

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

METaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve
Dini Objelerin Sanal Gerçekliğe Adapte
Edilme Çabaları

Neçirvan ERDOĞAN

Danışman

Doç. Dr. Cihad KISA

2023

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

METaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve
Dini Objelerin Sanal Gerçekliğe Adapte
Edilme Çabaları

Neçirvan ERDOĞAN

Danışman

Doç. Dr. Cihad KISA

İZMİR - 2023

TEZ ONAY SAYFASI



YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Metaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve Dini Objelerin Sanal Gerçekliğe Adapte Edilme Çabaları” adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

22/05/2023

Neçirvan ERDOĞAN

İmza

(Faint signature watermark)

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

Metaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve Dini Objelerin Sanal Gerçekliğe

Adapte Edilme Çabaları

Neçirvan ERDOĞAN

Dokuz Eylül Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı

Felsefe ve Din Bilimleri Programı

Günümüz dünyasında sıra dışı teknolojik gelişmelerin sayısı o kadar hızlı artmaktadır ki pür dikkat takip edilmesi gereken gelişmeler bile olağan kabul edilmekte ve kısa süre sonra, sanki tarih boyunca hep varmış gibi gündelik yaşamda yerini almaktadır. Buna binaen bu çalışmada, pür dikkat takip edilmesi gerektiğini düşündüğümüz sıra dışı bir teknolojik gelişme olan Metaverse Teknolojisi ve benlik üzerinde olası etkileri, ayrıca dini objelerin sanal gerçekliğe karşı durumları araştırılmıştır.

Felsefenin çarklarını tarih boyunca işler hale getiren çok özlü bir genel kabul vardır. Felsefede önemli olan şey cevaplar değil; sorulardır. Sorular, insan türünün merakından doğan ve tarih boyunca cevaplar üretmesini sağlayan en güçlü motivasyon kaynaklarıdır. Bu bağlamda bu çalışmayı üreten şey de meraktır. Bilim ve kültür dünyamıza hızla giren ve aynı hızla popüler olan Metaverse’ün hem kavramsal olarak hem de teknolojik bir gelişme olarak mahiyetinin ne olduğu? tarihsel arka planı, kapsadığı teknolojinin şu anki durumu, benlik üzerinde nasıl etkilere yol açabileceği? din ve dini objelerin bu tarz bir yeniliğe karşı ne durumda olduğu? gibi sorular bu çalışmayı motive eden ve çerçevesini çizen sorulardır. Bu sorulardan hareketle yürütülen bu çalışmada, ilk olarak, Metaverse kavramı literatürden ve bu teknoloji ile yakından ilgilenen teknoloji şirketlerinden edinilen bilgiler, gözlem ve incelemelerle sentezlenip detaylarıyla açıklanmaya çalışılmıştır. İkinci olarak benlik kavramı ve benlik inşasının psikoloji disiplindeki tarihsel serüveni sunulduktan sonra Yapısal

Kişilik Kuramı bağlamında, metaverse teknolojisinin benlik ve benlik inşası üzerinde olabilecek potansiyel etkileri sayıtlarla ortaya atılmıştır. Çalışma, dinin tanımı ve mahiyeti, dini objeler ve bu objelerin etki alanları, dini objelerin sanal gerçekliğe adapte edilmeleri çabaları incelendikten sonra sonlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Metaverse, Teknolojik Yenilik, Benlik, Benlik İnşası, Din, Dini Obje.



ABSTRACT

Master's Thesis

Reconstruction of Self in Metaverse and Efforts to Adapt Religious Objects to Virtual Reality

Neçirvan ERDOĞAN

Dokuz Eylül University

Graduate School of Social Sciences

Program of Philosophy and Religious Studies

Department of Philosophy and Religious Studies

In today's world, the number of extraordinary technological developments is increasing so rapidly that even developments that need to be followed carefully are considered normal and soon take their place in daily life as if they have always existed throughout history. Therefore, in this study, Metaverse Technology, which is an extraordinary technological development that we think should be followed carefully, and its possible effects on the self, as well as the situations of religious objects against virtual reality were investigated.

There is a very concise general acceptance that has made the wheels of philosophy work throughout history. It's not the answers that matter in philosophy; are questions. Questions are the most powerful motivators that arise from the curiosity of the human species and enable it to produce answers throughout history. In this context, the thing that produced this study is curiosity. What is the nature of Metaverse, which is rapidly entering our world of science and culture and is equally popular, both conceptually and as a technological development? its historical background, the current state of the technology it covers, what effects it might have on the self? How do religion and religious objects stand against this kind of innovation? Questions such as these are the questions that motivate and frame this study. In this study, which was carried out based on these questions, firstly, the concept of Metaverse was synthesized and explained in detail with the information, observations and examinations obtained from the literature and technology companies closely interested in this

technology. Secondly, after presenting the self-concept and the historical adventure of self-construction in the discipline of psychology, the potential effects of metaverse technology on self and self-construction are put forward in the context of Structural Personality Theory. The study was concluded after examining the definition and nature of religion, religious objects and their domains, and efforts to adapt religious objects to virtual reality.

Keywords: Metaverse, Technological Innovation, Self, Self-Construction, Religion, Religious Object.



METaverse’de Benliğin Yeniden İnşası ve Dinî Objelerin Sanal Gerçekliğe Adapte Edilme Çabaları

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	ii
YEMİN METNİ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	x
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM METaverse VE SANAL GERÇEKLİK

1.1 METaverse, TANIMI VE TARİHSEL ARKA PLANI	5
1.2 ARTTIRILMIŞ GERÇEKLİK (AUGMENTED REALİTY, AR), KARMA GERÇEKLİK (MİXED REALİTY, MR), SANAL GERÇEKLİK (VİRTUAL REALİTY, VR) VE METaverse	21
1.2.1 Arttırılmış Gerçeklik (AR)	22
1.2.2 Karma Gerçeklik (MR)	24
1.2.3 Sanal Gerçeklik (VR)	25
1.2.3.1 Metaverse sınırı belirlenmiş bir tanıma sahip değildir.	26
1.2.3.2 Metaverse genel ve kapsayıcıdır.	26
1.2.3.3 Metaverse VR ile sınırlı değildir.	26
1.3 METaverse’de AVATAR VE KİŞİLİĞİN SANALDA TEZAHÜRÜ	27

İKİNCİ BÖLÜM

METAVERSE VE BENLİK

2.1 BENLİK KAVRAMI VE BENLİK KAVRAMINA YÖNELİK YAKLAŞIMLAR	32
2.2 BENLİĞİN İNŞASI	36
2.3 YAPISAL KİŞİLİK KURAMI VE BENLİK İLE İLİŞKİSİ	41
2.3.1 İd	43
2.3.1.1 Birincil Süreçler	44
2.3.2 Ego	47
2.3.3 Süper-ego	50
2.4 METAVERSE'DE BENLİK SUNUMU	53
2.4.1 Sosyal Medya Uygulamalarının Kullanıcılar Üzerindeki Dönüştürücü Etkisi	57
2.5 METAVERSEDE İD'İN ÖZGÜRLÜĞÜ VE BENLİĞİN YENİDEN İNŞASI	63

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİN VE SANAL GERÇEKLİK

3.1 DİN NEDİR? DİNİN TANIMI VE MAHİYETİ.	69
3.2 DİN VE SÜPER-EGO	73
3.3 DİNİ OBJELER VE ETKİ ALANLARI	75
3.4 DİNİ OBJELERİN SANAL GERÇEKLİĞE ADAPTE EDİLME ÇABALARI.	78
3.5 METAVERSE'DE SÜPER-EGO'NUN İLK İŞARETLERİ	88
SONUÇ	91
KAYNAKÇA	94

KISALTMALAR

AR	Arttırılmış Gerçeklik
Çev.	Çeviren
MR	Karma Gerçeklik
s.	Sayfa No
s.s.	Sayfadan Sayfaya
SL	Second Life
VR	Sanal Gerçeklik
Yay.	Yayınları

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Decentraland Evreninden Örnekler s. 10

Tablo 2: Sanal Ortamlara Aktarılmış Dini Yapı ve Objeler s. 80



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Bina Asansörü	s. 10
Şekil 2: Biyoloji Laboratuvarı	s. 10
Şekil 3: Sosyal Etkileşim Salonu	s. 10
Şekil 4: Tıp Laboratuvarı	s. 10
Şekil 5: Konferans Salonu	s. 10
Şekil 6: Samsung 837X	s. 11
Şekil 7: Second Life'ta Ev Örneği	s. 13
Şekil 8: Second Life'ta Konaklama Otel	s. 13
Şekil 9: Second Life'ta Farklı Dini İnançlara ait Kutsal Mekanlar	s. 14
Şekil 10: Dünya Dinleri Kütüphanesi (Library World Religions)	s. 14
Şekil 11: 11 AR Teknolojisi ile Gerçek Mekâna Sanal Nesnenin Aktarımı.	s. 23
Şekil 12: Avatar-İnsan Mimik Senkronizasyonu	s. 28
Şekil 13: Decentraland, Avatar Oluşturma Bölümü.	s. 29
Şekil 14: Çağrışımsal Hafıza Ağında Ben Düğümü	s. 37
Şekil 15: Zihinsel Kişiliğin Yapısal İlişkisi	s. 42
Şekil 16: Beyin Arayüz Cihazı (The Link)	s. 62
Şekil 17: Kâbe	s. 80
Şekil 18: Ross Camii	s. 81
Şekil 19: Notre Dame Katdrali	s. 82
Şekil 20: Yahudi İnanç ve Maneviyat Adası	s. 83
Şekil 21: Aziz George Ortodoks Kilisesi	s. 84
Şekil 22: Gıduts Manastırı	s. 85
Şekil 23: Budist Tapınakları	s. 86

GİRİŞ

İnsanoğlu, yaklaşık olarak yirmi bin yıllık tarihi serüveninde fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik açıdan sürekli bir gelişim göstermiştir. Bu yirmi bin yıllık sürenin her bir sahnesine yakından bakıldığında, insan türünün kimi zaman büyük yıkımlarla karşı karşıya kalmış olduğunu görsek bile, totalde sürekli olarak öncekinden bir adım daha ileriye gittiği, tarihsel bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanoğlunun bu gelişimi, tarihin bazı dönemlerinde çok yavaş seyrederken; bazı dönemlerinde ise oldukça hızlanmıştır. Özellikle içerisinde yaşadığımız çağ, daha önceki bütün çağlara göre gelişimin yeni bir zirve yaptığı ve yeniliklerin baş döndürücü hızlarla ortaya çıktığı bir dönemdir.

Dünya çapındaki genel kabule göre, içerisinde yaşadığımız çağ, Fransız İhtilali ve Sanayi Devrimi ile başlayıp geçerliliğini sürdüren Yakın Çağdır. Ancak birçok araştırmacı ve tarihçiye göre yakın çağ artık sonlanmış ve ‘Bilgi Çağı’, ‘İnternet Çağı’ ve ‘Bilgisayar Çağı’ gibi isimlerle anılan yeni bir çağ başlamış bulunmaktadır. Bu yeni çağın belirleyici özellikleri arasında, hızlı ve sürekli bir değişim, küresel bağlantılar, bilgiye erişimin kolaylaşması, dijitalleşmenin yaygınlaşması ve kültürel dönüşümler yer almaktadır. Geldiğimiz noktada, özellikle internet ve bilişim teknolojilerindeki hızlı ilerleme, yaşamımıza daha önce hiç deneyimlemediğimiz, yalnızca bilim-kurgu kitaplarında ve filmlerinde hayal edilmiş yenilikleri eklemektedir. Adeta fantastik bir düş dünyasından fırlamış gibi, geleceğe dair tahayyüller gerçeğe dönüşmekte ve hayatımızı kökten değiştirmeye zorlamaktadır. Bu bağlamda Metaverse teknolojisi de internet ve bilişim alanındaki ilerlemelerin, hayatımıza hızlı bir şekilde dahil ettiği yeniliklerden biridir. Bu yeniliğin insan hayatını hemen hemen bütün boyutlarıyla etkileme potansiyeline sahip olması da onu, araştırmalara ve incelemelere değer hale getirmektedir.

Metaverse teknolojisinin temel hedefleri arasında: insanların vasıtasız bir şekilde internet ağında çevrimiçi olabilmesi, sanal ve gerçek ortamların içi içe geçirilmesi, gerçek ve sanal olguları arasındaki ayrımın bulanıklaşması ve kurgulanıp inşa edilmekte olan sanal evrenlerde, davranışsal deneyimlerin sınırsızlaşması gibi birçok unsur bulunmaktadır. Metaverse’ün öngörülen bu düzeylerde insan hayatına girmesi, şüphesiz birçok şeyi temelden değiştirecektir. Bireyden topluma, eğitimden ekonomiye, sağlıktan siyasete kısacası insana dair her şey, bu yeniliğin potansiyel

etkilerinden nasibini alacaktır. Ancak bu çalışmada mercek altına alınan husus, bu yeniliğin birey ve birey benliği üzerinde yaratabileceği potansiyel etkileridir. Özellikle ucu bucağı olmayan internet ağının vasıtasız bir şekilde bağlanılabilir duruma gelmesi, sanal ve gerçek arasındaki farkın bulanıklaşması ve davranışsal deneyim alanlarının sınırsızlaşması gibi hususların benlik üzerinde çok güçlü etkiler yaratacağı öngörülmektedir. Bunlarla beraber bu ölçekte bir yeniliğin, insanlık tarihi boyunca insanoğluna eşlik etmiş olan din olgusu üzerinde de değiştirici etkilere sebep olacağı varsayılmaktadır. Bunlara binaen böyle bir çalışmaya ihtiyaç hissedilmiştir.

Araştırmanın Önemi ve Amacı

Benlik, insanı diğer tüm insanlardan ve varlıklardan ayıran; onu biricik kılan yegâne yapıdır. Benliğin inşası, yaşamın ilk yıllarından itibaren başlamaktadır. Bu açıdan benlik aynı zamanda, insanın tüm geçmişi ve deneyimleridir. Benlik üzerinde temelden değişikliklere sebep olma potansiyeline sahip her olgu, psikoloji bilimi için önemli bir çalışma nesnesi haline gelir. Metaverse teknolojisinin benlik üzerinde temelden değişiklikler yapma potansiyeline sahip olması, esasında bu çalışmanın hem önemini hem de amacını ortaya koymaktadır. Öte yandan bu çalışmanın en temel amacı, metaverse teknolojisinin genel kapsamını, yapısal kişilik kuramı bağlamında benlik üzerinde yaratabileceği potansiyel etkilere yönelik sayıltıları ve dini objelerin bu teknoloji karşısındaki durumunu ortaya koymaktır. Metaverse teknolojisinin henüz halkın hayatına somut bir şekilde girmemiş olmasından dolayı şu an için çok dikkat çekmemiş olması, kabul edilebilir bir durumdur. Dolayısıyla literatür incelendiğinde bu teknoloji ve potansiyel etkileri üzerine yapılan çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Ancak özellikle son dört yıldır teknoloji çevrelerinin gündemini yoğun bir şekilde meşgul ettiği de gözden kaçırılmamalıdır. Bu bağlamda bu çalışmanın, metaverse'ün kavramsal çerçevesi açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Çalışmamız üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm metaverse ve sanal gerçeklik kavramlarına ayrılmıştır. Bu bölümde metaverse'ün kavramsal çerçevesi, literatürden ve gözlemlerden hareketle operasyonel bir biçimde çizilmeye çalışılmış

ve metaverse teknolojisini oluşturan diğer yardımcı teknolojiler olan karma gerçeklik, arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik üzerinde durulmuştur. Konuyla ilgili literatürün çok yeni ve sınırlı olması, metaverse'ün kavramsal çerçevesini net bir şekilde belirlemeyi güçleştirmiştir. Dolayısıyla bu teknoloji ile ilgili açıklamaların anlamlı hale gelmesi için, metaverse'ün ilk ürünleri sayılabilecek sanal dünyalara yapılan sanal gezi ve deneyimlerden edinilen görseller sunulmuştur. Yine bu bölümde Metaverse'ü daha iyi anlamak ve benlik ile ilişkisine çıkış noktaları oluşturmak için avatar kavramı ve mahiyeti araştırılmıştır.

İkinci bölüm benlik kavramı ve metaverse ile ilişkisine ayrılmıştır. Bu bölümde, literatürdeki benlik kavramıyla ilgili görüşler sunulduktan sonra benlik inşasına değinilmiştir. Ayrıca yapısal kişilik kuramı bağlamında benlik kavramına detaylı bir bakışla, metaverse'de benliğin yeniden inşası tezi savunulmuştur. Metaverse'ün davranışsal deneyim sınırsızlığı hedefine binaen, Psikanalizimdeki üç psişik aygıtın (id, ego, süper-ego) metaverse teknolojisine karşı olası durumları sayıltılarla ortaya atılmıştır.

Üçüncü, yani son bölüm ise dini objelerin sanal gerçekliğe adapte edilme çabalarını içermektedir. Bu bölümde, din ve dini obje kavramlarına etraflıca yaklaşıldıktan sonra, şimdiye kadar sanal gerçekliğe aktarılan dini obje ve nesneler görselleriyle beraber sunulmaktadır. Son olarak sanal gerçekliğe aktarılan dini objelerin, bir önceki bölümle ilişkisine binaen, din ve süper-ego ilişkisi bağlamında potansiyel etkileri sayıltılar şeklinde sunulmaktadır.

Araştırmamızın kapsamı yukarıda zikrettiğimiz ölçüdedir. Metaverse'e olan ihtiyaç ve metaverse'ün teknik alt yapısı, araştırma kapsamımızın dışındadır. Aynı şekilde benlik kavramının bütün kuramların yaklaşım biçimlerinden hareketle tanımlanması veya metaverse ile ilişkisini bu bağlamda değerlendirilmesi, bu çalışmanın sınırlarını aşmaktadır. Son olarak dini objelerin sanal gerçekliğe aktarılma sebepleri de bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Dini objelerin aktarılma çabalarının varlığı ve olası etkileri üzerinde durulmuştur. Ancak bu tür çabaların arka planında yatan sebepleri aydınlatmak çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Veriler literatür taraması ile toplanmış ve betimsel analiz tekniğiyle çözümlenmiştir. Buna ek olarak sanal gezi ve gözlem teknikleriyle toplanan veriler, çalışmada görsel olarak sunulmuş; yapılan betimsel açıklamalarda dayanak olarak kullanılmıştır. Tanımında ittifak sağlanmamış kavramlar, çalışmanın ilerleyebilmesi açısından operasyonel bir biçimde ele alınmış, tanımlanmış veya açıklanmıştır. Ayrıca toplanan veriler ışığında tezin temel sayıltıları savunulmuştur.



BİRİNCİ BÖLÜM

METAVERSE VE SANAL GERÇEKLİK

1.1. METAVERSE, TANIMI VE TARİHSEL ARKA PLANI

‘Metaverse’ hem bilim hem de kültür dünyasında çok yeni olan bu kavram, hızla hayatımıza girmiş olup aynı hızla altı doldurulmaya çalışılan, çok özel ve karmaşık bir kavramdır. Özellikle son üç yıldır çeşitli mecralarda adını sıkça duyduğumuz Metaverse hem çok geniş kapsamlı hem de henüz tam anlamıyla anlaşılması güç olmasından dolayı henüz üzerinde ittifak edilmiş bir tanıma sahip değildir. Dolayısıyla bu bölümde alanla ilgili akademik yayınların ve metaverse teknolojisine öncülük eden teknoloji şirketlerinin birbirinden farklı tanımlarından hareketle operasyonel bir tanım yapma yoluna gideceğiz. Kavrama yönelik tanımları sıralamadan önce, tarihsel arka planına ışık tutmak yerinde olacaktır. Metaverse kavramsal olarak ilk kez, Neal Stephenson’un 1992 yılında yayınlanan ve Türkçeye Parazit (Snow Crash) adıyla tercüme edilmiş olan bilim kurgu romanının 22. sayfasında geçmiştir. Stephenson romanında metaverse kavramını, alternatif sanal bir dünya gerçekliği anlamında kullanmıştır (Stephenson, 2016: 22). Türkçe sözlük anlamlarından hareketle, Meta-Öte, Verse-Evren şeklinde Öte-Evren olarak tercüme edilebilir. Ancak bu tercüme, kavramın gerçek anlamından çok uzaktır. İlk olarak literatürde metaverse için yapılan tanımları ki bu tanımlar kavramın çok güncel olmasından dolayı oldukça azdır. Sonra da alanla ilgilenen teknoloji şirketlerinin tanınan simaları tarafından yapılan tanımları sıralayacağız. Ardından Metaverse’ün niteliklerinden hareketle olası operasyonel tanımlamalar üzerinde duracağız.

Ülkemizde konu ile ilgili ilk akademik çalışmalardan biri olan, Türk Online Sanat Tasarım ve İletişim Dergisinde yayınlanan bir makaleye göre Metaverse: “Fiziksel ve dijital dünyanın birleştiği fiziksel konuma bağlı kalmadan, insanların dijital temsilcileri (avatar¹) vasıtasıyla bir araya gelip sosyalleşebileceği, oyun oynayabileceği, çalışabileceği, alış-veriş yapabileceği, elbise deneyebileceği yani gündelik yaşamlarını sürdürebileceği bir evrendir.” (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022: 316). Çeşitli disiplinlerle ilgilenen araştırmacıların bilimsel makaleler yayınladığı

¹ Avatar: Sanal ortamlarda kullanıcıların kendilerini temsil etmesi için kullandıkları simge. (TDK, 2022)

uluslararası ağ tabanlı olan Researchgate’de yayınlanan bir başka makalede Kashif Laeeq metaverse için “İnsanların sosyalleşmek, oyun oynamak ve çalışmak için toplandığı sürükleyici yarı sanal dünya.” tanımlamasını yapmıştır (Laeq, 2022). Daren Tsui ise Metaverse’ü bireylerin gerçek veya gerçeğe yakın etkileşimlerde bulunabileceği, sürekliliği olan, gerçek zamanlı 3B dünyalar kümesi olarak tanımlamaktadır (Chui, 2021: 14).

Özellikle sosyal ağlar teknolojisinde kendisinden sıkça söz ettiren Facebook şirketinin kurucusu Mark Zuckerberg, metaverse teknolojisiyle çok yakından ilgilenmektedir. Öyle ki o, Facebook şirketinin ismini de Meta olarak değiştirerek çeşitli röportajlarında, şirketin artık bütünüyle bu konuya yoğunlaşacağını dile getirmiştir. Zuckerberg, Amerika merkezli teknoloji haberleri ağı The Verge ile yapmış olduğu bir röportajında metaverse’ün mobil internetin bir halefi olduğunu ileri sürmüştür. Aynı röportajında metaverse’ün büyük bir atılım olduğunu ve onu inşa etmek için birçok şirketin önyak olması gerektiğini dile getirmiştir. Ayrıca en özet nasıl tanımlanabilir? sorusuna da o, “metaverse’ün tam anlamıyla bedenselleşmiş internet” olduğunu ifade etmiştir. Zuckerberg konuyu biraz daha detaylandırarak hissedilebilirlik ve sanal gerçek yaşamda, gerçek yaşamı da sanalda duysal deneyimlemeden bahsetmiştir. 2 boyutlu internet ortamında deneyimlenmesi mümkün olmayan birçok aktivitenin örneğin, dans, bedensel davranış gerektiren aksiyon içerikli aktiviteler, ritüeller, geziler vb. aktivitelerin, metaverse’te gerçeğe yakın tecrübelerle mümkün olacağını iddia etmiştir (Zuckerberg, 2021).

Microsoft şirketi de konu üzerine yoğunlaşmış ve ciddi yatırımlar yapmıştır. Söz konusu şirketin CEO’su Satya Nadella, çeşitli haber kaynaklarında yaptıkları yatırımlardan ve metaverse’ün öneminden sıkça söz etmiştir. Nitekim yakın zamanda resmi Twitter hesabından metaverse’e örnek teşkil edecek bir şirket toplantısı videosu paylaşmıştır. Bu videoda Nadella ve çalışma arkadaşlarının sanal bir ortamda avatarları aracılığıyla bir araya gelip toplantı yaptıkları görülmektedir. Esasında metaverse teknolojisine dikkat çekmek için hazırlanan bu videoda Nadella şunları ifade etmiştir:

Dijital ve gerçek dünyalar bir araya geliyor. Ve biz, tamamen yeni bir platform oluşturuyoruz. Bu bir anlamda sanal ortamları gerçek ortamlara; gerçek ortamları da birebir temsilleriyle sanal ortamlara taşımamıza olanak tanıyor. Ayrıca sanal ortamlarda fiziksel bir deneyimi de beraberinde getiriyor. En

önemlisi de sanal ortamlara taşıdığımız gerçek objelerle birlikte kendi benliğimizi de taşıyabiliyoruz. Ve o ortamda sınırsız deneyim ve etkileşim mümkün hale geliyor. Artık iş arkadaşlarımızla toplantılarımızı uzaktan video konferanslarla yapmak yerine; oturduğumuz yerden metaverse’de onlarla aynı odada bir araya gelip, üç boyutlu deneyimlerle gerçekleştirebiliyoruz. Metaverse bunun ta kendisidir.

Nadella paylaştığı videoda bunları dile getirdikten sonra video, metaverse üzerinden gerçekleştirdikleri toplantı ile devam etmektedir (Nadella, 2021).

Diğer bir teknoloji şirketi Epyllion’un CEO’su Matthew Ball, metaverse hakkında kendi blog sitesinde yayınladığı yazıda, 1982 yılında internette hiç oturum açmamış birine interneti anlatmanın ne kadar zor olduğuna benzeterek; metaverse’ü şu an için kapsamlı bir şekilde açıklamanın mümkün olmadığını ileri sürer. Ancak o, metaverse’ün temel niteliklerinden hareketle, süresiz olarak çalışabilirliği olan, gerçek zamanlı, somut deneyim seviyesinde hissedilebilir, herhangi bir sınır olmadan aynı zaman dilimi içerisinde birbirinden çok uzak kullanıcıları bir araya getiren ve onların somut etkileşimlerde bulunmalarına olanak tanıyan üç boyutlu sanal dünyalar olarak tanımlar. Ayrıca metaverse’ün ne tam anlamıyla gerçek ne de tam anlamıyla sanal olduğunu ifade ederek, metaverse’ü yaşanmakta olan sanal ve gerçeğin birleşimi olarak açıklar (Ball, 2020).

Sınırları olmayan bir sanal evren olması planlanan metaverse teknolojisi hakkında literatürde oldukça sınırlı malumat bulunmaktadır. Bunun temel sebebi kavramın çok yeni olmasından kaynaklanmaktadır. Öte yandan yapılan çalışmalar daha çok bilişim, mühendislik gibi alanlarla sınırlı kalmıştır. Sosyal Bilimlerin literatüründe bu kavramın yer edinmesi bu bağlamda biraz zaman alacaktır. Yukarıda zikrettiğimiz tanım ve açıklamalara bakıldığında, her biri bu teknolojinin farklı bir boyutuna dikkat çekmektedir. Ortak ve nesnel bir tanım olmaması metaverse’ün kavramsal çerçevesini net bir şekilde belirlemeyi güçleştirmektedir. Ancak yapılan tanımların ortak noktalarından hareketle metaverse’ün kullanıcılara mümkün olan en yüksek seviyede gerçeğe yakın deneyimler sunacağı, kullanıcıların bu sanal evrenlerde sosyalleşip alışveriş yapabileceği, oyunlar oynayabileceği, kendi kişisel zevklerine göre mimari yapılar tasarlayabileceği, toplantılar yapabileceği hatta dini ritüellerini bile oraya taşıyabileceği düşünülmektedir.

Eskiden teknoloji çevrelerince ortaya atılan bir fikir veya buluşun inşa süreci yıllar alabilmekteydi. İnşa süreci uzun, maliyetli ve oldukça yavaştı. Örneğin

televizyonların fikirden somut bir alete evrilmesi ve geliştirilmesi uzun yıllar almıştır. Televizyonun tarihsel serüvenine girmekten ziyade örnek olması bakımında günümüz şekline evrilmesinin ne kadar uzun bir zaman aldığı bilinen bir gerçektir. Ancak özellikle 2000’li yıllar sonrası bilişim teknolojilerinin gelişim hızı katbekat artmış, takip edilmesi dahi zor hale gelmiştir. Telefon, bilgisayar, internet ağları, giyilebilir teknolojik araçlar vb. birçok şey, oluşan rekabet ortamında o kadar hızlı ilerlemeye başlamıştır ki birkaç yıl içerisinde hıza ayak uyduramayan dev teknoloji şirketleri iflas etmiş; hıza ve çağa ayak uyduran çok yeni şirketler ise hızla üst sıralarda yerini almıştır. Bütün bunlardan hareketle şunu diyebiliriz ki hayatımıza birkaç yıl önce sadece kavram olarak girmiş olan metaverse ve sanal gerçeklik teknolojileri, baş döndürücü hızlarla gelişmiş ve gelişmeye devam etmektedir. Henüz bir veya iki yıl önce yapılmış tanımlamalar somut gerçekliklere kavuşmuş, söz konusu sanal evrenlerde kullanılacak teknolojik araçlar üretilmiş ve aynı hızla geliştirilmiştir. Hatta 2018 ve sonrası yapımlı metaverse konulu bilim kurgu filmlerinde geçen olay örgüleri, gerçek hayatta yaşanabilir hale gelmiştir. Söz gelimi yönetmenliğini Steven Spielberg’in yaptığı, 2018 ABD yapımı Başlat (Ready Player One) filminde gerçekleşen olaylar silsilesinin benzerlerini şu an gerçek yaşamda yaşayabilir duruma gelmiş bulunmaktayız. Filmde kullanıcılar tarafından kullanılan sanal gerçeklik gözlükleriyle insanlar, paralel bir sanal evrende oyunlar oynayıp, sosyalleşebiliyor, alışveriş yapabiliyor ve daha birçok aktiviteyi deneyimleyebiliyor. Henüz üç yıl önce yayınlanan filmde yaşananların günümüzde mümkün hale gelmiş olması bu teknolojinin nasıl bir hızla ilerlediğini anlamak açısından kayda değer bir örnektir.

Metaverse’ü yalnızca tek bir sanal evren olarak anlamak yanlış olacaktır. Nitekim o, yapmış olduğumuz gözlem ve deneyimlerimize göre farklı şirketlerce farklı şekillerde tasarlanıp inşa edilebilen üç boyutlu sanal evrenler ve gerçek dünyanın sanal nesnelerle iç içe geçmiş halidir. Yukarıda sıralanan tanımların daha iyi anlaşılması ve metaverse’ün mahiyeti hakkında daha anlamlı bilgiler oluşabilmesi amacıyla farklı şirketler tarafından tasarlanmış sanal dünyalarda yaptığımız gezi ve gözlemlere yer vermenin yararlı olacağını düşünüyoruz. Gözlem ve deneyim için diğerlerinden daha fazla kullanıcısı olup bu alanda ses getiren iki ayrı sanal dünyayı seçtik. Bunlardan ilki Decentraland diğeri ise Second Life’tır.

Decentraland, Ariel Meilich ve Esteban Ordano tarafından ortaklaşa kurulan, kullanıcıların MANA² isimli sanal (kripto) parası ile araziler satın alıp almış oldukları bu arazilerde kendi iş yerlerini açabildiği, sanat merkezleri oluşturabildiği, alışveriş yapıp oyunlar oynayabildiği üç boyutlu sanal bir dünyadır (Laeq, 2022). Decentraland dünyası, her biri ERC-721 benzersiz token (NFT Nitelikli Fikri Tapu) ile temsil edilen toplam 90601 ayrı LAND³ parseline bölünmüş durumdadır. Her LAND tam olarak 16mx16m (256 metrekare) boyutunda ve özel koordinatlar sayesinde Metaverse üzerindeki yerleri rahatlıkla tespit edilebilir durumdadır (Coinmarketcap, 2022).

Bir diğer gezi gözlem alanımız olan Second Life, uzun diyebileceğimizi bir geçmişe sahiptir. Sanal dünya, 2003 yılında Linden Research firması tarafından oluşturulup kullanıcıların hizmetine sunulmuştur. Second Life (SL), üç boyutlu sanal bir dünya olarak diğer sanal dünyalara benzemektedir. Ancak kendine özgü dokusu, sosyal sistemi ve kültürü ile diğerlerinden çok daha fazla ilgi çekici ve popülerdir (Aydın ve Kadriye Uzun, 2012: 265). Second Life’ın kullanıcılarına sunduğu imkanlar metaverse için planlanan birçok şeyi içermektedir. Bu sanal dünya, kullanıcılarına yeni insanlarla tanışma, alışveriş yapma, flört etme, sosyal aktivitelerde bulunma gibi farklı olanaklar sunmaktadır. Ancak bunlar metaverse teknolojisinin hedefleri arasında bulunan birçok şeyden sadece bir kaçıdır.

Second Life ve Decentraland’da yaptığımız gezilerden edindiğimiz fotoğrafları sunmak, metaverse kavramının daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. Kavramın yeni olması sebebiyle literatürdeki yeri epeyce azdır. Ancak konunun başında sıraladığımız bir dizi tanım ve gözlemlerimiz bir arada değerlendirildiğinde kavram hakkında hakikate en yakın yargıya ulaşmak belli bir yere kadar mümkün olacaktır.

² Kullanıcıların içerik ve uygulamalar oluşturmaya, ticaret yapabilmesine, farklı tecrübeler deneyimlemesine ve para kazanmasına olanak tanıyan, Ethereum blockchain tarafından desteklenen sanal para birimi (Coinmarketcap, 2022).

³ Decentraland sanal dünyasında her bir sanal arazi parseli için kullanılan isim.

Tablo 1:Decentraland Evreninden Örnekler

Şekil 1: Bina Asansörü



Şekil 2: Biyoloji Laboratuvarı



Şekil 3: Sosyal Etkileşim Salonu



Şekil 4: Tıp Laboratuvarı



Şekil 5: Konferans Salonu



Kaynak: Decentraland H. -2.

İlk gözlemlerimizi Decentraland dünyasında kurulmuş olan Decentraland Üniversitesinde yaptık. Bu üniversite kullanıcılarına şimdilik Blockchain, NFT ve Kripto Para teknolojileri hakkında eğitimler vermektedir. Yakın gelecekte ise alt yapıları şimdiden hazırlanmakta olan pozitif ve sosyal bilim eğitimleri vermeyi hedeflemektedir. Şekilde 1’de bulunduğumuz konum bina asansörü olup asansörde

bulunan tuşlara basarak farklı eğitim ve işlevlere ayrılmış katları gezdik. İlk olarak şekil 5’te verdiğimiz konferans salonunu inceledik. Bu salon şimdiye kadar birkaç tane akademik sempozyuma ve bazı teknoloji şirketlerinin ürün tanıtım toplantılarına ev sahipliği yapmıştır. Kullanıcılar sanal gerçeklik gözlükleri vasıtasıyla bu salonda çevrimiçi olarak toplantı ve konferanslara katılma fırsatı bulmuştur. Ayrıca salondaki dev ekrandan sürekli olarak gerçek dünya ile ilgili güncel haberler sunulmaktadır.

Konferans salonunun bir kat üstünde ise şekil 2 ve 4’te verdiğimiz tıp ve biyoloji laboratuvarları bulunmaktadır. Bu laboratuvarlarda şimdilik sadece bilgilendirici videolar izletilmektedir. Ancak gözlemlerimizden hareketle, laboratuvarlarda bulunan çeşitli envanterlerin ileriki zamanlarda uygulamalı eğitimlere de fırsat sunabileceğini söyleyebiliriz. Nitekim daha şimdiden Hacettepe Üniversitesi’nin öncülük ettiği uluslararası konsorsiyum projesi kapsamında tıp eğitimleri, deneme ameliyatları ve kritik hastalıkların teşhisinde hem metaverse hem de üç boyutlu gerçek insan modellerinin kullanımına başlanmıştır (Aydınlık, 2022).

Eğitim kadar önemli olan diğer bir konu hiç şüphesiz ekonomidir. Ekonominin bel kemiği ise günümüzde artık büyük kurumsal mağazalardır. Decentraland evreninde diğer bir ziyaret alanımız Samsung’un bu evrene kurmuş olduğu Samsung837X isimli mağazasına olmuştur. Samsung firmasıyla beraber birçok güçlü firma kendi mağazalarını bu evrene taşımaktan geri durmamıştır. Bunlar arasında Nike, Gucci, Vodafone gibi büyük firmalar da bulunmaktadır. Aşağıdaki görsellerde Samsung’un sanal mağazasını görmekteyiz.

Şekil 6: Samsung 837X



Kaynak: Samsung837X.

Samsung, kurmuş olduđu bu mağazada kullanıcılara yeni ürünlerini teşhir edip onlara deneyim imkânı sunmayı planlamaktadır. Ayrıca şirket, 9 Şubat 2022 tarihinde son ürettiğı ürünü de yine bu platform üzerinden gerçek zamanlı olarak tanıtmıştır. Metaverse’ün mahiyetini daha iyi anlamak adına katıldığımız bu tanıtım toplantısının gerçek ürün teşhir toplantılarından çok farklı olmadığını ilk elden deneyimleme fırsatı bulduk. Metaverse bu bakımdan teknoloji mağazalarına oldukça ekonomik bir gelecek vadetmektedir. Şirketler herhangi bir teknolojik aleti seri üretime sokmadan önce metaverse üzerinden sanal temsilini kullanıma sunabilmekte, müşterilerden aldıkları dönütlerle üretimine yönelik değerlendirmeler yapma fırsatı bulabilmektedir.

Decentraland dünyasında bunlardan farklı olarak müzeler, dijital sanat merkezleri, oyun alanları gibi birçok başka yapı bulunmaktadır. Ancak bunları tek tek sıralamanın konuyu bağlamından koparacağı endişesiyle diğer bir sanal dünyaya (Second Life’a) yaptığımız gezilerden görseller ele alacağız. Öyle ki tezimizin belki de en önemli başlığı olan ‘dini objelerin sanal gerçekliğe adapte edilme çabaları’ ile ilgili en çarpıcı örnekleri bu sanal dünyada bulduk diyebiliriz. Ancak bu bölümün konusu gereğı metaverse’ün tanımına kaynaklık edecek gözlemlerimizi paylaşacağız. Din ve dini objeler ile ilgili örneklerimizi ise ‘Din ve Sanal Gerçeklik’ bölümünde paylaşıp tartışacağız.

Şekil 7: Second Life'ta Ev Örneği



Şekil 8: Second Life'ta Konaklama Otel



Kaynak: SecondLife.

Şekil 9: Second Life'ta Farklı Dini İnançlara ait Kutsal Mekanlar



Kaynak: SecondLife.

Şekil 10: Dünya Dinleri Kütüphanesi (Library World Religions)



Kaynak: SecondLife.

Second Life, içerisinde gerçek yaşamın her alanından izler, hatta temsiller bulabileceğimiz, geniş kapsamlı ve oldukça yüksek sayıda kullanıcıya sahip bir sanal dünyadır. Temelde bir video oyunu olan bu platform gerçek zamanlı ve etkileşimli bir yapıya sahiptir. Kullanıcılar bu platformda sanal dünyaya ait nesneleri alıp satabiliyor, araziler alıp üzerine mimari yapılar inşa edebiliyor ve her türden iş yeri açabiliyorlar. Genelde metaverse'ü, özelde ise sanal dünyayı daha yakından gözlemlemek için ikinci gözlem alanımız olan bu platformda alışveriş merkezleri, hava alanları, kütüphaneler, okullar, mabet ve inanç temalı yapılar, tatil merkezleri, dijital sanat merkezleri ve sayamadığımız daha birçok yapı ve unsuru barındırmaktadır.

Metaverse kavramını daha iyi anlayabilmek için gözlemlerimiz sırasında kayıt altına alıp yukarıda verdiğimiz fotoğrafların konuyu biraz daha aydınlatacağını umuyoruz. Kullanıcılar, burada şekil 7'de bulunan evlerden satın alabiliyor veya kiralayabiliyorlar. Ayrıca evde bulunan televizyon veya bilgisayar gibi bilişim temelli aletleri de kullanabiliyorlar. Şekil 8'de ise gözlemlerimiz sırasında avatarımızı konaklattığımız bir otel görmekteyiz. Bu otel tıpkı gerçek dünyada bulunan herhangi bir otel gibi kullanıcıların hizmetine sunulmuş durumdadır. Burada kullanıcılar avatarları için bir oda kiralayabiliyor veya dünyanın farklı yerinde bulunan bir arkadaşı ile avatarları vasıtasıyla bir akşam yemeğinde buluşabiliyorlar.

Şekil 9'da Second Life'ın birçok yerinde inşa edilmiş mabetlerden örnekler görebiliyoruz. Camiler, Kiliseler, Sinagoglar, Katedraller, Budist Tapınakları ve diğer bazı dini grup ve inançlara ait birçok mabet veya kutsal mekân burada da inşa edilmiş ve insanların kullanımına sunulmuştur. Gözlemlediğimiz birçok din temalı mekânda ait olduğu din ile ilgili bilgilendirme kartları, videolar, kutsal kitaplar ve semboller bulunmaktadır. Ayrıca bir kısmında yardım amaçlı bağış kutuları ve kendi ibadetlerini öğretmek amacıyla, ziyarete gelen avatlara otomatik bir şekilde ritüelleri uygulamalı olarak yaptıran yazılımlarla karşılaştık. Bazı ibadethanelerin girişinde yer alan bağış kutularına yapılan katkıların nereye ulaştığını açıklayan videoların, kapıdaki ekranlarda sergilendiğine şahit olduk. Second Life'ta dikkatimizi çeken diğer bir husus, semavi dinler olarak bilinen İslam, Yahudilik ve Hristiyanlık dinlerine ait ibadethanelerde, kutsal kitaplardan kaydedilen sesli kayıtlar sürekli olarak çalınmakta ve ziyaretçilere yönelik misyonerlik faaliyetleri yoğun bir şekilde yürütülmektedir.

Şekil 10’da ise Second Life platformuna inşa edilmiş bir kütüphane görmektediriz. Bu kütüphane, ‘Dünya Dinleri Kütüphanesi’ (Library World Religions) olarak isimlendirilmiş ve içerisinde çeşitli dinler ile ilgili oldukça fazla kitap bulunmaktadır. Kitapların üzerine tıkladığınızda otomatik olarak kitap içeriğinin yer aldığı siteye bağlanıp okuma imkânı bulabilmektesiniz. Ayrıca buraya kitap bağışlayabilir veya satın alabilirsiniz.

Dini objelerin bu kadar kapsamlı şekillerde sanal dünyalara aktarılmış olması bizim çalışmamız açısından son derece önem arz etmektedir. Ancak biz şimdilik metaverse’ün tanımları ve yapılabilecek olası operasyonel tanımlar üzerinde durmaya devam edeceğiz.

Bölüm başında zikrettiğimiz akademik tanımlardan ve gözlemlerimizden hareketle metaverse’ün gerçek anlamda çok kapsamlı ve esnek bir yapıda olduğunu pek tabii söyleyebiliriz. Dolayısıyla ‘metaverse’ü tanımlamak’ ifadesi bizce çok doğru bir ifade olmayacaktır. Çok yeni ve hızla gelişen bu teknoloji, her gün kapsamına birçok yenilik eklerken, dahilinde zannedilip aslında kendisinden tamamen farklı birçok unsurdan da arınmaktadır. Bu nedenle şu an için yapılacak her tanımlama aslında onu açıklamaya çalışmaktan öteye geçmeyecektir. Bu minvalde biz de gözlemlerimiz ve konu ile ilgili henüz oluşmaya başlamış literatürdeki tanımlardan yola çıkarak onu mümkün olduğunca açıklama yoluna gideceğiz.

Metaverse’e yönelik aktardığımız tanımlarda en çok zikredilen ortak noktalara bakıldığında metaverse’ün özellikle birkaç yönü ön plana çıkmaktadır. Bunlar; metaverse’ün “bedenselleşmiş internet” (Zuckerberg, 2021) olduğu, web2 ağlarının aksine web3 tabanlı olup deneyimleri 2 boyuttan 3 boyuta taşıyacağı, şu an sadece görme duyusuna veri sağlıyorken önümüzdeki birkaç yıl içinde birden fazla duyu organına duyuşsal veri sağlayabileceği gibi dikkat çekici niteliklerdir. Ayrıca metaverse’ün eğitimden ekonomiye, sağlıktan kültürel yapıya insanları ilgilendiren hemen hemen her alanda etkileyici ve işlevsel olarak geniş bir yelpazede hayatımıza gireceği de öngörülebilecek bir durumdur. Nitekim büyük teknoloji şirketleri de bu öngörüden hareketle kendi metaverse platformlarını yaratmak için büyük yatırımlar yapmaktadırlar.

Günümüzde bir filizlenme ve geçiş döneminde olan bu teknolojinin orta vadeli birçok hedefi bulunmaktadır. Özellikle, eğitimde yaparak-yaşayarak aktif öğrenme ve

öğrenilecek bilgileri ilk kaynaktan verme gibi hedefler son derece önemlidir. Örneğin, tarih dersinde Osmanlı Devleti konusunu işleyen öğrencilerin, Osmanlı kültürünün ve mimarisinin detaylı olarak işlendiği, tarihi dokularla bezenmiş bir metaverse ortamına erişerek, adeta o dönemi yaşarcasına öğrenmeleri mümkündür. Benzer şekilde, Mars hakkında bilgi edinmek isteyen öğrencilerin sadece resim ve videolara değil, sanal gerçeklik gözlükleri veya daha gelişmiş teknolojik araçlar aracılığıyla Mars'ın metaverse'de oluşturulmuş temsiliyle ilk elden deneyimler yaşayarak öğrenmeleri mümkün hale gelmektedir. Ülkemizde misallerini yaşamaya başladığımız üzere (Aydınlık, 2022) sağlık alanında da bu teknolojinin heyecan verici yenilikler getirdiği görülmektedir. Orta vadede hedeflenenler arasında, tehlikeli cerrahi işlemlerin öğretiminin sanal gerçeklik ortamında insan temsilleri üzerinde gerçekleştirilmesi ve beyin-makine arayüzleri sayesinde hastalıkların tespit edilmesi gibi ilerlemeler yer almaktadır. Nitekim şekil 4'te fotoğraf karesini verdiğimiz Decentraland üniversitesi tıp laboratuvarında bu örneğin belki de ön gösterimlerine tanıklık etmekteyiz. Konuyla ilgili örnekleri oldukça çoğaltabiliriz ancak akademik hassasiyet gereği bilim kurguya varacak düzeyde örneklerin konuyu bağlamından koparacağı endişesiyle daha fazla örnek vermekten kaçınıyoruz. Ancak yukarıda zikrettiğimiz basit misallerin orta vadeli hedef olmaktan çıkıp aslında çok yakın hedefler, hatta halihazırda uygulanabilir durumda olduklarını ifade etmek yanlış olmayacaktır. Söz gelimi 2021 yılında İstanbul, NASA'nın dünyanın en büyük gezici uzay sergisine ev sahipliği yapmıştır. Yapılan sergide NASA'nın çeşitli görevlerinden elde edilen veriler, sanal gerçeklik teknolojisi ile işlenip katılımcılara uzay yolculuğu ve benzeri deneyimler yaşatılmıştır (Üstündağ, 2021). Daha önce de zikrettiğimiz gibi konuyla ilgili daha birçok örnek verebiliriz ancak daha fazla örneğe ihtiyaç olmadığı kanaatindeyiz. Bu nedenle şimdi metaverse için kendi operasyonel tanımlamamız üzerinde duracağız.

Metaverse'ü operasyonel olarak tanımlamak için, literatürden aldığımız tanımlar, alanın önde gelen uzmanlarının açıklamaları ve kendi deneyim ve gözlemlerimize dayanarak şöyle bir tanım sunabiliriz. Metaverse, kavramsal olarak düşünce dünyamıza çok yakın bir zamanda girmiş, esnek ve çok genel bir kavramdır. Karşılığı olan teknoloji ise kullanıcıların üretilmiş ve üretilmekte olan çeşitli teknolojik araçlar vasıtasıyla bağlandığı, kendi beğeni ve zevklerine göre bir avatar (temsil) oluşturup bu avatar vesilesiyle içerisinde sosyalleşebildiği, üç boyutlu oyunlar

oynadığı, fiziksel aktivite gerektiren davranışları gerçek yaşamda olduğu gibi deneyimleyebildiği, alışveriş yapıp para kazanabildiği ve bütün bunları yaparken, gerçek yaşam deneyimlerine yakın bir deneyim elde ettiği üç boyutlu sanal dünyalar kümesidir. Bununla beraber metaverse aynı zamanda, sanal ve gerçeğin iç içe geçmiş şekliyle, internet ağının bedenselleştirilmesidir. Sanalı gerçek yaşamda; gerçeği de sanal ortamda deneyimleme imkânı sunan çok kapsamlı bir teknolojik gelişmedir. Yaptığımız bu operasyonel tanımlama denemesinde geçen ifadeleri tartışmak, tanımlamamızın hakikate daha yakın olması için önem arz etmektedir. Bu bağlamda tanımda geçen her bir ifadeyi niçin tercih ettiğimizi açıklığa kavuşturmamız uygun olacaktır.

Dikkat edilirse yaptığımız tanım iki bölümden oluşmaktadır. Tanımın ilk bölümü metaverse'ün kavramsal yapısı ile ilgili; ikinci bölümü ise metaverse kavramının bir isim olarak işaret ettiği teknoloji ile ilgilidir. İlk bölümde metaverse kavramının çok genel ve esnek bir yapıda olduğunu ifade ettik. Metaverse kavramını genel olarak nitelememizin sebebi, bu kavramın sadece bir sanal dünya olmaktan ziyade, birden çok platformda oluşturulmuş sanal evrenlerin tamamını ve bu sanal dünyalar için gerekli olan teknolojinin toplamını karşılayan bir çatı kavram olmasıdır. Bununla beraber metaverse kavramı yalnızca sanal gerçekliği değil, gerçek ile sanalın bütünleşmesi ile ortaya çıkan yeni alternatif gerçekliği de temsil etmektedir. Dolayısıyla bütün bunları kapsamına alan genel ve çatı bir kavramdır. Esnek olarak ifade etmemizin nedeni ise metaverse kavramının henüz yeni olması ve sürekli güncelleniyor olmasıdır. Her güncelleme ve yeniden tanımlama işleminde, kapsamına aldığı veya kapsamından çıkardığı unsurlar bulunacaktır. Dolayısıyla bu kavram literatürde genel kabule uygun bir tanıma sahip oluncaya dek esnekliğini koruyacaktır.

Tanımın ikinci bölümünde metaverse'ün işaret ettiği teknolojiye dikkat çekmekteyiz. İlk olarak metaverse'e 'üretilmiş ve üretilmekte' olan teknolojik araçlar vasıtasıyla bağlanılabildiğini ifade ettik. 'Üretilmiş' olan araçlardan kastımız, sanal gerçeklik gözlükleri ve giyilebilir teknolojik aletlerdir. Sanal gerçeklik gözlükleri, sanal evrenlere erişme ve burada deneyimler edinme fırsatı sunuyorken, giyilebilir teknolojik araçlar da gündelik yaşamda kullanıcıları sürekli olarak çevrimiçi hale getirmektedir. 'Üretilmekte' ve geliştirilmekte olan teknolojik araçlardan kastımız ise, metaverse ortamına ve internete bağlanmak için vasıta olarak kullandığımız araçlara

bağımlılığı ortadan kaldırmayı hedefleyen çip ve beyin-arayüz cihazlarıdır. Çip teknolojisinin geliştirilmesi için çalışma başlatan birden çok şirket bulunmaktadır. Bunların içerisinde dikkat çeken ve ilerleme sağlayan iki şirket bulunmaktadır. Bunlardan ilki, Microsoft ve Qualcomm şirketinin ortak başlattığı projedir. Bu iki şirket, özel AR ve XR çiplerinin tasarlanması ve yazılım platformlarının entegrasyonu konularında iş birliği yapacaklarını duyurmuşlardır. Bu proje ile internet ağına bağlanırken kullanılan vasıtaların (Bilgisayar, Telefon vb.) ortadan kaldırılması hedeflenmektedir. Beyne entegre edilmiş mikro cihazlarla internete bağlanma ve dolayısıyla internet ağında bütüncül bir şekilde çevrimiçi olma amacıyla başlatılan proje, kullanıcıları bütün beden ve bilinçleri ile metaverse teknolojisine hazır hale getirmeyi amaçlamaktadır (Qualcomm, 2022). Buna benzer amaçlarla başlatılan diğer bir proje ise adından sıkça söz ettiren Elon Musk tarafından başlatılan Neuralink projesidir. Musk ve bir grup nörobilimci tarafından 2016 yılında Amerika’da kurulan Nöroteknoloji şirketi Neuralink, beyin-makina arayüzleri geliştirme projeleri başlatmıştır. Bu bağlamda Musk, yaptığı bir konuşmada, sanal gerçeklik gözlüklerinin çok ilkel kalacağını ve kimsenin metaverse’e bağlanmak için sürekli bunları kullanmak istemeyeceğini ifade etmiş, geliştirmekte oldukları çipler sayesinde metaverse’e bağlanmanın çok daha pratik ve rahat olacağını dile getirmiştir (Tangerman, 2021).

Bu şirketler günümüz internet ve bilişim teknolojilerine yön veren çok önemli ve güçlü şirketler olarak bilinir. Dolayısıyla başlattıkları her projede uzun vadeli ve kademeli olarak sonuca varmayı hedeflemektedirler. Dünya teknolojisi için önemli olan bu büyük şirketlerin başlattığı bu tarz projeler, bu bağlamda oldukça dikkat çekici ve önemlidir. Her iki projede amaçlar neredeyse ortak gibidir. İnternet ağına ve dolayısıyla metaverse’e erişimi daha pratik ve vasıtasız hale getirmek. İnsanların ucu bucağı olmayan internet ağına vasıta olmadan direkt olarak beyin-makina ara yüzü sayesinde bağlanabilmesi şimdilik çok uçuk bir fikir olarak görünse de üzerinde kapsamlı bir şekilde düşünüldüğünde aslında çok da ütöpik olmadığı kabul edilecektir. Bundan yaklaşık yirmi yıl önce kullanılan telefon ve bilgisayarlar, günümüzdeki cihazlarla karşılaştırıldığında oldukça basit ve kullanışsız oldukları görülmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte cihazlar, daha karmaşık ve işlevsel hale gelmiştir ve kullanıcılar için daha geniş bir yelpazede imkanlar sunmaktadırlar. Tek bir akıllı

telefon bile, eski büyük bilgisayarlara kıyasla çok daha güçlü işlemciler ve büyük veri depolama kapasitesine sahiptir. Bir Gigabaytlık veri deposu için kullanılan kocaman Hard Disklerin yerini mikro ölçekte olup Terabaytlarca veri alanı sunan Mikro SSD'ler almıştır. Gelişen teknoloji sayesinde akıllı telefonlar, daha küçük boyutlarda olmasına rağmen daha fazla işlem gücü ve depolama alanı sunmaktadırlar. Aradan geçen sürenin görece çok kısa olmasına rağmen cihazların evrimi çok radikal ve büyük boyutlara ulaşmıştır. Bütün bunlardan hareketle günümüzde oldukça işlevsel olan cihazların bundan birkaç zaman sonra yerini çok yeni ve kullanışlı cihazlara bırakacağı kesindir. Ancak görünen o ki teknoloji şirketlerinin hedefleri bunların da ötesindedir. Dolayısıyla internet ağına bağlanmak için kullandığımız vasıtaların, uzun vadede artık çok ilkel kalması muhtemel bir durumdur. Beyin-makina ara yüzü olarak geliştirilmesi planlanan mikro çipler sayesinde herhangi bir cihaza ihtiyaç duymadan internete ve metaverse'e erişimin mümkün olduğu öngörülmektedir. Çip teknolojisi konusu biraz daha detaylandırılması gereken bir konudur ancak bizim çalışmamızın amacı bundan çok uzak olduğu için daha fazla detaylandırmayacağız. Fakat yine de zaman zaman değineceğimiz konulardan olacaktır.

Metaverse kavramı için yaptığımız tanıma dönecek olursak 'metaverse'e üretilmiş ve üretilmekte olan cihazlar vasıtasıyla bağlanıldığı' ifadesinin devamında kullanıcıların birer avatar oluşturabileceğini ifade ettik, araştırmamızın bir başlığını avatar konusuna ayıracağımız için bu kısmı o başlığa bırakıyoruz. Son olarak kullanıcıların gerçeğe yakın deneyimler yaşayabileceğini ifade ettik ki bu hakikaten de çok dikkat çekici ve üzerinde durulması gereken bir iddiadır. Yaptığımız araştırmalar neticesinde metaverse'de birden çok duyu organına duysal veri sağlamak üzere geliştirilmeye çalışılan birçok teknolojik araç olduğunu tespit ettik. Bunlardan ilki metaverse'de dokunma hissini sağlayacak olan VR eldivenlerdir. Meta şirketinin kurucusu Mark Zuckerberg bu eldivenleri tanıtan bir video paylaşmıştır. Bu eldivenler, üzerinde bulunan birçok motor sayesinde sanalda bulunan nesnelere dokunmaya olanak tanımakta ve gerekli duysal veriyi sağlamaktadır (Jones, 2021). Ayrıca Meta şirketinin hedefleri arasında bütün vücuda dokunma hissi verisi sağlayacak tulumlar geliştirmek de bulunmaktadır. Diğer önemli duylardan bir tanesi de hiç şüphesiz koku alma duyusudur. Edindiğimiz bilgilere göre Essence Chip, Scentee ve VR Sense şirketleri kokuyu dijital ortamlara aktarmak için çalışmalar başlatmış ve konuyla ilgili

deneyler devam etmektedir (Teknoloji, 2022). Tat alma duyusunun da ilerleyen yıllarda dijitalle aktarılabilceği konusunda birçok görüş bulunmaktadır. En nihayetinde yaşanan gelişmeler sayesinde, ilerleyen yıllarda duysal verilerin tamamının makinalar vasıtasıyla sanal ortamlarda edinilebileceği öngörülmektedir. Sonuçta metaverse gelişmelerinin hızla ilerlemesiyle, yakın gelecekte yemeklerin sanal ortamlarda gerçekçi tatlarını deneyimleme veya sanal bir dünyada araç kullanırken lastiklerin asfaltta erimesiyle ortaya çıkan kokuyu hissetme gibi, şu an için hayal edilemeyecek kadar etkileyici deneyimlerin mümkün olacağı öngörülmektedir. Öte yandan beyin-makina ara yüzü cihazlarının geliştirilmesiyle beraber yukarıda zikrettiğimiz hiçbir vasıta araca da gerek kalmayacaktır. Duyu organlarının dış gerçekliği duyumsama ve sinir ağırları vasıtasıyla duyumsadığı verileri beyne aktarma sonucu algıladığımız ‘gerçeklik’ denen şeyin (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 180) benzerini, beyin ara yüzü cihazları vasıtasıyla yaratmak, teknolojik açıdan mümkün hale gelmenin eşiğindedir. Böyle bir durumda, sanal gerçeklik deneyimlerinin duyu organlarından bağımsız bir şekilde duysal veriye dönüştürülerek beyne aktarılması ve sanal deneyimlerim beyne gerçek olarak kabul ettirilmesi, pek tabii mümkündür.

Metaverse’ü tanımlarken zikrettiğimiz niteliklerin bir kısmının halihazırda somutlaşmış bir kısmının ise henüz geliştirilmekte olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Tanımda geçen ve henüz tam anlamıyla geliştirilememiş bazı durumların (gerçeğe benzer deneyim vb.), biz tanımlı yapıyorken veya bu çalışma başkaları tarafından okunuyorken somut bir gerçek haline gelmesi bizleri şaşırtmayacaktır. Buna binaen çalışmamızın devamı bu tanımın çizmiş olduğu çerçevede olacaktır.

1.2. ARTTIRILMIŞ GERÇEKLİK (AUGMENTED REALİTY, AR), KARMA GERÇEKLİK (MİXED REALİTY, MR), SANAL GERÇEKLİK (VİRTUAL REALİTY, VR) VE METAVERSE

Bir kavram veya olgu açıklanırken onun ne olduğu kadar ne olmadığı da son derece önemlidir. Tanımın en önemli şartlarından biri “Tarifin efradını câmi, ağıyarını mâni edecek şekilde olmasıdır.” (Emiroğlu, 2004: 87). Tanımın bu önemli şartına binaen biz de bir önceki bölümde yapmış olduğumuz metaverse tanımında,

metaverse'ün kapsamına giren unsurları tanımda topladık. Bu başlıkta ise metaverse'ün ne olmadığı ile ilgileneceğiz. Böylece kendisinden olmayan unsurları kendisinden ayırarak kavramın gerçek manada açıklığa kavuşması için çalışacağız. Metaverse, Arttırılmış Gerçeklik, Karma Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik teknolojileri ile sık sık karıştırılmakta, hatta kimi zaman bu kavramlar birbiri yerine kullanılmaktadır. Özellikle sosyal bilim çalışmalarında bu hata sık sık yapılmaktadır. Ancak genel olarak çalışmaların içeriği bu kavramların mahiyeti olmadığı için bu durum normal olarak karşılanmaktadır. Bizim çalışmamız açısından ise bunların her birinin açıklanması ve metaverse ile aralarındaki farkların ortaya konması gerekmektedir. Dolayısıyla bu teknolojilerin mahiyeti ve metaverse ile ilişkileri çalışmamızın doğru sonuçlara ulaşabilmesi açısından oldukça önemlidir.

1.2.1. Arttırılmış Gerçeklik (AR)

Arttırılmış gerçeklik, kullanıcının fiziksel çevresine sanal nesneler ekleyerek algısal deneyimini zenginleştiren bir teknolojik inovasyondur (Günel ve Cem Arabacıoğlu, 2019: 153). Başka bir ifadeyle AR, var olan gerçek bir mekâna sanal nesnelerin eklenmesidir. Arttırılmış gerçeklik, kullanıcıların gerçek dünyayı görüp etkileşime geçerken sanal içeriklerin eklenmesiyle algısal deneyimlerini zenginleştiren bir teknolojik yeniliktir. Temel olarak, gerçek dünya nesnelerinin üzerine sanal verilerin yerleştirilmesine dayalı olarak, gerçekliğin bilgisayar tarafından değiştirilip arttırılması anlamını taşır (Doğan, Erol ve Mendi, 2021: 12).

Sanal gerçeklik veya metaverse'de olay, gerçek ortamdaki tamamen koparılmış vaziyetteyken; arttırılmış gerçeklikte ise sanal nesne ve objeler gerçek ortama getirilip gerçek ortam zenginleştirilir. Kullanıcıların fiziksel çevrelerine bilgisayar tarafından oluşturulan sanal içeriklerin eklenmesiyle gerçek dünyayı sanal dünya ile birleştirir. Bu, kullanıcıların gerçek dünya nesneleri üzerinde sanal verilerin yerleştirildiği bir deneyim yaşamalarına olanak tanır. Örneğin, bir arttırılmış gerçeklik uygulaması kullanılarak kullanıcı, cep telefonu veya tablet gibi bir cihazla gerçek dünyadaki bir nesnenin üstüne kamerayı tuttuğunda, o nesnenin üzerinde 3D model, görüntü, video veya ses gibi çeşitli sanal içerikler görüntülenebilir. Bu teknoloji günümüzde eğitim, sanat, mimarlık ve mühendislik gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Söz gelimi bir binanın inşaat halindeyken bittikten sonra nasıl görüneceği, bir oda veya ofisin dizaynı

iin nesnelerin ierideki n gsterimleri veya yıkılmıř tarihi bir yapının yıkılmadan nceki halinin nasıl olduėu arttırılmıř gereklik teknolojisi sayesinde algılanabilir duruma gelmiřtir.

Ařaėıdaki řekil 11'de grldė gibi, AR (Arttırılmıř Gereklik) teknolojisi sadece sanalın gereėe aktarımını ierir. AR, detayları fazlaca detaylandırabilir, ancak biz sadece ne olduėunu ve metaverse ile arasındaki farkı vurguladıėımız iin bu bařlıėı kısa tutmaktayız. AR, sanalın gerek dnyada  boyutlu gsteriminden ibaret olup metaverse'den tamamen farklı ve daha dar bir kapsamdadır. Dolayısıyla AR teknolojisi, metaverse bařlıėı altında bahsedilebilecek yalnızca bir ara veya yardımcı teknoloji olarak grlebilir. Metaverse ise ok daha kapsamlı, AR gibi birok teknolojinin yardımcı birer ara olarak kullanıldıėı internet tabanlı teknolojik bir devrimdir.

řekil 11: 11 AR Teknolojisi ile Gerek Mekna Sanal Nesnenin Aktarımı.



Kaynak: Yazar tarafından hazırlanmıřtır.

1.2.2. Karma Gerçeklik (MR)

Karma gerçeklik esasında arttırılmış gerçekliğe bir hayli benzemektedir. Arttırılmış gerçeklikte sanal nesneler, gerçek nesneler üzerine bindiriliyorken karma gerçeklikte ise sanal nesneler, gerçek ortamda gerçek nesneler gibi eş zamanlı olarak konumlandırılmaktadır. Arttırılmış gerçeklikten sonra geliştirilen karma gerçeklik bir bakıma arttırılmış gerçekliğin daha ileri teknolojisidir diyebiliriz. “Karma gerçekliğin arttırılmış gerçeklikten farkı sanal nesnelerin gerçek ortamlarda gerçek nesneler gibi konumlandırılmasıdır. Bu konumlanma gerçek zamanla ve gerçek nesnelerle hizalanarak gerçekleştirilmektedir yani sanal nesneler sadece gerçek dünya üzerine bindirilmez, aynı zamanda onunla sürekli olarak etkileşime girebilmektedir.” (Doğan, Erol ve Mendi, 2021: 12). Buna Bilim kurgu filmlerinde birden ortaya çıkan bilgisayar ekranları veya direkt olarak ortamda hologramik bir şekilde beliren ve kullanılabilen sanal cihazları örnek olarak verebiliriz. Karma gerçekliğin arttırılmış gerçekliğe göre avantajı ise arttırılmış gerçeklikte gerçek ortamlara yerleştirilen sanal nesnelerin gerçek zamanlı etkileşime imkân tanıyor olmasıdır. Örneğin dev otomotiv şirketi Ford geçtiğimiz yıllarda karma gerçekliğe büyük yatırımlar yaptığını açıkladı. Ford yeni çıkarılacak otomobilleri direkt üretmek yerine onları Microsoft’un geliştirmiş olduğu Hololens karma gerçeklik teknolojisiyle oluşturup test etmekte sonrasında ise gerçek üretime sokmaktadır (Galeon, 2017). Öyle görünüyor ki bu teknoloji, metaverse’ü sanal bir dünyaya girmeden gerçek ortamlarda da deneyimlemenin en önemli paydaşlarından biri olacaktır.

Metaverse teknolojisi gerçek ve sanalın iç içe girmesiyle yeni alternatif bir gerçekliğin vücut bulmuş halidir. Dolayısıyla bu yeni alternatif gerçeklikte sanal objelerin gerçek ortamlarda da algılanabilir ve kullanılabilir hale gelmesi gerekir, çünkü metaverse teknolojinin ulaşacağı hedeflerden biri de budur. Bu bağlamda arttırılmış gerçeklik teknolojisi bu gibi hedefler için yardımcı teknolojilerden biri olarak görülebilir. Metaverse, kullanıcıların sürekli olarak sanal evrenlere erişip burada zaman geçirmesi demek değildir. Metaverse hayatın her alanına uzanan gerçekliğin sanal ile iç içe geçirilmesi, sanal ve gerçeğin eşit oranda algılanabilir düzeye gelmesidir. Sanal ve gerçeğin aynı düzeyde algılanabilir düzeye gelmesi için de karma gerçeklik, arttırılmış gerçeklik gibi teknolojilere ihtiyaç vardır.

1.2.3. Sanal Gerçeklik (VR)

Sanal gerçeklik, kullanıcılara tamamen sanal bir dünya deneyimini, bilgisayar tabanlı bir ortamda gerçekmiş gibi yaşatan bir teknolojidir (Doğan, Erol ve Mendi, 2021: 12). Kullanıcının duyularını etkileyerek, gerçek dünyadan farklı bir deneyim sunar. Bu deneyim, genellikle bir sanal gerçeklik gözlüğü veya benzeri cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilir. Sanal gerçeklik deneyimi, kullanıcının görme, işitme, dokunma ve hatta bazen koku gibi duyularını etkiler. Özel olarak tasarlanmış bir sanal ortam içinde kullanıcı, 3D grafikler, ses efektleri ve dokunsal geri bildirimlerle etkileşime geçebilir. Kullanıcı, sanki gerçek dünyada yaşıyormuş gibi bu sanal ortamda hareket edebilir.

Sanal gerçeklik, oyunlar, eğitim, eğlence, sağlık, simülasyon, tasarım ve daha birçok alanda kullanılmaktadır. Kullanıcılar, farklı sanal dünyalara girip, kendilerini farklı rollerde deneyimleyebilir ve etkileşimli bir şekilde sanal ortamlarda zaman geçirebilirler. Sanal gerçeklik, gerçek dünyadan farklı bir deneyim sunarak kullanıcılara eşsiz ve etkileyici bir tecrübe yaşatır.

Yukarıdaki açıklamalar sanal gerçeklik ve metaverse'ün oldukça benzer olduğu, daha doğru bir ifadeyle aynı şeyler olduğu yanılgısını oluşturabilir. Ancak bu teknolojiye deneyimler tamamen sanal ortamlarda yaşandığı için kullanıcılar gerçeklikten tamamen kopmuş durumdadır. Metaverse ise yukarıda zikrettiğimiz teknolojilerle birlikte sanal gerçekliği de kapsamına alan çok daha büyük bir yeniliktir. Ancak yine de sanal gerçeklik ve metaverse arasındaki bazı temel benzerlikler sebebiyle çoğu zaman ikisi birbirine karıştırılmaktadır. Metaverse ve sanal gerçeklik kavramları birbiri yerine kullanılmakta ve aralarındaki farklar göz ardı edilmektedir. Aslında bu başlıkta AR, MR ve VR kavramlarını vermemizin temel gayesi de bu karışıklığı gidermektir. AR ve MR teknolojilerinin metaverse'den farklı birer teknoloji olduğu açıktır. Ancak sanal gerçeklik, metaverse teknolojisi ile öyle iç içedir ki bazı çalışmalar aralarındaki farkları göz ardı ederek hem kavram karmaşasının derinleşmesine hem de kapsamlı metaverse teknolojisinin yanlış anlaşılmasına sebep olmaktadır. En nihayetinde metaverse hakkındaki literatür geliştikçe diğer teknolojiler ile arasındaki farklar da belirgin hale gelecektir. Aşağıda metaverse ve sanal gerçekliği ayıran unsurları, bu iki kavram arasındaki karmaşayı giderebilmek için üç madde özetlemekteyiz.

1.2.3.1 Metaverse Sınırı Belirlenmiş Bir Tanıma Sahip Değildir.

Bölüm başında sıraladığımız tanımlardan ve aktardığımız ifadelerin çeşitliliğinden de anlaşılacağı üzere metaverse henüz sınırları belirlenmiş açık bir tanıma sahip değildir. Sanal gerçeklik ise literatürde net bir şekilde tanımlanmış ve sınırları belirlenmiştir. Daha önce de ifade ettiğimiz gibi metaverse kavramı esnek ve her geçen gün altı doldurulan bir kavramdır.

1.2.3.2 Metaverse Genel Ve Kapsayıcıdır.

Metaverse, içerisinde birçok şirket tarafından inşa edilmiş sanal dünyaların tamamını barındıracak bir veri deposudur. Yani metaverse bir sanal dünya değil bütün sanal dünyaların etkileşime açıldığı, verilerin işlendiği ağıdır. Sanal gerçeklik ise kurgulanmış her bir sanal ortam için kullanılabilecek bir kavramdır. Bu bakımdan metaverse çok daha genel bir kavramdır. Ayrıca Zuckerberg'in ifadeleriyle "metaverse mobil internetin halefidir, giyilebilir internettir." (Zuckerberg, 2021). Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere metaverse sadece sanal gerçeklik değil aksine sanal gerçeklik teknolojilerinin tümünü sürdürecektir olan veri deposu ağının tamamıdır.

1.2.3.3 Metaverse VR ile sınırlı değildir.

AR ve MR kavramlarını tanımlarken her ikisi için de metaverse için birer yardımcı teknoloji olduklarını ifade ettik. Buna binaen diyebiliriz ki metaverse aslında bütün bu teknolojilerin kullanılabileceği teknolojinin tümünü ifade eder. Söz gelimi bireyler A firmasının oluşturmuş olduğu sanal gerçeklik tabanlı sanal dünyada vakit geçiriyorken, oradaki nesne ve objeleri arttırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileri sayesinde gerçek dünyada algılayabilecek veya oradaki deneyimleri somut deneyim seviyesinde hissedebilecektir. Bu misalden hareketle metaverse, sanal-gerçek ikilisine odaklanan teknolojilerin tümünün toplamı olarak anlaşılabilir.

Sonuç olarak metaverse'ün ne olup ne olmadığı hususunda konunun biraz daha aydınlanmış olduğunu ümit ediyoruz. En nihayetinde AR, MR ve VR teknolojilerinin metaverse'ün kapsamında olup bu büyük veri ağı için birer vasıta teknolojiler olduğunu görmüş bulunmaktayız. Nihai olarak metaverse için şunları ifade edebiliriz. Bu teknoloji, sanal ortamda gerçekliği, gerçek ortamda ise sanalı birbirinden ayırt

edilemez düzeyde algı nesnesi haline getirme potansiyeline sahiptir. Birden çok teknolojinin internet ağı vasıtasıyla kullanıcıları yaşamın her anında çevrimiçi hale getirmesiyle sanal ve gerçek eşit düzeyde öneme sahip hale gelebilir. Ve bildiğimiz gerçeklik denen şey bambaşka bir şeye evrilebilir. Öte yandan bu üç teknolojiyi (AR, MR, VR) çalışmamızın kapsamına almamızın iki temel gayesi bulunmaktadır. Bu gayelerin ilki; metaverse ile aralarındaki farklardan yola çıkarak metaverse'ü daha iyi tanımlamak ve metaverse'ün dev ağını oluşturmak için başat teknolojileri açıklamak, ikincisi ise bu teknolojilerin metaverse'ün gelişimi ile beraber sıkça kullanımından dolayı ortaya çıkabilecek psikolojik tehlikelere işaret etmektir. Kastettiğimiz tehlikelerin başında gerçekliğin değersizleşmesi, inşa edilen sanal benliğin gerçek benliği etkileyecek olması, sanal gerçekliğin somut gerçekliğin önüne geçmesi tehlikesinden doğacak olan anlamsızlık ve değersizlik hissi gibi tehlikelerdir. Saydığımız bu endişe verici durumlar her ne kadar kulağa yabancı gelmeyen, komplo teorisi türünden gibi görünse de çalışmamızın ilerleyen kısımlarında her birine detaylıca değinip gerçek yaşamdaki ayak sesleri diyebileceğimiz örnekleri inceleyeceğiz.

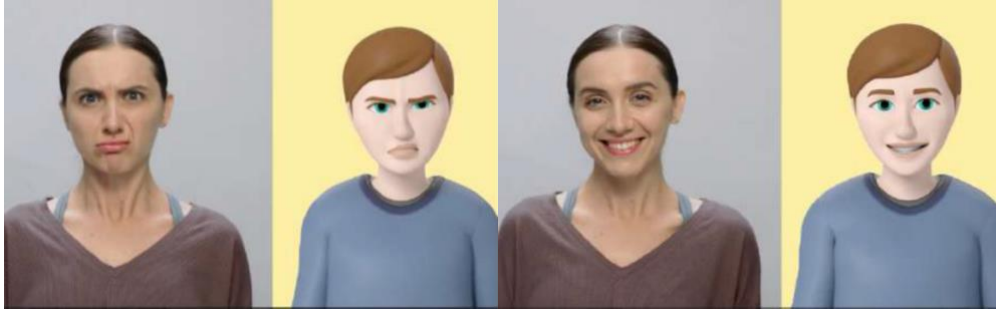
1.3. METAVERSE'DE AVATAR VE KİŞİLİĞİN SANALDA TEZAHÜRÜ

Metaverse'ü bu başlıktan önceki iki başlıkta detaylı bir şekilde ele aldık. Bundan sonraki bölüm ve başlıklarda metaverse kavramını bu açıklamalar ışığında kullanacağız. Dolayısıyla bütün çalışma elde ettiğimiz veriler ve yaptığımız açıklamalar ışığında şekillenecektir. Şimdi tezimizin önemli başlıklarından biri olan 'Metaversede Benliğin Yeniden İnşası' başlığına çıkış noktaları oluşturmak amacıyla metaverse'de avatar ve karakter kavramlarına ineceğiz. İlk olarak Avatar ve mahiyeti, nasıl oluşturulduğu ve ne işe yaradığı gibi sorulara cevap aradıktan sonra, metaverse'de avatar ve dolayısıyla karakter bağlamından söz edeceğiz.

Avatar kelimesi köken itibariyle Sanskritçe'den gelip 'kişiliğin tezahürü' anlamına gelmektedir. (Bélisle ve Bodur, 2010: 743). Avatar kullanıcıların meta evrendeki varlığını simgeleyen, kullanıcılar tarafından oluşturulan dijital gösterim olarak tanımlanır (Murphy, Mitchell, Khazanchi ve Owens, 2009: 93). Daha önce avatarın, bireylerin metaversedeki dijital temsilleri olduğunu söylemiştik. Avatar

temelde web 2.0⁴ tabanlı internet alt yapısıyla oluşturulmuş sosyal medya platformlarındaki kişi profillerinin web 3.0⁵ versiyonudur demek mümkündür. İşlevsel açıdan aynı amaca hizmet etmektedirler. Kullanıcılar herhangi bir sosyal medya platformuna bağlanmak için nasıl ki bir profil oluşturuyorsa, metaverse'e bağlanmak için de bir avatar oluşturmak durumundadırlar. Sosyal medya profilleri ile kullanım amaçları aynı olsa da avatarlar mahiyetleri bakımından birtakım farklılıklar gösterir. AR, VR, MR gibi birçok teknolojik vasıta ile bağlanılan üç boyutlu meta evrenlerde oluşturulan kişisel avatarlar, üç boyutlu ve interaktif özelliklere sahiptir. Gelişen teknoloji ile beraber ilk başlarda sadece birer üç boyutlu temsil olarak oluşturulan avatarlar, artık gerçek zamanlı olarak mimikleri de sanal dünyaya taşımaktadırlar. Örneğin şekil 12 'de görüldüğü gibi kullanıcı gülümseyince gerçek zamanlı olarak avatarın yüzünde de bir gülümseme veya kızmışsa bir kızgınlık ifadesi belirmektedir.

Şekil 12: Avatar-İnsan Mimik Senkronizasyonu



Kaynak: Meta, 2022.

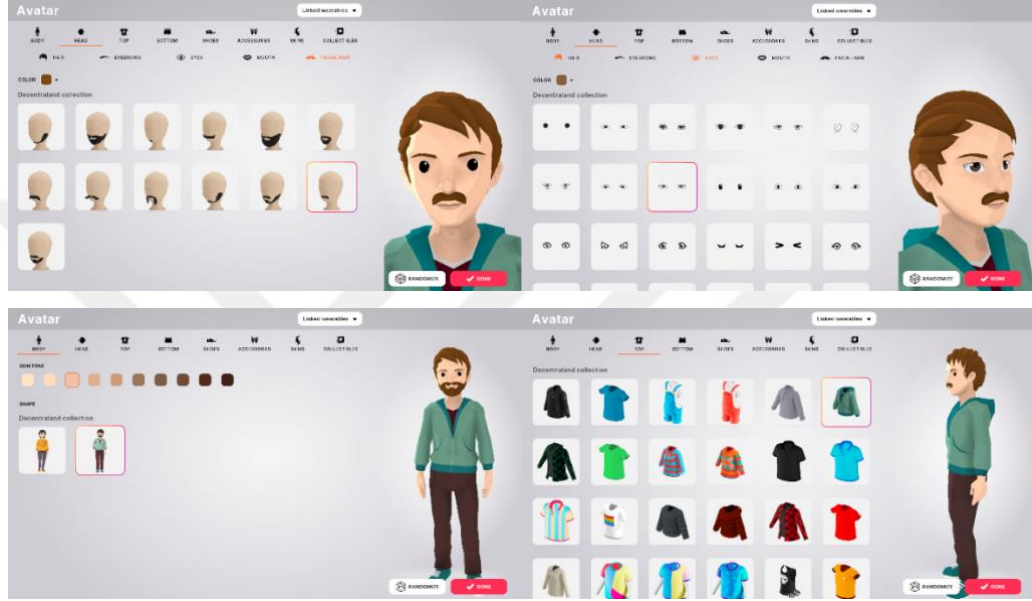
Herhangi bir sanal dünyaya bağlanabilmenin ilk adımı avatar oluşturmaktan geçmektedir. Kullanıcı, platformun sunmuş olduğu çeşitli seçeneklerden kendi beğeni ve zevkine göre bir avatar oluşturur ve bu avatar aracılığıyla o dünyada deneyimler edinme fırsatı bulur. Aslında en özet ifade ile denilebilir ki avatar bireylerin sanal

⁴ İnternetin ilk dönemi olarak bilinen web 1.0, kullanıcılara etkileşim imkânı tanımayan, sadece bilgi sunan bir yapıya sahipti. Ancak Web 2.0 bu dönemin bir üst modeli olup farklı uygulamalar aracılığıyla kullanıcıları da işin içine katıp etkileşime imkân tanıyan internet dönemidir.

⁵ “Web 3.0 ya da Semantik Web olarak da bilinen Web' in üçüncü nesli, 2010 yılından günümüze kadar uzanmaktadır. Web 3.0, içeriğin kullanıcı tarafından nasıl aranacağını ve görüntüleneceğini düzenlemeyi amaçlayan, dünya çapındaki verileri tek bir platformda toplayan, ilgili süreçlerin bilgisayarlar tarafından Web üzerinden otomatik olarak yönetilmesini sağlayan bir uygulama olarak tanımlanabilir.” (Ersöz, 2010: 60)

platformlardaki sanal bedenidir. Aşağıda şekil 14'te daha önce zikrettiğimiz Decentraland isimli sanal dünyaya bağlanmak için giriş bölümünden avatar oluşturma modülünü görmekteyiz. Bu bölümde platform farklı yüz şekilleri, vücut tipleri, kıyafetler, aksesuarlar vb. sunmaktadır. Kullanıcılar da bu seçeneklerden hareketle kendi avatarını oluşturup sanal dünyaya kendini bu şekilde sunmaktadır.

Şekil 13: Decentraland, Avatar Oluşturma Bölümü.



Kaynak: Decentraland.

Oluşturulmuş veya oluşturulmakta olan hemen hemen bütün sanal dünya platformlarında yukarıdakine benzer bir avatar oluşturma modülü bulunmaktadır. İlk başlarda sınırlı seçenekler sunan bu modüller teknoloji ilerledikçe seçeneklerini arttırmış ve kullanıcıların hemen hemen bütün isteklerini tatmin edecek düzeye ulaşmış gözükmektedir. Akademi dünyasında en çok merak edilen konulardan biri de kullanıcıların kendi avatarlarını oluştururken, gerçek benliklerini oraya ne kadar yansıttıklarıdır. Benlik, insanın kendisine yönelik yargıların, değerlendirmelerin tamamı, kendisini tanıma biçimidir (Köknal, 1985). Benlik bir bakıma bireyin öz tanımlamasıdır. Benlik konusuna daha sonraki başlıklarda etraflıca ineceğimiz için burada sadece avatar kavramı ile ilişkisine kısaca değineceğiz.

Benliği en çok etkileyen ve onu şekillendiren hiç şüphesiz daha bebeklik dönemlerinden itibaren tanışmaya başladığımız bedenimizdir. (Kulaksizoglu 1998:

95)’dan aktaran (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022: 324-325)’a göre “Kişi önce bedenini algılayarak kendi varoluşunu anlamlandırmakta, ardından bedeni dışında kalanlarla kıyaslama yaparak ben ve ben olmayan ayrımı ile benliğini oluşturmaktadır. İnsan gelişim süreci boyunca kendi benliğini oluşturmak üzere, bedenini ötekilerle kıyaslamaktadır.” Yine Levy ve Cohler’e göre beyin bedene dair öznel bir görüntü oluşturur ve tüm yaşam boyunca bu görüntü benliği etkileyip şekillendirir (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022: 325). Bu alıntılardan da anlaşılacağı üzere beden ve benlik arasında anlamlı bir ilişki vardır. Fiziksel görünümün benlik üzerindeki etkileri tartışılmazdır. İnsanlar iyi göründüklerinde kendilerini özgüvenli ve güçlü hissederler, çünkü bedenin iyi görünmesi benlik saygılarını yükseltir. Daha önce de ifade ettiğimiz gibi burada benlik kavramını çok fazla detaylandırmak istemiyoruz. Sadece sanal temsil olan avatar ile bir ilişkisinin olup olmadığına değineceğiz.

Beden ile benlik arasında bir ilişki olduğu su götürmez bir gerçektir. Nitekim insanlar daha iyi veya güzel görünmek için spor yaparlar, güzellik merkezlerine giderler, makyaj yaparlar hatta beğenmedikleri organlarını cerrahi yöntemlere başvurarak istedikleri şekle sokarlar. Bütün bunlar insanın benlik saygısı ile ilgilidir. Çevreden alınan kötü yorumlar benlik saygısını düşürürken iltifatlar ise benlik saygısını yükseltir ve psikolojik iyi hal durumuna yardımcı olur.

Benlik, gerçek yaşam ve gerçek beden ile ilgili bir kavramdır. Ancak geldiğimiz noktada insanlar, sanal ile o denli iç içe girmişlerdir ki artık bu tür kavramların sanal durumlarla ilişkileri de araştırma konusu haline gelmiştir. Bundan hareketle biz de benlik ve sanal temsil olan avatarlar arasındaki ilişkinin metaverse için oluşturulan teknolojik alt yapı güçlendikçe sıkılaştığını varsaymaktayız. Hatta Taylor’a göre bazı kullanıcılar sahip oldukları avatarları kendi gerçek bedenlerinden daha çok benlikleriyle ilişkilendirmektedirler (Ofıazoğlu ve Sabah Çelik, 2020: 4). İnsanlar metaverse’de oluşturdukları avatarları için para harcamakta, onların iyi görünmesi için aksesuar vb. sanal nesneler satın almaktadır. İlginç olan ise bu sanal aksesuarların gerçek yaşamdaki benzerlerinden çok daha maliyetli olmasıdır. Bu yüksek maliyetlere rağmen kullanıcılar kendi avatarlarını en iyi duruma getirmek için uğraşmaktadırlar. Yapılan bazı araştırmalar bizlere gösteriyor ki avatarın iyi ve güçlü görünmesi kullanıcıları mutlu etmektedir. Bkz. (Türk, Bayrakçı, & Akçay, 2022) Avatarlar insanların metaverse’deki sanal bedenleri olarak anlaşılabilir. Bundan

hareketle beden-benlik ilişkisinin bir benzerinin avatar-benlik arasında olduğu muhtemeldir.

Dijital oyunlar aracılığıyla yaratılan kimlik tartışmalarında en çok dikkat çeken kavramlardan biri “persona” olmuştur. Sanal uzamda yaratılan ve dijital oyun dünyasında performe edilen kimlik son kertede, bireyin “persona”sının bir uzantısıdır. Bartle’ye göre persona oyuncu-gerçek ayrımının sona erdiği ve oyuncunun bizzatı karakterin kendisinin olduğu bir kavramdır. Ortada herhangi bir dolaylılık yoktur ve oyuncu karakteri öldüğünde aslında kendisinin de öldüğünü hissetmektedir. Yani personalar her ne kadar sanal bir düzeyde kişilerin hayatına girse de zamanla bu sanallık yerini hipergerçeklik’e bırakmaktadır. Dolayısıyla birey bu dünyayı gerçek olarak kodlamaktadır (Sayar ve Özmen, 2022: 329).

Bartle’yin düşünceleri avatar-benlik arasındaki ilişkinin anlamlı olduğunu destekler niteliktedir. Sanal kimlik, yani avatar vasıtasıyla yaşanan deneyimlerin zamanla gerçek olarak kodlanması dolaylı olarak benliği de etkileyecektir. Çünkü benlik yaşanan her deneyimde dönüşüp gelişmeye açık esnek bir yapıdır. Bunların da ötesinde metaverse, Bartle’yin kastettiklerinin çok daha ötesindedir. Bartle’yin yukarıdaki düşünceleri, sanal gerçeklik ortamları veya etkileşimli dijital oyunlar içindir. Ancak metaverse bunların çok daha ötesindedir. Metaverse teknolojisi, bireyin hem avatarını hem de gerçek bedenini sanal-gerçek birleşiminden doğan yeni gerçeklikle çok daha zengin uyarıcılara maruz bırakacaktır. Dolayısıyla iki boyutlu oyunlar da bile deneyimlerin gerçek olarak kodlanması mümkünken; metaverse gibi çok kapsamlı ve yeni teknolojinin bireylerde yeni bir benlik inşasına sebep olacağı pek tabii varsayılabilir.

Sonuç olarak metaverse teknolojisinin kapsamı ve ileri teknoloji seviyesi düşünüldüğünde, insanlar üzerinde çok önemli etkiler yaratacağı bize göre çok güçlü bir varsayımdır. Hatta bu etkilerin bireysel olarak kalmayacağını da düşünmekteyiz. Sosyal, siyasal, ekonomik ve politik birçok şeyi kökünden değiştirebileceği gibi sosyal yapının bazı unsurlarını da tarihe gömebilecek güçte olduğunu düşünüyoruz. Bu çalışmada bütün bu sayıltılarımızın içerisinde yalnızca iki tanesine odaklanmaktayız. Bunlardan ilki benlik diğeri ise din olgusudur. Bu bağlamda bir sonraki bölümde benlik kavramını ve metaverse teknolojisi ile beraber benliğin durumuna yönelik varsayımlarımızı ele almaktayız.

İKİNCİ BÖLÜM

METAVERSE VE BENLİK

2.1. BENLİK KAVRAMI VE BENLİK KAVRAMINA YÖNELİK YAKLAŞIMLAR

İnsanı anlama ve davranışlarının arka planındaki motivasyonları aydınlatmayı amaç edinen psikoloji bilimi için, benlik kavramı çok özel bir yere sahiptir. Öyle ki “1970’lerin ortalarından 1990’ların ortasına kadarki yirmi yıllık sürede sosyal psikoloji alanında yayımlanan 31.000 çalışmanın konusu benlik üzerinedir.” (Hogg ve Vaughan, 2014: 128). Tek bir kavram hakkında bunca çalışmanın yapılmış olması aslında şaşılabilecek bir durum değildir. Çünkü benlik denen kavram veya yapı, bir nesne veya obje olarak ele alınıyorsa bu nesnenin asıl hakikatine ulaşmak neredeyse imkansızdır. Özellikle sosyal bilimlerde gözlemci veya araştırmacının gözlemlenen, aynı şekilde gözlem konusu nesnenin de gözlemci üzerindeki etkisinin kaçınılmaz olduğu aşıkardır. Kaldı ki Avusturya deneyi⁶ olarak bilinen çift yarık deneyi ile gözlemcinin fiziksel nesneler üzerinde bile etkileşiminin kaçınılmaz olduğu ortaya çıkmıştır (Hawking, 2012: 56-59). Fiziksel nesneler incelenirken bile gözlemcinin salt etkisiz olmadığı ortadayken, insanın en temel yapısı olan benliğin incelenmesi veya araştırılması sürecinde, bilen ve bilinen arasındaki etkileşimin çok daha ötelede olacağı ortadadır. Bu konuda Cihat Kısa, kişiliğin her bireyde ve hatta aynı bireyde bile farklı zamanlarda farklı şekillerde organize olabileceğini, bunun da insan sayısı kadar kişiliğin var olduğu anlamına geleceğini dolayısıyla bu kadar fazlaca sayıda araştırma nesnesinin hiçbir kuram veya kuramcı tarafından incelenmeyeceğini ifade eder (Kısa, 2013: 31). Hakikaten de söz konusu insan, bir de insanın en karmaşık yapısı olan kişiliği olunca, aynı bireyde bile farklı zaman dilimlerinde farklı şekillerde ölçülmesi veya tanımlanması mümkün hale gelmektedir. Dolayısıyla benlik denen kavramın hem bir nesne olarak ele alınırken gözlemci ile karşılıklı etkileşimi hem de

⁶ Bir grup fizikçi tarafından altmış Karbon Atomundan oluşan Buckytopları moleküllerinin, birbiri ardına konmuş iki panelden ilkinde bu moleküllerin geçebileceği büyüklükte delikler açılarak, bu moleküllerin ikinci panelin hangi taraflarına çarpacağını inceleyen Kuantum Fiziği deneyi. Bkz (Hawking, 2012) Bu deney Kuantum Fiziğinin, bilinen fizik kurallarına aykırı ve çok karmaşık olduğunu ortaya çıkarmıştır. Burada örnek olarak sunmamızın sebebi deneyin içeriği değil, gözlemcinin gözlem nesnesi üzerindeki etkisine dikkat çekmektir.

kendi tabiatının dinamikliđi bu kavramı anlaşılması güç şeyler arasına koymuştur. Ancak araştırma konumuz için kilit öneme sahip kavramlardan biri olan bu kavrama etraflıca yaklaşmak, araştırmamızın en önemli noktalarını aydınlatmak için son derece önemlidir. Buna binaen bu bahiste psikoloji literatüründe benlik kavramına yönelik görüşlerin en çok dikkat çekenlerini zikretmekte yarar vardır.

Benlik kavramından ilk bahseden ve onu psikolojiye kazandıran William James olmuştur (Gülaçtı, 2010: 22). İnsanın özü itibariyle biricik olması ve toplum içindeki bireysel farklılıkların, yaşayan insan sayısı kadar çeşitli olması, bu kavramı da diğer bazı kavramlar gibi üzerinde ittifak edilecek şekilde tanımlanmayı güç hale getirmiştir. Ancak yine de psikologların ve diğer araştırmacıların benlik kavramı hakkındaki görüşleri birbirinden çok uzak değildir.

Alman filozof Martin Heideger, “İnsan yalnızca var olmakla kalmak istemez; aynı zamanda kim olduđu bilgisine ve sorumluluđuna da sahip olmak ister.” der. İstemek eylemi büyük oranda ihtiyaçlarımızın dürttüđu bir eylemdir. Hakikaten de insan türünün istekleri söz konusu olunca, karşılanan her bir ihtiyaç kendisinden bir basamak yukarıda olan başka bir ihtiyacı doğurmaktadır (Schultz ve Schultz, 2020: 673). Varoluş insan için bir ihtiyaç olarak değerlendirilirse, bu ihtiyacın hâlihazırda karşılanmış olması hemen başka bir ihtiyaca zemin hazırlamıştır. Bu ihtiyaç ise Heideger’in kastettiđi ve insanın kendisine yönelik sorduđu ‘ben kimim?’ sorusunun tatmin edici cevaplarıdır. Dolayısıyla insan, tarih boyunca kim olduđuna, ne olduđuna ve varoluş amacına yönelik sorular soragelmiştir. En nihayetinde bu sorular Felsefenin modern disiplinler doğurmasıyla beraber psikoloji bilimine diğer birçok kavram gibi benlik kavramını da kazandırmıştır. Daha önce de zikrettiğimiz gibi benlik kavramından ilk bahseden ve bu kavram üzerinde ilk defa detaylıca çalışan psikolog William James olmuştur (Yılmaz, Bir Derleme: Benlik Kavramına İlişkin Bazı Yaklaşımlar Ve Tanımlamalar, 2016: 80). O, benlik kavramını en genel ifade ile “kişinin kendisinin ne olduđunu söyleyebileceđi her şeyin toplamı” şeklinde tanımlamıştır (Gülaçtı, 2010: 22). James’ın, ‘Psikolojinin İlkeleri’ (The Principles of Psychology) adlı eserinde benlik kavramına çeşitli açılardan yaklaşmış olduđunu görmekteyiz. Özellikle dördüncü bölümde onun benlik kavramı hakkındaki en genel görüşleri yer almaktadır. Buna göre benlik, insanın kendisine yönelik düşüncelerinin bir araya gelmesiyle oluşan genel bir yargıdır. Ayrıca bireyin duyguları, düşünceleri

ve davranışları arasında bir bağlantı oluşturarak hem kendini algılama biçimini hem de davranışlarını biçimlendirir (James, 1890: 105-126). James benliğin ne olduğu veya ne olabileceği ile ilgili çeşitli çalışmalarında birbirine paralel birçok açıklama yapmıştır. Ancak özellikle yukarıda zikrettiğimiz kısa değerlendirmeleri daha sonraki birçok kuramcı için dayanak noktaları olmuştur. James özellikle yukarıda alıntıladığımız tanımda çok genel bir ifade kullanarak herhangi bir sınırlamaya gitmemiştir. Bireyin kendisi hakkındaki düşünceleri, duyguları, tutumları, inançları vb. her şeyi benlik olarak kabul etmiştir. Bütün bunlarla beraber James'e göre birey için diğer insanların kendisi hakkında ne düşündüğü de son derece önemlidir. Çünkü farklı kişilerin birey hakkındaki yargıları, kişinin kendi benliğini etkiler ve şekillendirir. Dolayısıyla ona göre birey, farklı sosyal çevreler için farklı rollere girmektedir (Yılmaz, 2016: 81).

Benlik denen yapının sadece bireyin kendine yönelik yargılarından ibaret olmadığını James'tan sonra birçok psikolog kabul etmiştir. Burada Carl Rogers'ın görüşlerine yer vermek bu iddiayı olumlu yönde pekiştirecektir. Rogers, Hürmanistik yaklaşımda önemli bir isimdir ve benlik kavramı ile ilgili görüşleri kendisinin birey merkezli kuramının temelini oluşturur. Rogers'ın benlik kavramı ve kendi kuramı ile ilgili en detaylı açıklamaları 1961'de yayınlanan 'Kişi Olmaya Dair' (On Becoming a Person) adlı eserinde yer alır. bkz. (Rogers, 1961) Bu eserde Rogers, benlik kavramının üç parçası olduğunu ileri sürmektedir. Bunlardan ilki öz imajdır. Öz imaj kişinin kendisini görüş şeklidir. Bir başka ifadeyle kişinin olduğuna inandığı şey, yani kendine yönelik temel düşünce ve yargılarıdır. İkinci parça ise öz güvendir. Öz güven, kişinin kendine ne kadar değer verdiği ile ilgili olup benlik algısını önemli ölçüde etkiler. Son parça ise ideal benliktir. İdeal benlik, kişinin aslında olmak istediği biçimini ifade eder (Academy, 2014). Roger'sın öz imaj, öz güven ve ideal benlik kavramları bireyin psikolojik iyi halini açıklamak için ortaya attığı temel kavramlardır. Örneğin bireyin ideal benliği ve gerçek benliği arasındaki fark azaldıkça bireyin benlik sunumu daha sağlıklı olacaktır. Dolayısıyla psikolojik iyi hale ulaşma durumu daha kolay hale gelecektir. Buna benzer açıklamaları Edward Tory Higgins de yapmıştır. Ona göre benlik dediğimiz yapı, 'gerçek', 'ideal' ve 'olması gereken' şeklinde üç boyutludur. 'Gerçek benlik' bireyin sahip olduğu benliği, 'ideal benlik' bireyin olmak istediği profil; 'olması gereken benlik' de bireyin olması gerektiğine inandığı

özellikleri ifade eder (Yılmaz, Bir Derleme: Benlik Kavramına İlişkin Bazı Yaklaşımlar Ve Tanımlamalar, 2016).

Benlik hakkındaki tanımlamalar ve çalışmalar, kuramcıların yaklaşımlarına göre farklılık gösterse de yapılan tanımlar ortak söylemler üzerine inşa edilmiştir. Ancak Psikanaliz kuramı, benlik kavramını bir hayli “sorunsallaştırmış” (Hogg ve Vaughan, 2014: 129) ve farklı açılardan yaklaşmıştır. Bilindiği üzere psikanaliz kuramı bireyin davranışlarını, kişiliğin derinliklerinde yatan yapıların güdüsü ile açıklamaya çalışmıştır. Psikanalizin kurucusu sayılan Sigmund Freud tarafından sistemleştirilmiş kavramlar olan ‘id’, ‘ego’ ve ‘süper-ego’, davranışları yönlendiren dolayısıyla bireyi yöneten en temel yapılardır (Hall, 2016: 23-31). Bu yapılar kişiliği oluşturan yapılar olmaları dolayısıyla benlik kavramıyla da yakından ilişkilidir. Çünkü benlik, yukarıdaki temel yaklaşımlardan da anlaşılacağı üzere bireyin kendisine soracağı ben kimim? nasıl biriyim? gibi soruların bütün cevaplarıdır. Yani benlik bireyin kendisini nasıl algıladığı, kendisine yönelik inançları, değerlendirmeleri, kendi öz estetik görüntüsü hakkındaki fikirleri, görüntüsünün kendisinde yol açtığı duyguları vb. öze yönelik bilgilerin tümüdür. Ancak unutulmamalıdır ki benlik kavramı, Türkçeye zaman zaman yine ‘benlik’ şeklinde çevrilen ‘Ego’ kavramından tamamen farklıdır. Psikanalistik kuramın ortaya attığı ve kişiliğin bilinçaltında yatan yapılardan biri olan ‘Ego’ ile kendilik anlamında kullandığımız ‘Benlik’ (Self) tamamen farklı şeylerdir. Bu notu düşmemizin sebebi bu iki kavramın bazı yerlerde birbirini yerine kullanılması ve Ego kavramının da bazen Türkçeye Benlik olarak çevrilmesidir.

Çalışmamızın bundan sonraki kısmını, yani metaverse’de benlik konusunu daha çok Psikanalistik açıdan değerlendireceğiz. Bu nedenle bu bölümün ikinci başlığında yani benliğin inşasından bahsederken daha çok psikanalist kuramcıların görüşlerinden söz edeceğiz.

2.2. BENLİĞİN İNŞASI

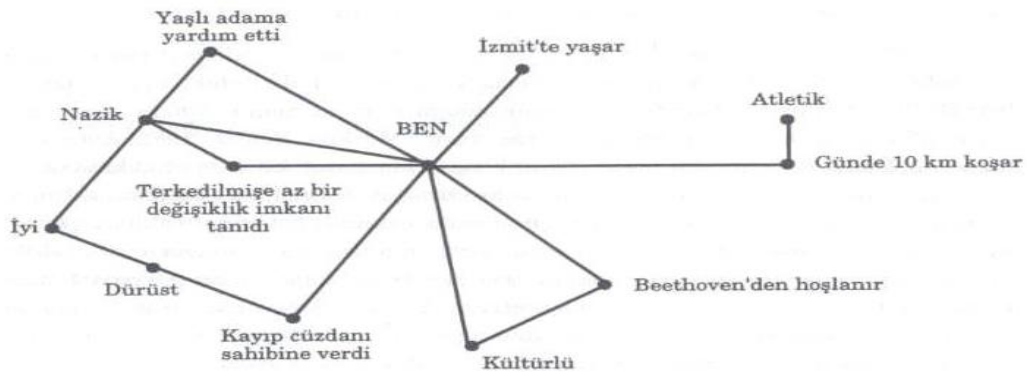
İnsan beyninin çok kompleks bir yapı olduğu Nöroloji uzmanlarının sıkça dile getirdiği genel bir kabuldür. Esasında sadece beyin değil, insan türünün genel tabiatı karmaşık ve sırlarla doludur. Evet belki teknolojinin hayal bile edemediğimiz seviyelere ulaşmış olmasıyla beraber, her şeyde olduğu gibi insan tabiatı hakkında da birçok bilgiye sahip olduk. Ancak şu bir gerçektir ki beynimizin çalışma prensipleri, (bilgileri işleme, duygusal durumlarımızın işleyişi, uyarıcılara karşı verdiğimiz tepkilerin keyfiyeti vb.) uyarıcılara karşı tepkilerimizin çeşitliliği, duygusal durumlarımızın keyfiyeti gibi birçok konu henüz tamamen anlaşılabilmiş değildir. Psikolojinin ilk yıllarından itibaren insan psikolojisini anlamak adına, birbirinden çok farklı yaklaşımlara sahip birçok kuram doğdu. Bunların bazısı insan türünü uyarıcı-tepki denklemine indirgerken bazısı ise dışsal uyarıcıların tamamen önemsiz olduğu, davranışı tetikleyen bütün motivasyonların içsel olduğunu iddia etti. Ancak zamanla insanı anlamak için sadece bir kuram veya yaklaşımın yeterli olmadığını; insana bütünsel bir açıdan yaklaşmamız gerektiğini öğrendik. Bu vesileyle psikolojide insana birden çok açıdan yaklaşmayı esas alan ‘Bütüncül Yaklaşımlar’ doğdu. Benlik inşasından bahsederken Psikanalitik açıdan değerlendireceğimizi ifade etmiştik, ancak bunu yaparken bütüncül yaklaşımın esaslarına uygun bir şekilde yapmaya gayret edeceğiz. Dolayısıyla söz gelimi bir psikanalist olan Donald Winnicott’ın bir görüşünü aktarırken, davranışçı yaklaşımdan Winnicott’ı destekleyen başka bir görüş varsa aktarmaktan çekinmeyeceğiz.

İnsan, yaşamının ilk yıllarında, yani ilk bebeklik döneminde yavaş yavaş kendisi ve dış dünya arasındaki farkı algılamaya, ‘ben’ ve ‘öteki’ ayırımına gitmeye başlamaktadır. Zihinsel gelişim konusunda birçok psikolojik yaklaşıma göre ilk bebeklik döneminde birey için ben merkezli bir dünya algısı hakimdir. Örneğin bilişsel gelişim kuramcılarında olan Piaget’e göre bebek ‘Sensorimotor’ şeklinde adlandırdığı 0-2 yaş aralığı gelişim evresinde kendisini dış dünyadaki diğer nesnelerden ayırmaya başlar (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 75). Yine Erikson’un ‘psikososyal gelişim evreleri’ kuramına göre birey ilk bebeklik döneminde ‘Temel Güven-Güvensizlik’ evresinden geçer (Atak, 2011: 169). Buna göre bebek bu evrede, kendisi ve dış dünya arasındaki ayrımı anlamaya başlar, ben-öteki algısını ilk bu evrede deneyimler. Bebeğin psikososyal gelişiminin sağlıklı

olabilmesi için dış dünya ile arasında bir güven oluşturmaya şarttır. İlk bebeklik dönemi ayrıca algısal gelişimin de kritik dönemidir. Algısal gelişim, hem bebeğin dış dünyayı algılama yetisi hem de kişilik gelişimi için ilk bebeklik döneminin sonlarına doğru tamamlanması gereken bir gelişim basamağıdır. Buna göre bebek, nesne ve kişi sürekliliğini bu dönem içerisinde kazanır (Smith, Hoeksema, Fredrickson, ve Loftus, 2020: 183-189). Nesne ve kişi sürekliliği, ortamda bulunan bir nesnenin ortamdaki alınması durumunda veya ortamda bulunan başka bir kişinin ortamı terk etmesi durumunda, bebeğin o nesne veya kişinin başka bir ortamda hala var olduğunu düşünebilme becerisidir. Algısal gelişimin bu önemli basamağı, bireyin dış dünyayı kendinden başka bir şey olarak algılamaya devam edebilmesi ve öteki şeyler için oluşturduğu şemalar dışında, kendilik şemalarını oluşturabilmesi için son derece önemlidir.

Ben ve öteki ayrımı insanoğlunun kendine ve dış dünyaya yönelik ilk zihin şemalarını oluşturur. Nasıl ki herhangi bir nesneyi düşündüğümüzde, zihnimizde o nesne ile ilgili bütün değerlendirmelerimiz, düşüncelerimiz, o nesneyle ilgili bildiğimiz her şey organize bir şekilde canlanıyorsa; aynı şekilde kendimiz ile ilgili bütün değerlendirmelerimiz, düşüncelerimiz, inançlarımız ve yargılarımızın bulunduğu bir kendilik şeması oluştururuz (Aydın B. , 1996: 41-45). İşte biz bu şemayı yaşamımızın ilk yıllarından itibaren oluşturmaya başlarız. Aşağıdaki şekilde bireyin zihninde benlik kavramının organizasyonunu temsil eden bir harita görmekteyiz.

Şekil 14: Çağrışımsal Hafıza Ağında Ben Düzümü



Kaynak: (Kihlstrom ve Hoyt, 1988)den uyarlayan (Aydın B. , 1996)'dan alınmıştır.

Kişinin kendisi ile ilgili genel yargıları, yukarıdaki temsili şekilde görüldüğü gibi zihinde bir düğüm şeklinde organize olarak benliğini oluşturur (Aydın B. , 1996: 42). Tabi bu şekil, bir somutlaştırma çabasından başka bir şey değildir. Konunun daha iyi anlaşılması için oluşturulmuş bir varsayımdan ibaret olmakla beraber, benlik kavramının zihinde tam olarak nasıl tasavvur edildiğini anlamak açısından yararlı bir örnektir. İşte bu şemayı bizler yaşamımızın ilk yıllarından itibaren inşa etmeye başlarız. Yaşadığımız her bir deneyim, bu ben haritasına bir şeyler ekler veya çıkarır. Acılarımız, mutluluklarımız, doğrudan veya dolaylı öğrendiklerimiz, bizi yaşamımız boyunca günceller, değiştirir ve en nihayetinde başkalaştırır. Ancak en tuhaf olan şey de yaşamımızın ilk yıllarındaki ilk deneyimlerimizin biz de kalıcı izler bıraktığıdır. İlk defa dış dünyanın bizden farklı bir gerçeklik olduğunu anlamaya başladığımız, dolayısıyla ilk ‘ben’ olmaya başladığımız bu anlar, bizlerde yaşam boyu üzerimizde taşıyacağımız izler bırakır. Kişiliğin inşasında bebeklik ve ilk çocukluk dönemlerinde yaşadığımız deneyimlerin öneminden en çok bahseden kuramcılardan biri Donald Woods Winnicott olmuştur. Winnicott, psikanalizm kuramcılarının olmakla beraber selefleri Carl Gustav Jung ve Sigmund Freud gibi “psikanalize psikiyatriden değil; çocuk doktorluğundan gelmiştir.” (Winnicott, 2013: 7).⁷ Çocuk doktorluğu deneyimi, ona bebekleri ve çocukları doğrudan izleme fırsatı sunmuştur. Dolayısıyla sistemleştirdiği kavramlar uzun süreli gözlemlerden doğmuştur.

Esasında özellikle Winnicott’an bahsetmemizin sebebi kendilik ve bireyleşme kavramlarını detaylı bir şekilde ele alması ve kendilik psikolojisine olan katkılarının dolayısıdır. Winnicott’a göre birey, yaşamının ilk yıllarında “zaman ve mekânda dağınık deneyimler” yaşamaktadır (Winnicott, 2013: 10). Henüz kendilik duygusu gelişmediği için aslında her şey bebeğin kendisi ile iç içedir. “Bu dönemde bebekler dış dünyadaki nesneleri kendiliğin bir uzantısı ya da bir parçası olarak tecrübe etmektedirler.” (Kısa, 2013: 70). Kısa’nın dediği gibi bebek için aslında var olan her şey kendisinden parçalardır. Çünkü bebekte henüz bir ‘ben’ ve ‘dış dünya’ algısı söz konusu değildir. Winnicott bunu anne ile bebek arasındaki ilişki ile açıklamaktadır. Bebeğin karnı acıkır ve ağlamaya başlar, bir süre sonra anne bebeği emzirir ve acıkmadan kaynaklı rahatsızlık ortadan kalkar. Dışarıdan bakıldığında gayet normal bir durum olmakla

⁷ Bu ifade söz konusu eserin Türkçe çevirisinin ikinci basımında yer alan “Winnicott ve Geçiş Deneyimi” başlığında yer almaktadır. İfadenin sahibi dizi yayın yönetmeni Saffet Murat Tura’dır.

beraber bebek için durum hiç de bizim gördüğümüz gibi değildir. Onda henüz kendilik tasavvuru gelişmediği için, aslında kendisini emziren anne de kendisinden başka bir şey değildir. Bu tür deneyimler, bebeğin ilerleyen yıllarda kendine olan güvenini de etkilemektedir. Örneğin, bebek karnı acıktığı için ağlamaya başlamıştı, ağlamaya başladığı andan annenin kendisini emziremeye başladığı ana kadar geçen süre çok önemlidir. Kendilik tasavvurunun tamamen erdiği dönemde bu sürenin uzunluğu ve özgüven arasında ters bir korelasyon vardır. Bebeğin kısa süre içerisinde emzirilmiş olması, ilerleyen yaşlarda dışsal dünyanın zorluklarına karşı öz güvenli bir benliğin inşasında yardımcı olur. Çünkü yukarıda ifade ettiğimiz gibi bebek için anne, aslında kendisinden başka bir şey değildir. Dolayısıyla ne kadar kısa sürede emzirilirse, bebek aslında kendisi için iyi olan durumu o kadar hızlı başarmıştır. Yine bu dönem bebeğin, o zaman ve mekânda dağınık deneyimlerinin yavaş yavaş organize olduğu dönemdir. Örneğin kimi zaman acıkması ve ağlamasına rağmen anne uzun süre gelmez, bebek bir süre ağlamaya devam eder ve neden hala emzirilmediğine anlam veremez. Çünkü bebek için emzirilme eylemi kendisi tarafından ağladıktan sonra gerçekleştirilen bir eylemdir. Bebeğin ağlamasına rağmen emzirilmemiş olması bebekteki yanılsamaların kırılmasına önayak olur. Bebek yalnız kaldıkça aslında kendisini emziren nesnenin kendisi dışında başka bir şey olduğunu öğrenmeye başlar. Ve buna benzer deneyimler arttıkça bebekte insanoğlunun yaşamış olduğu ilk travmalardan olan, ‘benim dışımda başka şeyler de var’ düşüncesinin temelleri oluşur. ‘Ben farklı bir şeyim; beni doyuran, benim dışımda bir şey.’ Bu, bebek için aslında büyük bir travmadır, çünkü bu süreçten sonra bebek, dış dünya gerçekliğini algılamaya ve dış dünyayı istediği zaman kontrol edememe endişesine kapılır. Elbette ki bebek kendince yaşadığı endişede çok haklıdır. Çünkü o artık canı her istediğinde doyurulmayacağı sehisini de bu dönem kazanır. Yani annenin kendisinden başka bir şey olduğunu anladığı dönemde. Erikson’ın temel ‘güvene karşı güvensizlik’ evresi de bu döneme denk gelmekte ve bu düşünceleri desteklemektedir. Winnicott’a göre bebeğin zaman zaman yalnız kalması son derece önemlidir. Hatta bu yalnız kalmaların gereksiz uyarıcılarla bölünmemesi gerektiğini, çünkü kendilik denen yapının ilk bu anlarda oluşmaya başladığını iddia eder (Kısa, 2013) (Winnicott, 2013) (Winnicott D. W., 2014). Bu örnek, benliğin inşasında ilk deneyimlerimizin ne derece etkili olduğunu göstermektedir.

Bütün bunların deneysel bir şekilde ortaya konması mümkün değildir. Dolayısıyla bu görüşlerin hakikati ne kadar yansıttığı muammadır. Ancak kişilik gelişim kuramları, bilişsel kuramlar ve psikososyal gelişim kuramlarının özellikle ilk gelişim evreleri ile önemli ölçülerde tutarlı olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Çünkü özellikle bilişsel gelişim kuramlarına göre ilk bebeklik döneminde algısal gelişimin yeni başlamış olmasından dolayı, bebek için dışsal bir gerçeklikten tam anlamıyla söz edilemez. Ancak bebek dışsal gerçekliği algılayacak düzeye gelmeye başladıktan sonra, önce dış dünya gerçekliğini tanımaya, sonra da bu dış dünyayı algılayan kendini tanımaya başlar. Bu süreçten sonra bebek ilk olarak beden imajını, ilerleyen yaşlarda da kendine yönelik yargılarını benlik şemasında organize eder.

Sonuç olarak benlik inşasının yaşamın ilk yıllarından itibaren başladığı su götürmez bir gerçektir. Birey, kendi varlığını algılamaya ve dışsal gerçekliğin ayrımını yapmaya başladığı andan itibaren kendisini tanımlayan birtakım düşünceler ve inançlar geliştirmeye başlar. Zaman ilerledikçe de bu düşünce ve inançlara diğer insanların kendisine yönelik fikirlerini ekleyerek, kendi benliğini geliştirir, değiştirir ve sürekli olarak yeniden yapılandırır.

Bu bölümün başlarında benlik kavramı hakkında ne kadar çok çalışmanın yapıldığından söz etmiştik. Literatürde benlik ve inşası hakkında olabildiğince çok fikir bulunmaktadır. Burada literatürü tekrar etmenin çalışmamızı bağlamından kopacağı endişesiyle biz, mevzuyu biraz daha sınırlandırarak metaverse’de benliğin yeniden inşası üzerinde duracağız. Son yıllarda tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de sosyal medyada benlik sunumu üzerine çalışmaların yapıldığını görmekteyiz. Son bir iki yıl içerisinde sanal dünyalarda ve dolayısıyla metaverse’de benlik sunumunu mercek altına alan bir iki tane çalışmanın yapıldığını söyleyebiliriz. Ancak bu çalışmada biz metaverse’de benlik sunumundan ziyade orada benliğin yeniden nasıl bir inşa sürecine girebileceğini ele alacağız. Bunu yapabilmek için hiç şüphesiz yaklaşımımızı olabildiğince sınırlandırmak durumundayız. Buna binaen söylemeliyiz ki metaverse’de benliğin yeniden inşasından söz ederken Freud’un yapısal kişilik kuramı bağlamında ilerleyeceğiz. Şimdi önce yapısal kişilik kuramı ve çalışmamızla ilişkisinden bahsettikten sonra metaverse’de benlik ve son olarak metaverse’de benliğin yeniden inşası hususları üzerinde duracağız.

2.3. YAPISAL KİŞİLİK KURAMI VE BENLİK İLE İLİŞKİSİ

“Psikanalitik kişilik değerlendirmesi, bilimsel kuram olarak eksikleri ne olursa olsun, bugüne kadar kurulmuş en kapsamlı ve etkin kişilik kuramı olarak geçerliliğini korumaya devam etmektedir.” (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 459). Psikanalizm, özellikle Freud’un ortaya attığı kavramların bilimsel olarak test edilebilirliğinin olmaması, kuramı ayakta tutan temel savların, bilimsel dayanaktan yoksun olması, kişilik değerlendirmelerinde cinsel arzu ve travmalardan çok fazla söz etmesi gibi birçok açıdan eleştirilmiş; hatta zaman zaman psikanalizmin psikolojik bir kuram olmaktan çok; edebi veya felsefi bir akım olduğu ileri sürülmüştür. Ancak yukarıda alıntıladığımız ifadelerde de geçtiği gibi hakikaten de kişilik değerlendirmesi konusunda psikanalizm çok kapsamlı ve uzun süre etkisini koruyabilmiş başka bir örnek vermek epeyce zordur. Elbette ki psikanalizm sadece kişilik kuramından ibaret değildir. Fakat biz bu bölümde sadece kişiliğin temel yapıları olan kavramlardan söz edeceğimiz için psikanalizm ve psikanalizme yönelik eleştirileri, bir kenara bırakacağız.

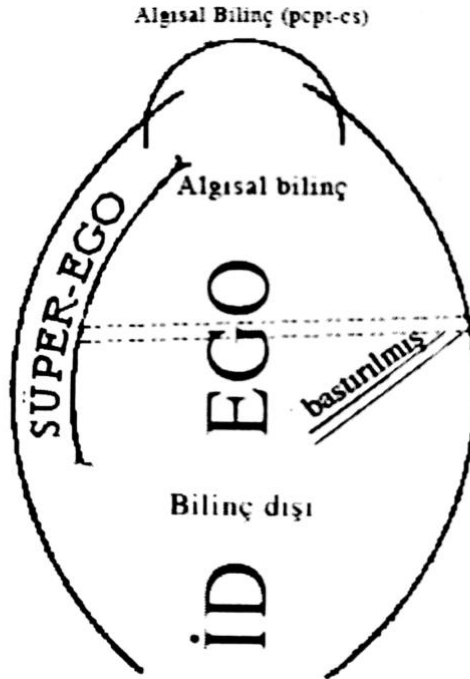
Freud’un deyişiyle “tam bir kişilik” üç ana yapıdan oluşur (Hall, 2016: 23). Bunlar İd, Ego ve Süper-ego’dur. Freud’a göre sağlıklı bir kişilik, bu üç ana yapının birbiriyle uyumlu bir şekilde çalışması ve örgütlenmesiyle mümkündür. Bu yapıların uyumlu bir şekilde çalışması, bireyin kendi iç dünyasındaki dengeyi koruyup; bu dengenin devamlılığını sağlarken, aynı zamanda dış dünyanın gerçekliğine karşı davranışlarda, sosyal ilişkilerde ve bireyin dış dünya ile etkileşiminde sağlıklı davranmasını sağlar. Bu yapılar arasındaki çatışmalar tam tersine hem bireyin iç dengesini hem de çevresiyle etkileşimini olumsuz yönde etkiler. Hatta Freud’a göre psikopatolojik rahatsızlıkların çoğunun temeli bu yapılar arasındaki çatışmalardan kaynaklanmaktadır (Freud, 2019: 110-142).

Freud, İd’i, “kişiliğin ulaşılmaz, karanlık yönü; tahriklerle fokurdayan bir kazan” şeklinde ifade edip nitелеmektedir.” (Freud, 2019: 133). Ona göre id’in hiçbir değer yargısı yoktur ve haz prensibine göre hareket eder. İd için yalnızca tek bir amaç vardır. Bu amaç bilinç dışından gelen arzu ve isteklerin hemen o anda karşılanmasıdır. Ego ise “mantık ve sağ duyunun temsilidir.” (Freud, 2019: 137). Ego, idin istekleri ve dış dünya arasında bir karar verici veya düzenleyici olarak görev almaktadır. Esasında bu yapılar içerisinde en büyük yüklenici egodur. Ego id’in isteklerini dış dünya

gerçekliğine uygun bir şekilde yönlendirip tatmin etmeye çalışırken aynı zamanda süperego'nun da baskısı altındadır. Bu bakımdan Freud'a göre egonun üç efendisi vardır. Bunlar id, dış dünya ve süper-egodur (Freud, 2019: 138). Bu arada süper-ego bu yapının vicdani tarafıdır. Süper-ego id ve dış dünyanın ego üzerindeki baskısını dikkate almadan egoyu yargılar, değerlendirir, ödüllendirir veya cezalandırır.

Aşağıdaki şekilde Freud'un, bu üç yapının bilinç ve bilinçdışındaki konumları ile ilgili kendi varsayımsal çizimini görmekteyiz. Buna göre İd tamamıyla bilinç dışında ve kişiliğin ulaşılamaz karanlık yönüdür. Ego ise aslında İd'den doğan ve bir bölümü bilinç üzerinde kalan yapı olduğunu görmekteyiz. Çalışmamız için çok önemli olan bu üç psişik aygıtı biraz daha detaylandırmak yararlı olacaktır. Dolayısıyla üçünü de ayrı başlıklarda ele almak durumundayız.

Şekil 15: Zihinsel Kişiliğin Yapısal İlişkisi



CS CamScanner ile tarandı

Kaynak: Freud, 2019: 140

2.3.1. İd

Yukarıdaki şekilde Freud İd, Ego ve Süper-ego'nun bilinç dışı ve algısal bilinçteki konumlarını somutlaştırmaya çalışmıştır. Görüldüğü üzere İd, tamamıyla bilinçdışında bulunmaktadır. Bu sebeple kendisi de İd ile ilgili bilgilerimizin çok sınırlı olacağını ifade etmektedir. Ancak yine de birçok çalışmada Freud, İd ile ilgili az denemeyecek kadar çok şey söylemiştir. Freud id için “mantıksal düşünme yasalarının hiçbir şekilde geçerli olmadığını” ifade eder (Freud, 2019: 133). Bedensel etkilere son derece açık olup içgüdüsel ihtiyaçları doyumayı amaç eden id, o an ihtiyacını hissettiği herhangi bir güdüyü anında doyurmanın peşindedir. Ve yine Freud'a göre boşalma yollarını arayan içgüdüsel yükler, idin içerisinde her yeredir (Freud, 2019: 135). Dolayısıyla aslında İd için herhangi bir zaman diliminde bir ihtiyaçtan veya mekânsal açıdan bir ihtiyaçtan söz edilemez. Aksine içgüdüsel ihtiyaçlar, ânın tamamında id'in içerisinde kaynar ve doyurulmayı bekler şekildedir.

İd'i harekete geçiren şüphesiz içsel ve dışsal uyaranlardır. Bu uyaranlar aynı zamanda id'in psişik enerjisinin de kaynağıdır. İd'i diğer psişik yapılardan ayıran şey, onun hayvani bir usul ile hareket etmesidir. İd için dışsal gerçekliğin veya organizmanın o an içinde bulunduğu ruhsal durumun hiçbir önemi yoktur. Kaldı ki yukarıda ifade ettiğimiz gibi İd için mantıksal düşünme yasalarının hiçbirisi yoktur. O, bilinçdışından doğan herhangi bir arzuyu anında karşılamak için çabalamak ile meşguldür. Mazeret kabul etmez, hemen olsun ister; bunun için gerekirse bütün organizmayı tehlikeye atmayı çok görmez. Bu niteliklerinden ötürü Freud, id için “Psişenin şımarık çocuğu” tanımlamasını yapmaktadır (Freud, 2019: 136).

İd ile ilgili yazdıklarımız ilk bakışta, id'in tamamen bedensel hazların peşinde olduğu anlayışını ortaya çıkarmaktadır. Ancak bu anlayış tam anlamıyla doğru sayılmaz. Evet id için bir hazza ulaşma çabası söz konusudur. Ancak bu haz birinci anlamıyla anlaşılmamalıdır. Bir başka ifadeyle id'in ulaşmak için çabaladığı haz, hoşagiden uyaranların deneyimlenmesi sonucundaki anlık hazlar değildir. İd, Freud'un isimlendirdiği ‘haz prensibi’ (pleasure principle) ile harekete geçer. Haz prensibi, organizma için dengenin stabil olma durumudur. Organizma ruhsal durumun stabil bir şekilde dengede olmasını önceler. Bu dengenin bozulması ihtiyaçları doğurur ve bu ihtiyaçlar da id'e gereken enerjiyi sağlayarak onu harekete geçirir. Denge durumunun

bozulması enerji veya gerilimi⁸ ortaya çıkarır. (Freud, 2019: 110-142) Ortaya çıkan gerilim ise organizma için acı verici veya hoş gitmeyen bir uyarandır. Dolayısıyla id için bu acıdan kurtulmak ve hazzı, yani denge durumuna yeniden ulaşmak en temel amaçtır. Bütün bu ifadelerimizi bir örnek üzerinden açıklamak konuyu daha açık hale getirecektir.

Karnı acıkan bir bebek hoş gitmeyen bir uyarana karşı karşıyadır. Açlık ilerledikçe midesindeki guruldamalar açlık sancısına dönüşür ve bebek bundan acı duymaya başlar. Bu acı, organizmadaki psişik dengeyi bozar. Denge bozulmasından ortaya gerilim çıkar. İşte ortaya çıkan bu gerilim, id için psişik enerjidir. Artık id'in tek bir amacı vardır. Acıkmadan önceki duruma geri dönmek. Bunun için ne gerekiyorsa yapmaya hazırdır. Yeter ki gerilimden kurtulup hazzı geri dönebilsin. İşte tam da burada artık ego ve süper-ego işe koşar. Dışsal gerçekliğin ve değer yargılarının varlığı, id'in bu enerjisini hangi şekillerde ve nasıl deşarj edeceğini belirler. Ego ve süper-egoya geçmeden önce id'in, bireyin algı, tasavvur ve imgesel düşünme becerisinin gelişimi ile ilgili etkilerinden söz etmek gerekmektedir. Çünkü algı, tasavvur ve imge genelde kişilik gelişimi; özelde ise benlik inşası için önemli kavramlardır.

2.3.1.1 Birincil Süreçler

Nesneleri, kendiliğimiz dışında kalan her şeyi, kısaca dışsal gerçekliği, 'biz dışında' olarak tanımlıyor oluşumuzun tek bir dayanağı vardır, o da dışsal gerçekliği duyu organlarımız vasıtasıyla algılama becerimize dayanır. Duyularımızın dış dünyayı algılama sürecinde yanılıp yanılmadığı üzerinde felsefe tarihi boyunca tartışmalar olmuştur. Bu tartışmalara girmeden duyu ve algı kavramları üzerinde birkaç şey söylemek, imge ve tasavvur kavramlarının daha iyi anlaşılmasına vesile olacaktır.

Duyular bizim dış dünyaya açılan pencerelerimizdir. Biz bu pencerelerden, dış dünyaya uzanır ve oradan haberdar oluruz. Ancak duyular tek başına yeterli değildir. Bizim dış dünyadan aldığımız duyusal verilerin beynimizde işlenmesi ve anlamlı hale getirilmesi gerekmektedir. Söz gelimi herhangi bir nesneyi görme süreci, söz konusu nesneden yansıyan ışığın göz retinamıza, oradan da elektriksel koda dönüşmüş vaziyette, sinirler vasıtasıyla beynimize ulaşmasından ibarettir. Ancak bu kodların

⁸ Freud 'enerji' ve 'gerilim' kavramlarını kitaplarında ve konferanslarında birbirini yerine kullanmıştır.

beyinde yeniden çözümlenip, görülmekte olan nesnenin temsilini oluşturmamızı sağlayan şey algımızdır (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 180). Dolayısıyla duyular ve algılama sistemimizin ortak hareketi sonucu, dışarıdan duyuşal verileri alarak beynimizde temsillerini oluştururuz. Herhangi bir nesneyle ilk karşılaştığımızda veya onu ilk deneyimlediğimizde, algılarımız o nesne hakkında daha önceki öğrenmelerden ipuçları aramaya ve o nesneyi zihnimizdeki uygun şemaya kaydetmeye çalışır. Bu sırada algılarımızın beynimizde oluşturduğu söz konusu nesnenin temsili ise o nesnenin hafıza imgesi olarak karşımıza çıkar. Yani imge, dış dünyadaki herhangi bir nesnenin zihnimizdeki temsili görüntüsüdür (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 191). İmge, bizim benlik gelişimiz için de son derece önemlidir. Benlik kavramı üzerinde durduğumuz önceki bölümlerde kişinin kendi benliği ile ilgili kendilik şemalarını oluşturduğunu ifade etmiştik. İşte bu şemalarda kişinin kendi fiziksel görüntüsü ile ilgili imgeleri de mevcuttur. Yine daha önceki bölümlerde bireylerin fiziksel görüntülerinin benlikleri üzerinde çok fazla etkili olduğunu ifade etmiştik. Buna binaen imgenin kişilik gelişimi sürecinde önemli bir kavram olduğunu söyleyebiliriz.

İmge ile id arasındaki ilişki bir bakıma imgesel düşünmenin de kaynağını oluştur. Yukarıda acıkan bebek örneğini vermiştik. Şimdi yine bu örnek üzerinden ilerleyelim. Bebek ilk acıkma hissini deneyimleyip doyurulduğunda, yediğı yiyecek ile bir etkileşim halindedir. Deneyimler tekrarlandıkça bebek yiyeceğinin kokusunu, tadını, dokusunu ve görüntüsünü duyuları aracılığıyla algılayıp hafızasına depolar. Hafızadaki bu ham veriler bebeğın zihninde, yiyeceğinin bir temsilini oluşturur. İşte oluşturulan bu temsil imgedir (Hall, 2016: 23-38). Peki imgenin ne tür bir yararı vardır? Bebek acıktığında organizmadaki dengenin bozulduğunu ve dolayısıyla hoşaga gitmeyen bir durumun ortaya çıktığını ifade etmiştik. Bu durumun ortaya çıkardığı gerilim ve id'in bu gerilimden enerji alarak harekete geçtiğini söylemiştik. İşte bu süreçte id, fokurdayan bir kazan gibi bir an önce doyurulmak ister. Ancak şans eseri kimi zaman o an, bebeğı doyuracak biri ortamda bulunmaz veya bebeğın acıktığı için ağladığı fark edilmez. Yani bebek bir süre boyunca aç kalır. Bu gibi durumlarda, bebeğın daha önce deneyimlediğı yiyeceklerin zihnindeki temsilleri yani, imgeler işe koşar. Böylece id'in karşı konulmaz enerjisi başka bir yöne kanalize edilir. Bebek o an yemek yemiyor olsa bile zihnindeki imgeleri tasavvur eder ve bu sayede id'in

enerjisi deşarj edilmiş olur. Dışsal bir gerçeklik olmadan hafıza imgesi sayesinde gerilim ortadan kalkmış olur. Kaldı ki Freud'a göre o an id'in baskısı altındaki organizma açısından, hafıza imgesi ve duyu verisi (gerçek nesnenin o an deneyimlenmesi) arasında herhangi bir fark yoktur (Freud, 2019: 112-140). İkisi de aynı işlevi görmektedir. İşte bu sürecin tamamını Freud birincil süreçler olarak tanımlamaktadır. Egonun henüz oluşmaya başladığı ilk bebeklik döneminde, hafıza imgeleri hem egonun gelişimine hem de bebeğin ben ve öteki ayrımını daha sağlıklı edinmesine yardımcı olur.

Birincil süreçlerden ayrıca bahsetmemizin nedenlerinden biri, sonraki başlıkta inceleyeceğimiz ego kavramındaki gerçeklik ilkesinden söz ederken, bu süreçten bahsedecek olmamızdır. Örneğin sanal gerçekliğin, şu an kullandığımız telefonlar kadar hayatımızın merkezine yerleşmesi durumunda, yaşanması muhtemel bir sayıltıdan bahsedelim. Ego kavramından söz ederken onun dışsal gerçekliğin temsilcisi olduğunu söylemiştik. Dışsal gerçekliğin tamamıyla değiştiği, sanal-gerçek olgularının birbirine karıştığı bir ortamda, imge ve tasavvur da haliyle değişecektir. Birincil süreçlerin beslendiği kaynak, gerçek nesnelerden hareketle edinilen imgelerden değil; sanal olmasına rağmen duysal düzeyde algılanabilir olmasından dolayı sanal objelerden beslenecektir. Bu durumda birincil süreçlerin id'i yatıştırabilme potansiyeli de değişebilecektir. Metaverse'ün gelişimi için çalışan ve yatırım yapan şirketlerin en büyük amacı metaverse'ü hayatımızın her alanına sokmaktır. Aslında bu, birilerinin böyle bir amacı olmasa bile teknolojinin er ya da geç getireceği bir gerçeklikten başka bir şey değildir. Bu konunun detaylarını ve dayandığımız temel savları daha sonra ayrıntılı bir biçimde vereceğiz. Burada ego kavramına geçmeden önce yalnızca bir örnek vermekle yetineceğiz.

Çalışmanın başlarında metaverse için sadece sanal gerçeklik olmadığını, arttırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve karma gerçeklik gibi birçok teknolojiyi kapsadığını; ayrıca giyilebilir internet veya kullanıcıların herhangi bir vasıta olmadan internete direkt bağlanmaları dolayısıyla gerçek hayatın da sanal objelerle zenginleştirilebileceği şeklinde açıklamalar yapmıştık. Hatta gerçek ile sanal gerçeklik arasındaki ayrımı, ince bir çizgiye kadar indirebileceğini söylemiştik. Bütün bunlara binaen cevabını sonraki bölümlerde tartışacağımız bir soru sorma ihtiyacı hissediyoruz. 'Dışsal gerçekliğin temsilci olan ego, daha önce deneyimlemediği

alternatif bir gerçeklikte id'e sınırlar koyma veya onu baskılama ihtiyacı hissetmediği zaman ne olacak?' Başka bir ifade ile 'deneyimlerin sınırsız olması beklenen alternatif sanal gerçekliğin ileri safhalarında, sınırları ortadan kalkmış ve her arzu ve istediğini anında karşılayabilecek bir ortama kavuşmuş olan id'e karşı ego ve süper-egonun durumu ne olacaktır?' Bu sorular, bilişim ve teknolojileri konularına yabancı insanlara abartı gibi gelebilir ancak özellikle internet teknolojilerinde geldiğimiz nokta, bu soruların önemini bir kez daha bizlere hatırlatmaktadır. Bu ve benzeri sorulara ilgili bölümlerde etraflıca yaklaşacağız. Ancak şimdi ego kavramı ve ardından süper-ego kavramından söz etmek, işimizi biraz daha kolaylaştıracaktır.

2.3.2. Ego

İlk bebeklik döneminin sonlarına doğru, bebeğin kendisi ve dış dünyayı ayrı birer gerçeklik olarak algılamasıyla beraber ben bilinci yavaş yavaş gelişmeye başlamaktadır (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 196-199). Daha önce sık sık ifade ettiğimiz üzere, ben bilincinin henüz oluşmaya başlamadığı zamanlarda bebek için kendisi ve dış dünya arasında bir ayrım yoktur. Bebeğin deneyimleri zaman ve mekân açısından bir bütündür. Dolayısıyla bu dönemde bebeğin davranışları büyük oranda id'in yönlendirmesi altındadır. Bebek için rahatsızlık verici her uyarının anında kaldırılma arzusu söz konusudur. Ve bebek henüz kendi bilincinin dahi farkına varmadığı gibi dışsal gerçekliğin de bilincinde değildir. Ancak bebeğin 22-24 aylığa ulaşmasıyla (bireysel farklılıklar süreci uzatabilir veya kısaltabilir.) birlikte ben bilinci gelişmeye başlar (Web ve Tıbbi Yayın Kurulu, 2019). Ben bilincinin gelişmesi, zorunlu olarak dışsal gerçekliğin 'ben'den ayrı bir gerçeklik olduğu algısını oluşturur. Böylece bebek artık dışsal gerçekliğin farkına varmaya başlar. Bu süreçten sonra bebek, rahatsız olduğu uyarıcıların kendisi dışında başka biri tarafında giderildiğini anlar. Bebek acıktığında ağlar ve artık öteki nesnelerin, örneğin annenin kendisini doyurmasına muhtaçtır. Bundan sonra bebek doyurulduğunda doyuran şeyin kendisi dışında bir şey olduğunu ve dolayısıyla bu şeyin kendisini doyurmama ihtimalinin de var olduğunu anlar. Artık bebek dışsal gerçeklik ile etkileşim halindedir ve dolayısıyla davranışlarının da dışsal gerçekliğe uygun hale gelmesi gerekmektedir. Dışsal gerçekliğe uygun hareket edebilme çabası da Egoyu meydana getirir. Dışsal gerçekliğin varlığı, psişede ego aygıtını inşa eder. Esasında ego, id'den ayrı bir yapı

değil; id'den doğan bir yapıdır. Ego dış dünya ile etkileşimde karar verici unsur haline gelir. "İd'e dış dünyayı tanıtmak görevi üstlenir." (Freud, 2019: 136).

Ego id'in isteklerini baskılamaz veya onları yok saymaz. Aksine o "idin emrindedir" (Freud, 2019: 136) ve dış dünyanın farkında olması sebebiyle uygun zaman ve pozisyonları kollayarak istekleri bir süreliğine erteler veya askıya alır. Daha önce id'in dış dünya algısının olmadığını dolayısıyla arzularının mazeretsiz bir şekilde ve anında karşılanmasını istediğini ifade etmiştik. İd için mantıksal düşünme veya değer yargısı söz konusu değildi. Egoda ise durum farklıdır. Ego 'gerçeklik prensibi' ile hareket eder. Organizmanın dengesini bozan uyaran, o an için dış dünyada karşılanabilecek durumda değilse bunu erteler veya farklı bir şekilde karşılama yoluna gider. "Ego id'in bir bölümüdür. Zayıftır ve enerjisini idden sağlar." (Freud, 2019: 137). Egonun varlığı idin enerjisine bağlıdır. Çünkü id karşılanması gereken bir ihtiyaç söz konusu olduğu zaman içgüdüsel olarak harekete geçer ve psişik bir enerji meydana gelir. Bu psişik enerji egoya da enerji sağlar. Bütün bunları bir örnek üzerinden açıklamak konuyu biraz daha aydınlatacaktır. Söz gelimi, A kişisi karnı aç bir şekilde sokakta yürümektedir. Açlık hissi psişedeki dengeyi bozar, ortaya çıkan gerilim id'i kamçılar ve id içgüdüsel olarak harekete geçer. Bir an önce doyurulmak ister. İd, ilkel ve yabani olduğu için o an doymasını sağlayacak ne varsa göze alır. Sokakta ekmek arası köfte satan satıcıya saldırmak suretiyle karnını doyurmayı telkin eder veya az ötedeki marketi soymayı vb. sınır tanımadan bu arzusunun giderilmesini ister. İd haz prensibi ile hareket ettiği için telkinlerinin sonuçları çok da önemli değildir. Ancak bu sırada ego haz prensibinin yerine gerçeklik prensibini koyar ve mantıklı düşünmeyi esas alır. Ego kişiye biraz daha bekleyip evde yemesini veya cebindeki paralarla bir köfte ekmek satın almasını telkin eder. Egoda değer yargıları bulunmaz, o en nihayetinde idin bir bölümüdür ve idin isteklerini yerine getirmekle mükelleftir. A kişisinde para yoksa ve eve ulaşmayacak derecede aç ise ego, köfteciye saldırmak yerine onu bir şekilde kandırıp köfteye ulaşmanın yollarını aramayı da telkin edebilir. Örneğe bakıldığında id ve egonun işlevleri daha rahat anlaşılmaktadır.

Freud, id ve ego arasındaki ilişkiyi at ve binicisine benzetmektedir (Freud, 2019: 138). At, biniciyi taşımak için gerekli enerjiyi sağlamaktadır. Ancak binici de bu enerjiyi yönlendirme ve karar vermekle mükelleftir. Eğer binici atı yönlendiremezse, at dilediği gibi hareket eder ve binici hedefine varamaz. Freud'un

deyimiyle “uyumlu bir kişilikte ego kişiliğin başkanıdır.” (Hall, 2016: 29). A kişisi örneğinde egonun değer yargılarının bulunmadığını ifade etmiştik. Hedefine varmak için idden aldığı enerjiyi bazen dış dünyayı manipüle ederek, bazen de idin isteğini bir süreliğine erteleyerek hedefine varmayı amaç edinir. Ancak Freud’a göre uyumlu bir kişilik üç psişik yapının birbirine uyumlu bir şekilde hareket etmesi ile mümkündür (Freud, 2019: 110-140). Şimdiye kadar bu üç yapıdan id ve egoya değindik şimdi ise süper-egodan bahsedeceğiz. Ancak süper-egoya geçmeden önce, id başlığı altında sorduğumuz sorulara benzer (çalışmamız açısından önemli olduğunu varsaydığımız) birkaç soru soracağız.

Ego, id için geçerli olan ‘haz prensibinin’ yerine ‘gerçeklik prensibini’ koymaktadır. Gerçeklik prensibi bir bakıma, dış dünyanın kendisidir. Dış dünya bizleri, kimi zaman sosyal ilişkilerin karmaşıklığıyla, kimi zaman nesne veya objelerin imkanıyla, kimi zaman ise toplumsal değer yargıları, dinler, inançlar ve kültürel çizgiler ile sınırlandırır. Bu sınırlar deneyimlerimizin hem niceliğini hem de niteliğini etkilemektedir. Bizler, bu sınırların çizmiş olduğu çerçeveler dahilinde, sosyal ilişkilerimizde tutarlı davranırız veya ulaşabildiğimiz ölçüde farklı deneyimler ediniriz. Bu sınırlamalar ilk bakışta can sıkıcı görünse de aslında sağlıklı bir kişilik gelişimi için zaruridirler. Ego ve Süper-ego bu sınırlar sayesinde kişiliği gerçeklik ilkesine veya değer yargılarına göre şekillendirir. Bir an için deneyimlerimizin niteliksel ve niceliksel hiçbir şekilde sınırlandırılmadığını düşünelim. Ve bu sınırsızlığın sürekli denecek sıklıkta olduğunu varsayım. Böyle bir durumda ego ve süper-ego denen yapıların durumu ne olacaktır? İnsanı insan yapan sosyal ilişkilerin durumu, insanı yücelten terazi olarak bilinen vicdanın durumu ne olacaktır? Bu sorular haksız sorular değildir. Bundan yirmi yıl önce, herkesin cebinde bir cep bilgisayarı taşıyacağını söyleyen biri çıksaydı, bunu çok az kişi ciddiye alacaktı ve bu kişiler de muhtemelen telefon yazılımcıları olacaktı. Ancak geldiğimiz noktada gerçekten de herkes, cebinde birçoğu bilgisayarlardan bile daha donanımlı, bilgisayar işlevi gören telefonlarla dolaşmaktadır. Biz de tıpkı bu örnekteki gibi bundan yirmi yıl sonra herkesin vasıtasız bir şekilde internete bağlanabileceği tezini ortaya atıyoruz. Bu iddiamızın teknoloji çevrelerinde birer amaç olduğunu şu örnekte görebiliriz. “Nereye giderseniz gidin bir bilgisayarı veya mobil cihazı kontrol etmenizi sağlamak için tamamen implante edilebilir, kozmetik olarak görünmez bir beyin-bilgisayar ara yüzü

tasarlamayı hedefliyoruz.” (Nuralink, 2023). Bu vasıtasız çevrimiçi olma durumu, gerçek dünya ile sanal dünyayı, gerçek zamanlı bir şekilde etkileşime sokarak, kullanıcılara sınırsız deneyimler imkânı sunacaktır. Buna binaen sorduğumuz soruların anlam kazandığını düşünmekteyiz. Çalışmamızın çıkış noktaları olan bu ve benzeri soruları bir sonraki başlıkta da sormaya devam edeceğiz. Ancak bu soruların yanıtlarını, ilgili başlıklar altında dayandığımız dayanaklarla beraber tartışacağız.

2.3.3. Süper-ego

Süper-ego psişemizin üçüncü aygıtı olarak, vicdan ve ahlaki ilkeleri temsil etmektedir. Bu temsile binaen yargılayıcı, cezalandırıcı ve ödüllendiricidir. Süper-ego için haz prensibinin veya gerçeklik ilkesinin bir önemi yoktur. O bunlardan ziyade, ahlaki ve vicdani mükemmeliyet için uğraşmaktadır (Hall, 2016: 31). Süper-ego esasında egodan ideal benlik olarak ayrılmaktadır (Lapsley ve Stey, 2011: 6). Bu idealin temelleri de egonun oluşmasıyla birlikte ilk olarak anne babanın neyin iyi neyin kötü olduğuna yönelik değerlendirmelerinin içselleştirilmesine dayanır (Hall, 2016: 32). Çocuk iyi ve kötü, doğru ve yanlış nitelermelerinin örneklerini ilk olarak anne babasından görür. Sonrasında ise içinde yaşadığı toplumun kültürel biçimi, dini inançları, toplumsal hukuk kuralları gibi birçok değişken süper-egoyu sürekli olarak geliştirir.

Freud usul olarak süper-egoyu bir açıdan ide benzetmektedir; (Freud, 2019: 139). buna göre süper-ego vicdana veya ahlaki prensiplere uygun bulmadığı herhangi bir davranışı anında yargılar ve cezalandırır. Nasıl ki id arzular konusunda aceleci ise süper-ego da denge durumunu bozacak davranışlarda ve düşüncelerde kişiyi vicdani olarak cezalandırmakta acele etmektedir. Süper-ego için ne idin istekleri ne de egonun dışsal gerçekliğe yönelik düzenleyicileri, davranış motivasyonu açısından mazeret olarak kabul edilmez. Kendi standartlarına uyulmadığı takdirde egoyu yoğun aşağılık ve suçluluk hissiyle cezalandırır. Bu hisler bireyde vicdan azabına yol açar. Bu cezalandırılmanın uzun sürmesi halinde de Freud’un deyimiyle ‘özsever psikonevrozlar⁹’ (selfless psychopathology) ortaya çıkmaktadır. (Freud, Psikopatoloji, 2016: 148)

⁹ Freud’a göre Nevroz ego ile id arasındaki uyumsuzluğun sonucudur. Psikoz ise Ego ile dış dünya arasındaki çatışmadan ortaya çıkar. Bu bağlamda Freud ego ve süper-ego arasındaki çatışmadan

Süper-ego kabul edileceği üzere ego aygıtının oluşmasından ve bireyin kendi öz bilincine varmasından sonra zamanla oluşur. Süper-ego ilk olarak aile içerisinde şahit olunan ahlaki değerlendirmelerden sonrasında ise toplum içerisinde yer edinmiş birçok değişkenin etkisiyle gelişmeye devam eder. Bireyi gerçek halinin ötesinde ideal haline ulaştırmayı hedefler.

Ego başlığı altında verdiğimiz A kişisi örneğini burada tekrardan hatırlarsak eğer A kişisi karnı aç bir şekilde sokakta yürürken, id ve egonun bu rahatsız edici uyarana karşı tepkilerini sıralamıştık. Özetle id, haz prensibinden hareketle, karnı açlığının amasız bir şekilde anında giderilmesini; ego ise gerçeklik prensibi gereği bu rahatsız edici uyarana dış dünyaya göre düzenleyerek giderilmesini esas alıyordu. İd tekrar hazza ulaşmak için gerekirse köfte satan adama saldırıyı veya market soymayı göze alıyordu. Ego ise eve varıncaya kadar açlığı ertelemeyi veya köfteciye saldırmak yerine onu kandırmayı telkin ediyordu. Böyle bir durumda süper-ego, A kişisindeki vicdanı ve ahlaki prensipleri temsil edecektir. Buna göre süper-ego, açlığın sabredilmesi gereken bir his olduğunu, kendini bu durumlara karşı terbiye etmesi gerektiğini veya köfteciye durumu izah edip ona borçlanmak suretiyle yemek yemesini telkin edecektir. Aksi durumda ise süper-ego egoyu psikolojik olarak cezalandıracaktır. Verdiğimiz bu örnekte üç ihtimal söz konusudur. Kişi direkt olarak idin kamçılayıcı tepkisine boyun eğip bir soyguna veya saldırıya kalkışabilir, mantıksal düşünüp eve kadar erteleyebilir veya köfteciyi kandırabilir. Son olarak ahlaki standartlarına uygun davranıp kendini terbiye edebilir veya köfteciye borçlanabilir. Bu üç durumda da işin en büyüğü egoya düşmektedir. Çünkü ego, id tarafından güdülenir, süper-ego tarafından kısıtlanır, dış dünyanın gerçekliği tarafından da püskürtülür (Freud, Psikanaliz Üzerine, 2019: 139). Bu yüzden bu zor organize ego, id ve süper-egodan doğan aktif güçler arasında uyumu sağlamak zorundadır.

Sağlıklı bir kişilik, anlattığımız bu üç psişik aygıtın asgari düzeyde uyum içerisinde hareket etmesiyle mümkündür. İd'in boyunduruğu altında bir yaşam süren birey, tamamen hazza ulaşmayı hedefler ve bunun için her türlü rezalete katlanmayı

kaynaklanabilecek rahatsızlıkları da 'özsever psikonevroz' olarak isimlendirmektedir. (Freud, Psikopatoloji, 2016: 145-149) Burada 'selfless' kavramını çevirmen özsever olarak çevirmiştir. 'Selfless psychopathology' bireyin süper-ego ve ego uyumsuzluğunda kendi çıkarını gözetmesi olarak anlaşılabilir. Kendi çıkarını gözetip süper-egoyu göz ardı eden birey sonrasında yoğun bir suçluluk psikolojisine girmektedir.

göze alır. Süper-ego kişiliği teslim aldığı anda ise birey her davranışında paranoyakça hareket eder, yaşam çekilmez hale gelir ve psikopatolojik sonuçlar doğurur. Dolayısıyla bunların uyumu tutarlı bir yaşamın koşuludur.

Süper-egonun inşasında ahlak ve vicdanın etkili olduğundan söz etmiştik. Burada ahlakın süper-ego ile olan ilişkisini, çalışmamıza katkısı olacağını düşündüğümüzden kısaca tartışıp birkaç soru ile bu başlığı sonlandıracağız. İnsan özü itibarıyla sosyal bir varlıktır. İçerisinde yaşadığı toplumdan etkilenir ve aynı şekilde toplumu etkiler. Bireyi etkileyen toplumsal sistemlerin en güçlüsü de ahlaktır. Ahlak, birey veya toplumun davranışlarını, doğru-yanlış, iyi-kötü değerlendirmelerine göre yönlendiren inanç, değer, toplumsal yasa, norm, emir, yasak gibi sistemlerin toplamıdır (Özlem, 2010: 6). Ahlak felsefinde bu toplamı oluşturan unsurların neler olduğuna yönelik tartışmalar mevcuttur. Ancak bu çalışmada bizi asıl ilgilendiren ahlakın din ile olan ilişkisidir. Her ne kadar bazı çevreler ahlak ile din arasında bir ilişkinin olmadığını savunsalar da din ahlaki ilkelerin sadece teoride kalmayıp davranışlara da yansıtılmasını sağlayan önemli bir motivasyon kaynağıdır (Aydın İ. H., 2011: 17). Ahlakın teorik düzeyde bilgi objesi olarak kalması olgusal açıdan bir yarar sağlamayacaktır. Kaldı ki Ahlak Felsefesine göre ahlakın amacı mutluluğa ulaştırmaktır. Salt düşünce ürünü olarak kalan bir şeyin mutluluğa ulaştırması imkânsız olmasa bile çok sınırlı olacaktır. Bu bağlamda dinler ahlaki prensiplerin davranışta sergilenmesi için insanlara gerekli motivasyonlar sağlamaktadır.

Ahlak, süper-egoyu geliştirir. Ego için ideal olan benliğin yapılandırılması, birçok değişkenden etkilendiği gibi ahlaki ilkelerden de etkilenir. Birey ahlaki ilkeleri, toplumdan etkilenerek içselleştirir. Toplumda olgu olarak bir ahlaki ağın oluşmasını sağlayan unsurların en önemlilerinden biri de bu bağlamda dindir. Daha önce çalışmamız için önemli saydığımız ve özellikle egoyu merkeze alan birkaç soruyu gündeme getirmiştik. Şimdi de şu sorular ile çalışmamızın kapsamını biraz daha genişleterek devam edeceğiz. Egonun sağlıklı gelişimi gerçeklik prensibine bağlıyken, metaverse'ün sanal ve gerçek arasındaki çizgiyi inceltmesi egonun gelişimi konusunda soru işaretleri doğurmaktadır nitekim bu soruların bir kısmını daha önce ifade ettik. Aynı şekilde toplumsal değer yargılarının, genelde ahlaki prensiplerin özelde ise dinin yer bulamadığı bir ortamda süper-egonun durumu ne olacaktır? Şeklinde bir soru da

önceki sorularla ilintilidir. Bu minvalde çalışmamızın son bölümünde de dinin sanal gerçekliğe adaptesini tartışırken benzer sorular sorup tartışmaya açacağız.

Bu bölüm boyunca çalışmamızın seyrini belirleyen sorulardan çok az bir kısmını yer yer gündeme getirdik. Şimdi artık bu soruları organize bir şekilde soracağız. Ancak arayacağımız cevaplara dayanak noktalarımızı bulmak için metaverse’de benlik sunumundan ve sanal alemin gerçek yaşamda bireyler üzerinde ne kadar etkileyici olduğundan söz edeceğiz.

2.4. SANAL ORTAMLARDA BENLİK SUNUMU

İnsanoğlu kendi öz bilincinin farkına vardığı andan itibaren, kendisi dışındaki alemin de varlığını algılar ve gerçekliği ile etkileşim haline girer. Bu etkileşim, kalıtım ve çevresel koşulların ortaklığında benliği inşaaya başlar. Benlik, yapısal kişilik kuramına göre psişedeki bilinçaltı ve bilinç düzeyindeki güçlerin yönlendirmesi sonucu edinilen deneyimlerin bütünü olarak karşımıza çıkar. Deneyimler ise dış dünyayla etkileşim sonucu edinilir. Bu bağlamda benliğimiz, iki farklı değişkenin üzerimizdeki etkileriyle inşa olur, gelişir ve sürekli olarak değişir. Bu değişkenlerin ilki, yapısal kişilik kuramı başlığında incelediğimiz, psişik güçlerdir. Yani yaşamımızın ilk yıllarında tamamen fizyolojik ihtiyaçlarımızın karşılanması hedefine odaklanmış olan id, kendi bilincimizin farkına varıp dışsal gerçeklikle etkileşime başladığımız andan itibaren, dış dünya ile organizasyonumuzu sağlayan ego ve bizi yaşam boyu kendi mahkemesinde yargılayan süper-ego. Diğer değişken ise dış dünyanın kendisidir. Yaşadığımız çevre, etkileşimde olduğumuz insanlar, kültürümüz, inanç ve değerlerimiz... kısacası zihin dünyamız dışında ontolojik olarak varlığı, bizi herhangi bir şekilde etkileyen her şey. En nihayetinde bu iki değişkenin karşılıklı etkileriyle bir benlik inşa ederiz ve dış dünya ile etkileşimimizde inşa ettiğimiz bu benliği pazarlarız yani sunarız.

‘Benlik sunumu’ kavramı Ervin Goffman tarafından ortaya atılmıştır. Goffman’a göre benlik sunumu, bireyin sosyal ortamlarda bulunduğu zaman ortamda bulunan diğer insanlara göre hareket etmesi, yani davranışlarını ortamda bulunan insanlara göre dizayn etmesidir (Goffman, 2020: 65). Birey, sosyal ortamlarda dışsal gerçeklikten bağımsız bir şekilde davranmak yerine diğer insanların kendisine yönelik beklentilerine, kendisinin onların zihnindeki profiline göre hareket eder. Buna binaen

Goffman, sosyal ortamları birer sahneye benzetmektedir. Ona göre birey için toplumsal yaşamda birçok rol vardır. Örneğin öğretmen okulda öğretmen, evde ise anne, baba veya evlat rollerini almaktadır (Goffman, 2020: 66). Goffman burada rol kavramını birinci anlamında yani canlandırma anlamında değil; diğer insanların zihnindeki kendisine yönelik profili olarak ele almaktadır. “Goffman kişinin sahnede ve sahne arkasındayken yani diğerleriyle ve yalnızken gelişen süreçlerini incelemiş ve kişilerin etkileşimde olduğu diğer insanların beklentilerine karşılık vermek üzere seçici performanslarla benliklerini sunduğunu belirlemiştir.” (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022: 325). Bireylerin diğer insanların beklentilerine yönelik seçici performanslar sergilemesi, benlik kavramı açısından anlaşılabilir bir durumdur. Çünkü benlik, daha önce de zikrettiğimiz gibi sadece kişinin kendisine yönelik algıları değil aynı zamanda diğer insanların da ona yönelik algılarından etkilenmektedir. Sonuç olarak benlik sunumu, insanların diğer insanlarla etkileşim halindeyken kendilerini ortaya koyma, kendilerini sunma ve buna göre davranma şeklidir diyebiliriz.

Bizler dış dünya ile etkileşime girdiğimizde bunu duyu organlarımız vasıtası ile yaparız. Duyu organlarımız ise bedenimizin birer parçası ve kullanışlı araçlardır. Bu bağlamda benlik sunumunda duyu organları, dolayısıyla beden, kendimizi dışsal gerçekliğe sunarken kullandığımız tek araçtır. Bununla beraber aslında beden benliğimizin somutlaştığı yani ete kemiğe büründüğü tek merkezdir. (Levy ve Cohler, 1993: 69)’a göre benden, “Benliğin en somut şekilde gözlemlenebildiği tek alandır.” Aktaran (Türk, Bayrakçı ve Akçay, 2022: 324). Bu bağlamda beden ile benlik arasında ayrılmaz bir ilişki vardır. Benliğin gerçek dünya ile etkileşimi beden sayesinde gerçekleşmektedir. Öte yandan beden ile benlik arasındaki ilişki tek yönlü değildir. Psikik güçler, beden vasıtasıyla dışsal gerçeklikle etkileşim halinde olan benliği ne kadar etkiliyorsa aynı şekilde dışsal gerçeklik de beden aracılığıyla psikik güçleri etkilemekte ve onları dönüştürmektedir. Bunun en güzel örneğini süper-egoda görmekteyiz. Süper-egonun inşası ve gelişimi sürecinde dışsal gerçekliğe ait objelerin, birer etkileyici olduğu, yapısal kişilik kuramının temel savlarından birisidir.

Benliğin beden vasıtasıyla sunumu dışsal gerçeklik için, yani gerçek dünya için geçerlidir. Ancak teknolojinin ilerlemesi ile beraber sosyal ilişkiler büyük oranda sanal

ortam ve uygulamalara¹⁰ taşınmıştır. Öyle ki bazen yan odada bulunan biri ile iletişime geçeceğimiz de bile artık birçoğumuz bunu mesaj yolu ile yapmaktayız. Özellikle 2019 yılında tüm dünyayı etkisi altına alan Covid19 salgını, sosyal ilişkilerin sanal ortamlara taşınmasını hem hızlandırmış hem de yoğunlaştırmıştır. Sanal ortam ve uygulamaların bu kadar yoğun olarak kullanılması, onları zamanla gerçek ortamların birer alternatifi haline getirmiştir. İnsanlar bu ortam ve uygulamaları kullanırken kendilerini temsil eden profiller ve avatarlar oluşturmuş, bunlar aracılığıyla söz konusu ortam ve uygulamalarda bir kimlik sahibi olmuşlardır. Gerçek dünya ile etkileşimde araç olarak kullanılan bedenin yerini, sanal ortamlarda sanal profil ve avatarlar almıştır. En nihayetinde beden-benlik arasındaki ilişkinin bir benzerinin avatar-benlik, sosyal profil-benlik arasında olup olamayacağı sorusunu akla getirmiş ve bu soruyu araştırılması gereken bir konu haline getirmiştir. İlginçtir ki bu konu özelinde yapılan çalışmalar, beden ile benlik arasındaki ilişkinin sanal ortamlara genişletilebileceği sonucunu ortaya koymuştur (Oflozoğlu ve Sabah Çelik, 2020: 121). Bélisle ve Bodur’a göre sanal ortamlarda sahiplerini temsil eden sosyal profil ve avatarlar benlik gelişimi için önemli araçlar haline gelmiştir. (Bélisle ve Bodur, 2010)

Metaverse’de benlik sunumu kişinin dijital dünyada kendini nasıl ifade ettiği ve temsil ettiği ile ilgilidir. Metaverse’de benlik sunumu, kişinin avatarı ile doğrudan ilişkilidir. Avatar, kişinin dijital dünyadaki temsilcisidir ve genellikle kişinin belirli özelliklerini yansıtmaktadır. Bu özellikler arasında cinsiyet, yaş, görünüm, giyim tarzı ve benzeri faktörler yer alır. Avatarlar, kişilerin benlik sunumunu yaparken farklı roller üstlenmelerine de izin verirler. Örneğin, birey iş toplantısına katılırken profesyonel bir avatar kullanabilirken, diğer zamanlarda kendisini daha rahat bir şekilde ifade etmek için farklı bir avatar tercih edebilir. Kullanıcılar metaverse ortamında benliklerini sunarken, gerçek hayatta mümkün olmayan bir özgürlük ve yaratıcılık imkânı elde ederler.

Metaverse’de benlik sunumunu araştıran çalışmalara bakıldığında, insanların sanal ortamlarda kendilerini temsilen oluşturdukları avatar ve sosyal profilleri özenle seçtikleri, onları hem estetik hem de donanım açısından geliştirmeye çalıştıkları görülür (Sayar ve Özmen, 2022: 325-326). Avatar ve sosyal profillerin özenle seçilmesinin birçok sebebi vardır ancak bizim için en anlamlı sebep; avatar ve sosyal

¹⁰ Facebook, Twitter, Instagram, Twitch, Zoom, Whatsapp, Youtube vb.

profillerin benlik üzerindeki olumlu veya olumsuz etkileridir. Araştırmalar gösteriyor ki iyi bir sosyal medya profili veya güçlü bir avatar kişinin gerçek dünyada benliğini doğrudan etkileyebilmektedir. Sanal ortamdaki temsile yapılan övgüler her ne kadar sanal dünyaya ait olsa da insanların benliklerini geliştirme sürecinde olumlu etkiler doğurabilmektedir. Aynı şekilde sanal temsillere yönelik eleştiri ve aşağılamalar benlik üzerinde olumsuz etkilere yol açabilmektedir (Murphy, Mitchell, Khazanchi, & Owens, 2009).

Avatar ve sosyal medya profillerinin insanlar üzerindeki etkisini doğrulayabilecek bir diğer gösterge de insanların avatarları ve sosyal medya profilleri için ciddi anlamda zaman ve para harcamalarıdır. Hatta kimi zaman bu tasarruf gerçek bedenlerine oranla daha fazla olabilmektedir. Oluşturulan avatarlara aksesuarlar satın alınmakta, sosyal medya profillerinin daha iyi görünmesi için zaman harcanmaktadır (Murphy, Mitchell, Khazanchi ve Owens, 2009: 104-105). Bu ve buna benzer bulgulara ulaşan çalışmaların sayısı epeyce fazladır. Literatür incelendiğinde sosyal temsil ve benlik arasındaki ilişkinin önemi gözler önüne serilmektedir. Bu çalışmaların hepsini burada zikretmek hem konuyu bağlamından koparabileceği hem de bu çalışmayı literatür derlemesine dönüştürebileceği endişesiyle dikkatimizi bu konunun başka bir tarafına yöneltiyoruz.

Benlik ve sanal temsiller arasındaki bu karşılıklı etkileşimin doğurabileceği en önemli husus, bu çalışma bağlamında sanal temsiller için oluşturulan kimliğin gerçek kişilikler ile özdeşleştirilmesi, dolayısıyla benliği etkileyen değişkenlerin sayısının artmasıdır. Özellikle, gerçek dünya ile sanal ortamlar arasındaki sınırların bulanıklaşması ve dijital dünyadaki temsillerin gerçek hayattaki kişilikler ile özdeşleştirilmesi, zamanla benlik karmaşası, çoklu kişilik bozukluğu gibi psikopatolojik bazı rahatsızlıkları da beraberinde getirecektir.

Benlik elbette ki sürekli gelişen ve değişen dinamik bir yapıya sahiptir. Ancak tarih boyunca benliği geliştirip dönüştüren değişkenler, insanların kendi psikik güçleri ve alışık oldukları dışsal gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktaydı. Bu değişkenlerin kendine has sınırlandırıcıları sayesinde bizler sınırlı deneyimler edinebiliyor, sosyal yapılar içerisinde olması gerektiği kadar özgür alanlara sahip olabiliyorduk. Hem deneyimsel sınırlarımızın olması hem de özgürlük alanlarımızın belli bir ölçüde olması, sosyal yapının işleyişi ve medeniyetin ayakta kalabilmesi açısından son derece

önemlidir. Fakat geldiğimiz noktada bu değişkenlere hiç de alışık olmadığımız, özümüze yabancı bir değişken eklenmek üzeredir. Bahsettiğimiz bu değişken gelişmekte olan metaverse'dür ve bu değişken deneyimlerin ve bireysel özgürlük alanlarının sınırlarını ortadan kaldırmaktadır. İnsanların sınırsız bir deneyim imkanına ulaşması ve tamamen içgüdüsel davranacak düzeye gelecek kadar özgürlük alanına sahip olması hem birey hem toplum hem de tarihin ilk çağlarından itibaren sürekli olarak ileriye taşıdığımız insanlık medeniyeti için büyük bir tehlike arz edecektir. Ortaya attığımız bu iddiayı anlamlı hale getirecek birkaç husustan bahsetmek tezimizi biraz daha güçlendirecektir. Bunun için sosyal medya araçlarının henüz birkaç yıldan beri kullanılıyor olmasına rağmen insanlar üzerindeki psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik etkilerine bakacağız.

2.4.1. Sosyal Medya Uygulamalarının Kullanıcılar Üzerindeki Dönüştürücü Etkisi

Buraya kadar birçok soru sorduk ve çalışmamızın teorik arka planı üzerinde durduk. Geldiğimiz bu noktada artık soruları yeniden sorup olası cevaplar üretmeye çalışacağız. Bir önceki başlıkta beden-benlik ve sanal ortamların, gerçek sosyal ortamlara bir alternatif olması sonucu önem kazanan avatar/sanal profil-benlik konularına dikkat çekmiştik. Beden ve benlik birbirini karşılıklı olarak nasıl etkiliyorsa sanal temsiller ve benlik arasında da anlamlı ilişkiler olduğu sonucuna ulaştık. Bizleri bu sonuca ulaştıran en dikkat çekici örnekler de hayatımıza çok kısa süre önce giren sosyal medya araçlarının insanlar üzerindeki etkileri olmuştur.

Kullanıcılar sosyal medya uygulamalarını kullanabilmek için, sanal kimlikler, yani sosyal medya profilleri edinmektedirler. Bu profilleri sosyal medya uygulamalarının sunmuş olduğu profil geliştirme araçları ile oluşturmaktadırlar. Söz konusu uygulamaların kullanıma ilk sunulduğu yıllarda profil geliştirme araçlarını son derece basit ve gerçeğe çok yakın olduklarını görmekteyiz. Örneğin fotoğraf ve video içerikleri paylaşılan ve insanların sosyalleşebildiği bir ortam olan; Mike Krieger ve Kevin Systrom tarafından 16 Temmuz 2010'da geliştirilen Instagram adlı sosyal medya uygulamasının kullanıma sunulduğu ilk yıllara baktığımızda, profil geliştirmek amacıyla sunulan araçların çok basit olduğunu görmekteyiz. Kamera aracılığıyla yapılan öz çekimlerin efekt ve filtresiz olduğunu ve neredeyse bir ayna kadar gerçeğe

yakın görüntüler yansıttığını ifade edebiliriz. Ancak söz konusu uygulama zamanla yeni güncellemeler almış ve profil geliştirme araç envanterini bir hayli genişletmiştir. Kullanıcılar kendilerini veya bir başkasını fotoğraflayacağı zaman, bu efektleri ve filtreleri kullanmaya başlamışlardır. Filtre ve efektler sayesinde kullanıcılar, çekindikleri fotoğrafları gerçekte oldukları gibi değil; ‘olmak istedikleri gibi’ bir diğer ifade ile kendiliklerini sunmak istedikleri gibi düzenlemeye başlamışlardır. İlk bakışta çok da önemli olmayan bu detay, karşımıza birçok sosyal değişimi çıkarmış bulunmaktadır.

Kullanıcıların ilk kullanmaya başladıkları zaman, kendi irade ve istekleri doğrultusunda yaratmış ve düzenlemiş oldukları sosyal medya profilleri, bir zaman sonra yine sosyal medya uygulamalarının kendilerine sunmuş oldukları düzenleyicilerle dönüşmüş ve başkalaşmaya başlamıştır. Daha açık bir ifadeyle; insanların kendi elleriyle yarattığı sanal profiller, işin sonunda insanları birçok açıdan değiştirmeye başlamıştır. İnsanların sanal alemdeki kimlikleri, her geçen gün biraz daha gelişip ideal kişiliğe ulaşmış ve gerçek hayattaki kişilikleri, fizyolojileri ve benlikleri arasında tutarsızlıklar ve çatışmalar ortaya çıkmıştır. Sosyal medya profili ve gerçek hayattaki kimliği arasında tutarsızlık yaşamaya başlayan insanlar, kendilerini birçok açıdan değiştirme yoluna gitmişlerdir. Bu değişimlerin en belirginini ise sosyal medya kullanımı ve estetik operasyonları arasındaki doğru orantılı korelasyonla fiziksel değişimlerdir. Yapılan araştırmalarda sosyal medya uygulamalarının estetik operasyonlarının artmasında büyük bir etkisinin olduğu saptanmıştır (Türk ve Bayrakçı, 2019: 120-121). Özellikle fotoğraf ve video paylaşımlarının yoğun olduğu uygulamalarda estetik güzelliğin ölçütleri, efekt ve filtreler binaen ‘kalıp’ haline gelmiş ve kullanıcıların büyük kısmı bu kalıplara uymak için vücudunun çeşitli yerlerini değiştirmek uğruna cerrahi müdahale vasıtasıyla estetik operasyonlar geçirmiştir (Türk ve Bayrakçı, 2019: 119).

Dönemin veya modanın kabul gören kusursuz beden algısı, Köse’nin deyimiyle ‘sosyal beden’ (Köse, 2011) sosyal medyanın gücüyle toplumun en alt tabakasına kadar inmiş, insanlar bu algının yaratmış olduğu estetik kalıplara girebilmek için ya paylaştığı fotoğraflara photoshop uygulayarak veya kendi bedeni üzerinde ameliyatlar vasıtasıyla değişimlere giderek kendilerini hem gerçek dünyada hem de sanal ortamlarda ideal bir biçimde sunmaya çalışmışlardır. İnsanların kendisini

ideal bedene uygun bir biçimde sunması, sosyal medya üzerinden veya gerçek sosyal ortamlardan olumlu dönütler almasıyla daha da kışkırtıcı hale gelmeye başlamıştır. Özellikle beğeni butonları, kullanıcılar için kendilerini genel algıya kabul ettirmenin şartı olarak görülmüş ve bu butonların daha fazla tıklanması için kullanıcılar, başta bedenleri olmak üzere kendilerini yeni baştan düzeltme ihtiyacı hissetmişlerdir.

Sosyal medyanın estetik işlem yaptırma isteği üzerindeki etkisi sadece akademik çevrelerin dikkatini çekmekle kalmamış aynı zamanda televizyon haberlerinin de sık sık gündemi haline gelmiştir. Ntv haberine konuk olan Prof. Dr. Alper Çelik, "Sosyal medya mecraları insanların güzellik ve estetik algılarını tamamıyla dönüştüren, etkileyen ve aynı zamanda insanların kendilerini görsel anlamda ifade etmelerine de olanak tanıyan bir alan. Bu yüzden estetik yaptırmayan kullanıcıların birçoğu olmak istedikleri şekilde görünmek için filtreleri kullanıyor. Açıklamasını yapmıştır (Haber, 2022). (Türk & Bayrakçı, 2019) Tarafından online anket yolu ile yapılan araştırmanın ulaştığı sonuçlar da bu yargıları doğrulamaktadır. Araştırma, sosyal medya kullanım oranı ile estetik işlem yaptırma arsında doğrusal bir bağlantının varlığını saptamıştır. Ayrıca Bkz. (Türk ve Bayrakçı, 2019: 1-18).

Sosyal medyanın bireyler üzerindeki etkisi, estetik algıdan çok daha öteye taşınmış durumdadır. Gerçek hayatta asosyal birinin sosyal medya ortamında çok sosyal bir profile sahip olması veya gerçek hayatta ekonomik yetersizlikler yaşayan birinin sosyal medyada bunun tam tersini göstermeye çalışması, hemen hemen herkesin mutlaka şahit olduğu durumlar arasındadır. Öte yandan kullanıcıların başkalarını taklit etme veya onlar gibi olma çabaları da dikkat çekici diğer bir konudur. Kullanıcılar, sosyal medya dilinde etkileyici olarak bilinen influencer veya sosyal medya fenomenlerinden etkilenecek onlar gibi giyinmeye, onlar gibi davranmaya hatta onlar gibi görünmeye çalışmışlardır. Sosyal medya profillerinin kullanıcılar üzerindeki etkisi bu bağlamda, sadece estetik görünümle sınırlı kalmamış olup psikolojik ve sosyolojik etkileri de olmuştur.

Sanal ortamların insanlar üzerindeki etkileri, kişilik bozukluklarına sebep olacak boyuta ulaşmıştır. Kullanıcı, kendi arzu istek ve beğenisine göre oluşturmuş olduğu sanal profili gün geçtikçe idealize hale getirmiş, genel estetik algıya uymayan fotoğraflarına filtreler uygulamaya başlamış ve kendisini bilincinde dahi olmadan, orada aslında olmak istediği şekilde sunmuştur. Bu durum doğal olarak kendilikte

çatışmalara sebep olmaktadır. Birey sosyal medyaya sunduğu benliği ile gerçek benliği arasında bir tutarsızlık ve dengesizlik yaşamaktadır. En nihayetinde ise kullanıcı sanal temsili aracılığıyla sunduğu benliğine ulaşmak için elinden geleni yapmaya başlamaktadır. Bunun için estetik operasyonlar geçirmekte, profilinde yazdığı nitelere uymaya çalışmaktadır.

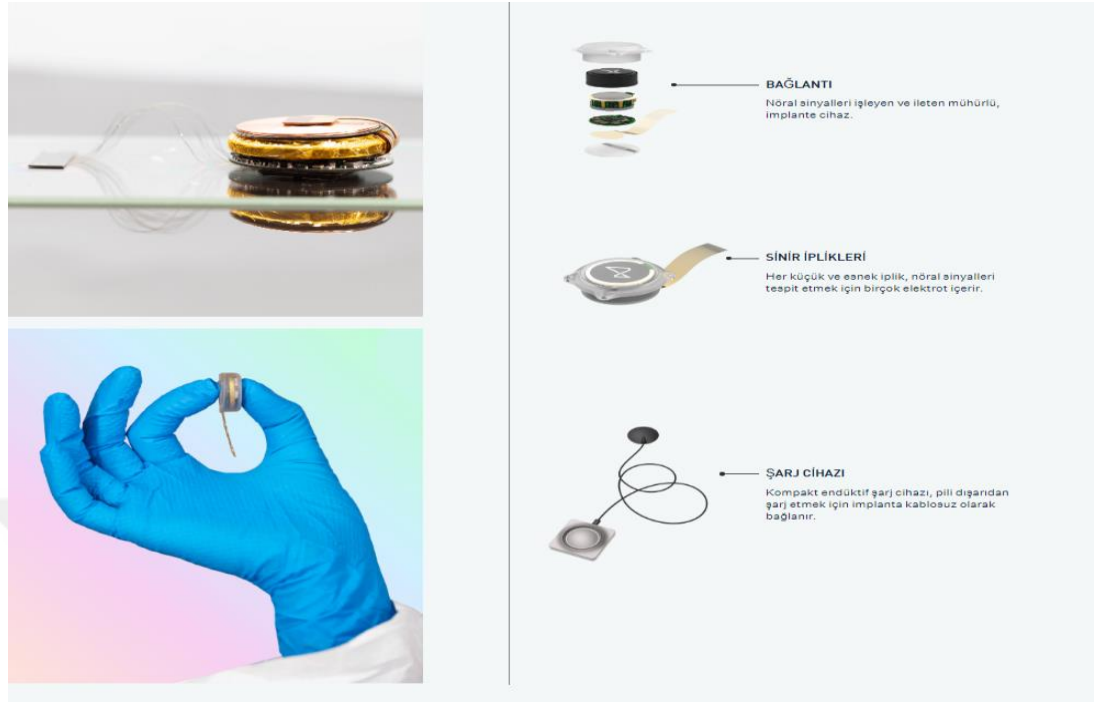
Sonuç olarak sosyal medya uygulamalarının gelişimine paralel bir şekilde estetik ameliyatlarında patlama denecek yükselişler meydana gelmiştir. Çünkü uygulamaların sunmuş olduğu efektlerde yüz şekilleri hep biraz daha düzgün ve ideale yakın gösterilmeye başlanmıştır. Kullanıcılar üzerinde bir yanılsamaya sebep olan bu durum, kendi asıl görüntülerinden şikayetçi olmalarına yol açmıştır. İnsanlar, birer sahte ayna işlevi gören bu uygulamalardaki görüntülerine o kadar çok alıştılar ki gerçek yaşamda ya estetik işlem ya da sürekli olarak yoğun bir makyaj yapma durumunda kalmışlardır. En nihayetinde durum öyle bir hale gelmiştir ki oluşturma ve düzenlemenin yönü değişmiş, başta kullanıcıların oluşturup düzenlediği profilleri, bir süre sonra kullanıcıları yeniden oluşturmaya başlamıştır, insanoğlunun yarattığı şey onu beğenmemiş ve onu yeniden yaratmaya başlamıştır. Ayrıca sadece dış görünümünü değil, ona sunduğu yüzlerce kışkırtıcı ve etkileyici uyararla görüntüsü ile beraber zihniyetini, davranış ve düşünme biçimini ve son kertede benliğini yeniden inşa etmeye başlamıştır.

Web2 teknolojisinin ürünleri olan sosyal medya profilleri ve 2 boyutlu avatarların, çok da uzun sayılmayacak bir süre kullanılmış olmalarına karşın insanlar üzerinde bu kadar yoğun etkilerinin olması hem ilginç hem de endişe vericidir. Buna binaen 2 boyutlu olup, insanların duyu organlarına hitap edecek somut herhangi bir deneyim yaşatması çok mümkün olmayan bu sanal temsillerin vermiş olduğu etkilerin çok daha fazlasını verebilecek güce sahip bir olgu ile karşı karşıyayız. İnsanı insan yapan, onu biricik ve diğer herkesten ayıran şey insanın benliğidir. Kişinin görüntüsünü estetik yollarla değiştirmesi veya davranış biçiminde birtakım değişikliklerin olması çoğu zaman normal kabul edilebilir. Aynı şekilde kendi kurgulamış olduğu ideal bir benliğe ulaşmaya çalışması da normal, hatta iyi olarak da değerlendirilebilir. Ancak geldiğimiz nokta da hedef haline gelmekte olan şey, insanı insan yapan benliğidir. Ve benliği hedef haline getiren uyarıcılar bu sefer insanı bütün yönleriyle, bütün duyularıyla kuşatma altına alabilecek potansiyele sahiptir.

Metaverse, kullanılmakta olan sosyal medya uygulamalarının ve web2 tabanlı internet ağının çok ötesinde bir teknolojiye sahiptir. İnsanoğlu gerek kurgulanmış sanal dünyalarda gerekse arttırılmış gerçeklik teknolojisiyle gerçek dünyada bütün benliği ile interneti yaşar vaziyette olacaktır. İnternet gibi sınırları belli olmayan bir ağın hiçbir vasıta olmadan direkt zihin tarafından bağlanılabilir bir ağ haline gelmesi hem deneyim denen şeyi yeniden tanımlamamıza hem de varoluşumuzla ilgili sorulara bambaşka sorular eklememize sebep olacaktır.

Metaverse teknolojisinin gelişimi için çalışan şirketlerin üzerinde en çok durdukları konu, metaverse ile beraber insanın sınırsız deneyim alanına sahip olacağıdır. İlk bölümde detaylarını verdiğimiz üzere bu deneyimler, kullanıcıların bütün duyularına duysal veri sağlayacak şekilde olacaktır. Biyonik organlar, sanal gerçeklik gözlükleri, biyonik tat ve koku alma reseptörleri şu an üzerinde hızla çalışılmaya devam eden araçlardır. Bütün bunlarla beraber insan dokusunun tamamının deneyimleri algılamasını sağlayacak şeffaf tulumlar, algılama becerisine sahip yapay giysiler de bu araçların arasında yer almaktadır (Chui, 2021: 6-25). Bu araçların bir arada kullanılması, sanal içeriklerin somut bir şekilde algılanmasına dolayısıyla deneyimlerin gerçek dünya deneyimlerine benzer hale gelmesini sağlayacaktır. Daha önce adını zikrettiğimiz Neuralink şirketi hedefleri bir adım öteye taşımış, felsefe tarihinde sıkça tartışılmış sorulardan birini yeniden gündeme getirmiştir. Gerçek dediğimiz şey nedir? Nesnelere ve dış dünyaya gerçek dememizi sağlayan şey nedir? Gerçekliğin ölçütü nedir? Daha 2000’li yıllara kadar bu sorular özellikle dünya sinemasının bilim-kurgu türünde vazgeçilmez temalarından biriydi. Dünya sinemasında gerçek hayatın ölçütleri tartışılmış, dünyanın bir simülasyon olabileceğine dair yoğun komplo teorileri ortaya atılmıştır. Neuralink şirketi internetin bir sonraki nesli olarak bilinen web3.0’a hiçbir vasıta olmadan bağlanmayı sağlayacak beyin arayüz cihazı (The Link) üzerinde çalışmaktadır. Bu cihazlar, beynin sinirsel yapısıyla senkronize bir şekilde çalışıp internete ve bilişim araçlarına uzaktan bağlanabilmeyi hedeflemektedir (Neuralink, 2023). Beyin ara yüzü olarak tasarlanan bu cihazın ilk prototipleri, Neuralink şirketinin resmi internet sayfasında sergilenmeye başlanmıştır. Şekil 16 bu cihazın detaylarını biraz daha aydınlatmaktadır.

Şekil 16: Beyin Arayüz Cihazı (The Link)



Kaynak: Nuralink, 2023)

Şirket resmi internet sayfasında beyin arayüz cihazının çalışma mekanizmasını şu ifadelerle anlatmaktadır. “Nereye giderseniz gidin bir bilgisayar veya mobil cihazı kontrol etmenizi sağlamak için tamamen implante edilebilir, kozmetik olarak görünmez bir beyin-bilgisayar arayüzü tasarlamayı hedefliyoruz. Beynin hareketi kontrol eden bölgelerine mikron ölçekli iplikler yerleştirilecektir. Her iplik çok sayıda elektrot içerir ve bunları "Bağlantı (Link)" adı verilen bir implanta bağlar.” (Nuralink, 2023). Bu ve buna benzer araçların hızla geliştirilmeye devam edileceği aşikardır. Bu tür cihazların ulaşmak istediği nihai hedef; duyu organlarından beyne ulaşan sinir sistemine bağlanıp duyu organları olmadan duysal veri sağlayacak alternatifler üretmektir. Duyu organlarımızı birer araç olarak düşünecek olursak bu hedef ütöpik olmaktan çıkmaktadır. Nitekim Facebook’un kurucusu metaverse’ü rüyaya benzeterek “metaverse bilinçli bir rüyadır.” (Zuckerberg, 2021) tanımlamasını yapmıştır. Bu tanım şu açıdan oldukça ilginçtir. Rüyalar bazen gerçeklikten ayırt edilemeyecek derecede yoğun uyarıcılarla doludur. Rüyadaki deneyimleri sanki gerçekten yaşıyormuş hissine kapılırız. ‘Rüya-Gerçeklik Karmaşası’ (Slodka, Szmigielska, Holda ve Skrzypinska, 2018: 253) olarak bilinen bu durum, duyu organları olmadan

da alternatif algılama yollarıyla deneyimleri algılayabileceğimizi göstermektedir. Yukarıda görsellerini sunduğumuz bu araçların önümüzdeki birkaç yıl içerisinde bunları sağlayacak düzeye erişmesi olası görünmektedir. Böyle bir senaryo sanaldaki deneyimlerin gerçeklikten ayırt edilemez duruma gelmesini sağlayacaktır. Bununla beraber metaverse sadece sanal ortamlardaki deneyimleri değil gerçek dünyadaki deneyimleri de bir hayli değiştirecektir. Metaverse'ün sanal ortamlardan ibaret olmadığını daha önce sık sık ifade etmiştik. Özellik 'Yeni Gerçeklik (XR)' teknolojisi sayesinde sanal objeler gerçek dünyaya taşınacak olup somut birer gerçeklik kazanacaktır. Gerçek dediğimiz şey aslında duyularımızın zihnimize sunduğu şeylerden ibarettir. Sanal ve gerçek dünyanın bu seviyede iç içe girmesi ve insanların her iki gerçekliği de eşit oranda algılayacak düzeye gelmesi tahminlerin de ötesinde çok fazla şeyi derinden etkileyecektir. Kültürel ve dini objeleri, mimariyi, ekonomiyi, eğitimi, sağlığı, sosyal hayatı, kısacası insanı ilgilendiren her şeyi temelden değiştirecek bambaşka bir yöne evrilmesini sağlayacaktır.

Metaverse teknolojisi özellikle sanal ortamlarda insanlara sınırsız deneyim alanı yaratırken; gerçek dünyada da sanal ve gerçeği ilişik hale getirecektir. Deneyimlerin herhangi bir sınırlamaya tabi olmaması, insan psikolojisini derinden etkileyecektir. Özellikle gerçekliğin getirdiği zorunlu sınırlamalardan hareketle, gerçeklik ilkesi gereği id üzerinde düzenleyici görevi gören egonun sanal ortamlarda bu işlevi zamanla gereksiz hale gelmeye başlayacaktır. Çünkü sanal ortamlarda deneyimi sınırlandırabilecek herhangi bir olgu olmayacaktır. Bu durum sanal ortamlarda iç güdüden doğan arzu, istek ve taleplerin sınırsız bir şekilde karşılanmasına dolayısıyla idin geniş bir özgürlük alanına kavuşmasına zemin hazırlayacaktır.

2.5. METAVERSEDE İD'İN ÖZGÜRLÜĞÜ VE BENLİĞİN YENİDEN İNŞASI

Esasında id hakkında bilebileceklerimiz oldukça sınırlıdır. O, insan için kelimenin tam anlamıyla bir gizem, bir muammadır (Freud, Psikanaliz Üzerine, 2019: 133). İd hakkındaki sınırlı bilgilerimizi ego sayesinde bilmekteyiz. Çünkü id kişiliğin ulaşılmaz bölümüdür. Ancak idin dışsal gerçekliğe ulaşması ego vasıtasıyla olduğu için bu sayede onun arzu ve isteklerinden haberdar oluruz. İdin 'libidinal' ve 'agresif'

kavramları altında toplayabileceğimiz sınırsız dürtüleri vardır. Bu dürtülerin yoğunluğu o kadar fazladır ki Freud bu durumu “tahriklerle fokurdayan bir kazan” (Freud, Psikopatoloji, 2016: 133) şeklinde nitelemiştir. Bu bakımdan ego adeta bir yanardağın üzerine inşa edilir. İdden gelen yoğun enerjiyi hakikate, yani dışsal gerçekliğe uygun bir biçimde deşarj etmeye çalışır. İd, egonun dışsal gerçeklikle olan etkileşimi sayesinde kontrol altına alınır veya daha doğru bir ifadeyle bastırılır. Ego aynı zamanda kişiliğin kendilik bölümüdür. Çünkü dışsal gerçeklikle olan etkileşim egoyu bir öz sunuma zorlar. Bu öz sunum kişinin ben dediği şeyden başka bir şey değildir.

Egonun hem id hem süper-ego baskısı altında yürütmeye çalıştığı bu zorlu görevi motive eden tek şey dışsal gerçeklik ve mantıklı düşünme becerisidir. Her ne kadar ego yaşam enerjisini id’den sağlıyor olsa da onun asıl varoluşunu sergilediği yer dışsal gerçekliktir. Aksi takdirde ego, en nihayetinde idin bir bölümüdür ve dışsal gerçekliğin olmadığı yerde herhangi bir işlevi olmayacaktır. Dışsal gerçeklik zihnimizin dışında olan her şeydir. Benliğimizi biricik kılan ve kendi benliğimizin bilincinde olmamızı sağlayan şey dış dünyadır. Dış dünyanın bilincinde olduğumuz andan itibaren başrol idden egoya devredilir. Çünkü artık haz prensibinin yerini gerçeklik ilkesi almaktadır. (Freud, Psikanaliz Üzerine, 2019: 136). Gerçeklik ilkesinin insan üzerindeki bu etkisi, insanın kendi varoluşunu dış dünyaya karşı yok olmaktan kurtarma dürtüsünden gelir. Çünkü insan ben ve öteki ayrımını yaptığı andan itibaren kendi varoluşunun tehlikede olabileceğini düşünür. Kendi varoluşunu sürdürebilmenin yolu da dışsal gerçeklik ile uyum içerisinde olmasıdır. Dış dünya ile zıtlaşmak, idin arzularına boyun eğmek ve gerçeklik prensibinin yerine haz prensibine göre hareket etmek özelde egoyu genelde kişiliği ve varoluşu tehlikeye atar. Bu bakımdan gerçeklik ilkesi varoluşsal açıdan egonun ve kişiliğin çift yönlü etkileşimde olduğu zorunlu bir değişkendir.

Dışsal gerçekliğin benlik için varoluşsal açıdan zaruri olduğu birçok açıdan aşikardır. Çünkü dışsal gerçeklik ego ile id arasındaki ilişkinin beslediği değişken olmanın yanında benliğin geliştiği ve gerçekliğe sunulduğu yerdir. Ancak geldiğimiz noktada dışsal gerçeklik kavramı mahiyeti açısından değişime hazır hale gelmektedir. Dışsal gerçeklik dediğimizde akla gelen şey dış dünyanın kendisidir. Lakin dış dünyanın mahiyeti teknolojinin ilerlemesiyle beraber başka bir şekle evrilmektedir.

Hem sanal d nyaların somut d zeyde algılanabilir hale gelmesi hem de dıř d nyanın metaverse teknolojisi ile bařkalařması ger eklik ilkesini de zorunlu olarak deęiřime a acaktır.

Sanal d nyalarda yařanan deneyimlerin beyin  zerinde ger eklikten ayırt edilemeyecek d zeyde etkiler bırakması, bu deneyimleri ger ek deneyimlerden farksız hale getirecektir. S z gelimi id’in saldırganlık d rt s nden doęan sayısız d rt n n sanal d nyalarda  ok rahat bir řekilde doyurulması m mk n hale gelmektedir.  rneęin A řahsı kendisine karřı kin ve nefretle dolduęu bařka birisini vahřı bir řekilde  ld rmek istemektedir. Hatta ona daha fazla acı  ektirerek nasıl  ld rebileceęini zihninde tasavvur etmektedir. Ancak ger eklik ilkesinin sınırları ve s per-egonun baskıları, A řahsını bu eylemden alıkoymaktadır. Sanal d nyada ise bu eylem A řahsı i in  ok kolay ve normal hale gelecektir. Dikkat edilmelidir ki buradaki kastımız řu an ki 2 boyutlu bilgisayar oyunlarındaki deneyimler gibi deęildir. Konuyu  nemli hale getiren en  nemli detay tam da buradadır. A řahsı sanal d nyaya b t n bilinciyle baęlı bir řekilde duysal veriler eřlięinde, bu eylemi ger ek yařamda birebir olduęu gibi deneyimleyecektir. Nefret ettięi kiřinin sanal temsilini  ld r rken; kanının sıcaklıęı ve akıřkanlıęını, teninin kokusunu, y z ndeki korku ve endiřeyi, kurtulmak i in g sterdięi  abayı kısacası ger eklikte olası b t n deęiřkenleri olduęu gibi deneyimleyecektir. Bu deneyim metaverse teknolojisiyle ger eklikten ayırt edilemeyecek d zeyde ve somut olacaktır. En nihayetinde id’in bu korkun  arzusunu doyurulmuř olacaktır. Konuyla ilgili bir bařka  rnek vermek yararlı olacaktır.  rneęin A řahsı, İřlam dininde insanların cezalandırılacaęı yer olan Cehennem deneyimlemek istemektedir. Bu durumda A řahsı herhangi bir sanal d nyada Kuran-ı Kerim’de ge en cehennem tasvirlerinden hareketle bir sanal me  n oluřturup  ld rmeyecek d zeyde bunu deneyimleyebilecektir. Oluřturduęu bu me  nda ateřin yakmamak kaydıyla yakıyormuřçasına acı vermesini yazılımsal olarak geliřtirebilecektir. B ylece yine somut d zeyde ‘tasvir edilen řekliyle’ anlatıldıęı  l  de cehennemi deneyimleme im  nı bulacaktır. Bu  rnekleri sayısızca vermek m mk nd r. Ancak bizim asıl dikkat  ekmek istedięimiz nokta, sanal ger eklik, metaverse ile beraber alternatif bir ger eklik alanı olmaya bařlamakta ve egonun ger eklik ilkesi bir yanılsama haline gelmektedir.

Gerçeklik ilkesinin ‘gerçeklik’ dediğimiz şeyin başkalaşmasıyla beraber yerini başka bir şeye bırakacağı aşıkardır. Dış dünyanın kendisi metaverse teknolojisiyle sanal ve gerçeğin bir toplamı haline gelirken; salt sanal ortamlar da tıpkı gerçek dünya gibi algılanabilir hale gelmeye doğru ilerlemektedir. Alternatif bir gerçeklik olma potansiyeline sahip sanal evrenlerin sınırsız deneyim ve tecrübe mekânı haline gelmesi ve insanların bu alternatif gerçekliklerde uzun süreler geçirmesi, id ve ego arasındaki ilişkiyi temelden değiştirecektir. Bir önceki başlıklarda çok da komplike olmamalarına ve sadece iki boyutlu olmalarına rağmen sosyal medya profillerinin insanlar üzerindeki yoğun etkilerinden söz etmiştik. Buna karşın metaverse üç boyutlu, duyuların tamamının işe koştığı çok komplike bir yapıdır. Ayrıca internet ağının kendisi, insan türünü tamamıyla, bütün benliğiyle çevrimiçi birer ağ bağdaştırıcısı haline getirmektedir. Dolayısıyla metaverse’e göre ilkel denecek kadar basit olan sosyal medya profillerinin bile yoğun bir şekilde etkilediği insanoğlu, metaverse teknolojisinden sadece etkilenmeyecek adeta başkalaşacaktır.

Yapılan araştırmalara göre insanların yaşamları boyunca akıllı telefonlarıyla geçirdikleri süre ortalama 9 yıl olarak ölçülmüştür. Bu da günlük kullanım süresinin 4-5 saat olduğunu ortaya koymaktadır (Christian, ve diğerleri, 2015) (Chris, 2022). Bu süreler çok daha kullanışlı ve uyarıcı olarak oldukça zengin sanal gerçeklik uygulamalarında geçirilecek süreler için bizlere öngöründe bulunma fırsatı sunmaktadır. Öyle görünüyor ki şu an kullandığımız internetin halefi olan metaverse teknolojisi, internetle aramızdaki ilişkiyi çok daha sıkı hale getirecektir. Dolayısıyla insanların sanal gerçeklikteki deneyimleri sürekli denecek kadar sık aralıklar halinde olacaktır. Bu da id için dürtülerin sürekli olarak doyurulması anlamını taşıyacaktır. En nihayetinde tıpkı sosyal medya profillerinde olduğu gibi başlangıçtaki biz ile süreç sonundaki biz muhakkak farklı olacaktır. Nasıl ki kendi yarattığımız sosyal medya profilleri bir süre sonra bizi hem estetik hem de kişilik olarak etkilediyse; sanal gerçeklikteki deneyimlerimiz de bizi etkileyecek hatta değiştirecektir. Ego veya süper-ego kontrolündeki kişilik bir süre sonra id’in kontrolüne geçecek ve benlik denen yapı da bu bağlamda yeniden şekillenmeye başlayacaktır. Sanal gerçeklikte haz prensibine göre özgürce deneyim alanı bulan kişilik, gerçek dünyadaki sınırlamaları rahatsız edici birer uyarıcı olarak kabul edecek ve Freud’un deyişiyle atın sırtındaki ego dizginleri kaybedecektir.

Ego için mantıksal düşünme yasaları, dışsal gerçeklikle uyum için önemli araçlardır. Dışsal gerçeklik, egonun id üzerindeki dizginleyici ve düzenleyici rolünün motivasyonudur. Bu motivasyon idin dürtülerini eyleme dökme yerine baskılar veya dışsal gerçekliğe uygun hale getirir. Bu sayede kişilik egonun kontrolünde sosyal yapılara uygun bir hale gelir. Gerçeklik ilkesinin önemsizleşmesi, kişiliği idin boyunduruğuna sokar. Bu da insanı haz prensibinin peşinde koşan, gerçeklikten kopuk, hayal ve fantezi dünyasında yaşayan hem sosyal hayata hem de medeniyete yabancı, hatta düşman bir tür haline getirir. Sanal gerçekliğin alternatif bir gerçeklik haline gelmesi ve insanların bu alternatif gerçekliği gerçek ortamlarla eşit oranda kullanmaya başlaması, bir süre sonra gerçek dünyadaki benlik ile alternatif gerçeklikte benlik arasında çatışmalara sebep olacaktır. Organizmanın bu çatışmalı durumla beraber kişilik dengesi bozulacaktır. Ve bu dengeye yeniden ulaşmak hedef haline gelecektir. Hoşa gitmeyen bir uyarıcı olan bu dengesizlik durumu ancak benliklerden birinin baskın hale gelmesiyle ortadan kalkacaktır. Gerçeklik ilkesi birçok açıdan id için sınırlarla doludur. En büyük amacı haz olan id, gerçeklik ilkesi yerine alternatif gerçekliğin sınırsız deneyim alanını, yani sanal gerçeklikteki benliğini tercih edecektir. Dolayısıyla yeni bir benlik inşası kaçınılmaz olacaktır. Ancak bu defa gerçeklik ilkesinin önemsizleştiği, kişiliğin tamamen idin kontrolünde olduğu bir benlik inşası kaçınılmaz olacaktır.

İlk bebeklik döneminde henüz kendi bilincinin farkında olup dış dünyayı ayrı bir gerçeklik olarak algılayan insanoğlu, dış dünyada varlığını sürdürebilmek adına psişik bir aygıt olan egonun gerçeklik prensibi ve idin uzlaşısı içerisinde benliğini inşa etmeye başladı. Tarihsel sürecin bizi getirdiği nokta, insanoğlunu bu süreci yeniden yaşamaya doğru götürmektedir. Ancak bu defa dış dünyanın bilincinde olduğumuz halde bambaşka bir alternatif dünyayı tanımak; ben ve öteki ayrımının bir tık ötesi olan ‘ben-öteki ve beriki’ ayrımını fark etmek üzereyiz. Ve bu dünya, egonun alışık olduğumuz şekliyle işlevsiz olduğu bir dünya. İd’e hiç deneyimlemediği kadar özgürlük alanı sunabilecek bir dünya. Bu dünyanın, insanları yeni bir benlik inşasına götüreceği apaçıktır.

Metaverse teknolojisi, teknolojinin getirdiği bir gerçektir ve diğer tüm teknolojik gelişmeler gibi insanlık üzerinde alışma süreci boyunca derin izler bırakacaktır. Bizim sayıltılarımız bu alışma süreci için birer varsayımdır. Bu

varsayımlar çalışmamızın başından beri zikrettiğimiz diğer değişkenlerle beraber düşünüldüğünde gerçeklikten uzak değildir. Bu varsayımları şu an için deneysel yollarla ortaya koymak mümkün görünmemektedir. Ancak varsayımlarımız, son birkaç yıldır yoğun olarak kullanılan sosyal medya araçlarının insanlar üzerindeki etkilerinden hareketle temellendirilmektedir. Metaverse'e yönelik benlik özelinde karamsar bakış açımız yalnızca bu konu özelindedir. Metaverse'ün insanlığı ilgilendiren hemen hemen her konuda büyük ve alışılmadık değişimler getireceğini de kabul ediyoruz. Kaldı ki bu varsayımlarımızın metaverse'e alışma süreci için geçerli olacağına inanıyoruz. Sonuç olarak karanlık bir tünelin girişinde bulunuyoruz. Bu tüneli mutlaka geçeceğiz. Ancak karanlığı aşıp tekrar ışığa ulaşmaya kadar geçen süreçte birçok açıdan etkileneceğiz. Işığa yeniden vardığımızda ise bir önceki halimize göre epey değişmiş olacağız.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİN VE SANAL GERÇEKLİK

3.1. DİN NEDİR? DİNİN TANIMI VE MAHİYETİ

İnsanoğluna tarih boyunca eşlik etmiş birçok olgu vardır. Bunlardan en önemlileri arasında olan din, her zaman önemini korumuştur. Geçmişte ne kadar geriye gidersek gidelim, mutlaka dinin izleri ile karşılaşmaktayız. Nitekim insanlık tarihine bakışımızda güncel bir pencere açan son dönem çalışmaları da bunu göstermektedir. Bkz. (Kurt, 2017). Dinin insanlık tarihi boyunca hem toplumsal olarak hem de bireysel olarak insan hayatında bu kadar uzun süreli yer alması, onu özellikle Sosyal Bilim çalışmaları için, kapsamlı bir çalışma alanı haline getirmiştir. Bu nedenledir ki Sosyal Bilimler çatısı altında, ‘Felsefe ve Din Bilimleri’ adında ayrı bir disiplin ve literatür gelişmiştir. Bu disiplin ve literatür, dinin mahiyeti açısından karmaşık, çok yönlü ve çeşitli olmasıyla beraber; insanlar üzerindeki derin etkileri nedeniyle oldukça geniş ve girift bir hale bürünmüştür. Özellikle dinin ne olduğu ve nasıl tanımlanması gerektiği konusu bağlamında literatürün karmaşıklığı, akademik çevrelerin en çok mustarip olduğu konudur. Bu bağlamda dinin ne olduğu ve tanımı konusu birçok açıdan problemli bir konudur. Bu problemin nedeni de üç ana sebebe bağlanmaktadır. Bunlardan ilki; dinin mahiyeti, ikincisi tanımlayanın kendi bakış açısı, sonuncusu da tanımın yapıldığı dönemin genel kanı ve zihniyetidir (Yaparel, 1987: 405).

Dinin tanımında güçlük çıkaran en önemli problemlerden biri, yine dinin kendi mahiyetidir. Din derken bu cins isim, yeryüzünde bulunan bütün dinleri karşılamaktadır. Onunla ne yalnızca bir din ne de bir grup din kastedilir. Kavram olarak ‘din’ (religion) herhangi bir inancın özel ismi değildir (Geertz, 2010: 58-60). Dolayısıyla dünya üzerindeki dinlerin çeşitliliği, çok boyutluluğu ve farklılığı bu kavramı tanımlamayı güç hale getirmektedir. Bu durum, dinin kendi mahiyetinden dolayıdır. Çok farklı şekillerde olması, çok yönlü olması, farklı algılanabilirlik düzeylerinin olması gibi birçok açıdan din, kendi özünde çok karmaşıktır. Yapılacak her tanım mutlaka bir yönünü, bir çeşidini veya bir boyutunu dışarıda bırakacaktır. Tanımda asıl olan, tanımlanan kavram ile ilgili her şeyin bir araya getirilmesi,

kendisini ilgilendirmeyen her şeyin dışarıda bırakılmasıdır. Bu bakımdan dinin tabiatı, böyle bir tanım yapmaya müsaade etmemektedir.

Tanım konusunda güçlük çıkaran diğer bir husus, onu tanımlayacak olan kişinin kendi bakış açısı, dünya görüşü, algılama ve yorumlama tarzıdır. Esasında tanımlayanın bu durumu genel olarak sosyal bilimlerin tamamının kronik sorunudur. Hatta gözlemci, tanımlayan, değerlendiren ve araştıran tarafın, nesne üzerindeki gözlem ve araştırmasında salt objektif olamayacağı dolayısıyla; yapacağı tanım ve değerlendirmelerinde mutlaka ama mutlaka kendi dünya görüşünden ve bakış açısından etkileneceği endişesi, sosyal bilimlerin bilim dahi olamayacağı eleştirisine yol açmıştır (Sayer, 2016: 23-30). Buna binaen sosyal bilimcinin işi her zaman zor olmuştur. Din kavramının tanımlanmasında da bu zorluk karşımıza çıkmaktadır. Tanımlayan kişinin öznel bilgisi, yaklaşım tarzı vb. birçok şey tanım üzerinde değiştirici etkiye sahip olabilmekte, dolayısıyla bütün dinleri bütün özellikleriyle tek bir tanımda tarafsızca açıklamak imkânsız hale gelmektedir. Dini tanımlamadaki güçlüğü bir diğeri, tanımın yapıldığı dönemin genel kabulleri ve genel havasının tanım üzerindeki olumsuz etkisidir (Yaparel, 1987: 405). Din, dinamik bir yapıya sahiptir. Aynı din bile farklı zamanlarda farklı şekillere girebilmektedir. Bu bağlamda yapılan herhangi bir din tanımı başka zaman aynı dinler için geçerli bir tanım olmaktan çıkabilir. Bütün bu sebepler dini tanımlaması en zor kavramlar arasına sokmaktadır. Hatta tanımlanmasını imkânsız hale getirmektedir. Ancak burada tanımdan kastımız hakiki (reel) tanımdır. Hakiki tanım; tanımlanan nesnenin kendi öz mahiyetine göre yapılan tanımdır (Öner, 1986: 37). Dinin kendi özüne göre tanımlanması da bu açıdan mümkün görünmemektedir.

Din, bütün bu epistemolojik problemlere rağmen her disiplin tarafından farklı açılardan ele alınmış ve farklı yönlerinden hareketle tanımlanmaya çalışılmıştır. Din, sosyal bilimlerde ilk olarak felsefenin konuları arasına girmiştir (Ayten, 2017: 9). Felsefede dinin daha çok teorik yönü, yani inançsal faktörleri tartışılmıştır. Ancak felsefe dışındaki diğer sosyal bilim disiplinleri, dinin birey ve toplum üzerindeki etkileri mercek altına alınmıştır. Söz gelimi Antropolojik açıdan din, insanların doğaüstü güçlere olan inançlarına ve bu inançların zihinsel tutumlara ve davranış örüntülerine yansımalarına odaklanan bir kültürel olgudur. Öte yandan antropolojide din, toplum ve kültürle sıkı bir ilişki içerisinde gelişen bir fenomen olarak ele

alınmaktadır (Şahin, 2016: 457). Sosyoloji, dinin daha çok toplum ve toplumsal düzen üzerindeki etkilerini dikkate alır ve yapılan tanımlar da dinin bu boyutuna işaret eder. Din sosyolojisinde ise dine yönelik tanımlar iki ana gruba ayrılır. Bunlardan ilki ‘Özsel Tanımlardır.’ Özsel tanımlar, dinin gerçek özünü ve içeriğini ifade eden kutsal, aşkın, ilahi ve tabiatüstü gibi niteliklerine odaklanmaktadır. Dinin özü ve niteliği, bu tür özsel tanımların ana içeriğidir. Din sosyolojisindeki diğer tanım grubu, işlevsel tanımlardır. Din, işlevsel tanımlarla ele alındığında, insan ve toplum üzerindeki sosyal ve psikolojik etkileriyle tanımlanmaktadır. Bu yaklaşım, dinin işlevsel açıdan değerlendirilmesine odaklanır ve dinin toplumsal ve psikolojik boyutlarına dikkat çeker (Kurt A. , 2008: 75-81). Ancak sosyoloji bu tanım gruplarından ikincisini, yani işlevsel tanımları ön planda tutmaktadır.

Dinin farklı farklı disiplinlerde nasıl ele alındığını burada tek tek açıklamak bu çalışmanın sınırlarını aşmaktadır. Farklı disiplinlerden bakıldığında, tanım nesnesi olan dinin bambaşka boyutlarının ele alındığını, bu iki örnek üzerinde rahatlıkla görebilmekteyiz. Dolayısıyla çalışmamızın daha çok Din Psikolojisi alanına ait olduğu inancıyla bakış açımızı psikoloji disiplinine çevirerek psikoloji disiplininde dine yönelik yaklaşımlardan ayrıca bahsetmek yararlı olacaktır.

Psikoloji disiplinin ilk zamanlarından itibaren, yani 20. yüzyılın başlarından itibaren psikologlar, din konusuna ilgi duymuşlardır (Ayten, 2017: 12). Esasında bu ilgi iki sebepten doğmaktadır. Birincisi ki bizce bu sebep tartışmaya açık ve temelsizdir; ilk psikologların genelde dinin yoğun olarak yaşandığı ailelerde yetişmiş olması veya bir kısmının ilk eğitimlerini teoloji temelli okullarda almasıdır. İkinci sebep ise dinin bireyin hem iç dünyası hem de davranışları üzerindeki yoğun ve açık etkisidir. İkinci sebebin psikolojideki din ilgisine temel olması şaşırtıcı değildir. Nitekim psikoloji biliminin en temel hedefleri arasında, insan davranışlarının arka planında yatan sebepleri aydınlatmaktır. Bu bağlamda insan davranışları üzerinde etkisi olan her olgu, psikolojinin zaruri olarak inceleyeceği konular arasında olacaktır. Sosyal bilimlerin din fenomenini inceleme tarzı, aslında dinin ne olduğu veya nasıl olması gerektiğinden ziyade, insan üzerindeki etkilerinin nasıl ve neler olduğunu anlamak üzerine inşa edilmiştir. Psikoloji biliminde de durum böyledir. Psikologların bazıları her ne kadar dinin kendisini obje olarak tanımlama ve özünü açıklama yoluna gitmiş olsalar da genel olarak bu disiplinin kuramsal yaklaşımlarında, dinin birey

üzerindeki etkileri ve bireyin yaşantısındaki yeri aydınlatılmaya çalışılmıştır. Bu yaklaşımların bazıları din fenomenini ayrı bir çalışma alanı olarak görüp çalışmalarında önemli bir yere koyarken bazıları da dini ya ihmal etmiş ya da kendi kuramlarındaki bazı temel varsayımlara indirgemişlerdir. Örneğin din psikolojisinin öncüleri olarak kabul edilen William James, Staley Hall, Edwin D. Starbuck gibi psikologlar kendi çalışmalarında din olgusunu farklı açılardan ele alırken; davranışçı psikolojinin öncüleri John B. Watson, B.F. Skinner, Ivan Pavlov gibi isimler dini, uyarıcı-tepki ilişkisinde sıradan bir değişken olarak görmüş ve önemsememişlerdir. Öte yandan Psikanalistler ise dinin teorik yönü yani inanç unsuru boyutunu önemseyip bireyin iç dünyası üzerindeki etkilerini, dini tasavvurlarını, inanç ve dini tecrübelerini anlamaya çalışmışlardır. Psikanalizmin kurucusu olan Freud, din konusuna oldukça mesai harcarken aynı zamanda dinin kendisini indirgemeci bir yaklaşımla ele alıp onu bir yanılsama olarak kabul etmiş ve dinin kökenleri üzerine çalışmalar yayınlamıştır (Ayten, 2017: 17-26) (Köse ve Ayten, 2019: 7-17). Burada ayrı ayrı her bir yaklaşım ve kuramcının din hakkındaki görüşlerini vermemiz konuyu bağlamından koparacaktır. Dolayısıyla genel bir çerçevede genelde psikolojide özelde din psikolojisinde din nedir? Birey üzerindeki etkileri nelerdir? buna odaklanacağız.

Literatürde psikologların dine yükledikleri bütün manalardan ve kuramların yaklaşım biçimlerinden hareketle şunları söyleyebiliriz. Din, birey ve toplum davranışları üzerinde ayrı ayrı düzenleyici ve değiştirici etkiye sahip; aynı zamanda bireyin iç dünyasında da yoğun etkileri olan, bilinç ve bilinç dışında öznel deruni tecrübeler yaşatan bir fenomendir. Bütün bunlarla beraber mimariden eğitime, sanattan ekonomiye hemen hemen bütün kültürel ve toplumsal unsurlar üzerinde derin izler bırakan bir olgudur.

Konunun başında belirttiğimiz gibi din, insanlık tarihi boyunca insanlara eşlik etmiş ve dünyanın hemen hemen her yerinde hem bireysel olarak hem de toplumsal olarak insan türünün en önemli zihinsel uğraşlarından biri olmuştur. Din, özellikle insanoğlunun anlam arayışında, varoluşsal sorularının cevaplanmasında, bir sona sahip olmanın getirdiği endişenin teskininde, öznel mistik ihtiyaçlarında, ruhsal problemlerle başa çıkmasında ve burada sayamadığımız onlarca ihtiyaç ve sorunda insana sığınabileceği eşsiz bir liman olmuştur. Din psikolojisi, dinleri kıyaslamak veya onları doğru-yanlış, iyi-kötü değerlendirmelerine tabi tutmak amacı gütmeyiz; her dine

eşit mesafede yaklaşır. Buna binaen din hakkında söylediğimiz bu sözler, herhangi bir dini inancın nitelikleri değil aksine insanlık tarihi boyunca dinler tarihinin envanterine girmiş bütün dini inançlar için geçerlidir.

Dinin bireysel olarak insan üzerindeki etkileri iki farklı boyutta ele alınabilir. Bunlardan ilki dinlerin sahip olduğu teorik unsurlardır. Bunlar: Tanrı, aşkın varlık, ölüm sonrası yaşam, ceza-mükafat vb. soyut bileşenlerdir. Dinin inanç alanı bireyin daha çok iç dünyası ve ruhsal durumu üzerinde etkisini göstermekte ve bireye mistik tecrübeler yaşatmaktadır. Dinin ikinci boyutu ise pratik hayatı etkileyen ibadetler veya ritüeller alanıdır. Dinin bu kısmı daha çok davranışlar üzerinde etkisini gösterir ve dinin asıl yaşama yansıtılan yönüdür. En nihayetinde din, bireyi hem davranışsal hem de ruhsal olarak etkiler. Bireyin hem kişiliği hem de davranış biçimi üzerinde derin izler bırakır.

3.2. DİN VE SÜPER-EGO

Yapısal kişilik kuramını işlediğimiz bölümde psişik aygıtlardan biri olan süper-egoyu detaylı bir şekilde açıklamıştık. Burada konumuzla ilgili olması hasebiyle süper-ego ve din arasındaki ilişkiye genel hatlarıyla yeniden yaklaşmak istiyoruz. Süper-ego kişiliğin vicdan ve muhasebe aygıtıdır. Zamanla dışsal unsurlardan beslenerek gelişir ve onu besleyen birçok değişken vardır. Toplumsal değer yargıları, devlet normları, ahlaki prensipler, gelenek ve görenekler, kültürel değerler vb. birçok fenomen süper-egonun gelişiminde paya sahip olgulardır. Bunların içerisinde bizim konumuzun nesnesi olan din de vardır. Din, hemen hemen bütün toplumlar da tarih boyunca insanoğlunun daha yaşamının ilk yıllarında muhatap olduğu veya muhatap olmak durumunda kaldığı en önemli uyarıcılardan biridir. İslam dinine inanan bir ailede doğan birey, doğumundan kısa bir süre sonra din veya dini objelerle tanışmaya başlar. Söz gelimi daha bebekken sağ kulağına ezan; sol kulağına kamet okunur. Günün beş vakti camilerden yükselen ezan sesini duyar. Ebeveynlerinin ibadetlerine tanıklık eder. Ramazan aylarında sahur, iftar, teravih gibi ritüellere şahit olur. Haftanın bir günü insanların camiye toplandığına şahit olur. Benzer şekilde Hristiyan bir ailede doğan birey, daha henüz bebekken kilisede vaftiz edilir. Bebekliğinden itibaren çan seslerini duymaya başlar. Yahudi bir ailede doğan birey, daha bir aylıkken doğumunun kutlanması amacıyla düzenlenen Şalom Zahor, BritMila, Pidyon Ha Ben, Şalom

Nekeva, Brit Bat, Vijola isimli törenlere şahit olur (Çinpolat, 2017: 84-85). Bunlara benzer örnekleri dünya üzerinde yaşanmakta olan din sayısınca arttırmak mümkündür.

İnsan dünyanın neresinde olursa olsun, dine bebeklik döneminden itibaren maruz kalır ve din ile yaşamaya o kadar alışır ki bu uyarıcılar gündelik yaşamda birer arka plan etkileyicileri olurlar. Bebeklik dönemindeki bu tecrübeler ve zamanla alışmış olduğumuz dini uyarıcıların günlük yaşamımızdaki uyarıları, ilk bakışta önemsiz gibi görünse de algı psikolojisinde yapılan çalışmalar bunların hiç de önemsiz olmadığını ortaya koymaktadır. Beynin herhangi bir uyarıcıyı algılayıp işlemesi, o uyarıcıya yönelik dikkati gerektirmeden gerçekleşir. Görme eylemi sırasında bir objeye odaklanırsınız ancak; odağımız dışında kalan arka planın tamamı da aynı şekilde algılanır ve beyin tarafından işlenir. İşitme duyusu için de aynı durum geçerlidir. Kalabalık bir ortamda işittiğimiz seslerin içerisinden bir sese odaklanırsınız ve diğer bütün sesler arka plan haline gelir. Şekil-zemin ilişkisi denilen bu durumda arka plan yani şekil, algımızdan sıyrılmış olmaz (Smith, Hoeksema, Fredrickson ve Loftus, 2020: 146-153). Öte yandan bebeklik dönemindeki tecrübelerin her biri de aynı şekilde beyin tarafından işlenir ve şemalara kaydedilir. Yukarıda verdiğimiz din temalı tecrübelerin her biri beynimiz tarafından işlenerek uzun süreli hafızada depolanır. Özellikle ilk bebeklik dönemindeki her bir tecrübe unutulmanın aksine bilinç dışında derin izler bırakır (Winnicott D. W., 2013).

Dini tecrübe ve objeler yaşamın ilk yıllarından itibaren, ayrıca yaşam boyunca birey üzerinde derin izler bırakır ve kişiliğini etkiler. Süper-ego, bu tecrübelerin her birinde biraz daha gelişir. Bu bağlamda ilk dini deneyimler zamanla kişinin ahlaki prensipler çerçevesinin oluşumunda rol oynar. Dolaylı olarak din ve dini objeler, benlik inşası ve gelişiminde birer etkileyici olarak karşımıza çıkar. Özet bir ifade ile süper-egonun gelişiminde tartışılmaz bir yeri olan din, yaşam boyunca en çok maruz kaldığımız uyaranlardan biridir. Din ve süper-ego arasında yadsınamaz bir ilişki olduğu aşikardır. Ancak din, gerçek dünyanın yani somut yaşamın bir parçasıdır. Süper-ego aygıtı da gerçek yaşamdaki diğer değişkenlerden beslendiği ölçüde gelişmektedir. Bizim tezimizin odak noktası ise metaverse teknolojisinin yaratmaya çalıştığı alternatif sanal gerçekliktir. İkinci bölümde, metaverse teknolojisinin sanal evrenlerde id'e sınırsız bir özgürlük alanı yaratacağını, buna binaen yeniden inşa edilecek olan benliğin, id'in kontrolünde ve süper-egodan yoksun olacağını iddia

etmiştik. Bu bölümde ise sanal gerçekliğe aktarılmaya çalışılan dini objelerin durumunu ele alacağız. Bu bağlamda sanal gerçekliğe aktarılan dini objelerin, süper-ego aygıtını besleyip besleyemeyeceğini tartışacağız. Yeniden inşa edilecek benliğin, sanal gerçekliğe aktarılan dini objelerden etkilenme durumunu tartışacağız. Dinin ve dini objelerin, gerçek yaşamda olduğu gibi sanal yaşamda da birey ve davranışları üzerinde etkileyici olup olmadığını ele alacağız. Bunun için ilk olarak dini objelerin neler olduğunu ve etki alanlarını inceleyeceğiz.

3.3. DİNİ OBJELER VE ETKİ ALANLARI

İngilizceye ‘Object’ ve dilimize ‘Obje’ olarak girmiş olan obje kavramı, Latince’de karşıda bulunan, görünürde olan, gözlenen anlamında kullanılan ‘Objectum’ kelimesinden türemiştir (Tomak, Seylan, Yazar ve Turkaya, 2015: 66). Türkçede obje ile nesne kelimeleri aynı anlamda kullanılmaktadır. En genel ifade ile obje, özne (subje) dışında kalan her şeyi ifade etmektedir. Obje ile süje arasındaki bu kavramsal ilişkinin temeli, objeyi bilme konusu haline getiren süjeye dayanmaktadır. Nitekim bilgi için sıkça ifade edilen, kısa ve öz bir tanım olan “Bilgi: obje ile süje arasındaki ilişkidir.” (Yakar ve İpek, 2019: 236-237) cümlesinden de anlaşılacağı üzere obje ve süjeyi anlamlı hale getiren aralarındaki ilişkiden doğan bilgi veya bilme eylemidir. Bilginin kendisi, süjenin obje hakkındaki anlamlandırma, anlama ve kavrama çabasının ürünüdür. Buna binaen bilme, anlama ve anlamlandırma eylemlerinin varoluş kaynağı objedir. Bu bağlamda obje, bu eylemin öznesi olan, bilen, anlam veren süje dışında kalan bütün her şeyi ifade etmektedir. Yani bilen, gözleyen, anlayan ‘özne’ veya ‘ben’ dışında kalan bütün her şey obje olarak anlaşılmaktadır. Bilgi, insanoğlunun tabiata güç yetirebilmesi için kullandığı en güçlü silahıdır ve insan bu silahı, dış dünyada birer nesne olarak bulunan her bir objeye yönelik etkileşimle elde eder. Bu etkileşimin ilk kaynağı yani obje ile süje arasındaki ilişkiyi başlatan taraf hiç şüphesiz insandır. İnsan gözleyen, kavrayan ve bilen olarak etrafındaki objeleri anlamlandır, onlara değer biçer. Ancak bu iletişim veya etkileşimin yönü süresiz olarak tek taraflı kalmaz. Bir süre sonra insan tarafından anlamlandırılan, kendisine değer biçilen objeler, iletişimin tersi yönünde devam etmesini sağlar. Ve ilk başta insan tarafından anlamlandırılan nesneler insanları etkilemeye, onları değişime zorlar. Diğer taraftan insan, objeleri yaratma gücüne de sahiptir. O herhangi bir

nesneyi üretip ona anlam verebilir, bir değer biçebilir veya onu kutsayabilir. Dış dünyayı anlama ve anlamlandırma amacıyla insan tarafından başlatılan bu yönelim bir süre sonra çift yönlü hale gelir. Bu defa objeler insanı yönlendirmeye ve davranışlarını etkilemeye başlar (Tomak, Seylan, Yazar ve Turkaya, 2015: 67-68).

Bu çalışma, obje kavramını felsefi açıdan ele almak veya onu kategorilere ayırmak amacı gütmemektedir. Dolayısıyla obje kavramının etimolojik kökeni ve felsefedeki kavramsal çerçevesini bir kenara koyarak ‘dini obje’ derken neyi kastettiğimizi operasyonel bir tanımla izah edeceğiz. Yukarıda obje kavramı için onun, insanın bilme eylemine konu olan bütün nesneleri kapsadığını ifade etmiştik. Buna binaen kendisini gözlemlediğimiz, onu anlamlandırıp kavramaya çalıştığımız hemen her şey bu kapsamın dahilindedir. Bir kitap, ağaç, bilgisayar, yemek masası vs. etrafımızda gördüğümüz A’dan Z’ye her şey ontolojik açıdan birer nesne yani objedir. Dini objeler de esasında ontolojik olarak bunun çok ötesinde değildir. Yalnızca dini obje derken, kendisine dini bir anlam yüklenmiş, din ile ilişkilendirilmiş, kutsiyet atfedilmiş objeleri kastetmekteyiz. Mabet (Camii, Sinagog, Kilise, Katedral, Manastır vb.) kutsal kitaplar, dini ritüeller, bu ritüellere özel giyilen giysi ve kullanılan eşyalar, putlar vb. nesneler birer dini obje olarak nitelendirilebilir. Bu açıdan bakıldığında ‘dini obje’ tamlaması karmaşadan uzak ve birinci anlamıyla anlaşılabilir bir isim olarak kabul edilebilir.

Din Sosyolojisi ve Din Psikolojisi disiplinlerinin çalışma alanı olarak kabul edilen din ve dinin insan ve toplum üzerindeki etkileri büyük oradan dini objeler vasıtası ile gerçekleşmektedir. Dini bir hüviyet kazanmış her bir nesne inanan birey için kutsal veya değerlidir. İnsanların kutsadığı veya manevi değer biçtiği objeler, kendilerine dini inançlarını hatırlatmakta, varsa eğer Tanrı inancını pekiştirmekte ve mistik tecrübelerini çeşitlendirmektedirler. Dini objelerin etki alanları, içerisinde yaşadığımız toplumun her bir unsuru ve bireysel yaşamımızın en mahrem alanından en dışa dönük alanına kadar çeşitli ve yaygındır. Bu bağlamda dini objelerin etki alanlarını iki boyutta ele almak mümkündür. Dini nesneler insanları hem bireysel olarak öznel yaşamlarında hem de toplumsal olarak sosyal yapı içerisinde etkisi altına almaktadır. Bireysel olarak, dini objeler kişilerin inançlarını güçlendirmelerine, manevi deneyimlerini zenginleştirmelerine ve kendilerini bağlı hissetmelerine yardımcı olmaktadır. Örneğin, bir Müslüman için Kâbe manevi duygularının

güçlenmesine ve dini inancının derinleşmesine yardımcı olmaktadır. Kâbe bir dini obje olarak Müslümanları bireysel anlamda psikolojik açıdan etkilerken; Müslüman topluluklar üzerinde de son derece etkileyici bir güce sahiptir. Veya bir Hristiyan için haç sembolü, İsa'nın çarmıha gerilmesini hatırlatarak Tanrı'ya olan bağlılığını arttırmakta ve dolayısıyla manevi tecrübelerin devamını sağlamaktadır.

Toplumsal düzeyde, dini objelerin etki alanları çok daha geniştir. Örneğin, cami veya kilise gibi dini yapılar, bir topluluğun merkezi haline gelerek insanların bir araya gelmesine ve sosyal bağlarının güçlenmesine yardımcı olmaktadır. Mabetlerin toplum üzerindeki etkileri hayatın her alanına yayılmış durumdadır. İnsanlar buralarda eğitim öğretim faaliyetlerini gerçekleştirmekte, özel günler için bir buralarda araya gelmekte veya ekonomik işler için buraları tercih edebilmektedir. Aynı şekilde, dini bayramlar ve ritüeller, bir topluluk içinde ortak bir kültürel mirasın korunmasına ve paylaşılmasına katkıda bulunurlar. Sosyal bir varlık olan insan için bir arada yaşama becerisinin motive edici güçleri arasında dini de saymak pek tabii mümkündür. Din, insanların bir arada yaşarken uyulması gereken kurallar konusunda asgari ilkeler belirler ve medeniyetin gelişmesine de yardımcı olur. Ve bu ilkeleri hatırlatan ve pekiştiren şeyler de hiç şüphesiz dini nesnelerdir. Dini objeler, sadece inananların yaşamlarını etkilemekle kalmaz, aynı zamanda tarihi ve kültürel mirasımızın da bir parçasıdırlar.

İnsanlık tarihi boyunca varlığını koruyabilmiş din olgusunun, dolayısıyla dini kimlik kazanmış nesnelerin birey ve toplum üzerindeki etkileri elbette ki bunlarla sınırlı değildir. Öyle ki yalnızca bu başlık bile ayrı bir akademik çalışma konusudur. Bizim çalışmamız açısından başlığın genel hatlarıyla anlaşılması yeterli görünmektedir. Çünkü bizim asıl dikkat çekmeye çalışacağımız husus dini objelerin sanal gerçekliğe adapte edilme çabalarıdır. İlginçtir ki insanlık tarihi boyunca varlığını korumuş olan din, şimdi de sanal gerçekliğe bir şekilde taşınmaktadır. Dinin dini objeler vasıtasıyla sanal dünyalara aktarımının altında yatan sebeplerin neler olabileceğine yönelik tartışmaları ve bu aktarım için gösterilen çabaları bir sonraki başlıkta inceleyeceğiz.

Sonuç olarak dinin en eski tarihlerden itibaren insan hayatında hep var olması, birçok objenin dini kimlik kazanmasına ya da özgün dini objelerin yaratımına zemin hazırlamıştır. Din, bu objeler aracılığıyla hem birey hem de toplum üzerinde yoğun

olarak etkisini hissettirmiştir. Bu nesneler, insanların kişisel olarak psikolojik açıdan olumlu veya olumsuz etkilenebilecekleri ve davranışlarına motivasyon sağlayabilecekleri öğeler haline gelmiştir. Öte yandan din, bu objeler aracılığıyla toplumu da çok yönlü bir şekilde etkilemiş ve değiştirmiştir. Eğitimden sağlığa, ekonomiden siyasete kadar birçok alanda etkisi hissedilmiş ve bu durum varlığını tarih boyunca koruyabilmiştir. Geldiğimiz noktada metaverse teknolojinin getirdiği yeni gerçeklik, dinin de bir şekilde sanal ortamlara aktarımına zemin hazırlamıştır.

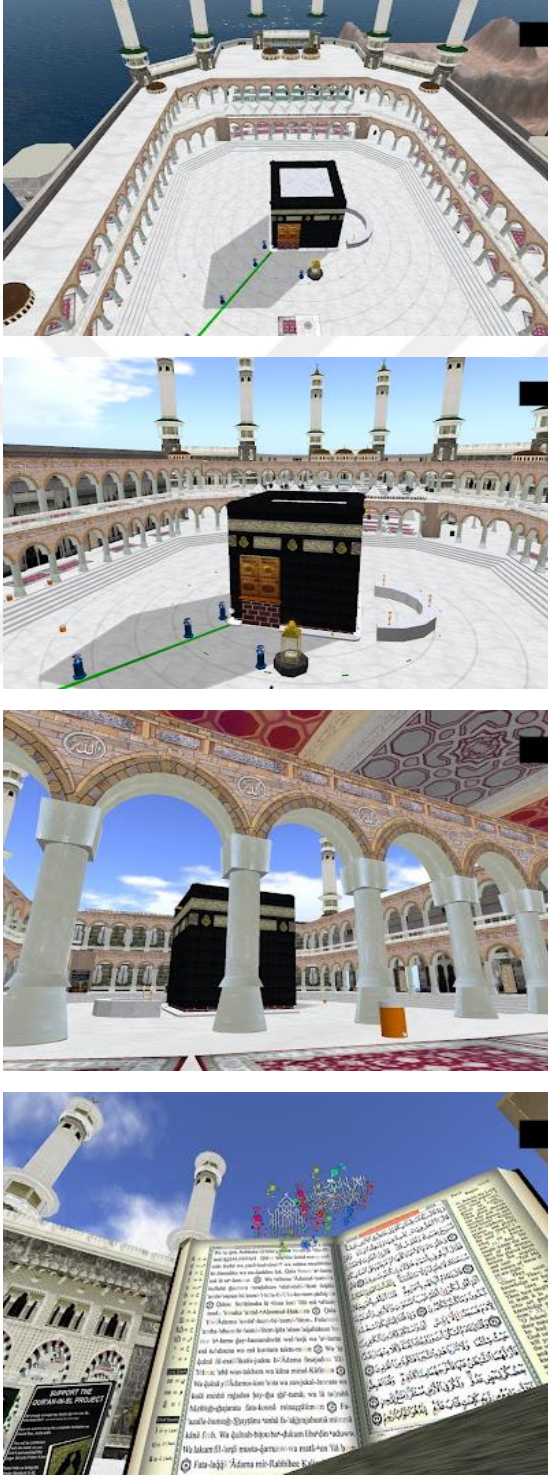
3.4. DİNİ OBJELERİN SANAL GERÇEKLİĞE ADAPTE EDİLME ÇABALARI.

İnsanoğlu hem kendi tabiatı itibarıyla hem de doğaya karşı acizliğinden ötürü tarihin ilk demlerinden itibaren topluluklar halinde yaşamını sürdürmüştür. Canlıların doğada kendisini av olmaktan kurtarmayı başarabilmesi için güçlü bir fizyolojiye ve silah olarak kullanabileceği organlara (pençe, sağlam çene yapısı ve keskin dişler vb.) ihtiyacı vardır. Ancak insan diğer canlıların büyük çoğunluğuna göre fizyolojik olarak oldukça zayıftır. Ne güçlü bir kas sistemine ne de silah olarak kullanabileceği pençe, zehir veya keskin dişlere sahip değildir. Bu durum insanı doğada av olmaya çok müsait hale getirmiştir. Ancak insan bütün hepsinden daha önemli olan bir güce, sahiptir ki bu da onu tabiatın efendisi haline getirmiştir. İnsanın akla dolayısıyla; mantıklı düşünme becerisine sahip olması onu av olmaktan kurtarıp besin zincirinin en tepesine yerleştirmiştir. Aynı zamanda insan, sahip olduğu aklı sayesinde tarihin ilk çağlarından itibaren doğaya güç yetirebilmek için topluluklar halinde yaşamaya başlamış, sosyal yapılar inşa etmiştir. Zamanla bu topluluklar; köyler, şehirler, devletler ve medeniyetler inşa etmiştir. İnsan türünün inşa ettiği bu yerleşik hayat yapıları ve medeniyetler, zaman içerisinde doğmuş, gelişmiş, yıkılmış ve yerini yeni medeniyetlere bırakmıştır. Medeniyetlerin bu her yok oluş ve yeniden inşasında sahip oldukları unsurların bazıları tarihin hışmına uğrayıp yok olmuşken, bazıları da tarih boyunca varlığını sürdürmüş, medeniyetten medeniyete bir şekilde aktarılmıştır. Eski medeniyetlerin yaşam biçimleri, kültürleri, dilleri, mimari yapıları, estetik algıları, zaman içerisinde ya yok olmuş ya da ilk halinden eser kalmayacak şekilde evrilmiştir. Ancak felsefe, sanat ve din gibi daha soyut unsurlar, eski medeniyetlerden günümüze

kadar ulaşmayı başarmış ve yeni kurulan medeniyetlerin unsurları arasında yer almışlardır.

Yarattığımız teknolojinin bizi getirdiği nokta, belki de medeniyetlerin hiç olmadığı kadar değişmesine ve dönüşmesine sebep olacaktır. Daha kötü bir senaryoda ise günümüzde varlığını sürdüren medeniyetlerin tamamen yok olmasına ve yerine yabancısı olduğumuz yepyeni medeniyetlerin inşasına tanıklık edebiliriz. Bu yeni medeniyetlerin inşasında insan türü, sahip olduğu felsefî birikimi ve sanatı yoğun olarak kullanmakta ve sanal dünyalara taşımaktadır. Bunlarla beraber ilginçtir ki insanlar sanal dünyalara dini de taşımakta ve orada da dini objeleri inşa etmektedirler. Bu bağlamda metaverse'ün ilk ürünleri olan sanal dünyalarda dini objelerin varlığına tanık olmak hem heyecan hem de umut vericidir. Çalışmamızın bu başlığında sanal evrenlere aktarılmış dini objeleri inceleyeceğiz. Bunu yaparken sanal bir gezi serisi olması hasebiyle dayanaklarımızı gezmiş olduğumuz sanal dünyaların koordinatları olarak sunacağız. Söz gelimi Second Life'ta incelediğimiz bir caminin görsellerini sunarken caminin Second Life'taki konumunu bildiren koordinatları kaynak olarak sunacağız. Bunu yapmamızın iki temel sebebi bulunmaktadır. İlki spesifik olarak bu konuya yoğunlaşmış başka bir çalışmanın bulunmaması, ikinci ise çalışmamızın bu kısmının gerçek yaşamdaki normal bir gezi ile hemen hemen aynı nitelikleri taşımasıdır.

Tablo 2: Sanal Ortamlara Aktarılmış Dini Yapı ve Objeler

NO	Obje Görseli	Obje Bilgisi
1	Şekil 17: Kâbe 	Kâbe Müslümanlar için en önemli ziyaret ve ibadet mekânı olan Kâbe-i Mükerrerme hemen hemen bütün detaylarıyla Second Life’ a aktarılmış durumundadır. Bu sanal temsilde Kâbe, Hacer-ül Esved, İbrahim makamı ve diğer birçok önemli obje bulunmaktadır. Ziyaretçilere haccın nasıl yapılacağı ile ilgili bilgilendirmeler yapılmakta ve uygulamalı hac simülasyonu sunulmaktadır. Ayrıca inananların hac esnasında okudukları Telbiye duası sürekli olarak dinletilmektedir. Mekânın çeşitli yerlerine Kur’an-ı Kerim’den bölümler konulmuştur. Suudi Arabistan devlet yöneticilerinin Meta (Facebook) şirketi ile yaptıkları bir anlaşma ile bu projenin daha kapsamlı ve hissedilebilirlik açısından daha ileri teknolojiye sahip benzeri metaverse ortamına taşınacaktır. İlk etapta VR gözlükleri ile deneyimlenebilecek olan bu yeni proje ile Mekke’ye gidemeyen Müslümanlar için orayı deneyimleme fırsatı sunmak ve haccın nasıl yapıldığı ile ilgili

	 (SecondLife, Kâbe)	eğitimler amaçlanmaktadır (Türk H. , 2022).
2	Şekil 18: Ross Camii  Kaynak: SecondLife, Ross Camii.	Ross Camii Camii, Second Life’a Jessica Ornitz tarafından inşa edilmiştir. Adını Amerika Birleşik Devletleri’nin Kuzey Dakota eyaletindeki Ross kasabasında bulunan, aynı zamanda ABD’de inşa edilen ilk camiden almaktadır (Diyanet Haber, 2022). Second Life’taki Cami gerçek dünyadaki aslına uygun bir şekilde inşa edilmiştir. İçerisinde Kur’an-ı Kerim, Mihrap, Minber gibi dini nesneler bulunmaktadır. Camide sürekli olarak saba makamında ezan sesi dinletilmekte ve namazın nasıl kılınacağı ile ilgili bir yazılım bulunmaktadır.

3

Şekil 19: Notre Dame Katedrali



Kaynak: SecondLife, Notre Dame Katedrali)

Notre Dame Katedrali

Paris'te ünlü bir katedral olan Notre Dame, Fransızca adıyla 'Cathédrale Notre Dame de Paris' olarak bilinir. Gotik mimari tarzın en güzel örneklerinden olan bu yapı, Seine Nehri kıyısında bulunan Île de la Cité'nin doğu kısmında yer almaktadır. 15 Nisan 2019'da çıkan bir yangında büyük bir kısmı hasar almıştır. Bunun üzerine katedralin bir temsili bütün detaylarıyla sanal dünyaya aktarılmıştır. Second Life'ta bulunan sanal temsili içinde Hristiyanlığın en önemli sembolleri olan Haç, İncil, İsa ve Meryem Ana heykelleri, son akşam yemeği tablosu gibi birçok dini obje bulunmaktadır. Ziyaretçilerine hem Hristiyanlığın ritüellerini tanıtmaya hem de onları dine davet etme gibi birçok amaç için kullanılmaktadır.

4

Şekil 20: Yahudi İnanç ve Maneviyat Adası



(SecondLife, Yahudi İnanç ve Maneviyat Adası)

Yahudi İnanç ve Maneviyat Adası

Second Life'ta İsrail'in minyatürü olarak inşa edilmiş bu bölgede Süleyman Mabedi, Sinagoglar, Ağlama Duvarı, Davud Yıldızı sembolleri ve Yahudiler için dini anlam ifade eden birçok yapı, obje ve sembol bulunmaktadır. On Emrin yazılı olduğu tablet ve dijital ekranlar sürekli olarak ziyaretçilere uyarıcı olarak sunulmaktadır. Burada inşa edilmiş mabetlerin her birine Tevrat'ın ayrı ayrı bölümleri okunmak üzere yerleştirilmiştir. Yahudiler için önemli olan ritüel ve bayramlar hakkında bilgilendirici video içerikleri, bölgedeki dev ekranlardan sürekli olarak sunulmaktadır. Ayrıca mabetlerin girişlerine konmuş bağış kutuları vasıtasıyla, sanal evrenin para birimi olan Linden doları bağış olarak kabul edilmektedir. Mabet kapılarına asılmış raporlarla bağışlanan paraların akıbeti ile ilgili bilgiler sunulmaktadır.

5

Şekil 21: Aziz George Ortodoks Kilisesi



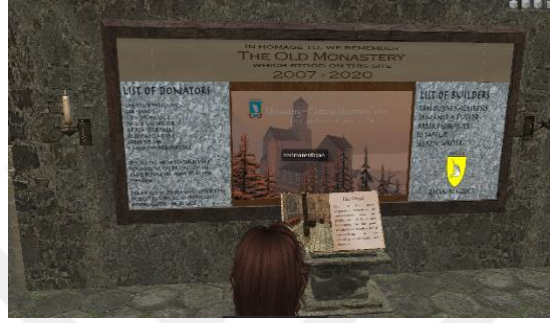
(SecondLife, Aziz George Kilisesi)

Aziz George Ortodoks Kilisesi

Yapı, Aziz George Kilisesi olarak bilinen ve şu an Aksaray'ın Güzelyurt ilçesinde Kilise Camii olarak kullanılan mimari yapıdan esinlenerek Second Life'ta inşa edilmiştir. 1924 yılında Güzelyurt'ta yaşayan Rumların mübadele ile Yunanistan'a göç etmesi sonucu camiye çevrilen kilise, Theodosius tarafından Nenezi'li Din Bilgini Aziz Gregorius Theologos adına 385 yılında yaptırılmıştır (Çelebioğlu, Tuncer ve Ağaryılmaz, 2008: 114-115). Sanal temsilde Hz. İsa'nın portre ve heykelleri, haç sembolleri ve İncilin çeşitli pasajları bulunmaktadır. Ayrıca ziyaretçilerine Rum Ortodoks musikisinden çeşitli besteler dinletilmekte ve Ortodoks mezhebinin temel kaideleri hakkında bilgilendirici içerikler sunulmaktadır.

6

Şekil 22: Gıduts Manastırı



(SecondLife, Gıduts Manastırı)

Gıduts Manastırı

Gıduts Manastırı 9. Yüzyılda Van ilinin Tuşba ilçesinde bulunan Çarpanak adasında inşa edilmiştir. Sanal ortama aktarılan temsili, manastırın aslına uygun bir şekilde yine bir adada inşa edilmiştir. İçerisinde dönemin rahipleri hakkında biyografik bilgiler ve Hristiyanlık hakkında bolca içerik vardır. Ayrıca manastırın üst katında inşa edilmiş bir kütüphane bulunmaktadır. Kütüphanede dünya tarihi, Hristiyanlık tarihi, Matta, Markos, Yuhanna ve Luka İncillerinin temsilleri bulunmaktadır. Buraya gelen ziyaretçi avatarlarını inzivaya teşvik etmek için sakinleştirici müzikler ve özlü sözler bolca kullanılmaktadır.



(SecondLife, Buda Merkezi/Budizm)

Budist Tapınakları

Sanal gerçekliğe adapte olmaya çalışan dinlerden biri de Budizm olmuştur. Buda Tapınak merkezi olarak inşa edilen bu bölgede birçok tapınak bulunmaktadır. Tapınakların içerisinde Buda heykelleri, Buda öğretilerinin bulunduğu tablet ekranlar ve meditasyon müzikleri bulunmaktadır. Buda Merkezi'nin misyonu oldukça özlü ve net bir şekilde merkezin girişindeki yazılı metinde ifade edilmiştir.

Bu merkez, Second Life platformunda deneyimli Budist rahipler ve uzmanlığı olan bireyler tarafından Budizm öğretilerinin ziyaretçilere sunulmasını amaçlamaktadır. Ayrıca bu tapınaklar, insanların bir araya gelerek Budist rahipler ve Budizm konusunda uzmanlaşmış kişilerin dini ritüel ve uygulamalar hakkındaki sohbetlerine katılma ve onları dinleme fırsatı sunmaktadır.

Yukarıda görsellerini ve bilgilerini verdiğimiz sanal dini yapı ve objelerin sayısını epeyce arttırmak mümkündür. Öyle ki sadece bu konuya odaklanmış, bu tarz yapıları tanıtan oldukça hacimli bir foto galeri oluşturulabilir. Ancak bu kadar örneğin konunun aydınlatılması açısından yeterli olacağını umuyoruz. Bu örneklerle dikkat çekmek istediğimiz birçok husus bulunmaktadır. Öncelikle şunu ifade etmek gerekir ki dini yapıların, mabetlerin ve nesnelerin sanal gerçekliğe aktarımı, incelemelerimize göre özensiz olmayıp aksine ciddi maliyet ve mesai harcanarak yapılmıştır. Sanal temsili oluşturulan yapıların estetik görünümleri, gerçek dünyadaki mimarilerine uygun bir şekilde tasarlanmış, ince işçilikler gerektiren mimari sanat akımlarının her bir örneği incelikle aktarılmaya çalışılmıştır. Objelerin dokuları ve ölçüleri titizlikle işlenmiş, her detay ayrı ayrı düşünülmüştür. Buraya aktarmadığımız onlarca örnekte, gerçek hayatta bile çoğu zaman anımsayamadığımız birçok detay, sanal temsillerde düşünülp uygulanmıştır. Bütün bunlarla beraber bu yapılar, birer üç boyutlu sanal nesne olarak da kalmamıştır. Her bir yapının mimarisine eşlik eden müzikal dinletiler, kutsal kitaplardan özlü sözler ve her bir dinin kendine özgü maneviyat dolu ritüelleri, bu objelere adeta manevi bir ruh katmıştır. Dolayısıyla bir gözlemci ve araştırmacı olarak tatmin edici deneyimler edinmiş olduğumuzu itiraf etmek, bu bağlamda yanlış olmayacaktır.

İnsanoğlunun dini sanal gerçekliğe bu düzeyde özenle aktarma çabasının ardında yatan şüphesiz birçok sebebi bulunabilir. Ancak bu çalışmanın amacı bu sebepleri bulup açıklamak değil; dinin sanal gerçekliğe aktarılma çabalarının var olduğunu ve dini objelerin sanal gerçekliğe aktarılmakta olduğunu ortaya koymaktır. Dolayısıyla aktarımların ne amaçla yapıldığı çalışmamızın kapsamı dışındadır. Kaldı ki bu sebepleri aydınlatmak için yapılacak olan bir çalışma başlı başına hacimli bir araştırma konusu olacaktır.

Örneklerimizi Second Life evreni ile sınırlandırmamızın sebebi daha kapsamlı sanal evrenlerin henüz çok yeni olmaları ve inşa süreçlerinin sürmekte oluşundan dolayıdır. Fakat bilinmelidir ki Second Life dünyasına olan bu özenli aktarım, şu an kurulmakta olan diğer sanal dünyalara da taşınacaktır. Geçmiş dönemlerde dini sürekli olarak beraberinde taşıyan insan, öngörmekteyiz ki bundan sonraki süreçlerde de yanından ayırmayacaktır. Gerçek dünyada yaşamının ilk yıllarından itibaren dine ve dini objelerin uyarımına maruz kalan insan, sanal gerçeklikte de bu uyarıcılar ile iç içe

yaşamayı tercih etmiş görünmektedir. Din, teknolojik gelişmelerin getirdiği yeniliklere de bir şekilde adapte edilmektedir. Bu süreçte birçok dini kuruluş, dernek ve akım bu adaptasyon sürecine önyak olmaktadır. Dini cemaat ve oluşumlar, kendi inançlarını metaverse ve sanal ortamlarda temsil etmek için önemli adımlar atmaktadırlar. Bu çabaların daha çok taraftar toplamak veya sanal ortamlarda pazar hacmi bulmak için mi? yoksa gerçekten de samimi bir inanç motivasyonu ile mı gösterildiğini anlamak güçtür. Ancak şu bir gerçektir ki din, olduğu gibi veya evrilerek sanal gerçekliğe insanlarla beraber ilk adımlarını atmış bulunmaktadır. Yukarıda verdiğimiz örnekler de bu durumu doğrulamaktadır. İlk amacı sosyal etkileşim, oyun vb. uygulamalar olan Second Life'a dinin bu şekilde titizlikle aktarılmış olması bu bakımdan anlaşılabilir kabul edilmelidir.

Dinin sanal gerçekliğe aktarımının çalışmamız açısından en önemli tarafı, metaverse'de benliğin yeniden inşasına yönelik tezimizin kapsamını genişleten bir değişken olmasıdır. Nitekim biz, metaverse ortamında deneyimlerin sınırsız olması hasebiyle, benliğin birçok açıdan etkilenip id'in arzu ve isteklerini yoğun bir şekilde karşılanması sonucu da id'in boyunduruğu altında olacağı iddiasını savunmuştuk. Ancak dinin sanal gerçekliğe adaptasyonu, akla şöyle bir soru getirmektedir: gerçek dünyada bireyin süper-ego gelişimine büyük katkı sağlayan din, sanal ortamda da bunu başarabilecek güce sahip olacak mı? Bu soruyu ve değerlendirmesini bir sonraki başlığa bırakıp bu bahsi sonlandırıyoruz.

3.5. METAVERSE'DE SÜPER-EGO'NUN İLK İŞARETLERİ

Süper-egonun mahiyeti hakkında ilgili başlıklarda detaylı açıklamaları yapmış bulunmaktayız. Dolayısıyla burada tekrara düşmemek için yeniden süper-egonun mahiyeti ve gelişimi konularına değinmeyeceğiz. Tezimizin ana iddiası olan metaverse'de benliğin yeniden inşası bağlamında süper-egonun metaverse'de işaretleri sayılabilecek temel bazı düşünceleri tartışacağız.

Metaverse'de benliğin yeniden inşa sürecinden bahsederken, sanal evrenlerde davranışsal deneyimleri kısıtlayabilecek sınırlandırıcıların bulunmamasından söz etmiştik. Metaverse teknolojisi hakkında aktardığımız tanımlarda ortak iddialardan biri, kullanıcılar için sınırsız bir deneyim alanı oluşturabileceğidir. Biz de bundan hareketle deneyimlerde sınırsızlığın, id için geniş bir özgürlük alanı yaratacağını ileri

sürmekteyiz. Bu iddiamızın dayanaklarını ve detaylarını ilgili başlıklarda detaylı bir şekilde ifade etmekteyiz. Ancak bu bölümde aktardığımız üzere, dini objeler sanal ortamlara yoğun bir şekilde aktarılmış ve aktarılmaya devam etmektedir. Dini yapıların, daha genel bir ifadeyle; din olgusunun sanal dünyalara aktarılıyor olması ve dinin bir şekilde metaverse'e adapte edilme çabaları bizlere gösteriyor ki din, gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da insanların beraber yaşamayı tercih ettiği bir olgu haline gelmektedir. Bolger bunu 'Teoloji ve Metaverse arasındaki kucaklaşma diyalogu' olarak nitelemektedir (Bolger, 2021). Bolger'a göre dinin sanal dünyaya aktarımı, bir süre sonra onları yeni teolojik sistemler geliştirmeleri için evrimleştirecektir. Dolayısıyla metaverse'e birer obje ve mimari yapı olarak aktarılan dinlerin, zamanla orada oraya has teolojik güncellemelere gitmeleri varsayılmaktadır (Bolger, 2021: 6-10). Din olgusunun sanal dünyaya ayak uydurma çabaları ilk etapta daha çok nesnelerin üç boyutlu olarak aktarımından ibaret olsa da bu aktarımların zamanla sistemleşmeye ve yeni teolojik temeller üretmeye doğru gideceğini varsaymaktayız. Amerika Life Projesi kapsamında yürütülen bir çalışmaya göre aktif olarak internet kullanan 128 milyon kullanıcının %64'ünün dini ve manevi konularla ilgili çevrimiçi uygulamalara katıldığı, özellikle Second Life'taki dini yapıların sıkça ziyaret edildikleri gözlemlenmiştir (Kaburuan, 2012: 3). Bu yoğun katılımların zamanla ortak hedefler etrafında toplanıp yeni sistemler geliştirmesi de imkân dahilinde olarak kabul edilmelidir (Yığıtoğlu, 2022). Bu ihtimalin önemine binaen Papalık kurumu VR Kilise (VR Churches) Projesi kapsamında metaverse ortamına dini ihtiyaçlara cevap verebilecek ibadethaneler inşa edip kullanıma sunmuştur (Jun, 2020: 1-9).

Dinin, ikiz bir evren olması beklenen metaverse'e adapte edilmeye çalışılması özellikle büyük kitleleri olan dinler için şimdiden önemli bir mesele haline gelmeye başlamıştır. Buna binaen şöyle bir soru gündeme gelmektedir. Metaverse'e yoğun bir şekilde aktarılan din olgusunun, insanlara sınırsız deneyim vaadinde bulunan sanal dünyalar üzerinde sınırlandırıcı etkisi olacak mı? Gerçek dünyada süper-egonun gelişimi sürecinde süper-egoyu kendi ahlaki sistemi çerçevesinde geliştiren dinin, metaverse'de bu etkisi sürece mi? Dinin gerçek dünyadaki etkisine benzer bir şekilde sanal ortamlarda da insanlar üzerinde etkileyici olması durumunda, dini obje ve nesnelerin orada da süper-egoyu geliştirme görevi görmesi beklenebilir. Dolayısıyla

bu durumda herhangi bir dine inanan kullanıcıların sınırsız deneyim alanına rağmen davranışsal deneyimleri üzerinde sınırlamalara gitmesi beklenecektir. Dinin sanal evrende de süper-ego üzerindeki etkisi böylece sürmeye devam edecek ve kötümser bir senaryo olan metaverse’de benliğin id kontrolünde yeniden inşası süper-egodan yoksun olamayacaktır. Metaverse’e aktarılan dini obje ve fenomenler inananları üzerinde birer uyarıcı olarak süper-ego gelişimine önayak olacaktır.



SONUÇ

Metaverse kavramı ve teknolojisi üzerine yapılan literatür taraması, alan araştırması ve gözlemler sonucunda, operasyonel bir tanım oluşturulmuştur ve mahiyeti hakkında detaylı bir çerçeve ortaya konulmuştur. Ancak hem kavramın hem de teknolojinin çok yeni ve dinamik olması, yaptığımız tanım ve açıklamaları yetersiz kılmaktadır. Metaverse teknolojisinin kapsam olarak ne kadar genişleyebileceği, teknoloji ilerledikçe netleşmeye devam edecektir. Mahiyeti hakkında literatürdeki bulanıklık da yine teknolojik ilerlemelerle berraklaşacaktır.

Metaverse'ün görece belirsiz ve bulanık olan kapsam ve mahiyetine rağmen ulaştığımız sonuçlar; metaverse'ün ilerleyen zamanlarda, sanal ve gerçek arasındaki ayrımı ince bir çizgi haline getireceği öngörüsünü oluşturmaktadır. Özellikle internete vasıtasız bağlanma, sanal ortamlardaki deneyimleri duyuların tamamında algılanabilir düzeye getirme ve gerçek ortamlarda sanal nesnelerin gerçek zamanlı ve etkileşimli bir biçimde deneyime hazır hale getirme gibi hedef ve gelişmeler, sanal ve gerçek arasındaki sınırı, deneyimsel anlamda bulanıklaştıracaktır. Bu düzeyde bir gelişmenin beraberinde birçok değişimi getireceği öngörülebilir bir durumdur. Bu öngörünün temel dayanağı, tarihsel süreç içerisinde devrim niteliğindeki teknolojik gelişmelerin insan hayatında yarattığı köklü değişimlerdir. Söz gelimi devrimsel bir teknolojik gelişme olan internet ağının kurulmasıyla beraber, insan hayatı ve insan hayatına konu olan hemen hemen her şeyde köklü değişimler olmuştur. İletişim ağındaki sınırlılıklar ortadan kalkmış, ekonomide küresel pazarlar oluşmuş, eğitimde kaynaklara erişim kolaylaşmış, farklı inanç ve kültürlere sahip insanlar arasındaki etkileşimi engelleyen sınırlar ortadan kalkmış ve en nihayetinde sosyal yapının temel unsurları başkalaşmıştır. Sonuç olarak internet ağının insan hayatındaki etkileri incelendiğinde, bireysel ve toplumsal düzeyde yukarıdakilerine benzer sayısız örnek gösterilebilir. Benzer şekilde metaverse de beraberinde köklü değişimler getirecektir. İnternet ağının halefi olarak kabul edilen metaverse'ün etkileri, kendisinden bir önceki web2 tabanlı internet ağına göre çok daha güçlü olacağı aşikardır. Metaverse'ün insan hayatına yönelik muhtemel etkileri, tıpkı selefi olan web2 tabanlı internet ağında olduğu gibi hem bireysel hem de toplumsal bazda olacaktır. Bu bağlamda Metaverse teknolojisinin, benlik kavramı ve din olgusu üzerinde yaratacağı potansiyel etkileri

betimleyici bir şekilde tartışmak ve incelemek amacıyla yaptığımız bu çalışmada, bu değişimleri analiz etmeye çalıştık.

Benlik kavramı, dinamik ve esnek bir yapıya sahip olduğundan, dış ve iç faktörlerle sürekli olarak şekillenir ve değişir. Literatürde bu kavram hakkında en sık değinilen ortak nokta da budur. Bu nedenle, Metaverse teknolojisinin benlik üzerindeki olası etkilerine yönelik yaptığımız incelemeler sonucunda, benliğin köklü bir değişimle ve hatta yeniden inşa ile karşı karşıya olduğu sonucuna ulaşabiliriz. Olağan bir durumda benlik denen yapının değişimi ve dönüşümü normal kabul edilir, hatta olması gereken de budur. Fakat metaverse teknolojisinin kullanıcılara sunduğu olanaklar göz önünde bulundurulduğunda, benlik üzerinde yaşanması muhtemel değişimler, psişik aygıtlara kadar ulaşabilmektedir. Özellikle insanın sanal ortamlarda somut algılama düzeyinde sınırsız deneyim alanına sahip olması, psişik bir aygıt olan id için bütün sınırlandırıcıları ortadan kaldırmaktadır. Sanal ve gerçeğin iç içe geçmesi, gerçeklik algısını kökten değiştirmekte, dolayısıyla egonun dışsal gerçekliği de işlevini kaybetme tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. İd'in sınırsız deneyim alanına sahip olması ve dışsal gerçekliğin, yani gerçek dünyanın insan için tercihe bağlı alternatif bir gerçeklik haline gelmesi, enerjisini id'den alan ve aslında id üzerinde inşa edilen ego'nun, bir süre sonra id'in haz prensibine göre hareket etmesine zemin hazırlama potansiyeline sahiptir. Dolayısıyla benliğin de psişedeki bu değişimin yarattığı dengesizlik durumundan dolayı yeniden inşa ile karşı karşıya gelmesi olasıdır.

Metaverse teknolojisi sosyal fenomenler üzerinde de güçlü etkiler yaratacaktır. Öyle ki din olgusunun sanal dünyalara aktarılma çabaları da bunu doğrulamaktadır. Farklı inanç ve ideolojilere sahip insanların, dini yoğun bir şekilde sanal gerçekliğe taşımaya çalışması bu etkilerin ilk adımlarıdır. Elde ettiğimiz bulgulara göre, dini objelerin sanal gerçekliğe aktarımı sadece görsel bir materyal olarak değil, tam aksine belirli bir amaç için aktarıldığı ortaya çıkmıştır. Din, sanal dünya ile adaptasyon sürecine girmiştir. Özellikle dünya çapında büyük kitlelere sahip dini inançlara bağlı grup ve cemaatler, inançlarını sanal gerçekliğe aktarmak için büyük harcamalar yapmakta, yeni teolojik sistemler oluşturmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda sanal gerçekliğe aktarılan dini objelerde teolojik eğitimler ve dini ritüellerin uygulamaları hakkında yazılımlar geliştirilmektedir. Din eğitimi, misyonerlik faaliyetleri ve bağış

gibi konular için sanal dünyalar yoğun olarak kullanılmaktadır. Metaverse'ün gerçek evrene paralel bir ikiz evren olma yolundaki hedefe doğru ilerlemesi, din olgusunun aktarılma çabalarını da yoğunlaştıracaktır. Son raddede dinlerin inanç sistemlerini de değişime zorlayacaktır. Özellikle semavi dinler olarak bilinen dini inançların; ölüm sonrası yaşam, insanın anlam arayışı, ibadetlerin amacı, cennet, cehennem vb. konular hakkında getirdikleri açıklamaları güncellemeleri veya sınırsız deneyim vaadinde bulunan metaverse'e adapte etmeleri zorunlu hale gelecektir.

Dinin metaverse'e aktarımı, süper-ego'nun gelişimi açısından da önemlidir. İnsanın sınırsız deneyim fırsatı bulmasıyla id'in kontrolünde bir benlik inşasına girişme ihtimali bu sayede değişecektir. Dışsal gerçekliğin başkalaşmasına karşın süper-ego'yu besleyen bir olgunun sanal evrende de varlığını sürdürmesi bu açıdan son derece önemlidir.

Sonuç olarak, metaverse gibi kapsamlı bir teknolojinin insanoğlunu bireysel ve toplumsal olarak köklü değişimlere götüreceği hem sosyolojik açıdan hem de psikolojik açıdan temellendirilebilir bir iddiadır. Çalışmamızda ortaya attığımız tezlerin deneysel olarak test edilebilirliği mümkün görünmemektedir bu açıdan ulaştığımız sonuçlar, teknolojinin insan hayatı üzerinde geçmişte yarattığı etkilere ve elde ettiğimiz bulgulara dayanmaktadır. Son söz olarak, oldukça kapsamlı ve belirsiz bir gelişmenin kapı eşiğindeyiz. Bu kapının ardında bizleri nelerin beklediğini öngörmekle beraber, yaşayacağımız deneyimlerin kapsamı ve mahiyeti konusunda kısıtlı bilgilere sahibiz. Ancak şu bir gerçektir ki bu kapıdan içeri girdikten sonra, bir önceki halimize göre insanlık olarak bir hayli değişmiş olacağız.

KAYNAKÇA

Bélisle, J. F. ve Bodur, H. (2010, Ağustos). Avatars as Information: Perception of Consumers Based on Their Avatars in Virtual Worlds. *Psychology ve Marketing*, 741-765.

Academy, K. (2014, Eylül 22). Sosyoloji / Bireyler ve Toplum. *Benlik Kavramı, Öz Kimlik ve Sosyal Kimlik*. <https://www.youtube.com/watch?v=LcjCDOo5z9Q>, 12.06.2022

Atak, H. (2011, Ocak). Kimlik Gelişimi ve Kimlik Biçimlenmesi: Kuramsal Bir Değerlendirme. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*(3): 163-213.

Aydın, B. (1996). Benlik Kavramı ve Ben Şemaları. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (8): 41-47.

Aydın, C. ve Kadriye Uzun. (2012, Ekim). Kullanıcı Profilinin ve Bireylerarası İlişkilerin Gerçek Yaşamla Karşılaştırılması: Secondlife Örneği. *Eskişehir Osman Gazi Üniversitesi İİBF Dergisi*, 263-290.

Aydın, İ. H. (2011). Seküler Ahlak Bağlamında Din Ahlak İlişkisi. *Atatürk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, (35).

Aydınlık. (2022, Nisan 4). *Bilim ve Teknoloji*. Nisan 15, 2022 tarihinde Aydınlık: <https://www.aydinlik.com.tr/fotogaleri/tipta-metaverse-donemi-313101?sayfa=14>, 12.06.2022

Ayten, A. (2017). *Psikoloji ve Din* (5 b.). İstanbul: İz Yayıncılık.

Ball, M. (2020, Şubat 13). *The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It*. Ocak 2022 tarihinde MatthewBall.vc: The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It, 12.06.2022

Bolger, R. K. (2021). Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as. *Fuller Theological Seminary*(12): 2-15.

Chris, H. (2022, Aralık 14). *You'll Spend Almost 9 Years of Your Life Staring at Your Phone*. Şubat 2023 tarihinde WhistleOut: https://www.whistleout.com/CellPhones/Guides/5-ways-to-limit-screentime-at-bedtime?__cf_chl_captcha_tk__=b66e4a77fce8edce0f82c402bc790439912123de-16054283010AeGWw4mGBOpWR6cCaag9RIrdsbphV0X2se97Gg9EvcTfE0PtvEXgphejwmIuzjIIEbD0vCNnOQ2IuDkQbLQCNH3TrclVU8Jp, 12.06.2022

Christian, M., Konrad, B., Rayna, S., Bernd, L., Lonut, A., Boris, T., . . . Alexander, M. (2015). Smartphone usage in the 21st century: who is active on WhatsApp? *Montag et al. BMC Res Notes*, 8(331).

Chui, E. (2021). *Into The Metaverse*. *Wunderman Thompson*, 14. 2022 tarihinde alındı

Coinmarketcap. (2022, Mayıs 9). *Decentraland*. Coinmarketcap: <https://coinmarketcap.com/tr/currencies/decentraland/>, 12.06.2022

Çelebioğlu, B., Tuncer, F. Ö. ve Ağaryılmaz, İ. (2008). Aksaray Güzelyurt'ta Büyük Kilise Camii(Hagios Gregorios Theologos Kilisesi). *Yıldız Teknik Üniversitesi Sigma Dergisi*, 113-119.

Çinpolat: (2017). Yahudilikte Yeni Doğan Törenleri. *Dergipark*, 2(4): 83-102.

Decentraland. (tarih yok). Decentraland.

Decentraland, H. -2. (tarih yok). Decentraland Üniversitesi. *Decentraland*.
Decentraland, HKUMed -20,108. Ocak 2022 tarihinde alındı

Diyanet Haber. (2022, Mayıs 23). *Yurt Dışından Haberler*. Diyanet Haber Web sitesi:
<https://www.diyanehaber.com.tr/amerikada-ilk-camiyi-musulman-gocmenler-insa-etti>, 12.06.2022

Doğan, D., Erol, T. ve Mendi, A. F. (2021, Aralık). Sağlık Alanında Karma Gerçeklik. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 11-18. 2022 tarihinde alındı

Durkheim, E. (2005). *Dini Hayatın İlk Biçimleri*. (F. Aydın, Çev.) Ataç Yayınları.

Emiroğlu, İ. (2004). *Klasik Mantığa Giriş* (2. b.). Ankara: Elis Yayınları.

Ersöz, B. (2010). Yeni Nesil Web Paradigması: Web 4.0. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 58-65.

Freud: (1999). *Dinin Kökenleri*. (S. Budak, Çev.) Öteki Yayınevi.

Freud: (2016). *Psikopatoloji*. (A. Özüpek, Çev.) İstanbul: Yason Yayınları.

Freud: (2019). *Psikanaliz Üzerine* (1. b.). (E. Çaliner, Çev.) Olimpos Yayınları.

Galeon, D. (2017, Eylül 24). *Augmented Reality*. Ocak 2022 tarihinde Futurism: <https://futurism.com/ford-is-using-microsofts-hololens-to-design-cars-in-mixed-reality>, 12.06.2022

Geertz, C. (2010). *Kültürlerin Yorumlanması*. (H. Gür, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi.

Goffman, E. (2020). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu*. (B. Cezar, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Gülaçtı, F. (2010). Benlik Kavramı ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var Mı. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2): 21-37.

Günel, Z. ve Cem Arabacıoğlu, B. (2019, Haziran). Arttırılmış Gerçekliğin (AG) Mekan Tasarımı Eğitiminde Kullanımına Potansiyeller ve Kısıtlamalar Işığında Güncel Bir Bakış. *Dergi Park*, 151-177. Ocak 2022 tarihinde alındı

Haber, N. (2022, 01 12). *Sağlık Haberleri*. Ntv Haber: https://www.ntv.com.tr/saglik/sosyal-medyanin-etkisi-estetik-operasyonlara-da-yansidi,5i_iU961p06RiM0MfqGRhA#, 12.06.2022

Hall, C. S. (2016). *Freudyen Psikolojiye Giriş* (3. b.). (E. Devrim, Çev.) İstanbul: Kaknüs Yayınevi.

Hawking: (2012). *Büyük Tasarım* (7. b.). (S. Öğünç, Çev.) İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.

Hogg, M. ve Vaughan, G. (2014). *Sosyal Psikoloji*. (İ. Yıldız ve A. Gelmez, Çev.) Los Angeles, Auckland: Ütopya.

James, W. (1890). *The Principles of Psychology* (1 b.). New York: Henry Holt and Company.

Jones, J. R. (2021, Kasım 17). Knowtechie: <https://knowtechie.com/this-creepy-vr-glove-is-creepier-because-it-was-made-by-mark-zuckerberg/>, 12.06.2022

Jun, G. (2020). Virtual Reality Church as a New Mission Frontier in the Metaverse: Exploring Theological Controversies and Missional Potential of Virtual Reality Church. *Oxford Centre for Mission Studies*, 1-9.

Kaburuan, E. R. (2012). Spiritual Enlightenment in Virtual Worlds:. *Doktora Tezi*. National Cheng Kung University.

Kihlstrom, J. ve Hoyt, I. (1988). Hypnosis and the psychology of delusions. *Delusional beliefs*, 66-109.

Kısa, C. (2013). Nesne İlişkileri Kuramı ve Tanrı Tasavvuru. *Doktora Tezi*. İzmir.

Köknel, Ö. (1985). *Kaygıdan Mutluluğa Kişilik*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Köse, A. ve Ayten, A. (2019). *Din Psikolojisi* (9 b.). İstanbul: Timaş Yayınları.

Köse, H. (2011). Tüketim Topmunda Bir 'Sosyal Beden' Kurgusu Olarak Kadın. *Selçuk İletişim*, 76-89.

Kurt, A. (2008). Sosyolojik Din Tanımları ve Dine Teolojik Bakış. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 17(2): 73-93.

Kurt, A. O. (2017, Aralık). Anadolu'da İlk Tapınak: Göbeklitepe. *Cumhuriyet İlahiyat Dergisi*, 21(2): 1107-1138.

Laeq, K. (2022, Şubat 10). *Metaverse: Why, How and What*. Mart 2022 tarihinde ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What, 12.06.2022

Lapsley, D. K. ve Stey, P. C. (2011). Id, Ego and Superego. *Encyclopedia of Human Behavior.*, 1-9.

Meta. (2022, Ocak 16). *Meta*. Meta: <https://about.facebook.com/meta/>, 12.06.2022

Morris, B. (1987). *Din Üzerine Antropolojik Düşünceler*. (T. Atay, Çev.) İmge Kitabevi.

Murphy, D., Mitchell, J., Khazanchi, D. ve Owens, D. (2009). Avatars, People, and Virtual Worlds: Foundations for Research in Metaverses. *Journal of the Association for Information Systems*, 91-117 .

Nadella: (2021, Kasım 2). From the metaverse and large-scale AI models, to a new trust fabric that spans organizational boundaries, at #MSIgnite I shared some of the innovations that will shape our work and our lives over the next decade. *From the metaverse and large-scale AI models, to a new trust fabric that spans organizational boundaries, at #MSIgnite I shared some of the innovations that will shape our work and our lives over the next decade*. Twitter. ocak 2022 tarihinde <https://twitter.com/satyanadella/status/1455599437984583680>, 12.06.2022

Nuralink. (2023). *Interfacing With the Brain*. Ocak 2023 tarihinde Neuralink Web sitesi: <https://neuralink.com/approach/>, 12.06.2022

Oflazoğlu, S. ve Sabah Çelik, Ş. (2020, Ocak). Avatarın Kadar Konuş: Farklı Olma İhtiyacı ve Materyalizm Eğiliminin Genişletilmiş Benlik Üzerindeki Etkisi. *Pazarlama ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi*, (25): 119-144.

Öner, N. (1986). *Klasik Mantık*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Özlem, D. (2010). *Etik-ahlak felsefesi*. İstanbul: Notos Kitap Yayıncılık.

Qualcomm. (2022, Ocak 4). *Duyurular*. Qualcomm: <https://www.qualcomm.com/news/releases/2022/01/04/qualcomm-announces-collaboration-microsoft-expand-and-accelerate-ar-usher>, 12.06.2022

Rogers, C. (1961). *On Becoming a Person*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Samsung837X, D. (tarih yok). Decentraland Samsung837X. *Samsung837X*. Decentraland, 104,75.

Sayar, T. E. ve Özmen, T. (2022). Dijital Oyunlarda Avatar-Kimlik İlişkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (11): 320-341.

Sayer, A. (2016). *Sosyal Bilimde Yöntem Realist Bir Yaklaşım*. (S. Gürses, Çev.) Küre Yayınları.

Schultz, D. P. ve Schultz: E. (2020). *Modern Psikoloji Tarihi* (8 b.). (Y. Aslay, Çev.) İstanbul: Kaknüs Psikoloji.

SecondLife. (tarih yok). Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Aziz George Kilisesi.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Larsson/156/17/110>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Buda Merkezi/Budizm.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/ZI%20Ocean%20View/223/39/21>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Gıduts Manastırı.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Monastery/219/134/134>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Kâbe. *SecondLife* Kâbe.
<https://maps.secondlife.com/secondlife/IslamOnline%20dot%20Net/10/52/22>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Notre Dame Katedrali.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Paris%201900/34/81/24>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Ross Camii.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/Ross/161/240/43>. Ocak 2023 tarihinde alındı

SecondLife. (tarih yok). Yahudi İnanç ve Maneviyat Adası.
<http://maps.secondlife.com/secondlife/KnoWorld/83/81/1254>. Ocak 2023 tarihinde alındı

Slodka, M., Szmigielska, B., Holda, M. ve Skrzypinska, D. (2018). The phenomenology of dream–reality confusion: A quantitative study. *APA PsycArticles*, 3(28): 245-260.

Smith, E., Hoeksema, S., Fredrickson, B. ve Loftus, G. (2020). *Atkinson ve Hilgard Psikolojiye Giriş*. (Ö. Öncül ve D. Ferhatoğlu, Çev.) Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Stephenson, N. (2016). *Snow Crash (Parazit)* (1 b.). (A. Çeker, Dü. ve S. Hacıoğlu, Çev.) İstanbul, İstanbul/Kadıköy: Altıkırkbeş Yayın.

Şahin, M. C. (2016, Ağustos). Antropoloji ve Din Tarihsel ve Kuramsal Temeller. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 451-473.

Tangerman, V. (2021, Aralık 12). *Robotlar ve Makineler*. Futurism: <https://futurism.com/elon-musk-metaverse-sucks-neuralink-better>, 12.06.2022

TDK. (2022, 03 04). *Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğü*. 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/>, 12.06.2022

Teknoloji. (2022, Nisan 15). Haberler: <https://www.haberler.com/teknoloji/metaverse-de-koku-alabilecek-miyiz-14872074-haberi/>, 12.06.2022

Tomak, A., Seylan, A., Yazar, T. ve Turkaya, A. (2015). Tüketim Çağında Özne-Nesne Diyalektiği ve Değişen Anlam. *İMÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi Dergisi*, 1(2): 65-74.

Türk, G. D. ve Bayrakçı: (2019). Sosyal Medya ve Toplumda Değişen Estetik İşlem Yaptırma Algısı. *Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, 10(39).

Türk, G., Bayrakçı, S. ve Akçay, E. (2022). Metaverse ve Benlik Sunumu. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 316-333.

Türk, H. (2022, Ocak 27). *Dünya*. Haber Türk: <https://www.haberturk.com/kabe-ziyareti-icin-metaverse-projesi-3327102>, 12.06.2022

Üstündağ, N. İ. (2021, Aralık 9). *Bilim Teknoloji*. Ocak 2022 tarihinde TRT Haber: <https://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/dunyanin-en-buyuk-gezici-uzay-sergisi-istanbulda-634197.html>, 12.06.2022

Web ve Tıbbi Yayın Kurulu. (2019, Kasım 12). *Bebeklerde Ben Bilinci*. Aralık 2022 tarihinde Acıbadem: <https://www.acibadem.com.tr/ilgi-alani/bebeklerde-ben-bilinci/>, 12.06.2022

Winnicott, D. W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik* (2. b.). (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

Winnicott, D. W. (2014). *Çocuk Aile ve Dış Dünya*. (N. Nirve ve N. Diner, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Yakar, H. ve İpek, C. (2019). II. Uluslararası Türk Halklarının Felsefî Mirası Sempozyumu. H. Yakar ve C. İpek (Dü.). içinde, (s. 236-237). Kırşehir.

Yaparel, R. (1987). Dinin Tarifi Mümkün mü? *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 403-417.

Yiğitoğlu, M. (2022). Religious Virtual Living and Metaverse on the Real World. *Afro Eurasian Studies Journal*, 5-14.

Yılmaz, H. A. (2016, Nisan). Bir Derleme: Benlik Kavramına İlişkin Bazı Yaklaşımlar Ve Tanımlamalar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, (48): 79-89.

Zuckerberg, M. (2021, Temmuz 22). Mark in the Metaverse. (C. Newton, Interviewer)
The Verge. Retrieved Mart 3, 2022, from <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>, 12.06.2022.

