlarından bu yana yavaş yavaş hazırlandı. Başta televizyon, sosyal medya ve bu durum tamamen sanal bireyin ortaya çıkmasına kadar gelmiştir. Burada var olma otonom, bir düzenin parçasıdır. Otonom, birey gizliliği olmayan, görünürlüğü olan ve gönüllü bir katılım mevcut olduğu bu sistemdir. Birey buna önceki evrelerde zaten hazır hale gelmiştir. Metahuman sayısı da en az teknolojinin gelişim hızı kadar hızlı olacağı öngörülmektedir.

## 7. GERÇEK ÂLEMİN METAVERSE KUŞATMASI

Teknoloji ilk zamanlardaki gelişmeleri bilgisayar, telefon gibi yapay zekâ teknolojisi üzerinden olmuştur. Ancak bu gelişme sadece bilgisayar gibi teknolojik gelişmeyle sınırlı kalmamıştır. Günümüzde yapay zekâ kusursuz bir varoluşla tanrılaştırılmaktadır. Zekâ patlaması kavramı ilk kez kullanıldığı bir gün makineden tanrıların olacağını yani yapaya zekanın hakimiyetinde bahsetmiştir (Çiftecı, 2018, s. 203). Zekâ patlaması kuramı makinenin tanrı ile benzer hale getirmeye çalışan bir yapay zekâ çalışmasından bahsetmektedir. Sadece bir makine olan yapay zekâ artık insan bedeniyle bütünleştirilmeye başlanmıştır. Yarı makine yarı insan olan siborglar için çalışmalar yapılmaktadır. Haraway, bir Siborg Manifestosu yayınlarak Siborg' u, makine ile organizmanın oluşturduğu melez, kurgusal, toplumsal gerçekliğe ait bir yaratık olarak tanımlamıştır (Bulut & Özkan, 2020, s. 256). İlk yasal Siborg son yıllarda yapılmıştır. Neil Harbisson yasal olarak dünyanın ilk Siborg' u olmuştur. İnsanlar yapay zekâ uygulamalarında sorun yaşadıkça sorunu bu defa farklı bir teknoloji ile halletmeye çalışmaktadırlar. Teknolojinin getirdiği yeni problemler ortaya çıktıkça, bunların çözümünü de yine en iyi bildiği yoldan giderek, yani düşünce ve teknoloji üretmek geliştirdi (Ağın, 2020, s. 15). İnsanlık kendi icat ettikleriyle kendi sonunu getirmeye hazırlanmaktadır. Haraway insanların kendi kendilerinin icatları olduğunu ve bu sürecin ancak teknolojinin evrimiyle tamamlanacağını ifade etmektedir (Haraway, 2010, s. 231).

Yapay zekâ çalışmaları ile gelişen bilgisayar ve telefonlar için yapılan sosyal uygulamalar insanlığa sanal dünyanın kapılarını açmıştır. Dünyayı siyasetçilerin değil mühendislerin yönettiği bir dünya oluşmuştur (Harari, 2018, s. 23). Sanal uygulamalar kendi içinde adım adım bazı evrelerden geçtikten sonra gelinen son noktada tüm dünyayı bir sanal evrene çevirmektedirler. İnsanların tatmin olduğu sanal evren insan bilincini kopyalamaya kadar gitmiştir. 21. Yüzyılda teknoloji ile birlikte yapılan algoritmalar sayesinde insanlar hacklenebilmektedir (Harari, 2019, s. 343). Teknoloji öncelikle bazı makineleri sonra sanallığı getirmiştir. Bugün bu sanal evrenin insan yaşamındaki yeri büyümüştür. Teknik bir gelişim her gün biraz daha gelişerek insan hayatında yer edinmiş ve gelinen son noktada sanallık ile beraber insan yaşamındaki etkisini artırmıştır (Dağ, 2021, s. 220). Gültekin'e göre (2021c, s. 13) yapay zekâ teknolojilerinde amaç özellikle insan gibi zihinsel etkinlikleri yerine getirmektir. Bu amaç insan ve teknoloji arasındaki ilişkiyi doğrudan etkilemektedir. Teknoloji insanı ve yaşamına dair her şeyi durmadan kopyalamaktadır ve insan, gerçeklik ve teknoloji tamamen içi içe geçmiştir. İnsan yaşamı ve teknoloji her geçen gün daha fazla bütünleşmeye başladı ve gelinen aşamada hangisinin nerde başlayıp bittiğini anlamak zor olmaya başlamıştır (Ağın, 2020, s. 16).

Sanal evren projesi olan ve son yıllarda birçok sektör tarafından ilgi gören Metaverse insanlık ile ilgili bazı kuşuklar uyandırmaktadır. Metaverse tamamen sanallaşmanın bir alanı olarak sunulmaktadır. Gerçekliğin olmadığı daha çok bilimsel sonuçlar ve kar getiren hareketlenmelerin olduğu değişimler bulunmaktadır (Touraine, 2017, s. 168). Metaverse geleceği interneti olarak tanımlanırken, gelecekte bireylerinde internetin bir parçası olacağı öngörülebilir. Tamamen sanal bir dünya gelecek için büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Son zamanlarda özellikle

ekonomik anlamda ki kazançlı tarafı bireyleri sorgulamadan peşine almış bulunmaktadır. Metaverse evreni kendi içinde yaptığı yeniliklere her gün bir yenisi eklenmektedir. Bu durumda beraberinde her gün biraz daha katılımın olduğunu gösteriyor. Bireylerin istekleri, ihtiyaçları ve arzuları içerisinde yapılabilecek her türlü gelişim yapılmaktadır. Metaverse insan davranışlarını etkilemektedir. Avatarların metaverse evrenindeki yaptıkları tüketim gibi durumlar bireyi gerçekten etkileyebilir ve davranışlarında değişiklik bile yapabilir (Yang, Zhao, Huang, & Zheng, 2022, s. 1). İnsanlar bir süre sonra avatar ile bütünleşeceklerdir. Sanal bir dünya yıllardır sosyal ağlar ile insanları hapsedmeye çalışmaktadır. İnsanlığı bedenlerinden ve varoluşlarından uzaklaştırmak aslında istenen asıl amacın kendisi için bir yoldur (Haraway, 2010, s. 231). Metaverse evreninin geleceği ile ilgili önemli tespitler söz konusudur. Metaverse evreni, süreci ve sonuçlarıyla ilgili genel olarak çok fazla fikir beyan edilmektedir. Bir noktadan sonra bir bilin aktarımı gerçekleştirilmesi bile beklenmektedir (donanimhaber, 2022). İnsanlığı tamamen kısa süre içersin de belki de tamamen bilgisayara bağlı hale getirecektir. Metaverse evreninden bir an bile kopamayacak insan bedeni ise, zamanla Siborglar' a dönüştürülebilir.

## 8. İNSAN VE ÖTESİ METAHUMAN

Etimolojik olarak meta, post-insanda olduğu gibi “sonra” ve “ötesi” anlamına gelmektedir. Dolayısıyla insan sonrası ya da insan ötesi olarak literatürde yer edinen Metahuman kavramını Bostram, bizi yalnızca makinelerin veya insanların sahip olduklarının ötesine geçen şeyleri keşfetmeye davet eden bir olgu olarak görmektedir (Lyytinen, Nickerson, & King, 2020). Özellikle fantastik roman ve sinema unsurlarında görmüş olduğumuz süper kahramanlar Metahuman' ın gerçek dünyada olmasa da bilim-kurgu âlemde prototipi şeklinde kabul edilebilir. İnsanların yüzlerini ve duygularını görsel ortamlarda temsil etme işi bu noktada Metahuman aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Metaverse evreni sınırları olmayan bir evren olup zamanla kendi kurallarını ve kültürünü oluşturabileceği bir geleceğe doğru gitmektedir. Bu evrenin bir parçası olan avatarlar için Metahuman demek uygun olabilir. Tıpkı evren ötesi olan sanal evren Metaverse gibi, insanın ötesi olan sanal insanda Metahuman ile ifade edilebilir. Metahuman yakın gelecekte tamamen yaşayan bir insanlık olabilir. Onu her zaman aktif tutabilecek birey için yapay zekâ çalışmaları devam edecektir. İnsanları birer Siborglara dönüştürmek gibi bazı yollara başvurulabilir. Harari bu konu hakkında: yakın bir gelecekte algoritmaların hâkim olduğu bir sürecin içinde sadece sistemin belirlediği sınırlar dâhilinde bireylerin kim olduklarına dair belirlemeler yapılacak ve onlar adına kararlar verecektir (Harari, 2018, s. 287). Bu noktadan sonra insanların yapabileceği tek şey makinevari bir yaşam sürdürmek olacaktır. Dünyaya dair birçok şey bu evrene taşıyıp Metahumanlar sayesinde burada gerçek hayattaki gibi bir yaşam sürdürülmesi ve bireylerin avatarlarına isim vererek, ev, araba ve arazi alarak sanal yaşamı daha da gerçekçi kılmaya çalışılmaktadır (Elmacioğlu, 2021). Bireyler kendilerini bir fotoğraf ya da yazıyla değil bir insanımsı karakterle var edebilmektedir. Bir süre sonrada bireyler kendilerini tamamen bilgisayarlara bağlayabilirler. “Böylelikle Sanal Zekâ'nın insanları, kendi hareketsiz zihinsel uzamlarından geçerken kendilerini computerlarına bağlayacaklar. Sanal İnsan, beden ve zihin özürü bir insan olacak. İşlemsel olabilmesi için bu bedeli ödemesi şart” (Baudrillard, 2018, s. 117). İnsanlık sanal âlemde yaşamının bedelini gerçek dünyadaki bedenlerinde vazgeçerek bir bedel ödemek zorunda kalabilir. İnsan bedeni ise bir makine gibi çalışmaya mahkûm olacaktır. Makinevari canlılık, bir gaye durumu değil bir oluşum ve dönüşüm sürecidir (Braidotti, 2021, s. 118). İnsanlığın kendi elleriyle var ettiği teknolojinin sonuçları da en kendisi kadar büyük olacaktır. İnsan yapımı beyin gücü bugüne kadar hızlı ilerleme sağlamıştır, tıpkı sonuçlarındaki hız gibidir (Sivasubramanian, 2021, s. 3). Metahuman yeni bir kimlik oluştururken var olan insan kimliğini yok edecektir. Avatar yeni bir birey ve kimlik modeli olurken ötekileri yok edebilir güce gelmiştir (Horrocks, 2000, s. 64). Metahuman bunu kendi geleceği için yapacaktır. Son yıllarda bireyler her türlü üzgün, yorgun, sıkıntılı ruh hallerini sosyal ağlarda paylaşmaya başlamıştır. Bu bireye hem bir doyum hem de konfor alanı sağlamaktadır. Metahuman insanın aslında fark etmeden oluşmaya başladığı bir insanlıktı. Ancak bedenlerinin tamamen bir köle olacağını farkında olmadan yapılmış hamlelerdir. Makinesel bir kölelik bireyi sürekli çevrimiçi tutarak ve bu alandaki tüm veri tabanlarını birbirine bağlı tutarak gerçekleştirilmektedir. Metaverse evreninde Metahuman ile oluşacak olan bağ beraberinde makinesel bir köleliği getirebilir.

## 9. SONUÇ

İnsanlık tarihinden beri her zaman gelişmeye, sahip olduklarının bir üstüne geçmek için çalışılmıştır. İnsanlık için gelişmeler yavaş yavaş ilerlese de bu gerçek teknoloji devri ile birlikte değişmiştir. Teknoloji ile birlikte her gün bir önceki günden daha gelişmiş olunmaktadır. Yapay zekâ uygulamaları günümüzde ciddi gelişmeler yaşamış hatta insansı yapay zekâ uygulamaları, robotlar icat edilmiştir. Teknolojik gelişmeler içerisinde olan bilgisayar, televizyon, tablet gibi araçlardaki sosyal iletişim uygulamaları ile sanal bir ortam oluşmuştur. Bireyin benliğini, kendini tanımladığı şeylerde, tanımladığı yerde sanal ortama taşınmıştır. Birey sanal bir benlik geliştirmiştir. İnsanların zamanlarının bir bölümünü ayırdıkları sosyal mecralardan sonra son zamanlar da önemli bir sosyal ağ olan Metaverse evreni oluşmuştur. Metaverse insanların kendilerini fotoğraf, video ya da yazılarla tanımlama,

görünür kılmayı bir avatardan bir tarlaya kadar her şeyiyle gerçeği bu alana taşımıştır. Metaverse sanal bir evren olup her gün biraz daha sektörün dâhil olduğu bir alan haline gelmiştir. Bu da onu zamanla her an yaşanacak bir evren haline getirecektir. Bu evreni gerçek kılan çok fazla öge vardır. Bunlar; arkadaş buluşmaları, sergiler, konserler, arsa alımı gibi gerçeğin hayalet hali gibi bir evrendir. Bu evreni gerçek kılan bir özellikte her bireyin kendi avatari olmasıdır. Avatar için Metahuman kavramı kullanılması onu daha anlaşılır yapacaktır. Metahuman organsız, cinsiyetsiz ve kuralsız bir insanlıktır. Bu ileriki zamanlarda Metaverse ve Metahumanın bazı gerçekleri yok edeceği söylenebilir. Metaverse ve Metahuman Jean Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kavramlarına benzer bir dünyadır. Sosyal bilimcilerin çağın sorunlarına ilişkin konular üzerinde daha çok durduğunu bakılırsa, sosyoloji için Sanallığın Sosyolojisi olarak bir alan oluştuğu söylenebilir. Sanallık üzerinden inşa edilen bir dünyanın da sosyolojik araştırma alanı da sanallıkla bağlantılı olabilir. Teknolojinin tüm bu süreci ve geldiği son nokta dikkate alındığında çalışma boyunca bahsedilen bazı varsayımlar ütopyik dursa da imkânsız değildir. Hele ki teknolojinin ilk haliyle son durumu göz önünde bulundurunca bu sonuçlar daha da mümkün durmaktadır. Metaverse evreni günümüz itibariyle daha çok ekonomi alanında dikkat çektiği için yapılan çalışmalarda bu bağlamda olduğu görülmektedir. Toplumsal anlamda henüz dikkat çeken yönleri çok fazla olmadığından ötürü konuyla ilgili çalışmalarda sınırlı kalmaktadır. Metaverse evreni ve Metahuman kavramları Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kuramı ile desteklenebilir. Kuramın dışında konuyla ilgili bizzat bir çalışma bulunmamasının yanı sıra sanal evrenin doğurabileceği sonuçlar üzerinden bazı çalışmalarda kısa varsayımlarda bulunulmuştur. Konu toplumsal bağlamda önemli sonuçlar doğurabilecek nitelikte olmasına rağmen konunun toplumsal etkileri ve oluşabilecek sonuçları üzerinden bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu sebeple çalışma için özgün bir çalışmadır denilebilir.

### KAYNAKÇA

- Adaş, E. B., & Erbay, B. (2022). Yapay zekâ sosyolojisi üzerine bir değerlendirme. *Gaziantep University Journal Of Social Sciences*, 326-337.
- Aras, E. Y. (2020). Kitap tanıtımı - Çağdaş sosyoloji kuramları (Klasik Geleneğin İyileştirilmesi). *Düzce Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 82-87.
- Aydın, H. (2019). Baudrillard'ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçlarının yeri. *Sosyal Ve Kültürel Araştırmalar Dergisi (Skad)*, 347-358.
- Ağın, B. (2020). Posthümanizm: kavram, kurgu, bilim-kurgu. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Barış, B. (2019). Deleuze'nün "Kadın-Oluş", "Organsız Beden" ve "Arzulayan Makine" kavramlarına feminist bir yaklaşım: Yeşim Ustaoglu'nun Tereddüt filmi üzerinden bir çözümleme. *Sinefilozofi Dergisi*, 536-552.
- Baudrillard, J. (2005). Şeytana satılan ruh ya da kötülüğün egemenliği. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2014). Simülakrlar ve simülasyon. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2018). İmkânsız takas. (A. Sönmezay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bayad, A. (2016). Erving Goffman'ın benlik kavramı ve insan doğası varsayımı. *Psikoloji Çalışmaları*, 81-93.
- Baysal, Z., & Baraz, B. (2017). Effects of virtuality on employee performance and commitment: a research. *Marmara Business Review*, 113-127.
- Berk, M. E. (2020). Dijital çağın yeni tehlikesi "Deepfake". *Opus © Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 1508-1523.
- Bozok, N. (2019). Herkesle ve kimsesiz, türler arasında ve kökensiz siborg: Donna Haraway'in düşüncesinde feminist bir beden politikasının imkânları. *Viraverita E-Dergi: Disiplinlerarası Karşılaşmalar*, 128-148.
- Braidotti, R. (2021). İnsan sonrası. (Ö. Karakaş, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Bulut, F., & Özkan, G. (2020). Siborg Teknolojisi ve uygulamalarının tıp etiği açısından değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 255-262.
- Çifteci, V. (2018). Geçmişten geleceğe kendiliğe bir bakış: özgünlük, zaman ve özgürlük. *Yapay Zeka Ve Zihin Felsefesi Dergisi*, 195-210.
- Damar, M. (2021). Metaverse shape of your life for future: a bibliometric snapshot. *Journal Of Metaverse*, 1-8.
- Dağ, A. (2021). İnsansız dünya transhümanizm. İstanbul: Ketebe Kitap Ve Dergi Yayıncılık.

- Demirbağ, İ. (2020). Üç boyutlu sanal dünyalar. *Açıköğretim Uygulamaları Ve Araştırmaları Dergisi*, 97-112.
- Donanimhaber. (2022, Ocak 11). Metaverse nedir, nasıl alınır? En popüler Metaverse coin projeleri. <https://www.donanimhaber.com/metaverse-nedir-nasil-alinir-en-populer-metaverse-coin-projeleri--140595> (Erişim Tarihi: 21.02.2022).
- Ellul, J. (2003). *Teknoloji toplumu*. (M. Ceylan, Çev.) İstanbul: Bakış Yayınları.
- Elmacıoğlu, L. (2021, Aralık 24). Yeni bir dünyaya doğru: metaverse. <https://www.indyuturk.com/node/451091/bi%cc%87li%cc%87m/yeni-bir-d%3%bcnyaya-do%4%9fru-metaverse> (Erişim Tarihi: 21.02.2022)
- Gültekin, A. (2021a). Yapay zekânın Luditleri kimler olacak? *Opus © Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 126-149.
- Gültekin, A. (2021b). Transhümanizm Bağlamında yapay zekâ tanrıya bir başkaldırı mıdır? *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1-16.
- Gültekin, A. (2021c). Modern köle olarak yapay zekayı okumak. M. Yardımcıoğlu İçinde, *Sosyal, Beşeri Ve İdari Bilimler Alanında Uluslararası Araştırmalar V* (S. 9-28). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Gültekin, A. (2021d). Klasik mantıktan bulanık mantığa yapay zeka serüveni. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 697-714.
- Güzel, M. (2015). Gerçeklik ilkesinin yitimi: Baudrillard'ın simülasyon teorisinin temel kavramları. *Flsf (Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 65-84.
- Girgin, Ü. H. (2019). Simülasyon evrenine özgü sinema. *Sinefilozofi Dergisi*, 195-225.
- Harari, Y. N. (2018). 21. yüzyıl için 21 ders. (S. Sıral, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harari, Y. N. (2018). *Hayvanlardan tanrılara: sapiens insan türünün kısa bir tarihi* (Cilt Berdan Matbaacılık). (E. Genç, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Harari, Y. N. (2019). *Homo Deus: yarının kısa tarihi*. (P. N. Taneli, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Haraway, D. J. (2010). *Başka yer*. (G. Pular, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Horrocks, C. (2000). *Baudrillard ve milenyum* (Cilt Melisa Matbaacılık). (K. H. Ökten, Çev.) İstanbul: Everest Yayınları.
- İlic, U. (2013, Kasım 19). Yabancı dil öğretiminde sanal dünyalar uygulaması. *Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı*. İzmir, Türkiye: Ege Üniveritesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İnce, H., İmamoğlu, S. E., & İmamoğlu, S. Z. (2021). Yapay zeka uygulamalarının karar verme üzerine etkileri: kavramsal bir çalışma. *International Review Of Economics And Management*, 50-63.
- Koçer, C., Yeşil, E., & Yürüyen, H. (2018). Sanallik algısının, iş yeri yalnızlığı ve örgütsel iletişim üzerindeki etkisi. *Uluslararası Turizm, İşletme, Ekonomi Dergisi*, 561-577.
- Kuş, O. (2021). Metaverse: 'Dijital Büyük Patlamada' fırsatlar ve endişelere yönelik algılar. *Intermedia International E-Journal*, 245-266.
- Kurtdaş, M. Ç. (2018). Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramında kitle iletişim araçları ve toplumsalın sonu. *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012-2023.
- Land, S. V., Schouten, A. P., Hooff, B. V., & Feldberg, F. (2011). Modelling the metaverse: a theoretical model of effective team collaboration in 3d virtual environments. *Mpeg-V And Other Virtual Worlds Standards*, 1-16.
- Lee, L.-H., Lin, Z., Hu, R., Gong, Z., Kumar, A., Li, T., . . . Hui, P. (2021). When creators meet the metaverse: a survey on computational arts. *Arxiv:2111.13486v1 [Cs.Cy]*, 1-36.
- Lyytinen, K., Nickerson, J., & King, J. (2020). Metahuman systems = humans + machines that learn. *Journal Of Information Technology*, 1-19.
- Maalouf, A. (2017). *Ölümcül kimlikler*. (A. Bora, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Merter, M. (2014). *Psikolojinin üçüncü boyutu nefis psikolojisi ve rüyaların dili*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Milliyet. (2021, Kasım 3). Konformist ne demek, Tdk Sözlük Anlamı Nedir? Konformist Kime Denir?

<https://www.milliyet.com.tr/egitim/sozluk/konformist-ne-demek-tdk-sozluk-anlami-nedir-konformist-kime-denir-6633261> (Erişim Tarihi: 21.02.2022).

Nalbant, K. G., & Uyanık, Ş. (2021). Computer vision in the Metaverse. *Journal Of Metaverse*, 9-12.

O'connell, M. (2021). Makine olmak: mütevazı sorunumuz ölümlülük. (Ö. Karakaş, Çev.) İstanbul: Domingo.

Pirim, H. (2006). Yapay zeka. *Journal Of Yasar University*, 81-83.

Özcan, B. İnternette sonra bu mu gelecek? Metaverse nedir? <https://barisozcan.com/internette-sonra-bu-mu-gelecek-metaverse-nedir/> (Erişim Tarihi: 21.02.2022).

Özcan, B. (2022, Şubat 13). Metaverse'ü anlama rehberi: Metaverse vs. Versemeta. <https://barisozcan.com/metaverseu-anlama-rehberi-metaverse-vs-versemeta/> (Erişim Tarihi: 21.02.2022).

Özcan, M., & Keskin, B. (2020). Dijitalizasyon bağlamında sosyal dönüşüm. *Opus © Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 2214-2229.

Özen, Y., & Gülaçtı, F. (2010). Benlik-kavramı ve benliğin gelişimi bilen benliğe gereksinim var mı? . *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21-37.

Öztürk, S. (2013). Filmlerle görünürlüğün dönüşümü: panaptikon süperpanaptikon, sineptikon. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 112-151.

Raunig, G. (2012). Bin makine: toplumsal hareket olarak makinenin kısa felsefesi. (M. Çelik, Çev.) İstanbul: Otonom Yayıncılık.

Salderay, B., & Erten, A. (2021). Instagram'da fotoğraf paylaşımı ve sanal benlik olgusunun sunumu. *Akademik Sanat Tasarım Ve Bilim Dergisi*, 115-129.

Sevim, K., & Artan, T. (2021). Yüksek ve düşük benlik saygısını etkileyen faktörler. *Toplumsal Politika Dergisi*, 109-121.

Sivasubramanian, M. (2021). Artificial intelligence's impact on our everyday lives. N. Mahalaskhmi içinde, *Learning outcomes of classroom research* (S. 1-463). India: Lonpublication.

Sucu, İ., & Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zeka ve Her filmi üzerine bir çalışma. *E-Journal Of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 40-52.

Şentürk, Z. A., & Tos, O. (2021). Sosyal medyada simülasyon pazarlamasının göstergeleri: facebook uygulamalarına yönelik göstergebilimsel analiz. *Selçuk İletişim Dergisi*, 1605-1640.

Touraine, A. (2017). Eşitliklerimiz ve farklılıklarımızla birlikte yaşayabilecek miyiz? (O. Kunal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Tuğtekin, E. B., & Dursun, Ö. Ö. (2021). Sosyal ağlarda sanal kimlik kullanımının incelenmesi. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 146-160.

Yang, Q., Zhao, Y., Huang, H., & Zheng, Z. (2022). Fusing blockchain and ai with Metaverse: a survey. *Arxiv:2201.03201v3 [Cs.Cy]*, 1-15.