

# Metaverse Platformlarında Kullanımlar ve Kişilerarası İletişim: Decentraland'e Yönelik Bir Netnografi Araştırması<sup>1</sup>

**Bahar KAYIHAN**

Doç. Dr.  
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
İletişim Fakültesi  
bahar.kayihan@hbv.edu.tr  
ORCID: 0000-0001-5196-4350

## Abstract

### Uses and Interpersonal Communication in Metaverse Platforms: A Netnography Study of Decentraland

*The study aims to reveal the uses and interpersonal communication within Decentraland, a decentralized metaverse platform. In order to do so, the study draws on theories of community, particularly Rainie and Wellman's theory of networked individualism. To study the virtual community, two months of participant observation and in-depth interviews were conducted within Decentraland using netnography. The results showed that Decentraland reinforces the structure of class society, that power relations are present and that users use the platform mainly for entertainment and consumption. It was also found that the online relationships established here complement rather than replace face-to-face communication, that Decentraland is a network that provides both material and emotional personal support, that users join the platform on the basis of shared interests and values, but that relationships are fluid. It was also observed that the technical infrastructure of Decentraland caused interpersonal communication problems.*

**keywords:** Metaverse, Decentraland, virtual communities, interpersonal communication, netnography.

<sup>1</sup> Araştırmanın gerçekleştirilmesi için gerekli olan Etik Kurul Onayı, TC Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Komisyonu tarafından 26.06.2024 tarih ve 07 sayılı toplantıda görüşülerek etik açıdan uygun bulunmuştur. Evrak kontrolü BSLAK2FD6R evrak kodu ile <https://www.turkiye.gov.tr/> adresinden gerçekleştirilebilir.

## Résumé

### Usages et Communication Interpersonnelle dans Les Plateformes du Métavers : Une Etude de Netnographie de Decentraland'

L'étude vise à révéler les usages et la communication interpersonnelle au sein de Decentraland, une plateforme de métavers décentralisée. Pour ce faire, elle s'appuie sur les théories de la communauté, en particulier la théorie de l'individualisme en réseau de Rainie et Wellman. Pour étudier la communauté virtuelle, deux mois d'observation participante et d'entretiens approfondis ont été menés au sein de Decentraland à l'aide de la netnographie. Les résultats ont montré que Decentraland renforce la structure de la société de classes, que les relations de pouvoir sont présentes et que les utilisateurs se servent principalement de la plateforme pour se divertir et consommer. Il a également été constaté que les relations en ligne établies ici complètent plutôt qu'elles ne remplacent la communication en face-à-face, que Decentraland est un réseau qui fournit un soutien personnel à la fois matériel et émotionnel, que les utilisateurs rejoignent la plateforme sur la base d'intérêts et de valeurs partagés, mais que les relations sont fluides. Il a également été observé que l'infrastructure technique de Decentraland était à l'origine de problèmes de communication interpersonnelle.

**mots-clés:** Metaverse, Decentraland, communautés virtuelles, la communication interpersonnelle, netnographie.

## Öz

Çalışma kapsamında merkeziyetsiz bir metaverse platformu olan Decentraland içerisindeki kullanımları ve kişilerarası iletişimi açığa çıkarmak amaçlanmaktadır. Bunun için, topluluklar ile ilgili öncül kuramlardan ve özellikle Rainie ve Wellman'ın Ağa Bağlı Bireycilik Kuramı'ndan yola çıkılmıştır. Sanal topluluğu incelemek için netnografi yöntemi kullanılarak Decentraland içerisinde iki ay boyunca katılımcı gözlem ve derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak, Decentraland'in sınıflı toplum yapısını pekiştirdiği, güç ilişkilerinin mevcut olduğu ve kullanıcıların temel olarak eğlence ve tüketim amacıyla platformu kullandıkları açığa çıkmıştır. Ayrıca, burada kurulan çevrimiçi ilişkilerin yüz yüze iletişimin yerini almaktan ziyade onu tamamladığı, Decentraland'in hem maddi hem de duygusal kişisel destek sağlayan bir ağ olduğu, kullanıcıların platforma ortak ilgi alanları ve değerler temelinde katıldığı, ancak ilişkilerin akışkan olduğu anlaşılmıştır. Decentraland'in teknik altyapısının kişilerarası iletişim problemlerine neden olduğu da görülmüştür.

**anahtar kelimeler:** Metaverse, Decentraland, sanal topluluklar, kişilerarası iletişim, netnografi.

## Giriş

Hiro aslında burada değildi. Bilgisayarının gözlüklerine resmettiği ve kulaklıklarına iletlediği, bilgisayar tarafından yaratılmış Metaverse adlı bir evrendeydi. Hiro'nun Metaverse içerisindeki caddenin en işlek kısmının hemen dışındaki bir mahallede evi vardı. Yaklaşık on yıl önce, sokak protokolü ilk yazıldığında, Hiro ve bazı arkadaşları paralarını bir araya getirerek ilk geliştirme lisanslarından birini satın almış ve Metaverse içerisinde küçük bir hacker mahallesi oluşturmuşlardı. O zamanlar bu, uçsuz bucaksız bir karanlığın ortasında küçük bir ışık parçasından ibaretti. Metaverse içerisinde insanların hepsi, fiber optik kablodan gelen spesifikasyonlara göre bilgisayar tarafından çizilen hareketli görüntünün bir parçasıydı. Kısacası, insanlar avatar adı verilen yazılımın öğeleriydi. Avatarınız, donanımınızın sınırlamaları dahilinde istediğiniz şekilde görünebilmekteydi. Yataktan yeni kalkmışsanız, avatarınız yine de güzel kıyafetler giyebilir ve profesyonelce uygulanmış makyaj yapmış olabilirdi. Metaverse'de bir goril ya da bir ejderha gibi görünebilmek de mümkündü. (Stephenson, 1992/1994). Stephenson, *Snow Crash* (1992) adlı romanında ilk defa Metaverse'i bu şekilde anlatmıştır. Ancak, Metaverse'in bu kurgusal betimlemesinin mevcut metaverse platformları ile benzer olduğu söylenebilir. Metaverse'in görsel yapısı, sahnelerin, oyuncu olmayan karakterlerin (NPC'ler) ve oyuncu karakterlerinin (Avatar) 3D yapısı da dahil olmak üzere fiziksel ve sanal dünyayı birleştiren entegre dünyayı inşa eden grafik tekniklerine dayanmaktadır. Etkileşimli teknoloji, kullanıcıların görsel öğeleri kullanmasını, metaverse içinde özgürce gezinmesini ve sürükleyici bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır (Zhao vd., 2022, s. 56). Metaverse platformlarına yönelik ilgi ise özellikle son yıllarda artmıştır.

Marc Zuckerberg'in Facebook'un "Meta" adını alarak Metaverse'i hayata geçireceğini ve insanların bağlantı kurmalarına, topluluklar bulmalarına ve işlerini büyütmelerine odaklanacağını duyurduğu 2021 yılının Ekim ayındaki basın açıklamasından sonra, Metaverse'e yönelik ilgi hızla artmıştır. Bu durum, Google Trend verilerine de yansımıştır. Ekim 2021'de hem YouTube hem de Google'da metaverse aramalarında önemli bir artış yaşanmıştır. Ayrıca, Nisan ayında da YouTube aramalarında bir yoğunlaşma olduğu görülmektedir (Narin, 2021, s. 17). İnsanları bu denli meraklandıran dönüşüm Facebook'un Meta'ya dönüşmesi ile sınırlı değildir. Özellikle 2021'den bu yana, Nvidia Omniverse, ve Microsoft gibi önde gelen birçok teknoloji firması metaverse trendine dahil olmaktadır. Gucci ve Coca-Cola gibi tüketici markaları, Decentraland gibi metaverse platformlarında NFT'ler satmaktadır (Kim, 2021, s. 141). Yalnızca Decentraland değil, Roblox, Fortnite, The Sandbox, Horizon Worlds gibi metaverse platformları da mevcuttur. Ayrıca, metaverse platformlarının tek bir türü yoktur.

Kye ve diğerleri (2021, s. 2-6), Metaverse'in dört farklı türünü tanımlamıştır: artırılmış gerçeklik, yaşam günlüğü, ayna dünyalar ve sanal dünyalar. Artırılmış gerçeklik, bireyin dışındaki gerçek fiziksel dünyayı, konuma

duyarlı bir sistem ve günlük olarak karşılaştığımız alanlara eklenmiş ve katmanlı ağa bağlı bilgiler içeren bir arayüz kullanarak genişleten bir teknoloji biçimini ifade etmektedir. Yaşam günlüğü, insanların günlük yaşamlarını internet veya akıllı telefonlar üzerinden kaydetmek için akıllı cihazlar kullanmasıdır. Yaşam günlüğü tutmanın tipik örnekleri arasında X, Meta ve Instagram yer almaktadır. Ayna dünya, dış dünyanın bir tür simülasyonudur ve gerçek dünyanın bilgisel olarak geliştirilmiş sanal bir modelini veya “yansımasını” ifade etmektedir. Başka bir deyişle, gerçek dünyanın görünümünün, bilgisinin ve yapısının bulunduğu bir Metaverse’dir. Sanal gerçeklik ise, iç dünyayı simüle eden bir metaverse türüdür. Sanal gerçeklik teknolojisi sofistike 3D grafikler, avatarlar ve anlık iletişim araçları içermektedir. Kullanıcıların kendilerini tamamen sanal bir gerçekliğin içinde hissettikleri bir dünyadır. Tüm bu türlere odaklanan farklı çalışmalar gerçekleştirilmektedir.

Farklı disiplinlerden akademisyenler metaverse platformlarının farklı niteliklerini incelemişlerdir. Uygulamalar, olasılıklar ve zorluklar (bkz. Dionisio vd., 2013; Kye vd., 2021; Dwivedi vd., 2022; Xu vd., 2022; Ning vd., 2023; Koohang vd., 2023), güvenlik ve mahremiyet (bkz. Wang vd., 2022b; Ruoyu vd., 2022), sağlık (bkz. Usmani vd., 2022; Wang vd., 2022a), mimari (bkz. Moneta, 2020), eğitim (bkz. Kye vd., 2021; Lin vd., 2022; Hwang & Chien, 2022; Prakash vd., 2023), sosyoloji (bkz. Buana, 2023), turizm (bkz. Buhalis vd., 2023) teknolojik tekillik, sanal ekosistem (bkz. Lee vd., 2021), sanat (bkz. Kayıhan, 2023) gibi pek çok konu kapsamında metaverse platformları incelenmiştir. İletişim bilimleri alanında da metaverse ile ilgili çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmalarda; gazetecilik (bkz. Sanchez-Acedo vd., 2023), reklamcılık ve pazarlama (bkz. Kim, 2021; Barrera & Shah, 2023), görselleştirme teknikleri (bkz. Zhao vd., 2022), etik (bkz. Feng, 2023), kullanıcı davranışları (bkz. Shen vd., 2021), yapay zekâ (bkz. Guo vd., 2022) konuları araştırılmıştır. Ancak yakın gelecekte, metaverse ile ilgili olarak iletişim alanını ilgilendiren daha birçok çalışmaya ihtiyaç olacaktır. Metaverse platformlarında veri hakları, veri güvenliği, dezenformasyon, platform kapitalizmi, siber zorbalık ve kullanıcı deneyimleri hakkında yeni sorunlar ortaya çıktıkça, bu konulara yönelik yeni çözüm önerilerine yönelik arayışlar da artacaktır.

Bu çalışma kapsamında ise sanal gerçekliğe dayalı, merkeziyetsiz bir metaverse platformu olan Decentraland ele alınmıştır. Çalışmanın amacı, Decentraland kullanıcılarının platformu kişilerarası iletişim açısından nasıl kullandıklarını, burada kurdukları ilişkileri nasıl tanımladıklarını ve platformdaki diğer kullanıcılar ile bağlarının nasıl olduğunu açığa çıkarmaktır. Bunun için, topluluklar ile ilgili öncül kuramlardan ve bu kuramlardan yola çıkarak sanal toplulukları ve ağları inceleyen yaklaşımlardan yola çıkılmıştır. Özellikle Lee Rainie ve Barry Wellman’ın Ağa Bağlı Bireycilik Kuramı araştırmaya temel oluşturmuştur. Araştırma için, sanal toplulukları incelemek için etnografik araştırma tekniklerini uygulayan bir nitel araştırma yöntemi olan netnografi kullanılmıştır. Bu kapsamda, bir netnografik yöntem bilimci olan Kozinets’in sanal toplulukları

anlamak için önerdiği araştırma tasarımından yola çıkılmıştır. Ayrıca, topluluk kuramları ve Rainie ve Wellman'ın sanal toplulukları araştırmak için sorduğu sorular da dikkate alınarak araştırma soruları oluşturulmuştur. Decentraland'ın yapısı ve işleyişi, platform içerisinde nasıl iletişim kurulduğu, kullanıcıların ne tür ilişkilerinin olduğu, bu ilişkilerin birbiriyle bağlantıları, toplulukların sınırlarının geçirgenliği, gazetecilik faaliyetleri ya da benzeri kitle iletişim faaliyetleri araştırılmıştır. Bunun için, Decentraland içerisinde iki ay boyunca katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir. 01.04.2024- 01.06.2024 tarihleri arasında Decentraland'e her gün iki saat katılarak sanal topluluğun yapısı ve işleyişi incelenmiştir. Ayrıca bu süre içerisinde platform kullanıcıları ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Toplam 20 kullanıcı ile görüşülmüştür. Derinlemesine görüşmeler için yarı yapılandırılmış bir soru formu (bkz. EK1) oluşturulmuştur.

### **Toplumsal Dönüşüm Bağlamında Toplulukların Sanal Topluluklara Dönüşümü**

Topluluklar ile ilgili araştırmaların temelini Ferdinand Tönnies ve Georg Simmel'in çalışmaları oluşturmaktadır. Tönnies'e göre (2001, s. 17-19) topluluk, birleşik bir toplumsal alanın üyeleri arasındaki irade etkileşimlerine dayanan olumlu ve karşılıklı ilişkiyi ifade etmektedir. Ancak, Gemeinschaft (topluluk) ve Gesellschaft (toplum) arasında bir farklılık vardır. Bu ayrımı Tönnies şu şekilde ifade etmiştir: "Gemeinschaft [topluluk/cemaat] onları ayıran her şeye rağmen bir arada kalır; Gesellschaft [toplum] onları birleştiren her şeye rağmen ayrı kalır". Rainie ve Wellman'a göre (2012, s. 43), Tönnies on dokuzuncu yüzyılın sonlarında sanayileşme, bürokratikleşme ve kentleşme ile birlikte Alman köylerindeki grup dayanışmasının kaybolmasından nostaljik bir şekilde yakınmıştır. Tönnies, büyük organizasyonlar ve şehirlerdeki gayri şahsi ilişkilerin Alman yaşamına egemen olmasıyla birlikte Alman cemaat dayanışması duygusunun yok olduğunu savunmuştur. Jones'e göre (1995, s. 10-11) sanal topluluklar Tönnies'in vurguladığı Gemeinschaft ve Gesellschaft arasındaki ayrımı azaltarak yeniden şekillendirmektedir; çünkü kullanıcılar sosyal bağları yeniden kurmak ve nihayetinde yeni bir topluluk duygusu yaratmak için sanal topluluklara katılmaya motive olmaktadır. Dolayısıyla, dijital teknoloji bireyleri topluluklar olarak birbirine bağlamaya hizmet etmektedir. Bunun da ötesinde bilgi alışverişi yeteneği ve kolektif deneyimler arama güdüsü, dijital çağda izole bireyleri başarılı bir şekilde bir topluluğa bağlayan şeydir.

Georg Simmel ise çağdaş insanları ağa bağlı bireyler olarak gören ilk düşünürdür. Simmel (1903/1995, s. 40), metropolün kozmopolitizmin merkezi haline gelmesinin, salt somut genişliğin aşılmasıyla gerçekleştiğini ve kentteki ekonomik, kişisel ve entelektüel ilişkilerin, ilk kez belirli bir sınır aşılar aşılmaz geometrik bir ilerleme içinde büyüdüğünü belirtir. Her dinamik genişleme, yalnızca benzer bir genişleme için değil, daha büyük bir genişleme için bir hazırlığa dönüşmektedir ve ondan çıkan her ağdan sonsuz sayıda başka ağ kendiliğinden büyüyerek devam etmektedir. Başka bir ifade ile, Rainie ve Wellman'a göre

(2012, s. 43-44) Simmel, özellikle şehirlerdeki yaşamın ağların akışkan bir biçimi olduğunu savunmuştur. Üç kişi arasındaki etkileşimlerin iki kişi arasındaki etkileşimlerden temelde nasıl farklı olduğunu göstererek ağlarının nasıl işlediğini detaylandırmıştır. Simmel'e göre ancak üç kişi bir araya geldiğinde ikiye karşı bir koalisyon kurabilmektedir ve iki kişi arasındaki etkileşimler bile ancak üçüncü bir kişi olduğunda şekillenmektedir.

Simmel gibi Barry Wellman da çalışmalarında (bkz. Wellman, 1979; Wellman, 2001) toplumların hiyerarşik yapılar içindeki sınırlı gruplar olarak değil, ağlar olarak görülmesi gerektiğini vurgulamıştır. Manuel Castells'in, dijital teknolojilerin yaygınlaşmasının neden olduğu sosyal, siyasi, ekonomik ve kültürel değişimleri ifade etmek için kullandığı "ağ toplumu" kavramı ise Simmel'in ağa dayalı toplum kuramına ve Wellman'ın ağlara yönelik görüşlerine dayanmaktadır. Castells'e göre (1996/2010), İnternet özellikle çoklu zayıf bağların geliştirilmesi için uygundur. Zayıf bağlar, bilgi sağlama ve düşük maliyetle fırsatlar yaratma konusunda faydalıdır. İnternetin avantajı, sosyal özelliklerin iletişimi çerçevelemede ve hatta engellemede daha az etkili olduğu eşitlikçi bir etkileşim modelinde, yabancılarla zayıf bağlar kurulmasına izin vermesidir. Çevrimdışı ve çevrimiçi zayıf bağlar, farklı sosyal özelliklere sahip insanların birbirleriyle bağlantı kurmasını kolaylaştırarak sosyalliği, sosyal olarak tanımlanmış kendini tanıma sınırlarının ötesine taşır. Bu anlamda internet, hızlı bir bireyselleşme ve sivil kopuş sürecinde olduğu görülen bir toplumda sosyal bağların genişlemesine katkıda bulunabilmektedir. Sanal topluluklar, gözlemcilerin genellikle itibar ettiklerinden daha güçlü görünmektedir. İnternette, birbirleriyle zayıf bağları olan kullanıcılar arasında bile karşılıklı destek olduğuna dair önemli kanıtlar vardır. Çevrimiçi iletişim sınır tanımayan tartışmaları teşvik etmekte ve böylece süreç samimiyete izin vermektedir. Ancak bunun bedeli, çevrimiçi arkadaşlıkların yüksek ölüm oranıdır; zira karşı taraftan duyulacak mutsuz edici bir cümle, bağlantının sonsuza dek koparılmasıyla cezalandırılabilir.

Ortaya çıkan siteleri ister sosyal medya ister iletişim forumları ya da sanal dünyalar olarak adlandıralım, uzunca bir süredir yol gösterici metafor ve kavram "sanal topluluk" olmuştur. Sanal topluluk teriminin kullanımı 1978 yılında, bilgisayar bilimcisi ve programcı Murray Turoff ve sosyolog Roxanne Starr Hiltz'in, insanların sosyalleşmek, bir araya gelmek ve örgütlenmek için bilgisayar ağlarını nasıl kullanmaya başladıklarına dair ilk kitaplardan birini yazmalarıyla ortaya çıkmıştır. Tim Berners-Lee tarafından World Wide Web'in icadından 12 yıl önce yayınlanan The Network Nation (Hiltz ve Turoff, 1978), sosyal medyanın sıradan ve hatta her yerde olduğu bir dünyayı açıkça öngörmüştür. Web'in başlangıcından beri sosyal olduğu açıktır (Kozinets, 2010/2015, s. 8).

İnternet 1980'lerde ve 1990'ların başlarında büyüdükçe, yaygın bir iletişim biçimi de "topluluk forumu" olarak adlandırılan, genellikle birden fazla metin gönderisini bir araya getiren ve farklı, ancak merkezi olarak ilgili, güncel konuları ve aktif tartışmaları içeren ilgi alanı veya konuma dayalı bir bülten tahtası olarak

ortaya çıkmıştır. Topluluk forumunun bu döneminde Howard Rheingold (1993, s. 3-5), Hiltz ve Turoff'un (1978) çalışmalarını devam ettirerek, sanal toplulukları "yeterli sayıda insan, yeterince uzun süre kamuya açık tartışmalar yürüttüğünde ağdan ortaya çıkan sosyal kümelenmeler" olarak tanımlamıştır. İnsani duygular, siber uzayda kişisel ilişki ağları oluşturmaktadır. Rheingold, çevrimiçi ilgi alanlarına dayalı forumlar, destek grupları ve rol yapma oyunlarına ilişkin gözlemlerine dayanarak, çevrimiçi topluluklardaki insanların "hoşbeş etiklerini ve tartıştıklarını, entelektüel söylemlerde bulduklarını, ticaret yaptıklarını, bilgi alışverişinde bulduklarını, duygusal destek paylaştıklarını, planlar tasarladıklarını, beyin fırtınası gerçekleştirdiklerini, dedikodu yaptıklarını, kan davası güttüklerini, aşık olduklarını, arkadaş bulduklarını ve kaybettiklerini, oyunlar oynadıklarını, flört ettiklerini, biraz yüksek sanat ve çokça boş konuşma yarattıklarını" belirtmiştir.

Sanal topluluklarının temeli Tönnies, Simmel, Simmel, Wellman, Castells, Rheingold gibi düşünürlerle dayanıyor olsa da literatürde bu konuyu farklı yönleriyle inceleyen çok sayıda çalışma mevcuttur. 1990'lı yılların sonlarına doğru yapılan çalışmalarda, sanal topluluklarının tek bir homojen yapı olarak ele alınamayacağı, bu çerçevede sanal toplulukların birbirlerinden nasıl ayrıştığı üzerinde durulmuştur. Hagel ve Armstrong (1997), sanal toplulukları ele alırken çevrimiçi alanı dört alana ayırmışlardır: ilgi toplulukları, ilişki toplulukları, fantezi toplulukları, işlem toplulukları. Lazar ve Preece (1998) ise sanal toplulukları şu özelliklere göre sınıflandırmıştır: nitelikleri, destek yazımları, fiziksel topluluklarla ilişkileri ve sınırsızlıkları. Sonraki yıllarda sanal topluluklar ile ilgili daha spesifik çalışmalar artmıştır ve araştırmacılar bu farklı sanal topluluklar ile ilgili olarak birçok farklı olguyu incelemişlerdir; bunlar arasında eğitim, sağlık gibi uygulama alanları (bkz. Poole, 2023; Noar vd., 2023) topluluk üyelerinin bağlılıkları, katılım, sürdürülebilirlik ve üyelerin katkıda bulunma motivasyonları (bkz. Wasko & Faraj, 2005; Gankey & Lampe, 2009; Malinen, 2015; Chen vd., 2022; Mustafa & Zhang, 2024), sosyallik biçimleri (Preece, 2000), sanal topluluklarda pazarlama (bkz. Kozinets vd., 2010; Moran & Gossieaux, 2010; Valos vd. 2018), sanal topluluklarda bilgi paylaşımı (Sharratt & Usoro, 2003; Ardichvili vd., 2006; Zamiri & Esmaeili, 2024) ve etik (Ferreira vd., 2023) yer almaktadır.

Sanal toplulukları anlamak için Rainie ve Wellman'ın (2012) Ağa Bağlı Bireycilik Kuramı da önemli bir perspektif sunmaktadır. Rainie ve Wellman'a göre, ağ bağlantılı bireylerden oluşan kapsamlı, gevşek örgülü sosyal çevreler öğrenme, problem çözme, karar verme ve kişisel etkileşim fırsatlarını genişletmektedir. Ayrıca, ağ bağlantılı bireycilik, kullanıcıları sıkı sıkıya bağlı grupların kısıtlamalarından kurtarmaktadır. Rainie ve Wellman (2012, s. 11) bu yaklaşım ile, sanal toplulukların ve ağların insanların dar grupların dünyasının ötesine ulaşmaları için fırsatlar ve baskı yarattığını belirtmişlerdir. İlişkiler ve sosyal dünyalarda daha fazla çeşitliliğin yanı sıra, bu dünyalara ulaşmak için köprüler ve bu dünyalar arasında hareket etmek için manevra kabiliyeti sağlanmıştır. Aynı zamanda bu durum, tek bir ana üsse sahip olmama ve çoklu sosyal dünyaların çatışan taleplerini uzlaştırma zorunluluğunu da beraberinde getirmiştir.

İkinci olarak, İnternet Devrimi insanlara geçmiştekileri gölgede bırakan iletişim ve bilgi toplama kapasiteleri kazandırmıştır. Ancak, Rainie ve Wellman'a göre (2012, s. 122) toplulukları statik mahalle veya aile grupları olarak değil, akışkan kişisel ağlar olarak düşünmek faydalı olacaktır. Çok uzun zamandır topluluk modeli, insanların kapı kapı dolaştığı ve herkesin birbirini tanıdığı, desteklediği ve gözetlediği endüstri öncesi köy olmuştur. Bu geçmiş köy grupları büyük ölçüde merkezlerindeki bireyler ve haneler tarafından birbirine bağlanan çoklu, parçalı kişisel ağlara dönüşmüştür.

Sanal toplulukları kişilerarası iletişim ile ilgili olarak ele alan çalışmalar, bu toplulukların çeşitli sorunları olan insanların sorunlarını aşmalarına yönelik bir araya gelebilecekleri platformlar olabildiğini ortaya koymuştur. Örneğin, Rodgers ve Chen'in (2005) çalışması, meme kanseri hastalarının ve hayatta kalanların ihtiyaçlarının dinamik olduğunu ve zaman içinde değiştiğini ileri sürmektedir. Bu çalışmanın önemli bulgularından biri, zaman içinde gruba katılım miktarı ile psiko-sosyal refah arasında pozitif bir korelasyon olmasıdır. Bu durum, sağlık sorunlarıyla karşı karşıya olanlara yardım etmenin yollarını arayan araştırmacılar ve sağlık hizmeti uygulayıcıları için sanal toplulukların bir fırsat olabileceğini ortaya koymaktadır. Sanal topluluk bağlarının çoğu, insanlar kendi "kişisel portföylerini" oluşturdukça özelleşip çeşitlenmektedir. İnternet kullanıcıları ağlara ya da çevrimiçi gruplara ortak ilgi alanları ve değerler temelinde katılmaktadırlar ve çok boyutlu ilgi alanlarına sahip oldukları için çevrimiçi üyelikleri de çok boyutludur. Ancak, zaman içinde, araçsal ve uzmanlaşmış olarak başlayan birçok ağ, örneğin yaşlı insanlar için SeniorNet ya da kadın bilgisayar bilimcilerinden oluşan bir ağ olan "Systems" örneğinde olduğu gibi hem maddi hem de duygusal kişisel destek sağlamaya başlamıştır. Sonuç olarak, ağlardaki etkileşim zaman içinde iletişimin kapsamını genişlettiğinden, İnternet etkileşimi hem uzmanlaşmış/işlevsel hem de geniş/destekleyici bir hale gelmektedir (Castells, 1996/2010).

Buna karşın, sanal forumlar ile ilgili araştırmalarda, çok az kullanıcının sanal topluluklardaki faaliyetlere aktif olarak katıldığı (örneğin, gönderi, yorum, paylaşım vb.) belirtilmektedir (Kim vd., 2023). Kişilerarası iletişim pratikleri bağlamında sanal toplulukları inceleyen çalışmalarda, bu toplulukların önemli bir bölümünün küçük çevrimiçi topluluklar olduğu ve birçoğunun zaman içinde küçüklüklerini sürdürdüğü de açığa çıkmaktadır (bkz. Hwang ve Foote, 2021). Bunun da ötesinde, Hwang ve Foote'a göre (2021) küçük topluluklar güçlü ikili kişiler arası ilişkileri teşvik etmemekte, daha ziyade grup temelli kimliği teşvik etmektedir. Ayrıca, çalışmalarda birçok forumun "topluluk" olarak işlev görmediği ve bunun yerine (en iyi ihtimalle) zayıf sosyal bağlara sahip çok gevşek ağlar olarak işlediği vurgulanmaktadır (bkz. Kavanaugh vd., 2003, Jones, Ravid ve Rafaeli, 2004). Buna rağmen, gevşek ağlarda da sürdürülebilir ve anlamlı bir iletişimin olabileceğini vurgulayan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin, Fayard ve DeSanctis (2005), Hindistan'daki bilgi sistemleri profesyonellerine yönelik bir çevrimiçi forumu (KMforum) şekillendiren ve sürdüren gelişim aşamalarını incelemişlerdir. Analizleri, ortak ilgi alanlarına sahip profesyonellerden



oluşan gevşek bir sanal topluluğun, sürdürülebilir ve anlamlı sanal etkileşimin gelişmesine olanak tanıyan bir iletişim biçimini nasıl geliştirebileceğini ortaya koymaktadır. Bu çalışmada ise farklı olarak merkeziyetsiz bir metaverse platformuna olan Decentraland'e odaklanılmıştır; çünkü metaverse platformları da sanal topluluklar gibi destekleyici iletişim biçimlerine olanak sağlayabilmektedir. Ancak metaverse platformları mevcut dijital iletişim biçimlerini de aşmaktadır. Dijital iletişimin dört temel şekilde tanımlanması mümkündür: insan-makine-insan, insan-makine, insan-mesaj ve makine-makine. Ancak Kim'e göre (2021, s. 142) metaverse, doğası gereği interaktif olduğundan ve avaturları aracılığıyla bedenlenmiş kullanıcıları içerdiğinden, bu temel interaktivite modlarını aşarak, meta-evrende ikinci veya bedenlenmiş benlik (yani avatar) perspektifini dahil ederek iletişim, reklam ve pazarlamanın tüm yönlerini değiştirebilecektir. Bu nedenler ile bu çalışma kapsamında, bir metaverse platformu incelenerek, bu radaki kişilerarası iletişim biçimleri incelenmiştir.

### Örneklem ve Metodoloji

Çalışma kapsamında merkeziyetsiz bir metaverse platformu olan Decentraland incelenmiştir. 2020 yılından beri varlığını sürdüren çevrimiçi platform kullanıcılar avaturlarını oluşturarak dahil olabilmektedir. Kullanıcılar, bir cüzdan oluşturarak ya da cüzdan oluşturmadan misafir olarak dahil olabilmektedir. Ancak misafir olarak erişim daha kısıtlı bir kullanım sağlamaktadır. Platformda, eğlence, sanat, eğitim faaliyetleri ve sosyal etkinlikler düzenlenmektedir.

Örneklem olarak Decentraland'in belirlenmesinin nedeni, merkeziyetsiz olması, tam anlamıyla sanal bir topluluk yapısına sahip olması ve yaygın kullanılan bir metaverse platformu olmasıdır. 2022 yılı istatistiklerine göre, Decentraland'in toplam satış hacmi 3,16 milyon dolardır ve 6807 Decentraland sahibi bulunmaktadır. Decentraland'de kullanıcılar arazilerini diledikleri gibi kullanabilmektedir. Ziyaretçiler girip oynadıkları bir oyuna ev sahipliği yapabilmekte veya sanal ya da gerçek ürünleri tanıtarak alışveriş yapabilmektedir. Ayrıca, bir konser dinleyebilmekte ya da bir kumarhaneye girebilmektedirler (Güven ve Ercan, 2022, s. 522). Ethereum blokzincirini kullanan platformun MANA adında bir kripto para birimi de mevcuttur. 2021 yılında Facebook'un Meta olarak yeniden markalaşması, metaverse'e dayalı projelerin değer artışına yol açmıştır. Decentraland'in kendi dijital para birimi MANA, üç gün içinde fiyatında yaklaşık %500'lük bir artış görmüştür (Yencha, 2023, s. 2). Bu gelişmeye paralel olarak, Decentraland içerisindeki sanal araziler de değerlendirilmiştir. Ayrıca, Decentraland'in açık kaynak kodlu olması ve bu nedenle de herkesin iyileştirmeler yapabildiği ve inşa edebildiği bir platform olması da bu platformu incelemeye değer hale getirmektedir.

Araştırma kapsamında netnografi yöntemi kullanılmıştır. "Netnografi" ya da başka bir ifade ile çevrimiçi ortamlarda gerçekleştirilen etnografi çalışması, bilgisayar aracılı iletişim yoluyla ortaya çıkan kültürleri ve toplulukları

incelemek için etnografik araştırma tekniklerini uygulayan bir nitel araştırma metodolojisidir (Kozinets, 2002, s. 62). Kozinets'e göre (2015) netnografi, sanal ortamdaki içsel ilişkileri anlamak için bu toplulukların makul bir zaman dilimi boyunca gözlemlenmesini içermektedir. İlk olarak incelenecek sanal topluluk seçimi yapıldıktan sonra, Kozinets bu toplulukla yakın ilişki kurulmasını önermektedir: Üyeler kimlerdir ve ilgi alanları nelerdir? Kullandıkları dil nedir? Site gerçekte nasıl çalışmaktadır? Esasen bu ilk aşama, çevrimiçi kültüre dalmak ve bağlamını anlamakla ilgilidir. Bu ilk aşamanın ardından incelenecek sanal toplulukların doğasına uygun bir araştırma tasarlanmaktadır. Gözlem ve derinlemesine görüşmeler netnografi araştırmalarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu araştırmada, Kozinets'in sanal toplulukları anlamak için önerdiği araştırma tasarımından yola çıkılmıştır. Ayrıca, Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 41) sanal toplulukları araştırmak için sorduğu sorular da dikkate alınarak araştırma soruları şu şekilde belirlenmiştir:

- Decentraland'ın yapısı ve işleyişi (özellikle güç ilişkileri) nasıldır ve bu işleyiş kullanıcıların platform içerisindeki kişilerarası ilişkileri için nasıl bir zemin oluşturmaktadır?
- Kullanıcılar hangi amaçlar ile Decentraland'i kullanmaktadır? Bu kullanıcıların kişilerarası iletişim ile ilgili boyutları nelerdir?
- Decentraland platformunda iletişim dili ve iletişim biçimleri nelerdir, bu unsurlar topluluk içindeki etkileşimleri nasıl şekillendirmektedir?
- Kullanıcılar arasındaki kişilerarası ilişkiler hangi türde bağlar içerir; bu bağlar sıkı ve destekleyici bağlar mıdır, yoksa akışkan ya da gevşek bağlar mıdır?

Bu sorulara cevap aramak üzere Decentraland içerisinde iki ay boyunca katılımcı gözlem gerçekleştirilmiştir. 01.04.2024- 01.06.2024 tarihleri arasında Decentraland'e her gün iki saat katılarak sanal topluluğun yapısı araştırılmıştır. Eğlence, sanat, eğitim gibi farklı içeriklerdeki etkinlikler takip edilmiştir, buradaki etkileşimler gözlenmiştir. Ayrıca bu süre içerisinde platform kullanıcıları ile platform içerisinde derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Toplam 20 kullanıcı ile görüşülmüştür. Derinlemesine görüşmeler, rastlantısal olarak karşılaşılan ve görüşmeyi kabul eden kişiler ile gerçekleştirilmiştir ve her birine ilk olarak görüşmenin bu araştırma için gerçekleştirildiği belirtilmiştir. Çalışma için Decentraland'in 18 yaş üstü seçeneği etkinleştirilmiştir. Decentraland platformunun bir yaş derecelendirilmesi mevcuttur. Decentraland, topluluğu için güvenli ve uygun bir ortam sağlamak amacıyla bir yaş derecelendirme sistemi kullanmaktadır. Gençler için T (13+) ya da Yetişkinler için A (18+) seçeneği etkinleştirilmektedir (bkz. Decentraland yaş derecelendirme). Çalışmanın örnekleme, 18 yaş üstü kişileri kapsamaktadır. Bu nedenle de 18 yaş üstü seçeneği etkinleştirilerek platformda bulunulmuştur. Dolayısıyla bu kapsam dışında kalanlar ile görüşme gerçekleştirilmemiştir. Derinlemesine görüşmeler için yarı yapılandırılmış bir soru formu oluşturulmuştur (bkz. EK1). Yarı yapılandırılmış soru formu, görüşme sırasında, kullanıcı ile kurulan iletişimin akışı çerçevesinde yeni sorular sorulmasına olanak vermesi açısından tercih

edilmiştir. Böylece, kullanıcıların kendilerinin araştırmaya dahil etmek isteyebilecekleri görüşleri ve deneyimleri araştırma kapsamı dışında bırakılmamıştır.

## **Araştırmanın Bulguları**

### ***Decentraland'ın Yapısı ve İşleyişi***

Decentraland içerisinde iki ay boyunca gerçekleştirilen katılımcı gözlemin yanı sıra, Decentraland'ın websitesi, blogu (<https://decentraland.org/blog/>) ve kullanım kılavuzları da incelenmiştir. Decentraland'e günlük ziyaret oranının fazla olmadığı görülmüştür (günlük eş zamanlı katılım yaklaşık 150 kişi). Ayrıca, platform içerisinde kullanıcılar ile (20 kullanıcı ile) derinlemesine görüşmeler yapılmıştır.

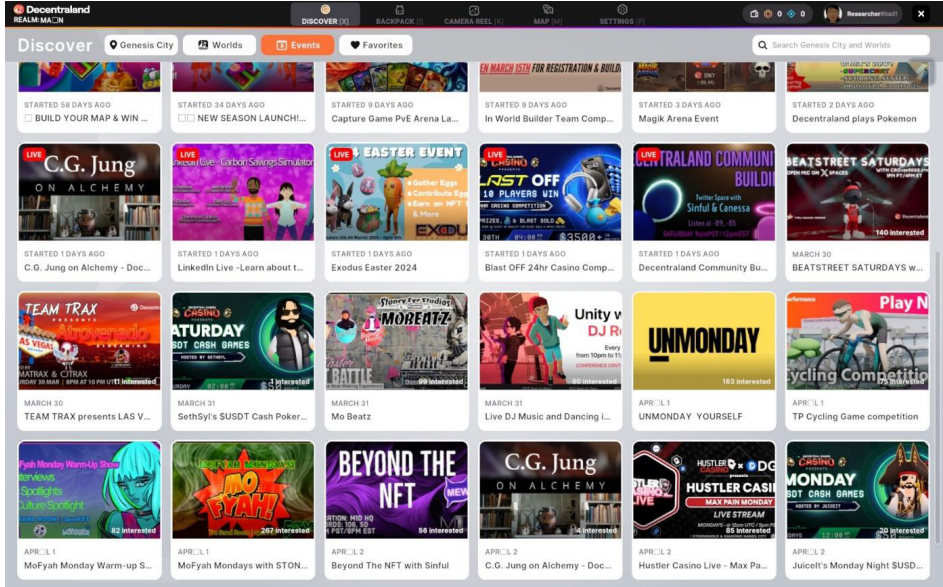
Platforma Google hesabı ile ya da bir Metamask cüzdanı ile giriş yapılabilmektedir. Ardından bir avatar oluşturulması gerekmektedir. Stephenson'un (1992/1994) romanında kendi avatarlarını nasıl yazacaklarını bilmeyen kullanıcılar hazır avatarlar satın almak zorundadırlar. Decentraland'de de benzer şekilde çeşitli öğeler satın alınarak avatarlar oluşturulabilmektedir. Ancak herhangi bir ücret ödenmeden de çeşitli seçimler yapılarak bir avatar kullanılabilir. Çalışma kapsamında, Google hesabı ile bir avatar oluşturularak platform içerisinde zaman geçirilmeye başlanmıştır. İlk olarak, platformun giriş alanı olan Genesis Plaza'da (bkz. Şekil 1) bulunulmuştur. Burada, yedi kullanıcı aynı yerde bulunuyor olsak da herhangi bir iletişim gerçekleşmemiştir. Ancak, kullanıcıların ortak alanda ya da birebir iletişim halinde olabilmeleri mümkündür. Ardından, etkinlikler (bkz. Şekil 2) ve ziyaret edilebilecek mekanlar araştırılmıştır. Bu mekanların ve etkinliklerin hemen hepsi eğlence odaklı etkinliklerdir. Dolayısıyla, Decentraland'in her şeyden önce bir eğlence merkezi olduğu söylenebilir. Ancak, bir eğlence merkezi olmanın da ötesinde Decentraland'in önemli özelliklerinden biri, herhangi bir kontrol mekanizması olmaksızın merkeziyetsiz işleyen bir platform olmasıdır. Açık kaynak kodlu olan Decentraland içerisinde herkes teknik iyileştirmeler yapabilmekte ve inşa edebilmektedir. Metaverse platformu, Decentraland içerisinde satın alınan, satılan ve kiralanın arsa parsellerinden oluşmaktadır ve bu işlemler herkes tarafından gerçekleştirilebilmektedir. Ayrıca, platformun operasyonları ve geleceği topluluk tarafından önerilmekte, oylanmakta ve kararlaştırılmaktadır. Kullanıcıların hepsi, istediği bir değişikliği oylamaya sunabilmekte ve düşüncesini tartışmaya açabilmektedir. Bu oylamaların altına kullanıcılar olumlu ya da olumsuz görüşlerini yazmaktadırlar. Ağa bağlı bireyciliğin, insanların sahip olduğu gibi eleştirel bağlılığı teşvik ettiği görülmektedir.

## Şekil 1. Decentraland'ın Giriş Alanı Olan Genesis Plaza



\*Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

## Şekil 2: Decentraland'de Düzenlenen Etkinliklerden Örnekler



\*Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

Topluluğun kendi kendisini yönettiği anlaşılmaktadır. Decentraland DAO (merkezi olmayan özerk organizasyon), Decentraland'ın sanal dünyasındaki MANA (para birimi), isimler (bir isim Ethereum Mainnet ağında 100 MANA değerindedir) ve arazi sahipleri için karar verme mekanizmasıdır. Topluluk, DAO'daki oylamalar yoluyla hibeler verebilmekte ve değişiklikler yapabilmektedir. Decentraland DAO arayüzü [governance.decentraland.org](https://governance.decentraland.org) adresinde yer almaktadır. Burası kullanıcıların giriş yaptığı, teklif oluşturduğu ve oy kullandığı yerdir. DAO ayrıca arazi ve mülk akıllı sözleşmelerini de kontrol edebilmektedir. 7 Mayıs 2024 tarihinde 7 aktif teklif, aynı hafta içerisinde 203 oy, hazinede 22,588,850.97 dolar para mevcuttur.

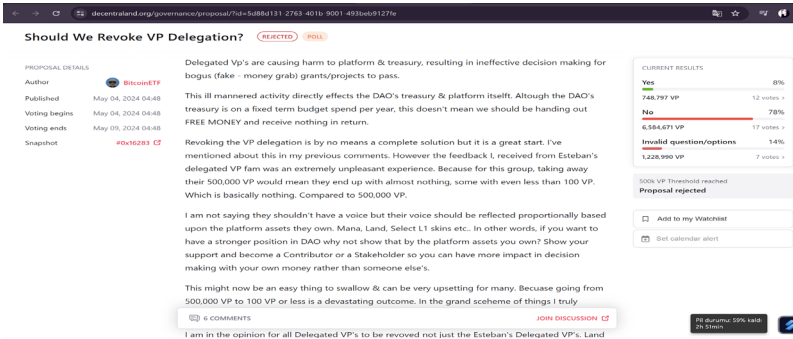
Kullanıcıların, Decentraland DAO'daki oyu toplam bakiyesine göre belirlenmektedir. 1 MANA 1 oy gücü anlamına gelmektedir. 1 isim 100 oy gücü, 1 arsa parseli 2000 oy gücü getirmektedir. Giyilebilir koleksiyonlar da yaygın olmayan (1 oy gücü), nadir (5 oy gücü), epik (10 oy gücü), efsanevi (100 oy gücü) ya da mitik (1000 oy gücü) olmasına bağlı olarak farklı oy hakkı sağlamaktadır. Ayrıca, her mülk 2000 değerindedir ve bu değer o mülkteki tek bir arazi parselinin sayısı ile çarpılmaktadır. Örneğin, 2 parselli bir emlak toplam oy gücünüze 4000 oy gücü katkıda bulunmaktadır (bkz. DAO User Guide).

Ayrıca platformda bir de Oylama Gücü (VP) delegasyonu uygulaması mevcuttur. Kullanıcılar, oy haklarını kendileri adına yönetim sürecine katılabilecek tanınmış topluluk üyelerine devredebilmektedir. Örneğin, 10 Mayıs 2024 tarihi itibarıyla Lordlike adlı kullanıcının 888,395, DHINGIA adlı kullanıcının 815,135, Pablo adlı kullanıcının 650,117 oy gücü vardır. Bu kullanıcılar, 2024 Mayıs tarihi itibarıyla en fazla oy gücüne sahip delegelerdir. Hepsinin delege olmak için motivasyonlarını anlattıkları, Decentraland'e dair vizyonlarını açıkladıkları birer yazılı metni vardır (bkz. DAO delegates). Görülmektedir ki, herhangi bir bütçesi olmayan kullanıcıların oy gücü yoktur. Fazla bütçeye sahip kullanıcıların ve delegelerin ise oy gücü çoktur. Bu, çok sınıflı; yani hissedarların bir kısmının diğerlerinden daha fazla oy gücüne sahip olduğu bir yapıdır.

Çok sınıflı yapı, sahip olunan her coin/arazi/isim/giyilebilir koleksiyon için ya da delegeler için birden fazla oya izin vererek şirket üzerinde orantısız kontrol uygulamalarına olanak tanımaktadır. Bu yapı 'alt' bir hissedarlar sınıfı yaratmaktadır ve seçkin bir azınlığa önemli bir güç vermektedir. Fazla coin/arazi/isim/giyilebilir koleksiyon sahibi ya da delege olan kullanıcılar, yetenekleri ve performansları ne olursa olsun daha fazla söz sahibi olmaktadır. Ayrıca, çok sınıflı oy gücü yerleşik bir hissedar sınıfı yaratmaktadır ve bu hak sahipleri istediği kararı (kimi zaman kötü kararları) almakta özgürdür. Sınıflı topluluk yapısı, kullanıcılar arasında güç ve otorite hiyerarşileri oluşturan bir kişilerarası iletişim biçimini de doğurmaktadır. Örneğin, 4 Mayıs 2024 tarihinde bir kullanıcı tarafından "Oy Gücü Delegasyonunu İptal Etmeli miyiz?" sorusu oylamaya sunulmuştur. 12 oy delegelerin oy gücü yetkisinin iptal edilmesi için, 17 oy ise delegelerin oy gücü yetkilerinin iptal edilmemesi için verilmiştir. Ancak, evet oyu verenlerin toplam oy gücü 748,797,

hayır diyenlerin oy gücü ise 6,584,671 'dir (bkz. Şekil 3). Dolayısıyla, oy gücü fazla olan kullanıcıların oy kullandığı ve sonucu belirlediği anlaşılmaktadır. Yani oy gücü fazla olan delegelerin kullandığı oylar, delege gücünün iptal edilmemesi için ya da herhangi başka bir konu için belirleyici olmaya yeterlidir. Bir oy gücüne sahip bir kullanıcıların vereceği oy ise bu platform içerisinde herhangi bir değişimi gerçekleştirmek için yeterli olmayacaktır.

### Şekil 3: "Oy Gücü Delegasyonunu İptal Etmeli miyiz?" Oylaması Teklifi ve Sonucu



\*Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

Bu yönüyle Decentraland her ne kadar merkezi bir yönetime sahip olmasa da ve kullanıcılara oy hakkı veriyor olsa da sınıflı bir topluluk yapısına sahiptir. Örneğin, Decentraland için giyilebilir ürünler tasarlayanların birincil satışlarından %97,5 ve ikincil satışlardan %2,5 telif hakkı kazandıkları gözlenmiştir. Kazanılan gelir doğrudan tasarımcılara gitmemekte, topluluk tarafından oylanan topluluk hibelerine gitmektedir. Dolayısıyla bu hibelerin ne şekilde kullanılacağına kararının da fazla oy hakkına sahip olan üst hissedarlar sınıfı vermektedir. Kısacası, tek bir oy hakkına sahip üreticinin sarf ettiği emeğin akıbetine karar veren belki de hiç üretim becerisine sahip olmayan fazla arazi ve oy sahibi bir kullanıcı olabilmektedir. Bu açıdan platformda herkesin eşit söz hakkına sahip olmadığı ve daha güçlü/daha güçsüz kullanıcıların mevcut olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca, Gompers ve diğerlerine göre (2004) çok sınıflı bir yapı, sadece sınıflar inşa ettiği için değil, kurumsal performans açısından da olumsuzdur. Akademik araştırmalar, çok sınıflı hisse yapılarının kurumsal performansı engellediğine dair kanıtlar sunmaktadır.

Kullanıcıların görüş ve deneyimlerini öğrenebilmek adına kullanıcılara, "Platform içerisinde söz sahibi olduğunuzu düşünüyor musunuz? Daha güçlü ya da güçsüz kullanıcılar/ gruplar var mı?" soruları yöneltilmiştir. Kullanıcıların hepsi platform içerisinde çoğunlukla eğlence ya da yatırım amacıyla bulduklarını ve söz sahibi olup olmamayı umursamadıklarını ifade etmişlerdir. Yine de katılımcıların büyük bir kısmı söz sahibi olduklarını düşündüklerini belirtirken (K1, K3, K4, K6, K7, K10, K11, K13 K15, K16, K17, K18, K19, K20), bir kısmı ise (K2, K5, K8, K9,

K12, K14) söz sahibi olmadığını belirtmiştir. Örneğin, bir kullanıcı (K3) platformda söz sahibi olduğunu şu şekilde ifade etmiştir:

“Elbette herkes gibi söz sahibiyim; çünkü burada herkes arsa satın alabiliyor, herkes istediği etkinliğe katılabiliyor, istediği ile konuşabiliyor, istediği oyu kullanabiliyor. Bir yıla yakın zamandır burada vakit geçiriyorum ve bana ne yapmam gerektiği ya da ne yapamayacağım hiç söylenmedi. Herkesin özgür olduğu bir yer burası. İstedigin ol, istediğini yap, istediğini söyle, istediğin yere git kimse karışamaz.”

Bir başka kullanıcı (K9) ise söz sahibi olmadığını bu sözlerle anlatmıştır:

“Taraftar gruplarının liderlerinin etkisi (delegeleri kast ediyor) var alınan kararlarda, yani onlar söz sahibi. Karar veren ben değilim, ayrıca tasarlayan da ben değilim. Ben başkaları tarafından yaratılmış mekanlarda gezip, başkalarının etkinliklerine katılıyorum. Yani söz sahibi olan buraları yapanlar diyebilirim.”

Ayrıca, katılımcıların bir kısmı güçlü/ güçsüz kullanıcıların platform içerisinde mevcut olduğunu söylerken, bir kısmı ise herkesin istediği kadar güç sahibi olabileceğini söylemiştir. Buna karşın anlaşılmaktadır ki; Decentraland içerisindeki mekanları ve etkinlikleri belirleyenler tasarımcılar, kararları ve uygulamaları belirleyenler ise fazla oy gücü olan delegeler ve coin/arazi/isim/ giyilebilir koleksiyon sahibi kullanıcılardır. Dolayısıyla kullanıcıların bir kısmının diğerlerinden daha güçlü oldukları görülmektedir. Ancak kullanıcıların bir kısmının bu durumu umursamadığı ya da bu durumun farkında olmadığı söylenebilir.

### ***Kullanıcılar ve Kullanımlar***

Çalışma kapsamında görüşülen kullanıcıların hepsi 18 yaş üzerinde olduklarını beyan etmişlerdir ve platformu 1 hafta – 2 yıldır kullanmaktadırlar. Platformu eğlence, yatırım, flört, keşfetme ve sosyalleşme amaçlarıyla kullandıklarını söylemişlerdir. Görüşülen kullanıcıların hepsi platform içerisindeki etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir. Bir kısmı bu etkinliklere katılmanın yanı sıra satın alma, satma, oyun (daha çok bahis) ve sosyalleşme şeklinde kullanımları olduğunu aktarmışlardır. Görülmektedir ki; Decentraland kullanıcıların ihtiyaçları, çıkarları ve sosyal sermayeleri için bir kaynak oluşturmaktadır. Rainie ve Wellman’a göre (2012, s. 146) çevrimiçi ağlar, insanların ihtiyaçları, sosyal sermayeleri ve çıkarları için yararlandıkları bağlardan elde ettikleri kaynakları güçlendirmektedir.

**Tablo 1: Derinlemesine görüşme gerçekleştirilen kullanıcılar ile ilgili bilgiler**

	Beyan ettiği yaş	Platformüne kadar zamandır kullanıyor	Haftalık kullanım	Katılma nedeni	Kullanımlar	Ülke
K1	19	Birkaç ay	4 saat	Eğlence	Etkinlikler, sosyalleşme	Hindistan
K2	18	2-3 hafta	12 saat	Eğlence	Etkinlikler	Arjantin
K3	22	11 ay	10 saat	Eğlence, Flört	Etkinlikler, sosyalleşme	Hindistan
K4	18	1 hafta	22 saat	Keşfetme, eğlence	Etkinlikler	Peru
K5	23	9 ay	7 saat	Yatırım (NFT)	Etkinlikler, satın alma, satma, sosyalleşme	ABD
K6	35	Birkaç ay	3 saat	Eğlence	Etkinlikler, oyunlar	Kanada
K7	42	9 ay	1 saat	Eğlence	Etkinlikler, oyun	Japonya
K8	20	Birkaç ay	5 saat	Eğlence, yatırım	Etkinlikler	ABD
K9	21	4 ay	2 saat	Eğlence, yatırım	Etkinlikler, oyunlar	Çin
K10	18	Birkaç ay	5 saat	Eğlence, yatırım, sosyalleşme	Etkinlikler, satın alma, tanışma	İngiltere
K11	26	10 ay	9 saat	Eğlence, Flört	Etkinlikler,	Birleşik Arap Emirlikleri
K12	21	Emin değil, bir yıldan az	9 saat	Eğlence, sosyalleşme	Etkinlikler, oyun	Hindistan
K13	18	2-3 hafta	30 saat	Eğlence, yatırım	Etkinlikler	Kuzey Makedonya
K14	36	5 ay	3 saat	Eğlence, yatırım	Etkinlikler, oyun	Belirtmek istemiyor
K15	21	Birkaç ay	11 saat	Eğlence, flört	Etkinlikler, sosyalleşme	ABD
K16	46	Birkaç ay	9 saat	Eğlence	Etkinlikler, satın alma, oyun	İtalya
K17	38	8 ay	1 saat	Eğlence, sanat, yatırım	Etkinlikler, satın alma	Belirtmek istemiyor
K18	18	2 yıl	6 saat	Eğlence	Etkinlikler, sosyalleşme	Japonya



K19	23	Birkaç ay	10 saat	Eğlence	Etkinlikler, sosyalleşme	Peru
K20	25	Birkaç ay	32 saat	Eğlence	Etkinlikler	Hırvatistan

Yatırım amacıyla platformu kullanmaya başlayan bir kullanıcı (K5), Decentraland içerisindeki kullarımlarını şu şekilde anlatmıştır:

“Ben herkesin NFT'lere ilgisini kaybettiği, piyasanın parlak olmadığı bir dönemde arazi almaya karar verdim. Çünkü fiyat yüksekken almanın pek da bir anlamı yok, er geç bu piyasanın düzeleceğine inandım. Bu nedenle Decentraland'e girdim; çünkü MANA'nın bir dönemki yükselişi çok etkilemişti beni. Arazimi satın aldığımında Opensea ile ilgili bir hata oldu. Bu yüzden Decentraland pazar yerinden aldım. Ama zaten fiyatlar her iki platformda da aynı. Satın aldığım bu araziyi, diğer NFT'ler gibi cüzdanımda saklıyorum. İyice değerlendirince de satarım. Zaten ben hem satın aldım hem de satış yaptım burada. Etkinliklere de katılıyorum ve insanlarla da tanışıyorum.”

Bu kullanıcı her ne kadar platformda insanlarla tanıştığını belirtse de platforma katılmak için temel motivasyonunun yatırım olduğu anlaşılmaktadır. Decentraland'deki yatırıma (sanal arazi ve NFT gibi dijital varlıkların alım-satımına) odaklı kullarımlar, platformun tüketim alışkanlıkları üzerine kurulu olduğunu yansıtmaktadır. Kullanıcıların kendi maddi çıkarlarını maksimize etmelerine odaklanmalarına yönelik olan bu kullarımları, kapitalist bir yapıyı pekiştirmekte ve gerçek bir toplumsal dayanışmanın ve iş birliğinin açığa çıkmasını güç hale getirmektedir.

Çalışma kapsamında görüşülen kullanıcıların katılma nedeninin ise çoğunlukla (K5 hariç hepsi) eğlence olduğu anlaşılmıştır. Görülmektedir ki; kullanıcılar yatırım ve eğlence amaçları ile platformu kullanmaktadır. Ancak, bu durum eğlenceye gömülü ücreti ödenmeyen bir emek biçimini ortaya çıkarmaktadır.

Eğlence ve oyun amaçlı platformu kullanan kullanıcılar platformun direkt oyun amacını taşımadığını (platformda daha çok bahis oyunları mevcut) ama yine de eğlence amaçlı bir platform olduğunu düşündüklerini söylemişlerdir. Eğlence/oyun amaçlı platformda olan kullanıcılar şunları belirtmişlerdir:

“Decentraland, geleneksel bir oyundan daha çok 3D içerik için bir ortam. Yani buraya delice eğlenmek için gelen aradığını bulamayabilir; ama ben burada olmaktan mutluyum. Oyun için burada değilim, oyun isteyen gider pubg oynar. Ama burada etkinliklere katılmak ve arada oyunlara dahil olmak, bir yandan etkileşim hoşuma gidiyor” (K7).

“Ben eğlence ve oyun amaçlı denemek istedim. Ama bu yüzden çok da sevemedim. Artık şunu anladım, Web3/blockchain tabanlı

oyunları oynamak genel olarak çok eğlenceli değil. Web3 kısmını oyunun tüm amacı haline getiriyorlar ve bu da sıkıcı oluyor” (K2).

Ayrıca görüşülen kullanıcılar kişilerarası iletişim amacıyla (sosyalleşme ve flört amaçlı) platformu kullandıklarını söylemişlerdir. K3, Decentraland içerisinde bir başka kullanıcı ile tanışarak duygusal bir ilişki içerisine girdiğini anlatmıştır:

“Ben zaten birisiyle tanışmak istiyordum; ama gerçekten çok hoş birini buldum burada. Burada tanıştık ve geçen ay da diğer sosyal ağlardan iletişim kurmaya başladık. Görüntülü görüşme ile birbirimizin gerçek yüzünü bile gördük ve sürekli yazışıyoruz. Farklı ülkelerdeyiz; ama yüz yüze de görüşeceğiz.”

Görüşülen kullanıcılara, Decentraland'deki avatarı ile gerçek görüntüsü/karakteri ile benzerlik olup olmadığı sorulmuştur. Ayrıca burada oluşturdukları avatar ve platform içerisindeki katılımları ile kendilerini tam anlamıyla ifade edebildiklerini düşünüp düşünmedikleri sorulmuştur. Kullanıcıların bir kısmı (K4, K9, K15, K17) kullandıkları avatarları ile gerçek görüntüleri arasında benzerlik olduğunu söylerken, büyük çoğunluğu ise (K1, K2, K3, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K16, K18, K19, K20) kullandıkları avatar ile gerçek görüntüsü arasında benzerlik olmadığını belirtmiştir. Kullanıcıların yine büyük çoğunluğu kullandıkları avatarı kendilerini ifade etmek için yeterli bulduklarını söylemiştir. Ancak bir kısmı bu konudan memnun olmadıklarını ifade etmiştir:

“Ben sıradışı bir avatar kullanıyorum. Kanatlarım var; ama yine de tam hayal ettiğim gibi değil” (K11).

“Aslında Decentraland'in teknik kapasitesinin yeterli olduğunu söyleyemem. Bu nedenle avatarlar da yeterince iyi olmuyor” (K17).

Dolayısıyla Decentraland'in, kullanıcıların istedikleri gibi kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayamadığı görülmüştür.

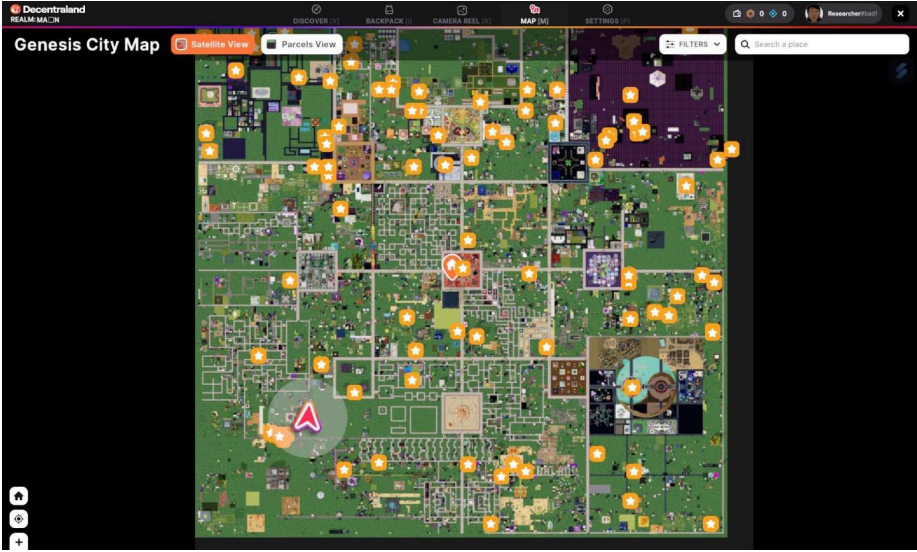
### ***Platform İçerisinde Kurulan İletişim, Topluluklar ve İlişkiler***

Decentraland'de dünyanın her yerinden internet erişimi olan herkesin katılması mümkündür. Kısacası, Decentraland'de Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 11) belirttiği gibi kullanıcılar, dar grupların ötesine çıkarak dünyaya ulaşmaktadır. Decentraland, dünyanın farklı yerlerindeki insanlara ulaşmak ve farklı topluluklar arasında hareket etmek için manevra kabiliyeti sağlamaktadır.

Decentraland'de farklı sunucular bulunmaktadır. Kullanıcıların oturum açtıklarında ilk olarak yerleştirildikleri MAIN adında bir bölge vardır (bkz. Şekil 4). Ancak, kullanıcılar istedikleri zaman diğer bölgelere geçme esnekliğine sahiptir. Kısacası, toplulukların sınırları geçirendir. Decentraland dünyaları, Decentraland

ekosisteminde Genesis City'nin arazi parselleri haritasından ayrı, kullanıcıların kendi kişisel üç boyutlu alanlarıdır. Bu dünyalar gizli tutulabilmekte veya sadece bir bağlantı ile herkesle paylaşılabilir. En fazla 100 eş zamanlı kullanıcıya ev sahipliği yapabilen alanlar, etkinliklere ev sahipliği yapmak, çalışmalarını sergilemek için kullanılabilir. Kısacası platform, herkesin bulunduğu kamusal alanlardan ayrı özel alanlara da imkân vermektedir. Dolayısıyla kapalı topluluklar da mevcut olabilir. Bu ayrı dünyalarda, özel topluluk etkinlikleri ve buluşmaları gerçekleştirilebilir.

#### Şekil 4: MAIN Bölge Haritası



\*Ekran görüntüsü yazar tarafından alınmıştır.

Decentraland içerisinde ortak alanlarda genellikle İngilizce konuşulmaktadır; çünkü farklı ülkelerden katılanlar ortak bir dil ile iletişim kurmaktadır. Kullanıcı Decentraland'e katıldığı andan itibaren sesli sohbet otomatik olarak bağlanmaktadır. Dolayısıyla platformda iletişim kanalları yeni gelenlere açıktır. Sesli Sohbet penceresini açarak yakındaki tüm kullanıcıları görmek mümkündür. Bunun için görev çubuğundaki kulaklık düğmesine tıklanması gerekmektedir. Sesli sohbet penceresinin sol üst köşesinde, hangi kişileri dinlemek istediğinizi seçmenize olanak tanıyan bir seçici mevcuttur. Herkesi, doğrulanmış bir adı olan kullanıcıları, yalnızca arkadaşları dinlemek mümkündür. Bir kullanıcının adının yanındaki hoparlör simgesine tıklayarak o kullanıcının sesini tek tek kapatıp/açmak da mümkündür. Ya da kullanıcılar, komple herkesi sessize alabilir.

Decentraland'de düzenlenen etkinliklere katılan kullanıcılar, burada diğer kullanıcılar ile tanışabilmektedir. İstedikleri kullanıcılara arkadaşlık teklifinde

bulunabilmektedirler. Kurulan ilişkiler, Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 122) Ağa Bağlı Bireycilik Kuramı'nda belirttiği gibi, statik mahalle veya aile grupları olarak değil, akışkan kişisel ağlar şeklindedir. Ancak, hiç sosyalleşmeyen ve farklı amaçlarla (eğlence, yatırım, sanat vb.) platformda bulunan kullanıcılar da (K2, K9, K17, K20) mevcuttur. Bu kullanıcıların dışında görüşülen kullanıcıların hepsi Decentraland içerisinde çeşitli şekillerde iletişim kurduklarını ve ilişkiler içerisinde olduklarını ifade etmişlerdir. Derinlemesine görüşme gerçekleştirilen kullanıcılara, Decentraland içerisinde kurdukları kişilerarası iletişim deneyimleri hakkında sorular sorulmuştur. Kullanıcılara mevcut kişilerarası iletişimlerinin ne kadarının gerçek hayatta kurduğu ilişkiler, ne kadarının çevrimiçi ortamlarda ve Decentraland'de kurduğu ilişkilerden oluştuğu sorulmuştur. Kullanıcıların çoğu (K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K18, K19, K20) ilişkilerinin yarıya yakınının çevrimiçi iletişim kaynaklı oluştuğunu, bir kısmı (K2, K9, K17) ise çevrimiçi ilişkilerinin olmadığını belirtmişlerdir. Görülmektedir ki Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 119) belirttiği gibi, Decentraland'de kurulan ilişkiler kullanıcıların gerçek topluluklardan uzaklaşmasına neden olmamaktadır. Kullanıcılar, parklar, kafeler ve restoranlar gibi hem gerçek kamusal alanlarda hem de Decentraland'de vakit geçirmektedir. Dolayısıyla, Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 144) vurguladığı gibi bu örnekte de çevrimiçi ilişkiler insan teması için bir ikame olmamaktadır. Çevrimiçi ilişkiler insani temasın yerini almaktan ziyade onu tamamlamaktadır. Buna karşın, kullanıcıların küçük bir kısmı (K3, K11, K18) ise Decentraland'de kurdukları ilişkilerin gerçek hayattaki ilişkilerden daha fazla olduğunu belirtmişlerdir. Yine de bu kişiler için de çevrimiçi ilişkilerin gerçek ilişkilerini ikame ettiğini gösterecek kanıtlar mevcut değildir.

Görüşülen kullanıcılara, Decentraland'de tanıştıkları insanlarla ne kadar süre iletişimde kaldıkları ve nasıl bir durumda iletişimi kestikleri ya da kesmeyi düşündükleri sorulmuştur. Kullanıcıların bir kısmı (K1, K4, K5, K7, K8, K12, K13, K16, K19), kısa süreli ilişkiler kurduklarını (bir günlük ya da birkaç günlük) ifade etmişlerdir. Bir kısmı ise (K3, K11, K15, K6, K10, K14, K15, K18) Decentraland'de kurdukları arkadaşlıkların devam ettiğini belirtmişlerdir. Ancak platformda çeşitli ilişkiler kurduğunu belirten kullanıcıların hepsi, hoşlanmadığı ya da yanlış olduğunu düşündüğü bir durum ile karşılaşması halinde ilişkiyi sonlandırabileceğini belirtmiştir. Dolayısıyla buradaki iletişim biçiminin akışkan olduğu anlaşılmaktadır. Kullanıcılara, Decentraland içerisinde iletişim kurmakta zorlanıp zorlanmadıkları ya da dahil olmak isteyip olamadığı gruplar/ topluluklar olup olmadığı sorulmuştur. Kullanıcılar, Decentraland'e ilk katıldıkları zaman ya da hala iletişim kurmakta ve gruplara dahil olmakta zorluk çekebildiklerini belirtmişlerdir. Bu durumun çoğunlukla platforma adaptasyon sorunu ve platformun teknik altyapısı ile ilgili olduğu anlaşılmaktadır.

Kullanıcıların bir kısmı (K3, K11, K15) platformda tanıştıkları insanlarla kurdukları ilişkileri duygusal/ aşk ilişkileri olarak tanımlarken, bir kısmı para ilişkileri (K4, K5), bir kısmı ise (K6, K10, K14, K15, K18) destekleyici arkadaşlık ilişkileri olarak tanımlamıştır. Bu durum, Castells'in (1996/2010) araçsal ve

uzmanlaşmış olarak başlayan birçok ağın hem maddi hem de duygusal kişisel destek sağlamaya başladığı yönündeki değerlendirmesiyle örtüşmektedir. Platform içerisinde kurulan ilişkilerin kullanıcılara ve etkileşimlerine bağlı olarak, dar tanımlı aşk ya da para ilişkileri ya da daha geniş anlamda destekleyici, maddi ve manevi kazanç sağlayan ilişkiler olabileceği anlaşılmaktadır. Ayrıca kullanıcılara "Burada tanıştığınız insanlarla gerçek ve yakın ilişkiler kurduğunuzu düşünüyor musunuz? Bu kişiler gerçek kimliğinizi biliyorlar mı? Sıkıntılarınızı, hayallerinizi paylaşıyor musunuz, ciddi konular hakkında konuşuyor musunuz?" soruları yöneltilmiştir.

Platformda duygusal ilişkiler kurduklarını söyleyen kullanıcılar (K3, K11, K15) ve destekleyici arkadaşlık ilişkileri kurduklarını söyleyen kullanıcılar (K6, K10, K14, K15, K18) gerçek ve yakın ilişkiler kurduklarını belirtmişlerdir. Bu kullanıcılar, burada ya da daha önce buldukları çevrimiçi ortamlarda, özellikle oyun platformlarında tanıştıkları insanlarla gerçek kimliklerini paylaştıklarını, ciddi konular ve sıkıntıları hakkında konuştuklarını, sırlarını ve hayallerini paylaştıklarını, ortak ilgi alanları ve değerler nedeniyle bir arada olduklarını belirtmişlerdir. Rheingold'un (1993) diğer sosyal ağlar için belirttiği gibi Decentraland'de de insanların, çeşitli konular hakkında konuşarak, destek alarak, arkadaşlık kurduğu görülmüştür. Bu durum, Castells'in (1996/2010) İnternet kullanıcılarının ağlara ya da çevrimiçi gruplara ortak ilgi alanları ve değerler temelinde katıldıkları görüşünü doğrulamaktadır. Ayrıca, Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 137) söz ettiği Connected Lives çalışmasının sonuçlarına benzer bulgular ortaya çıkmıştır. Connected Lives araştırması, ortalama bir Torontolunun kendisini ağ üyelerine çok yakın hissedebildiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla anlaşılmaktadır ki Decentraland'de; kullanıcılar sosyal çevreleri ile gerçek ve yakın ilişkiler kurabilmektedir. Aynı kullanıcılar, Decentraland içerisinde kurdukları ilişkileri ve dahil oldukları grupları, gerçek hayatlarında kurdukları ilişkilere ve dahil oldukları gruplara kıyasla farklı bulmadıklarını belirterek, bu ilişkileri gerçek, destekleyici ve anlamlı şeklinde tanımlamışlardır. Ayrıca burada kurdukları ilişkilerin ya da dahil oldukları toplulukların var oluşlarını ve gelişimlerini desteklediklerini belirtmişlerdir. Bu anlamda kullanıcılar, burada kurdukları ilişkilerin gerçek hayatta kurdukları ilişkilerden farklı olmadığını ifade etmişlerdir. Örneğin bir kullanıcı, Decentraland'de kurduğu ilişkileri şu şekilde anlatmıştır:

"Burada kurulan ilişkilerin gelip geçici olabileceği düşünülebilir; ama aslında bu durum gerçek hayattan farklı değil. Gerçek hayatta da ilişkiler hızla bitiyor, burada da bitebilir. Yani bu durum, buranın sanallığı ile ilgili değil. Gerçek hayatta uzun dostluklar kurabiliyorsanız, burada da kurabilirsiniz. Benim Decentraland öncesinde oynadığım oyunlarda tanıştığım 10 yıldır hala devam eden arkadaşlıklarım var. Burada da yine insanlarla tanıştım ve iki yıldır kopmadık. Ortak ilgilerimiz, hayallerimiz var ve bir arada olmaktan keyif alıyoruz" (K18).

Kullanıcıların bir kısmı (K1, K4, K5, K7, K8, K12, K13, K16, K19) ise platformda kurulan ilişkilerin gerçek ilişkiler olmadığını düşündüklerini belirtmişlerdir. Ayrıca burada kurdukları ilişkilerin ya da dahil oldukları toplulukların var oluşlarını ve gelişimlerini destekleyici bir yönü olmadığını belirtmişlerdir. Aynı kullanıcılar, Decentraland içerisinde kurdukları ilişkileri ve dahil oldukları grupları, gerçek hayatlarında kurdukları ilişkilere ve dahil oldukları gruplara kıyasla yüzeysel, eğlence amaçlı, çıkarıcı, gerçek olmayan ve zayıf şeklinde tanımlamışlardır. Platform içerisinde kurdukları ilişkilerin gerçek olmadığını düşünen kullanıcılar, ilişkilerin kolayca bitebildiğini, hesap verme zorunluluklarının olmadığını, gerçek kimliklerin gizlenebildiğini, yüz yüze iletişim olmamasından dolayı sanal ilişkilerin ötesine geçilemediğini vurgulamışlardır. Örneğin bir kullanıcı bir deneyimini şöyle anlatmıştır:

“Bir arkadaş edindim. Beni peşinden sürükledi, bu etkinliğe gidelim dedi lokasyon attı. Oradan oraya gezdik. Bir süre sonra da ortadan kayboldu. Burada her şey çok basit. Mesela gerçekte aniden ortadan kaybolduğunuzda hesap verme zorunluluğunuz olabilir; ama burada kim aslında kim o bile belli değil. Kapatma düğmesine bastığınız anda her şey biter” (K19).

## Sonuç

Gerçekleştirilen araştırma sonucunda, Decentraland’de kullanıcıların, dar grupların ötesine çıktıkları, dünyanın farklı yerlerindeki insanlara ulaştıkları ve farklı topluluklar arasında dolaşabildikleri anlaşılmıştır. Kullanıcılar, Decentraland’e ilk katıldıkları zaman ya da daha sonra gruplara dahil olmakta zorluk çekebildiklerini belirtmiş olsalar da bu durumun çoğunlukla platforma adaptasyon sorunu ve platformun teknik altyapısı ile ilgili olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, Decentraland’in teknik altyapısının kişilerarası iletişim problemlerine neden olduğu anlaşılmıştır. Buradan hareketle, teknik altyapının iletişim, sanal topluluklar ve ilişkiler açısından önemi görülmüştür.

Ayrıca, Decentraland’in, merkezi bir yönetime sahip olmasa da ve kullanıcılara oy hakkı veriyor olsa da sınıflı bir topluluk yapısına sahip olduğu anlaşılmıştır; çünkü platformda her ne kadar kullanıcılar bunu çok önemsiyor olmasa da daha güçlü/ daha güçsüz kullanıcılar mevcuttur. Bu bağlamda, platformun sınıflı toplum yapısını pekiştirdiği anlaşılmıştır. Bunun da ötesinde, Decentraland’in dijital eşitsizlik, düşük dijital okuryazarlık, yüksek maliyetler ve teknolojik gereksinimler gibi nedenlerden dolayı toplumun her kesiminden kişinin erişimine uygun bir alan olmaması nedeniyle, iletişim ve ilişki biçimlerini dönüştürme gücünün sınırlı olduğu anlaşılmıştır. Kullanıcı sayısının az olması da bu sınırlılığı ortaya koymaktadır. Ayrıca Decentraland’in, sanal arazi ve NFT gibi dijital varlıkların alım-satımına odaklı yapısının, platformun tüketim alışkanlıkları üzerine kurulu olduğunu göstermektedir. Piyasa odaklı değerlerin, gelir eşitsizliğini artırabileceği ve kapitalist sistemin dinamiklerini pekiştirebi-

leceği düşünülmektedir. Kullanıcıların kendi çıkarlarını maksimize etmelerine odaklanmalarına yönelik olan bu sistemde, her ne kadar kullanıcıların bir kısmı platform içerisindeki ilişkilerinin maddi kazanç ve ekonomik fayda ekseninde olmadığını belirtse de kapitalist bir yapı içerisinde gerçek bir toplumsal dayanışmanın ve iş birliğinin açığa çıkmasının güç olduğu görülmektedir.

Tüm bunlara karşın, Decentraland'de kurulan ilişkilerin kullanıcıların gerçek topluluklardan uzaklaşmasına neden olmadığını açığa çıkarmıştır. Kullanıcılar hem gerçek alanlarda hem de Decentraland'de vakit geçirmektedir. Dolayısıyla, çevrimiçi ilişkiler yüz yüze iletişimin yerini almaktan ziyade onu tamamlamaktadır. Ayrıca, kullanıcıların bir kısmı platformda kurulan ilişkilerin gerçek ilişkiler olmadığını düşündüklerini belirtse de kullanıcıların bir kısmı Decentraland içerisinde kurdukları ilişkileri ve dahil oldukları grupları, gerçek hayatlarında kurdukları ilişkilere ve dahil oldukları gruplara kıyasla farklı bulmadıklarını belirtmiştir. Kullanıcılar, çeşitli konular hakkında konuşarak, destek alarak, anlamlı arkadaşlıklar kurmaktadır ve sosyal çevreleri ile gerçek ve yakın ilişkiler kurabilmektedir. Dolayısıyla, Decentraland'in hem maddi hem de duygusal kişisel destek sağlayan bir ağ olduğu görülmüştür. Böylece denilebilir ki; Castells'in (1996/2010) ve Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 137) sosyal ağlardaki topluluk yapıları ile ilgili çalışmalarına benzer bulgular ortaya çıkmıştır. Decentraland kullanıcıları platforma ve buradaki gruplara ortak ilgi alanları ve değerler temelinde katılmaktadırlar. Buna karşın, kullanıcıların hepsinin, hoşlanmadığı ya da yanlış olduğunu düşündüğü bir durum ile karşılaşması halinde ilişkilerini sonlandırabileceğini belirtmeleri, buradaki iletişim biçiminin akışkan olduğunu göstermektedir. Ayrıca, Jones'un (1995, s. 10-11) sanal toplulukların Tönnies'in vurguladığı Gemeinschaft ve Gesellschaft arasındaki ayrımı azaltarak yeniden şekillendirdiği görüşünün Decentraland açısından geçerli olmadığı görülmüştür; çünkü her ne kadar Decentraland açık kaynak kodlu ve merkezizsiz olsa da bireysel çıkarların ön planda olduğu, bireyciliğin açığa çıktığı ve dayanışmanın sınırlı olduğu kapitalist yapıya hizmet eden bir alandır. Kullanıcılar yatırım ve eğlence amaçları ile platformu kullanmaktadır ve bu platform içerisindeki tüketime dayalı eğlence anlayışı ücreti ödenmeyen bir emek biçimini ortaya çıkarmaktadır. Buna karşın, Decentraland'in kurucu vakfının platformun sahibi olmaması ve platformu yönetmemesi, Decentraland'in merkezi olmayan özerk kuruluş (DAO) tarafından yönetiliyor olması geleceğe dair bir umut penceresini aralamaktadır.

Kullanıcılar sosyal bağlar kurmak ve nihayetinde yeni bir topluluk duygusu yaratmak için Decentraland'e katılmaktadırlar. Rainie ve Wellman'a göre (2012, s. 43), Tönnies ikili düşünmek gibi bir hata yapmıştır: Eğer köy grupları dağılıyorsa, o zaman sözleşmeye dayalı ilişkiler bireyciliği onların yerini almak zorundadır. Bu araştırmada görülmüştür ki, metaverse platformları ile Rainie ve Wellman'ın belirttiği gibi bu ikili ayrımı ortadan kaldıran ağa bağlı bir bireycilik açığa çıkarabilmektedir. Bu yeni ortaya çıkan topluluklardaki ağların her zaman sürekli ve güçlü olmadığı anlaşılrsa da destekleyici olabilme potansiyelleri olduğu açığa çıkmıştır. Dolayısıyla,

üretüketiciler ve seçmenler olarak kullanıcıların bu ağlarda dayanışma becerilerini ortaya koyabilmeleri imkânsız değildir. Lakin, bunun için bu platformların sınıf ayrımına ve dijital varlıkların alım-satımına dayalı kapitalist odaklı yapısının dönüşmesi ve bu platformlarda kullanıcıların tüketime dayalı eğlence odağının dışına çıkabilen kullanımlar, tasarımlar ve iyileştirmeler yapmaları gerektiği görülmüştür.

Gerçekleştirilen çalışmanın kısıtlılığı, bir sanal topluluk tarafından değer verilen bir şeyin başka bir sanal topluluk tarafından değer görmeyebilecek olmasıdır. Bu nedenle Decentraland'deki kullanımlardan ve kişilerarası iletişimden yola çıkarak, diğer metaverse platformları hakkında bir değerlendirmede bulunmak mümkün olmamaktadır. Buna karşın, sanal avaturların kullanımı, merkeziyetsizlik, eğlence-odaklılık, sanal varlıkların alım-satımının yapılması ve benzeri özellikleri nedeniyle Decentraland'ın, metaverse platformları açısından bir örnek teşkil edebileceği düşünülmektedir. Bu çalışma mevcut literatüre, Decentraland ile benzer yapıdaki metaverse platformlarının açık kaynak kodlu ve merkeziyetsiz olmalarına karşın sınıfsız bir yapıda olmadıklarını, güç ilişkilerinin mevcut olduğunu ve buradaki kişilerarası iletişimin gerçek, duygusal, destek sağlayıcı ve anlamlı olabilmesine karşın akışkan olduğunu, gerçek hayattaki iletişimin yerini alan değil, tamamlayan bir nitelikte olduğunu açığa çıkararak katkı sağlamaktadır. Ayrıca, Rainie ve Wellman'ın (2012, s. 122) Ağa Bağlı Bireycilik Kuramı'nın metaverse platformları açısından da geçerli olduğu sonucunu ortaya koyarak bu çalışma mevcut literatüre katkı yapmaktadır. Görülmüştür ki; metaverse içerisindeki sanal topluluklar statik mahalle veya aile grupları olarak değil, akışkan kişisel ağlar olarak düşünülebilecektir. Metaverse topluluk modeli, büyük ölçüde merkezlerindeki oy hakkı fazla kullanıcılar/delegeler ve çevresindekiler tarafından birbirine bağlanan çoklu, parçalı kişisel ağlara dönüşmüştür. Sonraki araştırmalarda farklı metaverse platformları ile ilgili çalışmaların ve metaverse platformlarını kıyaslayan kişilerarası iletişim odaklı çalışmaların yapılması düşünülebilir.

Bu makale intihal tespit yazılımlarıyla taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

### **Etik Kurul Onay Bilgisi**

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'nun 26.06.2024 tarih ve 07 sayılı toplantısında alınan karar ile araştırmacının gerçekleştirilmesi etik açıdan uygun bulunmuştur.

### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı**

Araştırma tek yazar tarafından yürütülmüştür.

### **Destek ve Teşekkür Beyanı**

Çalışma herhangi bir destek almamıştır. Teşekkür edilecek bir kurum ve ya kişi bulunmamaktadır.



### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Kaynakça**

“Decentraland Yaş Derecelendirmesi ve Olay Yeri Raporlaması”, <https://docs.decentraland.org/player/general/in-world-features/age-rating-scene-reporting/> Erişim tarihi: 10.05.2024 12:30.

Ardichvili, A., Maurer, M., Li, W., Wentling, T., & Stuedemann, R. (2006). Cultural influences on knowledge sharing through online communities of practice. *Journal of knowledge management*, 10(1), 94-107.

Ball, M. (2022). *The metaverse: and how it will revolutionize everything*. Liveright Publishing.

Barrera, K. G., & Shah, D. (2023). Marketing in the Metaverse: Conceptual understanding, framework, and research agenda. *Journal of Business Research*, 155, 113420.

Buana, I. M. W. (2023). Metaverse: Threat or opportunity for our social world? In understanding metaverse on sociological context. *Journal of Metaverse*, 3(1), 28-33.

Buhalis, D., Leung, D., & Lin, M. (2023). Metaverse as a disruptive technology revolutionising tourism management and marketing. *Tourism Management*, 97, 104724.

Castells, M. (1996/2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell.

Chen, Y., Cheng, H. K., Liu, Y., Pu, J., Qiu, L., & Wang, N. (2022). Knowledge sharing ties and equivalence in corporate online communities: A novel source to understand voluntary turnover. *Production and Operations Management*, 31(10), 3896-3913.

DAO delegates, <https://decentraland.org/governance/> Erişim tarihi: 10.05.2024

DAO User Guide, <https://docs.decentraland.org/player/general/dao/dao-userguide/#voting-power> Erişim tarihi: 07.05.2024 11:30.

Dionisio, J. D. N., Iii, W. G. B., & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 45(3), 1-38.

Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., ... & Wamba, S. F. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66, 102542.

- Fayard, A. L., & DeSanctis, G. (2005). Evolution of an online forum for knowledge management professionals: A language game analysis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4), JCMC1045.
- Feng, Y. (2023). Media Ethics in the Digital World: Emerging Technology Concerns and Covid-19 Lessons. *Journal of Media Ethics*, 38(1), 60-63.
- Ferreira, J. J., Fernandes, C., Veiga, P. M., & Rammal, H. G. (2023). Ethics and the dark side of online communities: mapping the field and a research agenda. *Information Systems and e-Business Management*, 1-25.
- Ganley, D., & Lampe, C. (2009). The ties that bind: Social network principles in online communities. *Decision support systems*, 47(3), 266-274.
- Gompers, P., Ishii J. & Metrick, A. (2004). Incentives Vs. Control: An Analysis of U.S. Dual-Class Companies. Nber Working Paper Series. Working Paper 10240. [https://www.nber.org/system/files/working\\_papers/w10240/w10240.pdf](https://www.nber.org/system/files/working_papers/w10240/w10240.pdf) Erişim tarihi: 07.05.2024
- Guo, Y., Yu, T., Wu, J., Wang, Y., Wan, S., Zheng, J., ... & Dai, Q. (2022). Artificial intelligence for metaverse: a framework. *CAAI Artificial Intelligence Research*, 1(1).
- Güven, İ., & Ercan, T. (2022). Determining Factors of Virtual Land Value: The Case of Decentraland. *International Technology and Design Symposium*.
- Hagel J. & Armstrong AG. (1997). *Net gain*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Hiltz, S. R., & Turoff, M. (1978). *The network nation: Human communication via computer*. New York: Addison-Wesley.
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2022). Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100082.
- Hwang, S., & Foote, J. D. (2021). Why do people participate in small online communities?. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 1-25.
- Jones, Q., Ravid, G., & Rafaeli, S. (2004). Information overload and the message dynamics of online interaction spaces: A theoretical model and empirical exploration. *Information systems research*, 15(2), 194-210.
- Jones, S. (1995). *Cybersociety: computer-mediated communication and community*. London: Sage.
- Kavanaugh, A., Reese, D. D., Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2003). Weak ties in networked communities. In *Communities and Technologies: Proceedings of the First International Conference on Communities and Technologies; C&T 2003* (pp. 265-286). Springer Netherlands.

- Kayihan, B. (2023). Metaverse Platformlarında Sanat: Zihnin Nihai Tuvali mi Yoksa Auranın Sonsuz Yitimi mi? *Yeni Medya*, (15), 337-350.
- Kim, D. J., Salvacion, M., Salehan, M., & Kim, D. W. (2023). An empirical study of community cohesiveness, community attachment, and their roles in virtual community participation. *European Journal of Information Systems*, 32(3), 573-600.
- Kim, J. (2021). Advertising in the metaverse: Research agenda. *Journal of Interactive Advertising*, 21(3), 141-144.
- Koohang, A., Nord, J. H., Ooi, K. B., Tan, G. W. H., Al-Emran, M., Aw, E. C. X., ... & Wong, L. W. (2023). Shaping the metaverse into reality: a holistic multidisciplinary understanding of opportunities, challenges, and avenues for future investigation. *Journal of Computer Information Systems*, 63(3), 735-765.
- Kozinets, R. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, 39, 61-72. <https://doi.org/10.1509/jmkr.39.1.61.18935>
- Kozinets, R. V. (2010/2015). *Netnography: Redefined*: Sage Publications.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography*. Chichester, UK: JohnWiley&Sons.
- Kozinets, R. V., De Valck, K., Wojnicki, A. C., & Wilner, S. J. (2010). Networked narratives: Understanding word-of-mouth marketing in online communities. *Journal of marketing*, 74(2), 71-89.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of educational evaluation for health professions*, 18.
- Lazar J. & Preece J. (1998). Classification schema for online communities. In: *Proceedings of the 1998 Association for Information Systems Conference*.
- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., ... & Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *arXiv preprint arXiv:2110.05352*.
- Lin, H., Wan, S., Gan, W., Chen, J., & Chao, H. C. (2022, December). Metaverse in education: Vision, opportunities, and challenges. In *2022 IEEE International Conference on Big Data (Big Data)* (pp. 2857-2866). IEEE.
- Malinen, S. (2015). Understanding user participation in online communities: A systematic literature review of empirical studies. *Computers in human behavior*, 46, 228-238.
- Moneta, A. (2020). Architecture, heritage, and the metaverse. *Traditional Dwellings and Settlements Review*, 32(1), 37-49.
- Moran, E., & Gossieaux, F. (2010). Marketing in a hyper-social world: The tribalization of business study and characteristics of successful online communities. *Journal of Advertising Research*, 50(3), 232-239.

- Mustafa, S., & Zhang, W. (2024). Why do I share? Participants' personality traits and online participation. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(14), 3763-3781.
- Narin, N. G. (2021). A content analysis of the metaverse articles. *Journal of Metaverse*, 1(1), 17-24.
- Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., ... & Daneshmand, M. (2023). A survey on the metaverse: The state-of-the-art, technologies, applications, and challenges. *IEEE Internet of Things Journal*.
- Noar, A. P., Jeffery, H. E., Subbiah Ponniah, H., & Jaffer, U. (2023). The aims and effectiveness of communities of practice in healthcare: A systematic review. *Plos one*, 18(10), e0292343.
- Poole, M. J. (2023). Developing online communities of practice in preservice teacher education. In *Computer Support for Collaborative Learning* (pp. 579-580). Routledge.
- Prakash, A., Haque, A., Islam, F., & Sonal, D. (2023). Exploring the Potential of Metaverse for Higher Education: Opportunities, Challenges, and Implications. *Metaverse Basic and Applied Research*, 2, 40-40.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability and supporting sociality*. John Wiley & Sons, Inc.
- Rainie, L & Wellman, B. (2012) *Networked: The New Social Operating System*. MIT Press.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Perseus Books.
- Rodgers, S., & Chen, Q. (2005). Internet community group participation: Psychosocial benefits for women with breast cancer. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(4), JCMC1047.
- Ruoyu, Z. H. A. O., Zhang, Y., Youwen, Z. H. U., Rushi, L. A. N., & Zhongyun, H. U. A. (2022). Metaverse: Security and privacy concerns. *Journal of Metaverse*, 3(2), 93-99.
- Sanchez-Acedo, A., Carbonell-Alcocer, A., Gertrudix, M., & Rubio-Tamayo, J. L. (2023). Metaverse and Extended Realities in Immersive Journalism: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(10), 96.
- Sharratt, M., & Usoro, A. (2003). Understanding knowledge-sharing in online communities of Practice. *Electronic Journal of Knowledge Management*, 1(2), pp18-27.
- Shen, B., Tan, W., Guo, J., Zhao, L., & Qin, P. (2021). How to promote user purchase in metaverse? A systematic literature review on consumer behavior research and virtual commerce application design. *Applied Sciences*, 11(23), 11087.

Simmel, G. (1903/1995). "The Metropolis and Mental Life". Metropolis Center and Symbol of Our Times. Ed. Philip Kasinitz. New York University Press.

Stephenson, N. (1992/1994). Snow Crash. United Kingdom: Penguin Books Limited.

Tönnies, F. (2001). Tönnies: Community and Civil Society. Edited by Harris, J. and Hollis, M. Cambridge: University Press.

Usmani, S. S., Sharath, M., & Mehendale, M. (2022). Future of mental health in the metaverse. *General Psychiatry*, 35(4).

Valos, M. J., Turner, P., Scheepers, H., & Stockdale, R. (2018). Integrating online communities within business-to-business marketing communications: an exploratory study. *Journal of Marketing Communications*, 24(5), 450-468.

Wang, G., Badal, A., Jia, X., Maltz, J. S., Mueller, K., Myers, K. J., ... & Zeng, R. (2022a). Development of metaverse for intelligent healthcare. *Nature Machine Intelligence*, 4(11), 922-929.

Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H., & Shen, X. (2022b). A survey on metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 25(1), 319-352.

Wasko, M. M., & Faraj, S. (2005). Why should I share? Examining social capital and knowledge contribution in electronic networks of practice. *MIS quarterly*, 35-57.

Wellman, B. (1979). The Community Question: The Intimate Networks of East Yorkers. *American Journal of Sociology*, 84, 1201 - 1231.

Wellman, B. (2001). Physical place and cyberspace: The rise of personalized networking. *International journal of urban and regional research*, 25(2), 227-252.

Xu, M., Ng, W. C., Lim, W. Y. B., Kang, J., Xiong, Z., Niyato, D., ... & Miao, C. (2022). A full dive into realizing the edge-enabled metaverse: Visions, enabling technologies, and challenges. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 25(1), 656-700.

Yencha, C. (2023). Spatial heterogeneity and non-fungible token sales: Evidence from Decentraland LAND sales. *Finance Research Letters*, 58, 103628.

Zamiri, M., & Esmaeili, A. (2024). Methods and technologies for supporting knowledge sharing within learning communities: A systematic literature review. *Administrative Sciences*, 14(1), 17.

Zhao, Y., Jiang, J., Chen, Y., Liu, R., Yang, Y., Xue, X., & Chen, S. (2022). Metaverse: Perspectives from graphics, interactions and visualization. *Visual Informatics*, 6(1), 56-67.

### **EK 1: Yarı-yapılandırılmış soru formu**

1. Kaç yaşındasınız?
2. Decentraland'e ne kadar zamandır katılıyorsunuz? Haftada kaç saatinizi platform içerisinde geçiriyorsunuz?
3. Decentraland'e katılma nedeniniz nedir?
4. Decentraland'deki avatarınız ile gerçek görüntünüz/karakteriniz benzer mi? Burada oluşturduğunuz avatar ve platform içerisindeki katılımınız ile kendinizi tam anlamıyla ifade edebildiğinizi düşünüyor musunuz?
5. Decentraland içerisinde etkinliklere katılıyor musunuz, NFT/ arazi/ daire vb. satın alıyor musunuz/ satıyor musunuz? Platform içerisinde geliştirme/ inşaa gerçekleştiriyor musunuz?
6. Platform içerisinde söz sahibi olduğunuzu düşünüyor musunuz? Daha güçlü ya da güçsüz kullanıcılar/ gruplar var mı?
7. İlişkilerinizin (arkadaşlık / aşk her türlü ilişki biçimi) ne kadarı çevrimiçi ortamlarda (ne kadarı Decentraland'de), ne kadarı gerçek ortamlarda başlamış ve devam etmektedir?
8. Decentraland'de ne gibi ilişkiler kuruyorsunuz? Buradaki ilişkileriniz dar tanımlı aşk ya da para ilişkileri mi, yoksa daha geniş anlamda destekleyici, maddi ve manevi kazanç sağlayan ilişkiler mi?
9. Burada tanıştığınız insanlarla gerçek ve yakın ilişkiler kurduğunuzu düşünüyor musunuz? Bu kişiler gerçek kimliğinizi biliyorlar mı? Sıkıntılarınızı, hayallerinizi paylaşıyor musunuz, ciddi konular hakkında konuşuyor musunuz?
10. Buradaki kimliğiniz, kurduğunuz ilişkiler ya da dahil olduğunuz topluluklar var oluşunuzu ve gelişiminizi sağlamakta mıdır?
11. Decentraland içerisinde kurduğunuz ilişkileri ve dahil olduğunuz grupları, gerçek hayatınızda kurduğunuz ilişkilere ve dahil olduğunuz gruplara kıyasla nasıl değerlendirirsiniz?
12. Burada tanıştığınız insanlarla ne kadar süre iletişimde kalıyorsunuz? Nasıl bir durumda iletişimi kestiniz ya da kesmeyi düşünüyorsunuz?
13. Decentraland içerisinde iletişim kurmakta zorlandığınız ya da dahil olmak isteyip olamadığınız gruplar/ topluluklar oldu mu?